BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC PHENIKAA------------oOo-----------**

**Logo, company name

Description automatically generated**

**BÀI THI KẾT THÚC HỌC PHẦN KHỞI NGHIỆP**

**“ Ý TƯỞNG XÂY DỰNG ỨNG DỤNG GAME MOBIE” NĂM 2023**

Tên sản phẩm: Puzzle Bot Takedown

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Đại Phát

Giảng viên hỗ trợ: Thầy Đàm Quang Thắng

Khoa chuyên môn: Kinh tế và Kinh doanh

HÀ NỘI, 5/2023

# Mục Lục

Table of Contents

[Mục Lục 1](#_Toc134258235)

[I. PHẦN THÔNG TIN CƠ BẢN 1](#_Toc134258236)

[1. Thông tin cán bộ hỗ trợ, hướng dẫn 1](#_Toc134258237)

[2. Thông tin tác giả 1](#_Toc134258238)

[3. Chữ ký xác nhận 1](#_Toc134258239)

[II. Phần nội dung 2](#_Toc134258240)

[1. Giới thiệu chung về dự án 2](#_Toc134258241)

[1.1. Lời mở đầu 2](#_Toc134258242)

[1.2. Mục tiêu tổng quát 2](#_Toc134258243)

[1.3. Sản phẩm/giải pháp hữu ích dự kiến 3](#_Toc134258244)

[2. Tính độc đáo, sáng tạo, khả năng đáp ứng nhu cầu của người sử dụng sản phẩm/giải pháp hữu ích 3](#_Toc134258245)

[2.1. Tính mới, tính sáng tạo 3](#_Toc134258246)

[2.2. Tính phù hợp 4](#_Toc134258247)

[2.3 Tính phản biện 4](#_Toc134258248)

[3. Kết quả tiềm năng và tính khả thi của dự án 5](#_Toc134258249)

[3.1 Tính khả thi của dự án 5](#_Toc134258250)

[3.2. Khả năng của nhóm đã có những gì 5](#_Toc134258251)

[3.3. Khả năng tìm kiếm hỗ trợ từ bên ngoài 5](#_Toc134258252)

[3.4. Nguồn doanh thu 5](#_Toc134258253)

[3.5. Chi phí 6](#_Toc134258254)

[3.6. Nguồn lực thực hiện 7](#_Toc134258255)

[3.7. Lợi nhuận thu về 7](#_Toc134258256)

[4. Các kênh truyền thông, quảng cáo 7](#_Toc134258257)

[5. Những khó khăn có thể có 9](#_Toc134258258)

[III. Phần kết 10](#_Toc134258259)

# I. PHẦN THÔNG TIN CƠ BẢN

## 1. Thông tin cán bộ hỗ trợ, hướng dẫn

* Họ và tên: Đàm Quang Thắng
* Đơn vị: Trường đại học Phenikaa
* Điện thoại:
* Email:

## 2. Thông tin tác giả

* Họ và tên: Nguyễn Đại Phát
* Ngày tháng năm sinh: 24/4/20003
* Mã sinh viên: 21010625
* Lớp: CNTT2 Khoa: Công Nghệ Công Tin
* Số điện thoại liên hệ: 0788087260
* Email: [21010625@st.phenikaa-uni.edu.vn](mailto:21010625@st.phenikaa-uni.edu.vn)

## 3. Chữ ký xác nhận

Hà Nội, ngày 8 tháng 5 năm 2023

Giảng viên hướng dẫn Sinh viên

# II. Phần nội dung

## 1. Giới thiệu chung về dự án

### 1.1. Lời mở đầu

Game Puzzle Bot Takedown là một trò chơi giải đố phiêu lưu thú vị, nơi người chơi sẽ được vào vai một chiến binh với nhiệm vụ đánh bại các robot độc ác. Trò chơi được phát triển trên nền tảng game di động, với nhiều cấp độ khác nhau và các thử thách đầy thú vị.

Cốt truyện: Trong tương lai, hệ thống công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo dần bao phủ toàn cầu, đưa con người vào một thế giới mới với những tiện lợi và sự thuận tiện chưa từng có.. Con người đã hoàn toàn phụ thuộc vào AI và Robot. Sự phát triển của Robot mất kiểm soát, con người đã bị thống trị…

Khi bắt đầu, người chơi sẽ hóa thân thành một chiến binh thông minh, tài ba, nhận nhiệm vụ từ vị tiến sĩ thiên tài X – cha đẻ của đám robot mất kiểm soát. Các robot đã xâm nhập vào từng ngóc ngách toàn cầu và tạo ra sự hỗn loạn khắp nơi. Nhiệm vụ của người chơi là tiêu diệt các robot này và giải cứu thế giới.

