

HUSEYIN DEMIREL



WORLD OF WARCRAFT



CASE STUDY FOR MYM BILISIM

2025

İÇİNDEKİLER

WORLD OF WARCRAFT

1. Giriş.....	1
1.1. Oyun Tanımı.....	1
1.2. Hedef Kitle.....	2
2. Mevcut Sistem Analizi.....	2
2.1. Mythic+ Anahtar Taşı Sistemi.....	2
2.2. Affix Mekanikleri.....	3
2.3. Great Vault ve Ödül Sistemi.....	4
2.4. Mythic+ ve Vault Arasındaki Bağlantı.....	5
3. Beğenilen Mekanik: Mythic+ Anahtar Taşı Sistemi.....	6
3.1. Sürekli Meydan Okuma.....	6
3.2. Stratejik Derinlik.....	6
3.3. Takım Uyumu ve İletişim.....	6
3.4. Ödül Mekanığı.....	7
3.5. Kişisel Gelişim ve Rekabet.....	7
4. Beğenilmeyen Mekanikler ve Sorunlar.....	7
4.1. Sınıf ve Rol Dengesizlikleri.....	7
4.1.1. Priest ve Mass Dispel Ayrıcalığı.....	7
4.1.2. Beast Mastery Hunter'ın Dezavantajı.....	8
4.1.3. Afflicted Soul Mekanığı.....	8
4.2. Affix Mekaniklerinin Tekdüzeliği.....	8
4.3. Vault Ödül Sisteminin Dezavantajları.....	8
4.4. Topluluk Davranışları.....	9
5. Önerilen İyileştirmeler.....	9
5.1. Dinamik ve Adil Affix Sistemi.....	9
5.2. Sınıf ve Rol Dengesizliklerinin Azaltılması.....	10
5.3. Vault ve Ödül Sisteminin Geliştirilmesi.....	10
5.4. Topluluk Dinamiklerini İyileştirme.....	10
5.5. Daha Çeşitli Ödül Sistemleri.....	10
5.6. Yeni Oyun Modları.....	11
6. Uygulama Planı.....	11
6.1. Teknik Uygulama Adımları.....	11
6.2. Test Süreci.....	12
6.3. Sürekli Geliştirme ve İzleme.....	13
7. Kapanış.....	13

I. Giriş

I.I. Oyun Tanıtımı

- World of Warcraft (WoW), Blizzard Entertainment tarafından geliştirilmiş ve 2004 yılında piyasaya sürülmüş bir devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur (MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)). Oyun, oyuncuların Azeroth adlı geniş ve detaylı bir dünyada farklı ırk ve sınıflardan karakterler oluşturarak maceralara atılmalarını sağlar. Oyuncular, çeşitli görevleri tamamlayarak, zindanları keşfederek ve baskınlara katılarak deneyim puanı kazanır ve karakterlerini geliştirirler.
- WoW, piyasaya sürüldüğü tarihten itibaren büyük bir popülerite kazanmış ve 2010 yılında dünya çapında 12 milyondan fazla aboneye ulaşarak "en popüler MMORPG oyunu" unvanını elde etmiştir. Ancak, yıllar içinde oyuncu sayısında dalgalanmalar yaşanmış ve 2015 yılı itibarıyla abone sayısı 5,5 milyona kadar gerilemiştir. Bu düşüşe rağmen, WoW hâlâ MMORPG pazarında önemli bir konumda bulunmaktadır.
- Oyunda, oyuncuların seçebileceği çeşitli ırklar ve sınıflar bulunmaktadır. Her sınıf, kendine özgü yetenekler ve oyun tarzları sunar. Örneğin, Priest sınıfı iyileştirme ve destek rolleriyle öne çıkarken, Warrior sınıfı yakın dövüşte uzmanlaşmıştır. Hunter'lar uzak mesafeden saldırırlar yapabılırken, Mage'ler güçlü büyüler kullanır. Bu çeşitlilik, oyuncuların farklı oyun deneyimleri yaşamalarına olanak tanır.
- 2016 yılında yayımlanan Legion genişleme paketiyle birlikte tanıtılan Mythic+ Dungeon Sistemi, zindanların zorluk seviyesini artırarak oyunculara sürekli bir meydan okuma sunan bir oyun modudur. Bu sistemde, oyuncular zindanları belirli bir süre içinde tamamlamaya çalışır ve her hafta değişen "affix" adı verilen ek zorluklarla karşılaşırlar. Bu affix'ler, zindan deneyimini çeşitlendirerek oyuncuların stratejilerini ve takım kompozisyonlarını sürekli olarak uyarlamalarını gerektirir.
- WoW'un başarısının arkasındaki temel etkenlerden biri, sürekli olarak yayımlanan genişleme paketleri ve güncellemlerle oyunun içeriğinin zenginleştirilmesidir. Bu güncellemler, yeni bölgeler, zindanlar, baskınlar, ırklar ve sınıflar ekleyerek oyunculara taze ve çeşitli deneyimler sunar. Ayrıca, oyunun sosyal yapısı, oyuncuların londalar kurarak veya mevcut londalara katılarak birlikte oynamalarını teşvik eder, bu da topluluk bağlarını güçlendirir.

