

Arcana Match: Denge ve Ekonomi

Umut Eren Demirci'nin tasarım çalışma kitabı. Mavi hücreler girdidir; geri kalan her şey hesaplanır.

Sayfa	İçeriği	Canlı formül?
Yolculuk	Budala'nın Yolculuğu'nun 85 seviyesinin hepsi, oyunun tanımladığı haliyle (rol, tahta şekli, hedefler, hamleler, kart), her biri için denge botunun sonuçlarıyla.	Temel hedef, ölçek, özetler
Doğma Olasılıkları	Hedef takım artırmaya bağlı olarak tek ve iki hedefli seviyelerde taş olasılıkları (SpawnWeights.cs'yi yansıtır).	Evet
Simülasyon	Özgün (v1) eğrinin 1-30. seviyeleri için 1,4x hedef artırmayla ve artırmaz bot sonuçları: artırmayı seçen çalışma.	Özet satırları
Artırma Taraması	1,4x'i seçmek için kullanılan 1,0x-1,7x artırmalarda kazanma oranları; hedef bant içindeki seviyeleri sayar.	Evet
Özel taşlar	Beş özel taş: nasıl yapıldıkları, neyi temizledikleri ve öncelikleri.	Beklenen temizleme
Puanlama ve Kombo	Her zincirleme adımı için taş başına puan ve çinlama perdesi; örnek bir zincirleme.	Evet
Güçlendiriciler ve Ekonomi	Başlangıç güçlendiricileri, dolumlar, kaynakların geldiği ve harcandığı yerler ve önerilen para kazanma.	Hayır
Ayarlar	GameTuning varlığından animasyon ve his değerleri.	Hayır
Ses	Her ses efekti, tetikleyicisi, miks düzeyi ve tasarım amacı.	Hayır

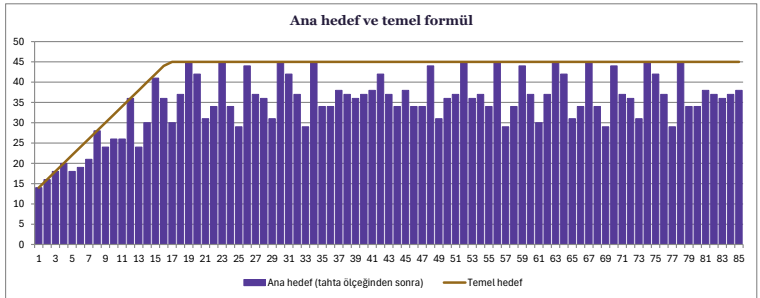
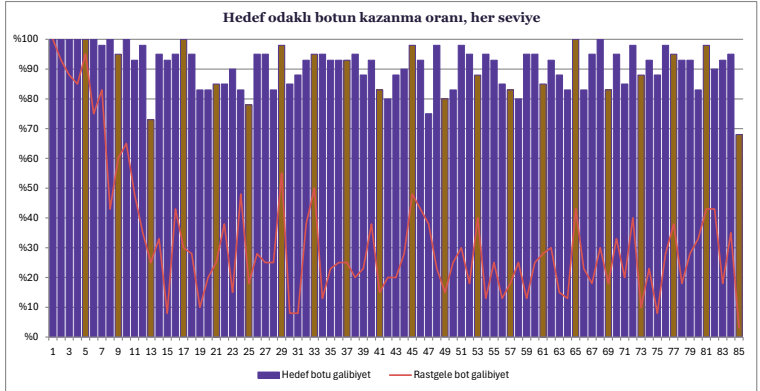
Doğruluk kaynağı: oyunun kodu (Assets/_Project/Scripts/Core). Simülasyon verisi, yayımlanan kuralların bir botla çalıştırılmasından gelir (LevelSimulator; Portfolio/src/sim içindeki konsol çalıştırıcısı journey.csv'yi yazar). Ekonomi sayfasındaki fiyatlar test edilmiş sayılar değil, önerilerdir.

Budala'nın Yolculuğu: 85 seviyenin hepsi

Giriş, sonra 3 takım seviyesi ve bir kapıdan oluşan 21 bölüm. Hedefler ve tahtalar LevelConfig.For(n) ve BoardShapes'ten; bot sonuçları LevelSimulator'dan (seviye başına 40 oyun).

Temel hedef (taş)	12
Seviye başına hedef artışı	2
Hedef tavanı	45
Hedef bant altı (hedef botu)	%60
Hedef bant üst (hedef botu)	%95

