

判定の考え方

※ 当データの無断複製・配布を禁じます。
Copyright (C) NINJA RATMAT. All Rights Reserved.

判定結果	定義	利用シーン
◎(4)	波形の破綻がなく、波形が滑らかであるもの。	正確にトラッキングができており、ゲーミング用途において問題なく使用できる。
○(3)	波形の一部に問題が見られるが、大きな波形の破綻はないもの。	概ねトラッキングができており、ゲーミング用途において使用できる。
△(2)	大きな破綻があるが、マウスがどう動いているかプロットから読み取れるもの。	事務用途等の、性能が問われないタスクであれば使用できる可能性がある。
×(1)	カーブ波形が破綻しており、マウスがどう動いているかプロットから読み取れないもの。	用途を問わず、使用が難しい。
-①	データがなく、判定できなかったもの	-

備考

総合評価は各DPIの結果の平均値とする。(これは是非について提言にて議論)
 数カ所のスパイクは無視する。スパイクの数が多い場合は格下げをする。
 Sheet1、Sheet1(2)の結果はあえて考慮せず、波形画像のみに着目して判定した。
 ◎、○の区分についてはマウスやセンサの性能・データ処理に依存している部分があるため、一概にマウスパッドの良し悪しとは言えない部分がある。

用語

スパイク: 1~3カウント程度の大きな波形の飛びがあるもの
 ジャギー: 上下に振れている部分があるもの
 ドロップ: カウント値が0になるもの

その他

全体的に◎の判定は厳し目、△×の判定は甘めになっており、結果として○が多くなっています。
 私個人の視点で「○以上であれば使用できる」という意味合いで判定しました。
 ◎と○、△と×の判断については迷う部分はありましたが、○と△の区別については気をつけて判別しています。

ゲーマーによる試遊評価

TPS・FPS・MOBAなど異ジャンルより複数名のゲーマーに試遊及び評価実施
 個々の好みの違いなどにも影響があるため、人の許容範囲の違いより参考としてください。