



OYUN ANALİZİ · MID-CORE KULE SAVUNMASI

Raid Rush: Tower Defense TD

Panteon (Ankara) · iOS ve Android · 2023'ten beri yayında · Kart seçimi ve birleştirme ilerlemesiyle strateji / kule savunması.

#4

ABD gelirine göre kule savunması oyunu, 2025 2. çeyrek (Sensor Tower)

~\$220K

yalnızca ABD'de haftalık, 2025 2. çeyrek (Sensor Tower tahmini)

61K → 85,5K

2025 2. çeyrek boyunca ABD aktif kullanıcısı; türdeki çoğu rakip küçülürken

Tek paragrafta okuma

Raid Rush mobildeki en tanıdık türü, kule savunmasını alıp tek bir fikir ekliyor: **kulelerin yanı sıra yolu da siz kuruyorsunuz**. Savaştaki her seviye atlama üç rastgele kart (kule ya da yol parçası) sunuyor; böylece her koşu küçük bir seçim bulmacasına dönüşüyor. Bu kanca bir reklamda kolayca anlaşılıyor ve strateji oyuncularını tutacak kadar derin. Çevresinde klasik bir mid-core motor var: 6 kule, 2 yetenek ve bir kahramandan oluşan bir deste, kopyaları birleştirerek tırmanılan 12 basamaklı bir nadirlik merdiveni ve yoğun bir live ops takvimi (klan savaşları, boss kapışmaları, iki haftalık Elite League sezonları, iki aylık bir kart albümü, *Terminator 2* gibi lisanslı iş birlikleri). Onu seçtim çünkü üzerinde çalışmak istediğim türden bir oyun: sistemlerin, dengenin ve etkinliklerin birlikte ayakta durması gereken canlı bir oyun.

Çıkardığım üç ders

1. Okunur bir kanca, derin bir kuyruk. Yol kurma seçimi tek cümleyle anlatılabiliyor, ama birleştirme merdiveni artık 150. seviyeye ulaşıyor (2026'da eklenen Eternal kademesi); böylece oyunun harcayanlar için derinliği çekirdek değişmeden büyüyor.

2. Geç oyunu sosyal katmanlar taşıyor. Ocak 2026'dan beri Clan War ve Boss Brawl aynı 3 günlük hazırlık, 6 günlük saldırı ritmiyle işliyor ve aynı kalıcı Klan Parası'nı ödüyor; bu da uzun vadeli ilerlemeyi bir takıma bağlıyor.

3. Risk rastgelelikte. Her koşuyu taze tutan seçim aynı zamanda şikâyetlerin bir numaralı kaynağı ("on tur boyunca tek kule kartı yok"). 6. sayfadaki önerilerim şansı ortadan kaldırmadan bu gerilimi hedefliyor.

İçerik

1	Çekirdek döngü	Her savaşın içindeki seçim bulmacası ve onun üzerine kurulu modlar
2	Meta ve ilerleme	Deste yapısı, 12 kademeli birleştirme merdiveni, her ilerleme yolunu besleyen şey
3	Ekonomi ve para kazanma	Fiyat noktaları, abonelikler, merhamet sayaçlı gacha, kaynaklar ve harcama noktaları
4	Live ops ve retention	Etkinlik ritimleri, klan katmanı, 2026 güncelleme düzeni, D1-D90 hipotezleri
5	Öneriler	Her biri bir hipotez, bir A/B testi ve guardrail metrikleriyle üç değişiklik

Yöntem. Yalnızca kamuya açık kaynaklarla masa başı araştırma: mağaza sayfaları, geliştiricinin kendi güncelleme notları, blogu ve rehberleri, Sensor Tower tahminleri, topluluk rehberleri ve oyuncu yorumları. Elimde iç veri yok; bu yüzden KPI'larla ilgili her ifade bir hipotezdir ve öyle işaretlenmiştir. Kaynaklar son sayfada listelenmiştir. Eylül 2026'da yazıldı.

Bir kule savunmasının içinde bir seçim bulmacası



Savaş içi döngü; mağaza açıklamasından, resmî rehberlerden ve oynanış görüntülerinden yeniden kuruldu. Sunulan üç kartın elmasla yenilenmesi ve yeniden doğmalar bu döngüden isteğe bağlı çıkışlardır.

Çekirdek neden işliyor

- **Her seçimde iki karar.** "Hangi kart" ve "nereye" ayrı seçimlerdir: bir yol parçası rotayı uzatır, bu da üzerindeki her kuleye zaman kazandırır.
- **Oyuncunun yönlendirebildiği şans.** Deste neyin çıkabileceğini sınırlar (4 kategoriden 6 kule: Elemental, Utility, Vanguard, Swift); böylece seçim rastgele ama asla keyfi değildir.
- **Görünür güç sıçramaları.** Tahtada birleştirme ve kahraman yetenekleri, reklamların yapıldığı "ekranı temizleme" anlarını verir.

