

Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

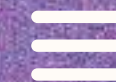


ACTION PLAN

TRUTH OR DARE ROULETTE PARTY GAME

Presented By: Hoàng Nguyễn





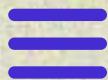
Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

PHẦN 01 PHÂN TÍCH THỊ TRƯỜNG PARTY GAME

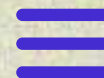




US MARKET OVERVIEW

Oct 2025 – Apr 2026 · US App Store · Nguồn: Sensor Tower

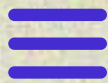
CHỈ SỐ ĐÁNH GIÁ	GIÁ TRỊ	GHI CHÚ	KEY TAKEAWAY
Tổng downloads / 6 tháng	3.06 triệu	US App Store	 Holiday Insight 30–40% doanh thu cả năm có thể đến từ 6 tuần holiday nếu có chiến lược đúng. - Riêng Heads Up! tăng 658% (từ ~\$42K/tuần → \$318K/tuần) trong tuần Dec 22, 2025.
Tổng revenue / 6 tháng	6.03 triệu	US App Store	
Downloads / tuần (bình thường)	~ 77.000	Week of Mar 23, 2026	
Revenue / tuần (bình thường)	~ 203.000	Week of Mar 23, 2026	
ARPPDAU trung bình toàn market	\$0.2	US App Store, 6 tháng	
Peak downloads / tuần (Holiday)	~231,000 (+3×)	Week Dec 22, 2025	
Peak revenue / tuần (Holiday)	~\$498,000 (+2.5×)	Week Dec 22, 2025	



SO SÁNH THỊ TRƯỜNG US VS EU

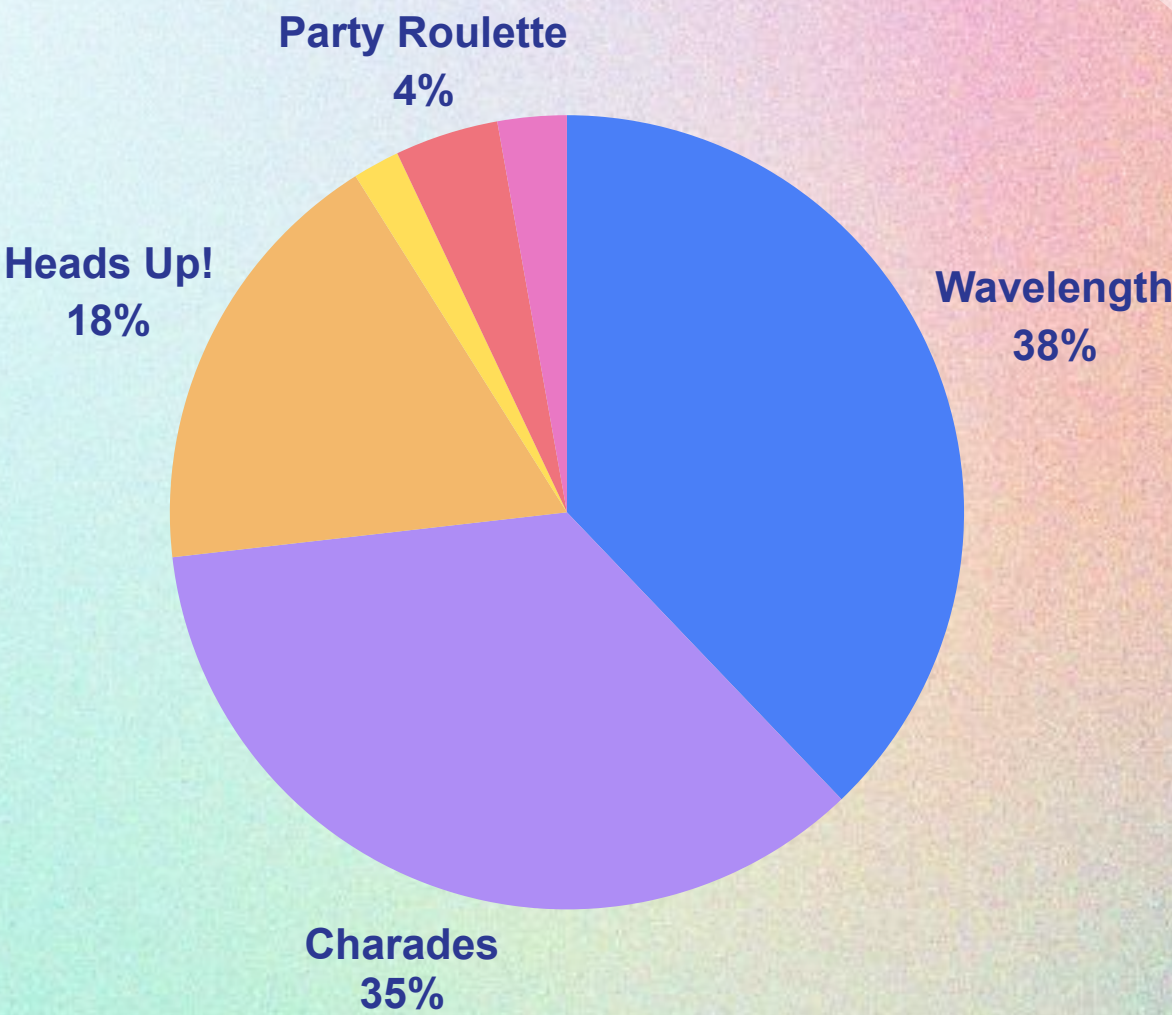
Nguồn: Deep search Gemini x Claude (mang tính chất tham khảo)

YẾU TỐ SO SÁNH	THỊ TRƯỜNG US 	THỊ TRƯỜNG EU 
Paywall timing	Sớm, quyết đoán — user quen freemium	Muộn hơn. Paywall sớm → gỡ cài đặt (đặc biệt DE, SE)
Dark patterns	Chịu đựng cao hơn với auto-renew	GDPR + user tinh tế. Minh bạch là yêu cầu
Color & aesthetics	Đậm, sắc sỡ, tối đa là ổn	Bắc Âu: tối giản, sạch. Nam Âu: đậm ổn. Không có chuẩn chung EU
Language	Tiếng Anh thường là đủ	FR, DE, ES, IT kỳ vọng ngôn ngữ bản địa
Social sharing	Instagram Story, TikTok là kênh chính	WhatsApp chiếm ưu thế — MUST-HAVE cho EU
Subscription pricing	\$4,99–\$9,99/tháng được chấp nhận	€2.99–€4.99/tháng là ngưỡng tối ưu
Privacy	Nhẹ nhàng hơn	Explicit opt-in analytics bắt buộc (GDPR)
Peak season	Thanksgiving, Christmas, New Year mạnh nhất	Christmas mạnh nhất + carnival/party tháng 2–3

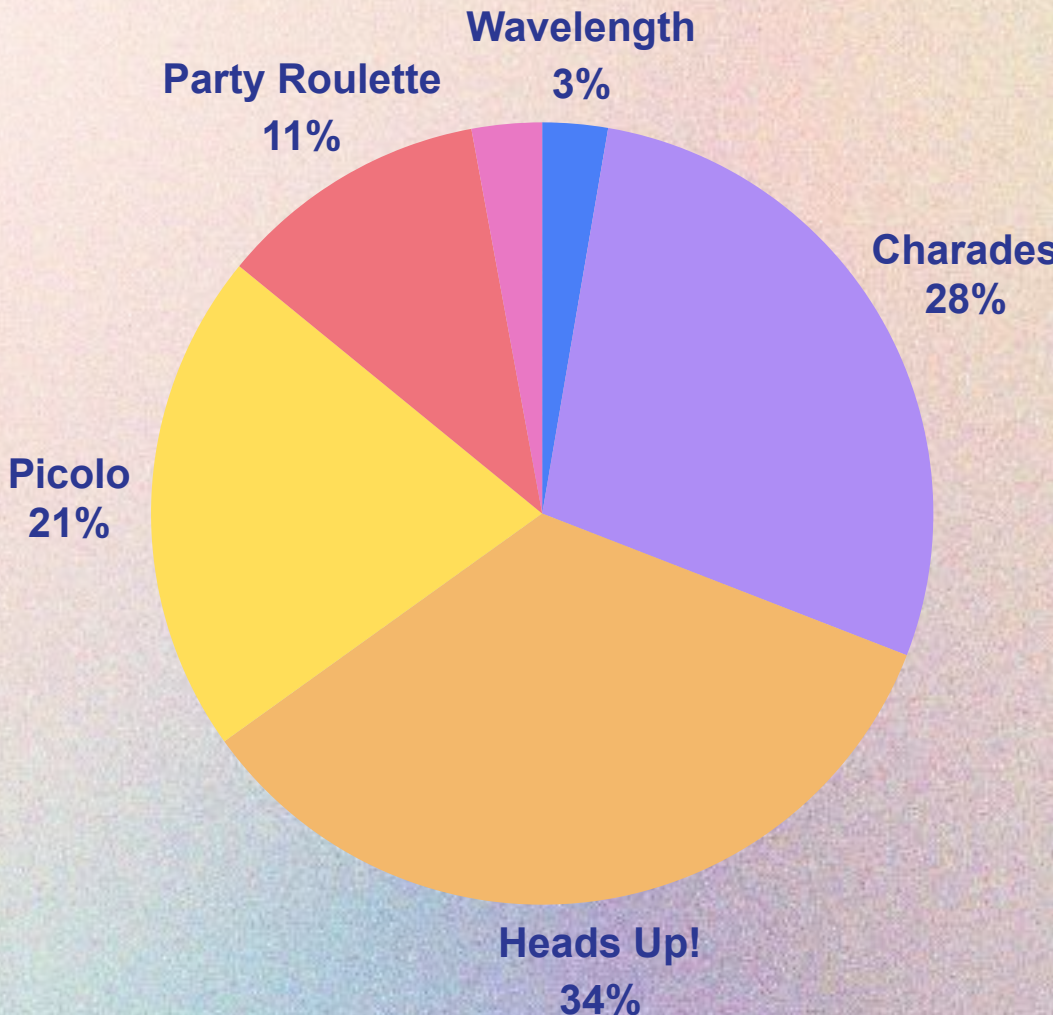


THỊ PHẦN CẮC APP

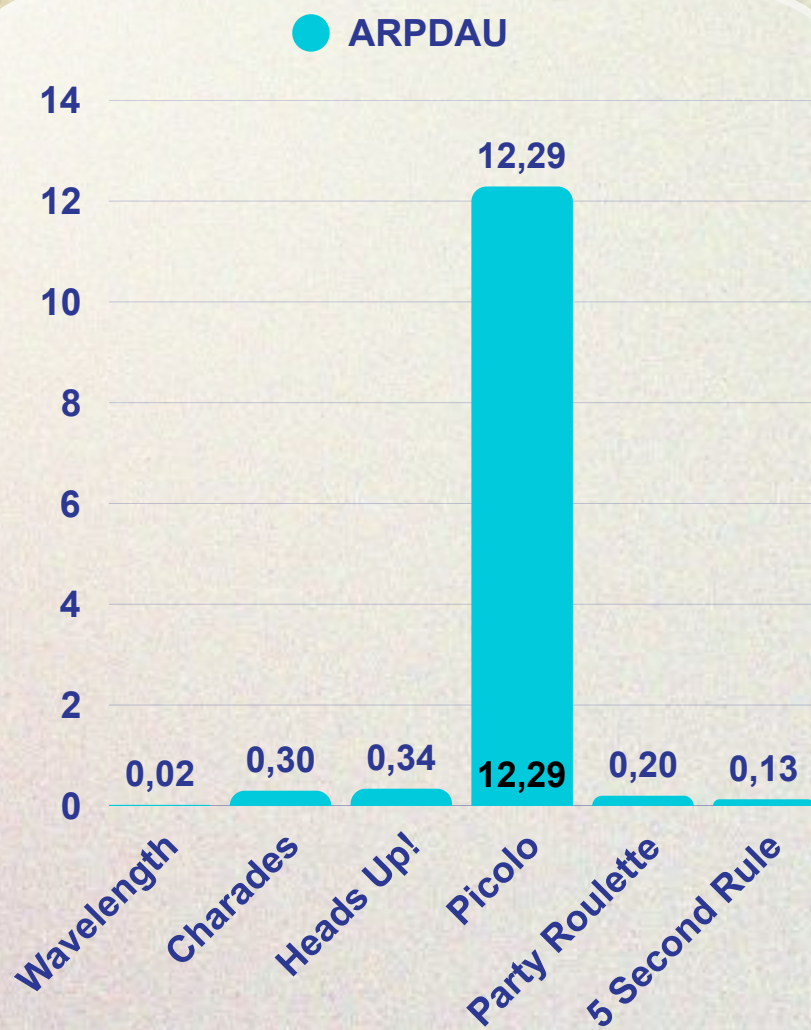
Oct 2025 – Apr 2026 · US App Store · Nguồn: Sensor Tower



