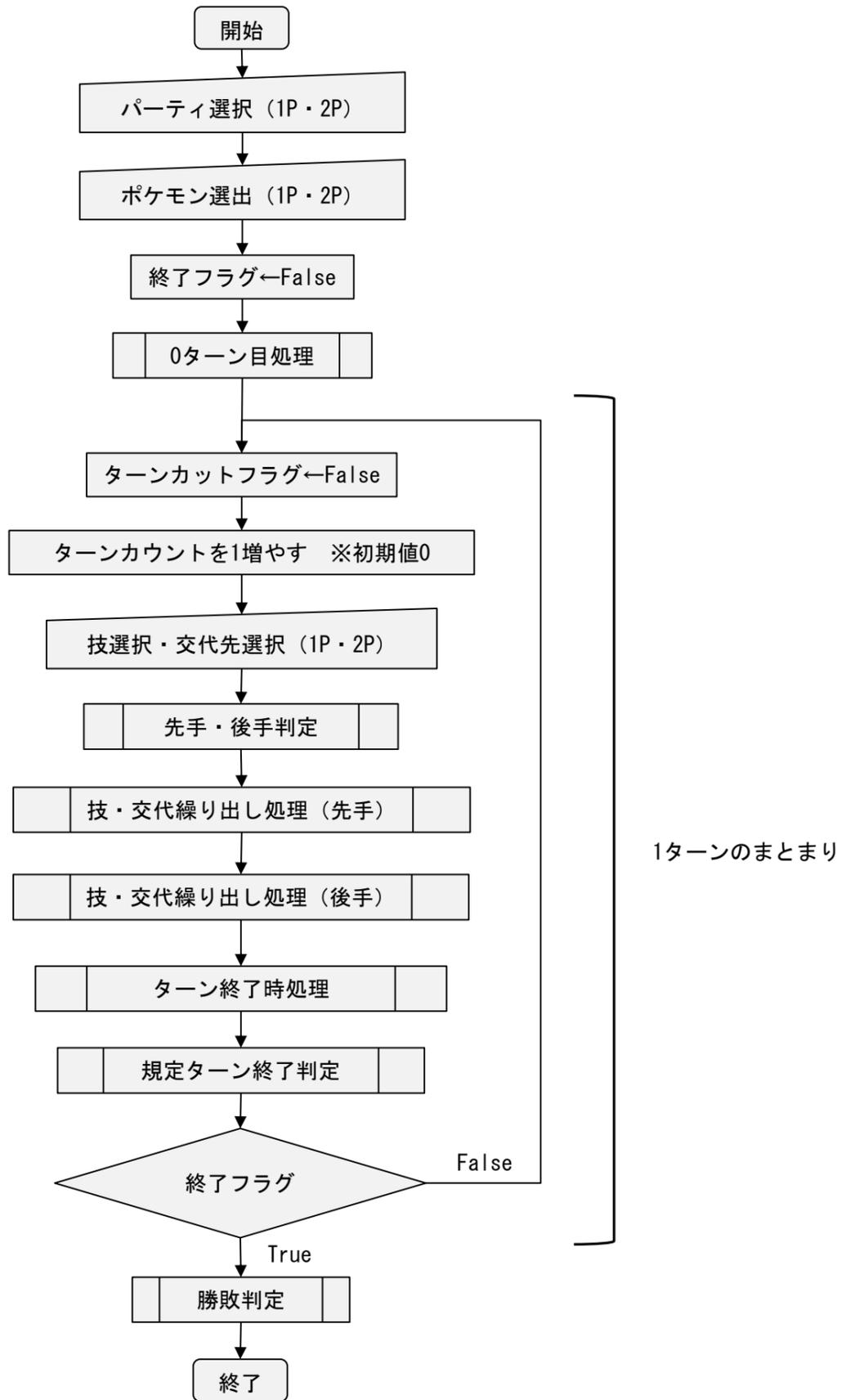
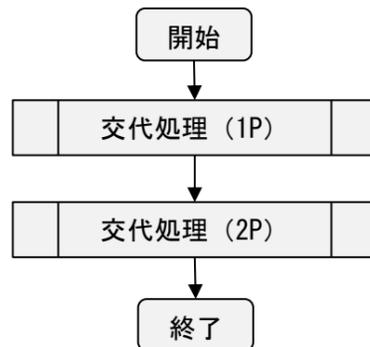


