

# TERS NINJA KANUNU

Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

# KALEIDOSKOP

Sayı: 17 Tarih: 2 Şubat 2009

Tüm Oyun Yöneticileri, oyunlarında daha hızlı, daha sinematik, daha az sıkıcı ve daha eğlenceli savaşlar isterler. Elbette bunu gerçekleştirmenin pek çok yolu vardır. Örneğin **Dinamik Savaş Alanları** (bkz. Kaleidoskop Sayı 12) bunu sağlamak için bir yöntemdir. Bugün size bunun bir başka yöntemini göreceğiz: Ters Ninja Kanunu! Bu yöntem ilke olarak, oyuncuların karşısındaki düşman sayısı ne kadar fazlaysa, hasımlarını o kadar kolay yenmelerini gerektirir. Dolayısıyla düşman sayısıyla, savaş zorluğu arasında ters orantı vardır.

Bazı sistemler bu tarz bir yöntemi zaten içerirler. D&D 4th edition'daki "minion" mantığı, Hunter: The Reckoning'deki "extra" kuralı, Savage Worlds'de büyük grupların nasıl oynatılması gerektiğiyle ilgili kural bunlara hep birer örnektir. Peki ya bu tarz olanaklara sahip olmadığımız sistemler?.. İşte bu yazının işe yarayacağı kısım burada ortaya çıkıyor. Öyleyse daha da uzatmadan yazıya geçelim.

Ters Ninja Kanunu'nun ilk parçası olan "güçsüz gruplar"ı bir kaç farklı yöntemle oyunumuza uygulayabiliriz. Bu yöntemler şunlardır:

**"Bir sıkımlık canınız var!":** Bu yöntemde, oyun yöneticisi olarak yapmanız gereken tek şey düşmanların can puanlarını ve dayanıklılıklarını ayarlamak. Örneğin D&D 4th edition'daki "minion"larda olduğu gibi tek can puanına sahip düşmanlar, Ters Ninja Kanunu için çok uygun. Oyuncuların düşmanlarının can puanlarını düşürün, bir, iki can puanına sahip varlıklar haline getirin onları. Ve oyuncuların

aldığı zevk ve dehşetengiz katliamlarını izleyin.

**"Delikanlıysanız beşer onar gelin!":** Bu yöntemde de düşmanları gruplara ayırıp, her birini "tek karaktermiş" gibi kabul ediyoruz.

**Ters ninja kanunu**, senaryolarda kullanılan bir klişedir. Ters ninja kanununa göre, kötü adamların sayısı ne kadar fazla ise, kahramana zarar verme olasılıkları o kadar düşüktür. Eğer kahramanın karşılaştığı düşman bir tane ise, bu savaş, kavga veya mücadele çok uzun sürer. Teke tek savaşlarda, kahramanın, kötü adam tarafından zarar verilme ihtimali çok yüksektir.

Kaynak: Vikipedi

Dolayısıyla diyelim oyuncularımızın karşısında 30 kişilik bir düşman grubu var. Her birini altı kişilik gruplara ayırıyor ve yalnızca altı karakter varmış gibi kabul ediyoruz. Böylece yalnızca altı düşman, artı oyuncularınız ile hem işiniz kolaylaşacak,

hem oyun hızlanacaktır. Ve oyuncuların bir turda alabileceği en fazla saldırı sayısı grup sayısına eşit olur. Böylece bu tarz bir savaşın oyuncular açısından öldürücülüğü düşecektir. Ama oyuncu-dışı karakterler olan düşmanlar için aynısını söyleyemeyeceğim. Zira tek karaktermiş gibi işlem gören altı kişinin canı, şanslı bir-iki saldırı ile bitecektir.

**"Tek hamlemlerle onunuzu alırım!":** Bu yöntemde de önemli olan karşı taraftakilerin canı değil, oyuncuların ne kadar güçlü olduğudur. Oyuncunun karakterine normal bir saldırı hamlesi verin ve uygun gördüğünüz bir zar verin. Örneğin d20 sistemde düşünecek olursak 1-10 arası 1d4, 11-17 arası 2d4, 18-20 arası 3d4 gibi. Bu ikinci zarda gelen sonuç kadar düşmanı,

oyuncu tek hamlesiyle öldürmüş yahut savaşamayacak hale getirmiş sayılır. Bunu "zar havuzu" sistemlerinde kullanmak çok daha kolaydır. Oyuncunun saldırı zarında attığı "başarılı" zar kadar düşmanı yendiğini varsayabiliriz.

