총장님 타이쿤 게임 설명서

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

게임을 안내하기 위해 나타나는 고양이(냥비서)를 커스터마이징 한다.

오버롤

종류(저장된 프리셋), 털 길이, 털 색, 무늬, 크기

머리

두상, 귀, 눈, 코, 입

몸통

몸 길이, 다리 길이, 꼬리 등

간단한 튜토리얼

냥비서(고양이)가 화면에 나타나서 설명을 시작한다.

(절대 게임을 일시정지하지 않는다)

플레이어가 처음 접하는 UI창을 띄울 때 마다 나타나서 설명을 한다.

튜토리얼은 스킵이 가능하다.

설립

부지 설정

대한민국을 8도로 나눈 구역을 선택할 수 있으며, 이에 따라 시작 전략이 다르다.

* 부지 비용 (돈 / 평)

(평이 넓을수록 많은 돈이 요구된다.)

* 학교의 홍보 효과 -> 학생들의 유입

(수도권과 지방권 등 지역에 의한 유입도가 다르다.)

* 학교의 전체적인 지형

(학교의 지형을 평지 혹은 경사지에 건설 가능하다.)

학교 상징 설정

마스코트를 프리 셋에 설정되어 있는 것을 쓰거나, 혹은 플레이어가 직접 그려서 지정할 수 있다. 이 상징은 학교의 마크 같은 것으로 상징을 부여하는 곳에 쓰일 예정이다.

건물 건축

기본 제공되는 건물로 재료를 유리부터 빨간 벽돌까지 설정 할 수 있다.

처음엔 1층부터 건설하여서 후에 층을 증가 시킬 수 있다.

건물 형태, 외형 또한 학교 홍보 효과에 영향을 미친다.

대학 및 학부 설립

플레이어가 원하는 학부 학과 설립

학교 형태가 건설 되었으므로, 해당 교실을 사용할 학과, 학부를 설립한다.

(이 때 창에서 현재 소지하고 있는 기본 자금을 보여준다.)

1. 현재 남은 자금으로 설립할 수 있는 학과를 보여준다.
2. 선호하는 학과를 검색하여 찾아 볼 수 있다.
3. 클릭하면 학과를 배치하고자 하는 건물을 선택 할 수 있다.
4. 학과에서 수용할 최대 정원을 설정한다.

새로운 학과, 학부의 설립이 끝나게 된다.

모집

교수 모집

\*면접

교수 구직 시장을 ‘탐색’ 기능으로 알아 볼 수 있다.

현재 구직중인 교수님들의 명단을 볼 수 있고,

이 명단에는 다음과 같은 능력치들을 볼 수 있다.

* 스텟
* 커리어
* 희망 연봉
* 외모
* 자소서
* 가족이력
* 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

신입생을 모집한다.

정시모집으로 일정한 수의 학생이 들어오며,

수시모집으로도 일정한 수의 학생이 들어오게 된다.

이때 면접을 통하여 학생 개개인의 스텟을 볼 수 있고,

그에 따른 입학 수락,거절을 직접 관리 할 수있다.

편입생 모집

편입생을 모집한다.

다른 대학 학부에서 오는 학생으로 신입생과 달리 다른 경력을 가지고 오며,

능력치가 신입생들보다 낮을 수도, 높을 수도 있다.

편입생은 면접을 통하여 뽑는 것이 가능하며,

플레이어가 스스로 선택하여 뽑을 수 있다.

\*대학원생 모집

재학생들 중에서 졸업을 하지 않고 대학원으로 가고자 하는 학생이다.

혹은 대학원생으로 다른 학교 졸업생이 들어오기도 한다.

이는 선택하여 뽑는 것이 가능하며,

대학원생들은 후에 프로젝트에 영향을 미치게 되는 요인 중 하나이다.

등록금

대학교 등록금을 플레이어가 직접 정할 수 있다.

추천 금액보다 적게 혹은 많게도 가능하며, 이 등록금도 학교 홍보에 영향을 미치게 된다.

등록금은 학과별, 학부별, 단과별 등의 기준으로 다르게 설정이 가능하다.

학교 홍보

홍보

학교 전체적인 홍보이다. 이 홍보를 통해 학생 혹은 교수의 지원율이 다르게 나타나게 된다.

여기서 플레이어는 직접 홍보 포스터를 만들거나 홍보물을 만들지 않고,

냥비서(고양이)에게 투자할 홍보 비용을 입력하면, 그에 따라 적절하게 홍보가 비율적으로 된다.

홍보가 많이 될수록, 학생 혹은 교수의 지원이 많아 질 수 있으며,

홍보가 적게 될수록 지원이 적어 질 수 있다.

