OYUN GÜNLÜĞÜ

SADECE OYUN İÇİN
OYUN GÜNLÜĞÜ!

43
TEMMUZ 2026

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ



İNCELEME
Assassin's Creed
Black Flag Resynced

Paralives

Mixtape

...

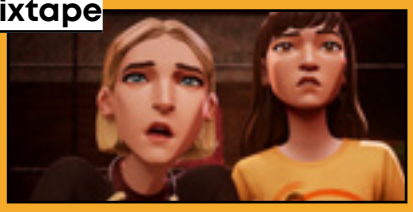
İÇİNDEKİLER



İncelemeler

4 Assassin's Creed Black Flag Resynced

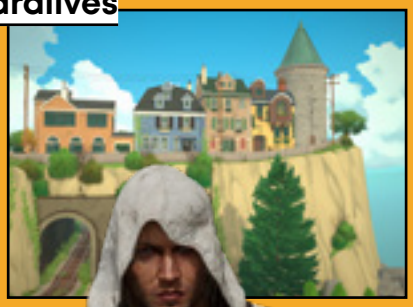
10 Mixtape





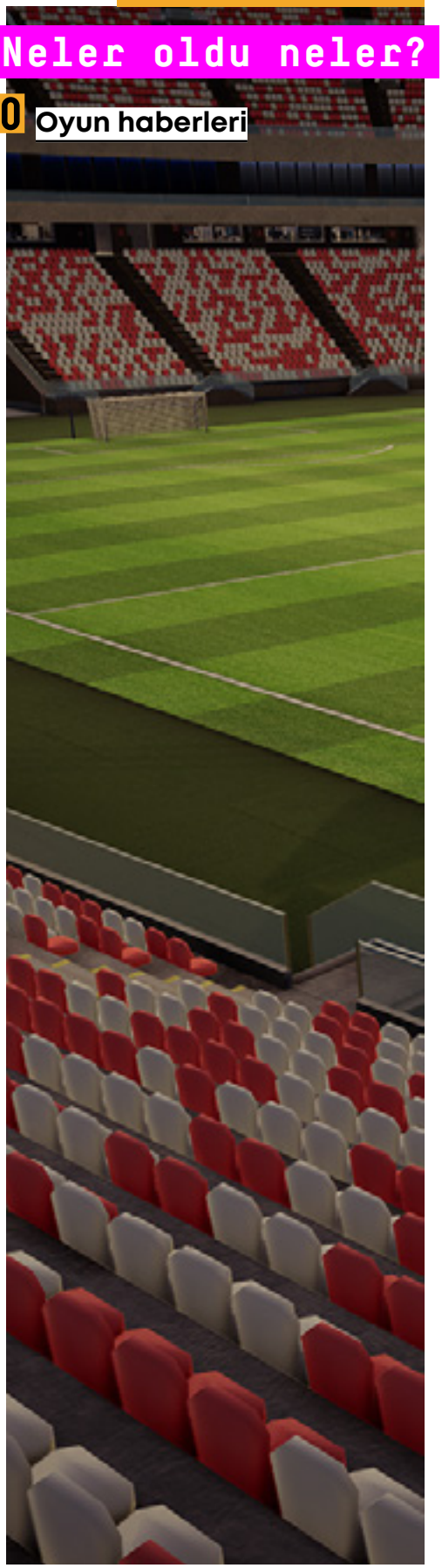
18 Copa City

24 Paralives



Neler oldu neler?

30 Oyun haberleri



KÜNYE

OG

Nur Betül Aktaş
Genel Yayın Yönetmeni (Sorur

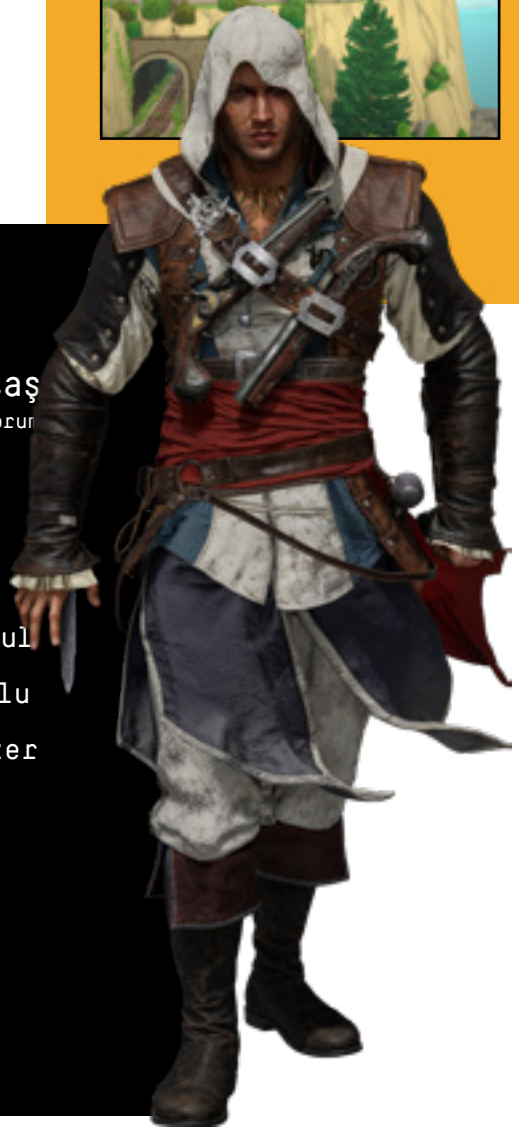
YAZARLAR

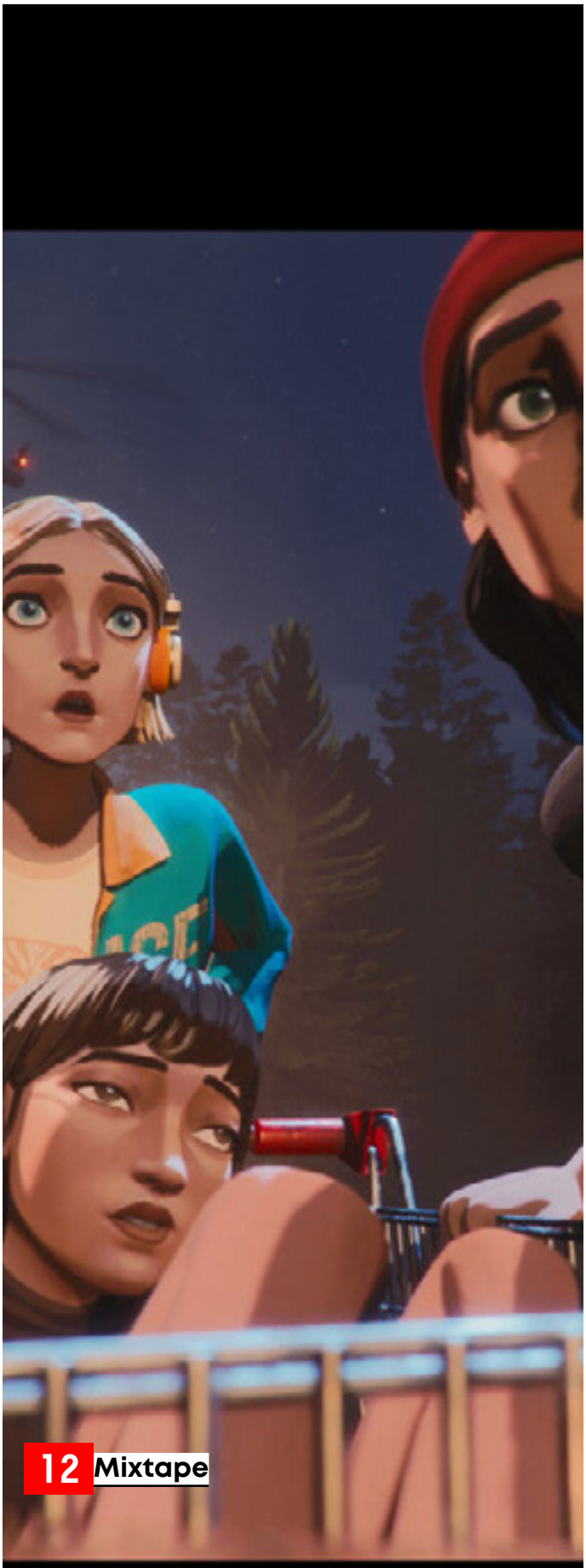
Selenge Buçak

Yusuf İslam Tunbul

Yavuz Bektaşoğlu

Beste Eylül Bozer





12 Mixtape

OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz!

Oyun Günlüğü dergimizin 43. sayısıyla yeniden karşınızdayız.

Bu sayıda; 2013'ün sevilen korsan macerasını en yeni Anvil motoruyla baştan kuran, Karayipler'in altın korsanlık çağında Edward Kenway ve efsanevi gemisi Jackdaw'la yeniden denizlere açıldığımız Assassin's Creed Black Flag Resynced, The Artful Escape'in geliştiricilerinin imzasını taşıyan, üç lise arkadaşının son gecesini bir neslin şarkılarıyla örülü hüzünlü bir yolculuğa dönüştüren Mixtape, sahadaki maçı değil maç gününü yönettiğimiz, taraftar bölgelerinden ulaşıma ve güvenliğe kadar koca bir şehri ayağa kaldırdığımız sıra dışı futbol yönetim oyunu Copa City ve kendi karakterlerimizi, evlerimizi ve küçük kasaba hayatımızı özgürce şekillendirdiğimiz yaşam simülasyonu Paralives incelemeleri sizleri bekliyor.

Her ay olduğu gibi yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bağımsız ekibimiz, desteklerinizle büyüyor. Oyunları çok seviyoruz!

Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar!

