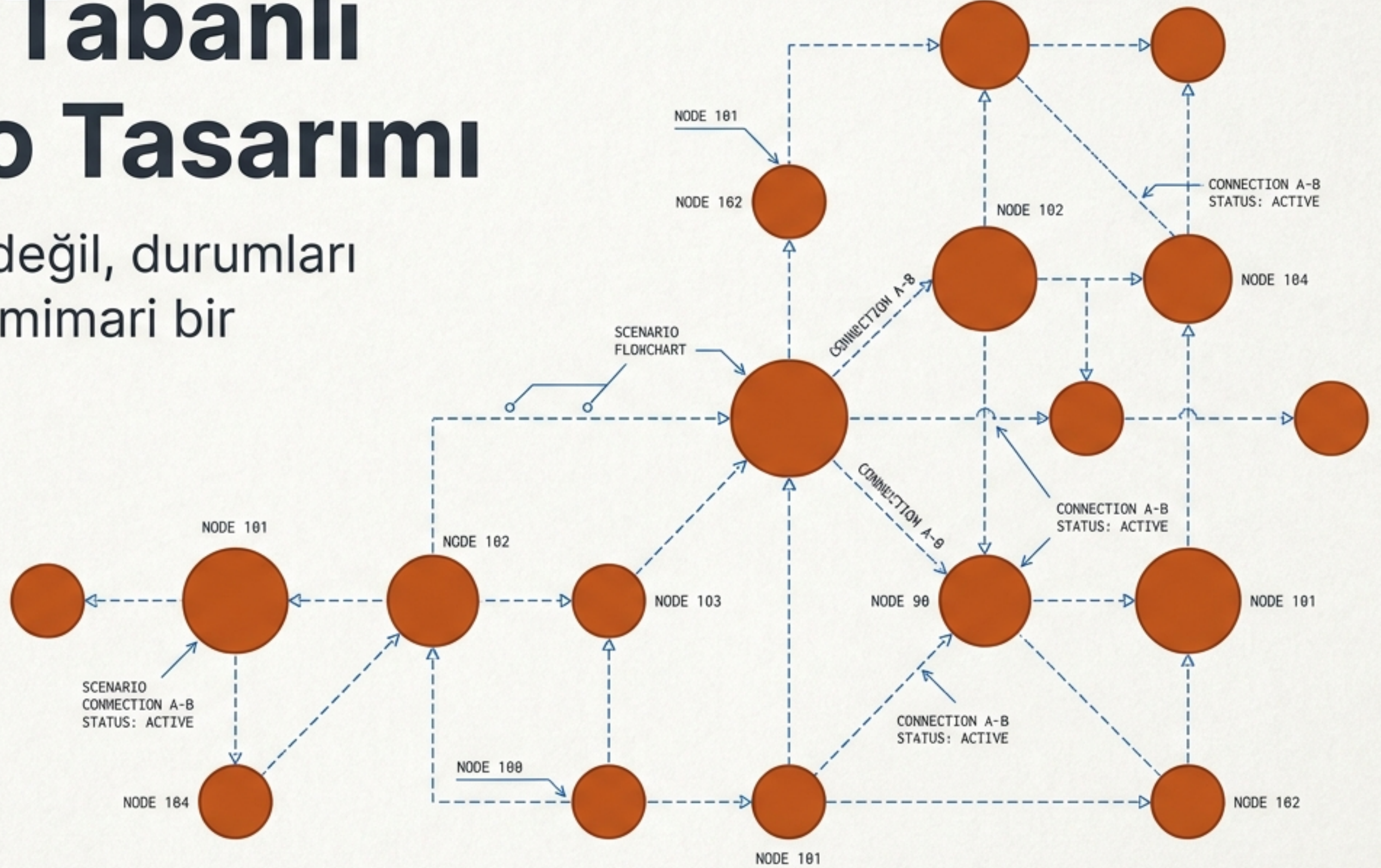


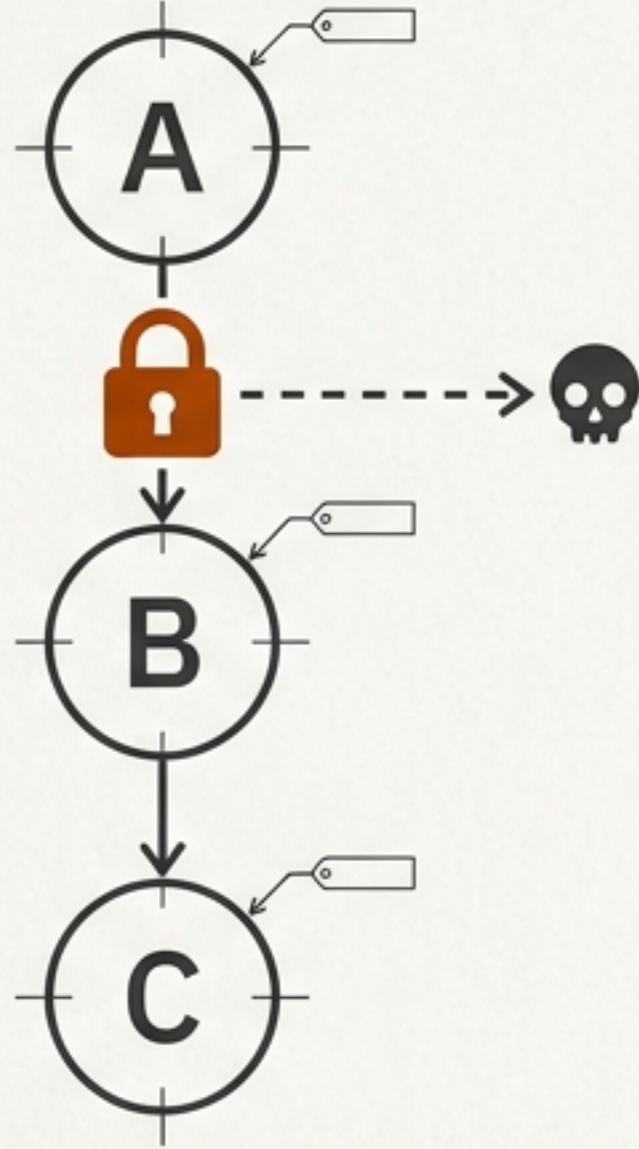
Düğüm Tabanlı Senaryo Tasarımı

Olay örgülerini değil, durumları hazırlamak için mimari bir yaklaşım.



