**시스템 테스트 보고서**

**게임 하기 테스트 ( = <게임 시작> 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 혼자 하기, 같이 하기, 상점 가기 버튼 선택 | 각 메뉴로 이동 | 테스트 성공 |
| 같이하기 화면에서 들어갔을 때  블루투스 사용허가  -블루투스가 꺼져있을 경우  -블루투스 사용허가 안 한 경우 | 블루투스 사용 메시지 출력  경고메시지 출력 후 메인 메뉴로 이동 | 테스트 성공  테스트 성공 |
| 블루투스 검색허용 버튼 터치  -블루투스 검색허용 수락했을 경우  -블루투스 검색허용 거절했을 경우 | 상대방이 나의 기기를 검색 가능  상대방이 나의 기기를 검색 불가 | 테스트 성공  테스트 성공 |
| 블루투스 기기 검색에서 검색 버튼 터치 | 검색된 기기의 리스트를 표시 | 테스트 성공 |
| 블루투스 연결 | 상대방의 기기와 연결 메시지 출력. | 테스트 성공 |
| 채팅  -상대방과 연결된 경우  -상대방과 연결이 안된 경우 | 상대방과 채팅 가능  연결이 되있지 않다는 메시지 출력 | 테스트 성공  테스트 성공 |

**게임 설정 테스트 ( = <게임 설정> 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 게임의 속도 조절  -속도 증가 시켰을 경우  -속도 감소 시켰을 경우 | 캐릭터의 움직이는 속도가 증가  캐릭터의 움직이는 속도가 감소. | 테스트 성공  테스트 성공 |
| 게임의 음량 조절  -음량 증가 시켰을 경우  -음량 감소 시켰을 경우 | 음량이 증가한다.  음량이 감소한다. | 테스트 성공  테스트 성공 |
| 진동 조절  -진동 On  -진동 Off | 캐릭터가 얼음과 충돌 시 진동O  캐릭터가 얼음과 충돌 시 진동X | 테스트 성공  테스트 성공 |
| 기울기 조정시 화면 터치 | 기울기 영점 수정 | 테스트 성공 |
| 기울기 초기화 버튼 클릭 | 기울기가 초기화 | 테스트 성공 |

**메인화면 테스트 ( = 메인화면 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 기기를 켰을 때 | 메인 화면을 출력 |  |
| 메인 화면이 출력 되었을 때 | 게임 시작 버튼 출력  덱 설정 버튼 출력  설정 버튼 출력  덱 완성여부 출력 |  |
| 게임 시작 준비 버튼을 터치 | 게임시작 화면으로 이동 |  |
| 덱 설정 버튼을 터치 | 덱 설정 화면으로 이동 |  |
| 설정 버튼을 터치 | 설정 화면으로 이동 |  |

**설정 테스트 ( = 설정 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 음량 설정 스크롤 바를 터치 | 현재 음량을 % 단위로 출력 | 테스트 성공 |
| 일반 상태에서 음소거 표시를 터치 | 음소거 테스트 유스케이스 발생 후 음소거 체크 표시 출력 | 테스트 성공 |
| 음소거 상태에서 음소거 표시를 터치 | 음소거 테스트 유스케이스 발생 후음소거 체크 해제 표시 출력 | 테스트 성공 |
| 확인 버튼 터치 | 설정 확인 유스케이스 발생 | 테스트 성공 |

**음량 조절 테스트** **( = 음량 조절 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 스크롤 바의 한 부분 터치 | 그 부분에 해당되는 %만큼의 음량으로 사운드 변경 | 테스트 성공 |

**음소거 테스트** **( = 음소거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 음소거 체크 표시가 될 경우 | 음량이 0%가 됨 | 테스트 성공 |
| 음소거 체크 표시가 해제 될 경우 | 음량이 기존 상태로 복원됨 | 테스트 성공 |

**설정 확인 테스트** **( = 설정 확인 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 설정 확인 이벤트 발생 시 | 음량, 음소거 여부를 기기에 저장 후 메인화면으로 이동 | 테스트 성공 |
| 기기 상하좌우로 기울이며 조작 | 캐릭터가 기울인 방향으로 이동 | 테스트 성공 |