Seviye	Bölüm	Rol	Tahta	Hamle	Ana hedef	Takım	İkinci hedef	Temel hedef	Tahta ölçeği	Kart ödülü	Hedef botu galibiyet	Foil oranı	Rastgele bot galibiyet	Bantta mı?
1		Giriş	Kare	18	14	Asalar		14	%100	Budala	%100	%95	%100	kolay
2	I	Takım	Kare	18	16	Kupalar		16	%100	Rastgele Kupa	%100	%98	%93	kolay
3	I	Takım	Kare	19	18	Kılıçlar		18	%100	Rastgele Kılıç	%100	%98	%88	kolay
4	I	Takım	Kare	19	20	Tılsımlar		20	%100	Rastgele Tılsım	%100	%98	%85	kolay
5	I	Kapı	Kemer	19	18	Kupalar	11 Kılıç	22	%82	Büyücü	%100	%92	%95	kolay
6	II	Takım	Gölet	20	19	Asalar		24	%79	Rastgele Asa	%100	%95	%75	kolay
7	II	Takım	Elmas	20	21	Kupalar		26	%81	Rastgele Kupa	%98	%92	%83	kolay
8	II	Takım	Kare	20	28	Kılıçlar		28	%100	Rastgele Kılıç	%100	%85	%43	kolay
9	II	Kapı	İkiz Kuleler	21	24	Asalar	4 Peçe	30	%80	Azize	%95	%85	%60	evet
10	III	Takım	Merdiven	21	26	Tılsımlar		32	%81	Rastgele Tılsım	%100	%80	%65	kolay
11	III	Takım	Kalp	21	26	Asalar		34	%76	Rastgele Asa	%93	%80	%48	evet
12	III	Takım	Kare	22	36	Kupalar		36	%100	Rastgele Kupa	%98	%75	%35	kolay
13	III	Kapı	Haç	22	24	Tılsımlar	4 Peçe	38	%63	İmparatoriçe	%73	%58	%25	evet
14	IV	Takım	Dört Kuyu	22	30	Kılıçlar		40	%75	Rastgele Kılıç	%95	%75	%33	evet
15	IV	Takım	Uzun Pencere	23	41	Tılsımlar		42	%98	Rastgele Tılsım	%93	%78	%8	evet
16	IV	Takım	Kemer	23	36	Asalar		44	%82	Rastgele Asa	%95	%70	%43	evet
17	IV	Kapı	Gölet	23	30	Kılıçlar	2 Peçe	45	%67	İmparator	%100	%78	%30	kolay
18	V	Takım	Elmas	24	37	Kupalar		45	%82	Rastgele Kupa	%95	%83	%28	evet
19	V	Takım	Kare	24	45	Kılıçlar		45	%100	Rastgele Kılıç	%83	%63	%10	evet
20	V	Takım	İkiz Kuleler	24	42	Tılsımlar		45	%93	Rastgele Tılsım	%83	%60	%20	evet
21	V	Kapı	Merdiven	24	31	Kupalar	4 Pranga	45	%69	Aziz	%85	%65	%25	evet
22	VI	Takım	Kalp	24	34	Asalar		45	%76	Rastgele Asa	%85	%68	%38	evet
23	VI	Takım	Kare	24	45	Kupalar		45	%100	Rastgele Kupa	%90	%73	%15	evet
24	VI	Takım	Haç	24	34	Kılıçlar		45	%76	Rastgele Kılıç	%83	%73	%48	evet
25	VI	Kapı	Dört Kuyu	24	29	Asalar	2 Pranga	45	%64	Aşıklar	%78	%55	%18	evet
26	VII	Takım	Uzun Pencere	24	44	Tılsımlar		45	%98	Rastgele Tılsım	%95	%78	%28	evet
27	VII	Takım	Kemer	24	37	Asalar		45	%82	Rastgele Asa	%95	%88	%25	evet
28	VII	Takım	Gölet	24	36	Kupalar		45	%80	Rastgele Kupa	%83	%60	%25	evet
29	VII	Kapı	Elmas	24	31	Tılsımlar	6 Mühür	45	%69	Savaş Arabası	%98	%93	%55	kolay
30	VIII	Takım	Kare	24	45	Kılıçlar		45	%100	Rastgele Kılıç	%85	%50	%8	evet
31	VIII	Takım	İkiz Kuleler	24	42	Tılsımlar		45	%93	Rastgele Tılsım	%88	%55	%8	evet
32	VIII	Takım	Merdiven	24	37	Asalar		45	%82	Rastgele Asa	%93	%75	%38	evet
33	VIII	Kapı	Kalp	24	29	Kılıçlar	6 Mühür	45	%64	Güç	%95	%78	%50	evet
34	IX	Takım	Kare	24	45	Kupalar		45	%100	Rastgele Kupa	%95	%60	%13	evet
35	IX	Takım	Haç	24	34	Kılıçlar		45	%76	Rastgele Kılıç	%93	%55	%23	evet
36	IX	Takım	Dört Kuyu	24	34	Tılsımlar		45	%76	Rastgele Tılsım	%93	%55	%25	evet
37	IX	Kapı	Uzun Pencere	24	38	Kupalar	6 Peçe	45	%84	Ermiş	%93	%80	%25	evet
38	X	Takım	Kemer	24	37	Asalar		45	%82	Rastgele Asa	%95	%80	%20	evet
39	X	Takım	Gölet	24	36	Kupalar		45	%80	Rastgele Kupa	%88	%68	%23	evet
40	X	Takım	Elmas	24	37	Kılıçlar		45	%82	Rastgele Kılıç	%93	%73	%38	evet
41	X	Kapı	Kare	24	38	Asalar	6 Pranga	45	%84	Kader Çarkı	%83	%60	%15	evet
42	XI	Takım	İkiz Kuleler	24	42	Tılsımlar		45	%93	Rastgele Tılsım	%80	%48	%20	evet
43	XI	Takım	Merdiven	24	37	Asalar		45	%82	Rastgele Asa	%88	%60	%20	evet
44	XI	Takım	Kalp	24	34	Kupalar		45	%76	Rastgele Kupa	%90	%63	%28	evet
45	XI	Kapı	Kare	24	38	Tılsımlar	6 Mühür	45	%84	Adalet	%98	%78	%48	kolay
46	XII	Takım	Haç	24	34	Kılıçlar		45	%76	Rastgele Kılıç	%93	%70	%43	evet
47	XII	Takım	Dört Kuyu	24	34	Tılsımlar		45	%76	Rastgele Tılsım	%75	%45	%38	evet
48	XII	Takım	Uzun Pencere	24	44	Asalar		45	%98	Rastgele Asa	%98	%73	%23	kolay
49	XII	Kapı	Kemer	24	31	Kılıçlar	6 Pranga	45	%69	Asılan Adam	%80	%65	%15	evet
50	XIII	Takım	Gölet	24	36	Kupalar		45	%80	Rastgele Kupa	%83	%55	%25	evet
51	XIII	Takım	Elmas	24	37	Kılıçlar		45	%82	Rastgele Kılıç	%98	%70	%30	kolay
52	XIII	Takım	Kare	24	45	Tılsımlar		45	%100	Rastgele Tılsım	%95	%75	%18	evet
53	XIII	Kapı	İkiz Kuleler	24	36	Kupalar	6 Mühür	45	%80	Ölüm	%88	%73	%40	evet
54	XIV	Takım	Merdiven	24	37	Asalar		45	%82	Rastgele Asa	%95	%68	%13	evet
55	XIV	Takım	Kalp	24	34	Kupalar		45	%76	Rastgele Kupa	%93	%65	%25	evet
56	XIV	Takım	Kare	24	45	Kılıçlar		45	%100	Rastgele Kılıç	%85	%70	%13	evet
57	XIV	Kapı	Haç	24	29	Asalar	12 Peçe	45	%64	Denge	%83	%68	%18	evet
58	XV	Takım	Dört Kuyu	24	34	Tılsımlar		45	%76	Rastgele Tılsım	%80	%58	%25	evet
59	XV	Takım	Uzun Pencere	24	44	Asalar		45	%98	Rastgele Asa	%95	%73	%13	evet
60	XV	Takım	Kemer	24	37	Kupalar		45	%82	Rastgele Kupa	%95	%73	%25	evet
61	XV	Kapı	Gölet	24	30	Tılsımlar	2 Pranga	45	%67	Şeytan	%85	%65	%28	evet
62	XVI	Takım	Elmas	24	37	Kılıçlar		45	%82	Rastgele Kılıç	%93	%80	%30	evet
63	XVI	Takım	Kare	24	45	Tılsımlar		45	%100	Rastgele Tılsım	%88	%70	%15	evet
64	XVI	Takım	İkiz Kuleler	24	42	Asalar		45	%93	Rastgele Asa	%83	%58	%13	evet
65	XVI	Kapı	Merdiven	24	31	Kılıçlar	6 Mühür	45	%69	Kule	%100	%85	%43	kolay
66	XVII	Takım	Kalp	24	34	Kupalar		45	%76	Rastgele Kupa	%83	%55	%23	evet
67	XVII	Takım	Kare	24	45	Kılıçlar		45	%100	Rastgele Kılıç	%95	%70	%18	evet
68	XVII	Takım	Haç	24	34	Tılsımlar		45	%76	Rastgele Tılsım	%100	%78	%30	kolay
69	XVII	Kapı	Dört Kuyu	24	29	Kupalar	8 Peçe	45	%64	Yıldız	%83	%63	%18	evet
70	XVIII	Takım	Uzun Pencere	24	44	Asalar		45	%98	Rastgele Asa	%95	%78	%33	evet
71	XVIII	Takım	Kemer	24	37	Kupalar		45	%82	Rastgele Kupa	%85	%73	%20	evet



