



# 마녀 과자가게

## 창작 게임

최초 작성일	최종 수정일	버전	작성자
2025-04-24	2025-12-13	1.0	김소현

# 목차

	<b>게임 소개 -----</b>	<b>3</b>
	<b>게임 진행 흐름 -----</b>	<b>4</b>
	<b>주요 시스템 -----</b>	<b>6</b>
	<b>시스템 규칙 -----</b>	<b>7</b>
	<b>게임 진행 규칙 -----</b>	<b>8</b>
	<b>인게임 UI 와이어프레임 -----</b>	<b>10</b>
	<b>전체 구조도 -----</b>	<b>11</b>
	<b>결과화면 플로우차트 -----</b>	<b>12</b>
	<b>수납장 별 과자 리스트 -----</b>	<b>13</b>
	<b>스테이지 개요 및 설계 -----</b>	<b>14</b>
	<b>1~15 스테이지 레벨디자인 -----</b>	<b>15</b>

# 게임 소개

게임 명	마녀 과자가게
장르	캐주얼, 건축, 시뮬레이션
기획 의도	손님의 주문에 맞춰 아기자기한 과자집을 만드는 꼬마 마녀 게임을 통해 기억력 향상을 지원
게임 엔진	유니티 6 (Unity 6000.0.43f1)
플랫폼	Android / iOS
그래픽 차원	2D
화면	세로형 (720*1280 기준 제작)
게임 목표	손님이 요청한 과자집 주문서를 외워 재료를 골라 순서대로 쌓고, 좋은 평가를 받자!



# 게임 진행 흐름



특정 클릭 수에 맞게 과자를 누르며 과자를 쌓아 가야 함 (1층 집)

단계	총 클릭 횟수	결과
미니 오예스	4번	벽 수납장 활성화
벽	8번	문 수납장 활성화
문	2번	창문 수납장 활성화
창문	2번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕 틀	1번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕	2번	데코 수납장 활성화
데코	4번	완성 및 제출

# 게임 진행 흐름



특정 클릭 수에 맞게 과자를 누르며 과자를 쌓아 가야 함 (2층 집)

단계	총 클릭 횟수	결과
미니 오예스	6번	벽 수납장 활성화
벽	12번	문 수납장 활성화
문	2번	창문 수납장 활성화
창문	4번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕 틀	1번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕	2번	데코 수납장 활성화
데코	5번	완성 및 제출

# 주요 시스템

## UI 활성화 시스템

### 특정 클릭 수에 맞게 과자를 눌러 쌓아야 UI가 활성되는 시스템

- ✓ 오예스 쌓기 → 벽 → 문 → 창문 → 지붕 → 데코 순서로 진행해야 함.  
조건을 완성해야 하나씩 비활성화가 풀리며 진행할 수 있게 됨



벽  
틀  
문  
창문  
지붕  
데코

4번  
8번  
2번  
2번  
★ 벽지붕 1번, 사이드 지붕 2번  
4번

6번  
12번  
2번  
4번  
★ 벽지붕 1번, 사이드 지붕 2번  
5번

## 점수 차감 시스템

### 손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수 차감하는 시스템

기본점수 : 100

#### 1층 과자집

최종 점수 =  $100 - (\text{벽 오답 수} \times 2.5) - (\text{문 오답 수} \times 10) - (\text{창문 오답 수} \times 5) - (\text{지붕 오답 수} \times 10) - (\text{데코 오답 수} \times 3.5)$

#### 2층 과자집

최종 점수 =  $100 - (\text{벽 오답 수} \times 2.5) - (\text{문 오답 수} \times 10) - (\text{창문 오답 수} \times 5) - (\text{지붕 오답 수} \times 10) - (\text{데코 오답 수} \times 3)$

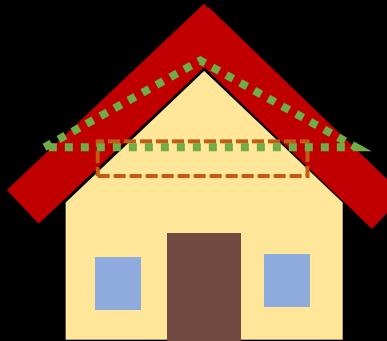
\* 다 틀리면 6점 (낙담하지 않도록 기본 점수 6점 부여)

