

Fun Thing To Play GameFixs ESL

Different, Creative, Perfect

www.thaiver.com

ISSUE: 152

UPVOTED TWO POINT CAMPUS

PLATFORM: PS5, PS4, SWITCH, PC, XBOX/SERIES, MAC, LINUX



TWO POINT CAMPUS





- Research Room = ห้องไว้ใช้สำหรับวิจัย
เพิ่มสิ่งปลูกสร้างหรือไว้ใช้อัพเกรด
ประสิทธิภาพให้กับสื่อการเรียนการสอน
ที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัยของเราได้ด้วย
- Training Room = ไว้ฝึกฝนเพิ่มเติม
ทักษะต่างๆ ให้กับพนักงานของเรา
- Marketing Room = ห้องไว้ให้พนักงาน
เราทำการตลาด เพื่อทำให้นักเรียนสนใจ
สมัครเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยเราเยอะๆ



5. Event & Financials



หลังจากนี้จะเข้าสู่ส่วนสุดท้ายของการเล่น
โหมดพื้นฐานแล้ว ซึ่งก็คืองานบริหารทาง
การเงินและการจัดงานกิจกรรมต่างๆ
ภายในเกมนั่นเอง โดยงานกิจกรรมนั้นเรา
จะสามารถกำหนดได้เอง โดยให้เรากดไป
ที่คำสั่ง Event ตามห้องต่างๆ ส่วนผลลัพธ์
ที่เราจะได้มาหลังทำกิจกรรมนั้นๆ ไปแล้ว
ส่วนมากนี้ก็จะไปช่วยเพิ่มค่าความสุขให้
กับนักเรียนของเรา หรือไว้เพิ่มโบนัสพิเศษ
ต่างๆ ให้เรา ส่วนหลักการบริหารเงินให้

มหาวิทยาลัยเรานั้นก็ไม่มีอะไรมาก
เพราะหลักๆ แค่นี้เราพยายามทำให้มี
รายรับต่อเดือนมากกว่ารายจ่ายก็พอ
โดยรายจ่ายหลักในเกมก็คือเงินเดือน
พนักงาน ซึ่งแนะนำให้เราคอยมองหา
พนักงานที่เราจ้างดูว่าหากคนไหนไม่มี
งานอะไรให้ทำแล้วก็ให้ไล่พี่แกออกไป
ได้เลย หลังจากนั้นก็จะเป็นส่วนวนลูบ
ให้เราสร้างเดิมไปเรื่อยๆ โดยจุดสำคัญ
จะอยู่ที่ช่วงท้ายปี เพราะเมื่อเริ่มขึ้นภาค
การศึกษาใหม่ส่วนมากเราจะต้องคอย
สร้างห้องใหม่เพิ่มเติม เพื่อเอาไว้รองรับ
นักศึกษาใหม่ที่มีเพิ่มมากขึ้นในแต่ละเทอม
ซึ่งแนะนำว่าพอเราเล่นมาถึงช่วงไตรมาส
สุดท้ายแล้วก็ให้เราเก็บเงินก้อนเอาไว้
สำหรับลงทุนก่อนเลยจะดีกว่า



Sandbox: โหมดสร้างอิสระ



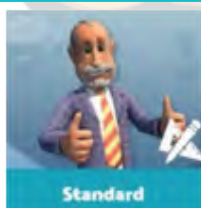
โหมดสร้างอิสระที่ในเกมเราจะสามารถ
เลือกเล่นหัวข้อนี้ได้เมื่อเราได้เล่นและ
บริหารมหาวิทยาลัยแรกของเราจนเคลียร์



ประสบความสำเร็จไปแล้วเท่านั้น ซึ่งในโหมดนี้เราจะได้ทดลองสร้างมหาวิทยาลัยในฝันได้แบบเสรีสุดๆ ชนิดที่ไม่มีข้อผูกมัดหรือมีการกิจใดๆ มาเป็นเงื่อนไขให้เราต้องวุ่นวายใจแต่อย่างใด ส่วนวิธีการเล่นเกมโหมดสร้างอิสระ Sandbox นั้นก็จะมีลำดับดังนี้

