

**To Cite This Article:** Yum, S. (2023). Exploration of the User Experience Qualities of Apex Legends. *Journal of Interior Design and Academy*, 3(1), 26-49.

**DOI:** 10.53463/inda.20230190

**Submitted:** 15/04/2023

**Revised:** 21/05/2023

**Accepted:** 28/05/2023

## EXPLORATION OF THE USER EXPERIENCE QUALITIES OF APEX LEGENDS

### Apex Legends Oyununa ait Özgün Kullanıcı Deneyimi Niteliklerinin Belirlenmesi

Mehmet Sinan YUM<sup>1</sup>

#### Öz

Battle Royale tipi oyunlar son yıllarda E-Sports alanına damgalarını vurmuştur. Bu oyunlar ekseninde gerçekleştirilen uluslararası turnuvalar milyon dolar seviyesinde para ödülleri vermektedir. Oyunların en geniş kitlelere ulaşanlarının başında Fortnite, Pubg, Apex Legends ve Call of Duty gibi oyunlar gelmektedir. Güçlü sponsorlar tarafından desteklenen oyunlar, 7 gün 24 saat boyunca Twitch ve Youtube platformlarında yayıncı kanallardan izleyicilere sunulmaktadır. Bu kalitatif araştırma yazar tarafından oynanan ve turnuvalarda izlenen Apex Legends oyunu hakkında kullanıcı deneyimi niteliklerinin belirlenerek incelenmesi üzerine kurulmuştur. Dijital tasarım, görsel iletişim tasarımı, grafik tasarım, ürün tasarımı, iç mimarlık ve ilgili tüm tasarım alanlarının kapsayarak özgün bir kullanıcı deneyimi seviyesine ulaşılması, oyunun özgün tasarım niteliklerinin vurgulanmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda çalışma oyunun kullanıcı deneyimi ekseninde özgün niteliklerin belirlenmesini ve açıklanmasını kapsamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Arayüz tasarımı, e-sport, görsel iletişim tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun psikolojisi

#### Abstract

Battle Royale games have made their mark in the field of E-Sports in recent years. International tournaments held centered on these games provide millions of dollars in cash prizes. Games such as Fortnite, Pubg, Apex Legends and Call of Duty are at the forefront of the games that reach the widest audience. Supported by strong sponsors, the games are offered to the audience through broadcaster channels on Twitch and Youtube platforms 24 hours a day, 7 days a week. This research is based on the analysis of user experience qualities about the Apex Legends, a game often played and watched in tournaments by the author. Achieving a unique user experience level by covering digital design, visual communication design, graphic design, product design, interior architecture and all related design fields requires emphasizing the interdisciplinary design qualities of the game. In this context, the study covers the exploration and explanation of the unique features of the game centered on the provided user experience qualities.

**Keywords:** Interface design, e-Sports, visual communication design. user experience design, gaming psychology

<sup>1</sup> **Correspondence to:** Assist. Prof. Dr, Istanbul Ticaret University, Istanbul, msyum@ticaret.edu.tr, ORCID No: 0000-0002-0869-2967

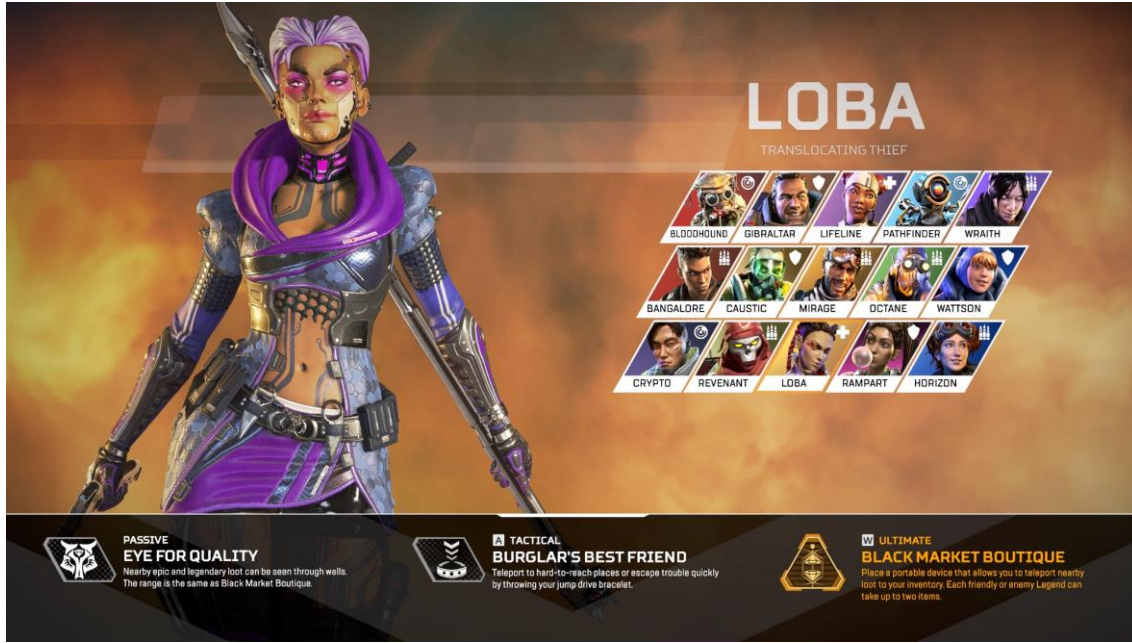
## 1.GİRİŞ

Electronic Arts ve Respawn firması Titanfall 2'nin başarısından sonra yeni bir Battle Royale oyunu olan Apex Legends ile pazara girmiştir. 2019 yılında çıkışından itibaren Apex Legends oyunu her yıl büyüyen en çok tercih edilen Battle Royale oyunlarının başında gelmektedir. Güncel oyunların etkileşimsel özellikleri değerlendirildiğinde oyunlarda bulunan kullanıcı deneyimi özellikleri ve kullanıcı arayüz tasarımları etkileşim prensiplerini oluşturan özgün nitelikler olarak ön plana çıkmaktadır (Sommerville, 1986). Aşağıda Apex Legends giriş arayüzü gösterilmektedir (Şekil 1).



Şekil 1. Apex Legends giriş ve sunucu seçim ekranı (Electronic Arts, 2023)

2019 yılı Şubat ayında piyasaya sürülen oyun bir anda girişi mümkün olmadığı düşünülen Battle Royale pazarına bomba gibi düşmüştür. Fortnite ve Pubg'nin yüksek sayıda oyuncuya hizmet verdiği bir zamanda Call of Duty ve Black Ops oyunlarının gerçekçi özgün askeri deneyim simülasyonu sunması (Rapeepisarn, Wong, Fung ve Depickere 2006) ve sosyal medyada yazılan birçok makalede pazarda yeni bir oyuna gerek olmadığı düşüncesini yaygınlaştırmaktaydı. Apex Legends tasarımının gücü sayesinde pazarda kendine bir boşluk yaratmanın ötesine giderek kullanıcı deneyimi ile ilgili keşif niteliğinde özellikler sunma fırsatı yakalamıştır. Oyun 3 aylık sezonlardan oluşmaktadır ve 3 ayda bir yeni içerik, rütbe sistemi (rank), kozmetikler ve sınırlı zaman modları (limited time mode) sunulmaktadır. Farklı güncellemeler ile sürekli yenilenen oyun halen 17. sezonundadır. Güncellemeler oyunun yazılımsal hata (bug fix) düzeltmeleri için farklı aralıklarla sezon içinde de uygulanmaktadır.



