



마녀 과자가게

창작 게임

최초 작성일	최종 수정일	버전	작성자
2025-04-24	2025-12-01	1.3.0	김소현

목차

	게임 소개	3
	게임 진행 흐름	4
	주요 시스템	6
	시스템 규칙	7
	게임 진행 규칙	8
	인게임 UI 와이어프레임	10
	전체 구조도	11
	결과화면 플로우차트	12
	수납장 별 과자 리스트	14
	스테이지 개요 및 설계	15
	1~15 스테이지 레벨디자인	16

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	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)

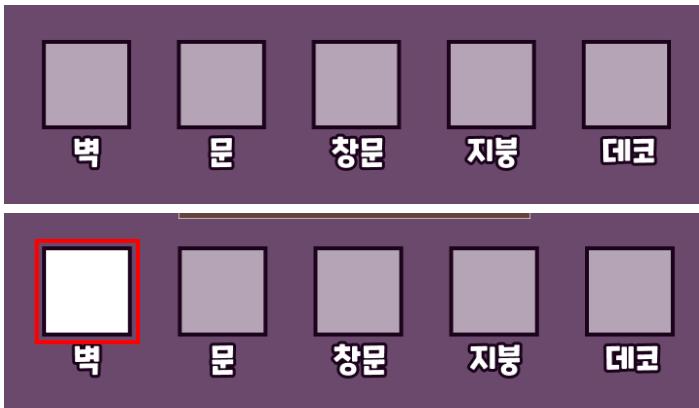
단계	클릭 횟수	결과
미니 오예스	8번	벽 수납장 활성화
벽	12번	문 수납장 활성화
문	2번	창문 수납장 활성화
창문	4번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕 틀	1번	지붕 틀 수납장 활성화
지붕	2번	데코 수납장 활성화
데코	8번	완성 및 제출

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



벽틀 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

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 = $100 - (1\text{층 벽 오답 수} \times 2.5) - (1\text{층 창문 오답 수} \times 5) - (1\text{층 데코 오답 수} \times 3.5) - (2\text{층 벽 오답 수} \times 3.5) - (2\text{층 창문 오답 수} \times 7) - (2\text{층 지붕 오답 수} \times 15) - (2\text{층 데코 오답 수} \times 4.5)$

* 다 틀리면 6점 (낙담하지 않도록 기본 점수 6점 부여)

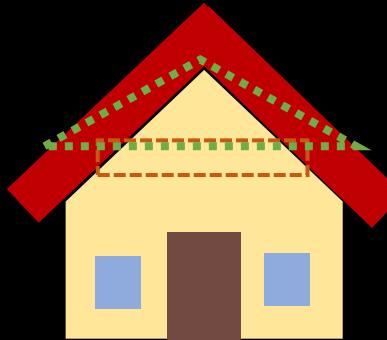
✓ 최종 점수 ≥ 80점 → 다음 손님 등장

✓ 최종 점수 < 80점 → 같은 손님으로 다시 플레이

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 : 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 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>기본점수 : 100</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 벽 하나 당 2.5점 감점 (다 틀리면 -20점) ✓ 문 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -20점) ✓ 창문 하나 당 5점 감점 (다 틀리면 -10점) ✓ 지붕 하나 당 10점 감점 (다 틀리면 -30점) ✓ 데코 하나 당 3.5점 감점 (다 틀리면 -14점) <p>* 플레이어가 낙담 하지 않도록 기본 점수 6점 제공</p>
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">◆ 벽 틀 : 아래에서 위 순으로 설치◆ 벽 : 선택한 과자를 윈에서 오른 순으로 설치 (보이는 건 앞 뿐이니 클릭으로 카운트)◆ 문 : 선택한 과자를 문 위치에 윈, 오른 순으로 설치◆ 창문 : 선택한 과자를 윈, 오른 순으로 설치◆ 지붕 : 선택한 과자를 윈, 오른 순으로 설치◆ 데코 : 선택한 데코 순으로 설치
생성 위치	각각 특정 위치가 정해져 있음 (윗 그림 참조)
꽉막이 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 페이지 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