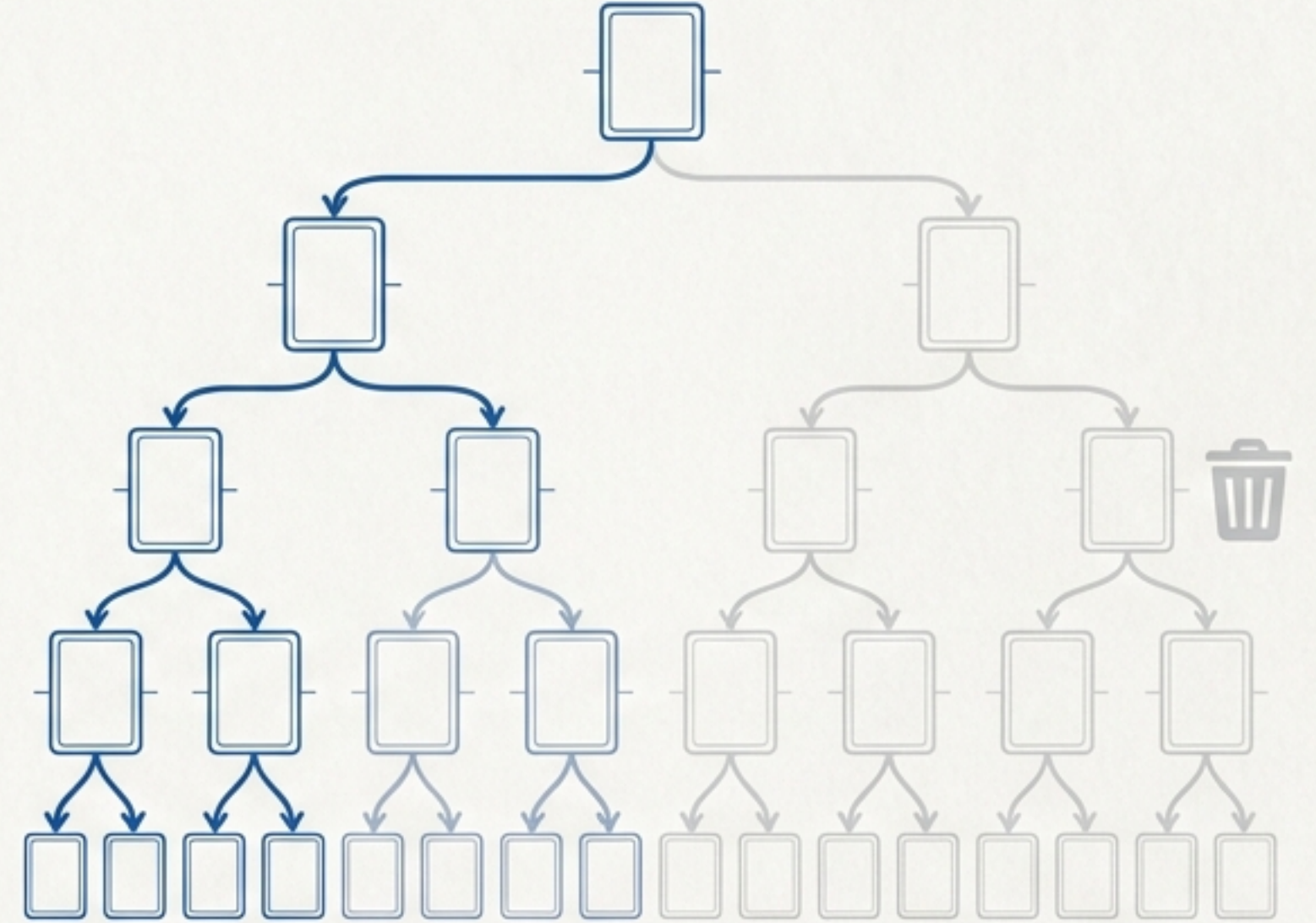
Geleneksel Hazırlık Yöntemlerinin Çıkmazı

DOĞRUSAL TASARIM (TIKANIKLIK)



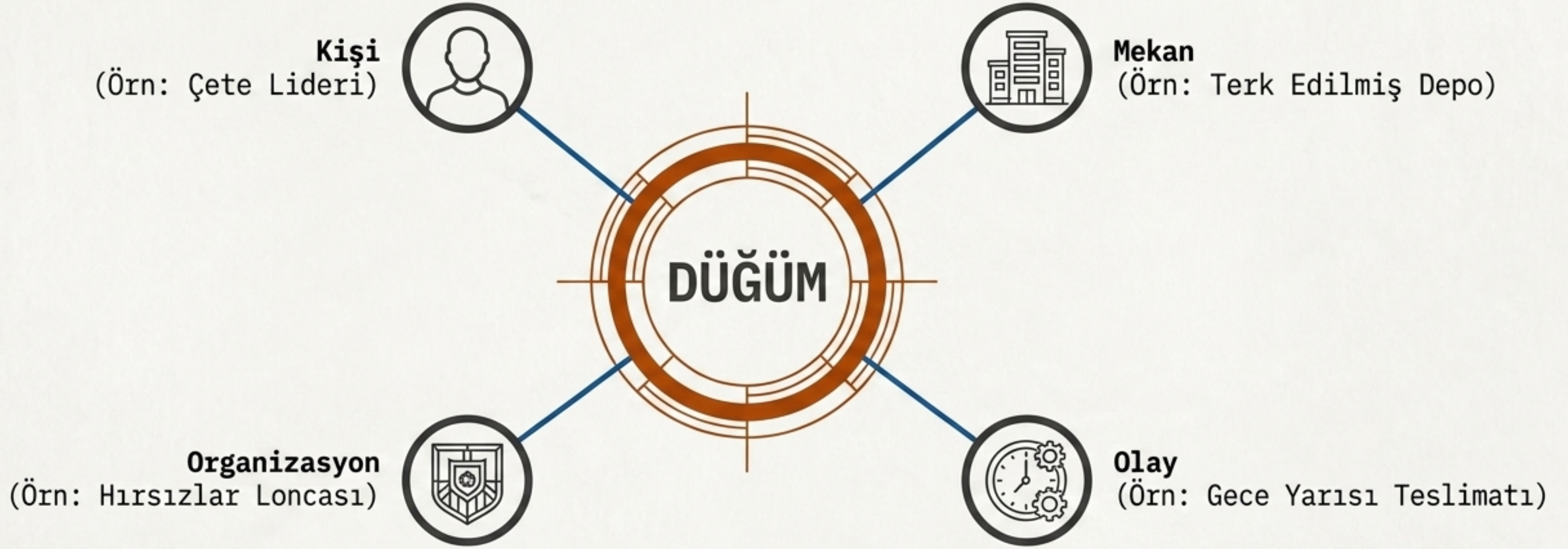
Doğrusal Tasarım (Tıkanıklık): Kırılğan yapı. Oyuncular tek bir ipucunu kaçırdığında veya farklı bir yöne gitmek istediğinde oyun tıkanır (Railroading).

DALLANAN TASARIM (İSRAF)



Dallanan Tasarım (İsraf): Her seçeneği öngörmeye çalışmak, asla kullanılmayacak yüzlerce sayfalık boşa giden hazırlık demektir.

Yeni Paradigma: D ğ m (Node) Nedir?



D ğ m (Node), mod ler bir i erik bloğudur. Bu yaklaşımda bir olay  rg s  yazmazsınız; oyuncuların ke fedebileceėi, etkile ime girebileceėi ve deėi tirebileceėi baėımsız unsurlar hazırlarsınız.

Altın Kural: Hikayeyi oyuncular yazar. Siz sadece durumları hazırlarsınız.

