

Cash Quiz - викторина с вознаграждением за правильные ответы

Разработка на: Unity 3D

OS выпуска: Android (Google Play)

Дизайн: сделан в FIGMA

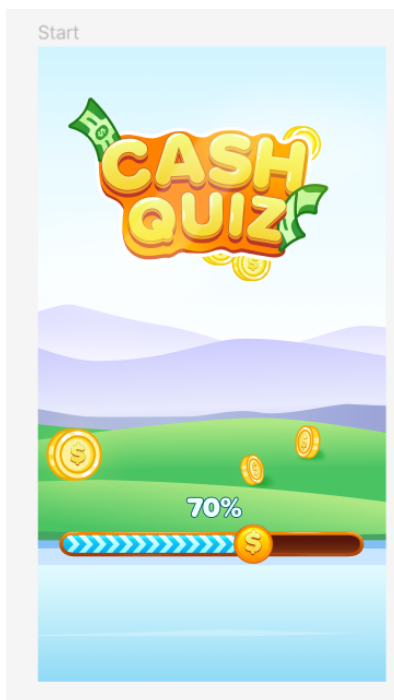
Язык: Португальский (Бразилия) (Но для начала делаем на английском основные надписи, чтобы было понятно и тестировать удобно. В самом конце поменяем перевод на португальский)

Монетизация: реклама (Interstitial & Rewarded Videos)

SDK для интеграции: Adjust SDK (трекер), CleverAds Solutions SDK (рекламная сеть)

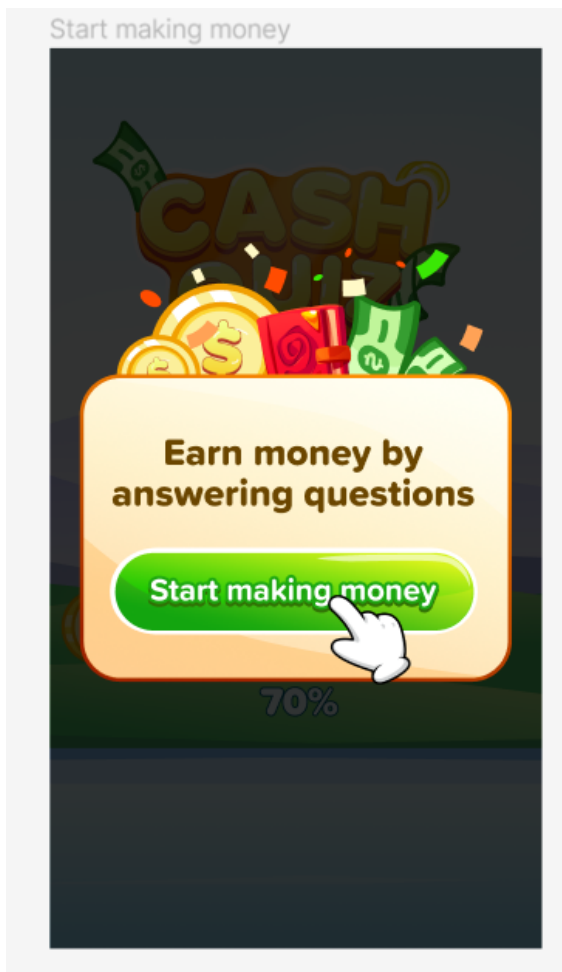
1. Экран загрузки

- Разместить дефолтный логотип "Unity" в середине, там должна быть такая опция (вместо фулскрин черного экрана)



2. Приветственное окно

- Всплывает только при первом запуске игры
- Указатель в виде “пальца” тыкает по кнопке для привлечения