I.2. Hedef Kitle

- Rekabetçi Oyuncular:** Zorlu içeriklere ilgi duyan ve liderlik tablolarında üst sıraları hedefleyen oyuncular.
- PvE (Player versus Environment) Odaklı Topluluk:** Zindan(Dungeon) ve baskın(raid) içeriklerine odaklanan, takım koordinasyonunu önemseyen oyuncular.
- Strateji Sevenler:** Farklı mekaniklere adapte olmayı ve strateji geliştirmeyi seven oyuncular.

2. Mevcut Sistem Analizi

2.1. Mythic+ Anahtar Taşı Sistemi

Mythic+ sistemi, World of Warcraft'ın PvE içeriklerine stratejik derinlik ve dinamik zorluk seviyeleri ekleyerek oyuncuların takım koordinasyonu ve bireysel yeteneklerini test eder. Sistem, her biri belirli bir zindana ve başlangıç zorluk seviyesine özgü "anahtar taşları" (keystone) kullanılarak başlatılır.

Sistem İşleyişi

Başlangıç:

Oyuncular, bir Mythic+ anahtar taşı kullanarak;

- Anahtar taşı kullanarak zindanı başlatır. Her anahtar taşı, bir zindana ve zorluk seviyesine (örneğin, "The Necrotic Wake +5") özeldir.

Zorluk Seviyesi Artışı:

- Zindanı belirtilen süre içinde tamamlayan oyuncuların anahtar taşı seviyesi yükselir. Daha yüksek seviyelerde:
 - Düşmanların sağlık ve hasar değerleri artar.
 - Ek affix'ler devreye girer.

Başarısızlık Durumu:

- Zindanın süresinde tamamlanamaması durumunda anahtar taşı seviyesi bir kademe düşer. Oyuncular, aynı zindanı yeniden deneme şansı kazanır.



Grup Yapısı:



Mythic+ zindanları, beş kişilik gruplar halinde tamamlanır. Her oyuncunun grup içindeki belirli bir rolü vardır:

1. Tank:

- Düşmanların dikkatini (aggro) çeker ve grubun diğer üyelerini korur.
- Tanklar, düşmanların kontrolsüz saldırular yapmasını engellemek için konumlandırmayı ve mekaniklere uygun şekilde hareket etmeyi yönetir.

2. Healer:

- Grup üyelerinin sağlıklarını (health) iyileştirme sorumluluğunu üstlenir.
- Healer ayrıca, belirli affix'lerin yarattığı debuffları temizleyerek grubun hayatı kalmasını sağlar.

3. DPS (Damage Dealers):

- 3 oyuncu DPS rolündedir ve görevleri düşmanları mümkün olan en hızlı şekilde etkisiz hale getirmektir.
- DPS oyuncuları, hem tek hedef (single-target) hem de alan etkili (AoE) hasar verme stratejilerini optimize eder.

2.2. Affix Mekanikleri

- Affix'ler, Mythic+ zindanlarına eklenen ve her hafta değişen özel modifikasyonlardır. Bu affix'ler, oyuncuların stratejilerini ve takım kompozisyonlarını etkiler. Örneğin, "Tyrannical" affix'i bossların güçlenmesine neden olurken, "Fortified" affix'i normal düşmanların güçlenmesine yol açar. Diğer affix'ler ise çevresel tehlikeler veya ek düşmanlar gibi zorluklar ekler.
- Affix'ler, zorluk seviyesine bağlı olarak eklenir ve oyuncuların her hafta değişen zorluklara adapte olmalarını gerektirir. Bu dinamik yapı, oyuncuların stratejilerini sürekli olarak gözden geçirmelerini ve takım kompozisyonlarını optimize etmelerini teşvik eder.
- Mythic+ sistemi, oyunculara sürekli artan bir zorluk seviyesi ve değişen mekanikler sunarak, PvE içeriğine derinlik ve tekrar oynanabilirlik kazandırır. Bu sistem, oyuncuların yeteneklerini ve takım koordinasyonlarını sürekli olarak test eder ve geliştirir.



