

Happy birthday, FallDown3D!

Egy éves a FallDown3D játékom... 😊

Tavaly április 25-én töltöttem fel az Android Market-re a FallDown3D játékot, amely a játékménetet tekintve faék egyszerűség: lefelé zuhanva ki kell kerülni – a telefon mozgásával – az akadályokat. Az egyszerűségéhez képest közepes sikernek örvend, pár számban összefoglalnám az elmúlt egy évet... 😊

11 osztály és 3011 sor Java nyelven

Az els kiadott verzió kis jóindulattal nevezhet *munkának*, az [Android cikkekhez](#) gondoltam néhány OpenGL cikket írni, amelyhez egy egyszer és szórakoztató témát kerestem, erre pedig teljes mértékben megfelelt egy csben való zuhanás, amelyhez hozzácsapódott az akadályok kerülgetése a telefon mozgásával. A cikk még készül, a játék pedig már sikeres... 😊

A múlt héten kiadott 1.3.9-es verzió 14 osztályt és 3894 sornyi forráskódot tartalmaz, amelyből kiderül, hogy a játék mögött nincs igazán nagy munka, az OpenGL megismerésén túl 12-16 munkaórát foglalkoztam a megírással.



26 kiadott verzió

Az Android Market sajátosságai okán célszerű kéthetente kiadni egy újabb verziót, mivel 14 naptári napon túl feltöltött program újra a *Just in* lista elejére kerül, ezzel a közép-szer alkalmazások is esélyt kapnak a nagyobb közönség eltti megismerésre, mivel a *toplista* els száz programja közé nehéz bekerülni. A kéthetente kiadott 26 verzió pont 52 hetet jelent, ami egy év... 😊

216.789 letöltés 55.646 telepített alkalmazás

Egy év alatt a 250 ezer telepítést nem sikerült elérni, de úgy gondolom, nem kell szégyenkezni a kétszázézet meghaladó letöltés miatt, s az alkalmazás sikerét jelzi az is, hogy 55 ezer készüléken van jelen.

2124 értékelés, az átlaguk 4,07

Az értékelések száma átlagosnak mondható, nagyjából az emberek egy százaléka ad értékelést a letöltött programokról, a négyes átlag jónak mondható, részletezve:

- 1084 – öt csillag
- 500 – négy csillag
- 291 – három csillag
- 109 – kett csillag
- 140 – egy csillag

593 megjegyzés

A megjegyzések változatos képet mutatnak, sokan egy csillagra és trágár megjegyzésre méltatják a játékot, ami benne van a pakliban, de nem mondják meg, hogy mi nem tetszik, vagy miért adnak egy csillagot. Nagyon sok motíváló megjegyzés érkezik, illetve igénylistát is ki lehet gyjteni a megjegyzésekből, amelyekre sajnos nem lehet hatékonyan válaszolni, mivel mindenki csak egy megjegyzést adhat egy alkalmazáshoz, ha módosítja a megjegyzést, akkor a régi bejegyzése eltűnik és a lista elejére kerül az új szöveg.

120 pálya

A játék eleinte 20, majd egy jó darabig 100 pályával működött, a 100 pályát pár hónapja bővítettem 120 pályára, mivel a játékosok a pontszámok alapján megközelítették a századik pályát. Bár vannak megjegyzések arra vonatkozóan, hogy bizonyos játékosoknak sikerült mind a 120 pályán végigmenni, az online toplista pontszámai alapján ez egyelőre nem túl hihető... megjegyzésben pedig mindenki azt ír, ami akar... 😊

A játék érdekessége, hogy pályák egymásra épülnek, egyre hosszabb, gyorsabb és nehezebb végigmenni rajtuk, ám hiba esetén nem kell az elejétl kezdeni, a legutolsó sikertelen pályától tudjuk folytatni bármikor, s egy-egy pálya 20-40 másodperc alatt lejátszható – megfelelő ügyességgel.

5.300.000 reklámlletöltés

Az eltelt egy év alatt több mint öt millió reklámlétesítés történt, amely azt a tényt húzza maga után, hogy közel tízmillió pályát játszottak a játékkal, mivel két pálya után kér a program egy újabb-frissebb reklámot.

2010 dollár reklámbevételek egy év alatt

A játék ingyenesen letölthető, így reklámbevételekbe folyik be némi pénz, amely több forrásból tevődik össze:

- AdMob banner: 1663 dollár
- PapayaMobile alkalmazás ajánló és játékon belüli vásárlás: 225 dollár
- PapayaMobile "social" jutalék: 12 dollár
- PapayaMobile banner: 110 dollár

Az AdMob az utóbbi időben gyengélkedik – valószínűleg sok az eszkimó és kevés a foka, az ingyenes alkalmazások nagy része reklámból kíván megélni, a fizetés alkalmazások reklámozása pedig nem tudja telíteni a piacot, így a reklámmegjelenési ráta sokszor 60 százalék alá esik. Tavaly novemberig átlagos volt a havonta 200-250 dolláros bevétel, amely az utóbbi 30 napban alig 80 dollárt tesz ki, így az összesített havi bevétel 100-120 dollár körül alakul.

60% Észak-Amerika, 30% Európa, 10% Ázsia, 10 százalék egyéb

A játékosok földrajzi helyzete nagyjából mutatja az Android lefedettséget is, mivel a játék egyaránt szórakoztató a világ bármely pontján, használatához nem kell speciális nemzeti tudás vagy ismeret... 😊

Nyílt forrás

A játék kezdetek óta nyílt forrású, akit érdekel, megnézheti a <http://svn.javaforum.hu/svn/android/FallDown/> címen... 😊