**功能1-角色移動:**

**User Story**(As a \_\_\_,I want to \_\_\_\_,so that\_\_\_\_\_.)

身為玩家，我想要可以操作我的角色，並可以移動到我想去的地方

**Acceptance Criteria**(Given:在什麼前提/假設下,When:當什麼事情發生時,Then:會產生什麼事件)

Given:在我需要推進遊戲進度

When:當我需要移動的時候

Then:我會需要一個能夠操作角色的按鍵

================================================================

**功能2-戰鬥:**

**User Story**

身為玩家，我想要來一場熱血的戰鬥

**Acceptance Criteria**

Given:在我想要推進遊戲進度

When:當有敵人擋在我面前時

Then:我會需要簡單明瞭的戰鬥畫面

================================================================

**功能3-對話:**

**User Story**

身為玩家，我想要可以與NPC交流並了解故事前因後果

**Acceptance Criteria**

Given:在我想要推進遊戲進度時

When:當我想要了解某件事

Then:我需要遇到人時，進行對話動作的按鈕與一個對話框。