














# 마녀 과자가게

창작 게임

1차 작성일	최종 수정일	버전	작성자
2025-04-24 2025-05-01	2025-12-26	1.0	김소현

# 목차

	게임 소개 -----	<u>3</u>
	게임 진행 흐름 -----	<u>6</u>
	주요 시스템 -----	<u>8</u>
	시스템 규칙 -----	<u>9</u>
	게임 진행 규칙 -----	<u>10</u>
	인게임 UI 와이어프레임 -----	<u>12</u>
	전체 구조도 -----	<u>13</u>
	결과화면 플로우차트 -----	<u>14</u>
	수납장 별 과자 리스트 -----	<u>15</u>
	스테이지 개요 및 설계 -----	<u>16</u>
	1~15 스테이지 레벨디자인 -----	<u>17</u>

# 게임 소개

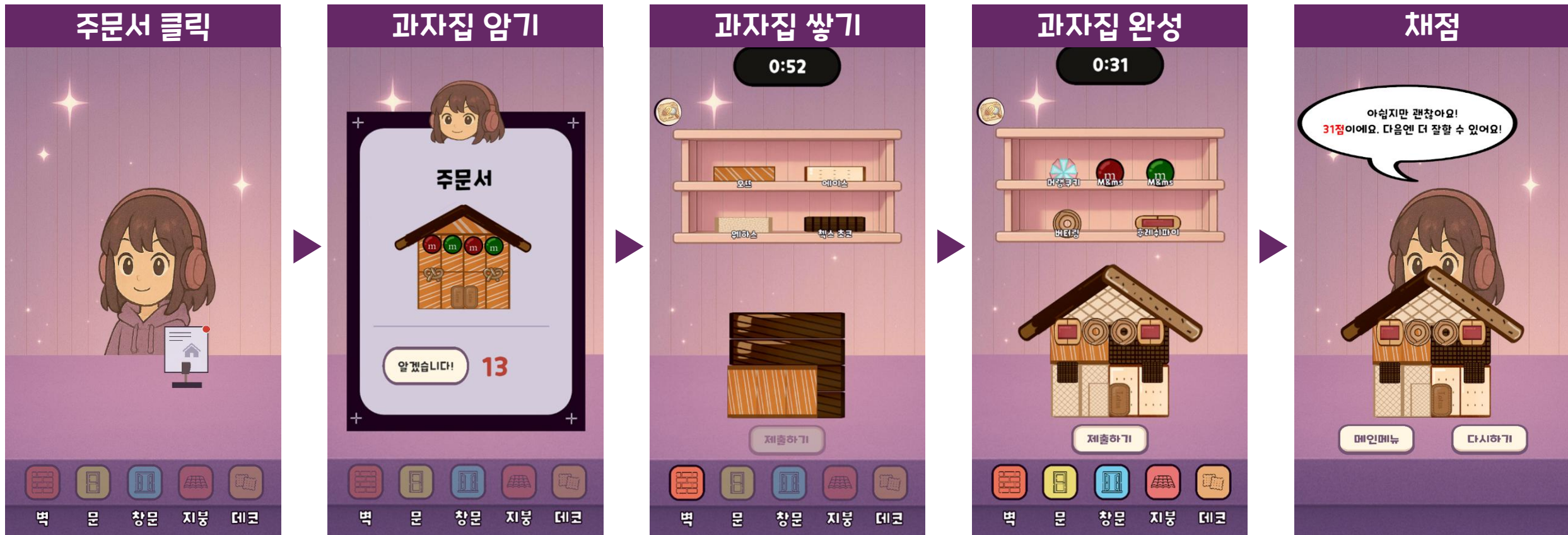
게임 명	마녀 과자가게
장르	캐주얼, 건축, 시뮬레이션
기획 의도	손님의 주문에 맞춰 아기자기한 과자집을 만드는 꼬마 마녀 게임을 통해 기억력 향상을 지원
게임 엔진	유니티 6 (Unity 6000.0.43f1)
플랫폼	Android / IOS
그래픽 차원	2D
화면	세로형 (720*1280 기준 제작)
게임 목표	손님이 요청한 과자집 주문서를 외워 재료를 골라 순서대로 쌓고, 좋은 평가를 받자!
한 줄 소개	마녀의 과자가게에서 주문서를 보고 제한 시간 안에 과자로 집을 조립하는 퍼즐 게임





