[游戏策划](https://www.baidu.com/s?wd=%E6%B8%B8%E6%88%8F%E7%AD%96%E5%88%92&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)案需要包括：

1、设计目标、预期效果和实现方向。

2、具体的需求细则、功能流程、表现原型。

3、与其他部分的关联，所占比重、可能造成的影响。

4、可能涉及的资源调配及人员配合。

5、基本的测试用例。

游戏策划任务书模板：

第一章 游戏概述

1.1 游戏背景介绍

1.2 游戏文化

1.3 游戏操作

1.4 游戏特点

第二章 游戏机制

2.1 游戏类型

2.2 玩家在游戏中要操作什么

2.3 游戏如何进行的

第三章 [人工智能AI](https://www.baidu.com/s?wd=%E4%BA%BA%E5%B7%A5%E6%99%BA%E8%83%BDAI&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)

3.1 一般AI属性设定

3.2 怪物行为(一般攻击怪物AI设定)

3.3怪物攻击方式及游走AI设定

3.4召唤兽AI设定

3.5伙伴AI设定

第四章 故事简介

游戏故事纲要

第五章 游戏角色

5.1 主角

5.2 伙伴

5.3 角色状态设定

5.3 怪物

5.4 其他NPC

第六章 游戏道具

6.1 武器

6.2 防具

6.3 药品

6.4 其他

第七章 游戏进程

7.1故事情节描述

7.2 关卡描述

第八章 功能操作

8.1 操作界面

8.2 系统面板

8.3 角色状态面板

8.4 技能面板

8.5 任务面板

8.6 行囊面板

附录

1 宣传场景

2 [片头动画](https://www.baidu.com/s?wd=%E7%89%87%E5%A4%B4%E5%8A%A8%E7%94%BB&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)