

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ GRAFİK
ANASANAT DALI GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ

FRP BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER
TASARIMI ve ÖRNEK BİR UYGULAMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ / YÜKSEK LİSANS DÖNEM PROJESİ

Saadet Tuğçe ARSLAN

Danışman Yrd. Doç.Dr. ŞENAY ALSAN

İstanbul – 2016

T.C.
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Grafik Tasarım Anabilim/Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı Tezli Yüksek Lisans
öğrencisi Saadet Tüçe ARSLAN tarafından hazırlanan
“F.B.P. Bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı ve
örnek bir uygulama”
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi: 22.10/2016

(Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu) :

Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Dr. Senay ALSAN
Danışman: Haldun Üniv. Grafik ASD/ ABD Öğr. Üyesi

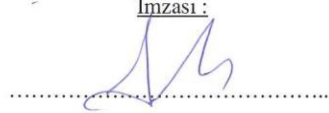
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Senik Oktay
Haliç Üniv. Grafik ASD/ ABD Öğr. Üyesi

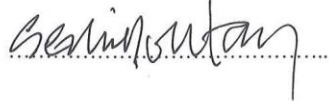
Jüri Üyesi: Yrd. Doç. M. Savaş ÇEVİK
Haliç Üniv. Grafik ASD/ ABD Öğr. Üyesi

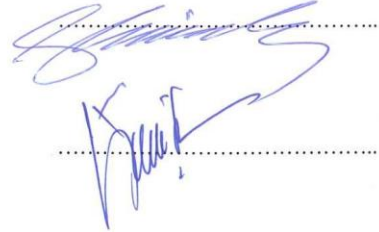
Jüri Üyesi: Yrd. Doç. Nuri SEZEN
Gelişim Üniv. Grafik ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi:
..... Üniv. ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

İmzası :







ÖNSÖZ

Fantezi, hayali edebiyatın en eski dalıdır. En az insanoğlunun kendisi kadar eskidir. Fantastik ve oyun kavramları tanımının, tarihsel süreçlerinin, günümüzdeki yerinin ve kullanım alanlarının ele alındığı bir araştırma çalışmasıdır. Fantastik illüstrasyonlar da dijital tekniklerin uygulanmasının ve dijital ortamındaki oyunların tasarım sürecinde, fantastik unsurların kullanımının incelendiği bu çalışmanın, araştırmalara katkı sağlayacağı umuduyla gerçekleşmiştir.

Tez Danışmanım Yrd. Doç. Dr. ŞENAY ALSAN'a, tez araştırmamda çalışmalarımı takip ederek teşvikte bulunan, doğru yönlendirmeleri ile beni kısa sürede başarıya ulaştıran hocam Haliç Üniversitesi Öğretim Gör. Emre ZENGİNEKEN'e, bana verdikleri maddi ve manevi destekten dolayı aileme ve özellikle tez konusunda her zaman yanımda olan Selçuk Dinçel'e teşekkür ederim.

İstanbul 2016

Saadet Tuğçe ARSLAN

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	I
İÇİNDEKİLER	II
KISALTMALAR	IV
RESİM LİSTESİ	V
ÖZET.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
GİRİŞ	1
BÖLÜM I.....	2
1. FANTASTİK ROL YAPMA (FRP) BİLGİSAYAR OYUNLARI	2
1.1 FRP Nedir?	2
1.2 Fantezi Edebiyatı	6
1.3 Rol Yapma Oyunları	11
1.3.1 Rol Yapma Oyunlarının Tarihi	12
1.4 FRP Oyununun Gelişimi ve Tarihçesi	17
1.4.1 FRP Oyunlarında Karakter Sınıfları	25
1.4.1.1 Yarı Orklar (Half- Orcs).....	26
1.4.1.2 Yarı Elfler (Half- Elves).....	28
1.4.1.3 Buçukluklar (Halflingler).....	31
1.4.1.4 Hobbitler	33
1.4.2 Oyunun Özellikleri.....	35
1.4.2.1 -Mış Gibi Yapmak	36
1.5 FRP Oyun Çeşitleri	38
1.5.1 Masaüstü (TABLE TOP) Rol Yapma Oyunları.....	43
1.5.1.1 Bu Oyun Nasıl Oynanır?	44
1.5.2 Canlandırma (LARP) Rol Yapma Oyunları.....	59
1.5.3 Elektronik Ortam İnternet Tabanlı Rol Yapma Oyunları	62
1.5.4.1 Tek Oyunculu (CRPG) Rol Yapma Oyunları	63
1.5.4.2 Çok Oyunculu (MMORPG) Rol Yapma Oyunları	66
1.5.4 FRP Oyun Sınıfları.....	68
1.6.1 Âgon.....	68
1.6.2 Alea	69
1.6.3 Mimicry	70
1.6.4 İlinx	70

1.6 Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz yönleri	76
BÖLÜM II.....	78
2. FRP BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER İLLÜSTRASYONU	78
2.1 İllüstrasyonun tanımı ve Tarihi.....	78
2.2 Teknolojinin etkileri	82
2.2.1 Air Brush.....	82
2.2.2 Bilgisayar	83
2.3 İllüstrasyon türleri.....	84
2.3.1 Reklam İllüstrasyonları	84
2.3.2 Yayın İllüstrasyonları.....	85
2.3.3 Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar	85
2.3.4 Özel Alan İllüstrasyonları	85
2.3.5 Fantastik illüstrasyonlar	86
2.3.5.1 Fantastik illüstrasyon özellikleri	97
2.3.5.2 Karakter İllüstrasyon Tasarımı.....	105
2.3.5.3 Karakter Tasarımının Önemi.....	106
BÖLÜM III	110
3. ÖRNEK BİR UYGULAMA.....	110
3.2 League of Legends hakkında bilgi.....	110
3.1.1 Sihirdar Vadisi (Summoner's Rift).....	111
3.1.2 Şampiyonlar	113
3.1 League of legends oyunu için hazırlanan karakter çalışması	122
SONUÇ	129
KAYNAKÇA	130

KISALTMALAR

AD&D	: Advanced Dungeons & Dragons
CoC	: Call of Cthulhu
CRPG	: computer role playing game
DM	: Dungeon Master
DotA	: Defense of the Ancients
D&D	: Dungeons and Dragons
FRP	: Fantasy Rol Playing
GM	: Game Master
GURPS	: Generic Universal RolePlaying System
LAN	: Local Area Network
LARP	: Live Action Role Playing
LoL	: League of Legends
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
MMRPG	: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MUD	: Multi User Dungeons
MUSH	: Multi-User Shared Hack
NPC	: Non Player Character
P	: Player
PC	: personal computer
RPG	: Rol Playing Game
RYO	: Rol Yapma Oyunları
ST	: Story Teller
TG	: The Game
TSR	: Tactical Studies Rules
WoW	: World of Warcraft
ZB	: Zindancı Başı

RESİM LİSTESİ

(Resim 1.1)	Dungeons & Dragons Masa üstü oyunu	4
(Resim 1.2)	Dungeons of Dragons oyun seti	5
(Resim 1.3)	Dragon Warriios masa üstü oyunu	8
(Resim 1.4)	Tablet ab masa üstü rol yapma oyunu	10
(Resim 1.5)	Kriegspiel adlı savaş oyun seti	13
(Resim 1.6)	Little Wars kural kitabı	15
(Resim 1.7)	H.G. Wells, savaş oyunları oynarken	15
(Resim 1.8)	Gettysburg (Avalon Hill, 1958) Masaüstü Oyunu	16
(Resim 1.9)	Diplomacy (Avalon Hill, 1961) Masaüstü Oyunu	17
(Resim 1.10)	J.R.R.Tolkien Kitapları	18
(Resim 1.11)	Rune Quest fantastik rol yapma oyunu	19
(Resim 1.12)	Legend of Five Rings fantastik rol yapma oyunu	19
(Resim 1.13)	Fantasy Rol play masa üstü oyun seti	20
(Resim 1.14)	Unkown isimli dergi	21
(Resim 1.15)	Ejderha Mızrağı Serisi	23
(Resim 1.16)	Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi	24
(Resim 1.17)	Ork Sınıfları illüstrasyonu	26
(Resim 1.18)	Yarı Ork Paladin illüstrasyonu	27
(Resim1.19)	Elf İllüstrasyonu	28
(Resim1.20)	Büyücü Dişi Elf illüstrasyonu	29
(Resim1.21)	Elf Kralı 1957 tarihli Alman baskısı için Horus Engels tarafından yapılan çizimi	30
(Resim1.22)	Silahlı Buçukluk (Halfing) illüstrasyon	31
(Resim1.23)	Buçukluk (Halfing) illüstrasyon	32
(Resim1.24)	J.R.R.Tolkien'in Hobbit çizimi eskizleri	33
(Resim1.25)	J.R.R.Tolkien'in Hobbit çizimi illüstrasyonları	34
(Resim1.26)	Masaüstü oyun karakterleri minyatür figürler	40
(Resim1.27)	Oyuncunun El Kitapları	40
(Resim1.28)	Dungeons & Dragons Oyuncunun El Kitabı	41
(Resim1.29)	Dungeons & Dragons oyun seti	42
(Resim1.30)	Kâğıt ve zar seti	44
(Resim1.31)	Masaüstü oyunu zar seti	45
(Resim1.32)	Masaüstü oyunu zar seti	46
(Resim1.33)	Masaüstü oyunu destekleyici illüstrasyon çizimleri	47
(Resim1.34)	Ryan Devoto tarafından hazırlanan fantastik oyun masası	48
(Resim1.35)	Ryan Devoto tarafından hazırlanan fantastik oyun masası	48
(Resim1.36)	J.R.R.Tolkien tarafından Tek Yüzük adlı rol yapma oyunu kitabı	51
(Resim1.37)	Rol Yapma Oyun seti ve figürler	52

(Resim1.38)	Zindanlar ve Ejderhalar masaüstü oyunu	53
(Resim1.39)	Rol Yapma masaüstü oyun araçları	54
(Resim1.40)	Cthulhu'nun Çağrısı Kitabı ve Dvdsi	56
(Resim1.41)	Baldur's Gate rol yapma oyunu	57
(Resim1.42)	İcewind Dale rol yapma oyunu	58
(Resim1.43)	Canlandırma rol yapma oyunu sahnesi	59
(Resim1.44)	Canlandırma rol yapma oyuncularını	60
(Resim1.45)	Türkiye'nin bilinen ilk LARP'ı, "Pera Palas", İTÜ, 1998	61
(Resim1.46)	Dragon heart oyunundan bir görüntü	62
(Resim1.47)	Neverwinter Nights oyunundan bir görüntü	64
(Resim1.48)	Morrowind oyunundan bir görüntü	65
(Resim1.49)	Diablo3 oyunu ekran görüntüsü	65
(Resim1.50)	League of legends oyunu ekran görüntüsü	67
(Resim1.51)	Warhammer minyatür figürler ve zarlarla oynanan savaş oyunu	68
(Resim1.52)	Dungeon Hunter oyunu ekran görüntüsü	72
(Resim1.53)	World of Warcraft oyun görseli	73
(Resim1.54)	Lord of the Rings Online ekran görüntüsü	74
(Resim1.55)	MUD1 adlı programı	75
(Resim 2.1)	Elmas Sutra adlı illüstrasyon	79
(Resim 2.2)	Ulrich Boner'in "Der Edelstein" (1461) adlı eseri	80
(Resim 2.3)	Aldus Manutius Hypnerotomachia Poliphili adlı kitabı	81
(Resim 2.4)	İlk Airbrush tekniği	82
(Resim 2.5)	İlk Airbrush örneklerinden "Zebra" adlı çalışma	83
(Resim 2.6)	Bilgisayar destekli illüstrasyon örneği	83
(Resim 2.7)	Ömer Tunç tarafından yapılan fantastik illüstrasyon örneği	86
(Resim 2.8)	Dan Seagrave'in karamsar tonlarla dekoratif öğeleri birleştiren fantastik illüstrasyonu	87
(Resim 2.9)	Bilbo ve Gandalf 1976 Rus baskısı için Mikhael Belomlinskiy tarafından yapılan illüstrasyon	88
(Resim 2.10)	J.R.R. Tolkien Gandalf'ın Çıkmazına varışını gösteren illüstrasyonu	89
(Resim 2.11)	J.R.R. Tolkien "Gandalf" illüstrasyonu	90
(Resim 2.12)	J.R.R. Tolkien "Hobbitköy"ün eskizi	91
(Resim 2.13)	J.R.R. Tolkien "Hobbitköy" illüstrasyonu	91
(Resim 2.14)	J.R.R. Tolkien üç trolün taşa dönüşmesi illüstrasyonu	93
(Resim 2.15)	J.R.R. Tolkien Smaug uçarken cücelerin yürüyüşü illüstrasyonu	94
(Resim 2.16)	J.R.R. Tolkien "Beyaz Ejderha Roverandom Ay köpeğinin peşinde" illüstrasyonu	95

(Resim 2.17)	J.R.R. Tolkien “Ejderha ve Savaşçı” illüstrasyonu	96
(Resim 2.18)	J.R.R. Tolkien’in “Smaug’un Ölümü” illüstrasyonu	96
(Resim 2.19)	J.R.R. Tolkien’in “Ayrıkvadi’den Doğuya Bakarken” illüstrasyonu	97
(Resim 2.20)	J.R.R. Tolkien’in “Ayrıkvadi” illüstrasyonu	98
(Resim 2.21)	Büyücü Elf illüstrasyonu	99
(Resim 2.22)	Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Dişi Elf” illüstrasyonu	100
(Resim 2.23)	Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Cüce” illüstrasyonu	101
(Resim 2.24)	Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Goblin” illüstrasyonu	102
(Resim 2.25)	Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Erkek Elf” illüstrasyonu	103
(Resim 2.26)	Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Troll” illüstrasyonu	104
(Resim 2.27)	“Gyrokin Race” video oyunu karakter tasarım örneği	105
(Resim 2.28)	Fantastik karakter tasarım örneği	106
(Resim 2.29)	Oyun Karakter Tasarım Örneği	108
(Resim 2.30)	Fantastik karakter tasarım örneği	109
(Resim 3.1)	League of Legends Oyun Karakterleri	111
(Resim 3.2)	Sihirdar Vadisi Ekran Görüntüsü	113
(Resim 3.3)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Ashe”	114
(Resim 3.4)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Freljord’lu Ashe”	115
(Resim 3.5)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Lux”	116
(Resim 3.6)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Muhafız Lux”	117
(Resim 3.7)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Diana”	118
(Resim 3.8)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Ay Tanrıçası Diana”	119
(Resim 3.9)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Karma”	120
(Resim 3.10)	League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Lotus Çiçeği Karma”	121
(Resim 3.11)	League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter eskizi	123
(Resim 3.12)	Oyun için hazırlanan karakterin renklendirilme aşaması	124
(Resim 3.13)	League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter “Nippy”	125
(Resim 3.14)	League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter Nippy’nin avatar hali eskizi	126
(Resim 3.15)	Nippy’nin renklendirme aşaması	127
(Resim 3.16)	Nippy’nin son hali	127
(Resim 3.17)	League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter “Nippy Böcek Şoku”	128

GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Saadet Tuğçe ARSLAN
Anabilim Dalı : Grafik Tasarım
Programı : Grafik Tasarım
Tez Danışmanı : Yrd. Doç.Dr. ŞENAY ALSAN
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2016
Sayfa : 146

FRP BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER TASARIMI ve ÖRNEK BİR UYGULAMA

ÖZET

“Fantastik anlatıda ilgi uyandırabilmenin koşulu inandırıcılık, inandırıcı olmanın zorunlu koşulu ise inanmaktır... Bunlardan yola çıktığım da, gerçek ve iyi bir fantastik anlatının yalnızca bir meczubun ağzına uygun düştüğü sonucuna varıyorum.”
(Charles Nodier)

FRP internet dünyasında ve normal yaşam koşullarında (yüz yüze) oynanan bir tür fantastik oyundur. Fantezi edebiyatı, gerçeğe dayalı olmayan yazılı anlatım tarzıdır. Genelde hikâye, roman, oyun ve drama gibi yazım biçimlerini içerir. Fantastik Edebiyat "Gerçeklik" dâhilinde "Gerçekçi" olmayandır. Bilgisayar oyunlarının günümüzdeki en büyük ticari sektörlerden biri olduğu bilinmektedir. Her yaş gurubuna hitap etmekte ve yaygınlaşmaktadır. Macera oyunları, aksiyon oyunları, rol yapma (RPG) oyunları, fantezi türü rol yapma (FRP) oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunları, ve internet ortamında birden fazla oyuncu ile oynanabilen web tabanlı oyunlar gibi pek çok türü bulunan bilgisayar oyunları hedef kitlesine çok fazla çeşitlilik sunabilecek kapasiteye sahiptir.

Anahtar Kelimeler: Frp, rol yapma oyunu, fantezi edebiyatı, karakter tasarımı, illüstrasyon, karakter sınıfları, League of Legends, bilgisayar oyunları.

GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Saadet Tuğçe ARSLAN
Field : Graphic Desing
Program : Graphic Desing
Supervisor : Yrd. Doç.Dr. ŞENAY ALSAN
Degree Awarded and Date : Master – May 2016
Pages :146

CHARACTER DESIGN IN COMPUTER GAME FRP and SAMPLE APPLICATION.

ABSTRACT

"Fantastic narratives on the condition of being able aroused the interest of credibility, to believe is the necessary condition of being convincing ... When I left them on the road, I come true and a good fantasy narrative of the conclusion only as a Recluse's befit his mouth." (Charles Nodier)

FRP and normal living conditions in the internet world (face to face) is a kind of played a fantastic game. Fantasy literature, writing style is not based on facts. In general, stories, novels, it includes writing formats, such as games and drama. Fantastic Literature is not "Reality" within "realistic". Computer games are known as one of the largest commercial sectors in today's world. In appeals to every age group and it is increasing by progress in the economic field. Adventure games, action games, role-playing (RPG) games, role-playing fantasy genre (FRP) games, simulation games, strategy games, and can be played with multiple players on the internet web-based games, including many species found computer games too much to the audience It has the capacity to provide diversity.

Keywords: Frp, role-playing game, fantasy literature, character desing, illustration, character classes, League of Legends, computer games

GİRİŞ

Bu araştırmanın amacı, oyun kültürüne bir alternatif olarak sunulan ve özellikle son yıllarda popülerliğini artıran Fantezi Rol Yapma Oyununda, türlerin, oyundaki karakterlerin, ırkların, yaşadıkları evrenin ve günümüzdeki web tabanlı bilgisayar oyunlarının ele alınmasıdır. Rol yapma oyunları, FRP (Fantasy Role Playing- Fantezi Rol Oynama) oyununu betimlemektedir.

Geçmişten günümüze kadar farklı disiplinlerde fantastik etkilerin kullanımının güncelliğini koruması nedeniyle bu araştırma fantastik oyun tasarımları ile beraber dijital illüstrasyon tekniği ve internet üzerinde oynanabilen web tabanlı oyunlar da konunun sınırlılıklarını kapsamaktadır.

Temel olarak 3 aşamadan oluşmaktadır. Birinci bölümde terminoloji ve tanımlar yer almaktadır. FRP türü rol yapma oyunlarına, fantezi edebiyatına, diğer rol yapma oyunlarına ve tarihsel süreçlerine, oyunun tanımına, gelişimine ve FRP türü oyun çeşitlerine, (TABLE TOP-LARP-CPRG-MMRPG) yer verilmiştir.

İkinci bölümde, FRP bilgisayar oyunlarında karakter illüstrasyonu, illüstrasyonun tanımı ve tarihi, illüstrasyon türlerine ve fantastik illüstrasyon örnekleri üzerinde durulmuştur. Elflerin, savaşçıların, orckların, cücelerin ve yaratıkların ve yaşadıkları evrenin yer aldığı bölümdür.

Üçüncü bölümde ise League of Legends oyun incelemesi ve bu oyun için tasarlanan fantastik bir karakter çalışması bulunmaktadır. Karakterin kişiliğine, yaşadığı dünyaya, ırkına, yeteneklerine, güçlerine ve tasarım aşamasına bu alanda yer verilmiştir.

BÖLÜM I

1. FANTASTİK ROL YAPMA (FRP) BİLGİSAYAR OYUNLARI

1.1 FRP Nedir?

Oyun kültürden daha eskidir. Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”(Huizinga, 2015: 16,17).

Oyun, “Hangi sınıflamaya dâhil edilirse edilsin, başlangıçta çocuk kültürüyle birlikte düşünülen oyun, günümüz kapitalist üretim ve tüketim koşullarında bir serbest zaman etkinliği olarak görülmektedir. Serbest zamanı kâr amacıyla kullanan kapitalist piyasa, bu çerçevede tüketimciliği arttırmak için, açtığı oyun/eğlence merkezleriyle, piyasaya sürdüğü oyunlarla ve oyuncaklarla, oyunu da alınıp satılabilen bir metaya dönüştürmüştür. Başlangıçta bir serbest zaman etkinliğinden ve ekonomik üretim-tüketim ilişkilerinin dışında olan oyun, tam da tüketim kültürüne eklenmiştir (Akbulut, 2009:76,77)”.

Oyun ve oyuncu kültürü gelenekselden dijitale doğru evrilirken oynama ediminin bir takım özelliklerinin de değişmesine neden olmuştur.¹ (Aydemir, 2011: 4) 19. yüzyıl başlarına kadar uzanan Rol Yapma Oyunları (RYO) ilk kez 20. yüzyıl başlarında H.G. Wells tarafından yazılan kurallar kitabı ile sistemli bir oyun hâline gelmiştir. 1974 yılında Dave Anderson ve Gary Ggax’ın düzenlediği ve TSR Inc². (Tactical Studies Rules)’den çıkan Dungeons and Dragons (D&D – Zindanlar ve Ejderhalar) RYO’nun popüler hâle gelmesini sağlamıştır (Vuckovic, 2003: 34).

¹ Gelenekselden dijital oyuna doğru oyunun öğelerinin nasıl değiştiği ile ilgili tartışma için bakınız: Akbulut, H. (2009), Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü, (Der. Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan ve Işık Barış Fidaner) Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. Kalkedon Yayınları, İstanbul. 25-82.

² TSR, 1997 yılında Wizards of the Coast firması tarafından satın alınmıştır.

http://en.wikipedia.org/wiki/TSR_Inc.

Mackay (2001) RYO'yu "oyuncuların ve oyun yöneticisinin kurgusal karakterlerinin, kendiliğinden oluşan etkileşimlerinin oluşmasına yardımcı olan kuralların olduğu, bölümlerden oluşan ve katılımcı bir öykü yaratma sistemi (Carlson, 2007:6)" olarak tanımlar.

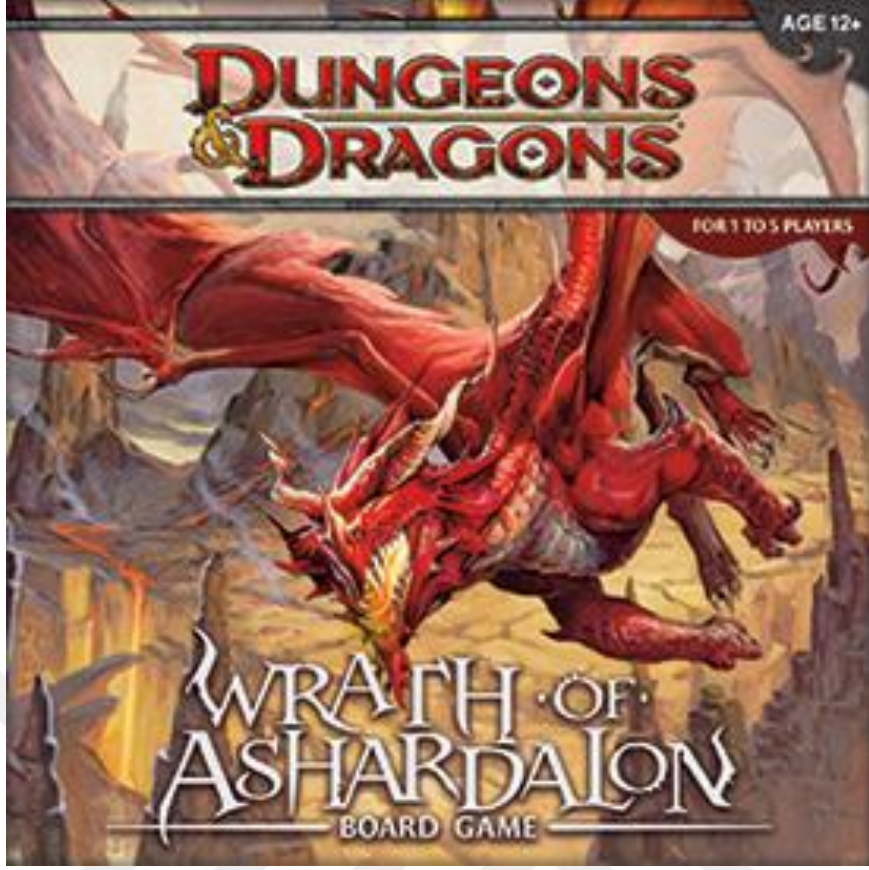
Rol oynama (Dramatizasyon) yöntemi, çeşitli öğretim ve öğrenim amaçları için, kendiliğinden meydana gelen, hazırlıksız, yaşam tecrübelerinin aslına benzer, canlı sunuşlarını gerçekleştirme yöntemidir. Başka bir deyişle ise, bir takım durum ve olayların, hareket, konuşma ve taklit gibi öğelerden yararlanılarak hayali bir ortam içinde canlandırılmasıdır. Psikolojik terapide "psikodrama", okullarda "sosyodrama" olarak kullanılan bu yöntemde dramatizasyon yani rol oynama esastır (Hesapçioğlu 2011: 218).

Rol yapma oyunları çok sade bir çekiciliğe sahiptir. Kaçış, bir anlamda, benzeri olan ve gerçeklerden uzaklaşmayı sağlayan medyumlar içerisinde, en uç noktadır. Sinemadan, edebiyattan ve tüm diğer tarz bilgisayar oyunlarından öteye gider (Morris ve Hartas, 2004: 15).

Rol yapma oyunlarından hiçbiri Dungeons & Dragons kadar başarılı olmamış ve popüler hale gelmemiştir. Dungeons & Dragons, FRP türü rol yapma oyunudur. Oyuncular, oyunun bir parçası olarak, yarattıkları karakterlerin eylemleri ve kişiliğinde yer almakta; ardından macera, deneyim, zenginlik ve güç arayışlarından oluşan hayali dünyaları sayesinde bu serüvende karakterlerine rehberlik etmektedirler (Gygax, 1978). Oyunu organize eden temalar, takım çalışması, işbirliği ve hayatta kalmadır (Patkin, aktaran Özkan, 2007:5).

FRP internet dünyasında ve normal yaşam koşullarında (yüz yüze) oynanan bir tür fantastik oyundur. Açılımı "Fantasy Role Playing" dir, fantezi rol oynama anlamındadır. Fantezi rol oyunları, oyunun diğer türlerine ve eğlencenin diğer formlarına nazaran özgün bir biçime sahiptir ve görel olarak daha yenidir.

Bu tip oyunların ilk örneği 1973 yılında yayımlanan Dungeons & Dragons'tur (D&D); Gary Gygax tarafından, çeşitli savaş oyunlarının içeriğine ortaçağ mitlerinin, yerel efsanelerin ve büyüünün katılmasıyla yaratılmıştır (Abyeta ve Forest, 1991).



(Resim 1.1) Dungeons & Dragons Masa üstü oyunu

Oyunlar, farklı dünyalar kuran etkinliklerdir (Goffman, 1961). Fine'a (1983) göre ise, basitleştirme ya da abartma yoluyla oyunlar bize neyin gerçek olduğunu anlatırlar. Fantezi oyun, hayal gücünde esnek olan ve esrarengiz hazlarla dolu sosyal bir dünyadır. Bu dünya, toplu olarak deneyimlenen paylaşılmış fantezilerdir (Özkan, 2007: 3).

Dungeons & Dragons'da olaylar genel olarak Yunan ve İskandinav Mitolojilerinden etkilenecek şekilde yazılmış, oyun yöneticinin kendi bakış açısıyla değiştirilmeye açık olan, hayali bir dünyada geçmektedir, oyunu ve kuralları anlatan kitabın yansıtıkları, Edgar Rice Burroughs, Michael Moorcock, Robert E. Howard gibi 1960 ve 1970'lerin modern fantezi yazarlarından izler taşır. Gygax (1989) tersini söylese de, oyunun J.R.R Tolkien' in başyapıtı olan, tamamen hayali bir dünyada geçen Yüzüklerin Efendisi'nden etkilendiğini tespit etmek zor değildir. Oyuncunun oynayacağı karakterin olabileceği ırklardan halflingler, Tolkien' in hobbitleriyle

fiziksel ve sosyal betimlemeleri itibariyle benzeşmektedir, ayrıca insanlar, eller, dwarflar(cüceler), orclar, troller gibi diğer ırklar da romandaki ırklarla aynıdır (Derviş, 2005: 9).



(Resim 1.2) Dungeons of Dragons oyun seti

İskandinav veya Norse mitolojisi, İskandinav insanların Hıristiyanlık öncesi dinleri, inanışları ve efsaneleridir. M.Ö. 1000 yıl sonrasında, birçok avrupa ülkesinde Indo-Avrupa dili konuşuluyordu. M.Ö. ilk bin yılın ortalarında Alman kabilelerinden Güney İskandinavya ve Kuzey Almanya bölgesinde yaşamışlardı. Onların yayılmaları ve ilerlemeleri M.Ö. 2. yüzyıla kadar devam etti. Bu yüzden İskandinav ve Alman mitolojileri aynı temeller üzerindedir ve birçok ortak noktası vardır.

Snorri Sturluson'un Eddası (1179-1241) bu efsanelerin çoğunu içerir. Mitolojinin yaratılış detaylarını çok çeşitli kaynaklara dayanarak sadece Snorri kaleme almıştır. Danimarka, İsveç, Norveç ve İzlanda gibi İskandinav ülkelerinde yaşayan

halkların atalarının kuşaktan kuşağa aktardığı zengin bir mitos öykü ve masal dağarcığı vardır. İskandinavya’da tapılan tanrılara ilişkin efsanelerin yanı sıra ‘Sağa’ denen ve kahramanların haydutların, hayaletlerin, canavarların, deniz krallarının, köylülerin, cücelerin aşk ve serüvenlerinin anlatıldığı öyküleri de vardır. İskandinav mitolojisi günümüz dünyasında mitoslarda geçen tanrılar ve simgeler yönüyle oldukça bilinir bir durumdadır.

1.2 Fantezi Edebiyatı

Fantezi, kelime anlamı olarak "sınırsız, sonu olmayan hayal" manasına gelmektedir.³ Edebiyatta fantezi, üstünde karar kılınmış net bir tanımı olmayan, zaman zaman farklı yazarlarca farklı tanımlar yapılabilen bir edebiyat koludur. Temel olarak; gerçekte olmayan büyü, bilinmeyen güçler, insanlarla iletişim içindeki tanrılar, garip yaratıklar gibi gizemli ve sıradışı öğelerin hâkim olduğu hayali dünyalarda geçen eserlerin içine dâhil edildiği bir kategoridir.

Roger Caillois ise “her yerde kesin bir nedenselliğe boyun eğmiş mucizesiz bir dünya imgesinden önce gelen” fantastiğin en azından okuma boyunca inandığımız korku dolu bir oyun olduğunu söyler. Todorov ise fantastiği “kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan öznenin, görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlık hali” olarak tanımlar. Richard Mathews için fantezi şaşırma, merak, gizem ya da büyüyü harekete geçiren, yaşadığımız sıradan hayatın, mantıksal açıdan öngörülebilir maddi dünyanın ötesine geçebilen kurmaca çeşididir.⁴

Fransız yazar Charles Nodier, fantastiği “batıl inançların tanıklık ettiği üstte duran dünya”ya bağlar. H. P. Lovecraft ise “fantastiğin kökleri, insanoğlu için gerekli olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, korkuya kadar uzanır”⁵ diyerek, Caillois gibi, fantastiğin korkuyla olan ilişkisine dikkat çeker. H.G.Lewis, fanteziyi imkânsızlığı

³"Fantezi", TDK Güncel Türkçe Sözlük (2016)

⁴ Richard Mathews, *Fantasy: The Liberation of Imagination*, Routledge, New York ve Londra, 2002, s. 1.

⁵A.g.e., s.28,29.

temsil eden, “sıkıntı veren rüya” olarak tanımlar. Ona göre fanteziyi, olağanüstü olay ve onun içindeki sıradan insan belirler. Fantezi önce okurun inanacağı bir mucize kurar, okurun onu içselleştirmesini sağlar. Daha sonra anlatı sıradan gibi görünenin içine “büyülü tuzaklar” yerleştirir. E. M. Forster, fanteziyi zihinsel bir egzersiz olarak görür. Zihinsel egzersiz kendisini kurmacanın içine yayar, okurun katılımını talep eder.

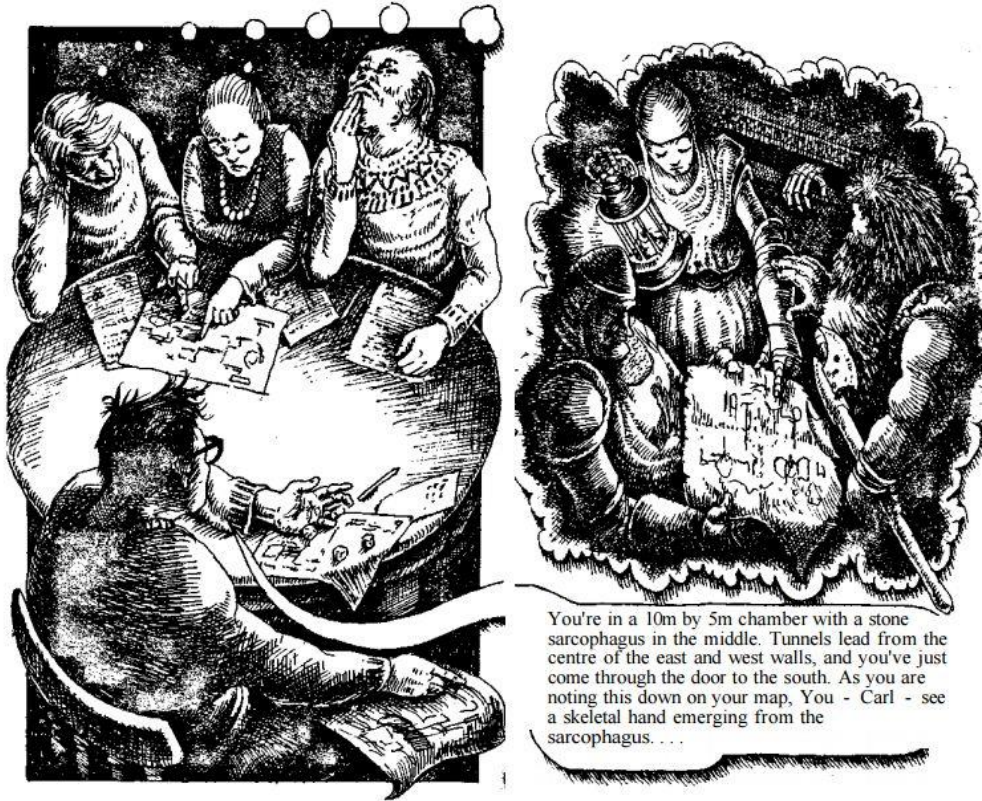
Forster, doğaüstünü ima eden ama onu açıklamaya gerek duymayan fantezinin oyuncu ve aktif yanına dikkat çeker. Takip ederken okurda rahatsızlığa neden olan fantezinin beklenmedik bir aydınlanma sağladığını düşünür. J. R. R. Tolkien’e göre ise fantezi; kurtuluş, kaçış ve avuntu yaratabilmek için ikincil dünyalar, ikincil inançlar üreten ve okurun büyülenmesine dayanan bir anlatıdır (Ayar, 2015: 27,28)

Castex Conte Fantastique en France (Fransa’da Fantastik Öykü) adlı yapıtında şöyle yazar: Fantastik gerçek yaşama birden bire gizemin girmesiyle...belirir”. Roger Caillois Au Coeur du fantastique’te (Fantastiğin İçinde): “Tüm fantastik, bilinen düzenin bozulması, gündeliğin değişmez yasallığı içinden kabul edilemeyecek olanın fişkırmasıdır (Todorov, 2012: 32,33).

