ICC模拟器（名称暂定）

# 1. 概述

玩家将扮演处在2008年金融危机刚刚过去的ICC的老板，最终目标以发展公司至1000+人以及纳斯达克上市。

基础系统，GUI可参考海岛大亨和开罗公司游戏。

Game loop如下：

招聘全职员工-招聘consultant-培训consultant-marketing consultant-处理consultant在client的各种突发情况（如转全职，被client炒鱿鱼等）-赚钱，研究科技-升级公司-招聘更多员工…

# 2.系统

### 2.1.公司等级

等级从1到5。公司等级由如下数值决定

* Consultant人数（具体数值见下）

⭐（参考杂牌ICC）：0 - 50

⭐⭐（参考Itlize）：51 - 200

⭐⭐⭐（参考Antra）：201 - 500

⭐⭐⭐⭐（参考更大的ICC）：501 - 1000

⭐⭐⭐⭐⭐（参考InfoSys)：1000+

参考信息：https://developer.linkedin.com/docs/fields/company-profile?src=aff-lilpar&veh=aff\_src.aff-lilpar\_c.partners\_pkw.123201\_plc.adgoal%20GmbH\_pcrid.449670\_learning&trk=aff\_src.aff-lilpar\_c.partners\_pkw.123201\_plc.adgoal%20GmbH\_pcrid.449670\_learning&clickid=1ZG398T8axyJRi-wUx0Mo382Ukn1%3AJWwExaHWA0&irgwc=1#

### 2.2.员工

除consultant外的员工玩家需手动招聘（类比主题医院等游戏的招人方式），consultant的增加速率取决于HR部门人数，员工素质和相关科技加成。员工可以工作的同时产生科技点数。

* 员工属性

非consultant：  
1. 毕业院校： 藤校 > 州立大学 > 社区大学

2. 工作经历：大厂 > 中厂 > 小厂

3. ICC培训程度

Consultant

美国移民状态（OPT，EAD，H1B，公民/绿卡），移民状态越趋近永久居民薪资越高

Trainer:培训consultant，（trainer整体素质越高培训所需天数越少），提供科技点数以解锁新的培训Batch

HR: 负责招聘consultant，素质越高每日招聘人数越多，提供科技点数解锁员工福利

Marketing：负责将consultant卖给client，素质越高每日卖人越多，提供点数解锁新client或

Attorney：防止consultant跳槽或跑路，提供点数解锁移民法、劳动法

Consultant：

### 2.3. 科技树

Trainer：

Web开发（培训基数天为60）：初级前端（初始） – 初级后端 – 初级全栈 – 中级后端 … - 高级全栈

数据科学（培训技术天为90）：初级数分 - … – 高级数分 – Data Engineer - MLP – AI

HR：

招人速度研究（%递增）：街头广告（0）- 电话（5） – 报纸（10） – 校园招聘（15） – 找工网站（20） – 找工app （30）

员工福利： 医疗保险（每月的支出换效率，可以调整公司的converge） - 免费午餐（每月支出换效率） - 公司聚餐（单次使用，每次提升3个月员工效率，可以具体设计聚餐类型如happy hour， summer party等使得更符合美国真实情况） - 401k match（效果同医疗保险，但员工工资越高对应支出越高）

Marketing：

卖人速度（10%递增，名称待定）：基础（0）

Client（consultant每半月盈利提升，可以给企业一个耳熟能详的名称）：小型本地企业 -中型本地企业 – 中型本地企业 – 小型全国企业 … -大型全国企业 – 巨头