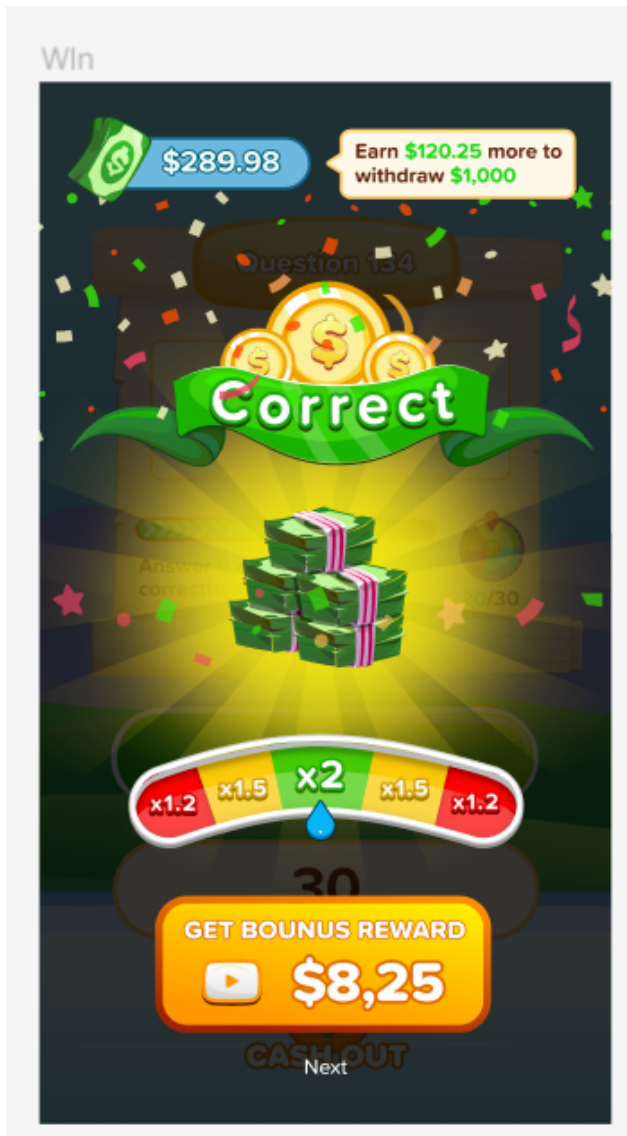
3. Главный экран (Викторина)

- Значение баланса (\$) и прогресс до минимальной суммы вывода сверху
- Блок с вопросом (будет 2 типа вопросов: а) математические, например $5 \times 5 = ?$ б) логотип брендов, который надо угадать. Ни чем не отличаются с технической точки зрения.
- Под вопросом шкала “комбо” при 10 правильных ответов - дает прокрутку колеса фортуны с бонусами
- Две кнопки с вариантами ответа
- Значок перехода на экран выплат “CASH OUT” внизу