Bu affix'ler, oyuncuların stratejilerini ve takım kompozisyonlarını etkiler.

Örnek Affix'ler

- Tyrannical:** Bossların sağlık ve hasar değerlerini artırır, boss dövüşlerini daha zorlu hale getirir.
- Fortified:** Normal düşmanları güçlendirir, trash mob'ların temizlenmesini daha zorlu hale getirir.
- Explosive:** Savaş sırasında patlayan küreler oluşturur; bu küreler zamanında yok edilmezse büyük hasar verir.
- Sanguine:** Öldürülen düşmanlar yerde kan havuzu bırakır. Bu havuzlar düşmanları iyileştirir ve oyunculara zarar verir.



Affix Seviyeleri

Zorluk seviyesine göre devreye giren affix sayısı artar:

- +2 seviyesinde: 1 affix
- +4 seviyesinde: 2 affix
- +7 seviyesinde: 3 affix
- +10 ve üzeri seviyelerde: 4 affix

Bu yapı, oyuncuların her hafta değişen koşullara adapte olmasını ve farklı takım kompozisyonları denemesini gerektirir.

2.3. Great Vault ve Ödül Sistemi

Mythic+ sistemi, zindan deneyiminin ötesine geçen ödül mekanikleriyle desteklenir. **Great Vault**, oyuncuların bir hafta boyunca tamamladıkları içeriklere bağlı olarak ödül kazanmasını sağlar.

Great Vault İşleyışı:

1. Mythic+ Zindanlarının Tamamlanması:

- Tamamlanan 1, 4 ve 8 zindan, Great Vault'ta ek ödül seçenekleri açar.
- Daha yüksek zorluk seviyelerinde tamamlanan zindanlar, ödüllerin eşya seviyesini artırır.

YAZAN: HÜSEYİN DEMİREL

2. Ödül Eşya Seviyeleri

- Great Vault'tan alınan ödüllerin eşya seviyeleri, oyuncuların bir önceki hafta tamamladıkları içeriklerin zorluk seviyesine bağlıdır. Aşağıdaki tablo, Mythic+ zindanlarının tamamlanma seviyesi ile alınan ödülleri karşılaştırmalı olarak gösterir:

MYTHIC+ SEVİYESİ	ZİNDAN SONU EŞYA SEVİYESİ	HAFTALIK GREAT VAULT EŞYA SEVİYESİ
MYTHIC 0	593 (VETERAN 4/8)	603 (CHAMPION 3/8)
MYTHIC +2	597 (CHAMPION 1/8)	606 (CHAMPION 4/8)
MYTHIC +3	597 (CHAMPION 1/8)	610 (HERO 1/6)
MYTHIC +4	600 (CHAMPION 2/8)	610 (HERO 1/6)
MYTHIC +5	603 (CHAMPION 3/8)	613 (HERO 2/6)
MYTHIC +6	606 (CHAMPION 4/8)	613 (HERO 2/6)
MYTHIC +7	610 (HERO 1/6)	616 (HERO 3/6)
MYTHIC +8	610 (HERO 1/6)	619 (HERO 4/6)
MYTHIC +9	613 (HERO 2/6)	619 (HERO 4/6)
MYTHIC +10 VE ÜZERİ	613 (HERO 2/6)	623 (MYTH 1/4)

3. Algari Merit Tokenları:

- Eğer oyuncular Great Vault'tan ödül seçmezse, bunun yerine token kazanırlar. Bu tokenlar:
 - Altın, soket materyalleri veya özel ekipmanlarla takas edilebilir.

Ödül Sistemi: Great Vault, oyunculara bir hafta boyunca harcadıkları çabanın karşılığını verme amacını taşır. Özellikle Mythic+ zindanlarındaki performans, bu ödül sisteminde önemli bir rol oynar.

2.4. Mythic+ ve Vault Arasındaki Bağlantı

Mythic+ sistemi ve Great Vault, oyuncuların performanslarına dayalı ödüller kazanmasını sağlar. İki ana ödül mekanizması şunlardır:

- Zindan Sonu Ödülleri:**
 - Zindan tamamlandıktan hemen sonra alınır.
 - Elde edilen ödül seviyesi, zindanın zorluk seviyesiyle orantılıdır.
- Haftalık Vault Ödülleri:**
 - Oyuncuların bir hafta boyunca gösterdiği çabayı ödüllendirir.
 - Daha yüksek seviyelerde zindan tamamlamak, daha değerli ekipmanlara erişim sağlar.

Bu sistem, oyunculara kısa vadeli motivasyon sağlarken, uzun vadeli gelişimlerini de destekler.



