

SİSTEM AKIŞ ŞEMALARI

Oyunun nasıl işlediğini anlık turdan uzun vadeli koleksiyona kadar gösteren on şema. Her biri yayımlanan kodu yansıtır; kaynak dosya kendi sayfasında belirtilmiştir.

01 · ÇEKİRDEK VE META DÖNGÜLER

Tek bir seviyenin uzun vadeli koleksiyonu nasıl beslediği ve oyuncuyu neyin geri getirdiği.

02 · BUDALA'NIN YOLCULUĞU

85 seviyenin bölümlere, kapılara ve Pip'in sahnelerine nasıl ayrıldığı.

03 · EKRAN AKIŞI

Her ekran ve panel, ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.

04 · TUR ÇÖZÜMÜ

Oyuncunun kaydırması ile tahtanın durulması arasında ne olur.

05 · ÖZEL TAŞ OLUŞTURMA

Eşleşen bir şeklin hangi özel taşı yaptığı ve nerede belirlediği.

06 · SEVİYE SONU: GALİBİYET, YENİLGİ VE KURTARMA

Bir seviye nasıl biter, ödül nasıl belirlenir ve ek hamle teklifi.

07 · GÜÇLENDİRİCİLER VE DOLUMLAR

Bir güçlendiriciyi kullanmak, Kule Darbesi'ni hazırlamak ve biri bitince dolum kancası.

08 · KART AÇMA KURALLARI

Bir galibiyetin hangi kartı verdiği. Büyük arkanalar yolculuk sırasıyla, takımlar rastgele, asla kopya yok.

09 · GÜNLÜK ÇEKİLİŞ

Oyuncunun kendi koleksiyonundan çeken günlük ritüel.

10 · KOD MİMARİSİ

Kurallar saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterim, girdi ve animasyon için.

RENK ANAHTARI

■ Giriş / çıkış noktası

■ Başarısızlık durumu

■ Özel taş / efekt

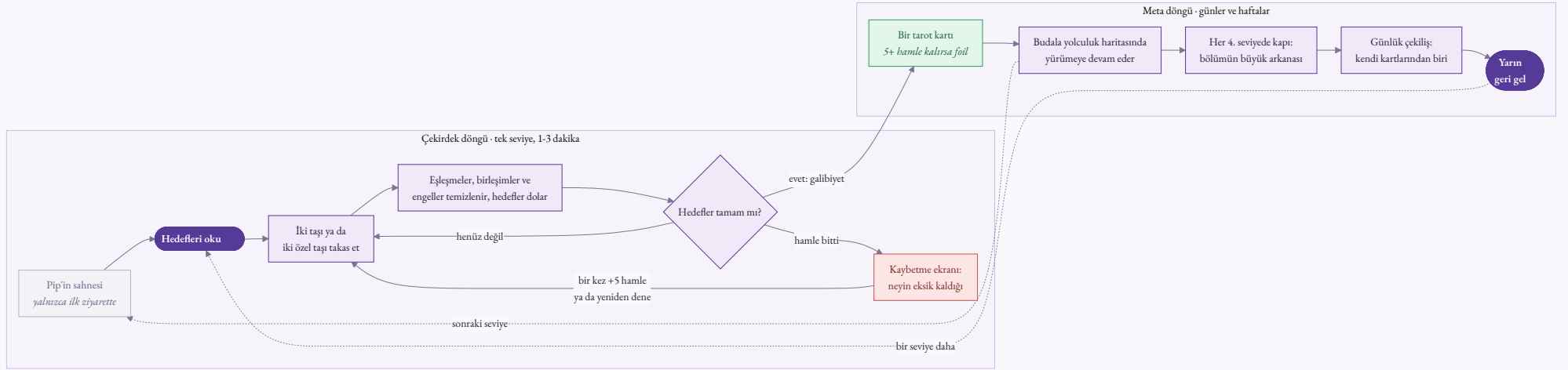
■ Ödül ya da başarı

■ Para kazanma kancası

■ Nötr / bedelsiz yol

ÇEKİRDEK VE META DÖNGÜLER

Tek bir seviyenin uzun vadeli koleksiyonu nasıl beslediği ve oyuncuyu neyin geri getirdiği.