Attorney：

劳动法：

移民法：

## 2.2. 自定义劳动合同系统

该系统将允许玩家自定义劳动合同内容，其主要分类2大类：

1. 员工福利

员工福利将影响员工离职的概率。员工福利包含

* Stipend
* H1b/ Green Card
* 医疗保险及其coverage
* 住宿
* Marketing时长

1. 雇佣限制

雇佣限制将决定员工离职后对公司的补偿金，打破雇佣限制的员工将有一定几率和公司打官司，胜率由法律部门的综合能力决定。雇佣限制将关于

* 合同时长
* EAD期间雇佣保证金
* 不可在客户方转正
* 培训期间离职

随着公司星级增加以及法律项目研究，玩家将可以获得更多的条例/选项解锁。

\*行业标准薪水待定

|  |  |
| --- | --- |
| 公司等级 | 合同条例 |
| ⭐ | * 每月stipend下限为1500 * 合同可签12月（合同期满无法续约） * 违约金=月份\*500 * 立刻提供H1B Sponsorship * EAD Pending期间不可进行培训 * 可以在客户方转正 * 不用必须提供医疗保险 * 不用必须提供401K * 必须提供免费住宿 * 培训期间离职学员补偿金上限为3000 * 无带薪假 * 培训完成marketing下限为6月 * 薪水下限为行业标准80% |
| ⭐⭐ | * 每月stipend下限为1200 * 合同可签18月（合同期满无法续约） * 违约金=月份\*800 * 上项目后，提供H1B Sponsorship * EAD Pending期间即可进行培训，学员无需提供保证金 * 可以在客户方转正，consultant补偿金上限为5000 * 必须提供医疗保险，公司cover 40% * 不用必须提供401K * 可提供收费住宿，收费上限为500 * 培训期间离职学员补偿金上限为5000 * 带薪假下限为3天 * 培训完成marketing下限为4月 * 薪水下限为行业标准90% |
| ⭐⭐⭐ | * 每月stipend下限为800 * 合同可签18月（合同期满可续约最多6月） * 违约金=月份\*1000 * 上项目后，提供H1B Sponsorship * EAD Pending期间即可进行培训，但学员需提供保证金上限为9000元 * 可以在客户方转正，consultant补偿金上限为9000 * 必须提供医疗保险，公司cover 40% * 不用必须提供401K * 可提供收费住宿，收费上限为800 * 培训期间离职学员补偿金上限为12000 * 带薪假下限为7天 * 培训完成marketing下限为2月 * 薪水下限和行业标准齐平 |
| ⭐⭐⭐⭐ | * 每月stipend下限为300 * 合同可签18月（合同期满可续约最多12月） * 违约金=月份\*1200 * 上项目后，提供H1B Sponsorship，Green Card * EAD Pending期间即可进行培训，但学员需提供保证金上限为12000元 * 可以在客户方转正，consultant补偿金上限为12000 * 必须提供医疗保险，公司cover 60% * 必须提供401K * 可提供收费住宿，收费上限为800 * 培训期间离职学员补偿金上限为12000 * 带薪假下限为14天 * 培训完成marketing下限为1月 * 薪水下限为行业标准的120% |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | * 每月stipend下限为0 * 合同可签18月（合同期满可续约最多18月） * 违约金=月份\*1600 * 上项目后，提供H1B Sponsorship，Green Card * EAD Pending期间即可进行培训，但学员需提供保证金上限为12000元 * 不可以在客户方转正 * 必须提供医疗保险，公司cover 80% * 必须提供401K * 可提供收费住宿，收费上限为1000 * 培训期间离职学员补偿金上限为12000 * 带薪假下限为21天 * 培训完成marketing下限为1月 * 薪水下限为行业标准的140% |

## 

## 2.3. 雇员系统

主要分类：员工组成主要有管理层，ICC正式员工以及IT Consultant（外包合同工）。员工各司其职，具体见下述。

* 管理层：提供员工工作效率加成，监督员工工作。（薪水为正式员工2倍起）
* ICC正式员工：常驻ICC本部的行政，培训等人员。
* IT Consultant：外派给客户的技术人员，又为主要之收入来源

员工类型解锁：通过公司的星级提升，玩家可以解锁更多的管理层以及招募更多的正式员工和Consultants。不同类型的雇员有着各自不同的属性。

不同部门：雇员根据不同的部门划分，目前暂定如下几种部门。随着星级的增加，可用的部门也随之增加。

### HR部门（人力资源部门）

* 1. 解锁条件：初期
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）
  3. 外包月份人数池总人数（总人数/月份）：猎头人数 \* (1 + 科技加成百分比 + 总监人数 \* 10%)
  4. 招到无需培训之外包概率：猎头人数 \*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 公司星级 | 人力资源总监 | 猎头 |
| ⭐ | N/A | 1 |
| ⭐⭐ | N/A | 4 |
| ⭐⭐⭐ | 1 | 8 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 2 | 16 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 3 | 24 |