Gerçekte var olmayan bir dünyayı işlediğinden, genelde bu açıdan benzeri olan bilim kurguyla kıyaslanır, ve bu iki dal bazen iç içe girerler, bundan dolayı da fantezinin tanımı zorlaşır, bilim kurguyla karşılaştırılarak yapılacak her tanımlama sorunun netleştirilmesi açısından faydalı olacaktır. Deford, iki dal arasındaki farkı tanımlarken, bilim kurgunun "imkânsız gözükten olasılıklara" dayandığını, fantezinin ise “olası olarak kabul edilen imkânsızlıklara” dayandığını vurgulamıştır (Treitel, 1995). Bilim kurgunun çıktığı yer gotik edebiyatıdır, fantastik ise mitoloji öyküleri ve halk öykülerinden çıkmaktadır (Somay, 2015: 23,24).

Taormina’a (2002) göre, fantezi’ yi gerçek dünyadan bilinçli olarak kopan, hayali ve gerçek olması imkânsız olan bir dünyada geçen bir tür olarak, bilim kurgu’yu ise gelecek tahminine dayanarak bu dünya üzerinden yola çıkılmış hayali bir dünyada geçen bir tür olarak tanımlar. Yine de bu tanımlarla kısıtlı kalarak, iki türün arasındaki farkı netliğe kavuşturmak ve neden modern rol yapma oyunları en çok fantezi edebiyatından etkilendiğini söylemek zor olacaktır (Derviş, 2005: 4).

Fantastik rol yapma oyunları, rol yapma oyunlarının bir alt türüdür. FRP 1970’li yıllarda ortaya çıkmış eski destanlardan, hikâyelerden, efsanelerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Kendinize oluşturduğunuz hayali bir dünya da, kimi zaman masa başında, saatlerce süren ve tek günde bitmesine imkân olmayan oyunlardır. Oyun yöneticisine bağlı olarak değişebilen, gerçekten iyi bir hazırlık süreci gerektiren, bir kurgudur. Kimi zaman atıl durumda olan boş bir arazi de kendinize yaratmış olduğunuz bir tiyatro oyunudur Karakterinizle bütünleştiğiniz eskiden masaüstü oynanan, şimdilerde ise bilgisayar başında hazır düzene oturarak oynanan bir oyundur (Küpçü, 2016).



(Resim 1.3) (Kaynak: Morris, 1985: 12,13) Dragon Warriors masa üstü oyunu

Fantastik Rol Yapma Oyunlarında (FRP) ise D&D Oyuncunun El Kitabı’nda şu şekilde tanımlanmıştır:“sizin ve arkadaşlarınızın hayal gücünde yaşayan benzersiz bir kurmaca karakter yaratırsınız. Oyundaki bir kişi, Zindancı Baş (Dungeon Master), fantastik bir dünyada yaşayan insanları ve yaratıkları kontrol eder. Siz ve arkadaşlarınız Zindancı Baş’ın sizin için daha önceden hazırladığı tehlikelerle yüzleşir ve gizemleri keşfedersiniz” (Cook, aktaran Koşu, 2010: 5,6).

Oyun içerisinde oyuncular kurgusal bir kimlik altında oynamakta, birbirleriyle betimsel anlatımlar ve doğaçlama diyaloglar aracılığıyla iletişime girmektedirler. Rol yapma ve doğaçlama özellikleri ile bu faaliyet, aynı zamanda etkileşimsel bir tiyatroyu da içermektedir.

Dungeons & Dragons iki tip oyuncuyu gerektirmektedir, oyuncuların kendisi yani karakterler yaratan ve onları araştırmaya yöneltenler ve oyuncuların katılacağı senaryolar türeten Dungeon Master (DM)'dir (Patkin, aktaran Özkan, 2007: 5).

Bir oyuncu gerçek zamanda bir diğerrinin hayal dünyasında oynamakta ve diğerrleri ile etkileşime geçmektedir. Bu oyunlarda iki tip performans görölmektedir; bunlar Dungeon Master (DM) ve oyuncular arasında ortaya çıkan işitsel ve görsel olayların belirlenmesi ve oyuncular ile DM arasında paylaşılan olayların-karakterlerin ortaklaşa oluşturulmuş hayali bir tiyatrosudur (Hughes, aktaran Özkan, 2007: 5).

Karanlıklar Dünyası (World of Darkness) temalı bir rol yapma oyununda kendisine “ben Promethean'ım⁶” diyen bir kişinin yaptıklarını oyunda olmayan bir kişi saçmalık olarak nitelendirebilir (Koşu, 2010: 22).

Fantastik edebiyatın, salt kurmaca alanda yer aldığını ve her şeyden önce korku ile oynanan bir oyun olduğunu belirten yazar Roger Caillois, ‘Anthologie du Fantastique’ adlı antolojinin önsözünde yer alan ‘Peri Masalından Bilimkurguya’ başlıklı yazısında “periler alemi ve gerçek dünya çarpışmadan, çatışmadan birbirinin içine girebiliyorsa buna karşılık fantastikte de “doğüstü, evrensel uyumda bir kırılma olarak görünür”⁷der (Taş, 2009: 4).

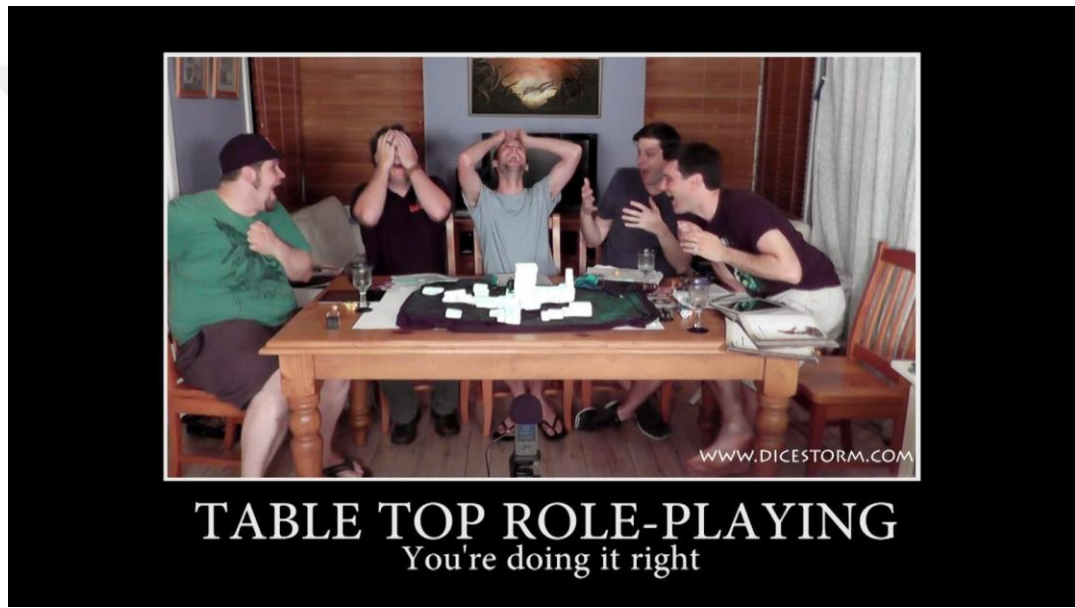
FRP, malzemesini çoğunlukla hayal gücü oluşturan bir masaüstü (board veya kâğıt-kalem) oyunudur. Masaüstü kavramı yabancı bir tabirden gelmez. Tablet top denilen bir kavramdan gelmektedir. Başka deyişlerle; doğaçlama sözlü tiyatro, doğaçlama hikâye yazma/anlatma veya evcilik/kovboyculuktur. Oyundaki amaç

⁶Promethean, Frankenstein ve benzeri hikâyelerden etkilenilerek yaratılmış canlılardır. Kimya yoluyla ölümlere can verdikten sonra ortaya çıkan canlılar bu gruba girer.

⁷Roger Caillois, Anthologie du Fantastique, 1966, alıntıl原因 Jean-Luc Steinmetz, a.g.e., s. 17-18

eğlenmektir. Sonra ise rol yapmaktır. Oyuncuların istedikleri her şeyi yapma, her şeyi düşünme özgürlükleri vardır. (Küpçü, 2016)

Oyunu, diğer oyunlardan farklı kılan ve klasik oyun tamamlamasının dışına taşıran önemli bir özelliği, oyunun amacıdır. Genel kanı ve kabul edilen, oyunların bir başlangıcı ve sonu olması gerektiği, oyunun rakip iki taraftan birinin galibiyeti ve diğerinin yenilgisi durumunda sonlanması gerektiğidir. Rol yapma oyunlarında bu geçerli değildir, "çünkü bu oyunda kimse kazanmaz veya kaybetmez" (Cook, 1989: 9).



(Resim 1.4) Tablet tab masa üstü rol yapma oyunu

Tolkien, fantezinin gözlemlenen gerçeğin üstünlüğünden kurtuluşu sağlayan, tuhaf ve şaşırtıcıyı birleştiren en saf sanat biçimi olduğunu savunur. C. S. Lewis'e göre de fantastik, psikolojik bir fenomen olan fantezinin, edebiyatta kendini göstermesidir.⁸ Ursula K. Le Guin ise fanteziyi varoluşun kavranması için alternatif bir teknik olarak görür.⁹ (Ayar, 2015: 28)

⁸W. R. Irwin, *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, University of Illinois Press, Urbana, 1976, s. 35-45.

⁹Harold Bloom, "Clinamen: Towards A Theory Of Fantasy", yay. David Sander, *Fantastic Literature: A Critical Reader*, Westport, Connecticut, Londra, 2004, s. 272.

Jean- Luc Steinmetz, “Fantastik öyküleri Genel olarak söylendiği gibi peri masalları, hortlak hikâyeleri ve özellikle Alman Hoffmann’ın itibar kazandırdığı, doğaüstünün önemli rol oynadığı öykü türü” olarak açıklanmıştır.¹⁰

1.3 Rol Yapma Oyunları

Rol oynama yöntemi özel bir değere sahiptir. Çünkü bu yöntemde oyuncular başka bir kimliğe bürünür, başkalarının nasıl hissettiğini, düşündüğünü, etkide bulunduğunu anlama fırsatı imkânına sahip olur (Küçükahmet, 1989: 54). Bu yöntemde oyuncu o gün işlenecek konuyla bağlantılı olan rolü hazırlıklı veya hazırlıksız olarak oynayabilir. Rol yapma oyuncuları güdüler, kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlar (Purcell 1993: 912). Ayrıca yaratıcı drama çocukların etkileşime girme, yaşantı geçirme, gerçeği ortaya çıkarmaya kadar yaratma olanağı tanır (Gelfer and Perkins, 1992: 30).

Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. (Huizinga, 2015: 30). Normal yaşantımıza yön veren bu kurallar oyun sırasında yerini oyunun “üzerinde uzlaşmış kuralları”na bırakır. Oyunun sağlıklı ve bozulmadan devam edebilmesi için bu kurallara uymak zorunludur.

Rol oyunlarında birçok öğrenme ortamı oluşmakta ve kişi farklı yeteneklerini geliştirmektedir. Oyun sırasında farklı rolleri taklit etmek, oyuncuların birçok rol normunu tanımalarına olanak sağlamakta ve davranış deneyimlerini geliştirmektedir. Kişinin oyun sırasında değişik konumlarda olması, empati yeteneğinin gelişmesine yardımcı olabilmekte ve rol üstlenme yeteneği geliştikçe iç denetimi de artmaktadır (Özkan, 2007:4).

Rol yapma oyunlarında kazanmanın ne olduğu sorusunu cevaplamak gerekir. RYO’larda kazanılacak bir şey yoktur; yani oyunun sonunda bir ödül veyahut bir üstünlük söz konusu değildir; çünkü grupça oynanan ve hayal gücünde gelişen bir

¹⁰ Jean-Luc Steinmetz, Fantastik Edebiyat, Dost Yayınları, Ankara 2006, s.8.

oyundur. Sonunda bir ödül vaat etmez. Karşılıklı değil beraber oynanan bir oyun olduğu için de Huizinga'nın bahsettiği ödül kavramından¹¹ uzaktır. Senaryo dâhilinde bir şey başarıyorsa bu bir kişinin değil grubun başarısıdır. Aynı zamanda ZB'nin aktardığı senaryoda ZB'yi yenmek gibi bir durum da söz konusu değildir (Koşu, 2010: 7).

Bir rol oynama katılanlara, her davranışın bir nedeni olduğu, nedenlerin genel olarak çok çeşitli olduğu ve bu davranışın ortaya çıktığı koşulların nedenlerden biri olduğu düşüncesine ulaşmasına yardım eder. Rol yapma çeşitli öğretim ve öğrenim amaçları için, kendiliğinden meydana gelen hazırlıksız, yaşam tecrübelerinin aslına benzer, canlı sunuşlarını gerçekleştirme yöntemidir (Hesapçıoğlu, 2011: 337).

Rol oyunlarının yeni bir türü olan Fantezi Rol Oyunları (FRP), birçok ülkede çok sayıda kişi tarafından oynanmaktadır. Bu tür oyunlar çoğunlukla ortaçağ mitlerinden türeyen ve kişilikleri oyuncular tarafından uyarlanan birtakım fantastik bireyler yoluyla karakterize edilmektedir (Douse, McManus, aktaran Özkan,2007: 4).

FRP de tamamen bizlerin hayalleri üzerinde oynanan bir tiyatro oyunudur. FRP severleri rol yapmayı sevenler ve daha çok rekabetçi zar aksiyonlarına düşkünler olarak ayırabiliriz. Özellikle de aksiyon severler içinde türün kart oyunları, masa üstü taktik stratejik savaş minyatür oyunları ve board gameleri yapılmıştır.

1.3.1 Rol Yapma Oyunlarının Tarihi

Rol Yapma Oyunlarının temeli savaş oyunlarına dayanır. 1780 yılında Helwig tarafından daha sonra Prusya Orduları Komutanı olmuştur, amacı askeri taktiklerin genç askerlere ve askeri öğrencilere öğretilmesi olan ve adı “War Chess (Savaş Satrancı)” olan bir oyun geliştirilmiştir (Avedon & Sutton-Smith, aktaran Fine, 2002: 7).

¹¹ “Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir. ... Beden gücü, silah, deha veya eller, gösteriş, büyük sözler, övünme, palavra, hakaret yardımıyla; zar fincanıyla, hatta hile ve aldatmacaya başvurarak mücadele edilmektedir (Huizinga, 2015:76,77)”.

Savaşları, savaşçılar zarar görmeden yeniden canlandırmak eski Sümerler tarafında 4000 yıl önce düşünülmüştür. Satranç ve Go, dünyanın en eski iki oyunu, savaş oyunları üzerine kurulmuştur. “Kriegspiel” adlı savaş oyunu zarlar üzerine kurulmuştur, böylece rastgele olaylar olması, her yeni oyundan daha bir zevk almasını sağlıyordu.



(Resim 1.5) “Kriegspiel” adlı savaş oyun seti

1811 yılında Prusya Topçu Subayı Herr von Reisswitz ve oğlu “War Chess” oyununu geliştirmişler ve oyuna Kriegspiel adını vermişlerdir (Mackay, 2001) . Oyun, savaş satrancından farklı olarak 1666 kareden oluşan bir oyun tahtası üzerinde değil, haritalarda ve kumla kaplı masalarda oynanmaktadır. Karşılıklı iki takım olarak oynanan oyunda, taraflar mavi ve kırmızı renklindedirler (Avedon ve Sutton-Smith, aktaran Koşu, 2010, 40).

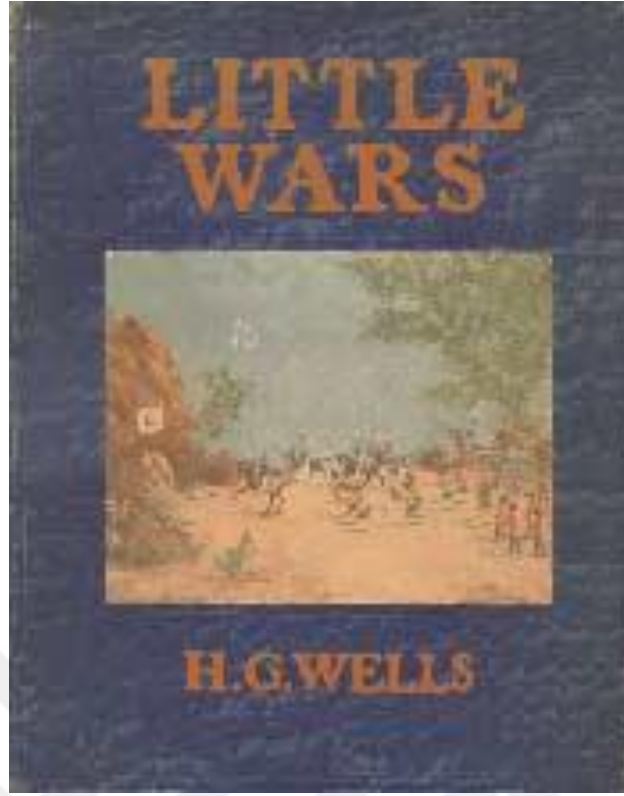
Savaş Satrancı’ndan farklı olarak Kriegspiel’in bir hakemi vardır. Oyuncuların orduların manevralarını nasıl yapacağı, hangi şekilde düşman orduya saldıracağı,

oyuncular tarafından yazılarak hakeme verilir. Hakem ise tarafların nasıl savaştığını ve gizli bilgileri ve oyun kurallarını göz önünde bulundurarak galibin kim olduğuna karar verir (Avedon & Sutton-Smith, 1971; Mackay, 2001). Daha sonra, oyunda muharebelerde kimin kazandığını belirlemek için oyunda “zar” kullanılmaya başlanmıştır (Fine, 2002:8).

Kriegspiel, zarlar üzerine kurulmuş bir savaş oyunudur. Prusyalılar tarafından askeri istatistikler kullanılarak oluşturulan ve Helmuth Von Moltke tarafından harp akademisi eğitimine dâhil edilmiştir. Normandiya çıkarması başladığında (6 Haziran 1944) Alman batı ordusu komutanlarının yarısı bu oyunlara katılmak üzere kıtalarından ayrılmışlardır.

H.G.Wells 1913 yılında Kriegspiel’in konseptini, amatör oyuncular için kendi tasarladığı oyuna uyarlamış ve amatör oyuncular için “Little Wars” adında ilk kurallar kitabını yazmıştır (Fine, 2002:9).

1960’lara kadar savaş oyunları popülerliğini arttırmıştır ve bazı oyun firmaları tarihi savaş oyunları yayınlamışlardır. Bu gelişim savaş oyunlarının yapısını değiştirmemiş, sadece “Little Wars”a göre kuralları daha karmaşık hale getirmiştir. Kurallardaki bu değişimin nedeni ise savaş alanındaki gerçekliği daha fazla yansıtmaktır (Fine, 2002:9).



(Resim1.6) Little Wars kural kitabı



(Resim 1.7) H.G. Wells, savaş oyunları oynarken

Oyun formunun gelişimindeki en büyük etkileri yapan savaş oyunlarını (Mackay 200: 14) aşağıdaki şekilde listelemiştir:

Kriegspiel (1811)

Strategos (1880)

Little Wars (1913)

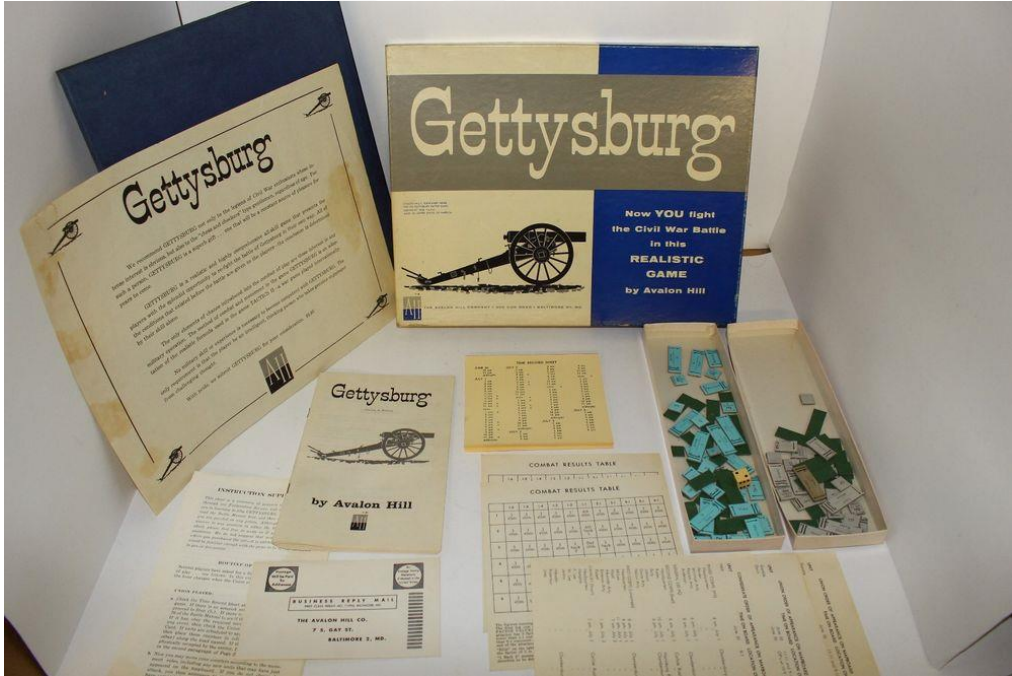
The Fletcher Pratt Naval War Game (1940)

Tactics (Charles Roberts, bireysel yayın, 1953/Avalon Hill, 1958)

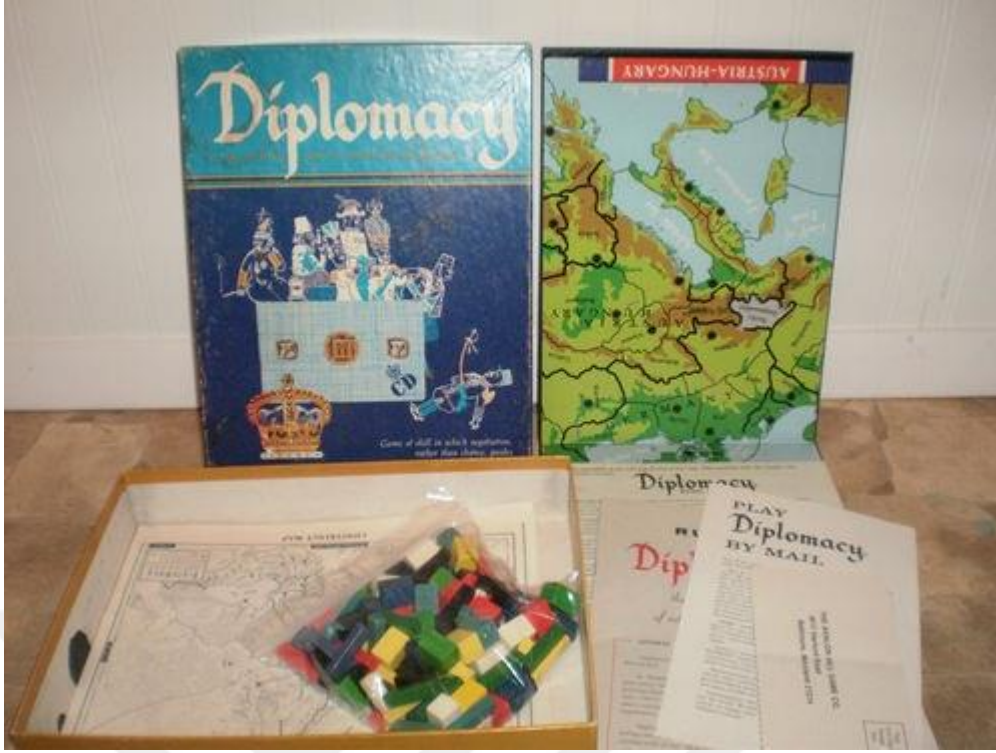
Gettysburg (Avalon Hill, 1958)

Diplomacy (Avalon Hill, 1961)

Chainmail (Lake Geneva Tactical Studies Association, 1969/Guidon Games, 1971).



(Resim 1.8) Gettysburg (Avalon Hill, 1958) Masaüstü Oyunu



(Resim 1.9) Diplomacy (Avalon Hill, 1961) Masaüstü Oyunu

1.4 FRP Oyununun Gelişimi ve Tarihçesi

Her şey 1960'larda J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin kitabının baskılarının birden piyasada boy göstermesi ve fantastik kurguya karşı müthiş bir ilgi ve açlık yaratmasıyla başladı.

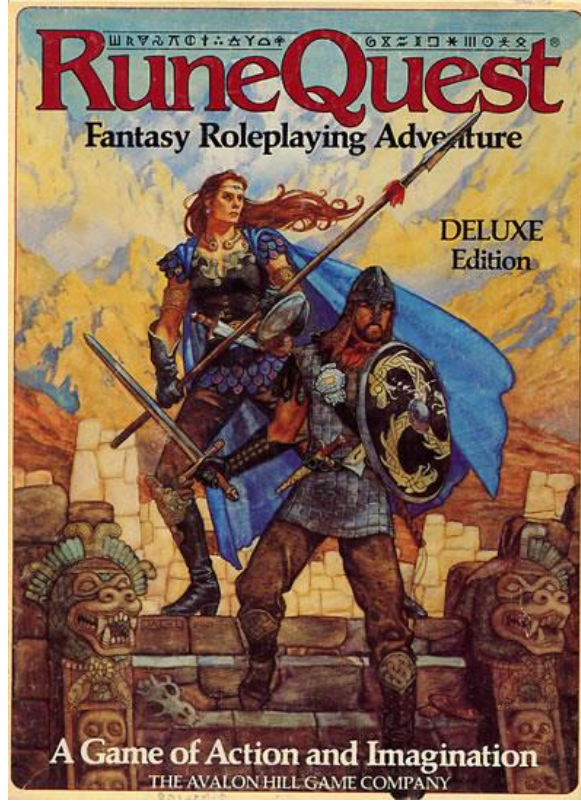
Fantastik kurgu edebiyatı 1800'lü yıllara kadar uzanıyorsa da şu anki popülerliğini J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisine borçludur. Özellikle de Yüzüklerin Efendisi bu oyunlara elf, orc, buçukluk, sadece cücelerden oluşan bir ırk ve troll gibi oldukça ilginç insansı türler katmıştır. Ayrıca Yüzüklerin Efendisi kitabı İskandinav mitolojisinden kaynaklanarak yazılmış ve usta J.R.R. Tolkien'in hayal dünyası ile süslenmiştir (Silverberg, 2002: 5).



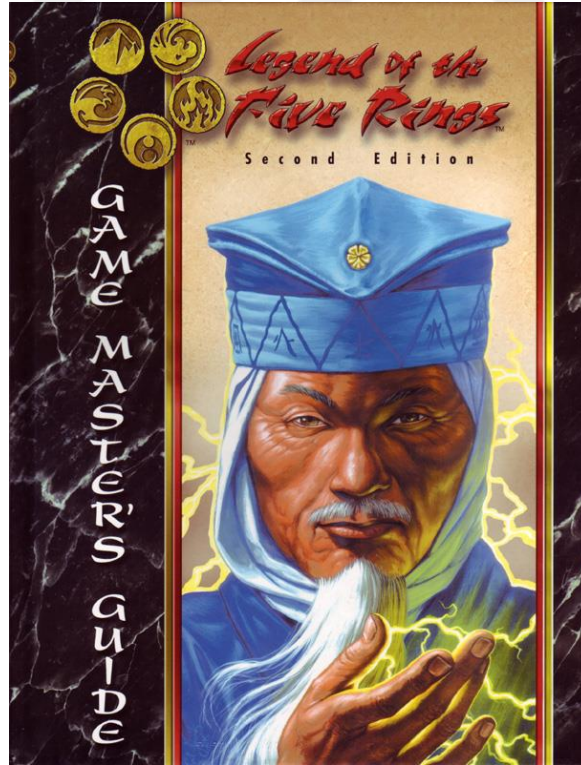
(Resim 1.10) J.R.R.Tolkien Kitapları

FRP'nin ortaya çıkışlarındaki en önemli faktörlerden biri Yüzüklerin Efendisi Kitabının yayınlanmasıdır. 1970'lerden günümüze birçok FRP oyunu yayınlanmıştır. Bunlardan en ünlüleri: RuneQuest, Legend of the Five Rings, Warhammer Fantasy Roleplay, Palladium Fantasy Roleplaying Game, Rolemaster, Arduin, Dungeons and Dragons rol yapma oyunlarıdır.

Modern fantezi dünyasının erken dönemini oluşturan eserlerinin en ayırt edici özelliği, olayların geçtiği dünyanın tamamen yazarın kafasında kurgulanmış hayali bir yer olmasıdır. Yazarlar, tamamen hayali bir dünyayı oluşturacak yeni dilleri, ırkları ve inançları yaratmışlar, onlara ait hikâye ve mitolojilere yer vermişlerdir.



(Resim 1.11) Rune Quest fantastik rol yapma oyunu



(Resim 1.12) Legend of Five Rings fantastik rol yapma oyunu



(Resim 1.13) Fantasy Rolplay masa üstü oyun seti

Fantastik Edebiyat gerçek manada “Formal” yani biçimsel bir hayal dünyası kurmaktadır. Yoksa anlatılan bütün olgular görünenlerden elenip kavram bazında düşünüldüklerinde gerçek hayatta yaşadığımız duygulardır. Her ne kadar dışarıda gördüğümüz dünyadan yola çoğunlukla çıkılmıyor ve ne kahramanları, ne mekânları ne de gözlemlenen diğer birçok şeyler her gün gördüğümüz tarzda olmasa da karakterler bizler gibi sevmekte, düşünmekte, kötü eylemlerde bulunmaktadır. İşte bu noktada Fantastik Edebiyat “Gerçeklik” dâhilinde “Gerçekçi” olmayandır. Fantezi edebiyatı günümüzde J.K. Rowling başta olmak üzere Terry Pratchett gibi isimlerle zenginlik kazanmaktadır.

Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği oyunun üçüncü özelliğidir. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde “sonuna kadar oynanır”. “Oyun başlar ve belli bir anda “biter”. “Sonuna” kadar oynanır (Huizinga, 2015: 27)”.

Fantastik kurgunun kendine ait bir dergisi 1939 yılına kadar olmamıştır. Zamanının en önemli bilim kurgu editörü olan John W. Campbell, Jr. Unknown isimli dergiyi başlatarak, yazarlarına bilim kurgunun tanımının izin verdiğiinden daha geniş ölçülerde bir hayali serbestlik tanıdı.

Campbell'in "Astounding Science Fiction" dergisinin, türünün en dikkate alınan dergilerinden yapan yazarlarının çoğu (Robert A. Heinlein, L. Sprague de Camp, Theodore Sturgeon, Lester Del Rey, Jack Williamson) Unknown dergisinin de temel kadrosu oldular ve genel yapısal yaklaşım da aynı olmuştur. Oldukça inanılmaz olan bir fikri alıp bütün sonuçlarını mantıksal bir çıkarımla geliştirilmiştir. Su cinlerine kötü davranmak ya da ruhunu şeytana satmak konulu hikâyeler Unknown dergisinde görülmüştür, zamanda yolculuk etmek ya da uzak gezegenlere gitmek Astounding'de basılmıştır (Silverberg, 2002: 4).



(Resim 1.14) Unknown isimli dergi

Ancak Unknown, okuyucuları ve yazarları tarafından oldukça sevilse de hiçbir zaman çok büyük kitlelere hitap etmedi ve savaş zamanının kâğıt kıtlığı Campbell'ı 1943'te iki dergisi arasında bir seçim yapmaya zorladığı zaman, Unknown bir daha açılmamak üzere kapatıldı. Savaş sonrasında Unknown'un eski ve nostaljik destekçilerinin, en azından derginin özünü yeniden yakalama çabaları ise çoğunlukla başarısızdı: H. L. Gold'un Beyond isimli dergisi sadece on sayı sürerken, Lester Del Rey'in Fantasy Fiction'ı dört sayı ayakta kalabilmişti. Sadece, Anthony Boucher ve J. Francis McComas'ın editörlüğünü yaptıkları The Magazin of Fantasy isimli dergi devamlı mevcudiyetini sağlayabildi, ancak o da ikinci sayıda ismini Fantasy and Science Fiction olarak değiştirmeyi uygun buldu (Silverberg, 2002: 4).

Günümüzün en popüler FRP oyunları başlıca Dungeons & Dragons, World of Darkness ve Alternity oyunlarıdır. Ama günümüzde ortaya çıkan birçok sistem sayesinde oyun yöneticilerin kendi tasarladıkları oyunlarda oynanmaktadır. Fantastik Rol Yapma oyunlarının ana kaynağı fantastik kurgu edebiyatı kitaplarıdır.

Fantastik kurgu edebiyatı 1800'lü yıllara kadar uzanıyorsa da şu anki popülerliğini J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisine borçludur (Silverberg, 2002: 3).

D&D'nin popülerleşmesi ve oyuncu sayısının artmasıyla birlikte fantastik kurgu edebiyatı eserlerinde de bir artış olduğunu görülür. D&D oyunlarından türeyen Ejderha Mızrağı (Dragonlance), Unutulmuş Diyarlar (Forgotten Realms) ve Ravenloft evrenleri önemli sayıda eser barından kitap serileri oluşturmuşlardır. Ejderha Mızrağı 213¹², Unutulmuş Diyarlar 248¹³ ve Ravenloft 23¹⁴ kitaptan oluşan serilerdir.

¹²http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dragonlance_novels

¹³http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/List_of_novel_series

¹⁴<http://en.wikipedia.org/wiki/Ravenloft#Novels>



(Resim 1.15) Ejderha Mızrağı Serisi

RYO oyunları aynı zamanda bazı müzik türleri üzerinde de etkisini göstermiştir. Metal müziğin alt türlerinden biri olan “Power Metal” hem RYO’lardan hem de fantezi edebiyatından etkilenmiştir. Demons & Wizards, Blind Guardian, Iced Earth ve Battlelore bu türün önemli örneklerindedir.