72	XVIII	Takım	Gölet	24	36	Kılıçlar	45	%80 Rastgele Kılıç	%98	%73	%40 kolay
73	XVIII	Kapı	Elmas	24	31	Asalar	12 Peçe	%69 Ay	%88	%68	%10 evet
74	XIX	Takım	Kare	24	45	Tılsımlar		%100 Rastgele Tılsım	%93	%73	%23 evet
75	XIX	Takım	İkiz Kuleler	24	42	Asalar		%93 Rastgele Asa	%88	%58	%8 evet
76	XIX	Takım	Merdiven	24	37	Kupalar		%82 Rastgele Kupa	%98	%68	%28 kolay
77	XIX	Kapı	Kalp	24	29	Tılsımlar	2 Pranga	%64 Güneş	%95	%73	%38 evet
78	XX	Takım	Kare	24	45	Kılıçlar		%100 Rastgele Kılıç	%93	%70	%18 evet
79	XX	Takım	Haç	24	34	Tılsımlar		%76 Rastgele Tılsım	%93	%75	%28 evet
80	XX	Takım	Dört Kuyu	24	34	Asalar		%76 Rastgele Asa	%83	%58	%33 evet
81	XX	Kapı	Uzun Pencere	24	38	Kılıçlar	6 Mühür	%84 Yargı	%98	%88	%43 kolay
82	XXI	Takım	Kemer	24	37	Kupalar		%82 Rastgele Kupa	%90	%73	%43 evet
83	XXI	Takım	Gölet	24	36	Kılıçlar		%80 Rastgele Kılıç	%93	%75	%18 evet
84	XXI	Takım	Elmas	24	37	Tılsımlar		%82 Rastgele Tılsım	%95	%78	%35 evet
85	XXI	Kapı	Kare	24	38	Kupalar	12 Peçe	%84 Dünya	%68	%45	%3 evet