DOWNLOAD SHARE



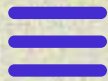
REVENUE SHARE



ARPDau

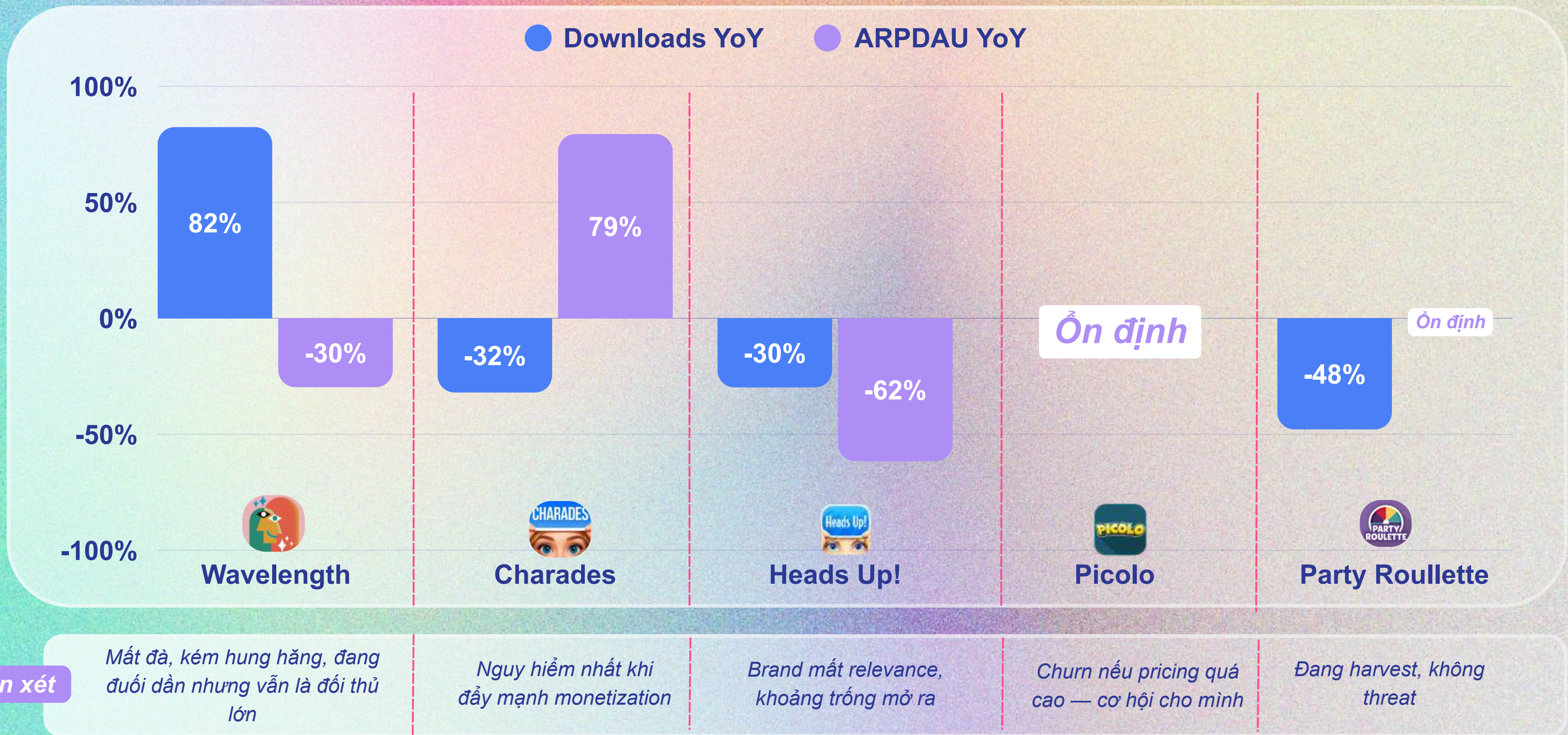


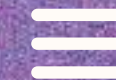
Wavelength



YOY TREND SUMMARY

Oct 2025 – Apr 2026 · US App Store · Nguồn: Sensor Tower





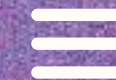
Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

PHẦN 02
PHÂN TÍCH
ĐỐI THỦ
PARTY GAME

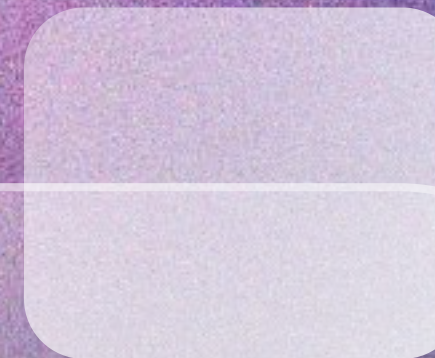




Market Research

Competitor Analysis

Action Plan



PHẦN 2.1

TÍNH NĂNG

ĐỐI THỦ

PARTY GAME

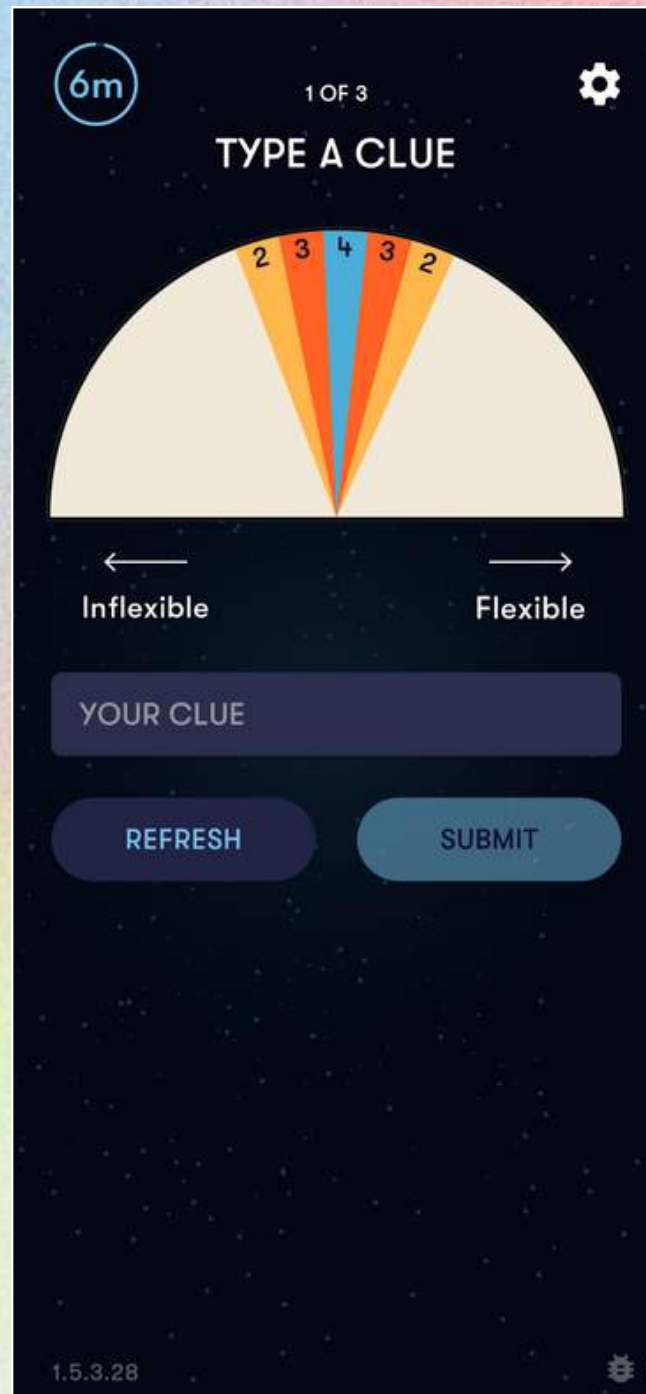


CÁCH CHƠI GAME

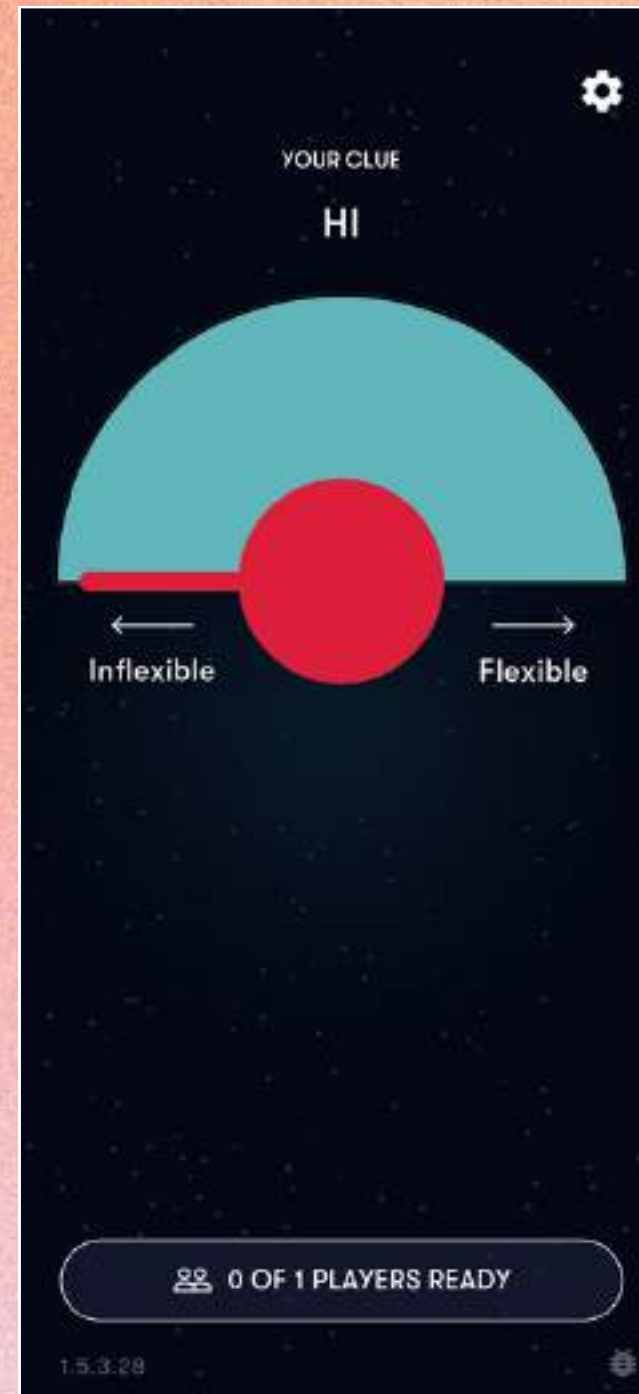


Mô tả cách chơi game: Khi mở app người chơi sẽ chọn 1 chủ đề bất kì, người cầm điện thoại sẽ đưa lên trán và các từ sẽ hiện ra, người còn lại sẽ đưa ra gợi ý cho người chơi này đoán, đoán đúng sẽ lật úp điện thoại để chuyển từ, đoán sai thì lật ngửa (hoặc ngược lại)

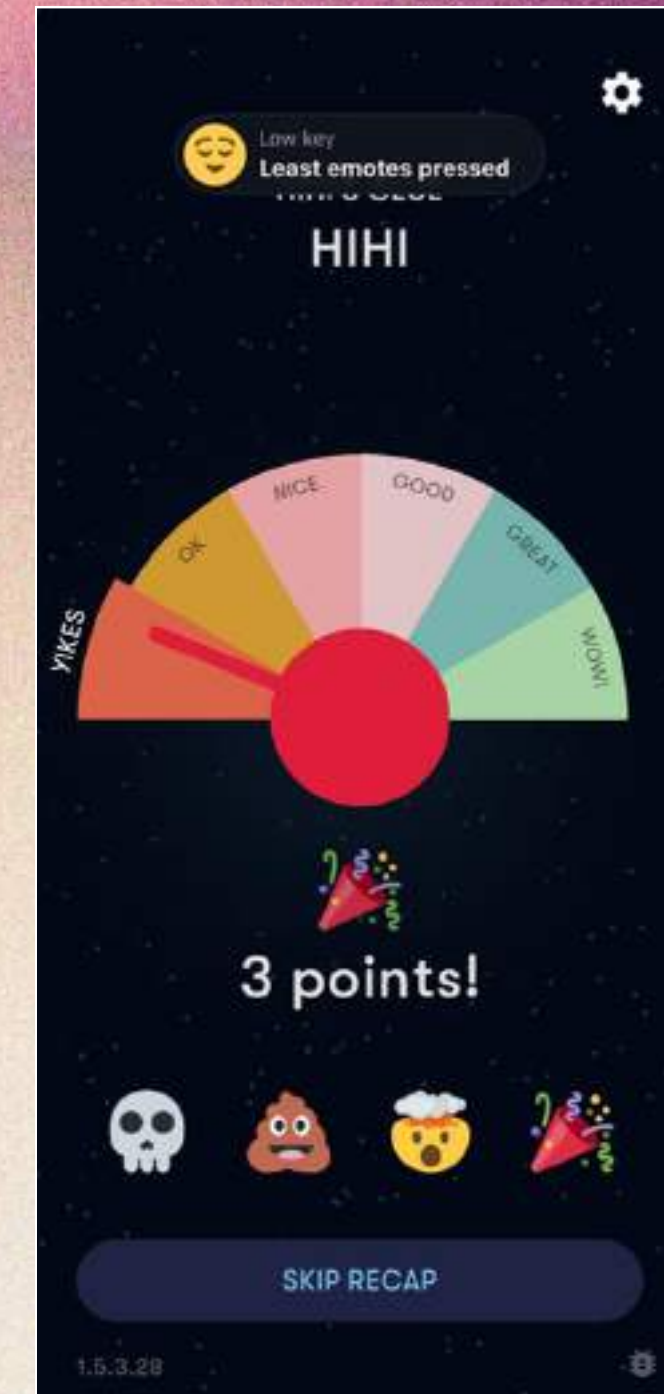
CÁCH CHƠI GAME



Bước 1: Nhập từ - Mỗi người chơi sẽ nhập gợi ý (Clue) cho phù hợp với cái “MỨC ĐỘ” mà game đưa ra (ảnh 1)



Bước 2: Kéo Clue - Người đoán sẽ kéo cái vạch đỏ để chọn mức độ theo gợi ý của người đưa Clue

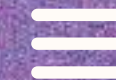


Bước 3: Show điểm - Nếu vạch đỏ kéo đúng cái khoảng điểm được gợi ý (ảnh 1) thì sẽ được cộng điểm

CÁCH CHƠI GAME



Mô tả cách chơi game: Khi mở app người chơi sẽ nhập tên - Hiện ra các Truth - Dare và BẮT ĐẦU CHƠI



Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

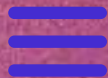
PHẦN 2.2

PHÂN TÍCH

MONETIZATION

PARTY GAME





BẢNG SO SÁNH

Nguồn: Từ các app đối thủ (IP Việt Nam nên giá là quy đổi tương đối)

BẢNG SO SÁNH	Gói tuần	Gói tháng	Gói năm	Tính năng gói Premium
	\$2 / TUẦN 3 ngày miễn phí	\$4,5 / THÁNG 3 ngày miễn phí	\$14,62 / NĂM 3 ngày miễn phí	87+ bộ bài theo chủ đề 12.000+ thẻ bài - Tạo tối đa 3 bộ bài tùy chỉnh - Kết hợp nhiều bộ bài với nhau - Chia sẻ trong gia đình (Family Shared)
	\$4,15 / TUẦN 3 ngày miễn phí	\$7,18 / THÁNG 3 ngày miễn phí	64,91 / NĂM 3 ngày miễn phí	- Truy cập tất cả chế độ chơi - Nội dung mới thường xuyên - Hủy bất cứ lúc nào
	KHÔNG CÓ gói subscription - Mua gói hoặc lẻ từng pack	Originals Bundle: \$5,66 (tiết kiệm 16%) Big Bundle: \$5,66 (tiết kiệm 27%) Pack lẻ: \$1,1 / pack Jumbo: \$4,52 Big Brain: \$2,24		- Mở khóa vĩnh viễn các pack đã mua - Không cần trả phí định kỳ - Không có free trial



KEY TAKEAWAY

Dựa trên những gói giá của đối thủ



CẦN CỐ GỐI CHIM MỖI – UNLOCK TỪ CHỦ ĐỀ

- Thay vì unlock 1 loạt có thể học hỏi Wavelength tạo gói giá unlock từng chủ đề phù hợp với từng tệp đối tượng khác nhau
- Vẫn có gói giá theo thời gian nhưng đặt tên gói giá lại cho phù hợp

