로켓몬스터 메인 기획서

로켓몬 챔피언스 매니저 / 착수 전 설계



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 컨셉 확정 조건

목표 – 6P

1. 핵심 설계 인수 기준

핵심 메카닉스 – 7P

1. 운영과 전투의 환류
2. 커리어 진입
3. 경기와 자동화
4. 종과 개체
5. 경제와 시설
6. 관계와 커리어 분기

구현 – 14P

1. 전투 연동 구조
2. 시간 처리 우선순위

리소스 – 16P

1. 자료 수량과 검증 범위
2. 생산 규격과 인계

구현 – 18P

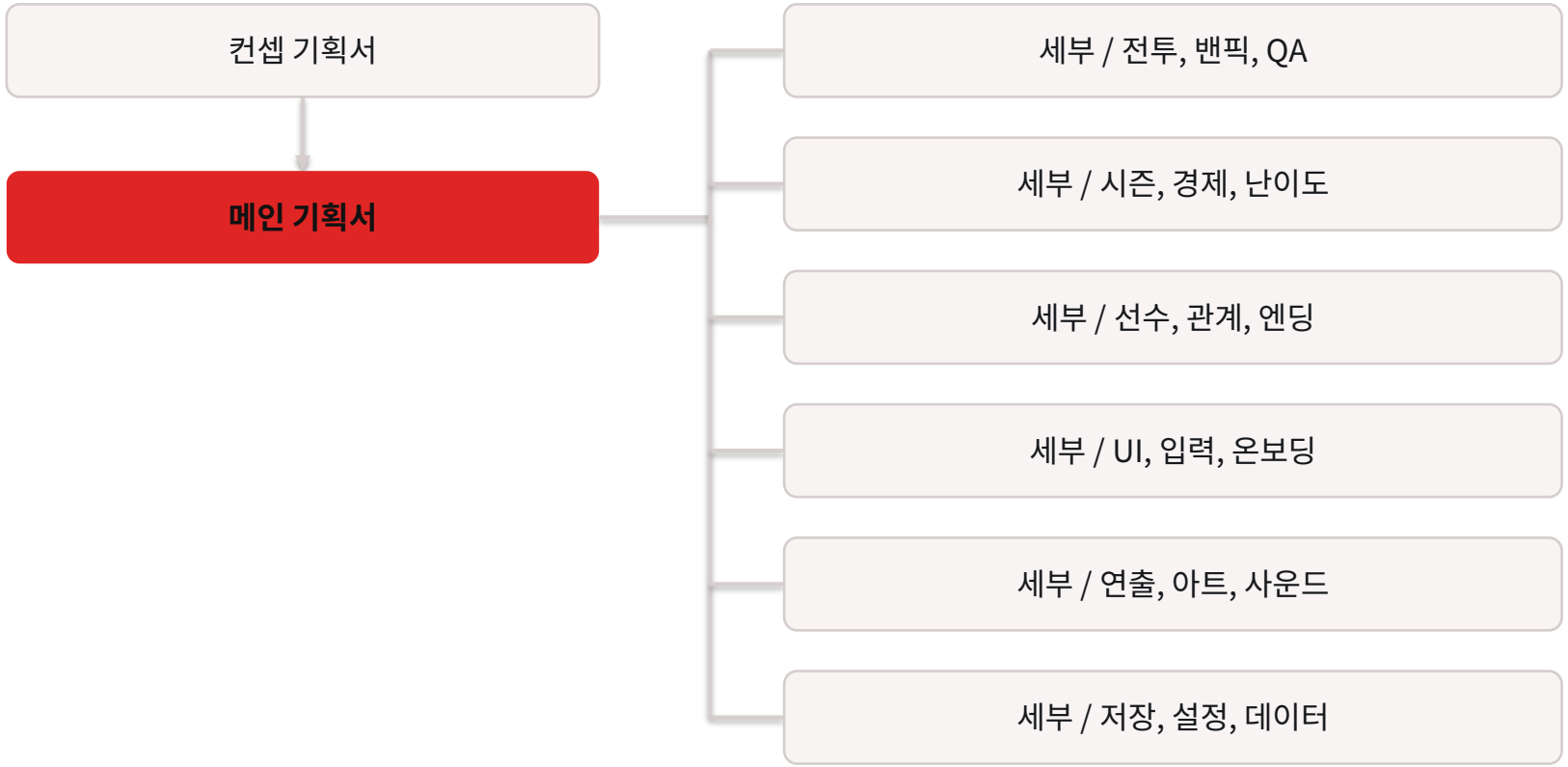
1. 구현 필요 요소

작업 계획 – 19P

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-06	박도원	커리어 흐름	시즌 반복과 이직/관계 경계를 도식화함
2	2026-09-06	박도원	전투 검증 명세	기능별 QA 작성 기준을 분리함
3	2026-09-07	박도원	핵심 시스템 문서	자동화, 성장, 시설, 멀티 엔딩 명세를 정리함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 컨셉 확정 조건