- ✓ 최종 점수 ≥ 80점 → 다음 스테이지 이동
- ✓ 최종 점수 < 80점 → 실패한 스테이지 리셋

# 시스템 규칙

게임 규칙	
항목	내용
도안 출력	손님이 들어오면 주문서가 15초동안 출력된다.
규칙	오예스 쌓기 → 벽 → 문 → 창문 → 지붕 → 데코 순서로 진행해야 한다. 조건을 완성해야 하나씩 비활성화가 풀리며 진행할 수 있게 된다.
힌트 패널티	힌트 UI를 누르면 힌트가 3초동안 출력되지만 제한시간 3초가 감소된다.
완성체 기준	오예스 4번, (각각 수납장에 들어있는 과자)벽 8번, 문 2번, 창문 2번, 지붕 : <b>벽에 쓰였던 과자 1번, 지붕 과자 2번, 데코 4번을 눌러야 완성체가 되어 제출할 수 있다.</b>
수납장	수납장의 초기값은 미니 오예스가 들어있는 수납장이다. 벽, 문, 창문, 지붕, 데코에 따라 그에 맞게 수납장에 들어있는 과자 UI 변경된다. * 처음 오에는 오예스 수납장 안뜸
잘못 눌렀을 경우	다른 과자를 누르면 덮어쓰기가 된다. 단 1개만 덮어쓴 상태이기 때문에 완성체 기준에 따른 횟수를 클릭해줘야 한다. (안 그러면 점수 차감)
점수	<p>손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수를 차감</p> <p><b>기본점수 : 100</b></p> <p><b>1층 집</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 벽 하나 당 <b>2.5점 감점</b> (다 틀리면 -20점)</li> <li>✓ 문 하나 당 <b>10점 감점</b> (다 틀리면 -20점)</li> <li>✓ 창문 하나 당 <b>5점 감점</b> (다 틀리면 -10점)</li> <li>✓ 지붕 하나 당 <b>10점 감점</b> (다 틀리면 -30점)</li> <li>✓ 데코 하나 당 <b>3.5점 감점</b> (다 틀리면 -14점)</li> </ul> <p>* 플레이어가 낙담하지 않도록 기본 점수 6점 제공</p> <p><b>2층 집</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 벽 하나 당 <b>2.5점 감점</b> (다 틀리면 -15점)</li> <li>✓ 문 하나 당 <b>10점 감점</b> (다 틀리면 -20점)</li> <li>✓ 창문 하나 당 <b>5점 감점</b> (다 틀리면 -20점)</li> <li>✓ 지붕 하나 당 <b>10점 감점</b> (다 틀리면 -30점)</li> <li>✓ 데코 하나 당 <b>3점 감점</b> (다 틀리면 -15점)</li> </ul>
클리어 실패 시	클리어 실패한 경우, 실패한 해당 스테이지부터 시작한다. * 재접속 및 재시작도 동일

# 게임 진행 규칙



- 벽
- 문
- 창문
- 지붕
- △ 벽지붕

M&Ms  
마랭 쿠키  
버터링  
후레쉬파이

## 게임 규칙

항목	내용
설치 규칙	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 벽 틀 : 아래에서 위 순으로 설치</li><li>◆ 벽 : 선택한 과자를 원에서 오른 순으로 설치 (보이는 건 앞 뿐이니 클릭으로 카운트)</li><li>◆ 문 : 선택한 과자를 문 위치에 원, 오른 순으로 설치</li><li>◆ 창문 : 선택한 과자를 원, 오른 순으로 설치</li><li>◆ 지붕 : 선택한 과자를 원, 오른 순으로 설치</li><li>◆ 데코 : 선택한 데코 순으로 설치</li></ul>
생성 위치	각각 특정 위치가 정해져 있음 (윗 그림 참조)
짝짝이 가능 여부	가능
필요 클릭 수 초과	클릭을 여러 번 해도 과자는 더 차오르지 않는다.
인게임 제한 시간	<p>손님이 요청했던 과자집대로 60초 만에 건축해야 한다. * 스테이지마다 제한 시간 다르니 <a href="#">페이지</a> 참고</p> <p>완성체를 만들면 제출하기 버튼이 뜨는데 그걸 클릭하면 결과화면 창으로 넘어간다.</p> <p>* 제출하기 버튼을 누르기 전까지 활성화 된 수납장에서 과자를 클릭해서 수정할 수 있다.</p> <p>* 제한 시간이 끝났을 경우, 강제로 결과화면으로 넘어간다.</p>

