로켓몬스터 컨셉 제안서

로켓몬 챔피언스 매니저



목차

개요

1. 목차
2. 로그
3. 현 상황 정리

원페이지

1. 원페이지 기획서

지표, 장르

1. 장르별 지표 정리

게임 소개

1. 플레이 흐름 도식화
2. 기존 요소 변경
3. 신규 요소
4. 엔딩



로그

작성일	작성자	작성 내용	비고
2026-09-06	박도원	아이디어 노트	팀파이트매니저/풋볼매니저+연애시뮬레이션 아이디어 발산 및 구체화
2026-09-07	박도원	문서 작성	PPT 형식으로 문서 최초 작성, 멀티 엔딩 추가

현 상황 정리

기용 가능 개발 인력

- 현재 추가 기능 개발 가능한 인원 : 1인(까미)
- 현재 추가 아트 개발 가능한 인원 : 1인(강사님)

개발 가능 시간

- 기업 협약 기간을 제외한 총 개발 가능 기간 – 약 2개월
- QA 및 출시 준비 기간 제외 실질 개발 기간 – 약 1개월~1개월 반

개발 완료 항목

- 3:3 턴제 전투 시스템 – 승/패, 상태이상, 데미지 계산식
- 42종 캐릭터 - 이름, 설정, 일러스트, 스텟, 스킬, 패시브

개발진의 부탁

- 전투 부분은 턴제 3대3 구도
- 아웃게임은 UI위주

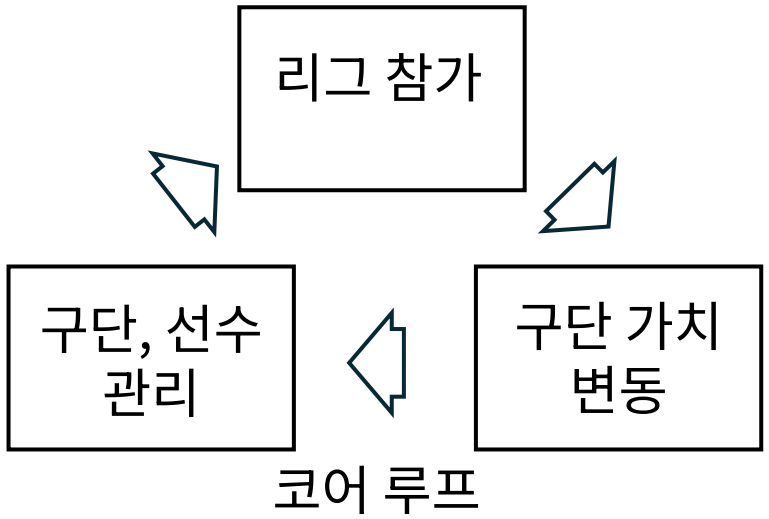


적은 기간 및 개발 인력을 최대한 이용하기 위해

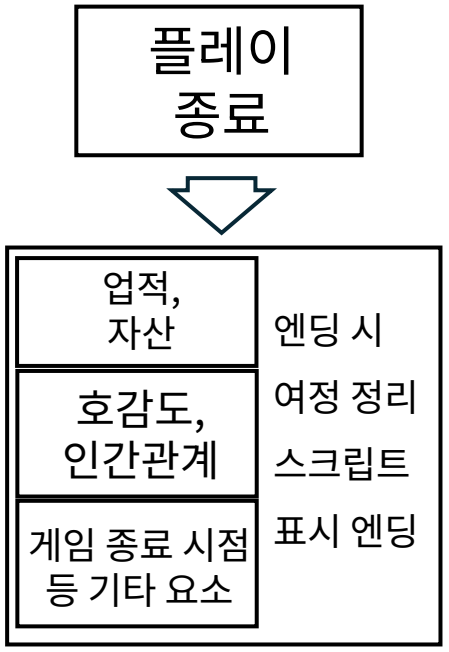
기존 개발 완료 항목을 최대한 활용 가능한 UI 위주의 게임

원 페이지 기획서

게임명	로켓몬 챔피언스 매니저
장르	턴제 전투, 시뮬레이션, 운영
타겟 유저	서브컬처 스타일의 일러스트에 거부감이 없는 유저 중, 팀 운영 게임을 해보고 싶었지만 진입 장벽이 높아 시도하지 못했던 유저. 일반적인 운영 게임보다 캐릭터와 비교적 더 깊은 교감을 원하는 유저



코어 루프



" 당신의 손으로 쓰는 우승 신화 "



레퍼런스 - 에라 메가텐

플레이 과정을 포함한 스크립트 엔딩, 스크립트 기반 UI 조작 플레이, 사역마에게 명령을 통한 턴제 전투, 빚을 갚고 자산을 불린다는 단순한 목표 + 다양한 캐릭터 운용, 캐릭터별 호감도 증감 위주의 게임