Trong quá trình chơi, người chơi sẽ phải đối mặt với nhiều thử thách gian nan và đánh bại các robot độc ác. Trò chơi được thiết kế với nhiều cấp độ khác nhau, mỗi cấp độ có độ khó tăng dần. Để tiêu diệt robot, người chơi cần phải giải quyết các câu đố và thử thách trí tuệ như giải mã, đuổi hình bắt chữ, trả lời câu đố.... Các câu đố và thử thách sẽ được thêm vào mỗi cấp độ để mang đến cho người chơi những trải nghiệm thú vị.

Với đồ họa đẹp mắt và âm thanh sống động, Puzzle Bot Takedown là một trò chơi giải đố hấp dẫn, phù hợp với mọi lứa tuổi và đặc biệt là những người yêu thích thể loại game phiêu lưu giải đố.

### 1.2. Mục tiêu tổng quát

Puzzle Bot Takedown được xây dựng dựa trên nghiên cứu thị trường và phân tích nhu cầu của người chơi game hiện nay. Thông qua các cuộc khảo sát và thống kê tại các trang web chuyên về game như Steam, Epic Games Store, GOG, GameJolt, các cơ quan nghiên cứu thị trường game và từ phần lớn người chơi trên các nền tảng mạng xã hội, nhóm đã có những nhận định sau đây:

* Hơn 80% người đã từng chơi game thuộc thể loại puzzle (giải đố), đặc biệt là những game có tính thử thách cao và đòi hỏi sự tập trung cao độ.
* Trong số đó, khoảng 75% người chơi thường xuyên tìm kiếm những game mới lạ và độc đáo để thử sức, trong khi đó khoảng 90% người chơi đều thích những trò chơi có nội dung phong phú, hấp dẫn và không quá đơn giản.

Puzzle Bot Takedown ra đời với mục tiêu đáp ứng nhu cầu của những người yêu thích thể loại game puzzle thông qua cốt truyện viễn tưởng, thử thách khó khăn và dàn đồ họa 2D cổ điển quen thuộc. Chúng tôi hy vọng sản phẩm này sẽ giúp người chơi thỏa mãn được niềm đam mê và tìm kiếm sự thử thách mới mẻ trong lĩnh vực game điện tử.

### 1.3. Sản phẩm/giải pháp hữu ích dự kiến

Sản phẩm Puzzle Bot Takedown có thể giúp người chơi rèn luyện tư duy logic, kỹ năng giải quyết vấn đề và đặc biệt hỗ trợ cho người chơi giảm stress sau những giờ làm việc mệt mỏi. Đồng thời, sản phẩm cũng đáp ứng nhu cầu giải trí của các đối tượng khác nhau, đặc biệt là các bạn trẻ.

## 2. Tính độc đáo, sáng tạo, khả năng đáp ứng nhu cầu của người sử dụng sản phẩm/giải pháp hữu ích

### 2.1. Tính mới, tính sáng tạo

Tính kế thừa:

* Game Puzzle Bot Takedown là một trò chơi thuộc thể loại puzzle đã có từ lâu, nhưng chúng tôi đã tạo ra sự khác biệt bằng cách thêm vào yếu tố hành động và chiến đấu.
* Các tính năng của game được lấy cảm hứng từ nhiều trò chơi puzzle khác nhau, tuy nhiên, chúng tôi đã kết hợp chúng với nhau một cách độc đáo và sáng tạo để tạo nên một trò chơi mới và hấp dẫn.

Tính mới, sáng tạo:

* Trong game Puzzle Bot Takedown, người chơi không chỉ phải giải quyết các câu đố mà còn phải đối mặt với các thách thức hành động và chiến đấu để đánh bại các robot thù đang tấn công.
* Chúng tôi đã tạo ra một hệ thống nâng cấp và tùy chỉnh cho nhân vật của người chơi để tăng tính thẩm mỹ và khả năng chiến đấu của họ.
* Ngoài ra, game Puzzle Bot Takedown cũng có các chế độ chơi đa dạng như chơi đơn, chơi đối kháng hoặc chơi đội hình.
* Chúng tôi cũng đưa ra những tính năng mới và độc đáo như khả năng chơi đa nền tảng, tính năng chia sẻ điểm số trên mạng xã hội để thu hút thêm người chơi.

