

## Hakkımda.

Arkadaşlar merhaba,kısaca kendimi tanıtmak gerekir ise ismim Engin BALCI. Yaklaşık 15 senedir oyunların içerisindeyim ve mümkün olduğunca en üst seviyede oynamaya çalıştım. Bunun sonucunda araştırmalar ve binlerce saat süren oyun deneyimlerimi sizlere aktarmak istiyorum. Genelde FPS tarzı oyunlar oynadığım için sizlere bunlar hakkında sıfırdan yapılacak en minimal olaylara kadar her şeyi aktarmak istiyorum. Bu aslında bir rehber dökümantasyonu olacak ve bildiğim her şeyi aktarmaya çalışacağım.

İlk başta masaya ilk oturduğunuz andan itibaren oyunun derinliklerine daldığınız ana kadar olan süreci gözlemleyip,yorumlar yapıp en optimum senaryoyu bulmamız lazım.

## Bilgisayara Olan Pozisyonunuz ve Duruşunuz

Aslında her ne kadar çok önemli gibi durmasa da sandalyede olan pozisyonumuz çok önemli.Bunları aşama aşama göstermek gerekirse ;



En ideal pozisyon budur. Hem sağlığınız için hem de maksimum kapasitede verim alacağınız pozisyon benim nazarımda bu. Ben de kambur oturduğum zaman daha rahat ettiğimi hissediyordum ama dik oturduğum zaman daha iyi odaklanabildiğimi anladım. Bir-iki hafta deneyin ve performansınıza olan etkiyi görebilirsiniz.

1-[https://www.researchgate.net/publication/321348063\\_How\\_Posture\\_Affects\\_Memory\\_Recall\\_and\\_Mood](https://www.researchgate.net/publication/321348063_How_Posture_Affects_Memory_Recall_and_Mood)

2-<http://www.neuroregulation.org/article/view/18396/12025>

3-<https://news.sfsu.edu/news-story/math-good-posture-better-scores>

- 1-)Sandalye yüksekliğini, ayakların yerde düz olacak ve dizleriniz kalçalarınızla aynı hizada (veya biraz daha aşağıda) olacak şekilde ayarlayın.
- 2-)Dik oturun ve kalçanızı sandalyede en arkaya koymaya çalışın.
- 3-)Size önerim monitör pozisyonunu ayarlarken crosshair pozisyonunun tam göz hizanızda olması. Bu sayede boynunuz daha rahat bir pozisyonda kalacak ve ağrılarınız azalacak.
- 4-)Monitörün yakınlığı göz sağlığı açısından 50cm civarlarında belirlenmiş ancak sizin rahatca odaklandığınız pozisyon ne ise onu ayarlayabilirsiniz.
- 5-)Omuzlarınız gergin ise yavaşça kulağınıza doğru çekip sonra öne doğru yuvarlak hareket ile geri rahat pozisyonuna bırakın.

Eğer postür probleminiz var ise duvara doğru yapabileceğiniz bir postür düzeltme hareketleri var. Aşağıdaki linkten gayet güzel yapılmış çalışmayı inceleyebilirsiniz.

4-<https://sorum.net/durus-egzersizleri/>

Oturuşumuzu düzelttiğimize göre bilgisayarı başlatmaya hazır olabiliriz. Şuan her FPS oyuncusunun bilmesini istediğim bazı konulardan bahsetmek istiyorum.

## FPS ve BİLGİSAYAR

Size FPS'in anlamından başlayıp süreçlerin nasıl işlediğini göstermek istemiyorum. Gereksiz vakit kaybı. Sadece belli algılardan çıkmanızı istiyorum. En iyi sisteme , klavyeye , mouse ve diğer çevre birimlerine sahip yapmak sizi en iyi yapmaz. Elinizdeki imkanlar ile bulabileceğiniz en fiyat/performans ekipmanları ile de güzel işler başarabilirsiniz. Her şey 144+Hz monitöre bağlı değil. 60hz monitör ile FACEIT 10 Level 2400-2500 elolara çıktığımdan bunu rahatça söyleyebilirim. Önemli olan husus başarıma isteğiniz ve inancınız. Olması dahilinde tabii ki daha rahat oyun oynarsınız fakat mouse ve kulaklık haricinde çok problem yaşamayacağınızı bilmenizi isterim.

Bir sorun da çevre birimlerini tercih ederken nelere dikkat etmeniz gerektiğinde, şimdi de bunlara değinelim.

## Mouse Seçimi

İlk başta, mouse tutuş pozisyonunuza göz atalım.

**Avuç İçi Tutuşu- Palm Grip:**Bu tutuşta öncelikle en yaygın olanıdır. Yaygın olmasının sebebi elin pozisyonundan dolayı, farenin üzerinde dinlenir vaziyette olması ve tüm noktalara hakim olması.Hızlı ve kontrollü tepkilerde sorun yaşatabilir.

**Pençe Tutuşu-Claw Grip:**Pençe tutuş, avuç içi ve parmak ucu tutuşları arasında bir tutuş diyebiliriz.Ben de bu şekilde kullanıyorum. Avucunuzun sadece alt kısmı farenin arkasına dayanacak şekilde parmaklarınız pençe şeklindedir. Bilek hareketleri açısından en verimli budur.

**Parmak Ucu Tutuşu- Fingertip Grip:** Fare ile olan temas en az olduğu için hakimiyet konusunda sıkıntılıdır.Yüksek hassasiyet kullanan kişilerde daha fazla görülür. Minimal düzeyde bilek ve kol hareketleri kullanır. Bence pek sağlıklı değil fakat oynayana da bir şey söylemek bana düşmez.

