

OYUN TASARIM DOKÜMANI · V1.0

ARCANA SIEGE

Bir match-3 kule savunması. Kulelerini ateşlemek için taşları eşleştir; kapıyı Arkana'lara karşı tut.



UMUT EREN DEMİRCİ

Oyun tasarımı, sistemler, denge, kullanıcı deneyimi, sanat ve ses yönetimi

Eylül 2026 · Unity 6 · dikey mobil ve web

TEK EKRANDA OYUN

Üst yarı: bir yol, dört kule ve bir kapı. Alt yarı: bir match-3 tahtası. Her taş rengi bir kuleye aittir; bu yüzden her eşleşme bir emirdir.

SUNUM

Düşmanlar yoldan kapıya doğru yürür. Oyuncu asla kule yerleştirmez; kuleleri ateşler. Eşleşmenin rengi kuleyi, boyutu gücü seçer ve zincirlemeler onu katlar. Yol oyuncunun hamleleriyle işler: her hamle düşmanların 1,6 saniye daha yaklaşmasına izin verir; oyuncu düşünürken yalnızca sürünürler.

TEMEL İLKELER

- **Her eşleşme bir karardır.** Önce yolu, sonra tahtayı oku. Doğru anda doğru renk, yanlış rengin büyük eşleşmesini yener.
- **Seçmek hızı yener.** Her hamle aynı yol parçasına mal olur; bu yüzden düşünmek ucuzdur, rastgele basmak hiçbir şey kazandırmaz (ölçüldü: ilk kez oynayan biri her hızda %50–76 kazanır).
- **Beş dakikada bir oyun,** on dalga ve bir boss, her zaman "bir deneme daha" mesafesinde.
- İki saniyede **kendini anlatan bir reklam:** tek büyük bir kombo bir dalgayı yoldan siler.



Yeşil Orman'da bir kuşatma

HEDEF KİTLE VE PAZAR

Hibrit-casual: biraz baskıdan hoşlanan match-3 oyuncuları ve daha hızlı, dokunsal bir çekirdek isteyen kule savunması oyuncuları. Dikey ekran, tek el, 5 ila 15 dakikalık oturumlar. Match-3 de mobil TD de iyi kazanır; ikisinin okunabilir bir karışımı nadirdir.

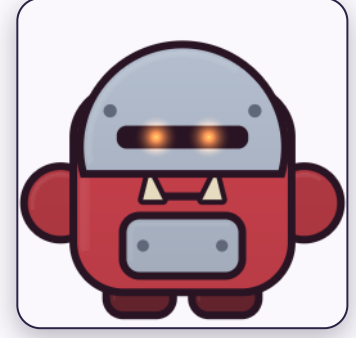
REFERANSLAR

OYUN	İYİ YAPTIĞI	ARCANA SIEGE'İN ALDIĞI
Royal Match	Hızlı, net, cömert match-3; sakın arka planlarda parlak taşlar	Tahtanın okunabilirliği ve canlılığı; bir doyunluk hiyerarşisi
Kingdom Rush	Okunabilir kule savunması; cel-shaded, çerçeveli haritalar; her bölgeye bir tema	Sanat yönü, çerçeveli diyarlar, her diyara bir müzik
Empires & Puzzles	Eşleşen taşlar savaş alanına uçar; kahraman manası ve nihai güçler	Tahtadan kuleye ışık zerrelere; Ay bir nihai gücü doldurur
Rush Royale, Raid Rush	Oyun içi güç artışı; seviye atladıkça daha güçlü görünen kuleler	3'te 1 seçim; görünür kule rütbeleri

TEK HAMLE, YAKLAŞIK İKİ SANİYE

1. **Yolu oku:** ne geliyor, ne kadar yakın, ne kadar zırlı?
2. **Bir eşleşme seç:** renk hangi kulenin ateşleyeceğine, boyut ne kadar sert vuracağına karar verir.
3. **İsabetini izle:** zerreler tahtadan kuleye uçar (0,34 sn), kule ateşler, düşmanlar düşer ya da yürümeye devam eder.

İlkinden sonraki her zincirleme kule gücünü %25 daha katlar; bu yüzden şanslı ya da planlı bir zincir ekranın iki yarısında da büyük bir andır. Dörtlü eşleşme üçlünden üçte bir daha sert vurur, çünkü güç taş başıdır.



