

## ÜNİTE-1: STEEL SWARM: APOCALYPSE (SSA) OYUNA GİRİŞ

Steel Swarm: Apocalypse. Clay Token oyun stüdyosu tarafından geliştirilen yeni nesil bir MOBA oyunu.

Bu oyunda klasik bir MOBA unsuru olan iki adet karargah bulunmakta. Oyundaki ana amaç kendi karargahını korurken düşman karargahını yok etmek. Takım arkadaşlarınızla birlikte, 5'e 5 mücadele ederek rakip takımın kulelerini yani vulcanları yıkın ve süper bilgisayarlarını düşürün. Nihayetinde düşman karargahını da yok ederek zafere ulaşın.

### Tema

Yeni nesil bir deneyim yaşatmayı amaçlayan SSA'de yıkım teması öne çıkıyor. Yüzlerce minyon sürüsüyle birlikte savaşıyoruz ve şehirler bütünüyle yok edilmek üzere tasarlanmış. Oyunda Xalium Battle Tank (XBT) olarak adlandırılan özel bir tank kullanıyoruz. Bu tanklara XBT deniyor. XBT'ler, zamanında imparatorluk tarafından üretilen atalarının, bugünkü varisleri. Kaderlerinde ise nesillerdir olduğu gibi yıkım var. İçlerindeki güç ve kontrol hırsı savaşı beraberinde getirdi. Oyuncular ise savaşın getirdiği güç ve kontrol hırsıyla zafere ulaşmaya çalışıyor. İşte bu Kıyamet döngüsü

### Temeller

Oyuna 5'e 5 karşılaşma aratarak başlıyoruz. 10 oyuncunun tamamı onayladığımda pilot seçim ekranı karşımıza çıkıyor. Pilotlar XBT'lere simbiyotik olarak bağlılar, bu yüzden pilotun bağlı olduğu XBT'yi kullanıyoruz. Bir pilot ya da XBT aynı takımda yalnızca bir oyuncu tarafından seçilebileceğini unutmayın. Savaş arenasına ilk adımı karargahın hemen arkasında atıyoruz. Bu bölge bize yüksek can yenilemesi sağlar. Bu yüzden canınız azaldığında B tuşuna basarak buraya ışınlanabilir ve canınızı doldurabilirsiniz. Maç esnasında öldüğünüz takdirde bir bekleme süresinin ardından yine bu bölgede doğarsınız. Unutmayın yüksek level'ler(seviyeler) yüksek yeniden doğma süresine sahiptir. Şehirde üst orta ve alt olmak üzere 3 adet Kulvar bulunuyor ve her kulvarda birer adet süper bilgisayar mevcut. Rakip süper bilgisayarlarını yok edebilmek için Kulvardaki bütün vulcanları (kuleleri) sırasıyla yok etmeniz gerek. Vulcanlar sabit savunma sistemleridir ve yaklaşan düşmanlara saldırırlar. Vulcanlara karşı ekstra dikkatli olmakta fayda var. Süper bilgisayarlara ulaşip en az bir tanesini yok ederek de düşman karargahına hasar vermeye başlayabilirsiniz. Her 32 saniyede bir çıkan minyon sürüleriyle birlikte kulvarında Omuz Omuza çarpışacak bu Minyonlar bulundukları kulvardaki rakip süper bilgisayar yok edildiğinde bir üst seviyeye yükselirler. Rakibin 3 süper bilgisayarını da yok etmeyi başarırsanız tüm minyonların bir kademe daha gelişecektir. Arenada kulvarlar dışında kalan ve ara sokaklardan oluşan büyük bir bölüm mevcut. Bu bölge tarafsız robotları içeriyor ve siz onlara bulaşmadığınız sürece herhangi bir tehdit oluşturmuyorlar. Sağ altta bulunan harita sayesinde arenada olanı biteni gözlemlemek mümkün. Kendinizi ve takım arkadaşlarınızı tank simgesi olarak, rakiplerinizi ise üçgen olarak görebilirsiniz. Dost ve düşman Minyonlar, mavi ve kırmızı Sürüler halinde gösterilir. Oyundaki yıkılmamış tüm vulcanlar, süper bilgisayarlar ve de karargahları görmek mümkün. Görüş alanınızda olmasa bile rakiplerinizi belirli bir yakınlıkta olduğunda onları haritadan görebilirsiniz. Bir gözünüz mutlaka haritada olsun.

### Oynanış

Tankınızı arenada W ile D tuşlarıyla hareket ettirebilirsiniz. W ve S tuşlarıyla ileri geri hareketlerinizi sağlarken, tankınıza yön vermek için ise iki farklı yol bulunuyor. Bunların ilkinde A ve D tuşlarını kullanarak ikincisinde ise sağ fare tuşuna basılı tutarak tankınız döndürebilirsiniz. Tankınızla arazide bir tur atmak isteyebilirsiniz fakat Cross Country'de hareket kabiliyetiniz belirli bir ölçüde düşer ve daha yavaş hareket edersiniz. Taze asfalt üstünde değilken çamura bulaştığınızı unutmayın. Ayrıca kullandığınız XBT'nin hızı manevra yaparken ve geriye giderken doğal olarak düşecektir. Bu bilgi sizi arkanızı dönüp kaçmaya itebilir. Fakat tankınız alacağı hasar vurulan bölgeye göre değişiklik gösterir. Her bir XBT ön, yan ve arka bölgesinde farklı zırhlara sahiptir. En çok hasarı tankın arka bölgesi alırken en az hasar ön bölgeden alınır. SSA'de nişan

almak için genellikle fare kullanılır ve sol fare tuşuyla Ateş edilir. Ancak bazı XBT'lerde silahlar gövdeyle beraber döndüğü için sağ fare tuşu ile nişan almak daha etkili olabilir. Ayrıca her XBT'nin farklı menzili ve nişangahı vardır. XBT'lere özgü bir diğer şey ise kendilerine özel cihazlar ile donatılmış olmalarıdır. Bu cihazlar sayesinde her XBT'nin kendine has yetenekleri bulunur. Bu yetenekleri **Q, E ve R tuşlarıyla** kullanabilirsiniz. Bazı yetenekler pasif olarak halihazırda kullanılmaktadır ve herhangi bir tuş etkileşimi gerektirmez. Ayrıca kullandığınız yeteneğin yeniden kullanım için bir bekleme süresi mevcuttur.

## Gelişim

Her karşılaşmada oyuna **1'inci seviye** olarak başlarsınız. Yakınızdaki katledilen tüm düşmanlar size tecrübe puanı, yani XP verir. Bu tecrübe puanlarıyla seviye atlarsınız. Düşman birimlerini öldürdüğünüzde, yanınızda takım arkadaşlarınız varsa kazanılan XP paylaşılır. Tarafsız Bölge robotlarını katlettiğinizde ise elde edilen XP, yakınızdaki tüm oyunculara bölüştürülür. **5'inci seviyeye** ulaştığınızda **Ulti** yeteneğiniz aktifleşir ve **her 5 seviyede bir** yetenek geliştirme hakkı kazanırsınız. **T tuşuyla** teknoloji ağacını açıp **a** ya da **b** seçeneklerinden biriyle yeteneğinizi yükseltebilirsiniz. Seçiminizi fareniz ile yapabileceğiniz gibi **Z ve X tuşlarıyla** da yapmanız mümkün. **20'nci seviyeye** ulaştığınızda yetenek ağacınız son geliştirmesiyle birlikte level artışı da tamamlanır. Hangi yeteneklerinizi geliştirmek istediğinizi dikkatli seçin. Çünkü geri dönüş yok. Oyunda para olarak Xalium denilen özel bir maden kullanılıyor. Xalium elde etmek için düşman birimlerine son vuruş yapmanız gerekmektedir. Topladığınız Xalium ile tankınıza geliştirmeler satın alabilirsiniz. Karargahınızın arkasındayken **U tuşuna** basın ve **Upgrade menüsünden** tankınızı dilediğiniz şekilde güçlendirin. Ayrıca **F tuşuna** basarak fabrikadan farklı işlevlere sahip drone siparişi verebilirsiniz.

## Arayüz

Oyun esnasında sol üst tarafta kırmızı ve sağ üst tarafta mavi takım görülmektedir. Buna ek olarak oyunun kaçınıcı dakikasında olduğunuzu ve takım skorunuzu da görebilirsiniz. Ayrıca Her oyuncunun pilotunu ve harita rengiyle birlikte canını da görmek mümkün. Son olarak **Tab tuşuna** bastığınızda oyunun o anki detaylı skor tablosu açılmaktadır. Bu tabloda yeşil, kırmızı ve mavi kuru kafaların olduğu bölüm sırasıyla öldürme, ölüm ve asist sayılarını gösterir. Xalium simgesine sahip bu bölümden kazandığınız toplam parayı görebilirsiniz. Xalium ve saat figürü; dakikada toplanan parayı, **yeşil ok ise**; dakikada toplanan Xp'yi belirtir. Bu bölüm oyun içi yaptığınız teknoloji geliştirmelerinin türünü ve sırasını **a ve b harfleriyle** göstermektedir. Son bölüme geldiğimizde oyuncuların hangi Upgrade'lere sahip olduğunu görebilirsiniz.

## Temel Bilgiler

1. Oyunda amaç rakibin üssünü yok etmek ve bunun için güçlenmelisiniz.
2. Güç= Exp + Xalium. Güçlenmek için Xalium (Xalium) ve Exp kasmalısınız. Güçlenebileceğiniz temel kaynaklar; minyonlar, orman kampları, rakip vulcanlar (kuleler), rakip dronelar ve rakip XBT'leri yok etmek(tanklar).
3. Sizi en çok güçlendirecek olan ise minyonlar. Mümkün olduğunca çok minyon kesin. Özellikle 4 ayaklı minyonlar 60 xalium veriyor, diğerleri 10 xalium. Yeni başladıysanız önce sadece 4 ayaklıları kesmeye çalışın.
4. Çok minyon kesmek için koridorda çok durmalısınız. Bu yüzden mutlaka 800 xaliuma portal drone kullanın. İdeal senaryoda bir-iki minyon dalgası keserek bu xaliumu neredeyse telafi ediyorsunuz (kazandığınız Expler de hariç)
5. Xaliumlarla alacağınız upgradeler (U tuşu) tanka göre değişkenlik gösterir. Her tanka aynı upgrade sıralamasından gitmeyin. Örneğin Queen oynarken rakipte kitle kontrol (silahsız bırakma, stun vb) çoksa

CCDEF (kitle kontrole karşı dayanıklılık) kasmak mantıklı olurken Sphinx oynuyorken bu gerekmez (çünkü e yeteneği kitle kontrol etkilerini devre dışı bırakır zaten).

6. Çoğu zaman XBT özelinde upgradeler standart ilerlese de rakibinize ve ekonominize göre upgrade alın.

