NUOVE CONVENZIONI UTILI PER LE ARMI:

1. Se i player che subiscono un attacco sono numerati con valori dal 4 in su significa che devono essere anche in celle distinte
2. Se gli attacchi hanno lo stesso typeplayer significa che fanno parte della stessa sequenza e non appartengono quindi ad azioni in mutua esclusione, se così non fosse sono in mutua esclusione.

Quando ho differenti tipi di attacco che si escludono, il valore della prima serie ha typeplarer posto a 0 altrimenti è posto a 2. Se ho un valore di tipeplayer posto a 1 significa che mi trovo in casi simili alla torpedine quindi ne consegue che l’attacco viene traslato al giocatore già attaccato, o meglio, il giocatore che attacco eseguirà il prossimo attacco al posto mio.

1. Nel caso in cui la cella avesse un id pari a 4 significa che sto colpendo tutte le caselle della stessa stanza
2. Nel caso in cui scegliessi undefined distanche ma ho comunque una distanza impostata a 1 significa che svolgo l’opposto, o meglio, non colpisco chi vedo bensì chi non vedo
3. Il campo distance delle armi con effetto cardinal indica che, pur sparando in un a derta direzione, rispettano i vincoli delle pareti e possono colpire fino a una distanza massima fornita
4. Un effetto contenente solo movimento può essere usato in un momento qualsiasi del gioco
5. Nei casi di attacco cardinal con spostamento, questo deve essere effettuato in una sola direzione, se ho più effetti per lo stesso attacco, devono essere effettuati in celle distinte, uno per ogni spostamento assegnato. Nel caso infatti del cyberguanto, avendo spostamento di 2 e distanza di 2 con 2 differenti damage dovrò spostarmi di uno e dare il primo damage, poi di un’altra casella dando il secondo damage.