

# 创业实战

概述：以街市为场景，以零售店为依托的创业实战游戏

## 筹备（游戏初始化及实际重点知识流程讲解）

1. 选择公司名称
2. 体验公司完整注册流程（如果已经体验过则自动隐藏，需要点击体验注册流程才会出现）：

### 注册流程

- a. 第一步：准备5个以上公司名称到工商局核名
- b. 第二步：到刻章厂刻章一套 分为公章、财务章、法人章、合同章
- c. 第三步：整理资料到工商局办理营业执照
- d. 第四步：整理资料到质量技术监督局办理公司组织机构代码证
- e. 第五步：整理资料到国税局办证处办理国税证
- f. 第六步：整理资料到地税局办证处办理地税
- g. 第七步：到开立验资户的银行或其他银行开设公司基本账户
- h. 第八步：公司会计整理资料到国地税务分局办理公司备案及报税事宜[2]

### 法律规定

公司名称的法律规定

名称由四部分组成：行政区划+字号+行业特点+组织形式。

公司名称组成：

北京（北京市）+太平洋+科技+有限公司

太平洋+北京（北京市）+科技+有限公司

太平洋+科技+北京（北京市）+有限公司

北京（北京市）为行政区划；

太平洋为字号，为减少重名，建议您使用三个以上的汉字作为字号；

科技是行业特点，应与您申请经营范围中的主营行业相对应；

有限公司是组织形式。

分支机构的名称应冠以主办单位的全称。如：北京太平洋商贸有限公司方庄分店；

注册资金法规

## 公司形式

### 有限责任公司

#### 1、最低注册资本3万。

- (1) 股东符合法定人数即由2个以上50个以下股东共同出资设立；
- (2) 股东出资达到法定资本最低限额；
- (3) 股东共同制定公司章程；
- (4) 有公司名称，建立符合有限责任公司要求的组织机构；
- (5) 有固定的生产经营场所和必要的生产经营条件。

#### 2、一人有限责任公司：最低注册资本10万元。

- (1) 股东为一个自然人或一个法人；
- (2) 一个自然人只能注册一个一人有限公司；
- (3) 一人有限公司注册资金须一次缴足。

## 股份有限公司

最低注册资本**500**万元。

公司全体发起人的首次出资额不得低于注册资本的百分之二十，其余部分由发起人自公司成立之日起两年内缴足；其中，投资公司可以在五年内缴足。在缴足前，不得向他人募集股份。

股份有限公司采取募集方式设立的，注册资本为在公司登记机关登记的实收股本总额。

股份有限公司成立后，发起人未按照公司章程的规定缴足出资的，应当补缴；其他发起人承担 连带责任。

(1) 设立股份有限公司，应当有**2**人以上**200**人以下为发起人，其中须有过半数的发起人在中国境内有住所。国有企业改建为股份有限公司的，应当采取募集设立方式；