- Select Map = เลือกแผนที่ๆ เราจะใช้เป็นสถานที่ตั้งต้นไว้สร้างมหาวิทยาลัยของเรา โดยแผนที่เหล่านี้จะถูกปลดล๊อคออกมาให้เราเห็นและเล่น เมื่อเราสามารถเล่นเคลียร์โหมดเนื้อเรื่องมาแล้ว
- Select Mode = เลือกเล่นโหมดต่างๆ โดยจะมีอยู่ด้วยกัน 4 โหมดตามนี้

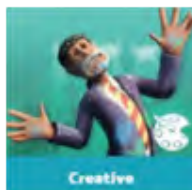
Standard



รายละเอียด

- เริ่มต้นให้เงินเรามา 300,000\$ และ 75 Course Point
- ความคืบหน้าในการเติบโตของมหาวิทยาลัยเราจะอยู่ในระดับปานกลาง
- ช่วยปลดล๊อคไอเทมและการอัปเกรดด้วยงานวิจัยหรือ Kudosh

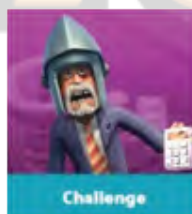
Creative



รายละเอียด

- ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเงิน และ Courses Point
- เราไม่ต้องไปสนใจเรื่องเงินเพราะมีเงินให้ใช้ไม่จำกัด
- ปลดล๊อคทุกอย่างมาให้ตั้งแต่แรก

Challenge



รายละเอียด

- เริ่มต้นให้เงินเรามา 150,000\$ และ 30 Course Point
- ความคืบหน้าในการเติบโตของมหาวิทยาลัยเราจะอยู่ในระดับยาก
- ช่วยปลดล๊อคไอเทมและการอัปเกรดด้วยงานวิจัยหรือ Kudosh



- ส่วนที่ 2 = รางวัลความสำเร็จด้านต่างๆ โดยเราจะได้รับ Reward เป็นเงินและค่า Kudosh โดยในส่วนนี้จะแสดงให้เห็นเฉพาะรางวัลที่เราจะได้รับเท่านั้น และนี่ก็คือรางวัลต่างๆ ที่เราจะได้รับจากค่าความสำเร็จต่างๆ ที่มหาวิทยาลัยเราสามารถทำได้

<u>ชื่อ</u>	<u>วิธีทำให้ได้รับ</u>	<u>ของรางวัล</u>
Academic Excellence 	นักเรียนของเราได้รับเกรดการเรียนสูงที่สุด	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
Queen of Clubs 	สร้างไอเทมที่เกี่ยวข้องกับชมรมที่มหาวิทยาลัยเรามีอยู่ได้เป็นจำนวนมาก	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
Cutting Edge Campus 	จ้างนักวิจัยและทำงานวิจัยอย่างต่อเนื่อง	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
Campus of the Year 	คอยสร้างของตกแต่งและอุปกรณ์ไว้เพิ่มความสนุกไปทั่วมหาวิทยาลัย	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
Staff Satisfaction 	สร้างความสุขให้กับพนักงานที่ทำงานอยู่ในมหาวิทยาลัยเรา เช่น เพิ่มเงินเดือน, เพิ่มเวลาพักผ่อนให้เขามากขึ้น	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
King of Heart 	เพิ่มค่าความสัมพันธ์ให้กับนักเรียนของเรา	- 10 Kudosh - 5,000 Gold
Contribution Research 	มอบรางวัลให้กับพนักงานที่ทำงานวิจัยที่ดีที่สุดแห่งปี	- 10 Kudosh - 5,000 Gold



2. Archeology: วิชาโบราณคดี



วิชาจะให้เหล่านักโบราณคดีมาเรียนกันที่ Dig Site หรือบริเวณโซนด้านนอกของมหาวิทยาลัย ซึ่งในตอนจุดแต่ละครั้งเราจะสามารถลุ้นได้ตอนจบ Class ว่าเราจะได้รับ Artefacts อะไรจากตอนจุดนั้นๆ ซึ่งพวกของโบราณที่เหล่านักเรียนเราขุดมาได้นั้นเราก็สามารถนำไปขายหรือนำไปวางประดับบารมีอยู่ในมหาวิทยาลัยเราได้เช่นกัน