3. Beğenilen Mekanik: Mythic+ Sistemi

World of Warcraft'ın Mythic+ sistemi, benim oyun deneyimimde öne çıkan en başarılı mekaniklerden biri. Bu sistemi özellikle beğenmemin nedeni: dinamik yapısı, oyuncuları sürekli olarak zorlaması ve takım koordinasyonunu üst düzeyde önemsemesidir. Hem bireysel oyuncu becerilerini hem de takım uyumunu geliştiren bu mekanik, World of Warcraft'ı yalnızca bir oyun değil, aynı zamanda bir strateji ve ekip çalışması simülasyonu haline getiriyor.

3.1. Sürekli Meydan Okuma

Mythic+ sistemi, her seviyede oyunculara yeni bir meydan okuma sunuyor. Zorluk seviyesinin artışıyla birlikte düşmanların sağlık ve hasar değerlerinin yükselmesi, takım olarak daha dikkatli planlama yapmayı gerektiriyor. Ayrıca, her hafta değişen affix'lerin getirdiği değişiklikler sayesinde hiçbir zindan koşusu birbirinin aynısı olmuyor. Bu, oyunu hem dinamik hem de tekrar oynanabilir kılmıştır.

Zindanın belirli bir süre içinde tamamlanması gerekiyor, stratejik kararların ne kadar hızlı ve doğru alınması gerektiğini sürekli hatırlatıyor. Bu zaman baskısı, beni her zindanda daha iyi performans göstermeye teşvik ediyor.

3.2. Stratejik Derinlik

Strateji geliştirmek, Mythic+ sistemini benim için vazgeçilmez kılan en önemli unsurlardan biri. Takım kompozisyonunu doğru şekilde planlamak, hangi sınıfların hangi rollerde yer alacağını düşünmek ve affix'lere uygun yetenekleri optimize etmek, her koşuyu adeta bir satranç maçı gibi hissettiriyor. Örneğin:

- "Tyrannical" affix'i: Bossların güçlenmesi nedeniyle tüm takımın boss mekaniklerine tamamen hâkim olması gerekiyor.
- "Fortified" affix'i: Trash mob gruplarına odaklanmayı gerektiriyor, bu da AoE (alan etkili hasar) yeteneklerini ön plana çıkarıyor.

Bu tür detaylar, Mythic+ sisteminin yalnızca bir zorluk seviyesi artırma mekanizmasından çok daha fazlasını olduğunu gösteriyor.

3.3. Takım Uyumu ve İletişim

Mythic+ sistemi, takım içi iletişim ve uyumun başarının anahtarı olduğu bir yapı sunuyor. Tank, healer ve DPS rollerinin doğru bir şekilde dağılması, affix'lere göre görev paylaşımı yapılması ve zindan rotasının iyi planlanması hayatı önem taşıyor. Takım olarak alınan her kararın başarıya etkisini görmek beni bu sisteme daha da bağlıyor.

Örneğin, "Explosive" affix'i sırasında, DPS oyuncularının patlayan kürelere hızlıca tepki vermesi gerekiyor. Bu da takım üyeleri arasında sürekli bir iletişim gerektiriyor ve grubun koordinasyonunu bir üst seviyeye taşıyor.



3.4. Ödül Mekanığı

Mythic+ zindanlarının sonunda gelen ödüller, bu sistemi benim için daha da motive edici kılıyor. Zindanın hemen sonunda alınan ödüller anlık bir tatmin sağlarken, haftalık Great Vault ödülleri daha uzun vadeli hedefler belirlememe yardımcı oluyor. Ayrıca, zorluk seviyesi arttıkça ödüllerin değerinin de artması, hem bireysel gelişim hem de PvE performansımı sürekli olarak yükseltmemi sağlıyor.

3.5. Kişisel Gelişim ve Rekabet

Mythic+ sistemi, sadece bir oyun modu değil, aynı zamanda bir gelişim platformu. Her zindanda yaptığım hatalardan ders çıkarıyorum ve bir sonraki koşuya daha hazırlıklı bir şekilde giriyyorum. Bu sürekli gelişim döngüsü, sistemi benim için eğlenceli ve anlamlı kılıyor. Ayrıca, liderlik tablosunda daha yukarı sıralara çıkma hedefi, rekabetçi yönümü de ortaya çıkarıyor.

Sonuç olarak, Mythic+ sistemi benim oyun deneyimimde en beğendiğim mekaniklerden biri. Strateji, takım oyunu, kişisel gelişim ve sürekli değişen meydan okumalar sunması, bu sistemi vazgeçilmez kılıyor. Bir oyuncu olarak, her hafta yeni bir zindana girerken bu mekanikten aldığım keyif, beni her seferinde daha iyisini yapmaya teşvik ediyor.

