



# 창작 게임 기획서

## 마녀 과자가게

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

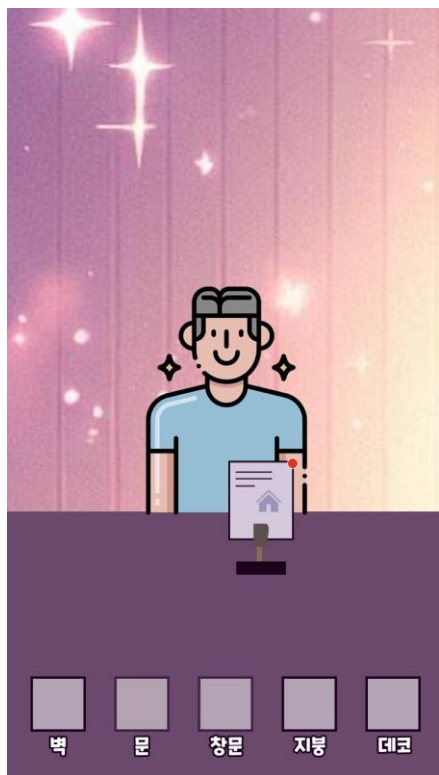
# 게임 소개

게임 명	마녀 과자가게
장르	캐주얼, 건축, 시뮬레이션
기획 의도	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!