7. Her 5 seviyede bir (5-10-15-20) tankınıza özel yükseltmeler seçebilirsiniz (T tuşu ile).

## Mekanikler

1. Tankınız ne olursa olsun, maksimum menziline kullanmaya alışın (Sadece bazı tankların savaş esnasında yaklaşması gerekiyor).

2. Oyunda point click (direkt hedefe ateş eden) hiçbir saldırı yok (şu an için). Yani doğru manevralarla neredeyse her şeyden kaçınabilirsiniz(dodge). Tankınız yeterince hızlıysa vulcanlar dahil!

3. Tanklar ön tarafına göre yanlardan daha çok hasar alıyor. Yan tarafa göreyse arkadan daha çok hasar alıyor. Yani arkanızdan hasar almamaya dikkat edin

4. Tankınızın güçlü ve zayıf yönlerini anlayın. Namlu olarak iki tip tank var; sabit namlulular ve dönebilenler. Sabit namlulular sadece tam karşısına ateş edebiliyorken (örn Sphinx), namlusu dönebilenler her yöne ateş edebiliyor. Yani Sphinx gibi bir tankın yanında veya arkasındaysanız zararsız bir hurda :D (Buna karşın oldukça dayanıklıdır).

5. 20 level, bütün geliştirmeleri yapmış bile olsanız orman kamplarını kaçarak kesin. Bu sayede hem kitelama (ateş ederek manevra) hem dodgelama (atışlardan kaçınma) pratiği yapmış olursunuz.

6. Sabit namlulu tank oynuyorsanız mutlaka farenin sağ tuşunu kullanmayı alışkanlık edinin (Tankın burnunu basılı tuttuğunuz tarafa çevirir). Özellikle nişan alırken A ve D tuşlarıyla dönmeye kıyasla çok daha isabetli ateş edersiniz. Benim gibi A ve D kullanmıyorsanız manevra yaparken fareyi tankınıza yaklaştırm, nişan alırken maksimum menzilde tutun.

7. Çevredeki bütün yapılar yıkılabilir ve hepsine takılabilirsiniz. Yani kaçırken ve kovalırken ağaçlara konteynirlara arabalara vs. takılmamaya dikkat edin.

8. Eğer yepyeni bir oyuncuysanız ölmekten korkmayın. Kendi limitlerinizi ve tankınızın limitlerini test edin. 9. EN ÖNEMLİ MADDE: Mekaniklerde sadece oynayarak ustalaşrsınız. Bol bol oynayın, refleksleriniz ve mekanikleriniz zamanla gelişecektir.

## Strateji Ve Taktik

1. Rakibinize ve kendi tankınıza göre strateji oluşturmalsınız. Kendi tankınızın ve rakip tankın/tankların güçlü ve zayıf yanlarını anlamalı ve bunun etrafında oyun planı kurmalısınız.

2. Örnek Senaryo (Sphinx vs Queen):

a. Sphinx oynuyorsanız; karşınızdaki Queen'e karşı koridor aşamasını dayanıklılık (Sphinx'in güçlü, Queen'in zayıf yanı) savaşına çevirebilirsiniz. Erken oyunda HP ve HP regen upgradelerini alıp (hatta işi abartıp kendi vulcanınızın arkasına iyileştirme droneu bırakıp) ufak çatışmalarla Queen'i yıpratılabilir ve koridor üstünlüğünü alabilirsiniz. Eğer rakipten daha iyi olduğunuzu hissediyorsanız direkt hasar kasarak rakibi yok edin, zaten dayanıklılığınız ondan daha iyi olduğu için eşit takasla çıktığınız çatışmalarda bile avantajınız olacak.

b. Queen oynuyorsanız; Sphinx'in dezavantajından -yani sabit namlulu olmasından- yararlanın. Minyonlarınızın hemen yanında durarak koridor aşamasını oynamalısınız. Bu sayede Sphinx size vurmak istediğinde minyonları kaçırarak, minyonlara vurmak istediğinde size zarar veremeyecek. Çevredeki yapıları yıkıp açık alan ve hızınızdan faydalanarak elinizi güçlendirin.

3. Sabit namlulu tanklar dar alan sever. Ara sokaklardaki çatışmalarda avantajlıdırlar. Eğer namlusu dönen bir tank oynuyorsanız çevredeki yapıları yıkıp açık alanda serbestçe savaşabilirsiniz.

4. Minyon dalgası temizleme gücü çok önemli (Güncel meta diyebiliriz 18.03.2024). Eğer tankınız minyon dalgalarını yok etmekte yavaşsa o tankı çok iyi oynadığınızdan emin olun.

5. Üstünlüğünüzü yayın. Eğer koridorda üstünseniz veya koridorunuz ilerideyse yan koridoru ziyaret ederek baskı xaliumda olan arkadaşınızı rahatlatılabilir ve rakip üzerinde baskı kurabilirsiniz. Ayrıca yan koridordan tırtıklayacağınız xalium ve expler de cabası

6. Levelde geri düşmemek çok önemli. Geri düştüğünüz level başına (hangi seviyelerde fark oluştuğuna bağlı olarak) ~2 bin xaliuma yakın bir fark oluşabilir. Yani 5 level geri düştüyseniz aslında rakibiniz 10 bin xaliuma denk fazladan upgrade almış gibi düşünülebilir (ulti güçlendirmesi hariç)

7. Koridorlardan en az birisine (5 tank ve 3 koridor olduğu için) tek gitmek zorunda. Çoğu durumda en iyi minyon temizleyen tankı göndermek daha mantıklı.

8. Karşınızdaki tankı takip edin (match). Eğer haritanın farklı bir yerinde savaşa gidiyorsa ve siz gitmiyorsanız takımınız dezavantajlı olacaktır.

9. Takımınızla oynayın. Takım oyunu her türlü bireysel oyundan daha güçlüdür. Özellikle oyun sonunda çok daha önemli. Çünkü ölüm süreleri uzuyor, daha az risk almalısınız savaşırken.

10. Örnek oyun sonu taktikleri;

a. Oyun sonunda merkez üsse güçlü bir şekilde saldırmak için minyon dalgalarını yavaş keserek kendi minyonlarınızı biriktirin. Hatta diğer koridorlarınızla koordineli ittirerek koca bir orduyla saldırın.

b. Ya da fazlasıyla xaliumunuz varsa takımınızdakilerle beraber tek bir koridora balistik droneleri ve takımınızdan (hızlı minyon temizleyen) bir bekçi tank gönderin. Diğer 4 kişi yan koridordan baskıya devam edin. Böylece rakip iki koridoru tutmak için gücünü bölmek zorunda kalacak. Eğer 1 kişi gönderirlerse balistik dronelerin olduğu koridoru tutamazlar, 2 veya daha fazla kişi gönderdikleri senaryoda ise siz 4 kişi olduğunuz koridorda üstünlük kuracaksınız.

11. Boş durmayın, zaman kaybetmeyin. Sürekli exp, xalium kasın, info edinin, tempo kaybetmeyin. Örneğin oyun sonunda koridorunuz çok ilerideyse ve takım arkadaşlarınız oralarda yoksa (tempo düşükse) ara sokaklardan geçin ve kampları keserek gidin, (hepsini almanız bile). 35 saniyede boş boş gideceğiniz koridora 55 saniyede exp ve xalium kasarak gidersiniz.

## Ekonomi

Kazandığınız xaliumları verimli harcamalısınız. Örneğin erken oyunda üstünsünüz ve üstünlüğünüzü perçinlemek istiyorsunuz, yani hasara abanacaksınız.

Kısacası oyunun gidişine ve rakibinize göre paranızı harcamalısınız. Bundan daha önemlisi **VPX (Value per Xalium)**. **“Xalium başına değer” şu demek;** siz xalium kazanıyorsunuz ama xaliumı ne kadar verimli harcadınız ve ne kadar verim aldınız? Örneğin siz 30 bin xalium kazandınız ve rakibiniz de 30 bin xalium kazandı. Baktığınız zaman hasarı sizinkine göre daha çok gibi ve rakibiniz bu kazandığı xaliumla baskısını hissettirebiliyor, oyunun temposunu kontrol ediyor, 2 vulcan almış; siz sadece koridor itiyorsunuz takımınızın yanında geziyorsunuz. O zaman rakibiniz harcadığı paranın hakkını -size kıyasla- daha iyi veriyor demektir. Bu değeri üretmenin yolu parayı doğru harcamaktan, rakibe ve vulcanlara hasardan geçer. Eğer hasar kastıysanız rakibinize hasarınızı hissettirin. Dayanıklılık kastıysanız size zarar vermenin ne kadar zor olduğunu hissettirin.

## ÜNİTE-2: STEEL SWARM: APOCALYPSE (SSA) OYUNUN TASARIMI VE BİLEŞENLERİ

SSA, oyuncuların her biri kendine özgü bir oyun tarzı sunan yüksek teknoloji bilimgurru tanklarından (sci-fi tank) bir karakter seçip, 3 şeritli simetrik (3-Lane symmetrical), tamamen yıkılabilir bir haritada büyük robot ordu savaşlarına katıldıkları ve hedefin rakipleri Takım Karargahlarını (TeamHQ) yok ederek yenmek olduđu 3 boyutlu trimetrik 5v5 PC Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası oyunudur.

**1. Rekabetçi Çok Oyunculu Takım Savaşı:** Takım oyunu, takım uyumu ve birçok strateji olmalı ve dengeli olmalıdır. (Takım iletişimi çok önemlidir!)

**2. Büyük robot orduları:** Koridorda sadece 5 minyon değil, her dakika 100'den fazla minyon var! UI/UX ve optimizasyon kritik öneme sahiptir!

**3. Tamamen yıkılabilir ortam:** Binaları, arabaları, ağaçları ve daha fazlasını yok edin... Sadece eğlenceli değil aynı zamanda taktiksel.

**4. Benzersiz tanklar(robotlar?):** Her tank, tercihlerinize göre becerilerinizi geliştirmenize olanak tanıyan hem taktiksel hem de fiziksel olarak farklı bir oyun tarzı sunar.

Oyunda ani hareket etmek mümkün olmadığından ve araç yapıları dolayısı ile son sürata çıkmak da uzun zaman aldığından dolayı birçok hareketiniz tahmin edilebilir hale geliyor. Ayrıca oyunun bu mekaniği ister istemez daha “hata kabul etmeyen” bir yapı sunuyor ve sakın bir lane itirme bile zaman zaman stresli bir hal alabiliyor.

Şu anda; sayılarını tek bakışa söylemenin pek mümkün olmadığı birçok minyonun yarattığı bullet hell dolayısı ile oyuncunun öngörü kabiliyeti kısıtlanıyor. Bu da bir anda kendinizi, tek hedefe sağlam hasar veren, düşman minyonların arasında bulmanıza ve ölmenize sebep olabiliyor. Ne zaman hedef haline geleceğini öngörememenin getirdiği bu küçük hata, düşmanın daha hızlı gelişmesine sebep olarak kelebek etkisi yaratıyor.

Oyundaki challengelardan biri de tankın kendisini kontrol etmek. Bu açıdan bakıldığında bazı XBT'lerin kontrolleri basit ve hızlı adapte olunabilen yapıdayken bazı araçlar saatler süren pratik gerektirecek yapıdalar. Uzun vade oyuncularına yönelik bu karakterlerin karmaşık yapısı, özellikle oyunun temelini öğrenmeye çalışan oyuncular için zorlayıcı bir deneyim sunabilir. Freedom Fighter(FF) oynarken, hele de ilk oyununuzsa, kendinizi aracı bile kullanamadığınız bir kaosun içinde buluyorsunuz. Örneğin Ufak bir hesaplama ile Freedom Fighter ile hareket ederken basic saldırı yapmak için 6 tuşu aynı anda kullanıp üstelik Mouse'u da 3 parmakla kullanmak gerekiyor: W/S/Space/LMB/RMB/Scroll (A/D de eklersek 8'i buluyor).

### OYUNUN TASARIMI

#### Oyunun Mekanikleri

##### a. Temel Mekanikler:

- Sürüş
- Saldırı
  - Nişan Al
  - Ateş Et

- o Öldür

- Öl

b. Yan Mekanikler:

- XP Kazan

- o Becerileri Yükselt

- Xalium Kazan (altın)

- o Parça Al

- o İHA Al

c. Döngüler ve Hedefler

- Temel Döngü: Sürüş > Savaş > Öldür/Öl

- İkincil Döngü: Öldür > Yükselt > Düşman Karargahını Yok Et

- Kısa Vadeli Hedef: Düşmanları öldür > Tankı yükselt > Maçı kazan

- Uzun Vadeli Hedef: Bilgi ve becerilerini geliştir > Daha iyi stratejiler/takımlar kur >

Maçı domine et

## Oyunun Unsurları

PS: Her bir unsur, sorulara göre sürekli geri bildirim gerektirir!

- Oynanış

- o Zamanlayıcı

- Oyunun şu anki saati nedir?

- Bir sonraki minyon dalgası ne zaman ortaya çıkacak?

- o Takımlar

- Oyuncular kimler?

- Bu karakter hangi seviyede?

- Bu karakterin hangi eşyaları var?

- o Puan

- Puanım ne?

- Takım puanım ne?

- Seviye

- o 3 şeritli simetrik harita

- Neredeyim?

- o Takım üssü

- Takım üssüm nerede?

- Üssün içinde miyim?

- o Takım karargahı

- Takım karargahları nerede?

- Saldırı altında mı? (Her iki takım için)

- Yeterli canı var mı? (Her iki takım için)

- o Taret

- Isı saldırısı menzili/yarıçapı nedir?

- Ne kadar sağlığı var?

- Hedefleme nedir?

- o Süper bilgisayar / Karargah

- Saldırı altında mı? (Her iki takım için)

- Yeterli sağlığı var mı? (Her iki takım için)

- o Tamamen yok edilebilir ortam

- Bu nesne yok edilebilir mi?

- Ne kadar güçlü?

- Karakterler

- o XBT(Pilot/tank)

- Sağlık

- Saldırı altında mıyım?

- Son zamanlarda herhangi bir hasar aldım mı?

- Sağlığım kritik mi?

- Öldüm mü? Fikir mi öldü? Kim tarafından?

- Ne zaman yeniden doğacağım?

- Temel saldırı

- Temel saldırım nedir?

- Yeniden yüklenmesi ne kadar sürer?

- Yeniden mi dolduruyorum yoksa hazır mıyım?

- Isı saldırısı menzili/yarıçapı nedir?

- Hedefi mi öldürdüm?

- Hedefi mi öldürdüm? (Hasar veren beceriler için de uygundur ancak

genel olarak bir düşmanı öldürmeyi düşünün)

■ Beceriler

- Becerilerim neler?
- Soğuma süresi ne kadar?
- Soğuma süresinde mi yoksa hazır mıyım?
- Isı saldırısı menzili/yarıçapı nedir?
- Hedefi mi öldürdüm?

■ Pasif beceri ağacı

- Bir beceriyi açmaya hazır mıyım?
- İstedğim beceriyi açtım mı?
- Yeni bir becerinin kilidini açmak ne kadar sürecek?
- Hangi beceriyi açmalıyım? (Ayrıntılar bir karar vermek için yeterli mi?)

o Diğer XBT'ler

- Bu bir müttefik mi yoksa düşman XBT mi?
- Ne kadar sağlıklı var?
- Mevcut durumu için ne kadar güçlü? (şu anda saldırmalı mıyım yoksa kaçmalı mıyım?)

o Robot minyonlar

■ Sağlık

- Ne kadar sağlıklı var?
- Ne kadar güçlü? (şu anda saldırmalı mıyım yoksa kaçmalı mıyım?)

■ Saldırı

- Hedefleme nedir?
- Beni mi hedef alıyor?
- İlerleme ve ekonomi

o Deneyim puanları (XP)

- Ne kadar XP'im var?
- Son zamanlarda hiç XP kazandım mı?
- Seviye atlamak için ne kadar XP'im gerekiyor?
- Son zamanlarda seviye atladım mı?
- Bu karakter için seviye 1 ile seviye 2 arasındaki fark nedir?



o Xalium(altın)

- Ne kadar Xalium'um var?
- Son zamanlarda Xalium öğrendim mi?

o Mağaza

- Bu ürün ne işe yarıyor?
- Bu ürünü satın alabilir miyim? Eğer alamıyorsam, neden?
- İstedğim ürünü satın aldım mı?
- Hangi ürünü satın almalıyım (şu anda)?
- Mevcut durumumu nasıl değiştirecek?
- Bu ürün diğerinden daha mı iyi?

o İHA'lar

- Bu İHA ne işe yarıyor?
- İstedğim İHA'yı satın aldım mı?
- Bu İHA'nın özellikleri nelerdir? (Sağlık, hasar)
- İHA'm nerede?
- Haritada bu hangi drone?CharacterAbilityCards

## **XBT Çeşitleri (Türleri) ve XBT'leri Seçerken Dikkat Edilecek Konular**

### **1. XBT Türü: Insolence**

#### **1. Kontroller**

a. Sürüş: Oyundaki en kolay sürüş mekaniğine sahip XBT. Hem dinamik turreti hem otomatik atış mekaniğiyle savaş esnasında kontrol etmesi oldukça konforlu.

b. Tek başına Lane (kulvar) tutması biraz zor özellikle ulti'sinin cooldown'ı da uzun olduğu için early-game'de temkinli oynamak gerekiyor.

#### **2. UI/UX**

a. Reactor boost ile kendisini patlatabileceği kısımda görsel olarak araç ve/veya skill iconu üzerinde bir feedback yanlılıkla kendini patlatmanın önüne geçebilir.

#### **3. Denge**

a. Özellikle 3B skill'inin menzil arttırması dolayısı ile çok önemli olduğunu düşünüyorum. Ancak 15. Seviye yerine 10. Seviyede açmak Lane'deki dezavantajını bir nebze azaltabilir.

#### **4. Genel değerlendirme**

a. Teknoloji ağacında 1A ile 1B'nin yerini değiştirmek patternin akılda kalmasını kolaylaştırabilir. b. Support yapısını pek hissedemedim, daha çok kırılğan bir carry hissi verdi tıpkı Queen gibi. Support hissini öne çıkarmak için takımla oynamaya itecek şekilde takım arkadaşlarının yanında kendine ve takım arkadaşlarına ekstra bonus(lar) kazanabilir.

### **2. XBT Türü: Sphinx**

#### **1. Kontroller**

a. Sürüş: Oyundaki en hantal ama bir o kadar da güçlü bir XBT. Sabit turretli olduğu için özellikle Mouse-2 ile nişan almak ve gerekli durumlarda A/D ile nispeten ani manevralarda bulunmak hedefi vurma açısından önemli. Hantal ve arkadan saldırılara karşı dirençsiz olmasından dolayı hata kabul etmeyen bir yapısı var. Alışması zaman alsa da oynaması en keyifli karakterlerden biri.

b. Tek başına Lane (kulvar) tutması kolay ve pasif özelliğinden dolayı gelişmesi oldukça hızlı bir karakter.

#### **2. UI/UX**

a. Basic attack charge mekaniği en kritik özelliklerinden biri olduğu için oyuncuya maksimum feedback vermek faydalı olabilir. Şu anda yuvarlak şeklinde gösterilen indikatörü görmek ve takip etmek zor.

b. Şu anda E yeteneğini kullandığımızda kendi üzerinde "Stunned" yazısı çıkıyor.

c. Mermilerinin düşmanın içinden geçebildiği bilgisini net bir şekilde oyuncuya vermek gerekli.

### 3. Denge

a. Özellikle 3. Seviye temel saldırısı ile alan vurması ve sıkı hasar vermesi oldukça keyifli. Ancak diğer karakterin yanında biraz daha güçlü kalıyor. (Öğrendim ki alan vurmuyormuş. Circle indikatörün azizliği diyelim)

### 4. Genel değerlendirme

a. Bariz olarak OP ve bazı durumlarda tek atma durumu var. Dengesi ayarlandıktan sonra da en çok oynanan karakterlerden biri olacağını düşünüyorum. Hantal olmasına rağmen alıştıktan sonra oynaması yorucu ama keyifli.

## 3. XBT Türü: Queen

### 1. Kontroller

a. Kullanması basit ve oldukça mobilitesi yüksek bir karakter. Arada bir sanki ekstra boost kullanıyormuş gibi durumlar yaşadım, yani aracın giderken birden hızlanması gibi belki gözümünden kaçan bir düşman efektinden çıkma vs. olabilir. Oyundaki asfalt/toprak arazi mekaniğini en iyi deneyimlediğim karakter.

### 2. UI/UX

a. Circle attack indikatörü bence güzel çalışıyor, yalnız çevreye göre daha fazla kontrast ile sunulursa gözün yakalaması kolay olabilir. Sürenin circle içinde gösterilmesine bayıldım.

### 3. Denge

a. Early-game'deki güçsüzlüğünü ve farmdan sonra Late-mid/Late gamedeki üstünlüğünü çok beğendim. Takım savaşlarının ultisiyle aranan ismi, atik yapısı ve alan hasarıyla Lane'de de tam bir baş belası. Bunlara karşın canının az olması da güzel denge. (Şuan oyundaki en kırılgan karakter Queen gibi hissettim.)