Takım seviyeleri	%87	63 seviye	%92	%71	%31	50
Kapılar	%73	21 seviye	%89	%72	%33	15
En zor seviye (hedef botu)			%68			

Nasıl okunur: Tahta ölçeği = oyunun istediği ana hedefin temel formüle bölümü; daha az açık hücreli şekilli tahtalar (ve zincirlemeleri bölen delikler) daha azını ister, engelli kapılar da takımlarından %15 daha azını. Kapılar (altın satırlar) sıçramalardır; sonraki bölüm bir nefes molasıyla açılır. Bu sayfanın ilk çalıştırması delikli şekilleri ve kalın peçeli kapıları duvar olarak gösterdi (%35-45); bunlar yeniden ayarlanıp gösterilene göre yeniden simüle edildi.

Hedef taş doğma olasılıkları

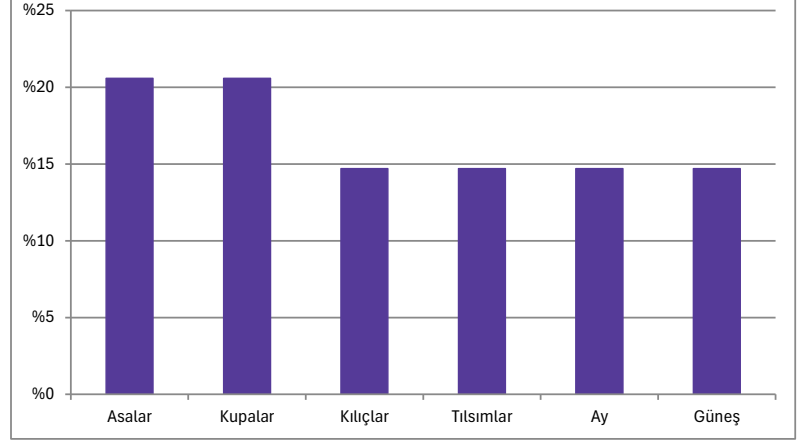
Hedef takımlar başlangıç tahtasında ve dolumlarda ek ağırlık alır. SpawnWeights.cs ve LevelConfig.GoalSpawnBoost'u yansıtır.

Hedef takım ağırlığı (artırma)	1,4
Tahtadaki taşlar	64
Hamle başına dolan taş (tipik)	7

Taş	Tür	Tek hedefli seviye (Asalar)			İki hedefli seviye (Asalar + Kupalar)		
		Hedef mi	Ağırlık	Olasılık	Hedef mi	Ağırlık	Olasılık
Asalar	Takım	1	1,4	%21,9	1	1,4	%20,6
Kupalar	Takım	0	1	%15,6	1	1,4	%20,6
Kılıçlar	Takım	0	1	%15,6	0	1	%14,7
Tılsımlar	Takım	0	1	%15,6	0	1	%14,7
Ay	Dolgu	0	1	%15,6	0	1	%14,7
Güneş	Dolgu	0	1	%15,6	0	1	%14,7
Yeni bir taşın hedef takım olma olasılığı		%21,9			%41,2		
Artırma olmadan		%16,7			%33,3		
Yeni bir tahtada beklenen hedef taş		14,0			26,4		
Dolum başına beklenen hedef taş		1,5			2,9		

Neden 1,4x: tek bir hedef takımı yeni taşların %16,7'sinden %21,9'una çıkarır. Artırma taraması sayfası bunun, erken seviyeleri basitleştirmeden ya da tahtayı hileli hissettirmeden, hedef odaklı bir botun geç seviye kazanma oranlarını %75-95 hedef bandına taşıdığını gösterir.