Oyun Mimarilerinin Karşılaştırmalı Analizi

	Doğrusal (Linear)	Dallanan (Branching)	Düğüm Tabanlı (Node-Based)
Oyuncu Özgürlüğü	Çok Düşük	Yüksek	Maksimum
Hazırlık Verimliliği	Yüksek (Fakat riskli)	Çok Düşük (Büyük israf)	Sıfır İsraf
Kırılganlık	Yüksek (Tek hata oyunu bitirir)	Düşük	Sıfır (Modüler adaptasyon)
GM Esnekliği	Yok	Düşük (Sadece yazılan yollar)	Sınırsız (Anında parça değişimi)

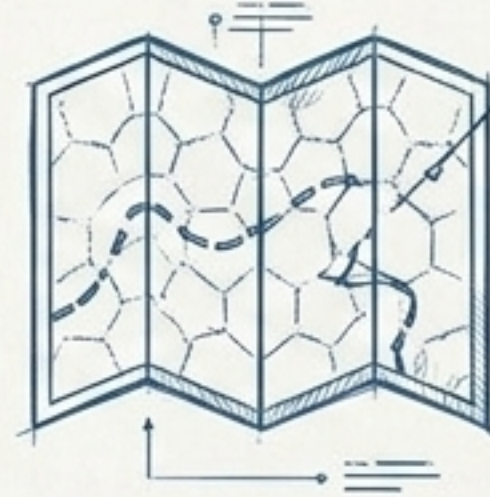
Düğümler Arası Geçiş Motoru

Doğrusal bir itici güç yoksa, oyuncular düğümler arasında nasıl hareket eder?
Dört ana mekanizma vardır:



İpuçları (Tümevarım)

Üç İpucu Kuralı kullanılarak sağlamlaştırılmış bilgi yolları. Oyuncular ne aradıklarını ve nerede bulacaklarını bilmelidir.



Coğrafya (Keşif)

Zindan odaları veya altıgen haritalar (hexcrawl) gibi, düğümleri birbirine bağlayan fiziksel engeller ve koridorlar.



Zaman (Olaylar)

Saat 14:00'te gelen şantaj telefonu veya ayın 18'indeki goblin saldırısı gibi zaman ayarlı ve kaçınılmaz tetikleyiciler.



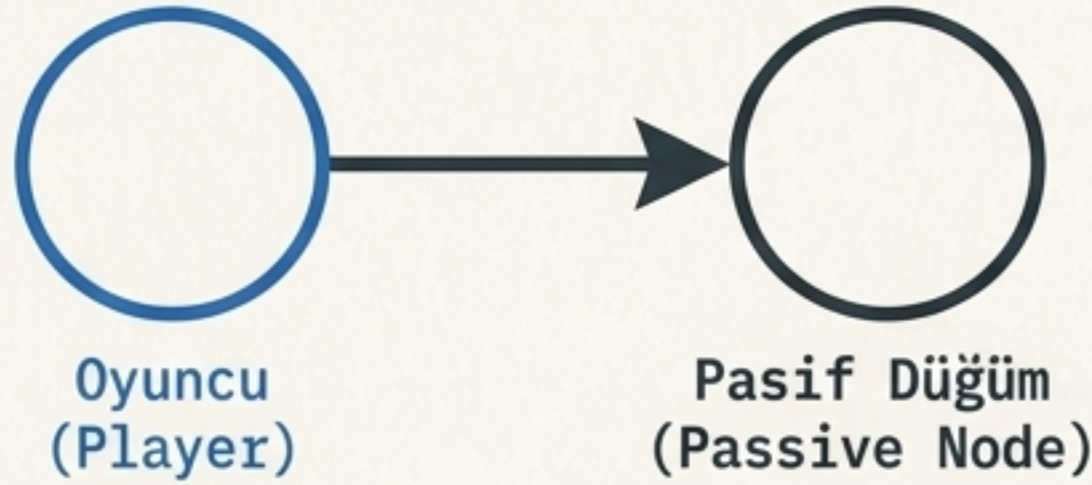
Rastgele (Prosedürel)

Gezici canavarlar, hava durumu değişimleri veya rastgele karşılaşılan devriyelerin düğümleri tetiklemesi.

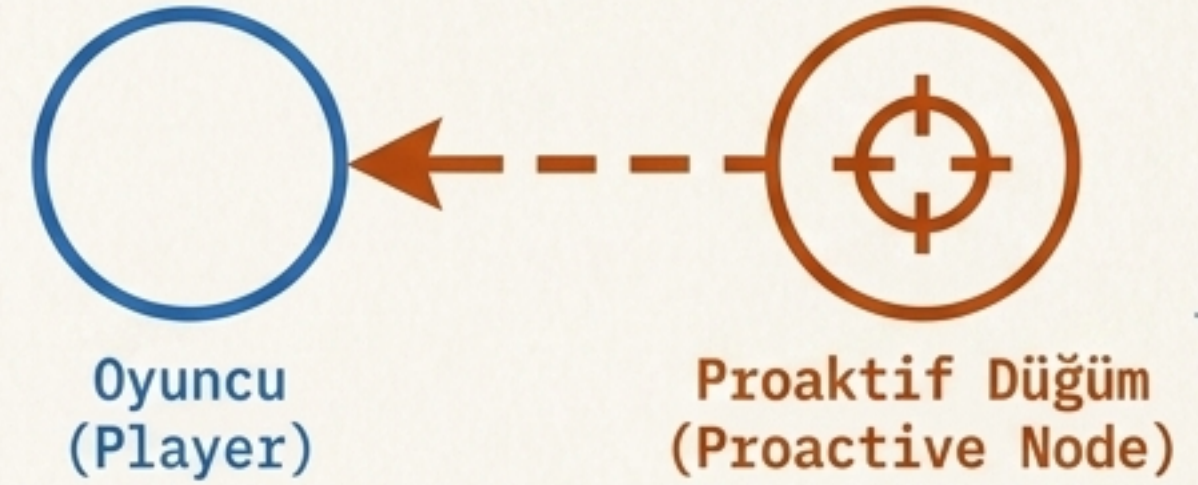
Proaktif Düğümler: Yaşayan Bir Dünya Yaratmak

Düğümler sadece keşfedilmeyi beklemezler. Oyun dünyası canlıdır ve eylemlere tepki verir.