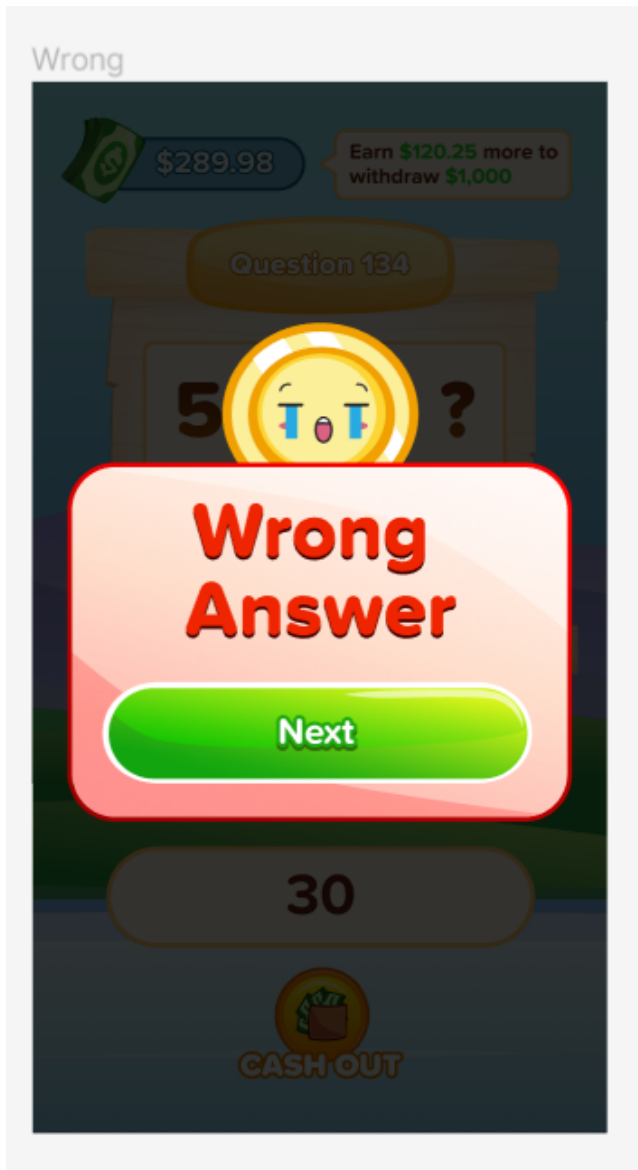
4. Правильный ответ

- Бонусный фейерверк из разноцветных элементов
- Шкала с подвижной стрелкой, которая позволит увеличить награду за уровень и вызвать Rewarded Video
- Кнопка Next с пропуском Rewarded Video и переходу к след. уровню



5. Неправильный ответ

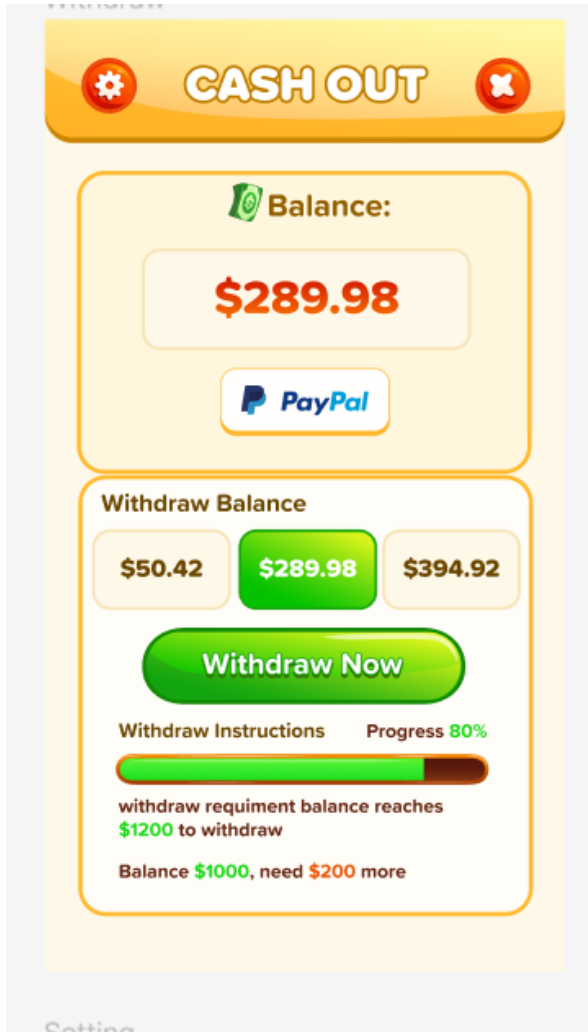
- Кнопка перехода к след. Уровню. Награда за уровень не выдается