Bilgisayarın teknolojik gelişimi ile birlikte RYO’lar bu ortamda da yerini almıştır. “Adventure (1976), Rogue (1980), Doom (1983) ve Myst (1993) gibi bilgisayar temelli RYO’lar, RYO’ların bütün karakteristiklerini (Mackay, 2001:24)” bilgisayar ile birleştirerek CRPG’lerin gelişmesinin yolunu açmışlardır. 1990’lı ve 2000’li yıllarda ise çok sayıda CRPG piyasaya sürülmüştür: Baldur’s Gate, Morrowind, Neverwinter Nights, Diablo, Hexen, Nosferatu, Vampire: The Masquerade, vd.

İnternetin ve ağ iletişiminin gelişmesi RYO’ları internet ortamına taşımıştır. 1970’lerin sonları ve 1980’lerde MUD’lar ile başlayan çevrimiçi RYO’lar 1990 ve 2000’li yıllarda da varlıklarını sürdürmektedirler. 1990’ların sonunda Ultima Online ve 2002’li yıllarda ise Arch Lord, Lord of the Rings Online, World of Warcraft, Metin 2 gibi MMORPG’lere verilebilecek örneklerdir.

1974 yılında Dave Arneson ve Gary Gygax'ın yarattığı oyun hâlen oynanmakta ve gelişmektedir. Çok sayıda yayıncı firma hâlen piyasaya oyun, kitap, minyatür figürler sürmeye devam etmektedir. Wizards of the Coast, White Wolf, Wingnut Games, Tyrant Games, Seraphim Guard bu firmalardan bazılarıdır. D&D ve AD&D'yi yaratan, fantezi edebiyatında yeni bir sayfa açan TSR, Inc. İse 1997 yılında iflas etmiş ve Magic: The Gathering kart oyununun yaratıcısı Wizards of the Coast firması tarafından satın alınmıştır (Mackay, 2001).

Bu tür edebiyat eserlerinin yanı sıra RYO'lar müzik ve sinemada da etki göstermiştir. Star Wars'ın yakaladığı başarıdan sonra Hollywood'da çok sayıda fantastik kurgu film çekilmiştir (Mackay, 2001: 21). 2000'li yıllarda ise yine fantastik kurgu filmlerin çekimlerine devam edilmiştir. Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Harry Potter serisi, Spiderwick Günceleri, Underworld serisi ve In the Name of the King adlı filmler 2000'li yıllarda çekilen fantastik kurgu filmlere örnek olarak verilebilir.



(Resim 1.16) Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi

1.4.1 FRP Oyunlarında Karakter Sınıfları

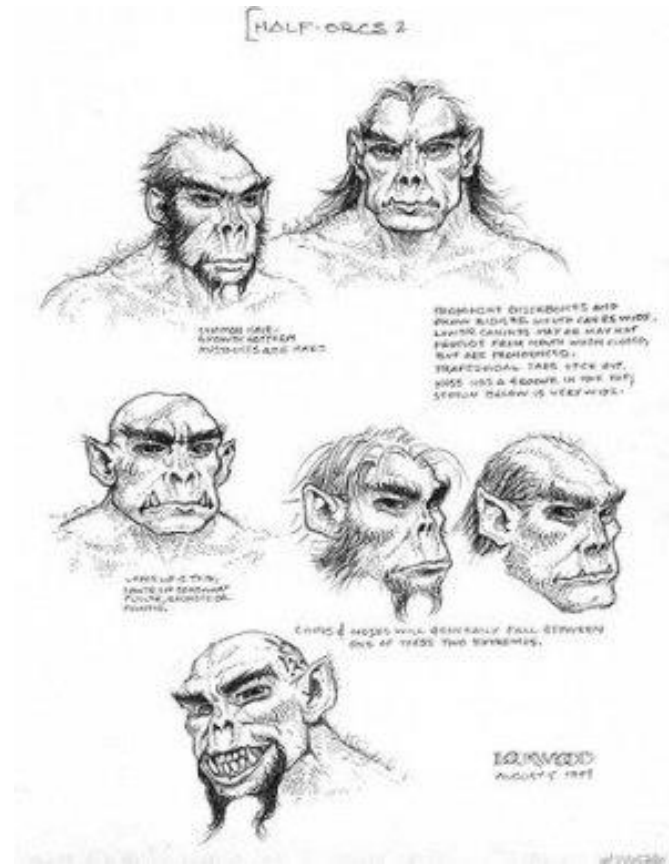
Bir Rol Yapma Oyununda insanlar deęişik ırkları ve karakter sınıflarını oynarlar. Bir oyunda Yarı-ork oynayan bir oyuncu grup için gerçekten Yarı-orktur. Dışarıdan bakan birisi oyuncuyu ne kadar insan olarak görürse, grup oyuncuyu iri-yarı, kaba, akılsız bir Yarı-ork olarak görür.

Oyuna katılım için gerekli olan bir dięer aşama karakter oluşturmaktır. FRP oynarken oyuncuların bürünecekleri farklı karakterler mevcuttur. Bu karakterler yeteneklerine [güç, çeviklik, dayanıklılık, zeka, bilgelik, karizma olmak üzere altı tanedir], ırklarına [insan, cüce, elf, gnom, yarı-elf, yarı-ork, buçukluk ana ırklardır], mesleklerine [barbar, bard, ermiş (cleric), druid, savaşçı, keşiş (monk), paladin, kolcu, hırsız, cadı, büyücü ana sınıflardır], eğilimlerine [kurallara uyan-iyi (lawful-good), kurallar açısından nötr- iyi (neutral-good), kurallara karşı-iyi (chaotic-good), kurallara uyan-nötr (lawful- neutral), tam anlamıyla nötr (true-neutral), kurallara karşı-nötr (chaotic-neutral), kurallara uyan-kötü (lawful-evil), kurallar açısından nötr-kötü (neutral-evil), kurallara karşı-kötü (chaotic-evil)], becerilerine [bir hırsızın gizliliğinden, bir büyücünün gizem bilgeliğine kadar her şey bir düzine beceri tarafından yönetilmektedir. Her ırkın ve sınıfın kendine has becerileri vardır.

Karakter yalnızca oyunun başında sınırlı sayıda seçilebilen kabiliyetleri ve daha sonra da öğrendiklerini kullanabilmektedir], görünüm, kişilik, özgeçmiş ve büyü/sihir çeşitleri, ekipmanlar gibi birçok özelliğe göre birbirlerinden ayrılabilen ve bu özelliklerine uygun davranmaktadırlar (Waskul ve Lust, 2004). Örneğin kendisine hayat görüşü olarak “yasalara bağlı ve iyi” eğilimi seçen bir karakter gün gelip de bir insanı öldüremezken, aynı şekilde “kurallara karşı-nötr” eğilimi seçen bir karakterden de yasalara uyması ve iyi yürekli olması beklenmemektedir. Oyuncu karakterine uygun bir şekilde davranmadığı takdirde, DM tarafından uyarılmaktadır; bu açıdan FRP tam anlamıyla hayatın bir simülasyonunu, benzeşimini yansıtmaktadır (Özkan, 2007:4).

1.4.1.1 Yarı Orklar (Half- Orcs)

Yarı orkla, vahşiliğin sınırlarında, insan kabileleri ve orc barbarları kolay olmayan bir denge ile yaşarlar. Savaş zamanında dövüşüp barış zamanında ticaret yaparlar. Yarı orklar bu sınırlarda doğup, her iki tarafla da yaşayabilirler. Ne var ki her iki kültürden de etkilenirler. Bazen, sebep ne olursa olsun, yurtlarını terkederler ve medeni topraklara seyahat ederler, anlarında vahşi yaşamda geliştirdikleri azimlerini, cesaretlerini ve yiğitliklerini getirirler.



(Resim 1.17) Ork Sınıfları illüstrasyonu

Yarı orklar yaklaşık 180'le 210 cm arasındadır ve genelde 82-115 kg arasındadır. Yarı ork grimsi ten rengindedir, eğri kafası, çıkık çenesi vardır, belirgin dişleri ve kaba gövdesi ile ırkının kolayca tanınmasını sağlar. Orklar izlerden hoşlanırlar. Gururun simgesi olarak savaş yaralarını taşırlar. Süs izleri onların güzelliğini betimler. Orkların yanında veya etrafında yaşayan yarı orkların izleri ya

sahibinin izi ve köleliğinin göstergesi ya da görevlerdeki gurur simgeleri ve yüksek statü göstergeleridir. İnsanlarla yaşayan yarı orklar eğilimlerine göre izlerini saklama veya teşhis etme yolunu seçebilirler. Yarı orklar, insanlardan biraz daha hızlı olgunlaşırlar. Yetişkinliğe 14 yaşında ulaşırlar, belki 75 yıldan biraz daha fazla yaşarlar.



(Resim1.18) (Kaynak: toddlockwood.com/concept-art/half-orc-paladin) Yarı Ork Paladin illüstrasyonu

Yarı orkların kendi toprakları yoktur, çoğu zaman topluluk olarak yaşarlar. Ork kabileleriyle yaşamayan yarı orklar diğer ırklardan ki onları en kolay kabul edenler insanlardır - genelde insanların topraklarında yaşarlar.

Çünkü daha önce de belirtildiği gibi yarı orklarla diğer ırkların pekiyi anlaştığı söylenemez. Maceracılar tarafından kabul edilen ve arkadaşça davranılan yarı orklar, gezginlere ve yabancılarla takılırlar.

1.4.1.2 Yarı Elfler (Half- Elves)

İnsanlar ve elfler bazen evlenirler. Elf insanın enerjisinden ve insan da elfin zarafetinden etkilenir. Elfler yılları sayarken bu evlilikler çabucak biter çünkü insan hayatı çok kısadır. Fakat onlar kalıcı bir miras bırakırlar. Yarı elf çocuk. Yarı elfin hayatı zor olabilir. Eğer elflerle yaşarsa, yarı elf şaşırtıcı hızda büyür. 20 yıl içinde olgunluğa ulaşır. Yarı elf, elf inceliklerini, sanatını ve kültürünü veya sadece gramerini öğrenmeye zamanı olmasından çok daha önce bir yetişkin olur. Arkasında çocukluk arkadaşlarını bırakır, fiziksel olarak yetişkin olmasına rağmen kültürel olarak elf standartlarına göre hala bir çocuktur.



(Resim1.19) Elf İllüstrasyonu

Artık ailesi olmayan elf, evini bırakır ve insanlar arasında yolunu bulur. Eđer başka bir taraftandan da, insanlar tarafından yetiřtirilirse, yarı elf kendini yařıtlarından farklı grr: daha soęuk, daha hassas, daha az tutkulu ve olgunlařması ge olur. Dięerleri kimliklerindeki farklılıkları bulurken bazı yarı elfler insanlar arasında uyum saęlamaya alıřırlar. Onlar iin en iyi yerler yine insan topraklarıdır fakat yine tm yařamları boyunca biraz yabancı hissedeceklerdir. oęu yarı elf, merakını, yaratıcılıęını, tucusunu insan ebeveyninden alırken saf hisleri, doęa sevgisini ve sanatsal zevkini elf tarafından alır.



(Resim1.20) Byc Diři Elf illstrasyonu

Elflere göre insan, insanlara göre elf gibidir. Elfler onlara yarı insan demektir. 155'ten, 180'e kadar boyları olabilir. Kiloları 45-80 arasındır. Erkekleri, kadınlarından daha ağır ve uzundur. Ancak bu fark insanlardaki kadar fazla değildir. Yarı elfler insan akrabalarından daha soluk, sarışın ve pürüzsüzdür. Ancak saç ve ten renkleri insanlarınkine benzemektedir. Gözleri, elf tarafı gibi yeşildir.



(Resim1.21) Elf Kralı 1957 tarihli Alman baskısı için Horus Engels tarafından yapılan çizimi

20 yaşlarında erişkin olan bir yarı elf, 180 yıl kadar yaşayabilir. Çoğu yarı elf, elfler ve insanların ilişkisinden meydana gelir, fakat ikinci nesil denilen yarı elfler iki yarı elfin ilişkisinden meydana gelir. Bu ikinci jenerasyon yarı elflerin gözleri insan gözüne daha çok benzese de hala elflerin sahip olduğu yeşil göz baskındır. Kendilerine özel toprakları yoktur. İnsan şehirlerinde ve elf ormanlarında kendilerini evlerinde hissederler. Büyük insan şehirlerinde küçük topluluklar olarak bir arada yaşayabilirler.

1.4.1.3 Buçukluklar (Halflingler)

Halflingler; yetenekli, zeki ve fırsatçılardır. Halfling bireyleri ve klanları nerede bulunursa bulunsun kendilerine bir oda bulabilirler. Genelde yabancı ve gezginlerdir ve diğerleri onlara şüphe ve merakla yaklaşırlar. Klanına göre halflingler güvenilir, çalışkan vatandaşlar veya gecenin karanlığında büyük bir skor yapmak için fırsat kollayan hırsızlar olabilirler. Ne olursa olsun halflingler kurnaz, becerikli kişilerdir.

Halflingler belayı sıklıkla tercih ederler. Onlar herkes tarafından bilindiği gibi meraklıdır. Tehlikeden kurtulma ve hayatta kalma yeteneklerine güvenerek insanların çoğunun yapmaya cüret edemeyeceği işleri yaparlar. Halfling klanları göçebedir. Şartlar ve merakları onları nereye götürüyorsa oraya giderler. Halflingler mal varlığını ve onun getirdiği zevki severler. Kazandıklarını da hemen harcamaya oldukça severler.



(Resim1.22) Silahlı Buçukluk (Halfling) illüstrasyon

Ayrıca halflingler koleksiyonculardır. Daha akılcı halflingler silah, kitap, takı toplarken bazıları vahşi canavar derileri hatta canavarın kendisini toplayabilir. Zengin halflingler koleksiyonlarını tamamlamak için maceracıları, egzotik bir nesneyi bulmaya gönderebilir.



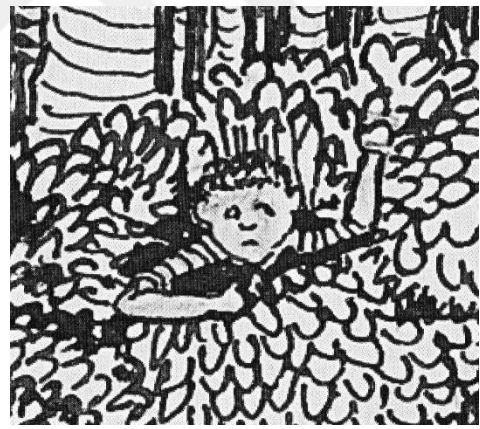
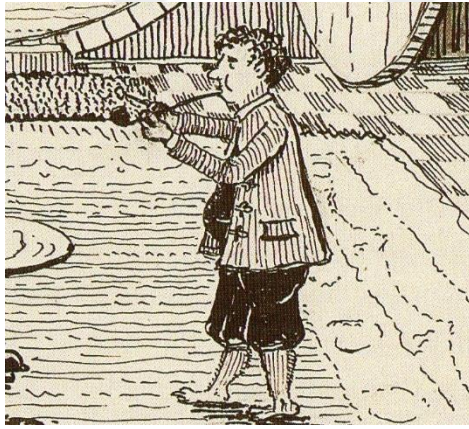
(Resim1.23) Buçukluk (Halfing) illüstrasyon

Yaklaşık 3 feet uzunluğunda olan halflinglerin, ağırlıkları genelde 12-16 kg arasındadır. Yanaklarını sıksan kan gelecek bu ırkın, saçları düz ve siyahtır. Kahverengi veya siyah gözleri vardır. Erkeklerinin faulleri uzundur, sakallı olanları oldukça nadir görülür ve neredeyse bıyıklı görülmezler. Genelde basit, rahat ve pratik kıyafetler giyerler. 20 yaşında yetişkinliğe ulaşan halflinglerin yaşamı ikinci asırlarının ortalarına doğru biter.

1.4.1.4 Hobbitler

Hobbitler; kısa boylu, kocaman tüylü ayaklı, kıvrıkcık saçlı, son derece neşeli, ehl-i keyif bir ırktır. Pek maceraperest değillerdir. Onların Orta Dünya'daki maceraları saygın bir Hobbit olan Bilbo Baggins'in dostu Gandalf'la başlar. J.R.R. Tolkien'in kurgusal "Orta Dünya" evreninde bir ırktır.

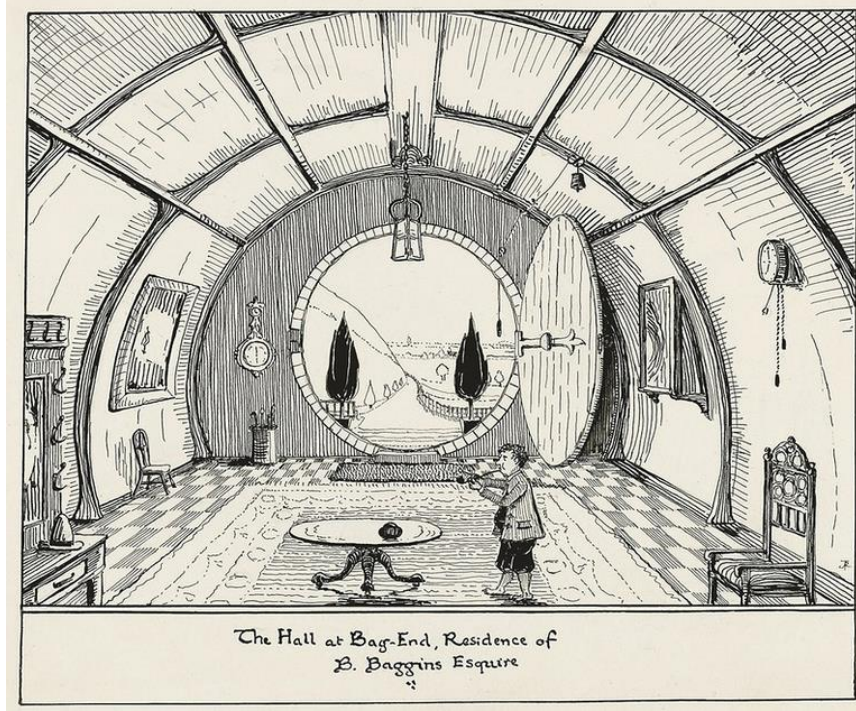
Kılayak türü, diğer türlerine göre daha esmer ve kısadır. Sakalsız ve çizmesiz türlerdir. Elleri çok yeteneklidir. Yüksek yamaçlarda yaşarlar. Samanpostlular, tüyleri ve ciltleri normallerinden daha açıktır. Uzun, incedirler ve ağaçlık ormanlık bölgeler onların yaşamayı sevdiği bölgelerdir. Ülkenler, şişmandır ve el ve ayakları diğerlerine oranla daha büyüktür. Düzlükleri ve nehirlerin kıyılarını severler.



(Resim1.24) J.R.R.Tolkien'in Hobbit çizimi eskizleri

Hobbitlerin sakalı yoktur. İri ye ahmak kimselerdir. Bir mil oteden duyabilecekleri fil gürültüsünü andıran seslerle, paldır küldür yaklaşırken sessizce ve hızla ortadan kaybolmalarına yardım eden olağan cinstendir. Büyüyle ilgileri yok denecek kadar azdır. Yağları genellikle karın bölgesinde toplanmıştır, canlı renkler giyerler (başta yeşil ve sarı), ayak tabanları köselemsi bir deriyle, ayaklarının üzeri de

genellikle kahverengi olan saçları gibi sık ve kıvrıkcık tüylerle kaplıdır. Ayakkabı giymezler; uzun ve maharetli kahverengi parmakları, iyi huylu çehreleri vardır ve (özellikle de imkân buldukça günde iki kez yedikleri) akşam yemeklerinden sonra tok, çınlayan kahkahalar atarlar (Tolkien, 2014: 30).



(Resim1.25) J.R.R.Tolkien'in Hobbit çizimi illüstrasyonları

1.4.2 Oyunun Özellikleri

“Oyunu bozan ve kuralların absürtlüğünü belirten kişiler arasındaki denklik çok açıktır; erkek çocuğa gerçek bir dedektif, korsan ya da denizaltı ya da küçük kıza minyatür tabaklarda gerçek hanımlara gerçek yemekler servis etmediğini hatırlatan kişi büyüğü bozan, düşünülen yanılsamayı kabul etmeyi vahşice reddeden bir kişi olur“(Caillois, 2001: 21).

Oyunu oynamak için ya -mış gibi yapmak ya da bu durumu inandırıcı kılmak ve duruma inanmak gerekir. Fransız sosyolog Roger Caillois’e göre (2001) Oyun serbesttir. Oyun zaman ve mekân olarak “ayrık”tır. Oyunun sonu bilinemez; sonuç kesin değildir. Oyun üretimsiz, verimsizdir. Oyun kurallarla yönetilir. Oyun, -mış gibi yapma’yı ve buna inanmayı gerektirir.

Oyun, insan ve sorumlu yetişkin için, isterse ihmal edebileceği bir işlemdir. Oyun her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlâki bir ödev tarafından dayatılmış değildir. Oyun bir görev değildir. Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. (Huizinga, 2015: 25).

Caillois aynı zamanda oyunlarda mutlaka bulunması gereken temel özellikleri şu şekilde sıralar¹⁵:

1. Zevkli: Oyunlar eğlendirici karakteristikleri yüzünden tercih edilir.
2. Müstakil: Oyunların yeri ve zamanı belli ve sınırlıdır.
3. Belirsiz: Oyuncuların sonucu başlangıçta belirsizdir.
4. Verimsiz: Oyuna katılmak üretkenlik sağlamaz.
5. Kurallara Bağlı: Oyunların günlük yaşamın dışında kalan bir kural dizisi vardır.
6. Kurmaca: Oyunların yaşamdan farklı bir gerçeği vardır.

(Barmanbek, 2009: 97,98)

¹⁵ Caillois, Roger (2001) Man, play and games. University of Illinois Press.

Oyun bir şey için mücadeledir veya birşeyin temsilidir. Oyunun bir şey için olan mücadeleyi, temsil etmesi veya birşeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir. Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır (Huizinga, 2015: 39).

1.4.2.1 -Mış Gibi Yapmak

Sokakta taş kaldırırında elleri ile silah taklidi yapan, ağzından “bum bum” sesleri çıkaran ve elindeki silahı havalı bir şekilde kılıfına koyan ve “kovboyculuk” oynayan bir çocuk o anda bir kovboydur. Az sonra annesinin eve çağıracağı kaldırırında oynayan çocuk değil, Vahşi Batı’nın toprak yollarında kanun kaçaklarını yakalayan bir kovboy olduğunu düşünmektedir. “-Mış gibi yapma” kavramı, bu sadece oynamanın aşırı bir ciddiyetle veya coşkuya dönüşen ve”sadece” nitelmesini bir süre tam anlamıyla devre dışı bırakan bir kendini bırakmayla gerçekleştirilmesi olağanı hiçbir şekilde dışlamamaktır. Oyun ciddiyet zıtlığı her an değişebilir (Huizinga, 2015: 25,26).

Bebekleri ile oynayan bir çocuğa o oyuncaklar gerçek bebek gibi görünmektedir. Onlara hayalî yemekler yedirir, yapay saçlarını gerçek taraklar ile tarar, üzerlerine minyatür kıyafetler diker. Onlarla konuşur, dertleşir, onlara kızar. Oyuncaklara gerçekmiş gibi davranır. Bu evrene girmek isteyen kişi çocuğu koyboy, oyuncak bebekleri gerçek çocuk olarak kabul etmek zorundadır. (Koşu, 2010: 29,30)

Fantastik kurgu ve bilim kurgu arasındaki fark, her zaman anlatılması kolay birşey değildir, ancak bazı ayrımlar çok kesin olmamakla birlikte bazen bellidir. Androidler, robotlar, uzay gemileri, dünya dışı varlıklar, zaman makineleri, dış uzaydan gelen virüsler, galaktik imparatorluklar ve benzeri öğeler bilim kurgu olarak tanımlanmaktadır. Bütün bu olgular, anladığımız bilimsel kurallar çerçevesinde kavramsal olarak mümkündür (zaman makineleri ve ışık hızından daha hızlı giden

araçlar gibi öğelerin bilimin kurallarını zorlamalarına rağmen). Öte yandan fantezi, kültürümüzde genellikle imkânsız ya da var olmayan olarak kabul edilen öğeleri kullanır: büyücüler, cadılar, cinler, goblinler, kurtadamlar, vampirler, tekboynuzlar, sihirli prensesler, çeşidi amaçlarla kullanılan büyüler ve tılsımlar (Silverberg, 2002: 3,4).

Fantezi personalar istedikleri herhangi bir şeyi, ancak diğer oyuncular ile DM bu tür eylemlerin mantıklı olduğu konusunda uzlaştığı takdirde yapabilirler. Eylemi mantık sınırları çerçevesinde değerlendirmek fantezinin de bir usçuluk ve kontrol içerdiğine işarettir. Eylemlerin, gerçek hayatta olduğu gibi, sonuçları vardır ve önemli eylemlerin çoğu her zaman başarı garantilemeyen durumlara bağlıdır.

Zar atma bu değişen olayları ve sonuçları büyük ölçüde belirlemektedir. Bu oyunların temel amacı sayısız raslantısal maceralar arasında fantezi personayı canlı tutmaktır ve bunu yapabilmek için zekâ, beceri, oyun kurallarını bilmek ve yaratıcı problem çözümü gerekmektedir. Başarılı oyunun anahtarı, oyuncu karakter olarak fantezi maceraların zorlu ve tehlikeli dünyalarına yolculuk yaparken bu kritik kararları nasıl vereceğini öğrenmektir (Waskul ve Lust, 2000).

Oyun serbesttir, oyun özgürlüktür. Bu çizgiye, hemen bir başkası eklenmektedir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük çocuk bile "sadece miş gibi yaptığı", "yalnızca gülmek için" davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir. Bu bilincin çocuk ruhunu ne kadar karmaşıklaştırdığı, bana geçmişte bir baba tarafından aktarılan şu vakada çarpıcı bir şekilde açıklanmaktadır: Bu baba dört yaşındaki oğlunu, bir dizi iskemlenin en önündekine oturmuş "trencilik" oynarken bulmuş.

Çocuğunu öpünce, oğlan ona hemen, "baba, lokomotifini öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilirler" demiş. Oyunun bu "sadece miş gibi yapma" niteliği içinde oyuna ilişkin bir aşağılık duygusu, "ciddi"nin zıddı olan bir "matrak"

duygusunun ifade edildiği görülür; bu duygu kimi zaman oyunun kendisi kadar temel bir duygudur (Huizinga, 2015: 25).

Oyunlarda ve senaryolarında genel olarak iyi ile kötünün mücadelesi konu alır, oyuncular kendilerine bir rol seçerler ya da oyun yöneticilerin verdiği rolleri kabul ederler. Oyun kurgu ağları ile örülürken, oyuncuların esas amacı bilinmeyenleri ortaya çıkarmak, sonuca ulaşabilmek için birbirinden farklı düşmanlarla mantığın sınırları ya da bileğin gücü ile cevap vermek ve sorunları ortadan kaldırmaktır. Bu arada oynadıkları rolleri daha geliştirmeye ve istedikleri seviyeye getirmeye çabalarlar.

Eğlence amaçlı olan ve genel olarak geçtiği mekânı ve zamanı fantezi edebiyatından etkilenerek, tamamen hayal gücüyle şekillendirilmiş olan rol yapma oyunlarıdır. “Oyun sadece kişinin oynamaya karşı bir arzusu olduğunda ortaya çıkar (Caillois, 2001:6)”.

1.5 FRP Oyun Çeşitleri

Todorov “Her yapıtta olasılıklar bütününe dönüşüme uğratar, her yeni örnek türü değiştirir”¹⁶ değerlendirmesiyle tür sisteminin hareketliliğine dikkat çeker. Todorov’a göre türlerin kaynağı, bir türün nereden geldiği, sorusunun yanıtı gayet basittir; türler daima bir önceki tür ya da türlerin özelliklerinin tersine çevrilmesi, yerinden edilmesi ya da yeni bir birleşim içinde sunulmasından, eski türün dönüştürülmesinden oluşur.¹⁷ Ancak bu yaklaşımı tür sistemini hareketli, dinamik ve dönüşüme dayalı bir yapı olarak algılasa da, hâlâ tarihselliğe yeterince vurgu yapmaz. Türlerin geçirdiği evrimin edebiyat dünyasının kendi içsel kanunlarından kaynaklandığını varsayar (Ayar, 2015: 18,19).

¹⁶ Todorov, Fantastik edebi türe yapısal bir yaklaşım, s. 14. Todorov tür sisteminin karmaşık doğasına da dikkat çeker: “Bir yapıtın ait olduğu türe birebir sadık bir örnek olarak belirmesi diye bir gereklilik yoktur, bu yalnızca bir olasılıktır. Bu da yapıtlar üzerinde yapılacak hiçbir gözlemin türlerle ilgili bir kuramı doğrulamaya ya da yanlışlamaya imkân vermeyeceğini söylemektir... Çünkü kategoriler oluşturulmuş biçimde var olur; örneğin bir yapıt birden çok kategoriye, birden çok türü örnekeleyebilir.” Bkz. a.g.e., s. 28.

¹⁷ Todorov, a.g.m., s. 197.

Guerra'ya (1990) göre; Arneson, Tolkien hayranı fantezi elemanlarını kendi savaş oyununa eklemiştir. Artık oyuncular sadece kendi tanımladıkları kişisel karakterlerin kontrolüne sahip olmayacaklar, aynı zamanda ejderhalar ve hopgoblinler gibi fantastik ve mitik yaratıklar karşısında büyü yapabilecekler ya da sihirli kılıçlarını sallayabileceklerdir (Mackay, 2001: 15).

FRP oyunlarının temeli, oyuncunun hikâyeyi isteği doğrultusunda yönlendirebilmesine ve karakteri istediği gibi yorumlayabilme gücüne dayandığından dolayı, her oyuncunun yaşayacağı deneyim birbirinden farklı, çok yönlü ve kendisine has bir şekilde etkileyici olabilir. Bu yüzden, karakterlerin derinliği diğer oyunlara nazaran büyük önem kazanır. Fakat bilgisayar için hazırlanan FRP oyunlarında, klasik FRP'lerden farklı olarak oyuncuyla oyun arasındaki iletişimin yerini oyun yönetici yerine bir programın alması ve etkileşimin metinsel tabandan grafiklere dayanan anlatıma kayması dolayısıyla, bu alanda yeni sorunlar ortaya çıkmıştır.

FRP'yi çocuk oyunu değil, yetişkin oyunu yapan ayrıntılı kural setleri olmasıdır. Bir hikâye anlatıcısı vardır. Bu kişiye “Zindancı Baş” denir. Bu kişi kısaca bir bilgisayar oyununda yapay zekânın yaptığı işi yapar. Yani oyuncuların içinde bulunduğu evrenin her şeyini şekillendirir. Oyuncular ise, hikâye içinde yer alan kendi karakterlerinin olaylara nasıl tepki vereceklerini anlatırlar. Oyunun içinde geçtiği evrene uygun bir kural seti seçilir. Her türlü evren için kural setleri vardır (Küpçü, 2016).

Dungeons & Dragons, temel kurallar kitabında (Dungeon Masters Guide, Players Handbook, Monster Manual, Guide to Hell vb.) belirtilmiş olan rehber yollar tarafından yapılandırılmış, zar temelli bir rol oyunudur. Rehber kitaplar, arka plan materyallerini, model karakterleri, oyun örneklerini ve konu/macera önerilerini içeren çok sayıdaki özel dünya ve evrenlerden oluşan bir bilim kurgu/fantezi koleksiyonudur. Serilerde, bu dünyaların ve evrenlerin tümü her iki cinsiyetteki “lordlar” tarafından oluşturulmuştur. Bu evrenler her bir lorda özeldir ve farklı insani/ hümanoid kültürleri içerdiği gibi, değişik jeoloji ve astronomi, bitki ve hayvan türlerini de içermektedir. Her bir gizli evrende folklör ve ahlak farklılaşmaktadır. Tek değişmeyen, lordun kesin hâkimiyetidir ve her bir evren, özel kapılar yoluyla ulaşılabilir bir haldedir (Giannini, 2001).



(Resim1.26) Masaüstü oyun karakterleri minyatür figürler

Bu evrenler, materyal kültür, ideoloji (politikalar, güç teorileri, toplumsal cinsiyet yapılanmaları), kültürel temalar (din nedir, büyü nasıl çalışır, iyi ve kötünün doğası, kader teorileri, epistemoloji ve ontoloji) gibi farklı düzeylerde işleyişlerini sürdürmektedirler. Her bir oyun grubu kendi toplumlarındaki öğeleri tanımlamakta, yorumlamakta ve dönüştürmektedir (Hughes, 1988).



(Resim1.27) Oyuncunun El Kitapları

Orta çağda geçen büyülu bir dönem için “Zindan ve Ejderhalar” seti geliştirilmiştir. Bu kural setinde oyuncunun olabileceği karakterlerin sınırları, karşılarına çıkabilecek yaratıkların çeşitleri, satın alınabilecek olan silahların ve öğrenilebilecek büyülerin vb. belirlenmiştir.

Dünyanın en çok satan FRP oyunu Dungeons of Dragons türkçeye çevrilerek Zindanlar ve ejderhalar adı ile piyasaya sürülmüştür. FRP oyunları mitolojiden ve efsanelerden esinlenmiş ya da efsaneler gibi yazılmıştır. Dünyanın belli başlı ana mitolojileri arasında ki tutarlılıklar bu oyunlardaki yerlerini koruyor. Vikingler gibi geçmişin en acımasız savaşçıları kendilerine FRP de yer bulmuştur. Bilgeler efsanesindeki gibi büyücü ya da druid savaşçılar ise farklı onurların simgesidir.



(Resim1.28) Dungeons & Dragons Oyuncunun El Kitabı



(Resim 1.29) Dungeons & Dragons oyun seti

Bir şövalye, asla yalan söyleyemez, kötülük yapmaz ve kötülüğü görmezden gelemaz. Bir şövalye macera boyu ilerledikçe silah kullanma yetenekleri yanında, tanrısından gelen güçlere kavuşur ve çok güçlü bir şövalye olur. Aynı zamanda tanrısının mucizelerini gerçekleştirebilir. Bunların neler olduđu, seviyeleri, güçleri, hasarları, etkileri sayfalarca kitap olarak belirlenmiştir. Ayrıca, oyunda şans etkenini katmak için zar sistemi getirilmiştir.

Fine'a (1983) göre oyuncular, oyunun estetik bir deneyim olarak işlemeşi için, kendi "doğal" benliklerini parantez içine almaya ve fantezi bir benliği canlandırmaya istekli olmalı, adeta oyun içinde "kendilerini kaybetmeli" dirler.

FRP türü bilgisayar oyunları, basit "öldür ve kazan" tarzında oyunlar olarak şekillendirilmekte, sunabilecekleri deneyim çeşitliliği ihmal edilmektedir. Bu oyunlara dair ihmal edilen en temel dinamiklerden biri de, derinlik sahibi olmayan ve birbirinden ayırt edilemeyen kişiliksiz karakterlerdir. Hala gelişim içinde olan FRP türü bilgisayar oyunlarını, bu oyunların temelini oluşturan karakter yaklaşımlarını,

geleneksel anlayıştan gelen oyun dinamiklerini ve yeni görsel ara yüzün avantajlarını birlikte ele alarak yeniden yorumlamak gerekmektedir (Küpçü 2016).