# 게임 진행 규칙



## 게임 규칙

항목	내용
2층 집 설치 규칙	1층부터 2층을 꾸며야 다음 수납장이 활성화되는 방식이다. * 설치 방식은 동일하지만 1층부터 2층까지 순차적으로 설치되는 방식임
지붕 틀	2층 집은 9번째 사용한 과자 기준으로 과자가 뜬다.

# 인게임 UI 와이어프레임

힌트

타이머

과자 수납장

과자집

제출하기

벽

문

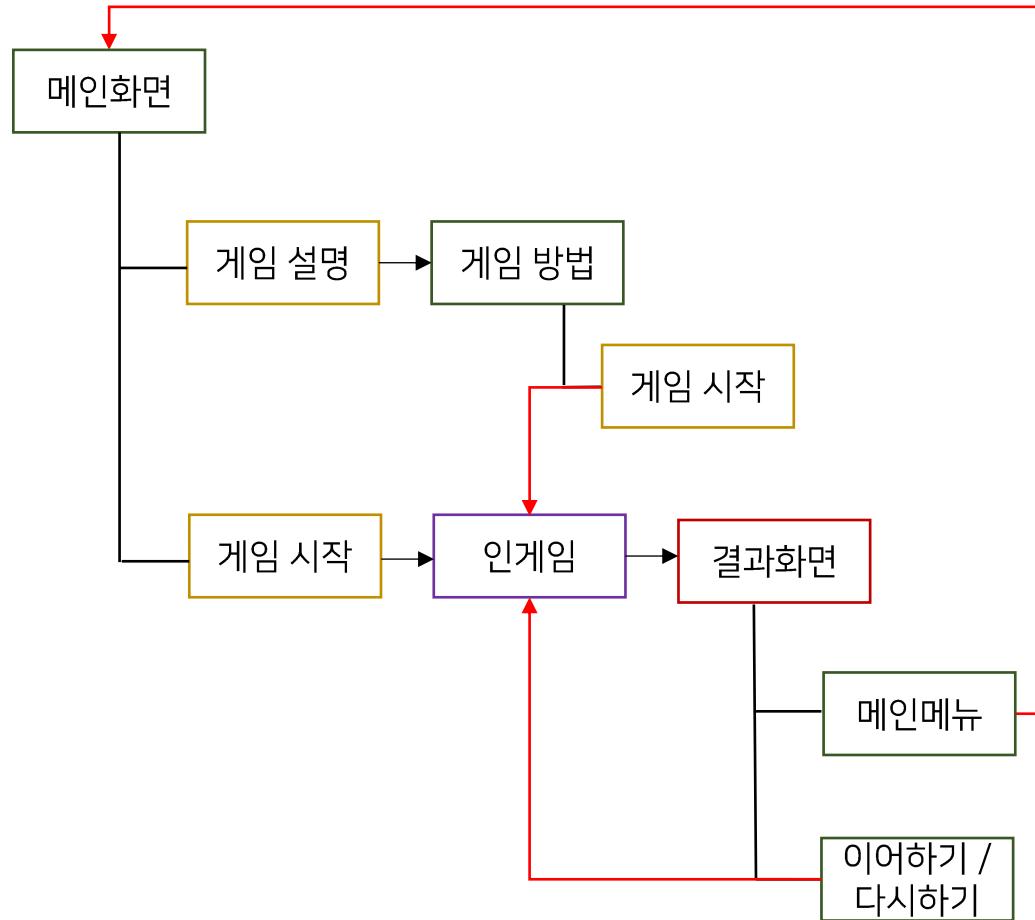
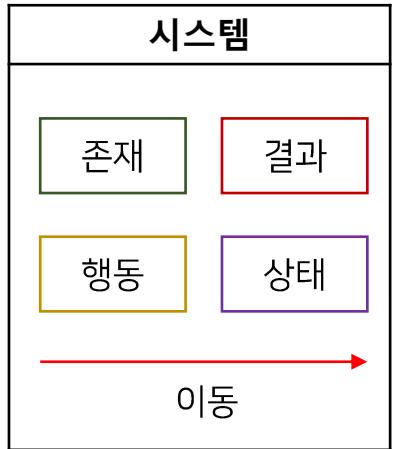
창문

