

Kaufhaus

Alles Rund um das öffentliche Gebäude "Kaufhaus" in "Animal Crossing: Happy Home Designer"

Das Kaufhaus ist ein öffentliches Gebäude in „Animal Crossing: Happy Home Designer“, welches der Spieler nach seinen Vorlieben einrichten kann.

Man **schaltet es frei, wenn das Krankenhaus, das Café und der erste Laden eröffnet** wurde. Das Restaurant hat vier Räume, einen Eingang, zwei Verkaufsräume und einen Essbereich.



Das Einkaufszentrum vor der Eröffnung.

Es gibt eine Version der Angebotsgestaltung in drei Farben:



Die Vorgaben sind:

- **Eingang:** Tresen/Schalter (1x)
- **Verkaufsräume:** Kasse (1x pro Raum)
- **Essbereich:** Stühle (4x), Tische (2x), Kasse (1x)

Man bekommt folgende Möbelstücke:

- **Wände:** Dunkelkacheltapete, Bogentapete,
- **Böden:** Dunkelfliesenboden, Quadratmusterboden
- **Teppiche:** Steinbodenbelag, Marmorbodenbelag, Mintbodenbelag
- **Möbel:** Massagesstuhl, Museumshocker, Empfangstisch, Holztheke, Tischvitrine, Edelauslage, Ausstellungssockel, Standvitrine, Edelvitrine, Glasvitrine, Wandvitrine, Posterrahmen, Kasse, Wegweiser, Fußboden-Spot, Gepäckaufbewahrung, Hygrometer, Parkstanduhr, Ballonlampe, Biedermeier-Vase, Jugendstil-Vase, Ming-Vase, Schmuckkästchen, Parfüm-Set, Verlobungsring, Tischspiegel, Handtasche, Orchidee
- **Kleidung:** Nook-Jacke
- **Wand-Deko:** Nook-Jacke, Werbetafel, Elektro-Wertafel

Rollen:

- **Eingang:** Angestellte (2x), Kunden (4x)
- **Verkaufsräume:** Verkäufer (2x), Kunden (4x)
- **Essbereich:** Kellner (2x), Kunden (4x)

Beispielbilder:



