



BOARD GAME TALK ROLL THE DICE

Kutu oyunu hobisinde Türkiye'nin sayılı isimlerinden duayen çift İpek ve Nezh Savı'nın son oyunu Makara bizlerle buluştu. İyi de oldu.

Kutu oyunu hobisinin ülkemizde yaygınlaşması oldukça geç olsa da son dönemde oldukça iyi bir atağa kalktığımız şüphesiz! Bu ay da son dönemin dikkat çeken kutu oyunlarından NOIR'e yapımcısı ile birlikte kısa bir bakış atıyoruz.

Sanıyorum ben ne kadar kutu oyunu hobisinin Türkiye'de çok gelişmediğini söylersem o kadar oyun üzerime yağıyor. Geçen sayıda yine bir Türk oyunu olan Makara'ya ilk bakışımızı attıktan sonra uzun süredir takibimde olan NOIR'i inceleme zamanının geldiğini düşünüyorum.

NOIR, en temelde uzun vakitlerinizi almayacak sürede tamamlanan ve daha çok şansınızın yaver gitmesine bağlı olan bir kart oyunu. Oyunumuz, öncelikle oldukça kaliteli yapılmış olan kutusu ile dikkati üzerine çekiyor. Bu harika kutuyu açtığımızdaysa içerisinde 4 adet zarımız, oyun içi para birimini temsil eden metal parçalar ve çok güzel çizilmiş kartlarla karşılaşırız. Tema olarak mafya savaşlarını konu alan NOIR'de her oyuncunun bir bölgesi bulunuyor ve bu bölgelerde para ve güç kazanıp rakiplerine karşı kendini savunabileceği gangsterler kiriliyor. Bu yönü ile de oyunumuz, elimizdeki kartları en doğru şekilde organize ederek savunmamızı güçlendirmekle birlikte saldırılarımızı etkin planlamak açısından hafif strateji unsurları da barındırıyor.

Bir oyunu yapımcısından daha iyi tanıtacak biri olmadığından İsmail Yüksel ile kısa bir röportaj da yaptım. Kendisi bir avukat ve tahmin edeceğimiz üzere bu işle uğraşan her insan gibi oldukça yoğun çalışıyor. Buna rağmen beni kırmayarak röportaj teklifimi reddetmedi.

Röportajımıza geçmeden önce bunu belirtmeyi ve kendisine bir teşekkürü borç bilirim.

1.Selamlar İsmail, nasılsın? Rica etsem okurlarımız için kendini biraz tanıtabilir misin?

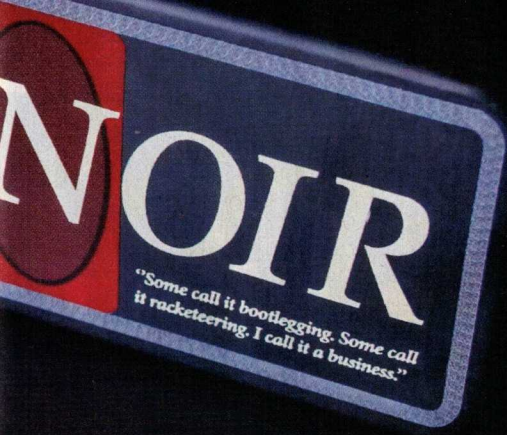
Merhaba, öncelikle nazik davetiniz için çok teşekkür ederim. 40 yaşına merdiven dayamış ancak halen bulabildiği tüm boş zamanlarda masaüstü rol yapma oyunları oynayan bir avukatım. 2002 Ankara Atatürk Anadolu Lisesi, 2007 Ankara Hukuk mezunuyum. Yaklaşık 15 yıl farklı hukuk fakültelerinde

anayasa hukuku alanında görev yaptım.

2.Bir kutu oyunu yayımlama fikri nereden çıktı? NOIR nasıl bir oyun?

Pandemi dönemi hepimiz için oldukça korkunç geçti. O dönemde tüm sıkıntılara rağmen elimde kalan fazla zamanda bolca oyun oynadıktan sonra kendim bir oyun tasarlamaya karar verdim. Al Capone sanırım herkesin duyduğu bir isimdir. 1920'lerde ABD'de yaşanan alkol yasağı dönemi mesleğim gereği bolca incelediğim bir konuydu. Bu dönemde yaşanan mafya





savaşlarının bir parçası olmanın eğlenceli olacağını düşündüm.

