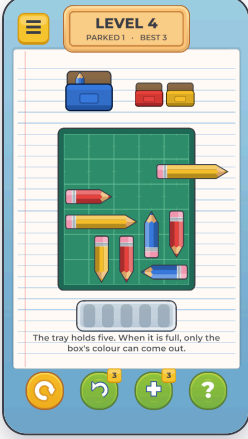


15 saniyelik storyboard

Dikey 9:16, sessizken de okunur: önce çekiş, sonra tepsi ve giden kutu, sonra lastik, atış ve mürekkep birer vuruşta, sonra izleyicinin cevaplamak isteyeceği bir meydan okuma.

0-2 sn • Kanca

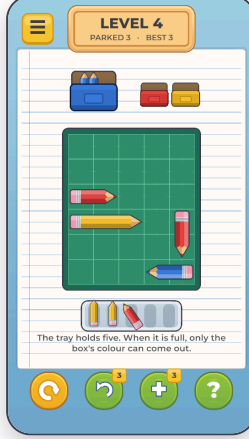


Bir kalem altıktan kutusuna doğru fırlar.

ÇEK ÇIKAR

Ses: Vınlama, sonra tık

2-4 sn • Tepsi

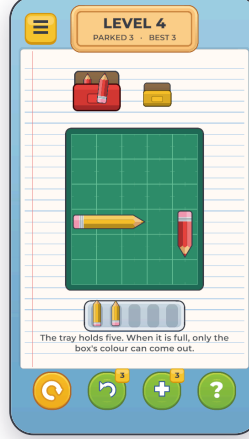


Yanlış renkler tepside bekler: beş yerin üçü doldu.

YANLIŞ KUTU MU? BEKLER

Ses: Hafif tıklır

4-6 sn • Ödül

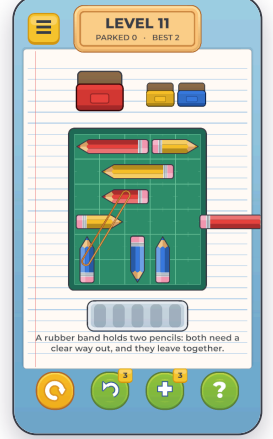


Bir kutu gider; bekleyen kırmızılar sıradakine atlar.

KUTULANDI!

Ses: Zil, sonra üç zıplama

6-8 sn • Lastikler

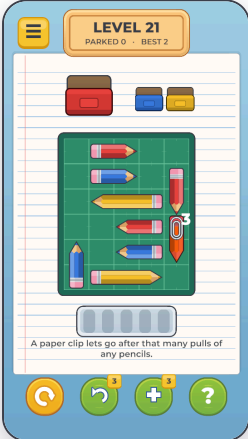


Lastikli bir çift birlikte çıkar.

İKİSİ BİRDEN

Ses: Şak

8-10 sn • Ataşlar

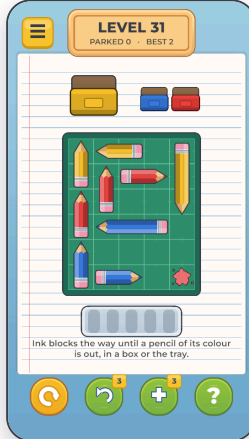


Atışlı bir kalem reddeder: üç çekiş kaldı.

SABRET

Ses: Atış tıktırışı

10-12 sn • Mürekkep

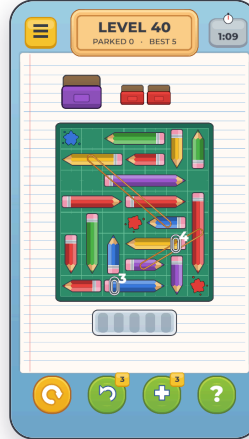


Yoldaki mürekkep kırmızı yanıp söner; kendi renginden bir kalem onu silecek.

