



ÖZELLİK ÖNERİLERİ

Her biri verinin bulduğu bir soruna yanıt veren dört özellik

Mobil oyunlarımın her biri için bir live ops özelliği. Hiçbiri “ne havalı olurdu” sorusuyla başlamıyor: her biri oyunun kendi denge verisinin ya da oyun testlerinin gösterdiği bir zayıflıkla başlıyor ve işe yarayıp yaramadığını nasıl anlayacağımı bitiyor.

Bir özellik önerisini nasıl yazıyorum

- Ölçülmüş sorun:** simülatörden bir sayı, bir oyun testi notu, döngüde bir boşluk.
- Tek paragrafta özellik,** bir oyuncunun anlatacağı gibi.
- Kurallar ve sayılar,** geliştirilecek ve simüle edilecek kadar somut.
- Ekonomiye etkisi:** kaynaklar ve harcama noktaları, mevcut eğriye ne yaptığı.
- Oyuncu akışı:** nerede çıktığı, nasıl keşfedildiği, nasıl bittiği.
- Riskler,** her biri tasarıma yerleştirilmiş bir önlemle.
- Bir A/B testi:** birincil metrik, örneklem büyüklüğü ve guardrail metrikleri.
- Geliştirme maliyeti,** yeniden kullandığı mevcut sistemlerin adlarıyla.

Öncelik (ICE: etki, güven, kolaylık; her biri 10 üzerinden)

OYUN	ÖZELLİK	ETKİ	GÜVEN	KOLAYLIK	PUAN
Cloudhaven Skyport	Hamal Saati	7	8	9	5,0
Brushfall	Siparişler	8	7	8	4,5
Arcana Match	Mevsimlik Açılımlar	7	7	6	2,9
Arcana Siege	Arkana Yoldaşları	8	6	5	2,4

İlk yayımlayacağım: Hamal Saati. En erken bırakma noktasını (ilk oturumun 5–15. dakikaları) hedefliyor, mevcut bir personel türünü ve mevcut ödüllü reklam akışını yeniden kullanıyor ve iki haftalık bir test onu yanıtlıyor. Sırada Siparişler var: uzun vadedeki en büyük kaldıraç o, ama sanat ve ikinci bir ekonomi geçişi gerektiriyor.

Bütün etki rakamları sonuç değil, test edilecek hipotezlerdir. Başlangıç değerleri her oyunun Reklam ve KPI planındaki KPI hedefleridir (D1 %40, D7 %15); örneklem büyüklükleri belirtilen artış için hesaplanmıştır.

Siparişler: galeri bir yuvaya dönüşüyor

Oyuncuların harcamadığı boyayı görebilecekleri bir şeye dönüştür: hamiler galeri için çerçeve, ışık ve oda sipariş eder; bedeli tam da tabloların artakalan renkleriyle ödenir.

Veriden gelen sorun. Ekonomi ilerleyen bölümlerde fazla iyi işliyor. 3. bölümden sonra ortalama bir oyuncu **2.146 boyanın** üzerinde oturuyor (güçlü bir oyuncu 2.488), çoğu tabloların hiç ihtiyaç duymadığı renklerde. Tek harcama noktası sekiz kostüm (300–2.500 boya) ve metanın bölümler arasında geri dönmek için bir sebebi yok.

Özellik

Galeriye bir **siparişle** bir hami gelir: “Dalga için mavi ve sarıdan yaldızlı bir çerçeve”. Boyayı ödeyin, galeri gözle görülür biçimde değişsin: bir çerçeve, bir bank, ışıklandırma, yeni bir oda. Biten her oda galerinin **prestijini** artırır; bu da bir sonraki hamiyi ve kahraman için bir kozmetiği açar. Tırmanışların zaten ürettiği boyayla beslenen, Project Makeover tarzı bir dekorasyon metası; bu yüzden yeni bir para birimi gerektirmiyor.



Bugünkü galeri: bölüm başına bir çerçeve ve tablolar arasında yapacak bir şey yok.

Kurallar ve sayılar

Sipariş büyüklüğü	150–600 boya, iki ya da üç renk, oyuncunun en büyük üç yığınınından seçilir
Sıklık	Tek açık sipariş; sonuncusu bittikten 4 saat sonra yenisi (günde en fazla 3)
Odalar	4 oda × 6 eşya; tamamlanan bir oda = bir prestij rütbesi
Ödüller	Her rütbe: bir kahraman kostümü çeşidi ya da bir çerçeve stili; güç yok, boya yok
İlk çıktığı yer	İlk tablonun adı konduktan sonra (13. seviye)

Ekonomiye etkisi

Fazlaya yönelik saf bir **harcama noktası**: ortalama bir oyuncunun artakalan 2.146 boyası 3. bölümün sonuna kadar yaklaşık altı siparişi, zayıf bir oyuncunun iki üç siparişi karşılar. Siparişler en büyük yığınlardan çektiği için bir restorasyonun ihtiyaç duyduğu renkleri asla almaz. Mevcut bölüm hedefleri değişmez.