### 财务部门

* 1. 解锁条件：初期
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）
  3. 避税速率：会计人数 \* (1 + 科技加成 + 总监人数 \* 25%)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 公司星级 | 财务总监 | 会计师 |
| ⭐ | N/A | 1 |
| ⭐⭐ | N/A | 2 |
| ⭐⭐⭐ | N/A | 4 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 1 | 8 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 2 | 16 |

### 培训部门

* 1. 解锁条件：初期
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）
  3. Batch培训天数：90 - 总监 \* 10
  4. Batch上限：等同于培训师人数
  5. 外包被裁几率：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 公司星级 | 技术总监 | 培训师 |
| ⭐ | N/A | 1 |
| ⭐⭐ | N/A | 4 |
| ⭐⭐⭐ | 1 | 8 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 2 | 16 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 3 | 24 |

### 法律部门

* 1. 解锁条件：2星
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）
  3. 法律点数公式： 律师人数 \* (1 + 科技加成 + 总监人数 \* 25%)
  4. H1B中签率： 0.01 \* (律师人数 \* 5 + 总监人数 \* 10) \* 科技加成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 公司星级 | 法务总监 | 律师 |
| ⭐ | N/A | 1 |
| ⭐⭐ | N/A | 2 |
| ⭐⭐⭐ | N/A | 4 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 1 | 8 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 2 | 15 |

### 销售部门

* 1. 解锁条件：初期
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）
  3. 外包外派耗时周期区间（天）：

60 - （经理人数 \* 1 + 总监人数 \* 2）\*科技加成

120 - （经理人数 \* 1 + 总监人数 \* 2）\*科技加成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 公司星级 | 销售总监 | 销售经理 |
| ⭐ | N/A | 1 |
| ⭐⭐ | N/A | 2 |
| ⭐⭐⭐ | 1 | 4 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 2 | 8 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 3 | 12 |

### 外包部门

* 1. 解锁条件：初期
  2. 部门构成（所标数字为当前星级可容纳最大人数）

|  |  |
| --- | --- |
| 公司星级 | 外包合同工 |
| ⭐ | 50 |
| ⭐⭐ | 200 |
| ⭐⭐⭐ | 500 |
| ⭐⭐⭐⭐ | 1000 |
| ⭐⭐⭐⭐⭐ | 1500 |

## 2.4. Batch系统

随着公司的等级提升，玩家可以开设更多种类以及更多数量的batch。每个batch的培训时间各不相同，起薪,marketing平均时长由市场决定。

目前暂定如下几个Batch

|  |  |
| --- | --- |
| Batch名称 | 培训时间（月） |
| .NET Full-stack | 2 |
| JAVA Full-stack | 2 |
| DS | 4 |
| BA | 3 |
| DevOps | 1 |
| Frontend | 2 |
| Backend | 2 |
| Database | 2 |
| QA | 1 |
| UI | 1 |

## 2.5. 战略系统

公司收购

分公司开设

## 2.6. 科技系统

研究科技，玩家可以解锁更多的合同细节，提升公司内部员工/consultant人数，提升Vendor关系，提升员工工作效率等。

科技系统于2级解锁，完成前一条科技方可解锁下一条科技。

随着公司等级提升，玩家可以解锁更多科技。

科技树：

HR部门：

* 招人成功率加成研究
* 管理层培训
* 简历真实度研究
* 社交网络研究（可以增加应聘者基数）
* 员工福利研究（医疗保险，住房，带薪假，Markerting）

财务部门：

* 管理层培训
* 避税研究
* Stipend下限研究
* 违约金研究
* EAD保证金研究
* 转正违约金研究

公共关系部门

* Vendor关系上升速率
* Vendor抽成比例

培训部门

* 技术成长速率
* 管理层培训
* 新Batch研究

法律部门

* 管理层培训
* H1B/ Green Card解锁
* H1B/Green Card成功率
* 合同期研究
* 转正限制研究
* 官司成功率研究

销售部门：

* 管理层培训
* 找工速率加成

## 2.6. 办公租赁

随着玩家的员工人数的上升，玩家需要租赁更大的办公区域。

# 3.交互设计

## 3.1. 雇员系统

左侧菜单