

15 SANİYELİK BİR STORYBOARD

Dikey 9:16, ses kapalıyken okunur, kural ilk beş saniyede anlaşılır: eşleştirdiğin renk ateş eden kuledir.

0-2 SN · KANCA



Taçlı bir şampiyon ağır ağır kapıya yürür; kamera kapı çubuğuna yaklaşır.

KAPIYI TUT!

Ses: Boss kükremesi, davul vuruşu

2-5 SN · KURAL



Bir parmak bir eşleşme kaydırır. Zerreler tahtadan kulelerine akar, kuleler ateş eder.

**BİR RENGİ EŞLEŞTİR,
KULESİNİ ATEŞLE**

Ses: Eşleşme çanı, ateş vınlaması

5-8 SN · KARŞILIK



Ay dolu: tek dokunuş ve ay ışınları yoldaki her düşmana aynı anda çarpar.

**TEK DOKUNUŞ. BÜTÜN
DALGA.**

Ses: Yükselen çanlar, patlama, vuruş duraklaması

8-11 SN · ÇEŞİTLİLİK

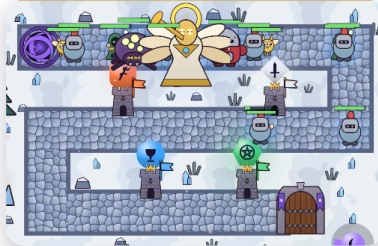


Hızlı kesmeler: çölde kalkanlar, bataklıkta şifacılar, karda bir Yavru Anası.

YENİ DİYAR, YENİ DÜŞMAN

Ses: Müzik yükselir, her vuruşta bir kesme

11-13 SN · BOSS

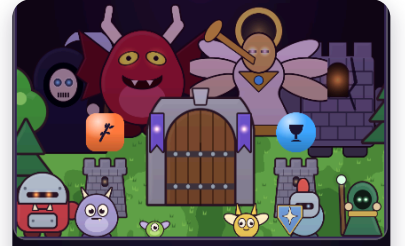


Yargı Zirve'ye iner. Taçlı, flamaları dalgalanan kuleler karşılık verir.

ARKANALARI YEN

Ses: Boss döngüsü, çelik darbesi

13-15 SN · KAPANIŞ KARTI



ARCANA SIEGE

Match tiles to fire the towers. Hold the gate.

PLAY

Ana görsel, logo, nabız gibi atan bir Oyna düğmesi. Mağaza rozetleri.

ÜCRETSİZ OYNA

Ses: Zafer müziği

Neden bu kurgu: kanca bir tehdit (kapıda bir boss), kural ekrandaki tek satırlık metne sığıyor ve karşılık oyunun en tatmin edici anı (bir dalgayı silen birleşim). Her kare oyundan alınmış gerçek oynanış; hiçbir şey sahte değil, böylece reklamın vaadi oyunun ilk dakikasıyla örtüşüyor.

ÜÇ KANCA, TEK KARAR

Prototipin ilk sorusu "eğlenceli mi?" değil, "insanlar onu geri kazanabileceğimiz bir fiyata yükler mi?"

KREATİF VARYANTLARI

VARYANT	İLK 2 SANİYE	NEYİ TEST EDİYOR
A · Tehdit (yukarıda)	Kapıya üç adım uzaklıkta bir şampiyon	Gerilim ve kurtuluş
B · Tatmin	Yol boşalırken tahtayı temizleyen ×5 bir zincirleme	Saf his, match-3 kitlesi
C · Seçim	İki eşleşme parlıyor: kırmızı mı gri mi? Kabadayı zırlı...	Bulmaca, kule savunması kitlesi

TEST TASARIMI

AYAR	
Kanallar	Meta (Facebook/Instagram) ve bir reklam ağı (AppLovin ya da Unity Ads); hybrid-casual testlerin genellikle yapıldığı yerler
Bölgeler	Go / no-go kararı için ABD; kreatiflerde önce iterasyon yapmak için daha ucuz bir 2. kademe bölge (örn. Brezilya, Türkiye)
Sürüm	Bir mağaza sayfasının (ya da soft launch sayfasının) arkasında, analitiği açık Android sürümü
Bütçe	Ucuz bölgede varyant başına yaklaşık 150–250 \$, sonra kazanan ABD'de yaklaşık 500 \$ ile
Süre	Tur başına 3–5 gün; CTR'yi okumadan önce varyant başına en az 1.000 gösterim
Turlar	Kill kararından önce en fazla üç kreatif turu

GO / İTERATE / KİLL (ABD, META)

GO

- CPI ≤ 0,60 \$
- CTR ≥ %3, ağda IPM ≥ 40
- Test kohortundan D1 ≥ %35
- Ortalama 0. gün oynama süresi ≥ 12 dakika

KPI planıyla soft launcha geç.

ITERATE

- CPI 0,60–1,00 \$ ya da
- iyi CTR ama zayıf bir mağaza dönüşümü

Önce kancayı değiştir (en ucuzu), sonra mağaza sayfasını (simge, ilk ekran görüntüsü), sonra oyunun ilk dakikasını.

