

English

Opression is in the eye of the Beholder. If you think privacy is a problem now, just wait until you play grim point-and-tap strategy game <i>Beholder</i>.

In an Orwellian totalitarian state you're Carl Stein, a building manager and one of the many eyes of the unblinking government.

Alongside normal landlord tasks of keeping the building in good order and moving residents in, it's your job to spy on your tenants using bugs, security cameras and searching while they're out living their oppressed lives to make sure they're not flouting Directives.

Are they crying? Do they possess fish? Wearing <i>jeans</i>? Keep track of a daily-growing list of rules and find out. As you gather evidence and build profiles of your tenants, you can choose to file reports and turn them in to earn money and reputation that helps your family survive.

Will your empathy overcome your need to keep your employer happy? Throughout the game you receive tasks of varying complexity from your family, tenants and employer with a timeframe in which they need to be completed. Sometimes they'll be simple fetch quests while others will require more time, investigation and conversation. It's down to you to prioritise.

The problem is your tenants are also your neighbours, which can make turning them over to the authorities difficult. If your tenant owns a forbidden book but he's kindly helped your son get university textbooks what do you do?

Dig deep into the lives of the residents. You can also earn money by stealing and selling tenants' things or blackmailing them. No option makes you a good person but not doing anything could result in your family's death. And that's not great either. Quickly you'll find yourself torn between self-interest, duty to your state and empathy for your fellow man.

This is a game for those that like a slow-burning, narrative challenge where right and wrong are in the eye of the <i>Beholder</i>.

Turkish

Baskı, Beholder'ın gözünde şekillenir. **Şu an gizliliğin bir sorun olduğunu düşünüyorsanız**, sadece *Beholder* adlı kasvetli tıklamalı strateji oyununu oynayana kadar bekleyin.

Orwellvari bir totaliter devlette, sen Carl Stein'sin: bir apartman yöneticisi ve gözünü kırpmayan hükümetin sayısız gözünden biri.

Normal apartman görevi olarak binayı düzenli tutmak ve kiracıları yerleştirmek dışında, işin kiracılarını gözetlemek. Bunu da dinleme cihazları, güvenlik kameraları ve onların baskı altında yaşadıkları hayatlarının dışında aramalar yaparak gerçekleştiriyorsun; böylece Yönergeleri ihlal etmediklerinden emin oluyorsun.

Ağlıyorlar mı? Balıkları var mı? *Kot pantolon* giyiyorlar mı? Gün geçtikçe büyüyen kural listesini takip et ve öğren. Kiracılar hakkında kanıt topladıkça ve dosyalar oluşturdukça, rapor hazırlayıp onları ihbar edebilir; karşılığında ailenin hayatta kalmasına yardımcı olacak para ve itibar kazanabilirsin.

Ama empatin, işverenini memnun etme ihtiyacının önüne geçebilecek mi?

Oyun boyunca aileden, kiracılardan ve işverenden farklı zorluk derecelerinde görevler alıyorsun; bunları belirli süreler içinde tamamlaman gerekiyor.

Kimi basit getir-götür görevleri olurken, kimileri daha çok zaman, araştırma ve konuşma gerektiriyor. Öncelik sırası tamamen sana bağlı.

Sorun şu ki, kiracıların aynı zamanda komşuların. Bu da onları yetkililere teslim etmeyi zorlaştırıyor. Örneğin bir kiracının yasaklı kitabı var ama oğluna üniversite ders kitapları bulmana yardım etti. Ne yapacaksın? Kiracıların hayatlarına derinlemesine in.

Ayrıca kiracılarının eşyalarını çalıp satarak ya da onları şantajla tehdit ederek de para kazanabilirsin. Hiçbir seçenek seni iyi bir insan yapmıyor; ama hiçbir şey yapmamak da ailenin ölümüne yol açabilir. Bu da pek iyi değil. Kısa sürede kendini kişisel çıkar, devlete bağlılık ve insanlara empati arasında parçalanmış buluyorsun.

Bu, doğru ile yanlışın *Beholder*'ın gözünde şekillendiği, ağır ilerleyen hikâye odaklı bir meydan okumayı sevenler için bir oyun.