■ ตารางแสดงข้อมูลทั่วไป

ชื่อ	รายละเอียด
วิธีการปลดล็อค	ผ่านเนื้อเรื่อง Pebberley Ruins
ค่า Course Points ที่ใช้ในการเปิดภาควิชา	30
ค่าเล่าเรียนเฉลี่ย	10,000\$
ระดับความยาก	ยาก
จำนวนปีการศึกษา	3 ปี
ห้องที่สำคัญต่อการเรียนการสอน	- Lecture theater - Dig Site - Computer Lab - Science Lab
ห้องที่สำคัญต่อการเรียนด้วยตนเอง	- Library - Dig Site - Computer Lab - Science Lab



■ ตารางแสดง Classes

<u>ชั้นปีที่ 1</u>		
	Dig Site	- Dig Site Orientation - Putting Your Back Into It
	Lecture Theatre	- Can You Dig It?
<u>ชั้นปีที่ 2</u>		
	Computer Lab	- Soil Analysis: Digging Through The Dirt
	Dig Site	- Easy Does It: You Break It, You've Blown It - Ooh Shiny: Dig for Mystery
<u>ชั้นปีที่ 3</u>		
	Dig Site	- Digging Is Hard, Antiques are Priceless - Trowel Trends: Chic in the Mud
	Science Lab	- Dating Algorithms: How Old Is It?

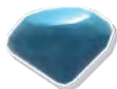
■ ตารางแสดง Assignments ประจำภาควิชา

<u>ประเภทความต้องการ</u>	<u>คำอธิบายการเรียนรู้</u>	<u>ไอเทมที่จำเป็นสำหรับการเรียนการสอน</u>
Computing	Data Mining	 Digital Computer  Digital Console  Oscillator  Plotter



■ ตารางแสดง Artefacts ภายในเกม

Ancient Bone Head	
	<u>ราคาขาย:</u> 3,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 5,000\$
Ancient Bench	
	<u>ราคาขาย:</u> 1,500\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 3,000\$
Ancient Bench	
	<u>ราคาขาย:</u> 8,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 10,000\$
Ancient Column	
	<u>ราคาขาย:</u> 7,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 8,500\$
Ancient Dragon Face	
	<u>ราคาขาย:</u> 11,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 15,000\$

Ancient Fossil	
	<u>ราคาขาย:</u> 3,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 4,000\$
Ancient Gem	
	<u>ราคาขาย:</u> 40,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 50,000\$
Ancient Head	
	<u>ราคาขาย:</u> 6,500\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 9,000\$
Ancient Henge Piece	
	<u>ราคาขาย:</u> 17,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 20,000\$
Ancient Henge Section	
	<u>ราคาขาย:</u> 17,000\$ <u>ราคาขายสูงสุด:</u> 20,000\$



คำสั่งต่าง ๆ เมื่อเรามีเลือกกดดูข้อมูลของนักเรียนคนนั้น ๆ แล้วเกมก็จะมีกรอบสีฟ้าปรากฏให้เราเห็นอยู่ที่ด้านล่างสุดของส่วนเมนู Student Overview

<u>ชื่อ</u>	<u>รายละเอียด</u>
Schedules	ภาควิชาที่เข้ารับการการศึกษา
Expel Student	ค่าความสุขโดยรวม โดยจะวัดจากค่า Need
Send to Private Tuition	กิจกรรมที่นักเรียนกำลังดำเนินการ
Send to Medical Office	สภาพจิตใจของนักเรียน (ดูต่อได้ที่หัวข้อ Feeling)
Send to Pastoral Room	ลักษณะเฉพาะของนักเรียน (ดูต่อได้ที่หัวข้อ Traits)