Yolda zırlı bir Kabadayı

YOL HAMLELERLE İŞLER

Her hamle düşmanlara **1,6 sn yürüme** kazandırır; hamleler arasında %25 hızla sürünürler (parmak tahtadayken bunun yarısı). Birikmiş yürüme daha hızlı oynar; bu yüzden rastgele basmak yalnızca yolu hızlandırır. **Sakin mod** hamleler arasında yolu durdurur. Okumaya yardım için yolun ihtiyaç duyduğu taşlar kulelerinin halesiyle nabız gibi atar, basılan taş kulesini yakar ve 3 sn sonra bir ipucu belirir.

ÖZEL TAŞLAR KULE HAMLESİNE DÖNÜŞÜR

- **Sıra temizleyici** (düz 4'lü eşleşme): kulesi yoldaki *ber* düşmana 4 taş değerinde ateş eder.
- **Çark** (L ya da T şekli): her düşmanı 1,5 sn sersemleten ve 20 vuran bir deprem.
- **Yıldız** (5'li eşleşme): yıldız yağmuru, her düşmana 45.
- **Arkana** (iki özel taşı takas et): ayı doldurur ve nihai gücü hemen kullanır.

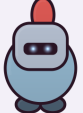
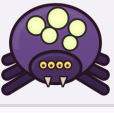
Özel hamleler ve nihai güç zırhı ve kalkanları deler; böylece tahtanın büyük hamleleri yolun en zorlu düşmanlarına cevap verir.

TAŞLAR VE KULELER

TAŞ	KULE	ETKİ (TEMİZLENEN TAŞ BAŞINA)	ROL
Asalar	Ateş	Öndeki düşmana ve 2,5 içindeki her şeye 6 hasar; 3 sn boyunca saniyede 1,5 yakar	Gruplar
Kupalar	Dalga	Bütün yola 2 hasar; 3 sn boyunca %8 yavaşlatır (en fazla %60)	Zaman kazandırır
Kılıçlar	Kılıç	Kapıya en yakın düşmana 14 hasar; zırhı yok sayar	Bosslar, Kabadayılar
Tılsımlar	Siper	Kapıyı 7,5 onarır	Hayatta kalma
Ay	Kahraman	10 mana; 100'de ay düğmesi nihai gücü çağırır (her düşmana 150)	Acil durum
Güneş	Altın	1 altın; seçimi yeniden dağıtmaya harcanır, kalıcı geliştirmeler için biriktirilir	Ekonomi

HER DÜŞMAN FARKLI BİR SORU SORAR

Temel değerler (can her kuşatmanın ölçeğiyle ve oyun testi geçişinden beri 1,25 ile çarpılır). Her özelliğe farklı bir kule cevap verir; böylece yol oyuncuya hangi rengi araması gerektiğini söyler.

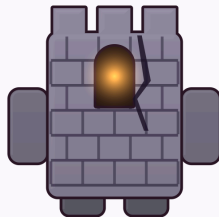
	DÜŞMAN	CAN	HIZ	KAPI HASARI	ALTIN	ÖZELLİK	TASARIM AMACI
	Er	108	1,1	30	1	—	Temel çizgi.
	Koşucu	58	2,0	18	1	—	Hızlı ve kırılgan: yolu görmezden gelmeyi cezalandırır. Cevap: Dalga.
	Kabadayı	432	0,65	72	3	%60 zırh	Ateş ve Dalga sıyırıp geçer. Cevap: Kılıç, özel taşlar.
	Kalkancı	90	1,0	30	2	Kalkan	İlk doğrudan vuruş hiçbir şey yapmaz. Cevap: alan hasarı, çok sayıda küçük vuruş.
	Yardımcı	84	0,9	24	3	İyileştirir	Her 2,5 sn'de 3 içindeki herkesin azami canının %12'sini onarır. Cevap: önce onu vur.
	Yavru Anası	300	0,7	48	3	Bölünür	Düştüğü yerde 3 Cin'e patlar. Cevap: erken öldür, Dalga'yı hazır tut.
	Cin	26	2,3	10	0	—	Bir Yavru Anası'nın yavrusu.

ŞAMPİYONLAR VE ARKANA'LAR

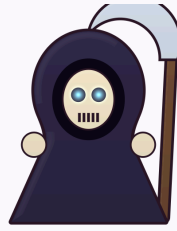
Her kuşatma bir boss dalgasıyla biter. Her diyarın son kuşatması **Arkana'lardan** birini getirir (%60 zırh, çok yavaş, kapıya ulaşırsa kapıyı doğrudan kırar). Diğer sekizi bir **şampiyon** getirir: devleşmiş ve taç giymiş sıradan bir düşman; daha hızlı ve daha hafif zırlı (%30), kapıda bir o kadar ölümcül. Biri sahneye çıktığı an müziği boss parçası devralır.