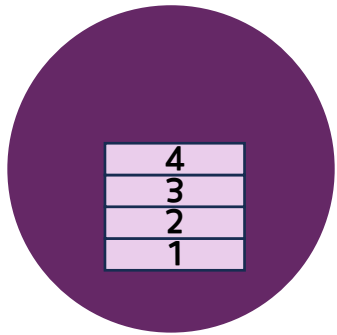
# 게임 소개 - 플레이 흐름

◆ 본 게임은 제한된 과자 선택지를 순서에 따라 배치해 정답 구조를 완성하는 퍼즐 게임이다.

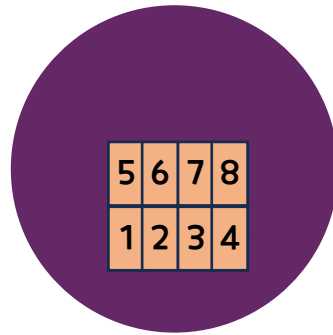


# 게임 소개 - 과자집 쌓는 방법

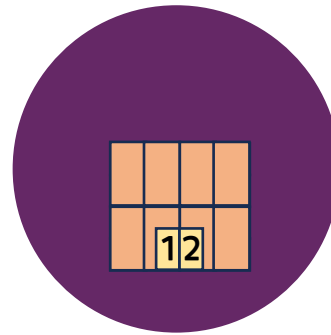
\* 숫자는 쌓아지는 순서를 뜻함



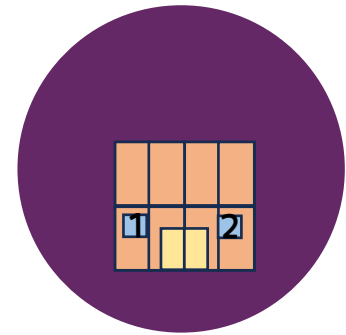
1. 벽틀 쌓기



2. 벽 붙이기



3. 문 붙이기



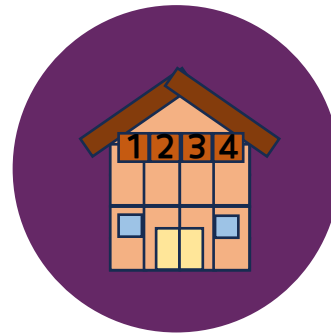
4. 창문 붙이기



5. 지붕 틀 쌓기



6. 지붕 쌓기



7. 데코 꾸미기



8. 제출하기

# 게임 진행 흐름

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

단계	총 클릭 횟수	결과
벽 틀	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
벽 틀	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 활성화되는 시스템

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



벽틀  
벽  
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

 정답과 일치하지 않을 때마다 점수 차감하는 시스템

기본점수 : 100

1층 과자집

최종 점수 = 100 - (벽 오답 수 × 2.5) - (문 오답 수 × 10) - (창문 오답 수 × 5) - (지붕 오답 수 × 10) - (데코 오답 수 × 3.5)

2층 과자집

최종 점수 = 100 - (벽 오답 수 × 2.5) - (문 오답 수 × 10) - (창문 오답 수 × 5) - (지붕 오답 수 × 10) - (데코 오답 수 × 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 하나 씩 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 : 벽에 쓰였던 과자 1번, 지붕 과자 2번, 데코 4번을 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
잘못 눌렀을 경우	다른 과자를 누르면 덮어쓰기가 된다. 단 17개만 덮어쓴 상태이기 때문에 완성체 기준에 따른 횟수를 클릭해줘야 한다. (안 그러면 점수 차감)
점수	<div>손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수를 차감</div> <div>기본점수 : 100</div> <div><div><div>1층 집</div><div><div>✓ 벽 하나 당 2.5점 감점 (다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 문 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 창문 하나 당 5점 감점 (다 틀리면 -10점)</div><div>✓ 지붕 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -30점)</div><div>✓ 데코 하나 당 3.5점 감점 (다 틀리면 -14점)</div><div>* 플레이어가 낙담 하지 않도록 기본 점수 6점 제공</div></div><div>2층 집</div><div><div>✓ 벽 하나 당 2.5점 감점 (다 틀리면 -15점)</div><div>✓ 문 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 창문 하나 당 5점 감점 (다 틀리면 -20점)</div><div>✓ 지붕 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -30점)</div><div>✓ 데코 하나 당 3점 감점 (다 틀리면 -15점)</div></div></div></div>
클리어 실패 시	클리어 실패한 경우, 실패한 해당 스테이지부터 시작한다. * 재접속 및 재시작도 동일