1 Çekirdek döngü 18 ila 24 hamlelik tek bir seviyedir.

2 Kaybetmek döngüyü asla bitirmez: kurtar ya da yeniden dene.

3 Her galibiyet Budala'yı haritada ilerletir; kapılar büyük arkanaları verir ve günlük çekilişte kaybedilecek seri yoktur.

■ Giriş / çıkış noktası

■ Ödül ya da başarı

■ Başarısızlık durumu

■ Para kazanma kancası

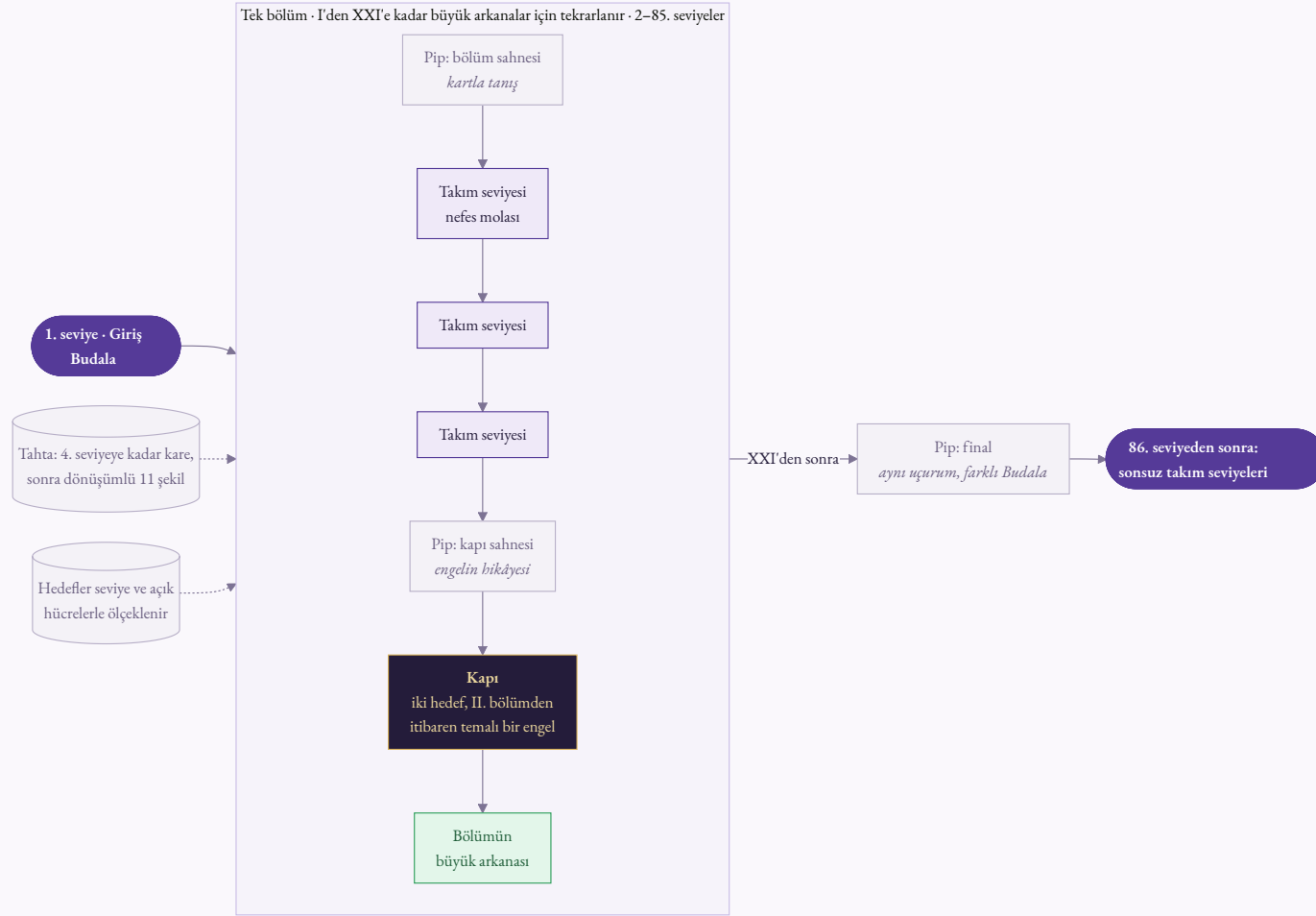
■ Özel taş / efekt

■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [GameApp.cs](#), [LevelSession.cs](#)

BUDALA'NIN YOLCULUĞU

85 seviyenin bölümlere, kapılara ve Pip'in sahnelerine nasıl ayrıldığı.



