

KERYNEIA



HÜBKFT Alternatif Kültür Dergisi

KERYNEIA

1.sayı
Eylül 2025

Yönetmenler

Vedat Şengün
Türker Mert Küçük

Editörler

İlayda Arık
Tunca Taşkın
Beyda Yeşilkendir
Feyza Tekiner

Koordinatör

Çağan Aytaş

Tasarımcılar

Feyza Kutluer
C. Ören

Katkıda Bulunanlar

Beren Tufan
Gündoğan Serdar Kılıç



İÇİNDEKİLER

Avatar Beren Tufan

2

Fantastik dünya ve kurgular
düşünüldüğünde animasyonlar pek akla
gelmez...

This Is The Police Şevket Güneş

4

Müzikleri, hikâyesi, karakterleri ve
evreniyle bu oyun mest edici bir sihre
sahip...

TTRPG Bekçileri Batuhan Şenol

6

2014 yılında canım sıkıldığı için girdiğim bir
kitapçada gezinirken, özel serilerin olduğu
kısım dikkatimi çekti...

İçimizdeki Narcissus Sudenur Öztürk

8

Hepimiz yaşarız içimizdeki Narcissus
için...

Esintideki Ezgi Sudenur Öztürk

9

Kulak veririz bir ezgiye daima...

Karikatür Elif Güçlü

10

Keryneia? Çağan Aytaş

11

AVATAR

Beren Tufan



Fantastik dünya ve kurgular düşünüldüğünde animasyonlar pek akla gelmez. Öyle ki, içinde bulunan fantastik öğelerin sayısı ve kalitesi tartışılan Star Wars serisi bile “çıtırından fantezi” olarak değerlendirilebilirken animasyonda gördüğümüz büyüler, canavarlar ve dünyalar bize normal gelir. Bunun en büyük nedeni animasyon olmayan eserlerdeki gerçeklik algısını parmak uçlarından çıkan küçük bir kıvılcım dahi kolayca kırabilirken animasyonun yapısının gördüğümüz gerçek dışı şeylere daha yatkın ve elverişli olmasıdır. Animasyonların bu zorluğu kendi lehine çevirip dünyasında büyü ve sihri kabul görmüş bir şey olarak yansıtmaya pek çok medyada rastlanabilse de benim kişisel favorim belki çoğunuzun aklına gelmeyecek olan, Son Hava Bükücü olarak da bildiğimiz Avatar dünyası.

Son Hava Bükücü’nün ilk sahnesinden tanıştığımız “bükücülük”, bize hemen bir su bükücü olan Katara’nın havaya kaldırdığı küçük bir su parçası ve “Sihir değil bu.” sözleriyle tanıtılıyor. Onların dünyası için normal karşılanan bir olgu olduğundan, izleyiciler olarak hemen biz de bunu kabulleniyoruz. Toprağın içinden kaleler çıkartıp sudan kılıçlar yapıyor değiller ya, büküyorlar işte.

Hava, su, toprak ve ateşi yönetmek olarak açıklayabileceğimiz bükücülük, Avatar dünyasında yaşadığınız ulusa göre doğuştan edinebileceğiniz bir yetenek. Bükücüler, güçlerini havalı düellolara girip sınırlarını zorlamak için de kullanabilirler, çayın altını yakmak için de. Avatar dünyasındaki bükücülerin çoğu sınırlı bükücülük yeteneklerini günlük hayattaki küçük sorunlarını çözmek için kullanıyorlar— bir su bükücüyse koca kazandaki çorbayı herkesin tabaklarına kolayca paylaştırabilirsin veya en sevdiğin parşömenin ıslanması senin için bir sorun değildir.

