***DEUS EX GAME REPORT***

 **Playability:**

 2016 yapımlı bir Cyberpunk temalı oyun için oldukça güzel ve eğlenceli bir oyun. Yılına göre çok sağlam grafikleri ve oynanış mekaniklerine sahip bir oyun olmakla birlikte yer yer buglara ve olağan dışı mekaniklere ev sahipliği yapmaktadır. Arayüzü anlaşılabilir ve kolay ulaşılabilir olmasına karşılık arayüzden seçebildiğimiz özellikleri yeni oyuncular için karışık olabilir. Oyun içi mantık hatalarından bahsedersek; cover alındığında görsel olarak çoğu zaman karakterimiz tam saklanmış olmuyor ve karşısındaki kişi tarafından rahatça görülebilir bir pozisyonda kalıyor ayrıca rakiplere sinsice yaklaşırken görülme veya görülmeme durumundaki hataya gelirsek şöyle özetleyebiliriz, bir rakip size dönük değilse yapacağımız action’ı seçebiliyoruz fakat aynı durum görüş açısı içinde olduğumuz ama bize tam dönük olmadığı durumlarda da geçerli oluyor, oyunun oynanış zevki için düzeltilmesi gereken birkaç hatadan bahsettiğimize göre son olarak pozitif yönlerinden bahsedeceğim; oyun bize savaş hissiyatını güzel yansıtmış ve kolay arayüz ile savaş içinde hızlı tercih değişiklerini yapabilmemizi sağlamış. Kendim için konuşursam, savaş oyunlarında yakın dövüş – uzak dövüş, ani atılma veya geri çekilme gibi actionları çok kullandığımdan dolayı bunlar arasında yapılabilen kolay geçişler benim için bir artıdır.

 (Playability için 10 puan üzerinden 6 puan verdim)

**Story:**

Serinin ikinci oyunu olduğundan dolayı, oyuna başlamadan önce birazcık önyargılıydım çünkü kendimi karmakarışık bir senaryonun içinde hiç bilmediğim karakterler arasında bilmediğim görevleri yaparken bulacağımı zannediyordum. Oyun başlangıcında ilk oyunla ilgili uzun bir anlatımla başladığından eski oyunla ilgili çok güzel açıklamalar, hikayesel olarak gösterimler ve karakterimizin karakter gelişimi ile ilgili betimlemeler bizi bir hiçliğin ortasında başlamaktan kurtarıyor diyebiliriz. Bu eklenilen uzun video benim için bir artı özelliktir. Şimdi asıl oyunumuzun hikayesine gelirsek; Oynadığı oyunlarda hikayeyle fazla ilgilenmeyen ben maalesef bu oyun için de hikayesinin beni içine çektiğini ve pür dikkat takip ettiğimi söyleyemeyeceğim. Anladığım kadarıyla karakterimiz yarı Cyborg ya da oyun içi tanımıyla Augmentli asker olarak geçiyor, eskide yaşadığı olaylardan dolayı hayatta kalması için robotlandırılmış ve normal insanlarla yarı robot olanların arasında geçen bir savaşta düz askerlerden oluşan bir ekipte önemli bir role sahip. Genel olarak bir görevi yapmanın tek bir yolu yok mesela; bir yoldan geçmeniz gerekiyor fakat başında bekleyen kişi size izin vermiyor, 3 veya 4 seçenek sunuluyor oyuncuya, rakibi öldür ve geç, farklı bir yol bul, rüşvet ver (oyunda istenilen her rüşvet ciddi anlamda çok fazla, acilen bir dengeleme getirilmeli) ya da senden istenile bir işi yap (yan görevlerin çoğu böyle ortaya çıkıyor ayrıca oyunda yan görevin yan görevi bile olabiliyor) bu çeşitlilik hikayesel ve oynanışsal olarak bir artı kazanıyor benim gözümde. Genel olarak hikayesi ortalama bir seviyede ama hikayenin işlenmesi ortalamanın üstü bir seviyededir.

 (Story için 10 puan üzerinden 7 puan verdim)