CẦN XEM XÉT KỸ VỀ MỨC GIÁ

- PicoLo đang bị phản ánh nhiều vì mức giá không phù hợp
- Cần xem xét kĩ lại xem mức giá nào sẽ phù hợp cho app để không bị phản ánh





Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

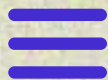
PHẦN 2.3

PHÂN TÍCH

UXUI

PARTY GAME





XU HƯỚNG THIẾT KẾ UI UX 2025–2026 FOR PARTY GAME

Nguồn: Deep search Gemini x Claude

TÍNH CHẤT

Room view" design

"Drunk-proof" design

30s là thời gian tối đa kick off game

Shareable moments

INSIGHT

Đọc được từ xa 50 - 80cm vì nhiều người nhìn chung màn hình

Người say không tap đúng nút được nên cần thuận tiện hơn

Host đang ngồi trước mặt 5 người — không có thời gian setup

Mỗi share là 1 organic reach không mất tiền, WOM thì tăng install

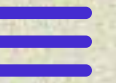
YÊU CẦU CỤ THỂ

Font tối thiểu **18px** mọi text; **24–36px** cho game prompt

Giao diện khi chơi đưng trên màn là nhảy, không cố định vị trí

Từ cold launch đến first card **≤ 30 giây**, **≤ 3 taps**

Thiết kế **result card** như **social asset** — logo visible nhưng không annoying



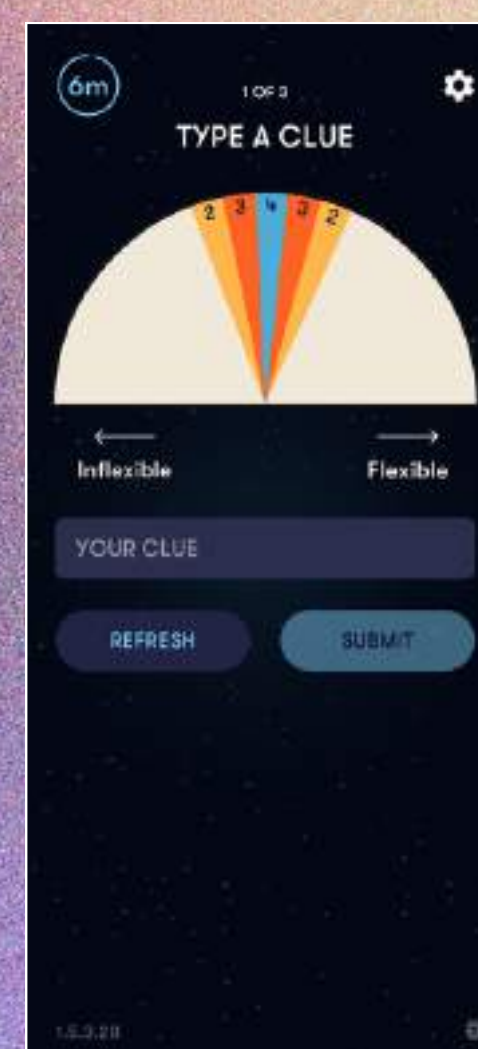
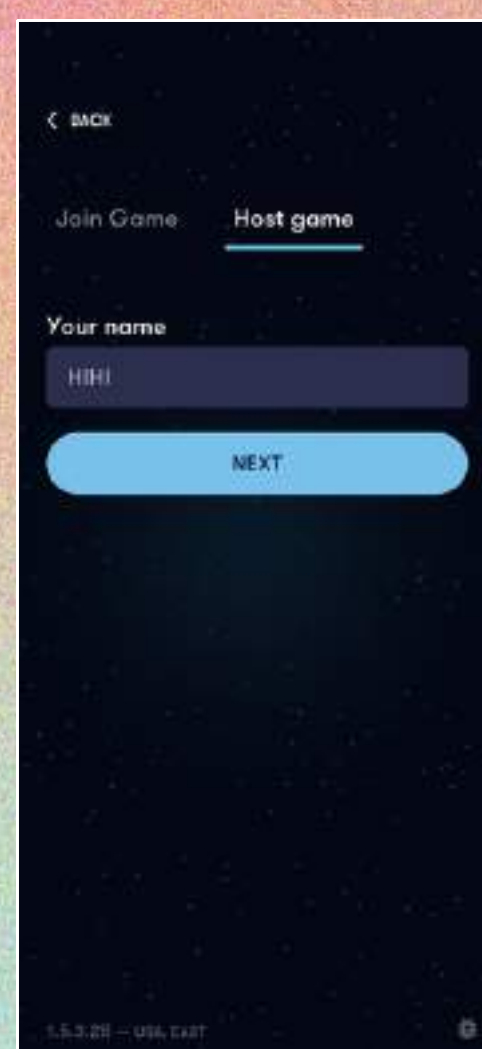
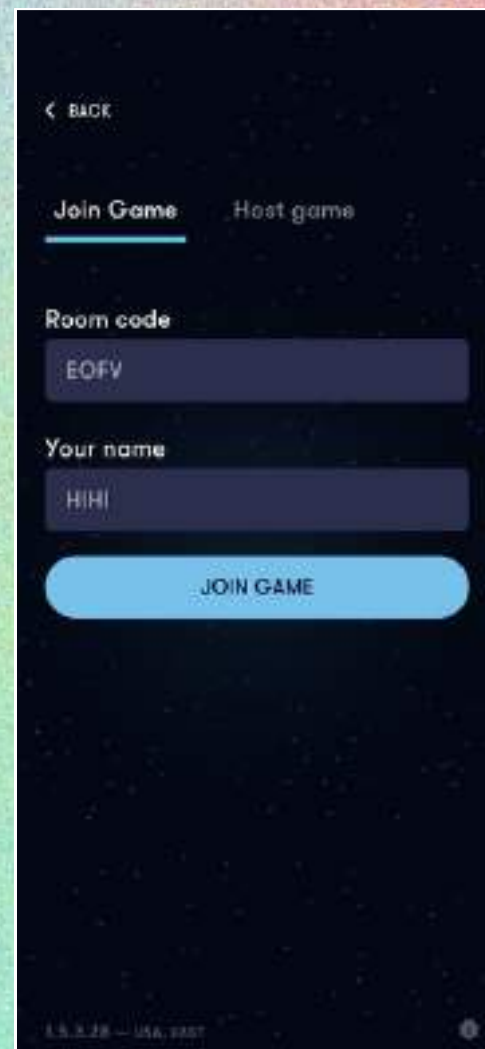
ĐÁNH GIÁ UX/UI ĐỐI THỦ

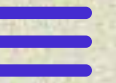
Theo tiêu chuẩn 6 chiều đánh giá



Flow của game: Vào app - Chọn gói (Monetize nằm ở đây nhưng không nổi bật) - Join phòng/ Tạo phòng - Nhập clue - Bắt đầu chơi - (Gợi ý từ người nhập clue) - Kéo clue - Kết quả - End game (6 lượt đoán/ 2 người, tùy số lượng người)

CMYK Game





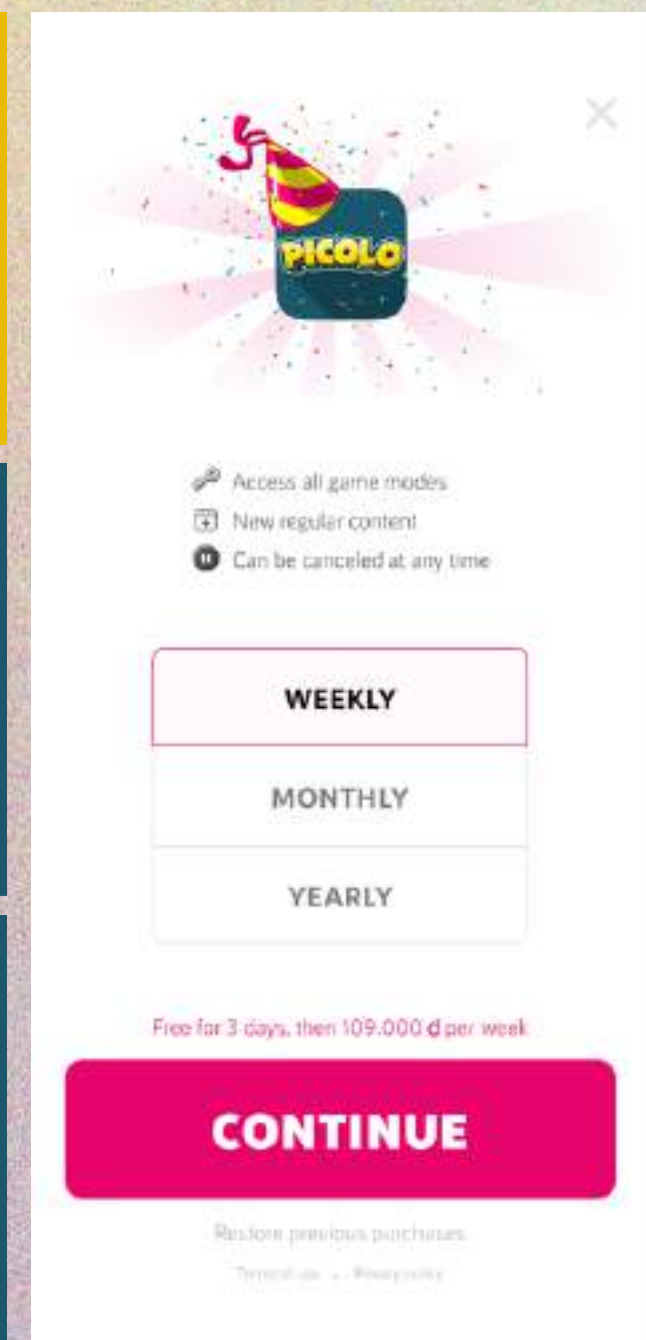
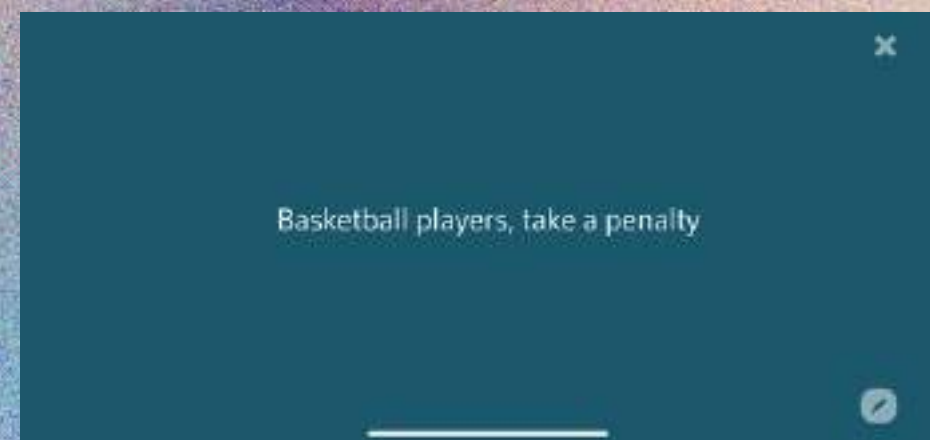
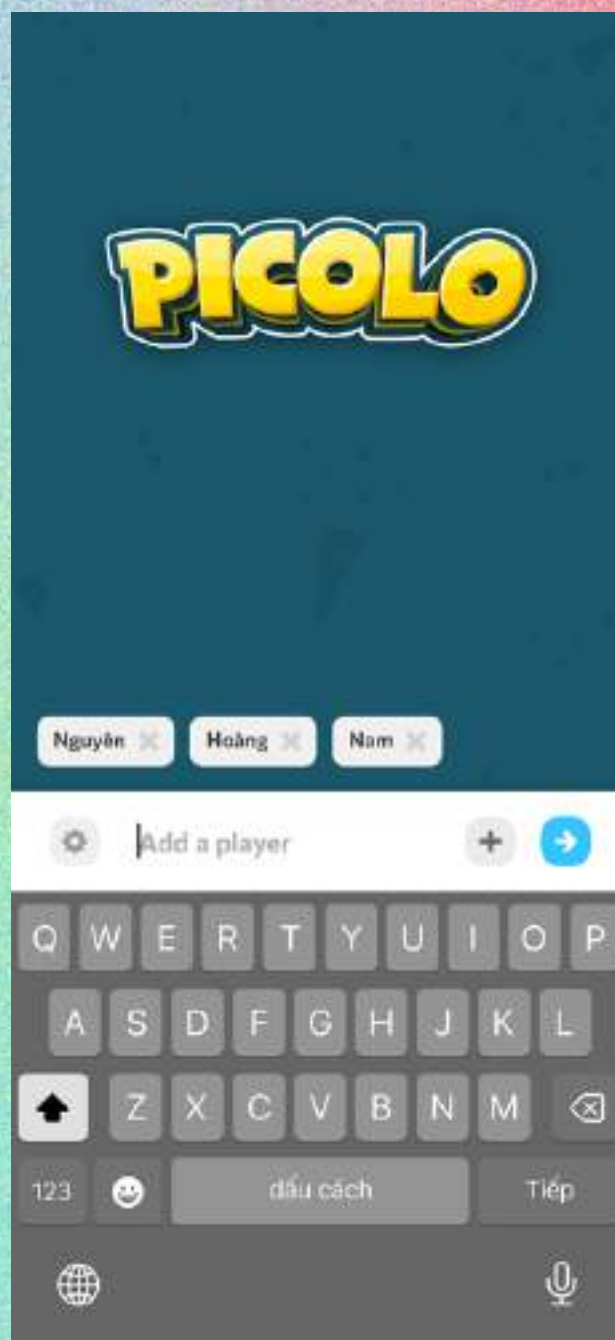
ĐÁNH GIÁ UX/UI ĐỐI THỦ

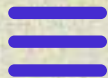
Theo tiêu chuẩn 6 chiều đánh giá



Marmelapp

Flow của game: Vào app - Nhập tên người chơi - Chọn chế độ - Bắt đầu chơi - End game (với 3 người khoảng 50 thẻ) - Màn hình sub