6. Экран выплат

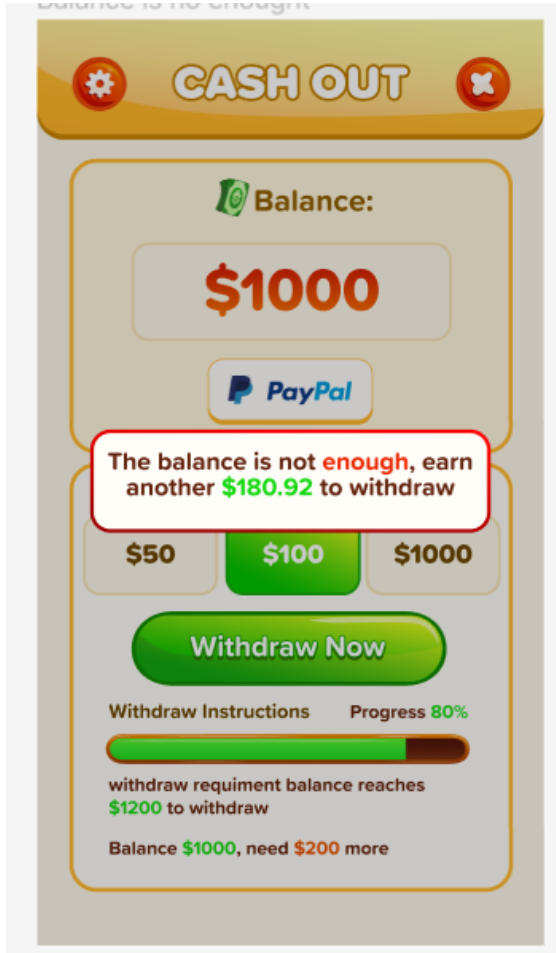
- Отображение баланса и карточек с суммами выплат

- Кнопка вывода денег, которая списывает деньги с баланса при достаточном балансе и выводит окно Success Payout
- Условия под кнопкой, необходимые для выполнения чтобы вывести деньги