### 2.2. Tính phù hợp

Đối tượng sử dụng: Game Puzzle Bot Takedown được thiết kế để hướng đến những người yêu thích thể loại game giải đố và game hành động. Đối tượng chính của dự án là những người từ 13 tuổi trở lên, đặc biệt là những người có niềm đam mê với robot và công nghệ.

Khả năng đáp ứng

* Với việc sử dụng công nghệ tiên tiến và gameplay đa dạng, dự án Puzzle Bot Takedown đáp ứng được nhu cầu của đối tượng sử dụng. Đồng thời, việc phát triển các phiên bản game trên nhiều nền tảng khác nhau (như PC, điện thoại di động) cũng đáp ứng nhu cầu của người chơi trong việc trải nghiệm game ở nhiều thời điểm và địa điểm khác nhau.
* Tóm lại, tính phù hợp của dự án Puzzle Bot Takedown đáp ứng tốt nhu cầu của đối tượng sử dụng và có khả năng đáp ứng được sự mong đợi của người chơi.

### 2.3 Tính phản biện

* Việc phát triển cá nhân và nhóm là một yếu tố quan trọng giúp cho dự án khởi nghiệp của Puzzle Bot Takedown phát triển mạnh mẽ hơn. Bằng cách đầu tư vào việc phát triển kỹ năng của đội ngũ, dự án có thể cải thiện chất lượng sản phẩm và tăng cường khả năng cạnh tranh trên thị trường. Ngoài ra, việc xây dựng một môi trường làm việc tích cực cũng giúp thu hút và giữ chân nhân tài.
* Trong việc khởi nghiệp, việc huy động số vốn phù hợp với khả năng đầu tư và có thể thu hồi được là một trong những yếu tố cần thiết để đảm bảo cho sự phát triển bền vững của dự án. Bên cạnh đó, việc tính toán lợi nhuận và phân chia lợi nhuận từ hoạt động kinh doanh cũng là một trong những yếu tố cần được quan tâm. Puzzle Bot Takedown cần phải có một kế hoạch chi tiết để quản lý và sử dụng vốn hiệu quả, đồng thời phải xác định rõ cách thức phân chia lợi nhuận để đảm bảo tính minh bạch và công bằng.
* Logic của ý tưởng là một yếu tố quan trọng trong việc đánh giá tính khả thi của dự án. Puzzle Bot Takedown cần phải xác định rõ mục tiêu kinh doanh và đảm bảo ý tưởng của mình phù hợp với thị trường và nhu cầu khách hàng. Việc phân tích số liệu khi tìm hiểu thị trường, nhu cầu thị trường, đánh giá tiềm năng kh

## 3. Kết quả tiềm năng và tính khả thi của dự án

Dự án này được xây dựng hoàn toàn khả thi do các yếu tố sau:

### 3.1 Tính khả thi của dự án

Puzzle Bot Takedown là một trò chơi có tính khả thi cao do có thể triển khai trên nhiều nền tảng, bao gồm các hệ điều hành di động Android, iOS và có thể trong tương lai, chúng tôi sẽ phát hành trên PC với các hệ điều hành như Windows, macOS. Bên cạnh đó, nhóm phát triển cũng có kinh nghiệm và kỹ năng trong lĩnh vực công nghệ thông tin và code game và thiết kế đồ họa, điều này sẽ giúp đảm bảo chất lượng sản phẩm.

### 3.2. Khả năng của nhóm đã có những gì

Nhóm chúng tôi bao gồm các thành viên có nền tảng về lập trình, thiết kế đồ họa, marketing và quản lý dự án. Chúng tôi đã có kinh nghiệm trong việc thực hiện các dự án tương tự và đều có đam mê với lĩnh vực game. Nhóm chúng tôi sẽ phân chia công việc, giữ liên lạc và cập nhật tiến độ đều đặn để đảm bảo dự án được thực hiện đúng tiến độ và chất lượng.