지붕

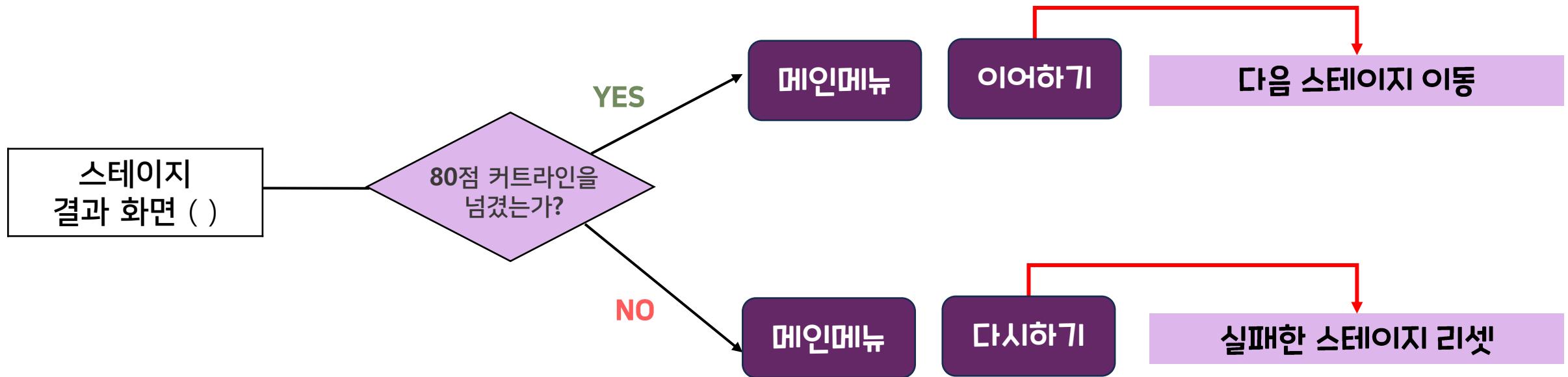
데코

번호	이름	유형	설명
1	타이머	Int	스테이지마다 존재하는 제한 시간을 카운트 다운한다.
2	힌트	Button	힌트 버튼을 클릭하면 3초 간 힌트가 출력되지만, 제한 시간이 3초 감소한다. * 해당 스테이지의 정답 스프라이트를 3초 간 출력
3	과자 수납장	Button	과자 UI를 선택해서 과자를 쌓을 수 있다.
4	과자집	Image	선택한 과자에 따라 벽, 문, 창문 등의 위치에 다른 스프라이트가 적용된다.
5	제출하기	Button	초기값은 비활성화 상태지만 완성체가 되면 제출하기 버튼이 활성화 된다.
6	벽	Button	벽에 꾸밀 수 있는 과자 UI를 활성화 시킨다. * 벽틀 (미니 오예스)을 다 쌓아야 벽을 꾸밀 수 있는 과자 UI가 활성화 됨
7	문	Button	문에 꾸밀 수 있는 과자 UI를 활성화 시킨다.
8	창문	Button	창문에 꾸밀 수 있는 과자 UI를 활성화 시킨다.
9	지붕	Button	지붕에 꾸밀 수 있는 과자 UI를 활성화 시킨다.
10	데코	Button	데코를 꾸밀 수 있는 과자 UI를 활성화 시킨다.

