로켓몬스터 컨셉 기획서

로켓몬 챔피언스 매니저 / 착수 전 설계



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 전투 자산과 제작 제약

시작 동기 – 6P

1. 반복 전투의 목적

목표 – 7P

1. 컨셉 승인 기준

핵심 요소 – 8P

1. 핵심 경험 3요소

재미 요소 – 9P

1. 판단과 애착

주요 루프 – 10P

1. 세 층위의 반복

시작 동기 – 11P

1. 아웃게임 후보 6안
2. 타깃과 레퍼런스

비주얼 – 13P

1. 정적 캐릭터와 운영 화면

제작 과정 – 14P

1. 검증 순서

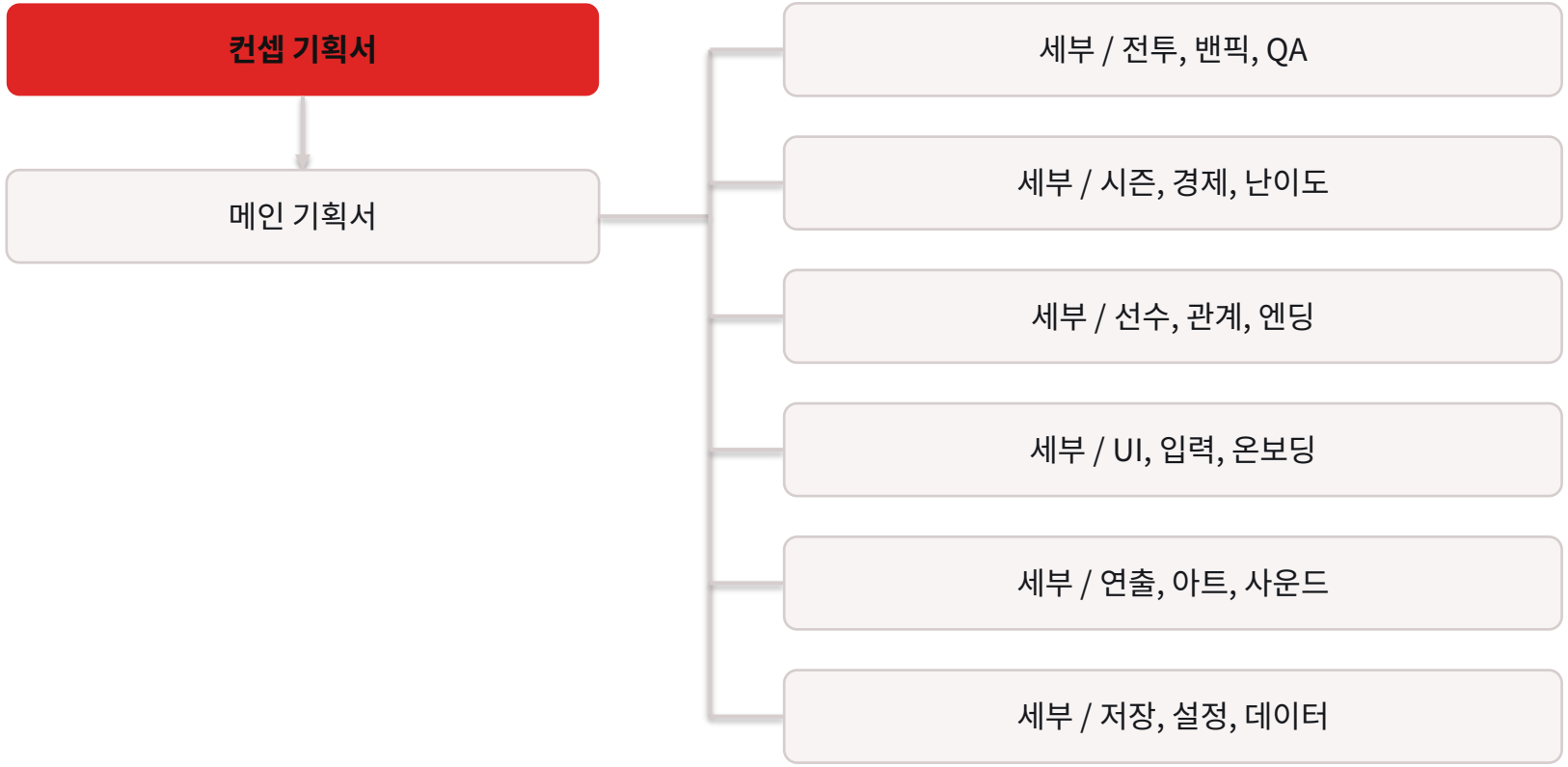
작업 계획 – 15P

1. 컨셉 확정 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-05	박도원	게임루프 후보	원본 6안의 추가 제작 부담을 비교함
2	2026-09-06	박도원	감독 커리어 방향	직접 지휘와 관계 지속을 중심으로 방향을 구체화함
3	2026-09-06	박도원	메인 설계 진입	시간, 고용, 소유의 연결 명세를 준비함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황 – 전투 자산과 제작 제약