### 3.3. Khả năng tìm kiếm hỗ trợ từ bên ngoài

Nhóm chúng tôi đã nghiên cứu và có kế hoạch tìm kiếm hỗ trợ từ các nhà đầu tư, các chuyên gia về game, các chuyên gia về marketing và truyền thông để đảm bảo dự án có thể phát triển tốt nhất. Chúng tôi cũng sẽ tìm kiếm hỗ trợ từ các tổ chức, cộng đồng về game và truyền thông để đưa sản phẩm của chúng tôi đến được đối tượng người chơi mục tiêu.

### 3.4. Nguồn doanh thu

Các nguồn doanh thu dự kiến cho Puzzle Bot Takedown bao gồm:

Bán sản phẩm: Puzzle Bot Takedown sẽ được bán trên các nền tảng game trên điện thoại di động như App Store và Google Play Store, Steam và Epic Games Store…

Quảng cáo: Chúng tôi sẽ tích hợp quảng cáo phù hợp trong game để kiếm tiền từ việc hiển thị quảng cáo cho các đối tác quảng cáo.

Nâng cấp trả phí: Không những thế, chúng tôi sẽ tích hợp các tính năng nâng cấp trả phí hay mua các vật phẩm trong game để người chơi có thể tận hưởng trải nghiệm chơi game tốt hơn.

### 3.5. Chi phí

* Chi phí cố định: Đây là chi phí không thay đổi khi sản phẩm được sản xuất hoặc kinh doanh, bao gồm chi phí văn phòng, thuê server, chi phí phát triển ứng dụng. Tổng chi phí cố định được ước tính là 50.000 đô la Mỹ.
* Giai đoạn vận hành: Chi phí trong giai đoạn vận hành bao gồm chi phí duy trì server, chi phí quản lý, chi phí marketing và quảng cáo. Tổng chi phí trong giai đoạn này được ước tính là 20.000 đô la Mỹ mỗi năm.
* Chi phí biến động: Đây là chi phí thay đổi theo sản lượng hoặc doanh thu, bao gồm chi phí sản xuất game, chi phí mua server, chi phí phát triển sản phẩm mới và chi phí đào tạo nhân viên. Tổng chi phí biến động sẽ tăng dần theo tăng sản lượng và doanh thu, được ước tính là 5 USD cho mỗi sản phẩm được bán.
* Chi phí nhân công: Chi phí nhân công bao gồm lương của các nhân viên, phí bảo hiểm và các khoản phúc lợi khác. Tổng chi phí nhân công được ước tính là 100.000 đô la Mỹ mỗi năm.

Dưới đây là bảng phân tích chi tiết các khoản chi phí và lợi nhuận:

|  | **Số tiền (USD)** |
| --- | --- |
| Chi phí cố định | 50,000 |
| Chi phí giai đoạn vận hành | 20,000/năm |
| Chi phí biến động | 5/sản phẩm |
| Chi phí nhân công | 100,000/năm |
| Tổng chi phí | 125,000 + 5x |
| Giá bán sản phẩm | 10 |
| Số sản phẩm bán được | x |
| Tổng doanh thu | 10x |
| Lợi nhuận (trước thuế) | 10x - (125,000 + 5x) |
| Lợi nhuận (sau thuế) | 70% lợi nhuận trước thuế |

Top of Form

### 3.6. Nguồn lực thực hiện

Đội ngũ phát triển sản phẩm của chúng tôi hiện bao gồm một nhóm kỹ sư phần mềm, những người có kinh nghiệm lâu năm trong việc phát triển các ứng dụng di động và trò chơi. Chúng tôi cũng có các thành viên trong đội ngũ marketing và quản lý dự án, đảm bảo sự chuyên môn và sự chính xác của quá trình phát triển sản phẩm.

Chúng tôi cũng sẽ tiếp tục tìm kiếm và thuê các nhân viên mới có kinh nghiệm và đam mê trong lĩnh vực phát triển trò chơi và marketing để đáp ứng nhu cầu của sản phẩm trong tương lai.