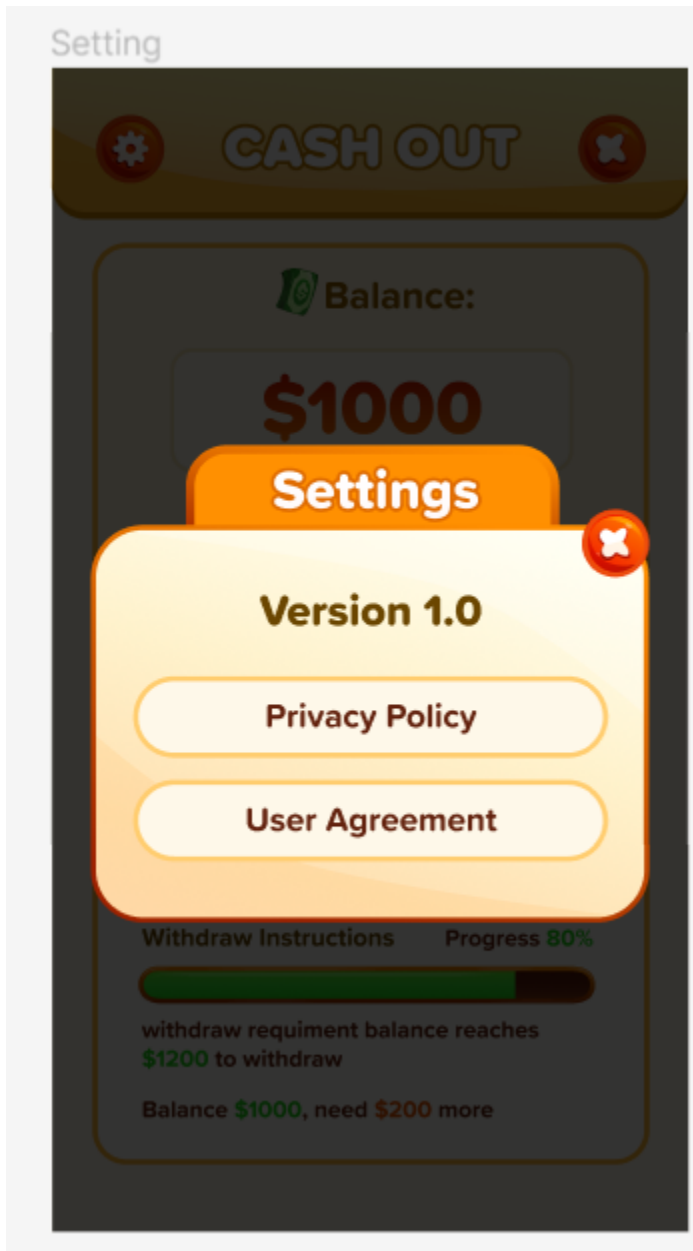
7. Недостаточно денег для вывода

- Всплывающая надпись, говорящая о недостатке денег и прогрессе при попытке нажатия на кнопку вывода с недостаточным количеством средств