Katmanların oyuncudan istedikleri

KATMAN	SINANAN BECERİ
Deste kurma	Kapsama: bosslar için ağır tek hedefli bir kule, sürüler için bir hava savunma cevabı
Seçim	Sonraki dalgaları okumak; şimdi kule mi, şimdi yol mu
Yerleştirme	Darboğazlar ve örtüşen menziller
Meta	Kıt planları ve altını hangi kuleye yatıracağını

Modlar: aynı çekirdek, yeniden çerçevelenmiş

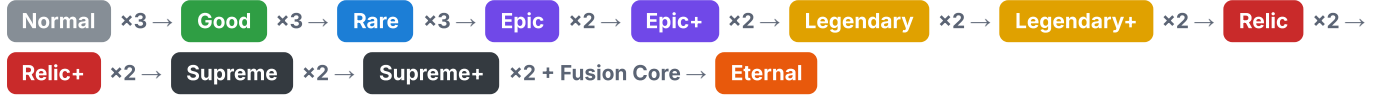
MOD	NE DEĞİŞİYOR	TASARIM GÖREVİ
Sefer (110 bölüm)	Yeni haritalar ve düşmanlar; Ağustos 2026'da 10 bölüm eklendi	Ana ilerleme, düzenli içerik akışı
Epic bölümler	Daha zor sürümler, daha iyi ödüller	Yatırım yapmış oyuncular için kaynak toplama
Elite League	70. bölümde açılır; 2 haftalık sezonlar, sezon başına 1 güçlendirme + 3 zayıflatma	Rekabetçi oyun sonu; değiştiriciler eski destelerin onu çözmesini engeller
Speed Run	2 kat hız, kartlarda nadirlik sınırı, kalıcı en iyi süreler	Harcama avantajı olmadan beceri gösterimi
Boss Brawl / Clan War	Klan tabanlı, 3 gün hazırlık + 6 gün saldırı	Sosyal retention (5. sayfa)

Tek deste, onu güçlendirmenin birçok yolu



Bir savaş destesi: 1 kahraman (hesap seviyesi 7'den itibaren), 2 yetenek ve 6 kule, artı Primary ve Utility yuvalarında Core Parts. Clan War oyuncu başına 4 desteye izin veriyor ve hiçbir kart ikisinde birden yer alamıyor: koleksiyon genişliğini değere çeviren bir kural.

Nadirlik merdiveni (tırmanmak için aynı kartları birleştir)



Alt kademeler üç, üst kademeler iki aynı kopya istiyor; böylece erken ilerleme hızlı ve cömert, geç ilerleme yavaş ve değerli. Kart seviyeleri Supreme'e kadar 100'de, Supreme+'ta 110'da, Eternal'da 150'de tavan yapıyor. Jokerler eksik kopyaların yerini tutuyor ve 2026'dan beri istenmeyen üst kademe kartlar Chips ya da Nano Cube karşılığında geri dönüştürülebiliyor; böylece hiçbir çekiliş tamamen boşa gitmiyor.

İlerleme yönleri ve onları besleyenler

YÖN	KAYNAK	ANA KAYNAKLAR
Kule ve yetenek seviyesi	Altın + planlar	Savaşlar, sandıklar, görevler
Kule ve yetenek nadirliği	Kopya kartlar, Jokerler	Sandıklar (gacha), etkinlikler, Spark Shop, takaslar
110. seviyenin / Eternal'ın ötesi	Nano Cube, Fusion Core	Elite Shop (lig sıralamasından Elite Coins), geri dönüşüm
Kahramanlar	Kahraman geliştirmeleri, etkinlik parası	Hero Pass, Spinfinity ve kısa kahraman etkinlikleri
Core Parts	Her nadirlikten parçalar	Core Part sandıkları; bir nadirlikten 3 parça 1 Joker parçayla takas edilir
Takım ilerlemesi	Klan Parası (kalıcı)	Clan War, Boss Brawl; Klan Dükkanı'nda harcanır

Tasarım okuması. Merdiven çok uzun bir kuyruk için kurulmuş: her yeni kademe (Supreme+, Eternal), yeni bir oyuncunun gördüğüne dokunmadan en çok yatırım yapan oyuncular için tavanı yükseltiyor. Bedeli karmaşıklık: yaklaşık on para birimi ve malzeme okunacak çok şey ve her yeni sistemin kendi tanıtımına ihtiyacı var. Ekibe soracağım bir soru: oyun ortası kaybın ne kadarı yeni bir para birimi tanıtıldıktan hemen sonra yaşanıyor?