Şekil 2. Apex legends karakter seçim arayüzü (Electronic Arts, 2023)

Oyunda düzenli aralıklarla eklenen 18 karakter arasından seçim yapılması mümkündür (Şekil 2). Her biri farklı güçlere sahip karakterlerle üç oyunculu takımların aralarında oluşan sinerji, oynanan aktif harita ve seçilen karakterlere göre yüksek kullanıcı deneyimi sağlamaktadır. Apex Legends oyununun zeki ve kararlı tasarım çizgisinin oyunun başarısında önemli rolü bulunmaktadır ki kullanıcı deneyimi adına atılan adımların tespiti bu çalışmanın ana hedefini oluşturmaktadır. Kullanıcı deneyimi hayat kalitesini tasarım yoluyla artıran etken veya etkenlerdir. Apex Legends oyunu için kullanıcı deneyimi oyuncularını motive eden bir kimlik değeri kazandırılmasıdır. Bu değere istinaden Korhonen, Montola ve Arrasvuori (2009), oyunlarda bulunan kullanıcı deneyimini oluşturan ölçütlerin motivasyon, heyecan, eğlence, estetik ve çekicilik olduğundan bahsetmektedir. Çalışma elektronik sporlar alanında turnuvalar organize edilen Battle Royale kavramını, Apex Legends oyun mekaniklerini ve oyuna ait görsel iletişim ile kullanıcı deneyimi tasarımı özelliklerinin tespit ve incelenmesini kapsamaktadır.

## 2. BATTLE ROYALE (BR)

Battle Royale son hayatta kalan oyuncu veya takımların kazandığı bir oyun biçimidir. Çevrimiçi olarak oynanan oyunda oyuncular asgari bir donanım ile oyuna başlarlar ve keşif, toplama, savaş sonucunda başka oyuncuların donanımlarını toplayarak kendi donanımlarını geliştirirler. Oyunun ana teması 2000 yılında Japon yönetmen Kinji Fukasaku tarafında çekilmiş olan filme dayanmaktadır. Bu amaçla aynı filmde olduğu biçime gönderme yaparcasına oyuncular giderek yaklaşan gazdan kaçarak daralan alan içinde birbirleriyle savaşır. Her oyuncu veya takım diğer oyuncu ve takımları

ortadan kaldırarak güvenli alan içinde mücadelesine devam etmek durumundadır. Tüm harita gaz ile dolduğunda ayakta kalan son takım veya gaz tamamen kapanmadan diğer takımları eriten takım oyunun galibi olmaktadır (Choi ve Kim, 2018).

## 2.1 Battle Royale Oyunlarda Bulunan Sorunlar

Battle Royale oyunlarda yaşanan deneyimin kalitesi oyuncuların oyuna devam edip etmeme konusunda kararlarını etkilemektedir. Oyun pazarında (market place) bulunan BR oyunlarının temel anlamda dayandığı prensip daralan bir çemberde savaşarak hayatta kalmak üzerine kuruludur. Fornite, Pubg, Warzone gibi popüler BR oyunları gerçek zamanda binlerce oyuncuya hizmet vermekte, oyun yayın platformu Twitch üzerinde canlı olarak binlerce kişi tarafından izlenmektedir.

Tablo 1

Battle Royale Oyunları Karşılaştırması

	Arayüz Tasarımı	Popülerite Sıralaması (Twitch)	Özgün Değer	Sosyalleşme Nitelikleri
<b>Apex Legends</b>	Şık ve Fütüristik	2.	Metaverse Evreni	Tek Kişi, Parti veya Grup Oyunu
<b>Call of Duty</b>	Modern ve Güncel	1.	Gerçek Savaş Simülasyonu	Tek Kişi, Parti veya Grup Oyunu
<b>Fortnite</b>	Manga	3.	Masal Dünyası	Tek Kişi, Parti veya Grup Oyunu
<b>PubG</b>	Klasik ve Eski	4.	Kalitesi Düşük Call of Duty	Tek Kişi, Parti veya Grup Oyunu

Malone (1980), dijital oyun uygulamalarında motivasyon sağlayan ve bilgi oluşumuna sebep olan niteliğin kullanıcı deneyimi tasarımı olmasından bahsetmektedir. Apex Legends bir takım oyunudur ve bu özellik sosyalleşmeye olanak vermektedir. 2 kişi (duo) veya 3 kişi (trio) tarafından takımlar halinde oynanabilen oyun, arkadaşlar veya gelişigüzel bulunan kullanıcılar tarafından deneyimlenebilir. Uyumsuz bir takıma denk gelinmesi gibi sorunların yanı sıra BR oyunlarda bulunan sorunlu deneyimlerden bir diğeri de ekip arkadaşları başka bir takımla savaşırken oyuncunun ölmesi ve anlık oyun dışı kalarak donanımlarını (loot/inventory) büyük olasılıkla kaybetmesidir. Takım arkadaşları oyuncuyu tekrardan canlandırabilir veya zaman aşımı nedeniyle oyuncu oyuna tekrar giremeyebilir. Bu durumda yapılacak en doğru hareket takımın eksik oyuncuyla şampiyonluğu kazanmaya çalışmasıdır. BR oyunlarda ölen kişinin oyuncu kartı (banner) kendi kutu envanterinde yer almaktadır, takım arkadaşları bu kartı alarak oyuncuyu doğum noktalarında (respawn beacon) canlandırabilir. Bu tip oyun mekanikleri kullanıcı deneyimini direkt etkileyen özelliklere örnek teşkil etmektedir.





Şekil 3. Oyuncu envanter (Electronic Arts, 2023)

Ancak birkaç takım aynı noktada savaşıırken yaşanan kaos nedeniyle bu kartı almak son derece güç olabilir. Yeniden oyuna giren oyuncu eğer kutusu yakında değilse yine yağmalamaya dönmek durumundadır. Bazı takım oyuncularını birbirlerine donanım sağlayarak takımın başarısı için daha dengeli bir savunma ve saldırı düzeni kurabilirler. Apex Legends’da oyuncu kartını envanterden (Şekil 3) almaya gerek olmadan kutuya sadece dokunarak kartın alınabilmesi, pasif şekilde izleyen ölü oyuncu için bir umut ışığı sağlamaktadır ki bu durum kullanıcı deneyimi açısından son derece değerlidir. Apex tarafından oluşturulan bu mekanizma Fortnite tarafından da kullanılmaya başlanmıştır.

Yıllardır birçok oyunda işaretleme sistemi (ping) mevcuttur ancak hiçbiri Apex Legends ping sistemi kadar kapsamlı ve etkili değildir. Bunun sebebi Apex Legends’ın her pingde otomatik içerik üretebilme becerisidir. Yani aynı buton ile kapalı bir kutu veya başka bir oyuncu pingleyebilir, oyuncuya sözel olmayan biçimde kutuya gitmesi iletilir. Örnek olarak açık bir kutu işaretlendiğinde takıma buraya düşmanların daha önce gelmiş olduğu bilgisinin verilmesi mümkündür. Bir düşman pinglendiğinde sarı ping işareti kırmızıya dönüşerek rakip oyuncu işaretlenebilir ve takım duruma göre harekete geçebilir. Eğer oyun tarafından otomatik olarak atanan ping içeriği değiştirilmek isteniyor ise ping butonu basılı tutularak açılan ping tekerleği aracılığıyla diğer komutlara ulaşılması mümkündür (Şekil 4).



Şekil 4. Envanter ping tekerleği menü arayüzü (Electronic Arts, 2023)

Bu sistem bazı oyuncular mikrofon kullanmayı tercih etmediği durumlarda son derece faydalıdır zira ortak dil kullanmayan oyuncular arasında tüm oyun içi iletişim ping sistemine bağlıdır. Mikrofon aracılığıyla konuşan oyuncular açısından da ping sistemi sözel olarak iletişim kurulamayan karışık durumlarda oyunla ilgili bilgi verilmesi için en hızlı sistemdir. Son derece hızlı, net ve açık olan iletişimsel içeriklerin takım arkadaşları tarafından kavranması benzer oyunlara kıyaslandığında daha etkilidir. Tabii ki ping sistemi mikrofonda yapılan sohbetlerin ve eğlenceli atışmaların yerini tutamaz ama acil durumlarda mikrofondan daha verimlidir. Profesyonel, yarı profesyonel ve amatör bir oyun olan Apex Legends'a ait oyun içi iletişim bir tasarım sanatı harikasıdır. Respawn firmasının kullanıcı deneyimine yönelik tasarım tercihleri, özgün iletişim tasarım açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir. Yeni BR oyunlarının piyasada yer bulmasına imkan verilmediği bir zamanda Apex Legends oyununun temel hedefinin kullanıcı deneyimi tasarımı olması firmanın izlediği özgün stratejiyi ortaya koymaktadır. Birçok ünlü yayıncısıyla Twitch platformu tarafından övgüyle bahsedilen Apex Legends oyununun geleceğinin çok parlak olduğunu vurgulamaktadır.

