

# 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，设定后不可修改。单机游戏会记录当前玩到的关卡，对战游戏每次都重新开始。
- 2. 选择竞技对战，直接进入**竞技列表界面**，会显示所有对战中的游戏状态，人数未满的可以加入或自己创建新的对战游戏，进入**对战等候界面**，人数足够开始游戏后才**进入游戏**。
- 3. 选择单机挑战，直接进入**问题集锦界面**，会以问答的形式从题库随机出现**几道**问题，可以**必答**或**允许跳过**，完了后再**进入游戏**。题库、问题数、是否允许跳过均可以在服务器进行灵活的配置

## 题库和任务

题库：在筹备环节的单机模式里每次进入都随机出现一道题，答对后才能进入

任务：在单机模式的教学关卡里出现，讲解知识及游戏相关功能

筹备题库，红色为错误答案

题目	答案	提示
没钱租办公室如何成立公司	a. <b>随便写一个地址</b> b. 找代理公司办理 c. 向学校求助	a. 随便写一个地址审核无法通过 b. 省钱的代理公司一般会找临时的办公场所，如若未来公司年检发现问题会导致公司需要重新注册，所以找代理公司的时候需要注意其资质，不要为节省小钱而误了大事 c. 如若学校有创业园区，看是否可以向学校申请提供一个免费的办公注册场所。如若没有学校可推荐正规的代理公司，避免非法代理公司代理导致公司年检失败的问题

题目	答案	提示
成立公司第一步应该做什么	a. 去银行开设公司基本账户 b. 去工商局核实公司名称是否重名 c. 去公安局办理公章	a. 开设公司基本账户需要预先取得公司营业执照，组织结构代码证等材料。 b. 工商局确认无重名后会领到核发后的“企业（字号）名称预先核准通知书”。 c. 办理公章需要营业执照才可行
工商局核名通过后该做什么	a. 去银行开设公司账户 b. 去会计事务所领取“银行询证函” c. 去领取营业执照	a. 开设公司账户需要先取得由质量监督局办理颁发的组织机构代码证，办理该证件前需要先取得营业执照。 b. 带上所有股东签名的公司章程、房产证复印件（租赁者需携带房屋租赁合同）等证件 c. 营业执照需在提交完整材料，由工商部门审核通过后才可发放。
领取到“银行询证函”后需要做什么	a. 前往银行开设公司基本账户 b. 前往银行开设公司验资账户并办理验资报告 c. 前往技术监督局申办组织机构代码证	a. 公司基本账户的开设需预先取得营业执照、组织机构代码证等证件 b. 各个股东按自己出资额向公司账户中存入相应的钱，银行出具股东缴款单和银行盖章后的询证函，再到会计师事务所办理验资报告。 c. 办理组织机构代码证前需要预先取得营业执照。
获得验资报告等材料之后可以做什么	a. 去银行开设公司基本账户 b. 申办营业执照 c. 去公安局办理公章	a. 公司基本账户的开设需预先取得营业执照、组织机构代码证等证件 b. 申办营业执照一般需要二至三个工作日，获取执照后需要到公安局刻公司公章、财务章等。 c. 办理公章需出示公司营业执照。

题目	答案	提示
获得营业执照后，应该先做什么	a. 去银行开设公司基本账户 b. 去申办组织机构代码证 c. 去申办税务登记证	a. 目前你还未能取得组织机构代码证，因此银行将无法办理企业基本账户。 b. 申办组织机构代码证的部门为质量监督局，需出示的材料有：企业营业执照副本原件及复印件一张、单位公章、企业法人及经办人身份证复印件各一张。 c. 申办税务登记证除需要公司营业执照之外，还需要有组织机构代码证。
组织机构代码证审批之后该做什么？	a. 开业大吉 b. 办理国税税务登记证 c. 办理税务登记证	a. 现在开业为时尚早，还需要去办理税务登记证才可以正常营业。 b. 税务登记证包含国税税务登记证和地税税务登记证，两种登记证都需要办理，一般是一个办事窗口同时受理。 c. 一般公司需要都需要办理国税与地税两种登记证，办理税务登记证需要提供营业执照副本及复印件、业主身份证（或房屋租赁协议）及复印件、组织机构代码证、公司章程、注册资本评估报告。