**Enjoyment:**

Genel olarak sürükleyici ve akıcı bir oyun. Oyun zevki olarak pozitif şunları söyleyebilirim; genel olarak seçim yaparak ilerleyebildiğimiz bir oyun olduğu için oyuncuyu içine çektiğini söyleyebiliriz ayrıca savaş mekanikleri ve grafikleri ortalama üstü bir oyun olduğundan oyunu oynarken bizi o mekanda hissettiriyor ve böylelikle oyuna ayrı bir eğlence seviyesi katıyor, bir şeyleri hacklerken o kısımdaki ilerlemeler başka birisi karşı hack yapmaya çalışıyor gibi detayların eklenmesi ile çok eğlenceli olmuş. Pozitif yorumlara son olarak ekleyeceğim özellik ise oyunu oynarken bir yandan da rp yapabiliyor oluşumuz, ilk başlarda kimseyi öldürmeden sadece bayıltarak ilerlemeye çalışıyordum bir nevi casus gibiydim sonrasında bazı olaylar sonucunda kendimi karşımdakileri vurarak ilerleyen gözünü hırs bürümüş bir asker modunda buldum ve bunu rol yapmaya döktüm. Negatif yorumlarım ise şunlar olacak; öncelikle ne zaman ki harala gürele savaşmaya önüme gelene sıkmaya karar verdiğimde oyun mermi ve teçhizat bakımından bizi kısıtlamaya başlıyor ve bu oyunun eğlencesini bazı bölümlerde kısıtlıyor son olarak merdiven çıkma mekaniğine değinmek istedim, FPS olan bir oyunu sadece merdiven çıkmak için third person göstermek benim için oyunun eğlencesini ve estetiğini bozuyor bunun tekrardan first person olarak gösterilmesi gerekiyor. Genel olarak verdiğin kararlar, ilerlediğin yollar ve taktiklerini kullanış rahatlığıyla eğlenceli bir oyun.

(Enjoyment için 10 puan üzerinden 7 puan verdim)

**Visual Aesthetics:**

Oyun için tam bir görsel şölen dersek az demiş olmayız. 2016 yılına göre ve alanındaki diğer oyunlara göre gerçekten çok iyi iş çıkartılmış bir oyundur gerek mermilerin çarpma anındaki vuruş hissiyatı gerek gaz geldiğinde veya kullanıldığında çevremizi saran görüş (her ne kadar bir şey görmesek de) ciddi anlamda oynamaya değer kılıyor. Ayrıca karakterlerin dizaynı (Özellikle ana karakterimiz Jensen’in tasarımı) ve optimizasyon konusundaki başarıları da cabası, bu kadar iyi grafikler ve serbest bir oynanış alanı için bu optimizasyonun bu kadar iyi olması gerçekten tebriki hakkediyor. Farklı türde yapılar, insanlar vb diğer unsurlar her anlamda oyuncuyu içine çeken bir ortam sağlıyor. Sadece görüntü olarak değil animasyonsal olarak da bir muhteşemlik var oyun içerisinde, bayıltıcı mermilerin hedefi bulması anındaki düşmanın yıkılışı, bir rakibe sinsice yaklaşınca öldür veya bayılt seçeneğine göre farklı vuruş veya bayıltış animasyonlarının oluşu da benim gözümde bir artıyı hakkediyor. Eksi olarak şunu söyleyebilirim bayıltma ve öldürme animasyonları (sinsice olanlarda) son pozisyon dikkate alınmaksızın direkt belirlenmiş animasyona geçiyor, bu problem de yeni yamalarla çözülürse gerçekten başarılı bir yapım olduğunu söyleyebiliriz. Bir oyunun görsel estetik bakımından iyi olması hikayesel olarak da akıcılığı sağladığı için Deus Ex’de bunun hayet güzel başarıldığını söyleyebiliriz.

(Visual Aesthetics için 10 puan üzerinden 9 puan verdim)

**Audio Aesthetics:**

 Bir FPS oyunu için müzikler çok önemlidir, ne zaman aksiyona gireceksen arkadan sağlam ve hareketli bir müzik desteği lazımdır veya kritik seçimlerin daha iyi hissiyatı için hikayesel olarak ne zaman hangi duyguyu hissettirecekse ona uygun müziklerin tercihi oyunun kalitesini ve oynanışsal güzelliğini arttırmaktadır. Bu anlattığım kavramlara uygun müzikler seçmek veya oyun içi ses efektlerini düzgün ayarlamak her ne kadar da zor bir iş olsa da Deus Ex için bu özelliklerin hepsinin başarılı bir şekilde ayarlandığını söyleyebiliriz. Heyecanlanmamız gereken yerde heyecanlandıran, nefesimizi tutturan sahnelerde iyice gerginlik veren ve hızlı sahnelere uygun oyuncuyu motive eden efektleri ve müzikleri kusursuz olmasa da çok iyi şekilde yansıttıklarını düşünüyorum. Genel olarak ortalama bir ses kalitesine sahip bir oyun.

(Audio Aesthetics için 10 puan üzerinden 7 puan verdim)

**Difficulty:**

 Genel olarak FPS oyunlarında zorlanmayan bir oyuncu olarak orta zorlukta güle oynaya ilerleyebildim. Ortalamanın altında zorluğa sahip bir oyun olduğundan dolayı internetten diğer oyuncuların değerlendirmelerine baktım ve çoğu oyuncunun da benimle aynı fikirde olduğunu gördüm. Oyunun zorluk seviyesinin az olması hayatta kalmaya önem vermekten çok eğlenmeye ve etrafı inceleyip hikayeyi daha iyi anlamayı sağlıyor belki bu da yapımcıların bir tercihidir.

(Difficulty için 10 puan üzerinden 4 puan verdim)