BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

**ĐẠI HỌC DUY TÂN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**Đề tài: XÂY DỰNG VÀ PHÁT TRIỂN GAME PHIÊU LƯU 3D "LONG KHỞI"**

**🙡⭘🙣**

### TÀI LIỆU USER STORY DOCUMENT

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN:**

**Th.S Hà Thúc Huỳnh**

**NHÓM SINH VIÊN THỰC HIỆN:**

1. Vũ Thu Thảo **MSSV:** 27207724283
2. Trần Thị Thuỷ Tiên **MSSV:** 27207736803
3. Nguyễn Thị Thanh Vân **MSSV:** 27207729805
4. Nguyễn Ngọc Nam Anh **MSSV:** 27217737146
5. Đoàn Công Hiếu **MSSV:** 27211202770

***Đà Nẵng, 2025***

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dự án tên tiếng anh** | Building and developing the 3D action role playing game "Long Khoi" | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng và phát triển game phiêu lưu 3D "Long Khởi" | | |
| **Ngày bắt đầu** | 15/02/2025 | **Ngày kết thúc** | 20/5/2025 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân | | |
| **Mentor** | ThS. Hà Thúc Huỳnh  Email: ha.thuc.huynh.1981@gmail.com  Phone: 0327565303 | | |
| **Chủ sở hữu**  **(Product Owner)** | Vũ Thu Thảo  Email: vuthao8122003@gmail.com  Tel: 0986500127 | | |
| **Quản lý dự án (Scrum Master)** | Vũ Thu Thảo | vuthao8122003@gmail.com | 0986500127 |
| **Thành viên trong đội** | Trần Thị Thuỷ Tiên | tranthithuytien4869@gmail.com | 0978963049 |
| Nguyễn Thị Thanh Vân | thvan179@gmail.com | 0898215600 |
| Nguyễn Ngọc Nam Anh | anhngyn00@gmail.com | 0905930308 |
| Đoàn Công Hiếu | doanconghieu2003@gmail.com | 0905464321 |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng và phát triển game phiêu lưu 3D "Long Khởi" |
| **Tiêu đề tài liệu** | User story Document |
| **Người thực hiện** | Nguyễn Ngọc Nam Anh |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Nguyễn Ngọc Nam Anh |  | Bản nháp |
| 1.1 | Nguyễn Ngọc Nam Anh |  | Bản chính thức |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người hướng dẫn** | Hà Thúc Huỳnh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Chủ sở hữu** | Vũ Thu Thảo | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Quản lý dự án** | Vũ Thu Thảo | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Thành viên** | Trần Thị Thuỷ Tiên | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Nguyễn Thị Thanh Vân | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Nguyễn Ngọc Nam Anh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Đoàn Công Hiếu | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |

**MỤC LỤC**

[1. MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU 6](#_Toc197358097)

[2. MỤC TIÊU HỆ THỐNG 6](#_Toc197358098)

[3. RÀNG BUỘC 6](#_Toc197358099)

[4. CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG 6](#_Toc197358100)

[5. USER STORY TRONG HỆ THỐNG 7](#_Toc197358101)

[5.1. User Story 1: GamePlay 7](#_Toc197358102)

[5.2. User Story 2: Tương tác nhân vật 7](#_Toc197358103)

[5.3. User Story 3: Điều khiển Camera 8](#_Toc197358104)

[5.4. User Story 4: Điều khiển nhân vật 9](#_Toc197358105)

[5.5. User Story 5: Chu kì ngày đêm trong game 9](#_Toc197358106)

[5.6. User Story 6: Tuyến nhân vật 10](#_Toc197358107)

[5.7. User Story 7: Thu nhập tài nguyên 10](#_Toc197358108)

[5.8. User Story 8: Chiến đấu với quái vật 11](#_Toc197358109)

[5.9. User Story 9: Khám phá cốt truyện 11](#_Toc197358110)

[5.10. User Story 10: Nhiệm vụ chính tuyến 12](#_Toc197358111)

[5.11. User Story 11: Nhiệm vụ phụ 13](#_Toc197358112)

[5.12. User Story 12: Quản lý vật phẩm 13](#_Toc197358113)

