

# Tasks Report

## Soul of Sword — Taiwan International Entertainment

聽說是劍靈傳說

### 遊戲主架構

遊戲流程。資源讀取與釋放機制、UI繪圖系統串接、各系統串接 etc

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
定義出核心 CLASS	26 Jul (2013)	01 Aug (2013)	Swings H. Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
資源讀取與釋放機制 資源讀取與釋放機制 先不考慮 AB 更新甚麼碗糕的	29 Jul (2013)	02 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	High	0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
遊戲流程、場景切換機制	03 Aug (2013)	06 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	High	0%	Upcoming (Not started)
[測試期] 需求調整與效能測試	23 Dec (2013)	14 Jan (2014)	Swings H. Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
[測試期] 繪圖效能調整、資源縮減	17 Jan (2014)	26 Jan (2014)	Swings H. Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)

### 編輯工具相關

劍靈傳說編輯工具相關(Editor Tool)

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
事件編輯器 (要喬一下) 到底是 EXCEL 還是 UNITY 呢?!	29 Jul (2013)	03 Aug (2013)	Swings H. Feles S.	Swings H.	High	0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
基礎資料編輯器 基礎資料編輯器 EXCEL資料轉存編輯器。	17 Aug (2013)	19 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
場景運作用編輯器 場景運作用編輯器 場景編輯、運鏡編輯	20 Aug (2013)	24 Aug (2013)	Swings H. Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

### 遊戲事件系統

遊戲主軸之一。先預設做執行期編輯。配合調整時間會多、溝通時間也多。

事件運行機制、事件效果開發。  
資料表相關：事件效果表、事件對話內容表、事件標記、事件流程關聯表

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
事件觸發方式 (點擊觸發與自主觸發)	03 Aug (2013)	04 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)
事件種植檔機制	07 Aug (2013)	11 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
事件資料結構定義	12 Aug (2013)	14 Aug (2013)	Swings H. Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
事件流程控制台	04 Aug (2013)	18 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
事件標記儲存機制	03 Sep (2013)	05 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
事件效果類別	05 Aug (2013)	27 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
<ul style="list-style-type: none"><li>事件效果 - 對話</li></ul>	07 Aug (2013)	11 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
<ul style="list-style-type: none"><li>事件效果 - 獲得標記</li></ul>	01 Sep (2013)	05 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)

劍靈傳說介面

Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
任務介面	26 Jul (2013)	28 Jul (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Due today (Not started)
對話介面 對話介面早期有初版~為了測試用	06 Aug (2013)	09 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
戰鬥介面 聽說戰鬥是 10 月重點	01 Oct (2013)	05 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
戰鬥結算介面	06 Oct (2013)	07 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
遊戲Title主畫面	29 Oct (2013)	31 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
存檔介面	05 Nov (2013)	06 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
選單介面	06 Nov (2013)	08 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
讀取條介面	07 Nov (2013)	09 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
角色屬性介面	08 Nov (2013)	13 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
主介面	09 Nov (2013)	14 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
物品介面	20 Nov (2013)	22 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
技能介面	19 Nov (2013)	28 Nov (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)

商店介面	30 Nov (2013)	02 Dec (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
系統介面	03 Dec (2013)	06 Dec (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)
世界地圖	08 Dec (2013)	10 Dec (2013)	Feles S.	Swings H.	Low	0%	Upcoming (Not started)

## 遊戲戰鬥系統

遊戲主軸之一。  
戰鬥操作方式、戰鬥流程、戰鬥動作表現、戰鬥半回合機制、運鏡效果、NPC AI。  
資料表相關：含技能表、數值公式表、常駐 BUF 表、瞬發效果表、NPC AI 表。

數值系統整合 基本上功夫不多，只要整合各功能完成後的數值系統就好。  
裝備數值、玩家數值、NPC數值、技能數值...。

遊戲技能系統 資料表相關：技能樹狀配置表、技能表。

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
戰鬥流程 (觸發戰鬥流程 + 回合制進行流程)	05 Sep (2013)	15 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.	Medium	0%	Upcoming (Not started)
• 戰鬥半回合半即時機制	05 Sep (2013)	10 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥資料表實裝 - 戰鬥型NPC 表格考慮跟一般 NPC 表混用	16 Sep (2013)	24 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥資料表實裝 - 技能表	23 Sep (2013)	26 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥資料表實裝 - 公式表 公式表, 或者無表有機制就好	26 Sep (2013)	28 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥資料表實裝 - 效果表	27 Sep (2013)	02 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥資料表實裝 - 戰鬥AI表 AI表或者無表 有機制就好	03 Oct (2013)	04 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
戰鬥畫面效果	05 Oct (2013)	19 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
• 戰鬥光影播放機制	06 Oct (2013)	07 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
• 戰鬥BUF狀態顯示	08 Oct (2013)	11 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
• 戰鬥運鏡效果 運鏡要不要依照技能施放而改變呢 ?!	15 Oct (2013)	18 Oct (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)

## 遊戲場景系統

遊戲場景系統 除了場景移動， 場景上的操作系統以外。未知數高， 場景元件、機關...等， 修改不明。

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
場景 - 事件種植檔銜接 初始化要接事件種植	26 Jul (2013)	27 Jul (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Late (Not started)
移動與簡易尋徑	26 Jul (2013)	29 Jul (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (within 7 days) (Not started)

## 遊戲紙娃娃系統

NPC 機制、武器掛載系統、表情系統、場景基礎單位，單位屬性（力量、敏捷…等）的部分。

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
紙娃娃實體化機制 含紙娃娃實體化	06 Aug (2013)	07 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
NPC管理器	08 Aug (2013)	11 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
玩家角色管理	13 Aug (2013)	17 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)

## 遊戲次要系統

遊戲物品系統 背包存放機制、物品使用機制、裝備系統(含裝備數值計算)。  
資料表相關：物品資料表、物品效果表(未定)

遊戲光影系統 光影系統 UNITY 自帶，但要配合回合制特性，修改所有光影規則。  
EX: 光影 target position、隊友施放、敵方施放

遊戲動畫系統 預設修改 Aperture Cutscene。使用事件觸發。

語系切換機制 含字型系統。語系切換機制，語系檔案讀取。

### Active Tasks

Task	Start Date	Date Due	Responsible	Assigned By	Priority	Progress	Status
遊戲人物操作方式 操作方式 好像說要甚麼場景上點一個地方會出現 十字紐...	01 Aug (2013)	06 Aug (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
光影管理器	02 Sep (2013)	03 Sep (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)
物品系統與資料結構	10 Dec (2013)	19 Dec (2013)	Feles S.	Swings H.		0%	Upcoming (Not started)