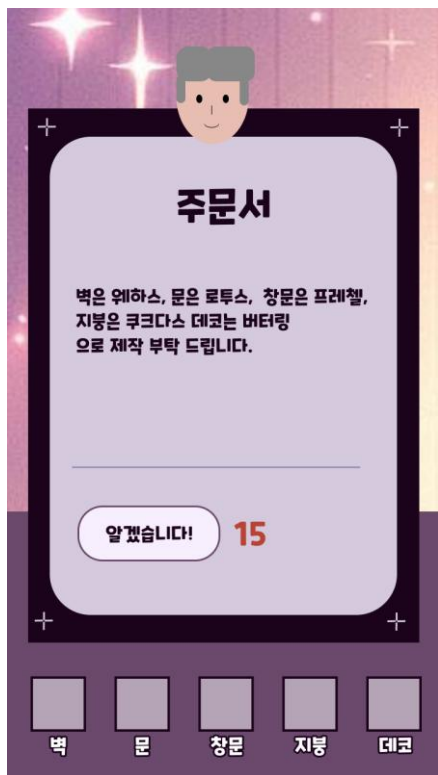




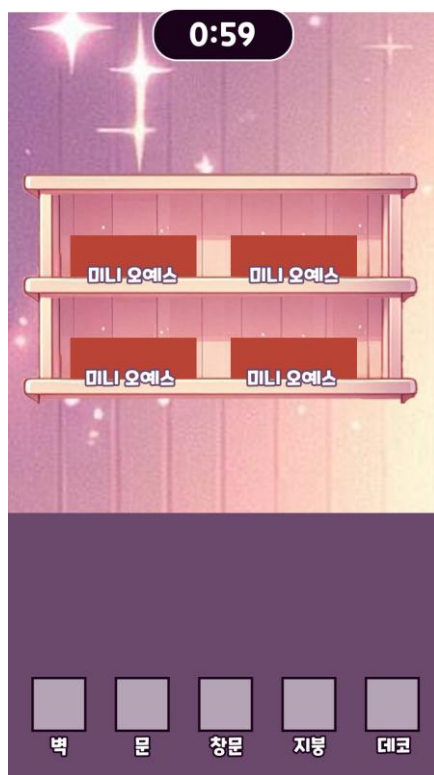
# 게임 방법



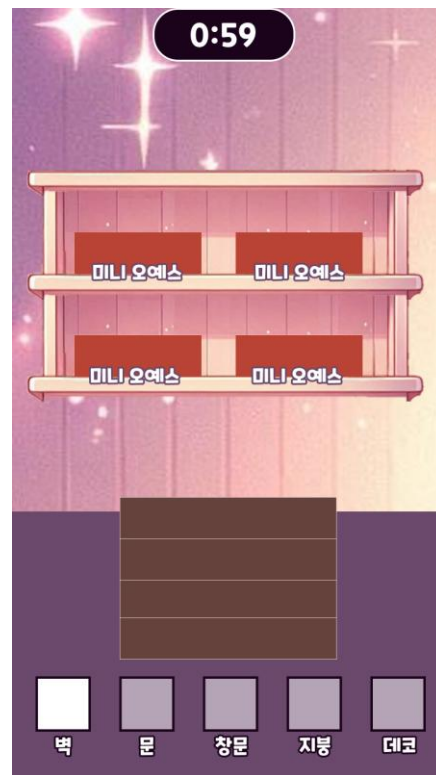
주문서를 클릭



주문서를 다 외웠으면  
알겠습니다! 클릭

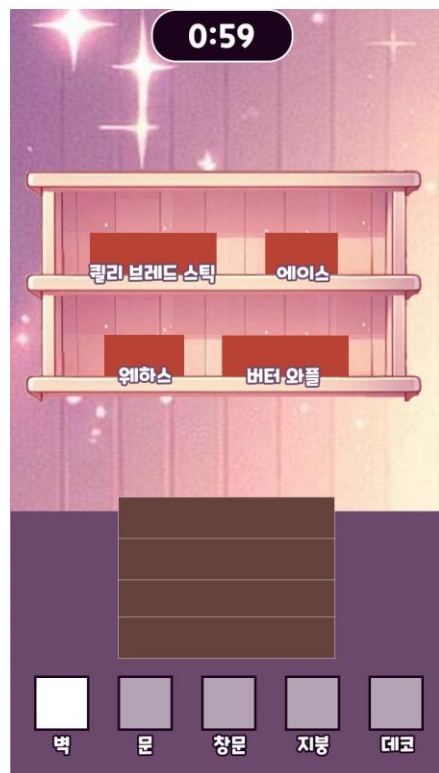


시작하자마자  
미니 오예스를 4번 누르면

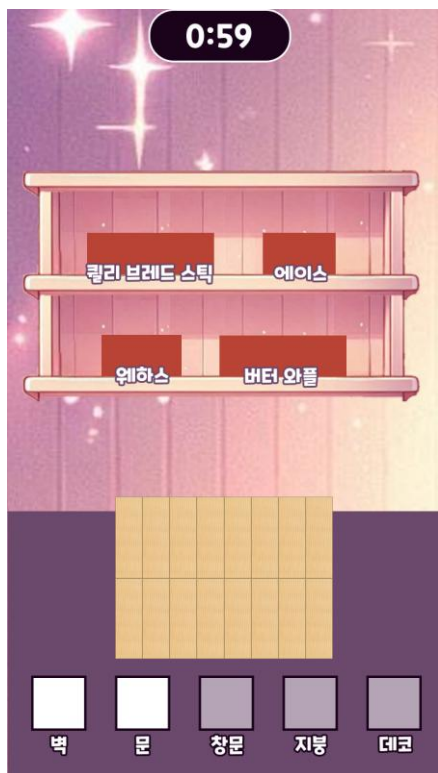