Taş olasılıkları, iki hedefli seviye

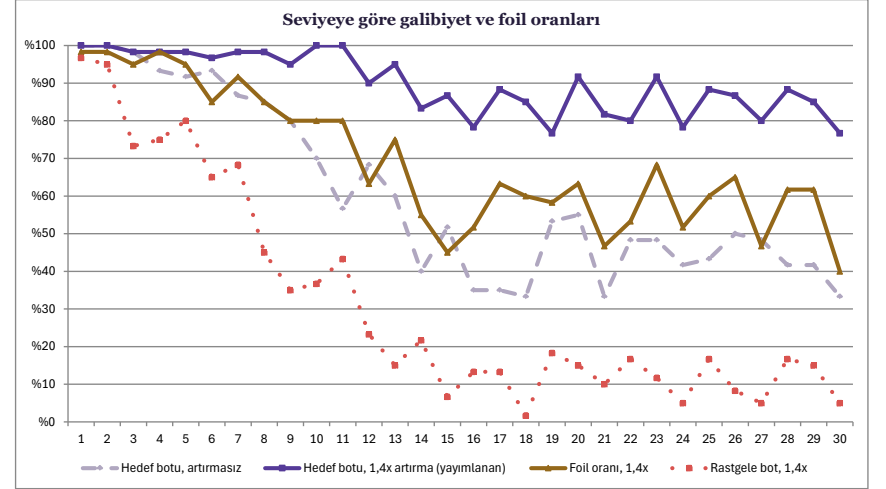


Denge simülasyonu, 1-30. seviyeler

LevelSimulator yayımlanan kuralları oynar. Hedef odaklı bot = en çok hedef taşı temizleyen hamleyi seçer. Hücre başına 60 oyun.

Seviye	Hamle	Hedef 1	Takım	Hedef 2	Takım	Hedef botu, artırımsız	Hedef botu, 1,4x artırma	Foil oranı, 1,4x	Rastgele bot, 1,4x	Galibiyette kalan hamle	Artırma kazancı
	1	18	14 Asalar			%100	%100	%98	%97	11,9	%0
	2	18	16 Kupalar			%100	%100	%98	%95	11,6	%0
	3	19	18 Kılıçlar	11	Tılsımlar	%98	%98	%95	%73	10,4	%0
	4	19	20 Tılsımlar			%93	%98	%98	%75	11,0	+%5
	5	19	22 Asalar			%92	%98	%95	%80	10,3	+%7
	6	20	24 Kupalar	14	Kılıçlar	%93	%97	%85	%65	9,5	+%3
	7	20	26 Kılıçlar			%87	%98	%92	%68	10,0	+%12
	8	20	28 Tılsımlar			%85	%98	%85	%45	8,5	+%13
	9	21	30 Asalar	17	Kupalar	%80	%95	%80	%35	8,7	+%15
	10	21	32 Kupalar			%70	%100	%80	%37	8,0	+%30
	11	21	34 Kılıçlar			%57	%100	%80	%43	8,4	+%43
	12	22	36 Tılsımlar	20	Asalar	%68	%90	%63	%23	6,4	+%22
	13	22	38 Asalar			%60	%95	%75	%15	8,3	+%35
	14	22	40 Kupalar			%40	%83	%55	%22	6,7	+%43
	15	23	42 Kılıçlar	23	Tılsımlar	%52	%87	%45	%7	6,0	+%35
	16	23	44 Tılsımlar			%35	%78	%52	%13	6,4	+%43
	17	23	45 Asalar			%35	%88	%63	%13	6,5	+%53
	18	24	45 Kupalar	26	Kılıçlar	%33	%85	%60	%2	6,4	+%52
	19	24	45 Kılıçlar			%53	%77	%58	%18	7,7	+%23
	20	24	45 Tılsımlar			%55	%92	%63	%15	6,7	+%37
	21	24	45 Asalar	29	Kupalar	%33	%82	%47	%10	5,5	+%48
	22	24	45 Kupalar			%48	%80	%53	%17	6,5	+%32
	23	24	45 Kılıçlar			%48	%92	%68	%12	7,1	+%43
	24	24	45 Tılsımlar	30	Asalar	%42	%78	%52	%5	6,4	+%37
	25	24	45 Asalar			%43	%88	%60	%17	6,4	+%45
	26	24	45 Kupalar			%50	%87	%65	%8	7,1	+%37
	27	24	45 Kılıçlar	30	Tılsımlar	%48	%80	%47	%5	5,6	+%32
	28	24	45 Tılsımlar			%42	%88	%62	%17	7,2	+%47
	29	24	45 Asalar			%42	%85	%62	%15	6,7	+%43
	30	24	45 Kupalar	30	Kılıçlar	%33	%77	%40	%5	5,2	+%43
1-10. seviyeler						%90	%98	%91	%67	10,0	%8
11-20. seviyeler						%49	%88	%61	%17	7,0	%39
21-30. seviyeler						%43	%84	%56	%11	6,4	%41
%75'in altındaki seviyeler (hedef botu)						0	0				

Nasıl okunur: artırma olmadan hedef odaklı bot geç seviyelerde %33-42'ye düştü (büyük hedefler tahtanın verdiği aştı). 1,4x ile %77-100'de kalır, foil galibiyetten açıkça daha zor kalır ve rastgele oyun geç seviyelerin çoğunda başarısız olur; yani kararlar önemlidir.