Nur Betül Aktaş

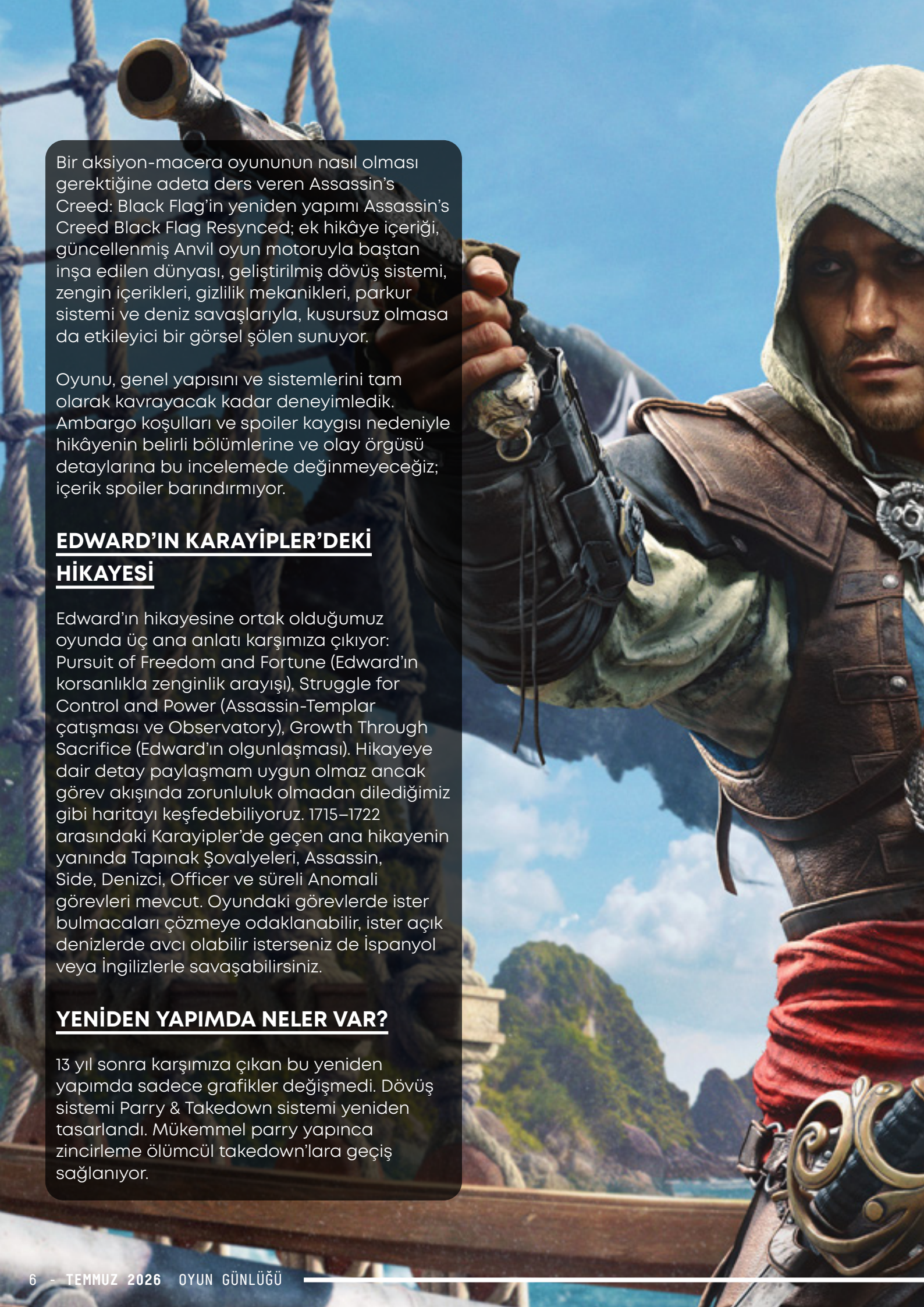


İNCELEME

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu





Bir aksiyon-macera oyununun nasıl olması gerektiğine adeta ders veren Assassin's Creed: Black Flag'in yeniden yapımı Assassin's Creed Black Flag Resynced; ek hikâye içeriği, güncellenmiş Anvil oyun motoruyla baştan inşa edilen dünyası, geliştirilmiş dövüş sistemi, zengin içerikleri, gizlilik mekanikleri, parkur sistemi ve deniz savaşlarıyla, kusursuz olmasa da etkileyici bir görsel şölen sunuyor.

Oyunu, genel yapısını ve sistemlerini tam olarak kavrayacak kadar deneyimledik. Ambargo koşulları ve spoiler kaygısı nedeniyle hikâyenin belirli bölümlerine ve olay örgüsü detaylarına bu incelemede değinmeyeceğiz; içerik spoiler barındırmıyor.

EDWARD'IN KARAYİPLER'DEKİ HİKAYESİ

Edward'ın hikayesine ortak olduğumuz oyunda üç ana anlatı karşımıza çıkıyor: Pursuit of Freedom and Fortune (Edward'ın korsanlıkla zenginlik arayışı), Struggle for Control and Power (Assassin-Templar çatışması ve Observatory), Growth Through Sacrifice (Edward'ın olgunlaşması). Hikayeye dair detay paylaşmam uygun olmaz ancak görev akışında zorunluluk olmadan dilediğimiz gibi haritayı keşfedebiliyoruz. 1715–1722 arasındaki Karayipler'de geçen ana hikayenin yanında Tapınak Şovalyeleri, Assassin, Side, Denizci, Officer ve süreli Anomali görevleri mevcut. Oyundaki görevlerde ister bulmacaları çözmeye odaklanabilir, ister açık denizlerde avcı olabilir isterseniz de İspanyol veya İngilizlerle savaşabilirsiniz.

YENİDEN YAPIMDA NELER VAR?

13 yıl sonra karşımıza çıkan bu yeniden yapımda sadece grafikler değişmedi. Dövüş sistemi Parry & Takedown sistemi yeniden tasarlandı. Mükemmel parry yapınca zincirleme ölümcül takedown'lara geçiş sağlanıyor.

Heavy Strike'lar eklendi; Rapier, Cutlass ve Pistol-sword için geniş hitbox'lu kombo bitirici saldırılar var. Hidden Blade Takedown yeni bir mekanik olarak geldi. Düşmanın savunmasını kırıp Hidden Blade ile öldürücü darbe vurabiliyorsunuz. Bunlar gerçekten oynanışı daha da zevkli hale getiren dokunuşlar. Kick & Sweep ile düşmanları duvarlara tekmeleyip yere süpürerek takedown yapabiliyorsunuz. Yeni bir elit düşman arketipi olan Demolitionist eklendi (blunderbuss + el bombası). Ayrıca özel perklere sahip kılıçlar ve oynanış buff'ı veren trinket'ler sisteme dahil edildi.

Gizlilik tarafında ise Crouch Anywhere en büyük yeniliklerden biri. Artık her yerde eğilebiliyorsunuz, görünürlük azalıyor. Visibility Meter eklendi; gündüz, gece ve hava durumuna göre değişiyor, yağmur daha fazla gizlenme sağlıyor. Rope Dart erken açılıyor (Sequence 3) ve dövüşte kombo aracı olarak da kullanılabiliyor. Coin atma ve obje kırma artık nöbetçilerin dikkatini çekiyor.

Olmazsa olmaz parkur sistemine manual Jump eklendi, parkour akışı daha iyi. Zipline'lar yeni bir traversal mekanik olarak geldi. Side ve Back Eject'ler iyileştirildi, geriye atılma yükseklik kazandırıyor. Parkour hareketleri arasındaki geçişler hızlandırıldı ve yumuşatıldı.

DOYASIYA ÖZGÜRLÜK VE AÇIK DENİZ!

Skull and Bones'ta olmasını istediğim karakter özgürlüğünü Resynced'da doyasıya yaşadım.



PLATFORM: PLAYSTATION 5, XBOX X VE S SERİSİ, MICROSOFT WINDOWS

Tüm silahlara ikincil ateş modları eklendi: Broadside'larda Heated Shots (hızlı ateş), Mortar'larda Deadman's Cohort, Chain Shot'larda Double Shot, Fire Barrel'larda Shrapnel Barrels. Swivel Gun'lar AC Rogue tarzı manuel nişan sistemine güncellendi. Ram Dash (koçbaşı saldırısı) ve Perfect Brace gibi Officer görevlerinden açılan yeni yetenekler var.

6 saatten fazla yeni içerik eklendi: 3 yeni deniz subayı (Padre, Lucy Baldwin, Tobias "Deadman" Smith), her biri kendi görev zinciriyle geliyor. Ana hikâyeye 8 yeni son-oyun görevi ekleyen "A World Without Gold" bölümü var. Modern Day bölümleri "Rift" adlı opsiyonel "ya olsaydı" senaryolarına dönüştürüldü, toplamda 4 Rift mevcut. Yeni adalar, her yerde dalış yapabilme, yeni üs içerikleri (Great Inagua) ve dünya anları (ambient ses replikli yan içerikler) eklendi.

Anvil motorunun en son sürümüyle sıfırdan yapıldı; Micropoly ve Raytracing desteği var. Şehirler artık kesintisiz (seamless). yükleme ekranı yok. Tek yükleme ekranı kaptan kabinine girişte oluyor!

Cross-Progression ve fotoğraf modu çevrimiçi özellik olarak mevcut. Animus Hub, Shadows'tan sonra geliştirilip Synchronization özelliği eklendi.

