**당근키우기 컨셉 기획서**

**작성 김지환**

1. **메인 컨셉**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 메인 컨셉 | 1. 농장을 매입, 운영해 당근을 모으자. 2. 모은 당근으로 더 좋은 작물의 농장을 매입하거나, 농장 혹은 스킬을 업그레이드하자. 3. ‘농사 마스터’가 되어 명성을 드높이고 농장의 수익을 증가시키자. 4. 누구보다 빨리 ‘농사 마스터’가 되어보자. |

\*농사 마스터: 가칭

1. **기획 의도**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 기획 의도 | 1. 플레이어 스킬이 가미된 일반적인 방치형 게임 2. ‘엔딩’과 엔딩에 대한 보상을 통해 ‘회차’ 플레이를 가미한다. 3. 엔딩에 도달하기까지의 시간을 측정하고 이를 토대로 랭킹을 만들어, 엔딩에 이르기까지의 최적 루트를 고민하고 경쟁할 수 있도록 한다. |

1. **주요 콘텐츠**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 농장 레벨링 | * 농장은 매 쿨타임이 지나면 특정 수익을 낸다. * 농장을 레벨업해 쿨타임을 줄이거나 수익을 증가시킬 수 있다. * 특정 레벨마다 쿨타임/수익에 영향을 주는 유용한 기능을 얻을 수 있다. (ex. 수익 150% 증가 등) |
| 타임어택 | * 특정 아이템을 구매해 회차를 종료할 수 있다. * 회차 종료까지 걸린 시간을 측정한다. * 시간을 리더보드에 랭킹으로 게시, 다른 유저들이 확인할 수 있도록 한다. |
| 플레이어 레벨 | * 회차 종료마다 레벨업한다(최대 3회). * 레벨에 따라 다음 회차에 도움이 되는 유용한 효과를 얻을 수 있다. 이를 바탕으로 타임어택 시간을 줄일 수 있다. |
| 액티브 스킬 | * 특정 시간동안 유용한 효과를 주는 스킬을 사용할 수 있다. * 스킬 레벨업을 통해 효과를 향상시키거나, 스킬 쿨타임을 줄일 수 있다. |

1. **플레이 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 플레이 개요 | 1. 회차를 시작한다.    1. 자동으로 수익을 내는 농장을 매입한다. 농장 자체 레벨업을 통해 수익률을 증가시킬 수 있다. 특정 레벨마다 특수 기능이 추가된다.    2. 플레이 화면 클릭을 통해 수동으로 수익을 낼 수 있다. 클릭 레벨업을 통해 수익을 증가시킬 수 있다. 특정 레벨마다 특수 기능이 추가된다.    3. 플레이어 액티브 스킬을 사용해 일정 시간 동안 많은 수익을 얻을 수 있다. 2. ‘농사 마스터’ 구매를 통해 해당 회차를 끝낼 수 있다. 회차 종료시 플레이어에게 영구적으로 유용한 효과를 부여한다(3회 제한). 3. 회차 종료까지 걸린 시간을 리더보드를 통해 모든 유저에게 게시한다. |

1. **수익 창출**

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 세부 설명 |
| 개요 | 1. 플레이 중간중간 광고를 게시해 광고 수익을 얻는다. 2. 광고 제거를 판매한다. |
| 세부 사항 | 1. 회차 종료시 광고를 게시한다. 2. 액티브 스킬 사용시 광고를 게시한다. 단, 액티브 스킬 광고는 게임 내 재화로 제거할 수 있도록 한다. 3. 광고 스킬 기능을 통해, 광고를 보면 좋은 효과의 액티브 스킬이 발동되도록 한다.    1. 광고 스킬은 랜덤하게 등장하며, 특정 시간 동안만 이용할 수 있다. 광고 스킬은 기존 액티브 스킬과는 별도로 작동한다. 4. 광고 제거 기능을 현금으로 판매한다. 광고 제거시 1), 2)만 제거된다. 광고 스킬은 유지된다. |