

SİSTEM AKIŞ ŞEMALARI

Oyunun nasıl işlediğini tek bir takastan uzun vadeli ilerlemeye kadar gösteren sekiz şema. Her biri yayımlanan kodu yansıtır; kaynağı kendi sayfasında belirtilmiştir.

01 · ÇEKİRDEK VE META DÖNGÜLER

Bir kuşatmanın uzun vadeli ilerlemeyi nasıl beslediği ve oyuncuyu neyin geri getirdiği.

02 · EKRAN AKIŞI

Her ekran ve panel, ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.

03 · BİR HAMLE: TAHTADAN KULELERE

Bir takas nasıl kule ateşine dönüşür.

04 · KUŞATMA SAATİ

Simülasyonun tek bir sabit adımı ne yapar.

05 · HASAR: ZIRH, KALKAN VE BÖLÜNME

Tek bir vuruş nasıl çözülür.

06 · SEÇİM

Dağıtım, kötü şans koruması ve yeniden dağıtımlar.

07 · KUŞATMA SONU: ÖDÜLLER VE İKİNCİ ŞANS

Bir kuşatma nasıl biter ve ne öder.

08 · KOD MİMARİSİ

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

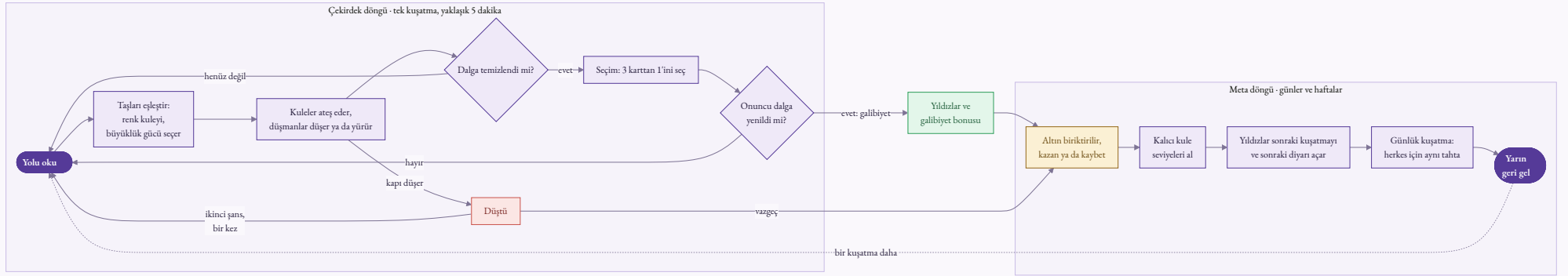
RENK ANAHTARI

- Giriş / çıkış noktası
- Başarısızlık durumu
- Özel / saf C# kurallar

- Ödül ya da başarı
- Altın, reklamlar, servisler
- Nötr yol

ÇEKİRDEK VE META DÖNGÜLER

Bir kuşatmanın uzun vadeli ilerlemeyi nasıl beslediği ve oyuncuyu neyin geri getirdiği.



