로켓몬스터 세부 기획서

전투, 밴픽, QA



목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 전투 QA 착수 조건

목표 – 6P

1. 시트 제작 인수 기준

검증 원칙 – 7P

1. 검증 설계 원칙

전투 QA – 8P

1. 분류별 문항 구성
2. 밴픽 수량 불변식
3. 피해와 자원
4. 사전 확인 목록

입력 양식 – 12P

1. 목표 시트 예시

작업 계획 – 13P

1. 필요 작업
2. 제작과 실행의 분리

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-06	박도원	기본 질문	162문항과 3열 입력 구조를 구성함
2	2026-09-06	박도원	분류와 답변	10시트와 Yes/No/기타/테스트불가를 정리함
3	2026-09-06	박도원	핵심 밴픽	25개 밴픽 문항과 통합 187개 번호를 구성함
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 전투 QA 착수 조건

검증 대상

42체 편성, 밴픽, 3:3 전투 규칙을 검증할 예정임

의도 매니지먼트 연동 전 기준을 확보함

근거 기존 전투 재사용이 메인 설계의 전제임

미정 규칙

해 상성/동률 속도, 중첩, 투지 상한을 확인해야 함

의도 가정으로 합격 판정하지 않게 함

근거 제시된 전투 규칙에 상세 정의가 없음

필요 환경

수치 변경/양측 상태 확인이 가능한 빌드가 필요함

의도 독립 변수 검증을 가능하게 함

근거 피해식과 화면 표시를 대조해야 함

목표 – 시트 제작 인수 기준



규칙/재현 조건/판정이 연결된 질문 시트를 만들 예정임

187

제작 목표 문항

10

기능별 시트

4

답변 선택지

의도 문항 작성 완료와 실제 전투 합격을 구분함

근거 범위는 편성/밴픽과 전투 기능이며 커리어 테스트는 별도임

검증 원칙 – 검증 설계 원칙

독립 변수

다른 조건을 고정하고 한 스테이터스만 변경함

의도 피해 변화의 원인을 분리함

근거 야성, 신성, 신비의 정의가 다름

경계와 차단

부족 자원/과다 선택/중복 확정을 검사함

의도 정상 진행 밖의 오류를 확인함

근거 7체, 2밴, 3출전의 수량 제약임

사전 확인

비고에 미정 규칙과 확인할 기대값을 표시함

의도 해석 차이를 버그로 오인하지 않게 함

근거 상성, 중첩, 동률 처리의 정의가 필요함

전투 QA – 분류별 문항 구성

시트 묶음	문항 수	검증 범위
편성/밴픽	25	입장/밴 제한/출전 전달
전투 준비 / 턴/대상 선택	13 / 14	초기 데이터/행동 확정
속성 상성 / 피해/공격 타입	14 / 25	배율, 피해식, 독립성
투지/스킬 비용 / 디버프	20 / 22	회복, 차감, 출혈, 침묵
스테이터스 증감 / 패시브/복합 처리	22 / 12	중첩, 만료, 우선순위
전투 종료/표시	20	승패, 초기화, 화면 일치

전투 QA – 밴픽 수량 불변식

1

42 → 7

입장 편성에 정확히 7체를 선택함

의도 과다/미달 입장을 차단함

근거 전투 준비 규칙임

2

상대 2체 밴

각자 상대 편성에서 2체를 금지함

의도 자기 밴/중복 밴을 차단함

근거 양측 밴 반영이 필요함

3

5 → 3

남은 5체 중 3체를 확정함

의도 금지된 캐릭터의 출전을 막음

근거 최종 전투는 3:3임

4

양측 배치

확정 명단과 전투 데이터를 대조함

의도 UI와 실제 출전의 차이를 찾음

근거 양측 확정 후 전투가 시작됨

전투 QA – 피해와 자원

대상	변경 조건	기대 동작
야성	시전자 공격력 / 대상 방어력	각 변수에 따라 피해가 변해야 함
신성	시전자 마력 / 대상 마력	주는 피해 증가 / 받는 피해 감소를 확인함
신비	양측 5종 스테이터스	고정 피해가 유지되어야 함
투지 회복	턴 진행	턴마다 1 회복을 확인함
일반 / 특수 비용	0/1 / 3, 4, 5	정확한 차감과 부족 시 차단을 확인함
육 → 공 / 역방향	다른 보정 제거	1.5배 / 0.6배를 기준으로 대조함

