



OYUN ANALİZİ · CASUAL MATCH-3

Royal Match

Dream Games (İstanbul) · soft launch Temmuz 2020, küresel lansman 25 Şubat 2021 · Unity · iOS ve Android · reklamsız.

1,4 milyar \$+

2025'te uygulama içi gelir; en çok kazandıran üç mobil oyundan biri (Sensor Tower)

0,17 \$

günlük aktif kullanıcı başına IAP geliri; önde gelen match-3 oyunları arasında ikinci en yüksek (Naavik)

12.400+

Kasım 2025 itibarıyla, düzenli bir tempoyla yayımlanan seviye

Tek paragrafta okuma

Royal Match yeni bir mekanik icat etmedi. Kanıtlanmış match-3 formülünü aldı ve her parçasını **daha hızlı, daha net ve daha cömert** yaptı: daha büyük taşlar, çok hızlı takaslar, rakiplerinkinden fazlasını temizleyen ve hatta hedefini yeniden seçen güç taşları. Oyuncuyu yavaşlatanı (tam bir dekorasyon metası) çıkardı ve hafif bir tanesini tuttu: seviyelerden gelen yıldızlar King Robert'ın şatosunda görevler satın alır. Gelir neredeyse yalnızca kaybedilen bir seviyenin sonunda ek hamlelere harcanan paralardan geliyor; yani seviye tasarımı para kazanma tasarımının *ta kendisi*. Onu seçtim çünkü kendi türümün ölçütü: match-3 oyunum Arcana Match aynı tasarım sorularıyla çok daha küçük bir ölçekte yüzleşiyor. 2023 ortasında Candy Crush'ı geçerek dünyanın en çok kazandıran mobil oyunu oldu; 2025'te CVC Capital Partners Dream Games'e 5 milyar \$ değer biçti.

Çıkardığım üç ders

1. Uygulama yeniliği yener. Çekirdekteki hız, netlik ve cömertlik kopyalanması zor bir rekabet avantajıdır, çünkü bir özellik listesinde değil yüzlerce küçük ayar kararında yasar.

2. Kaybetme ekranı mağazanın kendisidir. Tek para birimi, tek ana satın alım (5 hamle daha) ve "az kalsın kazanıyordum" ile bitmeye ayarlanmış seviyeler. Ekonomideki her şey o anı destekler.

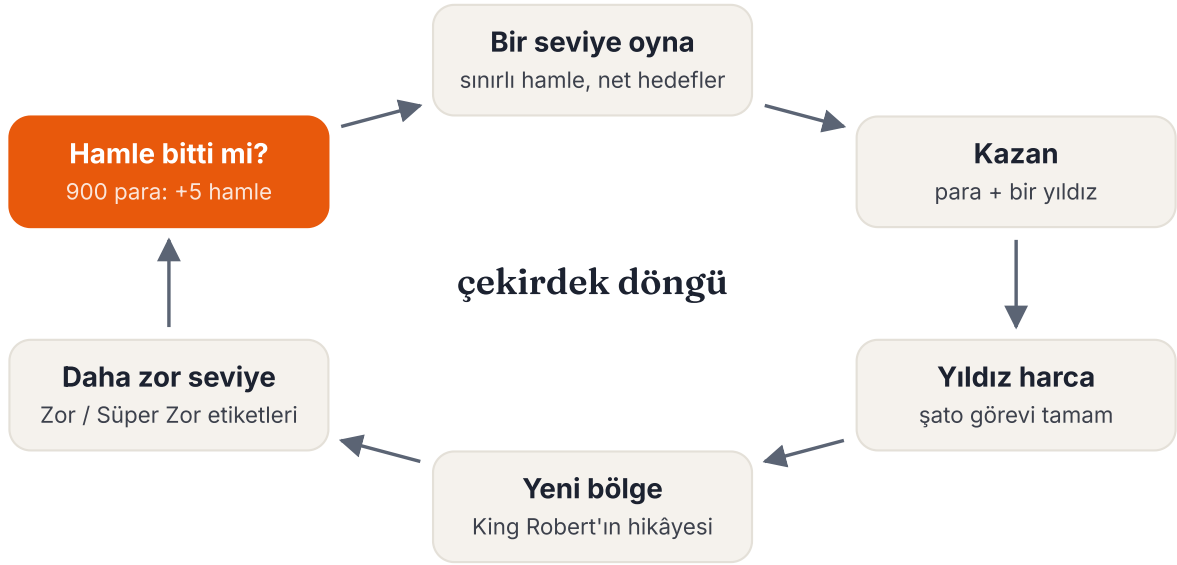
3. Live ops karmaşıklık değil çeşitlilik ekler. Düzinelerce etkinlik aynı seviyeleri yeni bir hedef, yeni bir grup büyüklüğü ya da ilk deneme kuralıyla yeniden kullanır. Her biri saniyeler içinde öğrenilir.