(2) 股份有限公司发起人，必须按照法律规定认购其应认购的股份，并承担公司筹办事务；

(3) 以募集方式设立股份有限公司，必须经过国务院授权的部门或者省级人民政府批准；

(4) 股份有限公司的注册资本为在公司登记机关登记的实收股本总额；

(5) 股份有限公司注册资本的最低限额为人民币**500**万元。股份有限公司注册资本最低限额需高于上述所定限额的，由法律、行政法规另行规定。

## 个体工商户

对注册资金实行申报制，没有最低限额基本要求。

(1) 有经营能力的城镇待业人员、农村村民以及国家政策允许的其他人员，可以申请从事个体工商业经营；

(2) 申请人必须具备与经营项目相应的资金、经营场地、经营能力及业务技术。

## 个人独资企业

对注册资金实行申报制，没有最低限额基本要求。

(1) 投资人为一个自然人；

(2) 有合法的企业名称；

(3) 有投资人申报的出资；

(4) 有固定的生产经营场所和必要的生产经营条件；

(5) 有必要的从业人员。

## 私营合伙企业

对注册资金实行申报制，没有最低限额基本要求。

合伙企业，是指自然人、法人和其他组织依照本法在中国境内设立的普通合伙企业和有限合伙企业。

普通合伙企业由普通合伙人组成，合伙人对合伙企业债务承担无限连带责任。本法对普通合伙人承担责任的形式有特别规定的，从其规定。

有限合伙企业由普通合伙人和有限合伙人组成，普通合伙人对合伙企业债务承担无限连带责任，有限合伙人以其认缴的出资额为限对合伙企业债务承担责任。

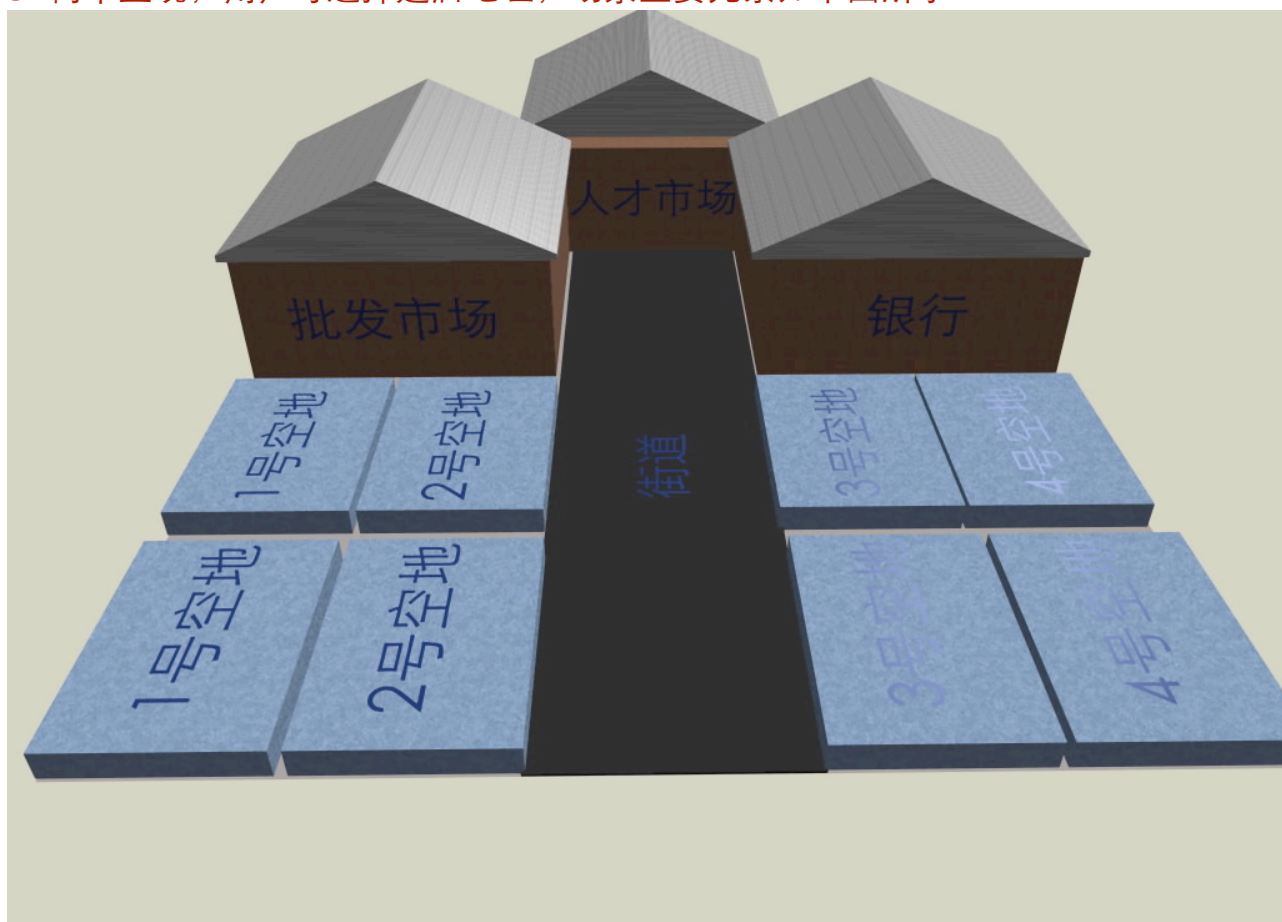
普通合伙企业：

- (1) 有二个以上合伙人，并且都是依法承担无限责任者；
- (2) 有书面合伙协议；
- (3) 有各合伙人实际缴付的出资；
- (4) 有合伙企业的名称；
- (5) 有经营场所和从事合伙经营的必要条件；
- (6) 合伙人应当为具有完全民事行为能力的人；
- (7) 法律、行政法规禁止从事营利性活动的人，不得成为合伙企业的合伙人。

备注：合伙人可以用货币、实物、土地使用权、知识产权或者其它财产权利出资；上述出资应当是合伙人的合法财产及财产权利。对货币以外的出资需要评估作价的，可以由全体合伙人协商确定，也可以由全体合伙人委托法定评估机构进行评估。经全体合伙人协商一致，合伙人也可以用劳务出资，其评估办法由全体合伙人协商确定。