SES TASARIMI VE MÜZİK

Denizlerde geçen oyunda elbette tayfanın seslendirdiği şarkılar renk katmış durumda. Serinin en akılda kalıcı yönlerinden biri olan



Geliştirici: *Ubisoft Singapore*
Yayıncı: *Ubisoft*
Tür: *Aksiyon ve Macera*
Çıkış tarihi: *9 Temmuz 2026*

9



deniz şarkıları tarafında tüm ihtişam devam ediyor. Seslendirme tarafında Türkçe yer almıyor. Genel ses tasarımı ve atmosfer oldukça iyi. Oyunun içinde yaşıyormuşçasına bir hisse büründüm. Ortam ve savaş sesleri, müziğin oynanışa kattığı his etkileyiciydi.

TEKNİK TARAFTA NELER VAR?

Minimum ayarlarda 1080p/30 FPS: GTX 1660 (6GB), i7-8700K, 16GB RAM, önerilen ayarlarda 1080p/60 FPS: RTX 3060 (12GB), yüksek ayarlarda 1440p/60 FPS: RTX 3080 (10GB), ekstrem ayarlarda 4K/60 FPS: RTX 4090 (24GB) ihtiyacını göz önünde bulundurmanız gerekiyor. VRAM tarafında iyi bir grafik kalitesi yakalamak istiyorsanız 7 GB VRAM yetiyor. 8 VRAM'lik bir makine rahatça oyunu sürdürecektir. SSD zorunlu, 65 GB alan gerekiyor. DLSS 4.5, FSR 4 ve Intel XeSS 3 desteği var. Frame Generation desteği de mevcut.

Assassin's Creed Black Flag Resynced, 9 Temmuz'da PC, PS5 ve Xbox Series X|S için satışa çıktı. Standart sürüm 48 dolar, lüks sürüm 56 dolar olarak listeleniyor; konsol tarafında fiyat PS5'te 2.580 TL, Xbox Series X|S'te 2.550 TL. PC sürümünü Steam, Ubisoft Connect ve Epic Games Store üzerinden edinebilirsiniz.

Assassin's Creed Black Flag Resynced oyununda Denuvo Anti-tamper koruması bulunmakta. Ubisoft Connect zorunluluğu da bulunuyor. Kurulum sonrasında oyunu oynamak için başlatıcıyı çevrimdışı (offline) modda çalıştırarak internet olmadan da oynamaya devam edebilirsiniz.

DEĞERLENDİRME

Assassin's Creed Black Flag Resynced, Ubisoft'un seriyi yeniden nasıl ayağa kaldırabileceğini göstererek beni heyecanlandırıyor. Bu mekanikleri 2013'te yapmak harika bir şey. Peki günümüzde oynanır mı? Bence kesinlikle. Skull and Bones'ta bence bilerek yapmadıkları ancak büyük bir hataya düştükleri şeyi deneyimlemenizi kesinlikle tavsiye ederim. Türkçe dil desteğinin olmaması, hala yenilense de oyunun eski hissetmesi dışında bu oyunu deneyimlememeniz için bir bariyer yok.



MIXTAPE

Yazar: Selenge Buçak



On yedi yaşında olmanın, her şeyin hem ilk hem de son kez yaşanıyormuş gibi hissettirdiği o tuhaf zamanı hatırlıyor musunuz? Mixtape, tam olarak bu duyguyu bir oyuna dönüştürüyor. Üç arkadaş, lise hayatlarının son gecesinde birbirlerine veda ederken, müzik sadece arka planda çalmıyor; hikayenin kendisi oluyor.

THE ARTFUL ESCAPE'İN YARATICILARINDAN YENİ BİR ANLATI DENEYİMİ

Melbourne merkezli bağımsız stüdyo Beethoven & Dinosaur tarafından geliştirilen ve Annapurna Interactive tarafından yayınlanan Mixtape, 7 Mayıs 2026 tarihinde PC (Windows), PlayStation 5, Xbox Series X|S ve Nintendo Switch 2 platformlarında çıkışını yaptı. Oyun ayrıca çıkış gününden itibaren Xbox Game Pass kütüphanesine de eklendi.

Stüdyonun adı aslında indie oyunlarını yakından takip edenler hiç de yabancı değil. Beethoven & Dinosaur, 2021'de yayımladığı ilk oyunu The Artful Escape ile özellikle müzik odaklı anlatımı sayesinde dikkat çekmiş, hatta BAFTA ödülü kazanmıştı.

Mixtape ise stüdyonun bu müzikal DNA'sını bu sefer daha farklı bir yöne taşıyor. Bu kez sahne ışıkları yerine Kuzey Kaliforniya'nın loş sokakları, kozmik bir rock yolculuğu yerine ise birbirlerine söyleyemedikleri şeylerle yüzleşen üç gencin son gecesi var. Ortaya çıkan şey de müzikle hafızayı, gençlik hissini ve vedalaşmanın ağırlığını aynı anda taşıyan çok samimi bir anlatı deneyimi.

BLUE MOON LAGOON'D SON BİR GECE

Mixtape'in hikayesi 90'larda, Kuzey Kaliforniya'daki kurgusal Blue Moon Lagoon kasabasında geçiyor. Oyunun merkezinde üç yakın arkadaş var: Hayatın her anına bir şarkı eşleştirmeden duramayan Stacey Rockford, grubun sessiz ama sağlam zemini Van Slater ve kurallarla arası hiç iyi olmamış Cassandra Morino. Lise hayatlarının son günündeler ve geceyi kasabadaki büyük bir partiyle kapatmayı planlıyorlar.

Ancak bu sıradan bir son gece değil. Rockford ertesi sabah New York'a uçacak, çünkü hayali bir music supervisor (müzik süpervizörü) olmak; yani film ve televizyon projelerine müzik seçen kişilerden biri olmak. Sorun şu ki üçlü, aylar öncesinden Cassandra'yı üniversiteye bırakmak için California sahil yolunu takip edecek bir road trip (uzun yol seyahati) planlamış. Rockford'un bu planı geride bırakıp New York'a gitmeye karar vermesi de arkadaş grubunun arasında gözle görülür bir çatlak yaratmış durumda. Cassandra bu duruma özellikle kırılmış, Slater ise kendi üzüntüsünü her zamanki gibi sessizce taşıyor.

Yine de son gecelerini birlikte geçirmek istiyorlar ve bu yüzden büyük parti öncesi hazırlanmak için sırayla birbirlerinin evlerine uğruyorlar. Biraz içki almak, önceden kafayı bulmak ve geceyi nasıl geçireceklerini konuşmak derken, bu ev ziyaretleri kısa süre içinde anılarla dolu bir yolculuğa dönüşüyor. Odalarında duran bir fotoğraf, eski bir kaset ya da bir kupa bile geçmişe açılan küçük bir kapı haline geliyor. Oyun da tam burada bu anıları oynanabilir sekanslara dönüştürüyor. İlk öpücükten polisten kaçışa, softball antrenmanlarından sarhoş gecelere kadar gençliklerini şekillendiren anlar, Rockford'un özenle seçtiği şarkılar eşliğinde yeniden canlanıyor.





Coming-of-age (ergenlikten yetişkinliğe geçiş) hikayeleri benim her zaman en sevdiğim anlatı türlerinden biri oldu. Çünkü o yaşlarda her şey aynı anda hem çok büyük hem de inanılmaz kırılgan hissettiriyor. Mixtape'in en güçlü yanı da tam olarak bunu yakalayabilmesi olmuş bence. Ergenliğin o "önümüzde hala sonsuz ihtimal var" hissini uzun zamandır bu kadar samimi bir şekilde veren başka bir oyun oynamamıştım. Belki de bu yüzden Mixtape beni bu kadar etkiledi.

MİXTAPE, BECERİ DEĞİL TESLİMİYET İSTİYOR

Mixtape, aslında klasik anlamda bir "oyun" olmaktan çok, interaktif bir anlatı deneyimi. Oyunu üçüncü şahıs perspektifinden oynuyoruz ve kontrol şeması bilinçli olarak büyük ölçüde minimuma indirgenmiş. Temel döngü de oldukça sade: Arkadaşların evlerini ziyaret ediyoruz, odalardaki nesnelerle etkileşime geçiyoruz ve bu nesnelerin tetiklediği anı sekanslarına dalıyoruz.

Evler arasındaki geçişler ise ritmi kırmaktan çok yumuşatmak için var. Rockford ve arkadaşlarını kaykaylarıyla kasaba sokaklarında takip ediyoruz. Bu bölümlerde araçlardan kaçmak ve engelleri atlamak gibi basit aksiyonlar var, ancak hata yaptığımızda oyun birkaç saniye geri sararak bizi tekrar deniyor. Yani klasik anlamda bir fail state (başarısızlık durumu) yok; oyun cezalandırmak yerine akışı korumayı tercih ediyor.

Bu da Mixtape'in oyuncudan beceri değil, teslimiyet istediğini açıkça gösteriyor. Oynarken bir noktadan sonra "doğru oynuyor muyum?" sorusu tamamen geri plana düşüyor; yerini daha basit ama daha kişisel bir soru alıyor: "Bu sahne bana ne hissettiriyor?"

İlk başta bu yaklaşım, hikayeye odaklanmak isteyen oyuncular için oldukça iyi çalışıyor gibi duruyor. Açıkçası ben de oyunun anlatısı gereği mekaniklerden çok duygusal akışa kendimi bırakmayı tercih ettim. Ancak bir süre sonra insan ister istemez "Sonuç zaten değişmeyecekse neden oynuyorum ki?" diye düşünmeye başlıyor. Bu noktada da Mixtape'in gerçek bir oyun mantığı üzerine kurulduğunu hissetmek zorlaşıyor. Çünkü oyun çoğu zaman bir video oyunundan çok, interaktif bir film gibi hissettiriyor.