# 전체 구조도



# 결과화면 플로우차트



# 수납장 별 과자 리스트

벽 틀	미니 오예스
벽	웨하스, 에이스, 오뜨, 척스 초코
문	로투스, 초코칩 쿠키, 웨하스
창문	프레첼, 오레오, 척스 초코
지붕	빼빼로, 쿠크다스, 퀼리 브레드 스틱, (벽에 사용했던 과자) EX) 벽 수납장에서 웨하스 과자를 최초로 사용했다면 웨하스 과자가 됨
데코	M&Ms, 머랭 쿠키, 버터링, 후레쉬파이

# 스테이지 개요 및 설계

플레이 인원	1인
플레이 타임	15분 ~ 20분
클리어 조건	제한 시간 내에 80점 이상 점수 획득

긴장도

스테이지

1

2~5

6~8

9~11

12~13

14

15

스테이지	긴장도
1	0.5
2~5	1
6~8	1.5
9~11	2
12~13	1.5
14	2.5
15	3

0: 긴장 전혀 없음, 0.5: 쉬워서 긴장 안됨, 1: 보통, 1.5: 약간 긴장됨, 2: 긴장됨, 2.5: 다소 많이 긴장됨, 3: 매우 긴장됨

# 1스테이지

기획 의도	시스템을 충분히 학습할 수 있도록 쉽고 널널한 난이도로 설계
총수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

60초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	오뜨	8번
문	로투스	2번
창문	프레첼	2번
지붕 틀	오뜨	1번
지붕	빼빼로	2번
데코	M&Ms	빨강: 1번, 초록 1번, 빨강: 1번, 초록 1번

# 2스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 새로운 과자 패턴을 단계적으로 익히도록 설계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

60초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	웨하스, 체스 초코	웨하스: 1번, 체스 초코: 2번, 웨하스 : 5번
문	웨하스	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	웨하스	1번
지붕	퀄리 브레드 스틱	2번
데코	버터링	4번

# 3스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 새로운 과자 패턴을 단계적으로 익히도록 설계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

60초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	오뜨, 척스 초코	오뜨: 1번, 척스 초코: 2번, 오뜨: 2번, 척스 초코: 2번, 오뜨: 1번
문	로투스	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	오뜨	1번
지붕	쿠크다스	2번
데코	후렌치파이	4번

# 4스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 새로운 과자 패턴을 단계적으로 익히도록 설계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

55초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	웨하스, 체스 초코	웨하스: 1번, 체스 초코: 2번, 웨하스: 2번, 체스 초코: 2번, 웨하스: 1번
문	초코칩	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	웨하스	1번
지붕	쿠크다스	2번
데코	M&Ms	빨강: 2번, 초록 2번

# 5스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 새로운 과자 패턴을 단계적으로 익히도록 설계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

55초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	에이스, 체스 초코	에이스: 1번, 체스 초코: 1번 (4번 반복)
문	웨하스, 초코칩	웨하스: 1번, 초코칩: 1번
창문	프레첼	2번
지붕 틀	에이스	1번
지붕	퀄리 브레드 스틱	2번
데코	버터링	4번

# 6스테이지

기획 의도	점진적으로 제한 시간을 줄여 긴장감을 부여
총수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

50초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	에이스, 체스 초코	에이스: 1번, 체스 초코: 2번, 에이스: 1번, 체스 초코: 1번, 에이스: 2번, 체스 초코: 1번
문	웨하스	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	에이스	1번
지붕	빼빼로	2번
데코	머랭, 버터링	머랭: 1번, 버터링 2번, 머랭: 1번

# 7스테이지

기획 의도	점진적으로 제한 시간을 줄이고 과자 종류를 늘려 긴장감을 부여
총수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