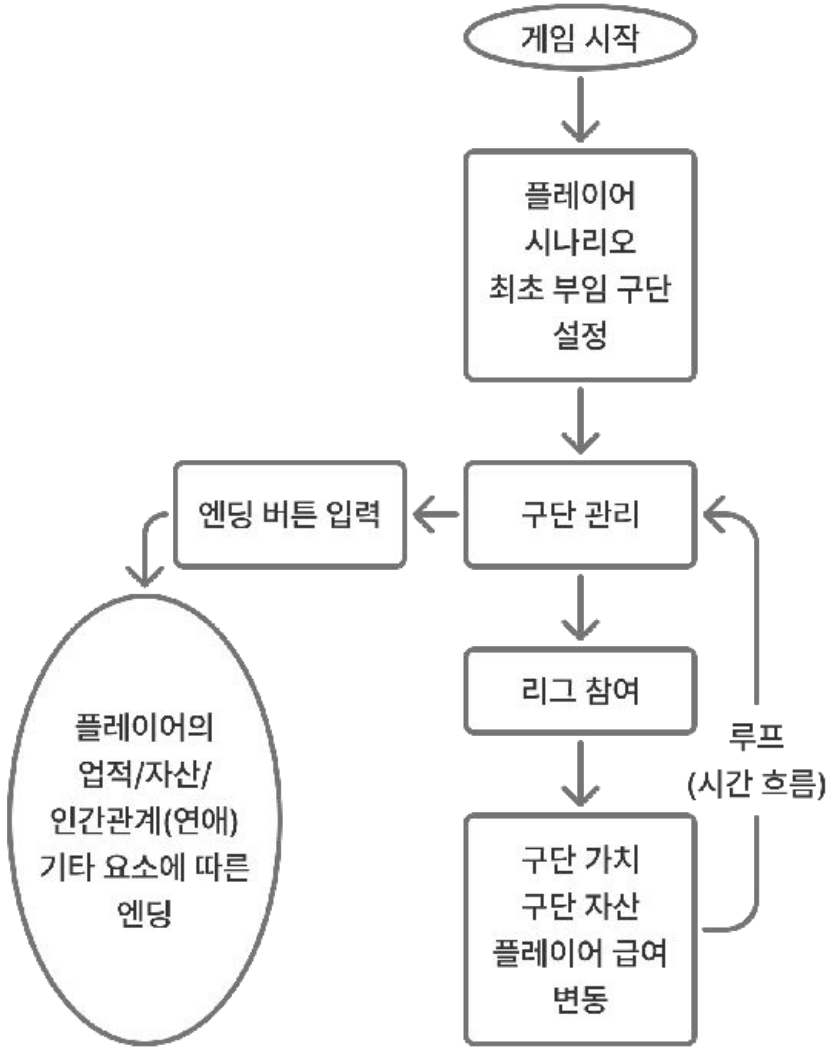


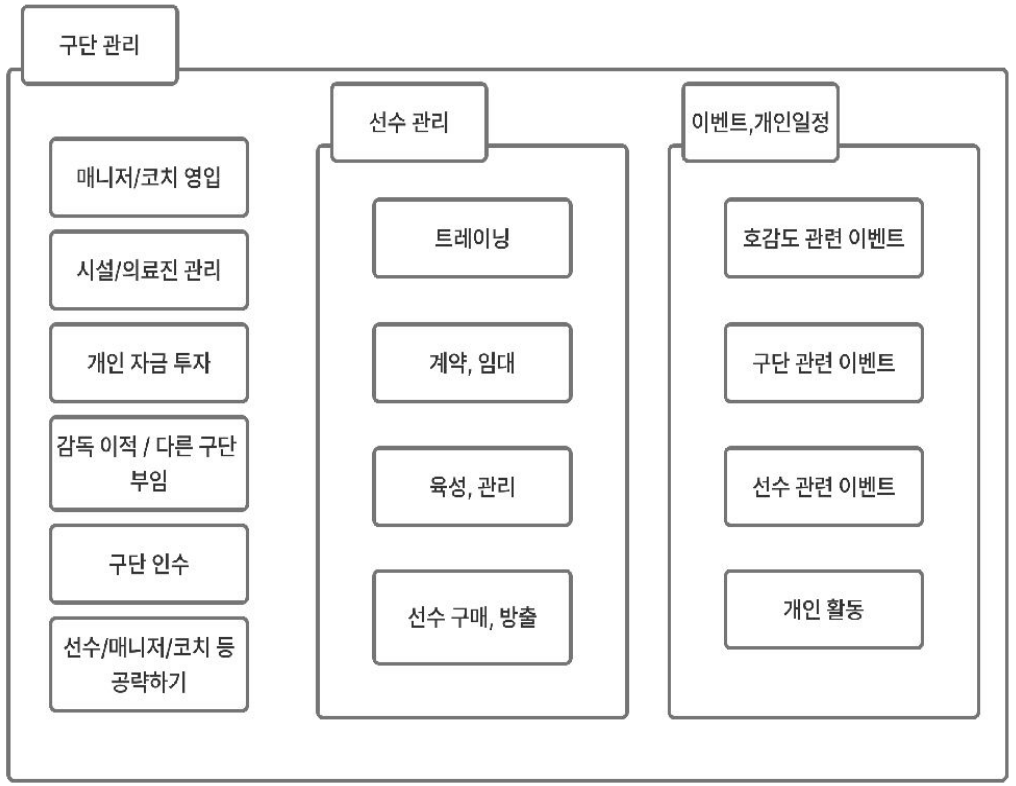
레퍼런스 – FM/팀파매

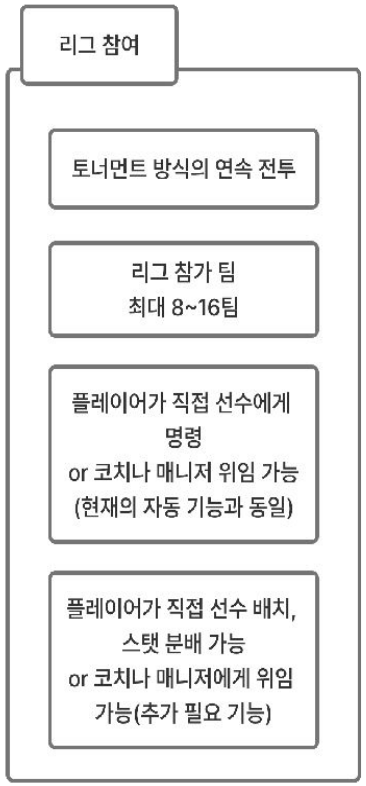
감독이 되어 구단을 운영하고, 게임 내 시간에 따라 발생하는 다양한 리그 참가, 선수 성장/방출/영입 등 다양한 매니징 시뮬레이션 시스템

지표 정리

게임 소개 – 플레이 흐름 도식화







게임 소개 – 기존 요소 변경

기존 인게임(턴제 3:3 전투) 에서 변경되는 부분

로켓몬 배치 순서, 스테이터스 분배, 밴픽까지 자동화 가능

자동화 진행 시, 구단 전술 방안 및 코치나 매니저의 성향과 수준을 따라감

기술 및 패시브는 유지되나, 스테이터스는 구단 내 육성 수준에 따라 변동 가능

기존 캐릭터 설정에서 변경되는 부분

현재 캐릭터의 이름 및 설정은 종 명과 설정으로 변경, 동일 종 내에서도 다른 개체 존재

(예: 우파(26세, 종족: 괴룸파, 소속팀: 낫휴먼, 직책: 탱커), 좌파(25세, 종족: 괴룸파, 소속팀: 히어로주식회사, 직책: 코치)

게임 소개 – 신규 요소1

시스템 관련

시간 추가 – 시간에 따라 대회 및 리그 개최

성장/노화 추가 – 로켓몬들은 시간에 따라 25세까지 자연 성장/25세부터 자연 노화

엔딩 추가 – 플레이어가 100세가 되거나, 언제든지 은퇴 버튼을 누른다면 게임 엔딩 표시

경제 추가 – 플레이어 및 구단 자산과 급여 시스템 추가

구단 관련

1부, 2부, 3부 리그 시스템 및 다양한 구단 존재

구단 자금, 구단 규모, 구단 명성 추가

구단 자금을 이용해 로켓몬 고용/방출 가능

구단에 소속된 로켓몬만 사용 가능

구단 시설 구매, 업그레이드 및 판매와 다운그레이드 가능

구단 시설에 따라 다양한 효과(의료진 및 의료 시설 – 컨디션 회복 속도 상승, 트레이닝 시설 – 스텟 상승 증가)

게임 소개 – 신규 요소2

플레이어 관련

플레이어 자금 및 급여 추가

플레이어 자금으로 구단에 투자하거나, 구단 구매/판매 가능(구단주가 된다면 더 많은 기능 해금. 자금 운용 등)

등장 로켓몬들과의 호감도 존재. 호감도에 따라 공략 가능

개인 시간 사용하여 구단 내에 존재하지 않는 로켓몬과도 교류 가능

로켓몬 관련

구단 관리용 스테이터스 추가(컨디션, 학습력 등)

나이에 따라 전투 스테이터스 자연 성장 및 감소

훈련 시 컨디션과 학습력에 따라 전투 스테이터스 추가 성장

선수 은퇴 하더라도 코치/매니저 등으로 직종 변경하여 구단에 잔류 가능

구단을 떠나거나, 아예 은퇴한 백수가 되더라도 플레이어와 교류 가능

게임 소개 – 엔딩

언제든지 종료 가능

플레이어는 전투 중이 아니라면 언제든지 게임 종료 가능

게임 시작하자마자 종료 버튼 입력 후 엔딩 감상 가능

여정에 따른 엔딩

플레이어의 업적(리그 몇회 우승, 3부 리그 팀을 1부까지 성장) 이나

자산(총 1000억 보유, 1조 보유 경험, 개인 구단 소유 등),

호감도(로켓몬과 친해지거나, 연애 혹은 그 이상을 진행하거나, 다수의 로켓몬과 연애 등),

기타 요소(플레이어 연령별, 나락 찍고 부활 등)에 따른 스크립트를 조합하여

그간의 여정을 최대한 반영한 엔딩을 스크립트로 출력

(가능하다면 AI를 이용하여 글을 다듬는 것도 가능)