### 4. Genel değerlendirme

a. Gerçek bir carry, gerekli durumlarda takımla gang atmak süper keyifli. Hızla olan etkileşimini çok beğendim. Asfalt/toprak, manevra, sürat, hızlanma şahaneyken üzerine bir de "düşmanın koşu yoluna atılan alan hasarlı top" ile saldırmak benim gibi sürekli aksiyon arayanlar için süper bir karakter olmuş.

## 4. XBT Türü: Khan

### 1. Kontroller

a. Özellikle silah moduna göre araç hızı değişmesi şahane bir mekanik olmuş. Kontrol etmesi kolay bir araç. Saldırı için değil daha çok mobilite için silah modu değiştiriyorum.

### 2. UI/UX

a. Bazen bırakılan bomba environment içinde seçilemeyebiliyor.

b. Ulti açtığı anda üzerinde çıkan mavi halkalar şahane olmuş, ulti basıp basmadığını rahatlıkla söyleyebiliyorum.

### 3. Denge

a. Support özelliğini pek hissedemedim. Support yazınca ister istemez takım arkadaşlarına bi can basma, armor atma, buff verme gibi özellikler arıyor gözüm. EMPTrap tam anlamıyla bir “support” skilli olmamakla birlikte daha çok kaçış ve tuzaklama için kullandım.

### 4. Genel değerlendirme

a. Change laser Basic attack mode değiştiğinde aracın hızının da değişmesi etkili bir mekanik ve farklı bir oynanış sunuyor.

b. EMPTrap Can azalınca silah modunu değiştirip topuklarken takip eden düşmanı tuzaklamak oldukça keyifli.

c. Battle Cannon Ultinin yalnızca lazeri yani uzun menzilli silahı etkilemek yerine genel bir power-up artışı olmasını istedim. // Tekrar üzerinden geçtim ve sanırım bu iki silah tipini de etkiliyor?

## 5. XBT Türü: Panther

### 1. Kontroller

a. Manevra kabiliyeti yüksek, kontrol etmesi ve savaşması pek zor olmayan bir karakter. E kaçış skilli çok etkili.

### 2. UI/UX

a. Genel yazdıklarım dışında bariz bir UI/UX sorunu görmedim.

b. E skill'inin sunumu şahane, tek bakışta ne olduğunu anlayabiliyorsunuz.

### 3. Denge

a. En kırılgan karakterlerden biri olmasına karşın hızıyla ve takım savaşlarında az canı kalan karakterleri kovalamasıyla son derece keyifli bir oynanış sunuyor. Ayrıca E+R kombinasyonu ile tam bir battle starter! Vurkaç yapması da keyifli.

b. Genel anlamda bir dengesizlik gözlemlemedim.

### 4. Genel değerlendirme

a. Ganglerde ve team battlelarda hem kaçma yeteneği hem de ultisiyle ortalığı bir anda birbirine karıştırıp kendisini dışarı atabiliyor. Karşı takımdaysa temkinli oynamanızı gerektirecek, aynı takımdaysanız da iyi iletişimle oyun kazandırabilecek bir karakter.

## 6. XBT Türü: Freedom Fighter (FF)

### 1. Kontroller

a. Ufak bir hesaplama ile FF ile hareket ederken basic saldırı yapmak için minimum 6 tuşu aynı anda kullanıp üstelik Mouse'u da 3 parmakla kullanmak gerekiyor: W/S/Space/LMB/RMB/Scroll (A/D de eklersek 8i buluyor)

b. Scroll ile mesafe ayarlamak hele de savaş sırasında yakınına bir düşman geldiyse gerçekten çok zor oluyor.

## 2. UI/UX

a. 2 attack indikatörünü aynı anda takip etmesi zor olabiliyor. Daha göz yakalayıcı indikatörler faydalı olabilir.

## 3. Denge

a. Kendim 1 kere oynadım ama karşı takımdayken bariz bir dengesizlik gözlemledim.

## 4. Genel değerlendirme

a. Oynanış tarzı olarak en challenge karakterlerin başında geliyor. Eminim kullanan çılgın oyuncular çıkacaktır ama benim yeteneklerimin üzerinde kalıyor kontrolleri. Oynayabileni çok mutlu edeceğine şüphem yok

### XBT Karakter Yetenek Kartları ve XBT Özellikleri

#### 1. XBT Tipi: Insolence

a. **Özellikler:** Kolay Oynanış, Orta Mesafe, Hızlı, Carry+ Support

b. **Basic Attack:** Seri Ateş Eden, Delici İkiz Top. (DPS: X, Piercing: Y%, Range: Z)

c. **Skill 1 (Q):**

**Firebust:** Ana silah atış hızını (X süre boyunca Y%) artırır. (Duration: X, DPS: +Y%)

d. **Skill 2 (E):**

**Reactor Boost:** Insolence'in hızını (X süre boyunca Y%) artırır. Kritik candayken (under Z%) cooldown sırasında basılırsa kendisini patlatır ve (A radius) etrafına (B) hasar verir. (Duration: X Speed: +Y%, Critical health: Z%, Radius: A, Damage: B)

e. **Ultimate (R):**

**Xalium Bullets:** Ana silahın mermisi hedefe (X süre boyunca Y%) fazladan hasar verir. (Duration: X, DPS: +Y%)

#### 2. XBT Tipi: Sphinx

a. **Özellikler:** Zor Oynanış, Orta Mesafe, Alan Saldırısı, Dayanıklı + CC, Pusher + Tank

b. **Basic Attack:** Şarj edilme miktarına göre etkisi değişen yüklü enerji çubukları fırlatan Plazma Topu. (DPS1:X DPS2:Y DPS3:Z)

c. **Skill 1 (Q):**

**Command Console (Passive):** Sphinx'in (X mesafe) önündeki dost minyonlara ekstra Regen (Y%) verir. CC etkisindeki minyonlar kazandığı Xalium'un %20'sini Sphinx'e verir. (Range: X BonusRegen: +Y%)

d. **Skill 2 (E):**

**Unstoppable:** Sphinx üzerindeki bütün olumsuz etkileri (X süre boyunca) kaldırır. Skill etkisi süresince hiçbir efekt Sphinx'e işlemez. (Duration: X)

e. **Ultimate (R):**

**MachineSleep:** Sphinx çevresindeki (X radiusindeki) bütün düşmanlara (Y saniyelik) stun atar. (Radius: X Duration: Y)

### 3. XBT Tipi: Quenn

- a. **Özellikler:** Zor Oynanış, Uzun Mesafe, Hız + CC, Carry + Support
- b. **Basic Attack:** Top mermisi (X mesafe içindeki) seçili alana düşer ve (Y) hasar verir. Mermi Piyadelerin üzerinden geçer ancak tank gibi büyük objelerin üzerinden geçemez. (Range: X DPS: Y)
- c. **Skill 1 (Q):**

**Heat Ammo:** Etkisi süresince (X süre boyunca) ana silahın mermisini değiştirir. Her patlama, rakibin high explosive defansını (Y%) düşürür ve rakipte (Z) miktar hasar veren (A süre boyunca) DoT bırakır. (Duration: X Explosive Def:-Y% DoT Damage: Z DoT Duration: A)

#### d. Skill 2 (E):

**Ambush Warrior (Passive):** Queen'in rakibinin yanında ve arkasında patlattığı mermiler (X%) daha fazla hasar verir. (Bonus Damage: X%)

#### e. Ultimate (R):

**Jammer:** Queen, Xalium Geist'leri karıştırıcı bir sinyal atar. (X radius içindeki) Etki alanındaki rakip XBT'ler (Y süre boyunca) skill kullanamazlar. (Radius: X Duration: Y)

### 4. XBT Tipi: Khan

- a. **Özellikler:** Orta Oynanış, Uzun Mesafe, Yüksek Hasarlı Saldırı + CC, Sniper + Support
- b. **Basic Attack:**

**Frog Bite:** (X) Kısa menzilli, hızlı, (Y) düşük hasarlı lazer. Rakipleri (Z%) bir miktar yavaşlatır.

**Amber Death:** (Xa)Uzun menzilli, (Ya) yüksek hasarlı, (A) uzun soğuma süreli lazer. Amber Death esnasında enerjinin çoğunluğu silaha yöneldiğinden tankın hızı (B%) düşer. (Range: X, DPS: Y, Slow:-Z%, Range: Xa, DPS: Ya, Cooldown: A, Speed Penalty:-B%)

#### c. Skill 1 (Q):

**Change Laser:** Frog Bite ve Amber Death arasında geçiş yapar.

#### d. Skill 2 (E):

**EMP Trap:** Khan (X alan içine) yere tuzak kurar. Tuzak kurulduktan (Y süre sonra) sonra görünmez olur. Bu tuzağa düşen XBT, (Z) etki süresince hareket edemez. (Radius: X Visibility Duration: Y Effect Duration: Z) (Tuzak kurulurken de enemy için görünmezse direkt görünmez tuzak yazılabilir, bir de tuzak kurulduktan sonra Khan görünmez olur anlamı çıkabiliyor)

#### e. Ultimate (R):

**Battle Cannon:** (X süre boyunca) Lazerin menzilini (Y%) ve zırh delme özelliğini (Z%) artırır. (Duration: X Range Bonus: +Y% Penetration Bonus: Z%) (2 farklı silah gibi algıladığımdan lazer sanki Amber Death'miş gibi gelmişti ama sanıyorum ulti Frog Bite'ı da etkiliyor?)