## En Çok Tercih Edilen Mouse Tutuş Biçimleri

### Avuç İçi Tutuşu

- Daha fazla hakimiyet
- Çoğu insanın rahat ettiği tutuş
- Tıklamalarda daha az doğruluk



### Pençe Tutuşu

- Oyun için ideal
- Tıklamalar daha kolay ve kesin
- Uzun süreli kullanımda rahat değil



### Parmak ucu tutuşu

- Daha iyi kontrol
- Pençe tutuşa kıyasla daha doğal tutuş hissi
- En yorucu tutuş şekli



g0dwana

Mouse seçiminizi tamamen mağazalara gidip deneyin. Media-markt gibi mağazalarda deneyip kullanabiliyorsunuz. En rahat hissettiğiniz mouse'u almanız sizin için daha iyi. Pek tabii ki öneri alabilirsiniz fakat o kişi o mouse da rahat hissediyor diye sizde rahat hissedeceksiniz diye bir kural yok. Tutuş biçiminize, ağırlığınıza ve kullandığınız mousepad seçimine göre beğendiğinizi alabilirsiniz.

## Mouse Pad Seçimi

Kritik olan bir diğer nokta mouse pad seçimi. Burada önemli olan faktör sizin nasıl oyun oynadığınız. Yüksek sensitivity oynuyorsanız çok büyük bir mousepade ihtiyacınız kalmıyor. Fakat düşük dpi-sensitivity oynuyorsanız büyük mousepad seçimleri sizin için daha iyi olabilir. Aşağıdaki etkenlere sırasıyla inceleyip kendinize ait bir mouse pad seçebilirsiniz.

1-)Boyut :Yukarıda bahsettiğim gibi aslında hassasiyetiniz ile alakalı bu seçim. Eğer düşük sensitivity oynuyorsanız daha büyük bir mousepad , yüksek sensitivity oynuyorsanız daha küçük mousepad tercih edebilirsiniz. Bu tamamen kişisel zevklere kalmış bir durum.

2-) Sert veya Yumuşak seçimi

2.1-) Sert Mouse pad:

Oyunda hızlı ve pürüzsüz hareket olanağı sağlar. Yüksek sensitivity oynayan arkadaşlarım sert mousepad tercihinde bulunabilir.Kauçuk gibi sert plastiklerden yapılır, bu sayede akar gider. Ama kontrol sorununuz varsa çok önereceğim bir tercih değil. Temizlemesi daha kolaydır.

Avantajları :

- Daha az sürtünme olduğu için daha kolay bir hakimiyete kavuşursunuz ve mikro hareketleriniz daha keskin olur.Claw grip oynayan oyuncular da tercih edebilir.
- Mouse'a aşağı doğru baskı yaptığınızda softpadler gibi içeri çökmez.
- Terleme ve elinizdeki yağdan daha az etkilenir.

Dezavantajları :

- Softpad kullanırken bileğiniz daha yumuşak bir yüzeyde olduğu için rahat ediyor fakat bunlarda mümkün değil.
- Terinizi veya yağ yüzeyde tutacağı için yanınızda ufak bir havlu bulundurmanız daha iyi olacaktır.



2.2-) Yumuşak-Softpad seçimi:

Daha kontrollü ve 360° derece döndüğünüzde bitmeyen bir mousepad tercih etmek isterseniz bunu seçin. Genelde boyutları daha büyüktür ve kullanım açısından daha rahattır.

Altta bir tampon bölgesi ve üstünde kumaş olduğu için rahattır ancak yağ, kırı emdiği için uğraştırır.

Dikkat etmeniz gereken tek koşul, çok büyük hava boşluklarının olmaması. Minik yüzey tutarsızlıkları mouse hakimiyetinizde sorun yaratabilir.



Avantajları :

- Daha kontrollü bir oyun deneyimi sunabilir.
- Bileğiniz biraz daha rahat olur.
- Daha fazla yüzey direnci olduğu için kayma konusunda daha hakim olursunuz.
- Mikro hareketlerden ziyade daha geniş alanda etkisi daha fazladır.

Dezavantajları:

- Kiri pası emer, temizlemesi eziyettir.
- Aşığı doğru baskı yapıyorsanız yüzey farklılıkları oluşur ve tam hakim olamazsınız.

## Kulaklık Seçimi

Çok pahalılar..Hala milattan önceki kulaklığı kullanıyorum bende. Seçim olarak 7.1 Surround faktörü daha ön planda. Onun haricinde konfor, dayanıklılık ve wireless-kablolu seçimleri size bağlı. İyice araştırıp en doğrusunu seçmeye çalışın , bir defa para verin iyisini alın derim.

Gelelim zurnanın ses çıkarttığı yerlere.

## BİLGİSAYAR

Nasıl çalıştığını, hangi parçaların olduğunu falan anlatmama gerek yok. Sadece bütçenize uygun olup birbirleri ile uyumlu olması önemli. Bir çok mağaza-firma hazır topladıkları sistemleri biraz daha indirimli veriyor, oraları tercih edebilirsiniz.

Burada yapmak istediğim şeyler tamamen var olan bilgisayarınızı ufak dokunuşlar ile nasıl daha iyi yapabileceğiniz. Her parça için ayrı bir başlık açıp orada değerlendirmenin daha doğru olduğunu düşünüyorum.