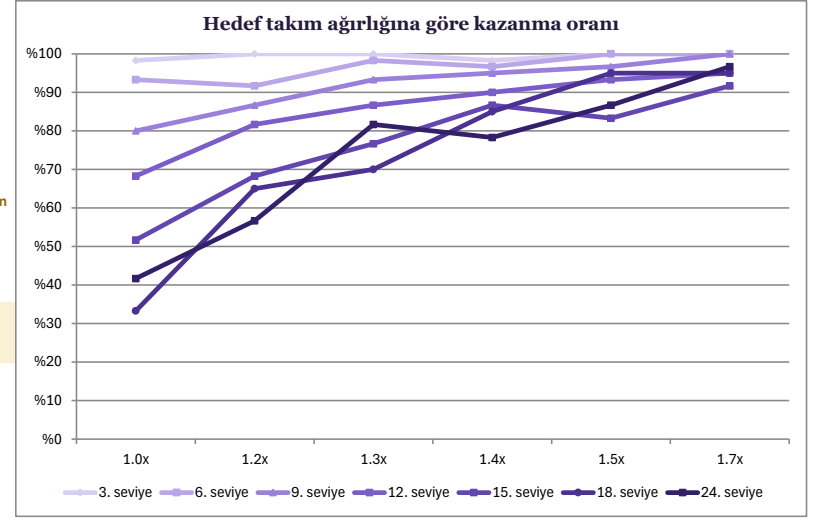
Hedef artırma taraması

Hedef takım ağırlığına göre hedef odaklı botun kazanma oranı. Becerikli bir oyuncu için hedef bant: %75-95.

Hedef bant alt	%75
Hedef bant üst	%95

Artırma	3. seviye	6. seviye	9. seviye	12. seviye	15. seviye	18. seviye	24. seviye	Bantta olan seviye	En düşük	Ortalama
1,0x	%98	%93	%80	%68	%52	%33	%42	2	%33	%67
1,2x	%100	%92	%87	%82	%68	%65	%57	3	%57	%79
1,3x	%100	%98	%93	%87	%77	%70	%82	4	%70	%87
1,4x	%98	%97	%95	%90	%87	%85	%78	5	%78	%90 <- yayımlanan
1,5x	%100	%100	%97	%93	%83	%95	%87	4	%83	%94
1,7x	%100	%100	%100	%95	%92	%95	%97	3	%92	%97

Karar: 1,4x en düşük seviyeyi %78 civarında tutarken test edilen en çok seviyeyi hedef bandın içine koyar. 1,5x'in üstünde erken ve orta seviyeler %95'i geçer ve hedefler kararları şekillendirmeyi bırakır.



Özel taşlar

Her özel taşın nasıl yapıldığı ve 8 x 8 tahtada neyi temizlediği. Çakışmalara öncelik karar verir: daha nadir özel taş kazanır.

Öncelik	Özel taş	Nasıl yapılır	Desen	Etki	Temizlenen taş (8 x 8)	Zincirlenir mi?	Görsel	Ses
1	Arkana taşı	Düz 5+ sıra	XXXXX	Bir taşla takas: o türün her taşını temizler (x2 puan). İki Arkana: bütün tahta. Bir etki vurursa: en yaygın türü temizler.	10,7	Evet	Gözlü, dönen bir gökkuşağı	Elektrik çıtırtısı / uğultu ve patlama
2	Yıldız	L ya da T şekli, 5+ taş	XXX / X. . / X. .	Bütün satırını ve sütununu temizler	15,0	Evet	Dört köşeli ışık yıldızı	Parlak vınlama, perdesi yükseltilmiş
3	Sütun temizleyici	Yatay 4'lü sıra	XXXX	Sütununu temizler	8,0	Evet	Dikey çizgiler	Vınlama
3	Satır temizleyici	Dikey 4'lü sıra	X / X / X / X	Satırını temizler	8,0	Evet	Yatay çizgiler	Vınlama
4	Çark	2 x 2 kare	XX / XX	Çevresindeki 3 x 3 bloğu temizler	9,0	Evet	Yavaşça dönen boncuk halkası	Derin gümlleme + küçük sarsıntı
	Kule Darbesi (güçlendirici)	Güçlendirici, bir taş dokun		Dokunulan taşın çevresindeki 3 x 3 bloğu temizler, özel taşları ateşler	9,0	Zincir başlatır	Yıldırım, parlama, sarsıntı	Gök gürültüsü

Arkana'nın beklenen temizlemesi altı taş türünün eşit karışımını varsayar (64 / 6). Yerleşim: oyuncunun takasıyla yapılan özel taş takas edilen hücrede belirir; zincirlemeyle yapılan özel taş şeklinin ortasında belirir (bir L'nin köşesi). Her özel taş zincir başına bir kez ateşlenir; bu yüzden zincirler her zaman biter.

Puanlama ve kombo

Puan = temizlenen taş x taş başına puan x kombo. Kombo her zincirlemeyle 1 artar; eşleşme çınlaması pentatonik bir dizide yükselir.

