P/s: Có 5 thẻ.
Thẻ 1: là về thuật ngữ
Thẻ 2: phổ cập logical scaling
Thẻ 3: tier cùng nhân vật tiêu biểu mỗi cate (đã được chuẩn hóa)
Thẻ 4: về cách tính điểm,lên tier
Thẻ 5: tên các char trong tier list 5.0
Trong một số cate khó hiểu or dài dòng sẽ lấy ví dụ thực tế để minh họa

Định nghĩa các thuật ngữ trong Smart Character Debate

1 .Thuật ngữ hệ số 1,5 điểm:

• Full-Scale IQ:

- Processing Speed Index (PSI): chỉ số tốc độ xử lý thông tin.

- Working Memory Index (WMI): chỉ số bộ nhớ, lưu trữ thông tin.

- Visual-Spatial Intelligence (VSI):là khả năng tư duy, lý luận và giải quyết vấn đề về không gian thông qua khả năng trực giác không gian, nhìn cấu trúc, sự cảm nhận không gian và khả năng lý luận dựa trên sự hợp lý về mặt thị giác.

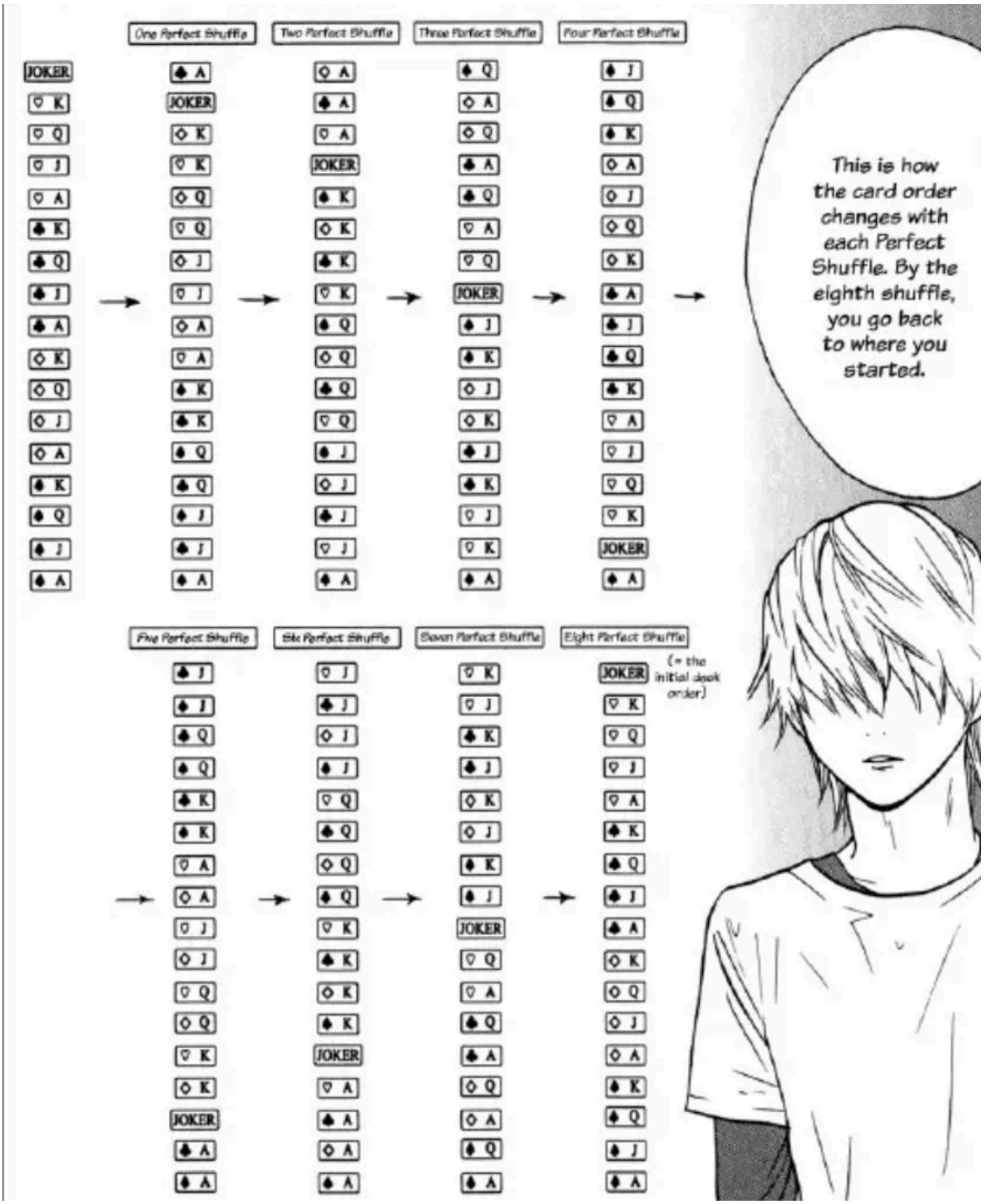
- Verbal Comprehension Index (VCI): chỉ số khả năng hiểu và sử dụng ngôn ngữ.

- Fluid Reasoning Index (FRI): Chỉ số lý luận linh hoạt, đo lường khả năng giải quyết các vấn đề mới bằng cách sử dụng logic và lý luận.

Ví dụ cho VCI: Ở đây là Trạng tý cùng một ví dụ khác về chế thơ Độ Mixi

Lưu ý: rằng chỉ tính khả năng,mức độ nhân vật thể hiện chứ không tính state thắng như việc được state rằng A nói tiếng Anh mà A không thể hiện bản thân nói tiếng Anh được.

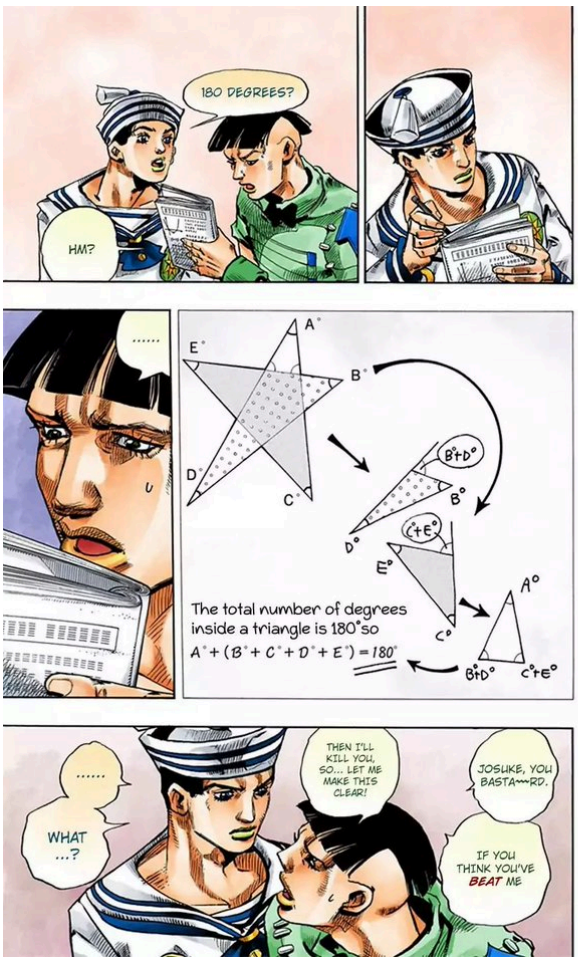
Ví dụ cho WMI: Akiyama 17 poker

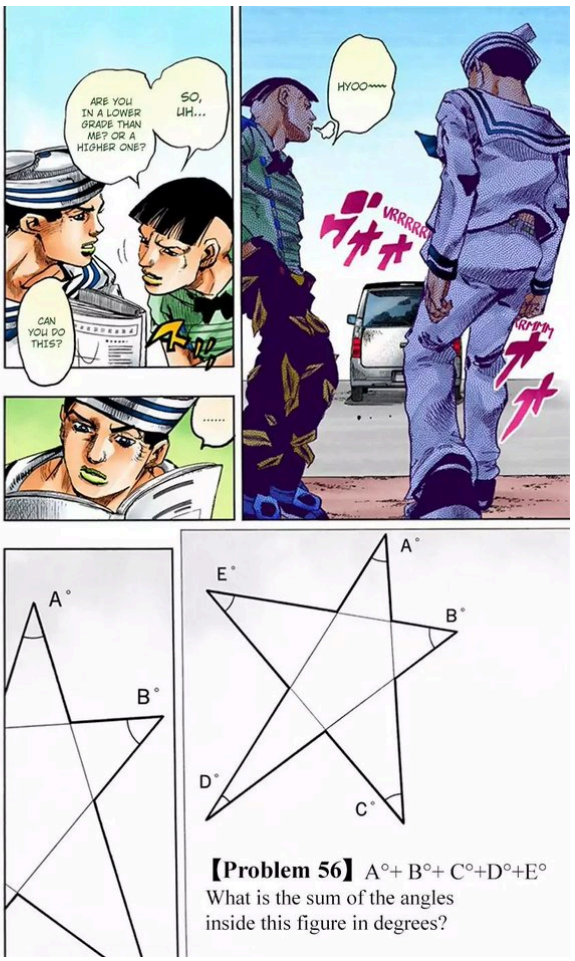


Ví dụ cho PSI: Dẫu trong tình huống cục đá siêu bự sắp rơi vẫn kịp bàn tính chiến thuật


ゴオオオオオオ
KHÔNG ...
SFX: GOOOOO
SANI-SAN! LÀM ƠN LÀM CHO NGỌT CHỨT...
MAU DÙNG "SIÊU XẺNG XÚC" ĐI!!
KHÔNG ĂN THUA! BIẾT MÀ... NÓ LỚN QUÁ...
CUỐI CÙNG THÌ...
SANI ...
SFX: ZUBABABABABA
ĐỂ LÀM ĐƯỢC, TÓC CỦA TÔI CẦN 1 ÍT "SỨC BỀN"
Power
NGUYÊN LÝ CƠ BẢN CỦA CHIÊU XẺNG XÚC LÀ DÙNG TÓC ĐỂ THAY ĐỔI "DÒNG CHẢY CỦA LỰC" VÀ CHUYỂN NÓ NGƯỢC VỀ KẺ ĐỊCH
MỤC TIÊU CỦA TÔI LÀ CÓ THỂ PHẢN CHẤN THIÊN THẠCH TO NHƯ 1 HÀNH TINH..
AH !?
NHƯNG HIỆN GIỜ, THÌ KHÔNG THỂ...
MỖI SỢI CÓ KHẢ NĂNG ĐỠ ĐƯỢC SỨC MẠNH HƠN ĐÓ 1000 LẦN, NHƯNG NẾU HƠN 1 CHÚT THÌ NÓ KHÔNG THỂ CHỊU NỔI VÀ SẼ ĐỨT
more than x1000
HIỆN GIỜ MỖI SỢI CÓ "SỨC CĂNG" CỦA KHOẢNG 300KG
98

Ví dụ cho VSI:





• Overall EQ:

- Emotional Management (EM): Quản lý cảm xúc. Quản lí cảm xúc là việc có thể tuỳ chỉnh cảm xúc bản thân muốn thể hiện ra ngoài hoặc cho người khác thấy, từ đó có thể làm điều hướng suy đoán của người khác về trạng thái cảm xúc cá nhân hiện tại. Việc giữ bình tĩnh hay ko thể hiện cảm xúc là dạng yếu nhất của EM, trong khi đó điều tiết cảm xúc cá nhân sẽ ở đẳng cấp cao hơn.

Ví dụ như ảnh sau:


Mark is...
Mark...
I'm going to draw an eagle for him today...
I'm Japanese...
I can't follow your jokes...
Doctor ...
That's what Mama said...
You should not fight...
Narumi, Dr. Bernhardt... are you fighting?
16
All we can do is smile!!
We have to, for the kids...
Of course not, Beth. We all get along...
Mark...
Na-rumi ...
Smile!


ギリッ
……!!
……!
We all get along...
That's right... Everybody...
Narumi... This place is hell.
Mark Nilsson

- Emotional Engagement (EE): Gắn kết cảm xúc,là mức độ kết nối sâu sắc về tâm lý và cảm xúc giữa người với người, vượt qua mức tương tác hành vi thông thường.

Ví dụ như Luffy truyền động lực cho Robin



This image is hosted at mangafox.com. We take no credit for the creation or editing of this image.
All rights belong to the original publisher and mangaka. While we hosted this for free at mangafox.com,
please don't forget to support the mangaka in any way that you can once his/her work becomes available
for retail sale in your region!

- Emotional Understanding (EU): Thấu hiểu cảm xúc, là khả năng nhận biết, gọi tên chính xác và hiểu được nguyên nhân, hệ quả của các trạng thái cảm xúc ở cả bản thân lẫn người khác.

Ví dụ: như đoạn trích tóm tắt của Cal LightMan sau đây

Mở đầu cuộc tra hỏi, Cal nói rằng FBI đã biết nghi phạm muốn gây thương vong trên diện rộng, vậy nên lúc này ATF đang tìm khắp mọi ngóc ngách ở hai nhà thờ của người da màu lớn nhất tại tiểu bang. Ngay lúc này, anh ta để ý thấy khóe miệng của nghi phạm khẽ nhếch lên một chút chỉ trong một thời gian rất ngắn. Trong nghiên cứu của Cal, đây chính là khái niệm của một thứ gọi là "biểu cảm vi mô".

Hành động nhếch môi của nghi phạm chính là sự vui sướng khi biết rằng ATF đang điều tra sai hướng, và nghi phạm đã cố che giấu nó rất nhanh. Tuy nhiên Cal vẫn nhận ra ngay.

- Emotional Perception (EP): Nhận biết cảm xúc,là khả năng phát hiện, nhận diện và giải mã chính xác các tín hiệu cảm xúc của người khác thông qua nét mặt, ngôn ngữ cơ thể, tông giọng,bối cảnh,...

Ví dụ: tôi sẽ lấy nhân vật Stewie trong Brian & Stewie

Theo nhà xã hội học Erving Goffman và thuyết Dramaturgy (Kịch khung), con người luôn diễn hai vai: "Sân khấu trước" (Front Stage - nơi ta thể hiện phiên bản tốt nhất cho xã hội) và "Hậu trường" (Back Stage - nơi ta buông thả).

Trong một cuộc hôn nhân hạnh phúc và còn "lửa", người bạn đời vẫn được coi là một Khán giả VIP. Chúng ta vẫn muốn duy trì sự hấp dẫn, sự tôn trọng và một chút bí ẩn trước mặt họ. Chúng ta chải tóc, thay đồ sạch sẽ, giữ gìn hình ảnh.

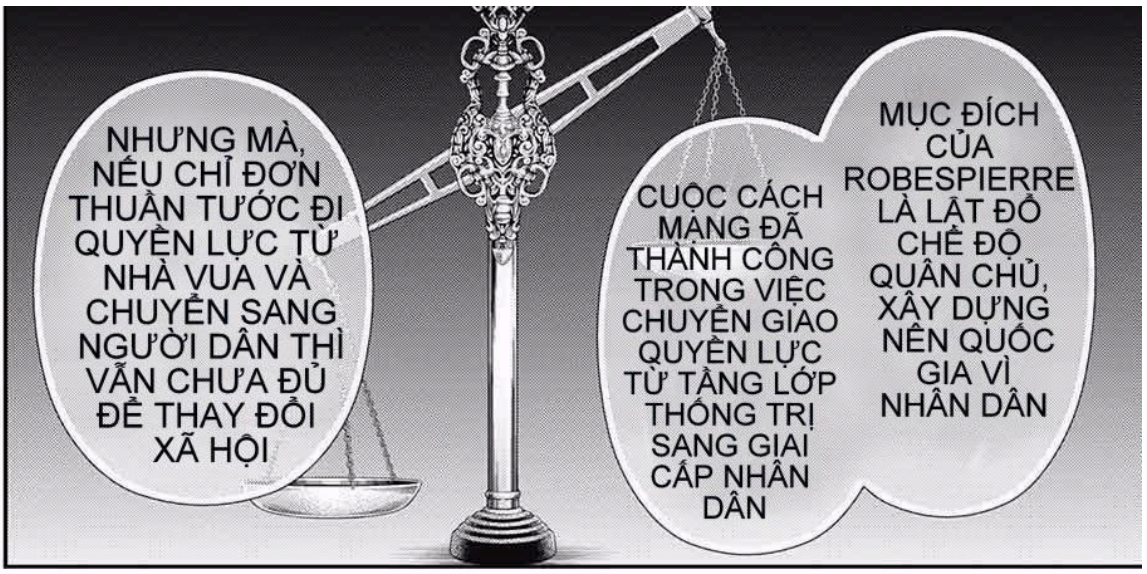
Khi một người mặc đồ ngủ đến 4h chiều, họ đã đơn phương tuyên bố: "Đối phương không còn là khán giả xứng đáng để tôi phải nỗ lực nữa."

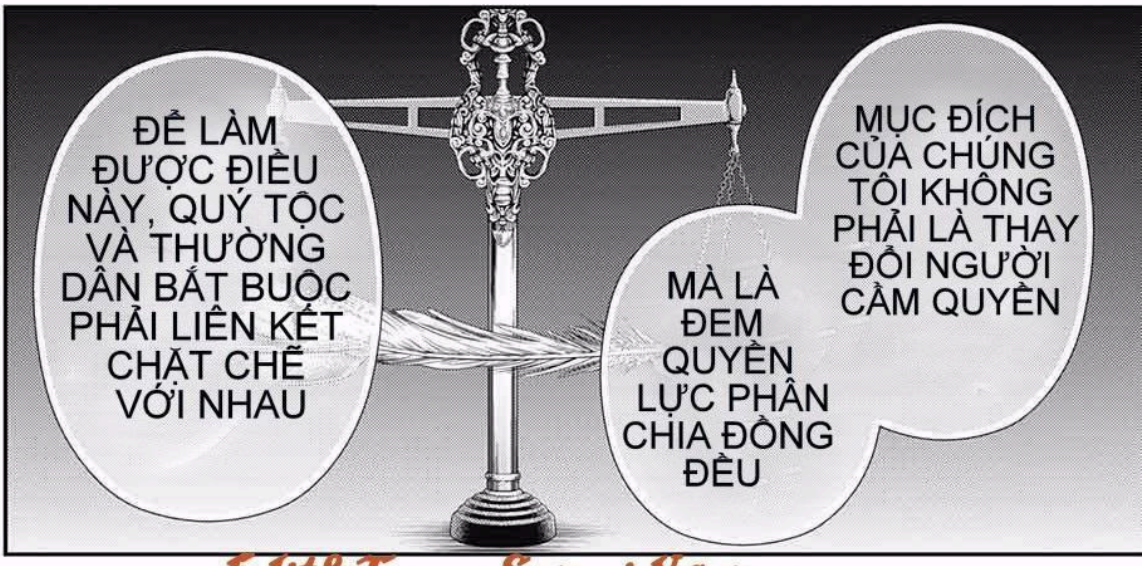
Họ đã xóa bỏ ranh giới giữa Hậu trường và Sân khấu. Người vợ/chồng lúc này không còn là người tình để quyến rũ, mà đã trở thành một món đồ nội thất trong nhà – quá quen thuộc đến mức không cần phải giữ kẽ. Đây là dấu hiệu của Sự Khinh nhờn (Contempt) hoặc Sự Thờ ơ (Indifference) – hai kẻ sĩ khải huyền giết chết hôn nhân.

• Overall SQ:

- Social Awareness (SA): Nhận thức xã hội,là khả năng nhận diện cảm xúc, thấu hiểu nhu cầu và nắm bắt các quy tắc ứng xử của những người xung quanh.

Ví dụ: như màn thể hiện khả năng của Moriarty





Edit& Trans: Sayuri Nguyen
facebook.com/windl412



- Leadership: Lãnh đạo,là xây dựng sự đồng thuận, dẫn dắt một tập thể cùng hợp tác để biến tầm nhìn chung thành hiện thực, thực hiện chiến lược hoặc kế hoạch đã đề ra qua đó giúp nhóm đạt được kết quả.

Ví dụ: Ở đây sẽ lấy Kain

Kain thiết kế cơ chế đánh giá hiệu suất rất cẩn thận để hạn chế sự bất mãn trong nhóm.

Sau mỗi trận chiến, chiến lợi phẩm sẽ không được chia hoàn toàn ngay từ đầu. Thay vào đó, Giám Sát Viên sẽ chọn một mức thưởng thêm từ 0% đến tối đa 50%. Phần trăm này sẽ được tách riêng trước, còn phần còn lại sẽ chia đều cho tất cả mọi người.

Ví dụ chọn mức 20%:

20% chiến lợi phẩm được giữ lại làm phần thưởng.

80% còn lại chia đều cho toàn đội.

Sau đó, 20% đã giữ lại sẽ chia cho những cá nhân có thành tích nổi bật nhất.

Điểm quan trọng nằm ở tâm lý con người.

Nếu một người cảm thấy bản thân "bị lấy mất" thứ đáng lẽ thuộc về mình, họ sẽ dễ sinh bất mãn. Nhưng nếu họ thấy người khác chỉ đơn giản là "được thưởng thêm" nhờ làm tốt hơn, họ sẽ dễ chấp nhận hơn nhiều.

Vì vậy, mọi người sẽ nghĩ:

"Người đó giỏi hơn nên nhận thêm phần thưởng,"

thay vì:

"Chúng tôi làm như nhau mà tôi lại nhận ít hơn."

Kain hiểu rằng trong hoàn cảnh hiện tại, xung đột nội bộ là cực kỳ nguy hiểm. Chỉ một chút bất mãn cũng có thể khiến cả tập thể suy yếu và làm thiệt hại tăng lên rất nhiều, nên hắn muốn dập tắt nguy cơ đó từ sớm.

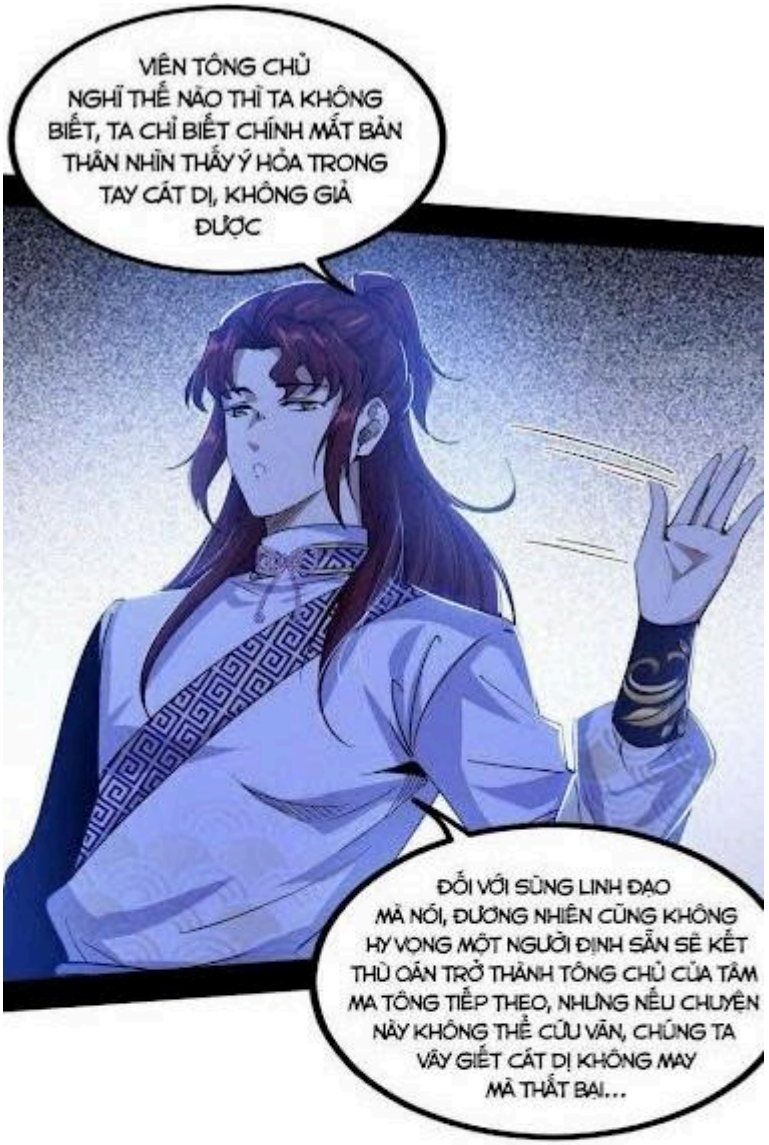
- Negotiation: Khả năng đàm phán,là quá trình trao đổi, thảo luận giữa hai hoặc nhiều bên có lợi ích mâu thuẫn hoặc khác biệt, nhằm tìm ra một thỏa thuận mà các bên cùng chấp nhận được. Đây là quá trình "cho và nhận".