인게임 UI 와이어프레임

힌트

타이머

과자 수납장

과자집

제출하기

벽

문

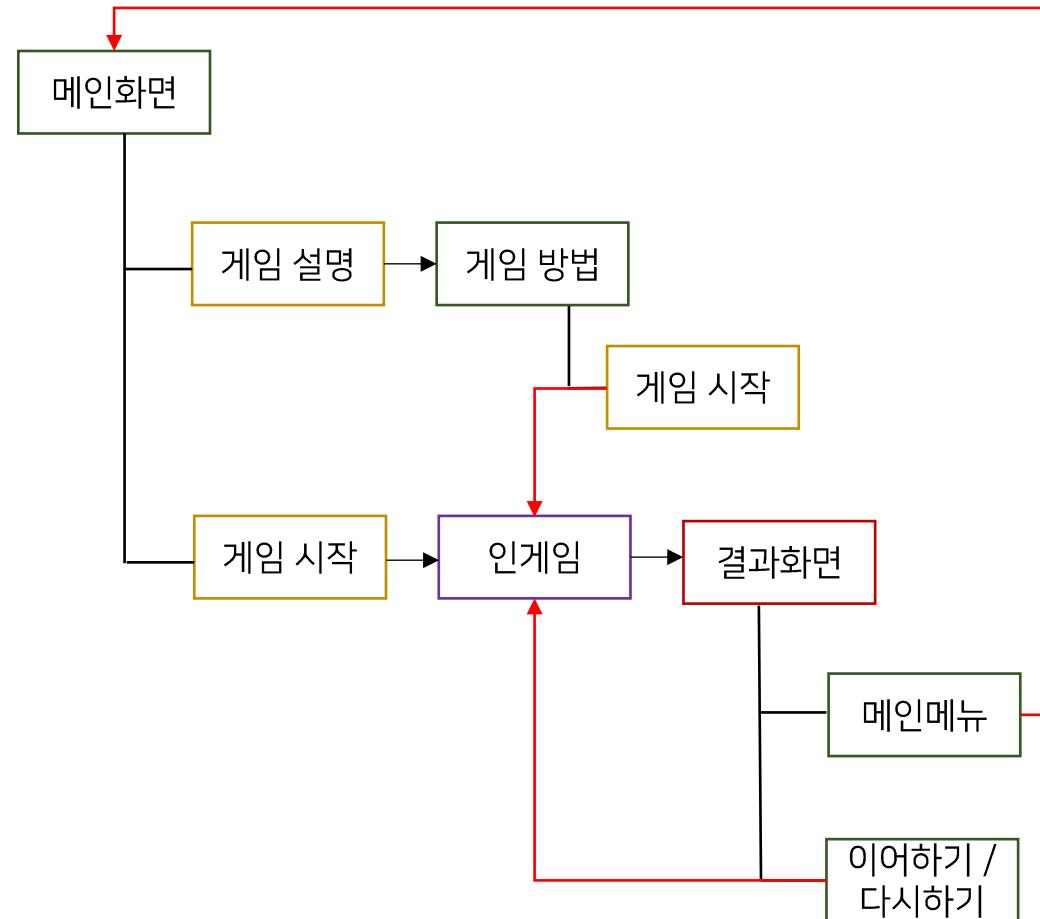
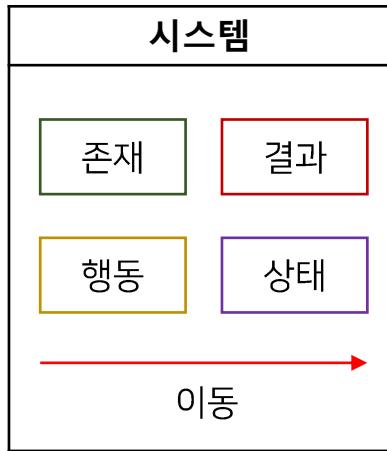
창문