오예스 4단이 쌓이며  
벽 수납장이 활성화 됨

# 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

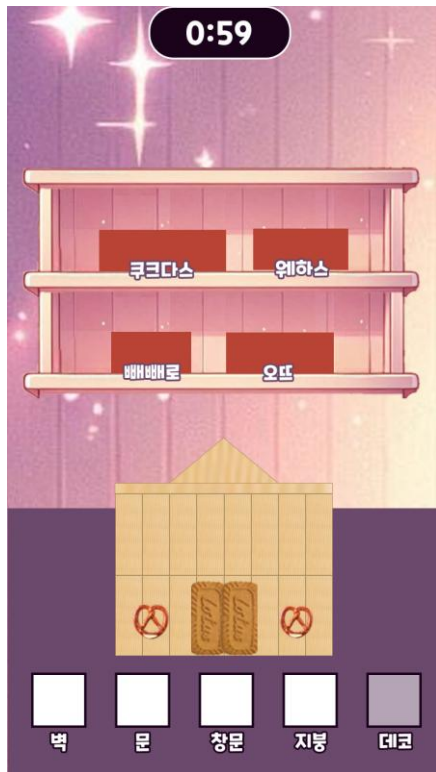


알맞은 과자를 찾아 2번 클릭  
하면 지붕 수납장이 활성화 됨

# 게임 방법



지붕을 누르면 지붕에  
붙일 수 있는 과자가 뜬

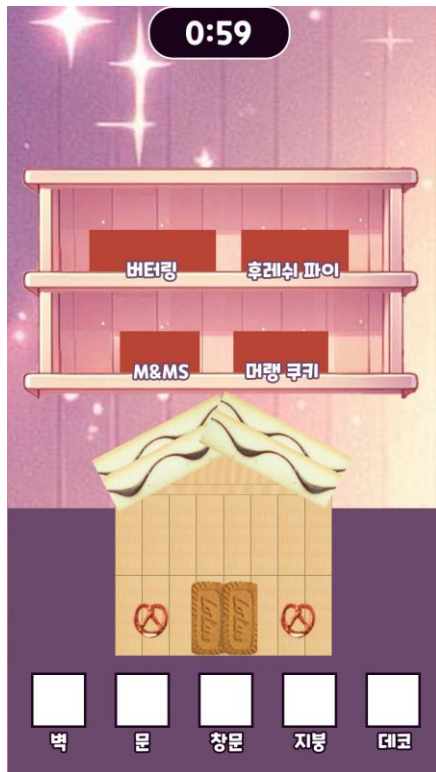


벽에 쓰였던 과자가 수납장에  