1 3 takım seviyesi ve bir kapıdan oluşan 21 bölüm; her kapı kendi büyük arkanasını sırayla verir.

2 Pip'in sahneleri seviyeden önce bir kez oynar: bölüm sahneleri, kapı hikâyeleri ve dört mekanik ipucu.

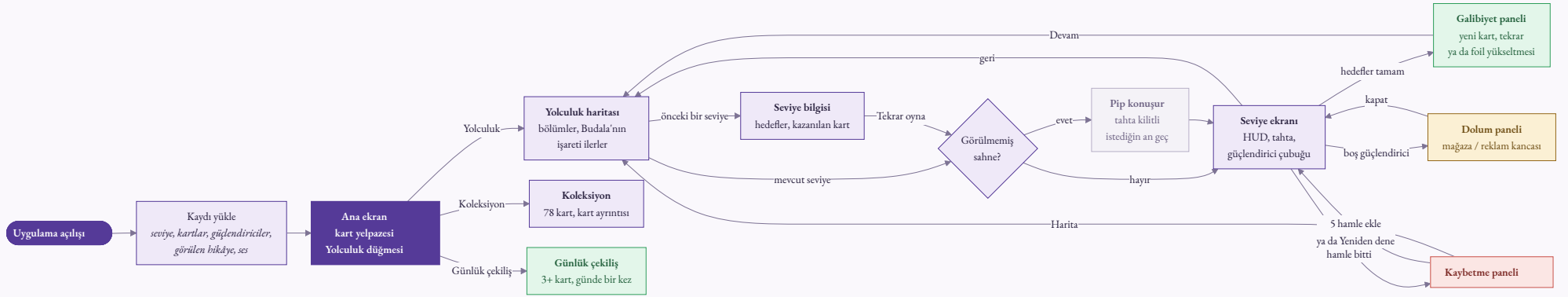
3 Her seviye kurallardan üretilir ve denge simülatörülle kontrol edilir.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Para kazanma kancası
- Özel taş / efekt
- Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [Journey.cs](#), [BoardShapes.cs](#), [StoryTriggers](#)

EKTRAN AKIŞI

Her ekran ve panel, ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.