Geliştirme: M. Galeri görünümünü, cüzdanı, kostüm kilitlerini ve kayıt profilini yeniden kullanır; yeni: 24 eşya çizimi, bir hami kartı, Core'da testleriyle bir sipariş kuralı.

Oyuncu akışı



Riskler

RİSK	ÖNLEM
Oyuncular boyayı restorasyona saklar, siparişi görmez	Siparişler yalnızca en büyük üç yığını ister; bir renk sıradaki çeyrek için gerekiyorsa uyarı çıkar
Dekorasyon türe yabancı gelir	Odalar ev yenilemesi değil müze gibidir; önce reklam kreatifinde oda çiziminin testi
Sonraki bölümlerde boya fazlası azalır	Sipariş büyüklüğü cüzdanla ölçeklenir: en büyük yığının %15–25'i

A/B testi

Kontrol	Bugünkü galeri	Varyant	13. seviyeden itibaren siparişli galeri
Birincil	13. seviyeye ulaşan oyuncuların D7 retention'ı: %30 → %33 (+3 puan)	Örneklem	Kol başına ≈ 3.759 yeni oyuncu (çift yönlü %5, %80 güç), iki hafta
Guardrail metrikleri	restorasyonlardaki boya açıkları (ek tırmanışlar) artmamalı; oturum süresi; kostüm satın alımları		

Hamal Saati

Yeni bir adanın yavaş hissettirdiği dönem için ödüllü bir yardımcı: iki dakika boyunca paraları taşıyan bir hamal; böylece oyuncu yoğun gişede kalabilir.

Veriden gelen sorun. Simülâtör, yeni bir oyuncunun ilk adasındaki en uzun düz dönemin **5–15. dakikalarda** olduğunu gösteriyor: Terminal açık ama personel henüz alınamıyor, bu yüzden liman müdürü gişelerle para yığınları arasında gidip geliyor. Yol haritası da bu platoyu ilk test edilecek yer sayıyor.

Özellik

20 dakikada bir iskelede bir **hamal** el sallar: bir reklam izleyin (ya da geçin), iki dakika boyunca hamal para yığınlarını kendi başına bir sonraki inşa alanına taşır. Liman müdürü oyunun en iyi hamlesi olan en uzun kuyrukta kalır ve iki sistemi birden görür: hizmet ve inşa. Adanın ilk gerçek hamalı alınınca (11. alan) teklif bir "hamal bahşişine" dönüşüp kaybolur.



Yoğun bir liman: gişelerle para yığınları arasındaki yürümeyi hamal üstlenir.

Kurallar ve sayılar

Teklif	4. dakikadan (Terminal açık) Hamal alanı satın alınana kadar
Süre	120 sn; hamal, müdürün hızında seferde 30 para taşır
Bekleme süresi	20 dk; günde en fazla 3; öğretmek için ilki bedava (reklamsız)
Ödediği yer	Görünen en ucuz alan; biriktirilen parayı harcamaz
2. ve 3. ada	Yalnızca adanın ilk 15 dakikasında

Ekonomiye etkisi

Yeni para birimi ya da gelir yok: hamal var olan paraları taşır, tarifenin gelir sınırı değişmez. Testten önce simülâtörde doğrulanacak tahminim: platodaki yürümenin %15–25'ini kazandırır, 5–9. alanları 60–90 saniye öne çeker. Ada yine 45–55 dakika sürer; yalnızca ortası sarkmaz.

Geliştirme: S. Personel yürütücüsünü ve para yığını kodunu (Hamal alanının NPC'si), ödüllü reklam arayüzünü ve hedef panelini yeniden kullanır; yeni: bir teklif balonu, bir zamanlayıcı, tempoyu yeniden çalıştırmak için simülâtör desteği.