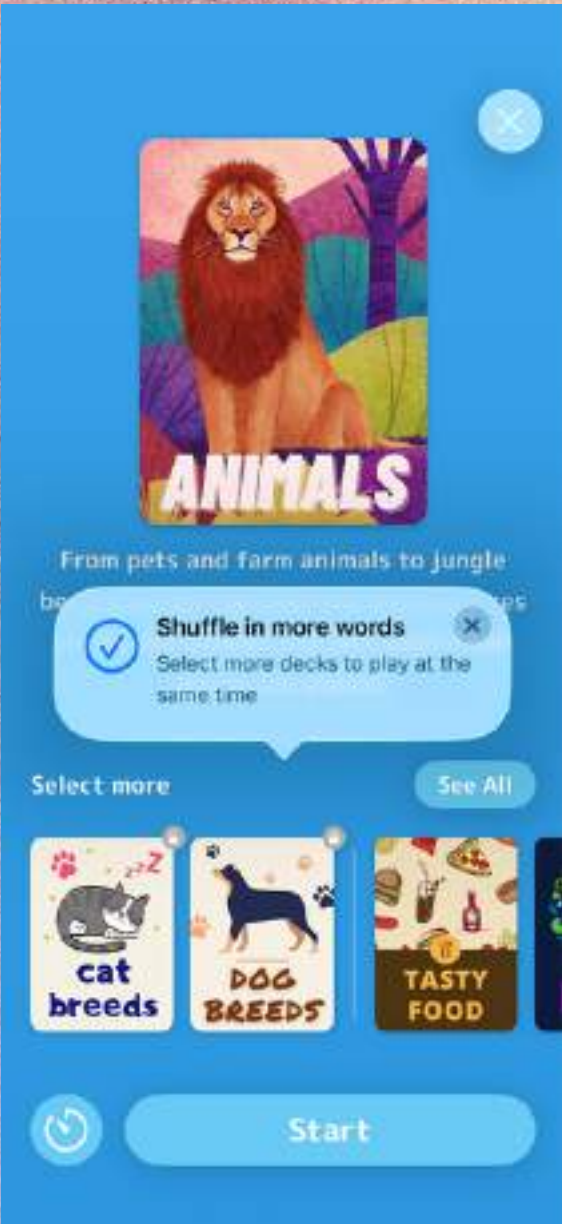
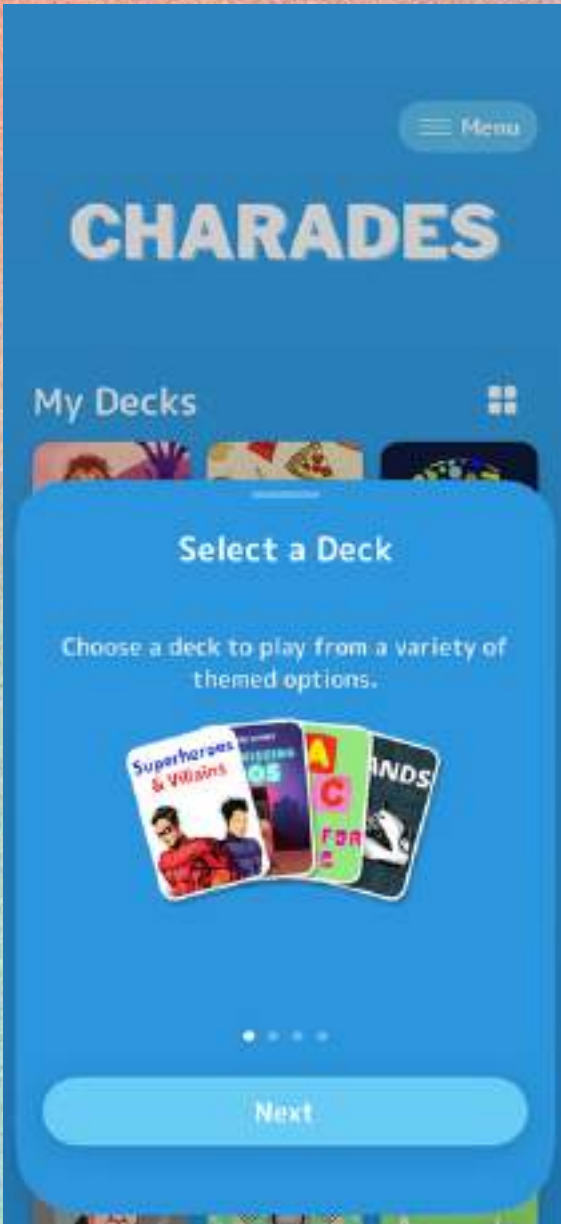
ĐÁNH GIÁ UX/UI ĐỐI THỦ

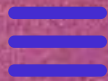
Theo tiêu chuẩn 6 chiều đánh giá



Flow của game: Vào app - Màn hình sub - Chọn chế độ - Bắt đầu chơi - End game - Shareable (video quay lại quá trình chơi)

Dmytro Cheverda





ĐÁNH GIÁ UX/UI ĐỐI THỦ

Theo tiêu chuẩn 6 chiều đánh giá

CHIỀU ĐÁNH GIÁ



Onboarding Speed

Thời gian từ mở app đến first card

5

4

5

4

In-game Readability

Dễ đọc trong dim light, từ xa 60cm

5

4

3

4

Host Control UX

Dễ dàng cho host điều khiển game

4

3

4

4

Shareable Moment

Có khoảnh khắc chia sẻ

4

3

2

3

Monetization UX

Paywall smooth và không disruptive

3

1

4

3

Visual Identity

Brand nhất quán và memorable

4

4

3

3

TỔNG ĐIỂM

25

19

21

21



UX OPPORTUNITIES

Dựa trên những điều đối thủ chưa làm được



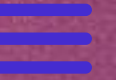
SHAREABLE MOMENTS ĐƯỢC DESIGN CỐ CHỦ ĐÍCH

- **Heads Up! / Charades:** Có replay nhưng thụ động (passive).
- **Piccolo:** Có hashtag prompt nhưng dễ bị bỏ qua (user skip).
- **Lợi thế Truth or Dare:**
 1. Tự động xuất Result Card chuẩn 9:16.
 2. Tích hợp ảnh người dùng (Photo frame style).
 3. Tối ưu chia sẻ Instagram/WhatsApp với logo tinh tế

WHATSAPP SHARE — EU MARKET GAP

- **Đối thủ bỏ ngỏ:** Các app khác chỉ tập trung vào Instagram/Twitter.
- **Thói quen EU:** WhatsApp là kênh chia sẻ chính giữa bạn bè tại châu Âu.
- **Lợi thế tiên phong:** Tích hợp WhatsApp deeplink share giúp chiếm ưu thế tăng trưởng tự nhiên (organic).





UX OPPORTUNITIES

Dựa trên những điều đối thủ chưa làm được



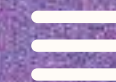
PERSONALIZATION LAYER

- **Tối ưu cá nhân hóa:** Nhớ nhóm cũ và gợi ý game theo quy mô/ lịch sử chơi thay vì bắt nhập lại.
- **Gắn kết người dùng:** Dùng lời chào theo mùa (holiday) để tạo cảm giác app "hiểu" user.
- **Tech đơn giản, hiệu quả cao:** Nâng cấp trải nghiệm từ PicoLo mà không cần công nghệ phức tạp.

CONTENT RATING SELECTOR (CHỌN LEVEL)

- **Phân cấp độ nội dung:** Thay vì nội dung tĩnh như đối thủ, cung cấp 3 mức: Mild, Spicy, Wild.
- **Tránh gây "sượng":** Giúp người dùng chọn đúng mức độ phù hợp với nhóm bạn (mixed groups).
- **Đúng tệp khán giả:** Tăng tương tác mạnh với Gen Z và các cặp đôi thông qua mức Spicy/Wild.





Market Research

Competitor Analysis

Action Plan

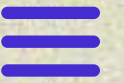
PHẦN 2.3

PHÂN TÍCH

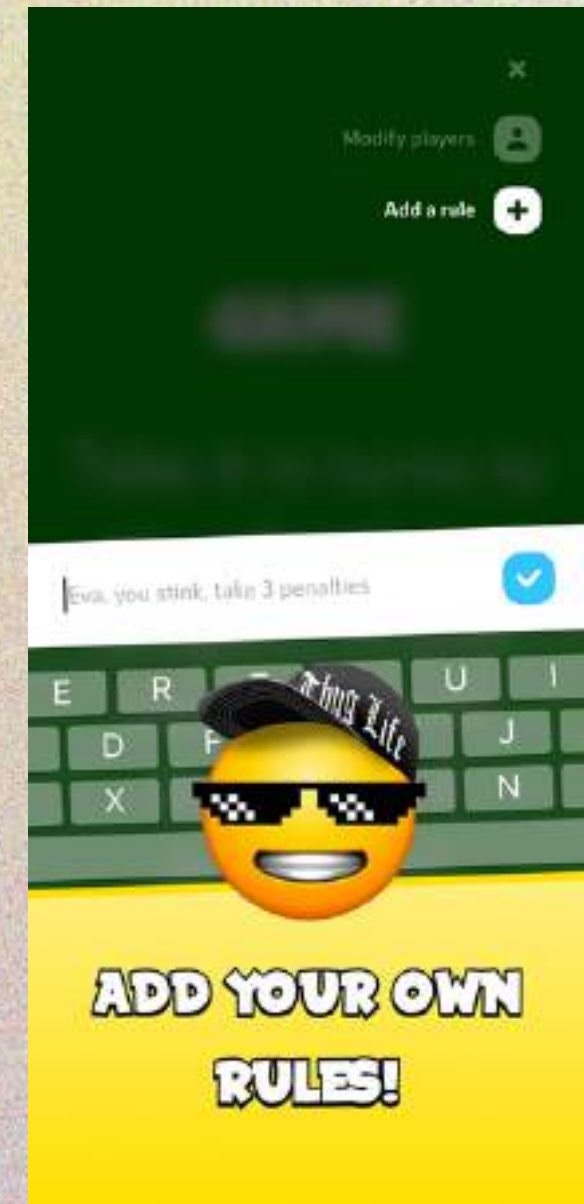
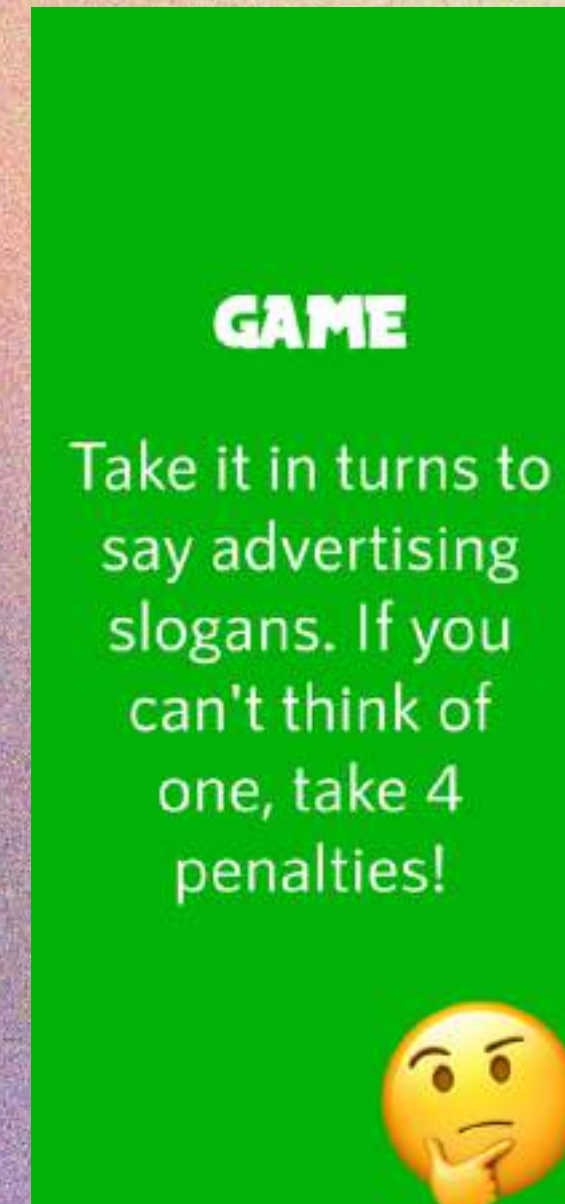
ASO

PARTY GAME



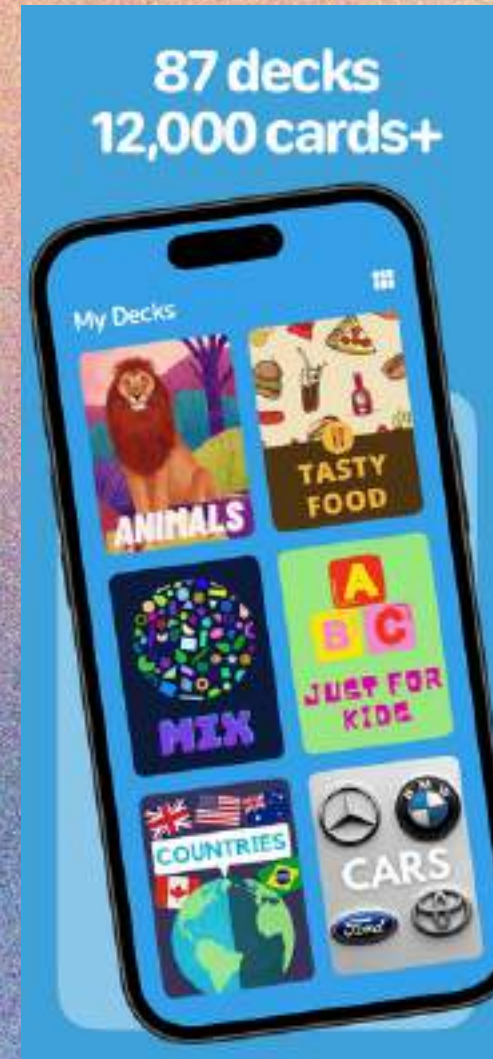


ICON & SCREENSHOT



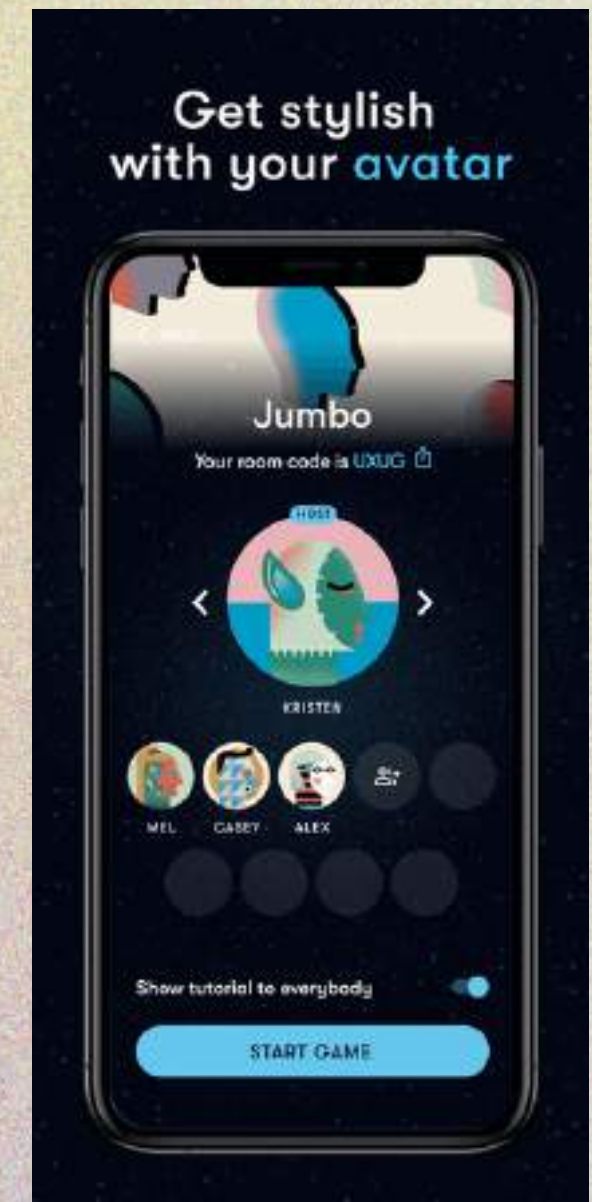
- Xây dựng bộ screenshot và icon app theo base brand name
- Bộ screen shot đơn giản, show được 2 vấn đề: no rules + simple

