

15 saniyelik bir storyboard

Dikey 9:16, ses kapalıyken okunur, döngü beş saniyede anlaşılır: hizmet et, paraları yığ, inşa et.

0–2 sn · Kanca

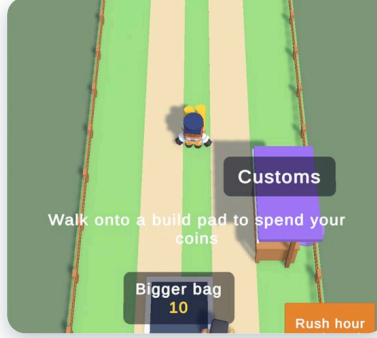


Altın bir balonun altında bir Büyük Yolcu Gemisi süzülerek gelir ve iskeleye bir kalabalık akar.

20 YOLCU. 1 LİMAN MÜDÜRÜ.

Ses: Gemi çanı, kalabalık uğultusu

2–5 sn · Kural

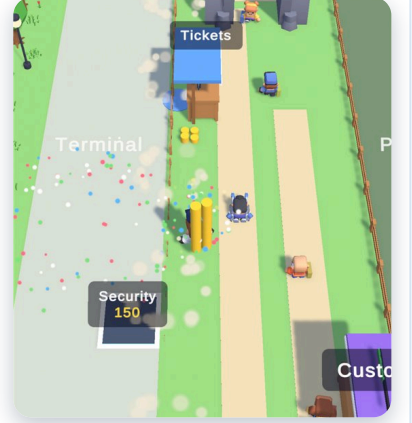


Liman müdürüne yakın çekim: bir alana koşarken sırtındaki uzun para yığını sallanır.

HİZMET ET. YİĞ. İNŞA ET.

Ses: Gittikçe tizleşen para şingirtıları

5–8 sn · Karşılık



Terminal'in altın alanında durur: çit iner, konfeti patlar, bölge açılır.

TERMİNALİ AÇ!

Ses: Pizzicato melodisi, vınlama

8–11 sn · Büyüme



Hızlandırılmış çekim: gişeler iner, memurlar başını sallar, yıldızlar belirir, kuyruklar kalplere döner.

PERSONEL AL. LİMANINI BÜYÜT.

Ses: Müzik yükselir, her inşada bir pıt

11–13 sn · Çeşitlilik

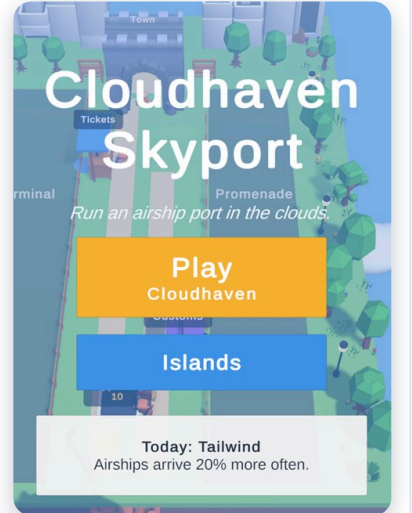


Galewind'e kesme: kara bir bulutun altında bir fırtına gemisi, sonra alacakaranlıkta Lantern Reach.

YENİ ADALAR. YENİ GÖKLER.

Ses: Gök gürültüsü, sonra lounge müziği

13–15 sn · Kapanış kartı



Adanın üstünde logo, nabız gibi atan bir Oyna düğmesi. Mağaza rozetleri.

ÜCRETSİZ OYNA

Ses: Çan ve kapanış müziği

Neden bu kurgu: bu tür yığınla satar. Koşan bir karakterin üstündeki uzun para yığını, arcade idle reklamlarının en tanınan görüntüsü (Mini Mart, Burger Please) ve bizim çekirdek fiilimiz. Kanca, oyuncunun idare etmesi gereken bir kalabalık; karşılık, adanın gözle görülür biçimde büyüdüğü an olan bir bölge açılışı. Her kare oyundan alınmış gerçek oynanış; böylece reklam oyunun ilk dakikalarını vaat ediyor.

Üç kanca, tek karar

İçerikten önce tek bir soru: insanlar onu oyunun geri kazanabileceği bir fiyata yükler mi?

Kreatif varyantları

VARYANT	İLK 2 SANİYE	NEYİ TEST EDİYOR
A · Kalabalık (yukarıda)	Bir Büyük Yolcu Gemisi boş bir iskeleye 20 yolcu indirir	Baskı ve kurtarma fantezisi
B · Yığın	Para yığını tek bir kesintisiz koşuda 2'den 90'a büyür, ASMR şingirtıları	Saf tatmin, türün çekirdek kitlesi
C · Önce başarısızlık, sonra çözüm	Kızgın yüzler bir gümrük kuyruğunu doldurur; bir memur alınır; yüzler kalplere döner	Yönetim ve 'ben daha iyi yapardım' kancası

Test tasarımı

AYAR	
Kanallar	Meta (Facebook, Instagram) ve bir reklam ağı (AppLovin ya da Unity Ads); arcade idle testlerin genellikle yapıldığı yerler
Bölgeler	Go / no-go kararı için ABD; kreatiflerde önce iterasyon yapmak için daha ucuz bir 2. kademe bölge (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 / iterate / kill (ABD, Meta)

Go

- CPI $\leq$ 0,35 \$
- CTR $\geq$ %3, ağda IPM $\geq$ 40
- Test kohortundan D1 $\geq$ %40
- 0. gün oynama süresi $\geq$ 20 dakika

KPI planıyla soft launcha geç.