Ví dụ: Sukuna đàm phán với Yuji


NHƯNG ÔNG ỔN MÀ !
Nếu như mày tham muốn nhiều hơn mày được nhận, thì mày cũng bị phạt.
Lần đó tao cũng muốn chiếm quyền kiểm soát.
Mày chỉ làm điều đó sau khi tên pháp sư đó bảo.
TÊN PHÁP SƯ ĐÓ
Mày đã học điều đó một cách khó khăn rồi chứ, thằng lỏi con.
Một nguyên lý thiết yếu của giới pháp sư.
Một giao ước phục vụ lợi ích của tất cả các bên.
CÓ VẺ TÔI CÓ THỂ SỐNG LẠI NẾU LÀM VẬY.
TÔI THẬT SỰ KHÔNG BIẾT ÔNG MUỐN LÀM GÌ NHƯNG...
...ĐƯỢC RỒI, ÔNG BÒ XUỐNG ĐÊ.
TÔI SẼ CHẤP NHẬN ĐIỀU KIỆN CỦA ÔNG.

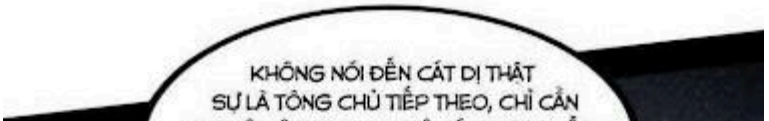
-Persuasion: Khả năng thuyết phục,là quá trình hướng dẫn, tác động đến suy nghĩ, thái độ, niềm tin hoặc hành vi của người khác thông qua lý lẽ, dẫn chứng hoặc cảm xúc, giúp họ tự nguyện đồng ý với quan điểm của bạn mà không cần ép buộc.

Ví dụ: Ta Diệm thuyết phục Từ Mẫn





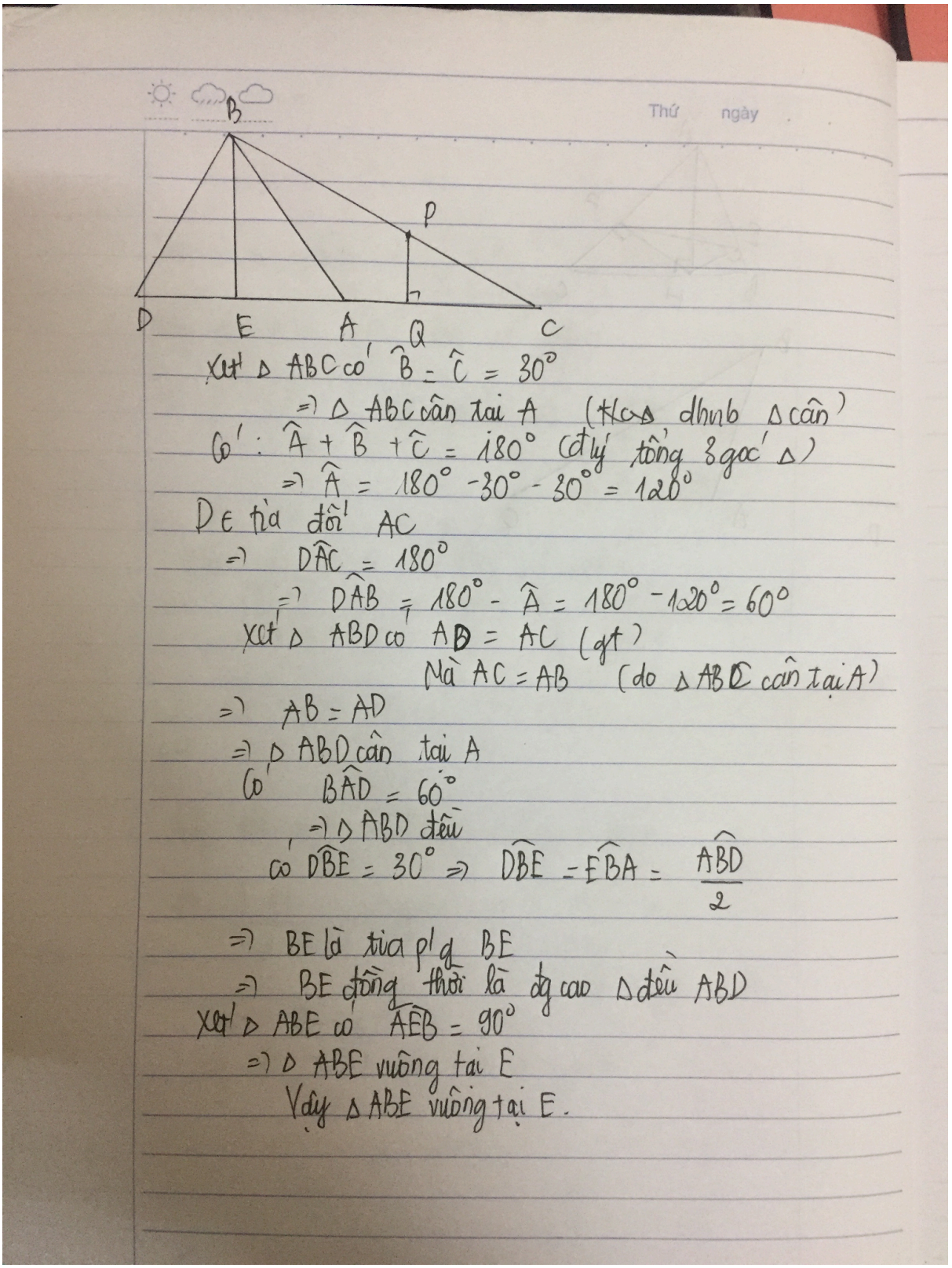
CỘNG ĐỒNG TRUYỆN TRANH LỚN NHẤT VIỆT NAM
CMANGA



• Overall Reasoning:

- Deductive Reasoning: Lý luận suy diễn. (Suy luận suy diễn là quá trình rút ra kết luận dựa trên những tiền đề thường được cho là đúng. Còn được gọi là "logic suy diễn", hành động này sử dụng một tiền đề logic để đi đến một kết luận logic. Suy luận suy diễn thường được gọi là "suy luận từ trên xuống". Nếu điều gì đó được cho là đúng và điều khác liên quan đến giả định đầu tiên, thì chân lý ban đầu cũng phải đúng với điều thứ hai.)

Ví dụ minh họa:



Ví dụ trong fiction:

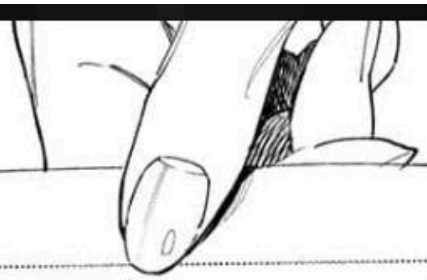


- Inductive Reasoning: Lập luận quy nạp. (Lập luận quy nạp là tổng hợp vấn đề nói chung, dựa trên một lượng quan sát nhất định. Lập luận quy nạp là một phương pháp khoa học được sử dụng rất nhiều từ trước đến nay bằng cách đưa ra giả thuyết từ các mẫu nhỏ qua đó tìm ra quy luật để tìm ra được mẫu lớn.Nó cực kỳ hiệu quả khi được sử dụng hợp lý. Tuy nhiên, nếu bạn sử dụng dữ liệu không chính xác hoặc không mang tính đại diện, kết luận có thể bị thiếu sót. Điểm cốt lõi của lập luận quy nạp là khả năng nhìn vào kết quả, sự kiện, ý tưởng và quan sát, từ đó rút ra một kết luận thống nhất.)

Ví dụ thực tế: Nếu bạn nhận thấy rằng trong một chuỗi các số: 2, 4, 6, 8, bạn kết luận rằng "Dãy số này là dãy số chẵn và tiếp theo sẽ là 10." (Quy luật là cộng thêm 2)

Hoặc ví dụ: Sau khi thực hiện nhiều thí nghiệm và quan sát rằng nước ở 100 độ C sẽ sôi, ta có thể kết luận rằng "Tất cả nước sẽ sôi ở 100 độ C khi ở áp suất tiêu chuẩn."

Ví dụ: đoạn suy luận giải mã sau



青ざめた熊は京においては静かなり。和奈の野にある石岡のみぞ知る、佐けた沖をふたつに分ける形こそ、まつろう媛をはぐくむ富崎中えに新井あり。三吹の高き山からはがれた岩では、きらめく宮に滋る秋こそ茨となる。徳のまつわる鳥は栃にまとまり、兵がおおむね群れる城からもがれる梨よ。北の埼島より香りはしゃにむに広がる根のごとく、千の鹿がはころぶ阪は、しかしながらひどく口さがなく、神はまにまに東にあられる。

The pale bears are quiet in the capital. Only Ishioka in the fields of Nara knows the shape of the sea that divides Saketaoki into two and is the reason for the presence of Arai at Tomizaki, which nurtures the Matsurou Ehime. The rocks that have fallen from the lofty mountain of Sanuki become the thorns of autumn that grow in the shimmering palace. The birds of virtue are gathered around the horse chestnuts, and the pears are peeping out from the castle where the soldiers generally gather. From the northern island of Saizaki, the fragrance is like spreading roots, and the hill where a thousand deer smile is terribly silent. But God is truly in the east.

- Abductive Reasoning (hay abduction): Là suy luận giả định, đây là một dạng logic dùng để "đoán" những nguyên nhân, từ đó giải quyết cho hệ quả. Về bản chất, abductive reasoning tương đồng với deductive reasoning. Tuy nhiên, deduction mang tính chắc chắn trong khi abduction mang tính giả thuyết và lấy trường hợp xảy ra cao nhất.

Ví dụ: B đang lái xe trên đường. Trước mặt B là ba ngã rẽ, đều dẫn tới chỗ làm:Ở ngã rẽ bên trái, B thấy một hàng dài xe nối đuôi nhau, không thể nhích lên được.Ở đường phía trước, B nghe tiếng còi hú và thấy báo hiệu xe cứu thương cách đó nửa cây số. B suy luận rằng đã có tai nạn phía trước,B nghe tin tức và biết được ngã rẽ ở phía bên phải của B đang phải sửa đường và bị cấm lưu thông tạm thời.Sau khi cân nhắc xem xét, B quyết định đi thẳng, vì đó là giải pháp tốt nhất dựa theo tất cả dữ kiện có được. Trong trường hợp này, dù có tai nạn nhưng tình trạng lưu thông vẫn tốt hơn ngã rẽ bên trái và bên phải. Đây chính là abductive reasoning.

Ví dụ minh họa siêu dễ hiểu:

Mẹ đưa bé 6.000đ đi xuống chợ mua quả Chanh.

Quả Chanh giá 4000đ

Tiền VN ko có tờ nào mệnh giá 6.000đ vì vậy sẽ có nhiều khả năng khác nhau.

1/ Mẹ đưa: 5k + 1k thì bé trả 5k và ng bán đưa lại cho bé 1k + quả chanh => bé cầm về cho mẹ 2k

2/ Mẹ đưa cho bé 3 tờ mệnh giá 2k/tờ => bé đưa cho ng bán hàng 2 tờ = 4k/quả chanh => ng bán hàng ko đưa lại cho bé đồng nào.

3/ Nếu mẹ đưa bé 1tờ 2k, 4 tờ 1k …, thì …

4/ Mẹ đưa bé 2 tờ 2k + 2 tờ 1k … thì …"

"Mẹ đưa: 5k + 1k thì bé trả 5k và ng bán đưa lại cho bé 1k + quả chanh => bé cầm về cho mẹ 2k"

Đầu tiên để đi tới kết luận bé sẽ cầm những tờ tiền nào khi có 6k thì nó sẽ có những tiền đề chung và kết luận từng cái sau đây:

TH1:

Tiền đề chung (khái quát):

Việt Nam có tờ 1k và 5k.

1k + 5k = 6k

Bé có 6k (trường hợp cụ thể)

Kết luận cho trường hợp cụ thể:

Bé cầm tờ 1k và 5k

TH2:

Tiền đề chung (khái quát):

Việt Nam có tờ 2k

2k × 3 = 6k

Bé có 6k (trường hợp cụ thể)

Kết luận cho trường hợp cụ thể:

Bé 3 tờ 2k

=> Suy luận này hoàn toàn là đi từ khái quát đến cụ thể.

Ví dụ: Miêu Miêu suy luận


NGAY TỪ KHI CÒN NHỎ ĐÃ BỊ NHỐT VÀO HẬU CUNG
TRỞ THÀNH MÓN ĐỒ CHƠI CỦA TIÊN ĐẾ
NHỮNG NGƯỜI PHẢI SỐNG TRONG MÔI TRƯỜNG NHƯ VẬY
KHÔNG BAO GIỜ CÒN ĐƯỢC NHÌN THẤY THẾ GIỚI BÊN NGOÀI
KHÔNG PHẢI AI CŨNG GIỮ ĐƯỢC SỰ LƯƠNG TRI VÀ NGAY THẲNG CỦA MÌNH


BỌN HỌ CĂM GHÉT SỰ TỒN TẠI CỦA HẬU CUNG
CĂM GHÉT NHỮNG NGƯỜI NHẬN ĐƯỢC SỰ SỦNG ÁI CỦA HOÀNG ĐẾ MÀ ĐƯỢC SỐNG SUNG SƯỚNG
THÌ VỤ VIỆC


HÃY ĐẶT LÊN BÀN CỦA THỊ NỮ TRƯỞNG ĐỂ CÔ ẤY CẨN THẬN HƠN ĐỐI VỚI SỨC KHỎE CỦA VƯƠNG PHI
RỒI BÁO RẰNG
THÂM LỤC ĐÃ VIẾT RA MỘT DANH SÁCH NHỮNG THỨ CÓ HẠI CHO THAI PHỤ VÀ ĐƯA CHO HẠ NỮ ĐÓ
THÔNG QUA HẠ NỮ NÀY, BÀ TA ĐÃ BIẾT ĐƯỢC MỐI BẤT HÒA GIỮA LÊ HOA PHI VÀ HẠNH, THỊ NỮ TRƯỞNG, CŨNG NHƯ VIỆC VƯƠNG PHI ĐÃ CÓ THAI
THÂM LỤC LÀ NGƯỜI CÓ QUEN BIẾT VỚI HẠ NỮ ĐÃ NGÃ CHẾT TẠI THỦY TINH CUNG
別用含鉛或水銀之白粉
以下香料
安息香
杜若
青桐
DÙ BỀ NGOÀI LÀ MỘT HÀNH ĐỘNG THỂ HIỆN LÒNG TỐT
NHƯNG NẾU ĐÃ BIẾT TRƯỚC THỊ NỮ TRƯỞNG CÓ ÁC Ý ĐỐI VỚI LÊ HOA PHI
THÌ ĐÂY RÕ RÀNG LÀ MỘT HÀNH ĐỘNG CỐ Ý ĐÂM LÉN
MỘT KHI ĐÃ BIẾT ĐƯỢC CÁI GÌ LÀ "ĐỘC"
LẠI ĐÚNG LÚC CÓ TRONG TAY NGUYÊN LIỆU TỪ THƯƠNG ĐỘI MỚI ĐẾN
HẠNH NHẤT ĐỊNH SẼ HÀNH ĐỘNG
CẢ VIỆC TẠI SAO THƯƠNG ĐỘI LẠI ĐEM NGUYÊN LIỆU ĐỐ ĐẾN
CÓ LẼ LÀ DO NHỮNG NỮ NHÂN Ở LÂU NĂM TRONG HẬU
ĐÃ NÓI VỚI CÁC THƯƠNG NHÂN MỘT
HỌ MUỐN MUA LOẠI HƯƠNG LIỆU NÀY

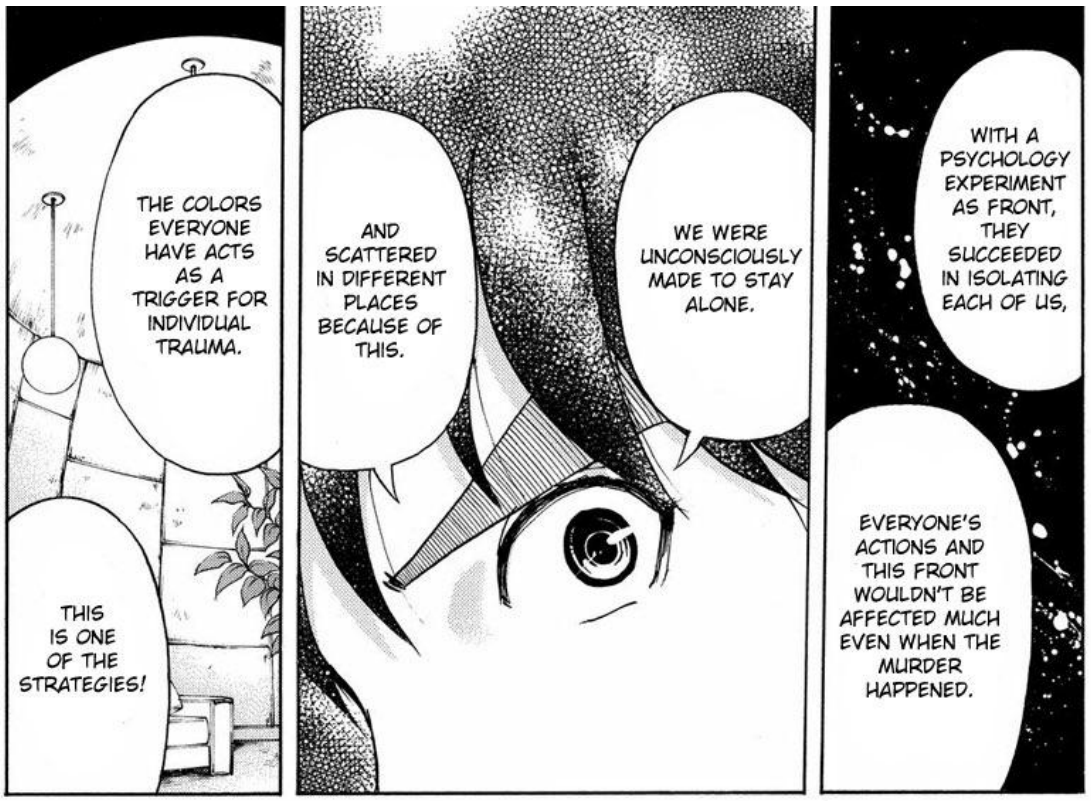


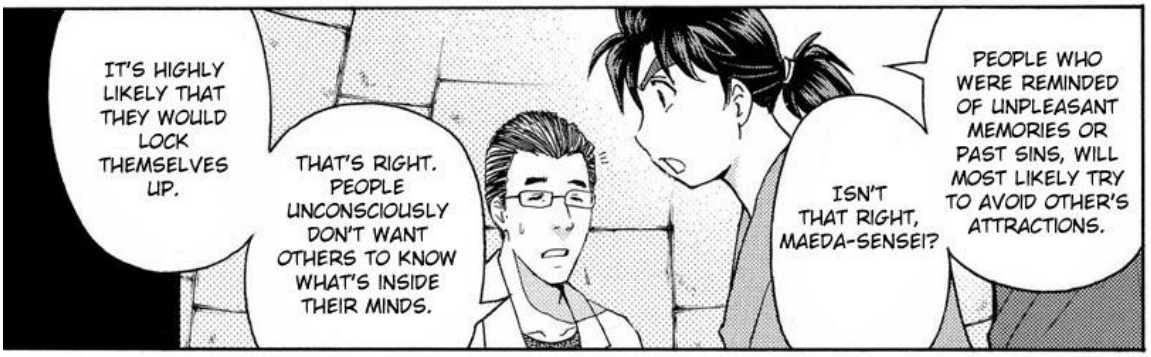
• Overall Thinking:

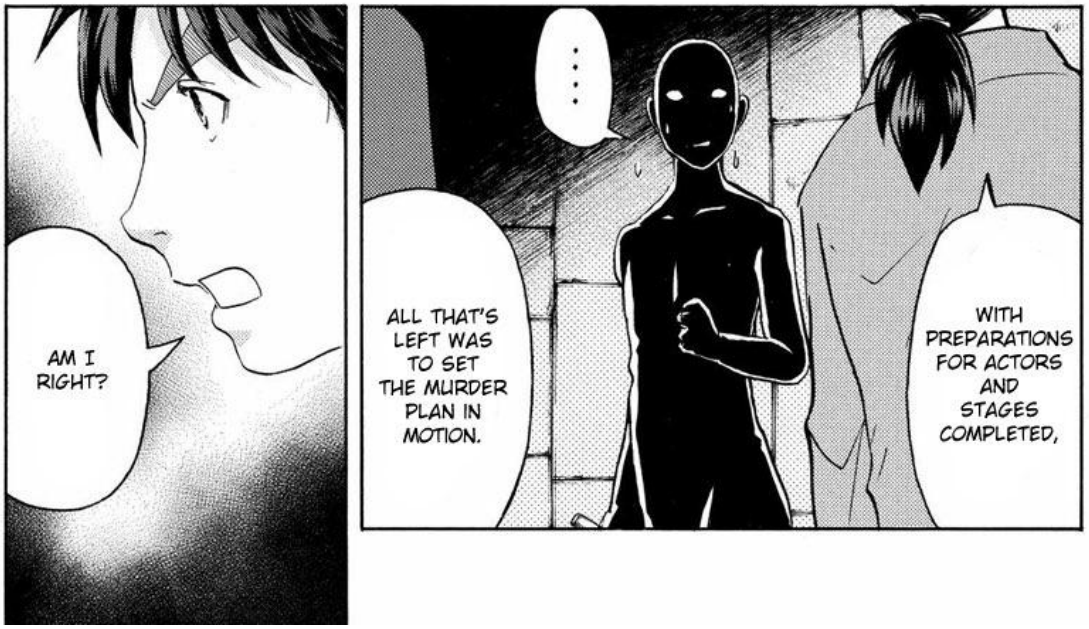
- Critical Thinking: Tư duy phản biện.Chủ yếu khi nhìn nhận lại các vấn đề, nhìn ra điểm mù tư duy, etc.

