로켓몬스터 컨셉/게임루프 제안 (3:3 매니지먼트) — 메인기획서

> 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.

용어: 투지는 턴마다 1씩 회복되는 스킬 자원이다. 밴픽은 입장 7체 중 상대가 2체를 금지하고 남은 5체 중 3체를 고르는 단계이다 [근거: 01a076c3].

1. 핵심 메카닉스

3:3 트리플 배틀 (기존 구현 규칙)

- 의도(Why): 포켓몬스터 트리플 배틀을 오마주한 전투를 게임의 실력 증명 수단으로 쓴다.
- 설계(How): 양측 3명씩 좌, 중, 우 배치. 속성은 육, 해, 공이며 육이 공을 1.5배로 공격하고 반대는 0.6배다 (해의 상성은 미정). 스테이터스는 체력, 공격력, 방어력, 마력, 속도다. 공격 타입은 야성(공격력/방어력 영향), 신성(마력만 영향, 마력이 높으면 받는 신성 피해도 감소), 신비(스테이터스 무관 고정 피해)다. 스킬 풀은 일반 2/특수 1/패시브 1이다. 투지는 매 턴 1 회복, 일반 스킬은 0 또는 1 소모, 특수 스킬은 3~5 소모, 패시브는 조건 충족 시 지속 발동한다. 상태이상은 출혈(턴마다 고정 피해), 침묵(특수 스킬 차단), 스테이터스 증감이다. 전투는 10~25턴 안에 끝나고, 턴마다 3명의 행동을 선택하며 제한 시간은 30초다 [근거: 01a076c3, 01a07566].
- 필요(What): 완성된 전투 엔진(제안서상 개발 완료) [근거: raw/codex2.md].
- 작업 방법: QA 시트로 규칙 일치 검증(03 문서).
- 완료 기준: QA 시트의 규칙 확정 항목이 Yes로 채워진다.
- 리스크/대안: 해 상성, 동률 속도, 효과 중첩 규칙이 비어 있다. 03 문서의 사전 확인 항목으로 확정한다.
- 근거: [근거: 01a076c3]

편성/밴픽

- 의도(Why): 42체 중 조합 선택의 전략성을 전투 전에 만든다.
- 설계(How): 42체 중 7체를 선택해 입장 → 상대 7체 중 2체 밴, 상대도 내 7체 중 2체 밴 → 남은 5체 중 3체 선택 → 전투 시작. 밴 순서(동시/순차)와 제한 시간은 미정이다 [근거: 01a076c3].
- 필요(What): 밴픽 UI, 편성 저장 데이터.
- 작업 방법: 25문항 핵심 QA로 검증.
- 완료 기준: 양측 5체가 남고 최종 3체가 전투에 배치된다.
- 리스크/대안: 매니저 모드의 PvE에서 상대 AI의 밴 규칙을 정해야 한다. [추정: 세션에 PvE 밴 규칙 기록 없음]
- 근거: [근거: 01a076c3]

커리어 루프 (영입, 육성, 계약, 방출)

- 의도(Why): 선수를 자원이자 애착 대상으로 만든다.
- 설계(How): 임대/계약으로 영입, 육성, 노쇠 시 방출 또는 코치/매니저 등 비선수 인력으로 전환한다. 선수는 일러스트 1개당 3~4체가 자동 생성되며 인물 ID는 일러스트와 분리한다 [근거: 01a07566]. 신규 선수는 새 고유 캐릭터 공급(6-B)이다.
- 필요(What): 선수 생성기, 계약 데이터, 능력치 성장 곡선(기록 없음).
- 작업 방법: 인물 스키마 정의 → 생성 규칙 → 시즌 시뮬레이션 테스트.
- 완료 기준: 시즌 경과로 선수가 성장/은퇴하고 비선수 인력으로 전환된다.
- 리스크/대안: 성장 곡선 미정 → [제안값]으로 시작해 QA에서 보정.
- 근거: [근거: 01a07566]

관계(호감도/공략)

- 의도(Why): 승패와 영입/이적에 개인적 의미를 부여한다.
- 설계(How): 일러스트별 배경, 성격별 반응, 상황별 사건의 조합으로 이벤트를 구성한다. 고용 관계와 개인 관계를 별도 저장해, 직업이 바뀌어도(백수 포함) 개인적 관계는 이어진다. 깊은 공략은 한 명으로 제한 [근거: 01a07566].
- 필요(What): 인물/관계 데이터, 이벤트 템플릿.
- 작업 방법: 템플릿 → 대사 생성 → 검수.
- 완료 기준: 이적/은퇴 후에도 관계 이벤트가 재개된다.
- 리스크/대안: 같은 얼굴 다른 인물에 관계가 복사되는 오류. 인물 ID 기준 저장으로 방지 [근거: 01a07566].
- 근거: [근거: 01a07566]

