로켓몬스터 세부 기획서

UI, 입력, 온보딩



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 파트 착수 조건

목표 – 6P

1. 인수 기준

핵심 요소 – 7P

1. 설계 원칙

화면 구성 – 8P

1. 업무 화면 연결

조작 – 9P

1. 입력 계약

유저 생애 – 10P

1. 첫 경기 안내
2. 시간과 재방문

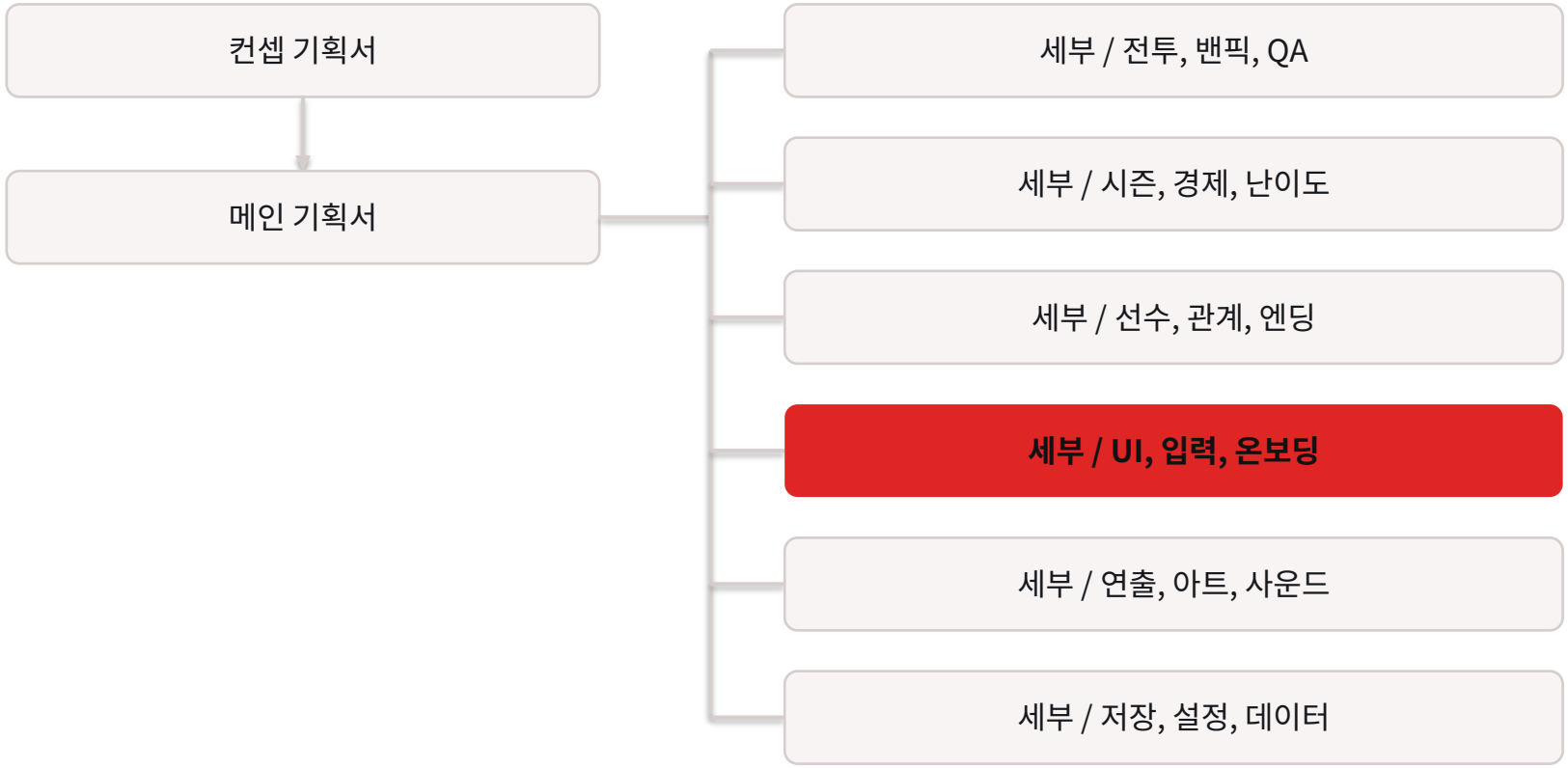
작업 계획 – 12P

1. 필요 작업
2. 검증과 완료 조건

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-07	박도원	파트 입력 정리	메인 시스템 명세를 세부 규칙의 기준으로 정리함
2	2026-09-07	박도원	세부 명세 초안	구현 전 규칙, 데이터, 인수 항목을 작성할 예정임
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 파트 착수 조건