# 게임 진행 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 오른 순으로 설치 (보이는 건 앞 뿐이니 클릭으로 카운트)</div> <div>◆ 문 : 선택한 과자를 문 위치에 왼, 오른 순으로 설치</div> <div>◆ 창문 : 선택한 과자를 왼, 오른 순으로 설치</div> <div>◆ 지붕 : 선택한 과자를 왼, 오른 순으로 설치</div> <div>◆ 데코 : 선택한 데코 순으로 설치</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. * 스테이지마다 제한 시간 다르니 <a href="#">페이지</a> 참고</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>

# 게임 진행 규칙



벽

문

창문

지붕

벽지붕

M&Ms

머랭 쿠키

버터링

후레쉬파이

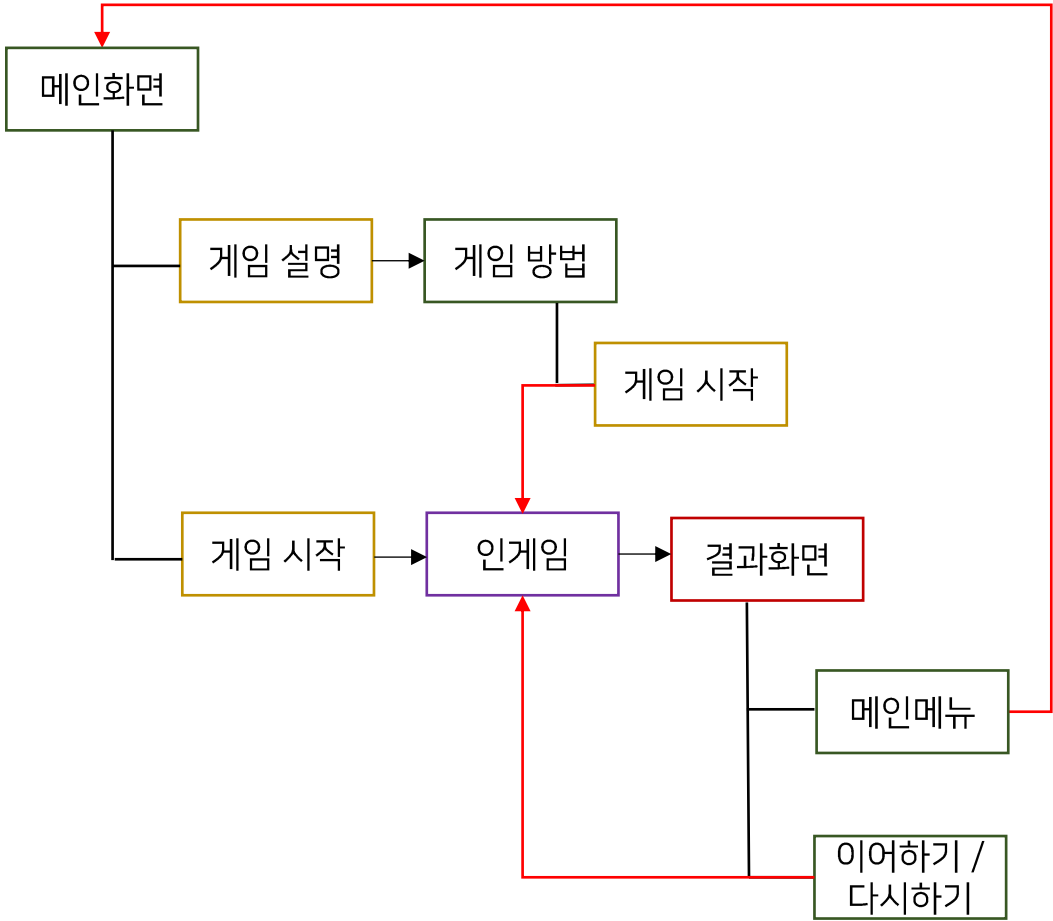
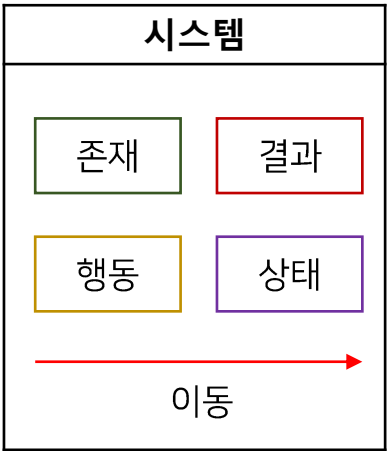
게임 규칙	
항목	내용
2층 집 설치 규칙	1층부터 2층을 꾸며야 다음 수납장이 활성화되는 방식이다. * 설치 방식은 동일하지만 1층부터 2층까지 순차적으로 설치되는 방식임
지붕 틀	2층 집은 9번째 사용한 과자 기준으로 과자가 뜯는다.