[5.13. User Story 13: Quản lý vũ khí 14](#_Toc197358114)

[5.14. User Story 14: Quản lý trang phục 14](#_Toc197358115)

[5.15. User Story 15: Cửa hàng 15](#_Toc197358116)

[5.16. User Story 16: Chức năng quy đổi 15](#_Toc197358117)

[5.17. User Story 17: Cài đặt ngôn ngữ 16](#_Toc197358118)

[5.18. User Story 18: Cài đặt âm thanh 16](#_Toc197358119)

[5.19. User Story 19: Tuỳ chình đồ hoạ 17](#_Toc197358120)

[5.20. User Story 20: Nâng cấp vật phẩm 17](#_Toc197358121)

[5.21. User Story 21: Nâng cấp kỹ năng 18](#_Toc197358122)

1. **MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU**

Tài liệu này sẽ chỉ định các đặc tính của “*Xây dựng và phát triển game phiêu lưu 3D "Long Khởi"”* sẽ phát triển. Khách hàng sẽ sử dụng tài liệu này để đảm bảo tính đầy đủ và chính xác các yêu cầu của hệ thống và liên quan đến yêu cầu chức năng cũng như tính chất lượng.Tài liệu này thảo luận về hướng phát triển của hệ thống. Điều chỉnh chỉnh các yêu cầu sử dụng phù hợp.Đối tượng sử dụng của tài liệu này là khách hàng, giảng viên hướng dẫn và bất kỳ nhóm phần mềm nào trong tương lai dự định mở rộng sản phẩm.

1. **MỤC TIÊU HỆ THỐNG**

Xây dựng và phát triển game phiêu lưu 3D "Long Khởi" với các tính năng cơ bản như:

* Đăng nhập trò chơi và chơi ngay.
* Tham gia chiến đấu
* Hoàn thành nhiệm vụ, khám phá cốt truyện, môi trường.
* Thu thập vật phẩm, trang bị, nâng cấp, mua bán vật phẩm.
* V.v…..

1. **RÀNG BUỘC**

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

1. **CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG**

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

1. **USER STORY TRONG HỆ THỐNG**
   1. **User Story 1: GamePlay**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn bắt đầu vào game và thực hiện các hành động cơ bản như di chuyển, thu thập tài nguyên, chiến đấu với quái, mở khóa cốt truyện. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Game được cài đầy đủ dữ liệu tài nguyên, cốt truyện và tương tác. - Người chơi dùng thiết bị tương thích, cấu hình phù hợp. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi nhấn nút "PLAY" tại màn hình chính. - Hệ thống tải tài nguyên bản đồ, nhân vật chính, các UI cơ bản (máu, năng lượng, minimap). - Nhân vật xuất hiện tại vị trí khởi đầu, người chơi điều khiển bằng W, A, S, D. - Camera xoay hoặc cuộn theo chuyển động nhân vật. - Khi đến khu tài nguyên, hệ thống hiển thị nút "Thu thập". - Nhấn [F] để thu thập tài nguyên và thêm vào kho đồ. - Gần quái vật, hệ thống kích hoạt chiến đấu:  + Nhấn [Tấn công] tung đòn.  + Quái vật trúng đòn, hệ thống trừ máu và hiện hiệu ứng.  + Khi HP quái = 0, quái rơi vật phẩm ngẫu nhiên. - Khi hoàn thành điều kiện: checkpoint, tiêu diệt NPC,... hệ thống mở cốt truyện (thoại hoặc cutscene). - Cốt truyện được lưu trong mục "Nhật ký" để xem lại. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Game phải kết nối đến dữ liệu nội bộ hoặc offline data. - Tương tác thu thập/chiến đấu dựa vào hệ thống hitbox chính xác. - Cốt truyện chỉ mở đúng trigger, không mở thủ công. |