Tabii seride gördüğümüz tek bükücüler bu kadar olsaydı biraz sıkıcı olurdu. Bükücüler pek çok durumda güçlerini zarar vermek için kullanabiliyorlar. Bunlar iki onurlu ateş bükücünün karşı karşıya geldiği bir Agni Kai düellosu da olabilir, çatısındaki çok ses çıkaran hava bükücüyü kovalamaya giden bir toprak bükücü de. Seride çok fazla karşılaşma ve bükme tekniği görüyoruz, bu dört elementin koreografilerini herhangi bir izleyicinin takip edebileceği kadar basit ancak onar rağmen canlı hissettirmesi için çok güzel bir yola başvurulmuş: her element, gerçek hayattaki başka bir dövüş sanatından esinleniyor.

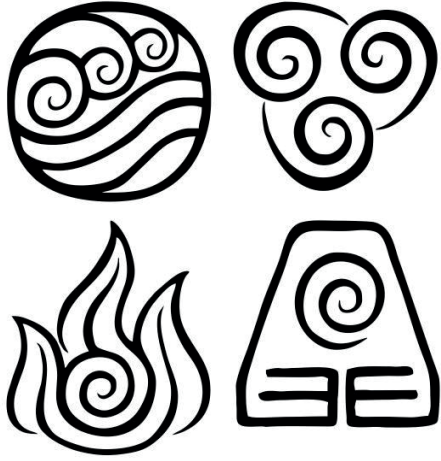
Elementlerin doğaları ve felsefeleriyle uyumlu bu dört dövüş sanatını kısaca açıklayabiliriz:

Hava bükücülüğün temeli olan Bagua Zhang, spiral hareketlerden gelir. Hava bükücülerin sakın gözükken ancak tehlikeli olabilecek doğasına göndermede bulunur.

Su bükücülüğün temeli olan Tai Chi, güç ve saldırıdan ziyade kontrol ve uyumu baz alır. Su bükücülerin her şeye adapte olabilen, keskin hareketler içeren yapısına uygundur.

Toprak bükücülüğün temeli olan Hung Gar, güçlü bir duruş ve zemine bağlılığa dayalıdır. Toprak bükücüler için ne kadar açıklayıcı olduğundan bahsetmeye gerek yok sanırım.

Ateş bükücülüğün temeli olan Kuzey Stili Shaolin, güçlü kol ve bacak hareketleri içerir. Genellikle saldırı odaklı olan ateş bükücüler için güzel bir tercih.



Dört elementin savaş stilleri, seri boyunca pek dikkat etmeyen birinin bile fark edebileceği kadar farklıdır. Genellikle su bükücülerin karşısındaki saldırısını alıp ona karşı kullandığını, ateş bükücülerin tüm vücutlarını kullanarak savaştığını, toprak bükücülerin üstlerine gelen her şeyi dik bir duruşla parçaladığını ve hava bükücülerin saldırıktan çok karşılarındakinin saldırısından kaçındıklarını görürüz. Dört ulusa özgü bükme ve saldırı teknikleri bu dört ulusun farklılığını çok net gözler önüne seriyor.

Peki ya avatarın ta kendisi?

Dört elementin de ustası olan avatar, doğduğu ulus ne olursa olsun dört elemente de hükmedebiliyor. Bükücülük tarihinden beri ölüp yeniden doğan, reenkarnasyon ile gücünü koruyarak insanlar (ve onlarla beraber ruhlar) arasındaki dengeyi koruyan avatar, tek bir tekniğe bağlı olmamasına rağmen neden bu kadar güçlü?



Gücünün bir kısmı dört elementi de bükabiliyor oluşundan gelse de, bir kısmı da dört elementi de anlamasından geliyor. si koca bir yuvarlak içerisinde birbirlerini tamamlıyorlar.

İzleyici olarak dizide tüm bunların anlaşılmasıyla belki de teknikler daha çok dikkatimizi çekmeye başlıyor. Birbirine çok yakın iki bükücünün savaşını izlerken kendi teknik ve yollarında ısrarcı karakterler genelde yenilirken, başka elementlerin bükme tekniklerini anlayarak kullanabilen karakterler ise rakiplerini şaşırtarak her duruma daha kolay uyum sağlayabiliyorlar. Bu dizide daha çok fiziksel bir üstünlük olarak gösterilse de, farklı olanı kabullenmenin getirdiği avantaj ruhsal yönüyle de bize sunuluyor.