# 인게임 UI 와이어프레임



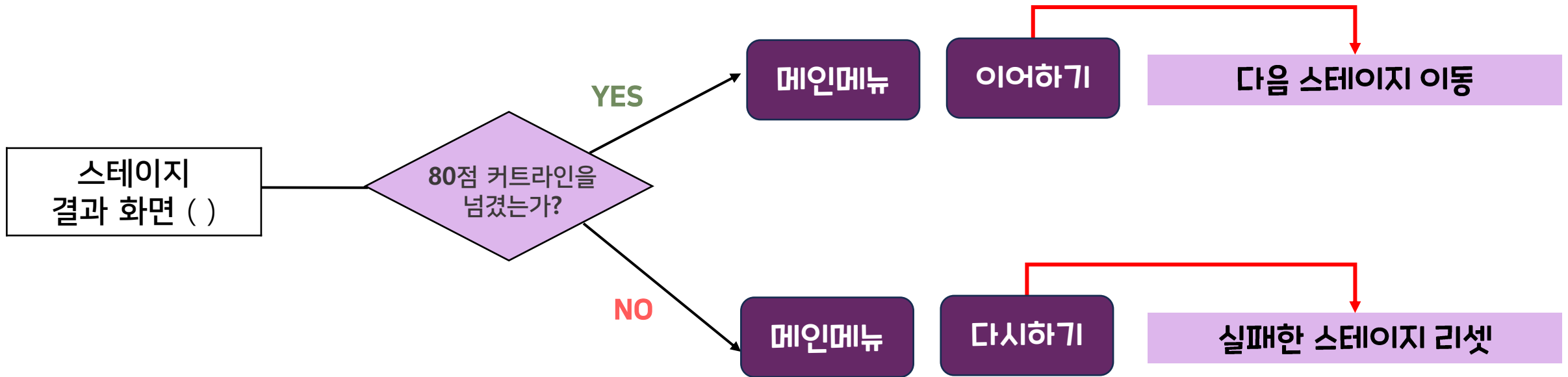
번호	이름	유형	설명
1	타이머	Int	스테이지마다 존재하는 제한 시간을 카운트 다운한다.
2	패널티	Text	힌트를 사용할 시, 제한 시간 3초가 감소하는 텍스트를 출력한다.
3	힌트	Button	힌트 버튼을 클릭하면 3초 간 힌트가 출력되지만, 제한 시간이 3초 감소한다. * 해당 스테이지의 정답 스프라이트를 3초 간 출력 (기존 주문서 출력)
4	과자 수납장	Button	과자 UI를 선택해서 과자를 쌓을 수 있다.
5	과자집	Image	선택한 과자에 따라 벽, 문, 창문 등의 위치에 다른 스프라이트가 적용된다.
6	제출하기	Button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