Şeytan
Yeşil Orman · 3.500



Kule
Güneş Yanığı · 5.600



Ölüm
Batakılık · 6.300



Yargı
Zirve · 8.000

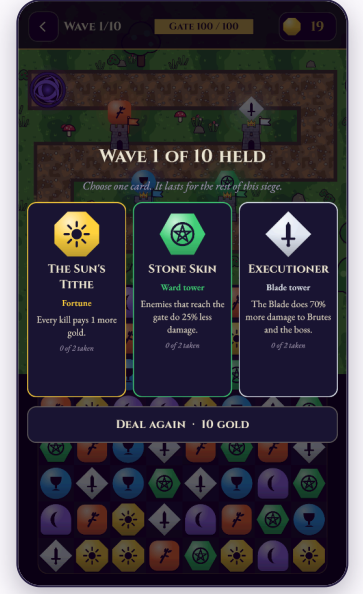
Zırh ve kalkan birbirinin ayna görüntüsüdür. Zırh tek büyük bir Kılıç darbesini ödüllendirir, saçılan ateşi cezalandırır; kalkan boyutu ne olursa olsun ilk doğrudan vuruşu emer, bu yüzden çok sayıda küçük vuruşu ödüllendirir, tek büyük darbeyi cezalandırır. Birlikte hiçbir rengin tek başına "doğru cevap" olmasına izin vermezler.

ON DALGA, HER BİRİNİN ARASINDA BİR SEÇİM

Bir kuşatma on dalgadır; onuncusu şampiyonu ya da boss'u getirir. Temizlenen her dalgadan sonra saat **seçim** için durur: 3 karttan 1'ini seç; kuşatmanın geri kalanı boyunca geçerlidir. Ardından gelen kısa molada tahta oynanabilir kalır.

- **Kötü şans koruması:** en zayıf kulen için kart içermeyen üst üste üç teklif, bir sonrakinde birini garanti eder.
- Altınla **yeniden dağıt:** 10, sonra aynı seçimde her seferinde +5. Bedelini Güneş taşları öder.
- Kartlar kopya sayılarına kadar üst üste biner; böylece bir oyun turu tek bir kuleye ağırlık verebilir.

Değer, ilk kez oynayan bot (hamle başına 2,2 sn, normal seçimle %63) kartı 1. dalgadan itibaren tuttuğunda kazanma oranındaki puan değişimidir (her biri 500 kuşatma). Her kart yardım eder, hiçbirisi zorunlu seçim değildir. *Güneş'in Öşrü altın öder; değeri metayla gelir.



1. dalgadan sonraki seçim

KART	TAKIM	ETKİ	KOPYA	DEĞER
Asaların Ası	Ateş	Ateş %40 daha sert vurur.	3	+5
Orman Yangını	Ateş	Yanıklar iki kat uzun sürer ve %50 daha sıcak yakar.	2	+9
Yayılan Alev	Ateş	Ateş yol boyunca %60 daha uzağa ulaşır.	2	+3
Kupaların Ası	Dalga	Yavaşlatmalar iki kat uzun sürer ve dalga %50 daha sert vurur.	2	+17
Dip Akıntısı	Dalga	Dalga üç kat sert vurur.	2	+16
Derin Su	Dalga	Yavaşlatmalar iki kat güçlüdür ve %85'e ulaşabilir.	1	+18
Kılıçların Ası	Kılıç	Kılıç %40 daha sert vurur.	3	+10
İkiz Ağız	Kılıç	Her Kılıç darbesi sonraki düşmana da %90 vurur.	1	+9
Cellat	Kılıç	Kılıç Kabadayılara ve boss'a %70 daha fazla hasar verir.	2	+16
Tılsımların Ası	Siper	Onarımlar iki kat güçlüdür.	3	+2
Sur	Siper	Kapı 30 can kazanır ve hemen 30 onarılır.	3	+7
Taş Deri	Siper	Kapıya ulaşan düşmanlar %25 daha az hasar verir.	2	+6
Yükselen Ay	Ay	Ay taşları %40 daha fazla mana verir.	2	+10
Tutulma	Ay	Kahramanın nihai gücü %60 daha sert vurur.	2	+13
Güneş'in Öşrü	Güneş	Her öldürme 1 altın fazla öder.	2	0*
Çark Döner	Güneş	Zincirlemeler gücü iki kat hızlı biriktirir.	2	+13

