

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



Tên đề tài:

**PHÁT TRIỂN GAME 2D TOP DOWN
SHOOTER ROUGELIKE**



TÀI LIỆU PROJECT PLAN

GVHD: Th.s Nguyễn Minh Đức

Nhóm SVTH:

Lê Nguyễn Thanh Tú	27217702984
Hoàng Trung Đức	27217734260
Trần Hữu Minh Đức	27217701340
Trần Hữu Anh Khoa	27217726820
Thái Phước Trọng	27217702989

Đà Nẵng, tháng 4 năm 2025

THÔNG TIN DỰ ÁN

Dự án viết tắt			
Tên dự án	Phát triển game 2D Co-Op Top Down Shooter Roguelike		
Ngày bắt đầu	17/03/2025	Ngày kết thúc	19/05/2025
Nơi thực hiện	Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân		
Mentor	Th.s Nguyễn Minh Đức Email: minhduct4@gmail.com Phone: 0394846234		
Chủ sở hữu (Product Owner)	Lê Nguyễn Thanh Tú Email: tule1772003@gmail.com Tel: 0865056820		
Quản lý dự án (Scrum Master)	Hoàng Trung Đức	hoangtrungduc2552002@gmail.com	0888149047
Thành viên trong đội	Lê Nguyễn Thanh Tú	tule1772003@gmail.com	0865056820
	Trần Hữu Minh Đức	ytientvhue@gmail.com	0839663372
	Trần Hữu Anh Khoa	tranhanhkhola1@dtu.edu.vn	0974152274
	Thái Phước Trọng	thaiphuoctrong133@gmail.com	0372585241

THÔNG TIN TÀI LIỆU

Tên dự án	Phát triển game 2D Top Down Shooter Roguelike
Tiêu đề tài liệu	User story Document
Người thực hiện	Thái Phước Trọng

LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU

Phiên bản	Người chỉnh sửa	Ngày	Ghi chú
1.0	Thái Phước Trọng	30/03/2025	Bản nháp
1.1	Thái Phước Trọng	31/03/2025	Bản chính thức

PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU

Người hướng dẫn	Nguyễn Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Chủ sở hữu	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Quản lý dự án	Hoàng Trung Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
Thành viên	Lê Nguyễn Thanh Tú	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Trần Hữu Minh Đức	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Trần Hữu Anh Khoa	Chữ ký	
		Ngày/..../2025
	Thái Phước Trọng	Chữ ký	
		Ngày/..../2025

MỤC LỤC

1. MỤC ĐÍCH TÀI LIỆU	6
2. MỤC TIÊU HỆ THỐNG.....	6
3. RÀNG BUỘC.....	6
4. CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG	6
5. USER STORY TRONG HỆ THỐNG.....	7
5.1. User Story 1: Main Menu	7
5.2. User Story 2: Lựa chọn nhân vật.....	7
5.3. User Story 3: Di chuyển nhân vật.....	7
5.4. User Story 4: Tấn công Enemy	8
5.5. User Story 5: Tạo bản đồ ngẫu nhiên.....	8
5.6. User Story 3: Chơi Solo	9
5.7. User Story 6: Chơi kết hợp 2 người.....	9
5.8. User Story 7: Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op.....	9
5.9. User Story 8: Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay	10
5.10. User Story 9: Quản lý dữ liệu người chơi	10
5.11. User Story 10: In-Game (HUD)	11
5.12. User Story 11: phần thưởng chiến thắng	11
5.13. User Story 12: Thông tin khi thua	11

1. MỤC ĐÍCH TÀI LIỆU

Tài liệu được xây dựng nhằm ghi lại các yêu cầu chức năng từ góc nhìn của người chơi (user) dưới dạng các "User Stories". Tài liệu đóng vai trò như một cầu nối giữa nhóm phát triển (developer), nhóm thiết kế (designer), và người kiểm thử (tester) để:

- Xác định rõ những tính năng cần thiết cho trải nghiệm chơi game mượt mà, hấp dẫn.
- Làm cơ sở để lên kế hoạch phát triển và kiểm thử phần mềm.
- Ưu tiên hóa các tính năng quan trọng theo hành vi và mong đợi của người dùng cuối.
- Đảm bảo rằng trò chơi phát triển đúng hướng, sát với thể loại Top-down Shooter Roguelike.