### 5. XBT Tipi: Panther

- a. **Özellikler:** Zor Oynanış, Yakın Mesafe Saldırı, Hız + CC, Ganker + Jungler
- b. **Basic Attack:**

**Slugshot:** (X mesafedeki) Tek hedefe (Y hasar),

**Buckshot:** (Xa mesafedeki) (Z) Alana (Ya) hasar verebilir. İki silah da yakın mesafede (A%) bonus hasar verir. (Range: X DPS: Y Range: Xa DPS: Ya Radius: Z Close Range Bonus: +A%)

#### c. Skill 1 (Q):

**Ammo Select:** Ana silah mermisini Slugshot veya Buckshot arasında değiştirir.

**d. Skill 2 (E):**

**Nitro:** Panther'in hızını ve ivmesini (X süre boyunca, Y%) artırır. Bu etki süresince Panther yön değiştiremez. (Duration: X Speed: +%Y)

**e. Ultimate (R):**

**Shockwave:** Panther zemine yarattığı enerji ile (X alana) sismik şok verir. Şok alanına giren bütün düşmanlar (Y süre boyunca) Stun olurlar. (Radius: X Stun Duration: Y)

**6. XBT Tipi: Freedom Fighter**

**a. Özellikler:** Zor Oynanış, Orta Mesafe, Yüksek Hasarlı Alan Saldırısı + CC, Pusher + Support

**b. Basic Attack:**

360 derece dönebilen (X mesafeli) (Y%) delici makineli tüfek. (Düşmana Z hasar verir.) (Range:X Piercing:Y% DPS:Z)

**c. Skill 1 (Q):**

**Big Cannon:** Seçili (X) alana baraj (aşkırtma) atışı yapan, sabit (taretsiz), atış mesafesi (Ya/Yb) Mouse Wheel ile ayarlanabilen, (Z) alan hasarı veren bir top. Basic gibi cooldown'ı yoktur. (Radius:X Min-Max Range:Ya-Yb DPS:Z)

**d. Skill 2 (E):**

**Disarming Rays:** Freedom Fighter'in (X mesefa) önündeki (Y) alana atılır. Etkilenen rakipler (Z) bir süre yetenek kullanamazlar. (Range:X Radius:Y Duration:Z)

**e. Ultimate (R):**

**Nexmachine Spirit:** Freedom Fighter (X alan) etrafındaki bütün minyonlar (Y süre boyunca) hasarlarına (Z%) ve saldırılarına (Za%) bonus alırlar. (Radius:X Duration:Y DamageBonus:+Z% Attack Speed Bonus: +Za%)

## **XBT Teknoloji Yetenekleri ve Yetenek Seçme Kısa Yol Tuşları**

### **1. Insolence**

- 1A: Fireburst: etkisi süresince ana silah'ın hasarını artırır.
- 1B: Reactor Boost: etkisi süresince Insolence'nin saldırısını artırır.
- 2A: Reactor Boost'un etki süresini artırır.
- 2B: Fireburst'ün soğuma süresini düşürür.
- 3A: Reactor Boost daha fazla ileri-hız verir.
- 3B: Fireburst etkisi süresince ana silahın menzilini de artırır.
- 4A: XaliumBullets'in soğuma süresini düşürür. Ve Xalium Bullets etkisi, süresince

Insolence'yi bütün CC efektlerine karşı korur.

- 4B: Xalium Bullet'in etki süresini arttırır. Ve Xalium Bullets etkisi süresince Insolence'nin saldırısını arttırır.

## 2. Sphinx

- 1A: Supecharger, Unstoppable yeteneği etkisi süresince Sphinx'in hızını ve ön cephe defanslarını arttırır.
- 1B: Amplifier: Command Console yeteneğinin etki yarıçapını arttırır.
- 2A: Granite: Unstoppable'nin etki süresini arttırır.
- 2B: Reosta: Command Console'un minyonlarda yarattığı iyileşme yüzdesini arttırır. Ayrıca, minyonlardan kazanılan xalium bonus miktarını iki katına çıkarır.
- 3A: Fast Discharger: Bütün plazma şarj sürelerini bir miktar kısaltır.
- 3B: Electric Cage: Plazma Gun'un yarattığı patlamaların etki yarıçaplarını arttırır.
- 4A: Digital Crib: Machine Sleep'in soğuma süresini düşürür.
- 4B: Rem Sleep: Machine Sleep'in etki yarıçapını arttırır.

## 3. Queen

- 1A: Heat Loader: Heat Ammo'nun soğuma süresini düşürür.
- 1B: Cat Agility: Ambush Fighter, Queen'in arazide hareket penaltısını düşürür.
- 2A: Cat Speed: Ambush Fighter Queen'in ileri-hız'ını arttırır.
- 2B: Lava Shells: Heat Ammo mermisinin rakip üzerindeki etki süresini arttırır.
- 3A: Fast Loader: Ana Silahın soğuma süresini düşürür.
- 3B: Lion Shell: Ana silahın menzilini arttırır.
- 4A: Hi-Power Emitter: Jammer aynı zamanda rakiplerin hızını da düşürür.
- 4B: Magnetic Field: Jammer'in etki alanı savaş alanında fazladan bir süre kalır. Bu sürede bu etki alanına giren XBT'ler Jammer etkisine maruz kalırlar.

## 4. Khan

- 1A: Electropoison: Frogbite'in zırh delme özelliğini arttırır.
- 1B: Amber Loader: Amber Death'in menzilini arttırır.
- 2A: Cold Bite: Frogbite'in rakip üzerindeki yavaşlatma süresini arttırır.
- 2B: Crimson King: Amber Death'in hasarını arttırır.
- 3A: Power Signal: EMP Trap'in tetiklenme yarıçapını arttırır.
- 3B: Jai's Ladder: Emp Trap'in rakip üzerindeki etkisini süresini arttırır.
- 4A: Ghost Ammo: Battle Cannon'un zırh delme bonusunu arttırır.



- 4B: Barrel Stabilizer: Battle Canon'un menzil bonusunu arttırır.

## **5. Panther**

- 1A: Nitro'nun soğuma süresini düşürür.
- 1B: Slugshot yeteneğinin bonus hasar mesafesini arttırır.
- 2A: Buckshot yeteneğinin hasarını arttırır.
- 2B: Nitro yeteneğinin etki süresni arttırır.
- 3A: Slugshot yeteneğinin soğuma süresini düşürür.
- 3B: Buckshot yeteneğinin bonus hasar mesafesini arttırır.
- 4A: Shockwave yeteneği aynı zamanda hasar da vermeye başlar.
- 4B: Shockwave alan içerisindeki rakiplerin bütün defanslarını düşürür.

## **6. Freedom Fighter**

- 1A: Condenser: Disarming Ray'in etki alanını arttırır.
- 1B: Power Cannon: Machine Gun'ın menzilini arttırır.
- 2A: Sub Munition: Machine Gun rakibin hızını azaltır.
- 2B: Artillery: Big Cannon'un soğuma süresini düşürür.
- 3A: Hi Caliber: Machine Gun'ın hasarını arttırır.
- 3B: HE Shell: Big Cannon'un hasar yarıçapını arttırır.
- 4A: Speaker Tower: Nex Machine Spirit'in etki alanını, saldırı ve hasar bonuslarını arttırır.
- 4B: Endless Music: Nex Machine Spirit, kendisine ve alandaki herkese ölümsüzlük verir

## ÜNİTE-3: STEEL SWARM: APOCALYPSE (SSA) JUNGLE(ORMAN) GÖREVLERİ

MOBA oyunlarında genellikle Jungle veya orman adıyla yer edinen bu tarafsız bölgeyi şehir konseptine sahip SS (Steel Swarm) evreninde Urban ya da Arka Sokaklar olarak isimlendirmek daha doğru olacaktır. Yine de biz şu an için alışlagelmiş şekliyle orman adıyla anacağız.

Kulvarlar (lane) dışında kalan fakat Savaş dışında kalamayan orman, tarafsız robotlara ev sahipliği yapmaktadır.

Bu robotları ve ormanın derinliklerine daha iyi anlatabilmek adına tüm ormanı 3 bölümde inceleyeceğiz:

1. Üst orman
2. Alt orman
3. Mantis bölgesi

**1. Üst Orman:** Üst orman 2 (iki) bölümden oluşuyor: 1'inci Bölüm: **government bölgesi** ve 2'nci Bölüm: **pirate bölgesi**. Bu iki bölgenin sakinleri birbirine düşmanlık beslemekte bu konuyu derinleştirmeden önce hangi birimlere sahip olduklarını ve ne gibi özelliklere sahip olduklarını görelim.

**1'inci Bölge: Government :** Bu bölge arena'un kolluk kuvvetlerini barındırıyor. Tüm bölgeler gibi bu bölge de irili ufaklı 3 birim içermektedir.

**Birim- 1. Police Drone (Polis Dron):** Police Drone bölgedeki, en güçsüz birimdir ve beşerli gruplar halinde bulunur. Güçsüz olduğu gibi verdiği 30 **xalium (Xa) ödülü de** azdır.

**Birim- 2. T.P.V. :** Government bölgesinin bir üst seviye robotuna baktığımızda ise **TPV** görüyoruz. **T.P.V.** , polis drona kıyasla oldukça güçlüdür ve Stun atma becerisine sahiptir. 60 **xalium (Xa) ödülü verir.**

**Birim-3. Riot Supressor:** Bölgenin Boss birimi ise **Riot Supressor'dür.** Kendisine 2 adet polis dron eşlik etmektedir. Oldukça güçlü olan bu robot ile savaşırken tedbiri elden bırakmayın. 300 **xalium (Xa) ödülü verir.**

Son olarak government bölgesine baktığımızda; toplam 22 adet polis drone, 10 adet tpv ve bir adet bölge boss'u supressor bulunduğunu görüyoruz.

Sırada government bölgesinin düşmanı pirate bölgesi var.

**2'nci Bölge: Pirates :** bu bölge Korsanlara ev sahipliği yapıyor. Bu bölge de 3 birim içermektedir.

**Birim-1. Pirate Biker:** Bölgenin birçok noktasına yerleşmiş olan pirate biker'lar sayıca çok olsa da birim başına az miktarda 30 **xalium (Xa) ödülü** vermekte. Ayrıca bazı korsanların üçerli çeteler halinde yerleşmiş olduğunu göreceksiniz. Üçlü çetelerin ortasında Pirate Leader'ler bulunmakta.

**Birim-2. Pirate Leader(Lider):** Üçlü çetelerin ortasında bulunan pirate biker'a Pirate Leader (lider) denir. Liderler, biker ile aynı 30 **xalium ödülünü** vermekte fakat nispeten daha güçlüdürler.

**Birim-3. Pirate Smuggler:** Son olarak polislerin baş düşmanı ve pirate bölgesin Boss birimi Pirate Smuggler'dir. Yanında 2 adet pirate biker ve zehirli **stun atma** yeteneği ile şüphesiz korku salıyor. 300 **xalium (xa) ödülünü** vermektedir.

Bölgenin tamamına bakarsak totalde: 24 adet pirate biker, 4 adet Pirate Leader ve bir adet Pirate Bossu Smuggler olduğunu görmekteyiz.

Daha önce government ve pirate bölgeleri arasında bir düşmanlık olduğunu söylemiştik. Oyunda iki taraf arasında seçim yapmak mümkün.

## Üst Orman Hologramları

Her bölgede iş birliği yapmanız için bir adet hologram bulunuyor: **Government Hologram'ı** ve **Pirate Hologramı**. Hangi bölgeyle anlaşmak istiyorsanız oraya ait hologramı kullanmalısınız. Tarafınızı dikkatli seçin çünkü iki düşman bölgeden yalnızca biri ile iş birliği yapabilirsiniz.

### 1. Government Hologramı:

**Government Hologramı-1:** Bu hologramın ilk görevinde 8 adet pirate biker öldürmeniz gerekiyor. Görevi başarıyla tamamlarsanız **portal dronunuz** gelişerek **Ghost portal drone'a** dönüşüyor. Bu gelişme ile birlikte portal dronunuzun rakiplerinize olan görünürlüğü azalıyor. Ghost portal dronun getirdiği diğer bir özellik ise **kendisini ışınlandığınızda** 30 saniye süresince 100% Damage Bonus elde etmeniz. Bu bonusun oyun sonuna kadar her ışınlanmanızda geçerlidir. Ve ilk hologram görevini başarıyla tamamladığınızda artık pirate bölgesiyle işbirliği yapamayacağınızı hatırlatalım.

