



Sırada prototipini yapacağım üç oyun

Her biri yayımladığım oyunların zaten kanıtladığı bir şeye dayanan üç tek sayfalık sunum ve bu oyunlar için yazdığım CPI test yöntemiyle aralarında nasıl seçim yapacağımı anlatan bir sayfa. Pazar notları niteldir; her sayı bir testten gelecektir.

Kendime koyduğum brif

- **Hybrid-casual ya da casual**, dikey, tek başparmak, üç dakikanın altında bir seviye.
- **Metinsiz, üç saniyelik bir reklamla anlatılabilir** ve reklama sadık (Brushfall'un kuralı: reklamın her karesi oyundan gelir).
- **İki haftada bir prototip, sekiz haftada bir soft launch sürümü**, küçük bir ekiple.
- **Botlarla ayarlanabilir**: beş oyunumun hepsinde olduğu gibi saf C# kurallar, ilk günden bir çözücü ya da simülatör.
- **Benim olması için bir sebep**: her konsept portfolyonun gösterdiği bir güce dayanıyor: dil, veriyle ayarlanmış seviyeler ya da yazdığım bir dünya.

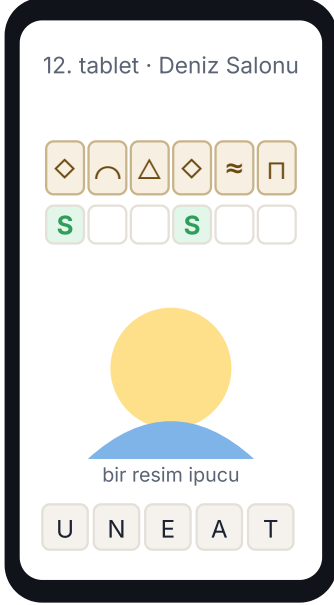
Üç konsept

KONSEPT	TEK CÜMLE	DAYANDIĞI ŞEY
1 • Lost Tongues kelime ve şifre çözme bulmacası	Kadim bir yazıyı sembol sembol çöz; okuduğun her tablet batık bir kütüphaneyi yeniden kurar.	Kha'shul ve The Mouth of Silence'in her bulmacada tek kural tasarımı; dilbilim geçmişim
2 • Parcel Panic sıkışma / sıralama bulmacası	Raf dolmadan, paketlere dokunarak onları sıkışmış bir postaneden doğru minibüse kaydır.	Brushfall'un ve Arcana Match'in çözücüleri ve seviye üreticileri; botla ayarlanmış zorluk eğrisi
3 • Cartographer of Annea sakin karo yerleştirme bulmacası	Tanrıların sildiği havada süzülen adaları, onlara ihtiyaç duyan bir ekip için altıgen karo karo yeniden çiz.	The Chronicles of Demise'in dünyası ve karakterleri; Cloudhaven'in katmanlı ada temposu

Var olan oyunlara yapılan göndermeler, onları oynayarak ve mağaza sayfalarından, kamuya açık olarak ne yaptıklarını anlatır; pazar verisi değildir.

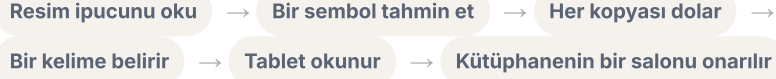
Lost Tongues

Kelimelerin bin yıldır kimsenin okumadığı bir dilde olduğu bir kelime bulmacası. Her tablet bilinmeyen bir yazıyla kısa bir yazıttır; bir sembolü çözün, tabletteki her kopyası dolsun; ta ki bir cümle belirip yanındaki resim anlam kazanana kadar.



Üç saniyede kanca. Bir sıra tuhaf sembol; bir sembole tek dokunuş ve o her yerde aynı anda bir harfe dönüşür; son dokunuş anlamsız yazıyı bir cümleye çevirir.

Çekirdek döngü



Meta

Salon salon batık bir kütüphane: okunan her tablet rafları onarır ve her salonun tabletleri kısa bir mit anlatır. Herkes için aynı olan bir **Günlük Tablet**, sürprizi bozmadan çözülmüş sembollerden bir ızgara olarak paylaşılabilir.