Ví dụ: Kindaichi nhìn nhận lại từ đầu để tìm ra,suy luận:


EH? EVEN THAT FAR AHEAD?
THAT WAS ALSO PLANNED IN THEIR 'PROTOCOL'.
NOT TAKING A STEP OUTSIDE, EVEN ONCE.
THAT'S WHY YOU IMMEDIATELY LOCKED YOURSELF IN YOUR ROOM AFTER A MURDER HAPPENED.
WE WERE ENCOURAGED TO ACT ALONE, NOT GROUPING WITH EACH OTHER.
THIS ACTION AIMED AT THE OPPOSITE EFFECT.
ATTIRE WITH SAME DESIGN AND COLORS, FOR EXAMPLE SCHOOL UNIFORMS
WERE CREATED TO INCREASE SENSE OF BELONGING AND UNITY, RIGHT?
THEY PREPARED CLOTHES WITH DIFFERENT COLORS,
IN ORDER TO PREVENT 'GROUP' FORMATION AMONG US.
IS WHEN SUSPECTS START TO ACT IN GROUPS.
DEFINITELY
SINCE THE KILLER'S MAIN PROBLEM,
PEOPLE TEND TO KEEP A DISTANCE WITH OTHERS WHO LOOK DIFFERENT IN THEIR MINDS.
I SEE, THIS IS THE OPPOSITE EFFECT OF UNIFORMS IN PSYCHOLOGY.


THE COLORS EVERYONE HAVE ACTS AS A TRIGGER FOR INDIVIDUAL TRAUMA.
THIS IS ONE OF THE STRATEGIES!
AND SCATTERED IN DIFFERENT PLACES BECAUSE OF THIS.
WE WERE UNCONSCIOUSLY MADE TO STAY ALONE.
WITH A PSYCHOLOGY EXPERIMENT AS FRONT, THEY SUCCEEDED IN ISOLATING EACH OF US,
EVERYONE'S ACTIONS AND THIS FRONT WOULDN'T BE AFFECTED MUCH EVEN WHEN THE MURDER HAPPENED.


IT'S HIGHLY LIKELY THAT THEY WOULD LOCK THEMSELVES UP.
THAT'S RIGHT. PEOPLE UNCONSCIOUSLY DON'T WANT OTHERS TO KNOW WHAT'S INSIDE THEIR MINDS.
ISN'T THAT RIGHT, MAEDA-SENSEI?
PEOPLE WHO WERE REMINDED OF UNPLEASANT MEMORIES OR PAST SINS, WILL MOST LIKELY TRY TO AVOID OTHER'S ATTRACTIONS.


AM I RIGHT?
ALL THAT'S LEFT WAS TO SET THE MURDER PLAN IN MOTION.
WITH PREPARATIONS FOR ACTORS AND STAGES COMPLETED,

- Analytical thinking: Là hành động phân tích một vấn đề và đưa ra giải pháp cho vấn đề đó. Nó cũng là một cách để chia nhỏ thông tin phức tạp.

ví dụ: Nhân vật đã thể hiện vô cùng rõ nét sự phân tích



-Strategic thinking: Là hành động suy nghĩ có hệ thống logic rõ ràng, hướng tới sau này qua đó lên kế hoạch, chiến lược.

Ví dụ như tư duy chiến lược sau:




TẤT CẢ ĐỀU SAI
ĐẤM PHẢI THẮNG?
① giữ khoảng cách
MÓC PHẢI
② ĐÂM
ĐẤM THẮNG TRÁI?
③ dùng khuỷu tay



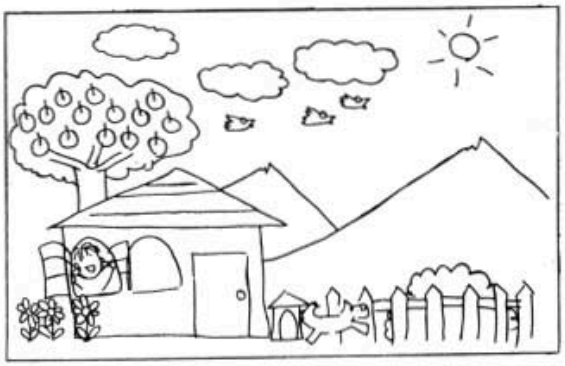
-Abstract thinking: Abstract thinking, chất keo dính đối với tư duy.Lý do con người đặc biệt và khác biệt với AI là vì tư duy liên hệ, một dạng trừu tượng mà "máy" chỉ có thể bắt chước mặt ngoài (như thí nghiệm Chinese Room) chứ không thật sự nắm rõ được sự sâu sắc trong đó (cũng là lý do dùng AI scale feat iq suck khi mà nhiều cái thực sự chỉ tâm trí của người mới hiểu được đúng theo nghĩa của nó)Núi không phải núi, sông không phải sông, chỉ có người nhìn núi mới ra núi, sông mới ra sông. Tóm lại, liên kết, giải đọc, bay bổng, đào sâu... đều là trừu tượng.

Ví dụ: như đoạn sau đây(tâm lý,toán học về bản chất đều là trừu tượng)

SHIMA'S PSYCHOCLINIC N°3

ANALYSIS OF THE HOUSE DRAWING

THE "HOUSE DRAWING" EXPRESSES THE THOUGHTS OF THE ONE WHO THINKS OF FAMILY. OR ELSE IS A REPRESENTAION OF A HOUSE OF MEMORY.



DO THIS AT HOME

- *A LARGE ROOF REVEALS A CHIMERIC SPIRIT. A BASE SMALLER THAN THE ROOF IS OFTEN THE PARTICULARITY OF INTROVERTED PEOPLE.
- * THE DOOR SYMBOLIZES RELATIONS WITH SOCIETY. THE LARGER IT IS, THE MORE OPEN THE PERSONALITY (ALTHOUGH IT CAN ALSO SIGNIFY CO-DEPENDENCIES).
- *A LARGE WINDOW SYMBOLIZES FREQUENT TOLERANCE. CONVERSELY, A SMALL WINDOW WILL SYMBOLIZE A LACK OF INTEREST FOR HUMAN RELATIONS.

HOWEVER, SINCE THERE IS A FENCE...



THERE'S A SIGN OF A STRONG WILL TO PROTECT HIMSELF.

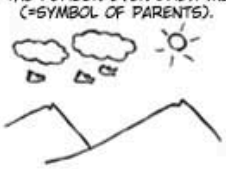
FIRST, THE PROPORTIONS OF THE WINDOW AND DOOR ARE CONSIDERABLE...



THAT MAKES US THINK HE'S SOMEONE WITH AN OPEN PERSONALITY AND FAIRLY TOLERANT.

THE CONCLUSIONS ARE ON PAGE 158 ⬅

BEHIND, THE PERSON EVEN DREW MOUNTAINS (=SYMBOL OF PARENTS).



WE CAN SAY HE HAS THE CHARACTER OF A SPOILED KID, AND IS STRONGLY DEPENDANT.

ANALYSIS OF THE DREAM

IT'S TOLD THAT THE IMAGES APPEARING IN DREAMS ARE UNCONCIOUSLY REPRESSED FEELINGS.



IN THE CASE OF SOMEONE WHO CAN'T PEE IN TOILETS, IT MIGHT BE A FEELING OF PRESSURE ON THE STOMACH.

NOT BEING ABLE TO PLAY SOCCER CORRECTLY...



IS LIKE HAVING AN IMPORTANT MATTER THAT ONE CAN'T EXPRESS, CAUSING DISCOMFORT.



OFTEN, SEEING ONE'S FAMILY IN DREAMS REVEALS A NEED FOR PROTECTION.

THAT'S WHAT WE CAN DEDUCE FROM IT.

• Overall Manipulation:

- Direct Manipulation: Thao túng trực tiếp, là hành vi kiểm soát, chi phối suy nghĩ, cảm xúc hoặc hành vi của người khác bằng đe doạ, dụ dỗ, ép buộc,… các thủ đoạn tinh vi nhằm đạt được mục đích cá nhân. Dạng manip này xây trên nền tảng là nỗi sợ hoặc ép buộc thế nên sự đảm bảo trong liên kết ko chắc chắn, dễ sinh nguy cơ phản ngược.

Ví dụ:

Yuuichi thao túng tâm lí tất cả mọi người về sự tuyệt vời của Shiho, dù đây là sự thật nhưng trước đó nó chưa hề nổi bật đến thế. Hoặc việc khắc sâu tâm trí Gouri về sự tàn ác của Yuui, làm hắn căm ghét Yuui mà ko hay biết bản thân bị Yuui kích động làm theo những gì cậu muốn.

- Indirect Manipulation: Thao túng gián tiếp, là dạng thao túng thông qua trung gian bất kì, từ đó khiến họ dần già bị thao túng mà ko biết rõ đầu mối thao túng ban đầu. Các nguồn trung gian ở đây có thể là người, bằng chứng, manh mối, môi trường,… Người thao túng sẽ thông qua trung gian thứ 1,2,…N, nếu như các trung gian càng xa thì việc tìm ra nguồn gốc ban đầu càng khó. Đây là kiểu thao túng tinh vi, khó nhận ra hay phản kháng do khó biết chủ mưu.

Ví dụ:


TÔI ĐÃ TÌM THẤY NHỮNG TẤM KIM LOẠI MỎNG BỊ CẮT BỎ THEO HÌNH CHÌA KHÓA
TRONG ĐỐNG RÁC CHỨA ĐỒ ĂN THỪA, TÌNH CỜ THÔI
TẤM KIM LOẠI LÀ THỨ KATAGIRI YUUICHI ĐÃ XIN CHÚNG TA ĐỂ LÀM TẤM NGĂN
NÓI CÁCH KHÁC ... TỪ LÚC ĐÓ, KATA -GIRI ĐÃ
LÀM "NHỮNG CHIẾC CHÌA GIẢ"
SAU ĐÓ CẬU TA RẢI SỐ "CHÌA GIẢ" KHẮP NƠI
ĐỂ PHÁ HỦY VÀ KIỂM SOÁT SỢI DÂY LIÊN KẾT GIỮA NHỮNG NGƯỜI CHƠI
CHỊ SỐC ĐẾN NỖI LĂN ĐÙNG NGẢ NGỬA À?
THÌ LÀM SAO?



Hoặc pha của Kain nếu ta cần aura hơn để biết, cực ngắn nhưng dễ hiểu:

Kain nhận ra điểm yếu của đội Cecilia không nằm ở sức mạnh, mà ở việc Cecilia quá tách biệt với 4 đồng đội, khiến họ khao khát được công nhận.

Hắn cố tình tiếp cận và trò chuyện với họ để:

tạo thiện cảm,

gieo suy nghĩ rằng Cecilia quá độc đoán,

đồng thời khiến Cecilia nghi ngờ đồng đội mình bị thao túng.

Cecilia vì cảnh giác Kain nên ngày càng kiểm soát đồng đội, còn 4 người kia lại càng cảm thấy ngột ngạt và tin Kain là người hiểu họ hơn.

Trận đầu:

Cecilia chiến đấu một mình vì nghi đồng đội phản bội.

Kain dùng bản thân làm hỏa mù, cố tình bị đánh bại để Mera ẩn phía sau tung đòn kết liễu Cecilia.

Sau trận, Kain tiếp tục khơi dậy trong 4 người mong muốn "được cứu Cecilia và được cô công nhận".

Trận thứ hai:

Cecilia giả yếu để dụ "kẻ phản bội" lộ mặt.

Nhưng 4 người kia tưởng cô thật sự gặp nguy hiểm nên lao lên giúp.

Cecilia lại xem đó là phản bội và quay sang tấn công chính đồng đội mình.

Trong hỗn loạn, đội Kain kết liễu Cecilia.

Toàn bộ chiến lược của Kain là:

gieo nghi ngờ,

khuếch đại cảm xúc sẵn có,

khiến Cecilia và đồng đội tự hiểu lầm rồi tự phá hỏng mối liên kết của họ.

- Mind Manipulation: Thao túng tâm trí,là hình thức kiểm soát tâm lý ở cấp độ sâu sắc và cực đoan nhất. Khác với thao túng hành vi thông thường, thao túng tâm trí tấn công trực tiếp vào hệ thống niềm tin, giá trị sống, nhận thức về bản thân và khả năng tư duy độc lập của nạn nhân, từ đó có thể gây sai lệch bản chất thật của chính họ. Vì là tác động nhận thức thế nên rất khó để nhận ra bản thân đang bị thao túng chỉ qua biểu hiện thông thường.

Ví dụ như Hannibal:

Sau khi đến nơi thì họ thấy Chilton đang bị mổ xẻ và may rằng hắn vẫn sống sót, Will cảm thấy trạng thái tinh thần không ổn định, anh lần ra xe của Gideon đỗ gần đó, đợi Gideon đến thì dơ súng đe doạ Gideon rồi bắt hắn đưa mình đến nhà Hannibal thay vì báo cho FBI.

Khi đến nhà Hannibal, Will lên cơn động kinh nhẹ vì thứ anh đang nhìn thấy là Hobbs chứ không phải là Gideon, Hannibal trấn an Will và nói rằng không có ai ở đó cả chỉ có hắn và Will mà thôi, Will tỏ ra sợ hãi rồi rơi vào trạng thái hoảng loạn, anh tin rằng mình đang mất trí.

Sau đó Hannibal để mặc Will và nói chuyện với Gideon, Hannibal nói rằng Gideon biết mình không phải thợ xẻ và hắn cũng chẳng biết mình là ai, Hannibal nói rằng thật bực bội khi danh tính của mình bị đánh mất, Gideon cũng nói rằng hắn đang trên con đường đi tìm các mảnh ghép về danh tính của mình. Hannibal giúp hắn bằng cách chia sẻ vị trí của Alana(người cũng đã từng điều trị tâm lý cho hắn).

Sau khi Gideon đi thì Hannibal gọi Will tỉnh lại, nói rằng mình cần đi giúp đỡ cảnh sát, hắn cố tình nhắc đến tên Alana rồi để khẩu súng trên bàn. Will cầm lấy đi đến nhà Alana thì phát hiện Gideon đang ở đó, Will và Gideon nói chuyện về điểm giống nhau giữa cả hai đều đang đi tìm danh tính của chính bản thân, Will nhìn thấy hình ảnh của Hobbs và bắn Gideon, anh cũng ngay lập tức ngất đi.

-> Toàn bộ sự việc Will bắn Gideon đã được Hannibal tính toán, Hannibal biết chứng rối loạn hoang tưởng của Will ngày càng nặng và Will nhìn thấy Gideon như thể như đang thấy Hobbs, Hannibal thúc đẩy việc này bằng cách tái hiện lại đoạn Will cầm súng bắn Hobbs lần đầu tiên chỉ có điều đối tượng là Gideon nhằm khiến Will rơi vào tình huống kích động mạnh đến tâm trí, mong muốn được giải thoát khỏi Hobbs đã khiến Will nổ súng bắn Gideon qua đó khiến anh trong mắt người ngoài là một kẻ có thể không ngần ngại mà ra tay trong khi cũng dần khiến bản thân Will tin rằng mình là kẻ giết người thông qua ảo tưởng của bản thân

- Mass Manipulation: Thao túng đại chúng, là hành vi thao túng đám đông thông qua nhiều cách khác nhau để kiểm soát ,định hình tư duy,cảm xúc,niềm tin,... Dạng thao túng này là một phần tổng hoà và bao quát hơn một phần của mind manip và indirect manip, thường còn đi chung với các hiện tượng xã hội, hiện tượng nhóm gây hiệu quả chéo nhằm tăng cường thêm liên kết thao túng.

Ví dụ như Lloyd ở đoạn sau đã thao túng lượng lớn người bằng nước


ĐÂY LÀ THÔI
MIÊN HÀNG LOẠT À?
Ơ
아
아
LÀ HIỆU ỨNG VỊT CON.

- Individual Manipulation: Thao túng cá nhân, là hành vi một người cố tình sử dụng các thủ đoạn tâm lý để kiểm soát, điều hướng suy nghĩ, cảm xúc hoặc hành động của một cá nhân cụ thể nhằm đạt được mục đích. Thao túng cá nhân thể hiện khả năng kiểm soát độc lập cá thể thay vì gây ảnh hưởng lớn hơn tới cả tập thể

VD: Anh Johan aura (slot danh dự)

Johan manip Richad



• Overall Mind Reader:

- Loại 1:

+ Dạng 1: Từ các manh mối/mảnh ghép rời rạc hoàn nguyên sự thật theo quan hệ logic bằng reasoning (rộng)

Ví dụ như Kura ở đây :



+ Dạng 2: Đọc vị đối thủ như kiểu buôn lậu hoặc stl (sâu).

Có thể sẽ có người không hiểu Dạng 2 vì vậy ở đây tôi xin đưa ra 2 ví dụ về dạng trên

Ví dụ 1:

Shikamaru cố tình trốn vào rặng cây để dụ Temari phân tích và dùng quạt thổi bay chúng. Cậu lường trước Temari sẽ quan sát bóng của bức tường để tính toán chính xác giới hạn phạm vi tấn công thẳng của cậu là 15,32 mét.

Temari phát hiện ra quy luật hoạt động của bóng. Khi Shikamaru dùng áo và kunai làm dù mini để kéo dài bóng (đánh lạc hướng bằng thời gian mặt trời lặn), Temari đã đọc vị hoàn toàn chân tướng: cậu có thể biến đổi bóng của mình nhưng không thể đổi hình dạng bóng của vật khác. Cô dùng phân thân dụ cậu tấn công để phản công.

Tất cả những tính toán trên đều nằm trong dự liệu của Shikamaru. Cậu cố tình để Temari mải miết tính toán giới hạn chiều dài của bóng dưới ánh mặt trời nhằm làm cô lơ là mặt đất. Kết quả, Temari bị dụ vào đúng vị trí giữa hai cái hố (vết tích trận trước) và bị bóng của Shikamaru đi xuyên qua hố, vòng ra sau lưng trói chặt

-> A đọc vị B, B phát hiện rồi đọc vị ngược lại A, A đọc vị lại chuỗi đọc vị ngược B rồi bẫy B

Ví dụ 2:

Tầng 1: Near đọc vị được Light sẽ chấp nhận hẹn ở nhà kho, để Mikami ngó vào viết tên cả lũ trừ Light ra, nhưng vì Near đã đọc vị trước nên sổ đã bị tráo, không ai chết cả và Near chỉ cần bắt Mikami, tịch thu sổ xem tên ai không có trong đó thì là Kira

Tầng 2: Light đã đọc vị toàn bộ tầng trên và dẫn dắt Near theo kế hoạch của mình. Sổ của Mikami là sổ giả, sổ thật nằm trong ngân hàng, lý do vẫn có người chết lúc Mikami viết tên vào sổ giả là vì Mikami đã dùng điện thoại nhắn cho Takada - người được gửi tờ giấy sổ => thành công lừa mật thám của Near sổ Mikami hay cầm là sổ thật, mà không biết rằng cái sổ đã bị tráo là sổ giả, sổ thật ngân hàng vẫn nguyên vẹn. Light đọc vị được Near sẽ lợi dụng thói quen viết 1 ngày full trang của Mikami - Near sẽ thay tất cả những trang giấy từ ngày Light với Near gặp nhau thay vì thay nguyên cuốn sổ, tại sao không thể thay những trang trước.

-> A đọc vị B,B đọc vị A đã đọc vị B.

- Loại 2:

+ Dạng 1: Từ các biểu hiện suy ra con người/nhân cách/trạng thái, thường là EP (rộng)

Ví dụ siêu dễ hiểu của 011:

Khi bị pháp y cho xem xác, 011 kinh ngạc nhận ra người chết không phải "Tần Ngọc Lâm" mà hắn từng trò chuyện cùng, nhưng phải vội vàng lấp liếm trước sự nghi ngờ của điều tra viên Lưu Kỳ. Trước khi rời đi, Lưu Kỳ đã để lại danh thiếp để 011 liên lạc nếu nhớ ra manh mối mới. Sau đó, 011 chất vấn Tiêu Hải về danh tính cái xác. Dù Tiêu Hải liên tục khẳng định chắc chắn đó là Tần Ngọc Lâm, nhưng ánh mắt của anh lại vô thức nhìn lên phía trên bên trái — dấu hiệu của việc bộ não đang lục tìm ký ức có thật. Sự mâu thuẫn giữa câu trả lời dập khuôn như chuẩn bị sẵn và phản ứng vi biểu cảm này khiến 011 nhận ra Tiêu Hải không hề bịa chuyện, mà đang cố tình dùng một lời khẳng định cố định để che giấu một trải nghiệm thực tế không muốn tiết lộ.

+ Dạng 2: Nắm tâm lý ai đó để đọc sạch các hành động đã/sẽ xảy ra của họ, xuất phát từ căn nguyên cảm xúc/tâm lý (sâu)

Ví dụ khá ổn về dạng 2: Mind reader loai 2 dang 2 solid


Ơ, Ơ...!?
BỘ NÃO CỦA KIM NAM SOON THUẬN
TAY TRÁI, BIẾT LÀ MÌNH NGÃ, THEO BẢN NĂNG
KHIẾN CHÂN TRÁI CHẠM ĐẤT TRƯỚC.

• Overall Deception:

- Fabrication: Tạo sự bịa đặt,sự lừa dối.

- Information control: Kiểm soát thông tin.

- Misdirection: Đánh lạc hướng.

Có thể sẽ có người không hiểu rõ ở đây,vì vậy tôi sẽ cho mọi người hiểu rõ bằng cách lấy một ví dụ:

Ví dụ:

A muốn giết người (hoặc động cơ khác) bằng việc cải trang thành 1 cảnh sát. A mặc cho mình đồng phục cảnh sát, đi xe có dán logo cảnh sát và đèn báo, khi đi ra xe thì làm tư thế chống tay bên hông mà cảnh sát hay làm, luyện tập qua mấy câu hỏi cảnh sát hay hỏi, chuẩn bị phù hiệu giả => Fabrication (thông qua việc xây dựng các chi tiết để ngụy tạo ra sự thật giả rằng nó là cảnh sát)

Tính misdirection ở đây chính là A đã đánh lạc hướng mọi người việc bản thân là một cảnh sát,qua đó khi xảy ra án mạng người ta phát hiện có 1 người "cảnh sát" ở khu vực đó sẽ bị đánh lạc hướng điều tra.

Tính infor control: chênh lệch thông tin là do thằng A tự tạo ra (nó biết chính nó không phải là cảnh sát, người khác thì không do nó tự cải trang từ trước chứ không phải do 2 bên có sự chênh lệch về lượng và nền thông tin)

Ví dụ về Information control:

Và ý nghĩa của việc Vincent bị bắt chính là tên này sẽ khai ra thông tin về Thợ Đồng Hồ (Duncan rõ rằng một kẻ như Vincent sẽ không thể nào chịu được sức ép của cảnh sát), những thông tin mà Duncan đã cho hắn biết một cách có kiểm soát trong suốt quá trình ''hợp tác''. Quá trình cung cấp thông tin cho cảnh sát khiến họ tin tưởng rằng Thợ Đồng Hồ là một kẻ báo thù tâm thần, thứ cũng phù hợp với những thiết lập Duncan cố tình gài vào chân dung tội phạm (động cơ giết người khó chấp nhận nếu suy nghĩ đứng đắn, ám ảnh với việc tra tấn nạn nhân đau đớn nhất có thể, hợp tác với một kẻ cũng bệnh hoạn không kém…), chứ không phải một kẻ giết người thuê như trên thực tế.