Pasif Düğüm



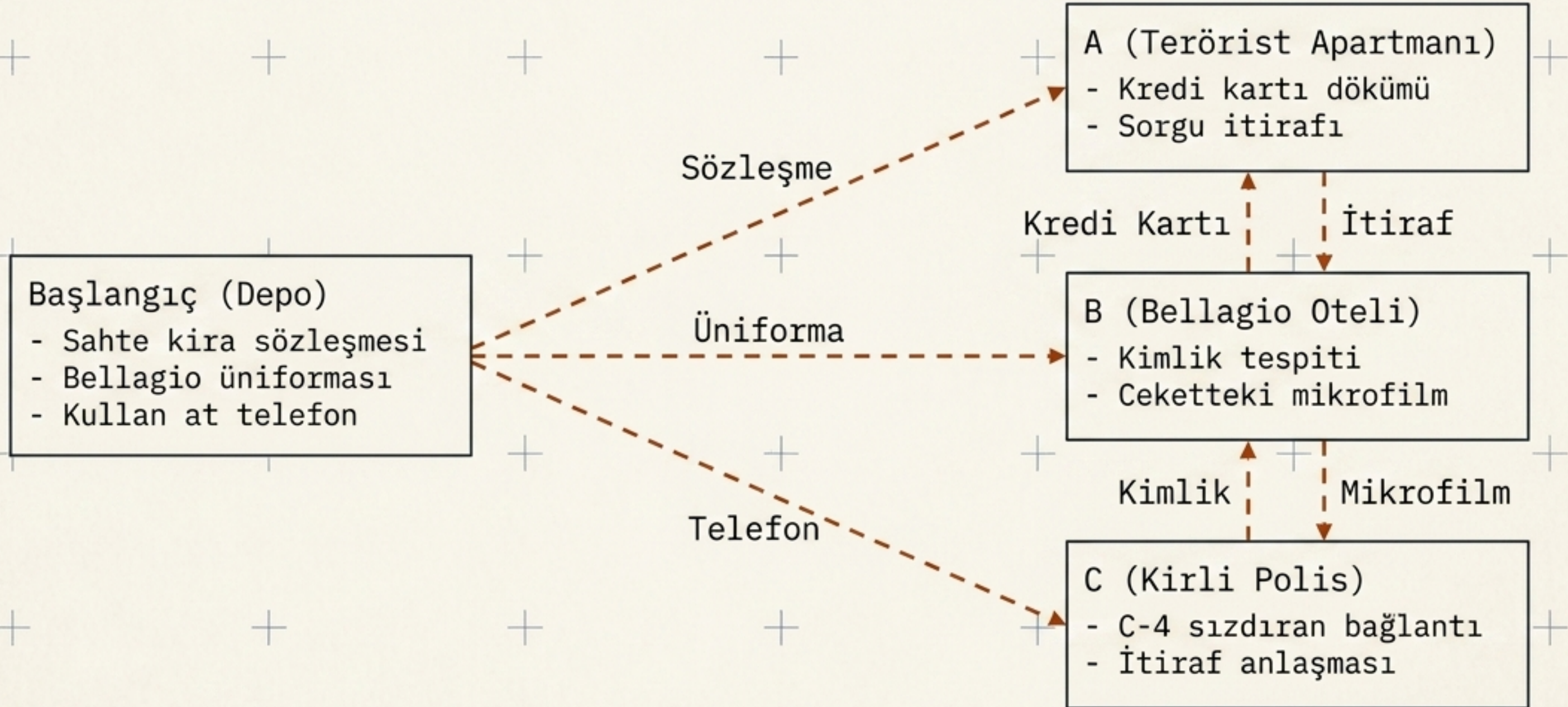
Proaktif Düğüm



- **Avcı Düğümler:** Düşmanlar oyuncuların kimliğini tespit etmek için istihbarat toplayabilir veya onları takip edebilir.
- **Alarm Seviyesi (Alert Track):** Oyuncular riskli hamleler yaptıkça düşman fraksiyonların savunma veya saldırı hazırlıkları artar.
- **Zamanlı Baskınlar:** Harekete geçilmezse, proaktif bir düğüm doğrudan oyuncuların güvenli bölgesine saldırabilir.

Örnek Olay İncelemesi: Las Vegas Operasyonu

Oyuncular ilk düğüme girer. İpuçları her yöne işaret eder. Hangi sırayla gittiklerinin önemi yoktur; hazırlığınız mutlaka kullanılır.



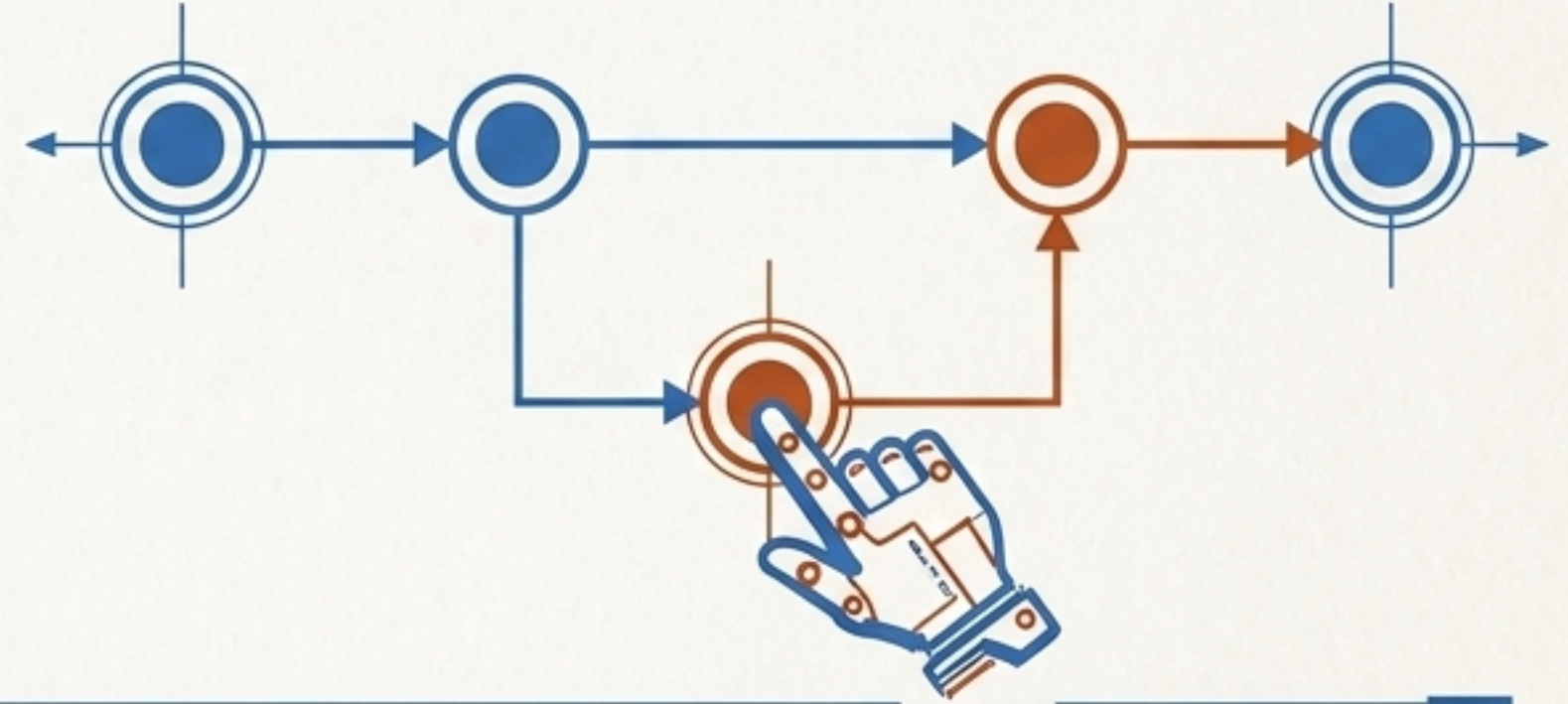
Bulut Tasarımı ve Dinamik Adaptasyon

Oyuncular tahmin edilemezdir. Bir üsse saldırıp yarısında geri çekildiklerinde senaryonuz çökmez.