**덱 설정 테스트** **( = 덱 설정 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 전체 카드 수가 20 미만이고 전체 공격카드 수가 10 미만일 때  사용자가 (공격)카드를 터치 | 카드 추가 유스케이스 발생 후 ‘나만의 덱’에 [공격] 그림이 생성 | 테스트 성공 |
| 전체 카드 수가 20 미만이고 전체 공격카드 수가 10 미만일 때  사용자가 (저격)카드를 터치 | 카드 추가 유스케이스 발생 후 ‘나만의 덱’에 [저격] 그림이 생성 | 테스트 성공 |
| 전체 카드 수가 20 미만일 때  사용자가 (방패)카드를 터치 | 카드 추가 유스케이스 발생 후 ‘나만의 덱’에 [방패] 그림이 생성 | 테스트 성공 |
| 전체 카드 수가 20 미만일 때  사용자가 (비밀 덫)카드를 터치 | 카드 추가 유스케이스 발생 후 ‘나만의 덱’에 [비밀 덫] 그림이 생성 | 테스트 성공 |
| 전체 카드 수가 20 미만일 때  사용자가 (무력화)카드를 터치 | 카드 추가 유스케이스 발생 후 ‘나만의 덱’에 [무력화] 그림이 생성 | 테스트 성공 |
| 전체 카드 수가 20일 때  사용자가 카드를 터치 | 카드 추가 경고 유스케이스 발생 | 테스트 성공 |
| 전체 공격 카드 수가 10일 때  사용자가 공격 카드를 터치 | 공격 카드 추가 경고 유스케이스 발생 | 테스트 성공 |
| ‘나만의 덱’에서 카드 그림 터치 | 각각의 카드 제거 유스케이스 발생 | 테스트 성공 |
| 확인 버튼 클릭 | 덱 설정 확인 유스케이스 발생 |  |

**(공격)카드 추가 테스트** **( = 공격(공격)카드 추가 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에 (공격)카드 개수 1 증가  전체 카드 개수 1 증가  전체 공격 카드 개수 1 증가  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(저격)카드 추가 테스트** **( = 공격(저격)카드 추가 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에 (저격)카드 개수 1 증가  전체 카드 개수 1 증가  전체 공격 카드 개수 1 증가  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(방패)카드 추가 테스트** **( = 비밀(방패)카드 추가 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에 (방패)카드 개수 1 증가  전체 카드 개수 1 증가  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(무력화)카드 추가 테스트** **( = 비밀(무력화)카드 추가 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에 (무력화)카드 개수 1 증가  전체 카드 개수 1 증가  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(비밀 덫)카드 추가 테스트** **( = 비밀(비밀 덫)카드 추가 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에 (비밀 덫)카드 개수 1 증가  전체 카드 개수 1 증가  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(공격)카드 제거 테스트** **( = 공격(공격)카드 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에서 (공격)카드 개수 1 감소  전체 카드 개수 1 감소  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |
| (공격)카드 개수가 0이 되었을 때 | (공격)카드 그림 제거 유스케이스 발생 |  |

**(공격)카드 그림 제거 테스트** **(=공격(공격)카드 그림 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (공격)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (공격)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(저격)카드 제거 테스트** **( = 공격(저격)카드 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에서 (저격)카드 개수 1 감소  전체 카드 개수 1 감소  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |
| (저격)카드 개수가 0이 되었을 때 | (저격)카드 그림 제거 유스케이스 발생 |  |

**(저격)카드 그림 제거 테스트** **(=공격(저격)카드 그림 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (저격)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (저격)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(방패)카드 제거 테스트** **( = 비밀(방패)카드 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에서 (방패)카드 개수 1 감소  전체 카드 개수 1 감소  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |
| (방패)카드 개수가 0이 되었을 때 | (방패)카드 그림 제거 유스케이스 발생 |  |

**(방패)카드 그림 제거 테스트** **(=비밀(방패)카드 그림 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (방패)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (방패)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(무력화)카드 제거 테스트** **( = 비밀(무력화)카드 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에서 (무력화)카드 개수 1 감소  전체 카드 개수 1 감소  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |
| (무력화)카드 개수가 0이 되었을 때 | (무력화)카드 그림 제거 유스케이스 발생 |  |

**(무력화)카드 그림 제거 테스트** **(= (무력화)카드 그림 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (무력화)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (무력화)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**(비밀 덫)카드 제거 테스트** **( = 비밀(비밀 덫)카드 제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정에서 넘어왔을 때 | ‘나만의 덱’에서 (비밀 덫)카드 개수 1 감소  전체 카드 개수 1 감소  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |
| (비밀 덫)카드 개수가 0이 되었을 때 | (비밀 덫)카드 그림 제거 유스케이스 발생 |  |