2. MỤC TIÊU HỆ THỐNG

Hệ thống game được kỳ vọng sẽ đạt được những mục tiêu sau:

- Cho phép người chơi điều khiển nhân vật từ góc nhìn top-down, với cơ chế bắn súng linh hoạt.
- Tạo ra trải nghiệm chơi lại nhiều lần (replayability) thông qua các yếu tố ngẫu nhiên: bản đồ, vật phẩm, kẻ địch.
- Hỗ trợ chế độ chơi đơn và co-op (2 người chơi) qua mạng LAN hoặc online.
- Cung cấp hệ thống nâng cấp nhân vật, kỹ năng và vũ khí đa dạng.
- Đảm bảo hiệu năng ổn định và gameplay mượt mà trên các cấu hình máy tính phổ thông.

3. RÀNG BUỘC

- Dự án phải kết thúc trong thời gian 2,5 tháng.
- Chi phí cho dự án: Hạn chế.
- Nguồn lực: 5 người.

4. CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG

- Ngôn ngữ lập trình: C#
- Môi trường phát triển bao gồm VS Code và một số công cụ gỡ lỗi.
- Công cụ quản lý phiên bản, quản lý thay đổi Github.

5. USER STORY TRONG HỆ THỐNG

5.1. User Story 1: Main Menu

Là Người chơi (Player) tôi muốn chơi game để sử dụng các chức năng của hệ thống Game.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Khi vào Main Menu thì người chơi được chọn chơi cùng bạn bè hoặc chơi một mình. - Người chơi sẽ vào được giao diện chính (Main Menu) vào chức năng thiết lập game (Setting). - Khi không muốn chơi game, người chơi có thể chọn mục Đăng xuất để thoát khỏi Game. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.2. User Story 2: Lựa chọn nhân vật

Là một người chơi (Player) , tôi muốn có thể lựa chọn nhân vật với các kỹ năng và chỉ số khác nhau để tùy chỉnh chiến lược chơi của mình.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Có dữ liệu nhân vật
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Người chơi có thể lựa chọn nhân vật từ danh sách có sẵn - Mỗi nhân vật có kỹ năng và chỉ số riêng biệt. - Có thể thay đổi nhân vật trước khi bắt đầu trò chơi 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.3. User Story 3: Di chuyển nhân vật

Là một người chơi (Player) , tôi muốn điều khiển nhân vật trong góc nhìn từ tổng thể toàn bộ game để di chuyển trong thế giới game và tham gia chiến đấu	
Tác nhân	Player

Điều kiện tiên quyết	Có dữ liệu nhân vật
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Người chơi có thể di chuyển nhân vật bằng phím WASD hoặc phím nũi tên. - Nhân vật hướng về phải con trỏ chuột để nhắm. - Di chuyển mượt mà và phản hồi nhanh, không bị lag. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.4. User Story 4: Tấn công Enemy

Là một người chơi(Player) , tôi muốn bắn kẻ thù bằng các loại vũ khí khác nhau để đánh bại chúng và tiến triển trong game.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Có dữ liệu nhân vật
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Người chơi có thể bắn bằng cách nhấp chuột hoặc phím được chỉ định - Mỗi vũ khí có thông số riêng (ví dụ: tốc độ bắn, sát thương). - Đạn có hiệu ứng hình ảnh và âm thanh phù hợp. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.5. User Story 5: Tạo bản đồ ngẫu nhiên

Là một người chơi(Player) , tôi muốn các cấp độ được tạo ngẫu nhiên để mỗi lần chơi đều độc đáo và thử thách.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Có dữ liệu nhân vật
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Các cấp độ được tạo ngẫu nhiên với bố cục, kẻ thù và vật phẩm đa dạng. - Mỗi cấp độ có phong cách nghệ thuật và chủ đề nhất quán. - Người chơi có thể tiến đến cấp độ tiếp theo sau khi đánh bại trùm hoặc hoàn thành mục tiêu. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.6. User Story 3: Chơi Solo

Là một người chơi(Player) , tôi muốn có thể chơi solo để trải nghiệm game một mình và đối mặt với thử thách.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống Single hoạt động
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Gameplay không bị ảnh hưởng khi chơi solo. - Người chơi 	
Điều kiện ràng buộc	