### İşlemci

Bilgisayarımızın ana parçası. Overclock işlerine bilmiyorsanız girmenizi önermem, en ufak bir watt değişikliği bile hasar vermenize sebep olabilir. Bir profesyonelden yardım alabilirsiniz.

### UNPARK CORES:

Bu işlemde atıl durumda bulunan park edilmiş (atıl durumda) bulunan çekirdekleri tam performans ile kullanmanızı sağlar. Kısaca örnek vermek gerekirse bilgisayarınızda 4 çekirdek var diyelim. Google Chrome'u açmak için 1 çekirdek yeterliyse 4 çekirdek ile Google Chrome çalıştırılmaz. 1 çekirdek Chrome'u açar. geri kalan 3 çekirdek park konumundadır yani çalışmazlar. Bunun ne getirisi var dersanız daha az elektrik harcanır, daha az güç tüketilir. Bilgisayar bu işi 4 çekirdek ile yapsa Chrome belki daha hızlı açılacak. Fakat işletim sistemi performans farkının çok olmayacağını düşünür ve 1 çekirdeği çalıştırır. Burada inceleyebileceğiniz iki adet link bırakıyorum.

<https://uzmanim.net/soru/quick-cpu-core-parking-manager-nedir-gerçekten-bilgisayari-hizladi-riyor-mu/101590>

<https://www.youtube.com/watch?v=4fKxZ1mq9KA>

### Ekran Kartı

İnternette binlerce kaynak var. Benim size önerim en yüksek performans ayarlarını bulup geri kalan renk-ton ayarlarını kendi zevkinize göre yapmanız. Optimize edeceğim derken cihazlarınıza zarar vermeyin. İnceleyebilmeniz için birkaç adet link bırakıyorum.

Nvidia : <https://www.youtube.com/watch?v=jZrnfWpENTo>

AMD: <https://www.youtube.com/watch?v=K1N4vV5BSol>

### Hard Disk

Yapmanız gereken çok fazla bir şey yok. Arada geçici dosyaları silseniz kafiidir.

<https://www.webtekno.com/windows-10-gereksiz-dosyalar-nasil-silinir-h44860.html>

## RAM

Hard disk için yaptığınız şeyin aynısını yapmanız yeterlidir. Otomatik temizleme işine girip yabancı yazılım yüklemeyin. Gereksiz.

<https://www.webtekno.com/ram-temizleme-nasil-yapilir-windows-h98530.html>

Totalde benim size önereceğim tek işlem unpark core işlemi yapmaktır. Onun haricinde bir çok oyuncu-yayıncı (MACHINERIS-UNLOSTV vb.) videolar paylaştı. Bunlar arasından istediğinizi yapabilirsiniz ama sorumluluğun sizde olduğunu unutmayın.

. Düzgünce oturduk, bilgisayarı açtık, ayarlamaları yaptık ve oyunlara tıklama zamanı geldi. Benim saatlerimi verdiğim oyunlar CS:GO ve VALORANT. Bunlar üzerinden anlatımlar yapacağım.

## VALORANT

Bu anlatacaklarım bütün FPS oyunlarında geçerlidir fakat sıfırdan birinin Valorant'a hakim olması ve kendini geliştirebilmesi için aklıma gelen çoğu konuya değinmek istiyorum.

### Mouse Hassasiyeti (Sensitivity)

İşte en önemli noktalardan birisi. Kesinlikle ama kesinlikle farklı bir oyuncunun sensitivitesini kopyalaymayın. Kendinizinkini oluşturun. Yapmanız gereken işlemler çok basit. YouTube kanalına yüklediğim bir video var. Telefonda izlemenizi öneririm çünkü Short kısmından attım.

(<https://www.youtube.com/watch?v=ITvsF127Zfc>)

Gözlemlediğim üç farklı oynanış biçimi var, bilekten , koldan veya mix.

Hangisiyle oynadığınızı bilmiyorsanız kolunuzu ve mouseunuzu görecektir şekilde bir kamera yerleştirip 1 el dm atmanız. Kameraya değil oyuna odaklanın bu esnada. Bunun sonucunda aşağıda size uygun olanı bulup inceleyebilirsiniz.

### *Bilekten Oynuyorsanız ;*

Büyük ihtimal yüksek hassasiyet ile oynuyorsunuz. Size önerim şu, bileğinizin en rahat pozisyonda en sağa geldiğinde 180° arkanıza dönmeniz lazım. Eğer çok ileri gidiyorsa yavaş yavaş sensitivitenizi düşürüp tekrardan deneyin. Mouse ayarlarında işaretçi hassasiyetinin kapalı olduğundan emin olun. İdeal hassasiyeti bulduğunuzda düşünüyorsanız birden arkanızda adamın belirdiğini düşünün ve ona dönün. Hala bileğiniz en sağdaysa aynı ayarları sola döndürdüğünüzde de yapın. Genelde sağ el dominant oyuncular olduğumuz için bileğimiz sola daha fazla bir açıda döner. Sonradan sol tarafa bırakma sebebimiz budur. Solu hallettikten sonra tekrardan sağ tarafa dönün ve minik arttırmalar ile bulma işlemini tamamlayın.

### *Koldan Oynuyorsanız ;*

Koldan oynuyorsanız düşük sensitivity ile oynadığınızı tahmin ediyorum. Burada önemli olan şey ise mousepad ölçüleriniz. Mousepadin en rahat geldiğiniz sağ ve son

noktasında 360° dönmüş olmalısınız. Mousepadin tam ortasına getirin mouseunuzu, en sola geldiğinizde 180° dönün ve aynı işlemi en sağa yapın.