4. Beğenilmeyen Mekanikler ve Sorunlar

World of Warcraft'ın Mythic+ sistemi genel olarak başarılı bir mekanik sunuyor olsa da, oyuncu deneyimini olumsuz etkileyebilecek bazı eksiklikler ve dengesizlikler bulunuyor. Özellikle sınıf dengesi, affix mekanikleri ve topluluk davranışları bu sistemin zayıf yönleri olarak öne çıkıyor. İşte benim gözlemlediğim sorunlar:

4.I. Sınıf ve Rol Dengesizlikleri

4.I. I. Priest ve Mass Dispel Ayrıcalığı

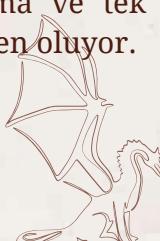
Sorun: "Afflicted" affix haftalarında Priest'in "Mass Dispel" yeteneği, debuff'ları toplu olarak temizleme becerisiyle diğer destek sınıflarına karşı ciddi bir avantaj sağlıyor. Druid veya Paladin gibi diğer sınıflar, bu affix karşısında daha az etkili kalıyor ve gruplar tarafından tercih edilmiyor.

Sonuç: Bu durum, topluluk içinde belirli sınıflara karşı bir dışlama ve tek tip meta gruplarının oluşmasına neden oluyor.



CASE STUDY FOR
MYM BİLGİSİ

YAZAN: HÜSEYİN DEMİREL



4.I. 2. Beast Mastery Hunter'ın Dezavantajı

Sorun: Beast Mastery Hunter, tek hedef odaklı yapısıyla “*Fortified*”

affix gibi **AoE** hasarı gerektiren haftalarda tercih edilmiyor. Buna karşılık,

Marksmanship Hunter yüksek AoE hasar kapasitesiyle bu haftalarda daha çok tercih ediliyor.

Sonuç: Beast Mastery oyuncuları, gruplar



tarafından sıkılıkla dışlanıyor ve bu durum, sınıf seçiminin oyun içi kabul edilebilirlik açısından önemini artırıyor.

4.I. 3. Afflicted Soul Mekaniği

Sorun: Afflicted Soul mekanikleri, yalnızca debuff temizleme veya iyileştirme yoluyla etkisiz hale getirilebiliyor. Ancak Rogue ve Warrior gibi sınıflar bu mekaniklere karşı tamamen etkisiz kalıyor.

Sonuç: Bu sınıflar, belirli affix haftalarında neredeyse hiç tercih edilmiyor, bu da oyun topluluğunda sınırlı çeşitliliğe yol açıyor.

4.2. Affix Mekaniklerinin Tekdüzeligi

Affix'lerin değişkenlik sağlamasına rağmen, bazı haftalar belirli affix kombinasyonları oyunu monoton hale getiriyor. Örneğin:

- Explosive ve Volcanic Kombinasyonu: Aynı anda hem patlayan kürelere odaklanmak hem de kaçınma mekaniklerini yönetmek oyuncular için sıkıcı hale gelebiliyor.
- Necrotic Affix: Tankların sürekli olarak düşmanlardan kaçmak zorunda kaldığı haftalar, diğer oyuncular için yorucu ve tahmin edilebilir bir hale geliyor.

4.3. Vault Ödül Sisteminin Dezavantajları

- Great Vault sistemi, ödül teşviki sağlıyor olsa da bazı eksiklikler barındırıyor:
- **Ödül Seçiminin Sınırlılığı:** Haftalık ödül seçiminde yalnızca bir seçenek almak, özellikle uzun bir hafta boyunca yüksek seviyelerde zindan tamamlayan oyuncular için motivasyon kaybına yol açabiliyor.
- **Algari Merit Tokenları:** Vault'tan bir ödül seçilmediğinde verilen tokenların ödüllerle kıyaslandığında düşük değer taşıması, oyuncular arasında memnuniyetsizlik yaratıyor.



4.4. Topluluk Davranışları

Mythic+ sistemi, oyuncular arasındaki rekabeti artırıyor olsa da, topluluk içindeki toksik davranışları da tetikleyebiliyor:

- **Sınıf ve Rol Ayrıcalıkları:** Yüksek seviyelerde belirli sınıf ve roller dışındaki oyuncuların gruplara alınmaması.
- **Zayıf Performanslı Oyuncuların Suçlanması:** Bir zindan başarısız olduğunda, düşük hasar veya iyileştirme yapan oyuncuların suçlanması topluluk içindeki huzuru olumsuz etkiliyor.