Aynı bizim dünyamızda farklı insanların ve görüşlerin insanı geliştirmesi gibi; kendi bildiğine takıntı yapmadan, derin bir nefes alarak dinlemenin, yüzünde bir gülümsemeyle karşılamamanın insanı açması gibi. Aynı birbirimizden bu kadar farklıyken yan yana oturup gülüp eğlenebilmemiz gibi. Avatar'ın bize öğretip dikkat çektiği şeyler, hepimizde olması ve gelişmesi gereken erdemlerden sadece birkaçı.

This Is The Police

—
Şevket Güneş

Bazı oyunları oynadığınız zaman anlarsınız ki oyunlara bakış açınız değişmiştir. Artık her oynadığınız oyunu, o oyun aklınızın bir yerini işgal ederken değerlendirirsiniz. This is the Police serisinin birinci ve ikinci oyunu -özellikle ikinci oyunu- benim için bu değişimi yaratan oyunlardandır. Ama bu yazıda ilk oyunu ele alacağım.

Muhteşem Bir Klişe

Klişe, bir eserde en sevdiğim şeydir. Zaten güzel olduğu için klişeleşmiş kavramlar üzerinde bir yazarın kendini göstermesi, her yazarın harcı değildir. This is the Police de klişelerden geçilmeyen ama içinde özgün elementler barındıran bir senaryoya sahip. Zaten kendisini güzel yapan da bu.

Freeburg şehrinin yozlaşmış polis şefi Jack Boyd olarak oynadığımız birinci oyunda amacımız, emekliye sevk edilmeden 6 ay içinde postumuzu kurtaracak yarım milyon doları gerek yasadışı gerek yasal yollardan elde etmek. Fakat her güzel eserde olduğu gibi mesele burada bitmiyor. Hikâyeye mafya savaşı, çeteler, destek verebileceğimiz ya da köstek olabileceğimiz gruplar giriyor. Oyun boyunca bir çizgi roman animasyonu şeklinde izlediğimiz hikâye, yer yer iyi olmayan klişelerle bizi karşılaştırsa da sürükleyici olmaktan hiçbir zaman çıkmıyor. Hikâye -belli ki yapımcılarının Belaruslu olmasından mütevellit- klasik Batı edebiyatı severlerinin hem oldukça hoşuna gidecek bir yapıya hem de aynı yapıdan ve hikâyeyi tek kişinin yazmasından kaynaklanan sorunlara sahip. Aynı şekilde kadın karakterlere de pek fazla kişilik verilmemiş ve bu sorun ikinci oyunda da tam anlamıyla çözülüyor. Buna rağmen, narsist ve madde bağımlısı ana karakterimizin hayatta iyi-kötü yapabildiği tek şey olan mesleğine tutunuşu, yazar İlya Yanoviç'in ustalıkla ele aldığı kısımlardan birisi.

Benzersiz Sanat Tarzı

Tek kelimeyle kusursuz. Oyunun her anında sanat departmanındaki her bir kişinin işlerini tutkuyla yaptıklarını anlıyorsunuz. Oyunun yapımcısı Weappy Studio'nun diğer oyunlarında da kullanmaya devam ettiği ve her oyunda iyileştirdiği bu renkli sanat tarzı, oyunun karanlık hikâyesiyle muhteşem bir karşıtlık oluşturuyor. Hikâyeyi izlediğimiz çizgi roman tarzından mesaiye başlarken kasetçalara taktığımız kasedin üzerindeki çizime dek oyunun her noktasında özgün bir sanat tarzı var.



Hiçbir Zaman Sıkmayan Döngü

Sabah mesaiye başlıyor, müziğinizi açıyor ve ihbarlara polislerinizi göndererek Freiburg'un güvenliğini sağlamaya çalışıyorsunuz.