FRP, aslında, devamlı olarak bir akış durumu içinde geniş katılımlı işbirliği ile oluşturulan, hikaye yazma, anlatma olayının bir parçasıdır. Çünkü her oyuncu söylemi belirleme, fantezi çevre yaratma ve değiştirme gücüne sahiptir; yani tek bir yazar alışılmış konumundan alınarak dağıtılmıştır (Marshall, 2000). Kısaca, rol yapma oyunlarındaki katılımcılar, karmaşık bir grup öyküsü süreci içine girmektedirler. Onlar hem deneyimsel hem de sonuç odaklı olabilen bir metnin dinleyicileri, okuyucuları, aktörleri, karakterleri, anlatıcıları ve yazarlarıdır (Henry, 2003).

1.5.1 Masaüstü (TABLE TOP) Rol Yapma Oyunları

FRP çocukken oynadığımız, hayal etmeye dayalı oyunların derinleştirilmiş, sabit kurallar getirilmiş halidir. İstedğin karakteri ve ortamı sen belirlersin. Birçok insan bunu bilgisayar veya masaüstü oyunları ile karıştırır ancak gerçekte oyuncuların kendilerine yarattıkları sınırsız, yeni bir dünyadır.

Fantastik rol yapma oyunları gerçek hayattan esinlenen olayların tıpkı efsanelerdeki gibi aslında var olmayan yaratıklar veya olaylar kurgusuyla anlatılarak kurallar çerçevesinde kalabalık bir grup ile birlikte oynanmasıdır. Oyuncular profesyonel yazarlar tarafından hazırlanmış olan kural kitapları, senaryolar, karakter istatistik kâğıtları ve zar seti ile oyunu düzenli bir şekilde oyun yöneticisi gözetiminde oynanmaktadır (Küpçü, 2016).



(Resim 1.30) (Kaynak: www.frpnet.net) Kağıt ve zar seti

1.5.1.1 Bu Oyun Nasıl Oynanır?

FRP’de 7 tane zar vardır. Bunlar başlarına “d” harfi getirilerek temsil edilir. d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. Bunların her biri çeşitli durumlarda kullanılır. Zarın kaç defa atıldığını d’den önce yazılan rakam belirler. Örneğin iki tane dört yüzlü zar, 2d4 şeklinde belirtilir. Çok çeşitli zarları vardır: 4 yüzlü, 6 yüzlü, 8 yüzlü, 10 yüzlü, 20 yüzlü. Zarlar şöyle kullanılır: karakteriniz “Kas Gücü” 16 değerinde ise bu değer de oyunun en başında zar ile belirlenir. Güç kullanarak yapacağı işlerde attığı zara +3 ek alır, bu da demektir ki, Zindancı başının açılma zorluğunu 15 olarak tercih ettiği bir ağır kapağı açması için 20 yüzlü zardan en az 12 atması yeterli olacaktır. +3’lük ek ile 15 sınırına ulaşabildiği için kapak oyuncuya açılacaktır.

1d6: 6 lık zarın 1 kere atılması demektir,

2d8: 8 lık zarın 2 kere atılmasıdır,

4d12: 12 lık zarın 4 kere atılmasıdır,

2d20+3: 20 lik zarın 2 kere atılmasından sonra bu sayıya 3 eklenmesi demektir.

Bir oyuncu sadece ne yapmak istediğini söyler, her şeyi “Zindancı Baş” yapmaktadır.



(Resim 1.31) Masa üstü oyunu zar seti

Oyuncu sadece oynadığı karakterin sınırlarını bilse yeterlidir. FRP’de, 2. Dünya savaşı’ndaki bir doktoru, gelecek zamanda ki bir robotu veya bir zaman polisini, isterseniz bir vampiri canlandırabilirsiniz; kısacası hayal gücü üst sınırdır (Küpçü, 2016).

10 luk zar genelde normalden biraz büyük paladin ve şövalyeler gibi kişilerin tercih ettiği ağır silahların hasar zarlarıdır. Aynı zamanda Fighter/Warrior class ının hitpoint zarıdır. 100 lük zar ise genellikle olasılık hesaplarında kullanılır. Bazı büyülerin yapıları gereği olasılık her zaman mevcuttur. Örneğin bir teleport büyüsü yapıldığı anda oyuncunun nereye ışınlanacağına kendisi karar verebilir ve sapma az olur ama aynı oyuncu 1 den fazla kişiyi ışınlamak isterse tabloya göre 100 lük zar atılır ve gelen zara göre bir yere gidilir.



(Resim 1.32) Masa üstü oyunu zar seti

Bir barbar "Fireball" büyüsünü yapamayacağı gibi büyücü de "Great sword" kullanamaz. Karakterin kişiliği, mesela bir paladin (iyiliğin koruyucuları, şövalyeler) asla bir goblinle anlaşma yapmaz, goblin gördüğü yerde kılıcını çekerek (paladinler gözüpek ve cesurdurlar, görevleri uğruna canlarını feda etmekten kaçınmazlar) goblin grubu kaç kişi olursa olsun saldırır. Fakat bir düzenbaz, goblinlerle bedava olmak şartıyla bir akşam yemeği bile yer. Genellikle buçukluk ya da düzenbaz karakterlerin başına komik olaylar gelir, oyunda çok daha fazla eğlenmek için bir düzenbaz şarttır.(Küpçü, 2016).

"RYO'lar oyunsu öğeler içerseler de, örneğin zarlar, kartlar, ... RYO'ların merkezinde anlatıma dayalı olaylar yatar (Hammer, 2007: 69)". Aynı zamanda oyun yöneticisi, oyunu önceden hazırladığı görsel ve sesli materyaller ile destekleyebilir. Görsel materyaller çizimler, fotoğraflar, haritalar, illüstrasyonlar olabilir. Sesli materyaller müzik, ses efektleri ve doğal seslerdir. Örneğin oyun gurubu bir şelalenin yanındaysa oyun yöneticisi "şelale sesi" ve oyuncuların yanında buldukları şelalenin bir çizimi/fotoğrafi ile oyunu destekleyebilir. Bu işlem hem oyuncuların oyunun havasına daha iyi girmesine hem de oyun yöneticisinin aklındaki senaryoyu daha iyi bir şekilde oyunculara aktarmasına yardımcı olur.



(Resim 1.33) Masa üstü oyunu destekleyici illüstrasyon çizimleri

Anlatım ve oyunu destekleyici elemanlar ne kadar fazla olursa oyunun gidişatı oyun grubu için o kadar keyifli ve güzel hâle gelir. Çünkü oyun grubu oynanan bütün oyunu zihinlerinde canlandırırlar. Kimi durumlarda oyuncular ve oyun yöneticisi farklı şekilde hayallerinde oyun ortamını canlandırırlar ve bazı yanlışlara düşerler. Örneğin, grubun içinde bulunduğu bir mağaranın boyutlarını herkes aynı şekilde hayalinde canlandıramaz. Bu durumda oyun yöneticisinin göstereceği bir görsel bütün soru işaretlerini ortadan kaldıracaktır (Koşu: 2010, 39).



(Resim1.34) Ryan Devoto tarafından hazırlanan fantastik oyun masası



(Resim1.35) Ryan Devoto tarafından hazırlanan fantastik oyun masası

Rol yapma oyunları, oyuncuların, maceraları üstlenen ve kâbiliyetlerini, kullanarak geliştirilen bir karakteri veya takımı kontrol ettikleri tek oyunculu

çevrimdışı rol yapma video oyunlarını da kapsar. Bu oyunlar, sıkça kalem ve kâğıt rol yapma oyunları ile sahneleri ve kuralları ortak kullanır, ama işbirlikçi hikâye anlatımından daha fazla, karakter geliştirmenin üzerinde durur.

Biçimlerin bu çeşitliliğine rağmen; rol yapma oyunlarına bağlı olan ticarî kart oyunları ve savaş oyunları gibi bazı oyunlar dâhil olmayabilmektedirler. Rol yapma etkinliği, bazen, böyle oyunlarda bulunabilmektedir ama temel odak noktası değildir. Terim, bazen de rol simülasyonu oyunları ve eğitim, antrenman ve akademik araştırmada kullanılmış egzersizleri açıklamak üzere kullanılır.

Rol yapma oyunları, sosyal etkileşimi ve işbirliğini vurguladıkları oyunların diğer birçok türünden esas olarak farklıdır. Genel oyunlar, kart oyunları ve spor oyunları, rekabeti vurgular. Etkileşimli ve işbirlikçi hikâye anlatımının biçimi olması için vurgu gereklidir; ancak, rol yapma oyunu dâhilin de hiç gerçek hikâye yokken, romanlar ve filmler gibi gerçek öyküler dikkate alınmazlar. Olaylar, karakterler ve öykü yapısı yerine, öykü tecrübesinden bir fikir vermektedir.

Hikâyeler gibi rol yapma oyunlarında, hayali gücünü tuttıkları için başvururlar. Etkileşim, rol yapma oyunları ve geleneksel kurgu arasındaki kritik farktır. Hâlbü ki, bir televizyon programının seyircisi pasif bir gözlemcidir, rol yapma oyunda bir oyuncu hikâyeyi etkileyen seçimler yapar. Bu gibi rol yapma oyunları, hikâye meydana getirmek amacıyla arkadaşların, küçük bir partide işbirliği yaptıkları hikâye anlatma oyunlarının eski bir geleneğini devam ettirmektedir (Küpçü, 2016).

Basit rol yapma kalıpları, polisler ve hırsızlar ve kovboylar ve kızıl derililer gibi geleneksel çocuk oyunlarında bulunurken; rol yapma oyunları, oyun kolaylaştırıcıları ve etkileşimin ilkeleri gibi eklerle, bu temel kaniya, bir entelektüellik ve süreklilik seviyesi ilave eder.

Rol yapma oyunundaki katılımcılar, özel karakterler ve geliřmekte olan bir plot oluřturacaklardır. İlkelerin ve oyunlardaki daha fazla veya daha az gerçeęe uygun bir kampanya sahnesinin tutarlı sistemi, gvensizlięin asılmasına yardım eder.

Belli kurallar çerçevesinde, oyun yöneticisinin (Dungeon Master) yazdığı bir hikâyeyi oyunculara oynatmasıdır. Oyun yöneticisi oyuncuların hangi durumda olduğunu söyler; oyuncular da ona göre yöneticiye ne yaptıklarını söylerler. Kısaca özetlemek gerekirse bilgisayarın bir insan olduğu, sınırının hayal gücü olduğu bir bilgisayar oyunudur.

Örnek

DM: Dungeon Master (Oyun Yöneticisi).

P: Player (Oyuncu).

DM: Bir ormandasın. Etraf zifiri karanlık ve ileride bir ateş gördün. Ne yapıyorsun?

P: Saklanarak yavaş yavaş ilerliyorum. (İyi saklanmak için başarı zarı atılır).

TG: The Game (Oyuncuların başarılı olarak bitirdikleri maceralardan sonra GM tarafından takdir amaçlı söylenen laf).

DM: İki haydut sarhoş ve şarkı söylüyor.

P: Yayımı gerip soldakini vurmaya deniyorum. (Başarılı bir vuruş için oyuncu zar atar).

Karakter yaratımı AD&D Oyuncunun El Kitabı'nda (Cook, 2003: 4,5) Őu Őekilde anlatılır:

- i. "Zindancı baŐınızla konuŐun.
- ii. Karakterinizin altı özellik puanını atın.
- iii. Sınıfınızı ve ırkınızı Őeçin
- iv. Özellik puanlarınızı dađıtın ve düzenleyin.
- v. Irk ve sınıf niteliklerinizi yazın.
- vi. Yeteneklerinizi Őeçin.
- vii. Bir marifet Őeçin.
- viii. Tanımlarınızı gözden geçirin.
- ix. Alet edevat Őeçin.
- x. DövüŐ ve yetenek numaralarınızı yazın".



(Resim1.36) J.R.R.Tolkien tarafından Tek Yüzük adlı rol yapma oyunu kitabı

Bu oyunu oynamak için en az 2 kişiye ihtiyaç vardır. 1. DM. açılım olarak “Dungeon Master” yani “Zindancı Başı’dır”. DM’in görevi senaryoya bağlı kalarak oyunu yönetmektir. Oyuncuları kısıtlamadan oynanacak oyun her zaman daha iyidir. Bunun için de DM’in biraz doğaçlama yeteneğine sahip olması gerekir. Oyunu yönetmekten kasıt da oyunda oyuncuların karşısına çıkacak karakterleri oynatmaktır, savaşta belli hasarlar alacaksınız ve bazı büyülerin etkileri de çeşitli özelliklerinizi eksiltecek, mesela bir büyü strength (güç) özelliğinizi düşürürse düşmana silahınızla vereceğiniz hasar miktarı düşer.



(Resim1.37) Rol Yapma Oyun seti ve figürler

RYO’lar her ne kadar “özgür” oyunlar/sistemler olsa da, sınırsız bir özgürlük söz konusu değildir. “Fantezi oyunları, fantezinin anlamlı özgürlüğü ile oyunun yapısal özelliklerini birleştirirler. Fantezi içeriği nedeniyle ne oyunlar kadar kurallar ile yönetilirler, ne de düzenlerini oyun modellerinden aldıkları için fantezi kadar serbesttirler (Fine, 2002: 3)”.

Büyü etkileri kalıcı değildir, çok kısa sürmektedir. Karakter kâğıdına yazar ve düşmanların aldıkları hasarları hesaplar, bir yere not alır. 2. Oyuncu, oyuncu sayısı ne kadar fazla olursa o kadar iyidir. Ama çok da fazla olmaması gerekir. 3 oyuncu en iyisidir. Oyuncuların görevi ise rol yapmaktır.

Oyuncular öncelikle oynatmak istedikleri karakterleri seçerler. Bu karakter senaryoda mevcuttur. Bu karakterlerden birisini seçmelidirler. Oyuncular kendi yarattıkları bir karakterle oynamamalıdır. Yeteneklerini ve özelliklerini yine oyuncu ayarlayacaktır, ama karakterin geçmişinin DM tarafından (veya campaign pack alırsanız kutunun içinde karakterler var) yazılması senaryoda olacak sürpriz olayları da beraberinde getirmektedir. Mesela hapisten kaçan bir hırsız vardır ve hapse girmesini de en iyi arkadaşı sağlamıştır. Onunla karşılaşma sahnesi oyunun senaryosuna müthiş bir katkı sağlar.



(Resim1.38) Zindanlar ve Ejderhalar masaüstü oyunu

Bu geçmişi, karakter yazıp DM'e verir ve DM' de bunu senaryoya uydurur ama baştan tüm kurgusu yapılmış bir senaryo her zaman iyidir. Yani oyunun sonu bir yerlere varmalıdır. Ve oyuncular da haritada her istedikleri yere gitmemelidir. Bunun için DM bazı şeyler uydurur, oyuncuların bir görevleri varsa oyuncular görevin gösterdiği yolda yürüyeceklerdir (Küpçü, 2016).

Örneğin oyun grubu senaryo içinde bir arbedeye girebilir. Oyuncular kendi karakterlerini yönetirler, oyun yöneticisi ise karşı taraftaki karakterleri yönetir. Oyunculardan birisi “ben kılıcımınla karşımdaki “ejderan”a¹⁸ vuruyorum” dediğinde oyun yöneticisi “bakalım vurabiliyor musun?” der. Bunun söylenme nedeni ise o anda oyuncunun karşıdaki yaratığa gerçekten vurup vuramadığının belirlenmesidir. Bu belirlenme farklı koşullara bağlıdır: karakterin özellik puanları, yetenekleri, düşmanın zırh sınıfı, vb. Saldırının gerçekten başarılı olup olmadığı ise zar atışı ile belirli olur. Eğer oyuncu vurması için gereken zarı atamazsa düşmanına vuramaz. Ya da hırsız bir karakter bir tuzağı etkisiz hâle getirmeye çalışırken de zar atılır. Eğer gerekli zar atılırsa hiçbir sorun olmadan tuzak etkisiz hâle gelir; ama daha düşük bir zar atılırsa değişik şekillerde bu tuzak çalışmaya başlar. (Koşu, 2010: 36)



(Resim 1.39) Rol Yapma masaüstü oyun araçları

Rol yapma oyunlarının ilk kez halka sevdirildikleri biçimdir. İlk kez ticarî olarak piyasada bulunur. RPG D&D, düşlem yazını ve savaş oyunu hobisiyle esinlenmiştir ve 1974'te yayınlanmıştır. D&D'nin tutulması, oyun konuları, ilkeleri ve tarzlarının geniş bir çeşitliliğiyle oyunları yayınlayan kalem ve kâğıt rol yapma oyunu endüstrisinin doğuşuna yol açmıştır.

¹⁸Ejderan, M. Weis ve T. Hickman'ın (2005)yazdığı Ejderha Mızrağı Destanı eserlerinde geçen bir tür yaratıktır. Ejderanlar 5 farklı alt türe ayrılan, iki ayakları üzerinde yürüyen, kanatları olan ve bir alt tür dışında diğerleri uçabilen, bir silahla vurulduklarında taşla dönüşerek ölen, derileri pul pul olan “iyi ejderha” yumurtalarından türetilen yaratıklardır (Tsr Inc., 1992).

Bu biçim, sıklıkla bir rol yapma oyunu olarak basit bir biçimde atfedilir. Bu RYO biçimini diğer kalıplardan ayırt etmek için retroyms rol yapma oyunu ya da masaüstü rol yapma oyunu, ne kalem ve kâğıt ne de bir masa gerekli olmamasına rağmen, bazen kullanılırlar (Küpçü, 2016).

Masaüstü Rol Yapma Oyunları oyuncuların bir masanın etrafında oynadıkları Rol Yapma Oyunudur. Oyun bir oyun yöneticisi tarafından yönetilir. Oyun yöneticisinin adı oynanan sisteme göre Dungeon Master (DM - Zindancı Başı), Story Teller (ST - Hikâye Anlatıcı) ve Game Master (GM - Oyun Yöneticisi) olarak değişir.

Oyun yöneticisi öncelikle senaryoyu hazırlar ve oyuncularla birlikte her oyuncunun oynayacağı farklı karakterleri yaratır. Karakter yaratımı oyuncu ve oyun yöneticisinin bir arada yaptığı bir eylemdir. Oynanacak oyun D&D sistemindeyse önce özellik puanları belirlenir. Özellik puanları karakterin güç, çeviklik, dayanıklılık, zekâ, bilgelik ve kârizma özelliklerine vereceği puanlardır. Bu puanlar her bir özellik için 4 kere atılan 6 yüzlü zarın en düşüğü hariç diğer 3 ünün toplamından oluşur.

Karakter puanları belirlendikten sonra oyuncu oynayacağı karakterin ırkını ve sınıfını seçer. D&D’de ırklar insan, cüce, elf, yarı-elf, yarı-ork ve gnomdur. Irk seçiminden sonra karakter sınıfı seçilir. Karakter sınıfı savaşçılar, büyü kullanıcıları ve düzenbazlar olarak ayrılabilir.(Koşu, 2010: 46)

FRP de korku türünün en iyi yazarlarından Howard Phillips Lovecraft’ın ünlü Call of Cthulhu hikâyesi FRP ye uyarlandıktan sonra dünyada en çok popüler korku temalı frp oyunu olmuştur. Bilinen en yaygın vampir kurtadam çatışması, World of Darkness dünyasında yaşanmaktadır. Oyunun değişik sürelerde çıkartılan versiyonları ile geçmişten günümüze dünya tarihimizin yapısına farklı bir gözle bakmaktadır.

Oyuncuların kendi yazdıkları oyun senaryoları çok çeşitli kaynaklardan beslenmektedir. J.R.R. Tolkien’in Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, M. Weis ve T. Hickman’ın Ejderha Mızrağı Destanı üçlemesi, H.P. Lovecraft’ın Cthulhu’nun

Çağrısı, R.E. Howard'ın Barbar Conan kitapları edebi eserlere verilebilecek ilk örneklerdendir (Koşu, 2010: 34).

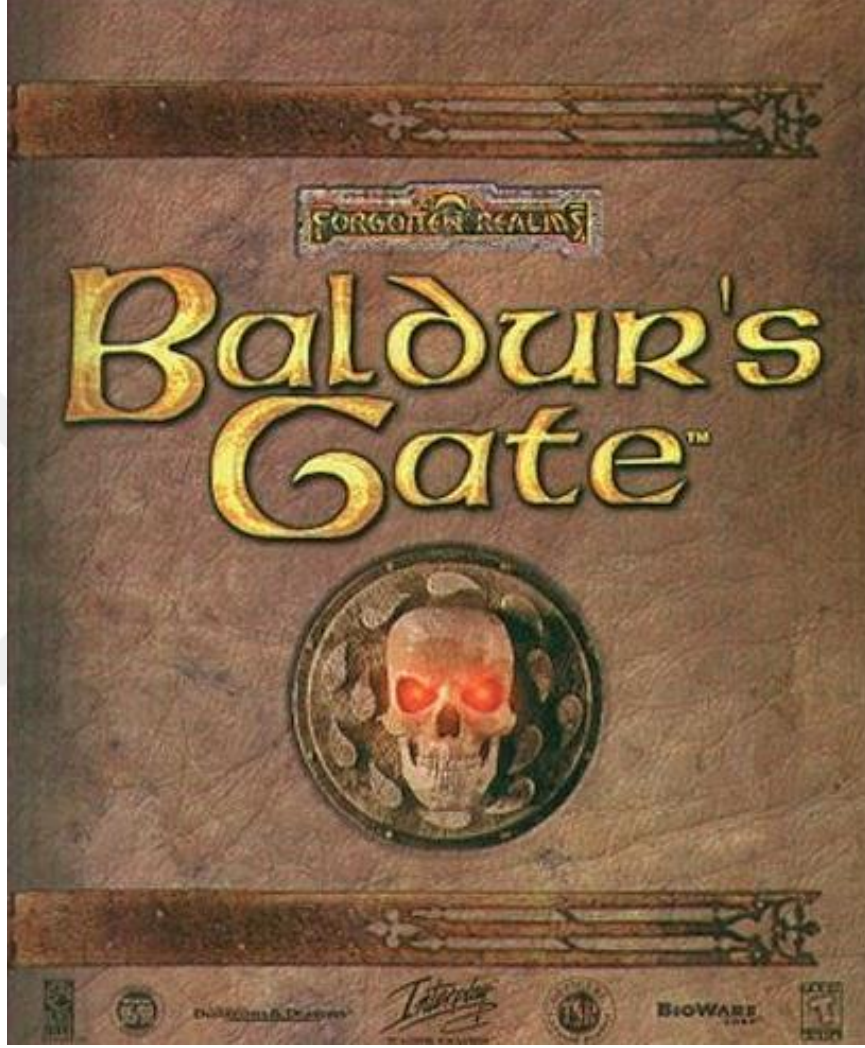


(Resim1.40) Cthulhu'nun Çağrısı Kitabı ve Dvdsi

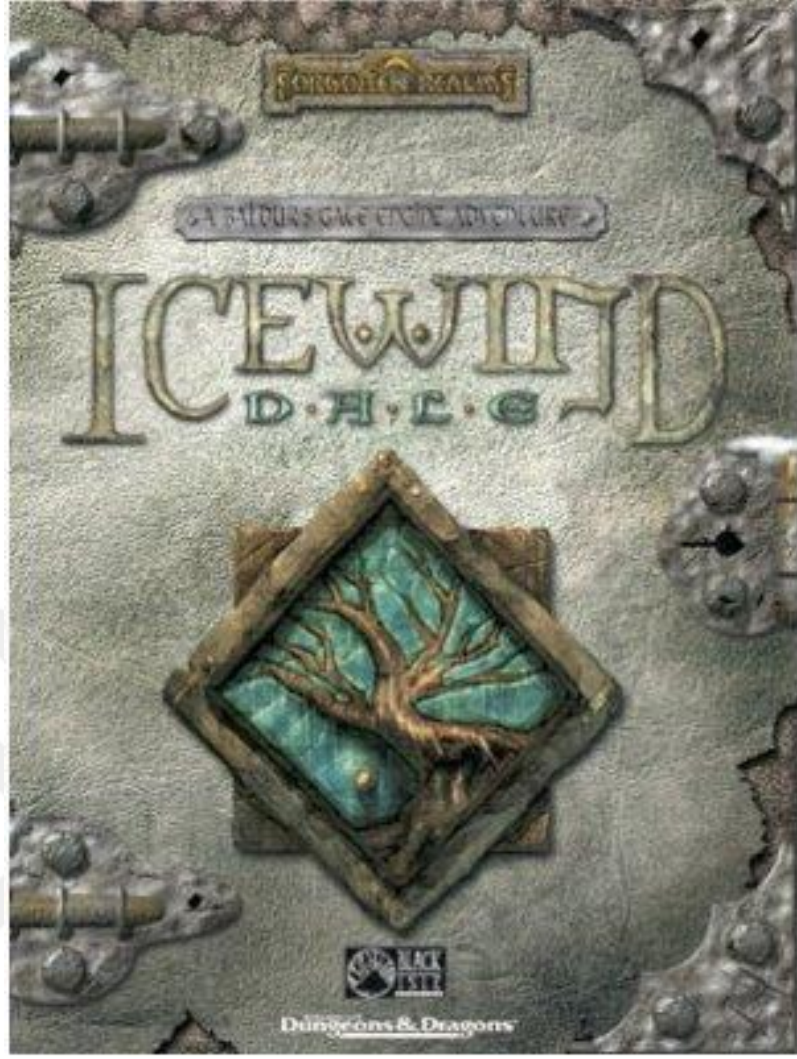
Call of Cthulhu “korku” tabanlı bir rol yapma oyunudur. Konularını 20.Yüzyılın başlarında yaşamış korku edebiyatı ustası Howard Phillips Lovecraft'dan alır. CoC senaryoları genel olarak 3 ayrı zaman diliminde geçer. Bunların ilki 1890 senaryolarıdır ve genel olarak “gaz lambasında Cthulhu” diye bilinir. İkinci dönem H.P. Lovecraft'ın yaşadığı dönem olan 1920'lerdir ve bi çok basılı CoC senaryosu bu zaman diliminde geçer. Günümüz zamanı üçüncü dönemdir ve gün geçtikçe popülerliği artmaktadır (Küpçü, 2016).

Lovecraft'a fantastiğin ölçütü yapıtta değil, okuyucunun özel deneyiminde yer alır; edinilen bu deneyim korku olmalıdır. Fantastiğin özgünlüğünün ana ölçütü, olayın yapısından çok yaratılan özel izlenimdir (Todorov, 2012: 40).

Günümüz FRP oyunları gelişen bilgisayar oyunlarında hikâye ve kurgularını yeni oyunlar ortaya koyarak türün severlerini de bir araya getiriyor. Baldur's Gate, İcewind Dale, Neverwinter, Warhammer gibi oyunlar aksine FRP den yola çıkarak hazırlanmış ve türün severlerinin sayısının ülkemizde de artmasını sağlamıştır.



(Resim1.41) Baldur's Gate rol yapma oyunu



(Resim 1.42) İcewind Dale rol yapma oyunu

Kalem, kâğıt RYO denilen orijinal biçimi, baştan sona konuşma aracılığıyla iletilir; oysa canlandırma rol yapma oyunlarında (LARP - Live Action Role Playing), oyuncular, karakterlerin eylemlerini fiziksel olarak oynarlar. Bu biçimlerin her ikisinde de her oyuncu tek bir karakterin rolünü yaparken; oyun yöneticisi (GM - Game Master) hakem olarak çoğunlukla davranışları ve kullanılacak ilkeler ve sahne üzerinde karar vermektedir.

1.5.2 Canlandırma (LARP) Rol Yapma Oyunları

1980' lerde masaüstü rol yapma oyunlarının yanında, diğer türlü ortamlarda oynanan FRP'ler de belirleme başlamıştır. Belli bir kitaba ve kurallara çok bağlı olmaksızın, daha çok doğaçlamaya, tiyatroya dayanan, masaüstü yerine ayakta rol yapılarak oynanan LARP (Live Action Role Playing)' lar yaygınlaşmıştır (Derviş, 2005: 11).



(Resim1.43) Canlandırma rol yapma oyunu sahnesi

Bir LARP doğaçlama tiyatro gibi daha iyi oynanır. LARP “live action role playing” yani canlı aksiyon rol yapmadır. Katılımcılar oyunu anlatmak yerine karakterlerinin eylemlerini davranışlarıyla ortaya koyarlar ve asıl sahne, oyun dünyasının hayalî sahnesini temsil etmek için kullanılır. Oyuncular oyun karakterleri olarak kostümlü olup, uygun sahne donanımları kullanırlar ve buluşma yeri oyun dünyasının düşsel sahnesinde olmakbiçin donatmaktadır. LARP'lar, airsoft tabancaları veya köpük silahları gibi taklit cephaneye fiziksel savaşı kullanmaktadır, Bazı canlı eylem rol yapma oyunları, sembolik olarak anlaşmazlıkları çözmek üzere özelliklerden taş-kâğıt-makası veya kıyaslamayı kullanırlar. LARP'lar aslında tiyatro oyunlarına benzerler ve LARP'lara doğaçlama tiyatro denilebilir (Falk ve Davenport, 2004).



(Resim1.44) Canlandırma rol yapma oyuncularını

Masaüstü oyunlar, LARP'lar (Canlandırılmalı RYO)¹⁹ ve çevrimiçi RYO'lar hakkında çok sayıda çalışma yapılmıştır. RYO'ların oyuncularına sunduğu gerçeklik, oyuncuların, gündelik yaşamlarına olan etkisi, RYO ve fantastik kurgu edebiyatı hakkında dilbilimi çalışmaları vardır. RYO'larda anlatımın önemlidir. RYO'nun diğer tüm oyunlar içinde yeri ve farklılıkları vardır. (Turkle, 1994 Tychsen, Hitchens, Brolund ve Kavaklı, 2005 Tan, 2003 Waskul ve Lust, 2004 Heliö, 2004 Mazalek, Mironer, O'Rear ve Devender, 2008 Lindley ve Eladhari, 2005 Leppälähti, 2003 ve 2004 Falk ve Davenport, 2004 Konzack, 2007 Söderberg, Waern, Åkesson, Björk ve Falk, 2004) .²⁰

LARP (Live Action Role Playing) olarak bilinen Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunları, oyuncuların kendi yarattıkları karakterleri fiziksel olarak da oynadıkları/canlandıkları Rol Yapma Oyunlarıdır.

¹⁹Oyuncuların, canlandıkları karakterlerin fiziksel hareketlerini de yaptıkları RYO'dur.

²⁰<http://www.rpgstudies.net/>

LARP'lar bir masanın etrafında değil geniş bir alanda oynanır; çünkü oyuncu sayısı çok artabilir. Örneğin CONAN 6'da 14.03.2010 tarihinde oynanan LARP'ta 17 kişi (2 oyun yöneticisi ve 15 oyuncu) yer almıştır.

LARP'lar aslında tiyatro oyunlarına benzerler ve LARP'lara doğaçlama tiyatro denilebilir (Falk ve Davenport, 2004). Oyun yöneticisi oyunculara karakterlerini dağıtır ya da oyuncular verili karakterlerin arasından oynamak istediklerini seçerler. Oyunun bir amacı vardır: Bir bulmacayı çözmek olabilir.



(Resim 1.45) Türkiye'nin bilinen ilk LARP'ı, "Pera Palas", İTÜ, 1998

LARP oyuncularını boyca, birkaç bine yakın oyuncudan ve sürece, birkaç güne yakın bir çift mesai saatinden değişime uğrarlar. Bir LARP'taki oyuncu sayısı genellikle bir rol yapma oyunundaki oyuncu sayısından daha fazladır. Oyuncular ayrı fiziksel alanlarda etkileşime geçebildikleri için, bir öyküyü veya oyuncuları doğrudan doğruya eğlendirici bir şekilde koruma konusunda karakteristik olarak, daha az önemi vardır ve oyun devreleri daha iyi paylaştırılmış bir tutumda sıklıkla yönetilirler (Küpçü, 2016).

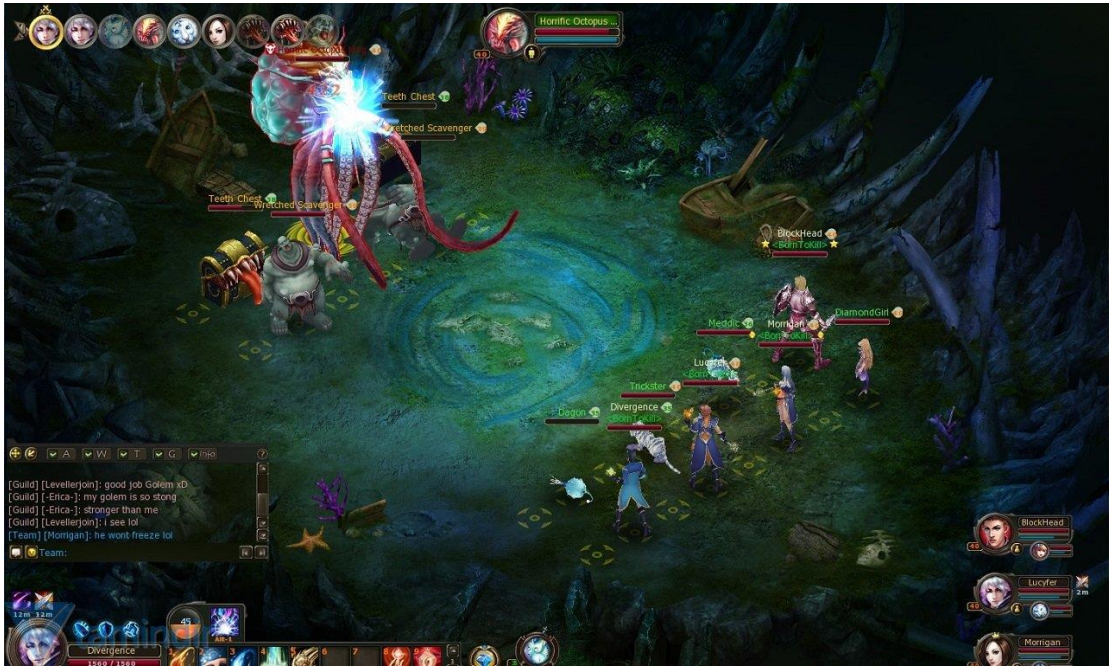
LARP bir kısaltmadır ve açılımı Live Action Role Playing'dir. Kısacası rolünüzü yaparken onu anlatmazsınız, onu canlandırırınız. Yani ağaçlara doğru

koşuyorum demeysiniz, ağaçlara doğru koşarsınız. LARP'ta karakterlerin üzerine kostümler ve silahlar da vardır. Yani oynadığınız fantastik karakteri canlandırırınız (Küpçü, 2016).

1.5.3 Elektronik Ortam İnternet Tabanlı Rol Yapma Oyunları

RYO'lar ağ iletişiminin gelişmesi ile birlikte kendine internet üzerinde de yer bulur. MUD'lar 1980'lerin başında ortaya çıkmıştır. Bu Rol Yapma Oyunu türü Masaüstü oyunların tüm özelliklerini taşır. Onlardan farkı ise internet üzerinden ve “yazı” temelli olmasıdır (Vuckovic, 2003: 38).

