

【考察のガイドライン】

【簡単な考察手順】

お互いの全長を確認して開始位置を想定
お互いの特殊能力を確認して常時効果能力の有無を確認
(常に周囲に効果及ぼす能力がある場合それだけで勝敗が決するので)

- ・戦法が記載してあればその通り、無ければ最速の攻撃を放つ前提

お互いの素早さを確認し反応 が早い方を先手Aとする相手をBとする
お互いの速度が同じ場合且つお互いの攻撃が致命傷なる場合
「初手でお互い戦闘不能、引き分け」となる。
反応とは素早さ欄にある の速度の攻撃を～mから避けられる等の
戦闘開始からどれだけ短い時間で行動を始められるかの速度のこと。
移動がどれだけ速くても反応次第では先手は取れないので要注意。

Aの攻撃が当たるか当たらないのかを確認
(特殊能力、射程、効果範囲、弾速を考慮)
当たる場合Aの攻撃とBの防御を比較して攻撃が効くかどうか判断
効くようであれば戦闘結果に「～で勝ち」などと記載して終了

Aの攻撃で決着が付かない場合、Bの攻撃欄(効果範囲で巻き込める等)、
特殊能力を見て通用するものがあるか確認。
Bの攻撃がAに有効 「～で負け」
お互い攻撃力不足、当たらない効かない等で
長期間決着付かない場合寿命、耐久力を比較して結果を出す。
「～の寿命勝ち、～長期戦有利」
耐久力も互角な場合は「～で引き分け」

【考察時のテンプレ】

の考察

キャラA > キャラB = キャラC > キャラD > キャラE > キャラF

vsキャラF : ~で勝ち
vsキャラE : ~なので勝てないが負けない
vsキャラD : ~で勝ち。
vsキャラC : 普通に勝ち
x vsキャラB : ~で負け。
x vsキャラA : 同上。負け

>キャラB > >キャラC >キャラD

【順位を決定する際に】

- ・上位に引き分け多数でも確実に勝てる作品の上に置くのが基本。

1.A > Bとなっていて新規のCがAに引き分け、Bに負ける時 A > B > C
2.A = Bとなっていて新規のCがAに引き分け、Bに負ける時 B > A = C
3.A = Bとなっていて新規のCがAに勝ち、Bに負ける時 B > C > A
4.A > Bとなっていて新規のCがAに勝ち、Bに負ける時 (A = B = C) 勝率的に三竊みなため

- ・(x x x) などのように2敗の後の2勝は、勝ちと負けが同数なら負けている後ろに

置くものとする。(x x x 新規) x x x なら、 x x x となる。
例えば x x x x x x x x x x
このような場合は新規の は x x x x x x x x x x ここになる。

途中に引き分けを挟んだ(× × ×)このような場合も
新規 の位置は(× × ×)このように勝ちが負けを上回っている所に置く。