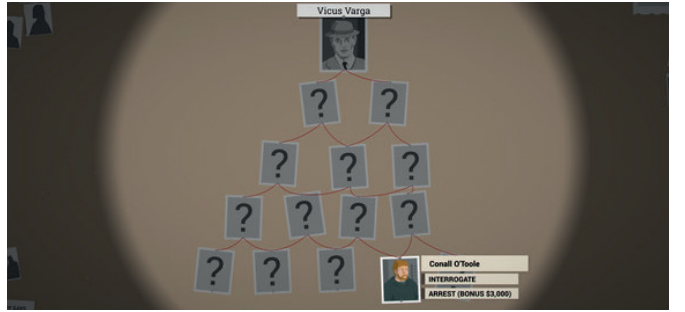
Ancak hangi ihbara ne kadar polis göndereceğiniz, hangi polislerinizi göndereceğiniz, gönderip göndermeyeceğiniz bile size kalmış. Yanlış bir ihbara çok fazla polis gönderirseniz, gerçek bir ihbar geldiğinde ve elinizde polisinizin olmadığındaki vicdani yük veya önemli bir ihbara tecrübesiz polislerinizi gönderdiğinizde yaşanan can kaybındaki vicdani yük, sizin omuzlarınıza binecek. Veya mafyanın size rüşvet vererek görmezden gelmenizi istediği bir ihbara polislerinizi yollarsanız mafyanın karşısında kalmak da sizin için iyi olmayacak. Yani Freiburg'un polis şefi olarak departmanın ve emrinizdeki insanların güvenliğini sağlamak tamamen sizin elinizde.



Her oynayıpta aynı olan ihbarlara göndereceğiniz polislerin niteliğini ve niceliğini siz belirlediğiniz için, her oynayıpta oyun sizi kendinize bağlıyor ve her ihbarın sonucu farklı oluyor. Bu bağımlılık yapan mekanikten ötürü oyunu tam 3 kez baştan sona oynadım. İleride bir gün muhtemelen yine oynamak isteyeceğim ve bir 20 saatimi daha bu oyuna gömeceğim.

Tek Rakibi Devam Oyunu

This is the Police'in en kuvvetli özelliği ihbar mekanığını, TITP çıktıktan kısa bir süre sonra çıkan 911 Operator oyunu da kullanmıştı. TITP'yle kıyasladığımızda çok daha sandbox bir deneyim olarak kalan 911'e baktığımızda anlıyoruz ki keramet yalnızca oynanışta değil. Müzikleri, hikâyesi, karakterleri ve evreniyle This is the Police mest edici bir sihre sahip.



Bu sihri size böyle yaşatabilen tek oyun da yine aynı serinin devam oyunu, This is the Police 2.



Oyuna puanım:



TTRPG BEKÇİLERİ

Batuhan Şenol



2014 yılında canım sıkıldığı için girdiğim bir kitapçada gezinirken, özel serilerin olduğu kısım dikkatimi çekti. Umberto Eco'nun tarih serisi gibi özel kapaklı ve pahalı kitapların sergilendiği bu bölümde kitapların sayfalarını karıştırıp geri yerine koymaktan keyif alırdım. O zamanlar sıkça uğradığım bu raflara yeni kitaplar eklenmişti: "Player's Handbook", "Dungeon Master's Guide" ve "Monster Manual". İnanılmaz güzel illüstrasyonlara sahip bu kitaplar, İngilizce olmalarına rağmen hemen ilgimi çekmişti. Tabii tam olarak neyin kitapları olduklarına dair bir fikrim yoktu, ama korkutucu yaratıkları ve onlara karşı cesurca duran kahramanları gördükten sonra kitabı almaya kesin karar verdim. Yanlış hatırlamıyorsam, o dönemler 5-6 hafta harçlığımı biriktirmem yeterliydi, parayı denkleştirir denkleştirmez yine aynı kitapçının yolunu tuttum. Ne yazık ki, ben parayı toplayana kadar Player's Handbook raftan kalkmıştı ve diğer iki kitap arasında kalmıştım. Üzerinde havalı bir lich'in bulunduğu Dungeon Master's Guide'ı alarak belki de forever DM olma kaderimi o gün belirledim.