화면 중심

이동 조작 없이 감독 업무를 연결할 예정임

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

초보 타깃

운영 게임 진입 장벽을 낮춰야 함

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

전투 제약

턴당 3명 명령과 30초 제한을 안내해야 함

의도 메인 명세를 해당 파트의 입력으로 사용함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

목표 – 인수 기준

처음 시작한 유저가 다음 경기까지 필요한 결정을 스스로 찾도록 구성할 예정임

1경기

안내 이후 독립 진행

0건

취소 중 데이터 변경

의도 메인 목표를 검증 가능한 조건으로 구체화함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

핵심 요소 – 설계 원칙

UI, 입력, 온보딩

우선순위

다가오는 일정과 위험을 먼저 노출함

- 다음 경기
- 계약 만료

확정 경계

선택과 실행을 분리함

- 미리보기
- 최종 확인

점진 안내

첫 경기에서 필요한 규칙만 노출함

- 7체, 2밴, 3출전
- 투지/특수 기술

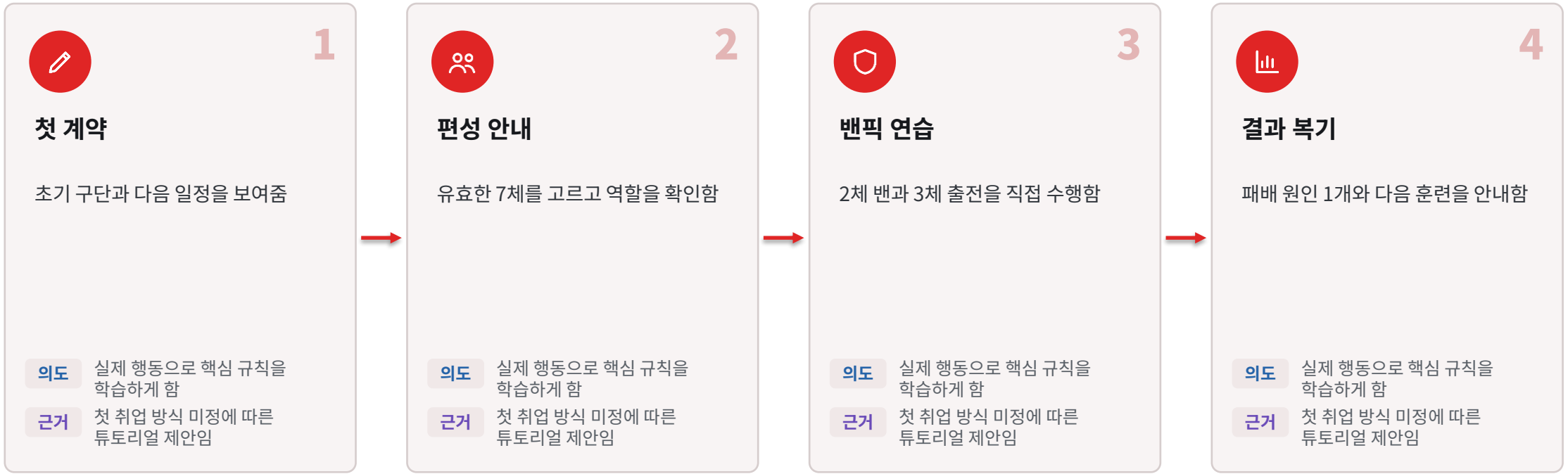
화면 구성 – 업무 화면 연결


감독 홈
운영
일정에서 업무 화면으로 진입함
선수/계약
훈련/시설
경기
상대 정보에서 경기로 진입함
편성/밴픽
전투/결과
개인
경기 밖 활동을 한곳에 모음
관계/개인 자산
저장, 설정, 은퇴

조작 – 입력 계약

화면	입력/처리	예외
공통	마우스 선택/휠 스크롤, Esc 뒤로가기 제안임	미확정 선택은 취소 예정임
편성	클릭 선택 후 7체 확인 버튼으로 확정함	초과/미달 시 버튼 비활성
밴픽	상대 2체 밴, 잔여 5체 중 3체 출전임	금지 대상 선택을 차단함
전투	스킬→대상→확정 순으로 3명 명령 예약함	시간 만료 기본 행동은 규칙 확정 전 테스트불가
계약/은퇴	비용, 대상, 결과를 확인한 뒤 실행함	연속 클릭에도 1회만 처리

유저 생애 – 첫 경기 안내


1
첫 계약
초기 구단과 다음 일정을 보여줌
의도 실제 행동으로 핵심 규칙을 학습하게 함
근거 첫 취업 방식 미정에 따른 튜토리얼 제안임
2
편성 안내
유효한 7체를 고르고 역할을 확인함
의도 실제 행동으로 핵심 규칙을 학습하게 함
근거 첫 취업 방식 미정에 따른 튜토리얼 제안임
3
밴픽 연습
2체 밴과 3체 출전을 직접 수행함
의도 실제 행동으로 핵심 규칙을 학습하게 함
근거 첫 취업 방식 미정에 따른 튜토리얼 제안임
4
결과 복기
패배 원인 1개와 다음 훈련을 안내함
의도 실제 행동으로 핵심 규칙을 학습하게 함
근거 첫 취업 방식 미정에 따른 튜토리얼 제안임

유저 생애 – 시간과 재방문

구간	예상/규칙	설계 대응
직접 경기	10~25턴×30초 = 입력 대기 상한 5~12.5분임	연출 시간은 별도임. 실측 평균으로 쓰지 않음
시즌	직접 경기 수에 따라 길이가 변함	원하는 경기만 지휘하고 나머지는 위임함
중단	안전한 일정 경계에서 자동 저장 예정임	이어하기에 다음 일정/미완 업무 표시
재방문	다가오는 대회와 관계 사건을 안내함	일일 접속 강제 보상은 도입하지 않을 예정임

작업 계획 – 필요 작업

1

화면 명세

상태, 버튼, 복귀 위치를 작성함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

2

입력 정의

선택, 취소, 확정 이벤트를 분리함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

3

안내 문구

오류 사유와 첫 경기 도움말을 작성함

의도 명세와 데이터의 연결을 준비함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

작업 계획 – 검증과 완료 조건

1

초회 진행

첫 계약부터 결과까지 도움 없이 재시도함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

2

오입력 시험

초과 선택, 더블클릭, Esc를 시험함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측

3

인수 검사

다음 행동 위치 설명과 1경기 완주를 확인함

의도 실패 조건을 포함하여 인수 여부를 판정함

근거 PDF 4~5쪽 UI 중심/입문자 타깃과 01a076c3 전투 QA 세션/핵심밴픽.xlsx 실측