1 Bir kuşatma on dalga ve bir boss; dalgaların arasında bir seçim.

2 Kaybetmek de altın biriktirir: her koşu ilerletir.

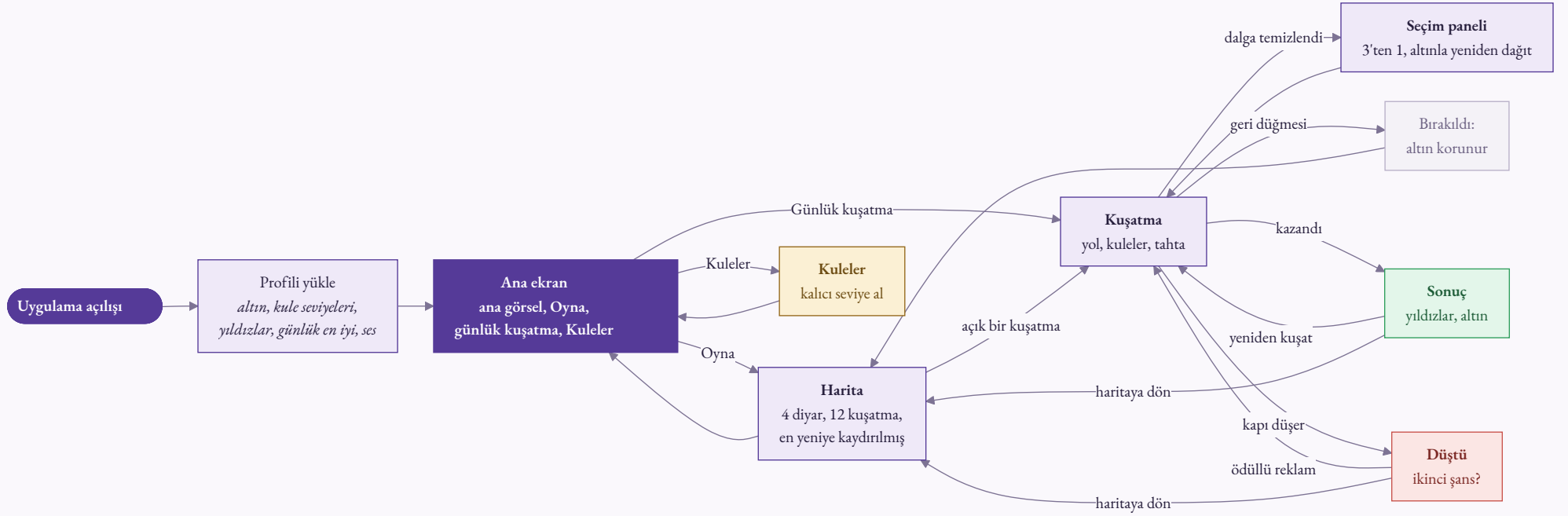
3 Günlük kuşatma uygulamayı her gün açmak için bir sebep verir.

- Yolu oku Giriş / çıkış noktası
- Yıldızlar ve galibiyet bonusu Ödül ya da başarı
- Altın biriktirilir, kazan ya da kaybet Altın, reklamlar, servisler
- Düştü Başarısızlık durumu
- Yarın geri gel Özel / saf C# kurallar
- Tagları eşleştir... Nötr yol

Kaynak: [SiegeApp.cs](#),
[SiegeController.cs](#)

EKTRAN AKIŞI

Her ekran ve panel, ve oyuncunun aralarında nasıl geçtiği.



1 Ana ekran, harita, Kuleler ekranı ve kuşatma; seçim ve sonuçlar panelidir.

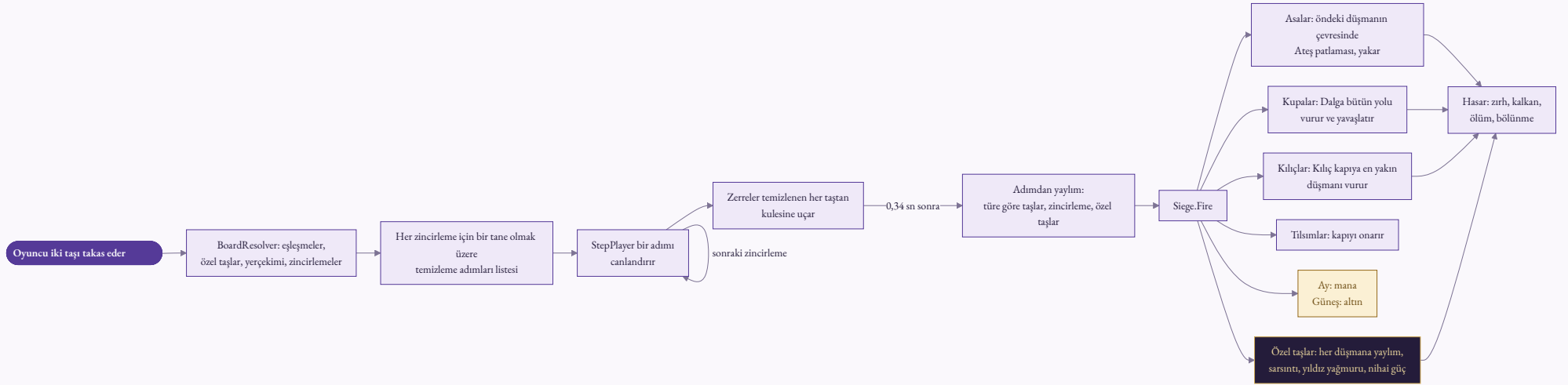
2 Geri düğmesi kuşatmayı bırakır ama kazanılan altını korur.