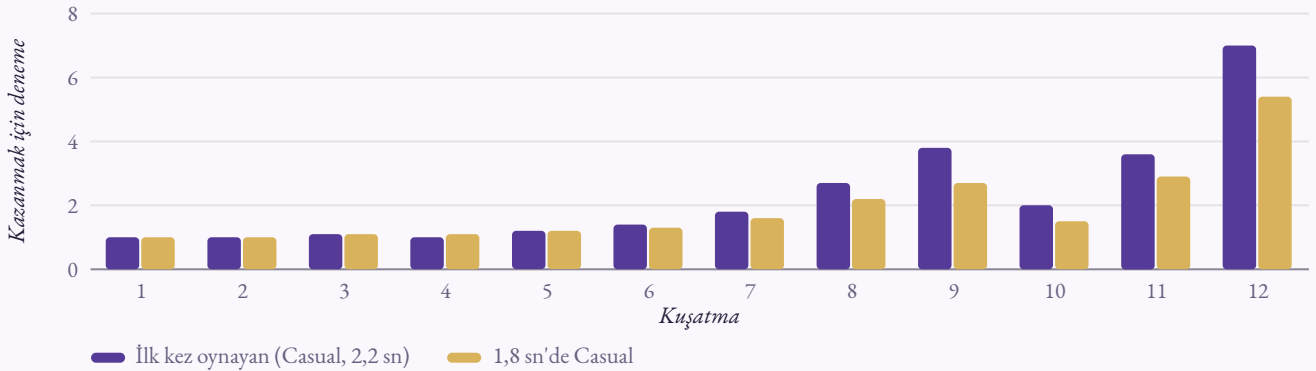
DÖRT DİYAR, ON İKİ KUŞATMA

Budala'nın dört diyardaki yolculuğu. Her diyar bir düşman ekler ve Arkana'lardan biriyle biter.

#	KUŞATMA	DİYAR	YENİ FİKİR	SONUNDA	CAN	DENEME*
1	Budala'nın Kapısı	Yeşil Orman	yalnızca erler ve koşucular	Yaşlı Hırlayan	×0,85	1
2	Büyücü'nün Geçidi	Yeşil Orman	zırhlı Kabadayılar	Geçit Savaş Beyi	×1,05	1
3	Şeytan'ın Çalılığı	Yeşil Orman	şimdiye kadarki her şey	Şeytan	×1,2	1,1
4	Savaş Arabası'nın Kumulları	Güneş Yanığı	Kalkancılar	Kalkan Yüzbaşı	×1,35	1
5	Ermis'in Kuyusu	Güneş Yanığı	Kabadayıların önünde kalkanlar	Kum Devi	×1,5	1,2
6	Kule'nin Yolu	Güneş Yanığı	diyarın finali	Kule	×1,6	1,4
7	Asılan Adam'ın Batağı	Bataklık	Yardımcılar (iyileştiriciler)	Baş Yardımcı	×1,75	1,8
8	Yıldız'ın Sazlığı	Bataklık	kalabalıklarda ve kalkanların ardında iyileştiriciler	Bataklık Kabadayısı	×1,8	2,7
9	Ay'ın Kalesi	Bataklık	her şey, daha yoğun	Ölüm	×1,85	3,8
10	İmparatoriçe'nin Geçidi	Zirve	Yavru Anaları (Cinlere bölünür)	Yavru Kraliçesi	×2,05	2
11	Dünya'nın Kenarı	Zirve	bütün düşmanlar bir arada	Ayaz Savaş Beyi	×2,1	3,6
12	Yargı Zirvesi	Zirve	final	Yargı	×2,15	7

*Kariyer botuna göre kuşatma ilk kez düşene kadarki ortalama oyun sayısı (her biri 100 kariyer): hiçbir şeyle başlar, en ileri açık kuşatmayı oynar, her oyunun altını biriktirir ve her oyundan sonra en ucuz kule seviyesini alır.

BİLEREK TESTERE DİŞİ



Bir diyar finalinden sonraki şampiyon kuşatması bir nefes molasıdır (taze geliştirmeler, öğrenilecek yeni bir düşman); her final bir duvardır. İlk kez oynayan biri bütün haritayı %95 olasılıkla kuşatma başına 20 deneme içinde, yaklaşık 28 oyunda (iki saatten biraz fazla) bitirir; deneyimli biri 16'da. Oyun testinde izlenecek sayı 7 denemelik Yargı'dır.