1 Ana ekran, yolculuk haritası ve seviye; geri kalan her şey bir panel.

2 Seviyelere haritadan girilip çıkılır; böylece ilerleme hep görünür; Ana ekran haritadan bir dokunuş geride.

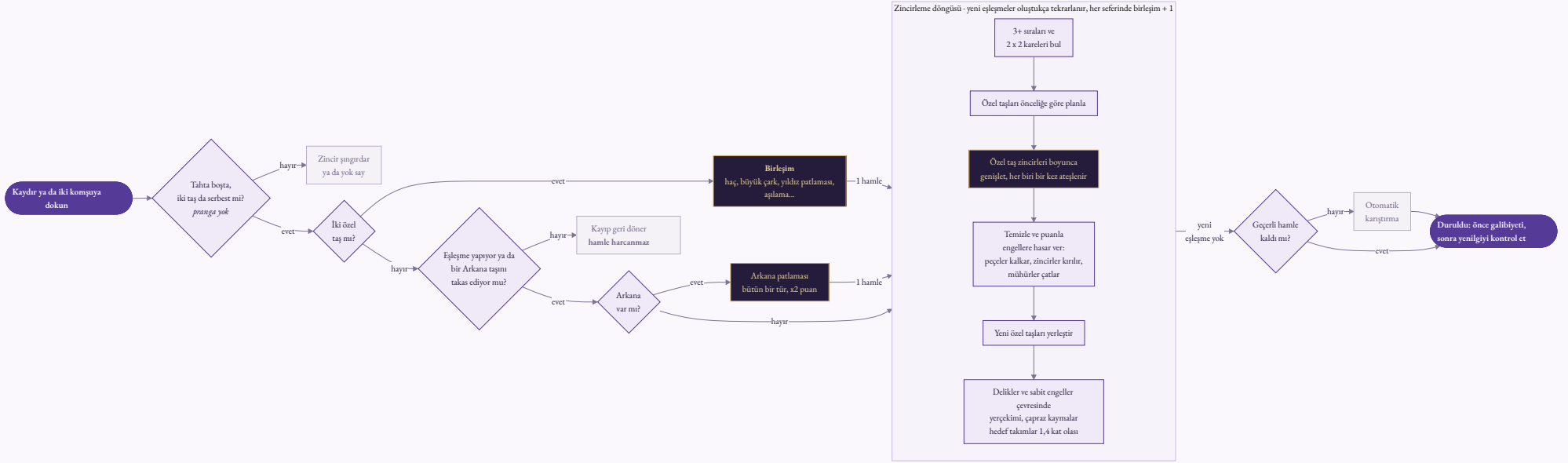
3 Altın düğüm para kazanma kancaları, yeşiller ödüllerdur.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Para kazanma kancası
- Özel taş / efekt
- Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [GameApp.cs](#),
[JourneyMapScreen.cs](#),
[GuideOverlay.cs](#)

TUR ÇÖZÜMÜ

Oyuncunun kaydırması ile tahtanın durulması arasında ne olur.



1 Saf C#’ta anında çözülür; görünüm adımları yeniden oynatır.

2 Geçersiz takaslar bedava; iki özel taş her zaman birleşir.

3 Temizlemeler engellere hasar verir; yerçekimi taşları deliklerin ve mühürlerin çevresinden geçirir, böylece her hücre dolar.