**Government Hologramı-2:** Government'in ikinci görevini başlatmak için aynı hologramın üstünden tekrar geçmeniz gerekiyor. Bu görev sizden pirate bölgesinin boss'u yani pirate smuggler'ı öldürmenizi istiyor. Ödül olarak 1400 Xalium(Xa) ile birlikte survey durumunuz gelişerek Clocked Survey Drone'una dönüşüyor. Bu geliştirmeye, artık oyunda üreteceğiniz survey dronlar size 20 Saniyede bir Optik görünmezlik veriyor. Drone yanındayken kazanılan bu görünmezlik 20 saniye boyunca aktif kalıyor.

### 2. Pirate Hologramı: Bu hologram da iki görevden oluşan bir zinciri başlatıyor.

**Pirate Hologramı-1:** Bu hologram ilk görevinde 2 adet T.P.V öldürmenizi istiyor. Görevi tamamladığınızda ise ödül olarak guardian dronunuz olan **Escord Drone** geliştiriliyor. Escord Dronu hareketli guardian dronu olarak düşünebilirsiniz. **Escord Drone**, kulvar boyunca düşmanla çarpışarak ilerler ve tehlikeli durumlarda geri çekilerek dost birimlerinin gelmesini bekler ve koridor itme konusunda oldukça yetenekli bir yardımcıdır. İlk görevi tamamladığınızda yine düşman bölgenin, yani government bölgesinin görevlerini alamıyorsunuz.

**Pirate Hologramı-2:** İkinci kez pirate hologramını etkinleştirdiğinizde ise government bölgesinin boss'u olan Riot supressor'ü yok etmeniz gerekiyor. Ödül olarak yine 1400 Xalium(Xa) veriyor. Ayrıca Escort Dronunuzun fiyatına 10% indirim uyguluyor ve tüm dronların hasarı (Drone DMG) da % 100 artıyor.

## 2. Alt Orman: Alt Orman da tıpkı üst orman gibi iki düşman bölgeden oluşmakta. 1'inci

Bölge: **Explorers bölgesi** ve 2'nci Bölge: **Xorm bölgesi**.

### 1'inci Bölge: Explorers Bölgesi: Bu bölge bünyesinde üç farklı birimi barındırıyor.

**Birim-1. Osiris:** En güçsüz üyesi olan osiris altılı büyük bir çete halinde bulunmaktadır. Ayrıca bir üst seviyedeki **bulldog** gruplarına da eşlik ediyorlar. 45 Xalium(Xa) ödülü vaad ediyorlar.

**Birim-2 Bulldog'lar:** Haliyle osiris'lerden çok daha güçlü ve daha yüksek Xalium(Xa) ödülü (80 Xa) vaad ediyorlar.

**Birim-3 Outpost:** Bölgenin boss ünitesi ise **Grand Canon**, namı diğer **Outpost**. Outpost, güçlü top atışları ile size zor anlar yaşatan bu robot, katledildiğinde hatırı sayılır bir miktarda 450 xalium vermektedir.

Explorer bölgesin tamamını incelediğimizde, toplam 12 adet osiris 4 adet bulldog ve bir adet bölge boss'u outpost içerdiğini görüyoruz.

**2'nci Bölge: Xorm Bölgesi:** Explorer bölgesine düşmanlık besleyen **Xorm** bölgesine baktığımızda ise bu bölgenin en zayıfı scorio karşılıyor.

**Birim-1. Scorio:** Akrep robotlar dörtlü gruplar halinde yerleşmiş durumda ve toplamda 4 Grup bulunmaktadır. Katledildiğinde 45 Xalium ödül veriyor.

**Birim-2. Stalker:** Scorio'ların Korkutucu ve tehlikeli komşuları ise stalkerlar'dır. Stalker'ler scorio'lardan daha güçlü olmakta kalmıyor yavaşlatma etkisine sahip ataklarıyla da düşmanlarını terletiyor. Stalkerlara ne zaman bulaşacağınızı iyi düşünün. Katledildiğinde 80 Xalium ödül veriyor.

**Birim-3. Xorm Seeker:** Bu bölgenin Amansız lideri ve Boss ünitesi ise Xorm Seeker'dır. Bu robot yanında 2 adet Stalker ile birlikte oldukça tehlikelidir. Onunla savaşırken dikkatli olmakta fayda var. Katledildiğinde 450 Xalium ödül veriyor.

Xorm robotlarının yerleştiği bu bölgede toplamda 16 adet scorio 8 adet Stalker ve 1 adet bölge bossu xorm seeker bulunmaktadır.

## Alt Orman Hologramları

Alt ormanda da, Üst Ormanla aynı mantıkla iki çeşit hologram bulunuyor: **Explorer Hologramı** ve **Xorm Hologramı**. Hangi bölgeyle anlaşmak istiyorsanız oraya ait hologramı kullanmalısınız. Tarafınızı seçip ilk görevi tamamlayarak iş birliğinizi başlatmış oluyorsunuz.

### 1. Explorer Hologramı:

**Explorer Hologramı-1:** Bu hologramın ilk görevinde 8 adet scorio öldürmeniz gerekiyor. karşılığında ise Repair Dronunuz gelişerek Constructor Drone'a dönüşüyor. Böylelikle repair dronlarınız vulcanlar'ınızı, süper bilgisayarlarınızı ve hatta karargahınızı bile onarma özelliği kazanıyor. Ancak Unutmayın ki tüm Bu yapıların enerjisi 3 kademeden oluşur ve yapılar eşik değerlerinden daha fazla iyileşemez. İlk görevi başarıyla tamamlayınca artık düşman bölge Xorm'u görevlerini alamıyorsunuz ve ikinci explorer görevi olarak düşman bölgesinin boss'u Xorm Seeker'i yok etmeniz gerekiyor.

**Explorer Hologramı-2:** ikinci explorer görevi olarak düşman bölgesinin boss'u Xorm Seeker'i yok etmeniz gerekiyor. Ödül olarak 2000 Xalium(Xa) elde ediyorsunuz. Ayrıca tankınızın arka ve yan bölgeleri güçlenerek % 25 **Damage (DMG) Reduction** özelliği kazanıyor.

### 2. Xorm Hologramı:

**Xorm Hologramı-1:** Xorm ile anlaşmak isterseniz ilk görevde sizden 8 adet osiris öldürmeniz bekleniyor. Görev tamamlandığında Mine Drone (mayın dronu)'unuz gelişerek Mega Mine Drone (Mega Mayın Dron)'una dönüşüyor. Mega Mayın dronu rakip XBT tarafından tetiklenerek patlatıldığında rakibiniz ölsün ya da ölmesin size 500 Xa ödül kazandırıyor. İlk görevi tamamladığınızda tüm bölgelerde olduğu gibi artık düşman bölgeyle işbirliği yapamaz hale geliyorsunuz.

**Xorm Hologramı-2:** Xorm hologramın ikinci görevinde ise Explorer bölgesinin boss ünitesi Outpost'u yerle bir etmeniz gerek. Karşılığında ise hem 2000 xa hem de geri yöndeki hızınız için 10% Bonus kazanıyorsunuz.

Oyundaki hologram görevlerinin barındırdığı ortak noktalara bakacak olursak kazanılan tüm ödüllerin oyun boyunca geçerli olduğunu söylememiz gerek, elde ettiğiniz geliştirmeler ve özellikler süresiz bir şekilde oyunun sonuna kadar kullanılabilir. Ayrıca herhangi bir görevi belirtilen süre içerisinde

tamamlamazsanız görev iptal olacaktır. Böylece istemediğiniz bir bölge ile 1'inci hologram görevini başlatırsanız iptal olmasını bekleyip diğer bölgeyle anlaşma sağlayabilirsiniz. Son olarak Tab menüsüne baktığınızda kendinizin ve rakiplerinizin hangi hologram görevlerini tamamladığını görebilirsiniz.

Jungle (Orman)'a ait tüm bölgeleri, robotları ve görevleri gördüğümüze göre Arena'ya adım atmış en büyük yaratıktan bahsetmenin zamanı geldi.

### 3. Mantis

Sırada SSA'nin Mega boss'u **Mantis** var. Devasa ve iştahlı görünüşüyle tüm şehre korku salan ölümcül ve acımasız kudretli mantis.

Takımınızla birlikte bu görkemli robotu yok etmek isteyeceksiniz; Çünkü verdiği ödüller savaşın seyrini değiştirecek türden.

**Mantis**, şehrin ortasında yer alan geniş bölgede yerleşmiş bir Mega Boss. Oyunun 20'nci dakikası itibariyle şehre adımını atar ve rastlantısal olarak alt ya da üst bölgede belirir. Savaşmadığı sürece her 8 dakikada bir ışınlanarak bölge değiştirir.

Onu bulup savaşmaya başladığınızda ise dikkat etmeniz gereken bazı yetenekleri var: **Death Breath yeteneği** ile çevresindekileri yok etmeye çalışırken, enerjisi % 75'in Xaliuma indiğinde ayaklarını yere vurarak yakınındakilere Stun atıyor. Enerjisini 50%'nin Xaliuma düşmeyi başarırsanız çok sevinmeyin. Rocket Hell (Ölümcül Roket Yağmuru) yeteneği iki farklı alanı ölümcül roket yağmuruna tutuyor. Ne kadar güçlü olursanız olun bu roketlerden kaçın.

Canının son demlerine geldiğinde ise mantis, çökerek tepesindeki son top ile savunma formasyonuna geçiyor. Son savunmayı da aşarsanız sizi etkileyici ödüller bekliyor. Unutmayın ki ödüllerin sahibi olabilmek için mantis'e Son Vuruş takımınızdan biri yapmalı. Ayrıca son vuruş anında mantis'in yakınında olmalısınız

#### Mantis Ödüller

İlk katletme ödülü olarak yakınındaki takım arkadaşınızla birlikte bir **Ballistic Drone (Balistik Drone)** ve 120 saniye süren bir geliştirme paketi kazanıyorsunuz. Eğer mantisi ikinci kez takımınızla yok etmeyi başarırsanız Bu kez süper **Ballistic Drone ve 180 Saniyelik bir geliştirme seti** elde ediyorsunuz. Kendinizi durduramayıp arkadaşınızla birlikte süper **Ballistic Drone** ve daha da güçlü bir geliştirme paketi (50% CCDEF, 50% DEF, 50%DMG, 100% REGEN) kazanıyorsunuz. Bundan sonraki mantis katletmelerinde son ödül tekrar ediyor. Ayrıca belirtmeliyiz ki mantisi öldürme sayısı, ödüller Her takım için ayrı tutuluyor. Geriye düştüğünüz savaşlara Yeniden ortak olmak önde olduğunuz savaşları hızlıca bitirmek için mantisi takım olarak katletmek çok önemli. Takım olarak elde edeceğiniz güçlendirmeler sayesinde savaşın gidişatını değiştirebilir, Balistik dronlarınızla kulvardaki baskıyı da arttırabilirsiniz. Doğru zamanda iyi bir takım oyunu ile kudretli mantisi alt edin, sakın düşmana XBT'leri de çaldırmayın. Tarafsız bölgedeki hayatı, her biri kendine has üniteleri ve bu üniteler arasındaki varoluşsal gerginlikleri ele aldık. Bunun yanı sıra hologram görevlerini ve ödüllerini inceledik

Hologram görevleri dışında ödül alabileceğiniz iki adet Jungle (Orman) görevi daha mevcut:

Bunlardan ilki **Pirate Leader Görevi**: Pirate Lider görevi, herhangi bir pirate lidere saldırdığınızda sizden 4 tane Pirate Lider öldürmenizi isteyen görev etkinleşir. Ödül olarak 2 dakika boyunca minyonlardan iki kat xalium kazanma bonusu alırsınız.