재사용 대상

3:3 전투와 캐릭터 42종을 기존 자산으로 검토함

의도 새 전투 제작 부담을 줄임

근거 개발팀이 제공한 전투/캐릭터 현황을 전제로 함

제작 제약

이동/조작 애니메이션보다 UI/텍스트 중심으로 구성할 예정임

의도 소규모 개발에 맞는 범위를 선택함

근거 추가 개발/아트 각 1인인 조건임

기간과 미정 사항

약 2개월 중 실질 개발 1~1.5개월을 기준으로 검토함

의도 QA/출시 준비 시간을 확보함

근거 플랫폼, 엔진, 운영 규모의 확정이 필요한 상태임

시작 동기 – 반복 전투의 목적



영입한 선수의 승패가 다음 계약과 관계 선택으로 이어지는 커리어를 제안할 예정임

의도 기존 전투에 다시 돌아올 이유를 부여함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4~5쪽 / UI 중심 아웃게임 요구임

목표 – 컨셉 승인 기준



내가 영입한 선수의 승리와 계속 이어지는 관계를 하나의 커리어로 묶을 예정임

1개

처음부터 은퇴까지 연결한 흐름

3축

운영, 전투, 관계의 연결

0개

필수 이동 애니메이션

의도 운영 입문자도 선택의 결과를 이해하게 함

근거 전투 자산 활용과 UI 중심 아웃게임이라는 제작 조건임

핵심 요소 – 핵심 경험 3요소

선수 운영

계약, 임대, 육성으로 나만의 팀을 구성할 예정임

의도 캐릭터 선택에 장기 책임을 부여함

근거 다수 캐릭터를 활용하는 전제임

감독의 직접 지휘

경영에서 준비한 조합을 3:3 명령으로 시험할 예정임

의도 운영의 성과를 직접 체감하게 함

근거 기존 인게임이 턴제 명령 방식임

지속되는 인연

선수의 이적/은퇴 후에도 개인 관계를 이어갈 예정임

의도 선수를 교체 가능한 자원에만 머물지 않게 함

근거 캐릭터 애착과 장기 운영을 함께 노리는 구상임

재미 요소 – 판단과 애착

전술 만족 / 인물 애착

조합의 적중

준비한 상성이 실제 승리로 이어지는 순간임

약팀의 승격

육성 결과가 다음 리그 진입으로 드러나는 순간임

선수의 선택

능력과 친밀도 사이에서 영입 대상을 고민함

은퇴 후 인연

직업이 바뀐 인물과 관계를 이어갈 예정임

경기 전 준비 / 경기 후 변화

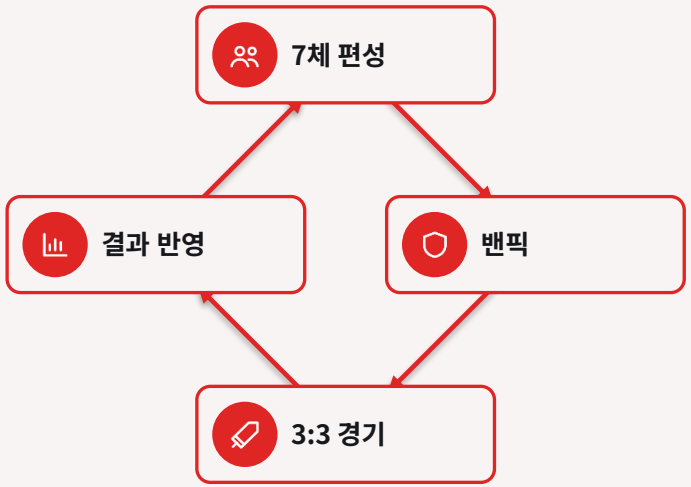
주요 루프 – 세 층위의 반복

코어 루프 / 턴



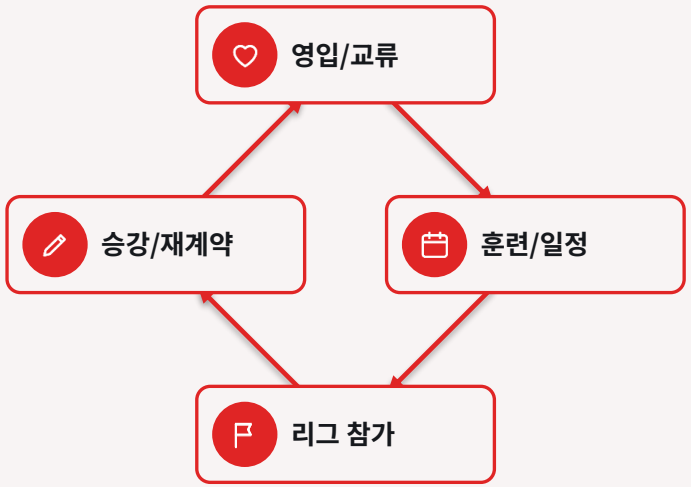
투지와 상대 행동을 고려한 판단을 반복함

인게임 루프 / 경기



편성의 강점과 약점을 한 경기에서 확인함

아웃게임 루프 / 시즌



경기 성적을 다음 운영 선택의 조건으로 사용함

시작 동기 – 아웃게임 후보 6안

후보	핵심 흐름	제작 부담
리그런	팀 선택, 전투, 보상, 다음 라운드	보상 풀/난도 곡선
스테이지 성장	로비, 스테이지, 성장	지속 콘텐츠/성장 밸런스
에피소드 진행	대화, 선택, 전투, 후일담	시나리오, 연출, 일러스트
필드 인카운트	탐색, 발견, 전투, 지역 개방	맵, 이동, 퀘스트, QA
교류/캘린더	날짜 선택, 교류, 훈련	인물별 이벤트/일정 조합
원정/거점	준비, 원정, 전투, 회복	거점, 이벤트, 회복 규칙

시작 동기 – 타깃과 레퍼런스

항목	방향	판단 근거
타깃	팀 운영 입문자/캐릭터 교류 선호층	UI와 명령 선택으로 진입 부담을 낮출 예정임
톤	밝은 캐릭터 중심의 운영 세계	기존 캐릭터의 활용도를 높일 예정임
FM/팀파매	감독, 리그, 영입, 이적 구조	운영의 장기 목표를 참고함
에라 메가텐	명령 UI, 호감도, 여정 결산 구조	스크립트 중심 진행 방식만 참고함
