총장님 타이쿤 컨셉 정리

우리집 고양이가 왜 이러는지 모르겠어요  
김민혜, 박혜림, 하진환, 이재형

목차

[총장님 타이쿤 컨셉 정리 1](#_Toc467712591)

[목차 2](#_Toc467712592)

[개요 4](#_Toc467712593)

[취임 5](#_Toc467712594)

[설립 6](#_Toc467712595)

[부지 설정 6](#_Toc467712596)

[건물 건축 6](#_Toc467712597)

[학교 상징 설정 6](#_Toc467712598)

[대학 및 학부 설립 6](#_Toc467712599)

[학교 홍보 7](#_Toc467712600)

[홍보 7](#_Toc467712601)

[모집 8](#_Toc467712602)

[교수 모집 8](#_Toc467712603)

[신입생 모집 8](#_Toc467712604)

[편입생 모집 8](#_Toc467712605)

[대학원생 모집 8](#_Toc467712606)

[등록금 10](#_Toc467712607)

[학사 10](#_Toc467712608)

[학부 10](#_Toc467712609)

[대학원 10](#_Toc467712610)

[교수 11](#_Toc467712611)

[스탯 11](#_Toc467712612)

[커리어 11](#_Toc467712613)

[학생 12](#_Toc467712614)

[전체적인 학생 관리 12](#_Toc467712615)

[개개인 학생 관리 12](#_Toc467712616)

[오락적 요소 13](#_Toc467712617)

[고양이 캐릭터로 학교 시찰 13](#_Toc467712618)

[꾸미기 요소 14](#_Toc467712619)

[캠퍼스 조성 14](#_Toc467712620)

[건물 외형 꾸미기 14](#_Toc467712621)

[건물 내부 꾸미기 14](#_Toc467712622)

[재정적 요소 15](#_Toc467712623)

[재정 개괄 15](#_Toc467712624)

[예산 15](#_Toc467712625)

[대출 15](#_Toc467712626)

[이벤트 요소 16](#_Toc467712627)

[프로젝트 16](#_Toc467712628)

[연간 학교평가 16](#_Toc467712629)

[학생들의 요구 16](#_Toc467712630)

[축제 및 행사 17](#_Toc467712631)

[세미나 17](#_Toc467712632)

[엔딩 및 새로운 게임 18](#_Toc467712633)

[대형 프로젝트 (승리 조건) 18](#_Toc467712634)

[새 게임 + 18](#_Toc467712635)

[패배 조건 18](#_Toc467712636)

개요

게임 타이틀

총장님 타이쿤

플랫폼

PC

장르

학교 경영 타이쿤 시뮬레이션

타겟층

경영 시뮬레이션을 즐겨하는

꾸미기를 좋아하는 대학생

취임 (시작)

비서 고양이 임명

닝겐들을 커스터마이징할 때 우린 고양이를 커마한다!

오버롤

종류(저장된 프리 셋), 털 길이, 털 색, 무늬, 크기

머리

두상, 귀, 눈, 코, 입

몸통

몸 길이, 다리 길이, 포도 젤리, 꼬리!

간단한 튜우토오리이얼ㄹㄹㄹ

냥비서님이 나오셔서 설립을 도와준다냥 (절대 게임을 일시정지하지 않음)

플레이어가 처음 접하는 UI창을 띄울 때 마다 냥비서가 나와서 설명충 시전

설립

부지 설정

대한민국을 8도로 나눈 구역을 선택 할 수 있슴. 이에 따라 결정되는 것들

* 부지 비용 (돈 / 평)
* 뀨잉뀨잉뀨우
* 학교의 홍보 효과 -> 학생들의 유입
* 학교의 전체적인 지형

학교 상징 설정

마스코트를 프리 셋에 설정되어 있는 것을 쓰거나 아니면 플레이어가 직접 그려서 넣을 수 있음. 이 마스코트는 음… 여기저기 붙을 거임

건물 건축

기본 제공되는 건물 삐까뻔쩍한 유리건물부터 빨간벽돌까지 하나 골라서 똭 지음.

처음엔 1층부터 차곡차곡 쌓을 수 있음.

얘도 마찬가지로 학교 홍보 효과에 영향을 미침.

대학 및 학부 설립

플레이어가 원하는 학부 학과 설립

따란~ 학교가 탄생했어요! 이제 단과대 학부 학과를 설립해 봅시다.

먼저 뀨잉뀨잉 뀨우 뀨뀨뀨뀨 뀨우

1. 현재 남은 자금으로 설립할 수 있는 (기본 자금이 충분한) 학과를 보여줌.
2. 짱 많으니까 검색기능
3. 클릭하면 건물 지정해주고
4. 학과 최대 정원을 설정해주고
5. 쨔자잔 새로운 학부 게임학부가 탄생했습니다!

모집

교수 모집

면접

교수 구직 시장을 탐! 색!