### 招聘（人事）任务和提示

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
发布招聘启事（进入游戏后，由新手教学指引触发）	开始营业前，您需要为关键岗位招聘员工。招聘的途径通常是从劳务市场上寻找合适的人才；或在一些特定的场合（如招聘网站）发布公司招聘信息，等待符合条件的人向公司投递简历。不如先拟定一份招聘启事发布出去吧。	成功发布一条招聘启事。	发布招聘公告时，需要向应聘者提供足够清晰的信息，如职责范围、薪酬、技能要求等，以提高面试效率。

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
招聘指定员工（发布招聘启事任务完成后触发）	招聘启事已发布，陆续会有符合基本面试要求的人向你投递简历，试着从中招聘一些合格的员工。当然，你也可以主动前往人才市场上寻找合适的人才。	招聘1名收银员，1名服务员和1名采购员。	每个人都有不同的技能，将具有专业技能的人放在其合适的岗位才能让其发挥出最大的作用，从而提高公司的工作效率。
发放薪资（正式营业后第一个工资发放日到来时触发）	在企业固定的工资发放时间给员工发工资。	给员工发工资。	拖欠员工工资会造成员工工作态度不端、工作效率下降等问题，严重时会导致人才流失，企业纪律涣散，因此，保证每个月给员工发放足额工资既是对员工工作的尊重，也是保证企业正常运营的必要条件。

### 采购 任务和提示

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
制定采购计划（招聘到采购员后触发）	为你的采购员布置采购任务以保证货源供应。	为你的采购员安排一份采购任务。	布置采购任务主要是为了保证货源供应，因此该任务应该有一个时长的规划（该任务适用于未来多长时间内）及采购周期（采购进行的单位时间）。
调整采购计划（正式营业后触发）	根据市场来调整你为采购员制定的采购任务	对采购任务进行一次调整。	采购任务需要时常根据市场价格走势进行调整，除此之外，还需留意一些社会事件、天气、时节可能对市场造成的影响，同时还应当注意自己的库存情况。

### 贷款（资金）任务和提示

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
开设企业账户（进入游戏即会由新手教学指引触发）	在银行中开设一个企业账户用于企业中资金往来适用。	开设一个企业账户。	企业账户对于一个企业来说十分重要，它不仅能够提供企业资金网络的便捷途径，而且通过资金往来的清单可以看清企业的运营状况及成长趋势。

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
申请贷款 (开设企业账户后触发)	企业的扩张或偿还债务都离不开资金的支持，而获取资金的方式有很多。这里先试着向银行申请一笔贷款。 申请贷款时可以选择贷款偿还方式，即分期付款或到期还贷，且分期付款还可细分为等额本息还款和等额本金还款两种方式。	向银行申请一笔贷款，并选择还款方式为分期还贷。	向银行申请贷款时，银行会根据你的贷款用途、自有资金、偿还能力、是否有抵押或担保等进行评估。通常情况下，抵押贷款可以获得较高的贷款额度以及较低的利率。 除了利用银行贷款之外，争取风险投资对于创业者来说也是一种不错的选择。除此之外，还可以向政府请求一些规定内的创业支持。
积累资金 (正常营业后触发)	将企业的流动资金达到一定值。	使企业的流动资金达到XXXXX¥。	企业的流动资金即企业的营业周转资金，而流动资产减去流动负债等于净流动资金。净流动资金的多少直接体现了企业的短期偿债能力，以及在资金市场中的筹资能力等。

### 推广任务和提示

任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
举办促销活动 (第一次采购行动结束后触发)	新店开张通常会做一些优惠促销活动，以增加店铺人气，从中获得一些稳定的用户群体。马上着手准备你的第一场优惠促销大甩卖吧！	举办一次优惠促销活动。	优惠促销通常是能够吸引顾客、增加商店人气的最直接方法，同时也是处理积压商品或尾货、快速回笼资金的有效途径！ 但切忌常年张扬低价促销，这只会让顾客对商品本来的价值产生怀疑！
执行广告推广	新店开张需要发布一些广告传单，以增加店铺的知名度和综合吸引力，马上开始第一场广告推广宣传吧！	执行一次广告推广活动。	发布广告传单能迅速让周围的人提升对店铺的认识和印象，提升知名度和综合吸引力，适度使用可明显增加收入，不过其效果作用时间有限，需不断的做以维持店铺的吸引力。

### 报税任务和提示

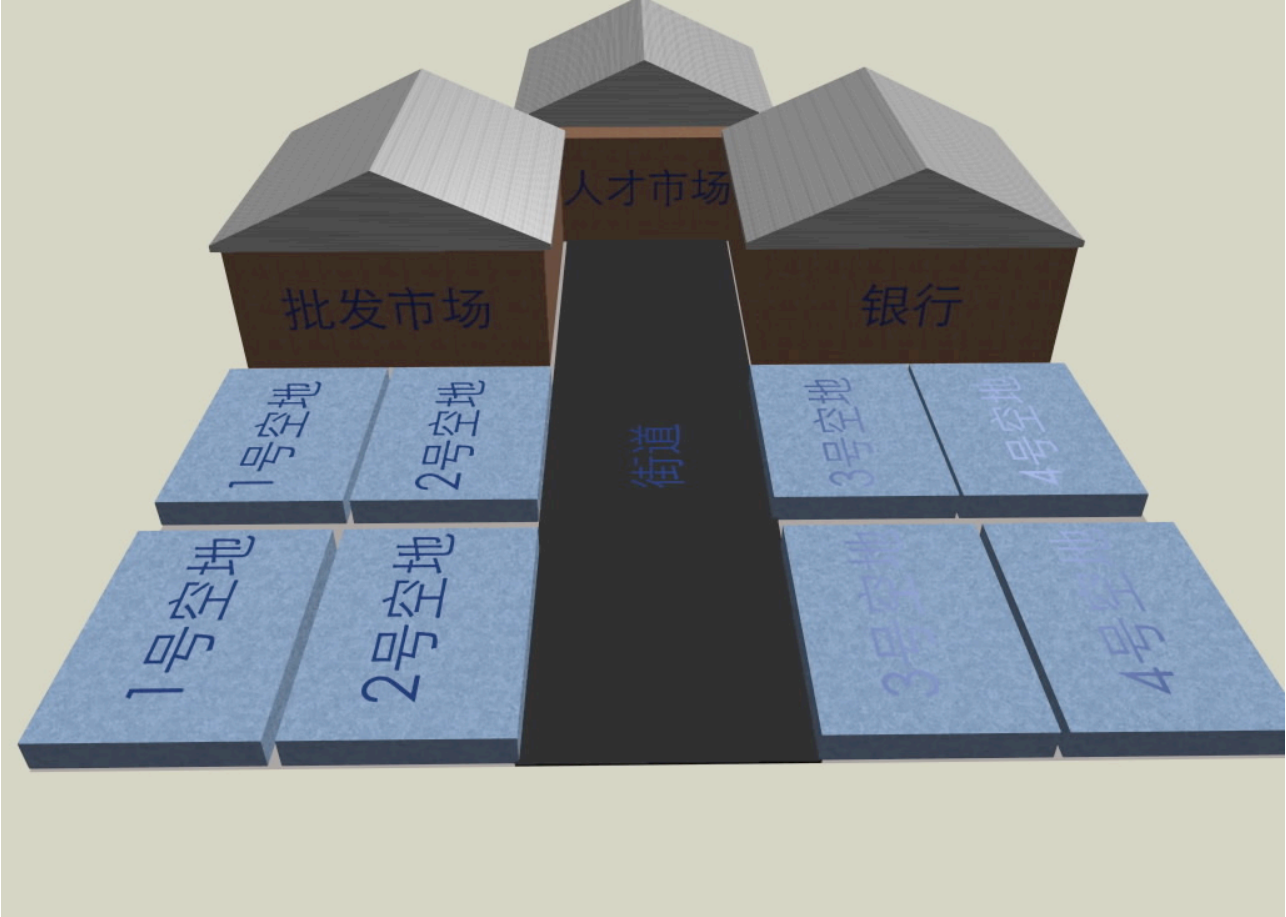
任务标题	任务接取描述	任务目标描述	任务完成描述
签订代扣税款协议（在银行开设企业账户成功后触发）	与银行签订代扣税款协议可以方便企业报税，国家税务系统可根据申报情况自动划款。	与银行签订代扣代缴税款协议，以方便税款的缴纳。	与银行签订代扣代缴税款协议后，银行不会每月自作主张的进行扣缴税款，需要企业申报税务并同意后，银行才会进行扣款。 协议签订之前，企业应当有企业基本账户提供给银行进行扣款。
报税（签订代扣税款协议任务完成后触发）	于本月10日至15日申报前月税务。	申报税务，缴纳税款！	通常来讲，报增值税的时间为每月10号，而报企业所得税的时间为每季度终了到下一季度第一个月的15日之前。逾期缴纳或少缴纳税款，都会额外支付滞纳金及罚金。另外偷税漏税也会有相应地处罚，情节构成犯罪者则会被依法追究刑事责任。