*Hem kol hem bilek oynuyorsanız ;*

Benim canım kardeşlerim, siz de bendensiniz. Burada anlamanız gereken şey, mikro hareketleri bilekten , daha geniş açığa dönüşleri koldan yaptığınızdır. Burada tamamen tecrübeleriniz konuşacak. Kamera muhabbetini tekrar yapın ve hangi pozisyonda koldan hangisinde bilekten oynadığınıza karar verin. Bilekten döndüğünüzde bileğinizi en sola getirdiğinizde 90° bir açı olsun. En sağa getirdiğinizde de aynı hassasiyet olana kadar devam edin. Sonrası tamamen oyunda gelişecek etken. Çünkü arkanıza dönmek istediğinizde kolunuz ile dönüyorsunuz ve uyguladığınız kuvvet farklı oluyor.

Kesinlikle ama kesinlikle adam vuramadığınız için sensitivity ayarlarınızı değiştirmeyin. Kısa vadede bir çözüm yolu olabilir ancak sizin istikrarlı bir biçimde gelişmeniz konusunda önünüze çok büyük bir ket vurur. Vuramamanızın sebebi oyun içi hassasiyetiniz değil, yeterince odaklanmamanız. Uzun süreli çalışmalarınız, girdiğiniz aimlab,kovaak gibi programların tamamını boşa yollarsınız. O ana kadar oluşturduğunuz tüm kas hafızasını değiştirmeye çalıştığınızı düşünün.

[https://www.researchgate.net/publication/274062074\\_MUSCLE\\_MEMORY](https://www.researchgate.net/publication/274062074_MUSCLE_MEMORY)

Kas Hafızası

*Kas Hafızası Nedir*

İlk başta ondan başlayayım.

Yüksek sayıda tekrar edilen bir aksiyonun çok da fazla konsantre olmadan aynı başarı ve isabetle yapılmasını sağlayan bir olgudur.Kasların, aylarca antrenman yapmasan bile elde ettiğin deneyimleri hatırlayabilir.Vücudunun kaldığı yerden devam etme kabiliyetine kas hafızası denir. Aslında kasların hiçbir şeyi ezberlemez; beynin motor becerilerinin nasıl yapıldığını ezberler. NYU Langone Health Sports Performance Center'da yöneticilik yapan, kayıtlı klinik egzersiz fizyoloğu ve sertifikalı kuvvet ve kondisyon uzmanı Heather Milton, "*Bir hareketi tekrar tekrar yaptığın zaman nöromüsküler sistemini eğitmiş olursun. Sonunda merkezi sinir sistemin o hareketi hiç düşünmeden, kusursuz, koordine bir hareket şeklinde yapmayı öğrenir.*" diyor.

*Nasıl Oluşur*

Örneğin basketbolda oyuncuların daha isabetli şut attıkları noktalar olması o bölgelerden daha fazla antrenman yapıp gereken açı ve kuvveti kas hafızalarına aktarmalarıyla alakalıdır. kendi salonlarda başka salonlara göre daha fazla isabet kaydeden takımlar da öyle.

*Dikkat Etmeniz Gereken Noktalar*

1. Doğruluk
2. Odaklanma

3. Süre
4. Varyasyon
5. Dinlenme

#### 1-) Doğruluk ;

Doğruluk, muhtemelen listedeki en bariz faktördür. Uyguladığınız şeyi öğrenirsiniz, bu nedenle belirli bir beceriyi öğrenmek için doğru şekilde pratik yapmalısınız. Bu genellikle işleri gitgide yavaşlatarak veya yavaştan hızlıya doğru çalıştığınızda elde edilir.

#### 2-)Odaklanma ;

Antrenman yaparken zihniniz dağılmaya başlarsa ve kötü ilerliyorsanız bunun sebebi odaklanmamadır. Geçişirme hisleri geldiğinde ısrarla devam ederseniz bir şey öğrenemezsiniz.Kendinize ufak bir mola tanıdıktan sonra devam edebilirsiniz. Bir de tek bir yoğun antrenman seansındansa, gün boyunca birden fazla, daha kısa odaklı antrenman yapmak çok daha iyidir. Podomoro tekniği de aslında buna dayanır.

#### 3-)Süre ;

Podomoro tekniği verimliliğe yardımcı olmak için icat edilmiştir.Çalışma seanslarını 25 dakikalık bir çalışma ardında 30 saniye,1 dakika mola verdiğinizde aldığınız verim artabilir. Verdiğiniz molalar tamamen size bağlı.Ben de düzenlediğim Aimlab ve Kovaak playlistlerinde böyle çalışıyorum.İsterseniz bu süreyi uzatabilirsiniz. Ama size önerim 5 dakikanın üstüne çıkmamanızdır.

#### 4-)Varyasyon ;

Eliniz, bileğiniz kopana kadar çalışmak sizi çok fazla geliştirmez.Johns Hopkins'in oldukça yakın tarihli bir araştırmasında, uygulama seanslarınızda küçük değişiklikler yaparak bir olayı ne kadar hızlı öğrendiğinizi aslında ikiye katlayabileceğinizi keşfetti.Araştırmacılar, becerilerin gelişmesi için mevcut bir hafızayı yeni bilgilerle güncellemeliyiz sonucuna varıyor. Her seferinde aynı şeyi tamamen aynı şekilde uygularsanız, zaten bildiklerinizin üzerine çok fazla yeni bilgi katmamış olursunuz. Bu yüzden arada çalışma rutininizi değiştirmeniz olumlu bir fayda sağlayacaktır.

