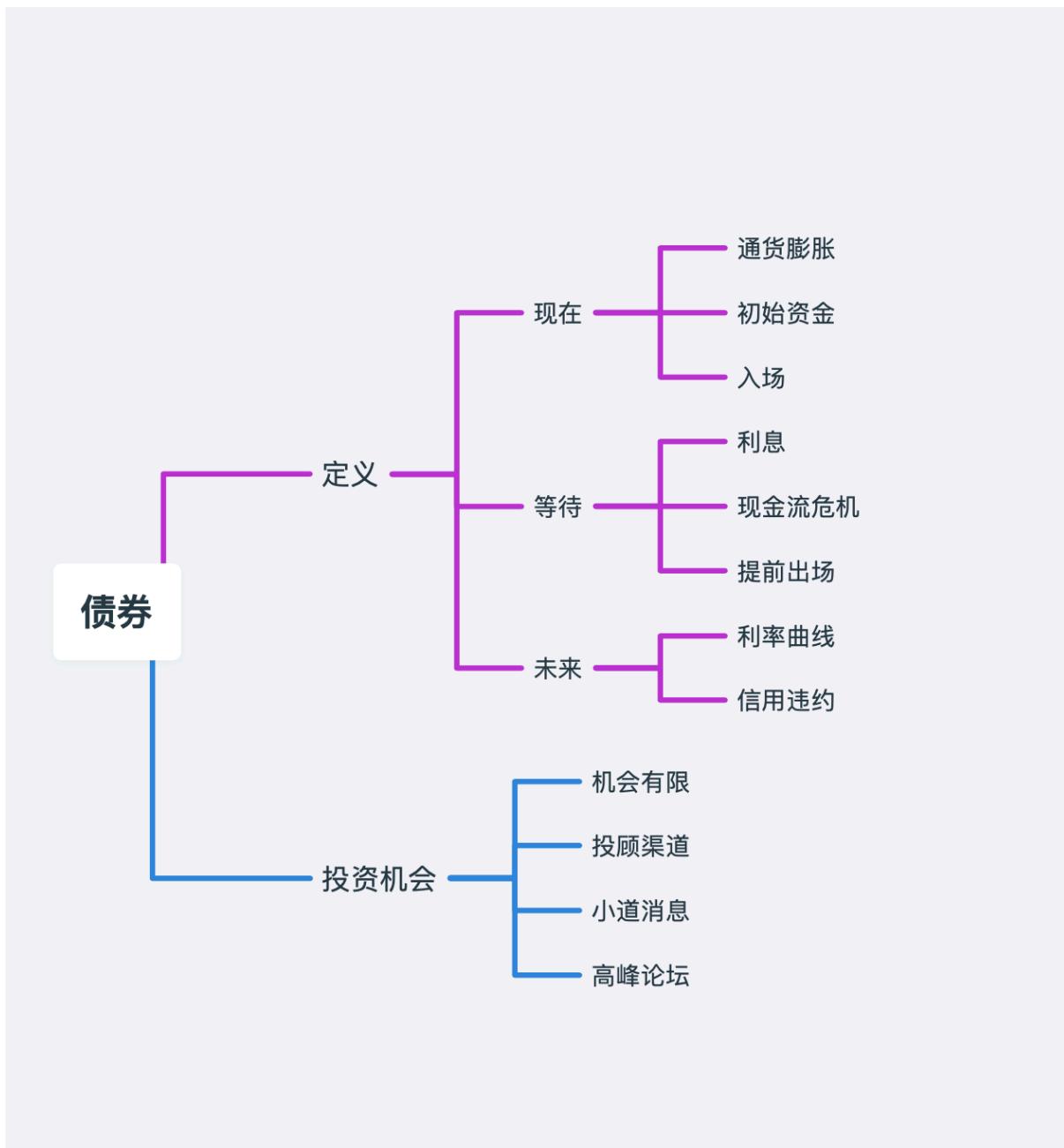


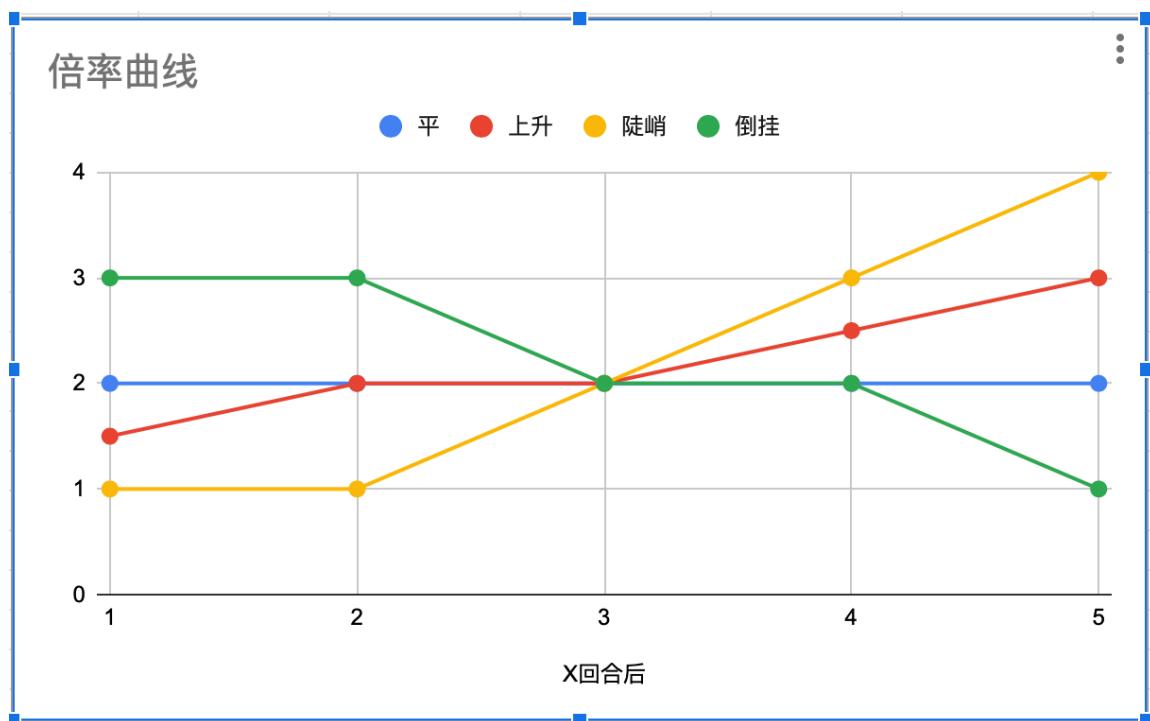
# 游戏概念

## 一、基础概念



1. 债券：现在买，等待一段时间，未来赚钱

2. 投资机会：每个月一张债券，选择买或者跳过
3. 投顾渠道：有关系的情况下，才可以刷牌、保留、调整抽牌概率
4. 小道消息：预见下一张牌
5. 高峰论坛：预见未来几年的挑战类型
6. 入场：免除税费，成本减一；优惠利率，收入加一
7. 利息：固定利息
8. 现金流危机：几个月后的欠债，不还完蛋
9. 利率曲线：平，上升，陡峭，倒挂



10. 信用违约：未来未必来，每回合5%

## 二、核心玩法

1. 抽牌：左滑购买，右滑跳过，上滑刷新。在每个回合纠结买/不买，不破产前提下，最大化收益
2. 卡牌构筑，永久强化，最多3个

### 3. 事件 → 危机

## 三、卡牌一览

5	房利美 结构化	搜索引擎 环保	黄金 新兴	电商 AI
4	熊猫 新兴	手机 基建	风能 AI	大摩 艺术
3	蓝色 环保	芯片 AI	小摩 结构化	汉堡 可转债
2	黑猫 灾害	蚂蚁 新兴	煤炭 基建	拍卖行 艺术
1	风暴 灾害	电车 可转债	太阳能 环保	咖啡豆 新兴

1. 按数值分为12345，各4张；代表三件事 — 成本，到期时间，收益基数
2. 按行业分为政府、科技、工业、消费、金融
  - a. 政府
    - i. <2> 黑猫 (Black Cat)：政府针对**Catastrophe** 灾害发行的债券
    - ii. <3> 蓝色 (Blue)：为了保护海洋而发行的债券
    - iii. <4> 熊猫 (Panda)：人民币国际化背景下的债券
    - iv. <5> 房利美 (Fannie Mae)：美国房贷形成池子，美国事业单位增信分层发行
  - b. 科技