* 1. **User Story 2: Tương tác nhân vật**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn tương tác với NPC để nhận nhiệm vụ, trao đổi thông tin hoặc khám phá cốt truyện. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - NPC được gán kịch bản tương tác. - Người chơi ở trạng thái không bị gián đoạn (không trong chiến đấu). |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi tiến lại gần một NPC trong bán kính tương tác (được xác định sẵn). - NPC hiển thị biểu tượng tương tác (ví dụ: biểu tượng nói chuyện hoặc dấu chấm hỏi). - Khi người chơi nhấn phím [E], hệ thống kích hoạt hộp thoại tương tác. - Người chơi có thể chọn các lựa chọn thoại từ danh sách hiển thị (dựa trên ngữ cảnh và tiến trình game). - Tùy theo lựa chọn, NPC sẽ phản hồi bằng thoại (subtitles) và cử động (animation). - Nếu có nhiệm vụ mới, hệ thống hiển thị giao diện nhận nhiệm vụ. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Hệ thống phải có sẵn dữ liệu đối thoại. - Phải xử lý va chạm và khoảng cách tương tác chính xác. |

* 1. **User Story 3: Điều khiển Camera**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn điều khiển camera để quan sát môi trường xung quanh. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Nhân vật chính đã được thiết lập trung tâm điều hướng camera. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi có thể xoay camera bằng chuột hoặc cần analog phải (trên tay cầm). - Camera theo sát nhân vật chính ở góc nhìn thứ ba. - Camera tự động điều chỉnh tránh va chạm với tường hoặc vật cản. - Khi người chơi bật chế độ "ngắm" hoặc tương tác đặc biệt, camera chuyển sang góc nhìn cận cảnh hoặc điện ảnh. - Người chơi có thể điều chỉnh độ nhạy trong mục Cài đặt. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Tốc độ camera không vượt quá giới hạn gây chóng mặt. - Camera không được xuyên qua vật thể 3D. |

* 1. **User Story 4: Điều khiển nhân vật**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn điều khiển nhân vật để di chuyển, nhảy, lướt và leo trèo trong thế giới mở. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Nhân vật chính đã thiết lập đầy đủ collider và hệ thống hoạt ảnh. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi sử dụng tổ hợp phím (WASD / cần điều khiển) để di chuyển. - Nhân vật có thể đi, chạy, nhảy, né, và tấn công. - Nhảy bằng phím Space, tấn công bằng click chuột hoặc nút [X]. - Khi gặp địa hình cho phép, người chơi có thể leo vách hoặc trèo tường thấp. - Hệ thống phản hồi mượt mà với animation tương ứng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Đảm bảo FPS tối thiểu khi xử lý animation. - Không cho phép di chuyển khi đang tương tác hoặc chiến đấu bị khóa. |

* 1. **User Story 5: Chu kì ngày đêm trong game**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** hệ thống, tôi muốn mô phỏng chu kỳ ngày và đêm ảnh hưởng đến môi trường và AI. | |
| **Tác nhân** | Hệ thống |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Hệ thống ánh sáng động và shader môi trường đã thiết lập. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Game có đồng hồ thời gian ảo xoay vòng theo chu kỳ. - Thời gian ảnh hưởng đến ánh sáng, môi trường, và hành vi quái/NPC. - Một số nhiệm vụ chỉ xuất hiện vào ban ngày/ban đêm. - Hệ thống đèn, hiệu ứng thay đổi theo thời gian. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Chu kỳ không ảnh hưởng đến logic nhiệm vụ chính. - Tối ưu hóa ánh sáng để không gây giật lag khi chuyển đổi. |

* 1. **User Story 6: Tuyến nhân vật**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** hệ thống hoặc NPC, tôi muốn tuyến nhân vật AI phản hồi với hành động của người chơi. | |
| **Tác nhân** | Hệ thống + NPC |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Phải có hệ thống state machine để xử lý logic hành vi. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - NPC tự động tuần tra, nghỉ ngơi, tương tác với môi trường. - Khi người chơi đến gần, NPC phản ứng theo ngữ cảnh (thân thiện, sợ hãi, cảnh giác,...). - Một số NPC có logic hành vi theo giờ (sáng làm việc, tối về nhà,...). - NPC có thể dẫn người chơi đến vị trí chỉ định, hỗ trợ chiến đấu hoặc đưa ra cảnh báo. - Nếu bị tấn công, NPC có thể bỏ chạy hoặc kêu cứu. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Hành vi phải phù hợp bối cảnh cốt truyện và tính cách nhân vật. |