KİLL

- Üç kreatif turundan sonra CPI 1,00 \$'ın üstünde ya da
- İyi bir CPI'a rağmen D1 %25'in altında

Tema ya da vaat tutmuyor; içeriğe harcamadan önce fanteziyi değiştir (mekân, kahraman).

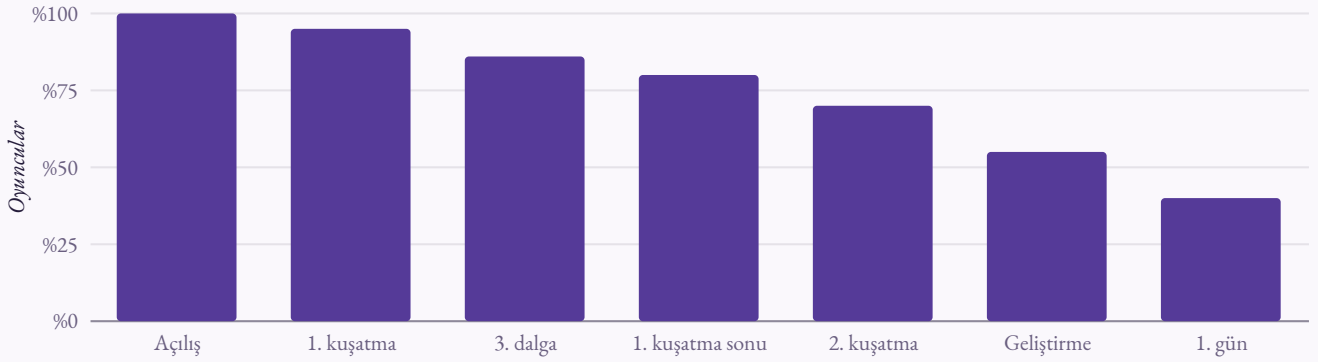
Neden bu sayılar: hybrid-casual oyunlar reklamlardan ve biraz IAP'den kazanır; bu yüzden pratik ilk hedef, kullanıcı başına 30. gün gelirinin yükleme fiyatının üstünde olmasıdır. Arka sayfadaki KPI hedefleriyle (D1 %40, D7 %15, reklam ARPDAU ≈ 0,08 \$) bir kullanıcı 30. güne kadar kabaca 0,55–0,75 \$ kazandırır; devam çizgisinin 0,60 \$ CPI'da olmasının sebebi bu. Bunlar, yayıncının kendi ölçütleriyle değiştirilecek planlama varsayımlarıdır.

NEYİ ÖLÇÜYORUZ, NEYİ DEĞİŞTİRİYORUZ

Her KPI, oyunun **Analytics** üzerinden zaten kaydettiği bir olaya karşılık gelir (on olay; bu sürümde yerel bir JSON-lines dosyasına yazılıyor, gerçek bir SDK aynı arayüzün arkasına takılır).

KPI	HEDEF	ÖLÇÜM	TUTMAZSA
D1 retention	%40	app_open , 1. gün	Oyuna giriş: ilk kuşatma kazanma oranı, 3. dalgada kayıp
D7 retention	%15	app_open , 7. gün	Meta: geliştirme temposu, 2. diyar duvarı, günlük kuşatma
D30 retention	%5	app_open , 30. gün	İçerik derinliği: diyarlar, etkinlikler
Oturum süresi	8–12 dk	oturum zaman damgaları	Çok kısa: koşullar fazla zor; çok uzun: durma noktası yok
Günlük oturum	3+	app_open	Günlük kuşatma hatırlatması, bildirimler
İlk kuşatmada 3. dalgaya ulaşıldı	%90	wave_cleared , 3. dalga	1–2. dalgalar fazla yavaş ya da belirsiz
İlk kuşatma kazanıldı	60–%70	siege_end	Botun %66'sı; oyuncular farklıysa yeniden ayarla
Kayıp başına ikinci şans	30–%40	second_chance / kayıplar	Teklif fazla zayıf ya da reklam yorgunluğu
Reklam ARPDAU	\$0.06–0.10	reklam SDK'sı	Yerleşim sıklığı, ödül değeri
Ödeme yapana dönüşüm	1–%2	mağaza SDK'sı	Başlangıç paketi değeri, reklam kaldırma fiyatı

İLK OTURUM FUNNEL'İ (HEDEFLER)



ZORLUĞU SAHADA OKU

Kuşatmaya, sonuca ve dalgaya göre **siege_end** , botun dalgaya göre kayıp tablosunun gerçek hâlidir. Oyuncular ve botlar ayrıştığında yanılan botlardır: kuşatmayı yeniden ayarla ve testere dişini korumak için kariyer botunu yeniden çalıştır.

EKONOMİYİ OKU

siege_end başına kazanılan altın ile **upgrade_bought** karşılaştırması ve oyuncuların harcanmamış altını ne kadar süre beklettiği. Geliştirmeler gecikiyorsa Kuleler ekranının bir dürtüye ihtiyacı var; altın birikiyorsa fiyatlar fazla yüksek.