- i. <1> 电车 (EV): 特斯拉以车贷的未来收入为担保，发行的债券，可以转换成股票
  - ii. <3> 芯片 (Chip): 英伟达供应链融资
  - iii. <4> 手机 (Phone): 苹果建造数据中心的融资
  - iv. <5> 搜索引擎 (Search Engine): 谷歌 Green Bond
- c. 工业
    - i. <1> 太阳能 (Solar)
    - ii. <2> 煤炭 (Coal)
    - iii. <4> 风能 (Wind): 丹麦海洋新能源
    - iv. <5> 黄金 (Gold): 秘鲁矿业公司
  - d. 消费
    - i. <1> 咖啡豆 (Bean)
    - ii. <2> 拍卖行 (Fine Art Broker): 拿名画抵押借债
    - iii. <3> 汉堡 (Burger): 代指餐饮公司融资，可以转换成股票
    - iv. <5> 电商 (E-Com): 亚马逊云
  - e. 金融
    - i. <1> 风暴 (Storm): 保险公司发行的灾害债券
    - ii. <2> 蚂蚁 (Ant): 阿里拿借贷的应收账款抵押，作融资
    - iii. <3> 小摩 (Little Morg): 发行以房贷为基础的债券
    - iv. <4> 大摩 (Big Morg): 牵头以艺术作品未来的版税收入（电影、音乐）为担保发行证券

### 3. 标签

- a. 环保: (5, 科技), (4, 政府), (1, 工业)
- b. AI: (5, 电商), (4, 工业), (3, 科技)
- c. 结构化 <楼市>: (5, 政府), (3, 金融)
- d. 新兴: (5, 工业), (2, 金融), (1, 消费)
- e. 灾害: (2, 政府), (1, 金融)
- f. 基建 <政策>: (4, 科技), (3, 政府), (2, 工业)

g. 可转债 <股市>：(3, 消费), (1, 科技)

h. 艺术 <时尚>：(4, 金融), (2, 消费)

## 四、事件/危机 举例

### 1. 事件 → 危机

#### a. 战争

i. 利率：陡峭上升，1.5, 1.5, 2, 3, 4

ii. 可选：科技、消费可能暴雷

iii. 可选：政府债券增多，持续出现（首次刷新回到抽牌堆）

iv. 可选：连续购入相同行业，成本+1

v. 可选：起始资金减1

#### b. 互联网泡沫

i. 利率：轻微倒挂，3, 2.5, 2, 2, 2

ii. 可选：科技，抽到的前3张牌自动进弃牌堆

iii. 可选：3, 6, 9, 12回合各扣1块钱

iv. 可选：首次刷新回到抽牌堆

v. 可选：如果不持有债券，购买债券时收入-1

#### c. 金融危机

i. 利率：超低利率，1.5, 1.5, 1.5, 1.5, 2

ii. 可选：政府，成本+1，利率+1

iii. 可选：金融，可能暴雷，成本+1

iv. 可选：工业、消费，可能暴雷

v. 可选：最多持有2张债券

## 五、强化举例

1. 免税费：成本-1
2. 优惠利率：收入+1:  $5 * 2 + 1$
3. 优质投资：倍率+0.5
4. 有息债券：利息+0.5 → 倾向于不做
5. 渠道：允许刷卡 → 刷新次数临时 + 1
6. 休养：跳过后，下张牌可以刷新 → 放弃后，刷新次数+1
7. 小道消息：预知下一张牌
8. 债务重组：抵挡一次爆雷 → 爆雷率-5%
9. 深耕：和上次购买的牌是同行业， $(5+1) * 2 = 12$
10. 挖掘：从弃牌堆拉一张进入抽牌堆
11. 防范：从抽牌堆弃掉一张

