

# 『모두의 레스토랑』 가게 만족도 시스템 기획서

## 개요

가게 만족도 파라미터는 메인 UI에서 간단한 시각적 지표로 나타난다. 0을 기준으로 플러스(+)와 마이너스(-) 방향으로 움직이며 현재 가게의 상태를 직관적으로 표현한다. 총 만족도 범위는 -50점에서 +50점으로 설정되며, 플러스 요소와 마이너스 요소가 채점 방식으로 계산되어 실시간으로 반영된다.

파라미터는 다음과 같이 4개의 단계로 구분한다.

- 1단계: 매우 불만 (-50 ~ -26)
- 2단계: 불만 (-25 ~ 0)
- 3단계: 보통 (+1 ~ +24)
- 4단계: 만족 (+26 ~ +50)

## 시스템 특징

손님 만족도 등급별 효과

- 무난한 손님: 가게 만족도 +10점 이상일 때 음식값 3% 추가 팁 지급, -15점 이하 시 즉시 떠남
- 예민한 손님: 가게 만족도 +20점 이상일 때 음식값 5% 추가 팁 지급, -5점 이하 시 즉시 떠남
- 초예민 손님: 가게 만족도 +30점 이상일 때 음식값 7% 추가 팁 지급, 0점 이하 시 즉시 떠남

## 만족도 파라미터 요소 및 채점 방식

### ▼ 마이너스 요소

#### 1 진상손님의 등장 및 처리 지연 (회귀 이벤트)

- 고성방가 손님: 등장 시 즉시 -5점, 이후 10초당 -3점
- 도둑 손님: 등장 시 즉시 -5점, 이후 10초당 -3점
- 처리 방법: 유저 터치 or 가드 스텝을 통한 퇴치 (퇴치 시 즉시 +5점)

#### 2 손님이 버리고 간 쓰레기 처리 지연

- 쓰레기가 바닥에 떨어진 순간 즉시 -1점 부여
- 쓰레기를 치우는 순간 즉시 +1점으로 상쇄

#### 3 설거지통 적재량 초과

- 설거지통이 꽉 찬 상태에서 추가 주문이 발생할 때마다 즉시 -4점 부여

### ▲ 플러스 요소

#### 1 VIP 손님의 등장

- VIP 손님 등장 시 즉시 +5점 부여

#### 2 손님의 등장요리 주문 및 서빙 성공

- 손님이 가장 좋아하는 등장요리를 주문하고 성공적으로 서빙되었을 때 즉시 +2점 부여

#### 3 피버타임 동안 서빙 성공

- 피버타임 중에는 모든 음식 서빙 시마다 추가로 즉시 +1점씩 부여

## 가게 만족도 파라미터 세부 단계 설정 (최종 확정)

단계	점수 범위	단계명칭	상세 효과 및 설명
1단계	-50 ~ -26	 매우 불만족	- 무난한 손님 제외 모든 손님이 즉시 떠남- 팁 및 추가 보상 없음
2단계	-25 ~ 0	 불만족	- 초예민 손님 즉시 떠남- 추가 팁 없음
3단계	+1 ~ +25	 만족	- 무난한 손님이 음식값에 3% 추가 팁 지불 시작 (+10점부터)
4단계	+26 ~ +50	 매우 만족	- 무난, 예민 손님 음식값 5% 추가 팁 지불 (30점부터)- 40점부터 초예민 손님도 5% 추가 팁 지불 시작- 40점부터 모든 손님이 5% 추가 팁 지불

## 최종 결정된 밸런스 수치 요약

항목	상세 조건	점수
고성방가/도둑 손님 등장	등장 즉시	-5점
고성방가/도둑 손님 유지	10초당	-3점
고성방가/도둑 손님 퇴치	즉시	+5점
손님 쓰레기 발생	즉시	-1점
손님 쓰레기 처리	즉시	+1점
설거지통 초과 주문 발생	추가 주문 발생 시	-4점
VIP 손님 등장	즉시	+5점
등장요리 서빙 성공	즉시	+2점
피버타임 서빙 성공	서빙마다	+1점