

Tasks Report

Nindou — Taiwan International Entertainment

忍豆傳奇

Game Design 遊戲設計

Product manage 產品行政，企劃相關之類的

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
忍豆企劃案 – 附約版 初版企劃案。送出後 15 日才會放款。	26 Jul (2013)	02 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
合作提案 – 忍豆 Avatar 美術尋找	23 Jul (2013)	02 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
合作提案 – 忍豆 UI 美術尋找	05 Aug (2013)	09 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – 卡片相關細節版 (含資料格式)	05 Aug (2013)	11 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
開圖資料 – 遊戲介面規格資料 to ART 所有遊戲介面的規格資料，要給 ART 動工用的，包含所有遊戲中的介面 CG 叫甚麼開圖資料的	12 Aug (2013)	16 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – 任務探索細節版 (含資料格式)	12 Aug (2013)	16 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
開圖資料 – 人物設定資料 to ART	19 Aug (2013)	21 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
合作提案 – 忍豆 UNITY 光影美術尋找	19 Aug (2013)	23 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – 商城相關細節版 (含資料格式)	19 Aug (2013)	23 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – 戰鬥相關細節版 (含資料格式)	26 Aug (2013)	04 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
開圖資料 – 光影規格資料 to ART	23 Sep (2013)	25 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – IOS APP 送審	11 Nov (2013)	20 Nov (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
忍豆企劃 – Android APP 送審	02 Dec (2013)	06 Dec (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)

Client 遊戲基礎架構

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Client – 定義核心類別與資料型別	29 Jul (2013)	02 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
Client – 2D 骨架系統導入	05 Aug (2013)	07 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client – 資源讀取與釋放類別	08 Aug (2013)	11 Aug (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client – 遊戲流程、場景切換機制	02 Sep (2013)	04 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client – Assetbundle 資料更新機制	09 Sep (2013)	13 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)

Client 紙娃娃系統

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Avatar 換裝功能 要換裝 + 還要換圖	15 Sep (2013)	17 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Avatar 武器掛載功能	18 Sep (2013)	19 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Avatar 光影附身功能 BUFF 之類的會用到吧	22 Sep (2013)	23 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Avatar 動作撥放 Animation 啦	24 Sep (2013)	26 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Client 戰鬥系統

A.4 遊戲戰鬥系統 含光影特效、戰鬥動作特效，戰鬥系統估計了幾個方案。
戰鬥算是忍豆案的重點，再配合企畫調整數值、修改的時間，會比其他功能來的多。
全自動戰鬥制：像「我是MT」般的戰鬥操作方式，也就是戰鬥中不用操作。由系統播放戰鬥過程與結果給玩家觀看。
即時戰鬥制：比較接近草案的做法，殭屍每隔一段時間往前一格，會花比較多時間調整「節奏感」和「時間影響的關卡難度」
A.5 遊戲技能系統 技能設計的多寡影響到「設計成本」和「調整成本」。主要研發的有兩部分，一個是技能在戰鬥中的表現（效果），一個是技能強度（數值調整）。
由於技能設計相關研發的成本落差很大，下面將會多列幾個項目。
精簡技能版本：被動技能5個，主動技能10個左右，主要是有技能編輯架構。但技能量不多。
完整技能版本：有技能編輯架構。被動技能15~20個，主動技能20~30個左右。
豪華技能版本：有技能編輯架構。被動技能15~20個，主動技能20~30個左右。但會做出一些比較特別的大招，需要做比較多冊是和調整的大技能。例如「殭屍擊退」、「時間靜止」、「魅惑」等等。技能編輯器會做的完整一點。

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Battle 戰鬥場景配置 不管是全自動戰鬥還是殭屍大戰的排排站 人人都需要有個陣型	02 Sep (2013)	06 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 AI 自動進行機制 不管是全自動 OR 半手動, 都有些 AI 運作的機制	09 Sep (2013)	11 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Battle 戰鬥操作方式	12 Sep (2013)	14 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 NPC 表實裝	16 Sep (2013)	18 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 Skill 表實裝	19 Sep (2013)	21 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 Effect 效果表實裝	23 Sep (2013)	26 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 AI 實裝 (表格或功能)	27 Sep (2013)	28 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥 Formula (公式)實裝	30 Sep (2013)	01 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥技能施放機制	02 Oct (2013)	03 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥角色移動 不管是全自動還是半手動, 要決定一下移動模式	04 Oct (2013)	05 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥光影系統	07 Oct (2013)	08 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥夥伴選擇功能	09 Oct (2013)	13 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Battle 戰鬥繪圖效果	16 Oct (2013)	17 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Client 遊戲一般功能