# 전체 구조도





# 결과화면 플로우차트

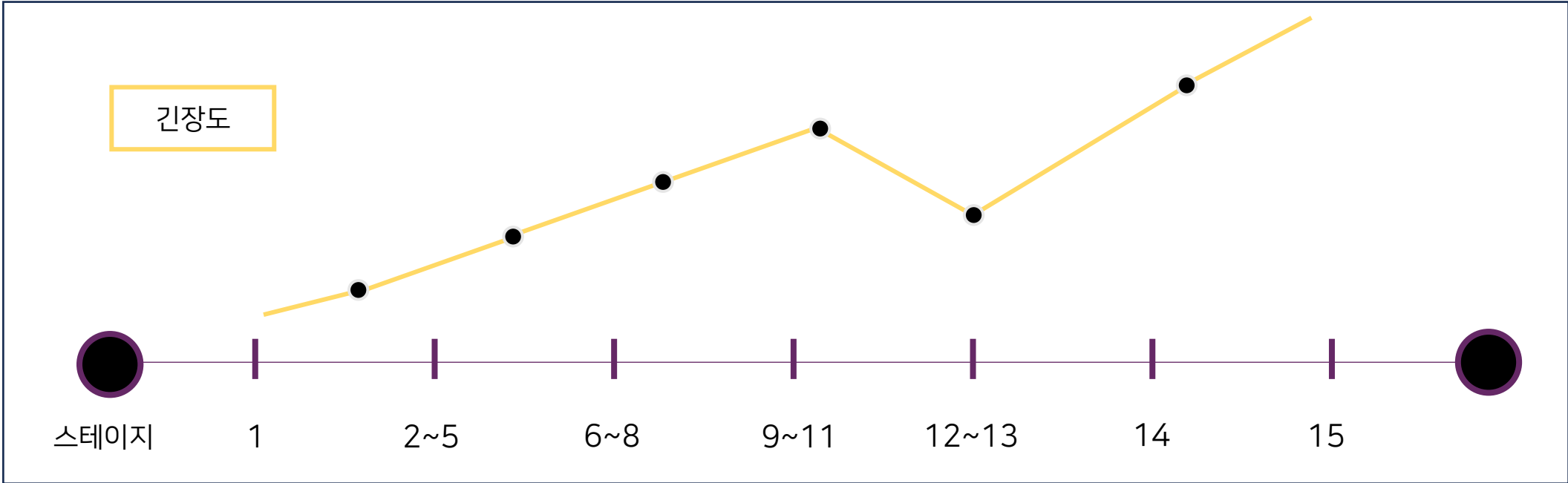


# 수납장 별 과자 리스트

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) EX) 벽 수납장에서 웨하스 과자를 최초로 사용했다면 웨하스 과자가 됨
데코	M&Ms, 머랭 쿠키, 버터링, 후레쉬파이

# 스태이지 개요 및 설계

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



스태이지	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, 3: 다소 많이 긴장됨, 3.5: 매우 긴장됨

# 1스태이지

기획 의도	과자 선택지가 최소화된 상태에서 기본 조립 흐름을 처음 경험하는 단계
층수	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	배배배로	2번
데코	M&Ms	빨강: 1번, 초록 1번, 빨강: 1번, 초록 1번

# 2스테이지

기획 의도	벽 과자 선택지가 늘어나며 동일한 구조 안에서 선택 실수를 처음 유도하는 단계
층수	1층

정답 스프라이트

제한 시간

60초

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



# 3스태이지

기획 의도	기존 설치 순서를 유지한 채 벽과 문 조합을 변경해, 과자 선택 실수를 유도하는 단계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

60초

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

# 4스테이지

기획 의도	기존 구조를 유지한 채 데코 조합이 변경되어 동시에 고려해야 할 정보량이 증가하는 단계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

55초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	웨하스, ček스 초코	웨하스: 1번, çek스 초코: 2번, 웨하스: 2번, çek스 초코: 2번, 웨하스: 1번
문	초코칩	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	웨하스	1번
지붕	쿠키다스	2번
데코	M&Ms	빨강: 2번, 초록 2번

# 5스테이지

기획 의도	과자 종류는 유지하면서 조합 배치를 변화시켜 기억 부담을 높이는 단계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