Bulut



Oyun Akışı

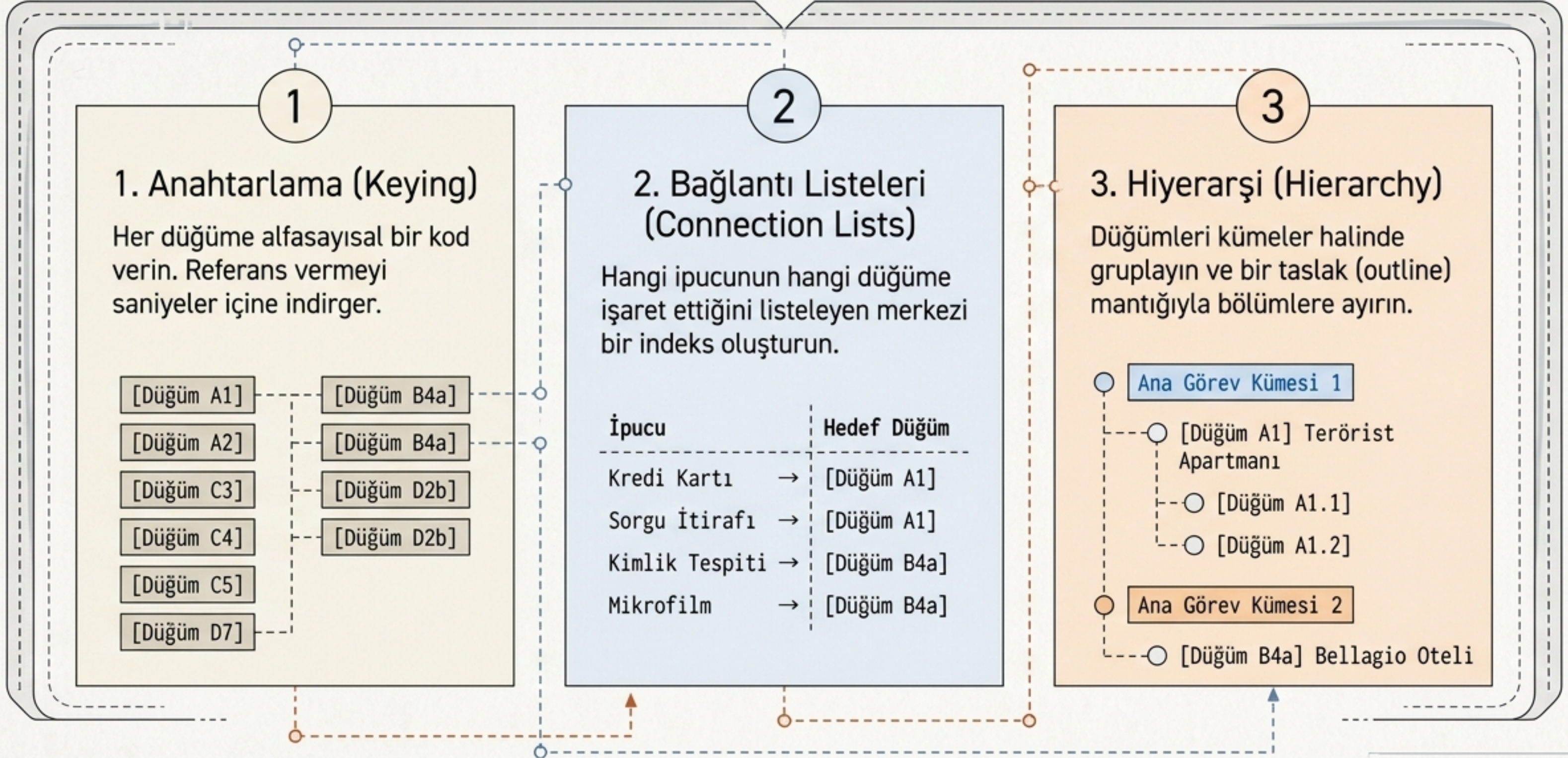


Tak ve Çalıştır (Plug & Play):

Düğümler modüler olduğu için anında yeniden düzenlenebilir. Oyuncular geri çekilirse, 'Bulut' içindeki başka bir düğümü (örn: Düşman Destek Birlikleri) alır ve doğrudan oyuncuların yeni rotasına eklersiniz. Hikaye organik olarak şekillenmeye devam eder.

Kaosu Yönetmek: Düğüm Organizasyonu

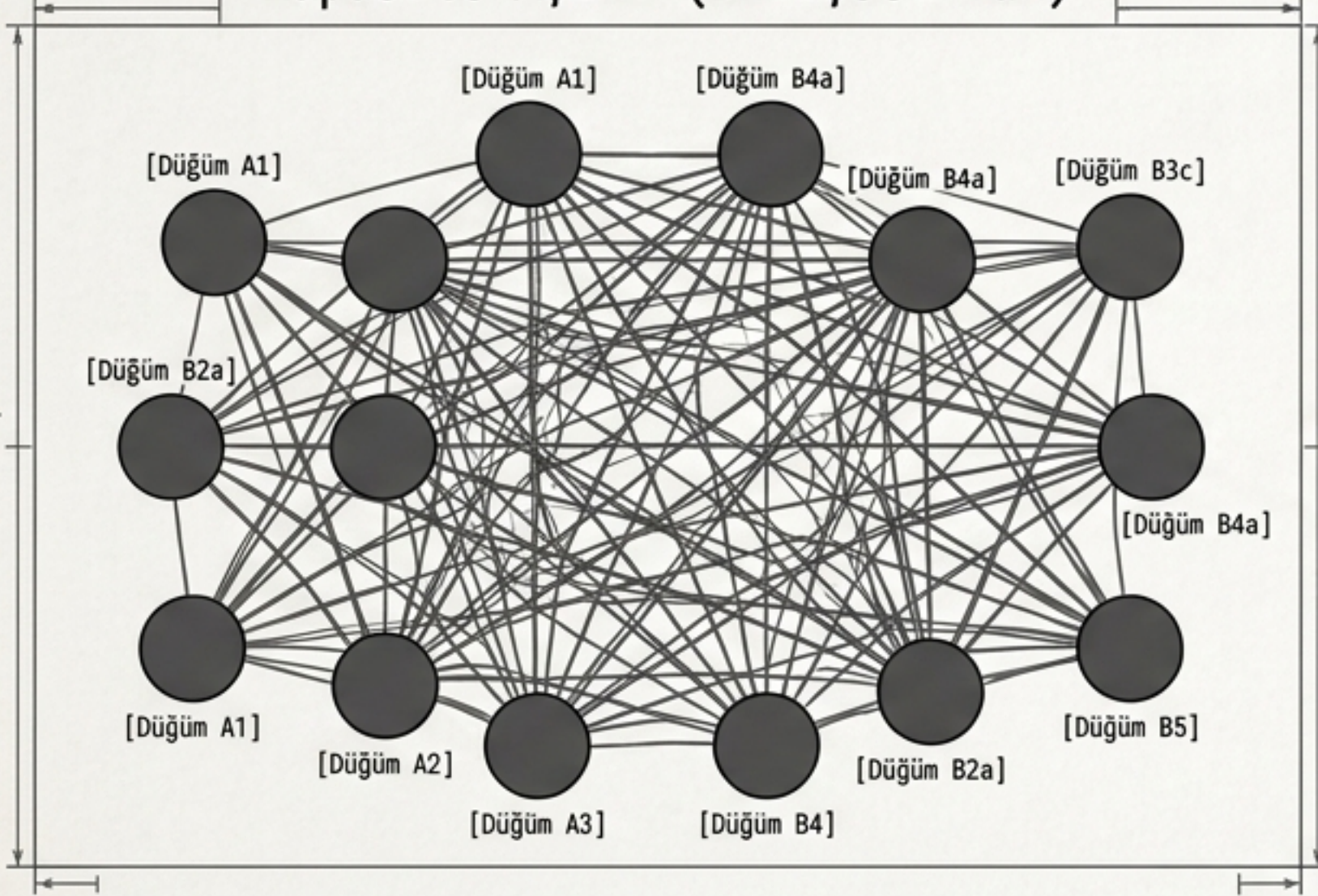
Karmaşık bir ağ, oyuncular için heyecan vericidir ancak oyun yöneticisi (GM) için kusursuz bir organizasyon şarttır.