Sonuç:

Mythic+ sistemi genel anlamda başarılı bir mekanik olsa da, sınıf dengesizlikleri, affix tasarımlarındaki monotonluk ve topluluk davranışları bu sistemin zayıf noktalarını oluşturuyor. Bu sorunların çözülmesi, oyuncu memnuniyetini artırabilir ve Mythic+ sisteminin daha kapsayıcı hale gelmesini sağlayabilir.

5. Önerilen İyileştirmeler

Mythic+ sistemi, oyuncular için birçok eğlenceli ve rekabetçi mekanik sunsa da, mevcut zorluklar ve dengesizliklerin çözülmesi sistemin daha kapsayıcı, adil ve stratejik bir hale gelmesini sağlayacaktır. Aşağıda bu sorunlara yönelik önerdiğim iyileştirmeler yer almaktadır:

5.1. Dinamik ve Adil Affix Sistemi

Affix Atamalarının Dinamikleştirilmesi

- Zindanlar, farklı böülümlere ayrılarak her bölüm için farklı bir affix atanabilir. Bu durum, tüm zindanı tek bir affix kombinasyonuna bağlı olmaktan çıkarır ve oyuncuların her bölümde farklı stratejiler geliştirmesini sağlar.
- Örneğin, bir zindanın ilk bölümünde "Sanguine", ikinci bölümünde "Explosive" gibi affix'lerin bulunması oyuncuların daha fazla düşünmesini ve strateji oluşturmasını teşvik eder.

Affix'lerin Çeşitlendirilmesi

- Belirli affix'lere karşı kullanılabilecek alternatif mekanikler eklenebilir. Örneğin:
 - Afflicted Soul: Sadece dispel veya iyileştirme ile değil, aynı zamanda Crowd Control (kitle kontrolü) veya Interrupt (kesme) yetenekleriyle etkisiz hale getirilebilir.
 - Necrotic: Tanklar için süreli bir bağılık etkisi veya düşmanlardan uzaklaşmadan temizleme fırsatı sunan mekanikler eklenebilir.

Affix Sezonları

- Her sezon için affix havuzu yenilenebilir. Bu, oyuncuların her sezonda farklı affix kombinasyonlarıyla karşılaşmasını sağlar ve sistemin tazeliğini korur.



5.2. Sınıf ve Rol Dengesizliklerinin Azaltılması

Affix'lere Özel Bonuslar

- Dezavantajlı sınıflar için haftalık buff mekanikleri uygulanabilir.
Örneğin:

- Beast Mastery Hunter gibi AoE hasarı düşük sınıflar için geçici AoE hasarı artırıcı bonuslar.
- Priest dışındaki sınıflar için geçici dispel yetenekleri eklenebilir.

Daha Kapsayıcı Mekanikler

- Affix'ler, belirli sınıf veya yeteneklere bağlı olmaktan çıkarılarak daha genel mekaniklere dönüştürülebilir. Bu, örneğin "Afflicted Soul" gibi affix'lerin sadece Priest sınıfına avantaj sağlamasını engeller.

5.3. Vault ve Ödül Sisteminin Geliştirilmesi

Ek Ödül Seçenekleri

- Great Vault ödüllerini seçerken birden fazla ödül alabilme şansı eklenebilir. Örneğin, 8 veya daha fazla zindan tamamlayan oyuncular için 2 ödül alma hakkı tanınabilir.

Tokenların Değerinin Arttırılması

- Algari Merit Tokenları daha değerli ödüllerle takas edilebilir hale getirilebilir. Örneğin, belirli bir miktar token biriktirerek oyuncular doğrudan bir yüksek eşya seviyesi ödülü alabilir.

Sezonluk Vault Bonusları

- Sezon boyunca belirli sayıda zindan tamamlayan oyuncular için sezon sonunda ek bir Vault ödülü sunulabilir.

5.4. Topluluk Dinamiklerini İyileştirme

Otomatik Eşleşme Sistemi

- Belirli bir zorluk seviyesine kadar otomatik eşleşme sistemi getirilebilir. Bu, özellikle düşük seviyeli Mythic+ anahtar taşlarına sahip oyuncuların gruplar bulmasını kolaylaştırır.

Pozitif Davranış Teşvikleri

- Başarılı bir zindan koşusundan sonra oyuncuların birbirine olumlu geri bildirim verebileceği bir sistem eklenebilir. Örneğin, takım arkadaşlarına "Mükemmel Koordinasyon" gibi rozetler verilebilir.