HER BÖLÜM AYRI BİR DENEYİM

Mixtape'in 30 bölümü var ve her bölüm, kendi içinde küçük bir sahne gibi tasarlanmış. En önemli nokta ise şu: Her bölümde sadece o sahneye özel tek bir oynanış mekaniği var ve bu mekanik bir daha oyunda karşımıza çıkmıyor. Bir bölümde alışveriş arabasıyla köprüler ve otoyollar boyunca



polisten kaçıyoruz, bir diğerinde arabada müziğin ritmine kafa sallayıp farları yakıp söndürüyoruz, başka bir sahnede ise nehir kenarında taş sektiriyoruz. Bu çeşitlilik, oyunun temel yapısı oldukça sade olmasına rağmen ritmin sürekli değişmesini sağlıyor. Tam "hep aynı şeyi mi yapacağız?" hissi oluşmaya başladığında oyun yeni bir etkileşimle yön değiştiriyor.

Bu noktada oyunun "anı" fikrini sadece anlatı düzeyinde değil, oynanışın kendisinde de kurmaya çalıştığını hissettim. Gerçek hayatta bir an nasıl sadece yaşanıp geçiyorsa ve geriye sadece kısa bir his kalıyorsa, Mixtape de bölümlerini o şekilde bırakıyor. Örneğin bir beyzbol vuruşunu ıskalasak da o sahne devam ediyor. Yani biraz önce de bahsettiğim gibi burada önemli olan başarı değil, o anın içinde bulunma hissi.

Bununla birlikte bu yaklaşım oyunun kendisi içinde de ciddi sınırlamaları da beraberinde getiriyor. Oyunda diyalog seçenekleri, dallanan anlatı yapısı ya da sonuçları değiştiren herhangi bir karar mekanizması yok. Hikaye tamamen lineer bir çizgide ilerliyor. Bu nedenle ilk "oynanış" güçlü ve akılda kalıcı bir etki bıraksa da sistemin doğası gereği bu deneyim tekrar oynandığında aynı etkiyi üretmekte zorlanıyor. Chapter Select (bölüm seçimi) sistemi sayesinde istenilen sahnelere geri dönmek mümkün, ama bu dönüşler doğal olarak yeni stratejiler keşfetmekten çok, sevilen anları yeniden deneyimlemek üzerine kurulu.

STOP-MOTİON ESTETİĞİYLE 90'LARA DÖNÜŞ

Unreal Engine 5 ile geliştirilen Mixtape, motorun sunduğu fotogerçekçilik kapasitesini bilinçli olarak reddetmiş. Bunun yerine tamamen stilize, el yapımı hissi veren bir görsel dil tercih edilmiş. Karakterler stop-motion (kare kare) animasyon tarzıyla hareket ediyor ve bu da onlara bir claymation (kil animasyonu) sıcaklığı katıyor. Stüdyonun teknik direktörü Roman Maksymshyn'in ifadesiyle, 3D karakterlere sanki 2D bir görüntüymüş gibi yapışan özel render (işleme) sistemleri geliştirmişler. Sonuçta ortaya çıkan şey, The Guardian'ın Spider-Man: Into the Spider-Verse ile karşılaştırdığı, ama kendine has bir kimliğe sahip bir görsel kimlik.

Bu stilize yaklaşımın en başarılı olduğu nokta, görsellerin duygusal bir işlev üstlenmesi. Anı sahnelerinde ışıklandırma ve renk paleti, o anının taşıdığı duyguya göre dönüşüyor. Neşeli bir hatırada ekran canlı ve doygun renklere bürünürken, hüzünlü ya da gergin bir sahne daha loş ve soğuk tonlara kayıyor. Böylece oyun bazen gerçek bir anıyı değil de o anının zihninde bıraktığı çağrışımları oynadığımızı hissettiriyor.

Kamera kullanımı da bu sinematik yapıyı canlı tutuyor. Perspektif sürekli değişiyor: bir an arkadan takip eden bir çekim varken, bir sonraki sahnede yan açıdan sinematik bir kadraj devreye giriyor. Unreal Engine 5'in Sequencer aracı sayesinde bu geçişler de oldukça doğal hissettiriyor. Benim en sevdiğim detaylardan biri de buydu zaten; hiçbir anı bir diğerinin görsel devamı gibi hissettirmiyor. Her bölüm sanki ayrı bir müzik videosunun estetiğine sahipmiş gibi hissettiriyor.

Blue Moon Lagoon kasabası da ayrı bir karakter gibi tasarlanmış. 90'ların küçük Amerikan kasaba estetiği, video dükkanları, graffiti dolu köprüler, ağaçlıklı yollar ve gece ışıklarıyla parıldayan banliyö sokakları üzerinden inşa edilmiş. Ama oyun bunu nostalji sömürüsüne çevirmiyor. 90'ları sadece "bakın ne kadar eski ve tatlı" diye göstermeye çalışmak yerine gerçekten yaşanmış bir yer gibi hissettirmeye uğraşıyor. Bu yüzden kasaba sadece arka planda duran bir dekor





değil, karakterlerin anılarıyla birlikte yaşayan gerçek bir mekana dönüşüyor.

JOY DİVİSİON'DAN PORTİSHEAD'E UZANAN BİR SEÇKİ

Mixtape'te müzik, sadece arka planda çalan bir soundtrack ya da "oyuna eşlik eden" bir albüm değil; doğrudan deneyimin omurgası. Beethoven & Dinosaur bunu o kadar ciddiye almış ki, oyuna streamer mode (yayıncı modu) bile eklemeyi reddetmiş. Stüdyonun kendi ifadesiyle: "Ruhunuz, taviz veremeyeceğiniz tek şeydir." Bu cesur karar bir pazarlama söylemi değil, bir tasarım gerçeği; çünkü şarkılar çıkarıldığında bölümlerin kendisi de anlamını yitiriyor.

Oyunda toplam 27 lisanslı parça yer alıyor ve her biri belirli bir bölümün hem tematik hem de ritmik iskeletini kuruyor. Seçki de bilinçli olarak popüler hitlere yaslanmıyor; 80'ler ve 90'ların alternatif rock ile post-punk damarından, dönemin ruhunu daha "ham" haliyle taşıyan parçalara yöneliyor. Joy Division – "Atmosphere", The Cure – "Plainsong", Portishead – "Roads", The Smashing Pumpkins – "Love" gibi parçalar da tam bu yüzden sadece birer soundtrack değil, oyunun duygusal hafızasının parçaları.

Zaten bu şarkıları duydukça daha da oyunun içine girdim. Bunlar benim de o yaşlarda durmadan dinlediğim, hala da döndüğüm parçalar. Ama aynı şarkıyı bugün dinlemekle o dönemlerde dinlemek arasında ister istemez bir fark var; zaman geçtikçe müzik sabit kalmıyor, insanın içinde başka bir şeye dönüşüyor. O zamanlar daha ham, daha yoğun bir his bırakıyordu. Ben de o yıllarda müziğe, Rockford'un yaklaşımına benzer şekilde, daha ciddi ve tartışmasız bir yerden bakardım. Bu bakımdan, oyunun bağlamında bu parçalarla karşılaştığımda zamanın duyguyu değil ama anlamını nasıl değiştirdiğini düşündüm; kendi geçmiş halime uzaktan bakmak gibi bir his yarattı.

Aslında bu kişisel bağın bu kadar güçlü hissettirmesinin en önemli nedenlerinden biri de Rockford'un müziği sunma biçimi. Her parça başlamadan önce dördüncü duvarı kırıp doğrudan bize dönmesi, o anı neden seçtiğini anlatması, bazen kısa bir tarihçe paylaşması ve kendi hayatıyla bağ kurması, müziği tamamen kişisel bir anlatı katmanına dönüştürüyor. Şarkılar böylece sadece "çalan" bir şey olmaktan çıkıp, aynı zamanda "neden burada oldukları anlatılan" bir deneyime dönüşüyor.

Çevresel ses tasarımı ise doğal olarak müziğin gölgesinde kalıyor, ama sahne aralarında atmosferi sessizce canlı tutuyor. Kaykay tekerleklerinin asfalta sürtünmesi, uzaktan gelen parti uğultusu, gece böceklerinin neredeyse fark edilmeyen sesi... Bunlar büyük anlar değil belki, ama arada kalan boşlukları dolduruyor ve müziğin taşıdığı duyguyu daha "yaşanır" hale getiriyor.

KASET BİTTİĞİNDE

Coming-of-age hikayeleri oyun dünyasında artık yabancı bir tür değil. Life is Strange'den Oxenfree'ye, Gome Home'dan Night in the Woods'a uzanan bu yelpazede pek çok yapım gençliğin o kırılgan eşiğini anlatmaya çalıştı. Bu yapımların ortaklaştığı nokta ise yalnızca bir dönemi temsil etmeleri değil; o dönemin insanın iç dünyasında nasıl bir iz bıraktığını da yakalayabilmeleri. Örneğin Life is Strange bunu zamanı geri alma fikri üzerinden kurarken, Night in the Woods daha çok geri dönüşün imkansızlığına odaklanarak aynı duygusal alanı farklı bir yerden açıyordu. Yani aslında yaklaşım değişse de merkezde hep aynı şey var: hatırlama biçimimiz ve o hatıraların bizde bıraktıkları.

Mixtape bu geleneğe yaslanırken türe kendine özgü bir soru ekliyor: Bir anı yaşamak mı daha güçlüdür, yoksa o anın hissettirdiklerini duymak mı? Bu soruyu oyunun merkezine taşıması Mixtape'i benzerlerinden ayıran en net tercih. Çünkü burada müzik bir arka plan değil, deneyimin omurgası. Mixtape bu nedenle hafızayı müziğin diliyle, Rockford'u ise o hafızanın yankılandığı bir özne olarak kuruyor.

