

「即時/通常 × メイン/クイック」で分類

[6-1] 誘発したアクションを分類しバッファに追加

誘発したアクションのコントローラーは起因となったアクションのオーナーになります。

Yes [6-2] バッファは空か?

No

No [6-3] バッファに即時はあるか?

Yes

即時: プレイヤー毎に処理

No [6-4] 該当プレイヤーに即時があるか?

Yes

[6-5] タイミング=メインの即時アクションを処理

別フロー呼び出し

[6-6] タイミング=クイックの即時アクションを処理

別フロー呼び出し

[6-7] 次のプレイヤーへ

順番はターンプレイヤーから
ターンが回る順に行う

Yes [6-8] バッファに通常はあるか?

Yes

通常: プレイヤー毎に処理

No [6-9] 該当プレイヤーに通常があるか?

Yes

[6-10] タイミング=メインの通常アクションを処理

別フロー呼び出し

[6-11] タイミング=クイックの通常アクションを処理

別フロー呼び出し

[6-12] 次のプレイヤーへ

順番はターンプレイヤーから
ターンが回る順に行う