## 2.2 Battle Royale Yağma Sistemi

Tüm FPS (first person shooter) oyunlarında kaliteli donanımın yapılan savaşlarda rakiplere karşı takıma farklı avantajlar sağlaması kaçınılmazdır. Doğal olarak kişisel oyuncu becerisi, oyunu okuma yeteneği ve takım olarak oynayabilme yetisi takımın savaşlardan galip çıkabilmesi için gerekli olan etkenlerdir. BR oyunlarda kullanıcı deneyime katkı sağlayan yağmacılıkla (loot) ilgili yaşanan en büyük problem, gerekli donanımın toplanması için harcanan 5-10 dakikalık sürenin sonunda dişli bir

takıma denk gelinerek oyun dışı kalınmasının yarattığı hayal kırıklığıdır. Bu durumun aksi senaryoda ise haritanın kalabalık bölgelerine (hot zone) inilerek büyük olasılıkla hemen ölünmesidir.

Battle Royale oyunlarda ‘ölme’ olgusu oyun dışı kalınarak şampiyonluk şansının kaybedilmesi anlamına gelmektedir ki bu durum kullanıcı deneyimi açısından moral bozucudur. Apex Legends’da bulunan yağma sistemi son derece detaylı bir mekanizmaya sahiptir. Tüm silahlar için bulunan eklentiler (attachment), kask ve zırh tipleri, silahlar, çantalar ve diğer malzemelerin yağma yöntemi ile bulunması, savaşarak diğer oyuncularından alınması veya çoğaltıcı (replicator) yoluyla üretilmesi gerekmektedir. Gerekli olan silah eklentilerinin bulunduğu anda eskisinin yere atılarak yenisinin otomatik biçimde silaha takılması yağma hızını olumlu yönde etkileyen yöntemlerdendir. Sağlık, mühimmat ve diğer nesnelerin taşınabildiği envanter çantalarının farklı kapasitelerde olması takım adına oyunun kaderini, dolayısıyla kullanıcı deneyimini etkilemektedir.

Apex oyununda her oyuncu oyuna silahsız olarak başlayarak yağma sonrası aktif olarak iki farklı silah taşıyabilmektedir. Oyun yaratıcı menüleri sayesinde envanter düzenleyerek vakit kaybedilmesinin önüne geçilmesi adına hızlı tercihler yapılabilmesine olanak vermektedir. Bu durum oyuncunun envanter yerine haritalarda aktif olarak daha fazla süre geçirmesine izin vererek daha proaktif bir oyun deneyimi yaşanmasını sağlar. Oyuncu rakip oyuncuyu öldürdüğünde rakip bir kutuya dönüşür ve kutu rakibin envanterinde bulunan en üst düzey seviye (tier) nesnenin renginde yanıp sönmeye başlar. Oyunun son sürümlerinde güncellenen envanter donanımları silahlardan başlayarak liste biçiminde en gerekli olan nesnelerin hızlıca alınabilmesine olanak vermektedir. Tüm bu nitelikler özgün kullanıcı deneyimi oluşturan temel özelliklere katkı sağlamaktadır.

### 3. APEX LEGENDS

Kalitatif araştırmada Apex Legends oyununa ait özgün niteliği bulunan kullanıcı deneyimi özellikleri incelenmektedir. Diğer Battle Royale oyunlarda da bulunan ve incelenen niteliklerin Apex Legends özelinde incelenmesi, oyunda oluşan kullanıcı deneyimi özelliklerinin tespiti açısından önem taşımaktadır.

#### 3.1 Apex Legends Ping Sistemi ve İletişim

Oyuna ait ping, yani işaretleme sistemi kullanıcı deneyimi tasarımına ait en önemli değeri taşıyan niteliklerdir. Apex Legends birçok oyuna göre (COD, PubG) çok düşük frekansta reklam ve iletişim ile piyasaya sürülmüş bir BR oyunudur. Bu duruma rağmen milyonlar tarafından oynanan bu oyun canlı oyun yayın hizmet platformu Twitch’te en çok izlenen oyunların başında gelmektedir. En büyük rakipleri Fortnite, PubG ve Warzone ile sürekli bir yarış içerisinde olan oyun düzenli yeni içerikler



sayesinde bu oyunları geride bırakmayı başarmıştır. Oyunun en büyük kullanıcı deneyimi değerini oluşturan işaretleme (ping) mekanizmasının '*içgüdüsel iletişim sistemi*' olarak tanımlanması mümkündür. Ping sistemi potansiyel olarak oyun akışı değiştirme gücü olan bir oyun mekaniğidir. Son derece hızlı akan ve gaz çemberinin daralarak tansiyonun sürekli arttığı bir oyunda anlık oyun içi iletişim büyük önem taşımaktadır. Tabii oyun esnasında arkadaşlar beraber takım (party) olunmadığı koşulda gelişigüzel takımlarla oynamak mümkündür. Bu tip durumlarda yetenekli oyuncuların oyunu kendilerinin yönlendirmek istemesi, takım arkadaşlarından şikayet edenler veya takımı eksik bırakma pahasına oyundan çıkan takım arkadaşları sık rastlanan senaryolardandır.

Gelişigüzel (random) takımlarla oyun esnasında oyuncular arasında iletişim için açık mikrofonu unutarak yüksek sesle müzik dinleyenler, yemek yiyenler veya başkalarıyla sohbet edenler bulunmaktadır. Bu durumlar oyunun gidişatı açısından umut vaat etmemektedir. Farklı ülkelerden oyuncuların aynı takıma düşmesinin yaratacağı dil tabanlı iletişimsel sorunlar da oyunda sıklıkla yaşanan durumlardandır. Unutulmamalıdır ki, farklı görsel veya işitsel engellere sahip olabilecek oyuncuların mevcut olduğu gerçeğiyle erişilebilirlik konusunda son derece gelişkin bir UX ve UI sistemine sahip oyun, her türlü oyuncunun yüksek deneyim seviyesine olanak vermektedir. Kim, Gunn, Schuh, Phillips, Pagulayan, ve Wixon (2008) güncel olarak insan-bilgisayar etkileşimine ait dijital sistemlerde oyun benzeri uygulamaların kullanılmasından bahseder. Oyun içi iletişim için her türlü sorunun çözümü yine ping sistemidir. Zira ping sistemi çevresel özellikler, oyuncu hareketleri ve gerçek zamanlı uyarı konusunda konumlanma sağlayan bir iletişim sistemidir. Bu özelliğin en değerli niteliği son derece basit ve sezgisel olmasıdır. Tek bir tuşla açılan menüden seçilen iletişimsel mesaj oyuncunun vermek istediği bilgiyi diğer oyunculara aktarmaktadır (Şekil 5). Bu niteliklerin tümü oyunun *kullanılabilirlik* niteliklerini oluşturmaktadır.