Raid Rush türünde nerede duruyor

MODEL	ÖRNEK	RASTGELELİK NEREDE	OYUNCU NEYİ KONTROL EDİYOR
Klasik kule savunması	Kingdom Rush	Hiçbir yerde: sabit yollar, sabit inşa noktaları	Kule seçimi ve geliştirmeler
Rastgele birleştirme savunması	Rush Royale	Sabit bir ızgarada hangi birimin çıktığı	Ne zaman çağıracağı ve neyi birleştireceği; PvP duellolar
Seçilen yol ve kuleler	Raid Rush	Her seviye atlamada hangi 3 kartın sunulduğu	Yolun kendisi, yerleştirme ve seçimin arkasındaki deste

Ayırt edici olan seçilen yol: oyuncular haritaya yalnızca tepki vermek yerine onu şekillendiriyor; bu yüzden her koşu bir video reklamda da farklı görünüyor.

Üç cüzdan: zaman, şans ve statü

ABD App Store fiyat noktaları

Elmas paketi	1,99 \$
Elmas paketi	2,99 \$
Elmas paketi	3,99 \$
Aylık Kart	4,99 \$
Elmas paketi	4,99 \$
Taç / Otomatik Oyun	7,99 \$
Elmas paketi	9,99 \$
Mega Aylık Kart	15,99 \$
Elmas paketi	15,99 \$
Elmas paketi	19,99 \$
Elmas paketi	49,99 \$

Kamuya açık App Store sayfasından (Eylül 2026). Abonelikler turuncu (Golden Crown ve Auto Play haftalık). Mağazadaki paket adları genel olduğu için elmas miktarları gösterilmedi.

Paranın tasarımıyla bulunduğu yer

- Günlük oyuncular için abonelikler.** Aylık Kart: peşin 500 elmas + günde 150, artı hızlandırma ve çevrimdışı kazanç avantajları. Mega Aylık: 1.200 + günde 300. 30 gün boyunca toplandığında bu yaklaşık **dolar başına 1.000 elmasa** karşı yaklaşık **640** ediyor; yani Mega kart diğer avantajlarıyla satmak zorunda.
- Merhamet sayaçlı gacha.** Retro Special Chest gibi sınırlı sandıklar her 60 açılışta seçtiğiniz bir Legendary kartı garanti ediyor; dükkân sandıkları artık açtıkça (5'e kadar) seviye atlıyor ve olasılıkları iyileştiriyor.
- Harcamayla tetiklenen etkinlikler.** Haftalık Spend & Earn etkinliği her yerdeki her satın alımı ödüllendiriyor; 5 dakikalık Flash Events geliştirmelerde ya da para birimlerinde indirim yapıyor.
- Ücretli kolaylık.** Haftalık Auto Play ve Golden Crown (taç koruması gibi Elite League avantajları) ham güç değil, zaman ve güvenlik satıyor.
- Reklamlar.** Oyuncular erken oyundan sonra, bir satın alım yapılırken duran interstitial'lar bildiriyor: klasik bir "ilk satın alım sürtünmeyi kaldırır" funnel'ı. Ödüllü reklamlar yeniden doğmaları ve ekstraları karşılıyor.

Kaynaklar ve harcama noktaları (basitleştirilmiş)

PARA BİRİMİ	KAZANILDIĞI YER	HARCANDIĞI YER	BASKI NOKTASI
Altın	Savaşlar, sandıklar	Kart seviyesi yükseltme	Kart seviyesiyle büyür: ana emek
Elmas (premium)	Satın alımlar, kartlar, etkinlikler	Sandıklar, kahraman etkinlikleri, yenilemeler, yeniden doğmalar	Rehberler oyunculara elmasları asla yenilemeye harcamamalarını söylüyor: oyuncular bunu düşük değerli görüyor
Klan Parası	Clan War, Boss Brawl	Klan Dükkânı (günlük ve haftalık)	Kalıcı; "kullan ya da kaybet" stresi yok
Elite Coins	Elite League sıralaması	Nano Cube, Fusion Core	Beceri sıralamasının arkasına kilitli oyun sonu malzemeleri
Spark	Kopya albüm kartları	Spark Shop sandıkları	Albüm kopyalarını değere çevirir

Harcama oyuncu türüne göre katmanlı

Küçük, düzenli

4,99 \$'lık Aylık Kart: bir ay boyunca her gün elmas ve onları almak için her gün giriş yapmaya bir sebep