Kalem, kâğıt rol yapma oyunları, elektronik biçimlerin bir çeşidine dönüştürülmüştür. 1974 öncesine kadar, D&D sürümü olarak aynı yıl lisanssız sürümleri dnd ve Dungeon gibi başlıklar altında üniversite anabilgisayar sistemlerinde geliştirilmiştir. Bu eski bilgisayar RPG'leri, çoğalan rol yapma video oyunu tarzı yanında, bütün elektronik ortamı etkilemiştir. Bazı yazarlar, rol yapma oyunlarını, RPG stil mekaniğini kullanarak tek oyunculu oyunlar (CRPG) ve sosyal etkileşimi katarak çok oyunculu oyunlar (MMRPG), birbirine geçmiş iki gruba ayırırlar (Küpçü, 2016).



(Resim1.46) Dragon heart oyunundan bir görüntü

Bilgisayar tabanlı rol yapma oyunları da profesyonel oyun dünyasında, 1980' de Akalabeth ile yer almaya başladı. Bu oyunlarda oyun yöneticinin görevini bilgisayar üstleniyordu. Akalabeth, temel olarak masa üstünde oynanan oyunlardan esinlenerek yapılmıştı, görsel yönü zayıftır ve iletişim bağlamında metin bazlıdır.

1983' de çıkan Ultima 111: Exodus ise zamanı için gelişmiş ve yenilikçi olan görsellik merkezli yaklaşımıyla büyük bir başarı elde etti, bu da bilgisayar üzerinden oynanan FRP oyunlarının önünü açtı. Teknoloji geliştikçe çizimlerde gerçekçiliği yakalamaya çalışan batı kökenli oyunlardan farklı olarak, Japon anime ve manga çizim tekniklerinin hâkim olduğu Dragon Quest (1986) ve Final Fantasy (1987) oyunları da bu dönem içinde çok popüler oldular. Bu oyunların günümüzde de devam oyunları yapılmaktadır (Derviş, 2005: 11).

1.5.4.1 Tek Oyunculu (CRPG) Rol Yapma Oyunları

Tek oyunculu rol yapma video oyunları, sahneler ve oyun mekaniği terminolojilerini fazlaca kurdukları Dungeons & Dragons gibi rol yapma oyunlarında kökenlerle birlikte bilgisayar ve konsol oyunlarını dağınık olarak tanımlı bir tarzını oluştururlar. Bu çeviri, dünyanın görsel bir temsilini sağlayarak, etkileşimli hikâye anlatımı üzerinde istatistiksel karakter geliştirme üzerinde durarak, oyun tecrübesini değiştirmektedir (Küpçü, 2016).

CRPG kelimesinin açılımı, "Rol yapma türü Bilgisayar Oyunları" anlamına gelen "Computer Role Playing Game" dir. Çok oyuncuyla oynanan masaüstü RPG Oyunlarından esinlenerek yapılmış, tek kişinin oynadığı, diğer karakterlerin oyunun programı tarafından yönlendirildiği bilgisayar oyunlarıdır. Kişisel bilgisayarlar (PC) yaygınlaştıkça, insanların evde tek başına oynayabileceği oyunlarla birlikte, tek kişilik FRP türü bilgisayar oyunları da sayıca artmıştır. Çok kişiyle oynanan oyunlara göre oyuncunun rol yapımı, karar verme olanağı ve yapabilecekleri nispeten sınırlıdır, fakat bilgisayarın sahip olduğu görsel ve duysal anlatım gücü dolayısıyla oyuncunun yaşadığı deneyim farklıdır. (Derviş, 2005: 25)

CRPG (Computer Role-Playing Game) bilgisayarda oynanan rol yapma oyunlarına verilen isimdir. Bilgisayar teknolojisinin gelişimi RYO'nun bilgisayara girmesine izin vermiştir. İlk olarak 1980'li yıllarda piyasaya çıkan CRPG özellikle 1990'lı yıllarda yaygınlaşmıştır.

İlk CRPG örnekleri genelde hack and slash (doğra ve parçala) mantığında olsalar da içerdiği fantezi öğeleri nedeniyle RYO olarak kabul edilirler: Diablo, Blood, Hexen, Sacred, vs. Hack and Slash'in yanı sıra hard-core RPG'ler de bilgisayar oyunu piyasasında yer almıştır. Bu tür oyunlar bilinen RYO kuralları içinde işler ve soru cevap şeklinde ana senaryo devam eder. Verilen cevaplara göre senaryo şekillenmektedir. Bu oyunlara Baldur's Gate, Morrowind, Neverwinter Nights örnek verilebilir. (Koşu, 2010: 52)

Tek, kişilik FRP türü bilgisayar oyunlarında, oyunu yöneten, programcının hazırlamış olduğu programdır, oyuncunun sınırlandırılmış tepkisine göre oyunu yönlendirir. Bu oyunların genelinde oyuncu, oyunu yaratan kişinin ona sunduğu seçeneklerden öteye gidemez, kendisine sunulanlar arasında en uygun bulduğu seçenekleri seçer. Oyunun muhtemel sonlan zaten bellidir ve bu açıdan çok kişilik FRP oyunlarının genişliğine sahip değildir. Farklı olarak, son zamanlarda çıkmış ve başarı sağlamış "Daggerfall", "Neverwinter Nights" ve "Morrowind" gibi tek kişilik bilgisayar oyunlarında, oyuncu ana senaryoya bağlı kalmadan, yaratılmış dünyada istediği gibi gezintiye çıkıp, programın yapay zekâsının yarattığı maceralardan, istediğine karışabilir ve istediği şekilde davranabilir. Senaryo dışındaki farklı karakterle iletişime geçebilir, oyunun sonunu getirme amacı gütmeyen karakterini geliştirip istediği gibi eğlenebilir. Yine de bilgisayar tarafından yönlendirilen karakterlerin verdiği tepkiler çok kişilik FRP oyunlarına göre sınırlıdır. (Derviş, 2005: 25).



(Resim1.47) Neverwinter Nights oyunundan bir görüntü



(Resim1.48) Morrowind oyunundan bir görüntü

1.5.4.2 Çok Oyunculu (MMORPG) Rol Yapma Oyunları

Kelime anlamı itibariyle “Massively Multiplayer Online Role Playing” tanımlamasının kısaltılmış halidir. Türkçe manası, devasa oyuncuyu barındıran bir sanal dünyada, oyuncuların o sanal dünyadaki rollerden birini çevrimiçi (online) bir şekilde yapmaları manasına gelir. Bu noktada RPG temeline dayandırılmış olsa da, MMORPG’i ayıran özellik, aynı anda milyonlarca oyuncuyu “online” bir şekilde buluşturabilmesi ve onların birbirleri arasında iletişim kurabilmelerini sağlamasıdır. Çevrimiçi rol yapma oyunları, bir RPG oynamak için bazı tür metin bazlı arayüz ve bir internet bağlantısı kullanarak çoğu oyuncuyu kapsamaktadır. Oyunlar MUD’lar, MUSH’lar ve diğer çeşitleri dâhil gerçek zamanlı bir şekilde oynanmıştır.



(Resim1.49) Diablo3 oyunu ekran görüntüsü



(Resim 1.50) League of legends oyunu ekran görüntüsü

Roger Caillois, oyunun tanımlanmasını ve kültürün gelişmesindeki rolünü açıklamakta yeterli bulur, fakat Huizinga,“oyun tanımını maddi çıkarları gözardı etmektedir” der. Bu tanıma göre para kazanmak için oynanan şans oyunları Huizinga'nın çalışmasında oyun olarak yeri yoktur. Bunların dışında uçurtma uçurma, topaç çevirme, bulmaca çözme gibi aktiviteler de oyun tanımının dışında kalmaktadır. Caillois kendine göre yunu 6 temel özelliğine göre tanımlamaktadır. Birinci özellik özgürlüktür; oyun oynamak zorunlu değildir, eğer olursa cezbediciliğini ve eğlencesini yitirir. İkinci özellik ayrışıklıktır. Oyun alanı ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır. Üçüncü özellik belirsizliktir. Sonucu önceden belirlenemeyen bir süreçtir (Sakallıoğlu, Erol, Akgün: 2014).

Dördüncü özellik verimsizliktir. Oyuncuların kendi aralarında mülk alışverişi dışında ne bir ürün ne yeni bir çeşit öge yaratılmadan sonlanma. Beşinci özellik kurallarla yönetilmedir. Altıncı özellik -miş gibi yapma: gerçek yaşama karşı olarak özgür davranma ve doğaçlama yapma durumudur.

Caillois oyun öğelerinin yanı sıra dört oyun tipi tanımlar. Âgon, alea, mimicry, ilinx. Bunlar sırasıyla yarışma, şans, simülasyon ve vertigo hissidir.

1.5.4 FRP Oyun Sınıfları

1.6.1 Âgon

Âgon Huizinga'nın da bahsettiği gibi mücadelecî, eşit şanslarda oyuncuların yarıştığı oyun tipidir. Kazanan kaybedene göre belirli kategorilerde daha üstündür. İki birey veya iki takım karşılıklı olarak oyunu oynayabilir. Âgon iki karakterde olabilir, fiziksel (spor) veya zihinsel (satranç). Eşitlik sağlanması bu tarz oyunlarda zordur. Âgon kelime olarak "yarışma, rekabet" anlamlarına gelir. Kısaca bu türün içerisinde müsabakalar yer alır. Müsabaka birbirinden farklı oyuncuların, takımların oyunu kazanmak için yarıştığı, amacın galip gelmek olduğu oyunlardır. Kart oyunları (briç, pişti, vb.), spor oyunları (futbol, basketbol, güreş, vb.), savaş oyunları (Warhammer 40k²¹, Chaturanga²², vb.), tahta oyunları (dama, satranç, vb.) bu türün içinde yer alır.



(Resim 1.51) Warhammer minyatür figürler ve zarlarla oynanan savaş oyunu

²¹Oyuncuların minyatür figürler ve zarlarla oynadıkları savaş oyunu.

²²Chaturanga „ordu oyunu (the army game)” anlamına gelen Sanskritçe bir kelimedir (Avedon & SuttonSmith, 1971: 272)” ve satrancın çok eski atası olan bir oyundur.

Oyuncular bu tür oyunlar için devamlı antrenman yaparlar. Sürekli olarak müsabakaya hazırlık vardır ve oyun sırasında oyuncular ellerinden gelenin en iyisini yaparlar. Çünkü oyunu kazandıklarında diğerleri karşısında kendi üstünlükleri ortaya çıkacaktır.

1.6.2 Alea

Alea latince “zar oyunu” demektir. Kazanan kaybedene göre daha şanslıdır. Zar oyunları, rulet, yazı tura, lot makineleri alea oyun tipine birer örnektir. Alea âgonun tersine çalışma, sabır, tecrübe ve nitelik gerektirmektedir. Bu tarz oyunlar daha çok yetişkin insanlara has oyunlardır. Çocuklar ve hayvanlarda bu tarz oyunlara pek rastlanmamaktadır (Sakallıoğlu, Erol, Akgün: 2014).

Alea, kelime olarak “zar; zar ile oynanan; şans oyunu” anlamlarına gelen Latince bir kelimedir ve bu oyun türü şansa dayalı tüm oyunları kapsar. Örneğin bahis oyunları bu türün içerisinde yer alır. Oyunun belirsizliğinin etkisi ile insanlar kendi bilgileri ve düşünceleri ile oyun sonucu hakkında tahminde bulunurlar ve bu tahminleri üzerine “bahis oynarlar”. Sonucu bilen kişi/kişiler bahsi kazanır.

Bahis para, mücevher, altın gibi ekonomik değeri olan nesnelere ya da çocuk oyunlarında kaybedenin kazananı sırtında taşıması olabilir. Kazanmak tamamen şansa dayalıdır ve bireysel hiçbir yeteneği gerektirmez.

Alea, kaderin lütfünü belirtir ve açığa vurur. Oyuncu bütünüyle pasiftir; kaynaklarını, becerilerini, kaslarını ya da zekâsını oyuna anında müdahale etmek için hazır tutmaz. Tüm ihtiyacı umut ve korkudan titreyerek zarın atılmasını beklemektir. Kazanan, kader tarafından kaybedenden daha çok tercih edilmiştir (Caillois,2001: 17).

1.6.3 Mimicry

Mimicry (simülasyon), rol yapma ya da -miş gibi yapma üzerine kurulu oyunları içine alan bir türdür. Burada rol yapma oyunları, çocuğun ya da yetişkinin bir şeyin taklidini yapması, tiyatro sahnesinde bir rolü canlandırmak söz konusudur. Gerçekte olunmayan bir karakter ya da nesne oynanmaktadır. Mimicry, tamamen inandırıcı olmayı ya da oynananı kabul etmeyi gerektirir. Oyun, sadece hareketleri açmak ya da bir kişinin kaderini hayalî bir çevrede sunmaktan ibaret değildir, aynı zamanda hayalî bir karakter hâline gelmek ve o şekilde davranmaktan oluşur (Caillois, 2001: 19).

Simülasyon tipi oyunlarda, hayali bir karakter yaratılır ve onun gibi davranılır. Gerçek hayattaki kişilikten belli bir süreliğine uzaklaşmayı gerektirir. Simülasyona hayvanlar aleminden en güzel örnek olarak böcekler verilebilir. Kamuflej ve hareket taklidi düşmanları korkutmak için böcekler tarafından sıklıkla kullanılır. Çocuklar da sıklıkla yetişkinleri taklit ederler. Erkek çocukları asker taklidi yapmaya, kız çocukları da anne taklidi yapmaya meyillidirler. Simülasyonda devam eden bir rol yapma ve role sadık kalma bulunur. Kesin kurallar yoktur (Sakallıoğlu, Erol, Akgün: 2014).

1.6.4 İlinx

Bu tür oyunlar baş dönmesi ve algının geçici olarak yok olması üzerine kuruludur. İlinx “tüm koşullarda, sertlik ile gerçekliği yok eden bir spazm, nöbet ya da şoka teslim olma sorusudur (Caillois, 2001: 23)”.

İlinx vertigo hissi yaratan oyunlar için kullanılır. Bu oyunlarda amaç anlık olarak insan dengesini bozarak haz verici bir panik duygusu yaşamak ve zihni bulandırmaktır. Hemen hemen her çocuk kendi etrafında dönerek santrifüj etkisiyle baş dönmesi ve denge kaybından keyif almaktadır (Sakallıoğlu, Erol, Akgün: 2014).

Bir çocuğun kendi etrafında sürekli dönüp sonra durarak baş dönmesi yaratması ve buna karşın ayakta durmaya çalışması bu türe örnek verilebilir. “Bu baş dönmesi felaket ve yıkıma arzu duymak ve bastırılmış şevk ile bağlantılıdır. Kişiliğin kaba ve vahşi biçimlerde yansıtılmasıdır (Caillois, 2001: 24)”.

Bu tarz oyunlar hayvanlar âleminde de özellikle kuşlarda sıklıkla görülür. Çok yükseğe çıkma ve kendini yer çekimine bırakarak son ana kadar kanat açmama ve çarpmaya olabildiğince yakın bir zamanda kanatları açarak adeta serbest paraşüt atlama deneyimi yaşama hissi kuşlarda bulunmaktadır (Sakallıoğlu, Erol, Akgün: 2014).

MMORPG ifadesi, "Büyük ve Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları" anlamına gelen "Massive Multiplayer Online Role Playing Games" in baş harflerinden türetilmiş bir kısaltmadır. İnternet veya yerel ağ bağlantısı (LAN) üzerinde çalışan özel bir program aracılığıyla, farklı bilgisayarlardan ağa bağlanan oyuncuların bir araya gelip, programda tanınlanmış hayali dünya üzerinde, bir ya da daha fazla oyun yöneticinin desteğiyle oynadığı oyunlara verilen genel isimdir. Önceden hazırlanmış ve 24 saat yaşayan hayali bir dünyada, bu dünya üzerinde farklı yerlerde olan farklı insanlar, birbirinden habersiz bir şekilde aynı anda farklı maceralar yaşayabilir, program dâhilinde tanımlanmış objeler ve karakterlerle etkileşim kurabilir.

Oyuncu oyundan çıkış yaptıktan sonra, bir sonraki oyuna girişinde, sürekli yaşamakta olan dünyanın içine tekrar girip aynı karakterle devam edebilir, o dünyada tanıştığı başka insanlar oyundaysa onlarla buluşabilir, bir sanal hayat oluşturabilir. Bu oyunların çıkış noktası, esasında MMORPG’lerin özünü oluşturan MUD oyunlarına dayanır. (Derviş, 2005: 26)

MMORPG’lerde, rol yapma oyunları oldukça çeşitlidir. Bilinen firmaların oyunlarının (Wizards of the Coast, D&D, White Wolf World of Darkness, Steve Jackson Games GURPS (Generic Universal Role Playing System) oynanabileceği gibi, oyuncular veya oyun kurgucusu kendi yarattığı bir dünyayı, evreni oynamakta da özgürdür.

RYO'lar ilk olarak 1990'lı yılların ortasında ortaya çıkmıştır. MMORPG'ler insanların kişisel bilgisayarlarına kurdukları oyunları internet üzerinden diğer insanlarla birlikte oynadıkları RYO'lardır.



(Resim 1.52) Dungeon Hunter oyunu ekran görüntüsü

Devasa çevrimiçi oyunlar, özellikle sanal topluluk örüntüsü geliştirme ve kimlik egzersizi yapma olanağı sağladığı için belirli bir kültürel ve ekonomik sermayeye sahip oyuncular tarafından tercih edilmektedir. Bu tür oyunlar içerisinde Blizzard'ın World of Warcraft (WoW) adlı oyun özellikle bir abonelik ücreti ödenerek oynanması nedeniyle belirli bir ekonomik gelir grubuna hitap etmektedir. O gelir grubuna dâhil genç oyuncuların da sahip oldukları kültürel sermayelerinin onları diğer ücretsiz oynanabilen devasa çevrimiçi oyunları tüketen kitleden ayırdığı görülmektedir (Binark, Bayraktutan: 2011,5).



(Resim 1.53) World of Warcraft oyun görseli

Aynı anda çok fazla kullanıcının oynamasına izin veren bu oyunlar bağlanılan sunucudaki oyunculara göre kendi içlerinde farklılıklar taşımaktadır (Mortensen, 2006). Bir sunucuda diğer insanlarla birlikte yan yana farklı insanlara karşı savaşabilir, bir sunucuda oyunun size çıkardığı rakiplerle savaşabilir, bir başka sunucuda ise bir ağacın altına oturup yanınıza gelen bir “ozan²³”ın size anlattığı hikâyeleri dinleyebilirsiniz. Ultima Online, Second Life, World of Warcraft, Lord of the Rings, Metin 2, Arch Lord bu türün önemli örnekleridir (Koşu: 2010, 54).

²³Ozan (Bard): “Dünyayı dolaşarak söylenceler toplar, hikâyeler anlatır, müziği ile büyüler yaratır ve dinleyicilerinin minnettarlığı sayesinde hayatını sürdürür: işte bu bir ozanın yaşamıdır. Şans ya da fırsat onu bir çatışmanın içine sürüklerse bir ozan diplomat, görüşmeci, haberci, öncü ya da casus olarak iş görür (Cook vd.2003: 39)”.



(Resim1.54) Lord of the Rings Online ekran görüntüsü

MUD kelimesi, “Çok Kullanıcı Zindan, Boyut” anlamına gelen “Multi-User Dungeon, Dimension” kelimelerinin baş harflerinden oluşturulmuş bir sözcüktür. MUD oyunları, ilk ortaya çıkmış olan, metin tabanlı(text-based) MMORPG’ lerdir.

İlk MUD örneği, Roy Trubshaw ve Richard Bartle' in 1979-1980 yılları arasında Essex Üniversitesinde geliştirdikleri MUD1 adlı programdır. Dungeons & Dragons' un 1980' lerdeki rol yapma oyunları üstündeki ağır etkisi MUD1' de de görülür. Genel tema, karakterlerin farklı mekanları ve zindanları keşfetmesi, canavarlarla dövüşmesi, karakterini, büyülerini ve eşyaların' geliştirmesi etrafında kurulmuştur.

Çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunları (MMORPG), grafik arayüzleriyle MUD'ların büyük ölçekli sosyal etkileşimini ve sürekli dünyasını birleştirirler. Çoğu MMORPG'ler karakterine uygun rol yapmayı etkin bir şekilde desteklememektedir; ancak oyuncular diğer oyuncularla işbirliği yaptıkları sürece oyunların iletişim işlevlerini rol yapmak için kullanabilirler (Küpçü, 2016).



(Resim1.55) MUD1 adlı programı

Rol yapma oyununun teorisini ele alan tartışmaların çoğu, oyunu üç stil içinde sınıflamakta ve bunların çevresinde modellemektedir. Bu stiller (gamism, simutionalism, narrativism), DM ile oyuncular arasındaki güç dengesini, hikâye çeşitlerini, karakter ve konu hakkındaki soruları kapsamaktadır. Gamism; rol yapma oyunlarının “oyun” olduğunu ve insanların eğlenmek üzere toplandıklarını esas almaktadır. Bu stile göre kazanma-kaybetme ve rekabet vardır. DM oyuncular üzerinde çalışmalar yapmakta, oyunculara engeller çıkarmakta ve onların bunları aşmasını beklemektedir. Bir anlamda DM tarafından oyuncuya özel oyun sunulmaktadır.

Simulationism; DM, oyunu hayat simülasyonu, benzeşimi olarak düşünmekte ve önce genel dünyayı simüle etmekte, benzeştirmektedir. DM, gruba odaklanmaktan çok dünyaya odaklanmakta, yarattığı dünya içinde çeşitli birimlerin hareketlerini ve

birbiri ile mücadelelerini hesaplamakta ve grubu bunların içine yerleştirmektedir. Oyun, grup üzerinden oynanmamakta; DM de olacak olayların sonuçlarını oyuna ya da oyuncuya göre değiştirmemektedir. Oyuncularla paslaşarak hareket eden DM, oyuncuların gerçek hayat simülasyonunda olduklarını düşünmelerini istemekte, bu yüzden oyuncularının her yönlerini değiştirmesi/geliştirmesi için bir seçenek ve daha çok çeşitlilik sağlamaktadır. Narrativism; bu stilde hikâye yazma ve yaratıcılık ön plandadır. “Hangi değerler oyunu tatmin edici hale getirmekte ne kadar iyi?” sorusu önemlidir. Hikâye içerisinde klasik anlamda biçimsel kahramanlar yer almaktadır. DM yüksek otoritesiyle bir dünya yaratmakta, var olan bu dünyaya oyuncuyu dâhil etmekte ve bu bütün dâhilinde ancak bazı şeyleri değiştirebilmektedir (Henry, 2003).

1.6 Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz yönleri

Bilgisayar oyunları kullanımına ilişkin yapılmış olan araştırma ve uygulamalar sonucu belirtilmiş olan olumluların yani sıra kullanıma ilişkin meydana gelebilecek olan bağımlılık sorunu ve bununla ilişkilendirilen psikolojik ve fizyolojik sorunlara ilişkin olumsuzlamayı destekleyen güncel gelişmeler ve teorik gelişmeler de bilgisayar oyunlarının kullanımına ilişkin var olan literatürde yer almaktadır.

Özellikle okul çağındaki gençlerin aşırı ve uygunsuz bilgisayar ve internet kullanımı psikolojik ve bedensel gelişimleri, sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz yönde etki yaratabilmekte ve hem akademik hem de kişisel gelişimlerinde negatif sonuçlara neden olabilmektedir. Bu noktada önemli olan kullanıcıların bireyin özelliğinin zaman içinde ortadan kalkması, normalde yapması gereken şeyleri internette geçirdiği vakit nedeniyle yapamamaya başlaması anlamına gelen bağımlılık, uygunsuz ve aşırı kullanım sonucu ortaya çıkan sağlık problemleri, aile ilişkilerinde aksama, verim azlığı ve başarısızlık (el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma) ön plana çıkmaktadır. Buna ilişkin var olan güncel gelişmeleri görebilmek için internet bağımlıları olarak tedavi gereksinimi duyan kişilerin genel olarak saatlerce internette kalan ya da şiddet içerikli oyunlar oynayanlar

olduđu, offline oyun oynayanlar ve bu oyunu oynadığı için derslerinde başarısız olan 12-18 yaş grubu çocukların yoğunlukta olduđu görölmektedir.

Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda “şiddet” işleme eğilimi daha fazla olmaktadır. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği bu noktada ödölün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir. Ayrıca yapılan araştırmalar sonucunda bu bağımlılık türünün çocuklarda hiperaktivite ve dikkat bozukluğunun, fazla internet karşısında vakit geçirmek depresyonu, yalnızlık hissini, sosyal ilişki kaybını artırdığı, obezitenin internet kullanan çocuklar ve gençlerde hayli yaygın olduđu da yer almaktadır.

Pedagoglar, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını özümseyen çocuğun gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini, sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözen çocuk, gerçek hayatta sorunlarını çözememekte, bu da çocuđu saldırganlaştırıp, şiddete yönlendirmekte olduğunu belirtmektedir. Diğer yandan, sağladığı zengin iletişim olanaklarıyla bu sanal ortam, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldıracak birbirinden uzak kişileri elektronik yolla birbirine bağlamaktadır. Bir araya gelme, yüz yüze konuşma hatta tanıma zahmetine bile katlanmadan birbiriyle iletişime geçenlere internet, bu yolla bir şekilde istedikleri kişiliği, rolü, karakteri oynama şansını sağlamaktadır. Küreselleşen ve gittikçe küçülen dünyayı bir tuşla önümüze getiren internet, aynı yerde bulunanların bile iletişim için seçtikleri bir yol olarak aslında insanı içe dönüklüğe, yalnızlığa ve izolasyona zorlamaktadır.

Bilgisayar oyunlarının etkilerine ilişkin var olan bu olumsuzlamalara karşın Türkiye'de medyada sunulan oyun ve oyuncu görünümünün tek tipleştirilmekte olduđu, sınırlı türdeki dijital oyunlara ve bunların oynanma pratiklerine bakılarak, tüm oyunculara ve onların oynama pratiklerine yönelik geliştirilen olumsuz ve ön yargılı yaklaşımın ortaya çıktığı ve Türkiye'de, sanal uzamda oynanan çeşitli oyunlar ve oyun oynama pratiklerinin indirgemeci bir bakış açısıyla sadece etki paradigması içerisinde ele almmakta olduđu belirtilmektedir. (Binark, Bayraktutan: 2011).

BÖLÜM II

2. FRP BİLGİSAYAR OYUNLARINDA KARAKTER İLLÜSTRASYONU

2.1 İllüstrasyonun tanımı ve Tarihi

İllüstrasyon, metinlerin ve fikirlerin tasvir edilmesi ve açıklanması amacıyla uygulanan en yaygın “resimleme” türüdür. Yayın dünyasının bir bölümünde; öğretici, bilimsel, teknik ve mesleki eserlerde; ayrıntıları uygulayan, açıklayıcı özellikte illüstrasyonlar yer alır; diğer bölümünde ise değişik katmanlarda büyük kitlelere seslenen, çeşitli, serbest teknik ve stillerde yapılmış olan illüstrasyonlar, güçlü bir anlatım aracı olarak kullanılır. İllüstrasyonlar, tanıtım ve reklam medyalarında, görsel çözümler üreten en önemli etmenlerden biridir. İlintili oldukları metnin tanımlanıp, değişik anlam ve boyutlarda yeniden algılanmasına yardımcı olurlar. Konuların, kavram ve eylemlerin kolayca anlaşılıp, benimsenmesinde, en etkili yollardan biri illüstrasyon kullanımınıdır.

İllüstrasyon, anlatımcı olmalarının yanı sıra, farklı yorum ve stilleriyle, sanatçının özgün karakteri ile kaynaşarak, okuyucuda estetik bir etki bırakmasını sağlar. Bu estetik etli, sanat katına çıkan illüstrasyonların yaşamı yansıtan, sevdiren ve dönüşümüne katkı sağlayan gücüyle gerçekleşir (Çam, 2012: 13).

İllüstrasyon, genel olarak bir metni, düşünceyi açıklamak ya da anlamını güçlendirmek için kullanılan resimsel tasarımlar olarak tanımlanmaktadır. Fransızca ‘illustrate’ kelimesinden türetilen ve resimlemek, örneklemek anlamına gelen illüstrasyon sözcüğünün dilimizdeki karşılığı; kitap içindeki bir yazıyı açıklayan veya süsleyen resim anlamındadır. Metinlerin, fikirlerin betimlenmesi amacıyla uygulanan en yaygın resimleme türü olarak bilinen illüstrasyon; başlık, slogan ya da metin gibi sözselsel unsurları görsel düzlemde betimleyen ya da yorumlayan görselleri illüstrasyon olarak tanımlanmaktadır (Becer, 2015: 210). Bir başka deyişle illüstrasyon, belli bir temanın plastik uygulamalar ile dile getirme işlemidir (Sözen ve Tanyeli, 2011:145).

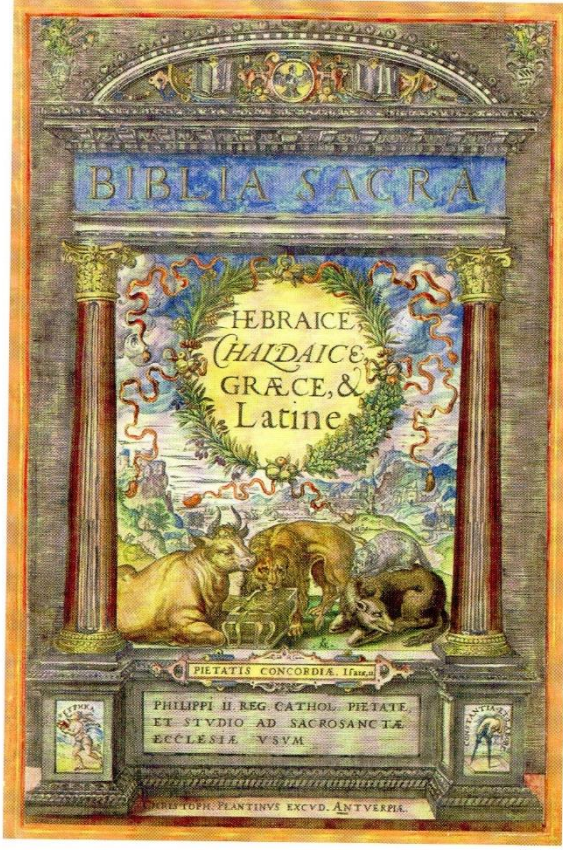
Çağdaş illüstrasyonun kökleri, resimli kitabında kökleridir. Bu ilk eserler, renkli resimler ve harflerle bezenmiş ve el yazmalarıyla hazırlanmış antik rulo parçalarıdır. Mısır'ın “Ölümler Kitabı”, korunabilmiş en iyi bilinen örnektir. “Milano iliadası” ve “Vatikan Virgili” hariç; klasik Roma'dan bugüne pek az örnek kalabilmiştir. Her iki klasik metnin nüshası, M.S. 4. Yüzyıla aittir. O tarihten sonra stilleri büyük gelişme göstermiştir. En eski baskılı illüstrasyon örneği, icatlarının ve “İlk” lerin doğuşunda olduğu gibi, Çin'den geliyor. Bu örnek, British Museum'da sergilenmekte olan M.S. 868 yılına ait “Elmas Sutra” adlı rulonun ön yüzünde yer alan tahta baskı tekniğiyle yapılmış illüstrasyondur.



(Resim 2.1) Elmas Sutra adlı illüstrasyon

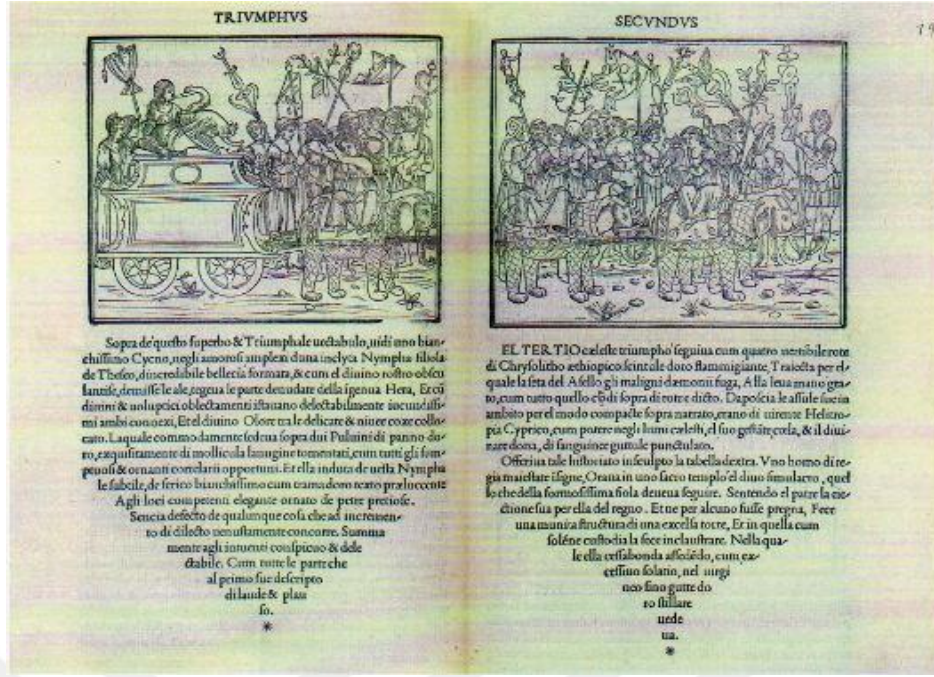
Batıda her ne kadar oyulmuş tahta kalıptan elde edilmiş illüstrasyonlar 14. yüzyıl sonunda oyun kâğıtlarında kullanılmış olsalar da; hareketli hurufat baskıyla, 15. yüzyıl ortalarına gelince kitaplarda illüstrasyona rastlanmamıştır (Çam, 2012: 13).

Bu tarihten sonra kitap kalıplarının çoğunda, metin ve illüstrasyon aynı ağaç kalıptan kesilmiştir. Ulrich Boner'in “Der Edelstein” (1461) adlı eseri, Bamberg'te Albrecht Pfister tarafından basıldı. Bu kitap genellikle “İlk İllüstrasyonlu Kitap” olarak tanınır.



(Resim 2.2)) Ulrich Boner'in "Der Edelstein" (1461) adlı eseri

Bu tür rakabetin ve baskı makinelerinin, o yıllardaki gelişmelerinin etkisiyle, tahta baskıların elle renklendirilmesinin zorluklarına karşın; Almanya’da ve İtalya’da birçok güzel kitap basılıp yayınlandı. 1457’de renkli baskılı “Mainz Psalter” ve 1499’da basılan Aldus’un “Hypnerotomachia” adlı kitapları unutulmaz güzellikte örneklerdir. Bundan sonra, bakır kazıma gravürün ortaya çıkması ve profesyonel gravür ustalarının, sanatçıların tasarımlarına göre çalışmalarının etkisiyle; “Dürer” ve “Holbein” gibi 16. yüzyılın büyük Ressam illüstratörlerin yolu açıldı (Çam, 2012: 14).



(Resim 2.3) Aldus Manutius Hypnerotomachia Poliphili adlı kitabı

Latince “aydınlıtmak” anlamına gelen “illuminare” kelimesinden türetilmiş Fransızca (enluminure) kökenli illüstrasyon kelimesi, ‘illustrate’ yani resimleme, örnekleme anlamına gelmektedir. Türk Dil Kurumu’nun bezeme veya resimleme önerilerini eş anlam olarak sunduğu illüstrasyon, sözcük anlamıyla, konu anlatan, anlamayı kolaylaştıran resim olarak tanımlanmaktadır. Kerem Beyit’e göre (2006: 36,37) illüstrasyon, bir konunun yazılı olarak anlatılmasının güç olduğu durumlarda ya da sadece yazıyı desteklemek amaçlı olarak kullanılan bir yöntemdir (Topbasan, 2013: 3).