Olmayan İngilizcem ve bilgisayar oyunlarından edindiğim RPG bilgimle oyunu çözmeye çalıştığımı hatırlıyorum. Sanırım AC, cana bir tür eklenti olmalıydı ve her saldırı otomatik vuruyordu? (Draw Steel'dan önce biz varmışız.). Hiçbir büyüünün nasıl çalıştığını da bilmiyordum ama oynama gazıyla ortaokuldaki arkadaşlarımı bir akşam toplayıp bir deneme yapmıştık. Bu arada, Player's Handbook hala elimde değildi ve gerekli olduğunu da anlamamıştım. O günkü denememe dair tek hatırladığım bir arkadaşımın "Rengar" adında bir suikastçı oynamasıydı (Hiçbir esinlenme söz konusu değildir.), zaten çok sıkıcı geçen 3-4 saatin sonunda başarısız olup bırakmıştık.

Sonraki denemem lisenin 2 veya 3. yılında, okul çıkışında arkadaşlarımlaydı. O zaman neyin beni gaza getirdiğini hiç hatırlamıyorum. Sanırım artık elimdeki kitabı okuyup anlayabiliyordum. Belki izlediğim bir dizide görmüş de olabilirim, emin değilim.





Ama bu sefer elimdeki kitabı sonuna kadar okudum gibi, kesinlikle yasal yollarla edindiğim Player's Handbook'u da okumuş, Zıd'dan da bir d20 zar seti almıştım. İhtiyacım olan her şey elimdeydi. Ancak tek başına bir oyun sistemini öğrenmeye çalışan birçok kişinin de söyleyeceği gibi, teori ve pratik genelde birbiriyle tutmaz. Kuralların altında ezilmiş bir şekilde arkadaşlarıma karakter yapmaya çalışırken saatler harcamış, sonunda oynadığımız kısa sürede kimse eğlenmediğinden bir daha denememiştik. Sonuç olarak, ilk iki denemem de büyük bir başarısızlık olunca bir süre TTRPG'lerden uzak durdum.

Son ve başarılı denemem ise üniversitenin sonlarına doğru oldu. "Mezuniyetten sonra ne yapacağız?" diye kara kara düşünürken bir arkadaşımın, "D&D diye bir oyun duydum, oynamayı düşünüyorum. Hiç duymuş muydun?" demesiyle yeniden gaza geldim. Hemen oynayacak bir grup oluşturduk. Bu sefer kuralları Baldur's Gate 3 sayesinde ezbere bildiğimden, işin önemli kısmına odaklandım: DM'lik nasıl yapılır, RP nedir, Critical Role diye bir şey varmış, izleyeyim, aa ne kadar eğleniyorlar... literally Matt Mercer olmalıyım! Sonuç olarak, gerçek anlamda TTRPG oynadığım ilk campaign buydu ve bu hobiye anında takıntılı olacağımı anladım. Şu an DM olarak 3. seneme giriyorum ve inişli çıkışlı anlarım olsa da uzun süre bu hobide kalacağımdan eminim.

Ancak hep aklımda olan bir şey var: 2014 yılında birisi bana yol gösterseydi ve oyunu gerçekten öğrenseydim nasıl olurdu? 2 sene ve 12 senelik tecrübe arasında dağlar kadar fark olacağını düşünüyorum. Hem o süre zarfında kimleri tanırdım? Hangi sistemleri öğrenir, ne gibi hikayeler yazardık birlikte? Ne tür dramatik anlar yaşanırdı, kim bilir? Tabii geçmişe takılmanın bir anlamı olduğundan değil, bu soruların verdiği ağırlıkla hareket ettiğim için soruyorum. Bu sorulardan dolayı hobiye yeni girecek herkese karşı bir sorumluluk duyuyorum. Onlara nasıl TTRPG oynanacağını, sistemin kurallarını veya "doğru" şekilde oynamanın ne olduğunu öğretmek için değil, sadece hobinin potansiyelini doğru yansıtabilmek adına bir sorumluluk hissediyorum. Umarım bu konuda başarılı da olabilmişimdir.