NEDEN GERİ DÖNÜLÜR

KALICI KULE SEVİYELERİ

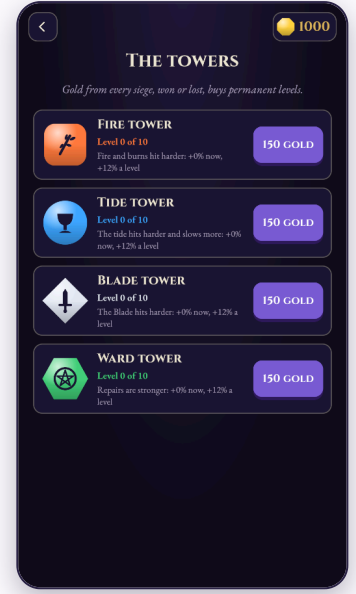
Kazanılsın kaybedilsin her kuşatmanın altını biriktirilir ve Kuleler ekranında kalıcı seviyeler satın alır: seviye başına +%12 güç, kule başına on seviye, her biri 150 × 1,3^{seviye} altın (bir kuleyi doldurmak için yaklaşık 6.400, dördü için 25.600). Kaybetmek bile ileri taşır. Yolda kuleler rütbelerini gösterir: 3. seviyede flama, 6'da taç, 10'da sürekli bir aura.

ALTIN

- **Kaynaklar:** öldürmeler (1 ila 3, şampiyonlar ve bosslar 25), Güneş taşları, 80'den (1. kuşatma) 500'e (Yargı) galibiyet bonusu.
- **Harcama yerleri:** oyun içinde seçimin yeniden dağıtımı; oyunlar arasında kule seviyeleri.
- Tipik bir kuşatma 300 ila 550 altın öder; ilk seviye ilk kuşatmadan sonra alınabilir.

YILDIZLAR

Galibiyete 1, kapı yarının üstünde kaldıysa 2, neredeyse hiç dokunulmadiysa 3. Yıldızlar sonraki kuşatmayı açar ve tamamlamacılara bir hedef verir (haritada 36).



Kuleler ekranı

SEVİYE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bedel	150	195	254	330	428	557	724	941	1.224	1.591
Güç	+%12	+%24	+%36	+%48	+%60	+%72	+%84	+%96	+%108	+%120

GÜNLÜK KUŞATMA

İlk iki diyardan bir kuşatma, bir değiştiriciyle (Kan Ayı, Altına Hücum, Demir Yürüyüş, Çevik Ayaklar, Kutsal Kılıç, Cam Kapı); tarihten tohumlanır, böylece herkes aynı tahtayı ve seçimi oynar. Öldürmeler, dalgalar ve kapıya göre puanlanır: uygulamayı her gün açmak için bir neden.