Şekil 5. Ping tekerleği menüsü arayüzü (Electronic Arts, 2023)



Mekanizma olarak herhangi bir oyuncu için cazip olabilecek donanım, oyun içinde yağma (loot) olarak adlandırılmaktadır, ping atılarak işaretlenebilmekte, böylelikle diğer oyuncular tarafından alınabilmektedir. Aynı şekilde gidilmek istenen konum, düşman veya savunulmak istenen alan gibi konularda iletişim ping atılarak sağlanmaktadır. Oyun içinde her türlü ilgi noktası (point of interest) bu şekilde işaretlenebilir. Aynı şekilde açık bir kapı pinglenerek düşmanların bu bölgeden geçmiş olduğu bilgisi verilebilir. Ping yardımıyla düşmanların geçtiği yollar işaretlenebilir, ani bir baskına karşın savunma veya saldırı bilgisi sağlanabilir. Sezgisel özelliklere dayanan ping menüsü kullanımı gerekli olan donanımları işaretleyebilir, takımdaki oyuncuların birbirlerinden donanım talep etmesine olanak verebilmektedir (Şekil 6).



Şekil 6. İşaretlenen (ping) silah bilgisi (Electronic Arts, 2023)

Oyun mekanikleri, görsel nitelikler ve sunulan metaverse evreni açısından son derece özgün olan Apex Legends'in en değerli özelliği kullanıcı deneyimi adına sunulan karma platform özelliğidir. Böylelikle PC, Xbox ve Playstation oyuncularını aynı oyunda deneyim yaşayabilir, anı paylaşıp oyuncu ağlarını genişletebilir.

### 3.2 Sanal Evrende Kullanıcı Deneyimi

BR oyunların sunduğu ekosistemler arasındaki farklılıklar kullanıcı deneyiminin temelini oluşturmaktadır. Fortnite oyununun 1 yıl gibi kısa bir sürede 125 milyon kullanıcı tarafından, Apex Legends oyununun ise 1 haftada 25 milyon kullanıcı tarafından oynanması bu oyunların firmalara sağladığı kazanç hakkında bir fikir verebilmektedir. Apex'in diğer BR oyunlardan daha başarılı olmasına sebep özgün nitelikler bulunmaktadır. Kullanıcılar açısından en önemli değer keyif almak

olsa da, kullanıcı deneyimi açısından oyun tercihleri adına oyunların özgün nitelikleri belirgin etkenlerin başında gelmektedir.

Apex Legends oyunun hızı diğer benzer oyunlara göre farklıdır. Daha süratli bir hareket mekaniği olan oyunda haritada hızlı yer değiştirmek mümkündür. Tüm silahların farklı ağırlık ve güce sahip olduğunun sanal bir ortamda hissedilmesi oyunun kullanıcı deneyimi adına sanal etkileşimle ilgili (Guan ve Tay, 2007) en büyük başarısıdır. Takım oyununu ön plana çıkartan Apex Legends, gelişmiş güzel yabancılarla beraber oynarken bile özgün bir deneyim sunabilmektedir. Apex sadece bir oyun değil, sosyalleşmeye ve networking yapmaya olanak sağlayan bir platformdur. Sunduğu devasa metaverse evrende kullanıcılar arkadaşları ile oynayarak devasa haritaları keşfedebilirler. FPS oyunlarda yer alan standart ufak haritalarla kıyaslandığında aralarındaki ölçek mahalle ile şehir arasındaki fark şeklindedir.

Sanal mecrada insanlar başkalarıyla belirli biçimlerle ilişkilenebilir ve bağlantı kurmayı arzu etmektedirler. Babin, Darden ve Griffin (1994), yeni deneyim yaşamaya meraklı kullanıcı ve tüketicilerde iyi hissettirici duygulardan bahsetmektedir. Sadece düğmelere basarak bir oyunu kazanmaktansa başkalarıyla ortaklaşa bir deneyim yaşayarak başarıya ulaşılması, kullanıcı deneyimi ile ilişkili psikolojik kavramlara erişilmesi açısından önem taşımaktadır. Arkadaşlar ile oyun esnasında yapılan sohbetlerin yanı sıra örnek olarak Fortnite oyununda gerçekleşen sanal konserlere 10 milyon kullanıcının aktif olarak katılması, oyunların sağladığı sosyalleşme değerleri hakkında bilgi vermektedir. Tüm bu bilgilerin ışığında toplumsal açıdan metaverse ile ilişkili oyun teknolojilerinin geleceğinin son derece parlak olduğunun söylenmesi mümkündür.

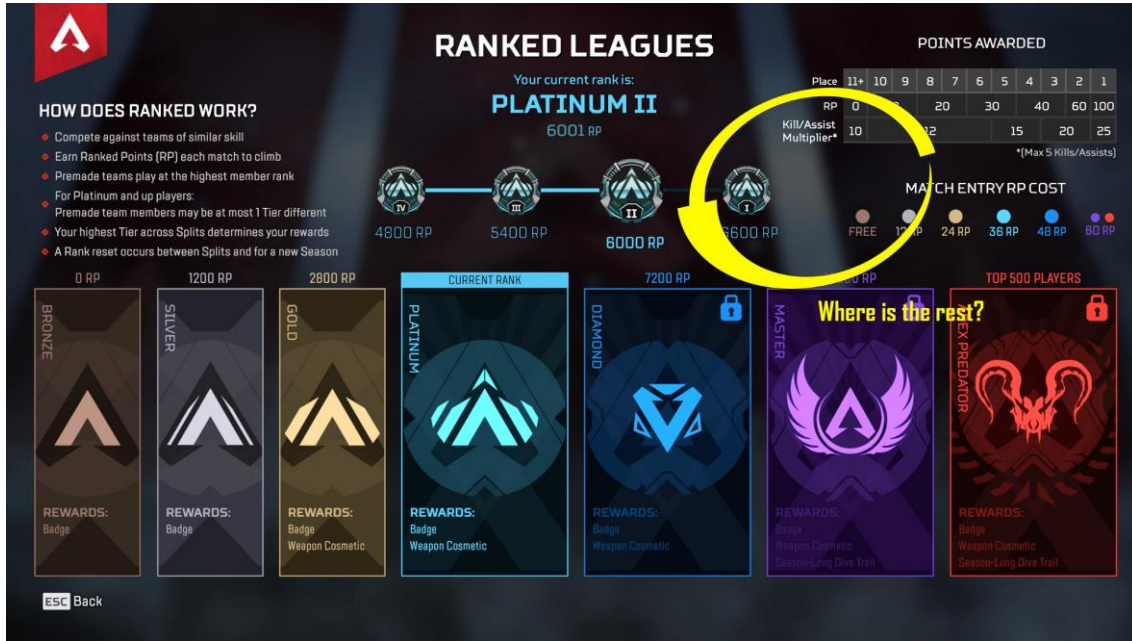
### 3.3 Apex Legends Oyununa Ait Başarılı Kullanıcı Deneyimi Uygulamaları

Oyuncuların çoğu yeni bir oyuna başladıklarında oyunun temel kurallarını anlamada zorluk yaşamaktadır. Genelde FPS oyunları oynayan kullanıcı kimlikleri bilişsel becerilerde ziyade Bloom'un psikomotor kuramına ait zihin ve kas koordinasyonu (Bloom, 1956) ve beceriyle ön plana çıkmaktadırlar. Oyunların aşırı rekabetçi olması oyuncuları oyundan soğutabilir, kendilerini oyunun içinde duygusal olarak konumlandırmalarına olanak vermeyebilir. Oyuncuların oyun deneyimine girmelerine sebep bazı etkenler bulunmaktadır ki kişisel seçimler yaşanan kullanıcı deneyimi seviyesine etki edebilmektedir. Bu etkenler bireysel açıdan içsel faktörlerden oluşmaktadır. Ajzen (1991), bu etkenleri dış fırsatlar, duygusal durum ve niyet edilen davranışa sahip diğer kişilere olan ilişkilenebilir yani tabiiyet seviyesi olarak açıklamaktadır. Bu sebeplerle ilişkili nedenlerden dolayı oyuncular oyun deneyimi yaşamada farklılaşmaya yönelmektedirler. Kullanımla ilgili bu farklılaşma

çabasının oyunun deneyimlenme biçimleri üzerinde etkisi bulunmaktadır. Bu bağlamda oyuna ait özgün özelliklerin listelenmesi mümkündür.

