로켓몬스터 컨셉/게임루프 제안 (3:3 매니지먼트) — 컨셉기획서

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-09-05 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P043 / 근거 수준: B / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

세션 약칭은 `00_제작기록정리.md` 2절을 따른다.

1. 한 줄 컨셉과 기획 의도

한 줄 컨셉: 완성된 3:3 트리플 배틀 위에 "미소녀 수인 선수를 영입/육성하고 직접 전투를 지휘하는 감독/구단주 커리어"를 얹은 매니지먼트 게임 [근거: 01a07566].

기획 의도. - 이미 완성된 3:3 턴제 전투와 캐릭터 42체를 재사용해, 남은 6~8주 안에 아웃게임만 추가한다 [근거: 01a07566]. - 이동/조작 애니메이션 없이 UI와 텍스트 중심으로 구현 가능한 아웃게임을 택한다. 제작 인원은 기획, 개발, 아트 각 1명이다 [근거: 01a07566]. - 풋볼매니저류 경영과의 차별점은 플레이어가 경기를 직접 턴제 명령으로 지휘한다는 점이다 [근거: 01a07566]. - 호감도/공략(연애 시뮬레이션)을 결합해 "승패가 특정 캐릭터와의 관계에 의미를 갖는" 경험을 만든다 [근거: 01a07566].

2. 타깃, 플랫폼, 엔진, 범위, 인원, 도구

- 타깃: 서브컬처 미소녀 캐릭터 선호층. 플랫폼은 PC Steam 유료 싱글을 가정해 시장 비교를 했다 [근거: 01a0705a]. 최종 플랫폼/과금 확정은 기록 없음.
- 엔진: 미확인. 전투 시스템 자체는 완성 상태라고만 기록되어 있다 [근거: 01a07566].
- 범위: 사용자는 "설명한 전체 기능 포함"(5-C)을 선택했다 [근거: 01a07566]. 기간 6~8주 대비 과대 범위가 되므로 8절에서 결정 사항으로 둔다 [추정: 1.5~2개월과 1인 개발자 조건과의 대비].
- 도구: Codex(대화 기획/시장 조사/시트 생성), 제안서는 PDF/PPTX [근거: raw/codex2.md].

3. 핵심 재미와 차별점

- 플레이어 판타지: "내가 영입하고 키운 선수들에게 직접 명령을 내려 우승하고, 그 선수들과 관계를 쌓는다" [근거: 01a07566].
- 차별점 1: 경영과 전투의 직접 연결. 계약, 편성, 육성의 책임이 경기 내 판단으로 이어진다 [근거: 01a07566].
- 차별점 2: 은퇴, 해고, 이직을 게임오버가 아닌 삶의 변화로 처리해 장기 플레이를 보장한다 [근거: 01a07566].
- 차별점 3: 같은 일러스트 캐릭터를 여러 인물로 자동 생성해 콘텐츠 공급을 확보한다(일러스트 1개당 3~4체 생성, 추가 일러스트 최소 20개 준비 중) [근거: 01a07566].
- 레퍼런스: Idol Manager(리뷰 4,108개/긍정 87.5%), Volcano Princess(49,053개/97.8%), Love Esquire(1,139개/90.2%), 포켓몬스터 트리플 배틀, Teamfight Manager 2(영어 리뷰 756개/71%) [근거:

01a07566, 01a0705a]. 리뷰 수는 판매량이 아니며 2026-09-06 조회 기준이다.

4. 세계관, 톤, 아트 방향

- 세계관: 다수의 구단과 1, 2, 3부 승강 리그가 있는 프로 대회 세계. 선수는 육, 해, 공 속성의 수인(獸人) 미소녀 캐릭터다 [근거: 01a07566, 01a076c3, 01a075d0].
- 톤: 경영 시뮬레이션 + 연애 시뮬레이션의 가벼운 UI/텍스트 중심 [근거: 01a0705a]. 세부 문체/서사 톤은 기록 없음.
- 아트: 캐릭터 일러스트(스탠딩) 중심. 괴룸파 등 수인 캐릭터 이미지가 제안서용으로 가공됨 [근거: 01a075d0]. 이동/모션 애니메이션은 제외한다 [근거: 01a07566].

5. 게임 흐름 개요

- 코어 루프(감독 업무): 시간 진행 → 일정 발생(경기, 계약, 사건) → 경기 직접 지휘 또는 위임 → 시즌 결산(성적, 승강, 계약 평가) → 영입, 육성, 방출 [근거: 01a07566].
- 진행 구조: 최초 시작 → 플레이어 설정 → 세계 생성(구단, 리그, 선수, 일정) → 첫 구단과 감독 계약 → 커리어 반복 → 플레이어가 원하는 시점에 은퇴/결산 엔딩 [근거: 01a07566]. 최초 취업 방식은 미정으로 남아 있었다.
- 성장 보상: 명성 → 팀 가치 상승 → 급여 상승 → 자산 → 구단 구매(구단주) [근거: 01a07566].
- 실패: 성적 부진/불화로 해고, 이후 재취업 기회를 보장한다 [근거: 01a07566].