학사

학부

학과

개학하게 되면 학과에서 일정한 행사들이 진행된다.

학과차원에서 요구 등이 신청 될 수 있다.

이의 수락여부는 플레이어가 직접 정한다.

대학원

대학원생들이 직접 프로젝트를 요구 하기도 한다.

이에 대한 수락여부는 플레이어가 직접 설정한다.

혹은 외부 프로젝트에 대학원생을 파견 할 수 있다.

파견하고자 하는 대학원생은 직접 정할 수도 자동으로 배치되게 할 수 도 있다.

교수

스탯

교수의 스텟을 나타낸다.

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

커리어

이때까지의 경력을 보여준다.

이를 보고 교수의 능력과 역량을 쉽게 파악 할 수 있다.

학생

전체적인 학생 관리

학과 학생 목록

학과, 학부의 학생들의 평균 능력치를 통계적으로 볼 수 있다.

이 통계는 신입생, 편입생 등의 학생 선택의 기준점이 될 수도 있다.

한 명씩 상세하게 보는 것이 가능하며, 일정한 학생에게 장학금 지원도 가능하다.

개개인 학생 관리

관찰

인게임에서 학생들 한 명 한 명 클릭해서 세부사항을 볼 수 있다.

* 외모
* 능력치
* 나이 학년 소속
* 학교 생활 중 개인 이력 (성적, 특이사항).
* 등

징계와 장학금

개개인에게도 관리를 할 수 있음.

개인의 능력치, 행실을 보고 징계를 직접 가할 수 있다.

오락적 요소

고양이 캐릭터로 학교 시찰

냥비서님(고양이)으로 학교를 돌아다닐 수 있다.

시점은 플레이어가 선택 가능함 1인칭, 3인칭 백, 탑다운 쿼터 등.

커플 찢기

플레이어가 커플 사이로 지나가며 커플을 찢을 수 있다.

혹은 이별하게 만드는 것도 가능하다.

학생들에게 밥 얻어먹기

지나가는 학생들에게 밥을 요구하기 위한 애교를 부릴 수 있다.

그리하여 학생들의 호감도를 올릴 수 있다.

도강하기

강의중인 교실에 들어가 교수님의 강의를 들을 수 있음.

이는 플레이어가 교수에 대해 직접적인 평가를 가능하게 한다.

꾸미기 요소

학교의 조경은 홍보효과에 영향을 미친다.

캠퍼스 조성

꾸미기를 좋아하는 유저를 위한 컨텐츠이며 이는 학교 홍보에 영향을 미치는 요인으로 게임 내에서 중요한 부분이다.

건물을 새로 짓거나 증축부터 시작해서 지형 개선, 계단 같은 편의, 가로등 주차장 연못 체육관 등등 만들 수 있다.

건물 외형 꾸미기

이미 지어진 건물의 외형을 다른 재료로 변경하여 바꿀 수 있다.

이때 교체비용이 들어가며, 재료마다 교체비용이 다르다.

건물 내부 꾸미기

인테리어까지 꾸미기가 가능하다.

일체형 책걸상부터 분리된 책걸상까지 바꿀 수 있다.

내부 꾸미기는 홍보효과보다 학생들의 만족도에 더 큰 영향을 끼치게 된다.

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

제 1금융권 2금융권 3금융권에서 신용등급에 따라 0 ~ 4회정도 빌릴 수 있다.

금융권에 따라 이자율도 다르다.

이벤트 요소

프로젝트

대학원 혹은 외부에서 프로젝트에 투자할 인력과 자금을 찾는다.

완료하면 돈도 벌고 당해 학교평가도 좋아지게 되며, 인지도에 영향을 미친다.

학생들의 요구

교육

받고 싶은 교육이 있는데 교수가 없어서 못 받을 경우 학생들이 이를 요구하게 된다.

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, 잡담도 섞여 있을 수 있다.

외부소식

냥비서가 알려주는 외부 소식!

굳이 찾아보지 않아도 인게임에서 상단에 나온다.

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 등이 가능하다.

연간 학교평가

매 학년 말에 국가에서 내리는 학교 평가. 실질적 목표가 될 수 있는 평가이다.

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

게임을 새로 시작 할 수 있다. 처음과 다른 전략으로 시작할 수 있다.

새 게임 +

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

패배 조건

연간 학교 평가

2년 연속 E등급

탄핵

학생들의 불만지수 일정수치 도달 및 일정기간 이상 유지

파산

소지금이 모자라 더 이상 학교 운영이 불가능 하게 된다.