45초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	오뜨, 웨하스, 에이스, 체스 초코	오뜨: 1번, 웨하스: 1번, 체스 초코 1번, 오뜨: 2번, 에이스: 2번, 오뜨: 1번
문	초코칩, 로투스	초코칩: 1번, 로투스 1번
창문	프레첼	2번
지붕 틀	오뜨	1번
지붕	빼빼로	2번
데코	머랭, M&Ms, 버터링	머랭: 1번, M&Ms 빨강: 2번, 버터링: 1번

# 8스테이지

기획 의도	점진적으로 제한 시간을 줄이고 과자 종류를 늘려 긴장감을 부여
총수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

40초

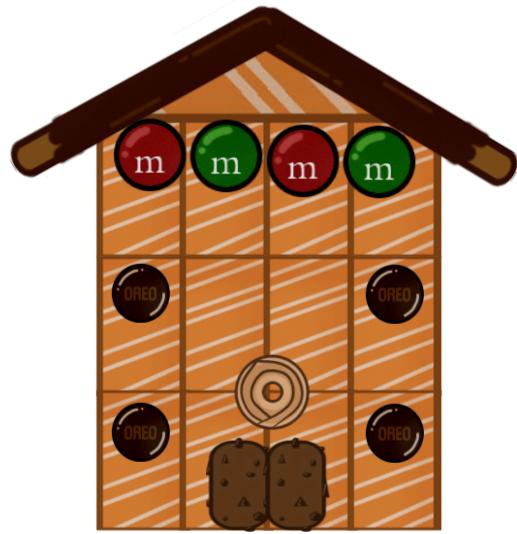
만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	체스 초코, 웨하스, 에이스, 오 뜨	체스 초코: 1번, 웨하스: 2번, 오뜨: 1번, 체스 초코: 1번, 에이스: 2번, 오뜨: 1번
문	초코칩, 로투스	초코칩: 1번, 로투스: 1번
창문	프레첼, 오레오	프레첼: 1번, 오레오: 1번
지붕 틀	체스 초코	1번
지붕	쿠크다스	2번
데코	버터링, 후렌치파이	버터링: 1번, 후렌치파이: 2번, 버터링: 1번

# 9스테이지

기획 의도	2층 집 시스템을 충분히 학습할 수 있도록 설계
층수	2층

정답 스프라이트



만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	오뜨	12번
문	초코칩	2번
창문	오레오	4번
지붕 틀	오뜨	1번
지붕	빼빼로	2번
데코	버터링, M&Ms	버터링: 1번, M&Ms 빨강: 1번, 초록 1번, 빨강: 1번, 초록 1번

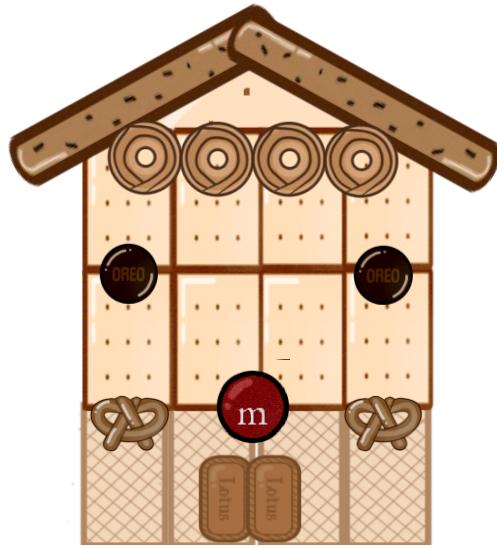
제한 시간

50초

# 10스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 과자 패턴을 단계적으로 응용하고 익히도록 설계
층수	2층

정답 스프라이트



만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	웨하스, 에이스	웨하스: 4번, 에이스: 8번
문	로투스	2번
창문	프레첼, 오레오	프레첼: 2번, 오레오: 2번
지붕 틀	에이스	1번
지붕	퀼리 브레드 스틱	2번
데코	M&Ms, 버터링	M&Ms 빨강: 1번, 버터링: 4번

제한 시간

45초

# 11스테이지

기획 의도	후반 난이도 대비를 위해 과자 패턴을 단계적으로 응용하고 익히도록 설계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