Bahsedilen araştırma;

[https://www.hopkinsmedicine.org/news/media/releases/want\\_to\\_learn\\_a\\_new\\_skill\\_faster\\_change\\_up\\_your\\_practice\\_sessions](https://www.hopkinsmedicine.org/news/media/releases/want_to_learn_a_new_skill_faster_change_up_your_practice_sessions) )

#### 5-)Dinlenme

Bu, performansı artırmanın en kolay, en çok vurgulanan ve göz ardı edilen yoludur. İyi uyku, öğrenme hızınızı katlanarak artırabilir.Gece uykunuzu tam alın, en az 8 saat uyuyun ve yeterince su içtiğinizden emin olun. Buradaki tüm işlemleri beyniniz ile yaptığınızı düşünecek olursanız ve %78-80 i su olan bir yönetici organa su vermezseniz işler yolunda gitmez. Yeni bir şey öğrenmeye çalıştığımızda, beynimiz bilinçaltımızda hafıza dizisini tekrar tekrar oynatır. REM uykusu sırasında aynı şey olur, ancak ortalama 20 kat daha hızlıdır.

Arařtırmalar, iyi bir gece uykusundan sonra alacađınız verimin %20-30 daha fazla olabileceđini gstermiřtir.

Bahsedilen alıřma ;

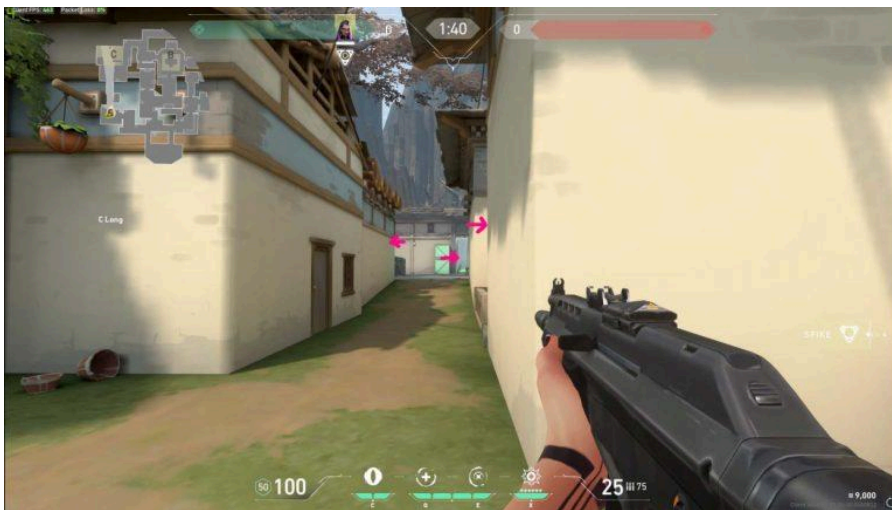
([https://www.youtube.com/watch?v=pwaWilO\\_Pig](https://www.youtube.com/watch?v=pwaWilO_Pig))

### Crosshair Placement

Yabancı olduđuna bakmayın Trke'ye eviremedim. Aslında tamamen adamın kafasına gtrdđünüz iřaretinin(crosshair) nerede durduđu(placement) ile alakalıdır. Oyunda adam ldrebilmenin en kolay yolu crosshairi kafasına gtrmektir. Bu yzden sizin srekli kafa hizasında tutmanız gerekiyor.Rakip hareket halinde olacađından rakibin Cross'unuzun stne gelmesini bekleyebilirsiniz.



Ařađıda tuttuđunuz zaman adamın kafasının olduđu yere gtreceđiniz sre ile kafa hizasında tuttuđunuzun arasında ok byk bir fark var. Bu sreyi mmkn olduđunca aza indirmek iin adamın muhtemel olacađı pozisyonda ve kafa hizasında crosshairimizi tutmamız gerek. Ařađıdaki resimde iřaretlenen noktalar gibi.



## Off Angles

Off Angles, rakibin sizi tahmin edemeyeceđi pozisyonlara geçmeniz demektir.



Bunun bize yararı , pre-fire yememek ve olası bir savařta avantajlı olmak. Bu biraz size bađlı, off angle da kalıp kendinizi riske atacak pozisyonlardan kaçınmalısınız.

## Pre-Fire



Pre-fire olayını özetleyen en güzel gif. Bir oyuncuyu görmeden, orda olduğunu tahmin edip peekler peeklemez ateş etme olayına verilen isimdir. Daha küçük hareketler kullanılır ve etkili bir şekilde kullandığınızda çok büyük bir avantaj elde edersiniz. Çoğu zaman söylediğiniz “hile bu ya, daha görmeden ateş etti” söylemlerinizi bu yüzdendir.

Peek

Peek kelimesinin Türkçesi dikizlemek demektir. Bunu bir nevi yaptığımız için bu kullanımı değiştirmiyorum. Normalde bir bölgeye saldırırken veyahut savunurken adam öldürmek için çıktığınız pozisyona peek denir diyebiliriz. En uzaktan pozisyondan yaparsanız avantajı yakalarsınız. Bunun çeşitli varyasyonları mevcut, onları da kısaca anlatmak gerekirse ;

*Shoulder Peek ;*

Operatör veya AWP atışlarını kaçırılmak için veya bir bölgeden bilgi almak için kullanılır. Küçük küçük adımlar ile A-D, A-D yaparak siz de atabilirsiniz.