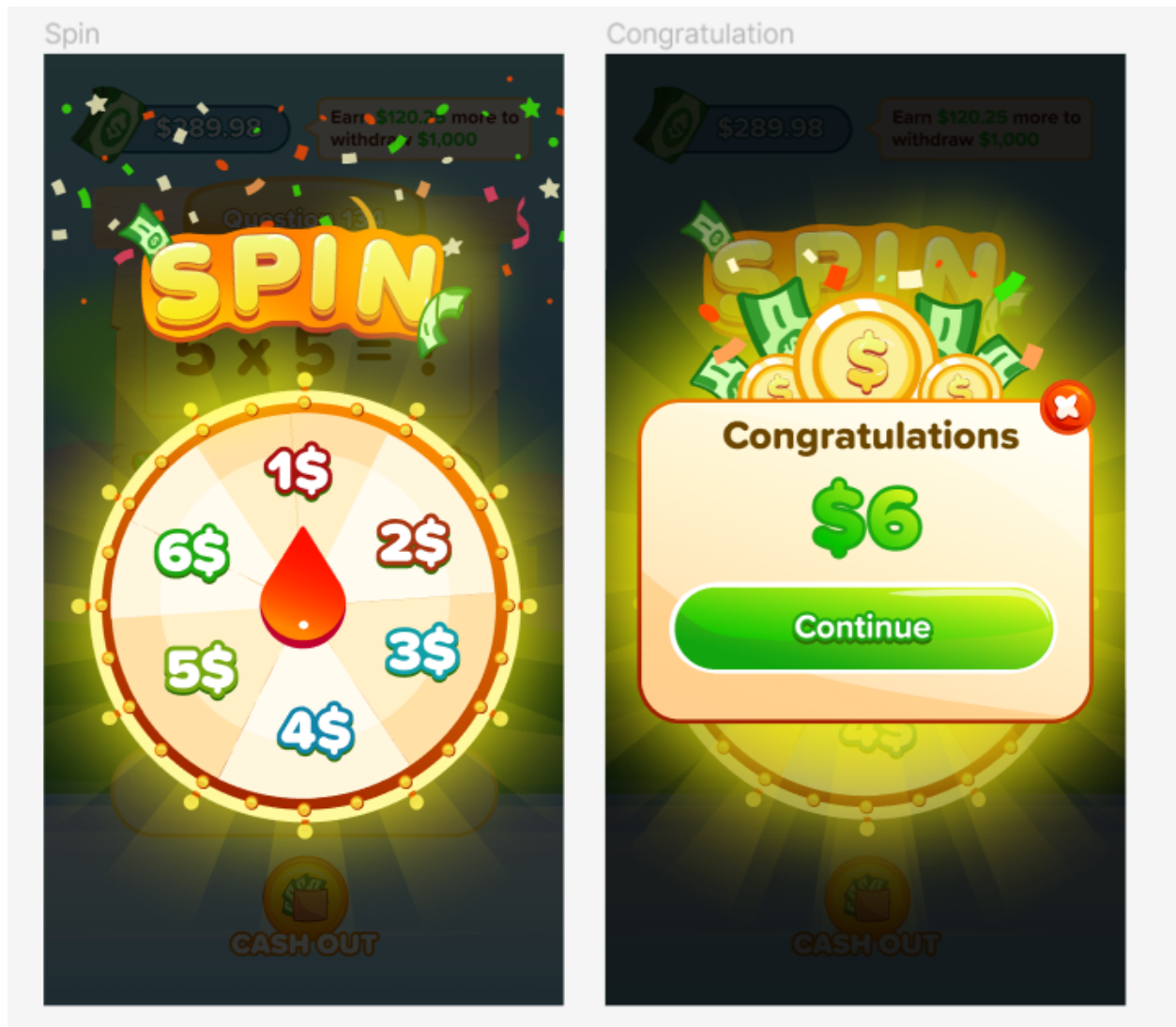
8. Окно настроек

- Содержит версию билда и две кнопки, ведущие на ссылку с политикой конфиденциальности и соглашением



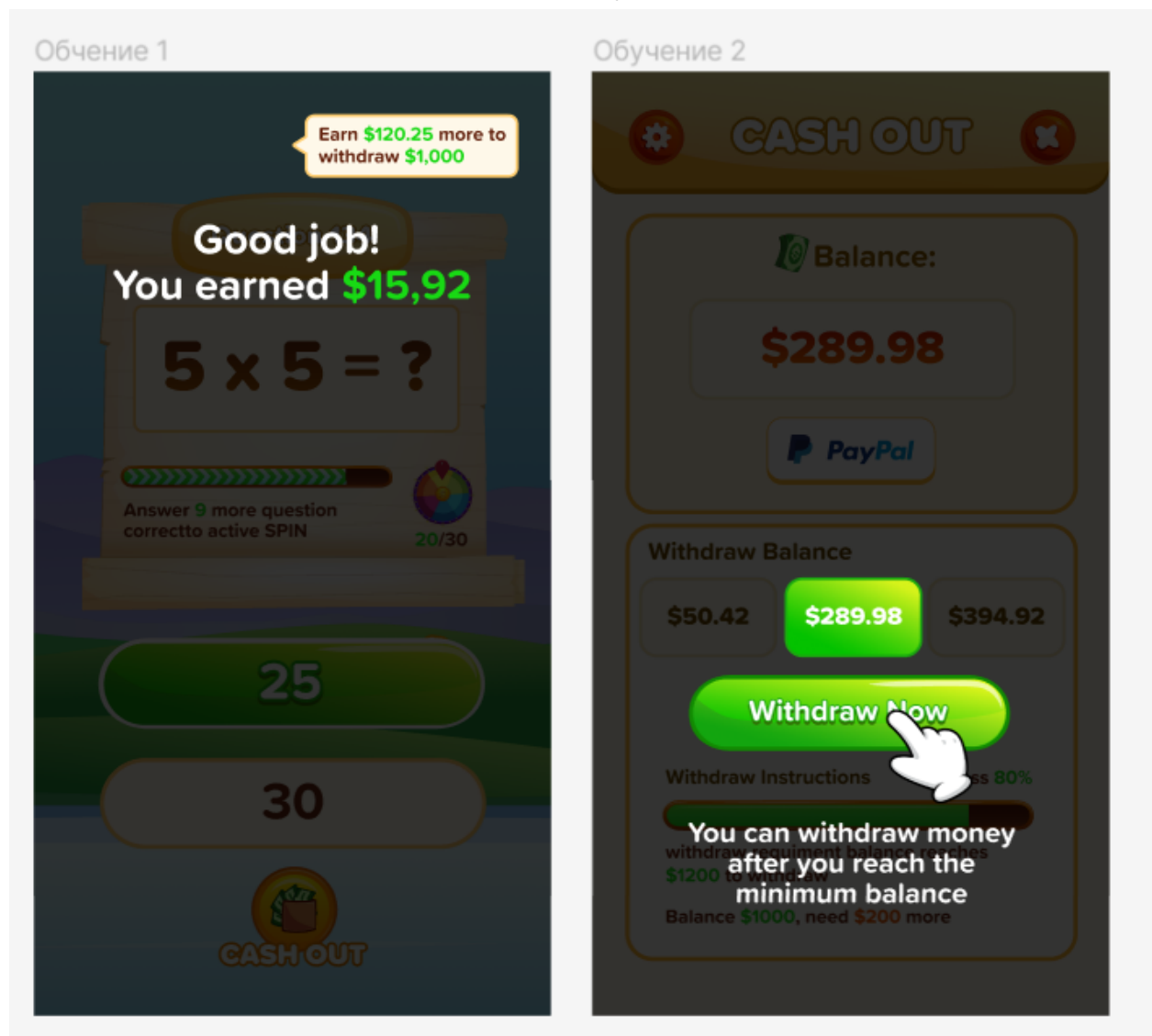
9. Колесо фортуны (при 10 правильных подряд ответах)