뜨는데(벽지붕) 1번 클릭하고

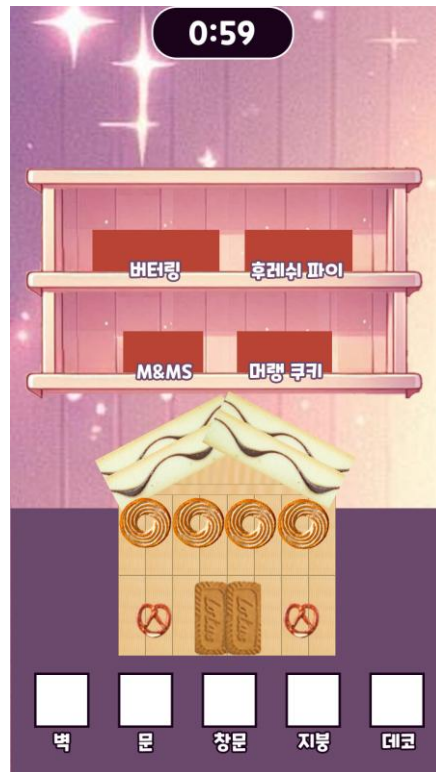


사이드 지붕을 2번 클릭하면  
데코가 활성화 됨

# 게임 방법



## 데코를 누르면 집을 꾸밀 수 있는 과자가 뜬다



**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

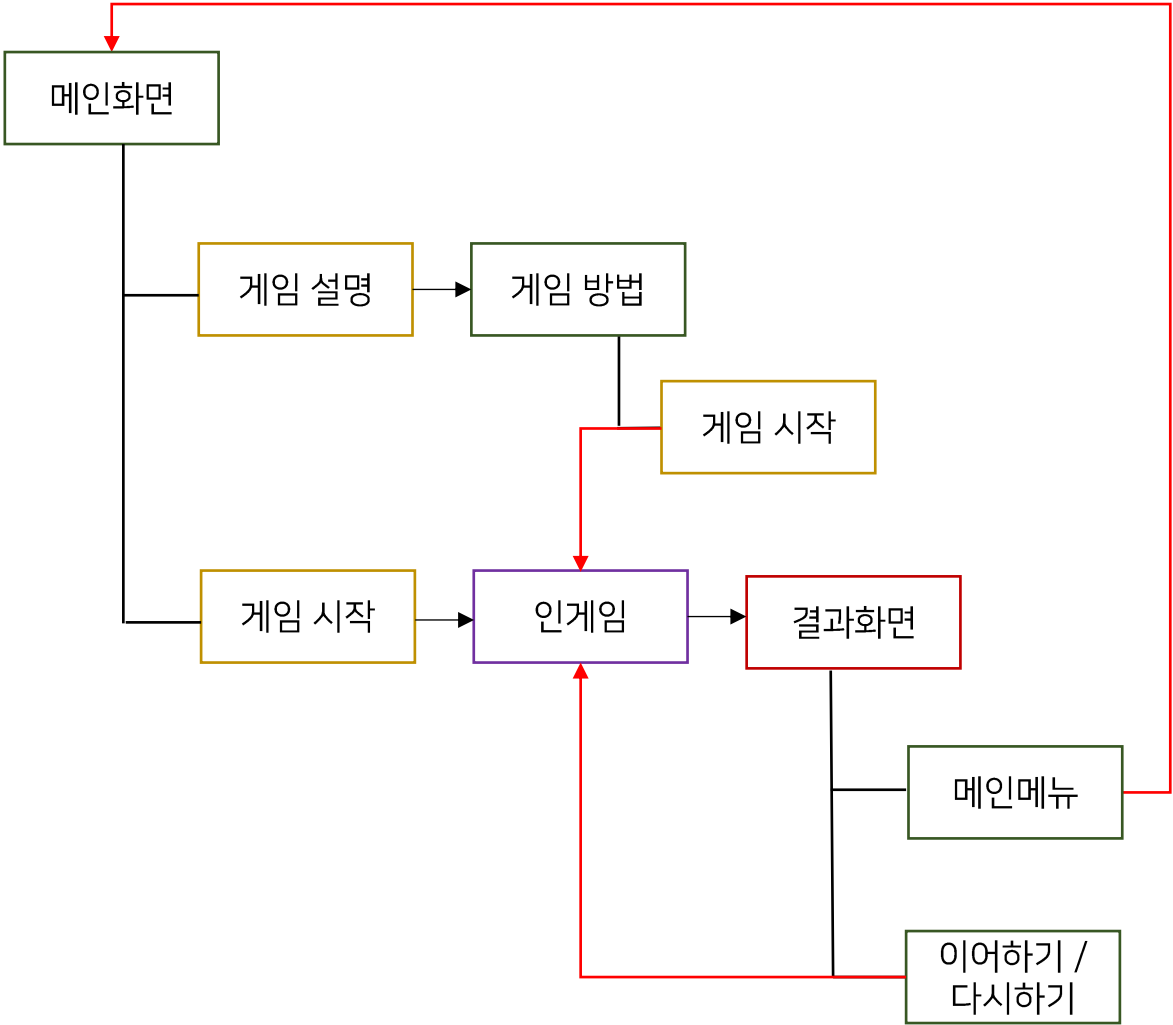
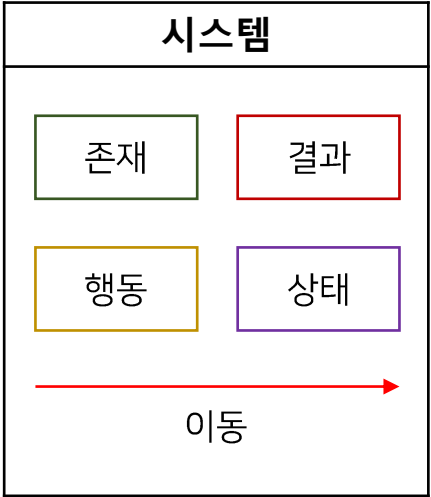
머랭 쿠키