MÜREKKEP YOLU KAPATIR

Ses: Tok ses

12-13,5 sn • Meydan okuma

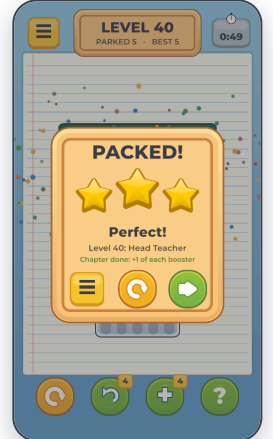


40. seviye: lastik, atış ve mürekkep bir arada, saate karşı.

EN İYİSİ: 5 BEKLETME. YAPABİLİR MİSİN?

Ses: Müzik kesilir

13,5-15 sn • Kapanış



Packed! Üç yıldız; kurguda üstüne başlık ve Oyna butonu eklenir.

PULL-OUT • ÜCRETSİZ OYNA

Ses: Kazanma müziği

Her kare gerçek. Bir PlayMode testi ([AdStoryboard_CapturesTheBeats](#)) 4, 11, 21, 31 ve 40. seviyeleri solver'ın çözümüyle oynar, kuralların reddettiği bir çekiş dener ve her kayışın ortasında ve her inişten sonra kare kaydeder; bunlar onların arasından seçildi. Meydan okuma satırı 40. 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 · Çekiş (yukarıda)	Kalemler fırlar, bir kutu gider	Dokun-çıkar türünün tatmin edici temizliği; en geniş kitle
B · Dolu tepsi	Dört yer dolu, biri kaldı: "Şimdi hangisi?"	Kanca oyunun farkı olan tepsi mi?
C · Saate karşı	Saniyeleri azalan süreli bir seviye	Baskı ve yenecek bir sayı isteyen oyuncular

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 karşılaştı

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/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

Neyi ölçmeli, neyi değiştirmeli

Prototipte henüz analytics yok. Eklenecek 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, parked, par, stars, seconds, hints, boosters, restarts	Eğri doğru mu? Seviye başına par üstü bekletme
dead_end	level, pulls, tray	Botların duvarları insanlar için de duvar mı?
pull_refused	level, reason (blocked · ink · clipped · tray full)	Oyuncuların hangi kuralı anlamadığı
booster_used	level, kind (slot · undo), pulls	Oyuncuların nerede, ne sıklıkla kurtarılmaya ihtiyacı var
time_up	level, boxed, took_extra	Sürelili seviyelerde saat adil mi?
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, tepsinin ilk kez dolması (4)
D7 retention	Benchmark: hyper-casual'ın en iyi %2'si Android'de %16 ³	Bölüm temposu; hunide görünen duvarlar
Seviye başına çıkmaz	İlk kohorttan belirlenir	Çok fazlaysa: baştan altıncı yer ya da daha çok güçlendirici
21 ve 31. seviyelerde ataş ve mürekkep retleri	İlk kohorttan belirlenir	Oyuncular kuralı okumuyor: ataşın sayısını ya da mürekkebin rengini belirginleştir
Sürelili seviyelerde süre bitimi	İlk kohorttan belirlenir	Çok fazlaysa: kalem başına 3 sn'den fazla
Par üstü bekletme	Botlarla karşılaştır (workbook)	İnsanlarla botlar ayrışiyorsa insanlar haklıdır: yeniden ayarla

Önce bu seviyeleri izle

Açgözlü botun (workbook) en sık çıkmaza girdiği yerler: **17 Five Colours (%98)**, **20 Rubber Room (%92)**, **27 Office Hours (%94)**, **30 In Tray (%89)**, **34 Blotting Paper (%99)**, **37 Ink and Clips (%96)**. Botlar insan değil, ama çıkmaz ve yeniden başlatma verisinde ilk bakılacak yerler bunlar.

Tahmin yok

Kaynağı olan hedefler o sayıyı taşır; diğerleri tahmin edilmek yerine ilk gerçek kohorttan belirlenir. Workbook'taki bot sonuçları, 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