第二試合

先攻　C（岸）

・探索せずに進む

・アイテムまっしぐらで見敵せずに敵の前に

後攻　H（畑井）

入れ替え

第三試合

先攻　C（加藤）

・取得後のマップの記録がない

・アイテムは索敵範囲の上側から優先している？

後攻　H（畑井）

入れ替え

B

Rail

先攻　C（吉本）

後攻　H（篠田）

・上から探索

・なぜ下へ？

入れ替え

C

・うえひだりした

・索敵はおそらく反時計回り

第二試合目

Rail

先攻　C（吉本）

・角を考慮せず、タテヨコ4マスの探索結果を優先。

・

後攻　H（濱高）

・壺を嫌う動き

入れ替え

H

・上＞左＞下＞右？

入れ替え

H

・

B

第三

先攻　C（篠田）

・上に行きたがる

・

後攻　H（濱高）

・壺地で反復の末自滅

・

入れ替え

C

・突っ込み自滅（下方向へ移動）

H

・

決勝トーナメント

畑井

吉本

岸

篠田

第一試合

先攻　C（畑井）

・壁特攻あり

・

後攻　H（吉本）

・上＞右

・索敵せずに冒進

・

入れ替え

C（吉本）

・壁もアイテムも見つからなければ時計回りに転進（半時計）

入れ替え

H（吉本）

・

第二試合

先攻　C（岸）

・

・最後の方が脱出していた

後攻　H（篠田）

・転進するか否かを乱数？

・フラグ建てが怪しい？

C

・ふさぐ条件がなんだろな？

・同じ高度を繰り返したら（条件分岐が複雑？）

H

・

三位

・H篠田

・さいしょの１ターン無駄（左を見ても動かない）

・C篠田

・左見て、　上見て、　左へ進む

・三回に一回look（向きの条件は不明）

決勝戦

先攻　C畑井

・条件分岐の人

・ランダムで転進？

後攻　H岸

・ループ回避

・優先順位が決まっている（下上右左）

入れ替え

C岸

・ループ脱出の条件

入れ替え

H岸

・おそらくとても移動してもアイテム

・