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:
* Điểm độc đáo
* Các tính năng chính
* Đối tượng người chơi hướng đến

1. **Giới Thiệu Trò Chơi**

* Gameplay
* 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