전투 QA – 사전 확인 목록

구분	확정할 규칙	비고 기록
상성/피해	해/동일 속성, 정수화, 최소 피해	기준 피해, 배율, 기대값
투지	초기값, 상한, 회복 시점/자원 소유	전후 값/행동 순서
상태이상	지속, 중첩, 갱신, 첫 피해 시점	적용 턴/해제 턴
행동/패시브	동률/대상 상실/동시 발동 순서	예약 행동/실제 순서
밴픽/종료	밴 순서/제한 시간/동시 전멸	합의 규칙/관찰 결과
적/보스	리그 상대 AI의 명령/대상 유효성	전용 보스는 없음. 상대도 동일 규칙 적용 예정임

입력 양식 – 목표 시트 예시

	A	B	C
1	**편성·밴픽: 42체 중 7체 편성 → 서로 상대 2체 밴 → 남은 5체 중 3체 출전 → 3:3 전투 시작 과정을 검증합니다.**		
2	답변: Yes = 기대 동작 충족 / No = 불일치 / 기타 = 조건부·해당 없음 / 테스트불가 = 검증 불가		
3	25문항. 비고에 재현 조건·기대값·실제값 기록. 미정 규칙은 확정 전 테스트불가로 기록.		
4	**질문**	**답변**	**비고**
5	001 전체 캐릭터 목록에 설정된 42체가 모두 표시되는가?		42체의 식별자를 캐릭터 데이터 목록과 대조.
6	002 전체 목록의 각 캐릭터를 입장 편성에 선택할 수 있는가?		42체를 각각 검사.
7	003 정확히 7체를 선택하면 입장할 수 있는가?		

3열 입력

질문, 답변, 비고를 같은 행에 배치할 예정임

의도 재현 조건을 판정과 함께 남김

근거 사용자가 직접 답변하는 시트 요구임

답변 4종

Yes, No, 기타, 테스트불가를 목록으로 제공함

의도 의미가 다른 미판정 상태를 구분함

근거 규칙 미정과 불일치는 구분해야 함

분류 안내

시트 맨 위 설명과 001~187 번호를 사용할 예정임

의도 분류별 수행과 통합 추적을 지원함

근거 질문 앞 분류 태그는 읽기 부담이 큼

목표 화면 예시임. 이후 제작된 핵심밴픽 시트의 미입력 화면으로 입력 구조를 설명함

작업 계획 – 필요 작업

1

질문 작성

확정 동작과 사전 확인을 문항별로 구분함

의도 판정 기준을 명료하게 함

근거 미정 규칙이 남아 있음

2

시트 구성

10시트, 187문항, 통합 번호를 구성함

의도 누락과 중복을 찾게 함

근거 기능별 분담과 통합 추적이 필요함

3

서식 검수

행 수, 번호, 드롭다운, 안내문을 대조함

의도 수정 후 문항 수 불일치를 방지함

근거 추가/삭제 과정에서 번호가 어긋날 수 있음

작업 계획 – 제작과 실행의 분리

1 규칙 정리

전투 규칙을 질문 목록으로 변환함

Codex/규칙표

의도 기대값을 명시함

근거 기존 전투 설명이 입력 자료임

2 시트 생성

목록, 색상, 분류, 번호를 생성함

JavaScript/xlsx

의도 반복 서식을 일관되게 적용함

근거 분류별 10시트 구조임

3 인계 검수

렌더와 문항 수를 대조해 시트를 인계함

시트 렌더/번호 검사

의도 입력 가능한 산출물을 보장함

근거 시트 제작 자체의 완료 기준임

4 빌드 실행

규칙 확정 후 재현, 판정, 재검을 수행함

테스트 빌드/QA 시트

의도 실제 기능 일치를 별도 검증함

근거 문항 존재만으로 전투 합격을 알 수 없음