## 进入游戏

3D街市呈现，用户可选择建店地址，场景主要元素如下图所示：



游戏3D建筑

建筑名称	描述	特性
批发市场	进货渠道	1. 拥有所有可销售的物品 2. 受全局事件影响物价可能波动
银行	贷款渠道	1. 根据杂货铺净资产可贷相应金额的款项 2. 贷款利率受全局事件影响
人才市场	招聘员工	1. 员工随机出现 2. 不同员工属性不同，价格不同
空地	可用于建设（或租赁）便利店	不同空地地价不一，相应的人流量吸引力也不相同

全局数值

数值名称	描述	特性
游戏时间	初始时间以游戏开始时间为起点	1秒等于现实中1分钟
资金	玩家开始会获得一笔创业资金，后续可通过经营或贷款等手段获取更多资金	
总人流量	潜在顾客总数	随着时间段的变化总人流量及人群物品需求率也产生相应的变化（比如饭点前买菜的人更多）
人群物品需求率	不同时段或情况会产生变化	除了时间段之外，还受全局事件影响；比如天空开始下大雨了，这时候雨伞的需求量就增大
通货指数	通货膨胀或通货紧缩	影响批发市场物品售价及人才市场员工薪资
贷款利率	随机事件影响贷款利率	影响还贷金额
税率	受随机事件影响	影响企业净营收

便利店相关数值

数值名称	描述	特性
人流吸引力	吸引力越高 <b>总体</b> 顾客数越多	吸引力受 <b>地理位置、商品价格、营销推广</b> 等事件营销
员工人数	人数越多可服务的客人数就越多	员工的 <b>工作效率</b> 会受心情等因素影响，需要时刻照顾好才能发挥其最大的生产力
产品数值	产品类别，产品数量，库存，价格，过期时间等	不同时间段人流对不同产品的需求量不同；价格越低对 <b>需要某种产品的顾客</b> 越有吸引力
营业成本	租金、进货、人员、过期损耗、推广营销等成本	租金、人员每月结算，进货成本及时结算
营业额	销售所得	影响税收值
企业净值	所有资金及物品额度	影响可贷款额度

员工数值，随着工作时间的增加员工等级也会相应增加；  
可接待顾客量和顾客在货架前停留的时间受“**收银能力**”和“**服务能力**”的影响

数值名称	描述	特性
计算能力	影响 <b>店内收银及采购结算</b> 时间	收银越快单位时间内能接待的顾客就越多；采购结算越快，去采购物品所耗费的时间就越少。
沟通能力	影响 <b>推广效果和服务能力</b>	能力越强单位资金下能获取到的人流量更多
体能	影响 <b>采购结算和服务能力</b>	体能越强，采购途中花的时间就更少；单位时间内能服务的顾客数越多
能力系数	升级后各种能力增加的系数	系数越高，升级后增加的能力值越高，相应的招聘这类员工所需付出的代价也越高

