
















층별 기본 가구 지급 및 미배치 시 처리 방안 기획서

◆ 1. 기본 가구 지급 방식 (튜토리얼 연계)









1층 기본 가구 지급

-  게임 최초 플레이(튜토리얼) 진행 중, 유저에게 필수 기본 가구를 지급한다.
-  기본 지급 가구 (1층)
-  테이블 1개
-  카운터 1개
-  조리대 1개
-  싱크대 1개
-  이후 추가로 필요한 가구(조리대 최대 5개, 테이블 최대 5개)는 유저가 자발적으로 상점에서 추가 구매하도록 유도한다.




2층 이상 기본 가구 지급

-  2층 이상 층이 오픈될 때마다 층별 잠금 해제 조건을 통해 새로운 기본 가구 세트(저렴하고 기본적인 디자인)를 추가한다.
-  2층 이상에서 제공되는 기본 가구는 1층 기본 가구와 기능상 큰 차이는 없지만, 디자인을 살짝 차별화하여 층 확장의 재미를 제공한다.
-  지급하는 가구 구성은 1층과 동일하며 디자인만 층별 차등 적용:
-  테이블 1개 (층별 디자인)
-  카운터 1개 (층별 디자인)
-  조리대 1개 (층별 디자인)
-  싱크대 1개 (층별 디자인)
-  추가 가구 구매가 필요한 경우, 각 층 전용 기본 디자인의 가구를 저렴한 가격에 추가 구매 가능하게 한다.

◆ 2. 유저의 가구 미배치 시 처리 방안

-  유저가 해당 층의 가구를 모두 미배치한 경우, 층의 최소한의 운영을 위해 **기능성 필수 가구(테이블, 조리대, 싱크대, 카운터)**는 자동으로 해당 층의 기본 이미지 가구로 대체 배치된다.
-  자동 배치되는 가구는 각 층의 기본 지급 가구 디자인으로 통일하며, 최소 기능성만 유지한다.
-  자동 배치로 대체되는 가구 목록
-  테이블 1개
-  카운터 1개
-  조리대 1개
-  싱크대 1개
-  장식용 가구(창문, 선반, 액세서리 등)는 미배치 시 별도의 처리 없이 완전히 해제된다.

◆ 3. 기대 효과

-  개발 기간 최적화
- 층 확장 시 최소한의 기능을 갖춘 기본 가구를 제공하여 개발 및 운영 부담을 줄인다.
-  플레이 흐름 유지
- 유저가 가구를 해제하더라도 최소 운영 유지로 게임 플레이 흐름을 원활히 유지한다.
-  자연스러운 추가 가구 구매 유도
- 튜토리얼 단계에서 필수 가구를 지급하여 진입 장벽을 낮추고, 이후 추가 구매를 자연스럽게 유도하여 게임 내 경제 활성화에 기여한다.