Ví dụ về Fabrication:

Toàn bộ câu truyện được Hannibal tạo ra như sau: Chilton là tên thợ xẻ, Miriam điều tra ra hắn nhưng đã bị hắn bắt và thôi miên để quên hết ký ức, sau đó hắn giết người và đổ tội cho Gideon tuy nhiên phát hiện Will là kẻ có thể đe doạ hắn nên đã tạo ra án kẻ bắt chước, hắn có thể thâm nhập vào hồ sơ vụ án mà có thể tái hiện lại các vụ án này và đổ hết bằng chứng lên đầu Will, khi Will vào bệnh viện tâm thần của hắn thì hắn đã thao túng anh bằng cách biện pháp phi chính thống nhằm khiến anh nghĩ rằng Hannibal chính là tên thợ xẻ, Chilton tất nhiên ghét Hannibal và có hồ sơ y hệt hắn về tâm lý học và y học nên Chilton đã chọn hắn, hắn để lại bằng chứng là dấu vân tay của Hannibal trong lúc tranh thủ thao túng Jack để hắn nghĩ Hannibal là kẻ ăn thịt người. Toàn bộ câu chuyện này, hành vi của các nhân vật đều đã được Hannibal nhìn thấu và tạo nên một kế hoạch nơi mà có một kẻ thao túng tất cả, kẻ này đánh lạc hướng mọi người khỏi hắn trong khi Hannibal mới chính là kẻ chủ mưu thật sự, đánh lạc hướng mọi người bởi câu chuyện hợp lý do chính hắn tạo ra.

Ví dụ về Misdirection:

Changso Oh khiến Pjy phải bắt chước phong cách chiến đấu của Tom Lee, để hắn giả vờ tung chiêu đã chuẩn bị cho Lee Do Gyu (Tom Lee), khiến Pjy nghĩ rằng đó mới là mục đích thực sự của thằng này và counter lại bằng bắt chước phong cách chiến đấu đỡ dao của Shingen, đánh lạc hướng Pjy khỏi mục đích thực sự của Changso là chặt đứt ngón út của Pjy, khiến nắm đấm của ông không có lực

Còn dài hơn:

Layer 0: bạch ô nhắc về tôm lê => tỏ ra căm ghét tôm lê => thể hiện ra thực lực 3 cảnh

Layer 1: thực ra tất cả là để dụ pjy sử dụng stand tôm lê, vừa hay đập trình 3 cảnh vừa sỉ nhục bạch ô vì bị giết với skill của kẻ mình ghét nhất => chỉ chờ có thế để bật 4 cảnh và phát động skill counter skill tôm lê.

Layer 2: thực chất bạch ô biết với một con quái vật như pjy thì skill counter cũng không ăn thua vì quá chênh lệch thực lực, nên là skill counter đấy chỉ là để dụ pjy đỡ bằng tay không trong khoảng cách gần => nên nhớ là pjy có stand đánh vô cùng nhanh, ví dụ như choi hay tia chớp vàng mà spam thì đ khác gì spam cc liên tục khiến bạch ô đ tiếp cận nổi, vì thế nên layer 1 mới bắt buộc phải tồn tại để ép pjy chuyển style sang dạng tù như địa vương tôm lê => thành công cắt đứt lìa ngón cái tay phải của pjy, suy giảm thực lực dọn cỗ cho Kitae

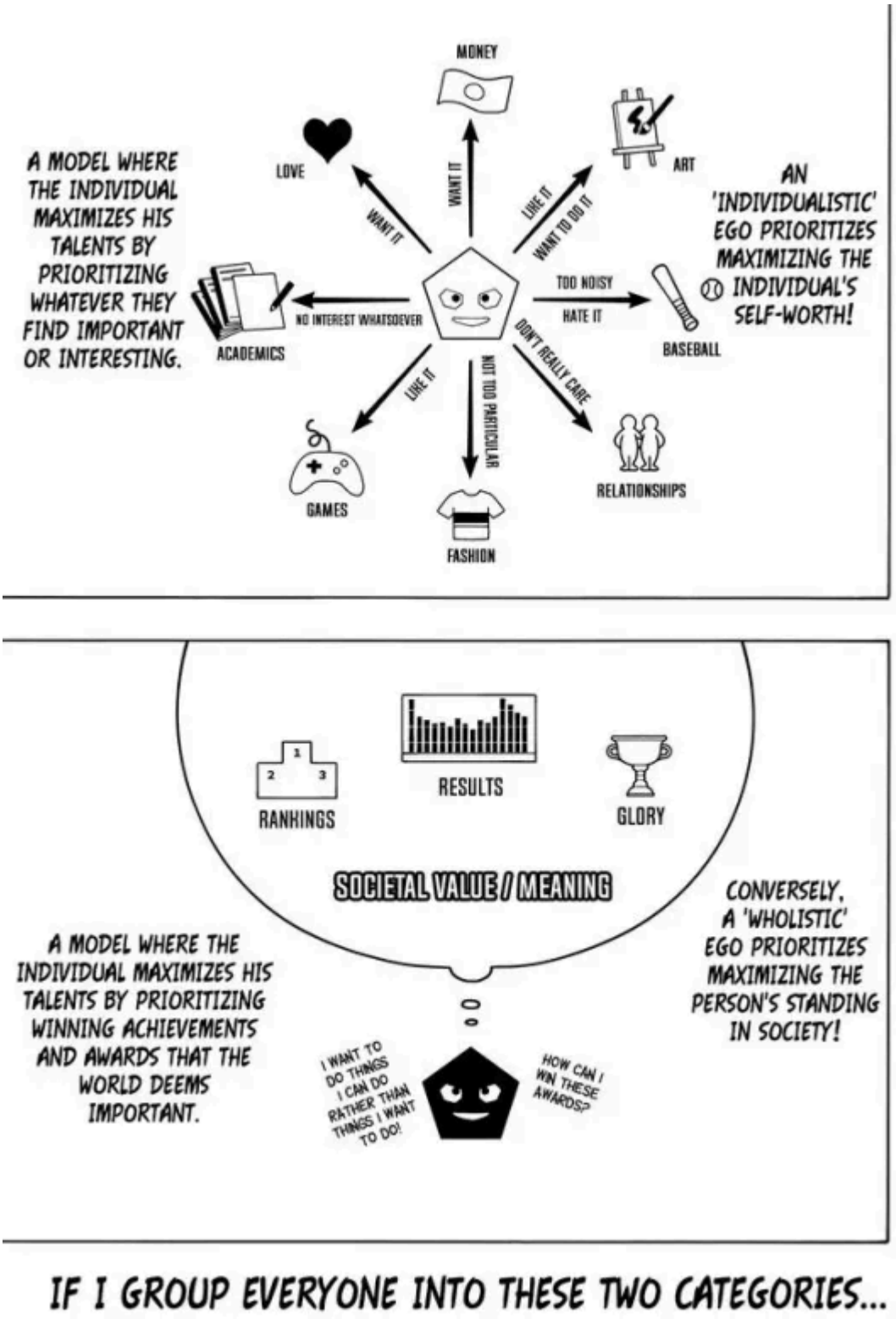
MÀY GIẢ VỜ TUNG CHIÊU ĐÃ CHUẨN BỊ CHO LEE DO GYU



•Overall Psychology:

- Profile: Là phân tích hành vi, đặc điểm tính cách và quá trình tư duy dựa trên các hành động,dữ kiện của đối tượng.

Ta lấy ví dụ như đoạn của Isagi sau đây:



- Warfare: Là việc sử dụng các chiến thuật tâm lý, lời nói, và hành vi nhằm gây áp lực hoặc làm suy yếu tinh thần, sự tự tin,... của một người khác.

Lấy 1 ví dụ khá rõ ràng trong tấn công:



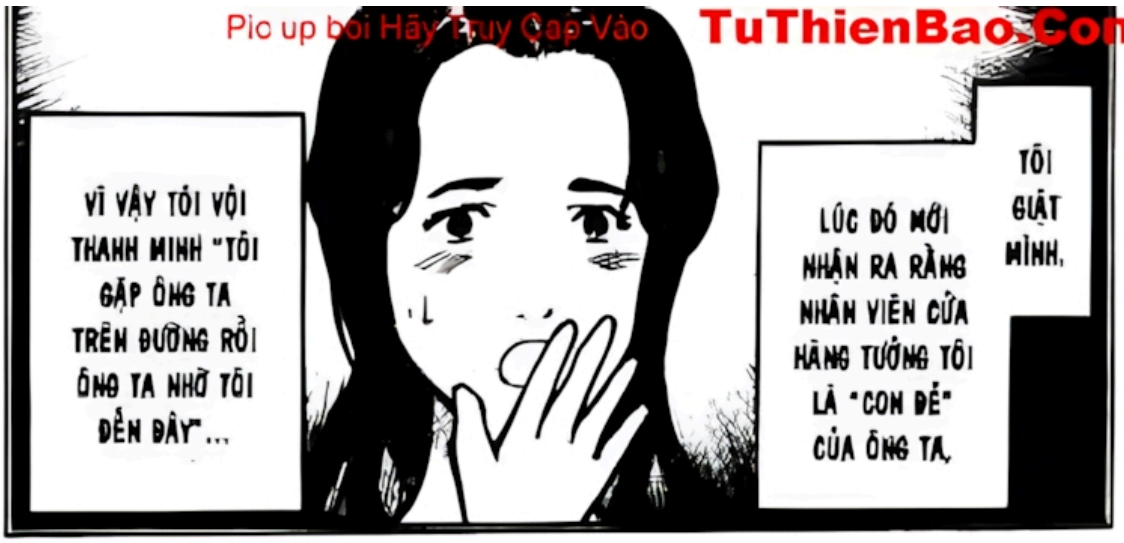

KUSA
NAGI
!!!
ヒロ
ッ
ッ
ッ

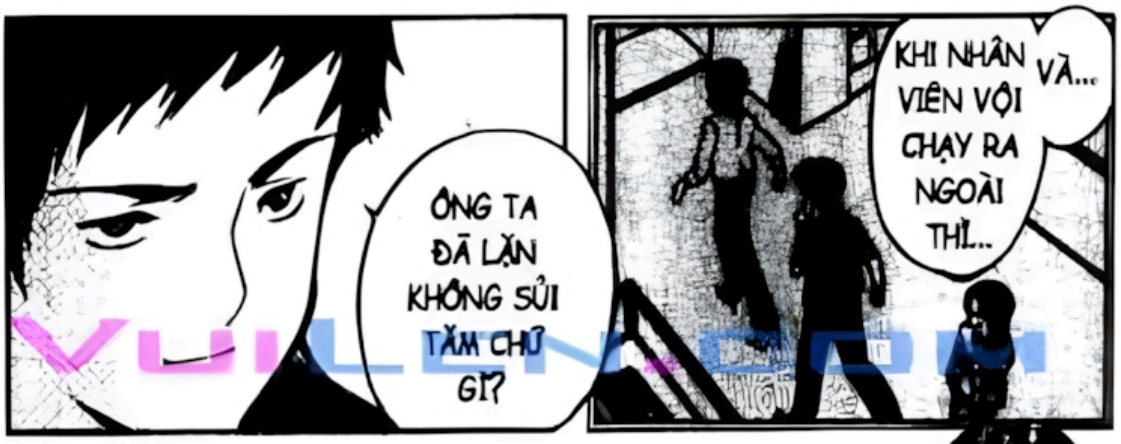


- Insight: Khả năng thấu hiểu,nhận biết tâm lý của một đối tượng.

Ở đây ta sẽ lấy Kuro làm ví dụ:

Pic up bởi Hãy Truy Cập Vào TuThienBao.Com







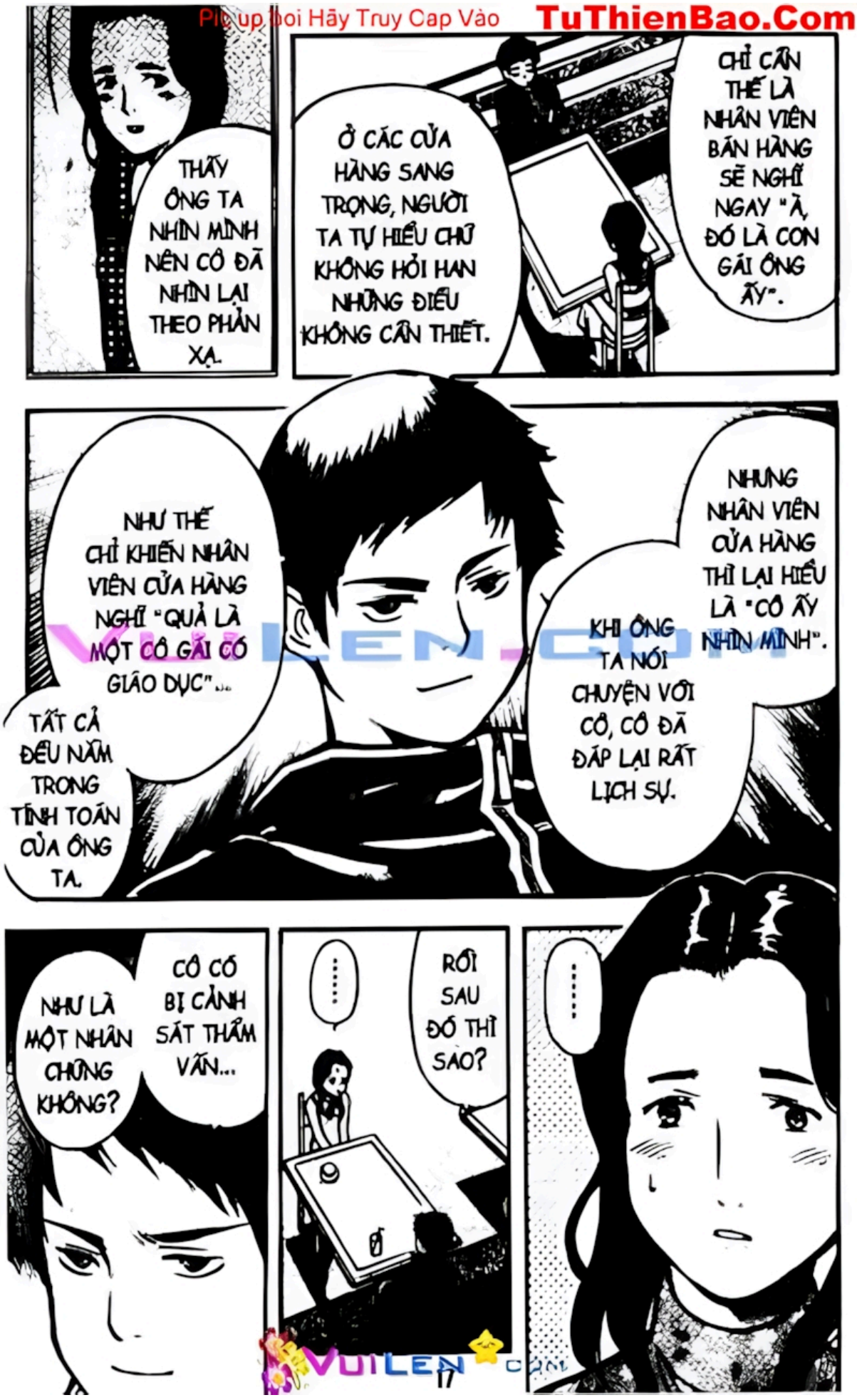






VUILEN.COM

Pic up Doi Hãy Truy Cap Vào TuThienBao.Com



VUILEN.COM

•Information Gathering:

- Method: Cách tìm ra, lấy được thông tin.
Ví dụ như Batman lên mạng chat để moi thông tin + lùa hung thủ


IT'S AN INTERESTING CROSS SECTION OF PEOPLE WHO STOP IN TO TRADE THEORIES.
OH, I'M SURE.
NO DOUBT YOU'LL ALL BE PLAYING THOSE WARRIOR GAMES LIKE MASTER TIM.
SUBJECT: LILY KILLER THEORIES
AJ1129:
AT LEAST, THAT'S HOW IT SEEMS TO ME.
WIZARD101:
INTERESTING THEORY ABOUT THE MULTIPLE KILLERS, AJ. WHAT'S YOUR TAKE ON IT, MM?
MARPLEMISS99:
POSSIBLY A MEMBER OF A CULT. THE USE OF AN INDIAN KNIFE SEEMS VERY THUGGEE.
WIZARD101:
THUGGEES WERE MAINLY STRANGLERS. DOES ANYONE HAVE SOME INTELLIGENT INSIGHT TO OFFER?
JAYPHREDS2:
NO NEED TO BE SNARKY, WIZ. WE'RE ALL JUST SPITBALLING.
WIZARD101:
AND WHILE WE'RE YAKKING, THE KILLER'S MOST LIKELY STALKING ANOTHER VICTIM.
AJ1129:
TWO IN ONE DAY? RISKY, UNLESS HE'S A TOTAL WACK-JOB.
JONDOE297:
AGREED, AJ. HE MAY TAKE A FEW DAYS TO ENJOY THE ATTENTION BEFORE STRIKING AGAIN.

- Process: Khoanh vùng/Lọc thông tin điều này bao gồm cả việc xử lý thông tin (phân tích thông tin, kết nối thông tin)

Ví dụ như đây:
Đối phương cũng tiết lộ thân phận mình là Hector Silva , thuộc tổ hành động của Chu Kiêu. 011 có biết cái tên này thậm chí còn từng đối đầu với hắn nên điểm chung này có vẻ là thứ có thể khai thác được. Tạm bỏ điều này sang một bên, 011 gọi Silva và hỏi rằng anh nói chuyện bây giờ có tiện không nhưng vừa nói xong thì anh liền hối hận. Câu "nói chuyện có tiện không" bản thân nó nghĩa là "nói chuyện riêng" thì không có vấn đề gì nhưng đây là thói quen ngôn ngữ của tiếng Trung mà bây giờ anh là Rhode một chuyên gia nghiên cứu tiếng Sumer đến từ Bắc Mỹ. Rất may cho anh là đối phương không quá nhạy cảm với điều đó mà đáp lập tức rằng "Tôi nói chuyện rất tiện, tôi không bị thương". Câu trả lời của đối phương khiến anh thu thập được hai thông tin, thứ nhất là sự cảnh giác của hắn với anh vẫn chưa quá chặt chẽ và thứ hai là bên chúng có người bị thương vì "Tôi không bị thương" vốn không phải là thông tin anh yêu cầu điều đó có nghĩa thông tin "bị thương" đó là thứ đang chiếm trọn tâm trí hoặc là vấn đề nhức nhối với họ. Silva nhấn mạnh chủ ngữ "Tôi" như một cách tách biệt mình ra khỏi hoàn cảnh chung cho thấy "vết thương" đang là tiêu điểm tại hiện trường, hơn nữa việc Sliva không còn thảo luận khi tiết lộ thông tin cho thấy cấu trúc nhóm của đối phương đang mất năng lực chỉ huy, cho thấy một tập thể đang rệu rã, có thương vong và đang dần mất cảnh giác.

- Output: Dựa trên những thông tin đã thu thập để lấy ra thông tin chính xác.

Ví dụ: Phán đoán người này chân bị tật vì đi khập khiễng = output1 (chỉ chuyển đổi 1 bước). Tiếp tục phán đoán người này từng làm việc nặng vì có vết chai trên tay = output2. Tiếp tục phán đoán người này lệch vai qua tư thế = output3. Cuối cùng kết luận người này là công nhân công trường hay làm việc nặng nên bị thương = output1 + output2 + output3 (chứ không phải lấy dữ kiện khách quan trực tiếp nhảy qua kết luận). Riêng biệt 1 mảnh output 1 2 hay 3 chỉ là một mảnh ghép để suy chứ không phải kết luận kia

Ví dụ như Conan:



2 .Thuật ngữ hệ số 2,5 điểm:

• Overall Strategy:

- Strategy building: Xây dựng chiến lược.

Ví dụ :

Trong căn phòng làm việc ngập tràn ánh đèn vàng lúc nửa đêm, Cổ Đế đang tập trung cao độ để xây dựng chiến lược tái cấu trúc cho chuỗi bán lẻ của công ty. Anh không đưa ra những định hướng chung chung, mà tỉ mỉ bóc tách mục tiêu thành ba giai đoạn cuốn chiếu rõ rệt cho 18 tháng tới.

Đầu tiên, anh định vị phân khúc khách hàng cốt lõi bằng cách phân tích dữ liệu mua sắm của 50.000 thành viên, chỉ ra chính xác nhóm thế hệ Z thành thị là động lực tăng trưởng chính. Từ đó, Cổ Đế thiết lập các chỉ số KPI hành động cực kỳ khắt khe: giảm 15% chi phí vận hành kho bãi trong quý đầu tiên bằng cách áp dụng thuật toán dự báo hàng tồn kho tự động, đồng thời tăng 25% tỷ lệ chuyển đổi trên ứng dụng di động thông qua việc cá nhân hóa giao diện theo thời gian thực.

Không dừng lại ở bức tranh màu hồng, chiến lược của Cổ Đế thể hiện tư duy phòng thủ sắc sảo khi anh chủ động xây dựng hai kịch bản quản trị rủi ro chi tiết. Nếu đối thủ cạnh tranh trực tiếp hạ giá sản phẩm xuống quá 10%, hệ thống lập tức kích hoạt chương trình tặng gói dịch vụ hậu mãi đi kèm để giữ chân khách hàng thay vì cuốn vào cuộc chiến phá giá tiêu hao lợi nhuận. Từng dòng ngân sách, từng nhân sự chịu trách nhiệm chính, và từng cột mốc kiểm tra tiến độ theo tuần đều được Minh mã hóa màu rõ ràng trên sơ đồ, biến bản chiến lược thành một cỗ máy vận hành chính xác đến từng bánh răng.

- Strategy Shielding: Chiến lược che chắn/phòng thủ.

Ví dụ :

Kế hoạch của Hannibal cần phải tận dụng việc giết người số lượng lớn, để đảm bảo cho kế hoạch không gặp bất kỳ vấn đề gì, hắn sử dụng lại danh tính thợ xẻ nhằm làm cho truyền thông biết thợ xẻ vẫn còn ngoài vòng pháp luật, các kẻ buôn bán nội tạng sẽ nhân cơ hội này mà hoạt động lộng hành hơn, biến tấu các vụ án thành án của thợ xẻ để đánh lạc hướng FBI, còn Hannibal thì tận dụng điều này thay đổi cách thức gây án để trà trộn vào những kẻ này làm FBI khó có thể truy ra được quá sớm.

-Strategy complexity: Độ phức tạp chiến lược.

Để nhìn thấy độ phức tạp của chiến lược thì tôi sẽ lấy 2 ví dụ để so sánh.

Ví dụ 1:Mục tiêu: tạo sinh nhật bất ngờ cho B

Chiến lược 1: A nhắn tin cho cả nhóm đến nhà A lúc 7h tối. Sau đó A rủ B qua nhà mình chơi game bình thường. Khi A mở cửa, mọi người tung pháo hoa.

Ở đây đơn giản là “lừa B đến nhà chơi rồi tạo bất ngờ”, rủi ro có ko? Có. Giar sử 1 người trong nhóm đến trễ đụng mặt B ở cửa thì sao? Hoặc B tình cờ thấy ai đó mua bánh kem? Nếu B nghi ngờ và hỏi vặn vẹo: "Sao tự nhiên hôm nay rủ qua nhà?"