Assessment Score: ค่าคะแนนของนักเรียน



ค่าคะแนนของนักเรียนที่จะเกิดขึ้นไปตามเป็นผลพวงหลังจากพวกเขาได้เข้าเรียนในห้องเรียนในมหาวิทยาลัยเราหรือไม่ก็คอยทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะไปช่วยเสริมค่าความรู้เช่นมีเข้าไปอ่านหนังสือในห้องสมุด หรือเรียนรู้ด้วยตัวเองผ่าน Assignments โดยค่าตรงส่วนนี้จะไปส่งผลต่อค่าความสุขและผลการเรียนของนักเรียนคนนั้น ๆ ด้วย โดยนักเรียนที่มีคะแนนต่ำจะมีโอกาสถูก Dropping Out หรือพักการเรียนสูงมาก และหากนักเรียนคนนั้นยังถูกพักการเรียนบ่อย ๆ อยู่ที่นี่ก็จะมีโอกาสทำให้เด็กคนนั้นเรียนไม่จบมหาวิทยาลัยเราอีกด้วย เพราะชั้นระดับของเกรดที่นักเรียนในมหาลัยเราทำได้นั้นจะถูกแบ่งออกไปตามระดับของเกรดในโลกแห่งความเป็นจริง ไล่ตั้งแต่ระดับเกรดดีสุดอย่าง A+ ไปจนถึงเกรด F โดย Assessment Score ทั้งหมดของนักเรียนจะถูกนำมาคิดรวมกันเป็น Average Grade ของมหาวิทยาลัยผ่านการดูแลของเราอีกด้วย



Archetypes: ประเภทของนักเรียน

ประเภทของนักเรียนจะแตกต่างกันไปตามกลุ่มของภาควิชาที่นักเรียนคนนั้นๆ เข้าเรียน ซึ่งจะมีทั้งแบบเหมือนกันและแบบแตกต่างกันไป เกมนักเรียนบางประเภทก็ยังสามารถพิเศษของตัวเองที่จะไปช่วยส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขาก็ด้วย และนี่ก็คือรายละเอียดที่มีเกี่ยวกับประเภทของนักเรียนที่มีอยู่ในเกมนี้

Research Lab



ชื่อ Bonus Trait:

Silver Tooth

ความสามารถของ Bonus Trait:

สามารถขุดหา Artifacts รอบๆ มหาวิทยาลัยได้

Cheerleader



ชื่อ Bonus Trait:

School Spirit

ความสามารถของ Bonus Trait:

เพิ่มพลังงานให้กับนักเรียนคนอื่นๆ ได้

Chef



ชื่อ Bonus Trait:

- Nibbler
- Comfort Baker

ความสามารถของ Bonus Trait:

- ขณะทำการบ้านจะกินอาหารตามไปด้วยจนช่วยเพิ่มค่าความหิว
- ไม่เสียค่าใช้จ่ายตอนซื้ออาหาร

Cyborg



ชื่อ Bonus Trait: -

ความสามารถของ Bonus Trait: -

Class Clown



ชื่อ Bonus Trait:

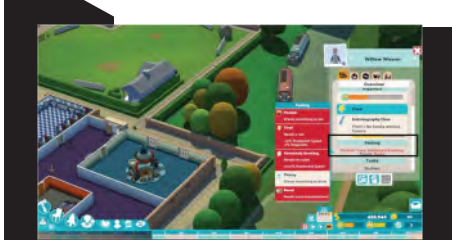
Laughing Matters

ความสามารถของ Bonus Trait:

- เพิ่มค่าความสุขให้กับนักเรียนคนอื่นๆ



Feelings: ความรู้สึก



ความรู้สึกในหัวข้อนี้จะเป็นบัฟหรือเป็นโบนัสนี้ให้กับนักเรียนของเราเหมือนกับในหัวข้อ Traits โดยจะมีส่วนแตกต่างกันแค่เพียงว่า Feeling นั้นจะสามารถหายไปหรือเกิดขึ้นได้เองตลอดเวลาในขณะที่เล่นเกม เรียกว่าไม่เหมือนกับ Traits ที่จะอยู่ติดตัวนักเรียนเราไปตลอดกาล และนี่ก็คือรายละเอียดเกี่ยวกับ Feeling ที่มีอยู่ทั้งหมดภายในเกม โดยจะถูกแบ่งออกเป็นทั้งในแง่บวกและในแง่ลบตามตารางต่อไปนี้

- Positive Feelings = ส่วนแสดงความรู้สึกในแง่บวก

<u>ชื่อ</u>	<u>คำอธิบาย</u>	<u>รายละเอียด</u>
Accomplished	สำเร็จ Personal Goals	+25% ความสุข
All Better	ได้รับการรักษาทั้งทางกายภาพหรือจิตใจ	+10% ความเร็วในการเคลื่อนที่
Assignment Over	สำเร็จ Assignment	-
Carrer Development	สำเร็จการฝึกอบรม	+10% ความเร็วในการเคลื่อนที่ +20% ความสุข
Coffee Buzz	ดื่มกาแฟที่ Coffee Kiosk	+10% ความเร็วในการเคลื่อนที่



