TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC**

**“THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN GAME”**

**ĐỀ TÀI**

**THIẾT KẾ VÀ PHÁT TRIỂN**

**GAME “DARK HERO”**

**TÀI LIỆU PITCH DOCUMENT**

**Giảng viên hướng dẫn:** ThS. Trương Xuân Nam

**Nhóm sinh viên thực hiện:** Nhóm 10 (2MN) – 63CNTT-NB.VA

|  |  |
| --- | --- |
| Trần Tuấn Minh | 2151062831 |
| Đỗ Tuấn Nghĩa | 2151062837 |
| Nguyễn Lương Nghĩa | 2051069026 |
| Nguyễn Tiến Mạnh | 2151062823 |

**Hà Nội, Tháng 11 năm 2024**

**MỤC LỤC**

[**1.** **Tóm Tắt Ý Tưởng** 3](#_Toc184027003)

[**2.** **Giới Thiệu Trò Chơi** 3](#_Toc184027004)

[**3.** **Thị Trường Và Đối Tượng Mục Tiêu** 3](#_Toc184027005)

[**4.** **Chiến Lược Phát Triển** 3](#_Toc184027006)

1. **Tóm Tắt Ý Tưởng**

* Mục tiêu: Tạo ra một game thể loại Metroidvania
* Điểm độc đáo: Nhân vật
* ~~Các tính năng chính:~~
* Đối tượng người chơi hướng đến:

1. **Giới Thiệu Trò Chơi**

* Cốt truyện: Hiệp sĩ JellyCat đi lạc vào vương quốc bị cổ đại. Sau khi lang thang giữa đống đổ nát, JellyCat phát hiện đây từng là
* Gameplay: Vào vai hiệp sĩ JellyCat, điều khiển anh chàng bằng cách phím di chuyển và ném ra vũ khí hoặc thực hiện các kĩ năng để tiêu diệt những quái vật.
* Cơ chế:
* Cảm hứng sáng tạo và mục tiêu:

1. **Thị Trường Và Đối Tượng Mục Tiêu**

* Phân tích thị trường game hiện tại và xu hướng phát triển
* Xác định đối tượng mục tiêu, nhu cầu và sở thích
* Hiểu biết về thị trường game và khả năng cạnh tranh

1. **Chiến Lược Phát Triển**

* Kế hoạch phát triển, các mốc thời gian chính và quy trình sản xuất
* Kinh nghiệm đội ngũ phát triển và khả năng thực hiện