합의된 중심

직접 지휘/승강 리그/지속 관계를 설계의 중심으로 삼음

의도 컨셉의 핵심 경험을 유지함

근거 9월 6일 커리어 선택 답변임

필요 명세

시간, 성장, 경제, 저장 구조를 정의할 예정임

의도 기능 간 충돌을 줄임

근거 컨셉만으로 처리 순서가 정해지지 않음

구현 전 점검

기존 전투/AI를 확인한 뒤 UI 연동 범위를 정할 예정임

의도 불확실한 구현량을 먼저 확인함

근거 엔진과 실제 전투 본체의 검증이 필요한 상태임

목표 – 핵심 설계 인수 기준

한 시즌의 운영 결과가 전투, 계약, 관계, 은퇴 결산에 일관되게 반영되도록 설계할 예정임

1시즌

일정 시작부터 승강/계약 결산

2인물

동일 종의 독립 관계 검증

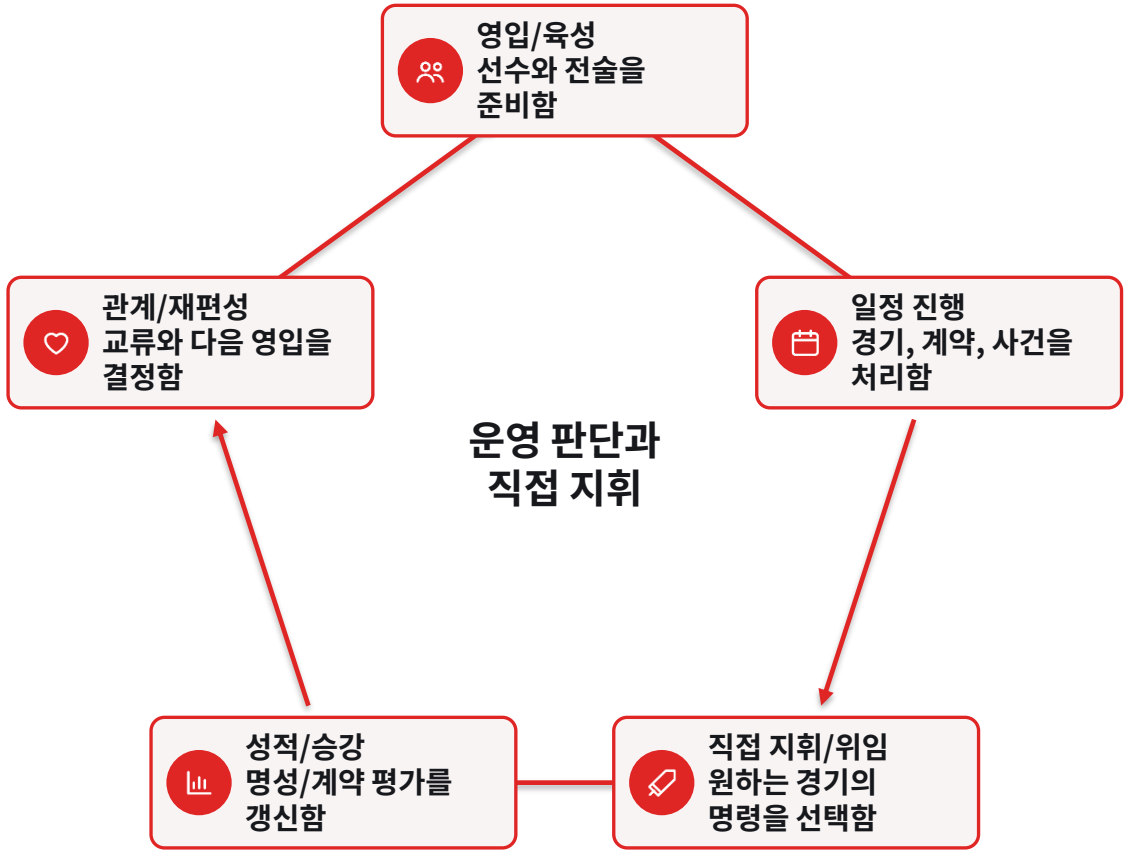
4영역

감독, 구단주, 경제, 인연 결산

의도 구현팀이 흐름과 데이터 경계를 검사하게 함

근거 직장, 소유, 관계를 별개로 유지하는 이전 단계 합의임

핵심 메카닉스 – 운영과 전투의 환류



실력의 증명

영입한 선수를 직접 지휘해 승리를 노림

의도 운영과 전투의 책임을 연결함

근거 3:3 전투를 유지하는 전제임

관계의 지속

이적/직종 전환 이후에도 교류를 유지함

의도 은퇴로 애착이 끊기지 않게 함

근거 선수 외 인물과도 교류하는 구상임

장기 목표

명성, 급여, 자산을 구단 소유로 연결함

의도 경기 외 성장 목표를 부여함

근거 감독/구단주 커리어 구상임

핵심 메카닉스 – 커리어 진입

1

플레이어 설정

감독 정보와 시작 조건을 정할 예정임

의도 시작 상태를 재현함

근거 최초 취업 방식은 미정임

2

세계 생성

구단, 리그, 선수, 일정을 생성할 예정임

의도 시즌 진행의 기반을 만듦

근거 다수 구단과 1, 2, 3부 구상임

