

# 0.0.2.X

## 版本号

安卓 0.0.2.5

Mac 0.0.2.6

## 下载链接

### 安卓版

夸克网盘：

链接：<https://pan.quark.cn/s/a86e119ca856?pwd=itip>

提取码：itip

安装方式：

1. 在手机上粘贴链接到浏览器、下载、解压、安装（推荐方案）
2. 或者下载到电脑，使用 USB 传输给手机，然后在手机上找到对应文件、解压、安装

（可能需要在设置-通用里打开相应权限，具体看安装提示）

### iOS 版

iOS 版暂未编译，iOS 需要基于 TestFlight 才能远程安装，开发者账户暂未搞定

### Win 版

Win 版暂未编译，暂时用不了 PC

### Mac 版

夸克网盘：

链接：<https://pan.quark.cn/s/8ab023ef30e2?pwd=uwpY>

提取码：uwpY

## 内容

## 1. 完成大部分强化

- a. 免税费：成本-1 • 已实现 •
- b. 优惠利率：收入+1:  $5*2 + 1$  • 新增实现 •
- c. 优质投资：倍率+0.5 • 已实现 •
- d. 有息债券：利息变为每月支付 • 未实现 •
- e. 渠道：刷新次数临时 + 1 • 已实现 • • 存在出入，待修改 • 未实现临时，目前都是永久
- f. 小道消息：预知下一张牌 • 未实现 •
- g. 债务重组：爆雷率-5% • 新增实现 •
- h. 深耕：和上次购买的牌是同行业，面值增加  $(5+1) * 2 = 12$  • 已实现 •
- i. 挖掘：从弃牌堆拉一张进入抽牌堆 • 已实现 •
- j. 防范：从抽牌堆弃掉一张 • 已实现 •

## 2. 完成大部分危机 • 存在出入，待修改 • 未对复数危机去重

- a. 起始资金-1 • 新增实现 •
- b. 最多持有2张 • 新增实现 •
- c. 随机2行业雷 • 新增实现 • • 存在出入，待修改 • 未对复数行业去重
- d. 随机1行业，成本+1，利率+1 • 新增实现 •
- e. 如果持有数量为0，购入的债券收入-1 • 新增实现 •
- f. 连续购入相同行业，成本+1（桌上的牌和上一张购买的牌相同行业） • 新增实现 •

## 3. 完成大部分顾问 • 存在出入，待修改 • 未对复数顾问去重

- a. 起始资金+1,12个月后，资金-2 • 新增实现 •
- b. 刷新次数+2 • 新增实现 •
- c. 爆雷率-1% • 新增实现 •
- d. 每次放弃，刷新次数+0.5 • 未实现 •

## 4. 按预期设置利率曲线、顾问数、危机数、强化数

关卡	利率	强化数（都随机）	危机数（随机）	顾问数（随机）
第1关	常规	0	0	0
第4关	随机	6	1	1
第7关	随机	12	2	2
第10关	随机	18	3	2

5. 完善交互：钱不够买的情况下，卡牌会弹回原位
6. 爆雷机制的实现
  - 存在不科学的地方，待修改
  - 目前由危机激活爆雷后，每回合每张手牌会分别 Roll 一次是否爆雷，事后想了一下应该根据行业进行批量爆雷
7. 右下角新增了临时的 Log 面板，便于测试。可以点击按钮切换开关显示。Log 的信息目前看上去比较庞杂，揭示了我们的交互反馈方面的设计缺失。

## 后续计划

测试，Debug;

暂未实现的部分完成：

1. 配置顾问
2. 主动铭刻
3. 铭刻效果可以穿透关卡
  - 目前是按照策划方案，每关重新随机产生。要使主动铭刻有意义，就要改为静态
4. 强化给与的额外利率未显示在利率曲线上，目前只能靠玩家自己算
  - 原计划在利率曲线上显示一个额外的点用于显示实际利率，但目前的空间不够显示，需要重新设计一下。目前的即使显示了也会被遮挡
5. 强化给与的收益目前也显示在日历上，而非和设计图中那样把「额外收益」和「原本收益」分开显示（前者显示在剩余回合下面，后者显示在日历上）。这个功能回头再加，目前日历上的就是被强化效果修改后的收益。
6. 每个牌堆的列表页

## 待设计

1. 顾问生效、危机生效、强化生效的提示
  - a. 每个强化提示包含复数个数值变化揭示
2. 各项数值的变化动效，以及动效展示顺序

3. 需要补充初始爆雷概率的数值，目前都是20%
4. 需要补充每一关的初始金钱的数值和目标数值，目前都是乱填的