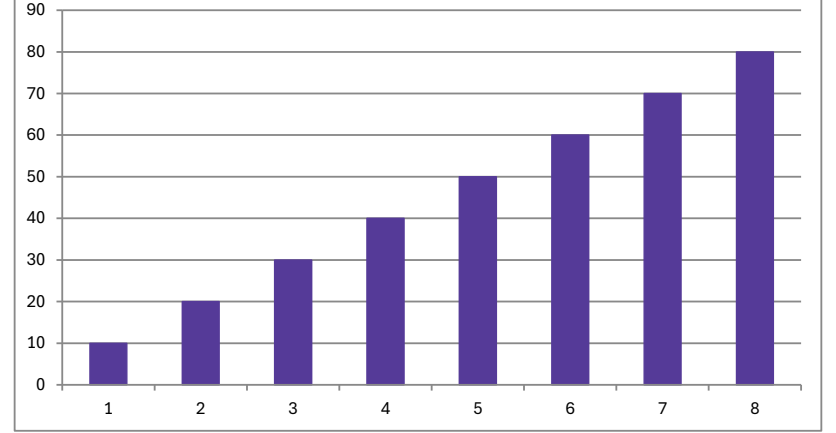
Taş başına puan

10

Kombo	Aralık	Çınlama perdesi	Taş başına puan	Örnek: temizlenen taş	Bu adımın puanı	Birikimli toplam
1	Kök	1,000x	10	3	30	30
2	Büyük ikili	1,125x	20	3	60	90
3	Büyük üçlü	1,250x	30	4	120	210
4	Tam beşli	1,500x	40	3	120	330
5	Büyük altılı	1,667x	50	5	250	580
6	Oktav	2,000x	60	3	180	760
7	Oktav (tutulan)	2,000x	70	3	210	970
8	Oktav (tutulan)	2,000x	80	3	240	1210

Pentatonik adımlar asla çatışmaz; zincir ne kadar uzarsa uzasın çınlamalar müzikal kalır. Aynı kombo sayısı puanı da çarpar; böylece bir zincirleme hem duyulur hem ödüllendirilir. Perdeler SoundBank varlığında yaşar (comboPitches).

Komboya göre taş başına puan



Güçlendiriciler ve ekonomi

Bütün satın almalar ve reklamlar IStoreService / IAdService üzerinden geçer. Sürüm her şeyi bedava veren bir yer tutucu kullanır.

Güçlendiriciler (yayında)

Güçlendirici	Başta	Dolum (+)	Etki	Hamleye mal olur mu?	Tasarım rolü
Sezgi	3	3	Bir göz açılır ve iki küre geçerli bir hamleyi işaretler	Hayır	Tıkanınca hayal kırıklığını giderir; kalıpları öğretir
Kule Darbesi	2	3	Önce hazırlanır; bir taşa dokunup 3 x 3'ünü yıldırımla temizle, özel taşları ateşler	Hayır	Bir hedefi bitir ya da inatçı bir köşeyi kır
Karıştır	2	3	Taşları topla ve yeniden dağıt	Hayır	Yerleşim umutsuz görüldüğünde taze bir tahta

Kaynaklar: geldiği ve harcandığı yerler (yayında)

Kaynak	Geldiği yer	Harcandığı yer	Notlar
Hamle	Seviye hamle sınırı (18-24)	Kabul edilen takas başına 1	Geçersiz takaslar bedava
Ek hamle (+5)	Kaybetme ekranı, deneme başına bir	Seviyeyi sürdürür	Bu sürümde bedava
Güçlendiriciler	Başlangıç stoku; dolum başına +3	Kullanım başına 1	Asla hamleye mal olmaz
Kartlar	Kazanılan seviye başına 1	Yok	Asla harcanmaz ya da kaybolmaz
Foil	5+ hamle kalarak kazan	Yok	Kalıcı; asla düşürülmez

Para kazanma (önerilen, etkin değil)

Teklif	Nerede	Ödüllü reklam	Satın alma	Önerilen fiyat (USD)	Korkuluk
Ek hamle	Kaybetme ekranı	İzle, +5 hamle	+5 hamle	\$0,99	Deneme başına bir kez; asla ödeme duvarı döngüsü değil
Güçlendirici dolumu	Boş bir güçlendiriciye dokun	İzle, +1	Bir güçlendiriciden 3	\$1,99	Güçlendiriciler isteğe bağlıdır
Güçlendirici paketi	Dolum ekranı	Hayır	Her güçlendiriciden 3	\$4,99	Yalnızca zaman kazandırır
Kart kılıfları	Koleksiyon	Hayır	Kozmetik kart arkalıkları	\$2,99	Kartların kendisi asla satılmaz
Reklamları kaldır	Ayarlar	n/a	Tek seferlik	\$3,99	Ödüllü reklamlar isteğe bağlı kalır

Korkuluklar: enerji ya da can sistemi yok, hiçbir kart satın alınamaz, reklamlar her zaman isteğe bağlı ve ödüllüdür, seviye ortasında interstitial yok. Fiyatlar soft launch'ta doğrulanacak yer tutuculardır.

His ayarları

Değerler Assets/_Project/Data/GameTuning.asset'ten. Tarayıcı prototipinden alındı; Play modunda düzenlenebilir.