- Вызывается после 10 правильных подряд ответов, после выбора правильного ответа. Затем после первого прокрута, уже после 20 правильных ответов, затем 40, 60, 80 и 100 (дальше всегда каждые 100)
- Открывает колесо фортуны, которое крутится по нажатию на него в любую область
- При любом прокруте значения на барабане одинаковые: 5R\$ 0R\$ 3R\$ 1R\$ 2R\$ 3\$
- При последующих прокрутах
- Шанс выпадения чисел равный (100% / 6)
- По окончании вращения вызов окна с поздравлением и кнопкой Continue для следующего уровня



10. Элементы обучения

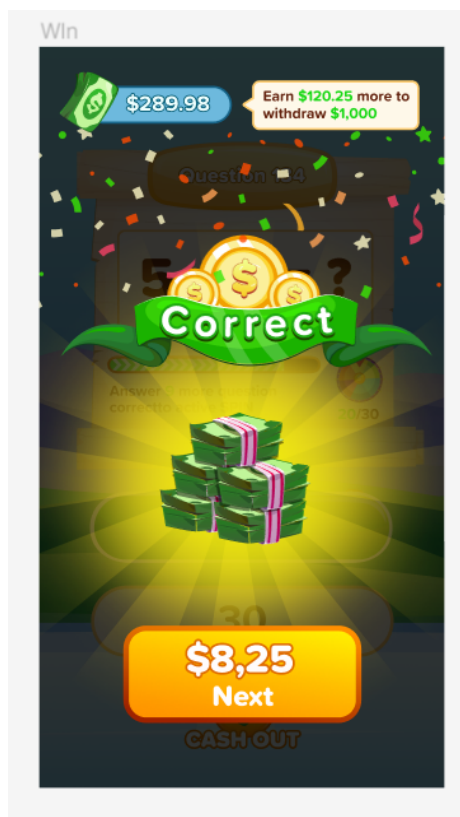
- Вызываются на третьем по счету вопросе. Делают остальную зону неактивной, требуют нажатия на подсвеченные элементы.
- Добавляем сюда “тыкающий” палец как из приветственного экрана, который указывает куда тыкать
- После “тыкания” пальцем по нужным областям весь интерфейс становится снова активным и обучение заканчивается



11. Логика показы рекламы между уровнями

Есть 2 типа рекламы: Interstitial и Rewarded Ads (от SDK Clever Ads Solution)

Rewarded Ads показывается в конце правильного ответа, если юзер “сыграет” в игру со стрелочкой и заберет повышенную награду. Исключени: первые 3 уровня после первого запуска идут БЕЗ Rewarded рекламы и в конце правильного ответа на них идет такое окно (чтобы реклама не оттолкнула юзера сразу):



Interstitial Video показывается через каждые 2 вопроса (даже если ответ неправильный, или правильный. Не имеет значения).