■ ชื่อชมรม: Power-Nap Club



ความสามารถที่ได้รับเมื่อเข้าร่วม:
สมาชิกชมรมสามารถนอนที่ไหนก็ได้เพื่อ
ฟื้นฟูพลังงาน

ไอเทมที่จำเป็นต่อการสมัคร:



Power-Nap Club Stand

ไอเทมกิจกรรมระดับ 1-3:



Sleepy Sheep

ไอเทมกิจกรรมระดับ 4-6:



Waning Moon

ไอเทมกิจกรรมระดับ 7-10:



Counting Sheep

■ ชื่อชมรม: Speed Walking Club



ความสามารถที่ได้รับเมื่อเข้าร่วม:
สมาชิกชมรมจะเพิ่มความเร็วในการ
เคลื่อนที่มากขึ้น

ไอเทมที่จำเป็นต่อการสมัคร:



Speed Walking Club Stand

ไอเทมกิจกรรมระดับ 1-3:



Speed Walking Sign

ไอเทมกิจกรรมระดับ 4-6:



Speed Walking Wheel

ไอเทมกิจกรรมระดับ 7-10:



Speed Walking Track



- Friendships = ไอเทมไว้เพิ่มความ
สัมพันธ์แบบเพื่อน



Backless Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Beach Table

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Crescent Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Concrete Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Double Concrete Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Indoor Table

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Social Table

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Sofa

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Park Bench

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Picnic Table

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Friend – Good Friends



Double Jump Bed

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Sweethearts – Soulmates



Love Trumpet

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Sweethearts – Soulmates



Rose Garden

ระดับความสัมพันธ์:

ระดับ Sweethearts – Soulmates



Events: งานกิจกรรม



วิธีสร้างงานกิจกรรมขึ้นมาในมหาวิทยาลัยเรานั้น ก่อนอื่นเราจะต้องไปจัดเฉพาะกับห้องที่เราเลือกจัดกิจกรรมหรือไม่ก็เฉพาะกับห้องที่ตัวละครบุมาเท่านั้น โดยส่วนมากกิจกรรม

ที่จัดก็จะมีไว้เพื่อเพิ่มค่าความสุขและโบนัสต่างๆ ให้กับนักเรียนของเราในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หรือบางกิจกรรมก็มีไว้ใช้เป็นเงื่อนไขสำหรับปลดล็อคหรือไว้เก็บสะสมดาวตามด่านในภารกิจหลักอีกด้วย และนี่ก็คือรายละเอียดที่มีเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่มีอยู่ภายในเกม



Competition: = กิจกรรมประเภทการแข่งขัน

– Cook-Off = แข่งขันทำอาหาร

ชื่อกิจกรรม: Campus Cook-Off



วิธีการปลดล็อค:

เล่นเคสียร์ด้าน Piazza Lanatra

ราคากิจกรรม: 1,000\$

รางวัลจากการแข่งขัน:

- 2,000\$
- 4 Kudosh

เงื่อนไขในการจัดเบื้องต้น:

- Gastronomy Course Level 1
- นักเรียนในสาขา Gastronomy รวม 3 คน



- General = รายชื่อโรคทั่วไป

<u>ชื่อโรค</u>	<u>สาเหตุของโรค</u>	<u>ผลที่ได้รับ</u>
After-Shakes	กินนมปั่นมากเกินไป	-15% ค่าความสุข
Fresher Flu	ค่าสุขภาพต่ำ	-15% ค่าความสุข
Malodorousness	ค่าความสะอาดต่ำ	-15% ค่าความสุข
Snogwarts	เกิดจากความสัมพันธ์แบบคู่รัก	-15% ค่าความสุข