3 Altın düğmeler para kazanma kancalarıdır.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: [SiegeApp.cs](#), [MapScreen.cs](#), [ResultPanel.cs](#)

BİR HAMLE: TAHTADAN KULELERE

Bir takas nasıl kule ateşine dönüşür.

1 Tahta saf C#'ta anında çözülür; görünüm adımları yeniden oynatır.

2 Her zincirleme kendi yayılımını atar; her adımda %25 daha güçlü.

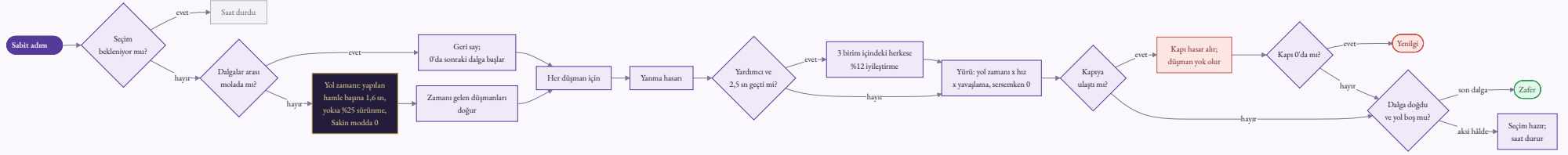
3 Kuleler zerrelere indiğinde ateş eder; oyuncu emrin yerine getirildiğini görür.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: `SiegeController.OnCleared`, `Volley.cs`, `Siege.Fire`

KUŞATMA SAATİ

Simülasyonun tek bir sabit adımı ne yapar.



1 Saat seçim sırasında durur; sonraki molada tahta oynanabilir kalır.

2 Yol hamlelerle ilerler: dalgalar, yürüme ve iyileşme yol zamanını, yanmalar gerçek zamanı kullanır.

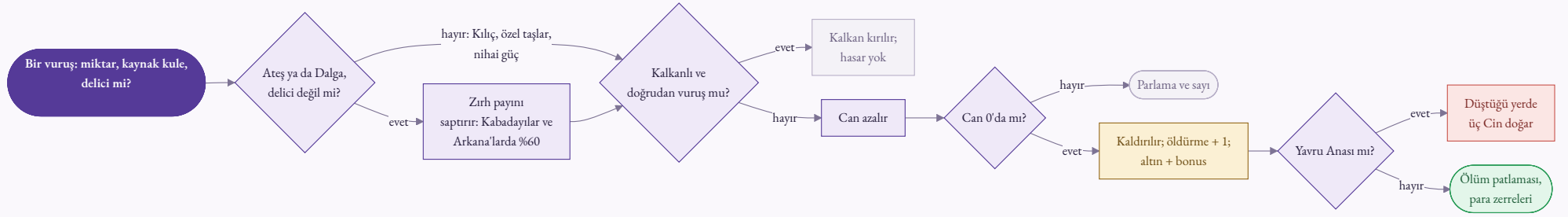
3 Galibiyet yalnızca her doğum tamamlanıp yol boşaldığında kontrol edilir.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: **Siege.Tick,**
Siege.CheckWaveEnd

HASAR: ZIRH, KALKAN VE BÖLÜNME

Tek bir vuruş nasıl çözülür.