5.5. Daha Çeşitli Ödül Sistemleri

Kozmetik Ödüller

- Mythic+ sistemi için eşsiz kozmetik ödüller eklenebilir. Örneğin:
 - Yüksek zorluk seviyelerini tamamlayan oyuncular için özel binekler veya transmog ekipmanları.
 - Sezon sonunda, belirli bir seviyenin üzerinde performans gösteren oyunculara özel unvanlar.

Zindan Sonu Ekipman Yükseltmeleri

- Zindan sonunda alınan ekipmanlar için doğrudan bir yükseltme sistemi eklenebilir. Örneğin, zindanı belirli bir sürede tamamlamak, ekipmanın seviyesini bir kademe artırabilir.

YAZAN: HÜSEYİN DEMİREL

5.6. Yeni Oyun Modları

Zorluk Seviyesine Göre Yeni Modifikasyonlar

- Belirli seviyelerden sonra (örneğin +20 ve üzeri) oyuncuların daha büyük ödüller veya sezona özel mekanikler için yeni zorluk modlarına erişmesi sağlanabilir. Bu modlar:
 - Daha fazla affix eklenmesi.
 - Boss mekaniklerinin güçlendirilmesi gibi yenilikler içerebilir.

Zamana Dayalı Ekstra Ödüller

- Oyuncuların belirli sürelerde zindanları tamamlamasına bağlı olarak ek bonus ödüller verilebilir. Bu, oyuncuların daha yüksek bir rekabet duygusuyla zindana girmelerini sağlayabilir.

Sonuç:

Önerilen bu iyileştirmeler, Mythic+ sistemini hem mekanik hem de topluluk açısından daha adil, daha kapsayıcı ve daha eğlenceli bir hale getirebilir. Bu öneriler, mevcut sistemin güçlü yönlerini korurken zayıf yönlerini ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Mythic+'ın daha sürdürülebilir ve oyuncu dostu bir deneyim sunması için bu düzenlemeler değerlendirilebilir.

6. Uygulama Planı

Önerilen iyileştirmelerin uygulanabilirliği, hem teknik hem de topluluk dinamikleri açısından dikkatlice planlanmalıdır. Mythic+ sistemine yapılacak bu düzenlemeler, oyuncu memnuniyetini artırmayı ve sistemin daha dengeli bir oyun deneyimi sunmasını hedeflemektedir. İşte bu iyileştirmelerin uygulanması için aşamalı bir plan:

6.1. Teknik Uygulama Adımları

1. Dinamik Affix Algoritmasının Geliştirilmesi

- Hedef:** Zindan bölmelerine rastgele affix ataması yapılmasını sağlayan bir algoritmanın geliştirilmesi.
- Adımlar:**
 - Zindanların böümlere ayrılması (ör. trash mob alanları ve boss dövüş alanları).
 - Her bölüme farklı affix atamasını yöneten bir algoritmanın uygulanması.
 - Oyuncu geri bildirimlerine göre algoritmanın optimize edilmesi.

2. Yeni Affix Çözümlerinin Entegrasyonu

- Hedef:** Mevcut affix'lere karşı daha fazla sınıfın katkı sağlayabileceği alternatif çözümler eklenmesi.
 - Adımlar:**
 - Afflicted Soul gibi affix'lere Crowd Control veya Interrupt mekanikleriyle çözüm yolları eklenmesi.
 - Tank ve healer rolleri için Necrotic affix'ine bağışıklık yeteneği tanımlanması.
 - PTR (Public Test Realm) üzerinde affix değişikliklerinin test edilmesi.

3. Vault Ödüllerinin Geliştirilmesi

- **Hedef:** Vault ödül seçim sisteminin daha adil ve kapsayıcı hale getirilmesi.
- **Adımlar:**
 - a. Haftalık ödül seçeneklerinin artırılması (ör. 8+ zindan tamamlayan oyuncular için 2 ödül alma şansı).
 - b. Algari Merit Tokenlarının değerli ekipmanlarla takas edilebilir hale getirilmesi.
 - c. Sezonluk Vault bonuslarının tanımlanması.

4. Kozmetik ve Motivasyonel Ödüllerin Eklenmesi

- **Hedef:** Oyunculara, performanslarına bağlı olarak kozmetik ödüller ve unvanlar sağlanması.
- **Adımlar:**
 - a. Belirli seviyeler üzerinde zindan tamamlayan oyuncular için özel binekler veya transmog setleri oluşturulması.
 - b. Sezon sonunda liderlik tablosundaki en iyi oyunculara unvanların dağıtılması.

5. Topluluk Teşvik Sisteminin Geliştirilmesi

- **Hedef:** Olumlu topluluk davranışlarını teşvik eden bir sistem eklenmesi.
- **Adımlar:**
 - a. Takım üyelerinin birbirine geri bildirim verebileceği bir rozet sistemi oluşturulması.
 - b. Otomatik eşleşme sisteminin, belirli seviyelere kadar oyunculara destek sunacak şekilde devreye alınması.