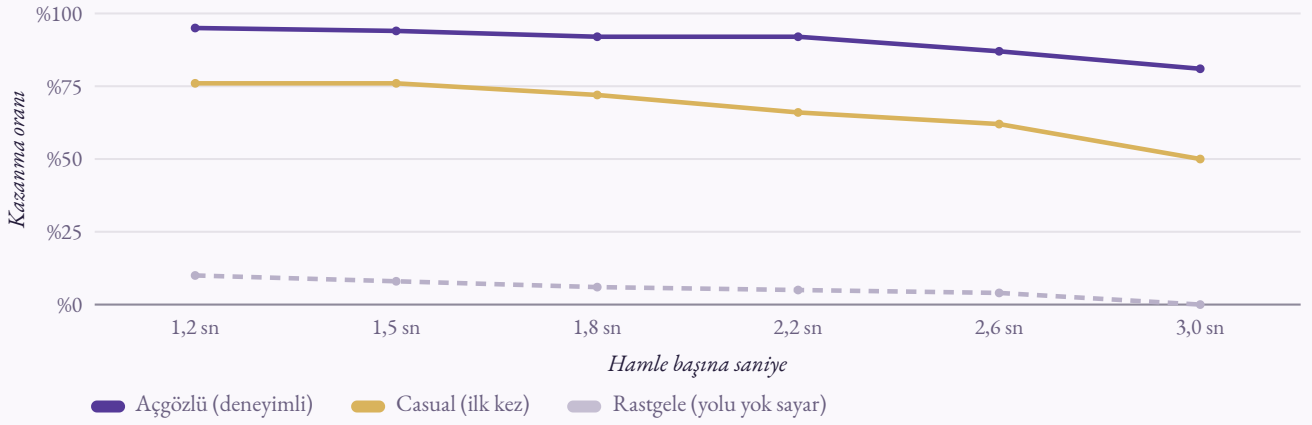
PARA KAZANMA PLANI

Hepsi **IStoreService** ve **IAdService** üzerinden (bu sürümde yer tutucular). **Ödüllü:** ikinci şans (kapı %40'a yeniden kurulur, kuşatma başına bir kez). **Interstitial:** dördüncü oyundan önce asla, günlükten sonra asla, iki kuşatma sonunda bir. **Uygulama içi satın alma (planlanan):** reklamları kaldırma, başlangıç altın paketi, kozmetik kule görünümeleri. Enerji sistemi yok.

GERÇEK KURALLARLA OYNAYAN BOTLARLA AYARLANDI

Kurallar saf C#'ta yaşar (ArcanaSiege.Core , Unity yok); böylece bir konsol çalıştırıcısı oyunun kodunun aynısını derler ve binlerce kuşatmayı paralel oynar (tam rapor için yaklaşık 25 saniye). Üç bot üç tür oyuncunun yerini tutar; **tempo**, düşünme artı animasyon olarak hamle başına saniyedir. Sakin modda (sürünme yok) Casual %89, Ağgözlü %99, Rastgele %20 kazanır.

OYUNCU	TEMPO	HEDEF	OYUN TESTİNDEN ÖNCE	ŞİMDİ
İlk kez (Casual)	2,2 sn	55-%65	%63	%66
Yavaş düşünen (Casual)	3,0 sn	%40+	%10	%50
Deneyimli (Ağgözlü)	1,8 sn	%90+	%98	%92
Deneyimli ama yavaş (Ağgözlü)	2,6 sn	70-%85	%68	%87
Yolu yok sayar (Rastgele)	1,8 sn	≤ %25	%23	%6
Rastgele basar (Rastgele)	1,2 sn	en düşük	%87	%10



VERİNİN DEĞİŞTİRDİKLERİ

Hız muhakemeyi yeniyordu. Seçim ve özel taşlar eklendikten sonra hızlı rastgele kaydırma %95 kazandı. Kabadayılar ve bosslar artık Ateş ve Dalg'a'nın %60'ını saptıran zırh giyiyor; Kılıç, özel taşlar ve nihai güç onu deliyor. Deneyimli tempoda rastgele oyun %50'den %22'ye düştü.

Oyunu seçim belirler. Seçim olmadan ilk kez oynayan bot %2 kazanıyor; seçimle %63. Her kart tek başına ölçüldü: en zayıflar güçlendirildi, en güçlüler budandı; ta ki hiçbir ölüm ve hiçbir zorunlu seçim olmayana dek.

Bir oyun testçisi: aynı anda çok fazla şey. Bir mobil stüdyodaki bir profesyonel, düşmanlar yürümeye devam ederken yolu, kuleleri ve tahtayı okumayı fazla zorlayıcı buldu ve veri de aynı fikirdiydi: düşünmek cezalandırılıyordu (yavaş, ilk kez oynayan bot %10 kazanıyordu). Önce her hamleden sonra yolu yavaşlatmak denendi ve reddedildi (rastgele basanlar %99 kazandı). Artık her hamle sabit bir yürüme kazandırıyor, düşmanlar hamleler arasında sürünüyor, %25 daha dayanıklılar ve ilk iki diyarda daha yavaş yürüyorlar. Rastgele basmak %87'den %10'a düştü; yavaş düşünenler %50'ye çıktı.

İnsanlarla hâlâ kontrol edilecek: hamleden sonraki yürüme nabzının doğal okunup okunmadığı ve parlamanın ve ipucunun seçime yardım mı ettiği, yoksa oyuncu yerine seçimi mi yaptığı.

CEL-SHADED ÇIKARTMALAR, DÖRT DİYAR

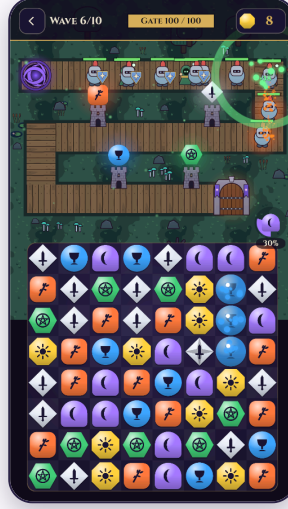
Her karakter, boss, kule, dekor ve doku, mesafe alanı şekillerinden kodla çizilir; böylece görseller özgün, tutarlıdır ve saniyeler içinde yeniden üretilir.