Bu yaklaşım müzikal düzlemde mükemmel çalışıyor, ama anlatı tarafında küçük bir dengesizlik hissi de bırakıyor, en azından benim için. Rockford'un anlatıcılığı güçlü; gördüklerimizi sadece tekrar etmekle kalmıyor, her sahneye kendi filtresini ekliyor. Bu sayede hikaye nesnel bir kronikten çıkıp, ergenliğin içinden süzülen kişisel bir anlatıya dönüşüyor.

Fakat bu tek anlatıcı tercihi kaçınılmaz olarak bazı sınırlar da yaratıyor. Slater ve Cassandra, Rockford'un hikayesi içinde anlam kazandıkları ölçüde var olabiliyorlar. Özellikle Cassandra'nın melez kimliği, muhafazakar bir kasabada büyümenin ağırlığı ve babasıyla yüzleştiği o güçlü sahne bile, kendi başına ayrı bir katman açmaktan ziyade Rockford'un son gecesini tamamlayan parçalar gibi konumlanıyor. Üçlü arasındaki kimya genel olarak iyi kurulmuş olsa da, bu yapı diğer iki karakterin potansiyelini tam anlamıyla açığa çıkarmasını engellemiş.

Ek olarak, Mixtape'i konuşurken kaçınılmaz olarak gündeme gelen bir soru da var: Tüm odağını sunuma ve anılara ayıran, oyuncu ajansını çok büyük ölçüde arka plana atan bir yapımı hala "oyun" olarak tanımlanabilir mi?

Aslında "oyun mu?" sorusu meşru, ama çok da işe yarar bir çerçeve sunduğunu düşünmüyorum. Çünkü bu yapım, "orada olma" halini merkeze alıyor. Zaten Beethoven & Dinosaur'un The Artful Escape'te de benzer bir çizgide durduğunu düşününce bu yaklaşım çok şaşırtıcı değil. Bu yüzden Mixtape'i bir "oyun olup olmama" tartışmasına sıkıştırmak yerine, ne hissettirdiği üzerinden okumak daha anlamlı geliyor bana. Bir şey hissettiriyorsa, zaten amacını büyük ölçüde yerine getirmiştir bana kalırsa.

Ve Mixtape, en azından bana, bunu hissettirebildi. Slater ile Cassandra'nın geri planda kalması, tekrar oynanabilirliğin sınırlı olması ya da ajans eksikliği… bunların hiçbiri o "anda olma" hissini tamamen kırmıyor. Çünkü oyun bizi büyük bir anlatıya değil, tek bir geceye, birkaç şarkıya ve üç gencin birbirine karışan duygularına davet ediyor. Müziğin zamanı nasıl dondurabildiğini, bir şarkının bir kapıyı nasıl aralayabildiğini hissedenler için bu davet zaten fazlasıyla karşılık buluyor. Mixtape türünde büyük bir devrim yapmıyor belki, ama kendine has küçük bir alan açmayı başarabiliyor.

8

Geliştirici: *Beethoven & Dinosaur*
Yayıncı: *Annapurna Interactive*
Tür: *Macera*
Çıkış tarihi: *7 Mayıs 2026*



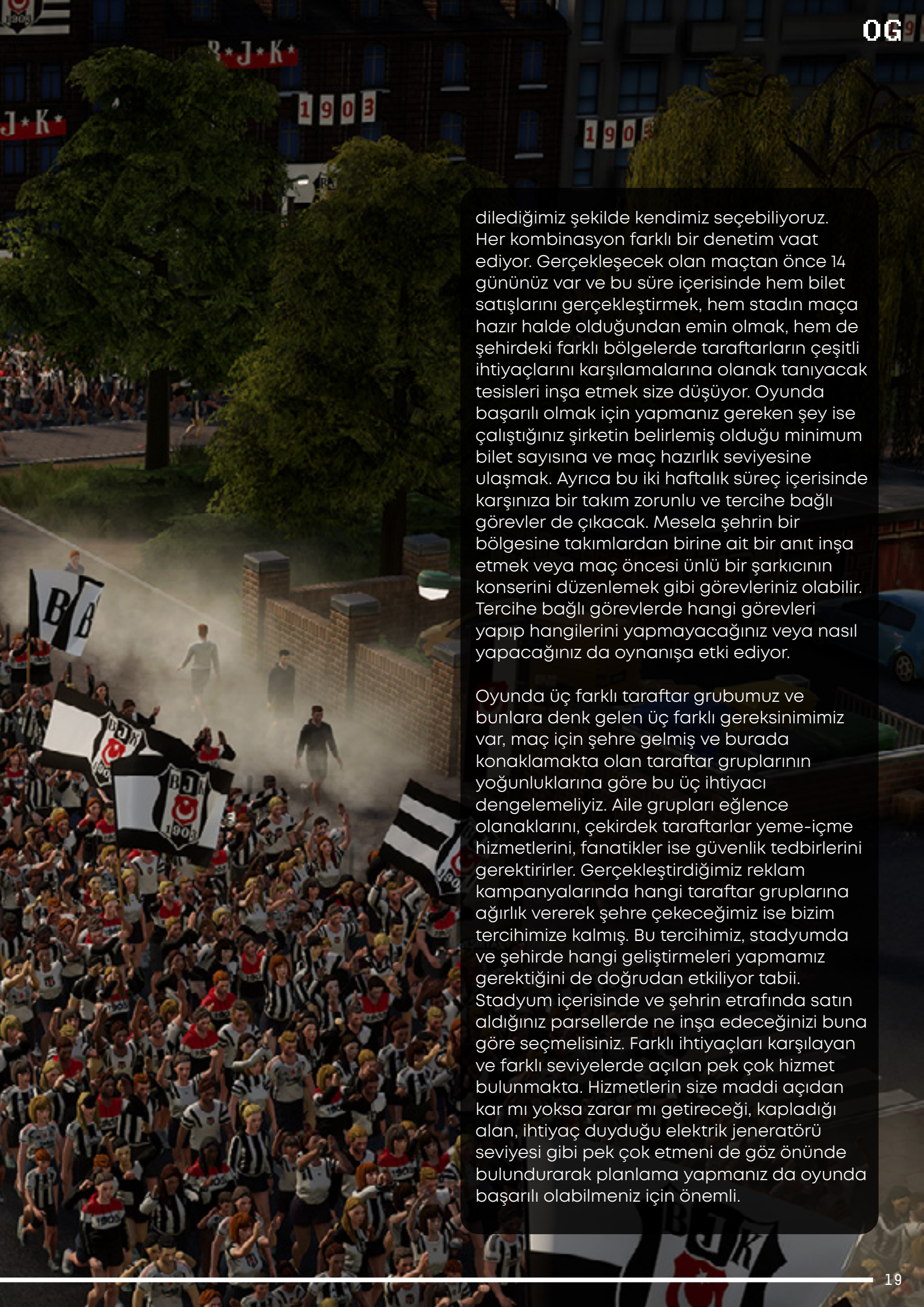
COPA CITY

Yazar: Yusuf İslam Tunbul

Dünya Kupası heyecanının hala devam etmekte olduğu bu günlerde, futbol temalı bir şehir inşa etme/yönetme oyunu oynamak istiyorsanız Copa City imdadınıza yetişti demektir. Ünlü takımlar arasında oynanacak maçların organizasyonlarından sorumlu olduğumuz bu oyunda stadyum girişlerini ve yemek alanlarını tasarlamak, çimlerin bakımını yaptırmak, stadyum etrafındaki bölgelere gerekli tesisleri inşa ederek hem taraftar ihtiyaçlarını karşılayıp hem de ek gelir sağlamak, bilet fiyatlarını belirlemek, dünya çapında reklam kampanyaları başlatmak ve daha pek çok faaliyeti yöneterek futbolseverlere kusursuz bir turistik deneyim yaşatmayı amaçlıyoruz. Copa City, sunmayı hedeflediği oynanışla göz doldursa da teknik kusurları ve tekrara düşme tehlikesinden dolayı temkinli yaklaşmanızda fayda olabilecek bir oyun. Hadi gelin Copa City'yi iyisiyle kötüsüyle daha ayrıntılı inceleyelim.

MAÇIN YÜKÜ OMUZLARINIZDA

Copa City'de görevimiz iki ünlü takım arasında gerçekleşecek olan bir maç için stadyumda ve o stadyuma ev sahipliği yapan şehirde gerekli hazırlıkları gerçekleştirmek, şehre gelen taraftarların konakladıkları süre içerisinde ve maç sırasında yaşadıkları deneyimin olabilecek en üst seviyede olduğundan emin olmak. Rekabet edecek takımların ve maçın gerçekleşeceği şehrin hangisi olduğu oynadığımız senaryoya bağlı ancak "tek maç" modunda bu faktörleri



dilediğimiz şekilde kendimiz seçebiliyoruz. Her kombinasyon farklı bir denetim vaat ediyor. Gerçekleşecek olan maçtan önce 14 gününüz var ve bu süre içerisinde hem bilet satışlarını gerçekleştirmek, hem stadın maça hazır halde olduğundan emin olmak, hem de şehirdeki farklı bölgelerde taraftarların çeşitli ihtiyaçlarını karşılamalarına olanak tanıyacak tesisleri inşa etmek size düşüyor. Oyunda başarılı olmak için yapmanız gereken şey ise çalıştığınız şirketin belirlemiş olduğu minimum bilet sayısına ve maç hazırlık seviyesine ulaşmak. Ayrıca bu iki haftalık süreç içerisinde karşınıza bir takım zorunlu ve tercihe bağlı görevler de çıkacak. Mesela şehrin bir bölgesine takımlardan birine ait bir anıt inşa etmek veya maç öncesi ünlü bir şarkıcının konserini düzenlemek gibi görevleriniz olabilir. Tercihe bağlı görevlerde hangi görevleri yapıp hangilerini yapmayacağınız veya nasıl yapacağınız da oynanışa etki ediyor.

