策划目录：

1、玩法规则

2、数值参考

3、事件与影响

4、界面交互

5、音效

6、提示信息

**1、玩法规则**

     系统模拟股市波动 每隔时间t（t开放配置 暂定为0.5 可随难度增加而减少）更新当前股价

     玩家在某个时间点可点击“买入”or“卖出”按钮  每点击一次即可按当前价位买卖1单位股票

     玩家初始本金为n（n开放配置 暂定为100）游戏开始后每隔一段时间t1（t1开放配置 暂定为0.5 ）扣除等额手续费f（f开放配置 暂定为 1）

     玩家通过买卖股票 维持账户现金金额m大于0 坚持得越久越好

     玩家账户现金为本金的n倍时获得成就（翻1倍 翻2倍 翻3倍 翻5倍 翻10倍……一级级上去  这个可看情况以后做）

**2、数值参考**

**玩家数值：**

          初始本金n （初始定义值）

          账户现金m=初始本金n- ∑买入股票花费+ ∑卖出股票收入- ∑手续费 （实时更新）+∑ 随机事件影响

          持有股票数s= ∑点击买入数- ∑点击卖出数（实时更新）+∑ 随机事件影响

          所持股票市值a=持有股票数s \* 当前股价p（实时更新）

**系统数值：**

          股价初始值为p0（ p0开放配置 暂定为 10）

          每隔一段时间t 系统会刷新当前股价p （暂定p属于期望为p1 标准差为k 的正态分布区间 p精确到个位 由系统实时计算 p1和k开放配置 暂定为10和1）

          系统事件将影响p值分布的p1和k （事件触发）

**3、事件与影响**

     事件影响基本参数（影响的内容和影响持续时间i）

     事件性质：常规事件&新闻事件&特殊事件

**常规事件：**一段时间内以恒定规律影响基本波动

          常规事件A：影响分布期望p1

               例：xx利好消息 p1上升 or xx不好消息 p1下降

          常规事件B：影响分布标准差k

               例：xx消息 k上升 xx消息 k下降

**新闻事件：**一段时间内造成特殊波动

          例：xx消息放出 p先弱后强、先强后弱、剧烈震荡、持平、在某区间随机、缓慢向上、缓慢向下、快速向上、快速向下、逆转

          注：新闻事件将不通过p1和k 直接影响p（也就是在新闻事件持续期间p是根据当前新闻特写的函数独立运算）

               如：缓慢向上 此时p=某个斜率v\*新闻开始时的p值 v在sin0~sin45范围内随机取值 如果是剧烈向上 则在sin45~sin90范围内取值

**特殊事件：**事件将直接影响玩家收入

          股票配股 玩家持仓直接增加

          股票分红 直接进入玩家账户现金m

          手续费提高 改变f值

          苛捐杂税 直接扣除账户现金m

          时空隧道 股市刷新速度变化（改变t）

          等等

**4、界面交互**

     界面显示内容：

          1、股市k线图 并在末端显示当前价位

          2、玩家 持仓 股票市值 现金（数字跳动效果 现金接近0时预警）

          3、买入和卖出按钮（买卖特效表现）

          4、随机事件表现（想先仿照chart pattern图画简易图标 外加跑马灯提示）

          5、成就表现（先简单放个烟花播个字吧）

**5、音效**

     1、背景基本音乐 （恭喜发财？求恶俗 求喜感）

     2、特殊事件发生时配乐（有条件的话每一类特殊事件都可以配一个背景乐）

     3、买入音效

     4、卖出音效

     5、事件开启提示音

     6、事件发生后特殊音效

     7、现金流衰竭预警音

     8、game over（赔光了来点惨的）

**6、提示信息**

     1、开场白：股市有风险，入坑需谨慎，你确定要入市吗？

     2、特殊事件提示：（这里希望能做的恶趣味一些）

               如：马云和王思聪终于在一起了，股民们又相信爱情了！（股票要大涨）

     3、gg语：（这里是要嘲讽呢还是要安慰呢？——或者可以做个随机gg语 每次死了心情都不一样）

     4、成就语（每达成一个成就鼓励一下）

两天工作量建议优先级如下：

1、做好基本玩法 股市波动 买入卖出 结算 调好手感节奏

2、做常规事件（4个常规事件其实都是同一个需求 另外一个需求是事件提示走马灯）

3、选择1-2个新闻或特殊事件做

4、做简易成就系统