Para kazanma

Ödüllü ipuçları (bir sembolü açar), küçük bir ipucu paketi, kozmetik mürekkepler ve mühürler. Enerji yok; yanlış bir tahmin gururdan başka bir şeye mal olmaz.

15 saniyelik reklam

0-3 sn	Tahta semboller; bir parmak birine dokunur; aynı anda üç yerde S harfi olarak yanar
3-8 sn	İki dokunuş daha; bir kelime belirir: GÜNEŞ; bir güneş resmi parlar
8-12 sn	Son sembol: bütün cümle okunur; arkadaki salon ışıkla dolar
12-15 sn	Logo, "Okuyabilir misin?"

Pazar referansları

Wordle	Günlük ritüel ve sürprizi bozmayan paylaşım
Kriptogram uygulamaları	Bulmaca oyuncularıyla kanıtlanmış yerine koyma şifresi çekirdeği
Chants of Sennaar	Bir dili çözmenin başlı başına bir oyun olabileceğinin kanıtı; burada casual hâle getirilmiş

Neden kazanabilir

- Kelime oyunlarının büyük ve sadık bir casual kitlesi var; şifre çözme de türe taze bir fiil kazandırıyor.
- Şifre bir botla üretilip çözülebilir; böylece zorluk ilk günden ölçülebilir.
- Adil olması için dillerin nasıl öğrenildiğini anlayan bir tasarımcı gerektiriyor: dilbilim okudum, on iki yıl İngilizce öğrettim ve Kha'shul'u kurdum.

Riskler

Okuma yükü casual oyuncularını korkutur	Kısa kelimeler, her cümle için bir resim, sabit ve adil bir sırayla açılan harfler
Yerelleştirme içeriği katlar	Tabletleri her dil için bir kelime listesinden üret; yazı aynı kalır
Deneme yanılmayla kolayca çözülür	Bir ipucu sunulmadan önce sembol başına sınırlı tahmin hakkı

İki haftalık prototip

Bir İngilizce kelime listesinden üretilmiş 20 tabletlik bir salon, doldurma mekaniği, günlük paylaşım. 10 oyuncuyla ilk çözüme kadar geçen süreyi ve ipucu kullanımını ölç; üç kancalı CPI testini çalıştır.

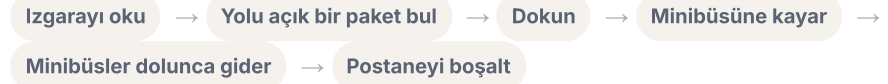
Parcel Panic

Sıkışmış bir postane. Her paketin bir oku var; dokunun, izgaradan çıkana ya da başka bir pakete çarpana kadar o yöne kayar. Çıkan paketler kendi renklerindeki minibüse düşer; dolan minibüs yola çıkar. Bekleme rafında yer kalmazsa postane kapanır.



Üç saniyede kanca. Hiçbir şeyin kıpırdayamayacağı kadar sıkışık bir izgara; doğru pakete tek dokunuş ve bir paket zinciri aynı anda yola çıkan üç minibüse akar.

Çekirdek döngü



Meta

Teslimatlarla büyüyen bir kasaba: boşaltılan her postane bir sokağı aydınlatır, bir komşunun kısa hikâyesini ve yeni bir paket türünü (kırılacak, ekspres, büyük boy) açar. Liderlik tablosu haftalık **Yoğun Saat** seviyeleri.

Para kazanma

Hybrid-casual: 10. seviyeden itibaren seviyeler arasında interstitial'lar, ödüllü ek raf yuvaları ve bir geri alma, güçlendirici paketleri (bir paketi kaldıran bir forklift, bir karıştırma). Reklam kaldırma satın alımı.