■ Giriş / çıkış noktası

■ Başarısızlık durumu

■ Özel taş / efekt

■ Ödül ya da başarı

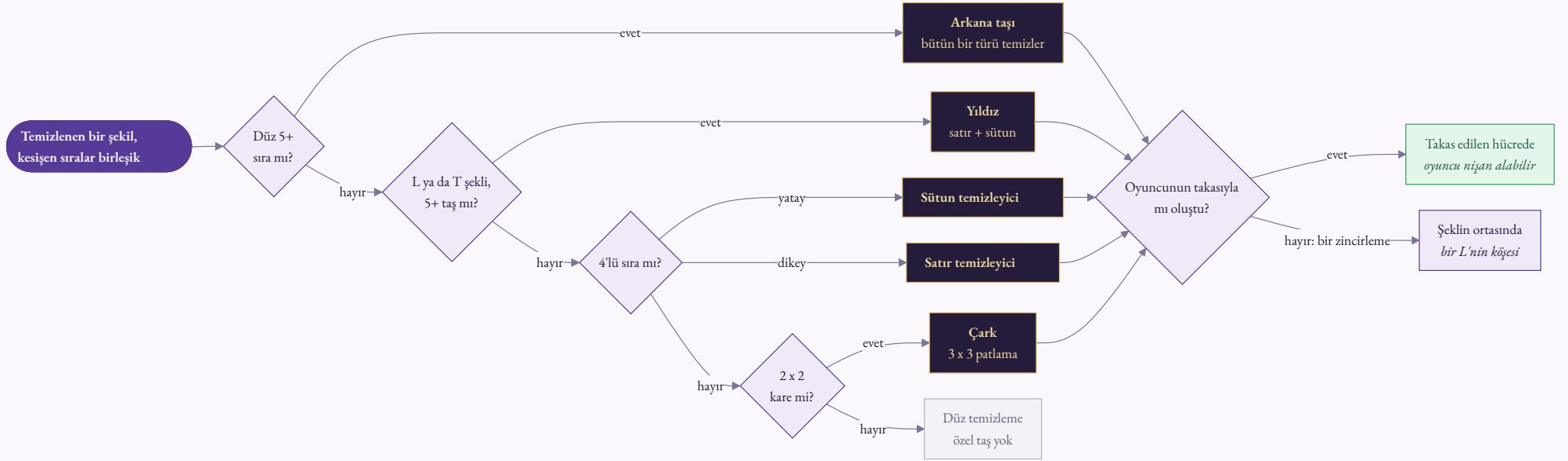
■ Para kazanma kancası

■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: BoardResolver.cs, StepPlayer.cs

ÖZEL TAŞ OLUŞTURMA

Eşleşen bir şeklin hangi özel taşı yaptığı ve nerede belirdiği.



1 En nadirden en yaygına kontrol edilir; böylece daha zor bir şekil asla düşürülmez.

2 Oyuncunun yaptığı özel taşlar nişan alınabilir.

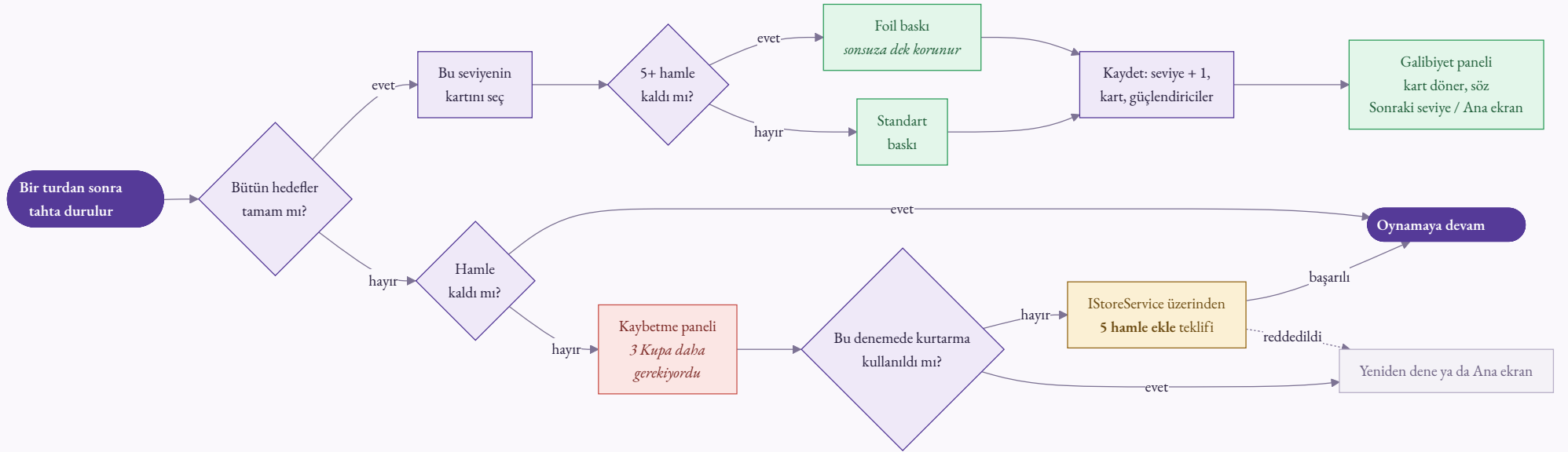
3 Özel taşlar zincirlenir; her biri zincir başına bir kez ateşlenir.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Para kazanma kancası
- Özel taş / efekt
- Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [BoardResolver.PlanSpecials](#)

