

15 saniyelik storyboard

Dikey 9:16, sessizken de okunur: önce tatmin edici bitiş, sonra kural, sonra yükseklik, araba ve kilit birer vuruşta, sonra izleyicinin cevaplamak isteyeceği bir meydan okuma.

0-2 sn • Kanca

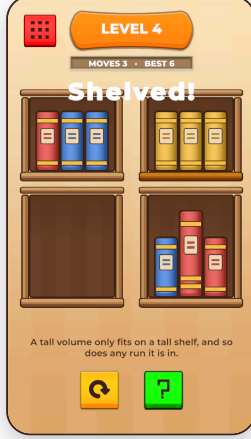


İki yeşil kitap yerine uçar ve bir raf biter.

RAFLARI DÜZENLE

Ses: Tıklar, sonra bir zil

2-4 sn • Kural



Tek renkle dolu raf altın olur: Shelved!

HER RAFA TEK RENK

Ses: Zil

4-6,5 sn • Fark

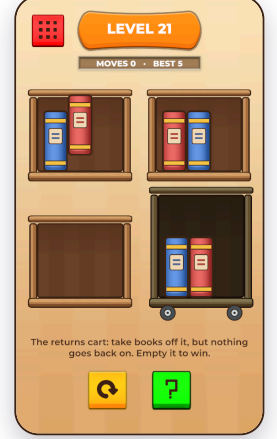


Uzun atlaslı bir dizi alçak rafa çarpar ve reddedilir.

UZUN KİTAPLARA UZUN RAF

Ses: Tok ses

6,5-8,5 sn • Araba



İade arabasına uzatılan kitap reddedilir: araba yalnızca verir.

ARABAYI BOŞALT

Ses: Tok ses

8,5-10,5 sn • Kilit

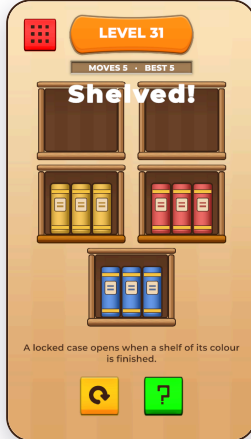


Cam vitrin kapalı kalır; etiketi kırmızı.

AÇMAK İÇİN KIRMIZIYI BİTİR

Ses: Asma kilit tıkırtısı

10,5-12 sn • Açıldı

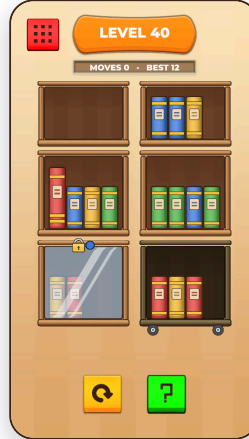


Kırmızı bitti, vitrin açık, son mavi içeri girer.

AÇILDI!

Ses: Tık, zil

12-13,5 sn • Meydan okuma

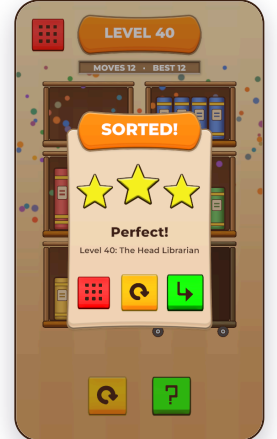


40. seviye: uzun raflar, araba ve kilitli vitrin bir arada.

EN İYİSİ: 12 HAMLE. YAPABİLİR MİSİN?

Ses: Müzik kesilir

13,5-15 sn • Kapanış



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

SHELF LIFE • ÜCRETSİZ OYNA

Ses: Kazanma müziği

Her kare gerçek. Bir PlayMode testi ([AdStoryboard_CapturesTheBeats](#)) 4, 13, 21, 31 ve 40. seviyeleri solver'ın hamleleriyle oynar, her kuralın reddettiği bir hamleyi dener ve her hamleden 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 · Shelved (yukarıda)	Kitaplar yerine uçar, bir raf altın olur	Türün tatmin edici sıralaması; en geniş kitle
B · Fazla uzun	Bir atlas alçak rafa çarpar: "Nereye gider?"	Kanca oyunun farkı olan yükseklik mi?
C · Meydan okuma	Dolu bir kütüphane ve en iyi hamle sayısı	Bir sayıyı yenmek isteyen bulmaca 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 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/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. 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, restarts	Eğri doğru mu? Seviye başına par üstü hamle
dead_end	level, moves	Botların duvarları insanlar için de duvar mı?
move_refused	level, reason (too tall · cart · locked · colour · full)	Oyuncuların hangi kuralı anlamadığı
hint_used	level, move_number	Hangi seviyeler duvar, hangi hamlede
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 uzun cilt (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: ek boş raf ya da geri alma
4–6. seviyelerde "fazla uzun" retleri	İlk kohorttan belirlenir	Oyuncular yüksekliği okumuyor: uzun sırtları ve rafları daha belirgin yap
Par üstü hamle	Botlarla karşılaştır (workbook)	İnsanlarla botlar ayrışıyor insanları haklıdır: yeniden ayarla

Önce bu seviyeleri izle

Açgözlü botun (workbook) en sık çıkmaza girdiği yerler: **9 Reading Room (%96), 16 Mixed Heights (%95), 17 Full House (%92), 19 Grand Atlas (%98), 29 Overdue (%100), 36 Cart and Key (%100)**. 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