İçerik

1	Çekirdek döngü ve his	Güç taşları, hızlı hissettiren küçük kararlar ve match-3 oyunları arasındaki yeri
2	Seviye tasarımı ve para kazanma	Ramak kala kayıplar, artan ek hamle teklifi, tek para birimi
3	Live ops	Beş ailede 30'dan fazla etkinlik türü ve her birinin eklediği gelir
4	Öneriler ve karşılaştırma	İki test ve kendi match-3 oyunum Arcana Match için öğrendiklerim

Yöntem. Yalnızca kamuya açık kaynaklarla masa başı araştırma: mağaza sayfaları, geliştiricinin yardım merkezi, basın haberleri, Sensor Tower tahminleri, sektör analizleri (Naavik, Deconstructor of Fun) 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.

Herkesinkinden hızlı hissettirmek üzere ayarlanmış tanıtık bir döngü



Turuncu, ana para kazanma anını gösterir. Kaybetmek bir cana mal olur (en fazla 5, her 30 dakikada 1 geri gelir; Royal Pass ile en fazla 8).

Güç taşları

EŞLEŞME	OLUŞTURDUĞU
sırada 4	Roket (bir satırı ya da sütunu temizler)
2 × 2 kare	Pervane (bir hedefe uçar)
L ya da T şekli	TNT (alan patlaması)
sırada 5	Işık Topu (bir rengi temizler)

İki güç taşını birleştirmek etkiyi katlar. Seviye öncesi güçlendiriciler ve seviye içi araçlar (Royal Hammer, Arrow, Cannon, Jester's Hat) bunların üzerine eklenir.

Birikerek büyüyen küçük kararlar

- **Eş zamanlı eşleştirme:** bir zincirleme hâlâ düşerken hamle yapabilirsiniz; tahta sizi asla bekletmez.
- **Akıllı pervaneler** hedefleri zaten yok olmuşsa uçarken yeni hedef seçer; bir güç taşı asla boşa gitmez.
- **Zorunlu tetikleme yok:** başka hamle olmadığında güç taşları sizin yerinize asla tetiklenmez.
- **Kendini sayan engeller** (posta kutuları, silindir şapkalar) hedefleri karşılanınca kapanır; oyuncu asla saymaz.
- **Butler's Gift:** art arda 3 seviyeye kadar kazanmak bir sonraki tahtaya 3'e kadar güç taşı koyar: ara vermeyi fazla cezalandırmadan ödüllendiren bir seri.

Tasarım okuması. Bu listedeki her madde küçük bir sürtünme ya da kafa karışıklığı anını ortadan kaldırıyor. Hiçbiri tek başına bir oyun sattırmaz; birlikte Royal Match'i oynanışın ilk on saniyesinde, daha uzun özellik listeleri olan rakiplerinden daha iyi hissettiriyorlar.

