





# 마녀 과자가게

창작 게임

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

# 목차

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



# 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 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

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

\* 다 틀리면 6점 (낙담하지 않도록 기본 점수 6점 부여)

- ✓ 최종 점수  $\geq 80$ 점 → 다음 손님 등장
- ✓ 최종 점수  $< 80$ 점 → 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 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	손님이 원하는 과자가 아닐 때마다 점수를 차감  기본점수 : 100  ✓ 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) * 플레이어가 낙담 하지 않도록 기본 점수 6점 제공
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

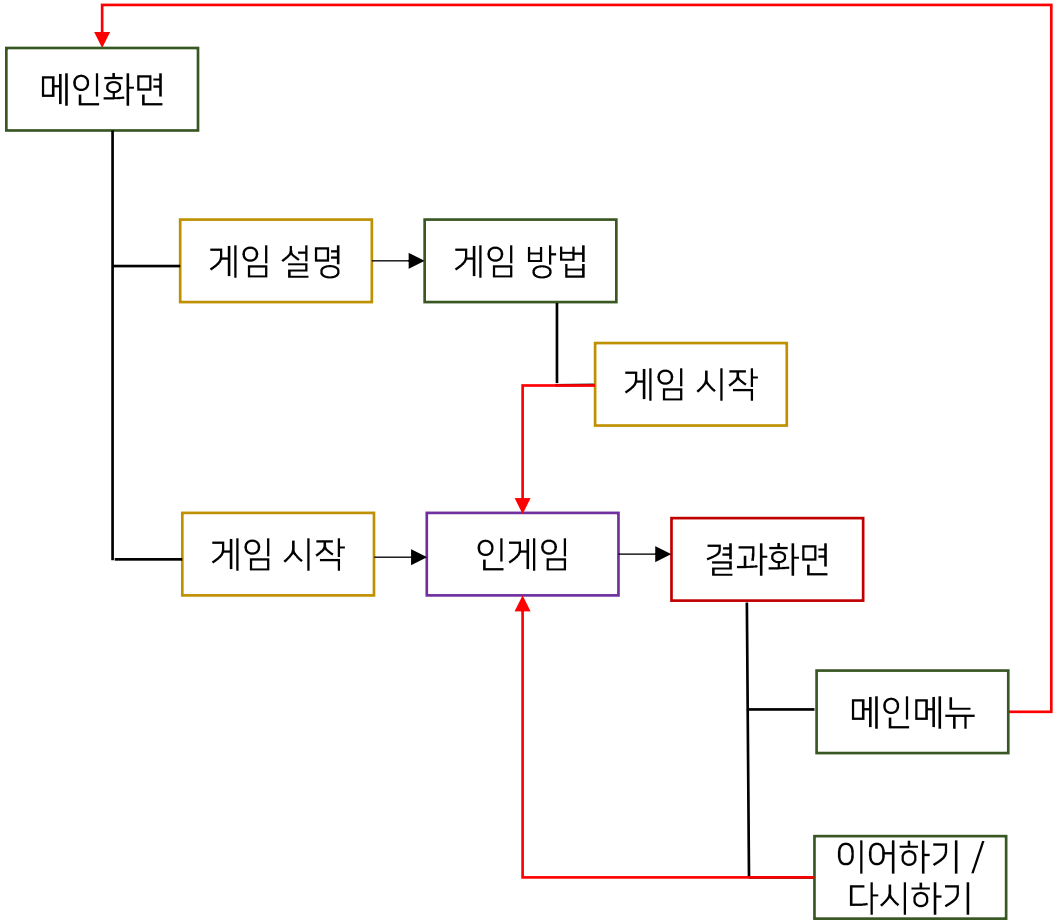
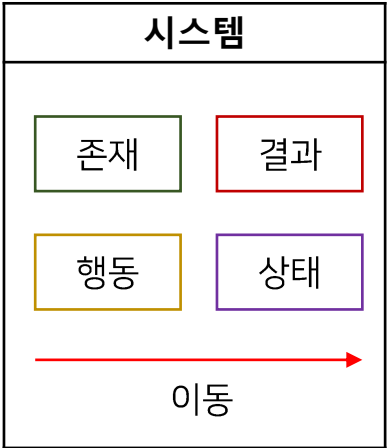
게임 규칙	
항목	내용
2층 집 설치 규칙	1층부터 2층을 꾸며야 다음 수납장이 활성화되는 방식이다. * 설치 방식은 동일하지만 1층부터 2층까지 순차적으로 설치되는 방식임