교수님을 뽑아욧 헤헷 안녕하세요 교수님! 스펙 좀 주세요

* 능력치
* 커리어
* 희망 연봉
* 외모
* 자소서
* 가족이력
* 보유자산
* 머리털 개수
* 기타 등등

추천 (낙하산)

아이구 이분이 말입니다 저희 사돈에 팔촌에 먼 친척 되시는 분이 신데 교수직 받고 학교의 돈! 바로 학생들의 피 같은 등록금을 쪾! 쪾! 빨아 드시고 싶다 십니다! 수락하시겠습니까?

Yes! No!

신입생 모집

파릇파릇한 신입생이얏! 안녕 나는 총장님이라구햇!

나와 함께 오티에 가서 밤새 술 마시고 놀 래?

신입생의 스탯을 보고 뽑을 수 잇따.

필터링 기능을 제공해서 스탯 낮은애들 거르고 뽑을 수 있따

편입생 모집

얘네는 신입생 모집이랑 똑같은데 헌내기들이라서 안 풋풋해 꺼뎡

입학희망 학년이 윗 학년부터 라서 1학년->2학년 스탯보다 낮을 수 잇음. 그런 애들 필요 없어 짤라야 함.

어쨌든 정리하자면 신입생 모집이랑 똑같은데 뽑는 건 플레이어 맘.

대학원생 모집

진짜 학교의 노예를 뽑는 것.

학교 정책상 대학원생의 정원이 한정되기 때문에 플레이어는 찐짜 잘하는 애들만 뽑을 것이다.

등록금

본격 냥비서님의 밥줄

학년별, 학과별 등록금을 다르게 설정할 수 있다.

학교 재정과 직접적인 연관이 있는 것이니 플레이어가 알아서 설정할 것이다.

무울론 등록금이 터무니없이 비싸면 학생들이 지잡도둑대라며 거들떠도 안 볼 것이다.

학교 홍보

홍보

학생부터 교수까지 학교 홍보효과에 따라서 많이 오고 적게 오고 가 갈린다.

굳이 디테일하게 막 포스터 만들고 영상 제작하고 그럴 필요 없다.

그냥 올해의 홍보 비용은 얼마로 할까냥? 하고 냥비서님께서 물어보시면 적당히 투자하면 된다냥.

학사

학부

학과

학기가 시작되면 캠퍼스가 시끌시끌 한다. 그럼 학교에 설립된 학과에 맞춰서 각종 이벤트가 등장한다. 화학약품이 터졌다 던지 컴퓨터가 고장 났다 던지 학생이 공모전 나가서 상 타왔다 던지 올림피아드상을 받았다 노벨상을 받았다 등등

그리고 학과에서 학교에게 요청을 해오는 것들이 있을 텐데 그런 거 결재도장만 쾅쾅 찍어주면 매우 간단 베리 심플 하다. 학교 잔고가 거덜나는 건 별 상관 업따.

대학원

귀여운 우리의 노예들이 혹은 교수들이 프로젝트를 시작하고 싶다 고 요청을 하면 허락만 해주면 된다.

혹은 외부에서 프로젝트 요청이 들어오면 귀여운 노예들을 파견 시켜준다.

교수

스탯

자본주의 능력주의 사회에서 우리는 돈을 주고 사람을 쓸 때 스펙을 보고 뽑아야 합니다. ㅇㅈ?ㅇㅇㅈ

교수들의 스탯은 이렇게나 중요하답니다.

* 학생들의 교육 만족도
* 학과의 문제 발생 빈도 및 자체 해결 속도
* 프로젝트 진행 속도

커리어

하지만 능력이 아무리 좋아도 경험이 없으면 그저 풋풋한 신입 교수에 불과해요. 이런 분들에겐 연봉을 많이 쳐줄 필요가 없죠.

그래서 여러분들에게 헷갈리지 마시라고 커리어도 적어드립니다. 잡다한 교수님들의 커리어를 보면 총장님의 생각이 조금 달라질 수도 있겠죠.

학생

전체적인 학생 관리

학과 학생 목록

이건 관리보단 통계? 같은 것임. 학과 학생들의 평균 능력치가 어떻게 되는지

이걸 보고 아 게임학부 평균이 높다 싶으면 신입생 모집할 때도 좀 거르고 받고 하겠지.

그리고 장학금도 줄 수 있음. 어느 조건에 해당되면 전부 쭈루룩 준다 던지

아니면 학기 말에 성적보고 물갈이도 할 수 있씀.

개개인 학생 관리

관찰

인게임에서 학생들 한 명 한 명 클릭해서 세부사항을 볼 수 있음.

* 외모
* 능력치
* 나이 학년 소속
* 학교 생활 중 개인 이력 (성적, 특이사항). 예를 들면 횡령이라던가
* 연애 여부 (풍기문란)

징계와 장학금

개개인에게도 관리를 할 수 있음.

오락적 요소

고양이 캐릭터로 학교 시찰

냥비서님으로 학교를 돌아다닐 수 있슴.

시점은 플레이어가 선택 가능함 1인칭, 3인칭 백, 탑다운 쿼터.

커플 찢기

풍기문란한 커플들을 갈갈이 찢어 발길 수 있음. 징계처리 해도 되는데 커플한텐 이것도 나쁘지 않음.