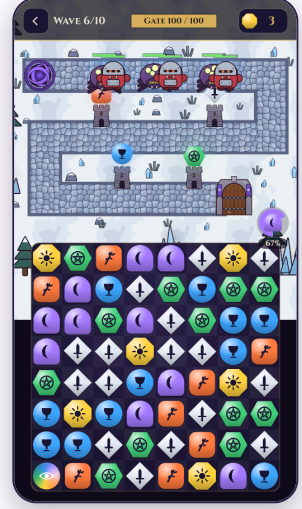
Yeşil Orman



Güneş Yanığı Yolu



Ay Işıklı Bataklık



Donmuş Zirve

STİL

- Kingdom Rush'taki gibi **cel shading**: bir temel ton, ışığa arkası dönük kenarlarda keskin bir soğuk gölge bandı, ışığa dönük kenarlarda keskin bir parlaltı. Püskürtme geçişler yok.
- **Sıcak mürdüm rengi dış hatlar**, asla saf siyah değil.
- **Doygunluk hiyerarşisi**: taşlar ve kuleler ekrandaki en doymun öğelerdir, sonra düşmanlar gelir, manzara soluktur.
- **Önce silüet**: her düşman renkten önce şekliyle okunur (boynuzlar, kanatlar, miğfer, kalkan, kukuleta, yumurta kesesi).

DİYARLAR

- **Yeşil Orman**: toprak yol, meşeler, çiçekler, polen.
- **Güneş Yanığı Yolu**: kumtaşı, kaktüsler, dikilitaşlar, toz.
- **Ay Işıklı Bataklık**: tahta iskele, sazlar, parlayan mantarlar, ateş böcekleri.
- **Donmuş Zirve**: buzlu kaldırım taşları, karlı çamlar, yağın kar.

Büyük dekorlar her haritayı çerçeveler; küçük dekorlar yoldan uzak durur; altın kenarlı koyu bir HUD bandı metni kumda ve karda okunur tutar.

HER VURUŞ HİSSEDİLMELİ

MÜZİK

Orkestral, her yere bir parça; kule savunması oyunlarının her bölgeye kendi temasını vermesi gibi: menülerde sakın bir arp ve blok flüt teması; dört diyar için kahramanca, sürükleyici, telaşlı ve askerî birer savaş parçası; bir boss ya da şampiyon sahneye çıkınca devralan destansı bir döngü. Parçalar birbirine geçiş yapar, asla kesilmez. (OpenGameArt'tan CC0 kayıtlar, projede künyeli.)

EFEKTLER

Gerçeğinin en iyi okunduğu yerde kayıtlı bir darbe sesi öne çıkar (Kılıç için çelik, kapı için koçbaşı yemiş bir kapı, kalkan için plaka, altın için bozuk para); perde oynamasıyla 3 ila 5 kayıttan seçilir ve oyunun kendi sentezlenmiş sesi altında durur. Büyü sentez olarak kalır. Eşleşme çınlamaları zincirlemeyle birlikte pentatonik bir dizide yükselir.

MİKS

Telefon hoparlörleri için müzik 0,3'te, efektler 0,9'a kadar; müzik akışla çalınır ve Vorbis ile sıkıştırılır.

CANLILIK

- **Zerreler** temizlenen taşlardan kulelerine uçar; böylece oyuncu emrin yerine getirildiğini görür.
- **Vuruş duraklaması:** nihai güçte, depremlerde ve bir Kabadayının ya da boss'un ölümünde 0,06–0,12 sn donma.
- **Yazılar:** "Zincirleme ×4" zincirle birlikte daha sıcak ve büyük olur.
- Vuruş parlamaları (her yaratığın beyaz silueti), darbede ezilme, büyük anlarda ekran sarsıntısı.
- Zırhtan **sıyrıran darbeler** küçük gri sayılarla görünür ve oyuncuya Kılıç'a geçmeyi öğretir.
- İyileşme yeşil bir halka ve "+N" olarak görünür; kırılan kalkan "engellendi" der.

OKUNABİLİRLİK

İpuçları her telefona sığmak için satır kaydıran ve küçülen koyu bir plakada durur; süzülen sayıların kalın bir dış hattı ve gölgesi vardır ve HUD'dan uzakta, yolun içinde tutulurlar.

