特殊事件策划案

|  |  |
| --- | --- |
| 游戏版本 | 1.0 |
| 策划案版本 | 1.0 |
| 策划人 | XX |
| 审核人 | XX |
| 备注 | XX |
| 提交时间 | 2023年8月23日 |

版权所有 不得复制

目录

[策划案模板 1](#_Toc89098993)

[游戏名等 1](#_Toc89098994)

[1 策划要求 3](#_Toc89098995)

[2 设计目的 3](#_Toc89098996)

[3 设计思路 3](#_Toc89098997)

[4 玩法或操作流程 3](#_Toc89098998)

[5 美术需求 3](#_Toc89098999)

[6 声乐需求 4](#_Toc89099000)

# 玩法或操作流程

## 特殊日期

角色在固定的日期（e.g.春7日）必定会到店。

## N周角色会到店

角色在上一次到店并触发剧情事件后，角色会在该事件发生后的N周后到店

## 角色在前置事件完成之前不会到店

在一个前置事件发生之前，该角色不会根据配置好的时间表上的时间到店。

直到该事件完成后，角色才会根据时间表出现。

# 美术需求

阐述需要的美术素材等。

# 声乐需求

阐述需要的声音、音乐文件等。