ICON & SCREENSHOT



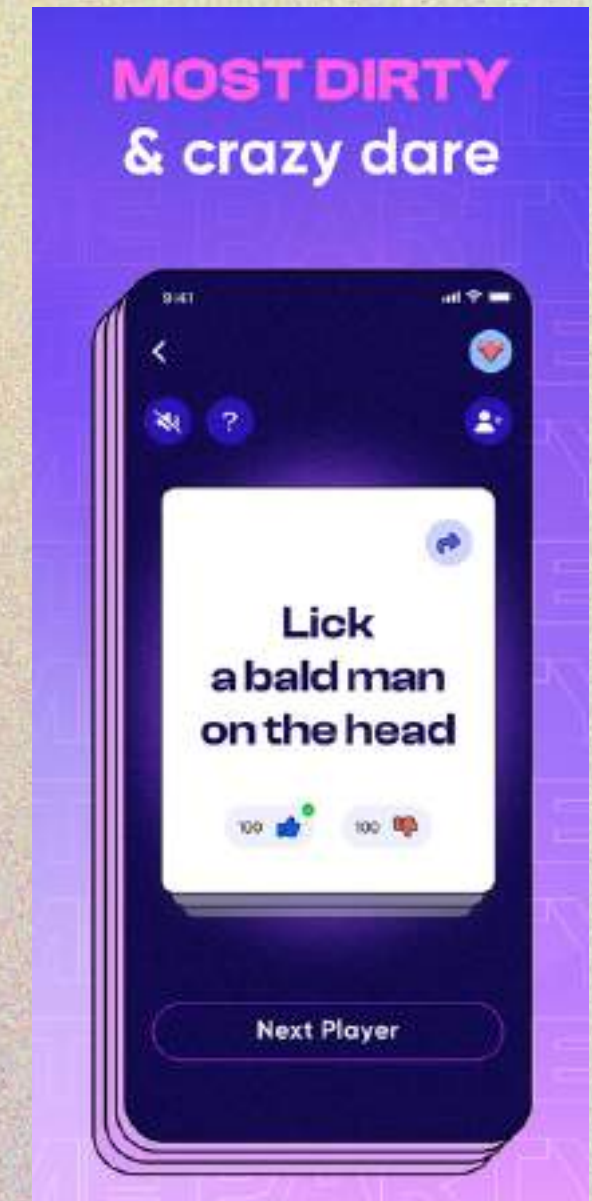
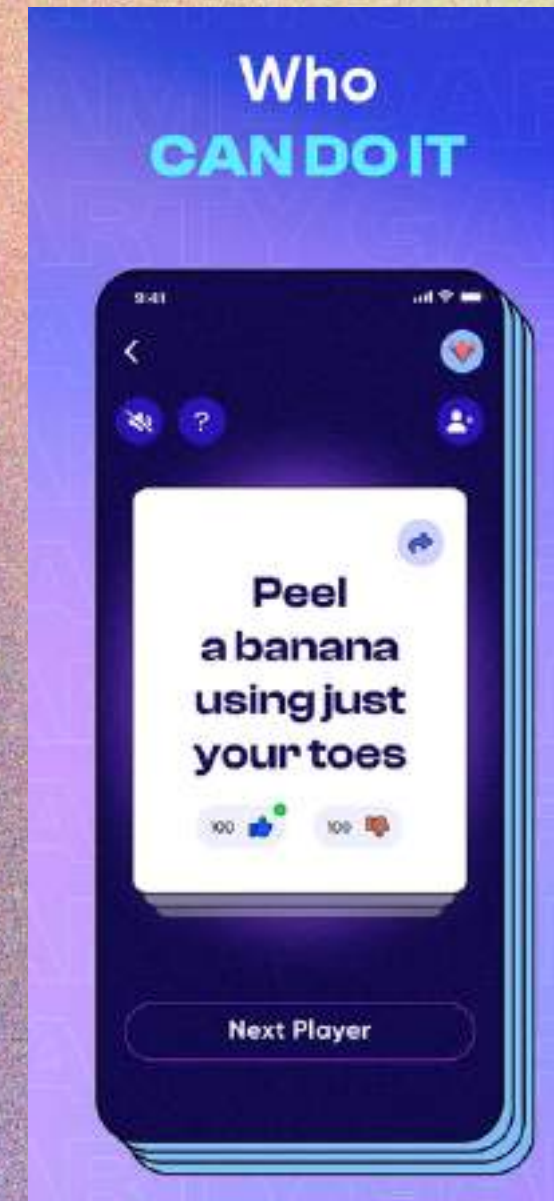
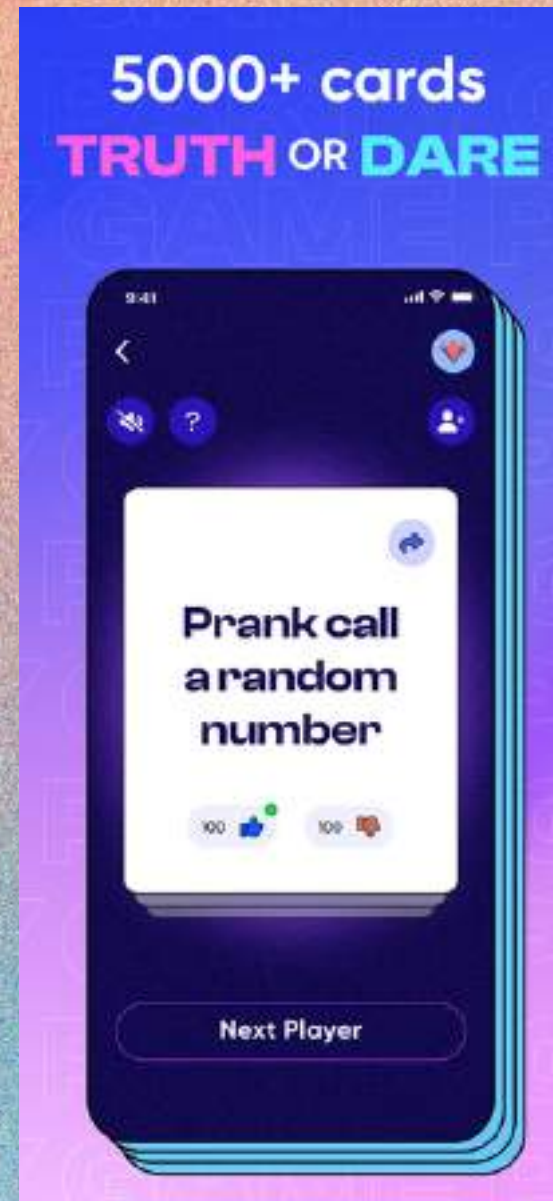
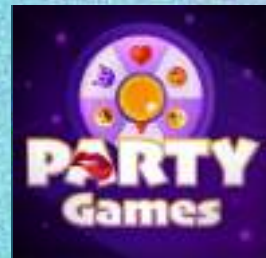
- Bộ screenshot mới đổi gần đây, tương đối ấn tượng thể hiện được luật chơi và “cảm xúc” người chơi
- Áp dụng rule mới của store, mỗi ảnh sẽ ưu tiên 1-2 text lớn

ICON & SCREENSHOT



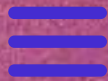
- Màu sắc mở đầu ấn tượng
- Screenshot 2-3-4 thể hiện quy trình chơi (game này hot ở bên lắm ạ)
- Mỗi ảnh cũng highlight keyword nhưng chưa ấn tượng lắm

ICON & SCREENSHOT



- Màu sắc ấn tượng nhìn matching với icon app
- Các từ của headline chưa match với nội dung ảnh
- Chưa show được sự đa dạng của topic

=> Nên test thêm để định hướng visual match với positioning



ĐÁNH GIÁ KW STRATEGY ĐỐI THỦ

Nguồn: App Tweak

ĐỐI THỦ CHÍNH



Install keyword count

21

3

8 - 12

Generic category rank

Rất mạnh

Gần như không

Có, không dominant

Niche intent coverage

Rất thấp

500+

Trung bình

Top KW volume range

44 - 68

~100%

~100%

Rating trung bình

4.9*

4,5 - 4,8*



ĐỀ XUẤT KW STRATEGY

Core Keywords — 2 Layer



LAYER 1 — GENERIC DISCOVERY (HỌC WAVELENGTH)

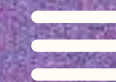
- party games (vol 51)
- group games (vol 53)
- multiplayer games (vol 64)
- 2 player games (vol 68)
- games to play with friends (49)
- family games (vol 51)
- board games (vol 54)

LAYER 2 — NICHE INTENT LONG-TAIL (HỌC PICOLO)

- truth or dare (niche, high intent)
- adult party games (spice level)
- dare drink party (buying intent)
- bachelorette party games
- couple games dirty (niche)
- drinking games app (Gen Z)
- party game for adults (500+ long-tail)

=> Cần đào thêm các **keywords phù hợp với định vị của sản phẩm**, đánh cả niche (giống PicoLO) để tăng tính hiệu quả hơn cho chiến lược này





Market Research

Competitor Analysis

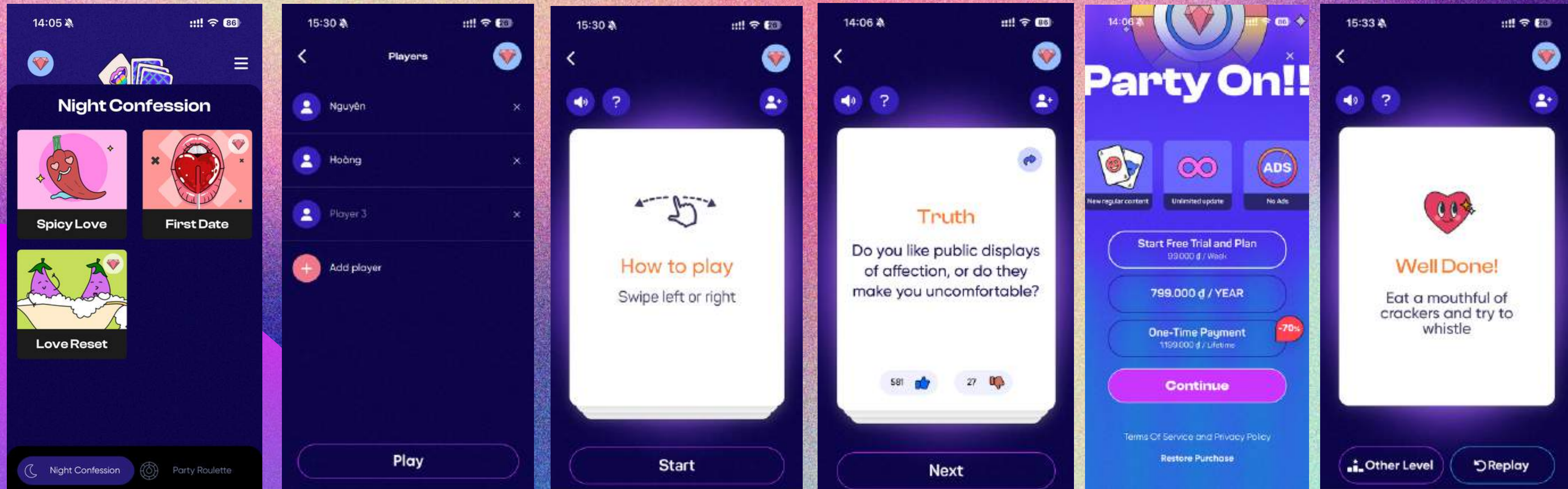
Action Plan

PHẦN 03
PHÂN TÍCH
UI/UX TOD
PARTY GAME



LUỒNG UX CỦA TOD

Đối với trường hợp chọn game Night Confession



Chọn Game

Nhập tên player

Hướng dẫn

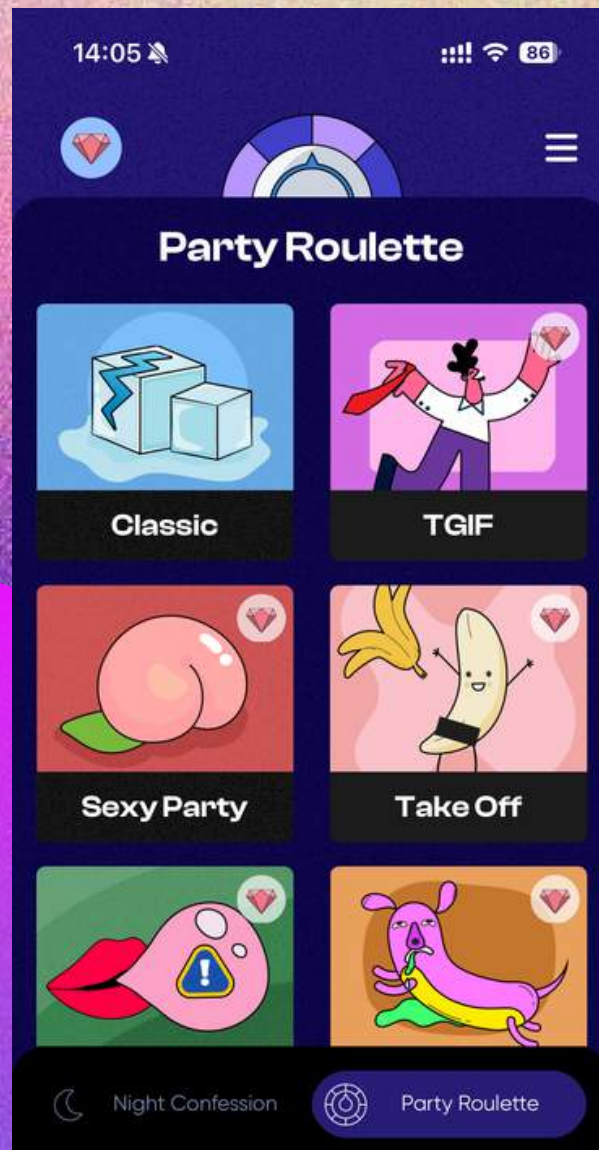
Thẻ truth
(không có dare)