45초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	오뜨, 척스 초코	체스 초코: 4번, 오뜨, 1번 체스 초코: 2번, 오뜨, 2번 체스 초코: 2번, 오뜨, 1번
문	초코칩, 로투스	초코칩: 1번, 로투스: 1번
창문	오레오	4번
지붕 틀	빼빼로, 퀼리 브레이드 스틱	빼빼로: 1번, 퀼리 브레이드 스틱: 1번
지붕	오뜨	1번
데코	후렌치파이, 버터링	후렌치파이: 2번, 버터링 2번

# 12스테이지

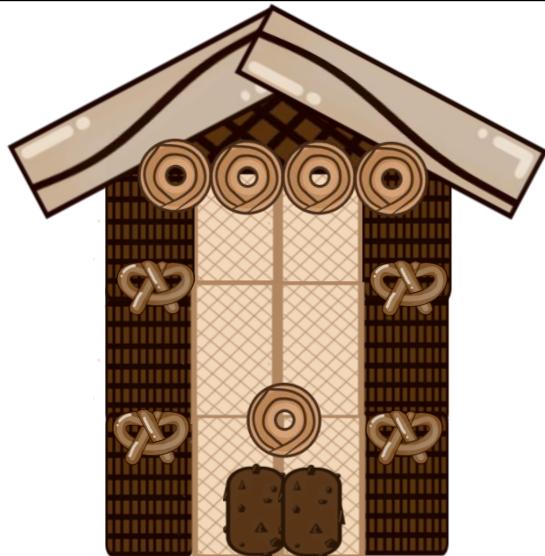
기획 의도

사용 과자 종류 수를 줄여 부담을 완화한 휴식 구간으로 설계

층수

2층

정답 스프라이트



제한 시간

40초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	체스 초코, 웨하스	체스 초코: 1번, 웨하스: 2번, 체스 초코: 2번, 웨하스: 2번, 체스 초코: 2번, 웨하스: 2번, 체스 초코: 1번
문	초코칩	2번
창문	프레첼	4번
지붕 틀	체스 초코	1번
지붕	쿠크다스	2번
데코	버터링	5번

# 13스테이지

기획 의도	사용 과자 종류 수를 줄여 부담을 완화한 휴식 구간으로 설계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

40초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	체스 초코, 웨하스	체스 초코: 4번, 웨하스: 4번, 체스 초코: 4번
문	로투스	2번
창문	프레첼	4번
지붕 틀	체스 초코	1번
지붕	퀄리 브레드 스틱	2번
데코	후렌치파이	5번

# 14스테이지

기획 의도	최종 스테이지 진입 전 플레이 숙련도를 점검하는 구간으로 설계
총수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

35초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	웨하스, 오뜨, 체스 초코	웨하스: 4번, 오뜨: 4번, 체스 초코: 4번
문	초코칩	2번
창문	체스 초코, 프레첼, 오레오	체스 초코: 2번, 프레첼: 1번, 오레오: 1번
지붕 틀	체스 초코	1번
지붕	퀼리 브레드 스틱, 쿠크다스	퀼리 브레드 스틱: 1번, 쿠크다스: 1번
데코	버터링, M&Ms, 후렌치파이	버터링: 1번, 후렌치파이: 1번, M&Ms 초록: 1번, 후렌치파이: 1번, 버터링: 1번

# 15스테이지

기획 의도	지금까지 배운 모든 요소를 짧은 시간 안에 처리하도록 설계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

30초

만점 조건

구분	과자	클릭 횟수
벽 툴	미니 오예스	6번
벽	체스 초코, 웨하스, 오뜨	체스 초코: 1번, 웨하스: 1번, 체스 초코: 1번, 오뜨: 1번, 체스 초코: 2번, 오뜨: 5번
문	로투스, 초코칩	로투스: 1번, 초코칩: 1번
창문	체스 초코, 프레첼	체스 초코: 1번, 프레첼: 1번 (2번 반복)
지붕 툴	오뜨	1번
지붕	빼빼로	2번
데코	버터링, M&Ms, 머랭	버터링: 1번, M&Ms 빨강: 1번, 초록: 1번, 머랭: 1번