*Jiggle Peek ;*

Shoulder peek in daha seri ve ateş edilme versiyonu gibi düşünebilirsiniz.



### *Wide-Peek ;*

Daha geniş peeklemek anlamı taşıyor. Tam olarak bir noktada olduğu bilgisini aldıktan sonra düşmanınızı daha rahat öldürmek için kullanılır. Genellikle durmanız gereken pozisyonda durmazsınız ve düşmanınızın atışını ıskalatıp avantajlı duruma geçebilirsiniz.



### *Close-peek ;*

Normalde peek atarken en uzak pozisyonda atmanız sizin avantajınıza oluyor. Fakat bunu yakından yapmanız close-peek oluyor. Vücudunuzu daha erken gördüğü için dezavantajlısınız ama bazı durumlarda avantaj olabilir.

### *Peeker Advantage ;*

En basit haliyle, peeker advantage(gözetlemenin avantajı), teknolojimizin asla tamamen silemeyeceği fiziksel bir sınırlamadan kaynaklanmaktadır. Dünyanın en iyi sunucuları ve en iyi bağlantıları bile bu gecikmeyi yaşıyor. İkincisi, diğer tüm çevrimiçi oyunlarda olduğu gibi FPS'de geçerlidir. Bu nedenle, araçları ve iki bağlantı arasındaki mesafeyi olabildiğince sınırlamak için yüksek ödüllü turnuvalarda yarışmaların çoğu LAN'da oynanır.

( <https://dotesports.com/valorant/news/peekers-advantage-in-valorant-explained> )

## WHY THERE IS A PEEKER'S ADVANTAGE IN CS:GO?

TIME 0,00

Simulated with 150 ping

Stationary Players Screen



Peekers Screen



### Double-Peek , Triple Peek;

Bu peek olayını birden çok kişiyle koordine yapma olayına verilen isimdir. Oyunda karşı tarafı egale edebilmemiz için en önemli koşullardan birisi budur. Tek başına peeklediğinizde bu avantajı kullanamıyorsunuz. İstedığınız kadar iyi bir oyuncu olun, aynı anda aşağıdaki gifteki gibi üç kişi çıktığında en fazla birini öldürürsünüz. Ama çoğu zaman takım arkadaşınız da ölmez.



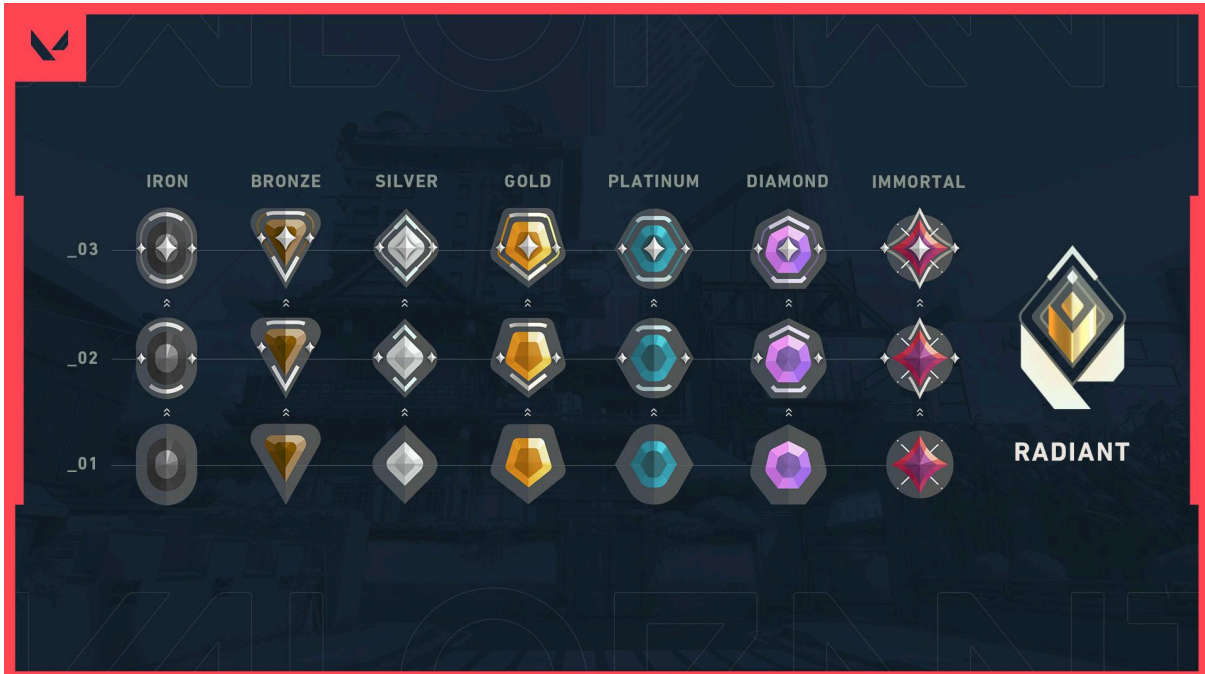
Flash Peek ;

Flash peek ise kör eden yetenekleri kullandıktan hemen sonra yapılan peek türüdür.



Rank Sistemi

Aslında basit bir olayı var. Oyuncuları yetenek seviyelerine göre çeşitli yerlere yerleştirmek diyebiliriz. Kötüden iyiye sıralayacak olursak Demir-Bronz-Gümüş-Altın-Platin-Elmas-Immortal ve Radiant.