İllüstrasyonlar; problemlerin çözümü, süsleme, eğlendirme, bezeme, yorum yapma, bilgilendirme, esinlendirme, açıklama, eğitime, teşvik etme, şaşırtma, büyüleme ve hikâye anlatma gibi işlevler için yaratıcı, farklı ve son derece kişisel yollara başvurarak içeriğin görsel bir biçimde iletilmesini sağlar.

Resimli masal kitaplarında, illüstrasyon tasarımlarının tarihine bakıldığında tasarımcı tarafından duyuların, fantezilerin ve yaratıcılık faktörlerinin biçimlenmesi gereksiniminin, çocuğun dünyasında var olan duyguların farklı tatlar şeklinde de doyurulması ihtiyacından doğduğu görülür (Öncül, 1989: 6).

İllüstrasyon alanında kullanılan terimlere hakim olmak, fikirlerin daha iyi biçimlenmesine ve belirginleşmesine katkıda bulunacak, bu fikirlerin iletmesinde daha büyük bir kesinlik sağlayacaktır. İllüstrasyon artık canlı ve sürekli gelişmekte olan güçlü bir uygulamalı sanat biçimidir. Zengin bir tarihe sahip bu antic mecra, aynı zamanda her alanda çarpıcı imge ve mesajlar yaratabilen yaşamsal, dinamik, çağdaş bir ifade, yorum ve iletişim aracıdır (Wigan, 2012: 9)

2.2 Teknolojinin etkileri

Bakır-kazıma gravürle birlikte; litografi baskı, fotomekanik yöntemler ve matbaacılık büyük gelişmeler kaydetti. Fransa, Almanya, İngiltere, ABD, Rusya, Çekoslovakya, Polonya ve Uzakdoğu ülkelerinin illüstrasyonun çeşitli tekniklerini saptayarak temellerini attılar.

2.2.1 Air Brush

İllüstrasyonların yapımında kullanılan araç ve tekniklere 1493'te bir yenisi katıldı. Air Brush aslında bu hiç de yabancı olmadığı bir teknikti, çünkü 35 bin yıl kadar önce insanoğlu, mağaradaki resimlerde püskürtme boya tekniğini kullanmıştı. İlk Air Brush patentini,1893'te İngiliz sanatçı Charles Burdick aldı.



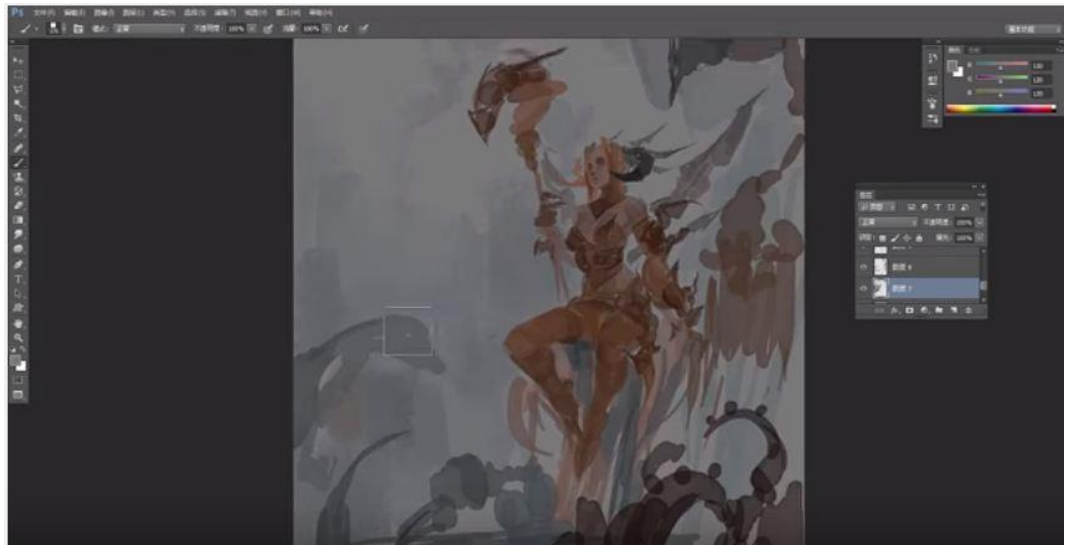
(Resim 2.4) İlk Airbrush tekniği



(Resim 2.5) İlk Airbrush örneklerinden “Zebra” adlı çalışma

2.2.2 Bilgisayar

Endüstriyel toplumun vazgeçilmez aracı bilgisayar; sayısız konuda olduğu gibi, illüstrasyonların üretimlerinde de, eskiden hayal edilmeyecek kadar etkili olmuştur. İllüstrasyon üretiminde bilgisayar kullanımı konusunda sayısız tartışma mevcuttur. Ancak unutulmamalıdır ki bilgisayar; airbrush, fırça, boya, kâğıt gibi bir araç olarak düşünüldüğünde, illüstratörün işini kolaylaştırmakta ve eserinde istediği etkiyi alabilmesini sağlamaktadır (Çam, 2012: 14)



(Resim 2.6) Bilgisayar destekli illüstrasyon örneği

Geçmişte genellikle kilise duvarlarını süslemek ve kitap metinlerini desteklemek için kullanılan illüstrasyonlar, 20.yy'da sanayi devriminin de etkisiyle oluşan tüketim toplumunda kitap, gazete, dergi, afiş ve billboard gibi başlıca tasarım ürünlerinde iletişimi sağlamak için kullanılır duruma gelmiştir. Bunun yanı sıra teknolojik gelişmelerin görsel sanatlara olan katkıları, illüstrasyonların kullanım alanlarının da genişlemesi ile birlikte farklı illüstrasyon türlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Hidayetoğlu, 2008:2).

İllüstrasyon, taşıdığı mesajın ya da kavramın gerçek sahibinin yanında, kendi üreticisinin, illüstratörün de imzasını rahatça taşıyabildiği için resim ve heykel gibi yüksek sanat formlarına yakın durmaktadır. Biçimselliği itibariyle yerine göre geleneksel resim sanatına yaklaşırken, kimi zaman da uzaklaşabilmektedir. Bu tamamen malzemenin niteliğine, uygulama biçimine ve iletmeye çalıştığı mesaj ve içinde yer aldığı formatla, yani kullanım biçimiyle belirlenebilecek bir durum olarak tanımlanabilir (Özkan ve Öztekin, 2006:46).

Görsel iletişimin hemen hemen bütün alanlarında kullanılan illüstrasyon, farklı dil, ırk ve kültürden, insanların herhangi bir açıklamaya ihtiyaç duymadan anlam çıkarabileceği görsel bir dildir (Keş, 2001: 29).

2.3 İllüstrasyon türleri

İllüstrasyonların hazırlanmasında, geleneksel çizim ve boyama malzemelerinin yanı sıra, fotoğraf, kolaj ve bilgisayar tekniklerinden de yararlanılmaktadır (Becer, 2015: 210).

İllüstrasyonlar kullanım alanları açısından farklı gruplarda toplanmaktadır. Bunlar;

2.3.1 Reklam İllüstrasyonları

Bir ürün ya da hizmeti, tanıtmak amacıyla yapılan bu tür çalışmalarda ayrıntı ön plandadır. Sinema, tiyatro, konser afişleri, kaset ve cd kapakları, turistik ilanlar, besin ambalajları, basın ilanları, takvimler, tebrik kartları, ve etiketler; reklam illüstrasyonlarının uygulama alanları arasındadır. Moda illüstrasyonları da reklam illüstrasyonları arasında ele alınmaktadır.

2.3.2 Yayın İllüstrasyonları

Dergi ve kitap yayıncılığında öykü, tema veya fikri açıklama, güçlendirme veya yorumlama amacıyla sanat editörleri tarafından sipariş edilir. Yayın illüstrasyonları oldukça basit görseller olup tek sütun genişliğindedir (Wigan, 2012: 264).

Yayın illüstrasyonları; gazete, dergi, kitap ve ansiklopedilerde ki makale, haber, öykü, roman şiir ve açıklamalara eşlik eder. Yayın sektöründe çalışan bir illüstratör, üzerinde çalıştığı metnin içeriği hakkında bilgi ve görüş sahibi olmalıdır, metindeki mesaj ve duyguyu resim diline aktarabilmelidir (Becer, 2015: 210).

2.3.3 Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonlar

Botanik, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık alanları için, öğretici ve tanımlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı illüstrasyonlardır. Tıp illüstrasyonları; biyoloji ve anatomi bilgisi gerektirir. Mimari ve iç dekarosyona yönelik üç boyutlu duygusu veren görüntüler, bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilmektedir. Ahşap, tuğla, kiremit, metal gibi malzemelerle ilgili görsel bilgiler; birçok yazılımda hazır olarak bulunmaktadır (Becer, 2015: 211).

2.3.4 Özel Alan İllüstrasyonları

Özel alan illüstrasyonları, daha fazla temel çizim yeteneği ve teknik alan bilgisi gerektiren illüstrasyonlardır. Fotoğrafi çekilemeyecek şeyleri görüntülemek için yapılırlar. Özel alan illüstrasyonunda gereksiz detaylar atılır önemli kısımlar nitelendirilir ve abartı yapılarak izleyicinin dikkati çekilir ya da odaklanması sağlanır.

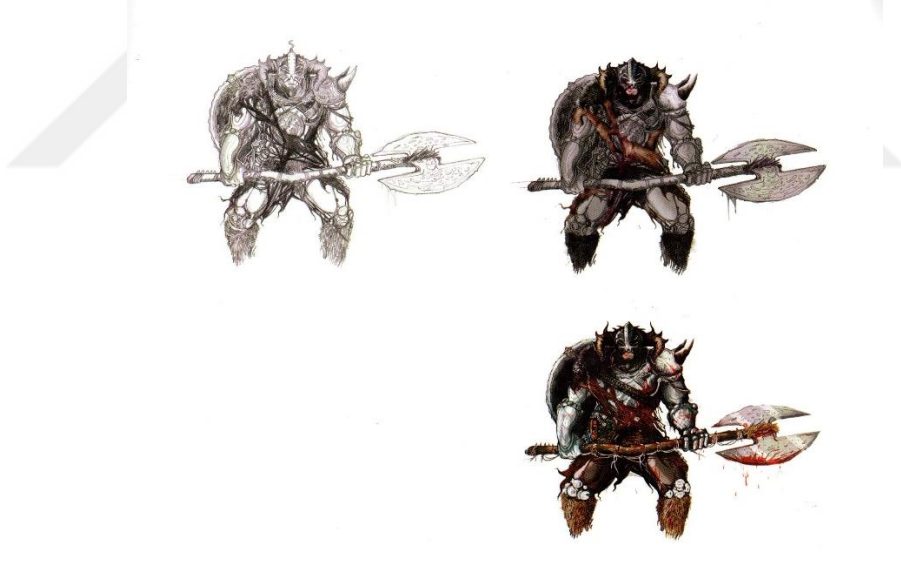
Özel alan illüstrasyonları içinde şu tür illüstrasyon çeşitleri bulunur;

1. Teknik illüstrasyonlar (Technical illustration).
2. Bilgilendirmek için yapılan illüstrasyonlar (Illustration for Information).
3. Mimari illüstrasyonlar (Architectural illustration).
4. Harita illüstrasyonları (Map Illustration) (Keş, 2001: 81).

2.3.5 Fantastik illüstrasyonlar

Bu tür illüstrasyonlar daha çok illüstratörün, kendine özgü duygu ve düşüncelerinin ürünü olmakla birlikte mitolojik olaylarla, şiirle, masallarla ilişkilidir. İnsanın düşlemiş olduğu hayallere ve gerçeküstü olaylara dayanmaktadır. Sürrealizmle yakın ilişkisi olmasına rağmen fantastik illüstrasyonlar, kullanıldığı alanlara bakıldığında, farklılıklar göstermektedir. Sürrealizm bir sanat akımıdır.

Fantastik illüstrasyonlar ise daha fonksiyonel olup, çocuk hikaye kitaplarında yayınlanabileceği gibi illüstrasyon olarak dergi ve makalelerde de yayınlanabilir. Fantastik illüstrasyonların, bir milletin kültür tarihini aktarması yönünden de önemi büyüktür. Doğu ve batı uygarlıklarına bakılacak olursa bu daha açık bir şekilde görülebilir. Japonlar ve Çinliler kültürel miraslarını çocuklarına aktarıırken fantastik illüstrasyonları kullanmaktadır (Keş, 2001:103).



(Resim 2.7) Ömer Tunç tarafından yapılan fantastik illüstrasyon örneği

Kurgusal dünyalara dayanan ve büyülü kahramanlar, hayali yaratıklar, mitler, efsaneler, kayıp dünyalar, sihir ve orta çağa göndermelerde bulunan illüstrasyon türü. Lewis Carroll, J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Edgar Rice Burroughs, Rudyard Kipling ve Robert E. Howard gibi yazarların fantastik yapıtları, illüstratörler tarafından yorumlanmıştır (Wigan, 2012: 91).



(Resim 2.8) Dan Seagrave'in karamsar tonlarla dekoratif öğeleri birleştiren fantastik illüstrasyonu

Tolkien'in "Orta Dünya" (Middle Earth) adı İskandinav mitolojisindeki dokuz dünyadan insanlara ait olan Midgard'dan esinlenilerek yaratılmıştır. Tolkien'in kullandığı çoğu cüce adı ve bunların yanında Gandalf da İskandinav mitoloji kökenlidir. Tolkien'in yarattığı dünya, ortaya koyduğu ırklar, kullandığı yaratıklar Nordic mitolojiden yani İskandinav ırkından gelmektedir (Kutlu, 2015: 137).

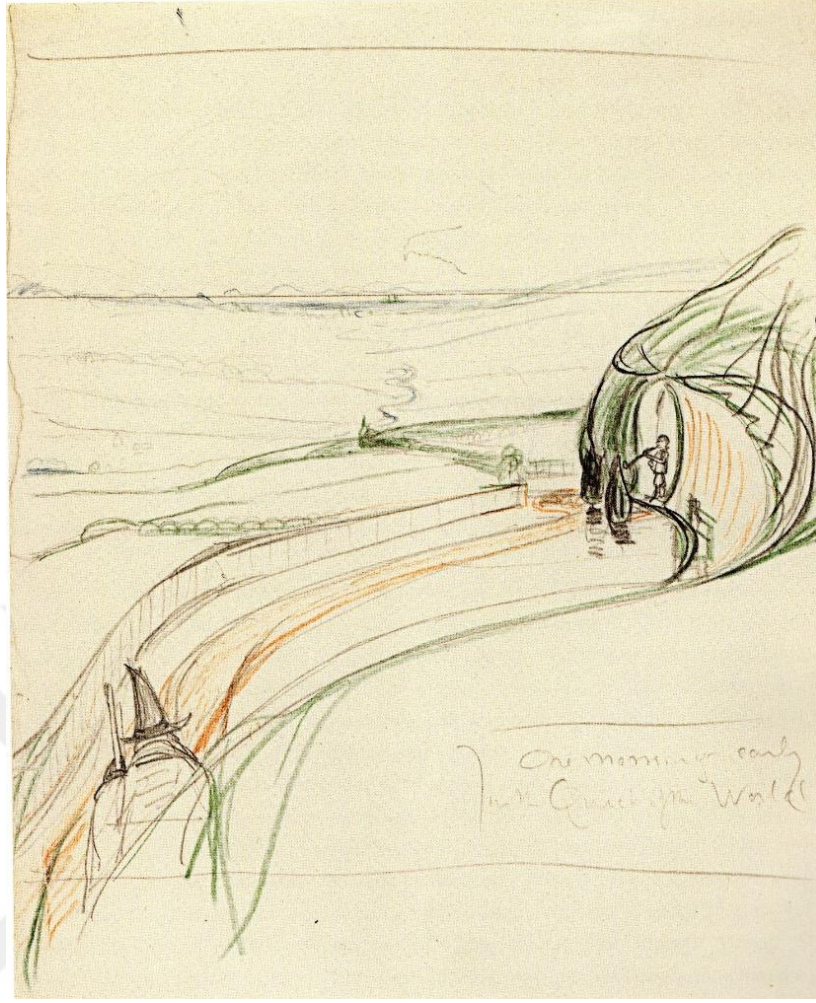
Fantastique (Fr.)-Fantastic (İng.)-fantastik; Gerçek dışı, düşsel, inanılmaz, şaşırtıcı, gerçek olmayan, hayal gücüyle yaratılan nesne ya da canlılar için kullanılır. Sözcüğün etimolojisine baktığımızda, köken olarak bir noktada "hayal" anlamına gelen Yunanca bir sözcükle karşılaşırız. "Phantasia" bundan phantasma (hayalet), phantastikon (imgelemi ilgilendiren), phantastike (hayal edebilme yeteneği) gibi sözcükler türetilir. Ortaçağ'da "cin tutmuş" anlamında fantastique, sıfat olarak ilk kez kullanılır.

Güzel sanatlarda, sinemada, edebiyatta; rüya halini, ruhun iç algılarını, "Grotesque"-acaiplikleri- Grotesk sanatı, "Goth" – barbar – Gotik sanatı inceleyen,

doğüstüne, büyüye, bilim kurguya, dehşete, hayal gücüne dayalı gerçek dışı mitolojik veya mistik yaratıklarla ilgilenen fantastik sanatın kökleri, aslında antik çağlara kadar izlenebilse de batı dünyasında en canlı dönemlerinin orta çağ bitimine, Rönesansın sonlarına, 18. Yüzyıl sonu ile Romantik Sanat dönemi arasına rastladığı söylenebilir (Timurhan, 2012: 42)

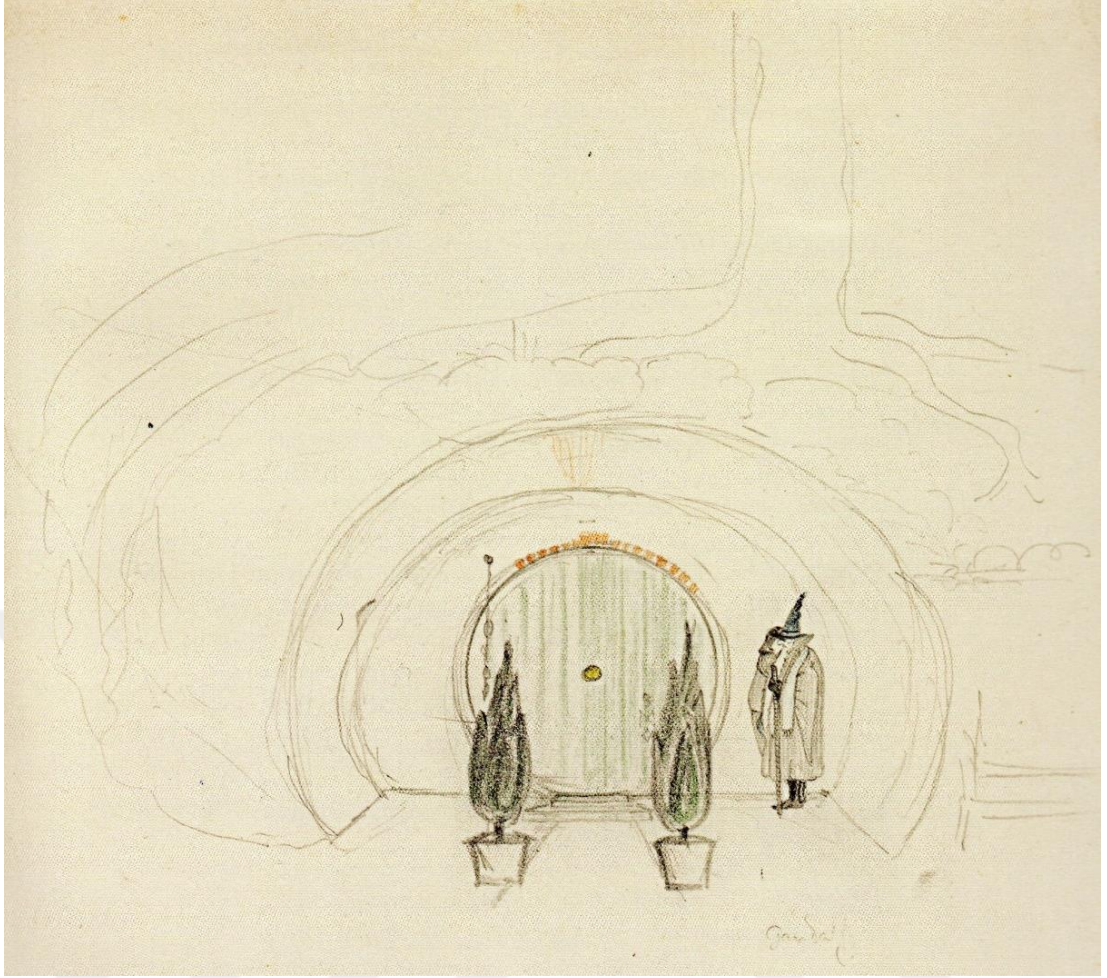


(Resim 2.9) Bilbo ve Gandalf 1976 Rus baskısı için Mikhael Belomlinskiy tarafından yapılan illüstrasyon



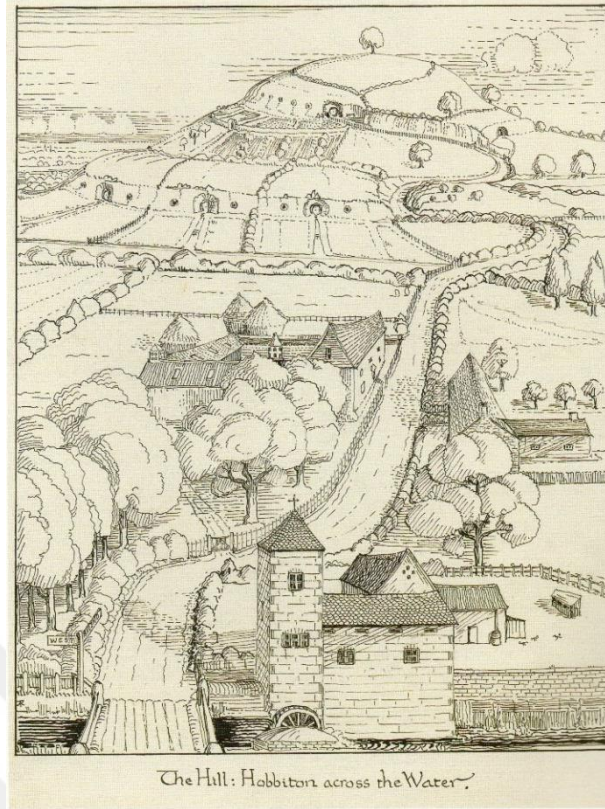
(Resim 2.10) J.R.R. Tolkien Gandalf'ın Çıkmın Çıkmazına varışını gösteren illüstrasyonu

Gerçek dışı, hayali, doğaüstü öğeler kullanılarak anlatılan konularda doğruluk ve gerçeklik sınırı yoktur. Bu nedenle ortaya çıkan gerçeküstü tasarımların gerçeğe uygunluğuda sorgulanamaz. Geleneksel olarak çoğunlukla resim ve illüstrasyonla sınırlıydı. Fakat 1970'lerden bu yana Fotoğraf sanatının da ilgi alanına girmiştir. Fransızca “fantastique”, İngilizce “visionaryart”, “grotesque art”, “manierist art” olarak da adlandırılır. Fantezi, başından bu yana sanatın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Buna bağlı olarak; Manerizm (yapmacılık, davranışçılık), Romantik Sanat, Sembolizm, Sürrealizm (gerçeküstülücük) daha da önem kazanmış ve fantezi edebiyat ile de etkileşim içinde olmuştur.

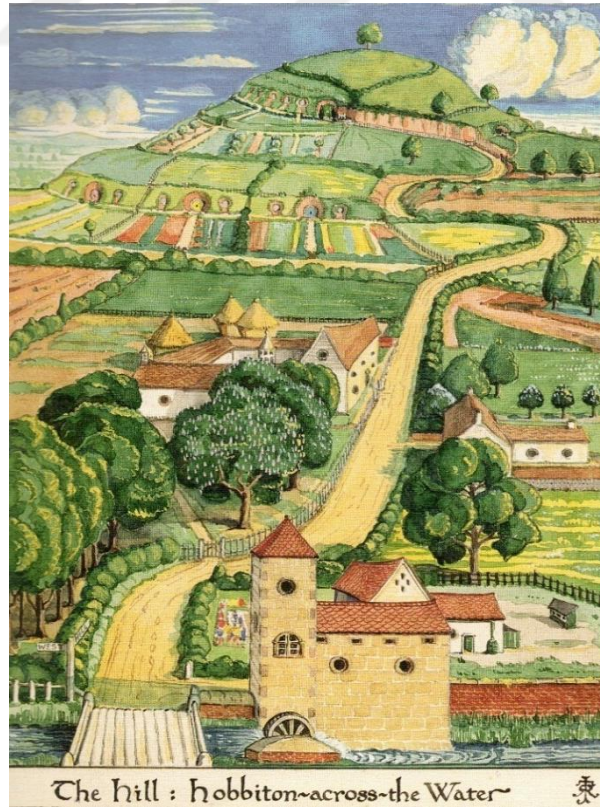


(Resim 2.11) J.R.R. Tolkien “Gandalf” illüstrasyonu

Mitolojinin, doğaüstü olayların ve masalların, sınırsız düş gücünün yardımıyla gerçek dünyaya dahil edilmesi ile oluşturulan fantastik illüstrasyon tarihi ele alındığında, sürecin fantastik imgelerin resme ilk dönüştürülmeye başlandığı mağara resimlerine kadar uzandığı görülmektedir. Andre Barret, ilkel dönem mağara resimlerinde karşımıza çıkan fantastiğin etkisindeki görselleri ilk fantastik illüstrasyonlar olarak tanımlarken, Louis Wax, Roger Caillois ve Claude Roy gibi araştırmacılar ise fantastik bulguların 18. yüzyıldan önce ortaya çıktığını savunmuşlardır (Yılmaz, 2007: 40).



(Resim 2.12) J.R.R. Tolkien, "Hobbitk"y"ün eskizi



(Resim 2.13) J.R.R. Tolkien, "Hobbitk"y" illüstrasyonu

Düşsel fantezinin resim alanine agirmesiyle Sürrealizm, çok sayıdaki öncüsü ile resim sanatındaki özel yerini almıştır. Bu anlamda ilk “Fantastik” sanatçının Hieronymus Bosch olduğu söylenir. Diğer fantastik sanatçılar içinden; Brueghel, Matthias Grünewald, Giuseppe Archimboldo, Hans Baldung Grien, Francisco de Goya, Gustave Moreau, Henry Fuseli, Odilon Redon, Max Klinger, Arnold Böcklin, William Blake, Gustave Dore, Giovanni Battista Piranesi, Salvador Dali, Arik Brauer, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Johfra, H. R. Giger ve Mati Klarwein gibi isimler yer almaktadır (Timurhan, 2012: 42).

“İnsanın bilinen en eski ve en güçlü duygusu korkudur. Bu korkunun başlıca besini ‘bilinmeyen’dir. Binlerce yıldır süren gelişim bilinmeyenin sınırlarını küçültse de, kozmik uzayın geniş bir bölümünü halen bir gizem yığını örtmekte...” (Howard Philips Lowecraft) (Yılmaz, 2007: 1)

Fantastik illüstrasyonlarda; illüstratörün kendine özgü duygu ve düşünceleri öncelikli olsa da yine, gerçeküstünü, kurgubilimi, mitolojik-mistik öğeleri ve olayları kullanmaktadır. Sürrealizm ile ilişkisi olmasına rağmen, fantastik illüstrasyonlar, kullanıldığı alanlara göre farklılıklar göstermektedir. Sürrealizm, bir sanat akımıdır. Fantastik illüstrasyonların ise daha fonksiyonel önemi vardır. Çocuk hikaye kitaplarında çeşitli masal ve hikayelerin anlatılmasında, kitap kapaklarında, çeşitli dergilerde yayımlanabildiği gibi, kültür ve tarihin aktarılmasında da fantastik illüstrasyon önemli bir yer almaktadır. Ayrıca günümüz teknolojileri ile çok daha ilgi çekici boyutlar kazanmaktadır. (Timurhan, 2012: 42)



(Resim 2.14) J.R.R. Tolkien üç trolun taşa dönüşmesi illüstrasyonu

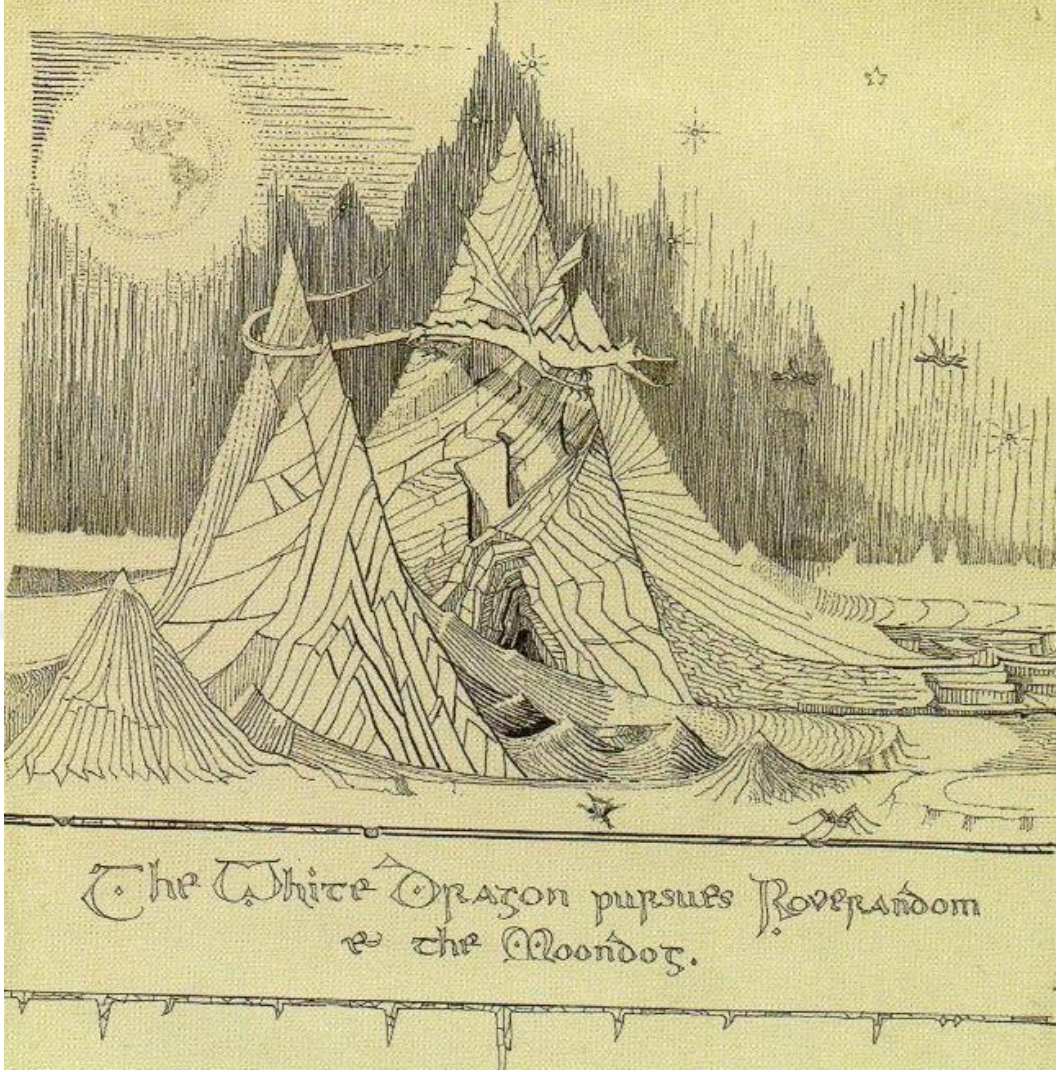
Fantastiğin önemli kuramcılarında Roger Caillois; ‘gece, hayaletler, harap şato ve saraylar, iblisler, hayvan adamlar, büyü’ gibi tedirgin edici konuları bu türün merkezine yerleştirir (Yılmaz, 2007: 9).

Fantastik illüstrasyonlar, temeli insanın düşlemiş olduğu hayallere ve gerçek üstü olaylara dayanan, mitolojik olaylar, şiir, masallarla ilişkili illüstrasyonlardır. Temeli insanın düşlemiş olduğu hayallere ve gerçek üstü olaylara dayanmaktadır. Sürrealizmle yakın ilişkisi olmasına rağmen fantastik illüstrasyonlar kullanıldığı alanlara bakıldığında, farklılıklar göstermektedir. İllüstratörün kendine özgü duygu ve düşüncelerinin ürünüdür.

“İnsanı rahatsız ve tedirgin eden, bir çeşit bunaltı yaratan fantastikten tümüyle farklı olarak, fantezide; gerçekliğin yerini alan olağanüstünün varlığı yadırganmaz. Burada ki ‘olağanüstü’; kendi dünyasında, kendi evreni ve kendi ikliminde geçen olaylar dizisinin doğal bir parçasıdır. Şaşırtıcı bile değildir, çünkü kendi kurgusal evreninin hiç bir kuralını ihlal etmez, ancak o evrendeki düzenin ya da yoklukların bir parçası olarak karşımıza çıkar” (Roger Caillois, 1968: 14,15).