15 saniyelik reklam

0-3 sn	Sıkışmış bir izgara, raf neredeyse dolu, kırmızı bir uyarı; bir parmak bekler
3-8 sn	Tek dokunuş: bir paket kayıp çıkar, üç paketi daha serbest bırakır, hepsi minibüslere akar
8-12 sn	Minibüsler birbiri ardına yola çıkar, raf boşalır, paralar saçılır
12-15 sn	"İlk dokunuşu bulabilir misin?" Logo

Pazar referansları

Bus Jam, Car Jam	Türün üzerine kurulduğu sıkışma ve binme döngüsü
Unblock bulmacaları	Izgarada kayan parçalar; çözümü kanıtlanabilen bir bulmaca
Royal Match	Çekirdekte karmaşıklık olmadan nazik bir meta ve sık, kısa etkinlikler

Neden kazanabilir

- Tür kanıtlanmış, bu yüzden CPI testi hızlı yanıt verir.
- Her seviye bir çözücüyle kontrol edilebilir: en az dokunuş, çıkmazlar, güvenli ilk hamle sayısı. Bu tam olarak Arcana Match ve Brushfall için kurduğum botla ayarlanan eğri.
- Ok kuralı, dokunuşu yavaşlatmadan sıkışma türüne biraz planlama katar.

Riskler

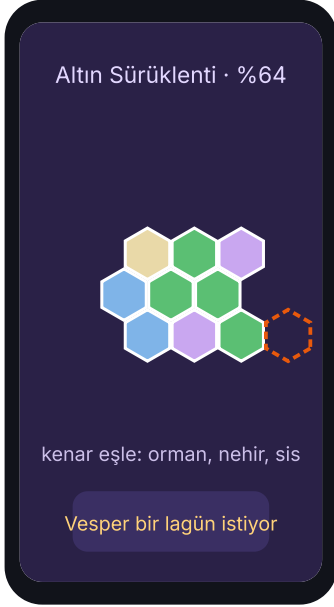
Kalabalık bir tür	Yenilikle değil seviye kalitesi ve hisle kazan; reklam kreatiflerinde ayırt edici ok kuralı
Haksız kayıplar	Çözücü, 30. seviyenin altında güvenli ilk hamlesi üçten az olan her seviyeyi reddeder
Reklam yorgunluğu	Brushfall'daki gibi interstitial kuralları: yalnızca galibiyetlerden sonra, aralıklı, ödeme yapanlara asla

İki haftalık prototip

Çözücünün zorluk eğrisiyle üretilmiş 40 seviye, minibüsler ve raf, bir güçlendirici. Botla ölçülmüş bir eğri ve 10 oyunculuk bir oturum; CPI testini üç kancayla çalıştır.

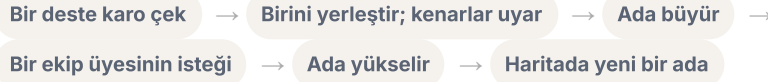
Cartographer of Annea

Tanrılar Annea'nın havada süzülen adalarını bütün haritalardan kazıdı. Siz onları geri çizen haritacısınız: orman, nehir ve sis altıgen karolarını kenarları uyacak şekilde yerleştirin; her ada, inecek bir yere ihtiyacı olan bir ekip için mor sisin içinden yükselsin.



Üç saniyede kanca. Altıgen bir karo yerine oturur, nehri iki nehirle birleştir ve bütün ada ağaçları sallanarak sisin içinden yükselir.

Çekirdek döngü



Meta

Ada ada dolan bir Annea haritası. Romanımın ekibi (bir âlim, bir hırsız, bir paralı asker ve sahte bir tanrı) yerler ister; bunlar hedeflere ve kısa sahnelere dönüşür. Herkesin aynı desteden çizdiği haftalık bir **ortak ada**.

Para kazanma

PC ve Switch'te premium; ücretsiz bir mobil sürüm ve bütün haritayı açan tek bir satın alım; kozmetik karo setleri. Enerji yok, oyun sırasında reklam yok: ürün sakinliğinin kendisi.