3

감독 계약

첫 구단과 계약 후 업무를 열 예정임

의도 소속과 권한을 명확히 함

근거 고용과 소유를 분리하는 합의임

4

시간 진행

경기, 계약, 사건 순서를 처리할 예정임

의도 업무와 교류를 연결함

근거 연/시즌 단위 운영 구상임

핵심 메카닉스 – 경기와 자동화

항목	설계 규칙	검증 지점
리그/대회	1, 2, 3부 승강, 대회별 8~16팀	승강, 일정, 순위의 일치
직접 지휘	양측 3명 명령, 턴 제한 30초	최대 25턴 조건의 피로 검토
경기 위임	원하는 경기 외에는 결과 계산을 맡김	자동 결과 알고리즘 확정 필요
준비 자동화	배치/스테이터스 분배/밴픽 자동화 가능	구단 전술/코치 성향/수준 반영
전투 자산	기술/패시브를 유지함	육성 스테이터스 전달의 일치

핵심 메카닉스 – 종과 개체

데이터	설계 규칙	검증 지점
종	기존 캐릭터 이름/설정을 종 명/종 설정으로 사용함	종과 개체의 이름 구분
개체	인물 ID, 이름, 나이, 소속, 직업을 독립 저장함	같은 종 2명의 계약/관계 분리
성장/노화	25세까지 자연 성장, 25세부터 자연 노화함	25세 경계의 적용 순서 확정
훈련	컨디션/학습력에 따라 추가 성장함	자연 변화와 훈련 효과 분리
은퇴 후 직종	코치/매니저 전환과 구단 잔류가 가능함	직종 변경 후 인물 ID 유지

핵심 메카닉스 – 경제와 시설

영역	설계 규칙	효과
개인 자산	급여, 투자, 구단 구매 및 판매를 기록함	감독에서 구단주로 확장함
구단 자산	구단 자금, 규모, 명성을 관리함	개인 지갑과 회계를 분리함
선수 권한	구단 자금으로 고용/방출함	소속 선수만 출전 가능하게 함
의료 시설	구매, 강화, 판매, 축소를 지원함	컨디션 회복 속도에 반영함
트레이닝 시설	시설 수준별 효과를 정의함	훈련 스테이터스 증가에 반영함