### ▼ 暂时不做

1. 抽牌之王：
2. 弃牌之王：
3. 和上次购买的牌是同标签， $(5+2) * 2$
4. 允许保留

## 六、投资顾问 举例

投资顾问作为全局增益Buff，作为额外的应对危机的方法

- 信用扩张
  - 起始资金 + 1, 12个月后资金-1
  - 起始资金 + 2, 12个月后资金-3
- 投顾关系
  - 刷新次数 + 1

- 12个月后资金 + 3
- 先声夺人
  - 可以自选一个行业
  - 可以自选一个标签
- 后发制人
  - 可以自选一个行业
  - 可以自选一个标签

▼ 暂时不做

- 板块轮动
  - 指定Tag的出现率上升
  - 指定Tag的出现率下降
- 行业分析
  - 指定行业的出现率上升
  - 指定行业的出现率下降
- 资产增信
  - 指定Tag防爆雷

## 七、最小DEMO

(需要随机后门儿随机配置词条，不然试玩时候配置词条会很繁琐)

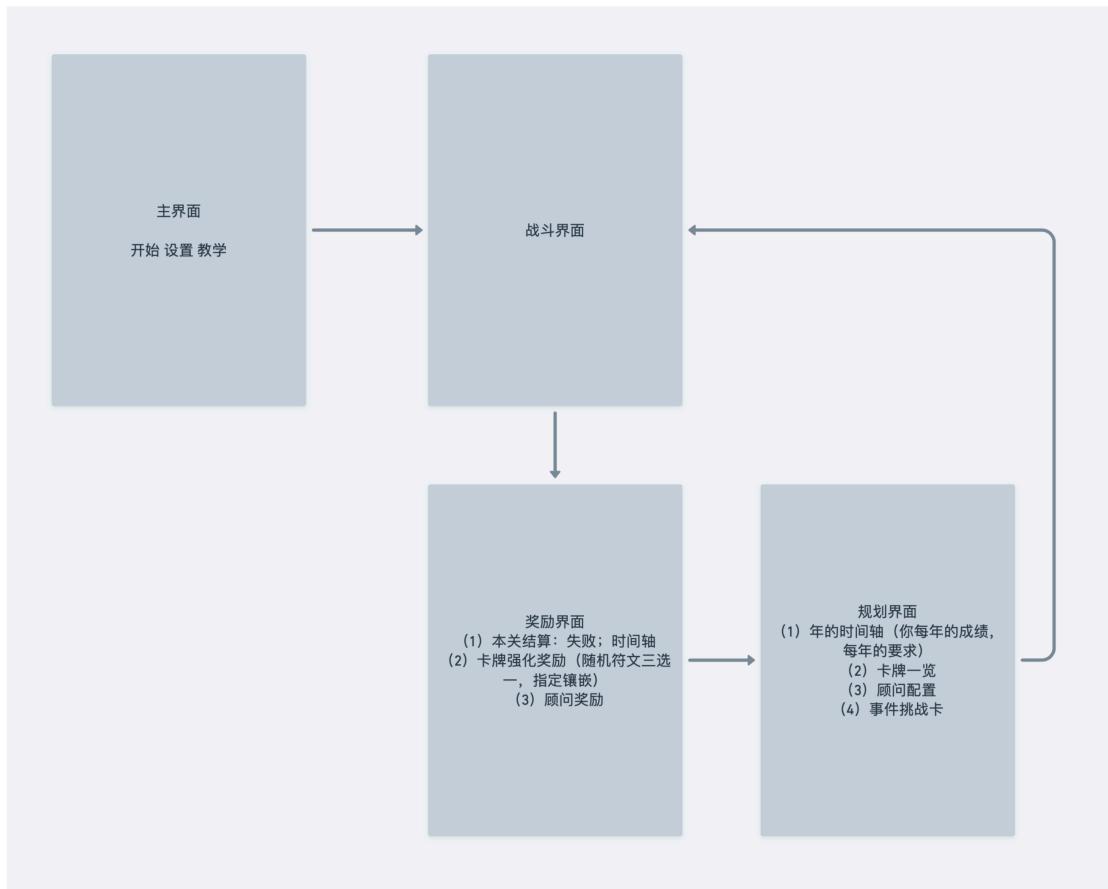
### 第一关

第四关 - 事件一：6/9个词条，1个顾问，利率曲线，危机抽1张

第七关 - 事件二：12/18个词条，2个顾问，利率曲线，危机抽2张

第十关 - 事件三：18/27个词条，3个顾问，利率曲线，危机抽3张

四个界面（主要做战斗界面）



Made with ♦ Whimsical