

iWs Games

iWsMMO

Kendi dünyamız. Kendi MMO'muz.

PC MMORPG Yatırımcı Sunumu

Ekim 2026

iWsMMO çalışma adıdır. Görsel, projenin tanıtım videosundan alınmıştır.

Emek vermeye değer bir MMO dünyası

Oyuncunun uzun süre emek vermek isteyeceği bir dünya kuruyoruz.

Klasik MMORPG ruhunu, kendi geliştirdiğimiz modüler sistemlerle birleştiriyoruz. Av, görev, ekipman ve birlikte oynama bu dünyanın merkezinde.



17 Ekim 2026 oyun içi geliştirme görüntüsü. Görseller ve arayüz geliştirme aşamasındadır.

Yeni nesil MMORPG sahnesinde küresel hedef

Unreal Engine 5'in güncel sürümüyle görsel şölen ve optimize MMO deneyimi hedefliyoruz.

Dünya çapında oyuncular

Keşif, akıcı savaş ve güçlü topluluklar arayan PC oyuncularına uzun yıllar yaşamak isteyecekleri bir dünya sunmak istiyoruz.

Görsellik ve performans birlikte

Kendi modüler MMO mimarimizle dünya içeriğini, istemci ve sunucu performansını birlikte geliştiriyoruz.

Kalite referansı	Öne çıkan deneyim
AION 2	Geniş dünya, özgür keşif ve modern görsellik
Black Desert	Akıcı aksiyon, ayrıntılı karakterler ve zengin yaşam sistemleri
iWsMMO vizyonu	Gelişen bir dünya, sınıf temelli savaş ve oyuncu ekonomisi

Uluslararası ürün vizyonu. Kademeli üretim, topluluk testleri ve ölçülen performansla büyüme.

Beş sınıf. Beş farklı yol.



BÜYÜCÜ YETENEK TESTİ



AÇIK DÜNYADA KEŞİF



Savaşçı

Yakın dövüş



Suikastçı

Çevik yakın dövüş



Büyücü

Büyü ve alan yetenekleri



Okçu

Menzilli saldırılar



Rahip

İyileştirme ve destek

Oyuncunun kendi gelişim temposu

iWMMO - YOLCULUĞUN

Görev Günlüğü

Tümü

Devam eden

Teslime hazır

Tamamlanan

GÖREVLER

4 GÖREV

3

Solucan Tehdidi

✓ Teslime hazır

10 / 10

5

Orman Yolunu Temizle

◊ Devam ediyor

12 / 15

4

Şifacının İsteği

✓ Teslime hazır

5 / 5

8

Madenin Gölgesinde

◊ Devam ediyor

2 / 8

✓ Teslime hazır

◊ Devam ediyor

✓ TESLİME HAZIR

Solucan Tehdidi

Kasaba çevresi - Seviye 3

Kasabaya giden yoldaki solucanları temizle. Tüccarlar yolun yeniden güvenli olmasını bekliyor.

HEDEFLER

Tamamlandı

✓ Solucanları yen

10 / 10

Ödülünü almak için Muhafız Arin ile konuş.

ÖDÜLLER

250 EXP

180 altın

5 sağlık iksiri

NPC'ye git

Takibi bırak

Muhafız Arin

Yan görev

Av ve görev birlikte

Oyuncu yaratık avlayarak ilerler. Açılan görevlerden istediklerini aynı anda alır ve toplu teslim eder.

İlk alanın mevcut içeriği

4 bölgede 28 düşman profili
20 isteğe bağlı görev
20 aktif görev kapasitesi

Arayüz önizlemesi test verisi içerir. Sayılar 21 Ekim 2026 ilk alan kurulumuna aittir.

05

Oyuncu pazarı ve ekipman gelişimi



Oyuncu ticareti

Alış ve satış pazarı, fiyatlandırma ve doğrudan takas.

Eşya gelişimi

Ganimet, ekipman ve yükseltme sistemleriyle karakter gelişimi.

Yeni oyuncu pazarı arayüzünün test verileriyle alınmış önizlemesi.

Bir oyundan, MMO üretim teknolojisine



İnsansı düşman



Farklı iskelet ve animasyon



Farklı yaratık içeriği

İlk ürünümüz iWsMMO. Aynı modüler temel üzerinde, dünyası ve kuralları birbirinden tamamen farklı bağımsız MMO'lar üretmeyi hedefliyoruz.

Yatırımın uzun vadeli değeri: ilk oyunumuzla birlikte gelişen, yeni MMO'ların üretimini hızlandıracak teknoloji.

MMO üretimi için özelleştirdiğimiz UE5 temeli

UE5 tabanını, kendi modüler MMO sistemlerimiz ve editör araçlarımızla üretime uyarlıyoruz.

Alan	Mevcut araç kapsamı
Düşman ve yetenek	Davranış, değerler, animasyon ve efekt atama
Eşya ve ekonomi	Katalog, satıcı, yükseltme ve gelişim ayarları
Görev ve dünya	Hedef, ödül, haritada bulma ve düşman grubu taşıma
Arayüz ve içerik	Tema, yerleşim, pet ve zindan düzenleme

Uzun vadeli hedefimiz, farklı MMO projelerini daha hızlı ve verimli geliştirebilen bir üretim teknolojisi ve şirket yapısı.

Mevcut aşama: entegre geliştirme sürümü

Bugün mevcut	Yatırımla doğrulanacak
Unreal Engine ve Dedicated Server	Gerçek oyuncularla kapalı alfa
Karakter, savaş ve yetenek sistemleri	Savaş hissi, sınıf dengesi ve ilk saat deneyimi
Envanter, pazar, takas, klan ve görevler	Ekonomi dengesi ve oyuncu tutma
Backend ve SQL kalıcılığı	Güvenlik, yeniden bağlanma ve yük testleri

Kuracağımız ekip, hazır geliştirme temelini içerik, kalite ve oyuncu deneyimi açısından ileri taşıyacak.