핵심 메카닉스 – 관계와 커리어 분기

개인 관계

구단 밖 인물도 개인 시간을 써서 교류할 예정임

의도 이직으로 관계가 소실되지 않게 함

근거 고용과 개인 관계를 분리한 합의임

조합형 이벤트

종 배경, 성격, 상황에 따라 대사를 구성할 예정임

의도 반복 얼굴의 개별성을 유지함

근거 같은 일러스트로 다수 인물을 생성하는 구상임

해고/재취업

성적/불화에 따른 해고 후 재취업 경로를 제공함

의도 전투에 복귀할 길을 보장함

근거 팀이 없으면 지휘가 불가능한 구조임

핵심 메카닉스 – 은퇴와 여정 결산

1

종료 조건

100세 도달 또는 자발적 은퇴를 적용할 예정임

의도 커리어의 종점을 명확히 함

근거 박도원 컨셉제안서 PDF 9/11쪽 우선임. 비노화 세션안과 다름

2

전투 경계

전투 중에는 은퇴 처리를 보류할 예정임

의도 전투 결과의 유실을 막음

근거 경기와 커리어 상태를 함께 저장해야 함

3

기록 수집

업적, 자산, 관계, 기타 여정을 모을 예정임

의도 플레이 선택을 결산에 반영함

근거 자유 은퇴/다중 결산 컨셉임

4

스크립트 조합

감독, 구단주, 경제, 인연 문구를 조합할 예정임

의도 적은 문구로 다양한 여정을 표현함

근거 UI/텍스트 중심 제작 조건임

구현 – 전투 연동 구조

커리어 상태와 경기 스냅샷

입력 고정

확정 편성과 육성 수치를 복사함

- person_id / 종 ID
- 스킬/패시브 유지

전투 어댑터

기존 엔진의 입출력 계약을 감쌈

- 3:3 명령/자동화
- match_id / 결과 이벤트

결과 반영

같은 경기의 보상을 한 번만 적용함

- 성적, 명성, 컨디션
- 저장 후 다음 일정

구현 – 시간 처리 우선순위

순서	처리	완료 조건
1	경기 결과 확정	진행 중 전투의 종료 전 은퇴 보류
2	보상/계약 만료 반영	중복 지급 및 무소속 출전 없음
3	나이, 성장, 컨디션 갱신	25세 경계의 자연 변화 1회
4	승강/다음 일정 생성	시즌 간 경기 중복 없음
5	100세/자발 은퇴 확인	결산 스냅샷 저장 후 엔딩

리소스 – 자료 수량과 검증 범위

원본 루프 덱	17쪽	PPTX 내부 slide XML 실측임
QA 기능 시트	10개	핵심밴픽.xlsx workbook 실측임
QA 문항	187개	001~187 번호 실측 / 밴픽 25개 포함임
참고 캡처	2장	PNG 1380×303 / QA 구조 참고용임

리소스 – 생산 규격과 인계

대상	수량/규격	생산/검수
캐릭터	42종 / 원본 해상도/프레임 미확인	PDF 4쪽의 명시 수량임. 본체 수령 후 실측 필요함
추가 일러스트	20종 이상 준비 진술 / 실측 불가	세션의 계획 수량임. 확정 물량에 합산하지 않음
초상/스탠딩	종 ID별 PNG / 제작 규격은 세부 5 참조	원화 파생 후 투명도/잘림 검수 예정임
전투 규칙	5능력치, 3타입, 일반2/특수1/패시브1	데이터 표에서 내보내고 QA 문항과 연결함
QA 파일	XLSX 10시트 / 질문/답변/비고	4종 드롭다운/001~187 연속성 검사 예정임

구현 – 구현 필요 요소

시간/저장

일정, 인물, 계약, 소유 데이터와 저장 경계를 정의함

의도 중복 처리와 관계 소실을 방지함

근거 세 영역을 분리하는 컨셉임

화면/전투 연결

편성, 일정, 계약, 결과, 관계 화면을 연결함

의도 한 시즌 흐름을 검증함

근거 UI 중심 개발 조건임

수치/콘텐츠

성장식/시설 효과, 위임식, 결산 템플릿을 작성함

의도 미정 규칙을 구현 전에 닫음

근거 현재는 방향만 있고 상세 수식이 없음

작업 계획 – 단계별 검증

1

규칙 고정

확정 규칙과 미정 수식을 분리함

규칙표/Codex

의도 가정의 코드 고착을 막음

근거 전투/커리어 연결점이 필요함

2

한 시즌 검증

한 시즌의 일정, 계약, 저장 일치를 시험할 예정임

기존 엔진/데이터 표

의도 핵심 연결을 먼저 확인함

근거 실질 개발 1~1.5개월 제약임

3

전투 연동 QA

밴픽과 육성 수치 전달을 검사함

전투 QA 시트

의도 기존 전투 훼손을 방지함

근거 42종/3:3 자산 재사용 전제임

4

콘텐츠 확장

시설, 관계, 결산을 순차 연결함

PPTX/이벤트 표

의도 전체 기능의 제작량을 통제함

근거 시즌 검증 후 확장이 가능한 구조임

제작 관리 – 규칙 경계 위험

⚠ 자동 경기 결과와 직접 경기 결과가 크게 다를 수 있음	→ 🛡 동일 편성의 결과 분포를 비교한 뒤 위임식을 조정할 예정임
⚠ 25세 경계와 100세 종료의 적용 시점이 모호할 수 있음	→ 🛡 생일/시즌 결산/전투 종료의 우선순위를 표로 고정함
⚠ 다수 관계와 장기 운영의 콘텐츠량이 늘어날 수 있음	→ 🛡 깊은 관계의 병행 조건과 이벤트 재사용 범위를 먼저 정함