학생들에게 밥 얻어먹기

길냥이에게 밥 주는 학생은 무조건 착한 학생임 이건 리얼 팩트 ㅇㅇ

도강하기

교수님들 수업 잘하시나~ 냥비서님의 시야를 통해 확인할 수 있음.

대충대충하는 교수 보이면 걍 짤인거임.

꾸미기 요소

학교의 조경은 홍보효과에 영향을 미침.

캠퍼스 조성

꺄륵쿠스투스 정말 행복한 꾸미기 시스템! 사실 우리의 게임은 여기에 모든 걸 걸고 있진 않지만 그래도 굉장히 중요한 시스템임

일단 건물 새로 짓는 거나 증축부터 시작해서 지형 개선, 계단 같은 편의, 가로등 주차장 연못 체육관 등등 만들 수 있는 거 짱짱 마늠!

건물 외형 꾸미기

먼저 지었던 구리구리한 빨간벽돌을 삐까뻔쩎한 대리석 건물로 바꿀 수 있음. 물론 돈이 엄청 많이 들어감.

건물 내부 꾸미기

물론 우리의 짱짱게임 총장님 타이쿤은 인테리어도 일일이 꾸며줄 수 있슴.

더러운 일체형 의자부터 아직도 분필을 쓰는 칠판까지 죄다 갈아 엎을 수 있음.

내부 꾸미기는 홍보효과보다 학생들의 만족도에 더 큰 영향을 끼침.

재정적 요소

재정 개괄

연간 수입

매년 등록금, 프로젝트 등으로 벌어들이는 수입

학교 전체 수입

학부 별 수입

학부별로 벌어들이는 수입

예산

다음 학기 학과별 예산을 투자하는 패널

대출

말그대로 대출. 제 1금융권 2금융권 3금융권에서 신용등급에 따라 0 ~ 4회정도 빌릴 수 있다. 금융권에 따라 이자율도 다름.

이벤트 요소

프로젝트

대학원 혹은 외부에서 프로젝트에 투자할 인력과 자금을 찾는다.

완료하면 돈도 벌고 당해 학교평가도 좋아지고

학생들의 요구

교육

받고 싶은 교육이 있는데 교수가 없어서 못 받을 경우

시설

각종 학교의 시설의 신설, 유지 및 보수 등을 학교에 요청하는 시스템

각 시설들을 구매한 시점에서 시간이 지날수록(학생들이 사용할수록) 내구도가 감소하게 되고 유지와 보수에 대한 돈을 지불해야한다.

정책

학생들이 정책적으로 마음에 들지않는 부분을 SNS나 건의 혹은 시위를 통해 본교에 요청하는 시스템

이는 학교의 평판이나 SNS 분위기에 영향을 끼친다.

SNS

현재 학교 진행방향과 관련해서 학생들의 의견이 올라옴(에브리타임 익명게시판 참조) 현재 진행방향에 대한 칭찬과 부족한 부분을 지적함, 물론 잡담이나 이스터에그도 여기에 추가하면 좋을 듯

외부소식

냥비서가 알려주는 외부 소식! 이건 굳이 안 찾아봐도 인게임에서 상단에 나옴

축제 및 행사

매년 같은 시기에 들어오는 이벤트 요청. 주최를 허락할지 말지, 요구하는 예산을 줄지 말지 결정한다. 허락하면 신나는 광경을 잠깐 보고 지나간다.

세미나

대학 총장 세미나. 바깥 소식을 접할 수 있으며 정보수집? 같은거

연간 학교평가

매 학년 말에 국가에서 내리는 학교 평가. 사실 이걸 위해 게임을 하는거다.

아래에 기준에 의해 평가된다.

* 교육 여건
  + 교수가 충분한지
  + 등록금을 교육에 얼마나 투자했는지
  + 학교 시설
* 학생들의 만족
  + 학생들의 평가
  + 학생 복지 시설 (진로 및 상담 시설)
  + 장학금
  + 취업 지원
* 교육 성과
  + 학생 충원율
  + 졸업생 취업율

등급은 아래와 같이 나뉜다.

1. A+
2. A
3. B
4. C
5. D
6. E

평가에 따라 설립할 수 있는 학과가 추가된다.

엔딩 및 새로운 게임

대형 프로젝트 (승리 조건)

연간 학교평가에서 A등급을 받으면 시작할 수 있는 대형 프로젝트. 여러가지 프로젝트 중 하나를 선택할 수 있다. 프로젝트의 진행은 일반 프로젝트와 같지만 그 스케일이 다르다. 이 프로젝트를 성공적으로 끝내면 게임에서 승리하고 끝난다.

새 게임 +

분교를 만들어 새로운 게임을 시작하는 시스템. 이 새 게임에서는 본교도 같ㅌ이 운영을 할 수 있다.

패배 조건

연간 학교 평가

2년 연속 E등급

탄핵

학생들의 불만지수 일정수치 도달 및 일정기간 이상 유지

파산

소지금