対戦の流れ (全体)



0ターン目処理 (全体)



### 先手・後手判定 (全体)

優先度と素早さの値から1P・2Pのどちらが先手かを判定する。

処理の詳細は下記参照。

POKeMON Battle HiSTORiA > 金銀クリスタル > ターンの仕組み > ポケモンの行動 > (2) 技を使用する

<http://pokemon.s20.xrea.com/2nd/turn.html#02>

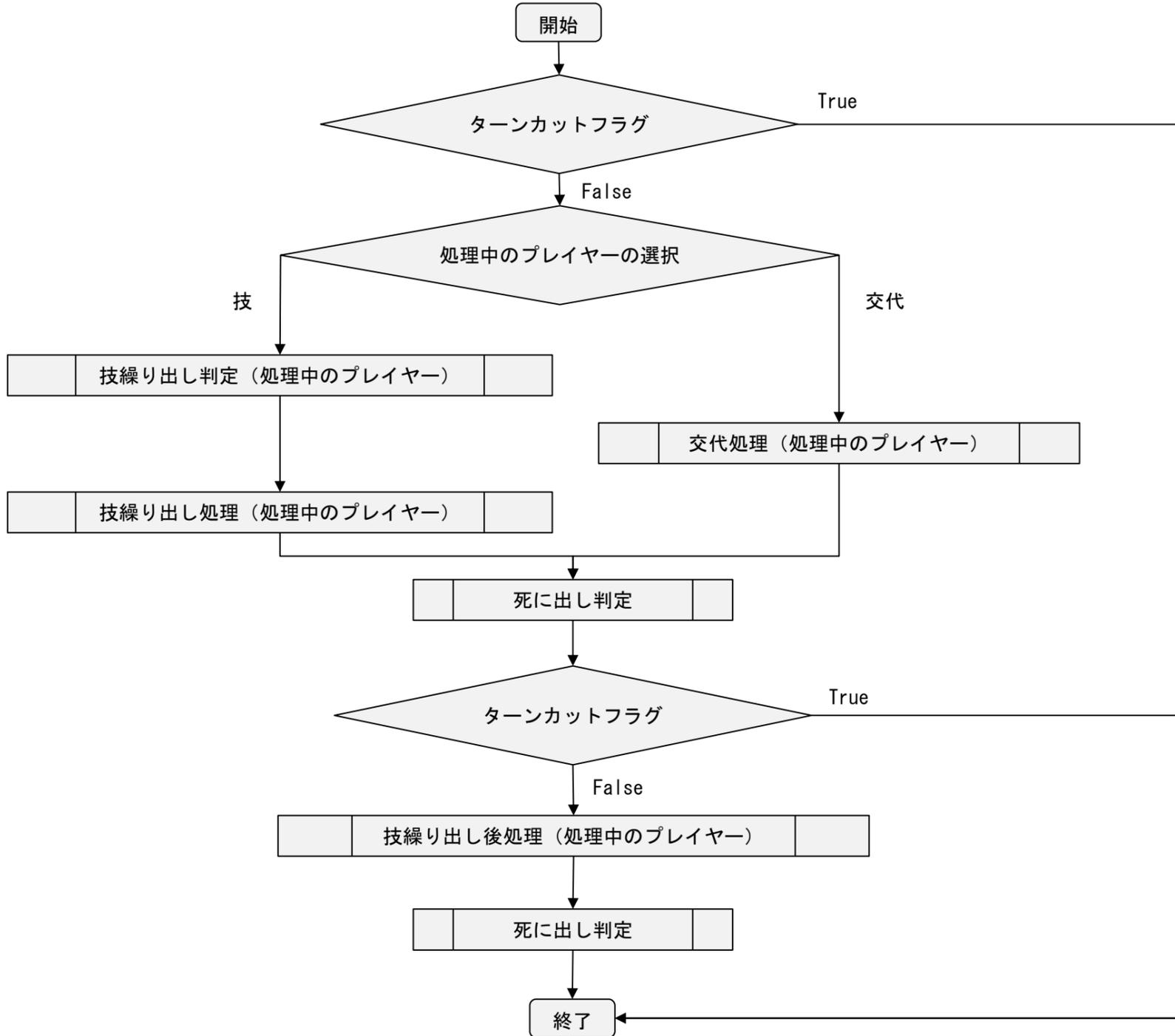
※交代は優先度3、相手が交代する際の「おいうち」は優先度4として扱っても処理上問題無い。