Paywall

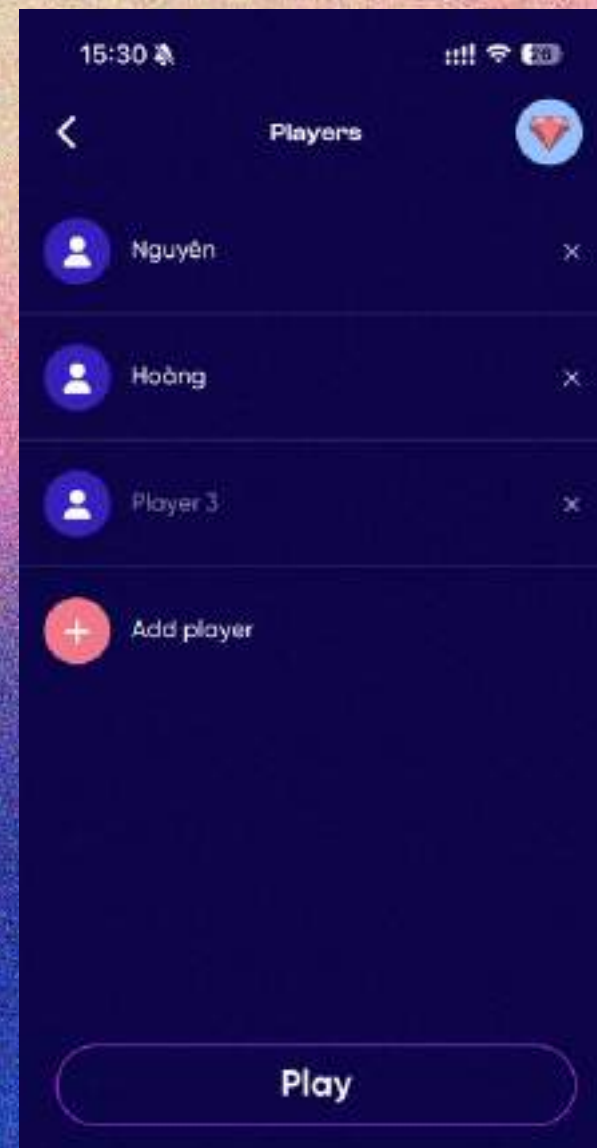
Return

LUỒNG UX CỦA TOD

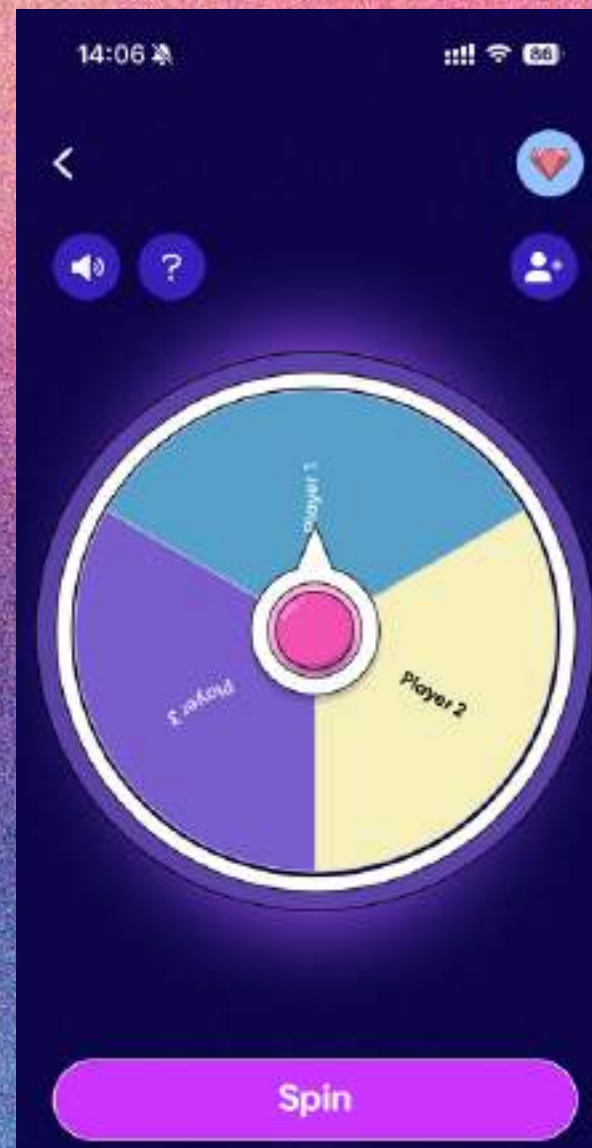
Đối với trường hợp chọn game Party Roulette



Chọn Game



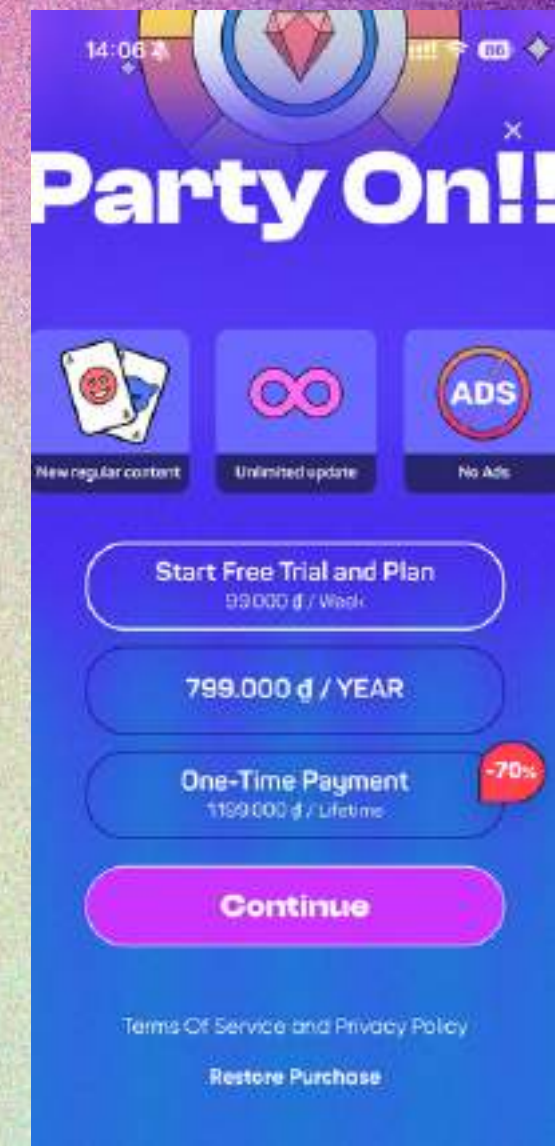
Nhập tên player



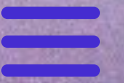
Spin quay tên



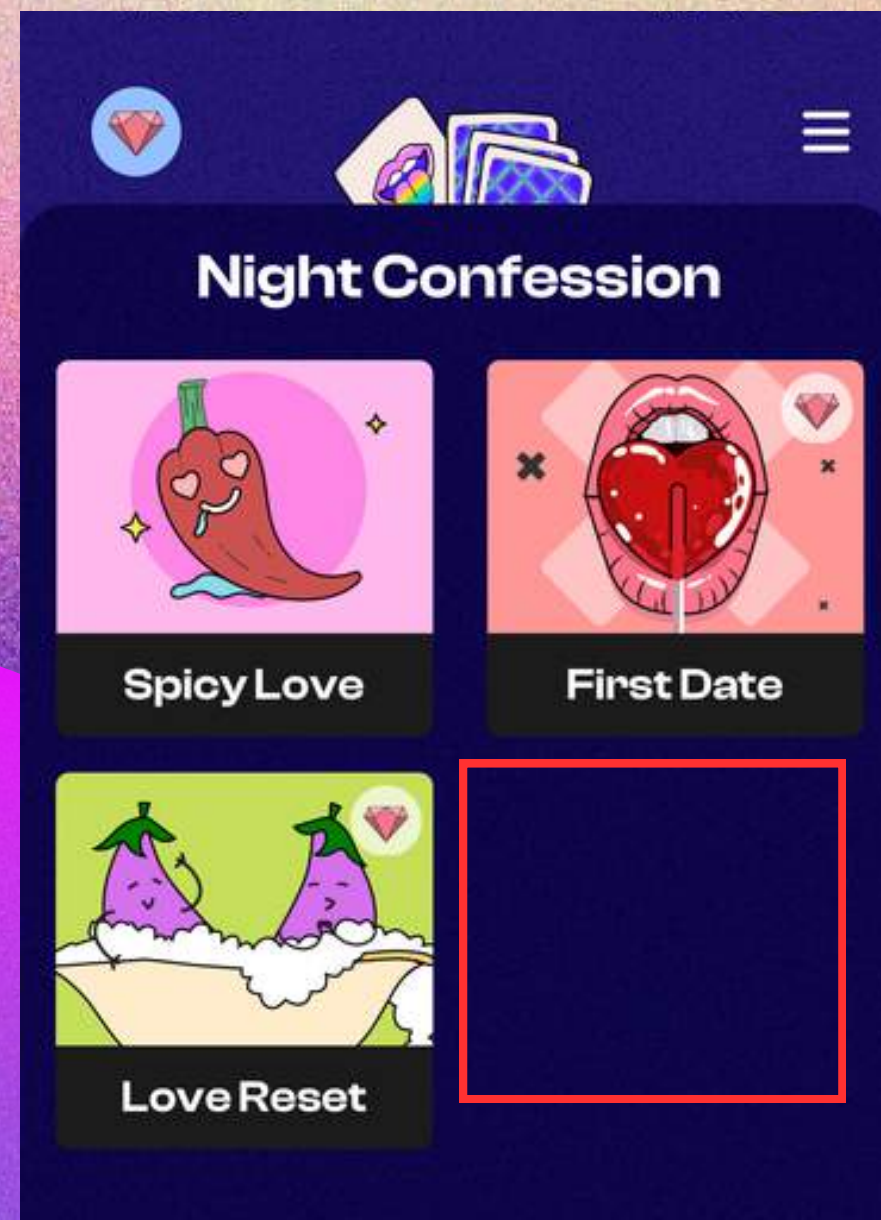
Thẻ truth - dare
(không có clear)