Match-3 oyunları arasında nerede duruyor

MODEL	ÖRNEK	META	ROYAL MATCH'İN SEÇİMİ
Klasik saga	Candy Crush Saga	Seviyelerden bir harita	Saga haritasını korudu
Bulmaca ve dekorasyon	Homescapes, Gardenscapes	Hikâye, seçimler, yoğun dekorasyon	"Hafif" bir sürümünü aldı: görevler, seçim yok
Takım öncelikli blast	Toon Blast	Takımlar ve takım etkinlikleri	Takım odağını aldı

Analistler sonucu "hafif sosyal/dekoratif" diye adlandırıyor: klasik bir takas çekirdeği üzerinde Coin Master'ın inşa metasının sadeliği ve Toon Blast'ın takım odağı.

"Az kalsın kazanıyordum" ile bitmeye ayarlanmış seviyeler

Zorluk nasıl çerçeleniyor

- **Etiketler beklenti kurar.** Seviyeler başlamadan önce *Zor* ya da *Süper Zor* diye etiketlenir; böylece kayıp seviyenin suçu, galibiyet hak edilmiş gibi hissettirir.
- **Tasarlanmış ramak kala kayıplar.** Analistler seviyeleri az farkla bitmek üzere kurulmuş diye tanımlıyor: 5 hamle daha almaya geçecek kadar yakın.
- **Cömert doruklar.** Güç taşları iyi birleştğinde Süper Zor seviyeler bile çok hamle kala kazanılabilir; böylece hem beceri hem şans görünür.
- **Çeşitlilik yeni kurallardan değil engellerden gelir;** erken bir eleştiri (Deconstructor of Fun, 2021) hedeflerin çoğunlukla "tahtayı temizle" olduğuydu; sonradan gelen devasa seviye sayısı bunu genişletti.

Artan ek hamle teklifi

1. ek 5 hamle  ≈ 2,00 \$
2.  ≈ 4,35 \$
3.  ≈ 6,65 \$
4.  ≈ 8,95 \$

Tek denemede art arda her "+5 hamle"nin maliyeti olan paranın dolar değeri (Naavik'in analizi). İlk teklif o dönem türün en pahalısıydı; her tekrar daha pahalıya mal oluyor.

Tur sonu ekranı



Şema, ekran görüntüsü değil. Dream Games bu ekranı yalnızca önemli olanı gösterene kadar A/B test etti: hâlâ eksik hedefler, koca bir sıfırla King Robert'ın üzgün yüzü ve teklif. Hedefler bile para bakiyesinin yanında duruyor. Acımasız, ama aynı zamanda dürüst: oyuncu tam olarak ne satın aldığını görüyor.

Tek para birimi, az teklif

ÖĞE	ROL
Para (tek para birimi)	Ek hamleler, canlar, güçlendiriciler; galibiyetlerden, bonus seviyelerden (300–700 para) ve etkinliklerden kazanılır
Canlar	Oyunun temposunu belirler ve birkaç saatte bir doğal bir dönüş noktası yaratır; takımlar can gönderebilir
Royal Pass (aylık, 30 adım)	Rakipler 5–6 \$ isterken 10 \$'ın üzerinde fiyatlandı; statü (altın profil çerçevesi) ve daha fazla can ekler. Çıkışında geliri %31, D30 retention'ı %2 artırdı
Reklam yok	Deneyimi premium tutar ve güveni korur; gelirin tamamı IAP'den

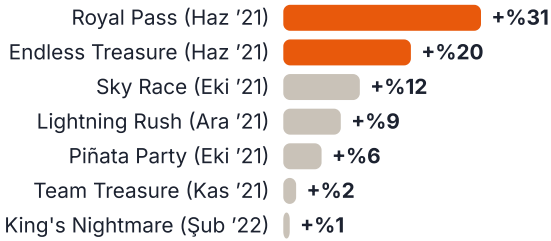
Tasarım okuması. Gelir tek bir andan geldiği için bütün oyun onun etrafında ayarlanmış. Bu verimli ama kırılgan: bir seviye yakın değil de imkânsız hissettirdiğinde aynı ekran bir ödeme duvarı gibi okunuyor. Mağaza yorumları oyuncuların tek bir seviyeyi "50 ila 100 kez" tekrar oynadığından söz ediyor.