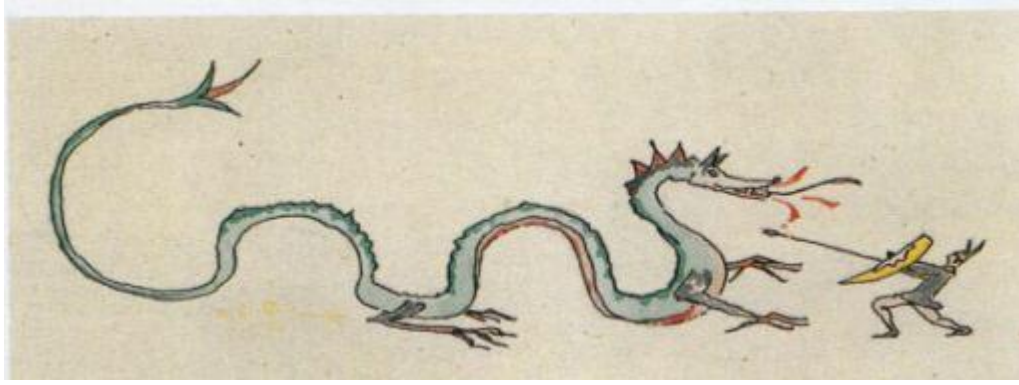


(Resim 2.15) J.R.R. Tolkien Smaug uçarken cücelerin yürüyüşü illüstrasyonu

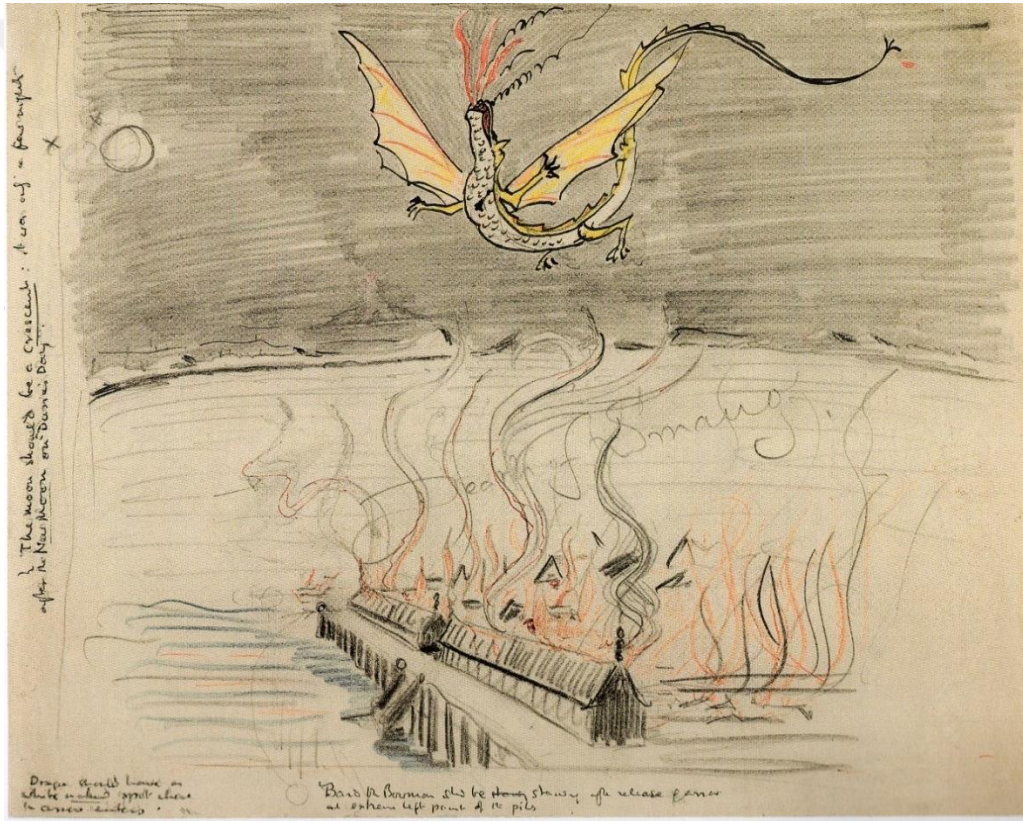


(Resim 2.16) J.R.R. Tolkien Beyaz Ejderha Roverandom Ay köpeğinin peşinde illüstrasyonu

Fantastik ve şiir arasındaki ilişkiler, çeşitlilik ve terimsel belirsizlik nedeniyle, tanımsal güçlük taşımaktadır. Fantastik sözcüğü imge ve anlatıda aynı anlamı taşımaz, zira alıcı resim ve öykü karşısında aynı tepkiyi vermez (Vax, 1963: 166) .



(Resim 2.17) J.R.R. Tolkien "Ejderha ve Savaşçı" illüstrasyonu

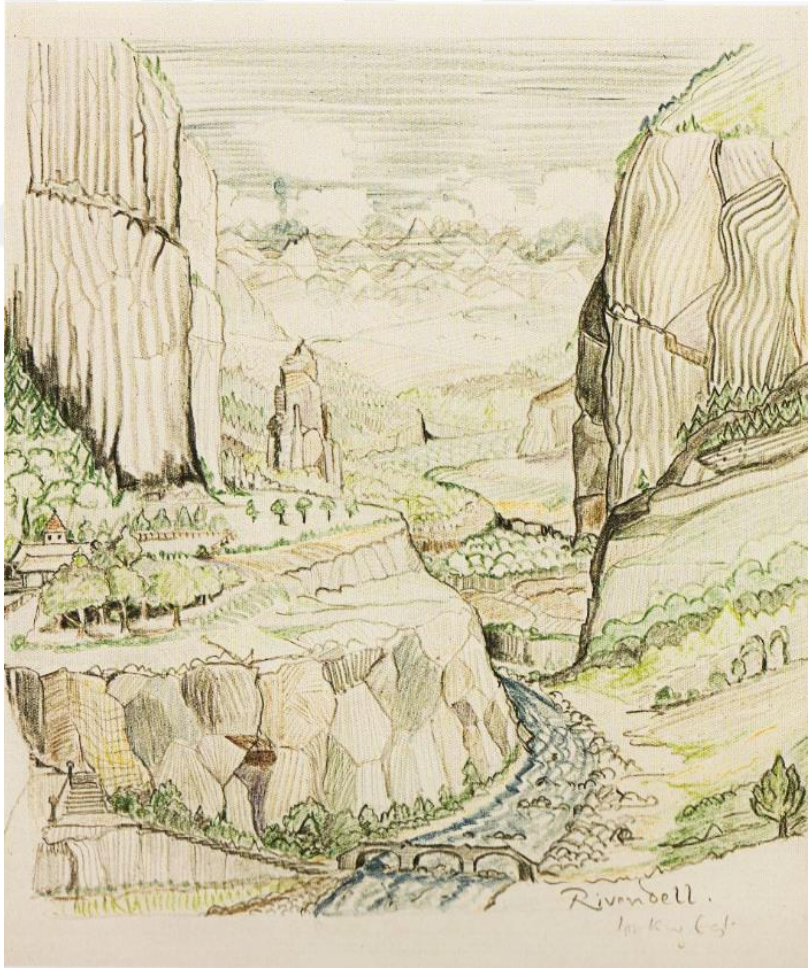


(Resim 2.18) J.R.R. Tolkien'in "Smaug'un Ölümü" illüstrasyonu

2.3.5.1 Fantastik illüstrasyon özellikleri

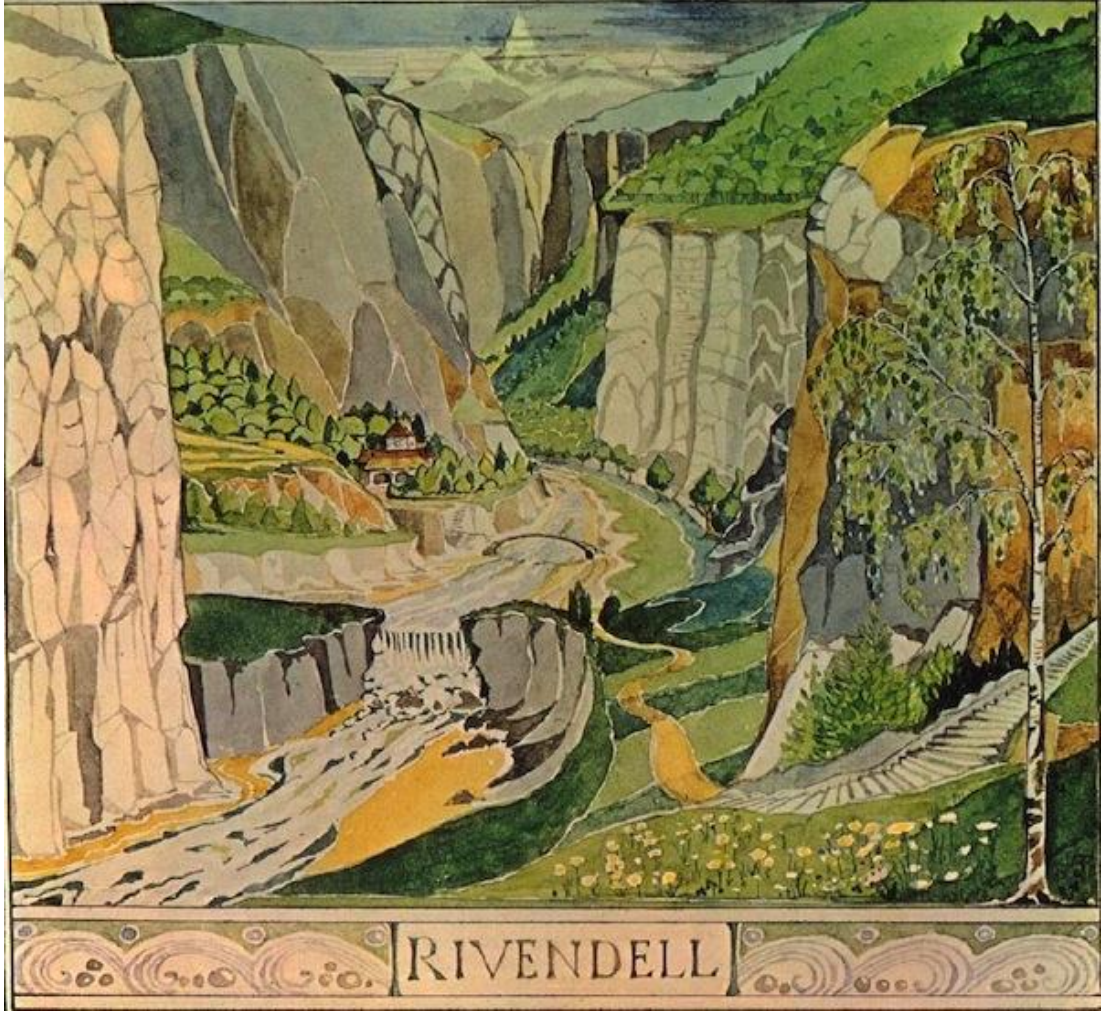
İmgeye dayalı, hayali, olağanüstü olayların anlatımında düşsel (fantastik) anlatımdan yararlanır. Düşsel ya da fantastik anlatımda olay, konu ve kişiler olağanüstü niteliklere sahiptir. Bu anlatım türünde hayal ürünü olaylar, belli bir plan çerçevesinde anlatılmaktadır.

Fantastik anlatımda zaman ögesi bazen “zaman ötesi” bir özellik gösterir; belirli veya belirsiz olabilir. Örneğin masallarda zaman ögesi “bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde”, “zamanın birinde” gibi sözlerle ifade edilir. Bu sözlerden de anlaşılacağı üzere düşsel anlatımda söz konusu olan zaman hayali bir zamandır.



(Resim 2.19) J.R.R. Tolkien'in “Ayrıkvadi’den Doğuya Bakarken” illüstrasyonu

Fantastik anlatımda mekan, gerçekte olmayan, gündelik yaşamda ulaşma olanağı bulunmayan, olağanüstü bir yerdir. Kimi zaman Kaf Dağı'nın ardıdır, kimi zaman periler ülkesidir, kimi zaman da devlerin, cinlerin yaşadığı hayali bir yerdir. Söz konusu mekan, anlatıcısının hayal dünyasında yarattığı bir mekandır.



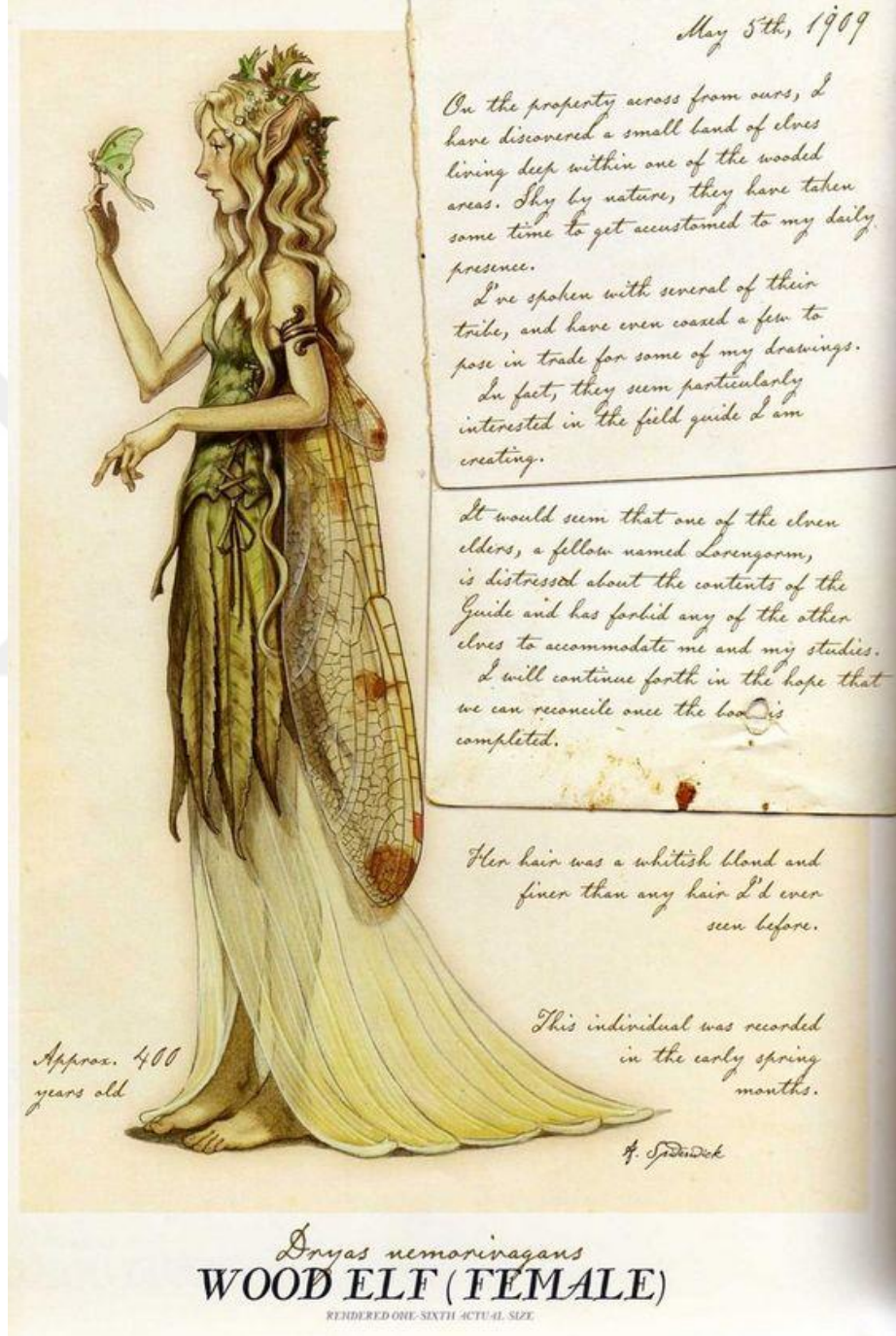
(Resim 2.20) J.R.R. Tolkien'in "Ayrıkvadi" illüstrasyonu

Olay, yer, kiři ve zaman da çoęunlukla hayalidir. Zaman zaman geręek yařamdan kiřiler olsa bile bu kiřiler, yaptıklarıyla ve nitelikleriyle geręek olmayan kiřiler haline bürünür. Fantastik anlatımda insan dıřındaki varlık ya da kavramlar kiřileřtirilebilir. Örneęin masallarda bütünüyle hayal ürünü olan bir kiři çok zor bir iři bařarır. Bunu yaparken de çoęu zaman olaęanüstü özellikleri olan, büyüleyici bir kiřilięe bürünür.



(Resim 2.21) Büyücü elf illüstrasyonu

Düşsel öğelerin egemen olduğu fantastik illüstrasyonlarda, kahramanların şeytanla, meleklerle, vampirlerle veya daha başka türden hayali varlıklarla etkileşim içinde bulunması söz konusudur (Timurhan, 2012: 42,43).



(Resim 2.22) Spiderwick, Fantastik Gözlemler "Dişi Elf" illüstrasyonu

Fantastik anlatımlarda olaylar bütünüyle hayal ürünü olsa da yaşadığımız dünyanın koşullarına uydurulmuş, gerçek bir zemine oturtulmuş olaylardır. Aynı şekilde kişiler de yaşadığımız dünyanın gerçeklerine göre oluşturulmuş kişilerdir. Fantastik anlatım, masallarda korku romanlarında ve filmlerde sıkça kullanılan bir anlatım yöntemidir.



(Resim 2.23) Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Cüce” illüstrasyonu

Bilimkurgu romanlarında ise bilimsel merak ile hayalin veya düşün iç içe geçtiği bir anlatım vardır. Bilimkurgu da fantastik tarzının en yakın yan türüdür. Bu tür, genelde gelecek bir zaman diliminde geçen olayları veya bugün olmayan bilim ve teknoloji unsurlarını temel alır (Timurhan, 2012: 43).

Fantastik kahramanların çıktığı yolculuk, o yolculukta geçtiği aşamalar, bilinçdışı yolculuğumuzun parçalarıdır. Önemli bir karşılaştırmalı mitoloji uzmanı olan Joseph Campbell bu yolculuğun aşamalarını belirliyor ve buna monomit diyor. Ona göre bunun üç temel aşaması var: Ayrılma, erginlenme, dönüş. Bunu basitçe şöyle ifade ediyor.



(Resim 2.24) Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Goblin” illüstrasyonu

“Bir kahraman, olağan dünyadan doğaüstü tuhafıkların bölgesine doğru yola çıkar; burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanır; bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner.”



(Resim 2.25) Spiderwick, Fantastik Gözlemler “Erkek Elf” illüstrasyonu

Burada sözü edilen kahraman Beowulf, Sigurd, Gawain, ve Buda olsun farketmez. Hattâ amacımıza da uygun olarak Frodo, Ged, Titus da olabilir. Joseph Campbell'ın bu basit çevirimi bazen başarısızlığa uğrayarak karşımıza çıkmaktadır.

Modern fantastik edebiyat, mitler ve masallar gibi, bu döngüyü daha sentetik bir yolla olsa bile tekrar etmeye çalışır. Yolculuğun her aşaması bizim içsel yolculuğumuza dair karmaşık anlamlar taşır. Kendi yolculuğumuzu aydınlatan bir kandil ya da bir ayna olabilirler (Timurhan, 2012: 43).

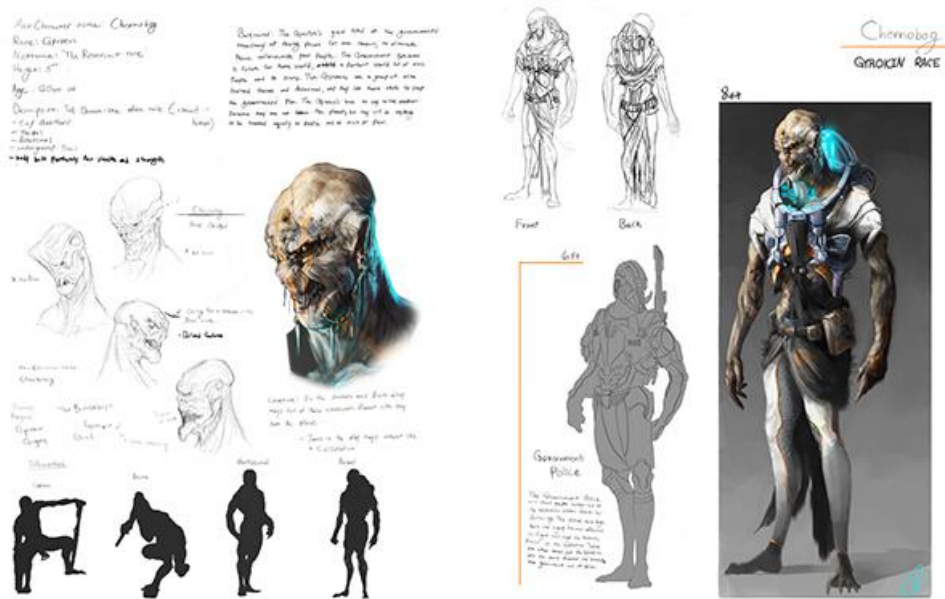


(Resim 2.26) Spiderwick, Fantastik Gözlemler "Troll" illüstrasyonu

2.3.5.2 Karakter İllüstrasyon Tasarımı

Karakter; bir kişiliğin iç özelliklerinin, bireyselliğinin ve benzersizliğinin anlamıdır (Eroğlu, 2006: 204). Senaryo dâhilinde karakter, dünyanın etrafında döndüğü kişidir denebilir. Her imkânın ve ortamın kendisi için hazırlandığı karakter, projenin merkezidir; olaylar onunla anlam kazanır. Karakterless ve kahramansız film, oyun veya hikâye olamayacağına göre; karakterin seyirci ve oyuncusuyla etkili bir etkileşim içinde olması gereklidir. Bilgisayar oyunlarında karakter, oyuncunun yönetimi olmadan hareket edemez, arada zorunlu bir etkileşim olmasına rağmen, oyuncu yönettiği karakterden çabuk kopmadığı ve benimsediği oranda oyunun ömrünü uzatır.

Böylece karakterler, bir oyunda oyuncuyu ortamla etkileşime sokan, oyuncu tarafından belli ölçülerde kontrol edilebilen, genelde kendine özgü bir kişilikleri ve arka planları olan, dış görünüşleri bu kişilikten görsel olarak da etkilenen ve tasarlanan sanal oyuncularlardır. Bir oyun karakterinin kullanıcı tarafından benimsenmesi, özdeşleştirilmesi ürünün kullanıcı üzerinde bağlayıcı etki oluşturması için gereklidir. Karakterin oyuncu tarafından bir şekilde kontrol edilmesi, niteliklerinin tercih edilebilir olması; dolayısıyla etkili bir tasarım yapısının hazırlanması son derece önemli bir süreçtir (Şimşek, 2007: 52).



(Resim 2.27) “Gyrokiv Race” video oyunu karakter tasarım örneği

Freeman'a göre, oyuncunun bir işleyle özdeşleşmesini ve oyunun içine girmesini sağlayan asıl faktörler karakterlerdir. Karakterleri; oyuncunun yönetiminde olanlar ve bilgisayarın yönettikleri olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Bilgisayarın yönettikleri; "Oyuncu Olmayan Karakterler" (NPC - Non Player Character) olarak adlandırılır (Uysal, 2005: 30).

2.3.5.3 Karakter Tasarımının Önemi

Karakter yaratma, masalda, hikâyede ya da oyunda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Karakter tasarımı bilgisayar oyunlarının en önemli öğelerinden biridir. Senaryoyu/öyküyü anlatacak olan ve oyuncu tarafından yönetilen karakter, oyuncunun kendisi ile özdeşleştireceği ve duygu katmanları oluşturacağı temel birimdir. Bu nedenle senaryo tarafından kısmen tanımlanan karakterin görsel niteliği çok önemlidir (Uysal, 2005: 42). İlgili oyunun başarısı için oyuncunun karaktere ısınması, onu yönetmekten zevk alması gereklidir; oyuncunun benimseyeceği bir karakter de başarılı bir görsel kimliğe bağlıdır.



(Resim 2.28) Fantastik karakter tasarım örneği

Karakterlere seyircinin/oyuncunun inandırılması gereklidir. Öykü içerisinde inandırıcı olmayan karakterler, seyircinin filminden (oyundan) kopmasında önemli bir etkidir. Örneğin bazı karakterler etkileyici ve güçlü kişilik özellikleri ile kendi seyircilerini yaratırlar, böyle durumlarda seyirci filmi sadece onları görmek için izler. Kuşkusuz bu durum filmin bütünü için olumlu olmamakla beraber, etkin karakterlerin gücünü göstermek için iyi bir örnek oluşturmaktadır (Yeşilot, 2000: 7,8).

Film endüstrisi karakterin seyirciyi kendine çekme gücünü keşfettikten sonra bunu her fırsatta kullanmıştır. Bazı oyuncuların belirli tür filmlerden rol almaları, "ünlü" olmaları ve yakın niteliklere sahip meslektaşlarından ayrılmaları bunun sonucudur. Sinemadaki bu durum oyunlarda da geçerlidir fakat oyunlarda bu durum yukarıda bahsedildiği gibi anlatıya zarar vermez. Karaktere bağlanma, ısınma ve hayranlık duyma oyun üreticilerinin tercihidir. Çünkü öyküyü oyuncuya anlatmanın yanında yaşatmak da oyunun amacıdır (Uysal, 2005: 42). Oyuncuda benimsenen bir karakterle empati kurma eğilimi daha fazla olur. Böylece oyun, kendisini yönettiği karakterle bütünleştiren oyuncuya senaryoyu yaşatarak anlatmış olur.

Oyunlar ve filmlerdeki karakterler, ilgili senaryo doğrultusunda, bilgi birikimi yüksek ve yetenekli konsept tasarımcılar tarafından oluşturulmaktadır. Oyunlar için tasarlanan karakterler, profesyonel ve farklı uzmanlık alanlarına sahip, çok birimli oyun stüdyolarının konsept tasarım ekibi ellerinden ve hayallerinden çıkmaktadır.

Karakter oluşturma sürecinde göz önünde bulundurulması gerekenler;

Karakterin yaşı kaçtırtır? Fiziksel özellikleri yaşını gösteriyor mudur? Yaşıyla ilgili ne tür problemleri var mıdır?

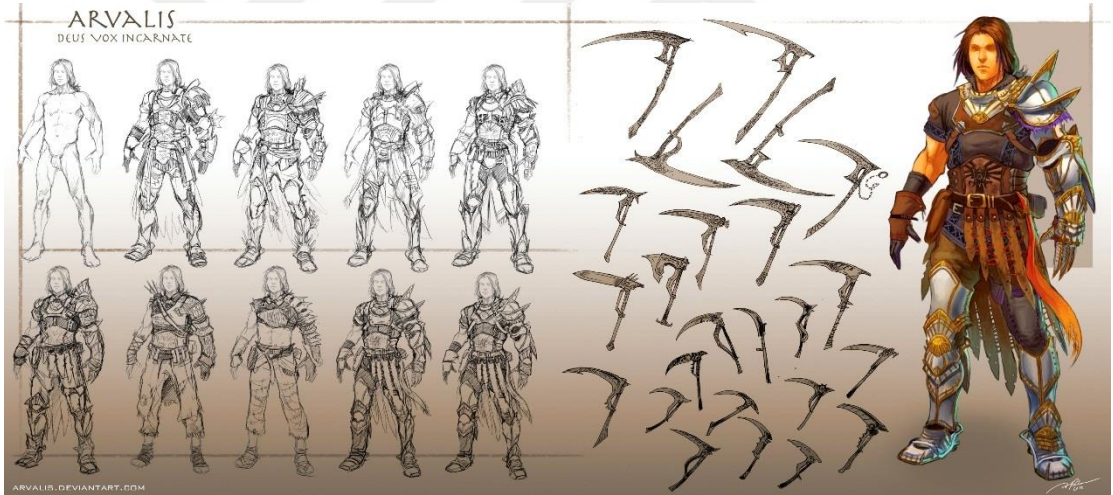
Karakterin cinsiyeti nedir? Bu konuda yaşadığı problemler var mıdır? Varsa nelerdir? Cinsiyeti görsel kimliğine ne kadar etki etmektedir? Cinsiyetine uygun giyiniyor mu?

Anatomik bozuklukları, fiziksel engelleri, hastalıkları, herhangi bir nedenden dolayı sonradan oluşmuş fiziksel anormallikler var mı? Vücut yapısı nasıldır? Atletik, hantal, normal, iri ya da küçük bir vücuda mı sahiptir?

Boyu nedir? Bu açıdan karakterin yaşına göre tahmini boyu hesaplanıp çizilebilir. Kilo ve ölçüleri nelerdir? Karakterin anatomik yapısının oluşturulması sırasında kilosunu diğer özellikler kadar önemlidir.

Saç ve deri rengi: Karakter hangi ülkededir? Hangi ırk özelliklerini taşımaktadır? Karakterin sarışın mı, esmer mi, kumral mı olduğu ve fiziksel özellikleri ayırt edilmesi bakımından önemlidir. Bunlar karakterin tasarımına doğrudan etki eden temel unsurlardır.

Tavır ve duruşu nasıldır? Doğal, rahat, gergin katı, hareketli ya da pasif midir? Yüz mimik ve jestleri nelerdir? Karakterin olaylara karşı tavır ve duruşu metinde anlatılan kişiliğine uygun olarak yansıtılmalıdır. Özel olarak kullandığı yüz ve vücut ifadeleri varsa bunlara dikkat edilmelidir.



(Resim 2.29) Oyun Karakter Tasarım Örneği

Görünüşü nasıldır? Giyimi nasıl olmalıdır? Yansıttığı kişiliğine göre nasıl bir giyim tarzı olmalıdır? Karakterin kostümü onu diğer karakterlerden ayıran önemli bir özellik olduğu için tasarımcının üzerinde yoğunlaşması gereken bir noktadır.

Özel güçleri var mıdır? Varsa karakterin özel güçleri belirtilmelidir. Kullandığı silahlar, aksesuarları karakteri tamamlayıcı özelliklerindedir.

Senaryosu hazırlanan, özellikleri belirlenen ve metin olarak tanımlanan karakter, bir sonraki aşamada görsel olarak tasarlanır. Konsept tasarımcı, karakterin metindeki tarifine uygun olarak ön araştırmalarına başlar.

Her karakter çok yönlüdür. Birçok özelliği içinde barındırır. Ana karakterlerin tasarımında 4 temel özellik seçilir ve bunlar bir karakter dörtgenine yerleştirilir. Seçilen özelliklerin sayısı değişebilir fakat 5'ten büyük olduğunda kişilik parçalanıp dağılır, 3'ten küçük olduğunda da kendi içinde özelleşemeyerek ve diğerleri ile aynı kalarak, ilginç olmamakta, oyuncu/izleyici tarafından anlaşılammaktadır (Freeman aktaran Uysal, 2005: 30).



(Resim 2.30) Fantastik karakter tasarım örneği

BÖLÜM III

3. ÖRNEK BİR UYGULAMA

3.2 League of Legends hakkında bilgi

League of Legends, oyuncuların en çok konuştuğu; oyun dünyasında ise en çok haber olan olaylardan biridir. Riot Games'in hazırladığı MOBA türündeki League of Legends, kitleleri sürüklemeye ve oyuncuları rekabete sokmaya devam etmektedir. Ama League of Legends'a sadece bilgisayar oyunu değildir. Çünkü amaç, bu oyunu e-spor haline getirmektir. Bir başka deyişle, spor dalı yaratmaktır.

League of Legends fantastik bir oyundur. Aynı zamanda iyi bir strateji yeteneği gerektirmektedir. Tempolu, rekabete dayalı, strateji oyunlarının heyecanını rol yapma oyunlarının öğeleriyle birleştirmiştir. Tasarımları ve oynanış tarzıyla kendine özgü şampiyonlardan kurulmuş iki takımdan oluşmaktadır. Çeşitli savaş alanlarında ve oyun modlarında başa baş mücadele esasına dayanıyor. 5'er kişilik oyuncu takımlarıyla oynanmaktadır. Karşılaşmalar 35-40 dakikalıktır. Çok çekişmeli geçiyor, çünkü taraflar birbirlerinin merkezini yok etmeye çalışır. Farklı kahramanlar ve her oyunun içinde kendi senaryosu vardır. Bu senaryolar oyunculara göre de değişir. Turnuvalar için özel tribünler kurulur, biletler satılır. Tıpkı futbolda olduğu gibi ekranda olan biten her şey seyircilere aktarılmaktadır.

League of Legends (LoL, Türkçe anlamı: Efsaneler Ligi), Riot Games tarafından geliştirilen ve yayınlanan video oyunudur. 27 Ekim 2009 tarihinde piyasaya çıkmıştır. Oyun Warcraft III haritası olan Defense of the Ancients örnek alınarak yapılmıştır. Oyunun baş tasarımcısı, Defense of the Ancients (DotA) haritasını tasarlayan Steve Feak'dir.



(Resim 3.1) League of Legends Oyun Karakterleri

League of Legends tempolu, rekabete dayalı, strateji oyunlarının heyecanını rol yapma oyunlarının öğeleriyle bir araya getiren çevrim içi bir oyundur. Tasarımları ve oynanışlarıyla kendine özgü şampiyonlardan oluşan iki takım, çeşitli savaş alanlarında ve oyun modlarında başa baş mücadele eder.

League of Legends sürekli çeşitlenen şampiyonları, sık sık güncellenen içeriği ve canlı turnuva ortamıyla, her beceri seviyesindeki oyuncunun sıkılmadan çok uzun süre oynayabileceği bir oyundur. MOBA türü strateji oyunudur. Takım çalışmasına dayanır ve rakibin alanını istila etmeye yöneliktir. Oyunda 3 farklı oyun tarzı sağlayan toplam 4 adet harita vardır. Oyun gelişmekte olduğu için bu sayı her an değişebilir.

3.1.1 Sihirdar Vadisi (Summoner's Rift)

Summoners Rift haritası, Warcraft III haritası olan Defense of the Ancients örnek alınarak yapılmıştır. Çok sayıda benzerlikler göstermektedir. Bu harita League of Legends oyununun en çok oynandığı ve turnuvaların yapıldığı ana haritadır. Ayrıca bu haritada yapay zekâ şampiyonlarını takımlara ekleyebilir veya yapay zekâyâ karşı oynayabilirsiniz.

Haritada en fazla beşer kişi olmak üzere eşit sayıda oyuncusu olan "mavi takım" ve "mor takım"ın savaştığı haritadır. Haritanın sol alt köşesinde mavi, sağ üst köşesinde mor takım bulunmaktadır. İki takımın ana üslerini birbirine bağlayan toplam 3 adet yol bulunmaktadır. (Top lane - Üst koridor, Middle lane - Orta koridor, Bottom lane - Alt koridor) Her yol üzerinde iki takımında üçer adet kule ve önleyici (inhibitor) bulunmaktadır. Kuleler rakip takım oyuncularının kendilerini savunmaları için büyük avantaj sağlamaktadır. Önleyicilerin yıkılması ise karşı tarafın saldırı gücünü arttırmaktadır. Önleyici yıkıldığı zaman yıkan takımın yaratıklarına (minion) ek olarak her tur süper minyon (Super Minion) ilave olarak gelmektedir. Eğer her yoldaki önleyiciler yıkılırsa her yoldan ikişer adet süper minyon gelmeye başlar. Takımların ana üslerinin merkezinde Nexus binaları ve bu binayı koruyan 2 adet kule (Nexus Towers) bulunmaktadır. Karşı takımın Nexus'u yıkan takım oyunu kazanır.

Haritada bulunan 3 yol üzerinden de belli aralıklarla 6-7 (7. yaratık 3 seferde bir, cannon minion) yaratık (minion) gelmektedir, her takım 3 yol üzerinden gelen yaratıkları veya düşman şampiyonlarını öldürerek para ve tecrübe kazanırlar. Yol üzerindeki kendi kulelerini koruyup karşı tarafın kulesine olabildiğince zarar vermeye çalışırlar. Ayrıca para ve tecrübe kazanmak için üç yolun arasında bulunan ormanda (Jungle) tarafsız yaratıkları (Neutral Monsters) öldürebilirler. Bazı tarafsız yaratıklar para ve tecrübe yanında ekstra özellikler de vermektedir.

League of Legends'daki en büyük harita olan ve rakip üsse giden üç koridordan oluşan Sihirdar vadisi'nin iki yarısı birbirinin çapraz birer yansımasıdır. Her koridoru üç kuleyle bir inhibitör korumaktadır. Merkezi ise iki kule korur. Haritanın iki yanında da, kuvvetli güçlendirmelerin bulunduğu geniş ormanlık alanlar vardır. Tam ortasından geçen nehirde ise tüm takıma faydalı güçlendirmeler veren iki büyük canavar ve çeşitli avantajlar sağlayan yampiri yengeç bulunmaktadır.