優先度の概念で捉えることで、交代用・「おいうち」用の分岐を減らし、処理を単純化することができる。

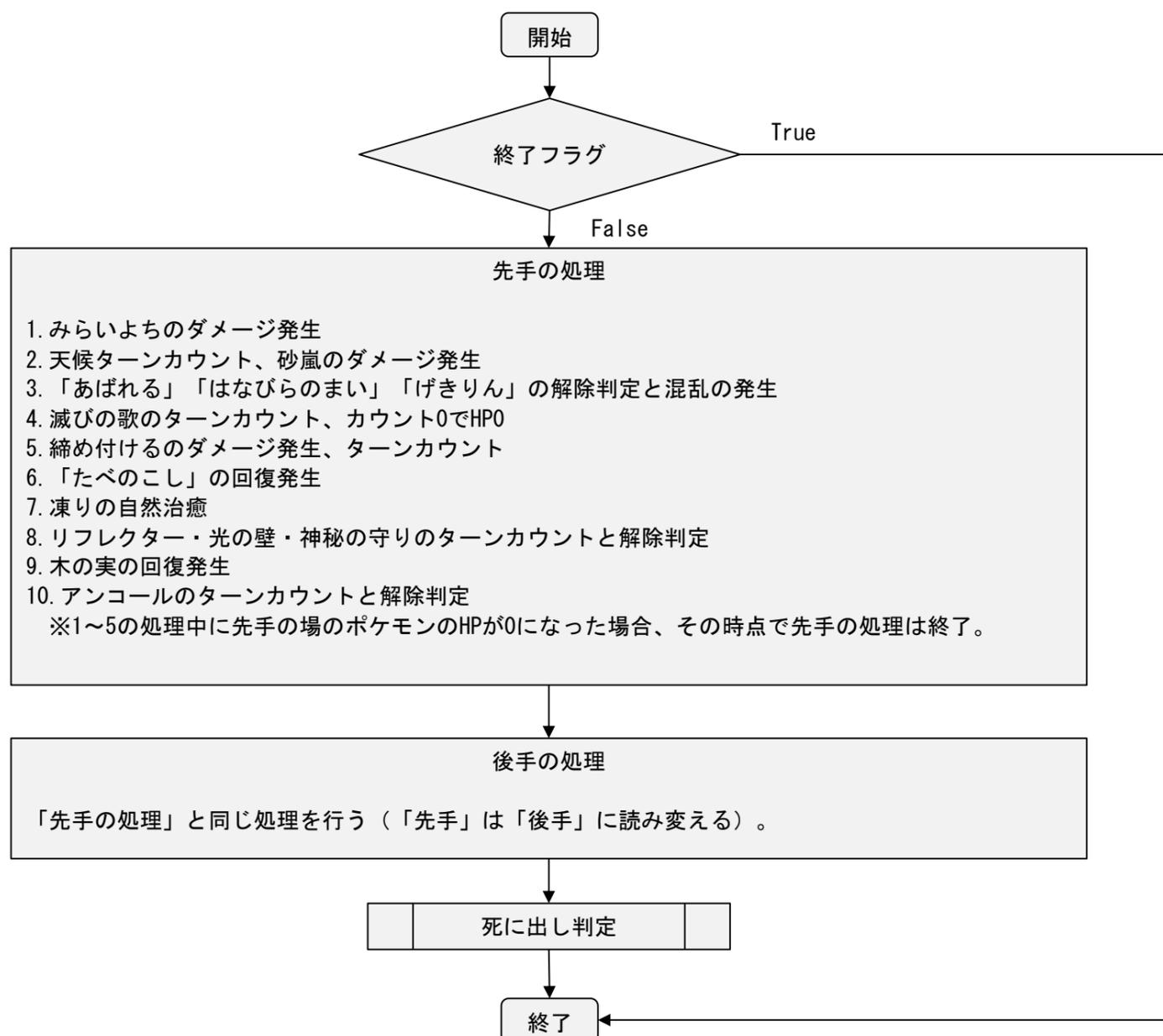
※「せんせいのツメ」の効果発動は素早さ65535としてみなす。

※優先度でも素早さでも優劣がつかない場合は、50%の確率で先手となる。

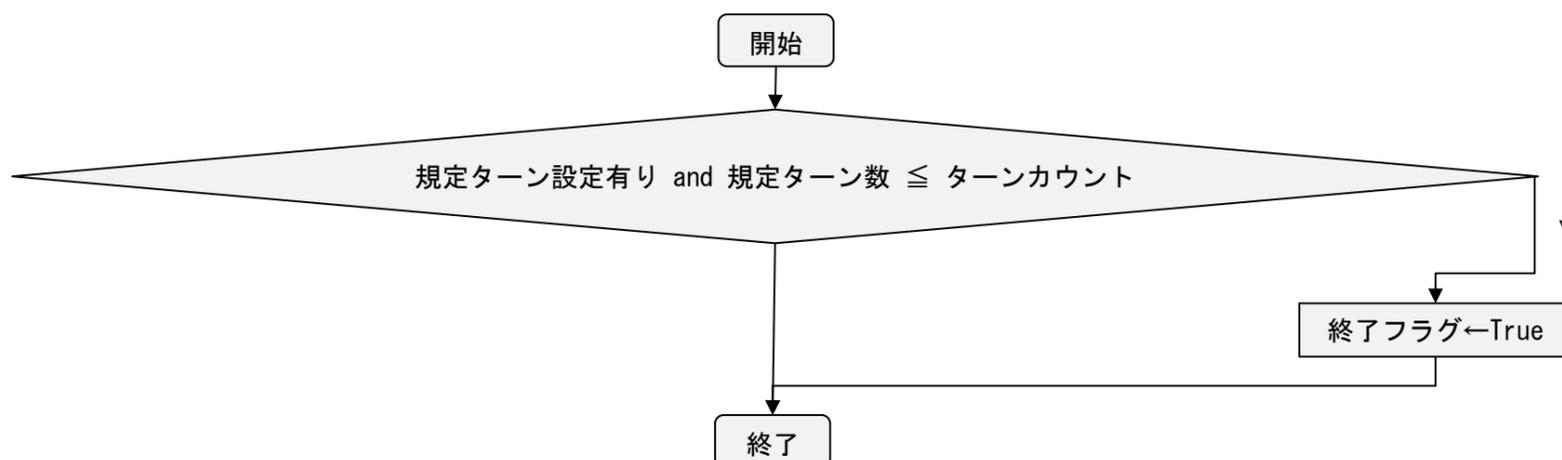
### 技・交代繰り出し処理 (プレイヤー毎)



## ターン終了時処理 (全体)



## 規定ターン終了判定 (全体)



## 勝敗判定 (全体)

1. 残りポケモン数が多い方が勝ち
2. 1で勝負がつかない場合、残りポケモンの残りHPの割合(現在HP/最大HP)の合計が大きい方が勝ち
3. 1や2で勝負がつかない場合、反則行為(※)を行っていない方が勝ち  
※残りポケモンが1匹の状態「じばく」「だいばくはつ」「みちづれ」「ほろびのうた」を使用して倒れる
4. 1や2や3で勝負がつかない場合は引き分け  
※ただし、慣習上、技の反動で倒れた場合は、技を使用した側の勝ちとして扱う