SEVİYE SONU: GALİBİYET, YENİLGİ VE KURTARMA

Bir seviye nasıl biter, ödül nasıl belirlenir ve ek hamle teklifi.



1 Galibiyet yenilgiden önce kontrol edilir.

2 5+ hamle kalınca foil; asla kaybedilmez.

3 Kurtarma, mağaza arayüzü üzerinden deneme başına bir kez sunulur.

■ Giriş / çıkış noktası

■ Ödül ya da başarı

■ Başarısızlık durumu

■ Para kazanma kancası

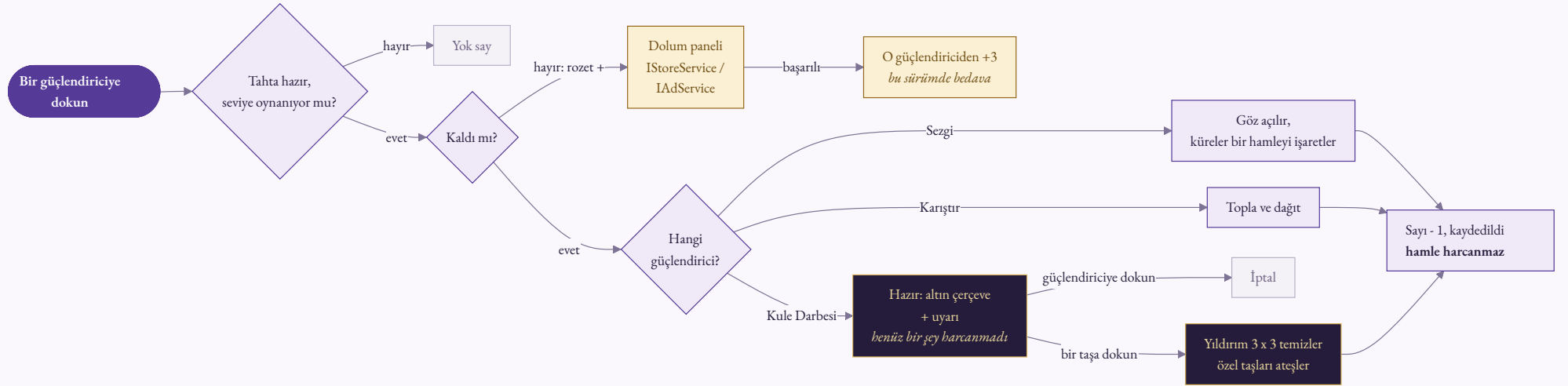
■ Özel taş / efekt

■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [LevelSession.cs](#),
[GameApp.OnWon](#) / [OnLost](#)

GÜÇLENDİRİCİLER VE DOLUMLAR

Bir güçlendiriciyi kullanmak, Kule Darbesi'ni hazırlamak ve biri bitince dolum kancası.