Gelir modeli önerisi

Oynaması ücretsiz giriş

Önce oyun deneyimi ve topluluk. Gelir modelini kapalı alfa geri bildirimiyle netleştireceğiz.

Kozmetik satışlar

Karakter, ekipman görünümü ve hesap kişiselleştirme.

Sezonluk içerik

Kozmetik ödüller ve ilerleme içeriği için test edilecek paketler.

Fiyatlandırma ve paket kapsamı kapalı alfa geri bildirimiyle şekillenecek. Bu slayt bir model önerisidir.

Pazara giriş: toplulukla başlayan testler

01 Geliştirmeyi görünür kılmak

YouTube ve Instagram'da düzenli oyun içi geliştirme paylaşımları. Web sitesinde oyun odaklı tanıtım.

02 İlk test topluluğu

Başvuru ile kapalı alfa. Küçük gruplarla ilk saat deneyimi, parti oyunu ve ekonomi testi.

03 Talebi ölçmek

Steam mağaza ve istek listesi çalışması. Uygun içerik üreticileriyle ölçülebilir test kampanyaları.

04 Kademeli büyümek

Oyuncu tutma ve teknik kararlılık sonuçlarına göre test davetlerini ve pazarlama bütçesini artırmak.

Web ve sosyal kanallar mevcut. Alfa başvurusu, Steam sayfası ve kampanyalar plan aşamasındadır.

Ekibimiz ve yayın tecrübemiz

İsmail Korkmaz

Kodlama ve Tasarım

Furkan Korkmaz

Kodlama ve Tasarım



Hidden Heir Steam'de

İsmail Korkmaz ekip kurulumunu, ofis ve ekipman ihtiyaçlarını, projenin tüm yönetimini üstlendi. Oyunu tamamlayıp yayımladı.

Önceki ofis ve ekip deneyimimizi, bu kez sürdürülebilir üretim ve ayrı bir tanıtım bütçesiyle büyütmek istiyoruz.

18 aylık çalışma planı önerisi

Dönem	Üretim hedefi	Bir sonraki aşamaya geçiş
Ay 1–3	Ofis ve çekirdek kadro kurulumu. İlk oynanış kesitini toparlama.	Giriş, savaş, görev ve kayıt döngüsünün kararlılığı
Ay 4–9	Kapalı alfa ve sınırlı içerik. Oyuncu geri bildirimiyle dengeleme.	Oyuncu tutma, kritik hata ve ekonomi verileri
Ay 10–18	İçerik genişletme. Kademeli sunucu yükü ve güvenlik testleri.	Beta kapsamı ve sonraki finansman kararını destekleyen ölçümler

Test hedefi: 25, 100 ve 250 eşzamanlı bağlantı kademelerini ölçerek ilerlemek.

Takvim ve bağlantı sayıları plan varsayımdır. Mevcut kapasite veya ticari çıkış taahhüdü değildir.

Birlikte büyütebileceğimiz bir MMO vizyonu

Önce projeyi tanıyın. Potansiyelini birlikte konuşalım.

Önceliğimiz, oyunumuzu ve geliştirdiğimiz teknolojiyi yakından tanımanız.
Vizyonumuzu yatırıma değer bulursanız, uygun ortaklık yapısını ve büyüme planını sizinle birlikte konuşmak isteriz.

Yatırımın ölçeğiyle büyüyen hedefler

Yatırımın ölçeğine göre ekibimizi, içerik üretimini ve geliştirme kapasitemizi büyötmeyi hedefliyoruz.

Daha güçlü bir kaynak, daha geniş bir dünya, daha zengin içerik, kapsamlı testler ve daha etkili uluslararası tanıtım için alan açacak.

Kaynakları, kendi MMORPG oyunumuzu yayımlama ve farklı MMO'lar üretebilen modöler altyapımızı geliştirme öncelikleriyle planlamak istiyoruz.

Hedefler, takvim ve kaynak planı yatırımın kapsamına göre birlikte şekillenecek.

Bir sonraki aşama

**Oyunumuzu yayımlamak.
MMO üretim gücümüzü
büyütmek.**

Bu vizyonu birlikte büyütelim.

Projeyi yatırıma değer bulursanız, sizi tanımak ve birlikte nasıl ilerleyebileceğimizi konuşmak isteriz.

iwsgames.com

[YouTube](#)

[Instagram](#)

[LinkedIn](#)

İsmail Korkmaz ve Furkan Korkmaz



Ek: mevcut kanıt ve açık doğrulamalar

Alan	Bugünkü kanıt	Sonraki kabul
Teknik ürün	Editor ve Dedicated Server build, hedefli otomasyon ve kurulu paket kontrolleri	Uçtan uca gerçek oyuncu oturumu ve yeniden bağlanma
İlk alan içeriği	4 bölge, 28 düşman profili, 112 yerleşim ve 20 görev	Nihai mesh, animasyon, denge ve içerik kalitesi
Performans	Animasyon bütçesi ve mesafeye göre güncelleme altyapısı	Gerçek haritada FPS, server frame süresi ve yük ölçümü
Ticari doğrulama	Web ve sosyal kanallar. İki kişilik kurucu ekip	Oyuncu tutma, satın alma niyeti ve edinme maliyeti

iWsMMO için ticari ölçümler ve MMO ölçeğinde performans, kapalı alfa planının parçasıdır.