## 交代処理 (プレイヤー毎)

場のポケモンを控えのポケモンと交代する。  
その後、撒きびしのダメージ発生処理、「はかいのいでんし」の発動処理を行う。

## 技繰り出し判定 (プレイヤー毎)

眠りや混乱等の処理を行い、技を繰り出せるかどうかの判定を行う。  
処理の詳細は下記参照。

POKEMON Battle HISTORIA > 金銀クリスタル > 技の仕組み > 技を繰り出せるかどうかの判定~PPの判定  
<http://pokemon.s20.xrea.com/2nd/moves.html#01>

### 技繰り出し処理（プレイヤー毎）

技を繰り出す処理を行う。

全ての技に共通する処理は下記参照。

POKEMON Battle HiSTORiA > 金銀クリスタル > 技の仕組み > ダメージ計算～追加効果の判定

<http://pokemon.s20.xrea.com/2nd/moves.html#03>

各々の技の処理の詳細は下記参照。

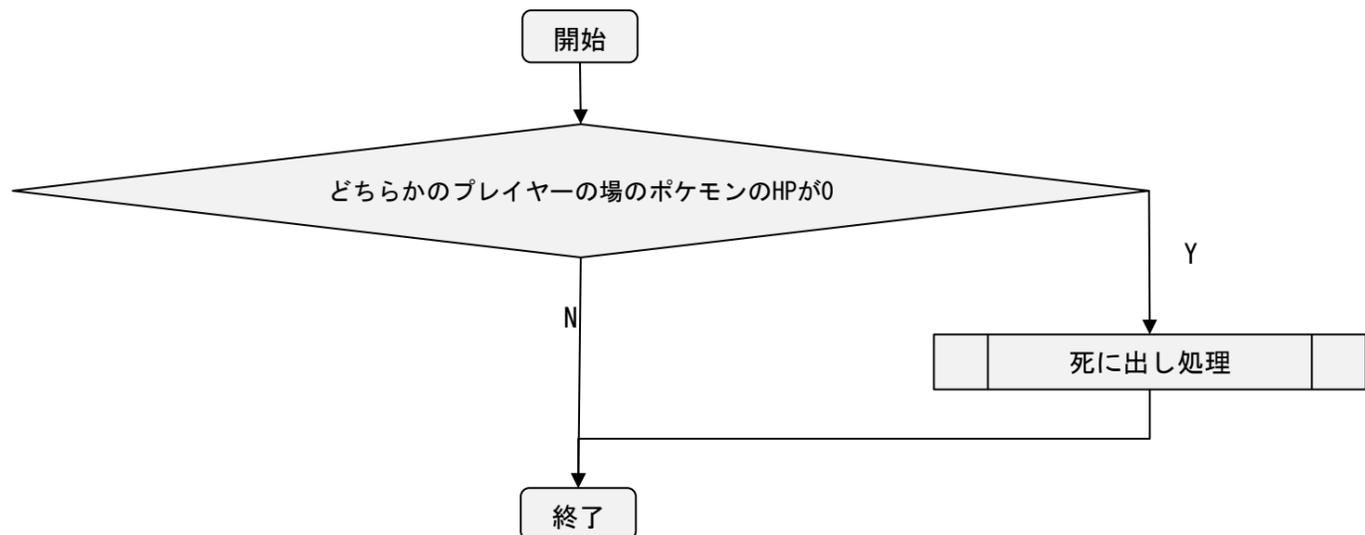
ジムリーダーの城 対戦考察Wiki > ジム城大会一撃無し2000のルール > PBSの対戦環境・挙動 > 挙動の詳細

<https://seesaawiki.jp/pbs-thread/d/%a5%b8%a5%e0%be%eb%e2%e7%b2%f1%b0%ec%b7%e2%cc%b5%a4%b72000%a4%ce%a5%eb%a1%bc%a5%eb>

