**1. High concept**

“Thử thách phản xạ của bạn với trò chơi nhảy siêu tốc và đầy năng lượng”.

**2. Pitch doc**

**Tên trò chơi**: Jump Mania

Jump Mania là một trò chơi nhảy siêu tốc và đầy năng lượng sẽ thử thách phản xạ của bạn và khiến bạn quay lại nhiều lần hơn nữa. Với lối chơi đơn giản nhưng gây nghiện, đồ họa sống động và âm nhạc bắt tai, Jump Mania là trò chơi hoàn hảo cho cả người chơi bình thường và người chơi hardcore.

**Mục tiêu**:

Mang lại cho người chơi cảm giác được trải nghiệm những thử thách dù là game nhưng vẫn cảm nhận được chân thực nhất. Giúp người chơi cũng có được kỹ năng trong cuộc sống về khả năng phòng thủ.

**Đặc điểm nổi bật**:

1. Thiết kế giao diện: đơn giản bởi những hình hộp đơn giản giúp người chơi dễ tiếp cận.
2. Màn chơi: Được thiết kế đơn giản nhưng phải cẩn thận mang lại cảm giác dễ dàng tiếp cận lại phải có sự thử thách cho người chơi.
3. Cơ chế mới: Thay vì chỉ có trang bị vật phẩm thông thường thì người chơi sẽ được trang bị những vật phẩm để có thể cường hóa vũ khí để tiêu diệt zombies.

**Đối tượng**:

* Người chơi ở độ tuổi từ 16-40.
* Yêu thích các trò chơi hành động kết hợp thêm roguelike.
* Yêu thích đồ họa pixel.

**Cách kiếm tiền**:

1. Bán trực tiếp: Bán trực tiếp trò chơi thông qua các nền tảng như Appstore, Gooplay,..vv.
2. Quảng cáo trong game: Tích hợp quảng cáo trong game để kiếm thu nhập từ các doanh nghiệp quảng cáo tức là quảng cáo tương tác và hiển thị video quảng cáo để kiếm doanh thu.
3. Gói và nội dung: Ta sẽ ra sự kiện gắn với nội dung mới để trải nghiệm, để trải nghiệm thì người chơi sẽ phải mua bản đó.

**Kết luận**: “Jump Mania” trò chơi giúp người chơi có được một trải nghiệm đáng nhớ cùng câu chuyện mà nhân vật nhập vai vào người chơi, nó giúp chúng ta có cái nhìn rộng hơn trong cuộc sống sau khi nhập vai vào nhân vật trong game. Thông qua trò chơi người chơi sẽ có nhũng kỹ năng để nhìn nhận trong cuộc sống qua lối chơi và thử thách của trò chơi mang lại.

**3. Concept doc**

**1. Thể loại**

Game 2D, theo tầm nhìn ngang

**2. Yếu tố**

Game mang tính giải trí, giúp tăng tính logic và lối chơi chiến thuật trong địa đạo ma trận.

Đối tượng nhắm đến: là những người chơi trẻ thuộc độ tuổi 16-40.

**3. Nội dung**

Một trò chơi Jump Mania điển hình sẽ bao gồm các yếu tố sau:

* Một nhân vật để điều khiển: Nhân vật này thường là một nhân vật hoạt hình dễ thương, có khả năng nhảy và vượt qua các chướng ngại vật.
* Các chướng ngại vật để vượt qua: Các chướng ngại vật này có thể là các tảng đá, các lỗ hổng, các cành cây, hoặc các vật cản khác.
* Một thế giới 2D để di chuyển: Thế giới này thường là một thế giới tươi sáng và vui nhộn, với nhiều màu sắc và hình dạng khác nhau.

Mục tiêu của trò chơi là giúp nhân vật vượt qua các chướng ngại vật và đạt đến đích. Trò chơi sẽ trở nên khó khăn hơn khi người chơi tiến bộ, với các chướng ngại vật mới và phức tạp hơn.

**4. Chủ đề**

Hành động, giải trí , mạo hiểm.

**5. Phong cách**

Phong cách vui vẻ giải trí.

**6. Loại người chơi game được ngắm đến**

Những người chơi được ngắm đến là những người trên 16 tuổi. Có hứng thú với cảm giác được nhập vai vào một thế giới kinh dị, ma mị cùng với những con zombies máu me, ghê rợn để trải nghiệm những cảm xúc lạ khó có thể xuất hiện ngoài đời thực.

**7. Game play**

**8. Thế giới trong game**

**9. Cốt truyện trong game**

Trong một thế giới 2D cổ tích, có một chú mèo tên là Tom. Tom là một chú mèo rất thông minh và tháo vát, nhưng anh ấy cũng rất nghịch ngợm. Tom thích khám phá những nơi mới, và anh ấy rất giỏi trong việc giải quyết các câu đố.

Một ngày nọ, Tom đang khám phá một khu rừng thì anh ấy nhìn thấy một chiếc chìa khóa vàng. Tom biết rằng chiếc chìa khóa này có thể mở một cánh cửa bí mật, và anh ấy rất muốn tìm ra xem cánh cửa bí mật đó dẫn đến đâu.

Tom bắt đầu đi tìm cánh cửa bí mật. Anh ấy phải đối mặt với nhiều thử thách, bao gồm những con quái vật hung dữ, những mê cung phức tạp, và những câu đố khó giải.

Cuối cùng, Tom cũng tìm thấy cánh cửa bí mật. Anh ấy mở cánh cửa ra, và anh ấy nhìn thấy một thế giới mới tuyệt đẹp. Tom khám phá thế giới mới này và có rất nhiều cuộc phiêu lưu thú vị.

Tom trở thành một anh hùng trong thế giới mới, và anh ấy sống hạnh phúc mãi mãi về sau.