플랫폼/엔진	확정 전 검토 항목	PC 유료 싱글은 비교용 가정임
범위	운영, 지휘, 관계의 연결 우선	전체 기능의 구현량을 먼저 산정할 예정임

비주얼 – 정적 캐릭터와 운영 화면

화풍

밝은 수인 캐릭터 스탠딩을 중심으로 구성함

의도 같은 종의 다른 인물을 구별하게 함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4~5/8쪽 및 UI 제약임

화면 문법

초상 옆 이름, 소속, 직업을 고정 표기함

의도 같은 종의 다른 인물을 구별하게 함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4~5/8쪽 및 UI 제약임

표현 제한

이동 모션 없이 강조/전환으로 결과를 알림

의도 같은 종의 다른 인물을 구별하게 함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4~5/8쪽 및 UI 제약임

제작 과정 – 검증 순서

1

규칙 합의

컨셉과 전투 연동 경계를 정함

의도 전체 기능을 유지하되 위험이 큰 연결부터 검증함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 / 총 2개월 중 개발 1~1.5개월임

2

한 시즌

편성부터 승강까지 연결할 예정임

의도 전체 기능을 유지하되 위험이 큰 연결부터 검증함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 / 총 2개월 중 개발 1~1.5개월임

3

기능 확장

관계, 시설, 은퇴 결산을 연결할 예정임

의도 전체 기능을 유지하되 위험이 큰 연결부터 검증함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 / 총 2개월 중 개발 1~1.5개월임

4

마감 검증

QA와 저장 회귀를 수행할 예정임

의도 전체 기능을 유지하되 위험이 큰 연결부터 검증함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 4쪽 / 총 2개월 중 개발 1~1.5개월임

작업 계획 – 컨셉 확정 작업

1

후보 비교

6안의 제작량/반복 경험을 비교함

의도 범위가 큰 후보를 구분함

근거 UI 중심 제약임

2

모순 정리

노화, 애착, 해고 후 재개를 검토함

의도 장기 운영의 단절을 방지함

근거 선수 교체와 관계 지속을 함께 요구함

3

전체 흐름

시작/시즌 반복/은퇴를 연결함

의도 메인 설계의 경계를 정함

근거 전투 밖 진행 구조가 필요한 상태임

작업 계획 – 완수 방안

1

자료 정리

기존 규칙과 원화 활용 범위를 정리함

전투 규칙/캐릭터 자료

의도 재제작을 줄임

근거 기존 전투 활용 전제임

2

질문과 선택

미정 사항을 선택형 질문으로 확정함

Codex/질문 시트

의도 설계 모순을 줄임

근거 커리어와 관계의 연결 규칙이 필요함

3

제안서 구성

루프, 범위, 승인 기준을 도식화함

PPTX/PDF

의도 팀이 같은 목표로 착수하게 함

근거 개발/아트의 공통 기준이 필요함

제작 관리 – 범위 위험과 대응

⚠ 장기 커리어와 관계 이벤트가 기간을 초과할 수 있음	→ 🛡 한 시즌 검증 후 관계/시설 확장 순서를 결정할 예정임
⚠ 시장 지표를 결합 장르의 흥행 보장으로 오해할 수 있음	→ 🛡 판매, 리뷰, 다운로드를 분리하고 참고 수요로만 해석함
⚠ PvE AI와 기존 전투의 재사용 상태가 불명확함	→ 🛡 전투 빌드와 위임 가능 범위를 먼저 점검할 예정임