로켓몬스터 컨셉/게임루프 제안 (3:3 매니지먼트) — 세부기획서: 전투 QA 시트

> 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.

1. 목적과 범위

- 목적: 완성된 3:3 트리플 배틀을 매니지먼트 모드와 결합하기 전에 기능 일치 여부를 질문 시트로 검증한다 [근거: 01a076c3].
- 범위: 전투 규칙(편성/밴픽 포함) 187문항. 매니지먼트/관계 시스템은 범위 밖.
- 규칙: 답변은 Yes / No / 기타 / 테스트불가 4지선다, 열은 질문, 답변, 비고, 답변은 시트에 바로 입력 가능 [근거: 01a076c3].

2. 설계

시트 구조와 분류

- 의도(Why): 테스터가 분류별로 나눠 수행하고 결과를 필터링할 수 있게 한다.
- 설계(How): 분류별 10개 시트. 전투 준비, 턴/대상 선택, 속성 상성, 피해/공격 타입, 투지/스킬 비용, 출혈/침묵, 스테이터스 증감, 패시브/복합 처리, 전투 종료/표시의 9개와 편성/밴픽 1개. 각 시트 맨 위 한 줄에 분류 설명. 질문 앞 대괄호 분류는 쓰지 않고 001~187 통합 번호를 쓴다 [근거: build.mjs, 01a076c3].
- 필요(What): 시트 생성 스크립트, 참고 서식 얼리엑세스 `TC.xlsx`(노란 머리글, 연녹색 분류 표시, 회색 본문, 얇은 테두리) [근거: 01a076c3].
- 작업 방법: 규칙 → 질문 목록 → 스크립트 생성 → 렌더 확인.
- 완료 기준: 187문항, 드롭다운과 색상 규칙이 모든 시트에서 동작.
- 리스크/대안: 최초 버전은 질문 앞에 [분류]를 붙였으나 사용자 요청으로 시트 분리로 전환 [근거: 01a076c3].
- 근거: [근거: build.mjs, 01a076c3]

확정 규칙 질문과 사전 확인 질문의 분리

- 의도(Why): 규칙이 비어 있는 곳에서 가정으로 판정하지 않는다.
- 설계(How): 비고 열에 "사전 확인: ○○"를 적어 미정 규칙을 표시한다. 대상은 동일 속성/해 속성 배율, 소수점 처리, 최소 피해, 초기 투지/상한, 출혈, 침묵, 증감의 지속/중첩, 행동 순서/동률, 동시 전멸 판정, 밴 순서/제한 시간 등이다. 답변이 확정되면 기대값과 실제값을 비고에 기록한다 [근거: build.mjs, split-banpick.mjs].
- 필요(What): 기획 쪽 규칙 확정.
- 작업 방법: 사전 확인 항목 목록 → 기획 확정 → 테스트 → Yes/No 기입.
- 완료 기준: 사전 확인 항목이 모두 확정되어 기타/테스트불가 비율이 감소한다.

- 리스크/대안: 규칙 미확정이 길어지면 테스트불가가 쌓인다.
- 근거: [근거: build.mjs]

독립 변수 검증

- 의도(Why): 공격 타입의 정의가 코드에서 지켜지는지 확인한다.
- 설계(How): 다른 조건을 고정하고 한 스테이터스만 바꿔 피해 변화를 본다. 야성은 공격력/방어력 반응, 마력 변화에 불변. 신성은 마력만 반응. 신비는 다섯 스테이터스 모두 불변 [근거: build.mjs].
- 필요(What): 수치 조정이 가능한 테스트 빌드 [추정: 독립 변수 변경은 테스트용 설정이 필요].
- 작업 방법: 기준 상황 설정 → 한 변수 변경 → 기대값 대조.
- 완료 기준: 3종 공격 타입의 독립성 항목이 모두 Yes.
- 리스크/대안: 최소 피해/정수화 영향. 영향 없는 수치 구간을 쓰라고 비고에 명시 [근거: build.mjs].
- 근거: [근거: build.mjs]

편성/밴픽 핵심 25문항

- 의도(Why): 전투 직전 단계의 오류가 매치 전체를 망치므로 핵심만 검증한다.
- 설계(How): 7체 입장 전달, 밴픽 선행, 편성 일치, 밴 대상 제한(상대 편성만), 2체 정확 선택과 확정 차단, 중복 입력 방지, 양측 반영 일치, 5체 남음, 밴 캐릭터 출전 불가, 단계 조작 차단, 재시작 시 상태 초기화 등. 최초 60문항을 25문항으로 줄였다 [근거: split-banpick.mjs, 01a076c3].
- 필요(What): 양측 화면 또는 전투 준비 데이터 비교 수단.
- 작업 방법: 로컬/네트워크 여부에 따라 이탈/연결 문항은 기타 처리.
- 완료 기준: 25문항 응답 완료.
- 리스크/대안: 밴 순서 미정. 문항 38에 사전 확인으로 남김.
- 근거: [근거: split-banpick.mjs, 01a076c3]

3. 데이터/리소스 명세

필드	타입	범위/예시
번호	문자열	`001~187` 통합
질문	문자열	"비용 0인 일반 스킬을 사용해도 투지가 감소하지 않는가?"
답변	목록	Yes / No / 기타 / 테스트불가 (최초는 에스/노)
비고	문자열	재현 조건, 기대값, 실제값, 사전 확인
- 문항 수 추이: 162 → 222(+60) → 187(밴픽 25) [근거: 01a076c3].		
- 산출 파일: 트리플_배틀_기능_테스트.xlsx, _서식수정, _밴픽추가, _Yes_No, _핵심밴픽, Downloads의 로켓몬 전투 QA 시트.xlsx(최종본 추정, 내용 미열람).		

4. 작업 순서

1. 전투 규칙 정리(사용자 제시). 2. 162문항 시트 생성. 3. 참고 서식 적용. 4. 밴픽 60문항 추가/시트 분리. 5. Yes/No 변경. 6. 밴픽 25문항 축소/통합 번호 [근거: 01a076c3]. 7. 사전 확인 항목 확정 → 테스트 수행(미수행, 기록 없음).

5. 검수 기준

- 모든 시트에 한 줄 설명이 있고 질문 앞에 분류 괄호가 없다.
- 번호가 001부터 연속이고 중복이 없다.
- 답변 드롭다운이 Yes/No/기타/테스트불가만 허용한다.
- 사전 확인 항목이 비고에 표시되어 있다.
- 미해결: 시트가 실제 테스트에서 몇 건 Yes/No였는지 결과 기록 없음.