# 인게임 UI

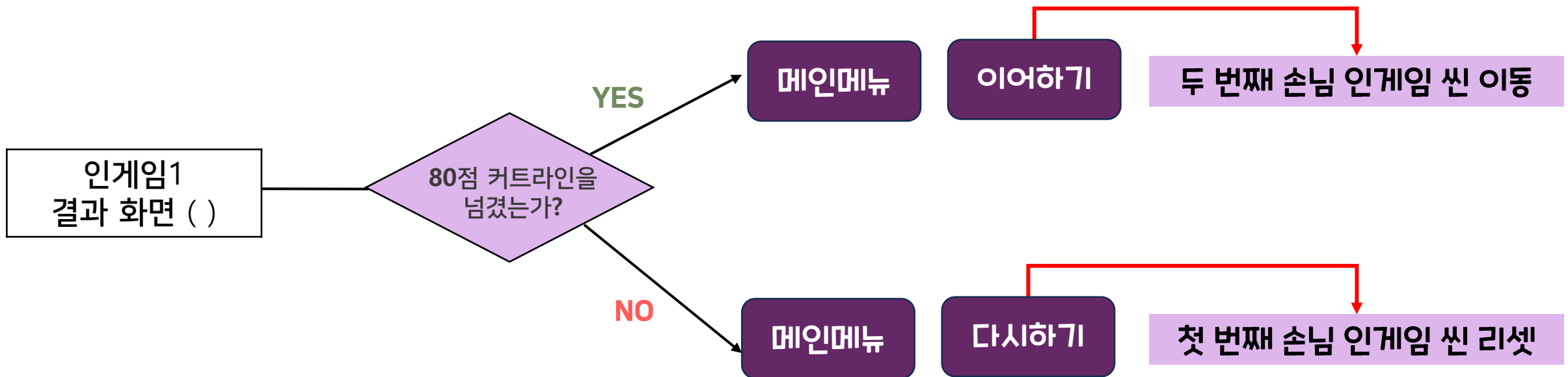
번호	이름	유형	설명
1			
2			

번호	비고
1	
2	

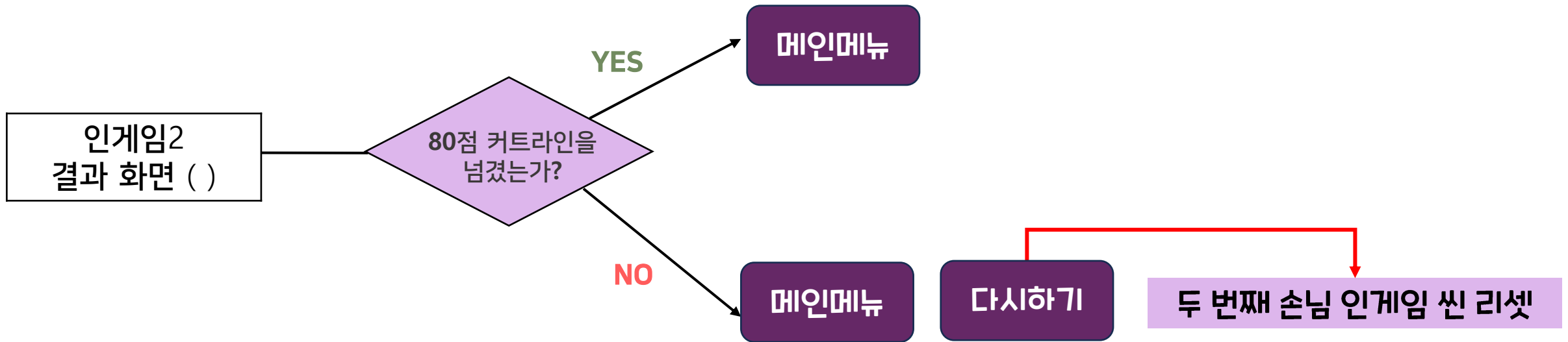
# 전체 구조도



# 결과화면 플로우차트



# 결과화면 플로우차트

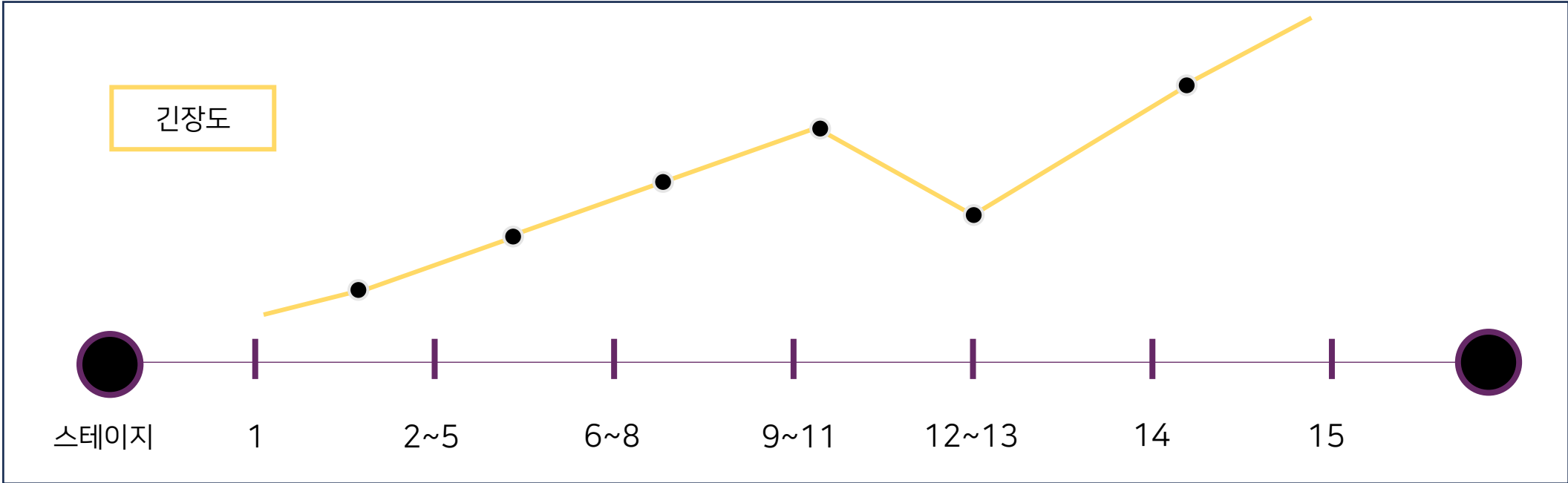


# 수납장 별 과자 리스트

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) EX) 벽을 웨하스 과자를 기반으로 만들었다면 웨하스 과자가 뜸
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

정답 스프라이트



제한 시간

60초

만점 조건		
구분	과자	클릭 횟수
벽 툐	미니 오예스	4번
벽	오뜨	8번
문	로투스	2번
창문	프레첼	2번
지붕 툐	오뜨	1번
지붕	배배배로	2번
데코	M&m	4번

# 2스태이지

# 3스태이지

# 4스태이지

# 5스태이지

# 6스태이지

# 7스태이지



# 8스태이지

# 9스태이지

# 10스태이지

# 11스태이지

# 12스태이지

# 13스태이지

# 14스태이지



# 15스태이지