15 saniyelik reklam

0-3 sn	Sisli bir boşluk; tek bir karo konur; bir nehir parlayıp birleşir
3-8 sn	Karolar hızlandırılmış çekimde iner; ada şekillenir
8-12 sn	Ada sisin içinden yükselir; bir hava gemisi yavaşır
12-15 sn	"Tanrılar onu sildi. Geri çiz." Logo

Pazar referansları

Dorfromantik	Sakin ve derin bir bulmaca olarak kenar eşleştiren karolar
Townscaper, Islanders	Bir yerin büyümesini izlemenin keyfi; kısa oturumlar
Project Makeover	Bir şey isteyen karakterler ve bittiğinde bir açılış

Neden kazanabilir

- Özgün bir dünyası olan sakin bir bulmaca: arkasında romanın sekiz bölümü olan, zaten var olan bir hikâye ve karakterler.
- Kenar eşleştirme puanları deterministik; böylece bir bot her destenin en iyi puanını ölçüp hedefleri adil tutabilir.
- Uzun vadeli bir IP hamlesi: The Mouth of Silence ile aynı dünya.

Riskler

Hybrid-casual'dan daha düşük oyuncu başına gelir	PC ve Switch'te önce premium; funnel olarak mobil başına gelir
Hikâye sakin döngüyü yavaşlatır	Sahneler iki satır, yalnızca adalar arasında, her zaman geçilebilir
Kenar eşleştirme tekdüze gelir	Her ada bir kural ekler (sis karoları sürüklenir, nehirler kenara ulaşmalıdır)

İki haftalık prototip

Üç ada, kenar eşleştirme kuralı, her birinde bir ekip isteği, sisten yükselme açılışı. 10 oyuncuyla oturum süresini ve "bir ada daha" isteğini ölç; pazar testi olarak bir istek listesi sayfası.

Önce hangisi ve bunu nasıl bileceğim

Brife göre beş üzerinden, hybrid-casual bir stüdyonun kullanacağı ağırlıklarla puanlandı: pazar çekiciliği ve gelir iki ya da üç kat, güçlü yönlerime uyum bir kat sayılır.

ÖLÇÜT (AĞIRLIK)	LOST TONGUES	PARCEL PANIC	CARTOGRAPHER OF ANNEA
Pazar çekiciliği ×3	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Farklılaşma ×2	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Üç saniyelik reklam ×2	●●●●●	●●●●●	●●●●●
İki haftalık prototip ×1	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Botla ayarlanabilir ×1	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Güçlü yönlerime uyum ×1	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Gelir modeli ×2	●●●●●	●●●●●	●●●●●
Ağırlıklı toplam	46	55	41

Karar

Hybrid-casual bir stüdyo için önce Parcel Panic. En güçlü pazar çekiciliği ve en ucuz testi ona ait; bütün tasarım riski (seviyeler adil ve eğlenceli mi?) de tam çözücülerimin yanıtladığı türden. **İkinci Lost Tongues:** en özgünü ve yapmaya en uygun olduğum konsept, ama kelime oyunlarının testi daha yavaş. **Cartographer**, The Mouth of Silence ile birlikte premium ya da IP odaklı bir ekibe ait.

Test planı, her biri için aynı

1. Kuralları C#'ta olan iki haftalık bir prototip, her seviyeyi oynayan bir bot ve 10 oyunculuk bir oturum.
2. Prototipten alınmış 15 saniyelik videolar olarak konsept başına üç kanca.
3. ABD Android'de bir CPI testi; tur başına üç ila beş gün, varyant başına en az 1.000 gösterim.
4. Karardan önce en fazla üç kreatif turu.

Go / iterate / kill

Go: test kohortunda CPI ≤ 0,50 \$, CTR ≥ %3, D1 ≥ %35.

Iterate: CPI 0,50–0,90 \$, ya da iyi CTR ama zayıf mağaza dönüşümü, ya da D1 %25–35.

Kill: üç kreatif turundan sonra CPI 0,90 \$'ın üstünde, ya da iyi bir CPI'a rağmen D1 %25'in altında.

Oyunlarım arasında en yakın gelir modeli olan Brushfall'un eşikleri (her Reklam ve KPI planım kendi eşiklerini kendi modelinden belirliyor): D1 %40, D7 %15 ve aktif kullanıcı başına günde yaklaşık 0,07 \$ reklam geliriyle bir oyuncu 30 günde kabaca 0,45–0,65 \$ kazandırıyor; bu yüzden eşik 0,50 \$ CPI. Bir test yerlerini alana kadar bunlar planlama varsayımlarıdır.