



싱크대 시스템 기획서 (최종본)

기획 개요

손님이 식사를 마친 후 생기는 그릇 처리 과정을 현실적으로 반영하여, 플레이어의 게임 몰입도를 높이고 레스토랑 운영에 대한 관리의 재미를 추가하기 위해 싱크대 시스템을 도입합니다.

시스템 흐름

1. 손님 식사 완료

- 손님이 식사를 끝내면 테이블 위에 다 먹은 빈 그릇이 생성된다.

2. 테이블 정리

- 청소부 또는 플레이어가 직접 테이블을 정리하면, 빈 그릇은 자동으로 주방의 싱크대로 이동한다.
- 테이블 정리 시 쓰레기와 코인이 동시에 처리된다.

3. 싱크대 그릇 적재

- 싱크대는 설치된 싱크대 가구의 등급에 따라 최대 수용 가능한 그릇 개수가 달라진다.
- 싱크대가 최대 용량에 도달하면 더 이상 추가로 그릇을 받을 수 없으며,

“싱크대가 꽉 찼습니다” 알림을 표시한다.

4. 설거지 진행

- 싱크대에 쌓인 그릇은 자동으로 처리되지 않고, 반드시 주방장이 직접 설거지해야 한다.
- 설거지는 주방장의 행동 대기열에 추가되며, 주방장은 설거지와 음식 제작을 동시에 관리한다.

설거지 속도 관련 사항

- 기본 설거지 속도: 그릇 1개당 4초
- 유저가 직접 싱크대를 터치하면 설거지 속도가 2배 빨라져서 그릇 1개당 2초로 단축된다.

싱크대 미배치 관련 사항

- 새로운 층 오픈 시 기본적인 싱크대가 1개 자동 배치된다.
- 기본 싱크대는 최소한의 용량을 제공하며, 업그레이드나 판매가 불가능하다.
- 유저는 상점을 통해 추가적으로 더 성능이 좋은 싱크대를 구매하여 배치할 수 있다.

싱크대 미관리 시 페널티

- 싱크대가 꽉 차면 테이블에서 추가로 그릇을 치울 수 없게 된다.
- 테이블이 정리되지 않은 상태로 남아있으면, 해당 테이블에는 새로운 손님이 앉을 수 없다.
- 그릇 미처리 상태가 지속되면 가게 청결도가 하락하여 손님 만족도가 떨어진다.