- 1) Basit oyun modları: klasik, etkinlik ve eğitim modları (training)
- 2) Sezonluk, kısıtlı zaman ödülleri (limited time modes)
- 3) Rütbe temelli rekabetçi oyunlar (ranked)
- 4) Topluluk Yönetimi (clubs)
- 5) Sanal Mağaza (store)
- 6) Kilidi açılan karakterler (legend)
- 7) Kilidi açılan görsel ve duyuşal etkiler (wallpaper, emotes)
- 8) Dijital para birimi (apex coins)
- 9) Rütbe puanları (reputation points)
- 10) Deneyim seviyesi (xp)

Apex Legends oyununda son kalan takım olmak için kıyasıya bir mücadele yaşanmaktadır ve oyunda bulunan puan tipleri kill point (KP), reputation point (RP), experience point (XP) olarak geçerlilik taşımaktadır. Genelde BR oyunlarında kazanmak amaç olduğundan rütbe sistemi dışında ilk sırayı alamamak başarısızlık olarak ifade edilmektedir.

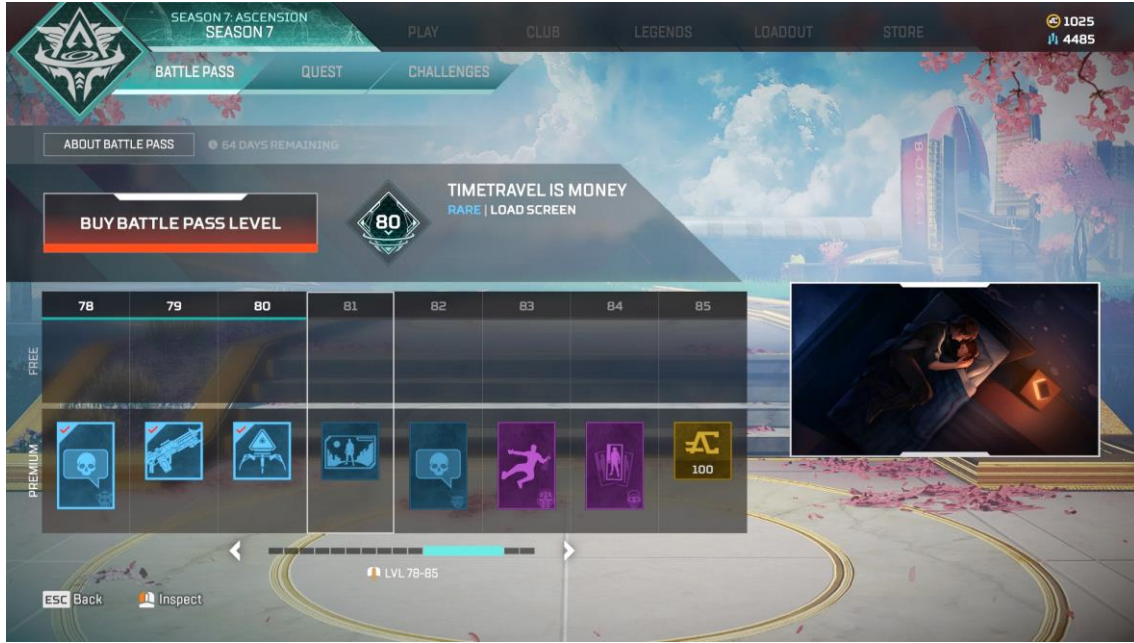


Şekil 7. Apex Legends rütbe (ranked) sistemi (Electronic Arts, 2023)

Sadece rütbe sistemi oyunda sıralamaya ve kill point (KP) sayısına göre reputation point (RP) kazanılmaktadır (Şekil 7). Normal tip oyunda (pubs) veya rütbel, oyunda kazanılan her türlü puan



deneyim puanına (XP) olarak oyuncunun hanesine eklenmekte, para karşılığı satılan ve farklı kozmetikler sunan battle pass (BP) sezonluk savaş kartına katkı sağlamaktadır (Şekil 8).



Şekil 8. Sezonluk battle pass arayüzü (Electronic Arts, 2023)

Yeni başlayanlar için bulunan antreman alanı oyun kurallarını, ping sistemini, silah ve ekipmanları deneyimlemeye olanak vermektedir. Oyuna yeni başlayanlar için ilk egzersizler poligon alanında yapılabilir (Şekil 9).



Şekil 9. Poligon alanı (Electronic Arts, 2023)



Tüm silah ve ekipmanların maç stresi olmadan denenmesine olanak sağlayan poligon alanı oyuna yeni başlayanlar veya atış talimi yapmak isteyenler için kurgulanmış bir alandır. Kişisel deneyim ve algıya bağlı olarak öğrenilen birçok detay bilişsel olarak bireyin becerilerine göre öğrenilebilmektedir (Fosnot, 1993). Bu noktadan itibaren maçlara başlanmasıyla kullanıcı deneyimi açısından oyunun en ilginç yaklaşımı, oyun kurallarının detaylı anlatılmayarak oyuncunun kendi başına gözlem ve deneme yoluyla kavramasını kapsamaktadır.

### 3.4 Apex Legends Oynanan Maçlar

Her oyunda olduğu gibi Apex Legend oyununda da hedef kazanmaktır. Oyunda kazanmanın ölçüsü puana ve/veya sıralamaya göre gerçekleşmektedir. Bu amaçla normal oyun modlarında bulunan maç sonuçlarını oluşturan elemanlar sıralanmaktadır.

- 1) Kazanılan deneyim puanı (XP)
- 2) Hayatta kalınan her zaman için kazanılan ek deneyim puanı.
- 3) Özel zamanlarda kazanılan 2 katı deneyim puanı çarpanı.
- 4) Takım arkadaşlarını tedavi (revive), canlandırma (res) için kazanılan puanlar.
- 5) Lobi lideri olma ek puanı.
- 6) Lobi liderini oyunda çıkarma ek puanı.
- 7) Oyun dışı bırakılan her oyuncu için alınan deneyim puanı.
- 8) İlk 3 veya 5 takım arasında oyunu tamamlama ek puanı.
- 9) Oyunu şampiyon olarak tamamlama ek puanı.

Farklı oyun modlarında alınan ek puanlar oyun tipine (battle royale, team deathmatch, arena, vs.) göre değişiklik gösterebilmektedir. Apex Legends oyununda tamamlanan maçların sonucunda sunulan maç sonucu arayüzü aşağıdaki görselde açıklanmaktadır (Şekil 10).



Şekil 10. Maç sonuç arayüzü (Electronic Arts, 2023)

Sonuçlanan maçlarla ilgili istatistiksel bilgiler, sıralama bilgileri ve kazanılan deneyim puanlarıyla ilgili bilgi net bir şekilde maç özeti arayüzünde oyuncuya iletilmektedir.

#### 4. TARTIŞMA

Tartışma bölümünde Apex Legends oyununa ait kullanıcı deneyimi özellikleri listelenerek açıklanmakta ve değerlendirilmektedir. Bu amaçla yapılmış olan kalitatif araştırma kapsamına oyunun tespit edilen özgün nitelikleri dahil edilmektedir. Oyunun geçtiği metaverse evrenine ait ortamlar belirli sürelerde yeni haritaların eklenmesiyle düzenli olarak geliştirilmektedir. Bu bağlamda kullanıcı deneyimi özelliklerinin tespit edilmesi açısından aktif oyun haritasından bağımsız olarak oyunun genelini kapsayacak niteliklerin belirlenmesine çalışılmıştır.

##### 4.1 Kullanıcı Deneyimi Özellikleri

Oyunun incelenmesi sonucunda belirlenen kullanıcı deneyimi artırıcı özgün niteliklerin liste halinde sunulması mümkündür.

