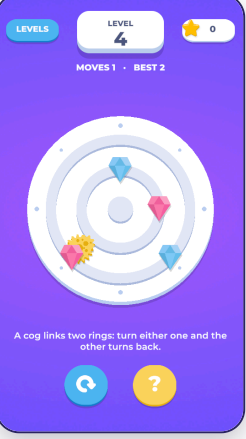
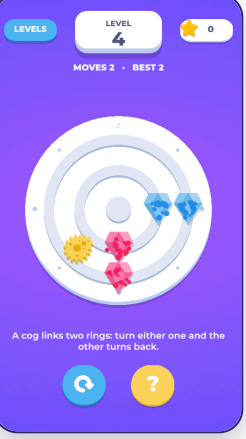
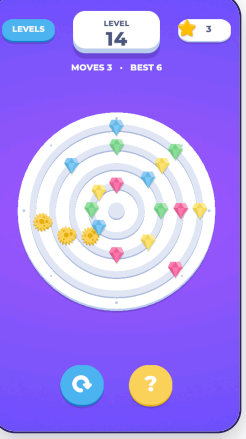
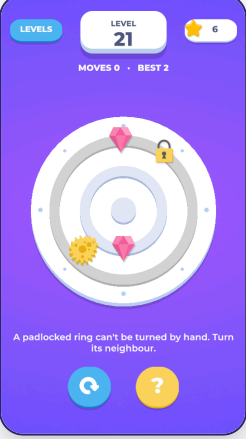
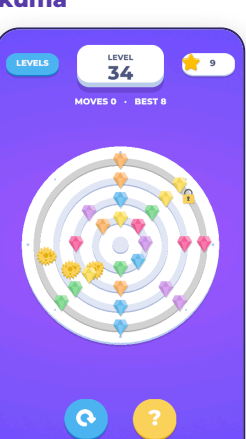
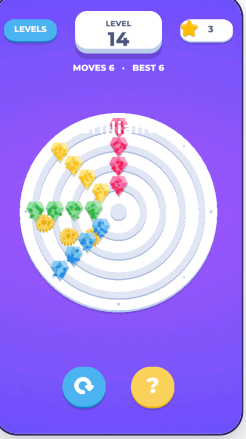


15 saniyelik storyboard

Dikey 9:16, sessizken de okunur: önce ödül (tek hamle, altı temizleme), sonra kural, sonra oyunu ayıran dişli, sonra izleyicinin cevaplamak isteyeceği bir meydan okuma.

0-2 sn • Kanca  Tek dönüş altı rengin hepsini hizalar; altı spoke birlikte temizlenir. TEK HAMLE. ALTI TEMİZLEME. Ses: Dişli tıki, altı patlama	2-4 sn • Kural  A cog links two rings: turn either one and the other turns back. TEK RENGİ HIZALA Ses: Dönüş tıki	4-6 sn • Fark  A cog links two rings: turn either one and the other turns back. DIŞLI İKİSİNİ DE ÇEVİRİR Ses: Dişli vızıltısı, patlama	6-8 sn • Zincir  Üç dişli: tek dönüş dört halkayı da oynatır. TEK HAMLE, HER HALKA Ses: Yükselen vızıltı
8-9,5 sn • Kilit  A padlocked ring can't be turned by hand. Turn its neighbour. KİLİTLİ Mİ? KOMŞUSUNU ÇEVİR Ses: Tok ses	9,5-11 sn • Meydan okuma  24 taşla dolu bir tahta: 34. seviye. EN İYİSİ: 8 HAMLE. YAPABİLİR MİSİN? Ses: Müzik kesilir	11-13,5 sn • Ödül  14. seviyenin son dönüşü: dört renk birden hizalanır ve patlar. BRILLIANT! Ses: Yükselen patlamalar	13,5-15 sn • Kapanış  Üç yıldız ve konfeti; kurguda üstüne başlık ve Oyna butonu eklenir. CLOCKWORK • ÜCRETSİZ OYNA Ses: Kazanma müziği

Her kare gerçek. Bir PlayMode testi ([AdStoryboard_CapturesTheBeats](#)) 4, 14, 21 ve 34. seviyeleri solver'ın hamleleriyle oynar ve her hamleden bir an sonra kare kaydeder; bunlar onların arasından seçildi. Meydan okuma satırı seviyenin gerçek par'ını kullanır.

Üç kanca, tek karar

Bir hyper-casual prototipin ilk sorusu "eğlenceli mi?" değil, "insanlar onu yeterince ucuza yükler mi?"

Kreatif varyantlar

VARYANT	İLK 2 SANİYE	NEYİ TEST EDER
A · Ödül (yukarıda)	Tek dönüş altı spoke'u birden temizler	Türün tatmin edici temizlemesi; en geniş kitle
B · Meydan okuma	Dolu bir tahta ve "En iyisi: 8 hamle. Yapabilir misin?"	Bir sayıyı yenmek isteyen bulmaca oyuncularını
C · Dişli	Yakın çekim: bir dönüş dişli zincirini döndürür, her halka oynar	Kanca dişlinin kendisi mi? (oyunun farkı)

Test tasarımı

AYAR (PLANLAMA VARSAYIMLARI)	
Kanallar	Önce Meta (Facebook/Instagram); geçerse bir ad network
Ülke ve build	ABD Android, analytics açık bir mağaza sayfasının arkasında APK
Turlar	Kill kararından önce en fazla üç kreatif tur; önce kancayı değiştir, en ucuzu o
Okuma	Varyantları ancak her biri CTR'si oturacak kadar gösterim aldıktan sonra karşılaştır

Go / iterate / kill

Go

- CPI \$0,30'un altında ¹
- CTR %2'nin üstünde ²
- Android'de IPM 80'in üstünde ²
- Android'de D1 en az %38 ¹
- Kullanıcı başına 7 günlük oyun süresi 2.000 sn üstü ¹

Arka sayfadaki KPI planıyla soft launch.

