**당근키우기 컨셉 기획서**

**작성 김지환**

1. **메인 컨셉**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 메인 컨셉 | 빈 밭이 있다. 밭에서 작물을 길러 팔아 돈을 벌 수 있다. 더 값진 작물을 심고 팔아 더 많은 돈을 벌어보자. 여러 유용한 스킬들을 구매해 더 빨리, 더 많이 돈을 벌 수 있다.  전설로만 전해져오던 ‘황금 사과’를 길러내 농업계의 전설이 되어보자. |

1. **기획 의도**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 기획 의도 | -작물을 길러 판다는 컨셉의 클리커 게임  -손수 씨앗을 심고, 작물의 성장을 돕고, 성장이 완료된 작물을 수확한다.  -당근부터 시작해 ‘황금사과’까지 키우는 일련의 흐름 생성  -‘황금사과’라는 뚜렷한 목표를 통해 반복의 지루함을 덜어냄.  -황금사과에 이르기까지의 시간을 측정해 기록  -엔딩 이후의 도전 목표 부여 |

1. **플레이 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 플레이 개요 | 1. 상점에서 씨앗 구매 2. 인벤토리에서 씨앗을 선택해 빈 밭에 파종 3. 파종 작물 자동 성장 4. 클릭을 통해 성장을 가속할 수 있음 5. 성장이 완료된 작물은 클릭해 수확, 돈을 벌 수 있음 |

1. **인게임 시안**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 인게임 시안 | *(Unity 프로젝트 참고)* |