- 1) İşaretleme (Ping) sistemi
- 2) Üstün harita tasarımları
- 3) Az ve nitelikli sürüm indirme zorunluluğu
- 4) Yüksek FPS (frame per second)
- 5) Başarılı karakter tasarımları
- 6) Oyun içi hızlı hareket becerisi

#### 7) Süratli envanter düzenleme becerisi

Sunulan özelliklerin yanı sıra oyun mekaniklerine ve fizik kurallarına destek sağlayarak insan ve bilgisayar etkileşimi (Walldén ve Soronen, 2004), arasında verimli iletişim kurulmasına olanak veren özgün arayüz tasarımları bulunmaktadır. Apex Legends oyununun sürükleyicilik, akıcılık ve eğlenme değerleri oluşturduğunun söylenmesi mümkündür. Bernhaupt (2010), insan-bilgisayar sistemlerinin sağladığı kullanıcı deneyimi ölçüm kriterlerinin bireysel ve sosyal psikolojiyi kapsamasını sağlayan sürükleyicilik (Brown ve Cairns, 2004), akıcılık (Chen, 2007) ve eğlenme gibi kavramlarla ilişkilendirmektedir.

#### 4.2 Apex Legends Kullanıcı Arayüzü Değerlendirmesi

Kullanıcı deneyimi tasarımı oluşturan parçalardan birisi de kullanıcı arayüzü tasarımıdır. Donald Norman tarafından ortaya atılan kavram, fiziksel arayüzlerin sanal ortama entegre edilerek kullanılmasını kapsamaktadır (Norman, 2004). Sommerville (1986), arayüzlerin temel niteliklerini oluşturan özellikler olarak ergonomi, tatmin, işlevsellik ve verimlilikten bahsetmektedir. Son yıllarda endüstriyel yazılım üretimlerinde artış nedeniyle kullanıcı ile sistem üzerinde iletişim kuran araçların tasarlanması ihtiyacı doğmuştur.

Anlaşılması kolay bir arayüze sahip Apex Legends oyununun altyapısını oluşturan Battle Royale mantığında hayatta kalan son takım olarak oyunun tamamlanması hedefi bulunmaktadır. Oyunun ekonomik modelinin sadece estetik amaçlı kozmetiklere dayanması, oyunun kazanılması için para ödenmesini gerektirmemektedir (pay to win), ki bu özellik Apex Legends'ın herkes tarafından erişilebilir olmasını sağlamaktadır. İnsan-bilgisayar etkileşimi kapsamında oyun deneyimi sağlayan ve iletişim kurulmasına imkan veren arayüz farklı elemanlardan (menü, ikon, buton) oluşmaktadır (Hourcade, 2007). Arayüz ergonomisi adına oyunun en özel değerlerinden birisi de oyunun kullanıcı arayüzündeki erişilebilirlik ile ilgili seçeneklerdir. Bir oyuncunun belirli bir engelinin bulunması oyun deneyimini etkilememelidir.



**Şekil 11.** Erişilebilirlik ekranı (Electronic Arts, 2023)

Oyunda bulunan altyazı, punto ve sohbet özellikleri gibi erişilebilirlikle ilgili temel arayüz elemanlarının değiştirilebilmesinin yanı sıra kısmi görme engelli oyuncular için renk modu ayarları bulunmaktadır (Şekil 11). Bu özellikler oyun ekranında bazı objelerin daha belirgin olmasına, dolayısıyla kolay algılanmasına olanak sağlamaktadır.

#### 4.3 Oyuna Ait Özgün Nitelikler

Araştırmada sunulan Apex Legends oyununun diğer Battle Royale oyunlarla kıyaslanması ve yapılan incelemeler sonucunda oyuna ait özgün özelliklerin tablo biçiminde sunulması mümkündür (Tablo 2).

Tablo 2

Apex Legends Kullanıcı Deneyimi Özelliklerinin Değerlendirilmesi

Apex Legends Battle Royale	Arayüz Tasarım Özellikleri	Özgün Kullanıcı Deneyimi Niteliği	Tasarım Disiplini Eğilimi	Sosyal ve Psikolojik Nitelikler	Özgün Değer
	Yüksek Kontrast	Akıcılık	Grafik Tasarım	Grup Oyunu	Oyun Hızı
	Erişilebilirlik Desteği	Angajman	Dijital Tasarım	Parti Sohbeti	Oyun Mekanikleri
	Düzenli Güncelleme	Motivasyon	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı	Tanışma ve Kaynaşma	Özgün Metaverse



Tablo 2’de sunulduğu şekilde Apex Legends’ın sağladığı özgün deneyimle ilgili niteliklerin sıralanması ve yapılan değerlendirmelerin detaylı şekilde açıklanması mümkündür.

- 1) **Ölen takım arkadaşlarının tekrardan oyuna sokulması:** Ölen oyuncu için yapılabilecek üç tane hareket vardır. Bu seçeneklerin ilki maçta kalıp takımın oyunu bitirmesini beklemektir. Diğer seçenek takımın intihar saldırısı düzenlemesi, son seçenek ise ölen oyuncunun oyundan çıkarak takımın moralini bozmasıdır. Takımın oyuncuyu tekrar diriltmesi olanağı oyuncuların oyundan çıkmayarak heyecanın devam etmesini sağlamaktadır. Apex Legends takım oyununu zirveye çıkartan bir oyundur ve şampiyonluğu sıklıkla takım oyunu olarak oynayan ekipler kazanmaktadır.
- 2) **En çok adam öldüren liderin oyun içinde ilanı ve flamalarda gösterilmesi:** Başarılı olmak isteyen her oyuncu için en çok rakip öldüren oyuncunun maç içinde ilanı gurur verici bir andır. Kullanıcı deneyimi açısından oyuncu psikolojisini en üst seviyeye çıkartan, mutluluk, tatmin ve haz veren (Lyubomirsky, 2007) performansların ilanı her oyuncunun oyunu deneyimleme sebebidir. Flamalarda yer alan lider oyuncu adı, rozetleri ve öldürme sayısı oyuncunun korkulacak bir oyuncu olduğunu rakiplerine göstermektedir.
- 3) **Oyun içi hareket hızı:** Birçok BR oyununda fiziksel hareket mekaniklerinin aşırı gerçekçi olması açık alanlarda yakalanan oyuncuların rakiplerin zamanında tespiti nedeniyle bir anda ölümüyle sonuçlanmaktadır. Saklanacak bir objenin bulunmadığı noktalarda oyuncular hayatta kalmak için kaçmak zorundadır. Apex Legends bu soruna çözüm olarak oyun karakterlerinin güçleri, hızlı zıplama, kayma ve koşma mekaniklerini sunmaktadır.
- 4) **Düşme zararının olmaması:** Birçok BR oyunda yüksekten düşülerek oyun dışı kalınması gerçek fizik mekaniklerinin işlemeyle ilgilidir. Apex Legends oyununda bulunan farklı insanüstü yeteneklere sahip karakterlerin kendi metaverse (Lee, Braud, Zhou, Wang, Xu, Lin, Kumar, Bermejo, ve Hui, 2021) evrenlerinde yer alması nedeniyle belirli mekanikler oyunun hızının korunması amacıyla kullanılmamaktadır. Bu durum oyunların son derece hızlı ve aktif geçmesine sebep olmaktadır.
- 5) **Karakter becerileri:** Apex Legends oyununa ait en önemli özellik karakterlerin rol yapma (role playing) temasına uygun olarak geliştirilmiş olan kullanıcı deneyimidir. Karakterlere ait bireysel becerilerin takım oyunu içinde oyunculara farklı sorumluluklar ataması, bütünsel takım oyunu deneyimi açısından özgün değer taşımaktadır. Farklı karakterler seçen takımın başarılı olması için oyuncular tarafından seçilen karakter becerilerinin uyum içinde kullanılması bağlıdır.

