



창작 게임 기획서

마녀 과자가게

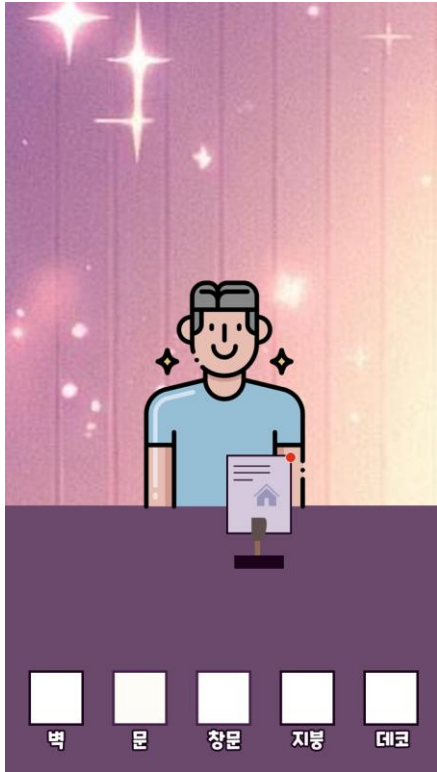
최초 작성일	최종 수정일	버전	작성자
2025-04-24	2025-04-30	1.2.0	김소현

게임 소개

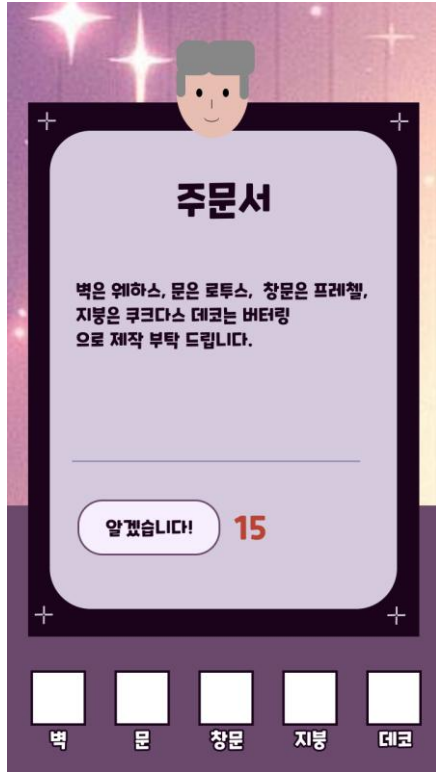
게임 명	마녀 과자가게
장르	캐주얼, 건축, 시뮬레이션
기획 의도	아기자기한 과자집을 만들어주는 꼬마 마녀 게임을 만들어 힐링을 선사해주고자 함
게임 엔진	유니티 6 (Unity 6000.0.43f1)
플랫폼	Android / IOS
그래픽 차원	2D
화면	세로형 (720*1280 기준 제작)
게임 목표	손님이 요청한 과자집 주문서를 외워 재료를 골라 순서대로 쌓고, 좋은 평가를 받자!