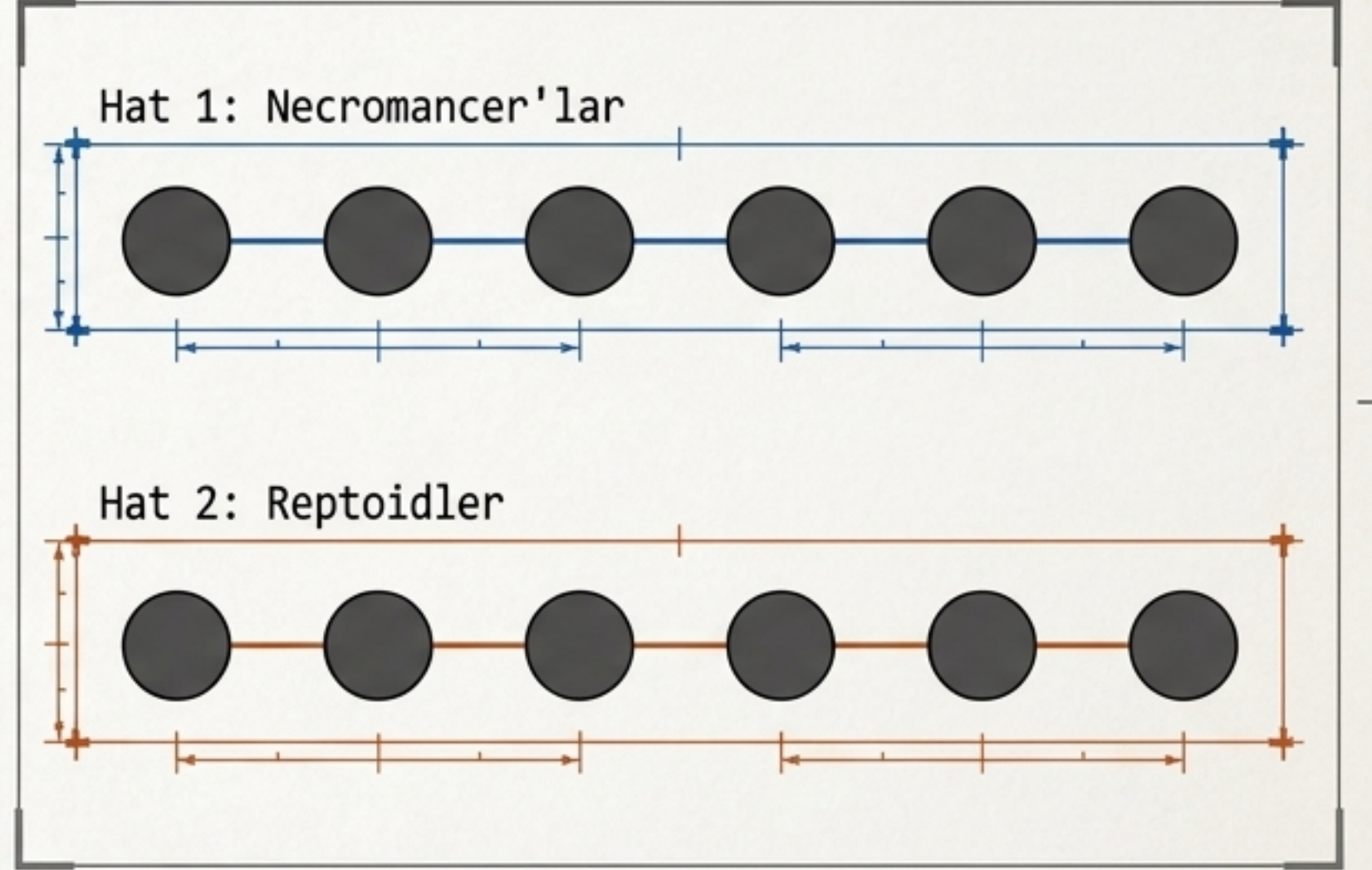
Bilişsel Yük ve İkinci Hat Stratejisi

İnsan zihni aynı anda en fazla 7 (± 2) objeyi takip edebilir. Düğüm sayınız 10'u geçtiğinde yönetim imkansızlaşır.

Kapasite Aşımı (Bilişsel Yük)