Oyunda üç farklı taraftar grubumuz ve bunlara denk gelen üç farklı gereksinimimiz var, maç için şehre gelmiş ve burada konaklamakta olan taraftar gruplarının yoğunluklarına göre bu üç ihtiyacı dengelemeliyiz. Aile grupları eğlence olanaklarını, çekirdek taraftarlar yeme-içme hizmetlerini, fanatikler ise güvenlik tedbirlerini gerektirirler. Gerçekleştirdiğimiz reklam kampanyalarında hangi taraftar gruplarına ağırlık vererek şehre çekeceğimiz ise bizim tercihimize kalmış. Bu tercihimiz, stadyumda ve şehirde hangi geliştirmeleri yapmamız gerektiğini de doğrudan etkiliyor tabii. Stadyum içerisinde ve şehrin etrafında satın aldığınız parsellerde ne inşa edeceğinizi buna göre seçmelisiniz. Farklı ihtiyaçları karşılayan ve farklı seviyelerde açılan pek çok hizmet bulunmakta. Hizmetlerin size maddi açıdan kar mı yoksa zarar mı getireceği, kapladığı alan, ihtiyaç duyduğu elektrik jeneratörü seviyesi gibi pek çok etmeni de göz önünde bulundurarak planlama yapmanız da oyunda başarılı olabilmeniz için önemli.

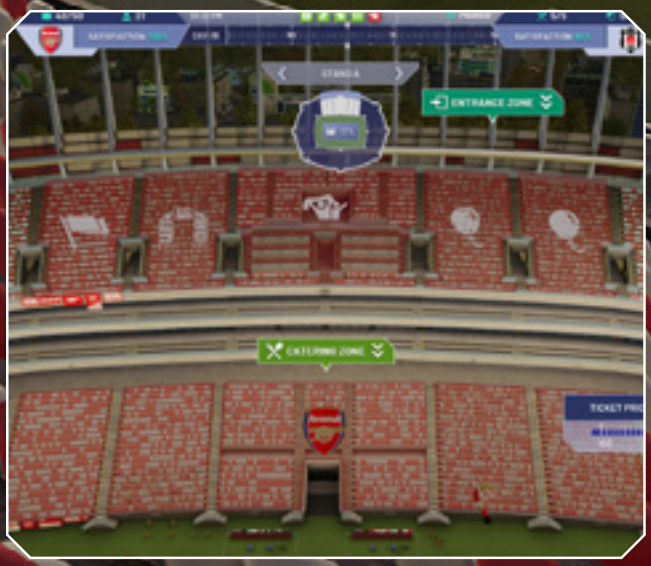
Farklı taraftar gruplarının oyuna etkisi burada bitmiyor tabii ki. Şehrinizde iki farklı takımın taraftarları olacak ve bu taraftar grupların fanatiklerini bir arada tutmak güvenlik açısından pek iyi bir fikir değil. Bu yüzden de şehrin farklı bölgelerinin kilitlerini açıp karşıt fanatik grupları farklı bölgelerde tutmak güvenli bir seçim olacaktır. Ayrıca tribünlerde fanatik gruplarla aile gruplarını yan yana getirmemeye dikkat etmelisiniz. Bunlar ve benzeri pek çok mikro-yönetim kararı, nihai bilet satış sayınızı belirleyecek.

SABIR GEREKTİREN ZAYIF BİR REHBER SEKANSI

Oyunun rehber sekansı muhtemelen en çok gol yediği nokta. Rehber sekansı sadece çok uzun sürmüyor, aynı zamanda pek çok oyunun aşamadığı bir problemde de tökezliyor: bize oyunun nasıl oynanacağını sıkıcı bir şekilde öğretiyor. Bazı oyunlar öğrenme sürecini oynanışa yedirerek oyuncunun bu eşiği pürüzsüz şekilde geçmesini sağlar fakat Copa City bunu maalesef başaramıyor. Üstelik basit mekanikleri uzun uzadıya anlatırken bazı önemli mekanikleri ise tamamen es geçiyor. Bir diğer üzücü nokta ise oyunun mekaniklerinin anlatılırken dinamiklerinin hasır altı edilmesi, yani oyun bize ne yapacağımızı öğretiyor ancak yaptıklarımızın oynanışa etkileri zaman zaman belirsiz kalıyor. Pek çok oyuncunun bu sebeplerden dolayı daha gerçek oyun başlamadan önce oyunu bırakmış veya bu kısmı atlayarak oyunu çok daha zor yoldan öğrenmek mecburiyetinde kalmış olabileceğini tahmin ediyorum. Yine de benim siz okurlara tavsiyem oyunu daha en baştan çöpe atmak veya tek maç moduna doğrudan giriş yaparak sudan çıkmış balığa dönmektense sabırlı olup öğretici sekansı sonuna kadar sabırla takip etmenizdir.

BİR GERİ DÖNÜŞ HİKAYESİ

Oyun içerisinde gerçekleştirmemiz gereken görevler hikayeleştirilmiş şekilde sunuluyor, bu sayede birer zorunluluk olmanın ötesine geçerek içsel değer taşıyan birer amaca dönüşüyor. İlk yönettiğimiz maç Arsenal FC ve Beşiktaş JK arasında geçmekte olan bir hayır maçı. Sponsorlarla alakalı ortaya çıkan hukuki sorunlar, taraftar gruplarından gelen çeşitli talepler, şirket yönetiminin gerçekleştirdiği denetimler gibi pek çok hikaye unsuru sayesinde sadece elimizdeki imkanları idare ederek birtakım sayısal verileri değiştirmiyor, aynı zamanda gerçekten bir yöneticinin hikayesini deneyimlemiş oluyoruz. Oyunun size dört başı mağrur bir hikaye sunacağı gibi yanlış bir beklentiye kapılmanıza sebep olmayı asla istemem, bu oyun hikayesiyle ön plana çıkan bir eser değil. Ancak geliştiricilerin eklemiş olduğu bu hikayeleştirme oynanışa tat katıyor, bizi oyunun içine daha da çok çekiyor. Organize ettiğimiz maç tam başlayacakken bölümün sonlanması ve emeğimizin sonucuna şahit olamadan sönük şekilde bitmesi ise büyük bir eksiklik.



Buna ek olarak bir de ana karakterimizin kişisel hikayesi var. Karakterimiz, yaşadığı sakatlık sonucu sahalara veda etmek zorunda kalmış olan eski bir kaleci. Yıllar sonrasında ise sahalara oyuncu olarak değil organizatör olarak dönüyor, bu sefer kendini farklı bir şekilde ispatlamayı hedefliyor. Karakterimizin müdürü ise yıllar öncesinde ona attığı gol sayesinde kariyerinde önemli ilerleme katetmiş ve gençliğinin parlak futbol yıllarının ardından ana karakterimiz gibi organizatör olmuş olan eski bir rakip. Zaman zaman bu rakip ile diyaloglara giriyor; suyuna gitmek ve diklenmek arasında seçimler yapıyoruz. Yani ana karakterimiz yıllar önce futbolcu olarak aldığı mağlubiyetin izini yeni bir kariyerle silmeye çalışıyor, adeta bir rövanş mücadelesi veriyor. Biz de ona bu yolculuğunda eşlik ediyoruz. Çeşitli yan karakterler ve seslendirmeler de bu hikayeyi bizim için daha keyifli kılıyor.

ARAYÜZ

Copa City maalesef kullanışsız ve zahmet gerektiren bir arayüze sahip. Farklı menüler arasında geçiş yapabilmek için pek çok farklı butona tıklamak ve pek çok farklı tuşa basmak zorunda kalabiliyorsunuz. Hatta ana menüye ulaşmak istediğinizde bile bu durumu yaşıyorsunuz. Mesela farklı ülke ve kıtalardaki reklam kampanyalarınızı yönetmek için oluşturulmuş dünya küresini bir ucundan bir ucuna klavye tuşlarıyla yavaş yavaş çevirmek zorunda kalmanız, hissiyat sağlamaya çalışırken sinir bozucu bir arayüz oluşturmanın bu oyundaki örneklerinden sadece biri. Ayrıca ekranlar arasında geçiş yaparken aynı animasyonların tekrar tekrar oynaması ve oynadıkları sırada hiçbir şey yapmadan sadece beklemek zorunda kalmanız da hem oyunculara vakit kaybı yaşatıyor hem de oyun deneyimini olumsuz şekilde etkiliyor. Bu noktada geliştiricilerin daha basit ve teknik bir arayüz tasarımına gitmeleri muhtemelen daha doğru bir tercih olurmuş.



OYNANIŞ DENEYİMİ, ÇEŞİTLİLİK VE ZORLUK

Copa City, benim gibi aynı şeyleri tekrar tekrar yaparak kafa dağıtmaktan rahatsızlık duymayacak oyuncular için hoş bir deneyim sunsa da bu durum pek çok oyuncu için bir dezavantaj teşkil edebilir. Her bir maç organizasyonunda ulaşabileceğiniz 5 farklı seviye var ve her seviyede yeni yapıların kilidi açılıyor. Oyun bu yönüyle bir nebze çeşitlilik sunsa da bu durum uzun sürmüyor. Bulunduğunuz seviyeye göre hangi yapıların sizin için en fazla avantajı sağlayacağı az buçuk belli. Hal böyleyken size de bu yapıları defaatle inşa etmek düşüyor. Yani oyun maalesef sizi şehrin içerisinde birbirinin aynısı olan bölgeler oluşturmaya yönlendiriyor. Daha önce bahsettiğimiz hikaye görevleri ise bu durumu kısmen kırmasına karşın tam manasıyla bir çözüm olamıyor.