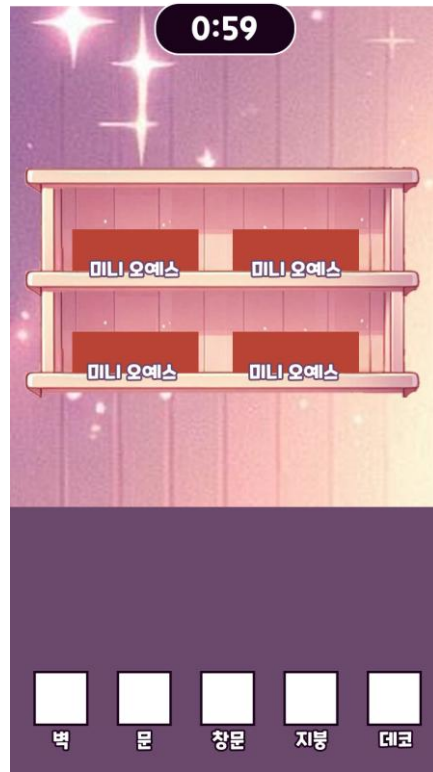
게임 방법



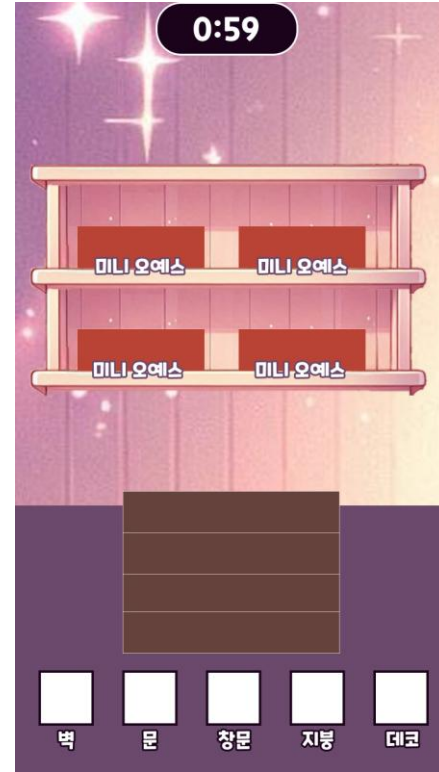
주문서를 클릭



주문서를 다 외웠으면
알겠습니다! 클릭



시작하자마자
미니 오예스를 4번 누르면

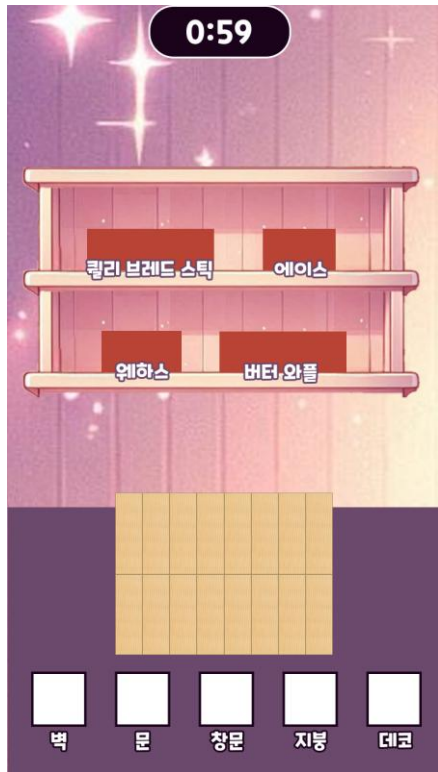


오예스 4단이 쌓이며
벽 수납장이 활성화 됨

게임 방법



벽을 누르면 벽에
붙일 수 있는 과자가 뜬



알맞은 과자를 찾아 8번 클릭
하면 문 수납장이 활성화 됨



문을 누르면 문에
붙일 수 있는 과자가 뜬



알맞은 과자를 찾아 2번 클릭
하면 창문 수납장이 활성화 됨

게임 방법



창문을 누르면 창문에
붙일 수 있는 과자가 뜬



알맞은 과자를 찾아 2번 클릭
하면 지붕 수납장이 활성화 됨

게임 방법



지붕을 누르면 지붕에
붙일 수 있는 과자가 뜬

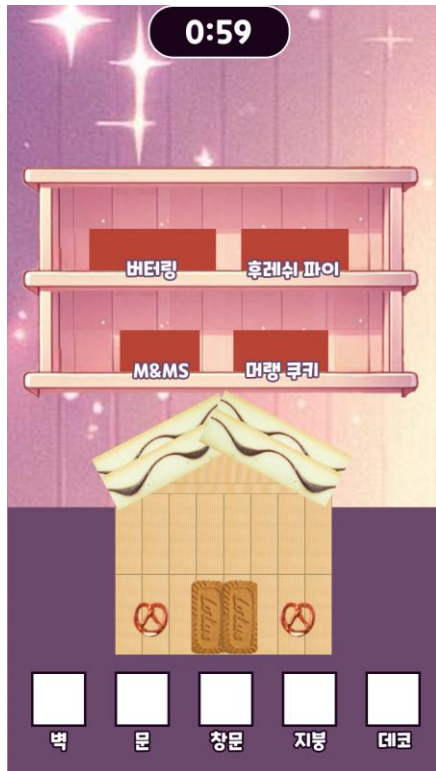


벽에 쓰였던 과자가 수납장에
뜨는데(벽지붕) 1번 클릭하고

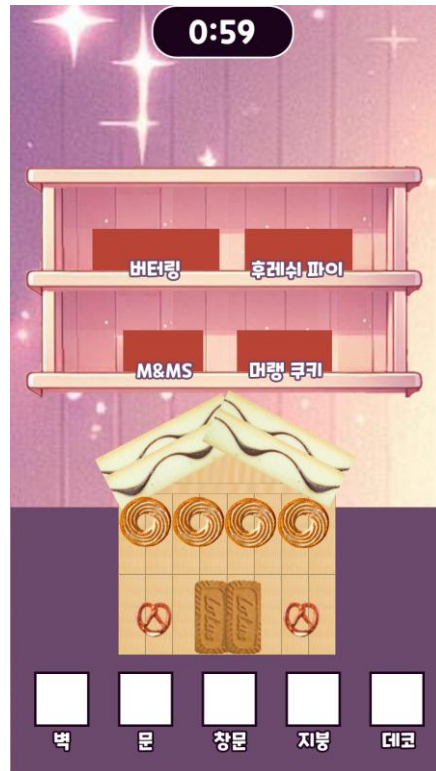


사이드 지붕을 2번 클릭하면
데코가 활성화 됨

게임 방법



데코를 누르면 집을
꾸밀 수 있는 과자가 뜬



알맞은 과자를 찾아
4번의 클릭을 마치고



제출하기를 누른다.

주요 시스템

UI 활성화 시스템

특정 클릭 수에 맞게 과자를 눌러 쌓아야 UI가 활성화되는 시스템

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



벽
문
창문
지붕
데코

4번
8번
2번
2번
★ 벽지붕 1번, 사이드 지붕 2번
4번

점수 차감 시스템

손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수 차감하는 시스템

기본점수 : 100

- ✓ 벽 하나 당 2.5점 감점
- ✓ 문 하나 당 10점 감점
- ✓ 창문 하나 당 5점 감점
- ✓ 지붕 하나 당 10점 감점
- ✓ 데코 하나 당 3.5점 감점

(다 틀리면 -20점)