Iterate

- CTR iyi ama CPI çizginin üstünde: mağaza sayfası kaybediyor (ikon, ilk ekran görüntüsü)
- CPI iyi ama D1 düşük: ilk dakika (1-5. seviyeler) kaybediyor
- Hiçbiri: sıradaki kancayı dene

Kill

- Üç kreatif turdan sonra hiçbir varyant CPI'da go çizgisine yaklaşıyor
- Ya da CPI iyi olsa bile D1 tür medyanına yakın kalıyor (Android'de %19 ³)

Fikir tutmuyor: daha fazla içerikten önce aynı kurallar için yeni bir tema test et.

Çizgiler nereden geliyor. Go eşikleri, publisher'ların yayımlanmış rehberlerinden alıntıdır (kaynaklar aşağıda). Ölçek için: 2022 3. çeyrekte hyper-casual oyunlarda Android D1 medyanı %19, en iyi %2 ise %42 idi ³. Her publisher kendi çizgisini belirler; bunlar bir başlangıç noktasıdır, publisher'ın kendi benchmark'larıyla değiştirilmelidir.

¹ Supersonic: "The 3 most important KPIs for testing your hyper-casual prototype", supersonic.com/learn/blog/the-3-most-important-kpis-for-testing-your-hyper-casual-prototype

² Ivan Fedyanin (Ducky), PocketGamer.biz, 17 June 2021: "What are the key KPIs for a successful hypercasual game?", pocketgamer.biz/comment-and-opinion/76718/duky-ivan-fedyanin-key-hypercasual-kpis

³ Tenjin and GameAnalytics, Q3 2022: "Hypercasual benchmarks (via Game Dev Reports, 11 October 2022)", gamedevreports.substack.com/p/tenjin-and-gameanalytics-hypercasual

Neyi ölçmeli, neyi değiştirmeli

Prototipte henüz analytics yok. Ekleniecek event'ler bunlar; her biri tasarımın cevaplanması gereken bir sorusuna bağlı.

EVENT (EKLENECEK)	ALANLAR	CEVAPLADIĞI SORU
level_start	level, attempt	Oyuncular nerede bırakıyor (seviye hunisi)
level_win	level, moves, par, stars, seconds, hints	Eğri doğru mu? Seviye başına par üstü hamle
hint_used	level, move_number	Hangi seviyeler duvar, hangi hamlede
restart	level, moves	Kaybolan oyuncu bırakmadan önce baştan başlar
turn_refused	level, ring	Oyuncular kilitleri anlıyor mu (21–23. seviyeler)?
session_start	day_since_install, level	Retention (D1, D7)

KPI'lar ve hedefler

KPI	HEDEF YA DA BENCHMARK	TUTMAZSA
D1 retention	≥ %38 Android ¹	İlk dakika: 1–5. seviyeler, ilk dişli (4–5)
D7 retention	Benchmark: hyper-casual'ın en iyi %2'si Android'de %16 ³	Bölüm temposu; hunide görünen duvarlar
4–5. seviyelerde ipucu	İlk kohorttan belirlenir	Oyuncular 2:1 dişliyi okumuyor: ipucunu ve çizimini yenile
21–23'te reddedilen dönüş	İlk kohorttan belirlenir	Kilitler, tek yönlü dişliler gibi bozuk okunuyor
Par üstü hamle	Botlarla karşılaştır (workbook)	İnsanlarla botlar ayrışıyor insan haklıdır: yeniden ayarla

Önce bu seviyeleri izle

Açgözlü bot (workbook) en az 3 yıldızı şu seviyelerde alıyor: **6 Same Colour Twice, 16 Twins, 19 The Big Wheel, 25 Deep Breath, 32 Mainspring, 33 Pendulum**. Botlar insan değil, ama huni ve ipucu verisinde ilk bakılacak yerler bunlar.

Tahmin yok

Kaynağı olan hedefler o sayıyı taşır; diğerleri tahmin edilmek yerine ilk gerçek kohorttan belirlenir. Workbook'taki botların eğrisi, gerçek verinin karşısında okunacağı temeldir.

¹ Supersonic: "The 3 most important KPIs for testing your hyper-casual prototype", supersonic.com/learn/blog/the-3-most-important-kpis-for-testing-your-hyper-casual-prototype

² Ivan Fedyanin (Ducky), PocketGamer.biz, 17 June 2021: "What are the key KPIs for a successful hypercasual game?", pocketgamer.biz/comment-and-opinion/76718/ducky-ivan-fedyanin-key-hypercasual-kpis

³ Tenjin and GameAnalytics, Q3 2022: "Hypercasual benchmarks (via Game Dev Reports, 11 October 2022)", gamedevreports.substack.com/p/tenjin-and-gameanalytics-hypercasual