**(비밀 덫)카드 그림 제거 테스트(=(비밀 덫)카드 그림제거 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (비밀 덫)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (비밀 덫)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**덱 설정 확인 테스트** **( = 덱 설정 확인 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 덱 설정 화면에서 넘어 왔을 때 | ‘나만의 덱’에 있는 카드 개수를 기기에 저장한다.  메인 화면에 있는 덱 완성 여부를  X->O로 바꾸어준다.  메인 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |

**연결 감지 테스트( = 연결 감지 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (비밀 덫)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (비밀 덫)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**정보 송수신 테스트( = 정보 송수신 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (비밀 덫)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (비밀 덫)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**연결 분리 테스트( = 연결 분리 감지 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| (비밀 덫)카드 제거 유스케이스에서 넘어왔을 때 | (비밀 덫)카드 그림을 삭제한다.  덱 설정 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**게임 시작 준비 테스트** **( = 게임 시작 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 메인 화면에서 넘어왔을 때 | 상단에 “게임 준비 중입니다.” 문구를 출력한다. | 테스트 성공 |
| 연결이 보장될 때 | 게임 시작 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |

**게임 시작 테스트** **( = 게임 시작 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 게임 준비 화면에서 넘어왔을 때 | 각 기기는 랜덤한 값을 가진다. | 테스트 성공 |
| 각 기기의 랜덤한 값이 확정되었을 때 | 서로의 값 중 더 큰 값을 가진 기기에 선공이 배정된다. | 테스트 성공 |
| 선후공이 결정 되었을 때 | 선공자의 화면에 “선공” 문구를 출력한다.  후공자의 화면에 “후공” 문구를 출력한다. | 테스트 성공 |
| 선후공이 결정되고 접촉을 끊었을 때 | 각 플레이어는 심장 카드 2장과 덱에서 받은 시작 드로우 5장 총 7장의 카드를 패에 가지고 공격자는 공격 준비 화면으로, 방어자는 방어 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 선후공이 결정되지 않았는데 접촉이 끊겼을 때 | 연결이 종료되었음을 알리고 다시 메인화면 상태로 이동한다. | 테스트 성공 |

**공격 준비 테스트** **( = 공격 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 게임 시작 화면에서 처음 넘어왔을 때 | 덱에서 임의의 카드 2장을 드로우 받는다. |  |
| 사용할 카드 터치 | 그 카드가 선택됨을 알림 | 테스트 성공 |
| 사용할 카드 터치 후 상대 카드 뒷면 터치 | 내가 사용한 카드가 상대의 몇번 째 카드를 공격할지 알림 | 테스트 성공 |
| 전투 준비 버튼 클릭 | 공격 전투 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 턴 종료 버튼 클릭 | 턴 종료 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |

**방어 준비 테스트** **( = 방어 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 위치를 바꿀 카드 두 장 터치 | 두 장의 카드 위치가 변경된다. | 테스트 성공 |
| 전투 준비 버튼 클릭 | 방어 전투 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 전투 준비 버튼 클릭 | 공격 전투 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 턴 종료 버튼 클릭 | 턴 종료 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |

**공격 전투 준비 테스트** **( = 공격 전투 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 공격 준비에서 넘어왔을 때 | 사용할 공격 카드와 상대방의 몇번째 카드를 공격할 것인지 확정시켜 시스템에 저장  “전투 준비 완료” 문구를 상단에 출력 | 테스트 성공 |

**방어 전투 준비 테스트** **( = 방어 전투 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 방어 준비에서 넘어왔을 때 | 카드들의 위치를 확정시켜 시스템에 저장  “전투 분지 완료” 문구를 상단에 출력 | 테스트 성공 |

**턴 종료 준비 테스트** **( = 턴 종료 준비 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 공격 준비 화면에서 넘어 왔을 때 | 화면 상단에 “턴 종료 준비” 문구가 출력된다. | 테스트 성공 |
| 전투 준비 버튼 클릭 | 방어 전투 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 전투 준비 버튼 클릭 | 공격 전투 준비 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |
| 턴 종료 버튼 클릭 | 턴 종료 화면으로 이동한다. | 테스트 성공 |