**"Güçsüz saldırılarımız beni ancak güldürüyor!":** Bu yöntemde oyuncuların düşmanlarının etkinliklerini ve güçlerini "biraz" aşağı çekeceğiz. Yani yüzde elli ihtimalle vuran düşmanlar grup halinde saldırıyı takdirde yüzde on, yüzde beş ihtimalle vurabilecekler. Bunun için de bu grup halinde saldıran arkadaşlara "grup cezası" diye bir şey vereceğiz. Örneğin, şöyle bir kural yapılabilir: "aynı kişiye saldıran birden fazla kişi varsa, fazladan her bir kişi için, tüm saldıranlar saldırılarına -2 alırlar". Bu durumda, bir oyuncuya beş kişi saldırıyorsa, tüm saldıranlar, saldırı zararlarına -8 alacaklardır.

Unutmayın, bu yukarıdaki yöntemler, düşmanlar çok sayıda saldırdığında uygulanacaklar. Daha iyi bir Ters Ninja Kanunu etkisi yaratmak için, gruplar büyüdükçe bu maddelerin etkilerini artırmak iyi bir fikir olacaktır. Ve bu yöntemlerin birlikte kullanılmasıyla daha "isabetli" bir Ters Ninja Kanunu etkisi yaratacağıdır.

Şimdi gelelim Ters Ninja Kanunu'nun ikinci parçası olan "güçlü bireyler"e. Bunu da şu yöntemlerle sağlayabiliriz:

**Yoldaşların intikamı:** Bu yöntemde, ayakta kalan düşman, o savaşta öldürülen yoldaşları kadar "jeton"a sahip olur. Bu

jetonların her birini, seçeceği bir hedefe başarılı bir saldırı kaydetmek için harcayabilir. Yani beş yoldaş kaybettiyse, kaydedebileceği beş kesin saldırıya sahip demektir.

**Ayakta kalan son adam:** Bu yöntem de bir öncekinin bir benzeri. Ayakta kalan son düşman, ölen yoldaşları kadar sayıda "jeton"a sahip. Bu jetonların her birini, kendisine yapılmış başarılı bir saldırıyı yok saymak için harcayabilir.

**Değerli düşman:** Bu yöntemde de, ayakta kalan son düşmanımıza bir "isim" kazandırıyoruz, onu "isimli" dolayısıyla "değerli" bir düşman haline getiriyoruz. Düşmanın seviyesini yükselterek bu amacımıza ulaşabiliriz. Ya da can puanını, dayanıklılığını, dirençlerini, saldırı gücünü ve hasarını artırmak da işimize yarar. Böylece son kalan düşman uzun süre dövüşüp, oyuncuların canını sıkabilecek bir birey haline gelir.

Başarılı bir "güçlü birey" düşman yaratmak için bu üç yöntemin birlikte kullanılması isabetli bir fikirdir. Zira tekil olarak kullanıldığında bu güçler eksik ve yetersiz kalabilme ihtimaline sahiptir. Bu sebeple örneğin "jeton havuzu"nu ortak hale getirebilirsiniz. Yani karakter elindeki jetonları "yoldaşların intikamı" ve "ayakta kalan son adam" özelliklerinin herhangi biri için kullanabilir. Burada kullanılacak güzel bir yöntem, düşman tek başına kaldıysa ve karşısında hala bir grup oyuncu karakteri varsa, elindeki jeton sayısını, oyuncu karakteri sayısı ile çarpaktır. Yani beş yoldaşı ölmüş bir düşman, 3 oyuncu karakteriyle karşılaşıyorsa, 15 jetona sahip olacaktır. Bu, o düşmanın daha etkin olmasını ve daha uzun süre ayakta kalmasını sağlar.

Umarım bu haftaki yazım kullanabileceğiniz ve sizin için ilham verici olmuştur. Sonraki sayılarda tekrar görüşmek üzere.

Şimdi okumayı bırakın ve biraz oyun oynayın...

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Bu yayının içeriği [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) ile lisanslanmıştır. Lisansın tüm metni için [tıklayınız](#).

Bu yayında görülen tüm resimler kendi telif hakkı sahiplerine aittirler. Kullanım yalnızca tanıtım amaçlıdır, bir telif hakkı ihlali oluşturmaz.