Bizim gibi topluluklar, bu hobi için önemli değil, esansiyel. İlgili insanların buluşabildiği, toplanabildiği ve oynayabildiği bu ortamların varlığı gerçekten değerli, üniversite hayatımda olmadığı için bunu iyi biliyorum. Sadece kendi aramızda top çevirirsek, eninde sonunda bizimle birlikte hobi de ölecektir. Bu yüzden, bu hobiye meraklı bir insan (ister küçük kuzeniniz olsun, ister ailesi dışında vakit geçirmek isteyen biri) size geldiğinde, onlara yolu gösteren kişi olmaktan çekinmeyin. Bu hobiye güzel yapan her zaman diğer insanlar oldu, her zaman da öyle olacağını düşünüyorum.

Bizden sonra gelenler için...



İÇİMİZDEKİ NARCİSSUS

Hepimiz yaşarız içimizdeki Narcissus için,
Bir yansıma, aldatma, güzelleme için.
Sadece gözün gördüğüyle,
Sadece suya çarpan puslu suyla,
Sadece aynayı kırıp geçen renklerle değil ama.

Ruhumuzla aldattırız,
Güzelleriz kendimizi saklarız maskelere ve
Kayboluruz içlerinde,
Bekleriz sevmeyi sahteliklerimizle.
Daha biz kıramamışken o egoyu,
Bekleriz merhametle gelen safça bir sevgiyi
Daha bulanamazken kendi saflığımıza.

Bekleriz bir peri kızının duasının ekosunu,
Tanrıların kutsal dokunuşunu;
Anca o zaman anlarız
Egonun getirdiği aşalığı.
Öyle bir şeydir ki o
Kırılır anca kırınca kendi varlığını.

O zamana dek alır kibarlığın yerini,
Çalar çelişkili sözleriyle peri kızının kalbini.
Ego önce yer bitirir huzuru insanın içindeki,
Yetinemez çeker bütün diğer güzellikleri.

Çünkü asıl yalanı söyler sözleriyle değil kalbiyle.
Ne sadece o, ne sen, ne ben, ne de biz...
İçimizde ki narsistten egodan ibaretiz
İşte hepimiz.

Lakin ne sözler ne gözler kalır,
Günün batımında bütün yalanlar yerini bulur
Çünkü her birimizin egosu bir olur.
En sonunda hepimiz kavuşuruz suya,
Her birimizin yerini bir nergis çiçeği bulur.

Sudenur Öztürk



ESİNTİDEKİ EZGİ

Kulak veririz bir ezgiye daima
Bizi bulması umuduyla,
Yankılar içinde ona kavuşma
En büyük sefa olur ruha.

İlham perilerinin izlerine bakarız,
İçimizdeki ilhamı yaşatmaya çalışırız,
Rüzgarlara göğüs gerer,
Uğultularındaki seslere ulaşmaya çabalarız.

Oradaki sesleri dinlemek en büyük lütuf;
Sesler içindeki asıl sözleri dinleyebilmek,
Dinlediği ezgilere bir anlam verebilmek
Huzurun asıl yolu.

O yoldan çıkanlar;
Ezgilerle çalmaktansa onlarda kaybolanlar,
Ruhları solanlar...
Yoktur onların farkları
Yeraltında yatanlardan.

İster herkes
Bir başkasının kulağında ezgiler çınlatmak,
Onların ilham perisi olmak
Ama asıl yolunu kaybedenler bekler bir ezgi,
Bir el kurtulmak için belli ki
Daha da sarılır o tınılara
Son bir umutla.

O tınların güçlü ezgileri ağır gelir,
Sarsar kayıp ölümlüleri,
Yer altının derinlerine sığınırılar.
Sarsılmamak, o son umut parçasını kaybetmemek için,
Yoldan vazgeçmemek için...