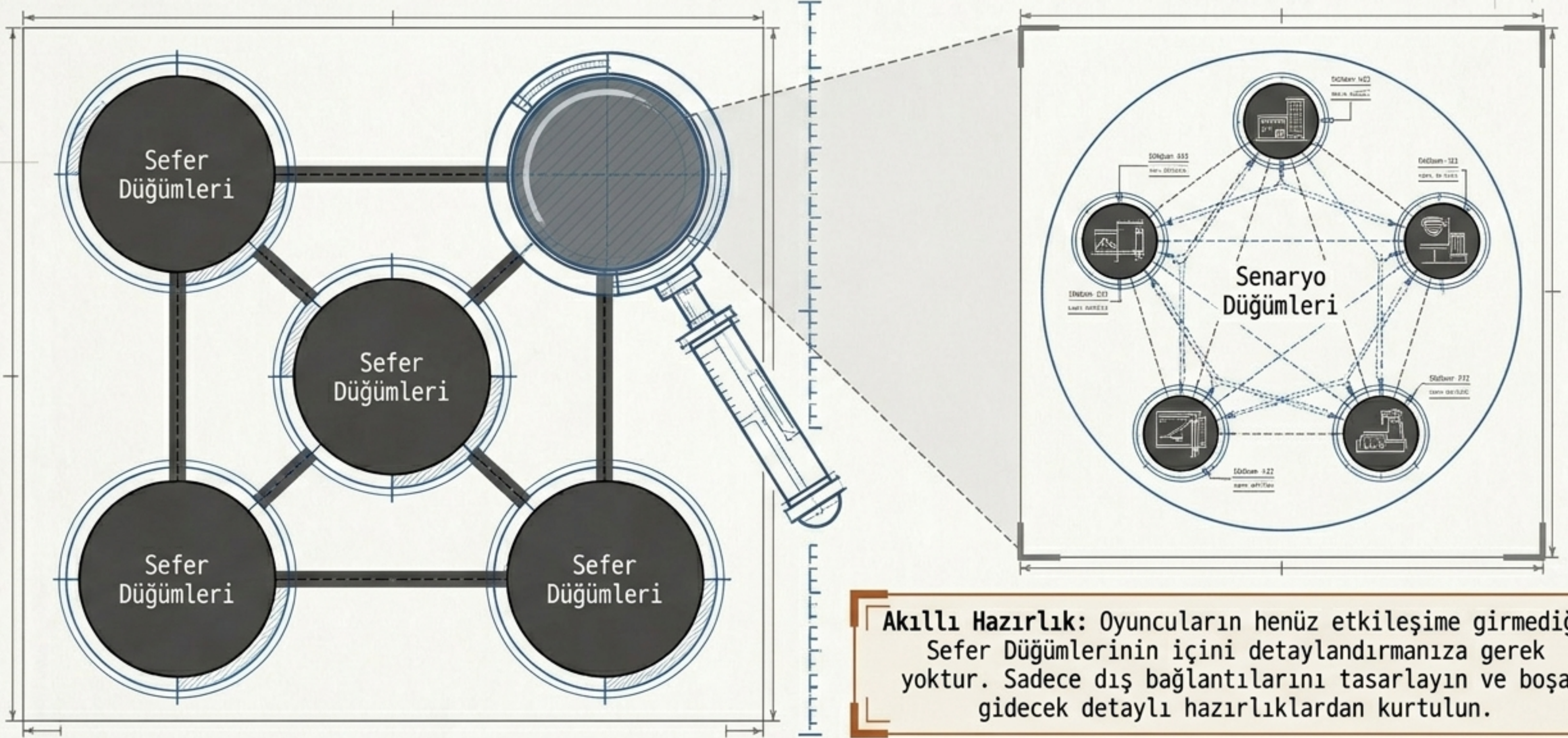
İkinci Hat Çözümü



Çözüm: Düğümleri birbirine bağlı olmayan paralel 'Hatlara' bölün. Sizin için yönetmesi sadece 6 düğümlük iki basit gruptur. Ancak oyuncular yapıyı görmediği için, 12 değişkenli devasa ve gizemli bir komplo ile karşı karşıya olduklarını hissederek.

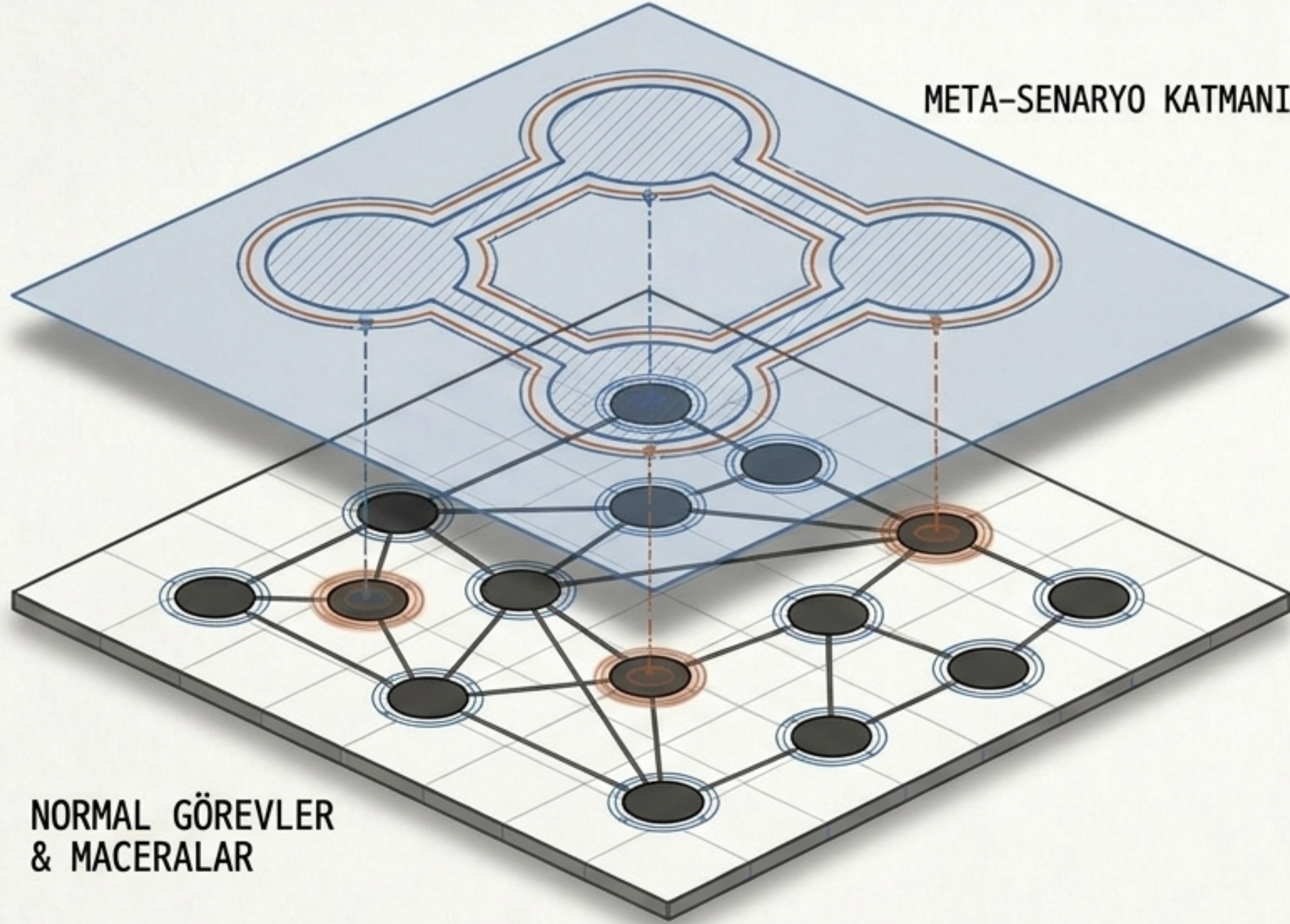
Fraktal Ölçeklendirme: Seferleri İnşa Etmek

Tek bir cinayet mahallini tasarlarken kullandığınız yapı, çok yıllık bir epik seferi tasarlarken kullandığınız yapının aynısıdır.



Meta-Senaryolar ve Kapsayıcı Gizemler

Büyük bir gizemi bağımsız ipuçlarına bölün ve seferin tamamına serpiştirin.



ÖRNEK 1

Bir ritüel için gereken nadir bileşenlerin dünya çapında toplanması.



ÖRNEK 2

Galaksiler arası bir suikastçı çetesinin oyuncuları yavaş yavaş izlemesi.