경력 분기: 해고, 이직, 구단 소유

- 의도(Why): 실패를 이야기로 바꿔 플레이를 지속시킨다.
- 설계(How): 성적/불화로 해고, 다른 구단의 러브콜 또는 직접 탐색으로 이직(10-B), 자산이 충분하면 구단 구매. 소유 구단과 근무 구단은 분리, 소유 구단에는 감독을 고용한다 [근거: 01a07566].
- 필요(What): 계약/소유 데이터, 구단 평가 지표.
- 작업 방법: 상태 전이 표 작성 → 구현.
- 완료 기준: 해고 후에도 재취업 경로가 항상 존재한다.
- 리스크/대안: 팀 없는 상태에서 전투 불가. 재취업 보장 규칙 [근거: 01a07566].
- 근거: [근거: 01a07566]

엔딩

- 의도(Why): 고정 종결 없이 플레이어 의사로 마무리한다.
- 설계(How): 플레이어가 원할 때 은퇴. 결산은 감독 평가 → 구단주 성과 → 경제 결산 → 인연 후일담을 조합한다 [근거: 01a07566].
- 필요(What): 결산 템플릿, 후일담 문구.
- 작업 방법: 지표 정의 → 조합 규칙.
- 완료 기준: 서로 다른 플레이가 서로 다른 결산을 낸다.
- 리스크/대안: 제작량. 조합 방식으로 완화.

- 근거: [근거: 01a07566]

2. 구현 방법

- 데이터: 인물(선수, 코치, 일반인) / 일러스트 / 구단 / 리그 / 대회 일정 / 계약 / 관계 / 이벤트 템플릿으로 분리 [추정: 세션의 분리 저장 원칙에서 도출].
- 상태 머신: 최초 시작 → 설정 → 세계 생성 → 계약 → 커리어(업무, 생활, 소유 구단) → 시간 진행 → 일정(경기/시즌 종료, 해고, 이직, 구단 구매) → 은퇴 결산 [근거: 01a07566].
- 위임 경기: 직접 지휘하지 않은 경기는 자동 결과 계산 [근거: 01a07566]. 알고리즘 기록 없음.
- 검증 도구: Codex 제작 xlsx 스크립트(`work\build.mjs`)로 QA 시트를 생성한다 [근거: build.mjs].

3. 시스템 간 상호작용과 밸런스 기준

- 성적 → 명성 → 팀 가치 → 급여/자산 → 구단 구매의 순환이 경영의 핵심이다 [근거: 01a07566].
- 직접 지휘 vs 위임의 비율이 몰입과 피로를 좌우한다. 대회 8~16팀, 전투 10~25턴/30초 제한은 확정 수치다 [근거: 01a07566].
- 육, 해, 공 상성(1.5/0.6)과 투지 비용(3~5)은 확정 수치다 [근거: 01a076c3]. 성장/경제 수치는 기록 없음.

4. 게임의 나머지 부분의 방향

- 콘텐츠 구조: 1, 2, 3부 리그 시즌과 대회, 구단 간 이적 [근거: 01a07566].
- 메타 진행: 자산, 기록, 공략 이력이 엔딩에 반영된다 [근거: 01a07566].
- UI/UX: 편성, 계약, 관계, 결과 화면 중심 [추정].
- 저장/설정: 인물, 관계, 계약, 소유 저장 필수. 세부 기록 없음.
- 시장성: 매니저/관계 결합 사례 3종의 리뷰 지표를 근거로 제시 [근거: 01a07566].

5. 제작 과정 설계

- 순서: 규칙 확정 → 인물/관계 스키마 → 시즌 시뮬레이션 → 편성/밴픽 UI → 관계 이벤트 → 엔딩.
- 병렬: 아트(일러스트 20개 이상)와 대사 템플릿은 시스템과 병행 [추정].
- AI 분담: Codex가 기획 질의/시장 조사/QA 시트를 수행 [근거: 01a07566, 01a076c3].
- 검증: QA 시트 187문항(Yes/No/기타/테스트불가) [근거: 01a076c3].
- 인수인계: HANDOFF 없음. 이 문서군으로 대체한다.

6. 세부기획서 목록

- `03_세부기획서_전투QA시트.md`: 187문항 QA 시트 구성과 미정 규칙 확정 항목(L 규모는 1개).
- 미작성 후보: 인물/관계 데이터 명세, 시즌 시뮬레이션 규칙, UI 화면 명세.