버터링

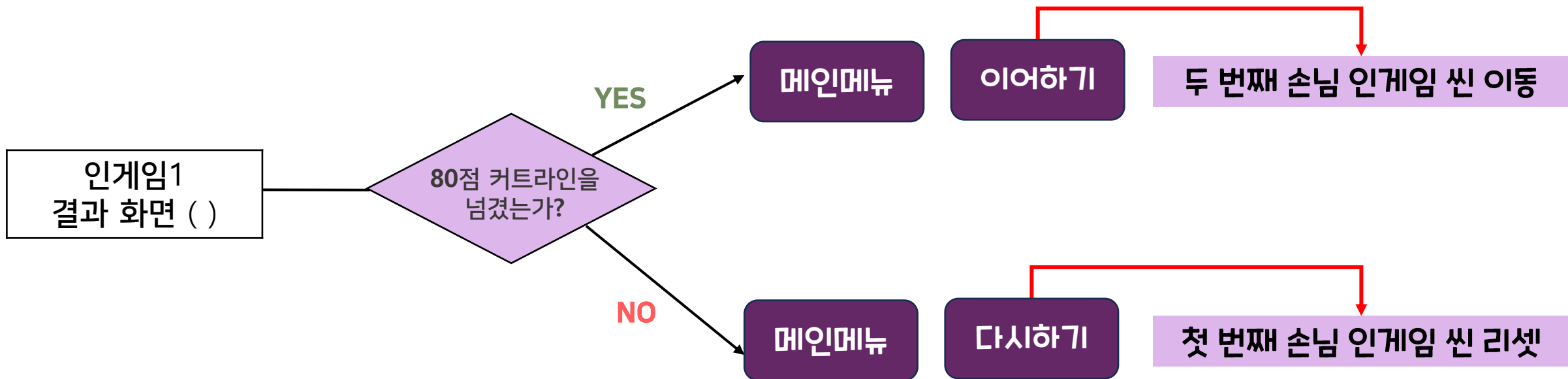
후레쉬파이

게임 규칙	
항목	내용
설치 규칙	<div>◆ 벽 틀 : 아래에서 위 순으로 설치</div> <div>◆ 벽 : 선택한 과자를 위에서 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 (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 과지집대로 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

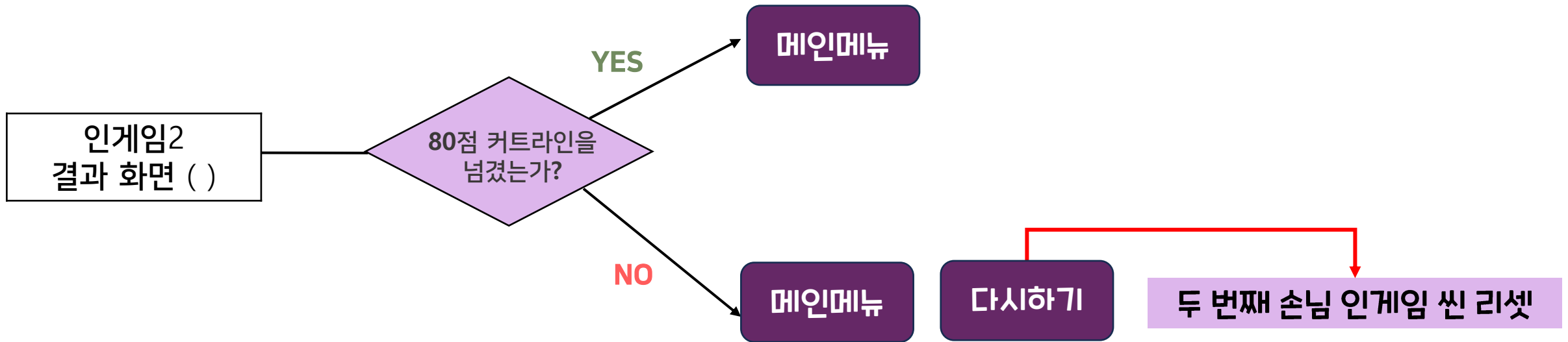


# 결과화면 플로우차트





# 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