Her biri saniyeler içinde öğrenilen düzinelerce etkinlik

Yardım merkezi 30'dan fazla etkinlik türü listeliyor. Neredeyse hepsi normal seviyeleri yeniden kullanıyor ve yalnızca **kiminle yarıştığınızı, ne topladığınızı ya da bir kaybın neye mal olduğunu** değiştiriyor. Bu da yeni etkinlikleri yapması ucuz ve anlaşılması kolay kılıyor.

AİLE	ÖRNEKLER (GRUP BÜYÜKLÜĞÜ)	OYUNCU GÜDÜSÜ
Bireysel rekabet	King's Cup (50 oyuncu), Sky Race (5, 15 seviyeye ilk ulaşan), Lightning Rush (5, bir saat, sınırsız can), Archery Arena (50), Robot Rivals (1'e 1), Champions Clash (8, eleme)	Statü, aciliyet
Takım rekabeti	Team Battle ve Team Tournament (20 takım), Royal Cup (100 ülke)	Aidiyet, yükümlülük
Seri / ilk deneme	Lava Quest (art arda 7 ilk deneme galibiyeti), Space Mission, Ancient Adventure	Gerilim; güçlendiricilerin değerini artırır
Koleksiyon	Book of Treasure, Propeller Madness, Balloon Rise, kart koleksiyonu	Normal oynarken istikrarlı hedefler
Ortak oyun ve mini oyunlar	Team Treasure, Train Journey (3 ortak), Dragon Nest, Merge Smith, Magic Cauldron	Çeşitlilik, çekirdekten bir mola

Her etkinliğin çıkışındaki gelir artışı



Naavik'in her etkinliğin çıkışı için bildirdiği gelir değişimi (2021–22).
King's Nightmare D14 retention'ı da %3 artırdı.

Katmanlama neden işe yarıyor

- Aynı anda birkaç etkinlik çalışır; böylece oynanan her seviye bir şeye sayılır.
- Kısa etkinlikler (Lightning Rush: bir saat) oynanış doruğu yaratır; uzun olanlar (Royal Pass: bir ay) geri dönmek için istikrarlı bir sebep verir.
- Sınırsız can pencereleri, tempo sınırını tam da rekabetin oyuncularını daha çok oynamaya isteklendirdiği anda kaldırır; bu da harcamayı canlardan paraya ve güçlendiricilere kaydırır.
- Takım etkinlikleri metası çok hafif bir oyuna sosyal yükümlülük getirir.

Tasarım okuması. Sıra önemli: Dream Games çekirdek ve ince bir etkinlik katmanı ile çıktı, sonra her birini ölçerek kabaca bir iki ayda bir etkinlik ekledi. Küçük bir ekip için ders: her şeyle çıkmak değil, çekirdeği cilalı yayımlamak ve live ops'u veriyle büyütmek.

Neyi test ederdim ve kendi oyunum için ne öğrendim

ÖNERİ 1 İlk deneme etkinlikleri için tek kullanımlık bir kalkan

Lava Quest tarzı etkinlikler tek kayıpta bütün ilerlemeyi siler: gerilim yaratır, ama 7'de 6'da gelen kayıp sık bir öfkeyle bırakma anıdır. Etkinlik başına seriyi bir kez kurtaran bir kalkan sun (Royal Pass ödülü ya da küçük bir para alımı).

Hipotez	Bir kalkan geç seri kaybindan sonraki bırakmaları azaltır ve yeni, sürtünmesi düşük bir para harcama noktası ekler.
Test	Oyuncu kimliğine göre bölünmüş, 2 Lava Quest boyunca A/B.
Birincil	Seri kaybindan sonraki 24 saatteki oturumlar; etkinlik tamamlama oranı; etkinlik başına para harcaması.
Guardrail metrikleri	Etkinlik sırasında ek hamle alımları (düşmemeli); etkinlik hâlâ zor hissettirmeli.