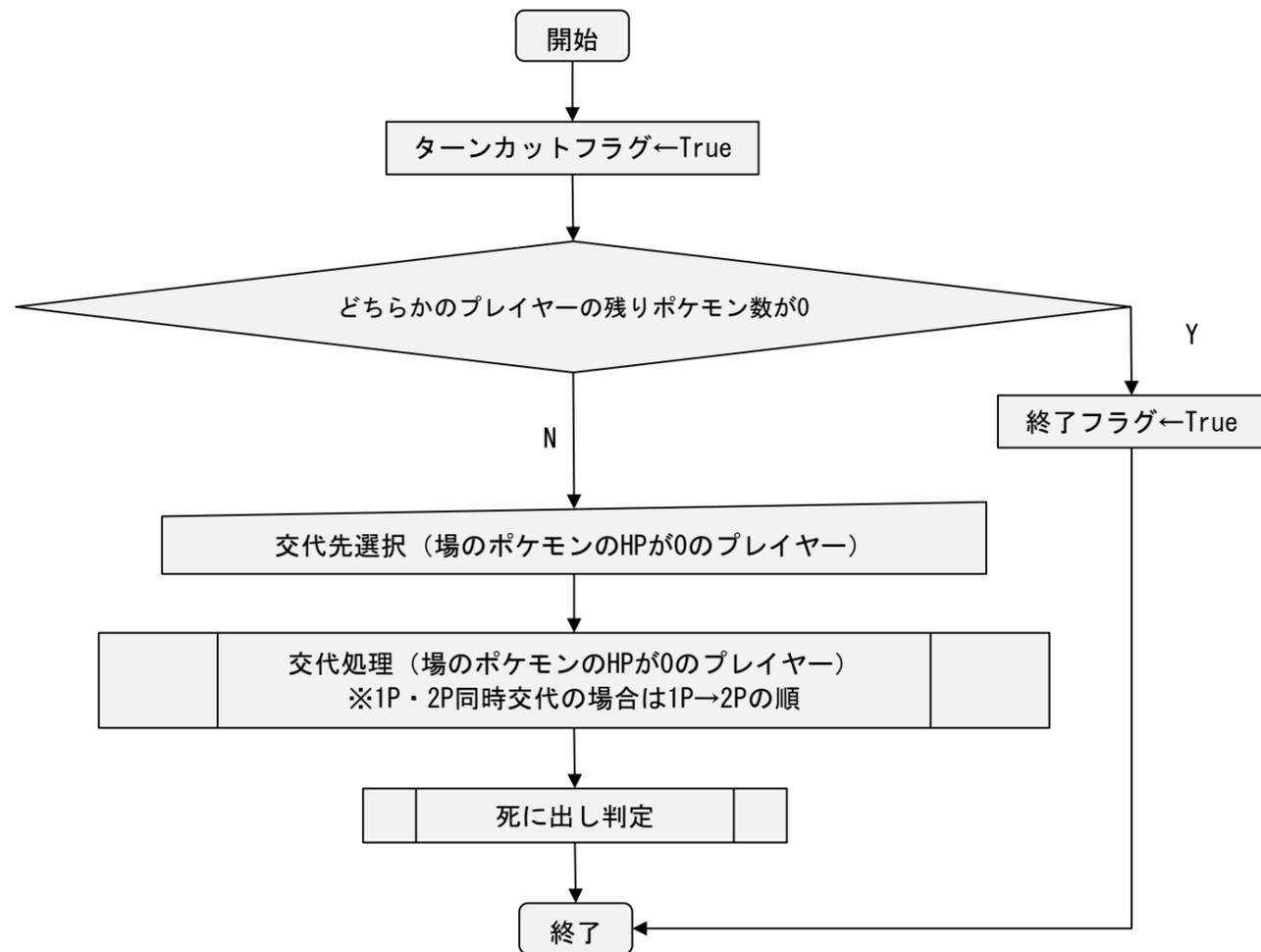
※ボタンタッチについては、技発動後にポケモン入れ替え先の入力画面が入り、入れ替え後に下記処理が入ることに注意。

撒きびしのダメージ発生処理→「はかいのいでんし」の発動処理

### 死に出し判定（全体）



### 死に出し処理（全体）



### 技繰り出し後処理（プレイヤー毎）

毒ダメージ発生や宿り木ダメージ発生等の処理を行う。

処理の詳細は下記参照。

POKEMON Battle HiSTORiA > 金銀クリスタル > ターンの仕組み > ポケモンの行動 > (3) 自分のターン終了時の判定

<http://pokemon.s20.xrea.com/2nd/turn.html#02>