(다 틀리면 -20점)
(다 틀리면 -10점)
(다 틀리면 -30점)
(다 틀리면 -14점)


다 틀리면 6점 (낙담하지 않도록 기본 점수 6점 부여)
클리어 커트라인 80점을 넘으면 2번째 손님 입장

시스템 규칙



게임 규칙	
항목	내용
도안 출력	손님이 들어오면 주문서가 15초동안 출력된다. (카운트 다운은 레벨디자인으로 인해 변동 될 수 있음)
규칙	오예스 쌓기 -> 벽 -> 문 -> 창문 -> 지붕 -> 데코 순서로 진행해야 한다. 조건을 완성해야 하나 씩 비활성화가 풀리며 진행할 수 있게 된다.
완성체 기준	오예스 4번, (각각 수납장에 들어있는 과자)벽 8번, 문 1번, 창문 2번, 지붕 : 벽에 쓰였던 과자 1번, 지붕 과자 2번, 데코 1번을 눌러야 완성체가 되어 제출할 수 있다.
수납장	수납장의 초기값은 미니 오예스가 들어있는 수납장이다. 벽, 문, 창문, 지붕, 데코에 따라 그에 맞게 수납장에 들어있는 과자 UI 변경된다. * 처음 외에는 오예스 수납장 안뜸
데코	데코는 최대 4개 사용 가능하다.
잘못 눌렀을 경우	다른 과자를 누르면 덮어쓰기가 된다. 단 1개만 덮어쓴 상태이기 때문에 완성체 기준에 따른 횟수를 클릭해줘야 한다. (안 그러면 점수 차감)
점수	손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수를 차감 기본점수 : 100 <div><div>✓ 벽 하나 당 2.5점 감점</div><div>(다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 문 하나 당 10점 감점</div><div>(다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 창문 하나 당 5점 감점</div><div>(다 틀리면 -10점)</div><div>✓ 지붕 하나 당 10점 감점</div><div>(다 틀리면 -30점)</div><div>✓ 데코 하나 당 3.5점 감점</div><div>(다 틀리면 -14점)</div></div> * 플레이어가 낙담 안하도록 기본 점수 6점 제공