**턴 종료 테스트** **( = 턴 종료 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 턴 종료 준비 화면에서 넘어왔을 때 | 각 플레이어는 현자 서로의 패를 가지고 공격과 방어를 교대한다. | 테스트 성공 |

**전투 테스트** **( = 전투 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 공격자가 (공격)카드를 사용한 경우 | 공격자의 사용카드를 삭제하고 공격 가능 횟수를 1 감소 시킨다  방어자의 공격받은 카드를 확인한다.  전투 장면 유스케이스가 발생한다. | 테스트 성공 |
| 공격자가 (저격)카드를 사용한 경우 | 공격자의 사용카드를 삭제하고 공격 가능 횟수를 1 감소시킨다.  상대 손패에 비밀이 있는지 확인한다.  전투 장면 유스케이스가 발생한다. | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드 옆에 (방패)가 있을 경우 | (방패)가 한 장 존재할 경우 지목받은 카드 대신 (방패)를 삭제한다.  (방패)가 양 옆으로 두 장 존재할 경우 지목받은 카드 대신 오른쪽(방패)를 삭제한다. | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드 옆에 (방패)가 없을 경우 | 공격 받은 카드를 삭제한다. | 테스트 성공 |
| (공격)에 의해 삭제 당한 카드가 비밀 카드인 경우 | 비밀의 효과를 발동한다. | 테스트 성공 |
| (공격)에 의해 (무력화)가 삭제된 경우 | 공격자의 공격 가능 홧수를 0으로 만든다. | 테스트 성공 |
| (공격)에 의해 (비밀 덫)이 삭제된 경우 | 방어자에게 공격자의 비밀 카드가 몇장인지 알려준다. | 테스트 성공 |
| (저격)카드 사용시 방어자의 패에 비밀카드가 존재할 경우 | 비밀카드가 한장만 존재할 경우 그 카드를 삭제한다.  비밀카드가 여러 장 존재할 경우 가장 왼쪽의 비밀카드를 삭제한다. | 테스트 성공 |
| (저격)카드 사용 시 방어자의 패에 비밀카드가 존재하지 않을 경우 | 아무 일도 일어나지 않는다. | 테스트 성공 |
| 전투 종료 후 기기 분리 시 | 공격자는 공격 준비 화면, 방어자는 방어 준비 화면으로 돌아간다. | 테스트 성공 |

**전투 장면 테스트** **( = 전투 장면 유스케이스)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **테스트 내용** | **기대 효과** | **테스트 성공 여부** |
| 공격자가 (공격)카드를 사용에서 넘어온 경우 | 칼을 든 기사가 방어자의 카드를 공격하려 하는 영상 이벤트가 발생 | 테스트 성공 |
| 공격자가 (저격)카드를 사용한 경우 | 칼을 든 기사가 방어자의 비밀 카드를 공격하려 하는 영상 이벤트가 발생 | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드가 심장 카드일 경우 | 기사의 공격에 의해 방어자의 하트가 반토막 나는 영상 이벤트 발생 | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드가 공격 카드일 경우 | 기사의 공격에 의해 공격 카드가 반으로 잘리는 영상 이벤트 발생 | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드가 (무력화) 카드일 경우 | 기사가 칼을 떨어뜨리고 무릎 꿇는 영상 이벤트 발생 | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드가 (비밀 덫) 카드일 경우 | 베인 카드에서 독 안개가 발생하는 영상 이벤트 발생 | 테스트 성공 |
| (공격)받은 카드 옆에 (방패) 카드가 존재 할 경우 | 지목 당한 카드가 베이는 대신 방패가 막아주는 영상 이벤트 발생 | 테스트 성공 |
| (저격)카드 사용시 방어자의 패에 비밀카드가 존재할 경우 | 기사가 비밀 카드를 찾아내서 효과를 발생시키지 않고 반으로 베어버리는 영상 이벤트 출력 | 테스트 성공 |
| (저격)카드 사용시 방어자의 패에 비밀카드가 존재하지 않을 경우 | 기사가 갈팡질팡하며 아무것도 베지 못하는 영상 이벤트 출력 |  |
| 영상 이벤트가 다 끝나기 전 기기를 분리하는 경우 | 공격자는 공격 준비 화면, 방어자는 방어 준비 화면으로 이동하고 바뀐 데이터 값은 반영됨 |  |