Oyuncu akışı



Riskler

RİSK	ÖNLEM
Oyun kendi kendine oynuyor gibi hissettirir	İki dakika ve yalnızca yürüme; hizmet hâlâ oyuncuya bağlı
1. gün reklam yorgunluğu	İlk kullanım bedava; günde en fazla 3; asla bölmez, oyuncu hamala dokunur
Tatmin edici para yığını ortadan kaldırır	Liman müdürü kendi yığını yine taşır; hamalın yığını daha küçük ve gözle görülür biçimde ayrı

A/B testi

Kontrol	Hamal yok	Varyant	4. dakikadan itibaren Hamal Saati
Birincil	D1 retention: %40 → %43 (+3 puan)	Örneklem	Kol başına ≈ 4.229 yeni oyuncu (çift yönlü %5, %80 güç), bir hafta
Guardrail metrikleri	ilk personel alımına kadar süre; DAU başına ödüllü reklamlar başka yerde düşmemeli (yoğun saat, çevrimdışı x2); oturum süresi		

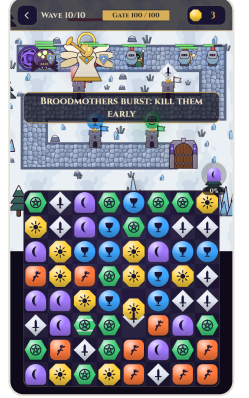
Arkana Yoldaşları

22 büyük arkananın her biri kendi nihai gücüne sahip bir yoldaşa dönüşür: oynayarak kazanılır, tekrarlanan kuşatmalarla seviye atlar ve bir kuşatmadan önce seçilir.

Veriden gelen sorun. Seferden sonra peşinden koşacak pek bir şey kalmıyor: kule seviyeleri dört kulenin tamamı için yaklaşık **25.600 altında** tavan yapıyor (tipik bir kuşatma 300–550 öder) ve Ay'ın nihai gücü her koşuda aynı. Kariyer botu haritayı yaklaşık 28 koşuda bitiriyor; sonrasında geri dönmek için tek sebep günlük kuşatma.

Özellik

Bir kuşatmadan önce oyuncu Arkana'lardan birini **yoldaş** olarak seçer; yoldaş Ay'ın nihai gücünü kendisinininkiyle değiştirir: Yıldız kapıyı iyileştirir, Kule en güçlü düşmana yıldırım düşürür, Ölüm yolun önündekileri anında öldürür, Denge her şeyi yavaşlatır. Yoldaşlar galibiyetlerden (3 yıldız = daha fazla parça) ve günlük kuşatmadan kart parçaları olarak kazanılır ve parçalarla 5. seviyeye kadar yükselir. Tahtanın kurallarına dokunmadan bir koleksiyon ve kuşatma öncesi bir karar ekler.



Yargı, seferin son duvarı; ondan sonra yoldaşlar oyuna gidecek bir yer verir.

Kurallar ve sayılar

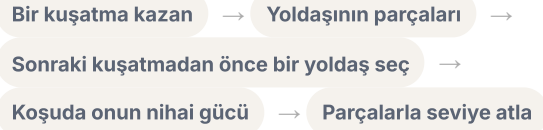
Kadro	Çıkışta 8, üç güncellemede 22
Kazanma	Bir galibiyet: o kuşatmanın yoldaşından 1–3 parça
Seviyeler	5 seviye; her biri +%15 nihai güç etkisi; 10 / 20 / 40 / 80 parça
Denge kuralı	İlk kez oynayan bot için her yoldaş Ay'ın kazanma oranına ± 5 puan yakın
Para kazanma	Yalnızca kozmetik yoldaş çizimleri; parçalar asla satılmaz

Ekonomiye etkisi

Kule altınının yanında ikinci, uzun bir harcama noktası: 5. seviyede tam bir kadro 3.300 parça (her biri 150), yani yaklaşık 1.100 üç yıldızlı galibiyet gerektirir; böylece yoldaşlar oyunu seferin çok ötesine taşır. Parçalar satılmadığı ve her yoldaş Ay'a karşı botla kontrol edildiği için seferin ayarlı testere dişi (7 denemeyle Yargı) değişmez.

Geliştirme: L. Nihai güç sistemini, profil kaydını, Arcana Match'teki kart çizimlerini ve denge çalıştırıcısını yeniden kullanır; yeni: görsel efektli 8 nihai güç, bir kadro ekranı, parça ödülleri.