Исключение: первые 3 уровня идут также БЕЗ Interstitial рекламы,

первая начинается после 4 уровня (после нажатия на кнопку правильного ответа)

До публикации игры в стор Clever Ads Solutions SDK дает режим “тестовой” рекламы. Чтобы ее тестировать и смотреть.

12. Логика валюты и набора “минимального баланса” для вывода

Первый билд игры на Португальском языке, для Бразилии. Валюта отображается везде в приложении как R\$.

Карточки с суммами для вывода:

R\$500

R\$1,000

R\$1,500

Таким образом, юзеру нужно набрать R\$500 чтобы открылся первый вывод.

Логика заработка валюты:

Если юзер ответил неправильно на вопрос = никакой награды

Если юзер ответил правильно:

Вопрос #1 = 5,00 R\$

Вопрос #2 = 2,55 R\$

Вопрос #3 = 3,40 R\$

От 4 до 100 уровня = награда от 1.40 до 1.80

От 101 до 250 уровня = награда от 1.00 до 1.30

От 251 до 500 уровня = награда от 0.30 до 0.50

От 500 до 1000 уровня = награда от 0.10 до 0.14

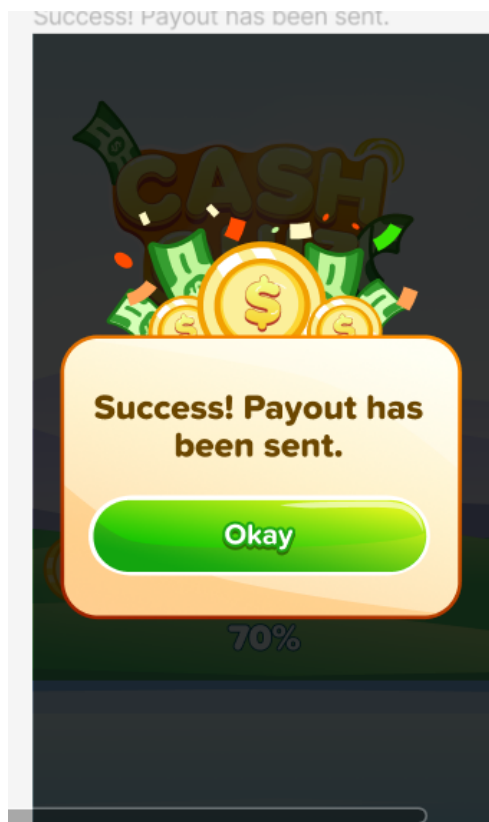
Если юзер решил сыграть в игру со стрелочкой, награда за уровень растет на от 1,2 до 2X в зависимости от того, куда попала стрелка.

Стрелка должна ездить с умеренной скоростью, чтобы был азарт.

Шкала прогресса на экране CASH OUT соответствует в процентах тому, сколько юзер набрал баланса из 100% (500 R\$)



При достижении юзером баланса 500 R\$ юзер нажимает кнопку вывода и всплывает пуш окно об успешном выводе. Баланс списывается со счета.



13. Анимация нажатия кнопок и музыка

Анимации нажатия + звук основных кнопок делаем следующие:

Анимацию нажатия сделать такой (см. видео):

https://drive.google.com/file/d/1gP9aWT6NZnj53hK_gllLYloq6G3XLGz6/view?usp=sharing

Звук нажатия основных кнопок сделать такой:

https://drive.google.com/file/d/1Oth4UhpWS37fVf25E_jULweuNvPzUvNi/view?usp=sharing

Музыка такая (на всех экранах кроме загрузки, с зацикливанием):

https://drive.google.com/file/d/1-TYO_AUaVsD_AOjbFu-0doSTCYDL-A2t/view?usp=sharing