Chiến lược 2: A xem xét toàn bộ cả nhóm bạn.

+) A biết C trong nhóm là người hay lỡ miệng ->Thay vì bắt C giữ bí mật, A nói với C rằng tiệc tổ chức vào ngày mai vì lí do nào đó. Đến phút chót A mới gọi C đến-> B không thể moi thông tin từ C vì chính C cũng không biết

+) A biết B rất đa nghi nên cố tình để lộ cho B thấy mình đang đặt nhà hàng-> B đắc ý nghĩ rằng: "À, tính làm sinh nhật bất ngờ ở nhà hàng chứ gì, mình biết tẩy rồi"-> B chuẩn bị sẵn tâm lý đến nhà hàng. Nhưng đ ngờ đc, nhà hàng chỉ là "bẫy giả". Khi B trên đường đến nhà hàng, A nhờ B ghé ngang qua nhà A lấy giùm món đồ-> bất ngờ bữa tiệc thật sự nằm ở nhà A

Có thể thấy cùng 1 mục tiêu nhưng mà chiến lược 2 nó phức tạp hơn chiến lược 1 nhiều, vừa phải tính đa mục tiêu là B và C, vừa tạo thêm mấy cái bẫy giả để có thể khiến B bị đánh lạc hướng -> tạo đc sự bất ngờ(mục tiêu chính), kiểm soát ít biến số nhất

Ví dụ 2:Bọn cướp muốn cướp ngân hàng nên đề ra 2 chiến lược:

1:Bọn cướp ngân hàng thì sẽ hợp tác với đồng đội vào cướp ngân hàng, gần hết thời gian để cảnh sát tới thì rút lui ngay, chuẩn bị sẵn lộ trình để trên đường có thể tráo đổi xe,quần áo,... Cuối cùng tẩu thoát cùng số tiền.

2: Bọn cướp sẽ chạy chiến lược khiến cảnh sát bị đánh lừa sang bọn chúng muốn đánh cướp xe chở tiền,đánh bom thành phố.Nhưng thực chất là chỉ đánh lừa khiến cảnh sát bị chia nguồn lực,chậm trễ thời gian truy bắt, những việc còn lại thì như cái trên.

Ở đây độ phức tạp được thể hiện việc bọn cướp đã lập ra chiến lược đánh lừa nhằm giải quyết vấn đề cảnh sát quá đông sẽ khó mà tẩu thoát nếu nguồn lực cảnh sát quá nhiều và nhận tin sớm.

- Strategy Adaptation: Khả năng phục hồi chiến lược

Ví dụ :

Kế hoạch cướp ngân hàng của A đã lập chiến lược dài với sự hợp tác với B nhưng đến giờ thực hiện thì B lại bị bắt. A ngay lập tức thực hiện một loạt chiến thuật để đổ tội hay làm sai manh mối khiến cảnh sát bị đánh lạc hướng tưởng bản thân bắt nhầm người qua đó thả B và thế là chiến lược ban đầu lại có thể tiếp tục.

- Strategy Efficiency: Hiệu suất chiến lược.

Ví dụ :

Đứng trước pháo đài kiên cố của địch khi quân nhu chỉ còn chưa tới một phần ba định mức, Tướng A hiểu rằng trận chiến này không thể thắng bằng hỏa lực.Acấm toàn quân mở bất kỳ cuộc công thành quy mô lớn nào, thay

vào đó biến từng viên đạn thành một công cụ gây áp lực có chủ đích. Pháo binh,binh sĩ chỉ khai hỏa vào những thời điểm hợp lý vào các khu vực trọng yếu cùng một số nơi trực tiếp (ý chỉ đánh nơi không trọng yếu) khiến địch không thể xác định được liệu bên kia có nguồn hỏa lực còn nhiều không, đồng thời A cho quân trinh sát những vị trí nguồn nước,quân lương khi đánh lạc hướng bằng hỏa lực trước đó
Qua việc xử lý như trên đã khiến bên địch không dám tấn công mà quyết định thủ tiếp,A qua đó nhân cơ hội xin nhận viện trợ.
Khi đã có viện trợ thì A ra lệnh tấn công vào những vị trí đã trinh sát trước đó.
Mà binh sĩ bên địch thấy rằng bên A dẫu bắn liên tục nhưng vẫn còn rất nhiều + mất thức ăn nước uống ->sĩ khí giảm ->thua.
Ở đây A đã sử dụng hợp lý tài nguyên ít ỏi để có thể đánh lừa quân địch,tất nhiên chỉ để ví dụ và cơ bản nên nó không hề cao cấp.

- Strategy Effectiveness: Hiệu quả chiến lược
Ví dụ :
Context: Trình Thực cần cứu đồng đội ở tương lai nhưng cần phải làm sao để Bạch Phỉ sẵn sàng làm mà không nghi ngờ lên thân phận bản thân, không bị nghi ngờ là cố tình.
Trình Thực giả danh "Chân Dịch" để thao túng toàn bộ tình huống. Khi Bạch Phỉ tò mò về lời tiên tri thật, hắn dùng áp lực thời gian và sự tò mò ép cô phải hợp tác mới chịu tiết lộ. Hắn yêu cầu Bạch Phỉ đặt bom ở phòng thí nghiệm chính, lấy lý do muốn tạo một "màn pháo hoa hủy diệt" thành trò đùa kéo dài hàng trăm năm. Đồng thời hắn cố tình khơi gợi tham vọng của Bạch Phỉ bằng cách ám chỉ việc Thần có thể chú ý nếu cô hủy diệt một đoạn lịch sử.
Trình Thực sau đó qua các trò lừa khiến Bạch Phỉ cay cú, đến lúc thức hiện yêu cầu thì Bạch Phỉ ngoài muốn xoá sổ đoạn lịch sử để dâng lên Thần và phá hỏng "cuộc vui" của Chân Dịch. Vì cay cú việc bị lừa và bị trêu đùa, cô quyết định đặt bom khắp toàn bộ khu thí nghiệm, chỉ chừa phòng thí nghiệm chính nhằm phá sản kế hoạch của hắn.
Tất cả phản ứng này đều nằm trong tính toán của Trình Thực từ đầu. Hắn cố tình gieo vào Bạch Phỉ khát vọng được Thần chú ý, rồi diễn như thể bản thân chỉ muốn đùa giỡn để kích thích cô phản kháng bằng cách âm thầm sửa kế hoạch. Trình Thực giả vờ không biết việc Bạch Phỉ đổi vị trí bom rồi rời đi.
Kết quả là toàn bộ khu thí nghiệm phát nổ ngoại trừ phòng chính và điều đó giúp nhóm PTT, BL, TTT, QN(đồng đội Trình Thực ở tương lai) sống sót. Nhưng cứu người chỉ là mục tiêu phụ. Mục tiêu thật sự của Trình Thực là khiến càng nhiều người chết càng tốt để trả nợ cho Thần Chết. Hắn còn cố ý dùng đồ của tín đồ "Yên Diệt" làm vật hiến tế để bảo đảm Thần Chết hứng thú "nhặt xác".
Toàn bộ chiến lược cuối cùng giúp Trình Thực:
Trả nợ cho Thần Chết.
Lừa được tất cả bằng thân phận "Chân Dịch" để tránh ghi thù sang bản thân.
Đồng thời cứu được đồng đội.

• Overall Planning:

- Long-Term Planning: Kế hoạch dài hạn.
Ví dụ:
Mục tiêu của bạn là đỗ nguyện vọng 1 dễ dàng
Ngay khi lên lớp 10, bạn bắt đầu học và ôn luyện môn vật lí cấp tỉnh xuyên suốt năm học
Nửa đầu lớp 11, bạn đã may mắn được chọn đi thi cấp tỉnh dù phải cạnh tranh với các anh chị 12, tất cả là nhờ bạn dành nhiều thời gian lớp 10 rảnh rỗi ôn luyện trong khi đối thủ tương lai lúc đó là các anh chị 11 chuẩn bị ôn luyện thi tốt nghiệp lớp 12 nên ko thể tập trung ôn chuyên như bạn. Bạn thi tỉnh và giành được giải nhì
Nửa sau lớp 11, sau khi thoát khỏi áp lực thi chuyên bạn liền quay sang học các môn xét điểm bổ trợ như ielts, đánh giá tư duy,…

Lớp 12, đầu năm cũng là lúc bạn vừa thi xong các bộ môn học thêm vào năm lớp 11 trước đó, ielts 7.5, đgtd 80+. Bạn lập tức chuyển qua ôn thi tốt nghiệp, đăng ký thêm các lớp học thêm môn toán và ngữ văn. Đến kì thi bạn xuất sắc với tổng 27đ
Kèm với thành tích trước đó bạn đã có thể dễ dàng được nhận vào nguyện vọng mong muốn
=> đây là kế hoạch đã được vạch ra từ lớp 10, trải dài xuyên suốt 3 năm với các hành động cụ thể cần làm để đạt được mục tiêu. Tuy nhiên trong suốt 3 năm này vẫn có thể diễn ra nhiều biến cố, sai sót đáng kể, bởi vậy khi hoạch định cần phải lên đối sách kĩ càng, chu đáo.

Ví dụ thêm: với Kế 70 năm của Tề Hạ:
=> Âm thầm xây dựng mọi thứ để lật đổ hệ thống đoàn tàu và Thiên Long. Anh nhiều lần phát động SSBT, lập mạng lưới đồng minh, cài đồng đội cũ thành con giáp, thao túng các phòng và dẫn dắt Cực Đạo phát triển.
=> Sau khi mất dần nhân tính vì Nghiệp lực và liên tục quay về từ "Vĩnh Hằng", Tề Hạ dùng nhiều vòng lặp để thu thập ký ức, khôi phục đồng đội, tạo ra "An", đồng thời hoàn thiện kế hoạch cuối cùng.
- Ở giai đoạn quyết chiến:
=> Thương Hiệt giải phóng ký ức mọi người, cô lập Thanh Long, Cực Đạo phá chuông, mở đường sâu kiến.
=> Các con giáp phản loạn chống Thiên cấp.
Đồng đội cũ phối hợp kéo Thiên Long vào bẫy, tạo trạm 3.
=> Cuối cùng phá hủy đoàn tàu để đưa nhân loại tới trạm 3, thoát khỏi vòng lặp và sự khống chế của hệ thống.
(Có kết luận sau ở sau planning complexity)

- Short-Term Planning: Kế hoạch ngắn hạn.
Ví dụ:
Hôm nay là ngày cuốn truyện bạn yêu ra mắt và bạn cần mua về để đu
Bạn ra làm việc nhà từ quét dọn, rửa bát, giặt giũ,… nhờ đó bạn được mẹ khen thưởng 50k
Với số tiền vừa có bạn nhanh chóng đi tới hiệu sách và mua quyển truyện
=> khác với kế hoạch dài hạn thì kế hoạch ngắn hạn sẽ có phần đơn giản hơn. Kế hoạch ngắn hạn có thể dễ dàng vạch ra và hoạch định được, ít rủi ro có thể xảy ra trong quá trình này

- Resource Utilization: Khả năng vận dụng tài nguyên đã có trong kế hoạch.
Ví dụ:
Ở doc Vũ Đương Hưng của Cổ Trần Sa, Cổ Trần Sa đã lập kế hoạch dắt tất cả các phe đối địch kiềm nhau dựa tiền đề là năng lực Thiên Đạo Pháp có thể giả dạng bất kỳ ai tu vi không cao hơn mình. Trong trường hợp nếu Cổ Trần Sa dùng cái đó fake thân phận một đứa chức to để bú tài nguyên và sai khiến + verse không biết gì về trò biến hình nên sẽ không đề phòng thì feat này sẽ không high vì hax đã lo hết rồi, nhưng ở đây Cổ Trần Sa chỉ fake thân phận Vũ Đương Hưng - một đứa trung tầng Võ Gia, thân phận chỉ có ý nghĩa với 1 phe, chỉ thuần là mượn danh thôi, sau đó từ cái thân phận đó mà xoay các phe, thân phận đó cũng không phải là thân phận siêu to gì để bú đc tài nguyên hùng hậu phía sau, một mình Cổ Trần Sa phải build up cho thân phận đó từ đầu tới cuối, thậm chí bước quan trọng nhất để kế hoạch hoàn thiện là thân phận đó đủ sú để cả đám phát hiện mình bị lừa mà chửi là chó phản bội, từ đó dẫn dắt cả lũ tin vào mọi thứ là âm mưu của thế lực ghê gớm hơn mà lợi dụng điều đó để chuộc lợi cho mình. Verse cũng có một đứa nổi tiếng vì phép fake thân phận/biến hình và Cổ Trần Sa khéo léo lừa mọi người đổ oan cho kẻ đó ở phần layer chuẩn bị, đứa có phép biến hình đó dù biết trước việc Cổ Trần Sa có phép biến hình cũng được Cổ Trần Sa dắt để hắn tin là CTS không thể fake thân phận hắn vì tu vi cao hơn CTS và thế lực đằng sau tên đó, cũng vì thế lực tên đó quá to nên không ai dám công khai buộc tội => tạo một vòng logic kín để không ai nghi ngờ ông Cổ

- Planning Coverage: Khả năng dự phòng,tính tới các trường hợp có thể xảy ra ảnh hưởng tới kế hoạch ban đầu, đồng thời đó cũng là mức độ mà một kế hoạch giải quyết tất cả các yếu tố, nhiệm vụ và tình huống dự phòng có liên quan để đảm bảo tính kỹ lưỡng và hiệu quả trong việc đạt được một mục tiêu hoặc dự án cụ thể.

Ví dụ :

A biết: nếu bị phát hiện lấy "Hạt Nhân", toàn bộ khu vườn sẽ phong tỏa mọi đường thoát.

Vì vậy ngay từ đầu, A dựng hàng loạt lớp kế hoạch chồng lên nhau:

- Táo Đen gây bạo loạn kéo lính canh.
- bầy sâu phá hàng rào.
- Táo Gương mang Hạt Nhân giả chạy công khai.
- đồng minh đào đường hầm.
- chuẩn bị sẵn xe chở táo hỏng ngoài vườn.

Nhưng A hiểu rõ: phần lớn đường lui sớm muộn cũng sẽ bị phát hiện hoặc phản bội.

Nên mọi "đường thoát" thực chất còn kiêm luôn vai trò mồi nhử cho lớp kế hoạch sâu hơn.

Khi:

- Táo Đen bị bắt,
- Táo Gương phản bội,
- bầy sâu bị tiêu diệt,
- đường hầm bị phát hiện,

thì kế hoạch thật mới chính thức bắt đầu.

A cố tình để đường hầm lộ trước, khiến tất cả nghĩ: "thứ lộ sớm chắc chắn chỉ là mồi."

Ngay sau đó, Táo Gương mang Hạt Nhân giả bỏ chạy, kéo toàn bộ truy binh dồn về cổng Bắc.

Tiếp theo, đồng minh đồng loạt phá hàng rào ở nhiều nơi, khiến lực lượng phòng thủ tiếp tục bị phân tán.

Cuối cùng, A cố ý xuất hiện ở cổng chính, ôm chiếc hộp phát sáng lao ra ngoài.

Toàn bộ khu vườn đều tin: "đây mới là chân thân thật."

Trong lúc mọi ánh mắt đều dồn về cổng chính—

chiếc xe chở táo hỏng bị bỏ quên ở góc vườn âm thầm rời đi.

Hạt Nhân thật, ngay từ đầu, đã nằm trong xe.

- Planning flexibility: Khả năng linh hoạt trong kế hoạch.
Ví dụ:
Khi tên cướp muốn trộm ngân hàng để làm giàu, hắn đã chọn vạch kế hoạch để cướp ngân hàng A
Kế hoạch lập nên các bước từ: kiếm đồng đội, cài tay trong vào ngân hàng (bảo vệ, lao công,…), tìm lỗ hổng quan sát an ninh, tìm thời điểm lỏng lẻo nhất, kiểm tra độ ưu tiên của cảnh sát khu vực, mua dụng cụ đặc chế, cho tay trong theo dõi báo cáo để các thành viên còn lại hành động, cả nhóm tiến vào ngân hàng, gây hỗn loạn nguy mô lớn, tay trong phối hợp khống chế nhân viên ngân hàng, giữ con tin và lụm tiền, bỏ trốn và tránh qua các khu vực có cảnh sát,…
Kế hoạch này lại hoàn toàn ko ổn định như liệu có thể cài tay trong vào được ko, có thực sự tồn tại 1 lỗ hổng an ninh ko, liệu có kịp thực hiện trước khi cảnh sát đến ko, liệu có thể làm ra dụng cụ đặc chế phá két ko,…
Vì vậy khi tên trộm thực hiện plan đã linh hoạt điều chỉnh kế hoạch:
+cho nhiều hơn 1 người tham gia ứng tuyển hay nhận việc, cả 2 sẽ tỏ ra cạnh tranh nhau để ko bị nghi ngờ cùng phe, gây áp lực cho lao công cũ, bước này sẽ mất nhiều thời gian nên phải thực hiện cẩn thận

+tự tạo ra lỗ hổng an ninh như kiểu tay trong có thói quen rủ nhân viên tạp dịch khác đi ăn trưa => buổi trưa sẽ ít tai mắt ngân hàng hơn
+tạo một vụ va chạm xe nhẹ trước khi cướp xong diễn ra xô xát cách đồn cảnh sát khá gần nhưng ngược hướng đi về phía ngân hàng, làm chậm tiến độ tới vụ cướp ngân hàng
+thời điểm đẹp lại đến trước khi có đủ dụng cụ phá khoá, tuy nhiên xem xét thấy số lượng vật dụng đã đạt 75% nên liều thực hiện sớm, số còn lại sẽ thay thế bằng các thiết bị thường kém hiệu quả hơn
+khi phá két mới phát hiện hoàn toàn ko đủ khả năng phá két. Thay vì bỏ cuộc hay cố chấp thì lập ra kế hoạch thay thế, đổi đồ với nhân viên ngân hàng, chỉ để 1 đồng bọn lại kiểm soát con tin, số còn lại mặc đồ ngân hàng tiến theo nhóm nửa con tin được thả ra trước. Các thành viên này nhanh chóng lên xe tiến về phía ngân hàng B có an ninh kém hơn mà ko ai chú ý. Sau khi thành công cướp ngân hàng B, tên đồng bọn còn lại ở ngân hàng A cũng chuồn qua đường cửa sau lên xe chạy trốn, cảnh sát ập vào chỉ rồi thẩm vấn nhầm các nhân viên ngân hàng mặc đồ cướp
=> plan đã phải linh hoạt nhiều lần và liên tục. Tuy ko đạt thành công như mục tiêu ban đầu nhưng vẫn đạt được mục đích là tiền
=> sự linh hoạt ở kế hoạch có thể là tạo phương án dự phòng, thay đổi được các ưu tiên trong kế hoạch nếu các yếu tố quan trọng tới sớm hơn yếu tố thứ yếu nhằm tiến diễn kế hoạch ko chậm trễ. Khi có sự sai lệch thông tin có thể điều chỉnh và sửa dựa theo yếu tố mới, ko cố chấp vào việc tiếp tục đúng duy nhất kế hoạch ban đầu

- Planning complexity: Độ phức tạp của kế hoạch (khác với chiến lược,độ phức tạp của kế hoạch có thể tính theo độ dài của kế hoạch)
Ví dụ:
VD1: Ta sẽ xem xét qua kế hoạch 70 năm của Tề Hạ :
=> Âm thầm xây dựng mọi thứ để lật đổ hệ thống đoàn tàu và Thiên Long. Anh nhiều lần phát động SSBT, lập mạng lưới đồng minh, cài đồng đội cũ thành con giáp, thao túng các phòng và dẫn dắt Cực Đạo phát triển.
=> Sau khi mất dần nhân tính vì Nghiệp lực và liên tục quay về từ "Vĩnh Hằng", Tề Hạ dùng nhiều vòng lặp để thu thập ký ức, khôi phục đồng đội, tạo ra "An", đồng thời hoàn thiện kế hoạch cuối cùng.
- Ở giai đoạn quyết chiến:
=> Thương Hiệt giải phóng ký ức mọi người, cô lập Thanh Long, Cực Đạo phá chuông, mở đường sâu kiến.
=> Các con giáp phản loạn chống Thiên cấp.
Đồng đội cũ phối hợp kéo Thiên Long vào bẫy, tạo trạm 3.
=> Cuối cùng phá hủy đoàn tàu để đưa nhân loại tới trạm 3, thoát khỏi vòng lặp và sự khống chế của hệ thống.

VD2: kế hoạch của Doyoung trong Liar Game K-Drama:
Dụ Nao tham gia liar game bằng cách lợi dụng tính cách cô, cho cô đối đầu với thầy giáo cũ và bị lừa
=> Nao phải tìm đến Aki để nhờ cứu, qua đó Yoko lại lợi dụng luôn Nao và ép Aki tham gia vào được Liar game
Sau đó Yoko hay tách lẻ Nao với Aki nhiều lần, gieo rắc nghi ngờ giữa 2 người bằng các cách thức tinh vi và qua nhiều trung gian khác nhau. Tiết lộ việc Aki đã khiến bố Nao nợ nần
=> lòng tin của Nao với Aki vỡ vụn
Dùng con tin ép Aki trong game cuối phải tấn công Nao, Nao thấy thế đau buồn và tấn công lại Aki
=> Yoko đã xây dựng lòng tin giữa Aki và Nao để rồi trong 2 tuần chơi game tới lại li gián để phá vỡ mối liên kết chính hắn tạo lúc đầu chuẩn bị cho chiến thắng ở game cuối. Tất cả cần rất nhiều bước nhỏ khác nhau nhằm dẫn dắt
=> khi kế hoạch được diễn ra càng dài thì số biến cố diễn ra cũng nhiều, kế hoạch càng dễ bị bể, càng dễ bị phát hiện. Bởi vậy khi vạch ra kế hoạch thì 1 kế hoạch dài hạn cần phải có độ chi tiết rất cao, càng phức tạp và tính toán với độ chia khoảng thời gian kế hoạch càng ngắn càng đảm bảo tính thành công. Bởi vậy với 1 kế hoạch dài hơi mà mang tính solid thì chắc chắn độ phức tạp sẽ tăng lên theo cùng
=>Cả 2 đều cần nhiều bước để hoàn thành, planning complexity sẽ tỉ lệ thuận với long term plan

• Overall Tactic:

-Tactical linking: Khả năng liên kết chiến thuật với chiến lược hoặc kế hoạch.
Ví dụ :
Quả táo biết nếu chỉ trốn thì sớm muộn cũng bị phát hiện, nên nó cố tình lăn xuống đất tạo hỗn loạn, khiến người chủ dọn lại cả căn bếp. Trong lúc đó nó trà trộn vào túi thực phẩm chuẩn bị mang ra ngoài chợ.
→ Hành động nhỏ (gây hỗn loạn) được liên kết với chiến lược lớn hơn là "thoát khỏi căn nhà hoàn toàn.

-Tactical problems solving:Giải quyết vấn đề bằng chiến thuật hay chiến thuật giải quyết vấn đề.
Ví dụ :
Vấn đề: Chủ nhà kiểm tra số lượng táo mỗi ngày.
Quả táo bí mật đẩy một quả táo đã hỏng ra vị trí của mình, khiến chủ nhà tưởng nó vẫn còn ở đó. Sau đó nó lợi dụng lúc đêm khuya để bỏ trốn.
→ Không chỉ giải quyết vấn đề trước mắt mà còn che giấu hậu quả sau hành động.