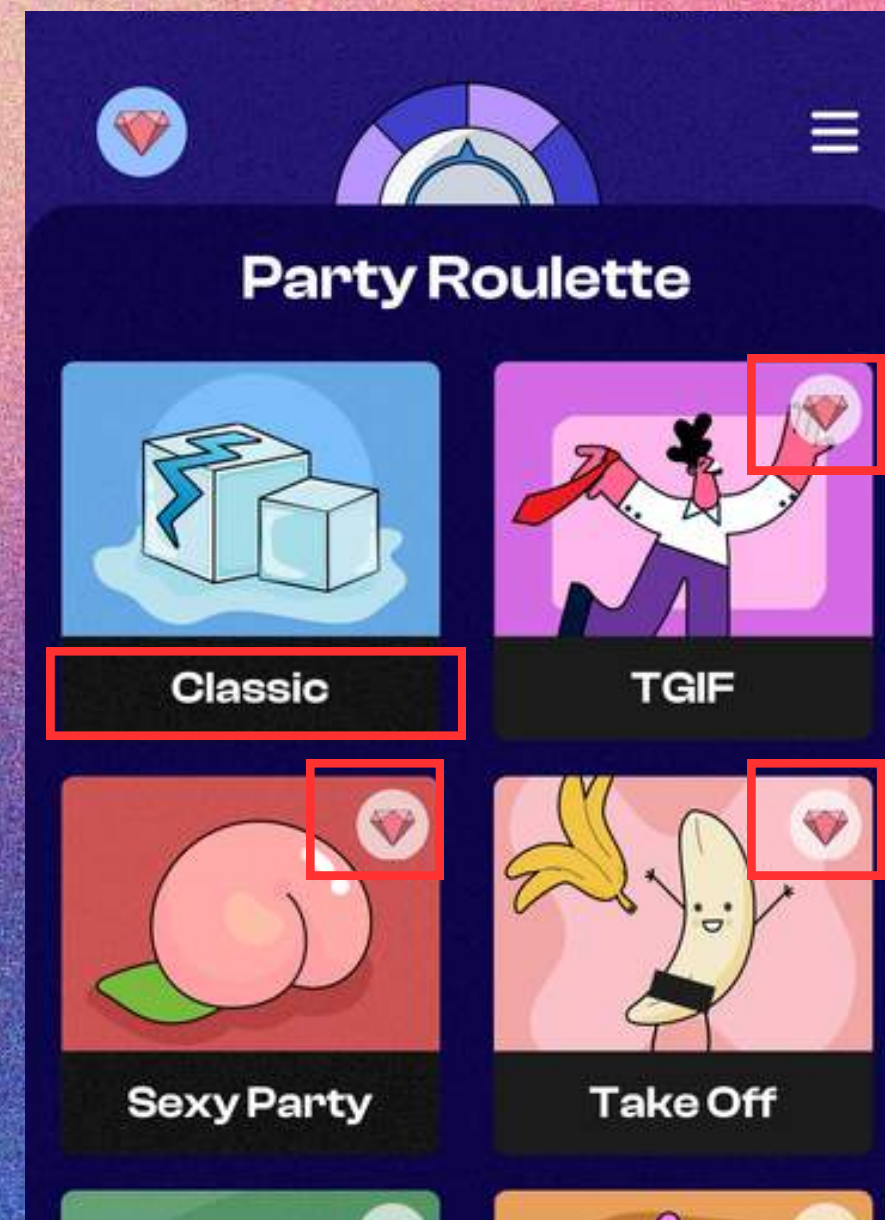
Paywall



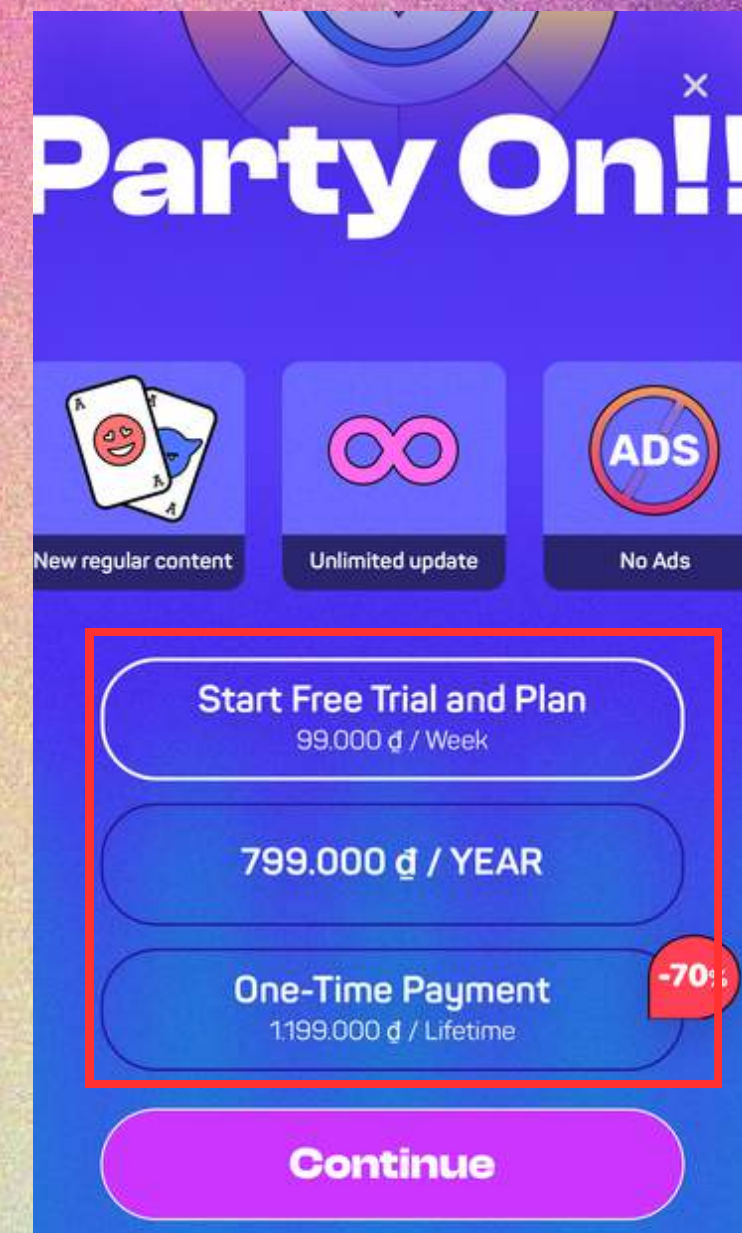
HÌNH UI CỦA TOD



Hơi ít option mà còn bị gán Premium nhiều, layout chưa cân đối vì ít option quá

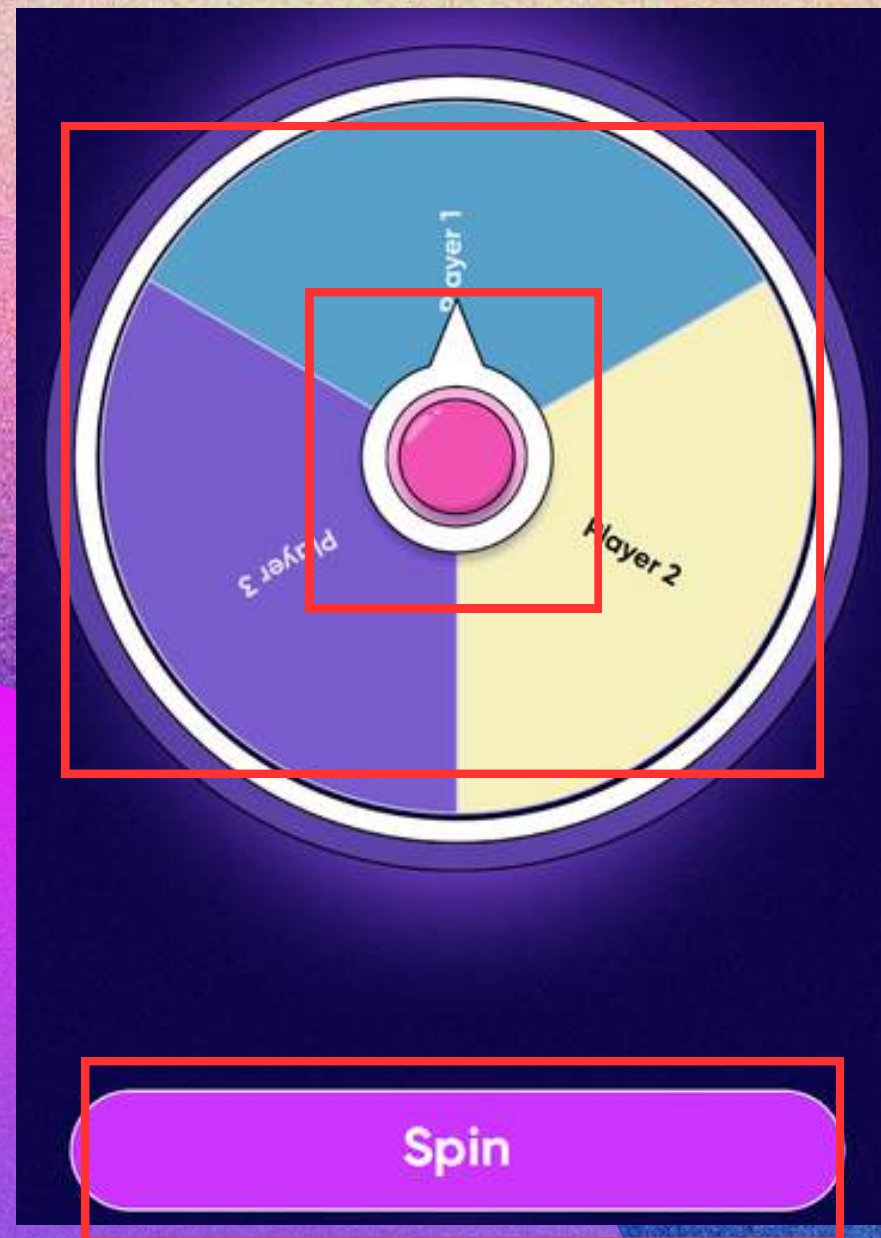


'Classic' free chưa được highlight đủ để dẫn hướng user

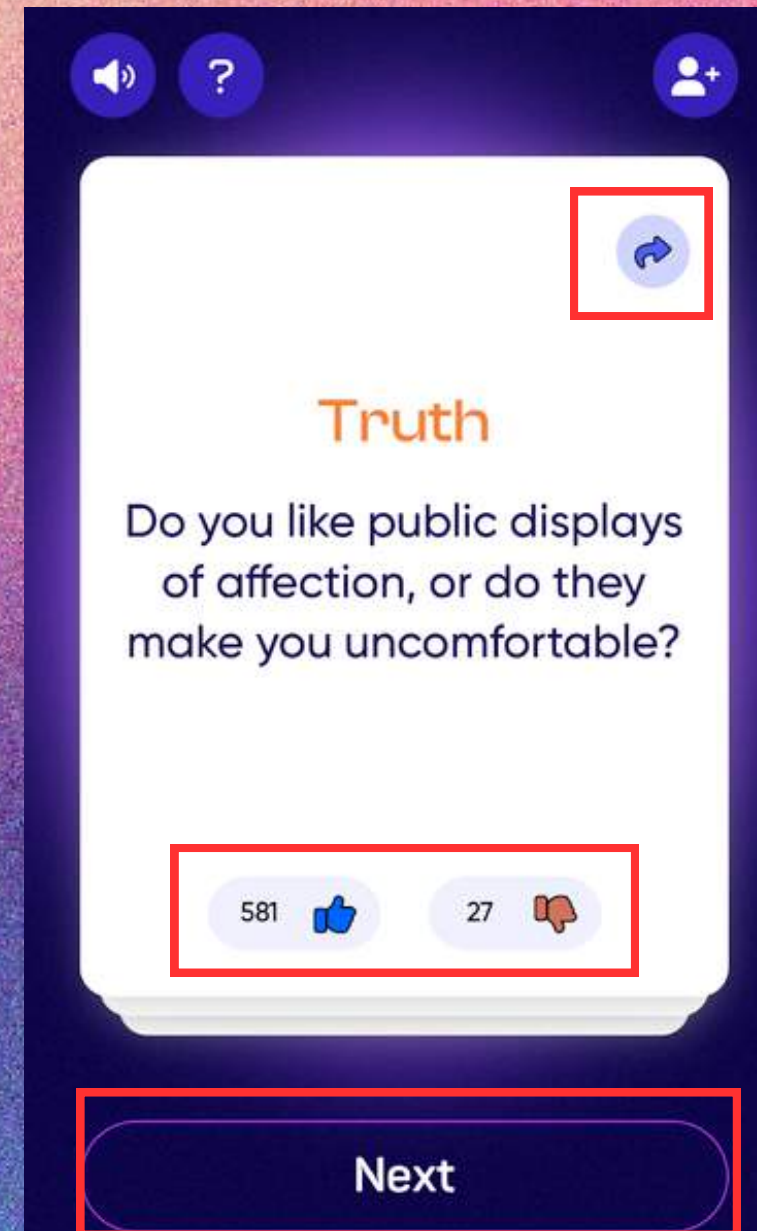


Phần này chưa tối ưu về mặt Monetization, chưa có sự khác biệt và tên gói không được hay

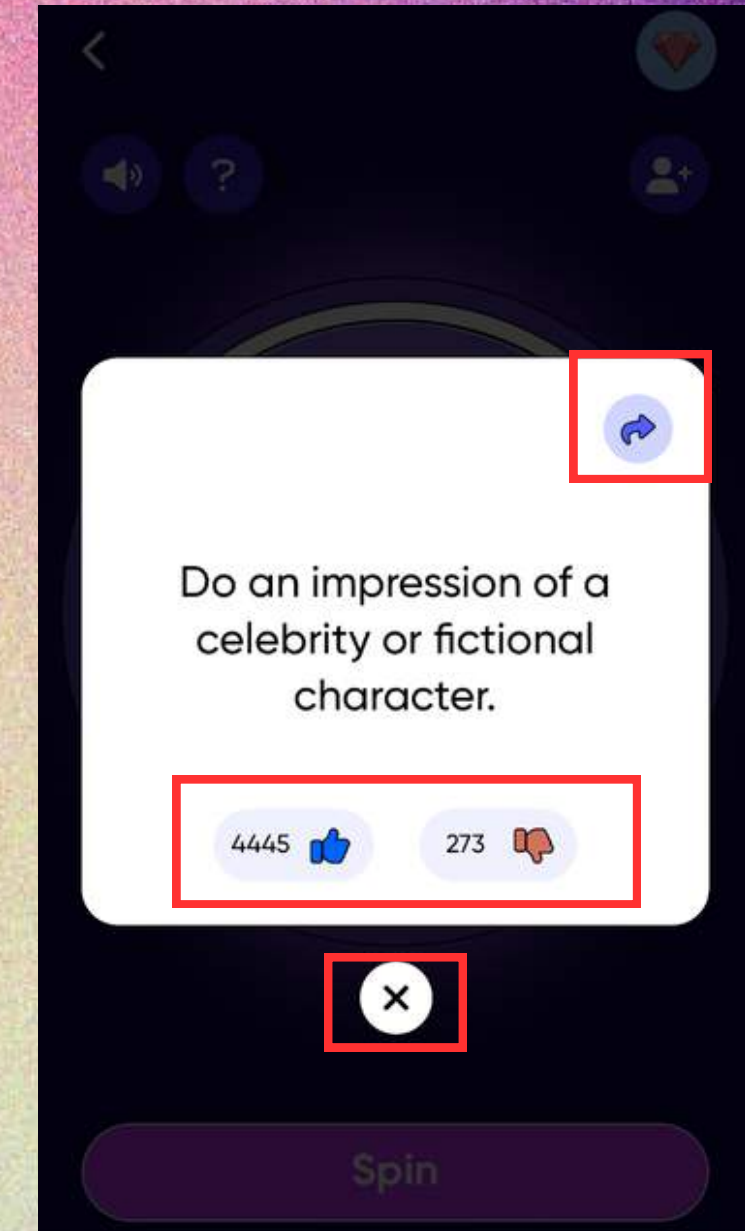
HÌNH UI CỦA TOD



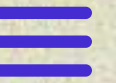
- Tên người chơi nhỏ và bị ngược, khó nhìn nếu nhiều người chơi 1 lúc (5-7 người)
- Dễ bị hiểu lầm nút spin nằm ở giữa (mà em nghĩ nên để đó, tap là xoay luôn)



- **Bottom negative** HIỆN TRONG GAMEPLAY gây mất tập trung
- Share button (🔗) quá nhỏ và không rõ purpose

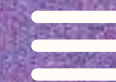


- **X button** không clear — skip hay dismiss?
- Thẻ nhỏ, khó đọc



CÁC CÔNG VIỆC CẦN THỰC HIỆN

- **Rebrand hoàn toàn Party Games:** Tên, icon, screenshot store, tone of voice. App hiện tại không có identity rõ ràng, không stand out trên store => Rebrand lại dựa trên nền tảng có sẵn của app nhưng làm cho nó **sắc nét và có hệ thống**
- **Redesign UI/UX từ đầu:** *redesign UI* theo những **tiêu chuẩn của Party Game và US- EU** dựa trên nền game cũ (màu sắc, các elements...), tối ưu **UX đơn giản hoá** flow lại cho nó phù hợp với Party Game
- **Tích hợp thêm game mới:** thêm các game mới cho app ngoài ToD, các game cụ thể sẽ được đề cập cụ thể ở phần sau
- **Tích hợp AI + Vibe Coding:** Cần build Blaze as Host + Vibe Code — đây là differentiator chính so với Picolo, Charades, Party Roulette.
- **Fix monetization:** Paywall hiện ra quá sớm và không có sự khác biệt rõ giữa các gói. Cần restructure và đặt tên gì cho nó phù hợp: free tier chơi được thật sự, premium unlock Vibe Code + deeper decks + no ads.
- **ASO optimize:** App hiện gần như không có keyword coverage. Đối thủ chính như Picolo có 500+ niche keywords. Cần build lại toàn bộ keyword strategy sau khi rebrand.



Market Research

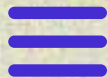
Competitor Analysis

Action Plan

PHẦN 6

ACTION PLAN ĐỀ XUẤT PARTY GAME





TARGET AUDIENCE SEGMENTS

SEGMENTS

MÔ TẢ

ĐƯỢC SERVE BỞI

PRIORITY

TẬP 01

Family &
All-ages

Chơi cùng gia đình, nội
dung an toàn



TẬP 02

Friend Group
5–10 người

Pregame, house party, nhóm
bạn thân, phá băng. Chưa có
app nào serve tốt.



TẬP 03

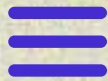
Couple &
nhóm nhỏ có
chemistry

Người thích ai đó, cặp đôi
deeptalk, nhóm 2–6 người tạo
kết nối thật. PicoLo serve nhưng
experience nhạt.