* 1. **User Story 7: Thu nhập tài nguyên**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn thu thập tài nguyên trong môi trường để sử dụng. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Hệ thống tài nguyên phải được đặt và định nghĩa trong bản đồ. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Tài nguyên xuất hiện ngẫu nhiên hoặc cố định theo bản đồ.  - Người chơi tiếp cận và nhấn [F] để thu thập.  - Tài nguyên hiển thị trong túi đồ với mô tả và số lượng.  - Tài nguyên có thể dùng để chế tạo hoặc nâng cấp vật phẩm.  - Tài nguyên có thể giới hạn số lượng mỗi ngày hoặc mỗi vùng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Có hiệu ứng hình ảnh và âm thanh khi thu thập. - Một số tài nguyên cần công cụ cụ thể để thu thập. |

* 1. **User Story 8: Chiến đấu với quái vật**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn chiến đấu với quái vật bằng kỹ năng và vũ khí. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Cần có hệ thống kỹ năng, HP, AI quái. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Khi người chơi tiếp cận khu vực có quái, hệ thống chiến đấu được kích hoạt. - Người chơi có thể tấn công, né, sử dụng kỹ năng và vật phẩm. - Quái vật có chỉ số máu, AI phản ứng (tấn công, đuổi theo, bỏ chạy). - Khi quái bị tiêu diệt, có phần thưởng (vàng, vật phẩm, kinh nghiệm). - Nếu người chơi bị hạ, có hệ thống hồi sinh hoặc checkpoint. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Chiến đấu cần đảm bảo mượt mà, FPS ổn định. - Hệ thống cân bằng sức mạnh giữa quái và người chơi. |

* 1. **User Story 9: Khám phá cốt truyện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn khám phá cốt truyện thông qua nhiệm vụ, tương tác và các đoạn cutscene. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Hệ thống nhiệm vụ và trigger event phải được gán vào bản đồ. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Sau khi hoàn thành mốc nhiệm vụ, hệ thống hiển thị đoạn cốt truyện mới. - Cutscene sử dụng camera động, lời thoại, hiệu ứng âm thanh. - Người chơi có thể bỏ qua hoặc xem lại trong nhật ký. - Nội dung cốt truyện ảnh hưởng đến sự phát triển nhân vật hoặc thế giới. - Cốt truyện có phân nhánh lựa chọn, ảnh hưởng đến kết thúc game. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Cutscene phải mượt, không ngắt quãng hoặc lỗi hoạt ảnh. - Các lựa chọn phân nhánh cần có hậu quả rõ ràng. |

## **User Story 10: Nhiệm vụ chính tuyến**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn thực hiện nhiệm vụ chính tuyến và hoàn thành các nhiệm vụ cốt truyện bắt buộc để mở khóa các khu vực và nội dung mới. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã bắt đầu trò chơi và đến đoạn mở đầu nhiệm vụ chính tuyến. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi truy cập vào bảng nhiệm vụ chính tuyến từ giao diện chính của game. - Hệ thống hiển thị danh sách nhiệm vụ chính tuyến theo thứ tự tiến trình cốt truyện. - Khi người chơi nhận nhiệm vụ, hệ thống hiển thị mô tả, mục tiêu và phần thưởng. - Hệ thống tự động cập nhật trạng thái nhiệm vụ (chưa hoàn thành, đang làm, hoàn thành). - Khi người chơi hoàn thành các điều kiện, hệ thống hiển thị thông báo hoàn thành và trao phần thưởng. - Hệ thống ghi nhận tiến độ và mở khóa nhiệm vụ kế tiếp nếu có. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Nhiệm vụ phải liên quan trực tiếp đến cốt truyện chính, không thể bỏ qua hoặc hủy bỏ. - Một số nhiệm vụ yêu cầu hoàn thành các điều kiện nhất định như cấp độ hoặc trang bị. |