-Tactical complexity:Độ phức tạp của chiến thuật.
Ví dụ :
Quả táo tính trước lịch sinh hoạt của chủ nhà:
Buổi sáng người chủ hay mở cửa sổ.
Con chó sẽ chạy vào bếp khi ngửi thấy xúc xích.
Người chủ sẽ mất tập trung khi dọn đống hỗn loạn.
Nó lăn làm rơi xúc xích xuống đất → chó lao vào → chủ nhà đuổi chó → cửa sổ bị bỏ mở → quả táo lợi dụng luồng gió lăn ra ngoài.
→ Chiến thuật có nhiều tầng nguyên nhân-kết quả, tận dụng môi trường và hành vi đối tượng khác

Tổng quan dễ hiểu:

Tactic là hành động một bước trong khi chiến lược hoặc chiến thuật là nhiều bước, có thể liên kết bởi các chiến thuật.
Ví dụ trong cờ vua , chiến thuật là các nước đi ngắn hạn trong khi kế hoạch chơi hay chiến lược sẽ là các nước đi dài hạn.
Tại video sau,cũng tương đối rõ ràng

3.Thuật ngữ hệ số 1 điểm:

•Creative:

-Mức độ sáng tạo nhân vật trong planning, tactic hay strategy.
Ví dụ: ở đây là Light với pha bàn học.

•Knowledge:

-Được đánh giá bởi độ sâu của kiến thức,độ rộng bao quát các kiến thức và mức độ áp dụng trong thực tế.

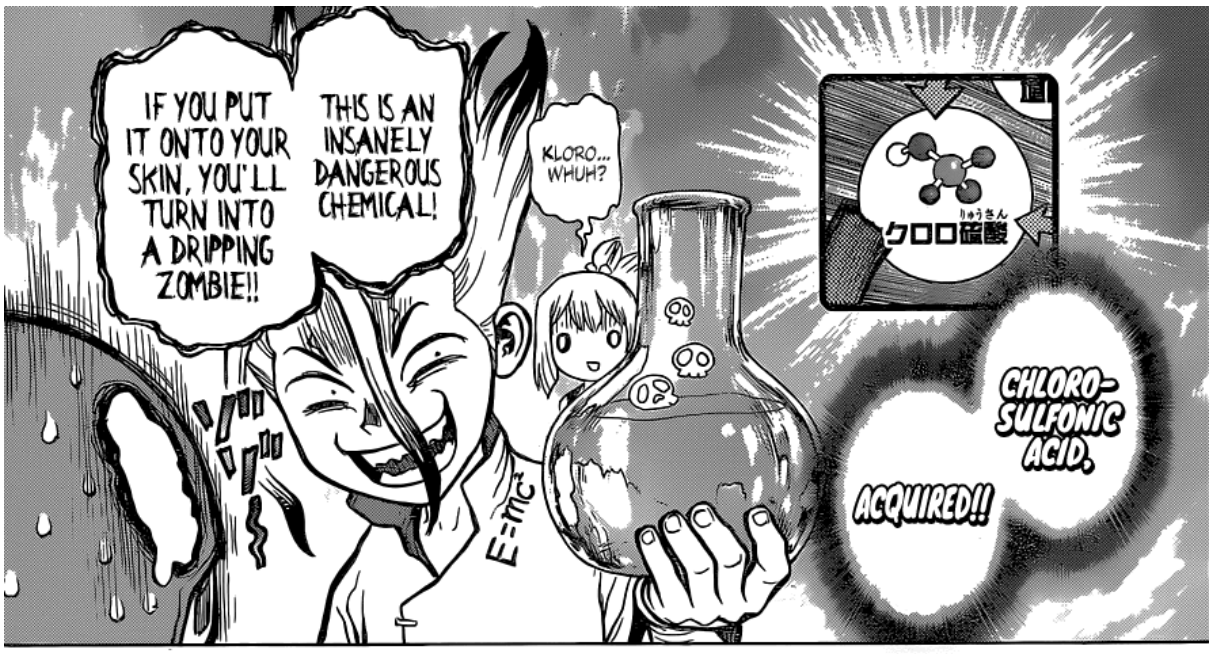
-Kiến thức riêng của verse sẽ rất khó có thể được đánh giá vào đây trừ một số trường hợp ngoại lệ như Ngôn ngữ tiên của chúa nhẫn (thứ có cả một ngành học riêng để nghiên cứu). Tức là điều này yêu cầu có mức độ phức tạp và áp dụng cực kỳ cao hoặc kiến thức của verse được xây dựng trên nền tảng ít nhất là kiến thức ngoài đời. Dạng như niệm (hxh) hay các ví dụ tương tự sẽ không được chấp thuận do mức độ vẫn chưa hoàn thiện.

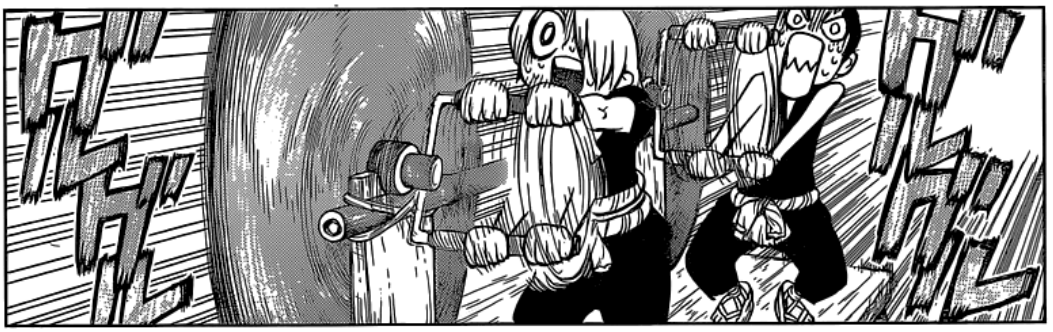
Ví dụ về độ rộng, ở đây là tiếng Đức:


CHOWWWWW
CLUMP
Что случилось! Что случилось!
What'd you do to him?
Не надо. Пожалуйста, не надо!
Od desīti k peti!
Schlagen mich nicht! Ich weiss wohin sie das Mädchen genommen haben!
Shaped EM pulse. The same weapon Rhona Burchill used on our 'copter that time.
He's nineteen-eighties tech. I was gambling he wouldn't be shielded.
Oh.
Oh? Oh what? What did he say?
Well, my German's a little--
Reed, what did he say?
"Stop hitting me."
"I know where they took the girl."

Ví dụ về độ sâu, ở đây là mức độ sâu trong kiến thức toán học.

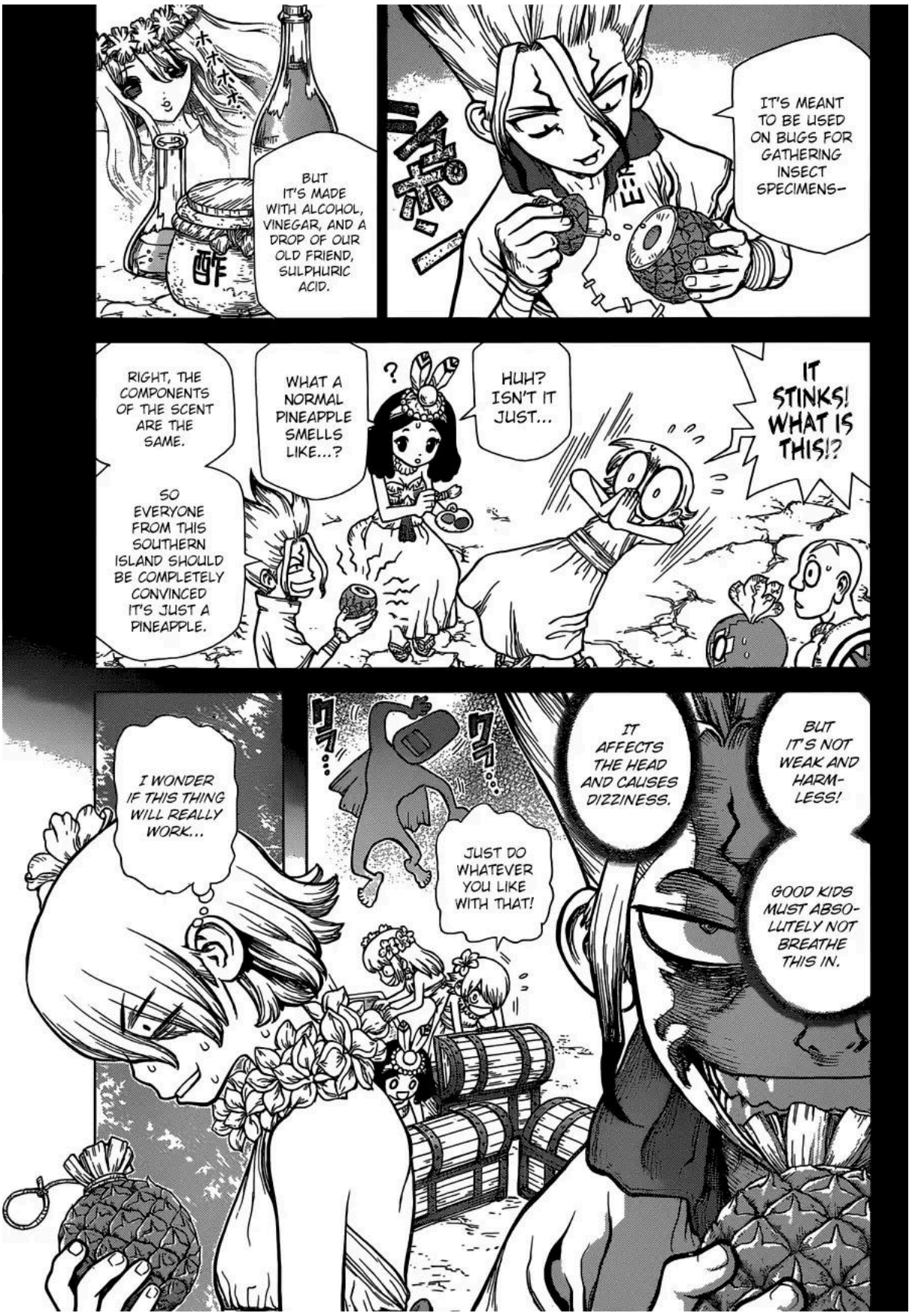
Ví dụ về ứng dụng kiến thức, ở đây là Senku ứng dụng về hóa học.


IF YOU PUT IT ONTO YOUR SKIN, YOU'LL TURN INTO A DRIPPING ZOMBIE!!
THIS IS AN INSANELY DANGEROUS CHEMICAL!
KLORO... WHUH?
クロロ硫酸
CHLORO-SULFONIC ACID, ACQUIRED!!




IT'S ALMOST ENTIRELY UN-RECOGNIZABLE FROM BEFORE.
THE SALT WATER IS BEING DIS-MANTLED BY THE ELEC-TRICITY!!
AGH, IT SMELLS LIKE A POOL.
KUKUKU, I'LL GIVE INSTRUC-TIONS FROM HERE. WITH THIS, IT WON'T BE LONG.


うおおおお
IT'S COMING OUT AT A LEVEL OF OVER 3 VOLTS.
AS EXPECTED, NOT BAD FROM OUR MAN-POWER TEAM!


ホホホホ
酢
BUT IT'S MADE WITH ALCOHOL, VINEGAR, AND A DROP OF OUR OLD FRIEND, SULPHURIC ACID.
IT'S MEANT TO BE USED ON BUGS FOR GATHERING INSECT SPECIMENS-
RIGHT, THE COMPONENTS OF THE SCENT ARE THE SAME.
SO EVERYONE FROM THIS SOUTHERN ISLAND SHOULD BE COMPLETELY CONVINCED IT'S JUST A PINEAPPLE.
WHAT A NORMAL PINEAPPLE SMELLS LIKE...?
HUH? ISN'T IT JUST...
IT STINKS! WHAT IS THIS!?
I WONDER IF THIS THING WILL REALLY WORK...
JUST DO WHATEVER YOU LIKE WITH THAT!
IT AFFECTS THE HEAD AND CAUSES DIZZINESS.
BUT IT'S NOT WEAK AND HARM-LESS!
GOOD KIDS MUST ABSO-LUTELY NOT BREATHE THIS IN.


...AND YOU'VE GOT A FILAMENT THAT STANDS UP TO HEAT!
JUST TWIST THE TUNGSTEN WIRE INTO A COIL...
METHA
WE PLACE THE ALCOHOL...
...IN HOT WATER, UNTIL IT STARTS STEAMING.
THAT TUNG-STUFF SOUNDS FAMILIAR.
WAIT, AIN'T THAT ONE OF THE ROCKS I DUG UP?
THE HEAT REQUIRED...
...WILL COME FROM A TUNGSTEN FILAMENT.
THE ULTIMATE METAL WHEN IT COMES TO ENDURING HEAT!
YES, THE ONE USED TO CRAFT A LIGHTBULB.
NOW HEAT IT UP A TON, AND YOU'RE DONE!
WANNA GIVE US A FEW MORE DETAILS?!
SHAH
MWA HA HA! SIMPLE ENOUGH!
JUST GOTTA TURN ON THE ELECTRICITY, RIGHT?
NOW WE RAISE THE HEAT ON THAT FILAMENT.
KABOOM

•Adaptability:

-Resilience (thích nghi phục hồi): từ cái đã có biến hóa để thích nghi.

Vd: jolyne có stand stone free giúp biến cả cơ thể cô thành sợi chỉ để chiến đấu, kẻ thù của cô là pucci với stand c moon có thể đảo lộn trong ngoài bất kì thứ gì nó chạm vào


DON'T ATTACK PLACES LIKE HER ARMS OR LEGS...
USHAAAA!!
ONLY DEAL ONE PUNCH.


HAHH!
HAHHH!
HAH!
ドドド
WHAT IS THAT?
WHAT?
THAT SHAPE IN YOUR CHEST, WHERE YOUR HEART SHOULD BE...!
ドドド

=> jolyne biến điểm bị tấn công thành dải mobius để dù khi nội tạng bị kéo ra thì vẫn đảo lại được, tránh chết do nội tạng luồn ra ngoài

-Openness (thích nghi đổi mới):tạo ra cái mới để thích nghi.
-Corresponding (môi trường, nhân tố):thích nghi giải quyết lực cản.

•Foresight:

-Dự đoán trước tương lai một cách logic.

Ví dụ 1: Foresight cơ bản nhìn tình huống
Tôi mẽo đánh bom iran -> tình hình có thể leo thang -> nhanh trí đi mua xe điện -> không bị ảnh hưởng bởi giá xăng lên do chiến tranh xảy ra sau đó.

Ví dụ 2: Foresight cơ bản về hậu quả/ảnh hưởng từ plan bản thân sẽ dẫn tới gì

Ngưu hữu đạo muốn giúp thương triều tông có được viện binh từ phủ phượng lăng ba, nhưng thương triều tông lại chẳng có vốn j để lão giúp, lúc này ngưu hữu đạo đc quản gia lam nhược đình đưa cho thông tin
“Thương triều tông bị lão hoàng đế nhốt lại nhiều năm bỗng đc thả ra là vì nghe tin 10 vạn âm binh do cựu vương gia chế tạo, lão hoàng đế thả thương triều tông để giám sát + hòng mò đc 10 vạn âm binh”

Bước 1:

Ngưu hữu đạo đến phủ lão phượng lăng ba sau đó lập kế mượn tiền con gái lão, sau đó lấy tiền đi mua sính lễ và hỏi cưới

Bước 2:
Song song với đó trc khi việc mượn tiền con gái lão phượng lăng ba chưa bị lộ,Trong lúc đưa sính lễ Ngưu hữu đạo mới lộ mục đích thật của mình đó là đưa thông tin về 10 vạn âm binh làm sính lễ chính.
=> Lão nghi ngờ vụ 10 vạn âm binh có thật là có hay không, ngưu hữu đạo thuyết phục rằng lý do thương triều tông bị hoàng đế nhốt là gì, là vì có 10 vạn âm binh chứ sao.

=>Bởi vì thực lực của thương triều tông hiện giờ quá yếu nên cần ai đó giúp thì mới lấy đc 10 vạn âm binh. Dù lão có phát hiện ra vụ lấy tiền lão để mua sính lễ cưới con gái lão cũng chỉ cho qua vì lợi ích.

=> lợi dụng con gái phượng lăng ba làm bàn đạp => lấy lợi ích của 10 vạn âm binh làm vốn => lấy thông chênh lệch và hành động của lão hoàng đế làm lợi thế để hoàn thành kế này

=> Mấu chốt nằm ở chỗ thuyết phục bằng thông tin và lợi ích dù lão phượng lăng ba phát hiện vụ cầu hôn như nào cũng chỉ cho qua vì lợi ích.

Ngay từ ban đầu khi nhận đc thông tin từ quản gia, Ngưu hữu đạo đã nhìn ra đc khung cảnh này.

=> Đây là Foresight/ Tầm nhìn xa.

Phổ biến về loại scaling mà Việt Nam sử dụng

Khác với Tây dùng normal scaling, bên Việt Nam xài logical scaling thường sẽ không dùng các feat narrative/statement/ feat off screen, mà chỉ dùng realistic, logical và onscreen

1. Không được chấp thuận:

Statement/Narrative: Là cái "mác" của nhân vật được tác giả cho chỉ trong mỗi vũ trụ của nó. Narrative/Statement nó chỉ mạnh trong vũ trụ của nó thôi ví dụ như nhân vật A ở bộ truyện B được khẳng định như kiểu "người thông minh nhất thế giới", tuy nhiên ở trong thế giới C của nhân vật D lại không hề có ai tên là A và mang cái danh như vậy, thế làm sao ta có thể công nhận trong khi họ chẳng liên quan gì đến nhau. Mặt khác dù truyện có công nhận như thế nhưng khi xét theo cách scaling ở Việt Nam ta cần phải thể hiện feat và nếu chỉ công nhận như vậy xong chẳng được thể hiện => featless. Ví dụ dễ hiểu như các cuộc tranh cãi xoay quanh L hay Kudo thông minh hơn, trong cuộc tranh luận thay vì tập trung vào bạn luận so sánh feat nó lại bị biến thành cuộc đọ xem truyện kể ai có danh to hơn, và khi như vậy L>Kudo do thám tử giỏi nhất thế giới phải giỏi hơn thám tử miền đông, trong khi đó ai tham gia debate sẽ biết cách biệt L tier C và Kudo tier A nó xa như thế nào

Feat offscreen: Là chiến công không thể hiện quá trình tư duy. Feat offscreen nó là những cái mà nhân vật đạt được mà ko có quá trình tư duy, kiểu như "ta đã giải 100 vụ án trong 5s" cái này gọi là offscreen vì tác giả ko hề mô tả là nhân vật vừa giải cái gì và giải như nào, và vì nếu nhân vật không thể hiện thì gần như ko có thông tin gì để chấm cả, và đa số feat offscreen chỉ hoạt động như narrative và statement vì đơn giản là ko thể hiện thì sẽ ko có thông tin cụ thể để chấm

Unrealistic: Là phi thực tế hiểu nôm na là nhân vật làm được mấy cái ảo ma mà ko có logic cụ thể. Việc unreal sẽ được quyết định qua nó có thực sự ngoài đời ko, ví dụ là ma pháp hay hax. Những thứ này ko thể nào được công nhận như khả năng tư duy của chính cá nhân này, ví dụ: thay vì phải đọc vị người khác để lấy thông tin thì việc char đó dùng hax để theo dõi dễ dàng tâm trí người đó hiện tại là ko hề công bằng nếu đem lên bàn cân so sánh. Tuy nhiên vẫn phải phân biệt với việc unreal và khả năng trí tuệ phi thường, nếu nhân vật đó toàn tri thì bình thường nếu nhân vật đó biết thông tin từ trên trời rơi xuống sẽ bị coi là hax, nhưng nếu nhân vật đó ngay trên fic thể hiện khả năng phân tích từng hiện tượng một cách cặn kẽ => đây là feat knowledge rất mạnh và feat này sẽ ko bị phủ nhận. Chẳng hạn như người máy chỉ cần có quá trình phân tích thông tin dữ liệu thì dù có nhanh thì quá trình này vẫn là feat ko thể phủ nhận.

2 .Được chấp thuận:

Feat onscreen: Là những cái có thể hiện quá trình tư duy của nhân vật. Ví dụ như nếu bạn đang suy nghĩ => thinking, nếu bạn suy luận dựa theo thông tin => reasoning, nếu bạn tính toán phân tích vấn đề thông tin => FSIQ. Từng thứ bạn thể hiện ra nếu nó "rõ ràng" hoặc có thể chứng minh nó "rõ ràng" thì feat đó sẽ được công nhận như feat onscreen, khi này ta sẽ phân loại các feat và rồi đưa ra kết luận về khả năng từng phần mà feat này thể hiện

Realistic/Logical: Trong các tác phẩm, tính thực tế của một chiến lược không nằm ở việc sao chép hoàn toàn đời thực, mà được đo lường bằng mức độ khả thi và tính hợp lý nội tại dựa trên bối cảnh đã thiết lập, nơi người xem có thể nhìn rõ nguyên lý vận hành của từng bước đi nhỏ để dẫn đến kết quả cuối cùng. Khác với hiện thực,nơi mọi hành động đều bị ràng buộc bởi các quy luật logic chặt chẽ và không thể bị lược bỏ, thế giới giả tưởng thường có xu hướng đơn giản hóa quy trình để phục vụ nhịp truyện. Ví dụ, cùng là một phân cảnh bắn trúng hồng tâm từ khoảng cách 300 mét, một tác phẩm thông thường có thể lý tưởng hóa nó chỉ bằng một câu văn, nhưng một tác phẩm xuất sắc hơn sẽ chủ động lồng ghép các chi tiết về kỹ thuật ngắm bắn, áp lực tâm lý hay yếu tố môi trường để tăng độ chân thực. Chính sự tỉ mỉ trong việc xây dựng nền tảng logic và giải thích cơ chế vận hành này là yếu tố quyết định giúp cốt truyện trở nên vững chắc, thuyết phục, đồng thời thể hiện tư duy cùng sự tôn trọng của tác giả đối với trí tuệ của độc giả.

- Logical là mức độ thực tế của feat, là kiểu nó làm đầy đủ có logic giải thích rõ ràng dễ hiểu. Feat này cần phải được tác viết ra rành mạch nhằm thể hiện độ logic mà feat sở hữu. Các feat realistic nếu được xây dựng trên nền tảng thực tế sẽ dễ được đánh giá cao, ví dụ như giảm thiểu luck hay trực giác nhân vật xuống mức thấp nhất, tránh đưa việc feat xây dựng trên cơ sở ngẫu nhiên thì càng có hiệu quả trong đánh giá. Các feat logic nếu được đưa ra theo hướng lần lượt từng bước thì sẽ được đánh giá cao hơn các feat chỉ đơn thuần là từ đề nhảy sang đáp, điển hình ở đây là trò poker 17 lá, cùng game và cùng trick tuy nhiên khi Akiyama manga thể hiện lại mạnh hơn Doyoung live action thể hiện tất cả là bởi Aki trong truyện thể hiện việc suy nghĩ đến từng tổ hợp bài hoặc cách vận hành ra sao trong khi Doyoung ko thể làm điều tương tự. Vậy nên feat logic thì mức độ thể hiện ra trên mặt chữ càng sâu càng mạnh.

