小卖部

文案：小时候的80、90后总会有个梦想，那就是开一家小卖部。。。

素材：现有的大背景，，，网上扒那些年的零食与饮料，玩具等图片，配置文案，修改油画图素

开业：

难度统一，或者设定简单，普通，困难三个级别，，，

级别难度取决于起始资金及电费消耗等部分

玩法：进货，卖货，，，，，

进货，随等级的提升解锁更多的货物 ------操作，点击背包里面的市场进行进货，进货后需要等待三到六小时到货

货物类型：零食，饮料，玩具，日常百货------每个柜台对应每种货物的类型

货物属性：保质期，进价，售价，出售的概率

保质期：过期任然可以售卖，售卖出去后有一半的几率出事，出事分为大中小三种事故，对应赔病人的费用不同

进价是系统定价

售价玩家可以进行定制，越接近进价，售卖的概率越大，具体数值需要设计

出售概率，，，货物价格越低出售概率越高，可能出现不买的情况，，，比如售价远远大于进价，比如没有想买的货物，此货物必须是就下一等级可能出现的货物，刺激玩家升级商店

卖货：

进货后不需要管理，给定时间间隔，随机出现买家进行购买，，，

需要详细研究

过期，卖不出去，交不起电费等等，宣布破产

成就墙，解锁货物开启对应图片

任务，，，获取节日信息，发布对应任务

货栏解锁，，，起始开放几个货栏，后面需用金钱解锁，美其名曰装修

抽奖玩法：开放抽奖系统，，，可赚钱可赔钱玩法。。。花钱向系统进抽奖类货物，，，下午六点放学后学生抽奖，，，若是被首先抽到一等奖，二等奖，三等奖则无人会继续抽奖赔钱，反之赚钱。