* 1. **User Story 11: Nhiệm vụ phụ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn thực hiện nhiệm vụ phụ cung cấp các thử thách tùy chọn từ NPC hoặc sự kiện ngẫu nhiên, nhằm tăng EXP, nhận vật phẩm và làm phong phú trải nghiệm. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã đến khu vực kích hoạt hoặc đạt điều kiện cụ thể (cấp độ, vật phẩm). |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Nhiệm vụ phụ xuất hiện khi người chơi tiếp cận NPC hoặc khu vực nhất định. - Cho phép người chơi từ chối hoặc nhận nhiệm vụ. - Hệ thống hiển thị nội dung nhiệm vụ phụ như tìm đồ vật, tiêu diệt quái, thu thập nguyên liệu. - Người chơi có thể theo dõi tiến độ nhiệm vụ trong bảng nhiệm vụ. - Sau khi hoàn thành, phần thưởng sẽ được hiển thị và chọn nhận. - Một số nhiệm vụ phụ có thể ảnh hưởng đến mối quan hệ với NPC hoặc mở khóa nội dung ẩn. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Nhiệm vụ phụ có thể làm song song nhiều cái. - Một số nhiệm vụ phụ chỉ xuất hiện trong khoảng thời gian nhất định hoặc theo chu kỳ ngày đêm. |

* 1. **User Story 12: Quản lý vật phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn quản lý vật phẩm trong kho (nguyên liệu, vật phẩm tiêu hao, vật phẩm nhiệm vụ). Có thể sử dụng, sắp xếp hoặc hủy bỏ. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã nhận được vật phẩm thông qua chơi game. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi có thể xem danh sách vật phẩm theo danh mục. - Có chức năng sắp xếp theo loại, ngày nhận, độ hiếm. - Vật phẩm có thể được sử dụng hoặc bán nếu không khóa. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Vật phẩm nhiệm vụ không thể bị xóa. - Các vật phẩm có hạn sử dụng sẽ hết hiệu lực sau thời gian quy định. |

* 1. **User Story 13: Quản lý vũ khí**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn quản lý vũ khí để trang bị, gỡ bỏ, nâng cấp hoặc bán khi cần thiết. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã thu thập hoặc mua được vũ khí. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Danh sách vũ khí được hiển thị kèm chỉ số (sát thương, tốc độ). - Có thể chọn vũ khí để trang bị. - Vũ khí có thể được bán để nhận tiền trong game. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Một số vũ khí chỉ dùng cho nhân vật chính. - Vũ khí bị khóa không thể bán. |

* 1. **User Story 14: Quản lý trang phục**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn quản lý, thay đổi trang phục, mua, bán, hoặc trang bị áo giáp, mũ, phụ kiện. để tùy biến nhân vật. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã mở khóa trang phục thông qua nhiệm vụ, sự kiện hoặc mua hàng. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Trang phục chia theo phần (đầu, thân, chân, phụ kiện). - Người chơi có thể thử và trang bị trực tiếp. - Một số trang phục có chỉ số cộng thêm. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Không thể mặc cùng lúc 2 vật phẩm cùng loại (ví dụ: 2 áo). |

* 1. **User Story 15: Cửa hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn vào cửa hàng để mua vật phẩm bằng tài nguyên trong game như trang phục, vũ khí, gói tài nguyên bằng tiền ảo hoặc quy đổi. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã mở cửa hàng và có tài nguyên để giao dịch. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi truy cập cửa hàng từ giao diện chính. - Danh mục hiển thị rõ ràng theo nhóm sản phẩm. - Có thể xem chi tiết vật phẩm, chỉ số, giá tiền. - Người chơi chọn vật phẩm và nhấn “Mua”. - Nếu có đủ vàng/đá quý, vật phẩm được thêm vào tủ đồ. - Các vật phẩm có giới hạn hiển thị đếm ngược hoặc trạng thái “Đã mua”. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Một số vật phẩm chỉ được mua một lần. - Số lượng giới hạn mỗi ngày. |

* 1. **User Story 16: Chức năng quy đổi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn quy đổi tài nguyên (ngọc, điểm, vật phẩm hiếm) để lấy vật phẩm giá trị. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi có điểm quy đổi hoặc vật phẩm tương ứng. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Truy cập mục "Quy đổi" trong cửa hàng. - Hệ thống cho phép quy đổi vàng thành đá quý, điểm thành tích lấy vật phẩm đặc biệt... - Hiển thị rõ tỷ lệ quy đổi và giới hạn số lần. - Quy đổi thành công sẽ gửi vật phẩm vào tủ đồ. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Mỗi ngày chỉ được quy đổi số lần nhất định. - Quy đổi có thể bị giới hạn theo tuần hoặc theo sự kiện. |