Orta

Battle Pass, Hero Pass, haftalık Auto Play ve Golden Crown: zaman, kolaylık ve güvenlik için ödeme

Derin

150. seviyede tavan yapan 12 kademeli bir merdivene sınırlı sandıklar; Spend & Earn her satın alımı ödüllendirir

Tasarım okuması. Her katmanın kendi tavanı var; böylece ayda 5 \$'dan fazla harcamayan bir oyuncu da iyi hissettiren bir değer alıyor. Rekabetçi modlar iki farklı biçimde korunuyor: Speed Run nadirlikleri doğrudan sınırlıyor, Elite League ise her sezon değiştiricileri değiştiriyor; böylece maksimuma çıkmış tek bir deste onu uzun süre çözemiyor.

Aynı anda işleyen birkaç saat



Panteon'un güncelleme notlarındaki bilinen süreler, aynı 8 haftanın üzerine yerleştirildi. Clan War ve Boss Brawl'ın ne sıklıkla tekrarlandığı kamuya açık değil, bu yüzden her birinden tek bir döngü gösterildi. Önemli olan örtüşme: neredeyse her gün bir saat bitmek üzere.

Sosyal katman nasıl kurulu

- Clan War:** maç başına 5 klan; her oyuncu en fazla 4 deste kaydedebilir; desteleri kilitlemek için bir klanın en az 10 üyesi olmalı. Her deste günde bir kez saldırır (sıfırlama 00:00 UTC); en fazla kale canı kalan klan kazanır; ödüller her oyuncunun hasarına göre.
- Günlük onarım görevleri** güçsüz üyelere yardım etme yolu verir: katkı yalnızca deste gücüyle ilgili değil.
- Albüm takası:** 48 saatte bir klan arkadaşlarından kart isteği; casual oyunlardan kanıtlanmış bir "takımınla konuşma sebebi".
- Lisanslı iş birlikleri** (Terminator 2, ikinci kez) bırakmış oyuncularını geri getirir ve reklam kancaları yaratır. İş birliği kahramanları sonrasında kullanılabilir kalır ama geliştirilemez: alıcılara adil, bir sonraki iş birliğini de özel tutar.

Retention hipotezleri

OLASI ETKEN	
D1	Yol kurma kancası; hızlı erken birleştirmeler (×3 kademeleri cömert); ilk sandık açılışları
D7	Hesap seviyesi 7'de açılan kahraman; günlük görevler; ilk klan; ilk albüm setleri
D30	Klan yükümlülükleri (onarım, saldırılar); 70. bölümden Elite League; albüm büyük ödülü; aylık kart değeri
D90+	Nadirlik tavanı (Eternal), sezonluk değiştiriciler, iş birlikleri, birkaç ayda bir yeni bölümler

Ölçülmüş veri değil, hipotez. 2025 2. çeyrekte ABD aktif kullanıcılarındaki artış (61K'dan 85,5K'ya), geç oyun sistemleri oyuncu tutan bir oyuna uyuyor.

Güncelleme notlarında 2026: stüdyonun inşa etmeyi seçtikleri

GÜNCELLEME	ÖNE ÇIKAN	HİZMET ETTİĞİ TEMEL
1.460 · Oca	Clan War; Boss Brawl aynı takvime taşındı; Klan Parası; 100'e kadar bölümler	Sosyal, sadeleştirme
1.470 · Nis	Klan kart istekli iki aylık Albüm; yeni özel kuleler; denge geçişi	Sosyal, koleksiyon
1.480 · Haz	Değiştiricili Elite League sezonları; Speed Run; Supreme+ ve Eternal kademeleri; geri dönüşüm	Oyun sonu derinliği
1.490 · Tem	10 Boss Brawl bölümü daha; bülten kayıt bonusu	İçerik, yeniden bağlama
1.495 · Ağu	70. bölümden Elite League; seviye atlayan dükkân sandıkları; haftalık Spend & Earn; 101–110. bölümler	Erişim, para kazanma
Eyl	Terminator 2 geri dönüyor (16 Eylül – 13 Ekim)	Yeniden aktifleştirme, UA

Tasarım okuması. Bir iki ayda bir büyük güncelleme; sosyal, oyun sonu ve para kazanma işleri dönüşümlü. İncelenmesi gereken Ocak: Boss Brawl 50 bölümden 30'a indirilip Clan War takvimine taşındı, iki para birimi tek bir kalıcı Klan Parası'nda birleşti. Birbirini güçlendiren daha az sistem, daha fazla sistemi yener; bu stüdyo sadeleştirmeye istekli.