- A.2 闖關事件系統－規則型
- 闖關事件系統－自由編訂型 規則型：遊戲闖關的「關卡」、「會遇到的NPC」、「掉落寶物」、「對話內容」，都採用固定規則，也就是要新增關卡之類的，APP一定要重新更新上架。
- 自由編定型：「關卡」、「會遇到的NPC」、「掉落寶物」、「對話內容」，甚至突發事件，都可以透過資料表來編定，此方案含資料表關連性設定。較為推薦。
- A.6 裝備系統 裝備系統的用意目前不明。由於技能已經是主要的戰鬥強度玩法來源，加上技能又可以裝備、強化、合成，與裝備系統相當類似。因此建議移除裝備系統，免除數值調整時間又加長的問題。但還是可以提出幾個方案。
- 取消裝備版本：沒有裝備系統。
- 精簡裝備版本：裝備候影響部分數值「基數」，例如原本火焰術 = (攻擊力 50) * 1.5傷害。基數提高後變成(攻擊力 75) * 1.5傷害。「裝備欄位」2個以內，「裝備物品」每個種類 2~4個（例如手裏劍只有四種）。
- 豐富數值裝備版本：「裝備欄位」5~8個，「裝備物品」每個種類 5~10個，裝備附加戰鬥效果，例如可以施放更多技能，全體有每回合治療 buff等。
- A.7 角色系統 含角色屬性。依照目前草案，無法推知各角色間的差異（是否有職業等等的），有點難以計算。
- 角色屬性（力量、敏捷…等）的部分，須配合企畫作測試。
- 客戶端配合數值企劃調整
- 角色固定：角色固定，互相有取代性，只是圖不同。一樣要協助企劃調整角色屬性。
- 客戶端配合數值企劃調整
- 角色隨劇情動態出現：角色隨劇情出現，互相有取代性，只是圖不同。一樣要協助企劃調整角色屬性。
- 客戶端配合數值企劃調整
- 角色隨劇情動態出現，而且有職業之分：角色隨劇情出現，有職業之分，甚至有天賦技能，裝備不互通。一樣要協助企劃調整角色屬性。
- A.8 成就(任務條件)系統 成就與任務介面與資料
- A.9 社群機制
- 向好友請求連動點數 主要在伺服器端協定串接，客戶端需要UI與配合測試。
- A.10 社群機制
- 共同打王 主要在伺服器端協定串接，客戶端需要UI與配合測試。
- A.11 其他機制
- 通天塔 選擇性項目。客戶端與伺服器端串接協定。
- A.12 其他機制
- 獎勵活動 選擇性項目。客戶端與伺服器端串接協定。
- A.13 其他機制
- 活動關卡 選擇性項目。客戶端與伺服器端串接協定。戰鬥機制的變化可能花比較多時間

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Client - 體力值功能	30 Sep (2013)	01 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client - 技能卡片強化功能	02 Oct (2013)	06 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Client – 忍豆偵察任務 原本的 闖關事件	07 Oct (2013)	09 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client – 技能卡片合成功能	14 Oct (2013)	16 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client – 技能卡片檢視功能 (卡片背包)	17 Oct (2013)	19 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client – 好友系統 – 搜索與加入	21 Oct (2013)	25 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client – 劇情對話機制 會做簡易的劇情對話機制吧	28 Oct (2013)	30 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
[待議] 成就取得功能	01 Nov (2013)	02 Nov (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)

Client 遊戲介面

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Client UI – 介面基底類別 resolution 自動調整等的基底類別	30 Sep (2013)	02 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 遊戲主介面	03 Oct (2013)	05 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 戰鬥準備介面 戰鬥前準備, 戰友選擇	07 Oct (2013)	08 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 戰鬥指令介面	09 Oct (2013)	09 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
[待議] Client UI – 角色屬性介面	10 Oct (2013)	11 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 技能卡片強化介面	14 Oct (2013)	16 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 技能卡牌背包介面	17 Oct (2013)	18 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 遊戲登入與伺服器選擇介面	17 Oct (2013)	19 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 偵查任務選擇介面	21 Oct (2013)	22 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 點數商城介面	21 Oct (2013)	23 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 偵察任務進行介面	23 Oct (2013)	24 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Client UI – 劇情對話介面	28 Oct (2013)	30 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
[待議] Client UI – 好友介面	03 Nov (2013)	05 Nov (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Server 運作架構

python + django + mongodb
金流
社群登入

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Python & MongoDB 溝通機制	22 Jul (2013)	26 Jul (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Late (Not started)
Python Django HTTP 資料回傳機制	05 Aug (2013)	09 Aug (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Python to Unity 協定表 & 溝通機制	12 Aug (2013)	16 Aug (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
MongoDB 快取機制 快取於 python memory，減少存取 mongodb 的次數	19 Aug (2013)	23 Aug (2013)	Swings H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Server 第三方服務串接

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
C/S 登入方式評估與串接	17 Aug (2013)	26 Aug (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 金流系統評估與串接	29 Aug (2013)	07 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)

Server 遊戲功能

遊戲功能 only

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Server 玩家資料存檔格式	02 Sep (2013)	04 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 戰鬥狀態紀錄機制	09 Sep (2013)	13 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 任務偵查闖關相關	16 Sep (2013)	19 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 卡片操作相關	16 Sep (2013)	20 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 好友相關	23 Sep (2013)	27 Sep (2013)	Swings H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

Server 商城相關	30 Sep (2013)	09 Oct (2013)	Swings H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Server 特定活動開放相關	10 Oct (2013)	12 Oct (2013)	Swings H.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)

Editor 遊戲編輯工具

Ser + Client 資料編輯系統

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
Editor 遊戲資料編輯器 (Excel or Something)	30 Aug (2013)	01 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
Editor 紙娃娃 2D 骨架套件機制評估與改寫	23 Sep (2013)	25 Sep (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
Editor 數值[自動填入]or[自動測試]機制	30 Sep (2013)	04 Oct (2013)	Swings H. Li-Wei H.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)

Generated for Swings Huang at 11:38PM 28/07/2013