6. 제작 방향 (파트별 설계 블록)

시스템 파트 — 커리어/시간 진행

- 의도(Why): 장기 목표를 만들어 3:3 전투의 반복을 정당화한다.
- 설계(How): 게임 내 시간이 연, 시즌, 일정 단위로 흐르고, 군(1, 2, 3부) 대회가 열린다. 대회는 8~16팀 규모이고 대회마다 다르다. 플레이어는 비노화이며 선수는 생성, 성장, 은퇴한다. 구단 소유와 감독 고용을 분리 저장한다 [근거: 01a07566]. 원하는 경기만 직접 지휘하고 나머지는 위임한다(3-A) [근거: 01a07566].
- 필요(What): 시간 진행기, 일정 생성기, 리그/승강 규칙, 경기 위임 결과 계산, 저장 구조.
- 작업 방법: 규칙 확정(기획) → 데이터 구조/시뮬레이터(개발) → 시즌 단위 테스트.
- 완료 기준: 한 시즌을 시작부터 결산까지 진행하고 승강/계약 갱신이 반영된다 [추정: 제작 범위 5-C를 검증 가능한 최소 단위로 환산].
- 리스크/대안: 위임 경기 결과 산출 방식 미정. 간단한 능력치 기반 확률 계산을 대안으로 둔다 [제안값].
- 근거: [근거: 01a07566]

콘텐츠 파트 — 선수/관계

- 의도(Why): 소수 일러스트로 다수 인물과 애착 서사를 확보한다.
- 설계(How): 인물 ID와 일러스트를 분리한다. 호감도, 계약, 경력, 사건은 인물별 독립 저장한다. 연애 이벤트는 일러스트별 배경 + 성격별 반응 + 상황별 사건의 조합이며, 선수, 코치/매니저, 일반인 간 대화 스크립트를 차별화한다. 한 명을 깊게 공략하면 다른 캐릭터의 깊은 공략은 불가 또는 난이도 급상승 [근거: 01a07566].

- 필요(What): 일러스트 20장 이상, 성격 유형/사건 템플릿, 대사 조합 데이터.
- 작업 방법: 템플릿 설계(기획) → 대사 작성(AI+기획) → 조합 검수.
- 완료 기준: 동일 일러스트 인물 2명이 서로 다른 관계 상태를 유지한다 [추정: 분리 저장 원칙의 검증 조건].
- 리스크/대안: 대사량 폭증. 상황별 사건을 소수로 제한한다 [제안값].
- 근거: [근거: 01a07566]

아트/사운드 파트

- 의도(Why): 소규모 인력으로 제작 가능한 정적 연출만 쓴다.
- 설계(How): 스탠딩 일러스트 + 초상화(이름, 소속, 직업 병기) + UI 위주. 사운드는 기록 없음 [근거: 01a07566].
- 필요(What): 아트 1명, 일러스트 20개 이상.
- 작업 방법: 일러스트 우선순위 정하기 → 표정 차분 최소화.
- 완료 기준: 모든 화면에서 인물이 같은 사람으로 식별된다.
- 리스크/대안: 노화/직업 변화 표현. 초상화는 유지하고 소속/직업 라벨만 갱신한다.
- 근거: [근거: 01a07566]

UI/데이터 파트

- 의도(Why): 아웃게임을 UI 위주로 구현해 개발 부담을 낮춘다.
- 설계(How): 편성, 계약, 일정, 결과, 관계, 구단 경영 화면. 전투 검증은 QA 시트로 관리한다 [근거: 01a0705a, 01a076c3].
- 필요(What): 화면 명세, 데이터 테이블(선수, 구단, 일정, 이벤트).
- 작업 방법: 화면 목록 → 데이터 필드 → 구현.
- 완료 기준: 한 시즌 플레이에 필요한 화면이 모두 연결된다.
- 리스크/대안: 화면 수 과다. 구단 경영 화면은 후순위로 둔다.
- 근거: [추정: 세션에서 화면 명세는 없고 흐름만 확정됨]

7. 제작 단계(마일스톤)

단계	목표	산출물	근거
M0	방향 확정	컨셉/루프 제안서, 흐름도	01a07566
M1	전투 검증	187문항 QA 시트 수행	01a076c3
M2	한 시즌 수직 슬라이스	시즌 진행, 편성, 위임	[추정: 5-C 범위의 축소 검증]
M3	관계/콘텐츠 확장	호감도 이벤트, 이직/소유	[추정]
M4	엔딩, 저장, 마감	은퇴 결산	[추정]
일정 6~8주 안에서의 단계별 기간 배분은 기록 없음.			

8. 리스크와 결정이 필요한 사항

- 범위: 장기 커리어 + 연애 + 구단 소유는 6~8주/소규모 인력에 비해 크다. 한 시즌 체험 데모(5-A)로 줄일지 결정이 필요하다 [근거: 01a07566].
- 최초 취업 방식, 신규 선수 생성 규칙의 상세, 직접 지휘 경기 수 조정: 미정 [근거: 01a07566].
- PvE 적 AI 존재 가정: AI가 없으면 개발 범위 재조정 필요 [근거: 01a07566].
- 시장 지표는 수요 근거일 뿐 결합 효과의 인과를 보증하지 않는다 [근거: 01a07566].
- 성인 소재 서술은 시스템 수준으로만 다룬다. 본 프로젝트의 연애 요소는 호감도 공략 구조로만 기술한다.