지붕

데코

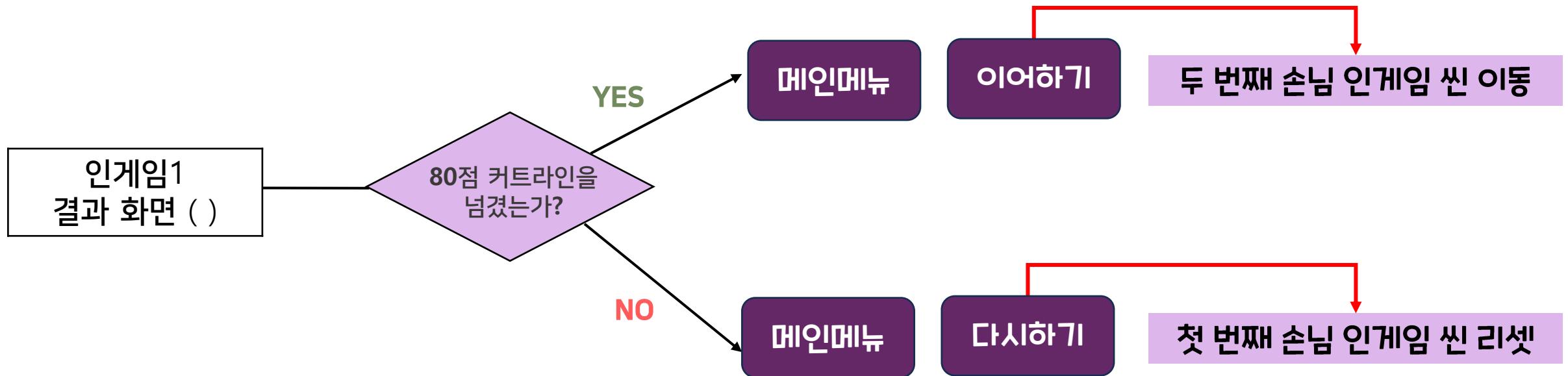
번호	이름	유형	설명
1	타이머	Int	스테이지마다 존재하는 제한 시간을 카운트 다운한다.
2	힌트	Button	힌트 버튼을 클릭하면 3초 간 힌트가 출력되지만, 제한 시간이 3초 감소한다. * 해당 스테이지의 정답 스프라이트를 3초 간 출력
3	과자 수납장	Button	과자 UI를 선택해서 과자를 쌓을 수 있다.
4	과자집	Image	선택한 과자에 따라 벽, 문, 창문 등의 위치에 다른 스프라이트가 적용된다.
5	제출하기	Button	초기값은 비활성화 상태지만 완성체가 되면 제출하기 버튼이 활성화 된다.
6	벽	Button	벽에 꾸밀 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

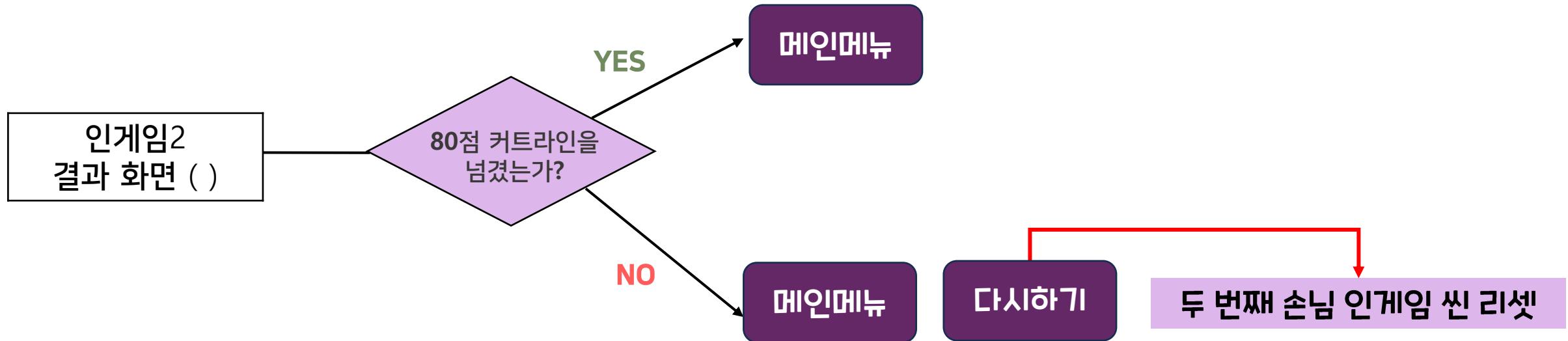


프로토타입 : <https://www.figma.com/proto/8fzZC5KD8P8D3azaAB5J8z/%EB%A7%88%EB%85%80-%EA%B3%BC%EC%9E%90%EA%B0%80%EA%B2%8C?node-id=0-1&t=XepAY6v2ltOrnUST-1>

결과화면 플로우차트



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) 벽을 웨하스 과자를 기반으로 만들었다면 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 제작함
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	빼빼로	2번
데코	M&m	4번

2스테이지

3스테이지

4스테이지

5스테이지

6스테이지

7스테이지

8스테이지

9스테이지

10스테이지

11스테이지

12스테이지

13스테이지

14스테이지

15스테이지