6.2. Test Süreci

1. PTR (Public Test Realm) Üzerinde Test

- **Hedef:** Yeni affix mekanikleri, ödül sistemleri ve dinamik yapıların topluluk tarafından test edilmesi.
- **Adımlar:**
 - a. Oyunculara yeni affix ve Vault sistemlerinin test edilebileceği bir PTR ortamı sağlanması.
 - b. Oyuncu geri bildirimlerinin toplanması ve düzenlemelerin yapılması.

2. Kapalı Beta Testleri

- **Hedef:** Özellikle yeni algoritmaların ve ödül sisteminin performansının ölçülmesi.
- **Adımlar:**
 - a. Belirli bir oyuncu grubuyla kapalı beta testlerinin gerçekleştirilmesi.
 - b. Teknik sorunların giderilmesi ve sistemin optimize edilmesi.

3. Aşamalı Yayınlama

- **Hedef:** Tüm değişikliklerin kademeli olarak ana oyuna entegre edilmesi.
- **Adımlar:**
 - İlk aşamada dinamik affix sistemi ve yeni ödül mekanikleri eklenmesi.
 - İkinci aşamada kozmetik ödüller ve topluluk teşvik sistemlerinin devreye alınması.

YAZAN: HÜSEYİN DEMİREL

6.1. Sürekli Geliştirme ve İzleme

- **Oyuncu Geri Bildirimleri:**

Yeni mekanikler ve sistemlerle ilgili oyuncu geri bildirimlerinin düzenli olarak toplanması.

- **Liderlik Tabloları İzleme:**

Sınıf dengesizliklerinin ve topluluk davranışlarının liderlik tablolarına etkisinin incelenmesi.

- **Sezonluk Güncellemeler:**

Her sezon başında affix havuzu ve ödül sistemlerinin yenilenmesi.

Sonuç

Bu uygulama planı, önerilen değişikliklerin kademeli olarak devreye alınmasını ve Mythic+ sisteminin daha kapsayıcı, dengeli ve eğlenceli bir hale gelmesini hedeflemektedir. Sistem, oyuncuların geri bildirimlerine dayalı olarak sürekli geliştirilerek dinamik bir yapıda tutulabilir.

7. Kapanış

Mythic+ sistemi, World of Warcraft'ın PvE içeriklerinde dinamik bir meydan okuma sunarak, oyunculara sürekli gelişim ve strateji odaklı bir oyun deneyimi sağlamıştır. Ancak, mevcut sorunlar ve sınırlamalar, bu sistemin potansiyelini tam anlamıyla ortaya koymasını engelleyebilir. Önerilen iyileştirmeler ve düzenlemeler, Mythic+ sistemini sadece bireysel oyuncu deneyimini değil, topluluk dinamiklerini de olumlu yönde geliştiren bir mekanik haline getirebilir.

Bu dokümdanda:

- **Mevcut Sistem Analizi:** Mythic+ sisteminin temel işleyişi, affix mekanikleri ve Vault ödül yapısı detaylı bir şekilde ele alınmıştır.
- **Beğenilen ve Beğenilmeyen Mekanikler:** Sistem içerisindeki güçlü ve zayıf noktalar analiz edilerek, oyuncular üzerindeki etkileri tartışılmıştır.
- **Önerilen İyileştirmeler:** Sınıf dengesizlikleri, affix monotonluğu ve Vault ödül sistemine yönelik somut ve uygulanabilir çözümler sunulmuştur.
- **Uygulama Planı:** Önerilen düzenlemelerin teknik ve topluluk bazlı bir yaklaşım ile nasıl hayatı geçirilebileceği detaylandırılmıştır.
- **Beklenen Sonuçlar:** İyileştirmelerin, Mythic+ sistemini daha kapsayıcı, adil ve eğlenceli hale getireceği öngörülümüştür.

Son olarak,

Mythic+ sistemi, sadece bir zindan zorluğu değil, aynı zamanda oyuncular için bir strateji, ekip çalışması ve bireysel gelişim arenasıdır. Bu mekanik, doğru şekilde optimize edildiğinde, topluluğun daha geniş bir kısmını kapsayabilir ve oyunun en çok tercih edilen içeriklerinden biri olarak konumunu güçlendirebilir. Bu case Mythic+ sisteminin daha adil, erişilebilir ve eğlenceli bir hale getirilmesine katkı sağlanması hedeflemiştir.

YAZAN: HÜSEYİN DEMİREL