FPS oyunlarında bilmeniz gereken püf nokta şudur; Ne kadar fazla oynarsanız o kadar iyi oynarsınız.

Zamanla kas hafızanız oluşur, tepkime süreleriniz azalır, mouse hakimiyetiniz artar, oyun içindeki iletişimde ve genel oyun planında gelişirsiniz.

## İletişim

Oyunun en etkili noktalarından birine daha geldik. Rastgele 5 tane insanın bir araya geldiği ve rastgele karakterler aldığı bir oyunda beraber oynaması gerektiğini biliyoruz. İletişim olmadığı anda bir orduyu kafalarına göre hareket ediyor gibi düşünebiliriz. Burada yapmanız gerekenleri maddeler halinde sıralayacağım.

### *-Pozitif olun.*

Her ne kadar kazanma hırsınız olsa da bazen işler yolunda gitmez. Belki takım arkadaşların kötü gününde , belki kötü bir olay yaşadı ve oyun oynayarak kafa dağıtmak istedi. Burada yapmanız gereken şey yolunda olmayan olaylara mümkün olduğunca pozitif yaklaşım ,duruma empati yapıp oyunu daha eğlenceli hale getirmek.

### *-Toksiklik ve "Troll"*

En nefret ettiğim iki konu bu. İnsanlar burada ayırım yapamıyor. Troll dediğimiz olay benim nazarımda iyi bir durum değil. Yüksek ranklarda oynarken daha düşük ranklara girip takım arkadaşını kör etmeniz, önüne duvar çekmeniz komik olaylar değil. Aksine raporlandığınızda ceza alacaksınız.

Neden toksik bir oyuncu olmamalısınız;

Maç kazanmak için. Birlikten kuvvet doğar. Siz takım arkadaşınıza mümkün olduğunca oyuna dahil edip beraber bir takım gibi oynamadığınız an yenilmeye mahkumsunuz. Küfür etmek, dini değerlere veyahut aile bireylerine küfür etmek sizin sinirinizi almaz, üstelik arkadaşını küçük gördüğünde de iyi bir oyuncu olmazsın çünkü aynı ranktasınız.

İnsanlara trash-talk yaparak, ya da kadın oyuncularını dışlayarak iyi bir olay yapmıyorsunuz. Çoğu kadın oyuncu gerçekten çok güzel oynuyor. İnsanları dışlamak yerine oyuna adapte edip daha iyi bir maç geçirmeye odaklanın.

Her ne kadar oyunları keyif almak için ve kazanıp dopamin ve serotonin salgılamak için oynasak da insanları oyundan zevk alamayacak biçimde konuşmak pek mantıklı değil. O yüzden trash-talk bırakın, toksik olmayın. Beraber daha iyi oyun çıkartmak için gerekirse takımınızda IGL rolünü üstlenin.

Anonim olmanın arkasına sığınıp insanlara karşı hakaret ve küfür içerikli şeyler paylaşmak hem hukuki olarak suç teşkil eder, hemde kendinizi küçük düşürürsünüz.

**Hakaret suçu, TCK md. 125-131 arasında şerefe karşı suçlar başlığı altında düzenlenmiştir. Bir kişiye açık açık "şerefsiz", "haysiyetsiz", "geri zekalı", "aptal", "hayvan", "müsvedde" vb. gibi sözler söylemenin hakaret suçunu oluşturacağı kuşkusuzdur.**

*Kişiye isnat edilen somut olgu kişinin mevcut fiziksel veya psikolojik bir özelliğine vurgu yapsa da hakaret suçunu oluşturur. Suçun mağduru, hakaret edeni ve hakareti öğrendiği tarihten başlamak üzere 6 ay içerisinde şikayet hakkını kullanmak zorundadır.*

5237 sayılı TCK'nın 125/2 maddesi, ileti yoluyla hakaret edilmesini suç olarak kabul etmiştir. İleti yoluyla yapılan hakaretlerin ceza miktarları aynı olsa da; bir kısmı huzurda hakaret suçu, bir kısmı da gıyapta hakaret suçu kapsamında cezalandırılmaktadır.

Eğer hakarete uğruyorsanız bunu çeşitli şekillerde görselini, videosunu alıp savcılığa başvurabilirsiniz. Bence yapın.

Roller

Takımımızda bulunması gereken, her karakterin farklı işlevleri olduğundan dolayı farklı farklı açılardan oyuna dahil etmeniz gereken şeylerdir.

*IGL ;*

In game Leader, isminden de anlaşılacağı üzere oyun içi lideridir. Yapması gereken şeyler ise oyuncuları yönetmektir.

Yönetmek derken şunu yap bunu yap olarak algılamayın. Rakibin oyun planını analiz edip, yeteneklerine bakıp takımı için avantajlı stratejileri bulmalıdır.

Şöyle örnek verebilirim, Haven haritasında rakibinizin 3 A , 1 B, 1 C oynadığını hayal edin. İnatla A'ya oynamak işleri zora sokar. Burada IGL rolü devreye girer ve karşı takımın analizini yapıp C'ye oynatır. Kişi avantajını da yanınıza alarak daha rahat bir round geçirirsiniz.