- Room-Specific = รายชื่อโรคที่เกี่ยวข้องกับห้อง

<u>ชื่อโรค</u>	<u>ห้องที่เกิดโรค</u>	<u>ผลที่ได้รับ</u>
Bookworms	Library	-15% ค่าความสุข +10% ความเร็วเคลื่อนที่
Lab Throat	Science Lab	-15% ค่าความสุข
Overstretched	Gym	-15% ค่าความสุข -20% ความเร็วการเคลื่อนที่
Square Eye	Computer Lab	-15% ค่าความสุข

- Archetype-Specific= รายชื่อโรคที่มีเฉพาะนักเรียนแต่ละประเภท

<u>ชื่อโรค</u>	<u>ประเภทของนักเรียนที่เกิดโรค</u>	<u>ผลที่ได้รับ</u>
Blue Blood	Poshos	-15% ค่าความสุข
Broken Leg	Musicians	-15% ค่าความสุข
Computer Bug	Cyborgs	-15% ค่าความสุข



Staff Type: ประเภทของพนักงาน

– Teacher Ranks = ตารางแสดงระดับของอาจารย์



ประเภทของพนักงาน ภายในเกมนี้จะมีพนักงานอยู่ทั้งหมด 3 ประเภท โดยแต่ละคนก็จะมีภาระหน้าที่แตกต่างกันไป โดยจะสรุปได้รวมๆ ดังนี้



Teacher: อาจารย์



อาจารย์คนที่คอยทำหน้าที่สอนนักเรียน โดยเขาจะเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถตามสายวิชานั้นๆ ซึ่งเขาจะถูกประจำอยู่ตามห้องเรียนที่เรากำหนดไว้ หรือมีไว้สอนนักเรียนแบบพิเศษ Private Tuition รวมไปถึงมีไว้ทำงานวิจัยที่ห้อง Research Room อีกด้วย

ระดับ	ชื่อเรียกระดับของอาจารย์
LV-1	Teacher
LV-2	Senior Teacher
LV-3	Professor
LV-4	Senior Professor
LV-5	Super Professor

– Teacher Outfits = แสดงชุด Customization ของตำแหน่ง Teacher

	Default
	FREE

	Navy Gown
	20

	Orange Gown
	20



Research: การวิจัย



การวิจัยระบบที่จะมาช่วยเราปลดล๊อคสิ่งปลูกสร้างใหม่ๆ และไว้อัพเกรดเพิ่มความสามารถให้กับอุปกรณ์การเรียนในมหาวิทยาลัย เราให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยขั้นตอนหลักของการเริ่มงานวิจัยนั้นก็คือตัวเราจะต้องสร้างห้อง Research Room ขึ้นมาซะก่อน ต่อมาก็ให้เราคลิกเข้าไปที่คำสั่ง Research Hub แล้วก็ให้กดเลือกงานวิจัยที่เราต้องการจะเริ่มต้น โดยตัวงานวิจัยแต่ละฉบับนั้น เราจะต้องใช้พนักงาน Teacher จำนวน 1 คนที่มีทักษะในด้านการสอนภาควิชาที่เราต้องการจะวิจัยเท่านั้น และหากว่าอาจารย์คนนั้นมีทักษะ Research ด้วยแล้วนี่ก็จะยิ่งทำให้งานวิจัยที่เราทำเสร็จสิ้นเร็วขึ้นตามไปด้วย และนี่ก็คือรายละเอียดของงานวิจัยที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม

■ ตารางแสดงการวิจัยประเภท

Course Research

■ ชื่อ: General Knowledge Course



วิธีการปลดล๊อค:

ด้าน Mitton University

ราคางานวิจัย: 1,000\$

จำนวนเต็มในการวิจัย: 1,200

เงื่อนไขของการวิจัย: Teacher

ของรางวัลที่ได้รับหลังเสร็จสิ้นการวิจัย:

- General Knowledge (Course)
- General Knowledge Bookcase (Item)

■ ชื่อ: School of Thought Course



วิธีการปลดล๊อค:

ด้าน Urban Bungle

ราคางานวิจัย: 50,000\$

จำนวนเต็มในการวิจัย: 3,000

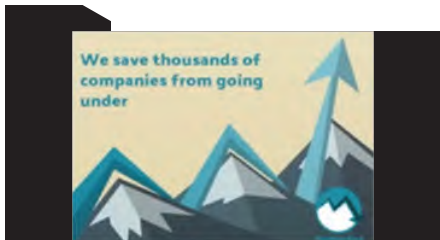
เงื่อนไขของการวิจัย: Teacher

ของรางวัลที่ได้รับหลังเสร็จสิ้นการวิจัย:

- School of Thought (Course)
- School of Thought Bookcase (Item)



Two Point Bank



จำนวนเงินกู้: 25,000 – 50,000 \$

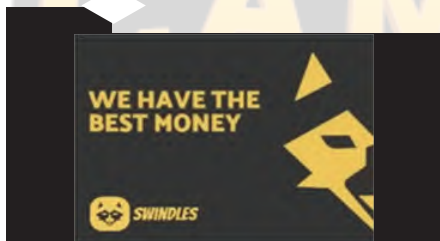
อัตราดอกเบี้ย: 5%

จำนวนเงินที่ต้องจ่าย/ ต่อเดือน:

1,097 – 2,194 \$



Swindles



จำนวนเงินกู้: 75,000 – 100,000 \$

อัตราดอกเบี้ย: 10%

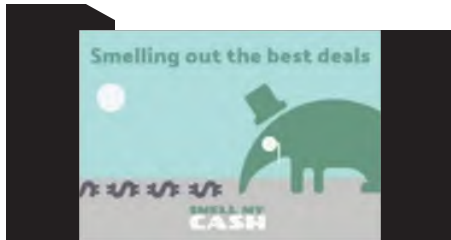
จำนวนเงินที่ต้องจ่าย/ ต่อเดือน:

3,461 – 4,615 \$

เงื่อนไข: Campus Level 4



\$MC



จำนวนเงินกู้: 150,000 – 250,000\$

อัตราดอกเบี้ย: 15%

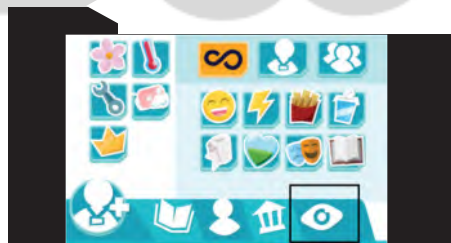
จำนวนเงินที่ต้องจ่าย/ ต่อเดือน:

5,200 – 8,667\$

เงื่อนไข: Campus Level 6



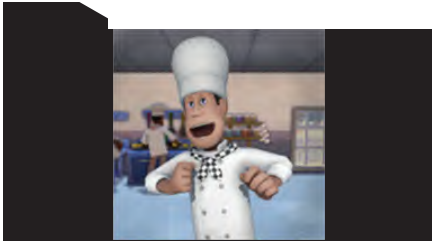
**Visualization Modes: โหมดการ
ตรวจสอบมหาวิทยาลัย**



โหมดการตรวจสอบมหาวิทยาลัย โดยหัวข้อนี้จะเป็นตัวช่วยเปลี่ยนมุมมองให้เราสามารถบริหารจัดการมหาวิทยาลัยเราได้ง่ายขึ้น โดยจะมีความจำเป็นมากต่อการทำภารกิจ