Lakin eğer varsa kaderin farklı bir emri,
Yeraltının duvarları gelir o faillere edebi
Ama günü gelir o ezgiyi
Bulurlar, yoklukların vadisindeki
Rüzgârların uğultuları arasında o vakitli.

Kader odur ki
Yaşarız hepimiz ilham için oradaki;
Ya o ilhama dalar gideriz
Ya da o ilhamın kendisi haline geliriz.
En sonunda yeraltında yatan bir beden içinde
Yine kâinatın ezgisine katılmayı umut ederiz.

Sudenur Öztürk



Neden dergimizin adı Keryneia

Çağan Aytas



Çünkü her önemli şeyde olduğu gibi (İnsanlar, evcil hayvanlar, 14 yaşınızda bulduğunuz o kesinlikle diğerlerinden farklı olan ama ailenizin atmanızı söylediği taş...) bizim de bir isme ihtiyacımız vardı. Bunun içinse çeşitli ilgi alanlarımızı düşünmeye başladık. Evet bizler HÜBKFT olarak FRP'yi çok seviyoruz.. Ama ilgilendiğimiz kültür ürünleri bundan ibaret değildi ki? Hem FRP temalı bir isim seçecek olsak hangi sistemden seçecektik? D&D çok klişe olurdu, Cthullu yine pek bizi yansıtmazdı, Vampire the Masquerade desek şu anda derginin ismine hâlâ karar verememiş olurduk. Bu yüzden bu fikirden vazgeçtik. Zar temalı olmayı da düşündük. Sonuçta kutu oyunları da zarlarla oynanabiliyordu. Ama en iyi zarın ~d12~ ne olduğu konusunda anlaşılamadığımızdan bu fikirde çok uymadı. Eninde sonunda fantastik anlatının atası mitolojiye göz diktik. Tercihimiz Herkül'ün 12 görevinde yer alan Keryneia Geyiği oldu. Peki neydi bu görev tam olarak? Hadi sizlere bu hikayeyi anlatayım.

Okçuluk, Avcılık ve Doğa tanrıçası Artemis'in bile yakalayamadığı, söylenene göre altından boynuzlara, bronzdan toynaklara ve asla ve asla bitmeyen bir enerjiye sahip dişi bir geyikti Keryneia Geyiği. Herkül'ün, tanrıça Hera tarafından delirtildikten sonra karısını ve kızını öldürmesi üzerine Kral Eurystheus tarafından kendini arındırması adına verilen görevlerden üçüncüsü Keryneia Geyiği'ni canlı bir şekilde yakalamaktı. Herkül'ün büyük uğraşlar ve uzun yıllar sonra yakalayabildiği Geyik, Artemis'in karşı çıkmasıyla beraber Kral'a verilmedi ve Artemis'e kavuştu.

Peki biz neden bu ismi seçtik? Bizim için Keryneia geyiğinin tarihsel öneminin yanında topluluğumuzu sembolize eden iki özelliği var. Mitoloji ve tabii... Hacettepe'nin geyiği!



HÜBKFT

Hacettepe Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi topluluğu, diğer bir adıyla HÜBKFT veya BıKıFıTı, 32 yıl önce kurulduğu günden beri Türkiye’de alternatif kültürü yaymak ve daha iyi bir yere getirmek için uğraşıyor. Oynatılan yüzlerce FRP seansı, MiniCon’lar ve kutu oyunu günleri, film gösterimleri ve kitap etkinlikleri... İşin sonunda ciddi bir iş yapmadığımızı ama yaptığımız işi ciddiye aldığımızı unutmadan; çorbada bizim de tuzumuz olsun diye uğraşıyoruz. Bunun için şimdi bir de bir dergi çıkarma uğraşına girdik. Belki daha çok kişiye ulaşır, bir kişiye de olsa “Bu FRP nedir yahu?” dedirtebiliriz diye.