Yapması gerekenler;

- 1-) Karşı rakibin ekonomisini kontrol etmek
- 2-) Kendi takımının ekonomisini kontrol etmek.
- 3-) Kafasında oluşturduğu oyun planını takıma sunmak.
- 4-) Yetenekleri bakıp ultiler ile oyun planı yazabilir, ya da karşı rakibin yetenekleri ve ultilerine göre oyun planı oluşturup daha rahat bir round geçirmenizi sağlar.
- 5-) Gerektiği zaman inisiyatif alıp oyun planını round içinde değiştirebilir.

*Entry Fragger ;*

Evet gelelim Türk oyuncuların en sevdiği rol olan Entry Fragger'a. Amacı tamamen takımını plant alanına sokmaktır. Genellikle en önde koşan ve instalock Jett pickleyen kardeşlerim. Size sesleniyorum. Takımınızla birlikte oynamazsanız o aldığınız karakter ile sadece dash atarsınız.

Bence oynanması en zor rollerden birisidir. Crosshair placementınızın iyi ve sensitivity'nizin biraz yüksek olması lazım. Site girerken mümkün olduğunca çok fazla alanı süzüp üstüne onları öldürebilmeniz lazım. Yetenekleriniz ile rakibin koyduğu crossu bozup ( Raze satchel ile uçuşması , Jett Q-Q yapıp dash atması vb.) arkadan gelen takım arkadaşlarınız için alan yaratmalısınız.

Yapması gerekenler ;

Mümkün olduğunca tek başına oynamak yerine takımı ile oynamalı. Atılan flash ya da smokelar sonrasında yetenekleri ile ilk giren kişi olmalı. Site'da hangi rakibin nerede olduğunu söyleyip onları vurmaya çalışmalıdır. İntihar bombacısı gibi düşünebiliriz.

AWP,Operatör gibi silahlara ölmeniz çok canınızı sıkıyor biliyorum. CS:GO da bende entry fraggerdim çünkü..

Hayvan gibi crosshair placement kasın. Peek atmayı öğrenin. Ne kadar iyi movementınız varsa ve karaktere ne kadar hakimseniz daha iyi bir oyuncu olursunuz.

### *Support ;*

İşte benim gün yüzüne çıkmamış kahramanlarım. Değeriniz bilinmiyor. Support rolü aslında destek olarak hepimizin bildiği bir rol. Burada takım arkadaşlarınızı desteklemek için bulunuyorsunuz. Gerektiğinde azalan canlarını yükseltiyorsunuz, gerektiğinde ölü diriltiyorsunuz. Muazzamsınız.

Yapması gerekenler;

Mümkün olduğunca ölmek ve takımınızı desteklemek. Yetenek kitlerini takım arkadaşınız üstünde sürekli kullanarak karşı rakibe avantaj sağlamak.

### *Smoker ;*

Bir diğer isimsiz kahramanlar da smoke oynayanlardır. Tamamen takım oyuncusudur,onları sevin. Bölgeleri yetenekleriniz ile kapatıp takımınızı avantajları duruma geçirmek ve görüş kapatmak ana hedefleridir.

Yapması gerekenler;

Bu değerli yeteneklerinizi sağa sola atmayın. Takımınızda bir oyuncu sıkıştıysa onu kurtarmaya, ya da olası bir savunma pozisyonunda rakibinizi engellemek için kullanın. Omen gibi karakter ile flashınızı da kullanıp avantajlı duruma geçin. Astra ile çekmenizi ve patlatmanızı kullanın. Brimstone'nun molotofu ile rakibinize geçit vermeyin.

### *Lurker ;*

Eğer şeytan tüyünüz var ise bu role odaklanın.Her an bir sinsilik peşinde olan, takımının ulaşamadığı yerlerdeki kontrolü sağlayan, rakibi arkadan yakalayan kişidir lurker. Basitçe, görevini "rakibi arkalamak" olarak tanımlayabiliriz.

Yapması gereken;

Sabırlı olmak. Rakibin döndüğüne tam olarak karar verdikten sonra sessizce onu arkasından yakalayıp cezasını kesmek. Çoğu zaman hayat kurtarır. Erken rotasyon atan takımların korkulu rüyasıdır. Bir yılan gibi soğukkanlı olmanız lazım. Harita takibini iyi yapıp kimin nerede olduğunu düşünüp ona göre pozisyonlara sızmanız lazım.

### *Ping - Packet Loss*

Çoğu oyununcunun belalı sorunlarından da bahsedeyim. Ping sorunu ve Packet Loss sorunu.

*Ping ;*

Çevrimiçi video oyunlarında ping, internet gecikmesini ifade eder. Bağlantınızın oyunun sunucusu aracılığıyla bir komut kaydetmesi için geçen süredir. Ping veya gecikme birimi milisaniyedir. Bu sayı ne kadar yüksek olursa, oyunda o kadar fazla gecikme yaşarsınız. Kabul edilebilir bir ping, 40ms-60ms veya daha düşüktür. 100 ms'nin üzerindeki hız, gözle görülür bir gecikme gösterir ve 170'in üzerinde bazı oyunlar bağlantınızı tamamen reddeder.



*Packet Loss;*

Packet loss yani paket kaybı en basit ifade biçimiyle bir ağ ortamında geçen paketlerin hedeflerine ulaşmadan önce "çalınmaları" durumudur. Bir bilgisayar ağında dolaşan bir veya daha fazla veri paketi hedeflerine ulaşamadığında paket kaybı meydana gelir. Paket kaybı, genellikle kablosuz ağlar arasında veri iletimindeki hatalardan veya ağ tıkanıklığından kaynaklanır. Paket kaybı, gönderilen paketlere göre kaybolan paketlerin yüzdesi olarak ölçülür.