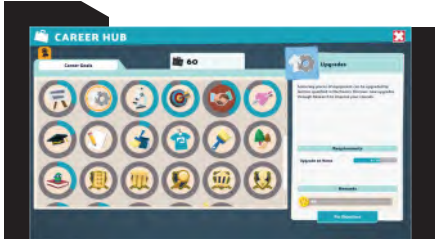
Piazza Lanatra ระดับ 2 ดาว



เงื่อนไข	วิธีทำ
Clubs ถึงระดับ 5	- หลังจากที่เราปลดล็อคระบบชมรม Clubs ออกมาแล้ว ต่อมาก็ให้เราสร้าง Clubs ขึ้นมา โดยให้เรากดไปที่ Club Stand แล้วเลือกจ้าง Assistant ให้มาประจำอยู่ที่แท่นสมัครเพื่อไว้คอยดึงดูดนักเรียนให้มาเข้าร่วม Clubs
ค่าความสะอาดอยู่ที่ 70%	- ให้เราสร้างห้อง Bathroom หรือ Shower Room ให้เพียงพอแก่นักเรียน - ให้เราจ้างภารโรง Janitor เพิ่มขึ้นมาเอาไว้ได้เก็บขยะที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัย - ให้เราสร้าง Hand Sanitizer ไว้อยู่ตามจุดต่างๆ ในมหาวิทยาลัยของเรา
Campus ถึงระดับ 12	- ให้เราสร้างห้องเพิ่มและก็ให้จ้างพนักงานเพิ่ม - คอยอัปเกรดค่า Room Prestige ให้มีระดับสูงๆ - คอยจัดวางไอเทมต่างๆ เพิ่มเติม
ชนะการแข่งขัน Country Cook-Off	- ให้เรากดเลือกไปที่ Savoury Kitchen และก็ให้กดไปที่ Event เลือกจัดงาน Country Cook-Off โดยโอกาสชนะการแข่งขันทำอาหารของเราก็ขึ้นอยู่กับเกรดค่าเฉลี่ยการเรียนของนักเรียนในมหาวิทยาลัยเรา โดยส่วนมากพวกเขาจะชนะในงานกิจกรรมเมื่อเกรดของพวกเขาอยู่ในระดับ B ขึ้นไป



Career Hub: รางวัลเสริม



รางวัลเสริมที่เราจะได้รับในช่วงระหว่างเล่นเกม โดยเราจะได้ปลดล็อกรางวัลเสริมออกมาเรื่อยๆ ตามภารกิจที่เราทำสำเร็จ จนทำให้ผู้เล่นอย่างเราจะได้รับ Kudosh มากขึ้นตามระดับความสำเร็จของภารกิจอาชีพที่เรากำลังทำอยู่ โดยเราสามารถดูความคืบหน้าได้ที่หัวข้อเดียวกับ Objective (ลูกศรขวา) ซึ่งก็จะมีรายละเอียดต่างๆ อิงตามตารางต่อไปนี้



1. Course = รางวัลอาชีพประเภท Course



Scintography



ระดับของ Career Hub	เงื่อนไข	รางวัลที่ได้รับ
Level 1	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา Scintography รวม 100 ครั้ง	 50
Level 2	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา Scintography รวม 1,000 ครั้ง	 75
Level 3	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา Scintography รวม 3,000 ครั้ง	 100



■ School of Thought



<u>ระดับของ</u> <u>Career Hub</u>	<u>เงื่อนไข</u>	<u>รางวัลที่ได้รับ</u>
Level 1	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา School of Thought รวม 100 ครั้ง	 50
Level 2	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา School of Thought รวม 1,000 ครั้ง	 75
Level 3	เพิ่มเลเวลของนักเรียนในสาขา School of Thought รวม 3,000 ครั้ง	 100



2. Clubs = รางวัลอาชีพประเภทชมรม

■ Book Club



<u>ระดับของ</u> <u>Career Hub</u>	<u>เงื่อนไข</u>	<u>รางวัลที่ได้รับ</u>
Level 1	นักเรียนเข้าร่วม Book Club รวม 100 คน	 50
Level 2	นักเรียนเข้าร่วม Book Club รวม 250 คน	 75
Level 3	นักเรียนเข้าร่วม Book Club รวม 500 คน	 100



Magic Staff



วิธีได้รับ:

ฝึกอบรมพนักงานให้มีสภิก
Wizardry ที่ระดับ 5

Do Your homework



วิธีได้รับ:

ทำงานวิจัยเสร็จสิ้นรวม
50 ครั้ง

Dropped on Our Floor



วิธีได้รับ:

ทำความสะอาดรวม
1,000 ครั้ง

Smart Money



วิธีได้รับ:

ได้รับเงินรวม 10,000,000\$

You Win Some



วิธีได้รับ:

ชนะการแข่งขัน
Cheeseball รวม 5 ครั้ง

Unlocked & Loaded



วิธีได้รับ:

ได้รับ 1,000 Kudosh

You Lose Some



วิธีได้รับ:

แพ้การแข่งขัน
Cheeseball รวม 5 ครั้ง

We're Listening



วิธีได้รับ:

ให้คำปรึกษาทางจิตรวม
100 ครั้ง

Jumbo Mega Team



วิธีได้รับ:

ชนะ Jumbo Mega Team
ในการแข่งขัน Cheeseball

There's Always a hospital



วิธีได้รับ:

รักษาโรครวม 100 ครั้ง