1 Zırh gelişigüzel Ateş ve Dalga'yı cezalandırır; Kılıç ve tahtanın büyük hamleleri onu deler.

2 Bir kalkan her büyüklükte tek bir doğrudan vuruşu emer.

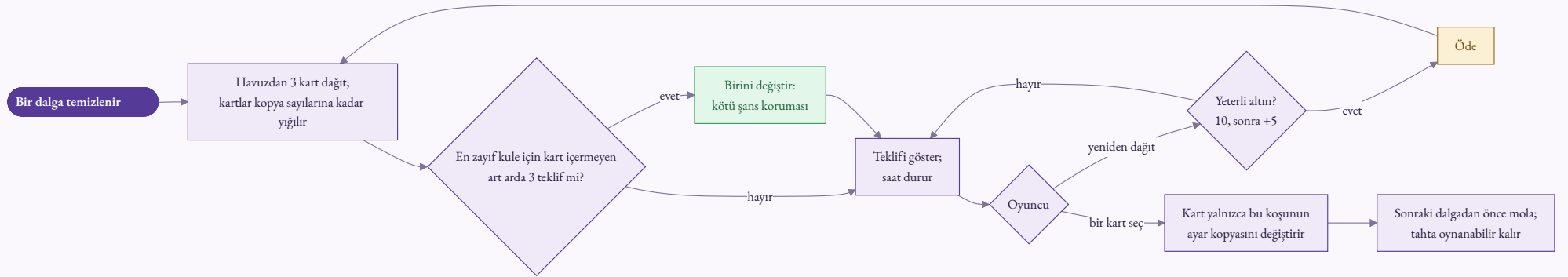
3 Dalga bitmeden önce Yavru Anası'nın Cinleri de ölmelidir.

■ Giriş / çıkış noktası ■ Ödül ya da başarı
 ■ Başarısızlık durumu ■ Altın, reklamlar, servisler
 ■ Özel / saf C# kurallar ■ Nötr yol

Kaynak: [Siege.Hurt](#), [Siege.Spawn](#)

SEÇİM

Dağıtım, kötü şans koruması ve yeniden dağıtımlar.



1 Kartlar ayarların bir kopyasını değiştirir, ortak sayıları asla.

2 Kötü şans koruması en zayıf kuleye yardımı garanti eder.

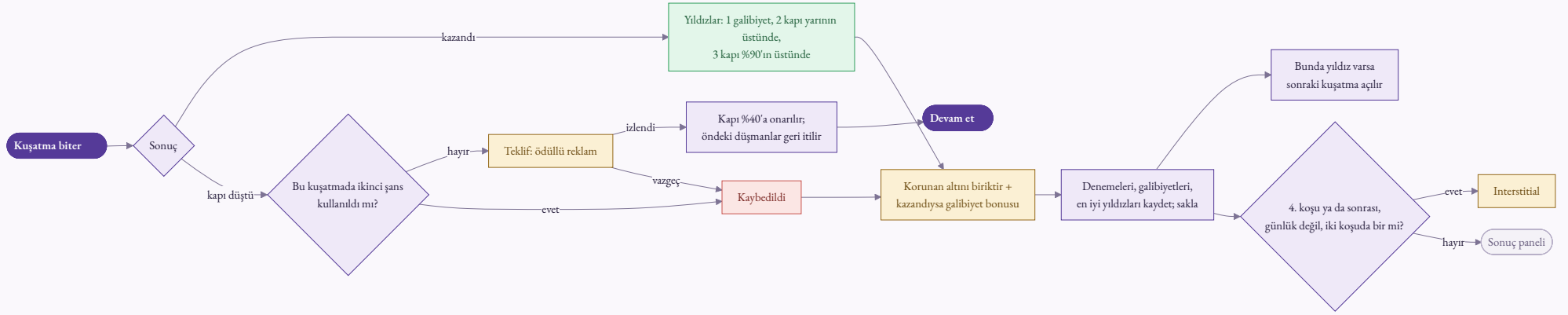
3 Yeniden dağıtımlar koşu içindeki tek altın harcama noktasıdır.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: [Draft.cs](#), [UpgradeCards](#)

KUŞATMA SONU: ÖDÜLLER VE İKİNCİ ŞANS

Bir kuşatma nasıl biter ve ne öder.