5.7. User Story 6: Chơi kết hợp 2 người

Là một người chơi(Player) , tôi muốn có thể chơi cùng bạn bè trong chế độ Co-Op để cùng nhau chiến đấu và vượt qua thử thách.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống Doubles hoạt động
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Gameplay không bị ảnh hưởng khi chơi đội. - Người chơi có thể chọn chế độ "Solo" tại màn hình chọn chế độ chơi. - Chế độ này chỉ khởi tạo 1 nhân vật người chơi. 	
Điều kiện ràng buộc	Chỉ hỗ trợ tối đa 2 người chơi

5.8. User Story 7: Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op

Là một người chơi(Player) , tôi muốn có thể hồi sinh đồng đội nếu họ bị hạ gục trong chế độ Doubles để tiếp tục chiến đấu.	
Tác nhân	Người chơi(Player)
Điều kiện tiên quyết	Trận đấu đang ở chế độ Co-Op
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Người chơi có thể hồi sinh đồng đội bị hạ gục trong chế độ Co-Op nếu còn thời gian. 	

<ul style="list-style-type: none"> - Sau khi hồi sinh, đồng đội có thể tham gia lại vào trận đấu ngay lập tức mà không bị gián đoạn quá lâu. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.9. User Story 8: Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay

Là một Quản trị viên(Admin) , tôi muốn có thể theo dõi và ghi nhận các lỗi trong game để cập nhật và sửa chữa nhanh chóng.	
Tác nhân	Admin
Điều kiện tiên quyết	Có hệ thống cập nhật
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Lỗi hoặc vấn đề trong game phải được ghi nhận và có kế hoạch sửa chữa trong các bản cập nhật - Các lỗi quan trọng (crash, bug game) phải được xử lý ngay lập tức. - Sau mỗi bản vá lỗi, người chơi phải có thể trải nghiệm gameplay mượt mà hơn. 	
Điều kiện ràng buộc	Account phải tồn tại trong hệ thống

5.10. User Story 9: Quản lý dữ liệu người chơi

Là một người chơi(Player) , tôi muốn hệ thống lưu trữ dữ liệu của tôi, bao gồm tiến độ, điểm số và thành tích để có thể tiếp tục chơi từ điểm lưu gần nhất.	
Tác nhân	Admin
Điều kiện tiên quyết	Người chơi đăng nhập
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Dữ liệu người chơi (tiến độ, thành tích, v.v) phải được lưu trữ và khôi phục chính xác sau khi người chơi đăng nhập lại. - Dữ liệu không bị mất hoặc bị hỏng giữa các phiên chơi. - Người chơi có thể đồng bộ hóa dữ liệu của mình giữa các thiết bị mà không gặp phải sự cố. 	
Điều kiện ràng buộc	Dữ liệu phải được mã hóa hoặc bảo mật tối thiểu

5.11. User Story 10: In-Game (HUD)

Là một người chơi(Player) , tôi muốn xem thông tin máu, vũ khí và kỹ năng của mình trong trận đấu để theo dõi tình trạng.	
Tác nhân	Player
Điều kiện tiên quyết	Gameplay đang diễn ra
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Hiển thị máu,kỹ năng, đạn - Hiển thị tách biệt cho từng người chơi 	
Điều kiện ràng buộc	Không được che chắn hoặc cản trở gameplay.

5.12. User Story 11: phần thưởng chiến thắng

Là một người chơi(Player) , tôi muốn có phần thưởng và hiệu ứng đặc biệt khi hoàn thành toàn bộ game để có cảm giác thành tựu.	
Tác nhân	Admin
Điều kiện tiên quyết	Đánh bại boss cuối hoặc hoàn tất tiến trình
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Hiển thị màn hình chiến thắng - Thống kê số kẻ địch tiêu diệt ví dụ(Boss:4,enemy:20) 	
Điều kiện ràng buộc	Chỉ xuất hiện khi hoàn thành tất cả level.

5.13. User Story 12: Thông tin khi thua

Là một người chơi(Player) , tôi muốn thấy thống kê sau khi chết như số mạng hạ, thời gian sống sót để đánh giá hiệu suất.	
Tác nhân	Admin
Điều kiện tiên quyết	Tất cả người chơi bị hạ gục
Tiêu chí chấp nhận: <ul style="list-style-type: none"> - Hiển thị màn hình thất bại - Thống kê số kẻ địch tiêu diệt ví dụ(Boss:4,enemy:20) 	
Điều kiện ràng buộc	Cho phép chọn “Chơi lại” hoặc quay về Main