55초

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

# 6스테이지

기획 의도	과자 조합 배치를 변화시키고 제한 시간을 줄여 부담을 높이는 단계
층수	1층

정답 스프라이트



제한 시간

50초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	4번
벽	에이스, чекс 초코	에이스: 1번, 체크스 초코: 2번, 에이스: 1번, 체크스 초코: 1번, 에이스: 2번, 체크스 초코: 1번
문	위하스	2번
창문	오레오	2번
지붕 틀	에이스	1번
지붕	배배배로	2번
데코	머랭, 버터링	머랭: 1번, 버터링 2번, 머랭: 1번

# 7스태이지

기획 의도	벽에 혼합 과자 조합이 적용되어 단일 선택이 아닌 조합 판단을 요구하는 단계
층수	1층

정답 스프라이트

제한 시간

45초

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



## 8스튜디오

기획 의도	혼합 벽 구조를 유지한 채 전체 정보량이 최대치에 도달하는 1층 마무리 단계
층수	1층

## 정답 스프라이트



## 제한 시간

40초

## 만점 조건

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

# 9스টে이지

기획 의도	2층 구조가 처음 등장해 공간 인식과 조립 순서를 새롭게 학습하는 단계
층수	2층

정답 스프라이트

제한 시간

50초

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	배배배로	2번
데코	버터링, M&Ms	버터링: 1번, M&Ms 빨강: 1번, 초록 1번, 빨강: 1번, 초록 1번

# 10스테이지

기획 의도	1층과 2층에 서로 다른 과자 조건을 적용해 정보 분리 판단을 요구하는 단계
층수	2층

정답 스프라이트

제한 시간
45초

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

# 11스টে이지

기획 의도	층 구조와 혼합 조합이 함께 작용해 기억해야 할 정보량이 크게 증가하는 단계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

45초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	오뜨, 체크스 초코	체크스 초코: 4번, 오뜨, 1번 체크스 초코: 2번, 오뜨, 2번 체크스 초코: 2번, 오뜨, 1번
문	초코칩, 로투스	초코칩: 1번, 로투스: 1번
창문	오레오	4번
지붕 틀	배배배로, 퀵리 브레드 스틱	배배배로: 1번, 퀵리 브레드 스틱: 1번
지붕	오뜨	1번
데코	후렌치파이, 버터링	후렌치파이: 2번, 버터링 2번

# 12스테이지

기획 의도	구조는 유지하되 사용 과자 종류를 줄여 정보량을 일시적으로 낮춘 단계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

40초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 틀	미니 오예스	6번
벽	체크 초코, 위하스	체크 초코: 1번, 위하스: 2번, 체크 초코: 2번, 위하스: 2번, 체크 초코: 2번, 위하스: 2번, 체크 초코: 1번
문	초코칩	2번
창문	프레첼	4번
지붕 틀	체크 초코	1번
지붕	쿠키다스	2번
데코	버터링	5번

# 13스테이지

기획 의도	안정된 조합 구성으로 플레이 흐름을 정리하는 단계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간
40초

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

# 14스테이지

기획 의도	혼합 조합과 층 분리가 동시에 적용되어 판단 난이도가 최고조에 이르는 단계
층수	2층

정답 스프라이트



제한 시간

35초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 툄	미니 오예스	6번
벽	웨하스, 오뜨, 체크스 초코	웨하스: 4번, 오뜨: 4번, 체크스 초코: 4번
문	초코칩	2번
창문	체크스 초코, 프레첼, 오레오	체크스 초코: 2번, 프레첼: 1번, 오레오: 1번
지붕 툄	체크스 초코	1번
지붕	퀵리 브레드 스틱, 쿠키다스	퀵리 브레드 스틱: 1번, 쿠키다스: 1번
데코	버터링, M&Ms, 후렌치파이	버터링: 1번, 후렌치파이: 1번, M&Ms 초록: 1번, 후렌치파이: 1번, 버터링: 1번

# 15스태이지

기획 의도	지금까지 등장한 모든 조합 조건을 한 번에 요구하는 최종 단계
층수	2층

## 정답 스프라이트



## 제한 시간

30초

## 만점 조건

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