* 1. **User Story 17: Cài đặt ngôn ngữ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn thay đổi ngôn ngữ hiển thị trong game để dễ tiếp cận. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Game đã tích hợp gói ngôn ngữ phù hợp. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi vào mục Cài đặt > Ngôn ngữ. - Chọn một trong các ngôn ngữ có sẵn: tiếng Việt, Anh... - Hệ thống tự động tải lại giao diện và áp dụng ngôn ngữ mới. - Ngôn ngữ được lưu mặc định cho lần chơi tiếp theo. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Một số từ/câu đặc biệt có thể chưa dịch hoặc bị cắt nghĩa nếu chưa hoàn thiện. |

* 1. **User Story 18: Cài đặt âm thanh**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn điều chỉnh âm lượng nhạc nền, hiệu ứng, thoại nhân vật trong game để phù hợp với sở thích. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Hệ thống có hỗ trợ điều khiển mixer âm thanh. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi chọn Cài đặt > Âm thanh. - Có các tùy chọn điều chỉnh âm lượng nhạc nền, hiệu ứng, giọng nói. - Khi thay đổi giá trị, hệ thống áp dụng ngay. - Âm lượng được lưu khi thoát game. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Nếu tắt âm thanh, thoại nhân vật cũng sẽ không hiển thị phụ đề. |

* 1. **User Story 19: Tuỳ chình đồ hoạ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn tùy chỉnh đồ họa và FPS để tối ưu hiệu năng và trải nghiệm. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Hệ thống game phải hỗ trợ thay đổi đồ họa động. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi vào mục Cài đặt > Đồ họa. - Hệ thống hiển thị các mức cấu hình: thấp, trung bình, cao. - Người chơi có thể chọn độ phân giải, bật/tắt hiệu ứng đặc biệt, đổ bóng, khử răng cưa. - Trong mục FPS, có thể chọn giới hạn khung hình (30, 60, 90). - Các thay đổi được áp dụng sau khi xác nhận và lưu. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Một số tùy chọn yêu cầu khởi động lại game để áp dụng. |

* 1. **User Story 20: Nâng cấp vật phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn nâng cấp vũ khí , trang bị và vật phẩm để tăng chỉ số chiến đấu. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Game được cài đầy đủ dữ liệu tài nguyên, cốt truyện và tương tác.  - Có nguyên liệu nâng cấp và vật phẩm đủ điều kiện nâng cấp. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi chọn vật phẩm cần nâng cấp. - Hiển thị yêu cầu nguyên liệu và xác suất thành công. - Nếu nâng cấp thành công, vật phẩm tăng cấp và chỉ số. - Nếu thất bại, vật phẩm có thể bị hỏng hoặc mất một phần tài nguyên. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Một số vật phẩm không thể nâng cấp quá cấp độ nhất định. - Hoặc chỉ nâng cấp theo tuyến cốt truyện. |

* 1. **User Story 21: Nâng cấp kỹ năng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là** người chơi, tôi muốn nâng cấp kỹ năng cho nhân vật để tăng hiệu quả chiến đấu, mở khóa kỹ năng mới. | |
| **Tác nhân** | Người chơi |
| **Điều kiện tiên quyết** | - Người chơi đã mở khóa kỹ năng và có đủ điểm kỹ năng. |
| **Tiêu chí chấp nhận:**  - Người chơi vào giao diện cây kỹ năng. - Chọn kỹ năng muốn nâng cấp và xem yêu cầu (EXP, điểm kỹ năng). - Nếu đủ điều kiện, nút nâng cấp sẽ sáng. - Kỹ năng được nâng cấp tăng sát thương, giảm thời gian hồi chiêu hoặc mở hiệu ứng mới. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | - Mỗi nhánh kỹ năng chỉ mở được khi nhánh trước đó đạt cấp yêu cầu. |