시스템 규칙



■ 벽

■ 문

■ 창문

■ 지붕

△ 벽지붕

M&MS

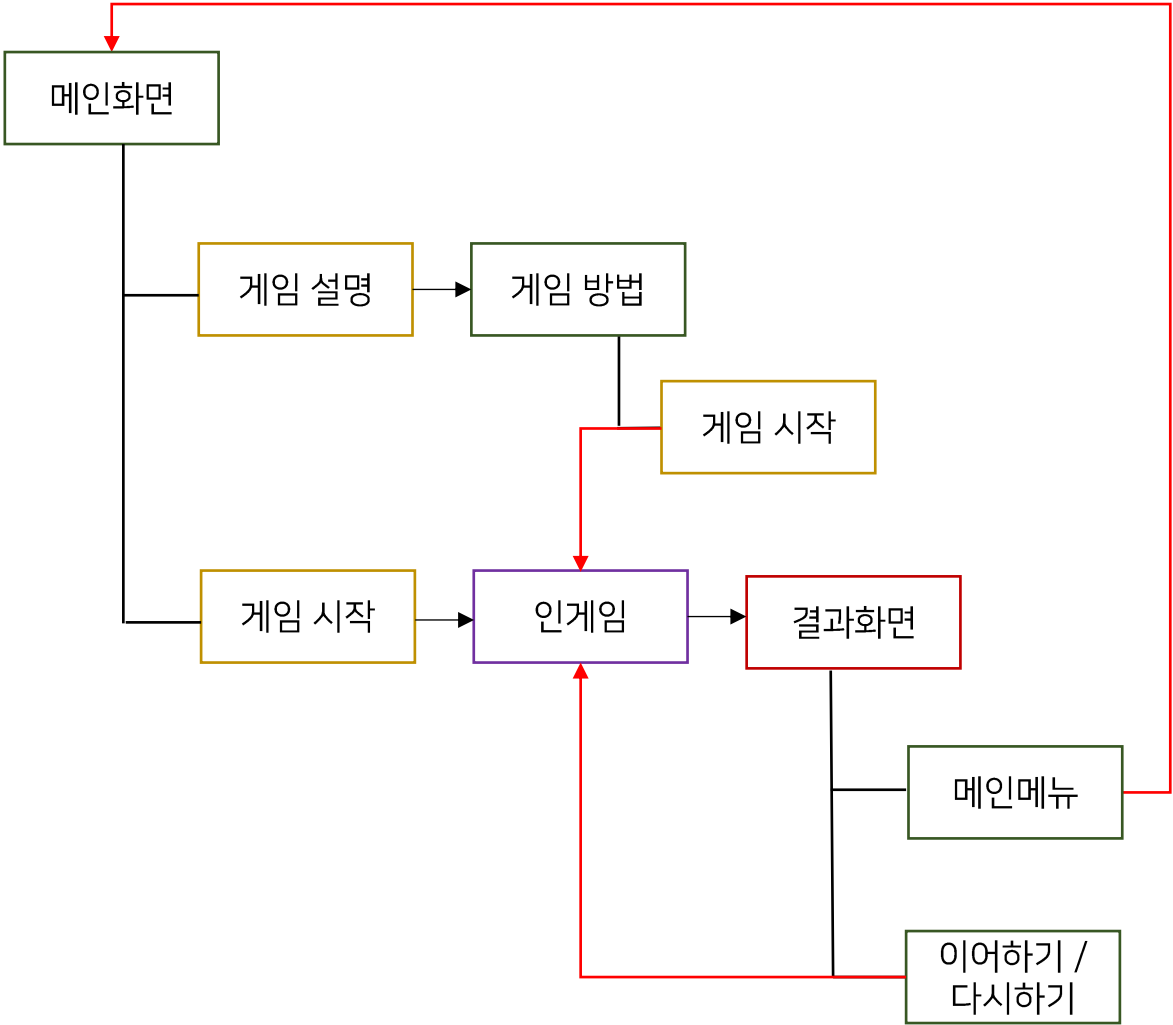
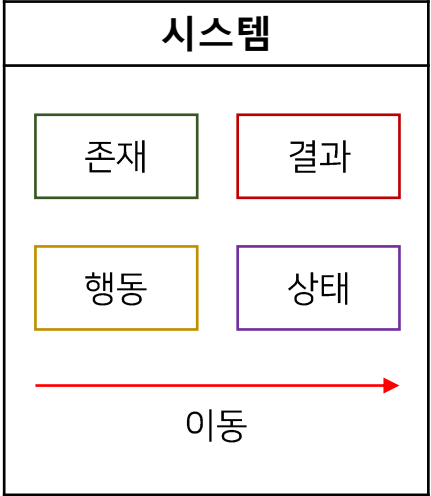
머랭 쿠키