Oyuncu akışı



Riskler

RİSK	ÖNLEM
Seçilmesi zorunlu bir yoldaş	Seçim kartları gibi her biri 500 kuşatmada tek başına botla test edilir
Yönetilecek daha fazla şey (oyun testinin kaygısı)	Kuşatmadan önce varsayılanı olan tek bir seçim; oyun sırasında yeni bir şey yok
Parayla kazanma algısı	Parçalar yalnızca kazanılır; yalnızca çizimler satılır

A/B testi

Kontrol	Yalnızca Ay'ın nihai gücü	Varyant	3. kuşatmadan (Şeytan) sonra açılan yoldaşlar (8)
Birincil	D30 retention: %6 → %7,5 (+1,5 puan)	Örneklem	Kol başına ≈ 4.386 yeni oyuncu (çift yönlü %5, %80 güç), beş hafta
Guardrail metrikleri	1–12. kuşatmalarda ilk deneme kazanma oranı (± 3 puan içinde kalmalı); günlük kuşatmaya katılım		

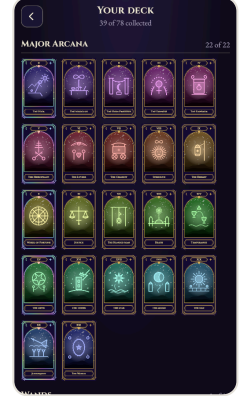
Mevsimlik Açılımlar

Kendi küçük destesi olan dört haftalık bir etkinlik: temalı bir haritada her biri bir etkinlik kartı veren elle tasarlanmış seviyeler ve sonunda etkinlik destesinden üç kartlık bir açılım.

Veriden gelen sorun. Koleksiyon sonlu: 85 seviyelik yolculuk **78 kartın** hepsini tamamlıyor ve GDD "koleksiyon 78'de bitiyor" maddesini bir risk olarak listeliyor. Günlük çekiliş oyuncuları günde bir kez geri getiriyor ama deste tamamlandıktan sonra toplanacak yeni bir şey sunmuyor.

Özellik

Her sezon (örneğin *Fener Festivali*) haritada kısa bir yan yol açar: dört hafta boyunca, haftada üç olmak üzere 12 elle tasarlanmış seviye; her biri yeni çizim ve sözlerle 12 **etkinlik kartından** birini verir. Seti tamamlamak oyuncunun kendi kartlarından çekilen üç kartlık bir **açılımı** (geçmiş, şimdi, gelecek) ve saklanacak bir kart arkasını açar. Sezonlar her yıl tekrarlanır; kaçırılan bir kart ertesi yıl kazanılabilir.



Koleksiyon: yolculuğun sonunda tamamlanan 78 kart.

Kurallar ve sayılar

Seviyeler	Sezon başına 12, elle tasarlanmış, oyuncunun yolculuktaki konumunun ± 5 seviye zorluğunda
Sıklık	4 hafta boyunca haftada 3 seviye; seviyeler sezon bitene kadar açık kalır
Ödüller	12 etkinlik kartı, 5+ hamle kalırsa foil, tam set için bir kart arkası
Açılım	Setle açılır; sezon boyunca günde bir kez, sahip olunan kartlardan üç kartlık bir okuma
Para kazanma	Yeni bir şey yok; mevcut ek hamleler ve güçlendiriciler geçerli

Ekonomiye etkisi

Para birimi değişmez: bu ekonomi değil içeriktir. Mevcut seviye formülünü taban olarak ve her elle tasarlanmış seviyeyi kontrol etmek için botu (hedef odaklı bot için %60–95) kullanır; böylece bir sezon yaklaşık bir haftada yazılıp doğrulanabilir.

Geliştirme: M. Haritayı, seviye yükleyicisini (LevelCatalog'un elle tasarlanmış seviyeleri), kart çiziciyi ve günlük çekilişi yeniden kullanır; yeni: 12 seviye, 12 kart çizimi, bir etkinlik paneli.

Oyuncu akışı



Riskler

RİSK	ÖNLEM
Küçük bir ekip için içerik koşu bandı	Sezon başına 12 seviye ve yıllık tekrarlar; seviye editörü ve bot her seviyeyi kontrol etmeyi ucuzlatır
Tarot okumaları falcılık gibi algılanır	Günlük çekilişle aynı ton kuralı: düşünme ve sanat, asla kehanet değil
Ana yolculuktan dikkati böler	Etkinlik seviyeleri oyuncunun yolculuk zorluğuna uyar ve haftada yalnızca üç tanedir

A/B testi

Kontrol	Sezon yok	Varyant	20. seviyeyi geçen oyuncular için 1. sezon
Birincil	D30 retention: %6 → %7,5 (+1,5 puan)	Örneklem	Kol başına ≈ 4.386 yeni oyuncu (çift yönlü %5, %80 güç), dört haftalık sezon artı bir hafta
Guardrail metrikleri	haftalık yolculuk ilerlemesi düşmemeli; günlük çekiliş kullanımı; ek hamle alımı		