1 Hiçbir güçlendirici hamleye mal olmaz.

2 Kule Darbesi önce hazırlanmalı; böylece yanlışlıkla bir dokunuş onu asla boşa harcamaz.

3 Dolu IStoreService / IAdService üzerinden geçer; bu sürümde bedava.

■ Giriş / çıkış noktası

■ Ödül ya da başarı

■ Başarısızlık durumu

■ Para kazanma kancası

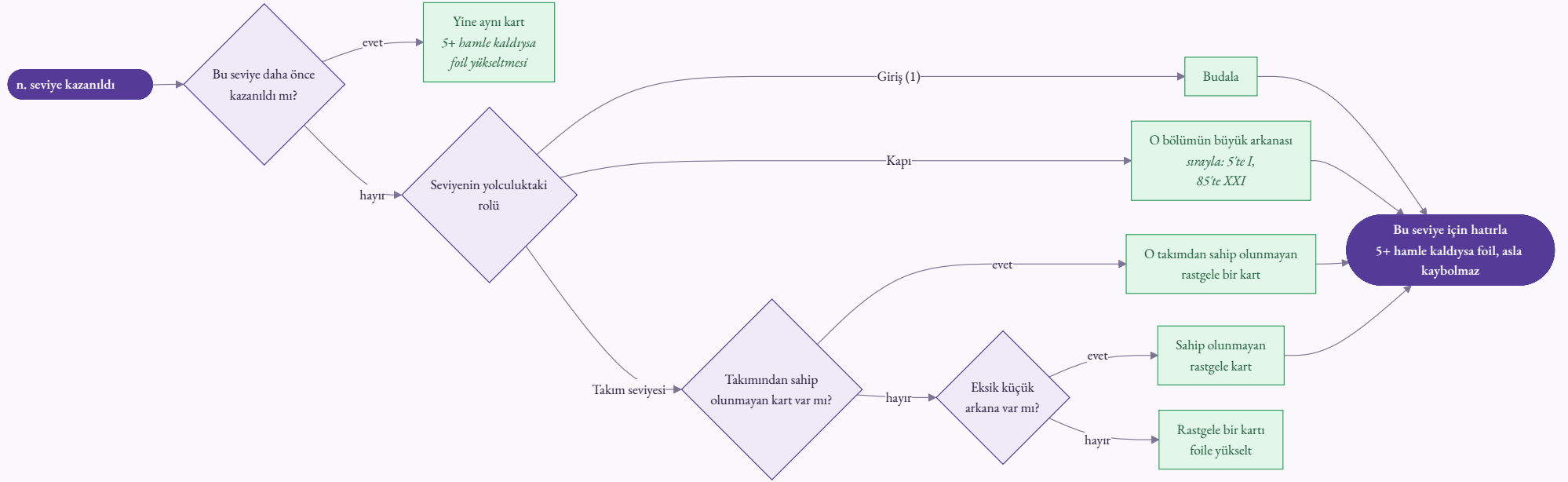
■ Özel taş / efekt

■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [BoosterController.cs](#),
[BoosterInventory.cs](#)

KART AÇMA KURALLARI

Bir galibiyetin hangi kartı verdiği. Büyük arkanalar yolculuk sırasıyla, takımlar rastgele, asla kopya yok.



1 Yolculuğu Budala başlatır; her kapı kendi bölümünün büyük arkanasını verir.

2 Bir seviye kartını hep korur: tekrarlar onu foile yükseltir.

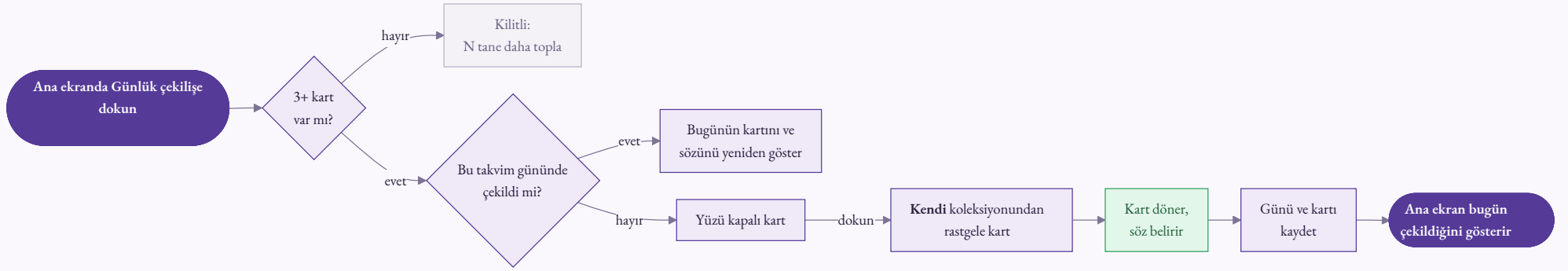
3 Yolculuk desteyi kopyasız tamamlar (otomatik bir test bunu oynar).