Oyuncuların itiraz ettiği yerler ve test edeceklerim

OYUNCULARIN SÖYLEDİKLERİ (MAĞAZA YORUMLARI)	BENİM OKUMAM
"Birçok tur boyunca tek bir kule kartı yok", geç dalgalarda çoğunlukla yol ya da arazi parçaları	Seçimin oynaklığı en çok acıttığı anda fazla yüksek
"Bossların üssü tek vuruşta yıktığı" duvarlar; parayla kazanma konuşmaları	Kayıplar kendini açıklamıyor, bu yüzden oyuncular stratejiyi değil parayı suçluyor
Övgü: zorunlu enerji yok, adil reklam yükü, "gerçekten dinleyen" ve kötü değişiklikleri geri alan bir ekip	Güven, her düzeltmede korunmaya değer bir varlık

ÖNERİ 1 Şansı koruyan seçim güvencesi

Son 3 seviye atlama teklifinde kule kartı yoksa, bir sonraki teklif desteden en az bir kuleyi garanti eder. Yol zaten uzunsa yol parçalarının ağırlığı düşürülür. Seçim rastgele kalır; yalnızca en kötü seriler ortadan kalkar (Raid Rush'ın sandıklarda zaten kullandığı merhamet sayacıyla aynı fikir).

Hipotez	Seçim serilerinden kaynaklanan daha az kayıp, geliri düşürmeden bilinen duvarlarda bölüm tamamlamayı artırır.
Test	15. bölüme ulaşan oyuncularda 2 hafta boyunca 50/50 A/B.
Birincil	Duvar bölümlerinin tamamlanma oranı; kohortun D7 ve D14 retention'ı.
Guardrail metrikleri	Yenilemelere elmas harcaması ve ARPDAU: yalnızca retention kazancı kaybedilen yenileme gelirinden ağır basarsa yayımla.

ÖNERİ 2 Öğreten bir kaybetme ekranı

Bir kayıptan sonra üssün nerede delindiğini göster (dalga, hava ya da kara, düşman türü) ve oyuncunun kendi koleksiyonundan buna karşı gelen bir kule öner; desteye tek dokunuşla takas. Bu, geliştiricinin her seviyenin bedavaya geçilebileceği sözünü destekler.

Hipotez	Kayıpları açıklamak "ödeyerek kazan"ı "öğrenerek kazan"a çevirir: daha fazla yeniden deneme, kayıptan sonra daha az bırakma.
Test	Hesap seviyesi 7'den (kahramanlar açılınca) itibaren tüm oyuncularda A/B; 2 hafta.
Birincil	Kayıptan sonraki 10 dakika içinde yeniden deneme; art arda 3 kayıptan sonra 24 saatlik kayıp.
Guardrail metrikleri	Kaybetme ekranında mağaza dönüşümü; oturum süresi.

ÖNERİ 3 Küçük klanlar için Clan War'a bir giriş yolu

Desteleri kilitlemek için bir klanın 10 üyesi olmalı; bu yüzden küçük ya da yeni klanlar en büyük sosyal etkinliğin dışında kalıyor. 5–9 kişilik klanlar "müttefik destelerle" katılabilirsin: klanın medyan gücünde, daha az hasar sayan standart desteler; böylece avantaj olmadan katılabilirler.

Hipotez	İlk Clan War'a katılmak küçük klan üyelerinin D30 retention'ını artırır.
Test	Küçük klanları klan kimliğine göre böl; 2 Clan War döngüsü.
Birincil	Küçük klan üyelerinin katılım oranı ve D30'u; klanın 10+ üyeye büyümesi.
Guardrail metrikleri	Tam klanlar için kazanma oranı adaleti; eşleştirme süresi.

Kaynaklar

- Raid Rush resmî blogu (raidrush.com/en/blog): güncelleme notları 1.460 (Ocak 2026), 1.470 (Nisan 2026), 1.480 (Haziran 2026), 1.490 (Temmuz 2026), 1.495 (Ağustos 2026); Clan War rehberi; Terminator 2 etkinliği; birleştirme sistemi rehberi.
- Raid Rush: Tower Defense TD için Apple App Store ve Google Play sayfaları (açıklama, uygulama içi satın alım fiyatları), Eylül 2026.
- Sensor Tower blogu: gelire göre ilk 5 kule savunması oyunu, ABD, 2024 4. çeyrek ve 2025 2. çeyrek.
- JustUseApp'te toplanan oyuncu yorumları; GrindnStrat'taki topluluk rehberi (deste temelleri, nadirlik adları, elmas tavsiyeleri).