İkincisi **Bulldog Görevi**: Pirate Leader Görevine benzer bir şekilde herhangi bir bulldog'a saldırırsanız, sizden 4 adet bulldog öldürmenizi isteyen görev etkinleşmektedir. Ödül olarak ise ücretsiz bir Repair Drone kuponu verir. Bu sayede büyük bir masraftan kurtularak tamir olabilirsiniz. Tek kullanımlık bir kupon olduğunu hatırlatalım.

Ve son olarak arena'nın simetrik bir yapıda olduğunu unutmayın. Haritanın size ait yarısındaki her şey rakip bölgeye de simetrik bir şekilde yerleştirilmiştir.

## ÜNİTE-4: STEEL SWARM: APOCALYPSE (SSA) DRONE SİSTEMİ

SSA'de farklı işlevlere sahip drone üretebileceğimiz bir fabrika var. Yeteri kadar xalium'unuz varsa ihtiyacınıza göre drone alma şansına sahipsiniz. **F tuşu** ile drone menüsünü açtığınızda **6 adet** drone olduğunu göreceksiniz. Bu menüden fare ile seçim yapabilirsiniz Ayrıca menüyü hiç açmayıp klavyeden drone'un numarasıyla da seçim yapmanız da mümkün. Drone seçimi yaptıktan sonra **3 saniyelik** bir üretim süresi devreye girer. Bu esnada aynı tuşa basarak işlemi iptal edebilirsiniz. Ek olarak bu süre boyunca hareket ve Ateş edemez, yetenek kullanamazsınız. Eğer hasar alırsanız üretim iptal edilir.

### DRONE ÇEŞİTLERİ

**1 No.lu Drone: Guardian(Gardiyan) Drone: Ana İşlevi: Savunmadır. Maliyeti: 1000 Xa'dır. Kısayol Tuşu: 1'dir.** Saldırı özelliği olduğu halde hareket etme yeteneği olmadığından onu savunma dronu olarak tanımlayabiliriz. Guardian drone, üretildiği noktada sabit kılır. Bir menzile sahiptir ve bu menzil içerisine giren düşman unsurlarına saldırır. Hasar avantajını her zaman saldırı odaklı istemeyiz daha iyi savunma yapabilmek için de daha yüksek hasara ihtiyaç duyarız. Örneğin oyun ilerledikçe vulcanlar'ın kalabalık minyon sürüleriyle baş etmesi zorlaşır. Vulcanlar'a refakatçi olarak konumlandırılan bir guardian drone savunmanızı güçlendirecektir. Aynı zamanda guardian dronların imha ettiği birimlerin xalium değeri drone'un sahibi pilota gider. Böylece savunma amaçlı kurduğunuz bu yapı vulcan'ınızı korurken size de ekstra xalium kazandırmış olur. Guardian drone kullanarak arenanın stratejik noktalarında güçlendirilmiş bölgeler oluşturabilir ve Savaş kontrol altında tutabilirsiniz.

**2 No.lu Drone: Ballistic (Balistik) Drone: Ana İşlevi: Kulvar İtmedir. Maliyeti: 5400 Xa'dır. Kısayol Tuşu: 2'dir.** Bu drone hareket kabiliyetine sahiptir ve Kulvar boyunca ilerler. Tıpkı guardian gibi bir saldırı menzili vardır ve bu Menzil içerisindeki rakip unsurlara saldırır. Kulvarlarda kalabalık bir minyon sürüsüyle birlikte oldukça etkili ve tehlikelidir. Minyonların arkasını yerleştirilen bir balistik drone ile o kulvarda etkin bir güç elde edebilirsiniz. Takım arkadaşlarınızla birlikte bir kulvara birden fazla balistik dron bırakıp kulvarı Uçan dostlarınıza emanet edebilirsiniz. Minyonlarla birlikte o kulvarı sağlam bir şekilde iteceklerdir. Guardian drone gibi Balistik dronun da imha ettiği birimlerin xalium karşılığı, dronun sahibi pilota gider. Pahalı olmasına rağmen uygun koşullarda kendi maliyetini çıkarabilir ve ekstra xalium kazandırabilir. Balistik dronla ilgili bilmeniz gereken Önemli bir detay ise sadece kulvarlarda ve haritanın size ait olan yarısında üretilebilir olduğudur.

**3 No.lu Drone: Mine (Mayın) Drone: Ana İşlevi: Mayınlamadır. Maliyeti: 2000 Xa'dır. Kısayol Tuşu: 3'tür.** Mayın dronu üretildiği yerde bir mayın işlevi görür. Rakibin dolaşmasını istemeyeceğiniz yerlerde caydırıcı bir güç sağlar. Bu drone bırakıldıktan 2 saniye sonra rakibe görünmez hale gelir. Düşman XBT'ler üzerinden geçtiği anda aktifleşir ve kısa bir süre sonra patlar. Merak etmeyin Minyonlar tarafından tetiklenmez mayın dronları oldukça pahalı teknolojiler oyunun erken aşamasında bu maliyet sizi geriye düşürebilir oyun ilerledikçe daha da kullanışlı olur. Özellikle süper bilgisayarlarınız düştüğünde karargahınızın etrafına mayın döşemek son çareniz olabilir. Oyun esnasında rakibinizi tuzağa düşürmek için de farklı noktalarda kullanabilirsiniz.

**4 No.lu Drone: Survey (Gözetleme) Drone: Ana İşlevi: Gözetlemedir. Maliyeti: 40 Xa'dır. Kısayol Tuşu: 4'tür.** Survey drone, Gözetleme dronunun temel işlevi haritanın göremediğiniz bölgelerinde Gözetleme sağlamaktır. Kendi menzili içerisindeki bölgeyi görünür kılar. Bu dronu kullanarak olası tehlikelere karşı önlem alabilirsiniz. SSA' de, **Fog of War**, yani Savaş Sisi adı verilen bir harita dinamiği vardır. Dost birimlerinin olmadığı yerlerde olup bitenleri göremeyiz. Bu durumlar için survey drone'u kullanabiliriz. Üretildiği noktada kalır ve belirli bir alan için Gözetleme sağlar. "Tarafsız bölgede neler oluyor?", "Diğer kulvarlarda baskına gelen var mı?", "Baskına gitsem beklemedik misafir çıkar mı?", "Karargahı bıraktık çıktık ama gizlice yıkım planları yapan var mı?" vb. tüm bu soruları düşündüğünüzde

oyunun seyrinde harita takibi ve Gözetleme hakimiyeti kritik bir önem arz ediyor. Rakibin nerelerde gezdiğini bilmek, neler planladığını anlamayı mümkün kılar. Oldukça uygun fiyatlı olan Gözetleme dronunu kullanmaktan çekinmeyin.

**5 No.lu Drone: Portal Drone: Ana İşlevi: Işınlanmadır, Maliyeti: 800 Xa'dır, Kısayol Tuşu: 5'tir.** Bu drone arenanın herhangi bir bölgesinden kendisine ışınlanmanızı sağlar. Üretildiği yerde sabit kalır. **P tuşuna** bastığınızda **5 Saniyelik** bir gecikmenin ardından yanına ışınlanırsınız. Şehirde tank ulaşımı oldukça zahmetli bir iştir. Takım arkadaşlarınızın yanına giderken geç kalabilirsiniz ya da karargahtan yola çıkıp kulvara ulaşınca kadar XP, Xalium ve hatta vulcanınızı kaybedebilirsiniz. Bu durumların önüne geçmek için en sık kullandığınız güzergahı kısaltmak adına **portal drone** kullanmak size ciddi zaman kazandırır. Portal drone'u kullandıktan sonra yeniden kullanım için uzun bir bekleme süresi olduğunu unutmayın. Kulvarda güvenli bir yere bir portal drone bırakıp huzurla karargaha dönüp hızla geri ışınlanabilirsiniz. Kulvar hakimiyetini kaybetmemek adına yapılacak en verimli yatırımdır. Ayrıca rakip takımın bölgesinde derinlere bırakılan bir portal drone, beklenmedik anlarda avantaj kazandırabilir. Sinsi yıkım planları yaparken portal dronu Saklayacak sağlam bir yapı kaldığından emin olun.

**6 No.lu Drone: Repair(Tamir) Drone: Ana İşlevi: Tamir'dir, Maliyeti: 2000 Xa'dır, Kısayol Tuşu: 6'dır.** Son dronumuz tamir dronu, tahmin edileceği üzere ana görevi XBT'leri onarmaktır. XBT'ler temel can yenilenen özelliğine sahiptir. Ancak bunun yeterli gelmediği ve Acil can yenileme ihtiyacı duyduğunuz durumlar olabilir. Bu durumlarda tamir dronu Çok etkili bir yardımcıdır. Üretildiği noktada size ve takım Arkadaşlarınıza ekstra Can yenilenmesi sağlar ve iyileşmenizi hızlandırır. Gelişim aşamasında XP ve Xalium kaçırarak geri düşmek istemeyiz. Bu sebeple mümkün olduğunca kulvarda kalmalıyız kulvarı sık sık terk etmemek adına güvenli bir yerde konumlandırılan tamir dronu Kulvar hakimiyeti kazanmak için büyük bir avantaj sağlar. Takım Arkadaşlarınızla birlikte rakip bölgede bulunurken her an tehlike çanları çalabilir. Tamir dronları kullanarak oluşturulan bir güvenli bölge sizin varlığınızı güçlendirecektir ancak unutmayın üst üste atılan tamir dronlarının iyileştirme etkisi birikmez. Yüksek rekabet içeren savaşlar küçük miktarda Can yenilenmeli kritik olduğu durumlardır bu durumlarda kullanacağınız tamir dronu sizin hayata tutmanızı sağlar.