ÖNERİ 2 Butler's Gift ile bir hoş geldin rampası

7+ gün sonra dönen oyuncular çoğu zaman zor bir seviyeye denk gelir; en kötü ilk izlenim. Dönen oyunculara ilk 3 seviyeleri için tam bir Butler's Gift (3 güç taşı) ver. Mevcut bir sistemi yeniden kullanır, yeni içerik gerekmez.

Hipotez	Aradan sonraki erken galibiyetler yeniden aktifleşen oyuncuların elde tutulmasını artırır.
Test	7+ gün aktif olmayan oyuncularda A/B; 4 hafta.
Birincil	Dönüşten sonra D7 retention; dönüşteki ilk oturumda oynanan seviyeler.
Guardrail metrikleri	Dönenlerin ödeme yapana dönüşümü; ayrılmayan oyuncularda düşüş olmamalı (testte değil).

Royal Match ve Arcana Match'im yan yana

	ROYAL MATCH	ARCANA MATCH (BENİM TASARIMIM)	KARŞILAŞTIRMADAN ÇIKARDIĞIM
Tempo	Canlar: 5, 30 dakikada bir	Bilerek enerji sistemi yok	Canlar dönüş anı da yaratır; bende bunu günlük çekiliş yapıyor
Ek hamleler	Para, artan fiyat	Planlanan: deneme başına bir kez +5 hamle, ödüllü reklam ya da küçük satın alım	Tek teklifim daha nazik ama daha az kazandırıyor; test edilecek kaldıraç artan fiyat
Zorluk ayarı	Milyonlarca oyuncudan veri, A/B testleri	Gerçek kuralları oynayan bir bot, seviye başına 60 oyun	Bot duvarları çıkıştan önce bulur; "az kalsın kazanıyordum" hissini sonra canlı veri ayarlar
Seriler	Butler's Gift serileri ödüllendirir	Kaybedilecek serisi olmayan günlük çekiliş	İkisi de ara vermeyi fazla cezalandırmaktan kaçınır
Zorluk etiketleri	Zor / Süper Zor etiketleri	Henüz yok	Eklerdim: ucuz ve bir kaybın nasıl hissettirdiğini değiştiriyor

Sonuç. Royal Match, küçük bir ekibin (Dream Games 2,75 milyar \$ değer biçildiğinde 80 kişiden azdı) çekirdeği cılalayıp neyin ekleneceğine veriyi karar verdirek kalabalık bir türü kazanabileceğini gösteriyor. Kendi ölçüğimde uygulamaya çalıştığım yaklaşım bu.

Kaynaklar

- Wikipedia, "Royal Match": çıkış tarihleri, motor, güçlendiriciler, seviye sayısı (Kasım 2025), erken gelir, yatırım turları, Royal Kingdom.
- Naavik, "Royal Match: Dream Games' Regal Performance" (derin inceleme): ek hamle fiyatlandırması, tur sonu ekranı, etkinlik çıkış takvimi ve gelir artışları, Royal Pass fiyatlandırması, çalışan başına değerlendirme.
- Naavik, "What leading match-3 and merge games do differently": 2025 IAP geliri, ARPDAU, reklamsızlık.
- Deconstructor of Fun, "Royal Match: The New King from Turkey?" (Mart 2021): takas hissi, güç taşı davranışı, 900 paralık ek hamleler, bonus seviyeler, seviye tasarımı eleştirisi.
- Royal Match Yardım Merkezi (Dream Games), "Events and tournaments" ve "Lives": etkinlik listesi ve grup büyüklükleri, canlar ve dolma süresi.
- MENAbites, "Dream Games valued at \$5 billion" (Mayıs 2025): CVC anlaşması, 2023 geliri ve pazarlama harcaması.
- Sensor Tower blogu: ABD'de önde gelen match-3 oyunları, 2025 1. ve 3. çeyrek; 2025 gelir sıralaması.
- Duygu analizi için Apple App Store sayfası ve toplanmış oyuncu yorumları (AppGamer, Apple Community).

Rakamlar üçüncü taraf tahminleri ya da şirket açıklamalarıdır; etkinlik artışları 2021–22 verisidir ve yönü gösterir.