Game trí tuệ





DEPLOYMENT PLAN

PHASE 1

PHASE 2

PHASE 3

Product

Rebrand SPILL + redesign UIUX.
Blazer Host, Bổ sung game mới,
Recap Frame

Vibe Code + Blaze mở rộng theo

Community feed, share + play
Vibe Code của nhau, reward
token cho người share

Design

Brand identity, icon, UI screens, Blaze
mascot, Recap Frame

UI + Blaze expressions cho
game type mới

Community UI, profile

Monetization

Free tier + premium (Vibe Code,
deeper decks, no ads)

Hệ thống token VIBIT

Token system

ASO

Rebrand keywords, screenshot, icon

Mở rộng keyword theo
game type

UGC + community-driven
keyword

[illegible]

ĐỀ XUẤT

SPILL

Spill the truth. Or take the dare.

Chật xúc tác cho nhóm bạn 20-28

SPILL ✓ chọn

ROULETTE

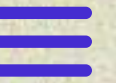
LỬA AA



BLAZE — MASCOT

"Spill the tea" là một thành ngữ tiếng lóng (slang) tiếng Anh, có nghĩa là kể, tiết lộ tin đồn, bí mật, hoặc chuyện đời tư hấp dẫn của một ai đó. Trong tiếng Việt, cụm từ này tương đương với các nghĩa như "bóc phốt", "buôn chuyện", "kể hết đi".

"Tea" (trà) ở đây được hiểu là thông tin thú vị, hấp dẫn, thường là những drama nóng hổi.



POSITIONING

Định vị mới cho ToD

POSITIONING STATEMENT

*Truth or Dare Party Roulette là **chất xúc tác** cho nhóm bạn 20–28 tuổi: rượu vào lời ra, lời không ra thì hành động. Tạo **chemistry, drama và deeptalk**. Khác Picolo (quá generic) và Heads Up! (quá family-friendly).*

TAGLINE

"The game that starts something."



Hi, I am Blaze



BLAZE'S PERSONALITY

"Người bạn biết hết drama của mày, không phán xét, nhưng thích nhìn mày phải nói thật."

CÁC LEVEL TÍNH CÁCH CỦA BLAZE

Blaze vui hơn, cười nhiều hơn. Vẫn láu cá, nhưng năng lượng ấm.

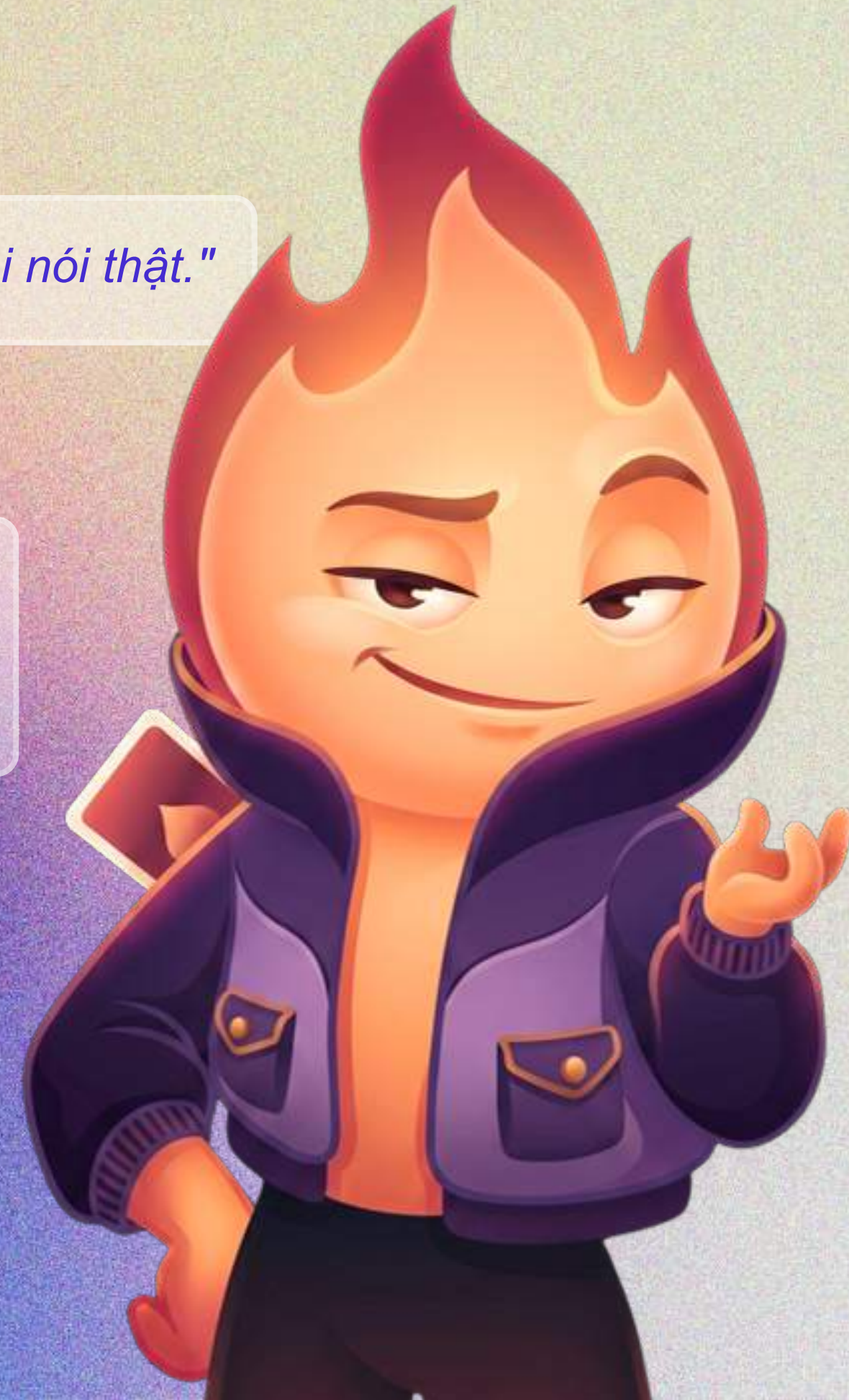
LEVEL NHẹ

Láu cá mất nét rõ hơn. Blaze đứng xem với đôi mắt thích thú.

LEVEL SPICY

Blaze im lặng nhiều hơn. Câu hỏi tự nói. Không cần bình luận thêm.

LEVEL 18+



TẠI SAO USER CHỌN SPILL?

3 tính năng tạo nên trải nghiệm



PERSONALIZATION

Chơi đúng mood, đúng nhóm

Có 5 loại game với 4 chủ đề, matching với nhu cầu và mong muốn của người chơi khi họ nhập số lượng người, AI sẽ tự suggest ra game họ muốn chơi

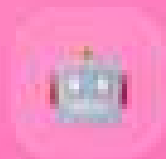
Friendship

Couple

Party

Dating

1



VIBIT - AI GAME CREATOR

Tự tạo game theo ý thích

Khi không có game ưng ý hoặc đã chơi hết các game có sẵn, người dùng có thể tự sáng tạo ra bộ câu hỏi của riêng mình hoặc tự tạo một game mới bằng Vibe Code

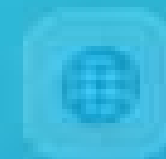
Nhập prompt

AI sinh câu hỏi

Chơi ngay

VIBIT - AI GAME CREATOR

2



COMMUNITY + TOKEN LOOP

Share để nhận, nhận để tạo tiếp

Khi share game hoặc bộ câu hỏi lên community, nếu có người down về dùng thì người share sẽ được nhận một số token để tạo thêm game mới bằng Vibe Code

Share game

Nhận token

Tạo tiếp

3



NHỮNG LOẠI GAME CHÍNH TRONG APP

SPILL

5 Core Games · 4 Themes · Vô vàn kịch bản

 Truth or Dare

 Would You Rather

 Never Have I Ever

 Hot Seat

 Heads Up!



1 / 8



OVERVIEW

Cấu trúc tổng quan





CORE GAME 01



Truth or Dare



Truth or Dare

Chọn nói thật hay thực hiện thử thách. Game kinh điển nhất mọi thời đại — phù hợp cho mọi nhóm.

MECHANIC: FLIP CARD → CHỌN T/D → THỰC HIỆN → LƯỢT TIẾP



Friendship

"Kể điều bạn chưa nói với ai trong nhóm"

"Dare: Nhận tin xin lỗi người bạn hay cãi nhau"

Nhẹ nhàng - Gần gũi



Couple / Romance

"Điều gì khiến bạn thích đối phương nhất?"

"Dare: Hôn má đối phương ngay bây giờ"

Lãng mạn - Thân mật



Party / Wild

"Lăn say xin tẹo nhất của bạn là gì?"

"Dare: Gọi cho người cũ trong 30 giây"

Táo bạo - Bùng nổ



Dating

"Red flag lớn nhất bạn từng bỏ qua?"

"Dare: Thả tim story người bạn crush"

Gay cấn - Hài hước



CORE GAME 02

Would You Rather



Would You Rather

Chọn một trong hai lựa chọn khó xử. Không có đáp án đúng — chỉ có drama và tranh luận.

MECHANIC: ĐỌC CÂU — CHỌN A HOẶC B — GIẢI THÍCH — LƯỢT TIẾP



Friendship

"Mất hết tiền hay mất hết bạn bè?"

"Biết hết bí mật bạn bè hay không biết gì?"

Vui • Nhẹ



Couple / Romance

"Người đẹp nhưng lạnh hay xấu nhưng thương?"

"Yêu xa 2 năm hay gần nhưng hay cãi?"

Sâu • Dễ tranh luận



Party / Wild

"Uống 5 ly một mình hay 1 ly với người ghét?"

"Karaoke một mình hay nhảy trước đám đông?"

Bùng nổ • Hài hước



Dating

"Ghosted hay bị từ chối thẳng mặt?"

"First date nhà hàng fancy hay picnic?"

Thực tế • Hồi hộp



CORE GAME 03



Never Have I Ever



Never Have I Ever

Đọc câu lệnh → ai đã làm thì thủ nhận (hoặc uống). Trò chơi bóc phốt không lời.

MECHANIC: ĐỌC CÂU → AI ĐÃ LÀM GIỜ TAY / UỐNG → CHIA SẺ (NẾU MUỐN)



Friendship

"Never have I ever nói xấu ai trong nhóm này"
"Never have I ever mượn đồ mà không trả"

Bóc phốt nhẹ



Couple / Romance

"Never have I ever cố tình làm người kia ghen"
"Never have I ever đọc tin nhắn của đối phương"

Căng - Thủ nhận



Party / Wild

"Never have I ever say đến quên cả đêm hôm đó"
"Never have I ever hôn người lạ trong bar"

18+ - Táo bạo



Dating

"Never have I ever hẹn hò chỉ vì chán"
"Never have I ever có feeling với 2 người cùng lúc"

Drama - Thật lòng



CORE GAME 04

Hot Seat



Hot Seat

Một người ngồi "ghế nóng" — cả nhóm hỏi bất cứ điều gì. Không được trốn tránh.

MECHANIC: CHỌN NGƯỜI — CẢ NHÓM HỎI — TIMER 60S — ĐỔI NGƯỜI



Friendship

"Ai trong nhóm bạn thích chơi nhất? Ít nhất?"
"Điều bạn chưa bao giờ nói với nhóm này?"

Gắn kết - Chân thật



Couple / Romance

"Điều gì khiến bạn cảm thấy không được trân trọng?"
"Bạn có đang giấu điều gì không?"

Sâu - Dễ tổn thương



Party / Wild

"Ai ở đây bạn nghĩ hấp dẫn nhất?"
"Điều điên rồ nhất bạn từng làm vì ai đó?"

Bùng cháy - Đồ chơi



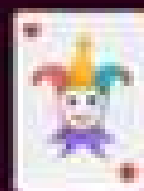
Dating

"Kiểu người bạn thương bị thu hút nhưng không nên?"
"Bạn muốn gì trong 6 tháng tới về tình cảm?"

Tự nhận lại - Thú vị



Head Up!



Head Up!

Đặt điện thoại lên trán — đoán từ qua gợi ý của cả nhóm. Nhanh, vui, hỗn loạn.

MECHANIC: GIỮ PHONE NGANG TRÁN — NHÓM MÔ TẢ — ĐOÁN TRƯỚC TIMER



Friendship

"Gợi ý: kỷ niệm, truyện cười nội bộ nhóm"
"Từ khoá: biệt danh, địa điểm quen thuộc"

Vui - Ôn ào



Couple / Romance

"Gợi ý: phim tình cảm, ngày kỷ niệm, địa điểm hẹn hò"
"Từ khoá: cảm xúc, kỷ niệm đôi"

Ngọt - Lãng mạn



Party / Wild

"Gợi ý: vũ điệu, đồ uống, hành động ngẫu hứng"
"Từ khoá: slang, meme, xu hướng viral"

Điên - Không kịp thở



Dating

"Gợi ý: kiểu người, tình huống hẹn hò, love language"
"Từ khoá: red flag, green flag, situationship"

Thú vị - Đang nghĩ

TỔNG KẾT

5 Games x 4 Themes = 20 trải nghiệm



Truth or Dare

♥ Friendship

♥ Couple

🔥 Party

💜 Dating



Would You Rather

♥ Friendship

♥ Couple

🔥 Party

💜 Dating



Never Have I Ever

♥ Friendship

♥ Couple

🔥 Party

💜 Dating



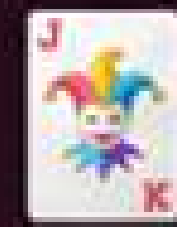
Hot Seat

♥ Friendship

♥ Couple

🔥 Party

💜 Dating



Head Up!

♥ Friendship

♥ Couple

🔥 Party

💜 Dating

♥ Friendship — Gắn kết bạn bè

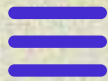
♥ Couple — Thân mật lãng mạn

🔥 Party — Bùng nổ táo bạo

💜 Dating — Hồi hộp thú vị



6 / 8



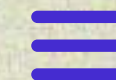
PAYWALL SUGGEST

Note: Gói free được chơi 1 game (chọn hoặc được suggest)

Paywall	Hiện ở đâu	Lý do
Full access (Weekly/Monthly/Yearly)	Sau Onboarding → Home lần đầu	User vừa hiểu app, còn hứng — đây là thời điểm chốt sub tốt nhất
Full access	Sau Tổng kết ván đầu tiên	User vừa trải nghiệm xong, đang "thèm" chơi tiếp
Mua lẻ từng game x theme x level (Lifetime)	Khi user bấm vào 1 game x theme x level bị khóa ở màn Chọn game	Contextual — user đang muốn chơi đúng game đó rồi

PAYWALL DESIGN

- 1. Paywall truy cập full game (Weekly/ Monthly/Yearly) → Sẽ được đặt tên gói
- 2. Paywall mua lẻ từng game (life time)



XIN CẢM ƠN

CẢ NHÀ ĐÃ LẮNG NGHE