**Tüm Dron'lar İçin Ortak Özellikler:** Öncelikle dronların bir yaşam süresi yoktur, imha edilene kadar varlıklarını sürdürürler. Ayrıca her pilot her drondan bir adet bulundurabilir. Var olan dronunuzu yeni bir satın alım ücreti ödeyerek başka bir konuma taşıyabilirsiniz. Her bir drone alımının ardından yeniden satın alım için bir bekleme süresi devreye girer. Bu bekleme süresi drone türüne göre değişiklik gösterir ve her bir drone için ilk satın alımdan sonra yarıya düşer. Son olarak dronlar da Minyonlar ile birlikte zamana bağlı olarak seviye atlar. Seviye atlayan dronun canı ve hasarı artar.



## ÜNİTE-5: STEEL SWARM: APOCALYPSE (SSA) UPGRADE SİSTEMİ

Benzer temadaki diğer oyunlarda oyun içi biriktirilen parayla genellikle eşya satın alınır ve karakter istenen özelliklerde güçlendirilir. SSA'de de benzer bir sistem bulunuyor **Factory Upgrade** adı verilen bu sistem geliştirmeler satın alarak tankı güçlendirmemizi sağlayan **İnşaa sistemidir**. Oyun süresince oyunun durumunu analiz eder, stratejik ve ekonomik kararlar alarak Xalium Battle Tank (XBT)'imizi inşa ederiz. Oyunda topladığınız xalium ile garajda **U tuşuna** basarak **Upgrade** satın alabilirsiniz. Upgrade menüsüne baktığımızda 7 farklı geliştirme yolu olduğunu görüyoruz. Bir geliştirme satın alındığında hemen sağında bulunan geliştirmenin kilidi açılır. Her bir geliştirme, XBT'nin farklı özelliklerini güçlendirir. Hem XBT'lere ait özellikleri hem de ilgili geliştirmeleri daha iyi anlatabilmek adına tüm bu özelliklerin tamamını 5 bölümde ele aldık

**1. 1'inci Bölüm: Health(Sağlık):** Bu bölümde HP, REGEN ve DRONE HP olmak üzere 3 temel özelliğimiz bulunmaktadır.

**a. HP:** Bu özellik XBT' mizin maksimum Can değerini ifade eder. HP artırıcı geliştirmeler alındığında Can değerimiz belirtilen oranda artar.

**b. REGEN:** Can değerimizin yenilenme oranıdır. REGEN artırıcı geliştirmeler canımızın daha hızlı yenilenmesini sağlar. Can doldurmak için sık sık savaştan uzak kalıyorsanız REGEN'e öncelik vermeyi bir düşünün deriz

**c. DRONE HP:** Oyun içinde kullandığımız dronların da Can değeri vardır Bu özellik geliştirilerek dronlar daha dayanıklı hale getirilebilir

**2. 2'nci Bölüm: Assault(Saldırı):** Bu bölümde DMG, RNG ve AoE olmak üzere 3 temel özelliğimiz bulunmaktadır.

**a. DMG (Damage):** XBT'lerin temel bir hasar değeri vardır Damage artırıcı geliştirmeler tankınız güçlendirerek daha yüksek hasarlara ulaşmanızı sağlar. Özellikle öne geçtiğiniz oyunlarda durdurulamaz bir etki için hasar geliştirmeleri oldukça önemlidir

**b. RNG (Range):** XBT'lerin saldırı menziliini ifade eder. Farklı tankların farklı menzilleri olsa da bu menzil değerleri artırılabilir. Böylece rakiplerinizin hayallerinin bile ulaşamayacağı yerlere sizin mermilerin ulaşabilir.

**c. AoE (Area of Effect):** SSA'de bazı saldırı ve yetenekler alan etkisine sahiptir. Bu özellik geliştirildiğinde etki yarıçapı artar. Her tank alan etkili hasara sahip değildir.

**3. 3'üncü Bölüm: Testing (Test System):** Bu bölümde CCDEF,-CCAT, TGM-ARMOR PEN, DEF-ATT VE TGH-TGH olmak üzere 4 temel özelliğimiz bulunmaktadır.

SSA'de saldırı yeteneklerinizin teste tabi tutulduğu durumlar vardır Biz bu dinamiği test sistemi olarak isimlendiriliyoruz. Bu sistem xaliumda dört farklı test mevcuttur.

**a. DEF -ATT (Deffence-Attack):** Defans, tankımızın atak, yani saldırı değerine karşı dayanıklılığıdır 2 XBT çatışırken bu değerler teste tabi tutulur. Saldıran tarafın atak değeri savunan tarafın defans değerinden fazlaysa Bonus hasar verir. Savunan tarafın defans değeri saldırı tarafın atak değerinden fazlaysa daha az hasar alır Damage ve Attack beraber çalışan özelliklerdir. Atak geliştirmeleri bonus hasar niteliğindedir. Damage geliştirmeleri olmadan yüksek hasar değerlerine ulaşmak oldukça zordur. Aynı şekilde atak geliştirmeleri olmadığında rakibin defansını aşmak zor olacağından bu durumda da verilen hasar azalır

**b. TGH - ARMOR PEN (Toughness-Armor Penetration):** Zırh delme testi olarak isimlendirebileceğimiz bu test merminizin rakibin zırhını delip delemeyeceğini test eder. Saldıran tarafın ARMOR PEN değeri savunan TGH değerinden fazlaysa mermi yoluna devam eder. Aksi takdirde mermi ilerlemez. Ayrıca merminin girdiği herkes merminin delici özelliğini düşünür. Buradaki önemli nokta zırh delme özelliği rakibe verilen hasarla ilgili değildir; kaç hedefe hasar verebileceğinizle ilgilidir.

**c. TGH - TGH (Toughness – Toughness):** Tanklara ait zırhların bir diğer test durumu ise çarpışma anında gerçekleşir 2 XBT çarpıştığında TGH değeri yüksek olan daha az hasar alır.

**d. CCDEF-CCATT (CCDefence-CCAttack):** Oyunda kitle kontrol özelliğine sahip bazı yetenekler bulunur. Bu yeteneklerin ne kadar süreli etki edeceği kitle kontrol testi ile belirlenir. Yetenek kullanan oyuncunun CCATT değeri yetenektan etkilenen birimlerin CCDEF değerinden fazla ise kitle kontrol süresi artar. Aksi takdirde kitle kontrol süresi azalır.

Bu bölümle birlikte oyundaki temel savunma saldırı dinamiklerini tamamlamış olduk ofansif oyun tarzlarının merkezinde Damage Attack geliştirmeleri bulunduğu görülmekte. Ancak Upgrade menüsüne bakınca savunma geliştirmelerinin daha kolay ulaşılabilir olduğunu görüyoruz.

**4. 4'üncü Bölüm: Mobility:** Bu bölümde FWD SPD, REV SPD, ROT SPD, ACCELERATION, XCPEN VE MUR PEN olmak üzere 6 temel özelliğimiz bulunmaktadır.

**a. FWD SPD (Forward Speed):** Forward Speed özelliğine sahip geliştirilme satın alındığında XBT'mizin ileri yöndeki maksimum hızı artar oyun boyunca kat ettiğiniz mesafeyi göz önünde bulundurarak hız yatırımı yapabilirsiniz

**b. RVS SPD (Reverse Speed):** XBT'lerin geri yöndeki hızı ileri yöndeki hızına göre azdır. Bildiğiniz gibi arkanızı dönüp kaçmak ise zafiyet oluşturur. Bu ikilemden kurtulmanın en iyi yollarından biri geri yöndeki hızı arttırmaktır.

**c. ACCELERATION:** XBT'ler harekete başladıktan sonra maksimum hızı ulaşmak için bir süreye ihtiyaç duyar. İvmelenme (acceleration) özelliği geliştirilerek bu süre kısaltılabilir. İvmelenme daha çok harekete başladığımız ilk anla ilgilidir. İlk hareket anında daha çevik tepkiler verebilmek için ihtiyacımız olan özelliktir.

**d. ROT SPD (Rotational Speed):** Tankımızın kendi Eksen etrafındaki dönüş hızını ifade eder. Bu özelliğe sahip geliştirmelerle birlikte tankın dönüş hızı artırılabilir.

**e. MUR PEN (Manuever Penalty):** XBT'ler manevra yaparken bir miktar hız kaybeder. Bu kayıp Manuever Penalty (manevra cezası) olarak isimlendirilir. Geliştirmelerle birlikte bu ceza oranını azaltabilirsiniz. Siz de mobil bir oyun tarzını benimseyen oyunculardanansanız bu kayıptan daha çok etkilenebilirsiniz.

**f. XC PEN (Cross Country Penalty):** SSA'de asfalt üstünde değilken XBT'ler daha yavaş hareket eder. Cross Country cezasını azaltan gelişmelerle birlikte, bu yavaşlama cezasının etkisini düşürmek mümkündür.

**5. 5'inci Bölüm: Cooldown(Bekleme Süresi):** Bu bölümde Factory CO, JUMP CO ve ULTI CO olmak üzere 3 temel özelliğimiz bulunmaktadır.

**a. FACTORY CO (Factory CoolDown):** Fabrikada üretilen her bir dron sonrası, bir bekleme süresi devreye girer. Bu özellik geliştirilerek daha kısa bekleme süreleri elde edilebilir. Drone kullanma sıklığınız göz önünde bulundurarak öncelik verebilirsiniz

**b. JUMP CO (Jump Cooldown):** Portal drone'a ışınladığınızda portal dronun tekrar ışınlanmaya hazır hale gelmesi için bir süre beklemeniz gerekir. Bu süreyi kısaltmak için geliştirme satın alabilirsiniz.

**c. ULTI CO (Ulti Cooldown):** Her bir XBT'nin kendine özgü **ulti** yeteneği mevcuttur. Yeteneğin tekrar kullanımı için bir bekleme süresi vardır. Eğer ki siz de stratejinizi ulti kullanma üzerine kuran bir oyuncuysanız bu geliştirmeye daha sık ulti kullanabilirsiniz.

5 farklı bölümde ele aldığımız tüm özellikler XBT'nin birer yapı taşıdır. Oyun süresince bu özellikleri geliştirmek ve XBT'nizi güçlendirmek oldukça önemlidir. **"Tankımın hangi yönlerini güçlendirmeli?"** sorusu ise tankınızın karakteristiğine, SSA gidişatına, rakiplerinizin durumuna ve bu bağlamda şekillenen oyun tarzınıza bağlıdır. Rakiplerinizin geliştirmelerini takip ederek güçlü ve zayıf oldukları noktalara odaklanabilir ve Savaşı lehinize çevirebilirsiniz oyun boyunca riskler ve ödüller arasındaki dengeyi koruyun bol bol Xalium toplayıp Upgrade satın alarak tankınızı Dilediğiniz şekilde güçlendirin ve rakiplerinize zor dakikalar yaşatın.