NOIR'da her oyuncu bir mafya patronu, yasadışı içki üretimi ve satışından para kazanırken bir yandan da rakiplerinin kazanmasına engel olmaya çalışıyor. NOIR her şeyden önce eğlenceli ve kolay olmak için tasarlanmış ve bu nedenle daha ağır kutu oyunlarını sevenlere ya da oyunlarda şans faktörünün olmasını istemeyenlere değil şamatayı sevenlere ve gecenin sonunda son bir hafif oyun oynamak isteyenlere hitap eden, oyuncuların birbirlerine sık sık kazık

attığı bir oyun. Günün büyük kısmını oldukça ciddi bir işi yaparak geçiriyor olduğum için daha hafif, oynayan kişilerin kafa dağıtmasını sağlayacak bir oyun yapmak istedim. Bugüne kadar aldığım yorumlar bu hedefe ulaştığımı gösteriyor.

3. Bir oyunu tek başına tasarlamak oldukça zor bir iş. Bu süreçte karşılaştığınız en büyük zorluk neydi? Gün içerisinde ne kadar zamanınızı bu işe ayırabiliyordunuz? Oyunu tamamlaman toplamda ne kadar sürdü?

Evet oldukça zor bir işti neyse ki bu sırada başta eşim ve oğlum olmak üzere bana her zaman destek olan birkaç kişi oldu. Konsepti ve kuralları belirledikten sonra sıradaki aşama bir çizer bulmaktı ve bunu başaramadım en azından benim ayırdığım bütçe ile mümkün olmadı. Neyse ki o sırada imdadıma Midjourney ve Dall-E yetişti.

Sanırım en zor kısmı yarattığım oyunu seninle paylaşacak, çok sınırlı olan zamanlarını sana ayıracak insanlar bulmak. Hepimizin içinde olduğu koşurmacada hiç bilmediği bir oyuna zaman ayıracak kişileri bulmak gerçekten zordu.

Ülkemizde kutu oyunu yayınlayan şirket sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor ve bu şirketlerde anlaşılır bir şekilde genelde bilindik oyunları yayınlamayı tercih ediyorlar, hele ki daha önce hiç oyun yapmamış bu işi sadece hobi olarak yapan birisinin tasarımını yayınlayacak bir yayımcı bulmak imkânsız. Bu nedenle tüm üretim sürecini de kendim planladım. Hem oynarken hem de rafta dururken güzel görünsün istedim. Üretim aşamasında malzeme seçimi, tedarikçilerle

anlaşmak ve ardından farklı yerlerden gelen parçaları bir NOIR kutusunun içerisinde birleştirmek hem eğlenceli hem de yorucu oldu. Sadece üretim-öyle binlerce de değil toplamda 700 adet NOIR üretildi-bir sene aldı.

Günlük ne kadar zaman ayırdığımı inanın bilmiyorum. Belki de bu soruyu ben oyunla uğraşırken beklettiğim insanlara sormak lazım. Şu anda piyasada olan haline gelene kadar sanırım 10 farklı tasarım yapıldı. Her gün zaman ayırmam elbette imkânsızdı. Her ay çoğunlukla tatil günlerinde olmak üzere aşağı yukarı 3-4 gün ayırdım sanırım. Yüzlerce kez test oyunu oynandı.

Topladığımda en azından altı aylık mesaimi sadece tasarıma ayırmış olabilirim. Gerçekten çok zaman alan bir hobi oldu. Bu süreye test oyunları dahil değil. Halen bitiremediğim iş kalemleri var. Örneğin kural anlatım videosunun ilk kısmını oyun çıktıktan sonra yapabildim ve halen ikinci kısmını hazırlamaya vakit bulamadım.

Bu süreç bu işi meslek olarak yapanlara saygımı kat be kat arttırdı diyelim.

4. Son olarak söz sende. Okurlarımıza neler iletmek istersin?

Ben oyunu yaparken gerçekten çok eğlendim. Ne kadar yorucu ve uzun olsa da oldukça sıkıntılı zamanlarda size anlatmamın mümkün olmadığı kadar neşe verdi bana NOIR. En güzel tarafı yarattığım oyunla eğlenen insanları görmek. Umarım okurlarınız da NOIR'i oynarken benim yaparken eğlendiğim kadar eğlenirler.

◆ **İmge Melisa Şatlı**