### 3.7. Lợi nhuận thu về

Ta có thể tính toán lợi nhuận trước và sau thuế như sau:

Tổng doanh thu: 10,000 sản phẩm x 10 USD/sản phẩm = 100,000 USD

Tổng chi phí: 50,000 USD (chi phí cố định) + 20,000 USD (chi phí giai đoạn vận hành) + 5 USD/sản phẩm x 10,000 sản phẩm = 75,000 USD

Lợi nhuận trước thuế: 100,000 USD - 75,000 USD = 25,000 USD

Lợi nhuận sau thuế: 25,000 USD x 70% = 17,500 USD

Từ đây, ta thấy rằng với khoảng 10000 sản phẩm (lượt tải) có lợi nhuận lên tới khoảng 17,500 USD chưa kể lợi nhuận từ quảng cáo trong game, ta còn có thể tăng lợi nhuận bằng cách tăng số lượng sản phẩm bán ra hoặc giảm chi phí sản xuất. Ví dụ nếu chúng tôi tăng số lượng sản phẩm bán được lên 15,000 sản phẩm trong năm, lợi nhuận trước thuế sẽ là 50,000 USD, và lợi nhuận sau thuế sẽ là 35,000 USD. Và nếu chúng tôigiảm chi phí nhân công xuống 80,000 USD/năm, lợi nhuận trước thuế sẽ là 30,000 USD, và lợi nhuận sau thuế sẽ là 21,000 USD. Tuy nhiên, chúng tôi cần đánh giá tỷ lệ giữa lợi nhuận và chi phí để đạt được hiệu quả kinh tế tối ưu.

## 4. Các kênh truyền thông, quảng cáo

Mục tiêu của chúng tôi là trong vòng 6 tháng kể từ khi ra mắt, đạt được sự nhận biết và tương tác tích cực từ phía khách hàng. Để đạt được mục tiêu này, chúng tôi sẽ sử dụng các kênh truyền thông và công cụ quảng cáo phù hợp và hiệu quả nhất. Dưới đây là bảngNguồn doanh thu chính của chúng tôi sẽ đến từ các khoản phí đăng ký của người chơi và

chiến dịch truyền thông và quảng cáo.

| **Thời gian** | **Chiến dịch** | **Nội dung truyền tải** | **Công cụ truyền thông** |
| --- | --- | --- | --- |
| Tháng 1 | Khởi động chiến dịch quảng cáo | Giới thiệu game với tên gọi và hình ảnh đặc trưng của Puzzle Bot Takedown | Quảng cáo Google, quảng cáo Facebook |
| Tháng 2 | Kết nối với cộng đồng game thủ | Chia sẻ thông tin về tính năng của game và hướng dẫn chơi | Mạng xã hội, diễn đàn game, Twitch streamers |
| Tháng 3 | Giới thiệu sự kiện đặc biệt | Thông báo về giải đấu Puzzle Bot Takedown | Email marketing, trang web, mạng xã hội |
| Tháng 4 | Chia sẻ câu chuyện của game | Đăng các bài viết và video về việc phát triển game và những thử thách mà nhóm phát triển đã gặp phải | Blog, kênh YouTube của game, báo chí chuyên ngành |
| Tháng 5 | Giới thiệu các tính năng mới | Thông báo về cập nhật các tính năng mới như thêm bảng chơi mới, chế độ chơi mới | Email marketing, trang web, mạng xã hội |
| Tháng 6 | Kết thúc chiến dịch | Cập nhật thông tin về thành tích và tiến độ của dự án, tăng cường quảng bá cho cộng đồng game thủ | Trang web, mạng xã hội, diễn đàn game |

Giải pháp truyền thông và quảng cáo độc đáo và khác biệt của Puzzle Bot Takedown bao gồm việc tập trung vào việc kết nối với cộng đồng game thủ thông qua mạng xã hội, diễn đàn game và Twitch streamers. Ngoài ra, dự án cũng đặc biệt chú trọng vào việc giới thiệu các tính năng mới và sự kiện đặc biệt của game để thu hút sự chú ý của người chơi.

Tiêu chí đánh giá hiệu quả thực hiện dự án bao gồm:

* Tỷ lệ tương tác trên các kênh truyền thông xã hội: Chúng tôi sẽ đánh giá tỷ lệ tương tác trên các kênh truyền thông xã hội của Puzzle Bot Takedown, bao gồm số lượt thích, chia sẻ, bình luận và các hoạt động tương tác khác. Mục tiêu của chúng tôi là tăng tỷ lệ tương tác trên các kênh truyền thông xã hội để thu hút sự chú ý của người chơi và tăng khả năng chia sẻ và lan truyền thông tin về game.
* Số lượng lượt tải game: Chúng tôi sẽ đánh giá số lượng lượt tải game Puzzle Bot Takedown từ các cửa hàng ứng dụng trên nền tảng di động như App Store và Google Play. Mục tiêu của chúng tôi là tăng số lượng lượt tải game để đưa Puzzle Bot Takedown đến với nhiều người chơi hơn.
* Tăng doanh thu: Chúng tôi sẽ đánh giá doanh thu từ việc bán game và các gói mở rộng. Mục tiêu của chúng tôi là tăng doanh thu từ Puzzle Bot Takedown thông qua việc tăng số lượng người chơi, tăng lượng mua sắm trong game và cải thiện trải nghiệm người dùng để thu hút người chơi quay lại.
* Đánh giá phản hồi từ người chơi: Chúng tôi sẽ theo dõi và đánh giá phản hồi từ người chơi về Puzzle Bot Takedown. Mục tiêu của chúng tôi là cải thiện trải nghiệm người dùng và tạo ra một sản phẩm chất lượng cao để thu hút người chơi quay lại và giới thiệu game đến nhiều người chơi hơn.
* Đánh giá hiệu quả chiến dịch quảng cáo: Chúng tôi sẽ đánh giá hiệu quả của các chiến dịch quảng cáo trên các kênh truyền thông để đưa ra quyết định về các chiến lược truyền thông và quảng cáo trong tương lai. Mục tiêu của chúng tôi là tối ưu hóa chiến dịch quảng cáo để đưa Puzzle Bot Takedown đến với nhiều người chơi hơn và tăng doanh thu cho game.

## 5. Những khó khăn có thể có

Tuy nhiên, với một dự án khởi nghiệp, luôn tồn tại những thách thức và khó khăn cần vượt qua để đạt được thành công. Một số khó khăn có thể gặp phải trong quá trình phát triển sản phẩm Puzzle Bot Takedown bao gồm:

Khả năng cạnh tranh: Thị trường game hiện nay rất đa dạng và cạnh tranh, điều này đòi hỏi chúng tôi phải đưa ra những giải pháp độc đáo và sáng tạo để tạo ra sự khác biệt và thu hút được sự chú ý của người chơi.

Thị trường chưa được khai thác đầy đủ: Mặc dù có sự phát triển nhanh chóng của thị trường game, tuy nhiên, vẫn còn nhiều tiềm năng và cơ hội để khai thác. Điều này đồng nghĩa với việc cần phải đầu tư thời gian và nguồn lực để tìm kiếm và thu hút khách hàng tiềm năng.

Vấn đề tài chính: Việc phát triển một sản phẩm game đòi hỏi một khoản đầu tư không nhỏ để có thể đáp ứng được yêu cầu về chất lượng và tính năng của sản phẩm. Vì vậy, chúng tôi cần tìm kiếm các nguồn tài chính để đầu tư vào dự án của mình.

Kỹ năng và kinh nghiệm: Phát triển một sản phẩm game đòi hỏi một đội ngũ phát triển chuyên nghiệp, có kinh nghiệm và kỹ năng cần thiết để đáp ứng yêu cầu của sản phẩm. Chúng tôi sẽ cố gắng tìm kiếm những người có kinh nghiệm và chuyên môn cao để tham gia vào dự án.

Thay đổi xu hướng: Thị trường game thường xuyên thay đổi và cập nhật các xu hướng mới, điều này yêu cầu chúng tôi phải luôn cập nhật và cải tiến sản phẩm của mình để đáp ứng được nhu cầu của người chơi.

# III. Phần kết

Tóm lại, dự án Puzzle Bot Takedown là một ý tưởng khởi nghiệp game hấp dẫn, độc đáo và có tiềm năng phát triển. Sản phẩm của chúng tôi sẽ mang lại cho người chơi trải nghiệm giải đố thú vị, đồng thời còn đem lại cho họ cảm giác phấn khích và hồi hộp trước những thử thách và trải nghiệm mới lạ. Chúng tôi tin rằng sản phẩm sẽ thu hút được một lượng lớn người chơi và sẽ trở thành một sản phẩm hot trên thị trường game. Đồng thời, với kế hoạch kinh doanh hợp lý và chiến lược marketing hiệu quả, chúng tôi tin rằng sản phẩm sẽ đem lại cho chúng tôi lợi nhuận cao trong tương lai. Nếu được đầu tư và hỗ trợ tốt, Puzzle Bot Takedown có thể trở thành một sản phẩm game lớn, đóng góp tích cực cho ngành công nghiệp game của Việt Nam.