Adalet Meydanlarında başarılı bir karşılaşma için pek çok şey bilmek gerekir. Burada oyun hakkında ilk bilgiler verilmektedir, oyun içi eğitimlerle temel mekanikleri öğrenilir ve Sihirdar Vadisi'ne ilk adımlar böyle atılmaktadır.



(Resim 3.2) Sihirdar Vadisi Ekran Görüntüsü

3.1.2 Şampiyonlar

Oyunda 120'den fazla şampiyon bulunmaktadır. Belirli aralıklarla yeni şampiyonlar eklenmektedir. Her şampiyonun bir tanesi pasif olmak üzere oyunda kendine özgü beşer adet yeteneği bulunmaktadır. Bu yetenekleri ve şampiyonların özellikleri doğrultusunda şampiyona eşya alınarak şampiyon yapılandırılır.

Lig'de, kötü yürekli dâhilerden masal canavarlarına kadar akla gelecek gelmeyecek her çeşit şampiyon bulunmaktadır. Farklı şampiyonlar farklı rollere ve stratejilere uygun olarak tasarlanmıştır.

ASHE: Ayaz Okçu



(Resim 3.3) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu "Ashe"

Ashe, çok eski çağlarda büyüdü buzdan yapılmış, yayından attığı her okla, usta bir okçu olduğunu kanıtlamaktadır. Her hedefi dikkatle seçip doğru anı bekler, sonra isabetli ve kuvvetli bir saldırı yapar. Bu açık görüşten ve odaklanma yeteneğinden yararlanarak Freljord'u birleştirip güçlü bir ulus haline getirmek istemektedir.

Özellikler

Can:527.72 (+79)

Saldırı Gücü:56.508 (+2.26)

Saldırı Hızı:0.658 (+3.33%)

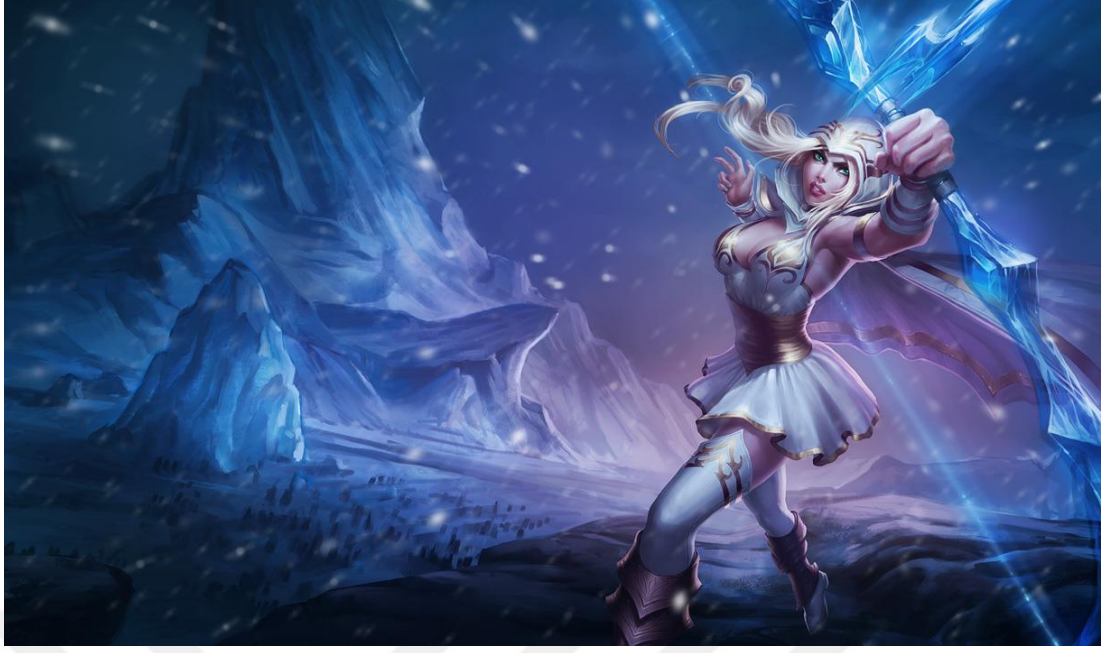
Hareket Hızı:325

Can Yenileme:5.42 (+0.55)

Zırh:21.212 (+3.4)

Büyü Direnci:30 (+0)

Seviye başına göre değişmektedir.



(Resim 3.4) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Freljord’lu Ashe”

Yetenekler

Buz atışı: Ashe’nin saldırıları hedefi yavaşlatır ve yavaşlayan hedeflere verilen hasarı artırır. Ashe’nin kritik vuruşları ilave hasar vermez ama hedefe güçlü bir yavaşlatma etkisi uygular.

Pürdikkat: Ashe saldırı yaptıkça odak biriktirir. Azami odak yüküne ulaştığında, Ashe pürdikkat yeteneğini kullanarak bütün odak yüklerini harcayabilir. Bu yetenek Ashe'e bir süreliğine Saldırı Hızı verir ve bu süre boyunca Ashe’nin normal saldırısı güçlü bir ok yağmuruna dönüşür.

Pasif: Normal saldırılar 4 saniyeliğine odak yükü kazandırır, bu etki en fazla 4 defaya kadar birikir. Yükler teker teker azalır ve 4 yüke ulaşıldığında pürdikkat yeteneği kullanılarak bütün odak yükleri tüketilebilir.

Aktif: Ashe 5 saniyeliğine %20 saldırı hızı kazanır ve normal saldırıları, fiziksel hasar veren bir ok yağmuruna dönüşür. Bu süre boyunca Ashe, odak yükü biriktirmez.

LUX: Işık Leydisi



(Resim 3.5) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Lux”

Demacia'nın hizmetinde ki erdem timsali, saygın Crownguards ailesinden gelen Luxanna'nın kaderinde yükselmek vardır. Ailesinin tek kızı olarak büyümüştür. Crownguards gibi üst düzey bir aileden beklenen şatafatlı davetlere ve yoğun eğitime hemen ayak uydurur. Lux olgunlaştıkça, olağanüstü yeteneklere sahip olduğu açıkça anlaşılmaktadır. İnsanları aslında görmedikleri şeyler gördüklerine inandırıp onları kandırabilmektedir. Ayrıca herkesin gözlerinin önünde ortadan yok olabilir. En gizli büyülerin yapılışını bir kere görünce, onları tersten işleterek yapılarını anlayabilir. Dâhi kabul edilerek hem Demacia hükümetinin hem de ordunun ve yurttaşların sevgisini kazanmıştır.

Özellikler

Can: 477.72 (+79)

Saldırı Gücü: 53.544 (+3.3)

Saldırı Hızı: 0.625 (+1.36%)

Hareket Hızı: 330

Can Yenileme: 5.42 (+0.55)

Zırh: 18.72 (+4)

Büyü Direnci: 30 (+0)

Seviye başına göre değişmektedir.



(Resim 3.6) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Muhafız Lux”

Yetenekler

Aydınlanma: Lux’un hasar veren büyüleri 6 saniyeliğine hedefi enerjiyle yükler. Lux’un bir sonraki saldırısı enerjiyi ateşler ve bonus büyü hasarı verir (Lux’un seviyesine bağlı olarak değişir).

Işık Bağı: Lux en fazla iki rakip birimini bağlayan ve onlara hasar veren bir ışık küresi gönderir. Fırlattığı ışık topu, en fazla iki rakibi 2 saniyeliğine yerlerine sabitler ve her birine (+70% Yetenek Gücü) büyü hasarı verir.

DİANA: Ay'ın Hiddeti



(Resim 3.7) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu "Diana"

Diana, elindeki hilâl şeklindeki Ay bıçağıyla, Targon Dağı ve civarında yasaklanmış bir inanç olan Lunari'nin savaşçısı olarak mücadele ediyor. Karın, soğuk kış geceleri aldığı renkteki ışıltılı zırhıyla adeta gümüş Ay'ın gücünün vücut bulmuş hâli. Targon'un bulutları delip geçen zirvesinin ötesinden bir Suret'in özülüyle bütünleşen Diana, artık tam anlamıyla insan değil ve bu dünyadaki gücüyle amacını ilahi düzeylere çıkarmak için çabalıyor.

Özellikler

Can: 589.2 (+90)

Saldırı Gücü: 53.04 (+3)

Saldırı Hızı: 0.625 (+2.25%)

Hareket Hızı: 345

Can Yenileme: 7.425 (+0.85)

Zırh: 26.048 (+3.6)

Seviye başına göre değişmektedir.



(Resim 3.8) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Ay Tanrıçası Diana”

Yetenekler

Gümüřay bıçađı: Saldırı hızı sağlar. Her üç saldırıdan biri yakındaki rakipleri bıçerek onlara ilave büyü hasarı verir.

Hilal saldırısı: Diana'nın bıçađını savurarak ortaya çıkardığı ay enerjisi, bir bölgeye hasar verdikten sonra patlar. Ay ışığı dezavantajının etkisindeki gizlenmemiş rakipleri açığa çıkartır. Ortaya çıkan Ay enerjisi bir alana (+70% yetenek gücü) büyü hasarı verir. Ay Işıđı'yla vurulmuş rakipleri etkileyerek, görünmez değillerse 3 saniyeliđine ortaya çıkarır.

KARMA: Bilgelik Ateşi



(Resim 3.9) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Karma”

Karma, boyun eğmez bir iradeye ve sonsuz ruhani güce sahip bir kadın. Ionia ruhunun beden bulmuş hali. Savaş meydanında dostlarını kollayıp düşmanlarını geri püskürtüşü, müttefiklerine ilham veriyor. Kuvvetli bir lider olmasına karşın gelenekle devrim arasında kalan Karma, yine de Ionia'daki barışı ve huzuru, güç kullanmak pahasına bile olsa korumaya kararlı.

Özellikler

Can:522.44 (+83)

Saldırı Gücü:53.544 (+3.3)

Saldırı Hızı:0.625 (+2.3%)

Hareket Hızı:335

Can Yenileme:5.62 (+0.55)

Zırh:20.384 (+3.8)

Büyü Direnci:30 (+0)

Seviye başına göre değişmektedir.



(Resim 3.10) League of Legends Oyun Karakterler Şampiyonu “Lotus Çiçeği Karma”

Yetenekler

Güçlenen ateş: Karma yeteneklerinden biriyle, rakip şampiyona her hasar verdiği Mantra'nın bekleme süresini azaltmaktadır (Karma'nın normal saldırıları için bu etki yarıya iner).

İçindeki alev: Karma'nın gönderdiği küre şeklindeki ruh enerjisi, bir rakip birime isabet ettiğinde patlayarak hasar verir.

Mantra Avantajı: Patlamaya ek olarak, Mantra İçindeki Alev'in yıkıcı gücünü arttırarak, kısa bir süre sonra tekrar hasar verir. Ateşlediği enerji ışını, bir rakibe temas ettiğinde patlayarak 60% büyü hasarı verir ve 1.5 saniyelğine %25 Hareket Hızı azalmasına yol açar.

3.1 League of legends oyunu için hazırlanan karakter çalışması

Tezin bu bölümünde League of Legends adlı oyun için tasarlanan fantastik bir karakter yer almaktadır. League of Legends hedef kitlesi oyuncuların yaş ortalaması 13-26'dır. En iyi oyuncular 15-16 yaşındaki gençlerden çıkıyor; çünkü oyun refleks gerektiriyor. 25-26 yaş, bu oyunda jübile demektir. Ama baba-oğul olarak oynayan da, çift olarak da vardır. Oynayanı eğlendirirken, başarısını ödüllendirmesi, gelişim hissi vermesi ve sosyalleşme ihtiyacını karşılaması, herşeyden önce pasif ve sadece zaman geçirten değil, aktif olarak katılınan, başarı tatmini veren bir süreç olması, kadınlara aileye ve çocuklara yönelik olarak farklılaşması oyunların giderek daha fazla insana hitap etmesi sağlanmaktadır. Kendisinden farklı birini canlandırmak, olaylara onun gözünden bakmaya çalışmak, empati gücünü arttırmaktadır. Kişiyi daha fazla okumaya yönelten bu tarz oyunların ülkemizde yaygınlaşması oldukça zaman almıştır. Bu yüzden kendi ülkemizden örnek vermek gerekirse bu tarz oyunlar için İngilizce'ye gerek duyuluyordu ve kitaplar sayesinde belirli bir seviyede İngilizce öğrenilebiliyordu.

Karakter oluşturulurken yaşadığı fantastik dünya referans alınarak, farklı fiziksel özellikleri, yetenekleri ve kendilerine özgü özel güçleri göz önünde bulundurulmuştur. Karakterlerin kostümü ve asası bu özellikler doğrultusunda yapılandırılmıştır. Karakterin spesifik özellikleri ele alınarak ismi verilmiştir. Karakterin ismi "Nippy" dir. Nippy; çevik, buz gibi, iğneleyici, acı, keskin, hızlı anlamına gelmektedir. Karakter bir böcek türü olup aynı zamanda elf özellikleride düşünülerek uygulanmıştır. Karakterlerin kostüm tasarımı belirlenirken, fantastik dönemi konu alan filmlerden, oyunlardan ve illüstrasyonlardan esinlenilmiştir.

Karakterlerin tasarım sürecinde seçilen 4 temel özellik onun karakter dörtgenini oluşturur. Karakter dörtgeni oluşturulurken, karakter özellikleri seçiminde denge olması gerekmektedir. Klişeden uzak durulmalı, "biriciklik" ve "kendine özgü"lük yakalanmalı; karakter ile içeriğin birbiriyle uyumlu olması sağlanmalıdır.

Çalışmadaki karakterin dörtgeni şöyle analiz edilebilir.

Büyülü (Doğa ötesi güçlere sahip)

Güçlü

İyi

Hızlı



(Resim 3.11) League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter eskizi

Nippy, büyüü doğanın ona verdiği temel gücü kullanarak yapmaktadır. Kendilerini doğanın temel güçlerine veren büyücüler vardır. Nippy' de onlardan biridir. Sihir ilk olarak onun kanatlarında başlamıştır, daha küçük bir kız çocuğuyken minik kanatlarını kullanıp yalnız kalmak istediğinde gökyüzüne saklanırdı. Kanatları onun asıl silahıydı çünkü bütün gücünü kullanarak oluşturduğu fırtınaları kanayları sayesinde yapardı. Kristallere özel ilgisi vardı ve onları silah olarak kullanabiliyordu. Sivri kulakları sayesinde çok uzaktaki sesleri duyabilir ve doğüstü güçleri sayesinde insanların, elflerin ve böceklerin zihinlerini okuyabilir.

Özellikler

Can:620.50 (+80)

Saldırı Gücü:63.612 (+3.3)

Saldırı Hızı:0.542 (+2.2)

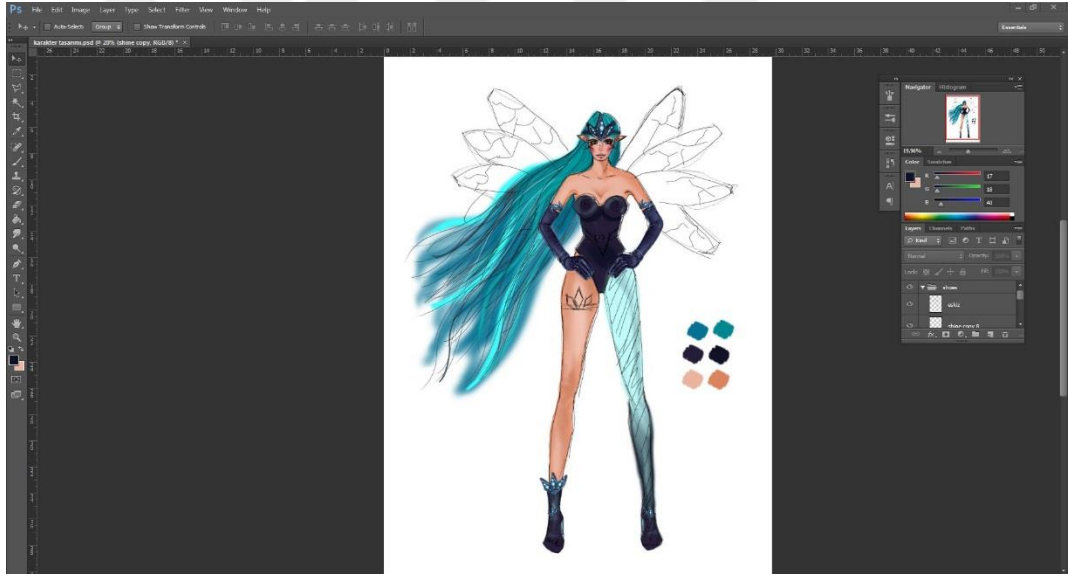
Hareket Hızı:632

Can Yenileme:5.52 (+0.63)

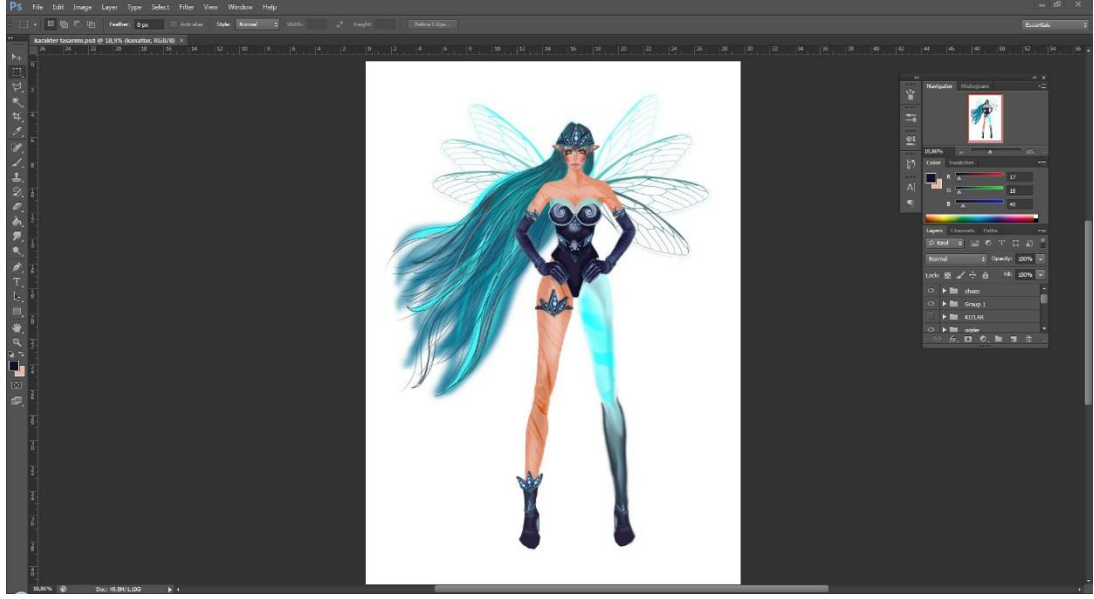
Zırh:20.384 (+4.9)

Büyü Direnci:30 (25)

Seviye başına göre değişmektedir.



(Resim 3.12) Oyun için hazırlanan karakterin renklendirilme aşaması



(Resim 3.13) League of Legends Oyun için hazırlanan Karakter “Nippy”

NİPPY: Buzun Kristali

Yetenekler

Kristal Kasırğa: Nippy basınç ve sıcaklığı bölgesel olarak değiştirerek, zamanla büyüyen, küçük bir hortum yaratabilir. Büyüyü tekrar etkinleştirerek hortumu serbest bırakabilir. Hortum serbest kaldığında, yaratıldığı yönde ilerler ve yoluna çıkan rakiplere hasar vererek onları havaya savurur.

Fırtınanın Hiddeti: Nippy koruyucu bir rüzgâr yaratarak, hasara karşı savunduğu bir dost şampiyonun veya kulenin saldırı gücünü de artırır.

Yıldırım Musonu: Nippy etrafını, rakipleri uzağa savuran büyü bir yıldırım fırtınasıyla kuşatır. Fırtına dindiğinde geriye kalan ferahlatıcı esintiler, yetenek aktif olduğu sürece yakındaki takım arkadaşlarını iyileştirir. Rüzgârın gücünü çağırarak etraftaki rakipleri geri savurur ve yakındaki takım arkadaşlarına 3 saniye boyunca saniye 100/150/200 (+50% yetenek gücü) can kazandırır.

Soğuk Kanatlar: Nippy kanatları sayesinde gökyüzüne çıkararak yıldırım toplar. Saldırı sırasında düşmanı geriye iter ve topladığı yıldırımları esasının yardımıyla soğutucu bir top halinde düşmana iletir.

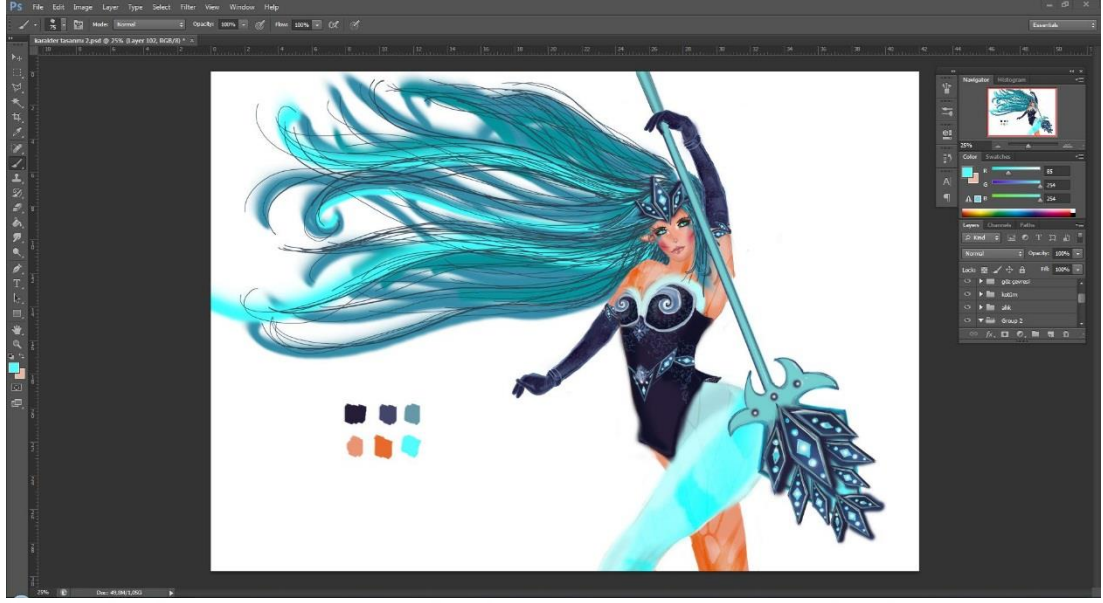
Kanatları dost bir Şampiyona veya kuleye 5 saniye boyunca kalkan olur. Kalkan dağılana kadar en fazla 80/120/160/200/240 (+70% Yetenek Gücü) hasarı önler ve 10/17.5/25/32.5/40 (+10% Yetenek Gücü) Saldırı gücü verir.

Nippy adlı oyun karakteri çalışması ve aşamaları bilgisayar destekli, photoshop programında, brush yöntemi kullanılarak yapılmıştır. Piksel tabanlı bir illüstrasyon çeşididir. Dijital görüntülerin en küçük parçası anlamına gelen piksel, bilgisayar destekli birçok yazılımın çalışma prensibini oluşturmaktadır.

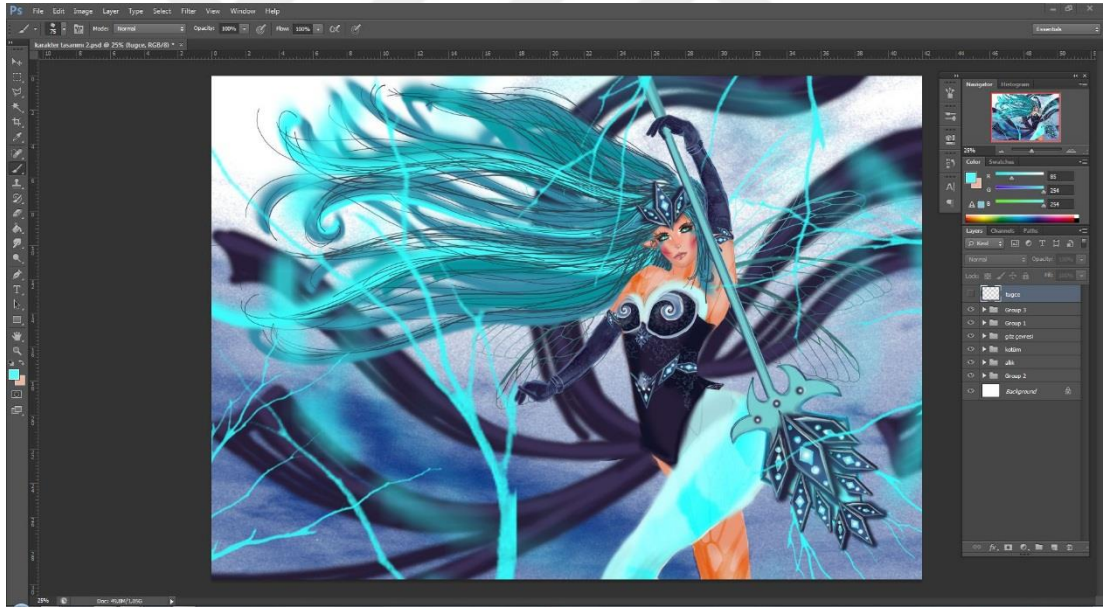
Piksel tabanlı yazılımlar ekran üzerindeki renk noktacıklarından oluşan, gerçeğe yakın bir görünüme sahip olabilmektedirler. Bu nedenlerden dolayı, piksel tabanlı yazılımlar genel olarak resim programları ya da görüntü düzenleyiciler olarak adlandırılmaktadır.



(Resim 3.14) League of Legends Oyun için hazırlanan Kararter Nippy'nin avatar hali eskizi



(Resim 3.15) Nippy'nin renklendirme aşaması



(Resim 3.16) Nippy'nin son hali



(Resim 3.17) League of Legends Oyun için hazırlanan “Kararter Nippy Böcek Şoku”

SONUÇ

Günlük yaşantımızın bir parçası durumuna gelen bilgisayarlar aracılığıyla 90'lı yıllarda internet kullanımının yaygınlaşması tüm dünyada bilgiye ulaşabilmeyi kolaylaştırmış, bunun yanı sıra bilgisayar teknolojileri ile hazırlanan fantastik oyunların geniş kitlelere ulaşabilmesi sağlanmıştır. Bilgisayar oyunları, yer aldığı eğlence sektöründe de tercih edilir duruma gelmiştir. Bilgisayar oyunlarının oyuncuyu adeta gerçek yaşamın içindeymiş gibi hissettirmesi, bu tip oyunların dünya çapında alıcı kitlesine sahip olmasına neden olmaktadır. Dijital ortamda tasarlanan kurgular öylesine gerçekçidir ki, oyuncular bu gerçekliği kendi gerçeklikleri gibi algılamaktadır. Oyuncu, karakterin kendisine özgün doğasının içinde, yine o karaktere uygun birçok mimiği ve pozunu sergilemeyi kendisi seçebilir. İnternet ağını temel alan çok oyunculu oyunlarda insanlar kendilerini, normal yaşantılarında olmak istedikleri ancak olamadıkları karakterler yerine koyabilmektedirler.

FRP bilgisayar oyunlarında, diğer oyunlardan farklı olarak ana karakterin baskın özellikleri kullanıcının seçimleriyle belirlenir. Bu çalışmada bir karakteri oyuncu için farklı kıyafet özellikleri özetlenmeye çalışılmıştır. Karakter FRP oyununun yapısına göre savaşçı bir elf olarak ele alınır ve var olanın aksine sıradışılık düşünülerek, farklı özellikler eklenerek tasarlanmıştır. Böylece dişi elf ve bir böcek özelliği taşımaktadır. Karakter tasarım aşamalarında var olan ırklar üzerinde değişiklikler yapılarak farklı ırklar oluşturmak mümkündür. Tasarımın uygulama aşamasında boyama ve görüntü işleme yazılımı olan Adobe Photoshop tercih edilmiştir.

Tez çalışmasında, illüstrasyon sanatında dijital tekniklerin uygulanmasının ve web ortamındaki oyunun tasarım sürecinde fantastik unsurların kullanımının incelenmesinin yanı sıra konumuz örnek League of Legends oyununun karakter tasarımının uygulama çalışması ile sonuçlandırılmıştır.

KAYNAKÇA

Derviş, U. (2005). *Fantezi Türü Rol Yapma Oyunlarında Karakter Tasarımı ve Bir Uygulama Çalışması*. Ankara: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Hidayetoğlu, F.T. (2008). *Güzel Sanatlar Fakülteleri Lisans Programlarında Yer Alan İllüstrasyon Derslerinin Eleştirel Bir İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Keş, Y. (2001). *Görsel İletişimde İllüstrasyonun Kullanım Alanlarına Kuramsal Bir Yaklaşım*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Koşu, L. (2010). *Rol Yapma Oyunları ve Türkiye’de Rol Yapma Altkültürü*. Eskişehir: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özkan, Ö. (2007). *FRP Oyuncularının Bazı Psikolojik Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Ankara: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Öncül, N. (1989). *İllüstrasyon Yöntemleri ve Çocuk Masal Kitaplarında Biçimsel Çözümler*. Ankara: Hacettepe Üniv. Yüksek Lisans Tezi.

Salur, N. (2009). *Sosyal Bilgiler Dersinde Rol Yapma Yöntemini Kullanmanın İlk Öğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Zekâ Gelişim Düzeylerine ve Akademik Başarılarına Etkisi*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Şimşek, A. (2000). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersinin Öğretiminde Hikaye Anlatım Yönteminin Kullanımı*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Taş, İ. (2009). *1980-2000 Arası Türk Hikâye Kitaplarında Fantastik Unsurlar*. Denizli: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Topbasan, V. (2013). *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarımı*. Hatay: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

UYSAL, A. (2005). *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Yeşilot Ş. (2000). *Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi

Yılmaz, Y. E. (2007). *20. Yüzyıla Kadar İllüstratif Yaklaşımlarda Fantastik Etkisi*. İzmir: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Akbulut, H. (2009). *Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü*. G.B. Sütçü, M. Binark, B. Fidaner, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler, Oyuncu* İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Avedon, E. M. ve Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. Toronto: John Wiley & Sons, Inc.

Ayar, P.A. (2015). *Fantastik Roman*. (1.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.

Aydemir, T. A. (2011). Katılımın “e-hali”. Binark, M. ve Bayraktutan, G. *Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyunların Habitusları ve Kariyer Türevleri*. İstanbul: Alternatif Bilişim.

Barmanbek, B. (2009). Dijital Oyun Tasarımı. Sütçü, G.B. Binark, M. Fidaner, B. *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler, Oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Dost Kitabevi, Ankara.

Binark, M., Fidaner, I.B. ve Bayraktutan, G. (2009), *Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği*. Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu içinde, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

Binark, M., Bayraktutan, G. ve Buçakçı, F. (2009), Türkiye’de İnternet Kafelerde Dijital Oyuncular-Yeni Medya Okuryazarlığı Neden Gerekli?, *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, Kalkedon Yayınları, İstanbul.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and games*. Illinois: University of Illinois Press.

Cook, D. (1995). *AD&D Player's Handbook*, 2nd Ed. Revised. Lake Geneva: TSR Inc.

Cook, M., Tweet, J., ve Williams, S. (2000). *Dungeons and Dragons Players Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.

Cook, M., Tweet, J., ve Williams, S. (2003). *Zindanlar ve Ejderhalar Oyuncunun El Kitabı*. İstanbul: Arka Bahçe Yayıncılık.

Çam, A. T. (2012). *İllüstrasyon*. (1.Basım). İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Çam, A. T. (2012). *İllüstrasyon*. Timurhan, S. Fantastik İllüstrasyon. (1.Basım). İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Douse, N. A. & McManus I. C. (1993). "The personality of fantasy game players." *British Journal of Psychology*, 84, 505-09.

Fine, G. A. (1983). "Shared Fantasy: Roleplaying Games As Social Worlds". Chicago: University of Chicago Press.

Gygax, G. (1978). "Players Handbook". Lake Geneva, Wisconsin: TSR Hobbies.

Goffman, E. (1978). *Frame Analysis*. Cambridge: Harvard University Press.

Hammer, J. (2007). *Agency and Authority in Role-Playing "Texts"*. M. Knobel içinde, *A New Literacies Sampler* (s. 67-94). New York: Peter Lang Publishing, Inc.

Henry, L. (2003). "*Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*". Yayınlanmamış makale.

Hesapçioğlu, M. (2011). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. (Çeviri: Mehmet Ali Kılıçbay), (2. Baskı) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Mackay, D. (2001). *A New Performing Art: The Fantasy Role-Playing Game*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Küçükahmet, L. (2014). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Kutlu, K. (2015). *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilim Kurgu*. (1.Basım). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Marshall; L. (2000). "*Identity in Online Communication*". Yayınlanmamış makale.

Morris, D. ve Hartas, L. (2004) *Role Playing Games*. Lewes: The Ilex Press Limited.

Morris, D. ve Hartas, L. (1985) *Dragon Warriors*: Great Britain: Corgi Books.

ÖZKAN, G. ve K. Öztekin (2006). *İllüstrasyon, Grafik Tasarım*, 1

Sakallıođlu, B. Erol, V. ve Akgün, T. (2014). *Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında Sosyal Oyunların Yeri*. Yayınlanmamış Makale. İstanbul: Okan Üniversitesi. Bilgisayar Mühendisliği Bölümü.

Silverberg, R. (2002). *Efsaneler-1*. Ankara: Phoenix Yayınevi.

Somay, B. (2015). *Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilim Kurgu*. (1.Basım). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi

Todorov, T. (2012). *Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (2.Basım). İstanbul: Metis Yayınları.

Vuckovic, T. (2003). *The Role-Playing Games (RPG) Subculture*. Apsolventica Sociologije I Anglistike sv. IV, broj 7-8, prosinac.

Waskul, D. & Lust, M. (2004). "Role-playing and playing roles: The person, player, and persona in fantasy role-playing". *Symbolic Interaction*, 27, 333- 356.

Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. (1.Basım). İstanbul: Literatür Yayınları.

İnternet

Abyeta, S. & Forest J. (1991). “*Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour.*” *Psychological Reports*, 69, 1187-92.

Beyit, Kerem. (2015). *Dijital Arts*, 2, 36-43.

Caillos, R. (1968). *Fantastique, in Ancylopaedia universalis*, Paris

Carlson, J. (2007). *The Reality of Role-Playing Games: How Players Construct Reality Through Language*. *Journal of Undergraduate Research* vol.7.

Gelfer, J.I. and Perkins, P.G. (1992). *Guidelense for A Creative Drama Program*. Day and Early Education

Giannini, J. A. (2001).“*Use of Fiction in Therapy*“. *Psychiatric Times*, XVIII (7), <http://www.psychiatrictimes.com/articles/use-fiction-therapy>

Hughes, J. (1988). “*Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*”, http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html

Küpçü, K.K. (2016). Röportaj. *FRP Nedir?* : 12.04.2016. Erişim Tarihi: Mart 2016, <http://frpnet.net/rehber/frp-nedir>.

Patkin, T.T. (1998). “*Rational Coordination In The Dungeon.*” *Journal of Popular Culture*,20,1-14, <http://www.rpgstudies.net/>

VAX Louis, *L'art et le litterature Fantastique* , Que sais-je, Paris, 1963