3 .Các định nghĩa bổ sung:

Debunk: Là việc ta sẽ chỉ ra điểm vô lí hay bất khả thi có trong 1 feat bất kì. Việc chỉ ra điểm vô lí có thể làm giảm hoặc thậm chí là vô hiệu hoá giá trị feat đó đem lại cho tổng thể nhân vật. Tuy nhiên ta phải biết việc debunk feat ko đồng nghĩa với việc nerf nhân vật đó đi, debunk chỉ nerf khi feat bị debunk là feat buff cate cho nhân vật đó. Ví dụ ở đây là feat khoanh vùng nơi Kira đang ở của L, feat này xây dựng trên tiền đề là Light phải xem TV, và việc Light có xem TV và cái tôi nổi lên hay ko thì L hoàn toàn ko đảm bảo => feat này là luck, vì cái tiền đề là luck nên feat khoanh vùng này ko thể tính là 1 feat, bị loại bỏ hoàn toàn, việc feat này bị debunk ko có nghĩa ta sẽ bỏ qua hết feat về sau của L

Antifeat: Tức là các feat chồng chéo nhau về mặt giá trị, lúc mạnh lúc yếu ở từng cate mà ko giữ ổn định. Cái này thì thật ra ko thường gặp, mà nếu gặp ta vẫn sẽ chọn feat mạnh nhất

Theory: Là giả thuyết, việc dùng giả thuyết trong scale nhằm lấy những feat mà tác giả có phần giấu đi khỏi độc giả, các feat này vẫn có giá trị thậm chí còn mạnh hơn các feat bề mặt được tạo ra cho ta dễ dàng thấy. Theory muốn được công nhận là 1 feat thì scaler là người có trách nhiệm phải chứng minh được theory đó thực sự có thể tồn tại, và bằng chứng thường sẽ là hint, thoại, yếu tố kì lạ,…

Tài Nguyên: Tài nguyên là tiền đề cho mọi thứ trong các đấu trí tuệ. Tài nguyên bao gồm thông tin, vật chất, quyền hạn,… Ko thể nói là một ai đó ko có tài nguyên được, nếu thực sự ko có thì đơn giản họ đã ko thể tham gia ván cờ. Sau khi có tài nguyên thì quá trình tư duy còn được thể hiện thông qua cách họ tận dụng và sử dụng tài nguyên đó. Ta có 2 vấn đề mà người mới rất dễ lầm. Thứ nhất đó là các ver unreal vd như cổ chân nhân, long phù,… ở đây tài nguyên và các dạng hax phong phú hơn set

up ver real life thế nên nhiều người cho rằng feat các char này là ko thực tế, ko phù hợp, nhưng ta phải chấp nhận rằng từ cách xây dựng thì hax này chỉ như phụ trợ thêm cho khả năng tư duy của char, và nếu phủ nhận đi tài nguyên của các unreal verse thì cũng chẳng khác nào đang phủ nhận đi tài nguyên real life verse, cái ta hay gặp nhất chính là money hax. Vấn đề thứ 2 là việc nhầm lẫn giữa hax và khả năng tư duy char, vd nếu chỉ từ việc char có hax bất kì hỗ trợ trong việc thu thập thông tin mà phủ nhận feat là ko hẳn, ta còn cần xem liệu trong quá trong này còn có suy luận chọn lọc thông tin ko, có quá trình ghép nối thông tin ko, yếu tố hax có thể neft đi phần nào nhưng ko phải lúc nào cũng phủ nhận toàn bộ

4.Chú ý:

- Feat unreal có thể không hợp lệ nhưng tư duy được sử dụng trong feat unreal đó có thể xem xét nếu hợp lệ.

- Ngoài xét và so sánh feat thuần tuý thì ta vẫn đánh giá thêm cả chất xám dùng để viết nên quá trình thể hiện feat trên, tuy nhiên yếu tố này chỉ được dùng tới khi sự so sánh là quá mức cân bằng và ko thể phân định rõ ràng

- Onscreen mà unreal thì ko dùng được và bị bỏ. Realistic mà offscreen thì cũng bỏ luôn. Feat onscreen nhưng unrealistic tiêu biểu là kế hoạch 70 năm của Tề Hạ và kinh nghiệm 500 năm của Phương Nguyên, vì thật sự ngoài đời cũng chả ai làm được kế hoạch dài và chi tiết chính xác đến 100% kể cả có hax như Tề Hạ, đến cả kế hoạch của Phương Nguyên chính bản thân Phương Nguyên còn phải spam xuân thu thiền liên tục để lấy thông tin + sửa plan liên tục thì chúng ta cũng có thể thấy rõ mức độ unrealistic rồi, đến các char như ceo hay tổng thống kế hoạch dài hạn cũng chỉ đc mấy năm là cùng mà họ còn ko thể tính toán với biến cố xảy ra 100% như Tề Hạ cả nói chi là 70 năm với độ chính xác tuyệt đối.

- Feat của 1 cate hay 1 subcate chỉ chọn feat mạnh nhất, ko dùng theo cách cộng dồn (trừ knowledge). Ví dụ như feat A cho ra feat IQ mạnh hơn feat B, C, D,… thì ta chỉ dùng feat A khi xét mảng này. Tuy nhiên nếu như trong IQ mà feat A mạnh FRI, PSI nhất, feat B mạnh WMI, VSI nhất, feat C mạnh VCI nhất thì khi xét IQ ta sẽ phải lấy riêng từng subcate mạnh nhất này để so sánh tổng hợp

- narrative/statement ko phải lúc nào cũng vô dụng. Vd một số được công nhận: trong trò ghế âm nhạc người chơi là giáo chủ, tuy nhiên khi đến game bid poker ta biết Kei Kimura là người đứng sau chỉ đạo cho lão giáo chủ làm theo => feat ghế âm nhạc sẽ tính là feat Kei do cô mới là người nghĩ ra chứ ko phải ông giáo chủ; vụ án của Beyond Birthday trong novel khi ta theo dõi quá trình phá án và tìm lời giải, thế nhưng truyện đã xác nhận rằng L đã giải ra trước đó, thế nên ta có thể bắc cầu phần nào feat. Việc có feat bằng narrative/statement sẽ xuất hiện khi tác đã viết feat nào đó trước đây, cả 2 lúc này chỉ mang giá trị xác nhận xem 1 nhân vật có thể làm được feat đã được viết ra đó hay ko

Hiện tại đã chuẩn hóa hệ thống cate trừ một số cate như Adapt, Foresight, Creativity, Overall EQ, FSIQ, Mind Reader tổng.

Các tier có giá trị tham khảo rất cao nhưng chưa hẳn là tuyệt đối, chú ý khi sử dụng để debate hoặc so sánh feat.

Tier Planning/Strategy:

Do Planning và Strategy thường sẽ quan hệ lẫn nhau nên sẽ lấy chung cho dễ,chỉ có một số trường hợp Strategy hơn Planning hoặc ngược lại mà cách nhiều điểm.

Tier F là Fodder
Tier E là Gifted
Tier D là Smart
Tier C là Creative Smart
Tier B là Genius
Tier A là Extraordinary Genius
Tier S là Super Genius
Tier SS là Beyond Super Genius
Tier SSS là Beyond of Beyond Super Genius

Một số ví dụ là baseline,low của tier.
Tier SSS:Kiếp số pháp tướng 4 phần
Phần 1
Phần 2
Phần 3
Phần 4
Tier SS:2 seconds deviation
Tier S:Hannibal,Quan Độ,Thợ đồng hồ- Trăng lạnh
Tier A:Akiyama Dịch Bệnh
Tier B:Mặc Cùng ,Tô Lục Hạ vi diên 32,Cao Lãng,Hal Coin Push,Kain VS Cecilia,Vũ Đương Hưng(Cổ Trần Sa)
Tier C:Tô Lục Hạ vi diên 20,Beato ep 1,Sở Hiên,Conan Fake Death Akai,Kiếp số linh thức ,Oda vs Senya
Tier D:Jin Kanno,Trình Thực Song Thí Luyện ,Ta Diêm Thủy Ma Đông Thiên,
Tier E:Kenjaku,Đầu nấm,Cố Trường Ca,Lam Mục
Tier F:Quan ,Kurapika York New

Lưu ý:Chỉ lấy một vài Ví dụ char trong tier

Tier Reasoning:

Tier -1:Poirot

Tier 0: Quan Chấn Đạc, La Phi, Aoi

Tier sub-0: Shinichi, Trần Nhiên, Kindaichi, Eu, Heiji.

Tier 1: Akiyama, Akagi, Tề Hạ, 011, Lincoln, Phương Mộc, Phương Nguyên, Amuro.

Tier 2: Lý Thanh, Yokoya, Vô Danh, Hale, Trình Thực, Beato, Gin, L, Baku, Frost.

Tier 3: Bao Công, Cổ Trần Sa, Hal, Jane, Light, Thanh tra Tsukumo, Miêu Miêu, Michael, Tạ Diệm.

Tier 4: Yuuichi, Nao, Riku, Tetsuo, Sherlock MTP, Arisu, Frydor, Ishigami, thám tử Kiên, Subaru, Mặc Cùng, Char HPLN, Lâm Hằng.

Tier 5: Đa số character không thể hiện or thể hiện như không có.

Tier Social Quotient/ SQ:

High-top: Lý Thanh.

High: Ngưu Hữu Đạo, TTD, 011, Toua, Tề Hạ, Kain.

Mid-high: Aki, Faith, Tuân Úc, Cổ Trần Sa, Tô Lục Hạ, Trần Nhiên, Trần Duệ, Giáo sư, Thời Giang, Yoko, Lelouch.

Mid: Phương Nguyên, Hannibal, Diệp Thu Vi, Lý Mục, Baku, Shinichi, Jane, Yuuichi, Poirot, Kiệt.

Low-mid: Kiyo, Fielding, Eu, Lincoln, Frost, Trình Thực, Saul, Riku.

Low: Light, Holmes, Beato.

No-low: Akagi, L

Tier Information Gathering:

Top tier: Lincoln Rhyme.

High-top: Poirot,Trần Nhiên,Kain, 011.

High: Quan Chấn Đạc, Kincaid, Tokuchi, Shinichi.

Mid-high: Akagi, Eu, Tề Hạ,Diệp Thu Vi, Akiyama, Holmes, Cal, Hale.

Mid: Jane, Hal, Baku, Lý Thanh, Phương Nguyên, L.

Low-mid: Kiyo, Trình Thực.

Low: Yuui, Cổ Trần Sa, Light.

No-low: Beato

No: Seon

Tier Manipulation:

Tier -1: Lý Thanh

Tier 0: Hal, Trần Nhiên, Akiyama, Baku

Tier 1: Eu , Akagi,Ngưu Hữu Đạo, Diệp Thu Vi, Cổ Trần Sa, Phương Nguyên , Quan Chấn Đạc, Hal Base

Tier 2: Yuuichi, Hiyama, Mặc Cùng, Beato, Tô Minh, Akira, Thời Giang, Kei Kimura, Lữ Bố

Tier 3: Light, A Lang, Lelouch.

Tier 4: Trình Thực, Seon, Johan, Karen.

Tier 5: Khá nhiều nhân vật.

Tier Deception:

Các baseline của từng subcate:

•Infor control:
Infor control tier 0: Hal 2sd
Infor control tier 1: Chu Du mãnh hổ phá cũi
Infor control tier 2: Beato gió bắc và mặt trời
Infor control tier 3: Littlefinger chiến tranh ngũ vương

Infor control tier 4: Mã Tấu plan

•Misdirection:
Misdirection tier 0: Baku Ls
Misdirection tier 1:
Misdirection tier 2: Takato Yoichi debut plan
Misdirection tier 3: Kujirai Sadao chuyến tàu Symphony
Misdirection tier 4: Isagi vòng 2 bluelock

•Fabrication:
Fabrication tier 0: Hannibal frame plan
Fabrication tier 1: Kanade frame plan
Fabrication tier 2: Ishi frame plan
Fabrication tier 3: A Lang frame plan
Fabrication tier 4: Jane trap Red John plan

Tier Deception tổng:

Tier -1: Lý Thanh.

Tier 0: Hal, Hale, Baku, Trần Nhiên, Akiyama, Hannibal.

Tier 1: Viên Phương, Chu Du, Eu, Kain
Faith, Tokuchi, Akagi.

Tier 2: Cổ Trần Sa, Yokoya, Quan Chấn Đạc, Tề Hạ, Tô Lục Hạ, Lalo, Beato, Shinichi.

Tier 3: Phương Nguyên, Yuuichi, Shikamaru, Akagi, Jane, Ayanokoji, Light, Isagi, Chrollo.

Tier 4: Seon, Chishiya, Michael, Klein, Trình Thực, Poirot.

Tier 5: Johan, Holmes, Aizen, Near,
Kindaichi.

Tier Psychology:

Các baseline của từng subcate

•Warfare:
Base 0 Warfare: 011 (all)
Base 1 Warfare: Toua (all)
Base 2 Warfare: Kain (vs Cecilia)
Base 3 Warfare: Yuuichi (final game)
Base 4 Warfare: Isagi (Bastard vs Manshine)

Base 5 Warfare: L (I'm L)

•Insight:
Base 0 Insight: Diệp Thu Vi (all)
Base 1 Insight: Kiệt (all)
Base 2 Insight: Tô Lục Hạ (all)
Base 3 Insight: Jane (thôi miên Carl)
Base 4 Insight:
Base 5 Insight: Johan (all)

•Profile:
Base 0 Profile: Frost (all)
Base 1 Profile: Cal Lightman (ss1)
Base 2 Profile: Phương Mộc (Đề thi đẫm máu)
Base 3 Profile: Phương Nguyên (U Hồn Ma Tôn)
Base 4 Profile: Conan (Serina case)
Base 5 Profile:

Tier psycho tổng
Tier 0: Diệp Thu Vi, 011, Frost, Dance

Tier 1: Hannibal, Toua, Trần Nhiên, Lý Thanh, Cal, Eu.

Tier 2: Hal, Kain, Akagi, Akiyama, Faith, Tô Lục Hạ, Phương Nguyên, Quan Chấn Đạc, Jane

Tier 3: Poi, Cổ Trần Sa, Giả Hủ, Yokoya, Trần Duệ , Shinichi, Takato Yuuichi, Will, Lalo.

Tier 4: Kimura, Kiyo, Lelouch, Beato, Kaji, Isagi, L, Fuku. Hattori, Trình Thực, Ishi, Michael, Light, Chrollo.

Tier 5: Johan

Tier Mind Reader:

Các baseline của từng subcate

Loại 1:

-Tier -1: LT

-Tier 0: Hal, Baku, Akiyama, Akagi

-Tier 1: Yokoya

-Tier 2: Kimura

-Tier 3: Shikamaru

-Tier 4: Josuke

-Tier 5:

Loại 2:

-Tier 0: Diệp Thu Vi

-Tier 1: Cal, LT, 011

-Tier 2: Junwoo

-Tier 3: Yuuichi

-Tier 4: Lincoln Rhyme

-Tier 5:

Tier Knowledge:

Bách khoa toàn thư: Shinichi, Touma, Senku, Doraemon.

Chuyên gia đặc cấp: Kamo, Vương Kỳ, Frost, 011, Hale.

Chuyên gia: Akiyama, Hannibal, Cal, Akagi, Tokuchi, Tề Hạ.

Đa dụng: Baku, Michael, Kaiji, Josuke, Gin.

Hiểu biết: Hal, Tomu, Lalo, Chisiya.

Bình thường: Yuuichi, Light, Tasuku.

Vô học: Nao, Seon.

Tier Thinking:

Các tier của từng subcate

Strategic Thinking

Tier 0: Lý Thanh (0+), Akiyama (0), Trần Nhiên (0-), Kain (0-), Faith (0-)

Tier 1: Yoko (1+), Thứ 5 chọn 1 (1), Hal (1), Baku (1), Akagi (1), Toua (1-)

Tier 2: Quan Chấn Đạc (2+), 011 (2+), Tề Hạ (2+), Tào Tu (2+), Kei (2), Kaiji (2), Eu (2), Tư Mã Ý (2), Gia Cát Lượng (2), Chu Du (2), Cổ Trần Sa (2-), Lalo (2-), Chu Thần (2-), Hale (2-)

Tier 3: Akira (3+), Fuku (3+), Cyrus (3+), Kaji (3+), Trần Duệ (3+), Tô Lục Hạ (3+), Kanade (3+), Thời Giang (3+), Phương Nguyên (3+), Viên Phương (3+), Thu Ý Nùng (3), Giáo Sư (3+), Hannibal (3), Trần Tiến (3), Doyoung (3), Misumi (3), Micheal (3-), Shinichi (3), Light (3-), Hattori (3-), Sở Hiên (3-), Sukuma (3-), Mặc Cùng (3-), Lý An Nam (3-)

Tier 4: Ishi (4+), Shikamaru (4+), Isagi (4+), Beato (4+), Takami (4), Chrollo (4), Kurapika (4), Lelouch (4), Kiyotaka (4), Yuuichi (4-), Moriarty (4-), Jane (4-), Trình Thực (4-), Nao (4-)

Tier 5: Moon (5+), Frosh (5+), Jigsaw (5+), Johan (5-)

Critical Thinking

Tier 0: Poirot (0+), Từ Nhược Kiếm (0), Trần Nhiên (0-), Akiyama (0-), Kain (0-)

Tier 1: La Phi (1+), Quan Chấn Đạc (1+), 011 (1+), Lâm Gia Bối (1+), Yoko (1), Conan (1), Kindaichi (1), Eu (1), Tô Minh (1-), Touma (1-), Diệp Thu Vi (1-), Holmes(1-), Hisui (1-), Heiji (1-), Amuro (1-)

Tier 2: Lincoln (2+), Lý Thanh (2+), LTĐ (2+), Tề Hạ (2+), Kaiji (2+), Kei (2), Toua (2), Phương Vũ (2), Baku (2-), Từ Sách (2-), Akaki (2-), Kincaid (2-), Kanade (2-), Decker (2-), Manabu (2-)

Tier 3: Hale (3+), Lalo (3+), Fuku (3+), Vô Danh (3+), Phương Nguyên (3+), Địch Nhân Kiệt (3+), Willard H. Wright (3+), Oda (3+), Sở Hiên (3), Trần Tiến (3), Hal (3), Fielding (3), Tô Lục Hạ (3), Misumi (3), Ron (3), Hứa Thất An (3-), Trình thực (3-), Cổ Trần Sa (3-), Beato (3-), Doyoung (3-), Medea (3-), BB (3-)

Tier 4: Light (4+), Hannibal (4+), Jane (4+), Bao Công (4+), Kurapika (4+), L (4), Ran (4), Haibara (4), Hisoka (4), Michael (4-), Yuuichi (4-), Chrollo (4-), Thanh Tra Tsukumo (4-), Mặc Cùng (4-)

Tier 5: Miêu Miêu (5+), Tăng Nhật Hoa (5), Trác Phàm (5), Battler (5-), Suneo (5-), Jude (5-)

Tier 6: Johan

Analytical thinking

Tier 0: Poirot (0), Trần Nhiên (0), Akiyama (0-), Kain (0-), Faith (0-)

Tier 1: Yokoya (1+), Từ Nhược Kiếm (1+), Quan (1+), 011 (1+), La Phi (1), Conan (1-), Kindaichi (1-), Tô Minh (1-), Toua (1-), Trần Ích (1-), Lý Thanh (1-), Diệp Thu Vi (1-), Eu (1-), Tề Hạ (1-)

Tier 2: Hisui (2+), Lý Tri Đồng (2+), Hattori (2+), Phương Mộc (2+), Holmes (2+), Amuro (2+), Akagi (2+), Trần Tiếu (2+), Kaiji (2+), Frost (2+), Akira (2+), Lincoln (2), Baku (2) Touma (2), Thời Giang (2), Phương Nguyên (2), Kiệt (2-), Kincaid (2-), Kaji (2-) Kiyotaka (2-)

Tier 3: Kanade (3+), Lalo (3+), Hal (3+), Trần Duệ (3+), Cổ Trần Sa (3+), Hale (3+), L (3+), Beato (3), Light (3), Fielding (3), Giáo Sư (3), BB (3-) Suji (3-), Kurapika (3-), Trình Thực (3-)

Tier 4: Lelouch (4+), Chrollo (4+), Hisoka (4+), Michael (4+), Jane (4+), Eugene (4), Yuuichi (4-), Nao (4-),Miêu Miêu (4-)

Tier 5: Suneo (5-)

Abstract thinking

Tier 0: Lý Khải (0)

Tier 1: 011 (1), Diệp Thu Vi (1), Trần Nhiên (1), Kain (1-), Conan (1-)

Tier 2: Phương Nguyên (2+), Cổ Trần Sa (2), Hanni (2), Tô Kiếp (2-)

Tier 3: Aki (3+), Beato (3+), Hale (3+), Lincoln (3), L (3), Trình Thực (3), Kiyo (3), Kura (3-)

Tier 4: Light (4), Mặc Cùng(4)

Tier thinking tổng

Thinking Overall

Tier 0: Trần Nhiên (low-mid), Poirot (base-low), Akiyama (base-low), Kain (base)

Tier 1: Lý Khải (top), Lý Thanh (high), 011 (mid-high), Từ Nhược Kiếm (mid-high), Yoko (mid-high), Faith (mid-high), Quan Chấn Đạc (low-mid), Thu Ý Nùng (low), La Phi (low), Conan (base-low), Lâm Gia Bối (base-low), Tề Hạ (base), Toua (base), Eu (base), Tam Tinh (base), Diệp Thu Vi (base)

Tier 2: Tô Minh (top), Hattori (mid-high), Akagi (mid-high), Hal (mid-high), Baku (mid), Lincoln (mid), Phương Nguyên (low-mid), Lý Tri Đồng (low-mid), Tào Tu (low-mid), Tô Lục Hạ (base), Hale (base), Cổ Trần Sa (base)

Tier 3: Trần Duệ (top), Misumi (top), Tư Mã Ý (high-top), Hannibal (mid-high), Beato(mid), L (low-mid), Kiyo (low-mid), Trình Thực (low-mid), Doyoung (low), Light (base), Kurapika (base)

Tier 4: Jane (high-top), , Mặc Cùng (high -top), Tạ Diệm (high), Lelouch (high), Chrollo (mid-high), Miêu Miêu (low),Michael (mid).

