

**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	tranhanhkhoea1@dtu.edu.vn	0974152274
	Thái Phước Trọng	thaiphuoctrong133@gmail.com	0372585241

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

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

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

<b>Phiên bản</b>	<b>Người chỉnh sửa</b>	<b>Ngày</b>	<b>Ghi chú</b>
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 .....	6
5.1. User Story 1: Main Menu .....	7
5.2. User Story 2: Lựa chọn nhân vật. ....	7
5.3. User Story 3: Chơi Solo hoặc kết hợp nhiều người chơi. ....	7
5.4. User Story 4: Cơ chế hồi sinh đồng đội trong chế độ Co-Op. ....	8
5.5. User Story 5: Theo dõi và cập nhật các bản vá lỗi, cải thiện gameplay .....	9
5.6. User Story 6: Quản lý dữ liệu người chơi. ....	9
5.7. User Story 7: Giám sát hoạt động của người chơi, xử lý các vấn đề gian lận hoặc lỗi game. ....	9
5.8. User Story 8: Thực hiện các sự kiện, cập nhật nội dung .....	10

## 1. MỤC ĐÍCH TÀI LIỆU

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

### 5.2. User Story 2: Lựa chọn nhân vật

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

### 5.3. User Story 3: Chơi Solo hoặc kết hợp nhiều người chơi

Là một **người chơi(Player)**, tôi muốn có thể chơi solo để trải nghiệm game một mình và đối mặt với thử thách.

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.

<b>Tác nhân</b>	Player
<b>Điều kiện tiên quyết</b>	Hệ thống Multiplayer hoạt động
<b>Tiêu chí chấp nhận:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay không bị ảnh hưởng khi chơi solo.</li> <li>- Người chơi có thể tạo phòng chơi và mời bạn bè tham gia vào chế độ co-op.</li> </ul>	
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống

#### 5.4. User Story 4: 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 Co-Op để tiếp tục chiến đấu.

<b>Tác nhân</b>	Người chơi(Player)
<b>Điều kiện tiên quyết</b>	Trận đấu đang ở chế độ Co-Op
<b>Tiêu chí chấp nhận:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Người chơi có thể hồi sinh đồng đội bị hạ gục trong chế độ co-op nếu còn thời gian.</li> <li>- Sau khi hồi sinh, đồng đội có thể tham gia lại vào trận đấu ngay lập tức mà không bị gián đoạn quá lâu.</li> </ul>	
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống



**5.5. User Story 5: 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.

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

**5.6. User Story 6: 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.

<b>Tác nhân</b>	Admin
<b>Điều kiện tiên quyết</b>	Người chơi đăng nhập
<b>Tiêu chí chấp nhận:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Dữ liệu không bị mất hoặc bị hỏng giữa các phiên chơi.</li> <li>- Người chơi có thể đồng bộ hóa dữ liệu của mình giữa các thiết bị mà không gặp phải sự cố.</li> </ul>	
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống

**5.7. User Story 7: Giám sát hoạt động của người chơi, xử lý các vấn đề gian lận hoặc lỗi game**

Là một **Quản trị viên(Admin)** , tôi muốn có thể giám sát hoạt động của người chơi trong game để phát hiện gian lận và các hành vi không hợp lệ.

<b>Tác nhân</b>	Admin
-----------------	-------

<b>Điều kiện tiên quyết</b>	Có phân quyền Admin
<b>Tiêu chí chấp nhận:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hệ thống phải có khả năng giám sát và phát hiện gian lận hoặc hành vi không hợp lệ trong quá trình chơi.</li> <li>- Người chơi gian lận phải bị phát hiện và xử lý (cảnh báo, khóa tài khoản, v.v) trong thời gian hợp lý.</li> <li>- Các lỗi game phải được ghi nhận và báo cáo nhanh chóng cho người phát triển để xử lý</li> </ul>	
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống

### 5.8. User Story 8: Thực hiện các sự kiện, cập nhật nội dung

Là một <b>Quản trị viên(Admin)</b> , tôi muốn tổ chức các sự kiện trong game để người chơi có thể tham gia, nhận thưởng và trải nghiệm nội dung mới.	
<b>Tác nhân</b>	Admin
<b>Điều kiện tiên quyết</b>	Hệ thống sự kiện được định nghĩa
<b>Tiêu chí chấp nhận:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sự kiện game phải có thể tham gia dễ dàng, không có lỗi trong quá trình kích hoạt hoặc tham gia.</li> <li>- Người chơi có thể nhận thưởng sau khi hoàn thành sự kiện mà không gặp phải sự cố.</li> <li>- Người chơi nhận được thông báo về sự kiện và cập nhật mới qua các kênh thông báo trong game hoặc qua email.</li> </ul>	
<b>Điều kiện ràng buộc</b>	Account phải tồn tại trong hệ thống