■ Giriş / çıkış noktası ■ Ödül ya da başarı
■ Başarısızlık durumu ■ Para kazanma kancası
■ Özel taş / efekt ■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [LevelRewards.cs](#),
[CardUnlockRules.cs](#)

GÜNLÜK ÇEKİLİŞ

Oyuncunun kendi koleksiyonundan çeken günlük ritüel.



1 3 kartta açılır.

2 Takvim günü başına bir çekiliş; bir günü atlamakla bir şey kaybedilmez.

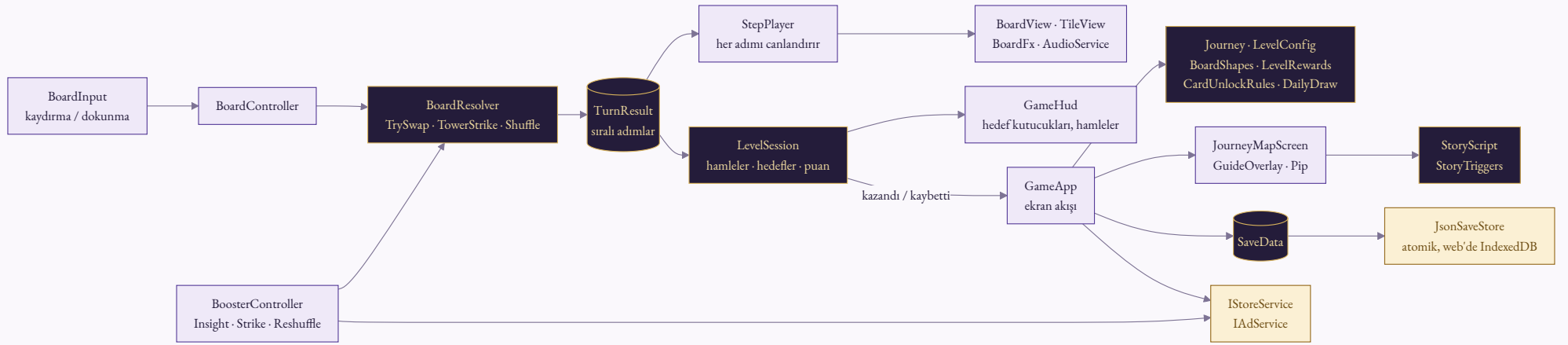
3 Deste büyüdüğüçe çekiliş çeşitlenir.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Para kazanma kancası
- Özel taş / efekt
- Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [DailyDraw.cs](#),
[DailyDrawPanel.cs](#)

KOD MİMARİSİ

Kurallar saf C#'ta; MonoBehaviour'lar yalnızca gösterim, girdi ve animasyon için.



1 Model animasyonu asla beklemez: bir hamle bir adım listesi döndürür.

2 Rastgelelik dışarıdan verilir; böylece testler ve denge botu tekrarlanabilir.

3 Renk anahtarı: açık = Game (MonoBehaviour'lar), koyu = Core (saf C#, testli), altın = arayüzlerin arkasındaki servisler.

■ Giriş / çıkış noktası ■ Ödül ya da başarı
■ Başarısızlık durumu ■ Para kazanma kancası
■ Özel taş / efekt ■ Nötr / bedelsiz yol

Kaynak: [Docs/ARCHITECTURE.md](#)