Tier 5: Johan (high)

1. Cate:

2,5 điểm
-STRATEGY
-PLANNING
-Tactics

1,5 điểm
-Thinking(strategic,critical,analytical,abstract)
-Manipulation
-DECEPTION(misdirection,farbiration,infor controll)
-MIND READER
-REASONING
-INFORMATION GATHERING
-Overall EQ (EU, EP, EM, EE)
-FSIQ (PSI, WMI, FRI, VCI, VSI)
-Psychology(insight,profiling,warfare)
-Overall SQ (Social awareness, Persuasion, Negotiation, Leadership)

1 điểm
-FORESIGHT
-ADAPTABILITY
-CREATIVITY
-KNOWLEDGE

2. Cách tính điểm:

DỮ LIỆU ĐIỂM

=:0% số điểm
>=: 25% số điểm
Close -: 50% số điểm
Ko hơn hẳn (-): 75% số điểm

diff nhân hệ số cate:
mid-high đến high x1
mid+ x 1,25
low-mid x 1,5
low x 1,75
no-low hoặc no x 2
Hệ số nhân tối đa là x2, dù có mạnh hơn nữa vẫn chỉ x2
Nếu có chữ “or” thì sẽ lấy trung bình cộng rồi mới nhân với hệ số điểm của cate

VÍ DỤ : **Akiyama Shinichi vs Souichi Kimura (Hal)**

2,5 điểm
STRATEGY Hal-
PLANNING Hal-
Tactics Hal-

1,5 điểm
Thinking Aki x1,25
Manipulation Hal-
DECEPTION Hal (-)
MIND READER Hal- (0+/2+ vs 0/2 or 2+)
REASONING Aki x 1,25
INFORMATION GATHERING Aki- or (-) (input ~ or hal>=, process aki (-), output aki)
Overall EQ Hal>= (EU, EP, EM, EE)
FSIQ Aki- (PSI, WMI, FRI, VCI, VSI)
Psychology Hal-
Overall SQ Aki (-) or x1 (Social awareness aki>= ~, Persuasion aki, Negotiation aki, Leadership aki (-))

1 điểm
FORESIGHT Hal-
ADAPTABILITY Aki-
CREATIVITY ~

0,5 - 1 điểm
KNOWLEDGE Aki>=

-Ở strategy Hal ăn - vì vậy ta sẽ lấy 2,5 × 0,5 để ra được số điểm mà Hal nhận được.
-Tương tự, ở reasoning Aki ăn x1,25 tức là ta sẽ lấy 1,5×1,25 để ra số điểm Aki nhận được.
-Tại SQ, Aki nhận được (-) or x1 tức là ta sẽ lấy trung bình cộng rồi nhân với hệ số -> (0,75+1)/2×1,5.

Hal: 8đ
Aki: 7,5đ
=> Hal diff Aki 0,5 điểm
=> gần như ko phân thắng thua ~ hoà
=> Aki đủ điều kiện lên SS-

Lưu ý:

Mốc so sánh khoảng cách diff trong 1 cate
1 tier lớn (vd mid 3 với mid 4) là x1
2 tier lớn là x1,5
3 tier lớn là x2

3. Hệ nhân vật:

Hệ Thám: Là những nhân vật có mức độ chất xám/tier vô cùng lớn ở reasoning, information gathering trong khi các cate như strategy, planning, tactics, deception, manipulation lại vô cùng thấp.

Ví dụ: Decker có mức độ chất xám của Reasoning là Creative Smart nhưng lại chỉ ở Smart do thua thiệt các cate kể trên.

Hệ Chiến Lược Gia: Là những nhân vật có mức độ chất xám strategy , planning, tactics, deception,
manipulation nhưng lại vô cùng thấp reasoning, information gathering.

Ví dụ: Viên Phương planning, strategy Super Genius nhưng chỉ có EG do thua thiệt tại reasoning, information gathering.

Hệ Toàn Diện: Là những nhân vật có mức chất xám vô cùng đều hoặc không lệch quá nhiều ví dụ như Trần Nhiên, Akiyama.

***Các cate trung lập như overall EQ,SQ, Psychology,Mind Reader, Adaptability, Foresight, Knowledge,FSIQ, Thinking (dẫu thinking sẽ lợi hơn chút cho thám và toàn diện nhân), Creative sẽ không nói tới.**

Lưu ý :

Ta sẽ phải trừ cả hệ của nhân vật khi tính điểm đọ cate

Hệ Toàn diện>Hệ Chiến lược gia>Hệ Thám

Trên mỗi hệ sẽ trừ 1 điểm sau khi take xong và sẽ trừ vào điểm overall

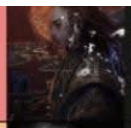
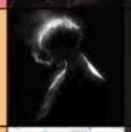
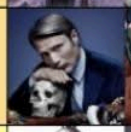
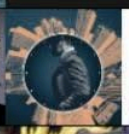
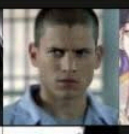
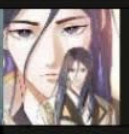
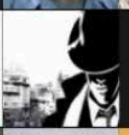
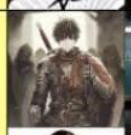
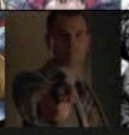
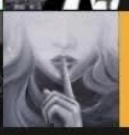
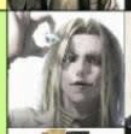
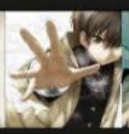
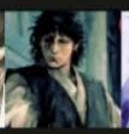
Ví dụ như ở trường hợp trên:
Nếu B là hệ thám và A là hệ chiến lược gia, ban đầu A hơn B 4 điểm thì khi này sẽ trừ 1 điểm tức là A chỉ hơn B 3 điểm.

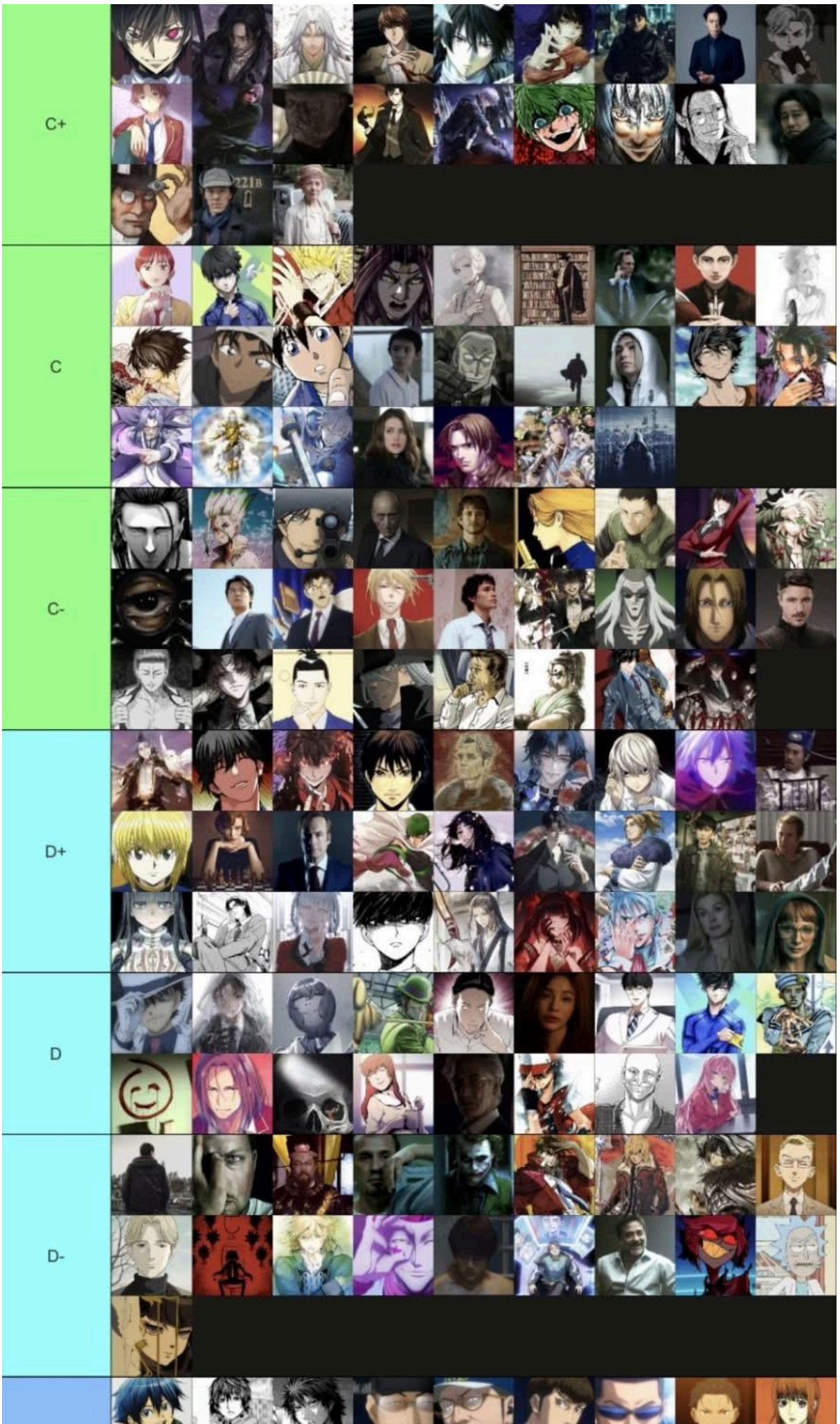
4. Điều kiện lên rank/tier:

Nhân vật cách 4 điểm sẽ được lên một bậc

Ví dụ:nếu char B là base tier C- mà char A hơn B 4 điểm thì char A sẽ là tier C.

Sau khi dùng hệ thống này để so sánh nhiều lần đã là dữ liệu trực quan nhất nhằm tìm ra chính xác thứ hạng của các char đến từ nhiều fiction khác nhau

SSS	
SS	
SS-	 
S+	 
S	   
S-	 
A+	       
A	      
A-	        
B+	   
B	
B-	


C+
C
C-
D+
D
D-

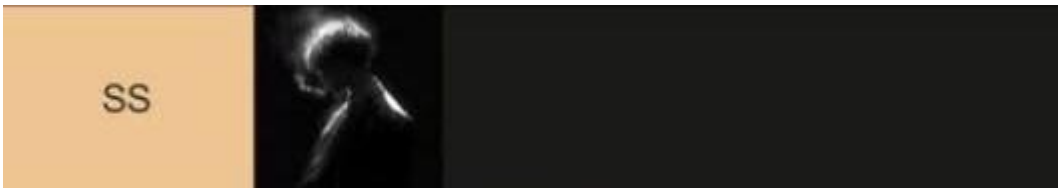
Lưu ý : tier list chưa thực sự hoàn thiện tuyệt đối nhưng đã có thể dùng làm tài liệu tham khảo giá trị cao. Một số nhân vật được xếp theo scale đến hiện tại nên hoàn toàn còn tiềm năng có thể lên tiếp (hoặc ngã gãy giò như 2 anh Lulu, Jane).

Tier List 5.0 Fiction

Tên và Tên truyện các Character



SSS: Lý Thanh (Kinh Khủng Tu Tiên Lộ)



SS: Trần Nhiên (18 Tầng Địa Ngục:Nơi Này Cấm Nói Dối)



SS-: Hal PM (Usogui), Akiyama (Liar Game)



S+: Tokuchi (One Outs), Baku (Usogui)



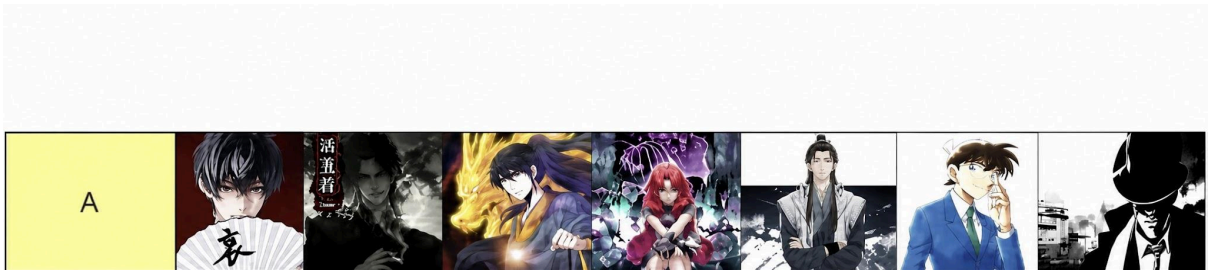
S: 011 (11 Người Điên), Faith (My Level Zero System), Eumenides (Bản Thông Báo Tử Vong), Kain (My Level Zero System)



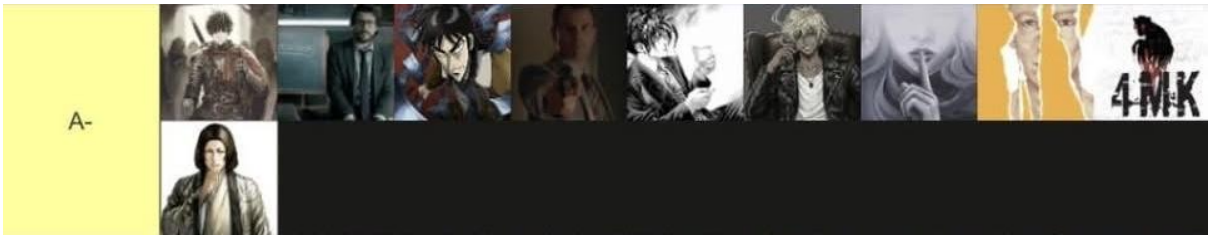
S-: Hannibal (Hannibal TV Series), Akagi (Akagi: Yami Ni Oritatta Tensai)



A+: Viên Phương (Hoả Phụng Liêu Nguyên), Yokoya (Liar Game), Hale (Lincoln Rhyme), Chu Du (HPLN), Quan Chấn Đạc (13.67), Phương Nguyên (Cổ Chân Nhân), Michael Scofield (Prison Break), Thẩm Lãng (Chàng Rể Mạnh Nhất Lịch Sử)



A: Tề Hạ (Thập Nhật Chung Yên), Thứ 5 Chọn 1 (18 Tầng Địa Ngục), Cổ Trần Sa (Long Phù), Tô Lục Hạ (Vạn Tra Triêu Hoàng), Ngưu Hữu Đạo (Đạo Quân), Kudo Shinichi (Detective Conan), Tống Thiên Diệu (Trọng Sinh HongKong 1950)



A-: Trần Duệ (Chàng Rể Ma Giới), The Professor (Money Heist), Kaiji (Kaiji), Fielding (Giọt Lệ Quỷ), Souichi (Usogui), Tào Tu (18 Tầng Địa Ngục), Diệp Thu Vi (Đừng Nói Chuyện Với Cô Ấy), Phù Thuỷ (Người Biến Mất), 4MK (4MK), Quách Gia (HPLN)



B+: Lalo (Usogui), La Phi (Bản Thông Báo Tử Vong), Akira (Trận Chiến Sẽ Bắt Đầu Sau 5 Giây), Bàng Thống (HPLN), Poirot (Poirot), Zero (Tobaku Haouden Zero), Doyoung (Liar Game K-Drama), Trần Tiếu (Thằng Hề Trò Chơi), Phoenix (Ace Attorney), Tuân Úc (HPLN)



B: Thời Giang (Ta Là Đại Thần Tiên), Lữ Bố (HPLN), Trần Tiến (Sự Trả Thù Hoàn Hảo), Moon (Dr Frost), Jane (The Mentalist), Medea (Your Throne), Phương Mộc (Tâm Lí Tội Phạm), Takato (Kindaichi Case Files), Kathryn (Kathryn Dance), Kanade (Super Danganronpa Another 2), Philo (Philo Vance), Kei (Liar Game), Tetsuo (My Home Hero)



B-: Từ Sách (Mưu Sát), Sở Hiên (Vô Hạn Khủng Bố), L CTW (L: Change The World), Beatrice (Umineko When They Cry), Holmes (Sherlock Holmes), Frost (Dr Frost), A Hoa (Bản Thông Báo Tử Vong), Kindaichi (Kindaichi Case Files), Vijay (Drishyam), Oda (Acma Game), Kaji (Usogui), Cal (Lie To Me), Lincoln (Lincoln Rhyme), Dương Cửu (Ta Làm Kiêu Hùng Tại Dị Giới), Jigsaw (Saw), Mặc Cùng (Ma Tính Thương Nguyệt)



C+: Lelouch (Code Geass), Cyrus (My Level Zero System), Lý Vân Tâm (Tâm Ma), Light (Death Note), Yuuichi (Tomodachi Game), Hisui (Thám Tử Tâm Linh), Lạc Vấn (Tội Lỗi Không Chứng Cứ), Shunsuke (The Name Of The Game Is Kidnapping), Ninh Thu Thuỷ (Quỷ Xá), Ayanokoji (Classroom Of The Elite), Sở Hạo (Vô Hạn Thự Quang), Viên Chí Bang (Bản Thông Báo Tử Vong), Trần Ích (Mở Mắt Ra Ta Bị Còng Ở Phòng Thẩm Vấn), Tô Minh (Mô Phỏng Tội Phạm 10 Nghìn Lần), Midori (Your Turn To Die), Hiyama (Lost Brains), Kaku (Nippon Sangoku), Ishigami (Nghi Can X), Lupin (Arsène Lupin), Holmes (Sherlock Holmes BBC), Jane Marple (Miss Marple)



C: Suji (Pyramid Game), Isagi (Blue Lock), Hiruma (Eyeshield 21), Cơ Uy (Xuân Thu Bá Đồ), Norman (The Promised Neverland), Gideon Fell (Dr. Gideon Fell), Mahone (Prison Break), Misumi (Nippon Sangoku), Tinh Túc (Cổ Chân Nhân), L (Death Note), Heiji (Conan), Touma (Q.E.D), Chu Triều Dương (The Bads Kid), Washizu (Akagi: Yami Ni Oritatta Tensai), Corte (Lincoln Rhyme), Chisiya (Alice In Borderland Live Action), Tasuku (As The God Will), Senya (Acma Game), Từ Tiểu Thụ (Ta Có Một Thân Kĩ Năng Bị Động), Kellhush (Prince Of Nothing), Hứa Thất An (Đại Phụng Đả Canh Nhân), Elizabeth Keen (The Blacklist), Haruaki (Raging Loop), Vương Tư Đồ (Ngự Linh Thế Giới), Phate (Sát Nhân Mạng)



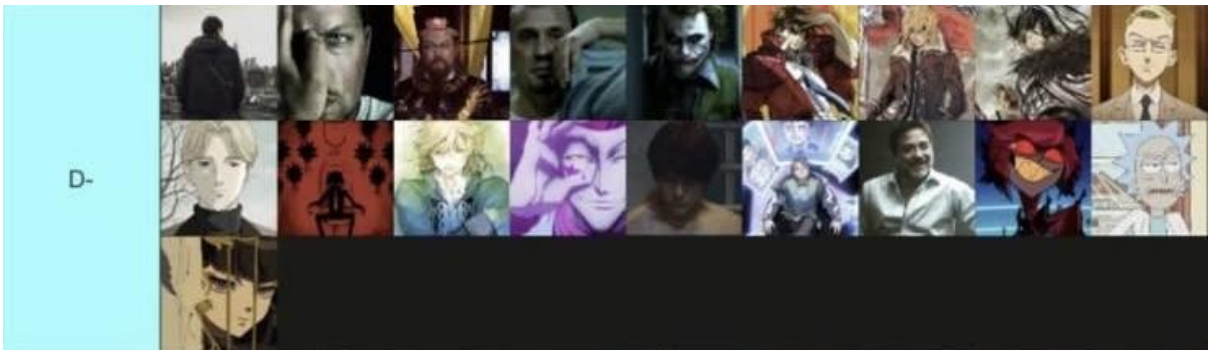
C-: Suteguma (Usogui), Senku (Dr Stone), Akai (Conan), Wargrave (10 little niggas), Will (Hannibal TV Series), Fukunaga (Liar Game), Shikamaru (Naruto), Yumeko (Kakegurui), Nagito (Danganronpa 2), Từ Nhược Kiếm (Sự Thật Chỉ Có 1), Manabu (Thám Tử Galileo), Yusaku (Conan), Moriarty (Moriarty The Patriot), Brian (Dexter), Beyond Birthday (Death Note-Another Note), Ichikawa (Akagi: Yami Ni Oritatta Tensai), Takami (One Outs), Littlefinger (Game Of Thrones), Floyd (Usogui), Chrollo (HxH), Kamo (Duck Leeks Are Poisonous), Gin (Conan), Brolin (Trilogy Du Mal), Trương Phi (HPLN), Ron (Ron Kamonohashi: Deranged Detective), Trình Thực (Chư Thần Ngu Hí)



D+: Tạ Diệm (Ta Là Tà Đế), Seon (Lookism), Trác Phàm (Đại Quản Gia Là Ma Hoàng), Takagi (Bloody Monday), Conphas (Prince of Nothing), Trần Tuấn Nam (Thập Nhật Chung Yên), Near (Death Note), Riku Dola (No Game No Life), A Lang (Bao Thanh Thiên), Kurapika (HxH), Beth (The Queen’s Gambit), Saul (Better Call Saul), Coco (Toriko), Mizuki (Adabana NON), Sở Thiên Thu (Thập Nhật Chung Yên), Lý Mục (Kingdom), Nghiêm Lương (Burning Ice), Frank (Matchstick Men), Shinomiya (Though You May Burn To Ash), Akira (Psychometrer Eiji), Kirari (Kakegurui), Xeno (Tantei Xeno to Nanatsu no Satsujin Misshitsu), Trương Diễn (Đại Đạo Tranh Phong), Sparkle (Honkai Star Rail), Tomu (Gamble Fish), Amy (Gone Girl), Alicia (Money Heist)



D: Kid (Conan), Klein (Lord Of The Mystery), Jang Hwa-eun (Ghost Story Club), Riddler (DC Comics), Tsukumo (Messacre Happy End), Karen (Bộ Tứ Báo Thủ), Eugene (Lookism), Rin (Blue Lock), Josuke (Jojolion), Red John (The Mentalist), Ryuen (Classroom Of The Elite), Vũ Công (Vũ Điệu Của Thần Chết), Seon Gayoon (Dr Frost), Director (Blacklist), Red (Pokemon Classic), Jin (Baki Series), Ichinose (Classroom Of The Elite)



D-: Decker (Amos Decker), Kẻ Nhắc Tuồng (Mila Vasquez series), Bao Công (Bao Thanh Thiên), T-bag (Prison Break), Joker (The Dark Knight), Joseph (Jojo Battle Tendency), Mello (Death Note), Hoàn Kỵ (Kingdom), Kisaki (Tokyo Revengers), Johan (Monster), Evil Morty (Rick And Morty), Jack Vessalius (Pandora Hearts), Hisoka (HxH), Hàng Văn Trị (Bản Thông Báo Tử Vong), Lăng Thần (Khởi Tạo Nhân Vật Phản Diện), Arturo (Money Heist), Alastor (Hazbin Hotel), Rick (Rick And Morty), Aya (Undead Murder Farce)



E+: Ataru (Real Account), Shun (As The Gods Will), Arisu (Alice In Borderland), 4 random npc (One Out), Subaru (Re:Zero), Nao (Liar Game), Izayoi (Problem Children Are Coming From Another World, Aren't They?), Miêu Miêu (Dược Sư Tự Sự), Amiya (Arknights), Kenjaku (Jujutsu Kaisen), Giả Bảo Ngọc (Hồng Lâu Mộng), Emma (The Promised Neverland), Aizen (Bleach), Naruto (Naruto), Nobody (SCP Verse)



E: Kimiko (Death Note:L CTW), Aventurine (Honkai Star Rail), Temari (Naruto), Totobani (Kakegurui), Tom (Tom and Jerry), Kuzuryu (Alice In Borderland Live Action), Tenji (Tomodachi Game), Murphy (SCP Verse),Nine (Terror In Resonanse), Jack (Record Of Ragnarok), Kenjirou (Terror In Resonanse)



F/F+: Unohara (Bleach), Kei (Tomodaichi game), Minoru (Death Note:Short Story), Friend (20th Century Boy), Aaron (Primal Fear), Kuze (Alya Sometimes Hides Her Feelings in Russian), Nagumo (Classroom of the elite)

F-: Nguyễn Nhật Hào (77), Goku (Dragon Ball).

G-: Bùi Thắng, Nguyễn Quốc Tuấn, Hưng Nguyễn (ống cống) , Cell bọ hung
G- nhưng thấp hơn infinity layer: Con