버터링

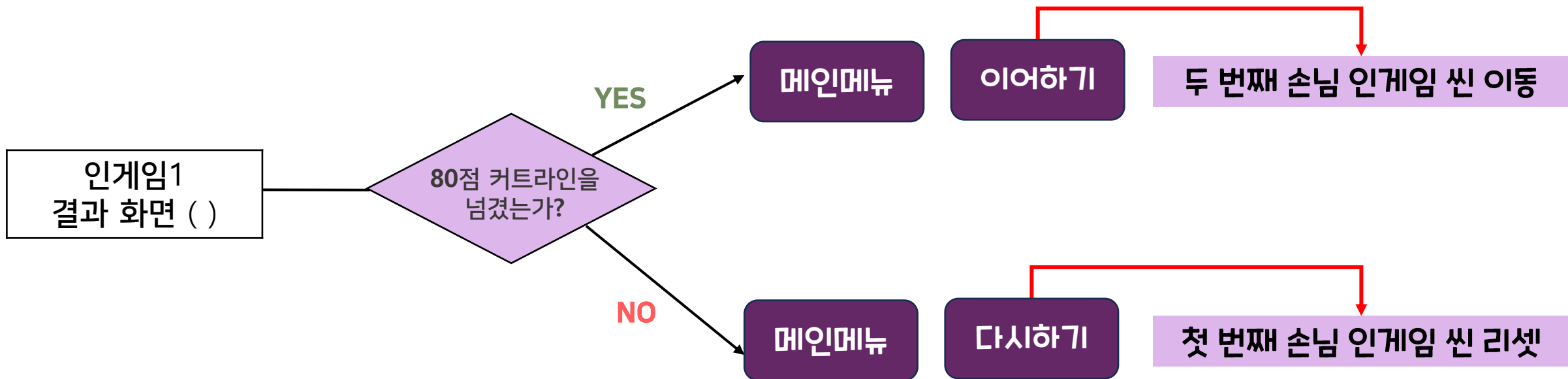
후레쉬파이

게임 규칙	
항목	내용
설치 규칙	<div>◆ 벽 틀 : 아래에서 위 순으로 설치</div> <div>◆ 벽 : 선택한 과자를 위에서 오른쪽 순으로 설치 (보이는 건 앞 뿐이니 클릭으로 카운트)</div> <div>◆ 문 : 선택한 과자를 문 위치에 왼, 오른쪽 순으로 설치</div> <div>◆ 창문 : 선택한 과자를 왼, 오른쪽 순으로 설치</div> <div>◆ 지붕 : 선택한 과자를 왼, 오른쪽 순으로 설치</div> <div>◆ 데코 : 선택한 데코 순으로 설치 (2,3,4,1 순서)</div> <div>* 한번에 설치를 맞추지 못하면 설치 규칙 순서를 꼬아 설치 헛갈리게 함</div>
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	<div>손님이 요청했던 과자집대로 60초 만에 건축해야 한다.