1 İkinci şans, hiçbir şey biriktirilmeden önce bir kez sunulur.

2 Interstitial'lar asla erken ya da günlük kuşatmadan sonra çıkmaz.

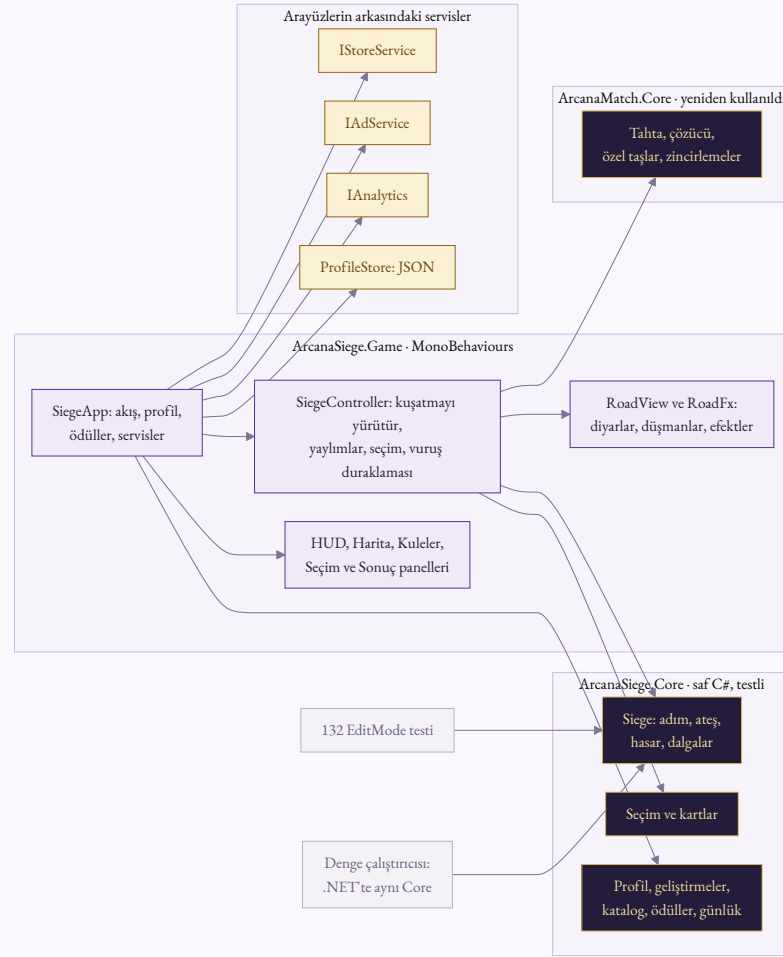
3 Bütün reklamlar ve satın alımlar servis arayüzlerinden geçer.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: `SiegeApp.OnEnded / Finish, SiegeRewards`

KOD MİMARİSİ

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



1 Aynı Core kodu oyunda, testlerde ve denge çalıştırıcısında çalışır.

2 Match-3 kuralları Arcana Match'ten değiştirilmeden yeniden kullanıldı.

3 Renk anahtarı: koyu = saf C# kurallar, altın = arayüzlerin arkasındaki servisler.

- Giriş / çıkış noktası
- Ödül ya da başarı
- Başarısızlık durumu
- Altın, reklamlar, servisler
- Özel / saf C# kurallar
- Nötr yol

Kaynak: [Assets/_Project/Scripts](#)