核心功能

功能名称	描述
招聘	去人才市场招聘人才
采购	去批发市场采购产品
贷款	去银行申请贷款

功能名称	描述
推广	影响人流吸引力
安抚员工	满足员工需求以使其达到最佳工作状态

随机事件

事件名称	类型	影响
突然下起了暴雨	天气	特殊产品销量，比如雨伞
央行刚发行了五万亿货币	政策	通货膨胀，物价上涨

激励体系

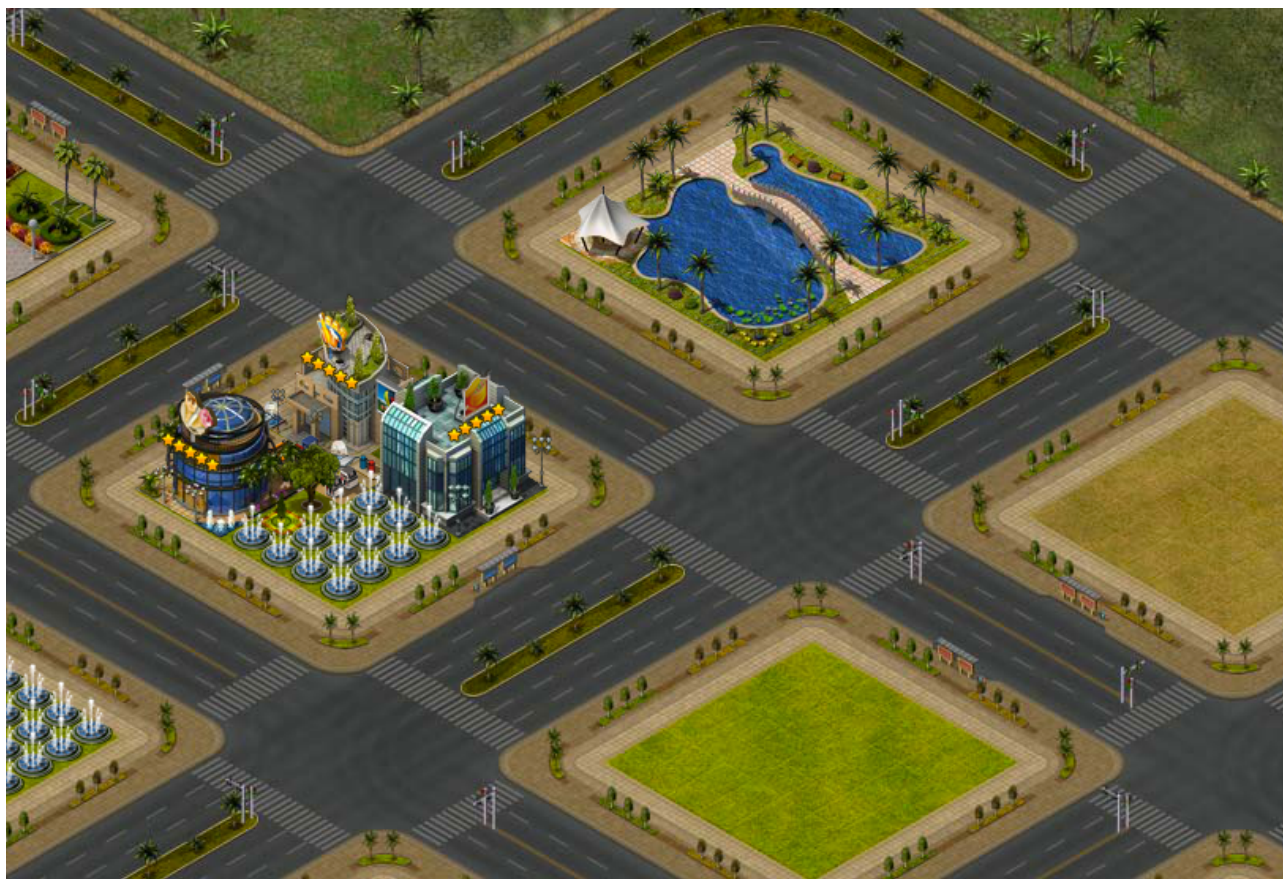
- 1. 单机模式记录营收最高分，针对不同分值给予不同称号奖励
- 2. 对战模式记录胜、负数及总获得积分（每次胜利获得积分为最终资金差值）

游戏结束

- 1. 资金耗尽
- 2. 达到目标营业金额
- 3. 时间结束



## 界面风格









# 人物形象及游戏主界面交互设想

参考了市面上的不少游戏，只有下面这种更适合我们这个游戏（市面上的游戏的人物大多是指导性质或站那不动的）。简化人物形象，重在表现整个店内运营逻辑。店铺里有各种各样的货架，放有各种各样的产品，顾客过来如果没有找到合适的产品就会生气，一定时间后如果还没有就会离开。



所有能够升级的只有员工，升级跟时间和招聘时的员工属性有关，影响升级的因素只有时间和员工心情，员工如果太累心情不好效率低下的同时也会影响升级。角色的服务能力影响顾客停留在货架前的时间

店铺人员	介绍
收银员	影响收银速度，由于顾客过多速度过慢引起的顾客不满会降低人流吸引力。未来版本可增设收银员数量。
服务员	负责安抚和接待焦急的顾客，增加他们在空货架前停留的时间
配货员	负责将仓库里的货物放到相应的货架上，等太久都买不到想买的产品的顾客生气离开，也会影响人流吸引力。这里会设置为自动填充货架，会有服务员来回的走到不同的货架补充货物。玩家专注于库存和人员的管理
采购员	在玩家通过3D市场调出产品列表购买后，负责将产品运回店铺，其能力影响运回店铺的时间

顾客相关	介绍
普通顾客	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 进来就明确知道想买什么东西</li><li>2. 买完一件或许还会买第二件</li><li>3. 如果到了货架前一定时间还没有相应的货物在架上，则会生气离开</li></ol>
小偷	会偷店铺的东西，用户会在店铺界面上看到，需要点击制止否则会损失物品。或者花钱聘请一名 <b>保安员</b> ，专门负责对付小偷
污水	有可能地上会有随机的污水，因为东西损坏或顾客人为的。污水会降低顾客和配货员的移动速度