- 6) **Mesafe dürbünleri:** Silahlara takılan farklı boyutlardaki dürbünler uzun mesafelerden savaşılmaya olanak sağlamaktadır. Dürbünle görülebilecek uzak mesafeler yollanan kurşunların yolculuk ettikleri mesafeye göre düşmesinin hesaplanmasına imkan veren oyun motoru, farklı silahların uzun mesafede değişen biçimlerde kullanımının deneyimlenmesine dayanmaktadır. Yani farklı silahlardan çıkan kurşunlar değişen mesafelerde değişken tepkiler vermektedir ki bu durum oyuncuların zamanla silahlara alışarak oyunun gidişatını değiştirebildiklerini ifade etmektedir.
- 7) **Koşarken tedavi:** Savaşlarda yaralanan oyuncuların tekrar mücadeleye girmeden önce mutlaka sağlıklarını ve zırhlarını yenilemeleri gerekmektedir. Genel olarak BR oyunlarda yer alan '*iyileşme*' mekanikleri oyuncuların uzun zaman içinde ve savaştan uzak kalarak tedavi olmasını kapsamaktadır. Apex Legends oyununda tedavi toplanan iyileştirici ekipman sayesinde savaş esnasında yapılabilecek bir müdahaledir. Bu durum yaralanan oyuncunun savaştan kopmadan tedavi olarak savaşa tekrar katılabilmesini ifade etmektedir. Koşarken, kaçarken, saldırı esnasında, kayarken veya yürürken tedavi olan oyuncu savaşa hızlı bir biçimde tekrar dönerek takım arkadaşlarına destek olabilmektedir.

## 5. SONUÇLAR

Apex Legends oyunu piyasa sürülmesinin 3. yılında 17. sezonunda devam etmektedir. Günlük olarak veri madencileri (dataminer) tarafından gelecek sezonlarda oyuna eklenecek olan yeni içeriklerle ilgili videolar Youtube platformunda yayınlanarak oyunla ilgili heyecan yaratılmaktadır. Electronic Arts (EA) firmasının onayı olmadan sunulan bu içeriklerin onaylanmamış ve çalıntı olmasına rağmen gerçekten de oyunla ilgili heyecanlı bir bekleyiş yaratmakta, dolayısıyla finansal olarak firmanın daha da güçlenmesine sebep olmaktadır.

Apex Legends Global Series (ALGS) turnuvası EA tarafından düzenlenen yıllık bir yarışmadır. Senenin büyük yarısında grup maçları, elemeler ve sıralama maçlarından oluşan turnuvanın en büyük etkinliği yılda bir defa gerçekleştirilen ve gezegendeki her bölgeden gelen seçilmiş 30 takımın katıldığı 1 milyon dolar ödüllü Lan turnuvasıdır. Bu turnuvanın galibi için paradan da daha önemli olan şey prestijdir. Çoğu yayıncı olan profesyonel oyuncular turnuvalardaki başarılarıyla daha fazla izleyici toplayarak sponsorlara göz kırpmaktadır. Bunun temel sebebi Apex Legends evreninin finansal olarak etkileşimli bir ekosistem oluşturmasıdır. Fabricatore, Nussbaum ve Rosas (2002), kullanıcı deneyimi bağlamında sistemin karşılaması beklenen kullanılabilirlik özelliklerinin etkinlik, verim, tatmin duygusundan, oyun deneyimi açısından ise oynanabilirlik kavramından bahsetmektedir. Oyuna ait tüm bu nitelikler Apex Legends oyununun yarattığı özgün kullanıcı deneyiminin kanıtıdır.

Çalışmada Apex Legends oyununa ait kullanıcı deneyimi özellikleri belirlenmekte ve incelenmektedir. Yayıncı firma oyunu gelecek 20 yıl boyunca yaşatmayı planladıklarını ifade etmektedir. 20 yıldır yayınlamış olduğu spor oyunları (FIFA, NBA, NFL), Star Wars serileri ve birçok oyunun yanı sıra Apex Legends EA firmasına ait ilk Battle Royale oyunudur. Gelişen teknolojiyle birlikte evrim geçiren oyun sektöründe tasarlanan oyunların gelecekleri merak uyandırıcıdır. Gelecek çalışmalarda Apex Legends oyununun daha detaylı biçimde diğer Battle Royale oyunlar ekseninde incelenmesi mümkündür.

### **Teşekkür ve Bilgi Notu**

Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur. Çalışmada Etik Kurul izni gerekmemiştir.

### **Çıkar Çatışması Beyanı**

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti**

Makale tek yazarlıdır.

### **KAYNAKÇA**

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Babin, B., Darden, W. ve Griffin, M. (1994). Work and/or fun: measuring hedonic and utilitarian shopping value. *J. Consum. Res.* 20 (4), 644–656. <http://dx.doi.org/10.1086/209376>
- Bernhaupt, R. (2010) *User experience evaluation in games: concepts and methods*, Springer. Erişim adresi: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-84882-963-3>
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives, *handbook I: The cognitive domain*. New York: David McKay Co Inc.
- Brown, E. ve Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (s.1297-1300) içinde*. New York, ABD. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>
- Chen, J. (2007). Flow in games (and everything else). *Communications of the ACM*, 50, 4. <https://doi.org/10.1145/1232743.1232769>
- Choi, G.H. ve Kim, M. (2018). Battle Royale game: in search of a new game genre. *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, 2, 2, 5. <https://ijct.iacst.org>

- Electronic Arts (2023, 14 Nisan). Apex Legends - The Next Evolution of Hero Shooter - Free to Play. Apex Legends - the Next Evolution of Hero Shooter - Free to Play. Erişim adresi: <https://www.ea.com/games/apex-legends>
- Fabricatore, C., Nussbaum, M. ve Rosas, R. (2002). Playability in video games: a qualitative design model. *Human-Computer Interaction*, 17(4), 311-368. [https://doi.org/10.1207/S15327051HCI1704\\_1](https://doi.org/10.1207/S15327051HCI1704_1)
- Fosnot, C. T. (1993). Rethinking science education: a defense of Piagetian constructivism. *Journal of Research in Science Teaching*, 30(9), 1189–1201. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/tea.3660300913>
- Guan S.-U. ve Tay, Y.S. (2007). Interactive product catalogue with user preference tracking, *International Journal of Web and Grid Services*, 3(1), 58-81. <https://doi.org/10.1504/IJWGS.2007.012637>
- Hourcade, J.P. (2007). Interaction design and children, *Foundations and Trends in Human Computer Interaction*, 1(4), 277-392. DOI:10.1561/11000000006
- Kim, J. H., Gunn, D. V., Schuh, E., Phillips, B., Pagulayan, R. J., ve Wixon, D. (2008). Tracking real-time user experience (TRUE): a comprehensive instrumentation solution for complex systems. *Proceeding of the Twenty-Sixth Annual SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 443-452) içinde. CHI '08. ACM, New York, NY, DOI:10.1145/1357054.1357126
- Korhonen, H., Montola, M. ve Arrasvuori, J. (2009). *Understanding playful user experience through digital games*. International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces sunulan bildiri. Université de Technologie de Compiègne, France
- Lee, L., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., ve Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: a complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *ArXiv Preprint*. DOI:10.13140/RG.2.2.11200.05124/8
- Lyubomirsky, S. (2007). *The how of happiness: A scientific approach to getting the life you want*. New York, NY: Penguin Press. Erişim adresi: <https://www.amazon.com/How-Happiness-Approach-Getting-Life/dp/0143114956>
- Malone, T. W. (1980). What makes things fun to learn? heuristics for designing instructional computer games. *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL Symposium*, Palo Alto, CA, United States. <https://doi.org/10.1145/800088.802839>
- Norman, D. (2004). *Emotional design: why we love (or Hate) everyday things*. New York: Basic Books.
- Rapeepisarn, K., Wong, K., Fung, C. ve Depickere, A. (2006). Similarities and differences between learn through play and edutainment. *Proceedings of the 3rd Australasian Conference on Interactive Entertainment bildiri kitabı* (s. 28-32) içinde, 4-6 Kasım 2006, Perth, W.A. <https://core.ac.uk/display/11231626>