ÖRNEK 3

Kıyamet saatinin yavaşça ilerlediğine dair farklı maceralarda karşılaşılan bağımsız işaretler.

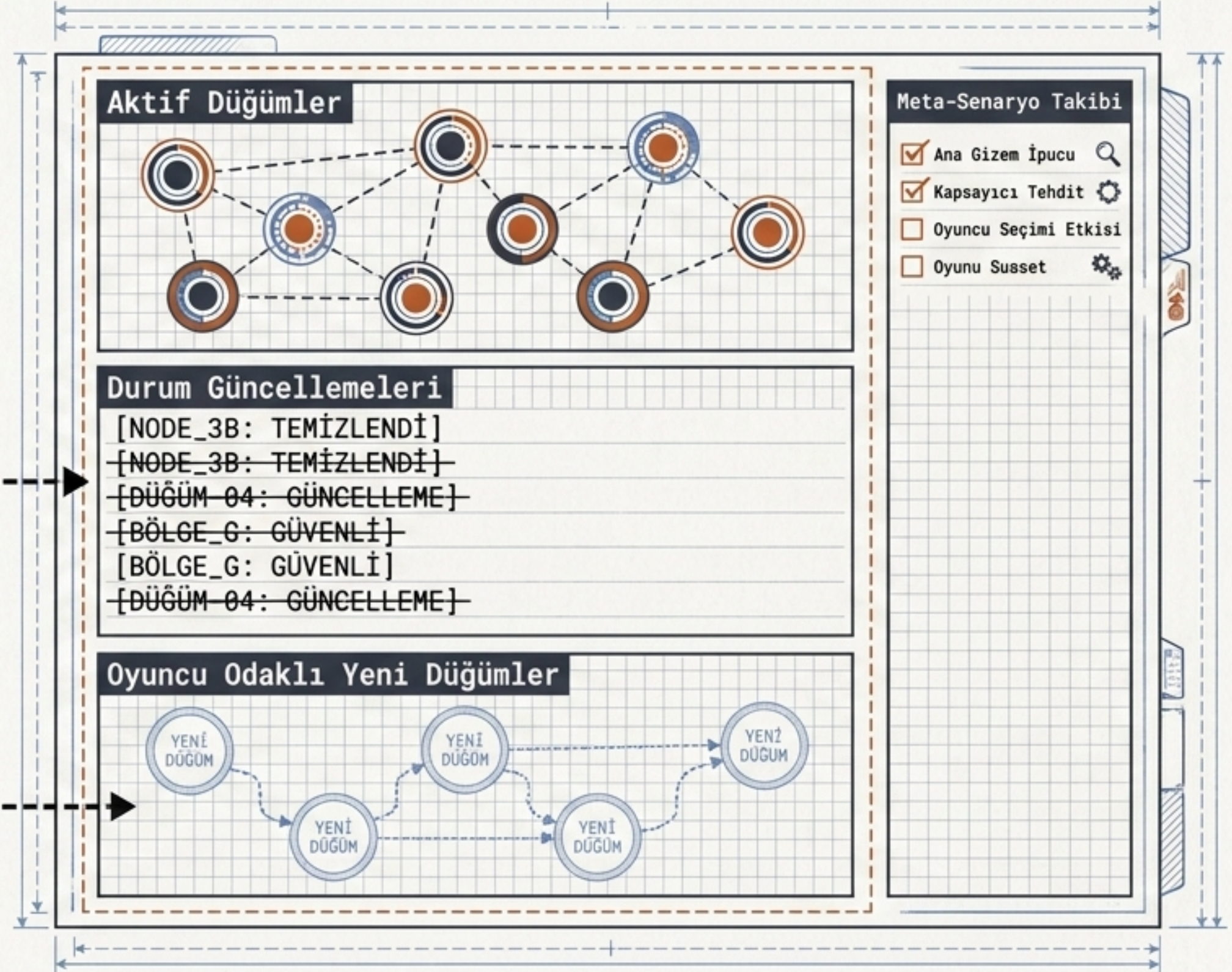
Not: Oyuncular bu ipuçlarını bağımsız olarak keşfeder, büyük resmi zamanla birleştirirler.

Canlı Sefer Durum Belgesi

Düğümlerin etrafa saçılmasını engellemek için, oyunun evrilen durumunu tek bir dosyada toplayın.

Durum Güncellemeleri: "Oyuncular 3. Bölgedeki tüm düşmanları temizledi" gibi notlar burada merkezileştirilir.

Yeni Üretilen Düğümler: Oyuncuların beklemediğiniz hamleleriyle ortaya çıkan tamamen yeni düğümler buraya eklenir.



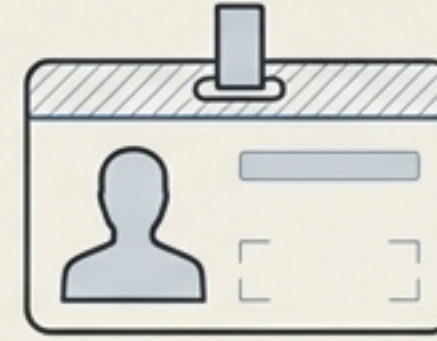
Düğüm Her Şey Değildir: GM Araç Çantası

Düğümler oyunun iskeletidir, ancak bu yapıyı canlandırmak için düğümlerin dışında var olan fakat içlerinde kullanılan araçlara ihtiyacınız vardır:



Şehir Atmosferi Notları (Mood Beats)

Herhangi bir sahnede anında kullanılabilen, önceden yazılmış renkli betimleme parçacıkları.



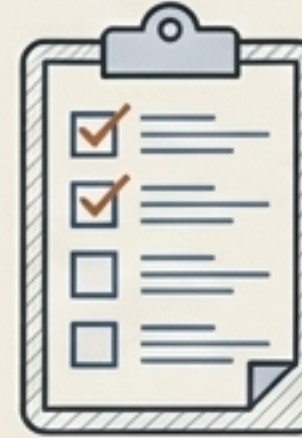
Evrensel NPC Şablonları

Beklenmedik anlarda devreye sokulabilecek stat blokları ve yerel isim listeleri.

Referans Zaman Çizelgeleri



Oyuncular araştırmaya koyulduğunda kullanılacak, belirli bir fraksiyonun veya olayın tarihçesi.



Fraksiyon Kadroları

Düşman grupların aktif üye listesi; savaşlarda veya baskınlarda kimin nerede olduğunu takip etmek için.

Kusursuz Yapı, Sınırsız Özgürlük

Düğüm tabanlı tasarım, usta yazarların uzmanlığı ile açık dünyanın (sandbox) özgürlüğünü birleştirir.

Oyuncularınıza tamamen sınırsız, özgür bir dünyada kendi hikayelerini yazıyormuş hissi verirken; siz, kontrolün her an sizde olduğu, sıfır israf edilmiş hazırlıkla, kusursuz ve birbirine bağlı bir mimariyi yönetmenin rahatlığını yaşarsınız. Olayları değil, durumları hazırlayın. Ağınızı kurun ve oyunun canlanmasını izleyin.