METİNLE DEĞİL, YOLLA ÖĞRET

İLK OTURUM

1. **Ana ekran:** kapının ardında dört Arkana'nın ana görseli; tek büyük bir Oyna düğmesi; altta günlük kuşatma ve Kuleler.
2. **Harita** en ileri açık kuşatmaya kaydırılmış açılır. Her kart sonundaki düşmanı gösterir; açılana kadar gölgede.
3. **1. kuşatmada** yalnızca erler ve koşucular var: oyuncu renklerin kuleleri ateşlediğini ve koşucuları gözlemek gerektiğini öğrenir.
4. **2. kuşatma** ilk zırhlı Kabadayıyı bir er perdesinin ardında getirir, tek bir ipucuyla: "Zırhlı: Kılıç'ı kullan".
5. Her diyarın yeni düşmanı önce tek başına, tek bir ipucuyla gelir; cevabı oyuncunun zaten bildiği bir kuledir.

EKRANLAR

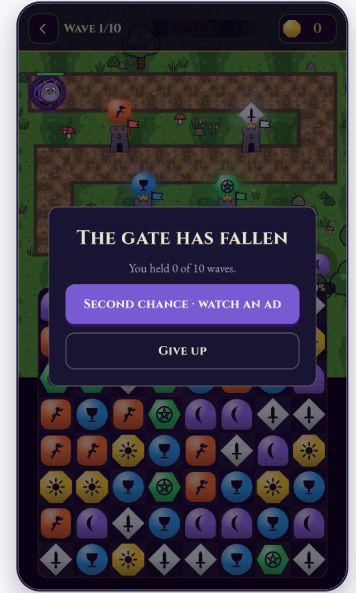
Ana ekran, harita, Kuleler ekranı, kuşatma, seçim paneli ve sonuç paneli (ikinci şansla). Oyun ekranı sabittir: HUD bandı, yol, kapının yanındaki boş köşede ay düğmesi (başparmağa yakın), altta tahta.

ERİŞİLEBİLİRLİK

- Her taşın bir rengi, bir şekli *ve* bir glifi vardır; böylece hiçbir bilgi yalnızca renge bağlı değildir.
- Seçimde süre sınırı yok; sen seçerken saat durur.
- Dikey ekran, tek el; arayüz güvenli alana uyar.



Harita



İkinci şans

KURALLAR SAF C#'TA, TEST EDİLMİŞ VE SİMÜLE EDİLMİŞ

MİMARİ

- **ArcanaMatch.Core** : Arcana Match'ten yeniden kullanılan match-3 kuralları (tahta, eşleşme, özel taşlar, zincirlemeler).
- **ArcanaSiege.Core** : kuşatma (düşmanlar, kuleler, dalgalar, seçim, kampanya, ödüller, günlük). UnityEngine yok, sabit adımlı, bir tohumdan deterministik.
- **ArcanaSiege.Game** : yalnızca gösteren, canlandıran ve girdi alan MonoBehaviour'lar.
- Sahne, bütün görseller ve bütün sentezlenmiş sesler editör menüleriyle koddan üretilir; böylece proje kaynaktan yeniden kurulur.

KALİTE

- **132 EditMode testi** her kuralı kapsar: zırh, kalkanlar, iyileşme, bölünme, seçimin koruması, ödüller, kilit açmalar, kayıtlar.
- Denge çalıştırıcısı aynı Core kodunu .NET'te derler ve bütün kariyerleri oynar.

SERVİSLER

- Kayıt: hasarlı ya da eski kayıtlar için onarımlı bir JSON profili.
- **IStoreService** , **IAdService** : şimdilik yer tutucular, sonra oyun koduna dokunmadan bir SDK.
- **IAnalytics** : JSON satırları olarak yerel kaydedilen on olay (funnel, zorluk, seçim, ekonomi, reklamlar).

SÜRÜMLER

- itch.io için web (WebGL, gzip, mobil sayfa şablonu, 27 MB zip).
- Android: IL2CPP ARM64, API 26+, dikey.

YOL HARİTASI

- **Yapıldı:** hamleyle işleyen yolu, Sakin modu ve okuma yardımını getiren ilk dış oyun testi.
- **Sıradaki:** botları ve yeni tempoyu kontrol etmek için 10 kişilik bir oyun testi, sonra bir CPI testi (reklam ve KPI planına bakın).
- **İçerik:** güncelleme başına beşinci bir diyar; kule görünüşleri; haftalık etkinlik kuşatması.
- **Derinlik:** oyun testleri daha fazla strateji isterse, yerleşim kararları için ikinci bir yol ayrımı.