Sommerville, I. (1986). Interface design, *Software Engineering*, Chapter 16-29. Eriřim adresi: [https://ifs.host.cs.standrews.ac.uk/Books/SE9/WebChapters/PDF/Ch\\_29%20Interaction\\_design.pdf](https://ifs.host.cs.standrews.ac.uk/Books/SE9/WebChapters/PDF/Ch_29%20Interaction_design.pdf)

Walldén, S. ve Soronen, A. (2004). *Edutainment: from television and computers to digital television*. Eriřim adresi: <https://www.semanticscholar.org/paper/Edutainment-From-Television-and-Computers-to-Walld%C3%A9n-Soronen/deb575d79d4449b536978b5c19168c5ab42f46f4>

## SUMMARY

Battle Royale games have made their mark in the field of E-Sports in recent years. They are based on a game format in which the last surviving player or team wins. The main theme of battle royale games is based on the movie made in 2000 by Japanese director Kinji Fukasaku 'Battle Royale'. In all battle royale games played online, players start this unique experience with minimum equipment and develop their gear by collecting other players' loot as a result of exploration, ground loot, and team fights. International tournaments are being held centered on Battle Royale games providing millions of dollars in cash prizes. Games such as Fortnite, Pubg, Apex Legends, and Call of Duty are at the forefront of the games that reach the widest audience. Supported by strong sponsors, the games are offered to the audience through broadcaster channels such as Twitch and Youtube platforms 24 hours a day, 7 days a week. The game released in February 2019, made a sudden impact on the Battle Royale market, a market that was considered difficult to penetrate. Thanks to the power of design, Apex Legends has gone beyond other games creating a gap in the market, and has had the opportunity to offer exploratory features related to user experience compared to its peers. The game consists of 3-month-long seasons with consistent new content, a rank system, high-end cosmetics, and limited-time modes. Apex Legends is constantly renewed with different updates, in its 17th season. Updates are also applied during the season at different intervals for the software bug fixes of the game. In its 3rd year of release videos about the upcoming new content that will be added to the game in the coming seasons are data mined by data miners and are published on the Youtube platform daily. The reason for the quest for data-mined information is related to user experience and hype creating excitement about the game. Even though this content presented without the approval of Electronic Arts (EA), are unapproved and stolen, they create an exciting anticipation about the game, thus making the company even stronger financially.

Achieving a unique user experience level by covering digital design, visual communication design, graphic design, product design, interior architecture, and all related design fields requires emphasizing the interdisciplinary design qualities of the game. This research is based on the analysis of user experience qualities of Apex Legends, a game often played and watched in tournaments by the author. In this context, the study covers the exploration and explanation of the unique features of

the game centered on the provided user experience qualities. The first of the above-mentioned features examined in the study is the ping system. Many games have had a ping system for years, but none of them are as comprehensive and effective as the Apex Legends ping system. This is due to Apex Legends' ability to automatically generate content on every ping. In other words, a closed box or another player can be pinged with the same button, and the player can be told non-verbally to go to the box. For example, when an open box is checked, it is possible to inform the team that the enemies have come here before. When an enemy is pinged, the yellow ping mark will turn red, marking the opposing player and the team can take action accordingly. If it is desired to change the ping content automatically assigned by the game, it is possible to access other commands through the ping wheel that opens by keeping the ping button pressed. The loot system in Apex Legends has an extremely detailed mechanism. Attachments for all weapons, helmet and armor types, weapons, bags, and other equipment must be found by looting, taken from other players by fighting or produced through replicators. As soon as the necessary weapon attachments are found, throwing the old one to the ground and automatically inserting the new one into the weapon is one of the methods that positively affects the loot speed. The different capacities of the inventory bags, which can carry health, ammunition, and other objects, affect the fate of the game on behalf of the team, and thus the user experience. Another quality of the game that is being examined is the loot system. In all *first-person shooter* (fps) games, quality looted equipment will inevitably provide different advantages to the team against the opponents in the battles. Naturally, personal player skills, the ability to read the game, and the ability to play as a team are essential factors for the team to win the battles. The biggest problem with loot, which contributes to the user experience in battle royale games, is the disappointment caused by being left out of the game.

The phenomenon of death referred to as 'getting grieved' in battle royale games means being out of the game and losing the chance of the championship, which is demoralizing in terms of user experience. In Apex Legends, each player can start the game unarmed and actively carry two different weapons after looting. Thanks to the game's creative menus, allow quick choices to be made to avoid wasting time by organizing the inventory. This allows the player to spend more time actively on maps rather than the inventory, resulting in a more proactive gameplay experience. When the player kills the opposing player, the opposing player turns into a box and the box starts to flash in the color of the highest-tier item in the opponent's inventory. The updated inventory equipment in the latest versions of the game allows you to quickly get the most necessary items in the form of a list, starting from the weapons. All these features contribute to the basic features that create a unique user experience.

Apex Legends is a battle royale game released with very low-frequency advertising and communication compared to other battle royale games such as Call of Duty and Fortnite and PUBG. Despite this situation, the game played by millions, is one of the most-watched games on Twitch and Youtube, the live game streaming service platforms. Apex Legends has also managed to surpass these other games content-wise thanks to the regular new content that is being updated regularly. As mentioned before it is possible to define the ping mechanism, which constitutes the game's greatest user experience value, as an 'instinctive communication system'. The ping system is a game mechanic that has the power to potentially change the flow of the game. Instant in-game communication is of great importance in a game that flows extremely fast with the narrowing gas-filled zone and creating an ever-growing tension. Apart from partying with acquaintances, it is also possible to play individually with random teams, provided that friends are not at a party together during the game. In such cases, it is a common scenario that talented players want to direct the game themselves as *in-game-leaders* (igl), often ending up in complaints about their teammates, or teammates leaving the game at the expense of leaving the team incomplete. During the game with random teams, some forget to turn on their microphone to communicate with the players. Some with open mics often tend to listen to music, eat and chew food or chat with outsiders. These kinds of situations are not promising for the course of the game. Language-based communicative problems caused by players from different countries falling into the same team are also frequently experienced in the game. It should be noted that the game, which has a highly developed UX and UI system in terms of accessibility, allows for a high level of experience for all kinds of players because there are players who may have different visual or auditory disabilities. The solution to all kinds of problems for in-game communication is again the ping system. Because the ping system is a communication system that provides positioning on environmental features, player movements, and real-time alerts. The most valuable feature of this feature is that it is extremely simple and intuitive. The communicative message selected from the menu that opens with a single button transfers the information the player wants to give to other players. All of these attributes constitute the usability qualities of the game.

The differences between the ecosystems offered by battle royale games form the basis of the user experience presented. The fact that the Fortnite game was played by 125 million users in a short period of 1 year, and the Apex Legends game played by 25 million users in a week, can give an idea about the income these games provide to companies. There are unique features that make Apex more successful than other battle royale games. Although the most important value for users is to enjoy, the unique qualities of the games are one of the prominent factors in terms of user experience related to game preferences. The speed of Apex Legends is different compared to other similar games. The

game has a faster movement mechanic, it is possible to change places quickly on the map referred to as rotation. The feeling that all weapons have different weights and strengths in a virtual environment is the game's greatest achievement regarding virtual interaction related to user experience. Bringing team plays to the fore, Apex Legends can offer a unique experience even when playing with random strangers. Apex Legends is not just a game, it is a platform that allows socializing and networking. In the huge metaverse universe it offers, users can explore huge maps by playing with their friends and randoms. In a virtual environment, people desire to relate and connect with others in certain ways. Achieving success by having a shared experience with others rather than winning a game just by pressing buttons is important in terms of accessing psychological concepts related to user experience. In addition to chatting with friends during an online game, the value of additional concepts with the active participation of 10 million users in virtual concerts held in the Fortnite game provides information about the socialization values provided by gaming technologies. In light of all this information, it is possible to say that the future of gaming technologies related to the concept of metaverse is extremely bright.

---