Oynanışla ilgili değinmemiz gereken bir diğer nokta ise oyunun taktiksellik yönünün pek fazla hüner gerektirmeyen bir yapıda olması. Oyun, diğer pek çok yönetim oyununda bulunup bize keyif veren taktiksel oynanıştan yoksun ne yazık ki. Oyunda başarılı olmanız için biraz olsun dikkatli oynamanız yeterli, sizden daha fazlası talep edilmiyor.

Bu durum da aynı şekilde pek çok oyuncu için dezavantaj oluşturacaktır.

Bu noktada geliştiriciler ne yapsaydı oynanış daha kaliteli olurdu diye kendi kendime düşünmeden edemiyorum. Belki de gerçekleştirdiğimiz organizasyonun pek çok yönünü yüzeysel şekilde yönetmek yerine daha az sayıda yönünü daha derinlemesine yönettiğimiz bir oynanış biz oyunculara kendini daha çok sevdirebilirdi, bilemiyorum. Yine de elinizdeki gereklilikleri hızlı ve efektif bir şekilde yerine getirmek ve böyle bir koşuşturmacanın içerisinde vakit harcamaktan keyif alıyorsanız Copa City sizi tatmin edebilir.

TEKNİK AKSAKLIKLAR

Oyun maalesef oyunculara teknik anlamda hiç de pürüzsüz ve akıcı bir deneyim sunmuyor. Mesela doğru kurgulanmamış bazı görev akışlarından dolayı bazı noktalarda oyunu tamamen kapatmak zorunda kalıp daha önceki bir kayıttan devam etmek zorunda kalmanız ve ilerlemenizin bir kısmını kaybetmeniz olası. Bunun haricinde oyunda deneyiminizi yerle bir etmese de gözünüze batacak pek çok ufak tefek hata mevcut, yükleme süreleri ise haddinden fazla uzun. Ayrıca her ne kadar şahsen deneyimlememiş olsam da performans sıkıntıları yaşayan oyuncuların olduğunu da duydum. Yani oyun maalesef olması gerektiği şekilde cilalanamamış, oldukça pürüzlü bir haldeyken biz oyuncuların beğenisine sunulmuş. Geliştiricilerin bu sıkıntıları önümüzdeki süreç içerisinde yayınlayacakları güncellemelerle düzelteceğini ümit etmekle birlikte bu ihtimale bel bağlamıyorum.

DEĞERLENDİRME

Copa City; tekrara düşme riski taşıyan, gerektirdiği taktiksellikten uzak ve teknik açıdan biraz pürüzlü bir oyun. Yine de sahip olduğu içerikle ve hikayeleştirilmiş yapısıyla kalburüstü bir deneyim sunuyor. Özellikle futbol aşığı okuyucularımız bu oyuna bir şans verebilirler. Her ne kadar Dünya Kupası heyecanı devam ediyor ve bu dönemde oyunun tadı ayrı güzel olacak olsa da oyunu alacak okurlarımıza tavsiyem kesinlikle oyunun indirime girmesini beklemeleridir.

Türkiye için geçerli olan MENA fiyatı 15,99$ olan bu oyunun fiyatını hak ettiğini düşünmüyor, ilgilenen oyuncuların kesinlikle hatırı sayılır oranda indirimlerle birlikte oyunu edinmelerini şiddetle tavsiye ediyorum.

6,6

Geliştirici: *Triple Espresso*
Yayıncı: *Triple Espresso*
Tür: *Spor, Simülasyon, Strateji*
Çıkış tarihi: *16 Haziran 2026*





PARALIVES

Yazar: Beste Eylül Bozer



Hayat simülasyonu denildiğinde akıllara yıllardır tek bir seri geliyor: The Sims. Türün zirvesinde uzun bir dönem rakipsiz devam eden Electronic Arts'ın serisi özellikle de son yıllarda yüksek ücretli genişleme paketleri ve oyuncularının beklentilerini tam anlamıyla karşılayamayan yenilikleri nedeniyle yoğun eleştiri odağındaydı. İşte tam bu noktada yaklaşık yedi yıl önce tek bir geliştiricinin hayali olarak başlayan Paralives sahneye çıktı.

Alex Massé tarafından 2019 yılında duyurulan proje, zaman içerisinde küçük ama tutkulu bir ekip tarafından büyütüldü. Geçirdiği uzun geliştirme süreci boyunca oyuncularla sürekli iletişim halinde kalınması, topluluk geri bildirimlerinin doğrudan oyuna yansıtılması ve "ücretsiz içerik güncellemeleri" için verilen sözler Paralives'ı daha çıkmadan çok dikkat çekici bir raddeye getirdi.

25 Mayıs 2026 tarihinde PC platformu üzerinden çıkış yapan Paralives için Erken Erişim sürümüyle geçirdiğimiz saatler sonunda söyleyebiliriz ki onu sadece "Sims benzeri" bir oyun olarak sınıflandırmak haksızlık olur. Paralives, türün yıllardır çözülemeyen bazı sorunlarına kendi bakış açısıyla yaklaşan, cesur ve özgün bir yapım.

PARALİVES - OYNANIŞ

Paralives'ın belirli bir ana senaryosu bulunmuyor. Amaç Melino isimli oldukça sıcak ve samimi bir kasabada kendi karakterinizi oluşturup tamamen kendi yaşam öykünüzü baştan yazmak. İster tek başına yaşayan içine kapanık bir sanatçı olun, ister kalabalık bir aile kurarak çocuk yetiştirin, ister kariyer basamaklarını tırmanan hırslı bir iş insanı... Oyunda bir sürü seçenek mevcut ve sizi belirli kalıplar içerisine sıkıştıran bir sistemin tam tersi.

Oyunculara verilen özgürlük hissi, yaşam simülasyonu türünün temelini oluşturuyor ve Paralives bunu başarıyla yansıtıyor. Karakterlerin ihtiyaçları, ilişkileri, ruh halleri ve kişilik özellikleri zamanla birbirini etkiliyor.


L'Armoire

Aldığınız küçük kararlar bile uzun vadede farklı sonuçlar doğurabiliyor.

STORYTELLER SİSTEMİ

Oyunun en ilgi çekici unsurlarından biri Storyteller sistemi. Oyuna başlamadan önce Stella, Maxence ya da Ricardo gibi farklı anlatıcılardan birini seçebiliyorsunuz ve bu seçim oyunun zorluk seviyesini, karakter gelişimi ile günlük yaşam temposunu etkiliyor. Oyun aynı zamanda oyunculara bu sistemi özelleştirme şansı da sunmuş; oyuncular dilerlerse yaşlanma hızından gün uzunluğuna kadar birçok detayı değiştirebiliyor.

PARAMAKER

Paralives'ın en güçlü adım attığı alan şüphesiz karakter oluşturma sistemi. Paramaker isimli editör, son yıllarda gördüğümüz en kapsamlı araçlardan biri olmayı daha erken erişim süresinde başarıyor. Hazırda bulunan yüz şekillerini seçip birkaç ayar yapmak yerine karakterin neredeyse her noktasına müdahale edebiliyorsunuz.

Boy uzunluğu, omuz genişliği, kol kalınlığı, yüz hatları, burun yapısı, göz şekli, çene yapısı, hatta göz altı morluklarına kadar uzanan detay seviyesi gerçekten etkileyici.

Saç ve kıyafet özelleştirmesi de aynı derecede başarılı. Özelleştirme hazır renk paletlerine sıkışık kalmak yerine renk çarkı sayesinde istediğiniz tonu oluşturma şansı tanıyor. Bazı saç modellerindeki aksesuarları kaldırabiliyor, kıyafetlerde ise farklı desen ve kullanım varyasyonlarını seçebiliyorsunuz, ki bu da aynı kıyafeti onlarca farklı kombin için kullanmayı mümkün kılıyor.

KİŞİLİK SİSTEMİ

Paralives'da Para'larınızın kişiliklerini oluşturduğunuz bu sistem de yüzeysel hissettirmiyor. Fiziksel özellikler, yaratıcılık, zeka, karizma, sosyal avantajlar ve karakterin baskın ruh hali oynanış üzerinde etkili rol oynuyor. Karakterinizin aynı zamanda uyku ve beslenme alışkanlıklarını da düzenleme imkanına sahipsiniz.

İNŞA SİSTEMİ RAKİP TANIMIYOR

Paralives'in belki de en büyük kozu yapı inşa sistemi. Duvarları tek tek yerleştirmek yerine sürükleyerek büyütebilmek, odaları istediğiniz gibi genişletmek, pencereleri serbest biçimde yeniden boyutlandırmak ve mobilyaları milimetrik hassasiyetle konumlandırabilmek inanılmaz bir özgürlük.

Aynı zamanda ızgara sistemine mahkum olmamak büyük bir fark yaratıyor. Eğilimli duvarlar, yuvarlak odalar, farklı yüksekliklerde platformlar ve gelişmiş renk düzenleme seçenekleri sayesinde hayalinizdeki evi çok daha doğal bir şekilde oluşturabiliyorsunuz.

HER ŞEY KUSURSUZ DEĞİL

NPC davranışlarında zaman zaman tekrara düşülmüşlük hissi, meslek çeşitliliğinin az olması, sosyal etkinliklerin henüz beklenen seviyeye ulaşmamış olması... Paralives'ın güçlü yönleri kadar birkaç zayıf yönü de doğal olarak bulunuyor. Bazı animasyon geçişleri diğerlerine kıyasla sert hissettiriyor, içerik miktarı da uzun vadede daha fazla güncellemeye ihtiyaç duyuruyor.