</div> <div>완성체를 만들면 제출하기 버튼이 뜨는데 그걸 클릭하면 결과화면 창으로 넘어간다.</div> <div>* 제출하기 버튼을 누르기 전까지 활성화 된 수납장에서 과자를 클릭해서 수정할 수 있다.</div> <div>* 제한 시간이 끝났을 경우, 강제로 결과화면으로 넘어간다.</div>

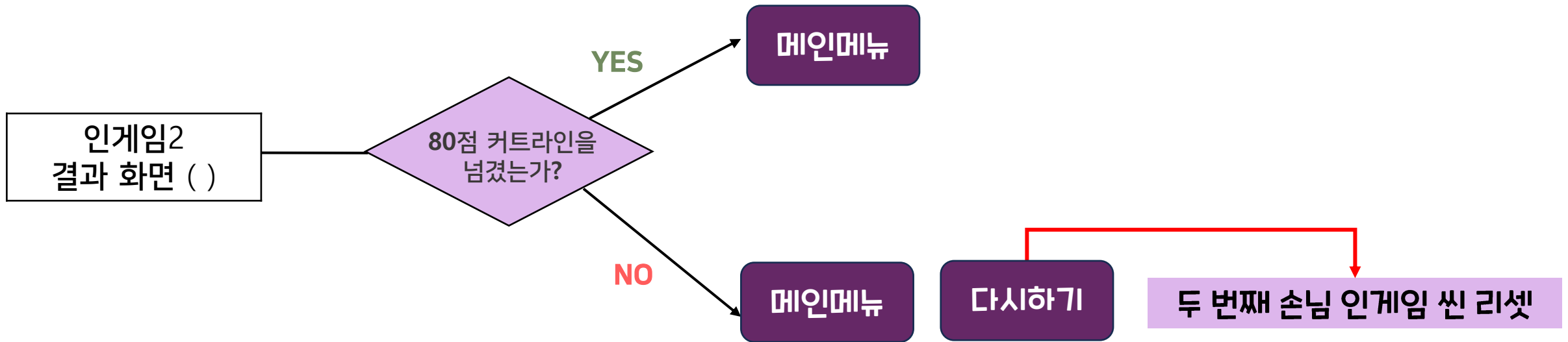
전체 구조도



결과화면 플로우차트



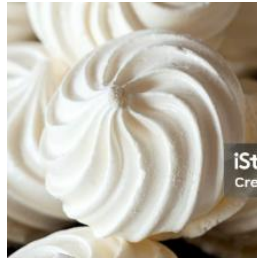
결과화면 플로우차트



수납장 별 과자 리스트

벽 틈	미니 오예스
벽	웨하스, 에이스, 오프, 체크스 초코
문	로투스, 초코칩 쿠키, 웨하스
창문	프레첼, 오레오, 체크스 초코
지붕	배배배로, 쿠키다스, 킬리 브레드 스틱, (벽에 사용했던 과자)
데코	M&Ms, 머랭 쿠키, 버터링, 후레쉬파이

설치되는 과자 레퍼런스



설치되는 과자 레퍼런스



(기초 지붕 모양)

벽에 있는 과자들은 지붕을 쌓기 위한
기초 모양 시점 필요