Grup	Alan	Değer	Birim	Ne yapar
Hareket	moveDuration	0,26	sn	Takas ve düşmeler için taş kayma süresi
Hareket	moveBezier	(.25, .8, .35, 1)	eğri	Prototipten CSS cubic-bezier yumuşatması
Takas	swapHold	0,21	sn	Takastan sonra temizlemeden önceki duraklama
Takas	invalidShakeDuration	0,25	sn	Geçersiz takasta baş sallama
Takas	invalidShakeAmount	0,07	taş	Sallanma mesafesi
Takas	swipeThreshold	0,35	taş	Kaydırma sayılan sürüklenme mesafesi
Temizleme	popDuration	0,2	sn	Taşlar büyür ve solar
Temizleme	popScale	1,35	x	Temizlenen taşın ne kadar büyüdüğü
Temizleme	clearHold	0,22	sn	Temizlemeden sonraki duraklama
Düşme	fallHold	0,3	sn	Yerçekimi ve dolumdan sonraki duraklama
Düşme	spawnDuration	0,3	sn	Yeni taşlar düşer
Seçim	selectedScale	1,12	x	Seçili taş boyutu
Seçim	hintPeriod	0,9	sn	İpucu nabız süresi
Seçim	hintScale	1,16	x	İpucu nabız boyutu
Parçacıklar	particlesPerTile	5	adet	Temizlenen taş başına kıvılcım (küçük temizlemeler)
Parçacıklar	particlesPerTileMedium	3	adet	10 temizlenen taştan itibaren
Parçacıklar	particlesPerTileLarge	2	adet	24 temizlenen taştan itibaren, büyük patlamaları okunur tutmak için
Süzülen yazı	floaterDuration	0,9	sn	Puan yazısının ömrü
Süzülen yazı	floaterRise	0,55	taş	Ne kadar yükseldiği
Karıştır	gatherDuration	0,36	sn	Taşlar dönerek ortaya toplanır
Karıştır	gatherHold	0,38	sn	Ortada duraklama
Karıştır	dealDuration	0,42	sn	Taşlar geri dağıtılır
Karıştır	dealStagger	0,009	sn	Dağıtılan taşlar arası gecikme
Kurallar	Foil eşiği	5	hamle	Foil kazanmak için kalan hamle (LevelSession)
Kurallar	Ek hamle	5	hamle	Kurtarma miktarı, deneme başına bir kez (LevelSession)
Kurallar	Günlük çekiliş açılışı	3	kart	Günlük çekiliş açılmadan önce sahip olunan kart (DailyDraw)

Ses listesi

Her ses SoundGenerator.cs ile sentezlenir; miks düzeyleri SoundBank varlığında yaşar.

Ses	Tetikleyici	Miks	Açıklama	Amaç
Dokunma	Herhangi bir düğme		0,35 Minik, yumuşak, camsı bir tık	Girdiyi gürültüsüz onaylar
Takas	Taşlar takas edilir		0,45 Taşlar kaydıkaçta parlaklaşan kısa, havadar bir vınlama	Hareket
Geçersiz	Eşleşmesiz takas		0,55 İki yumuşak tahta tıkırtısı	Nazik bir 'olmaz', asla bir korna değil
Eşleşme	Taşlar temizlenir		0,60 FM cam çan; perde komboyu izler	Zincirler duyulur biçimde yükselir
Özel taş	Özel taş oluştu		0,70 Pırıltılı, hızlı yükselen bir arpej	Bir şey yaptın
Işın	Sıra ya da Yıldız ateşlenir		0,60 Yukarı süpüren parlak vınlama	Işık süpürüşünü satar
Arkana	Arkana taşı ateşlenir		0,75 Alçak bir uğultu üzerinde elektrik çıtırtısı	En büyük tekil an
ArcanaBig	İki Arkana takas edildi		0,85 Bir akora ve derin bir patlamaya kabaran uğultu	Tahta temizleme ödülü
Darbe	Kule Darbesi, Çark (perdesi düşürülmüş)		0,90 Keskin çatırtı, yuvarlanan gök gürültüsü, alçak patlama	Ağırlık ve güç
Sezgi	Sezgi güçlendiricisi		0,65 Yankılı, yükselen pentatonik pırıltı	Büyülü yardım
Karıştırma	Karıştır		0,60 Hızlanan kart karıştırma, dört kart dağıtılır	Gerçek bir deste
Dönüş	Kart döner		0,60 Kâğıdımsı hisırtı ve yumuşak iniş	Ortaya çıkış
Foil	Foil kart gösterilir		0,50 Dağınık tiz pırıltılar	Holografik parıltı
Galibiyet	Seviye kazanıldı		0,75 Bir akora açılan yükselen arpej	Kutlama
Yenilgi	Hamle bitti		0,60 Alçalan üç yumuşak nota	Hayal kırıklığı ama nazik
GoalDone	Bir hedef tamamlandı		0,60 Parlak, iki notalı çın-çın	İlerleme işareti
Ödül	Dolum ya da ek hamle verildi		0,60 Para benzeri hızlı çınlama	Bir şey kazanıldı
Müzik: Night Sky	Her zaman (susturulabilir)		32 sn kesintisiz ambiyans, Dm - Bb - Gm - A, seyrek çanlar	Atmosfer; efektlerin altında durur