PLATFORM: MACOS, MİCROSOFT WİNDOWS

Ancak bunların büyük bölümü oyunun Erken Erişim sürecinde olması göz önüne alınınca çok normal. Asıl önemli nokta oyunun temel sistemlerinin şimdiden oldukça sağlam çalışıyor olması.

AÇIK DÜNYA

Paralives oyunculara yükleme ekranlarıyla herhangi bir bölüntüye uğramadan tıpkı The Sims 3 gibi açık bir mahallede özgürce dolaşma imkanı sunuyor.

Oyuncular karakterlerini parka dinlendirebilir, işlerine gönderebilir, balık tutabilir, böcek yakalayabilir, yemek yapabilir, resim, bahçecilik gibi etkinliklerde yer alabilir.

GRAFİK VE ATMOSFER

Paralives, gerçekçiliği fotogerçekçi grafiklerle yakalamaya çalışmak yerine kendine özgü bir sanat yönetimi benimsemiş, bunun yanı sıra çizimini andıran kontur çizgileri, pastel renk paleti ve sıcak ışık kullanımı oyuna samimiyet katmış.

Üç boyutlu karakter modelleri ile stilize çevre tasarımı oldukça uyumlu olduğundan Melino kasabası huzurlu bir yaşam alanı haline gelmiş. Erken erişim sürümünde zaman zaman görsel hatalar ve teknik pürüzlerle karşılaşılabilse de genel atmosfer, yaşam simülasyonu türünün rahatlatıcı yapısını yansıtmak konusunda başarılı.

MÜZİK VE SES TASARIMI

Oyunun müzikleri, Montreal merkezli besteci Andrei Castañon tarafından hazırlandı. Toplam 16 parçadan oluşan soundtrack, akustik enstrümanların ağırlıkta olduğu melodilerden oluşuyor. Ses tasarımı da yine Castañon'un imzasını taşıyor ve doğal bir ambiyansa sahip.

Yine de erken erişim sürümünde bazı oyuncular, müziklerin uzun süre oynandığında tekrara düşebildiğini belirtiyor.

DEĞERLENDİRME

Paralives, yıllardır beklenen "Sims katili" olmak yerine çok daha doğru bir yol izliyor: Kendi kimliğini oluşturuyor. Karakter oluşturma sistemi ve inşa modu yaşam simülasyonu türünde onu başarılı kılıyor. Ancak halen geliştirilmesi gereken bazı noktalar var. Erken Erişim etiketi nedeniyle içerik bakımından eksikleri olsa da, bu haliyle bile yüzlerce saat vakit geçirilebilecek potansiyele sahip.

Geliştirici: *Paralives Studio*
Yayıncı: *Paralives Studio*
Tür: *Simülasyon*
Çıkış tarihi: *25 Mayıs 2026*




20
EAST
Downtown
10
NORTH
Beach

Neler oldu neler!

HAZİRAN 2026'DA OYUN DÜNYASINDA NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.

Yazar: Yavuz Bektaşoğlu

Açık dünya aksiyon sürüş oyunu Clutch duyuruldu!



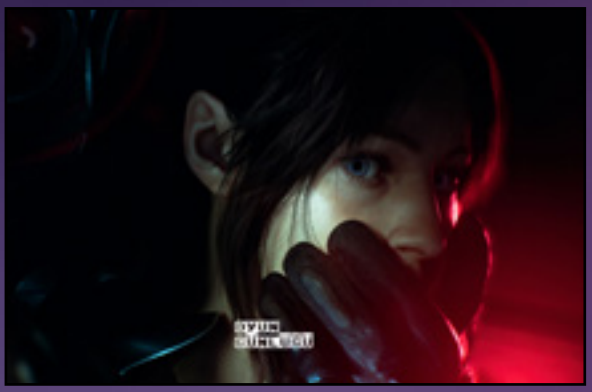
Eski Forza Horizon yaratıcı yönetmeni Mike Brown tarafından kurulan bağımsız stüdyo Maverick Games ilk oyununu resmen duyurdu. Summer Game Fest haftasında duyurulan oyun açık dünya aksiyon sürüş mekanikleriyle gelecek. Clutch, 2027 baharında PlayStation 5, Xbox Series ve PC için piyasaya sürülecek.

Hell Let Loose: Vietnam ağustos ayına ertelendi



Manchester merkezli bağımsız video oyun stüdyosu Expression Games tarafından geliştirilen ve Team17 tarafından da yayımlanacak çok oyunculu 50'ye 50 birinci şahıs nişancı ve savaş oyunu Hell Let Loose: Vietnam, 18 Haziran'dan 13 Ağustos'a ertelendi.

Resident Evil Veronica, 2027'de PC ve konsollara geliyor!



2000 yılında piyasaya çıkan klasik Resident Evil Code: Veronica'nın yeniden yapımı, kısaltılmış adıyla Resident Evil Veronica olarak duyuruldu. Yeni yapımın 2027 yılında oyuncularla buluşacağı açıklandı.

Until Dawn 2 duyuruldu: İşte ilk detaylar!



PlayStation'ın Haziran 2026 State of Play etkinliğinde uzun süredir beklenen duyuru nihayet geldi ve Until Dawn'ın devam oyunu Until Dawn 2 tanıtıldı. Oyun 2027 yılında sadece PlayStation 5 için çıkış yapacak. Orijinal oyunun geliştiricisi Supermassive Games bu sefer projenin başında değil, Until Dawn 2'yi Sony bünyesindeki Firespite geliştirecek.

God of War Laufey resmen duyuruldu



God of War evreninin yeni oyunu God of War Laufey, Sony'nin State of Play etkinliğinde ilk oynanış videosuyla birlikte resmen duyuruldu. Santa Monica Studio tarafından geliştirilen yapımın geliştirme aşamasında olduğu doğrulanırken PlayStation 5 için hazırlandığı açıklandı.

Tomb Raider: Legacy of Atlantis çıkış tarihi açıklandı



Sony'nin State of Play etkinliğinde Tomb Raider serisinin yeni oyunu Tomb Raider: Legacy of Atlantis resmi olarak 12 Şubat 2027'de çıkış yapacak. Oyun, 1996 yılında yayımlanan ve serinin temelini oluşturan ilk maceranın modern bir yeniden yapımı olarak konumlanıyor.

Marvel's Wolverine çıkış tarihi açıklandı



Marvel's Wolverine için çıkış tarihi resmi olarak açıklandı. Insomniac Games tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayımlanacak yapım, 15 Eylül 2026 tarihinde PlayStation 5 platformuna çıkış yapacak. Uzun süredir geliştirme sürecinde olan oyun, Marvel evreninin en ikonik karakterlerinden Wolverine'e odaklanıyor.

Stronghold 4 Türkçe dil desteği ile duyuruldu!

Gerçek zamanlı strateji türünde sinematik hikâye anlatımını ve gerçeğe uygun Orta Çağ havasını ön plana taşıyan Stronghold 'kale simülasyonu' serisinin yeni oyunu Stronghold 4, Türkçe dil desteği ile bu yıl içinde PC platformuna geliyor.



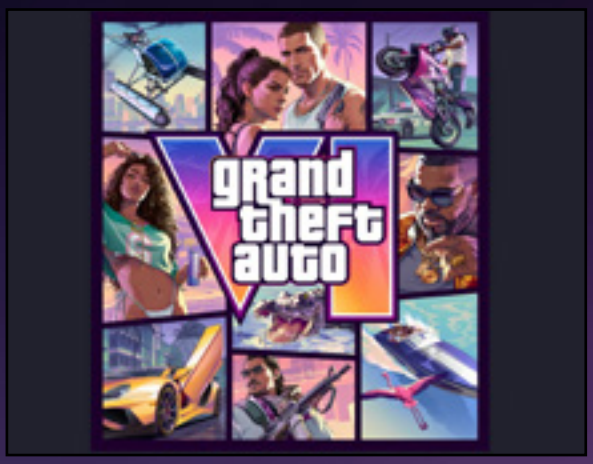
Guild Wars 3 resmen duyuruldu!

ArenaNet, efsanevi MMORPG serisinin uzun süredir beklenen yeni halkasını Summer Game Fest 2026 sahnesinde duyurdu. Guild Wars 3, stüdyonun 2012'den bu yana çıkardığı ilk yeni oyun olarak resmi tanıtım fragmanıyla perdesini araladı. Yeni yapım, küresel olarak PC için Steam üzerinden ve PlayStation 5 konsolu için yayımlanacak.



GTA 6 ön sipariş tarihi ve resmi kapak görseli açıklandı

Rockstar Games, Grand Theft Auto 6 için ön sipariş sürecinin başlayacağı tarihi duyurdu. Şirket tarafından yapılan açıklamaya göre oyun, 25 Haziran 2026 itibarıyla dijital mağazalarda ve seçili perakende noktalarında ön siparişe açılacak.
Ön sipariş duyurusuyla birlikte oyunun resmi kapak görseli de yayınlandı. Böylece GTA 6 'nın çıkış süreci öncesinde yeni bir resmi içerik daha oyuncularla paylaşılmış oldu.



GTA 6 fiyatı resmen açıklandı!

Rockstar Games, Grand Theft Auto 6'nın resmi satış fiyatını açıkladı. Şirketin duyurusuna göre oyun, 19 Kasım 2026 tarihinde PlayStation 5 ve Xbox Series X|S platformları için 79,99 dolar fiyatla piyasaya sürülecek. Şirket ayrıca oyunun özel sürümü olan Ultimate Edition'ın da 99,99 dolar fiyatla satışa sunulacağını duyurdu.





Türkiye'nin bağımsız
oyun medya platformu

OYUN GÜNLÜĞÜ

www.oyungunlugu.com