根据:<http://job.chsi.cn/jyzd/jygz/201303/20130325/403846799.html> 页面来构思的

## 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 3. 物价会随着时间发生自然的小幅变化
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 3. 考虑可以在银行设置交互模块，用于申请贷款、开通企业账户等流程性的操作，从而增加用户体验。
人才市场	招聘员工	1. 员工随机出现 2. 不同员工属性不同，雇佣所需薪资不同。

建筑名称	描述	特性
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，初期情况下低价越高人流吸引力越大。
其它建筑	居住区（居民楼 2种，3-4个方位）、商务区（大厦 2种，3-4个方位）	让场景显得更充实
场景陪衬	公路、树木、草地、天空	

### 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	单机版和对战版的游戏时间相互独立。 单机游戏按照10分钟为虚拟时间1天的比例进行，网络对战时间则平均一次对战耗时2 - 5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> 等事件影响
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
物品数值	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 产品的进价会根据一次购入的数量而有浮动，一次购入数量较多则即可获得价格上得优惠。
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	营业额-营业成本-税收-每月还贷	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（ <b>去掉该数值</b> ）	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

功能名称	描述
采购	去批发市场采购产品
贷款	去银行申请贷款
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	持续时间
天气预报明天将会有暴雨、烈日、风和日丽	天气	特殊产品销量，比如雨伞。这个事件是游戏事件每天晚上打烊的时候都会发布的。可指导玩家第二天店铺货物的布局。	不定
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。