Iterate

- CPI 0,35–0,70 \$ ya da
- iyi CTR ama zayıf mağaza dönüşümü

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

Kill

- Üç kreatif turundan sonra CPI 0,70 \$'ın üstünde ya da
- İyi bir CPI'a rağmen D1 %30'in altında

Fantezi tutmuyor: içeriğe harcamadan önce mekânı dene (yerdeki bir havalimanı, bir uzay limanı).

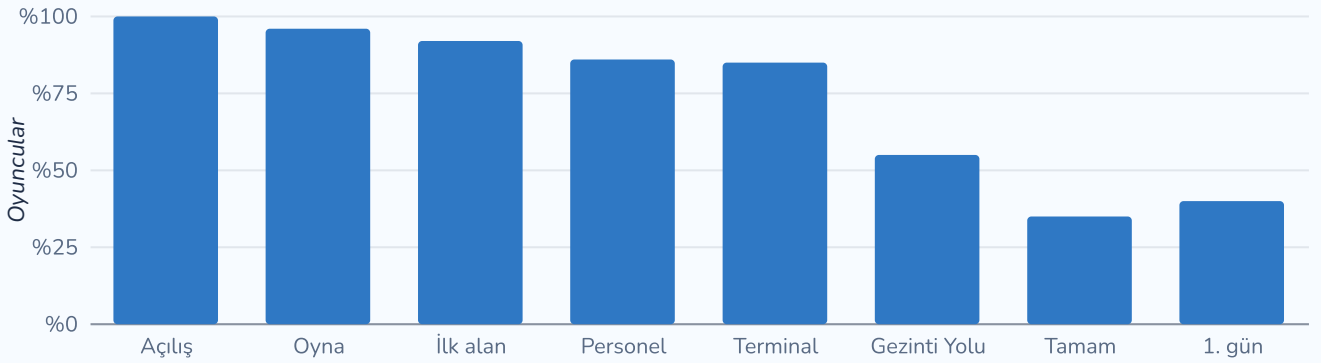
Devam çizgisi neden düşük ve yine de zorlayıcı: oyun yalnızca ödüllü reklam gösteriyor. Arka sayfadaki hedeflerle (D1 %40, D7 %12, D30 %4) bir oyuncu ilk ayda yaklaşık 4,5 gün aktif; günde 2,5 ödüllü izlenme (ABD eCPM 12 \$) artı %1'in "reklamları kaldır" satın almasıyla bu, **30. güne kadar yaklaşık 0,16 \$** ediyor. Yalnızca bir adadan ayrılırken gösterilen günde üç interstitial bunu yaklaşık 0,27 \$'a çıkarıyor (çalışma kitabının Para Kazanma sayfası ikisini de hesaplıyor). Yani 0,35 \$ CPI kendini 30. günden sonra ödüyor ve bu testin soft launchda yapılmasını gerektiriyor. Bir yayıncının ölçütleriyle değiştirilecek planlama varsayımları.

Neyi ölçüyoruz, neyi değiştiriyoruz

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	<code>app_open</code> , 1. gün	Oyuna giriş: ilk alan, ~4. dakikada Terminal
D7 retention	%12	<code>app_open</code> , 7. gün	Ada ortası platosu; çevrimdışı çekim; günlük etkinlikler
D30 retention	%4	<code>app_open</code> , 30. gün	İçerik derinliği: adalar, etkinlikler
Oturum süresi	8–12 dk	<code>session_end</code>	Çok kısa: alınacak bir şey yok; çok uzun: durma noktası yok
Günlük oturum	3+	<code>app_open</code>	2 saatlik çevrimdışı sınırı ve hatırlatması
Eğitim bitti (Terminal açık)	%85	<code>zone_opened</code>	İlk dört dakika
Cloudhaven tamamlandı	%35	<code>island_complete</code>	Gezinti Yolu duvarı (bot: 29 dk)
Çevrimdışı ikiye katlamayı seçme	%40	<code>offline_claimed</code>	Teklifin büyüklüğü ya da yerleşimi
DAU başına ödüllü izlenme	2.5	<code>offline_claimed</code> + <code>boost_used</code>	Yoğun saatin değeri, zamanlaması
Ödeme yapana dönüşüm	%1	<code>purchase</code>	Reklam kaldırma fiyatı; kozmetik bir hava gemisi paketi

İlk oturum funnel'ı (hedefler)



Tempoyu sahada oku

Dakikasıyla birlikte `pad_bought`, simülâtörün alan tablosunun gerçek hâlidir. Oyuncuların yeni oyuncu botundan çok daha yavaş olduğu yerde yanılan bottur: oradaki fiyatları yeniden ayarla ve simülâtörü yeniden çalıştır.

Platoyu oku

5. ile 15. dakikalar büyümenin olmadığı en uzun dönem. `session_end` orada yoğunlaşıyorsa ilk kaldırıcı, daha ucuz bir ilk Terminal memuru.