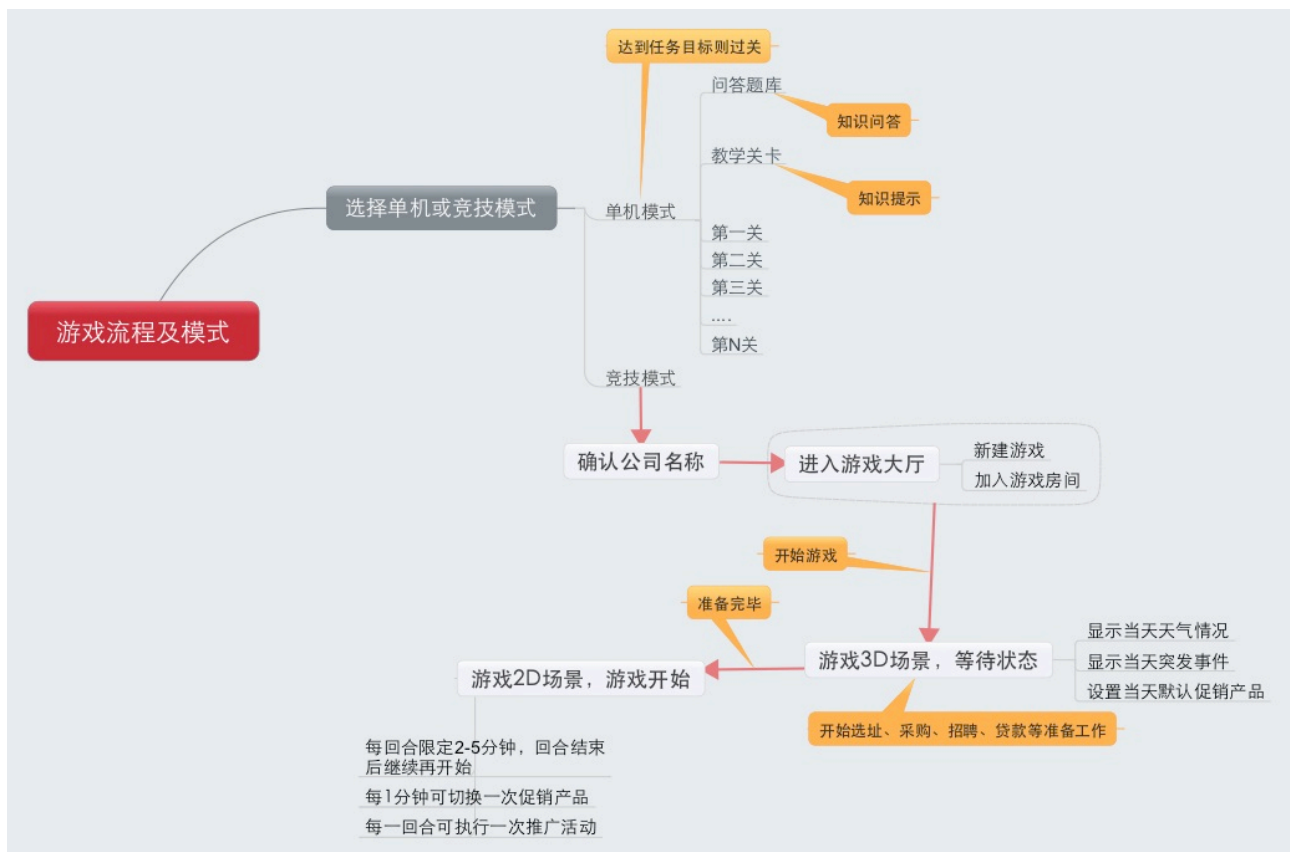
角色的服务能力影响顾客停留在货架前的时间

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 <b>人流吸引力</b> 。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 <b>人流吸引力</b> 。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（ <b>去掉，影响游戏节奏</b> ）	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

## 游戏流程及模式设定





单机模式的任务目标一般是给定多少初始资金，然后在限定时间内，达到多少盈利

竞技模式采用回合制的方式，在充分准备的情况下开始进行PK，PK过程中还可临时进行一定的操作，每一回合时长为2-5分钟，相当于现实中的一天，每一局PK由多个回合组成，直至某一方满足上述失败条件，游戏结束。

## 数值系统

# 数值系统

## 全局数值

- 游戏时间
  - 2-5分钟 = 一回合 = 一天或一周
- 初始资金
  - 80000 游戏模式: 单机
  - 120000 游戏模式: 对战
  - 必支出项
    - 房租, 交三押一, 一开始就需要支出
    - 人员工资
    - 物品进货
    - 每月税收
- 人流量
  - 总量恒定
  - 受时间段、天气、突发事件影响会有所波动, 比如进行中推广或更改促销的时机也是很重要的
- 顾客物品需求率
  - 会受时间段、天气、突发事件影响
  - 随机从总物品类别里挑选1-3样产品
- 通货膨胀率
  - 在6%-13%区间随机波动
  - 影响物品进货价格
  - 特殊事件大幅影响某些物品进货价格
- 贷款利率
  - 随机事件影响贷款利率
  - 影响还贷金额
- 税率
  - 随机事件影响税率
  - 影响企业净营收

## 房租物品

- 房租
  - 10000/月 人流吸引力: +1%
  - 15000/月 人流吸引力: +2%
  - 20000/月 人流吸引力: +3%
- 物品
  - 具体进货价写实, 在合理区间内随机变动, 销售价由用户自定义
  - 水果
  - 蔬菜
  - 饮料
  - 食品
  - 日用品

## 员工数值

- 计算能力 影响结算耗时
- 体能 影响物品上架速度
- 能力系数 影响升级后计算和体能数值增长幅度

## 顾客决定率

- 影响顾客去向的决定因素
  - 受商家人流吸引力影响
  - 受顾客所需物品是否为商家促销物品影响
  - 受商家营销推广影响
  - 受商家服务影响, 如果不满意会降低该商家对该顾客的吸引力
  - 对战模式里, 每回合开始常客率占比80%
  - 常客对商家的满意度会在整局对战中持续有效

## 运营数值

- 人流吸引力
  - 受地段影响
  - 受营销推广影响
  - 受促销可影响对特定需求顾客的吸引力
- 员工人数和心情值
  - 人数影响可接待顾客数
  - 心情值影响员工工作效率
- 物品
  - 不同物品数值不同
  - 类别
  - 数量
  - 库存
  - 进货价
  - 销售价
  - 过期时间
  - 损耗率
- 营业成本
  - 租金
  - 进货成本
  - 人员成本
  - 物品过期或自然损耗成本
  - 营销推广成本
- 营业额 每回合销售所得
- 企业净值
  - 营业额-营业成本-税收-每月还贷
  - 影响银行贷款额度