

トーナメント集計のしかた

※PCで2ch専用ブラウザを利用されている人を想定して説明しています

★★★★準備するもの★★★★

- ・ActivePerl-5.8.8 をインストールする。(5.10以降を使いたい人は一工夫必要)
(5.10で使いたい人は「ActivePerl 5.10 Tk」でググってみよう)
- ・複数板対応版集計ツールを入手する (2010年7月25日版が最新安定版)
- ・グラフを作りたい人は gnuplot-41p0w32.zip も入手する (これも最新版だと動かない可能性有り)
- ・大会運営さんが用意してくれていたら「config0.txt」「config2.txt」の大会共通ルール用設定ファイルを貰ってくる

★★★★用意★★★★

- ・ActivePerlをインストールする

ActivePerl-5.08.なんちゃらかんちゃら.msi
というファイルをダウンロードしてきて
ダブルクリックしてインストーラーを起動します
あとは適当にnextボタンをポチポチ
詳しく設定したい人は詳しい人に聞いてください
ちなみに右のインストーラーの画面は
諸般の都合により5.12版ですw



- ・集計ツールを適当なフォルダに解凍する
ダウンロードしてきたzipファイルをCドライブでもDドライブでもいいから適当な場所に
フォルダを作ってそこにまとめて解凍しちゃいます
グラフを描きたい人は一緒にダウンロードしてきたgnuplot-41p0w32.zipもそのフォルダの中に
別にまとめる必要は無いですが集計関係のファイルがあちこちに散らばって
作業性を落とさない為です。あまり深い階層に入れたり日本語フォルダ名とかは避けるのが
よいかも

おすすめ

C:\%saimoe

- └─%syukei <--ここに集計ツールを解凍
- └─%gnuplot <--ここにgnuplotを解凍

- ・運営でもらった config0.txt と config2.txt をツール解凍先フォルダにコピーする
(用意が無ければ頑張って自分で設定する)
- ・ここまで終わったら集計ツール付属の「readme.txt」を嫌がらずちゃんと目を通すこと！
最初は意味がわからない部分ばかりだと思いますが(ていうかわたしもあまりよくわかってない)
頑張ろう！

※補足というか個人的おすすめ

readme.txtの最後のほう、[●9. 集計ツールのふるまいQ&A]の部分はトナメ集計人さんが
実際に直面する場面を想定したツールさんの拳動説明になっているので、ここだけは
ちゃんと読んでおくことをおすすめします。

・tkconfig.plをダブルクリックして起動する



← こんなアイコンのファイル

【2010年本戦でのわたくし設定】

総合設定

datファイルのあるフォルダ

補助datファイルのあるフォルダ (1)

補助datファイルのあるフォルダ (2)

datファイルの文字コード Sjis_JIS EUC-JP UTF-8

補助datファイル(1)の文字コード Sjis_JIS EUC-JP UTF-8

補助datファイル(2)の文字コード Sjis_JIS EUC-JP UTF-8

スレタイに含まれるトーナメント名(省略可) clear

投票開始時刻 : : 終了時刻 : : 最終有効レス番号

キーワード関連設定

キーワード <<>>(半角) ||(半角) (())(半角)

キーワード中に余計な文字があるとき 原則OK 原則無効

キーワード中に改行があるとき OK 無効

レス内に試合中の選手以外への投票があるとき OK 無効

config2.txtに指定された類似文字を同一視 しない する

コメントのない票 OK 無効

エントリー自動追加 名前順(@不要) 名前順(@は必要) 作品順・まとめなし 作品順・まとめあり

keywordすり合わせ対象ファイル

ID重複関連設定

ID重複票の扱い 全有効 全無効 1票目のみ有効 1票目のみ有効、ただしコードが違えば全無効

NGIDのレスのtableファイルでの表示 表示 非表示

ID重複がこの数に達すると別マークで表示し、ngid.txtに出力

キャップ(名前欄にあると自動的に有効)

コード関連設定

コードのヘッダ部

コードなし票の扱い 有効 自動無効

コードの桁数 8桁 10桁

コードファイルの自動取得 しない する コード発行リスト開始時刻 : : 終了時刻 :

コード発行所アドレス clear

coderszファイルでの総有効票表示 する しない

コード発行所のタイプ 可憐車氏型 オープンソース型

レス番号・コード・投票先のリストの出力 しない する

coderszすり合わせ対象ファイル

コード盗み疑惑票のNGresへの自動追加 しない する

コード発行所から得られるデータの文字コード Sjis_JIS EUC-JP UTF-8

グラフ関連設定

表示制限 なし 得票数 票以上 順位 位から 位まで

グラフの並び エントリー順 得票順

棒グラフの出力 しない する

X軸目盛表示 00:00から3時間毎 開始時間から2時間毎

票数表示 00:00から3時間毎 開始時間から2時間毎 しない

票数の位置を上下にどれくらいずらすか

wgnuplot実行パス

フォントのあるフォルダ フォントファイル名

末尾解析関連設定

末尾解析ファイルのレス表示 投票先ごとに分ける 分けない 表示しない

logファイル表示関連設定

ブラウザ実行パス

IEデフォルト Firefoxデフォルト Netscapeデフォルト

GUI関連設定

GUIフォントサイズ

表示行数調整

OK キャンセル

1

2

3

4

赤丸囲みの数字部分が以下の説明に対応します

以下、各項目をアバウトに説明します。基本的に項目名のバックが **水色** の設定が重要項目です。

この画面で設定した各設定はツールフォルダ内のconfig0.txtというテキストファイルの中に保存されます。そのテキストファイルを直接開いて直接編集してもOKです。そこには以下の説明なんかより詳しい説明コメントが各項目に記述されているのでそちらを見ながら設定したほうがいいです(w

このconfig0.txtというのは例えるならその大会の基本ルールブックみたいなものです。なので大抵のトーナメント企画では運営で決定したルールを反映設定したconfig0.txtファイルを配布してルール統一を行っています。

共通のconfig0.txtを貰えたなら、それをツールのフォルダにコピーして、後は個人の環境依存な部分を設定すれば終了。一度設定したらたいいはそのままだ大会終了まで見なくなる画面ですw

【①:総合設定】



①-A 「datファイルのあるフォルダ」「補助datファイルのあるフォルダ」

投票対象スレのdatファイルがあるフォルダまでのパスを設定する。複数板ある場合はそこも設定。(datまでのパス名に半角スペースやアルファベット以外の文字などあったら上手く動かないので注意) わたしは最萌ではJaneを使っていますがJaneはJane実行ファイルのあるフォルダの中にLogsというフォルダがあるのでそこを辿って設定しています。

①-B 「datファイルの文字コード」「補助datファイルの文字コード」

ほとんどの場合Shift_JISのままで大丈夫だと思いますがしたらば等の外部板が集計できない場合はEUC-JP等に変更してトライしてみてください。

①-C 「スレタイに含まれるトーナメント名」

入れても入れなくてもOKなんですが、その大会で使用する投票スレのスレタイの共通部分をできるだけ入れておけばいいことがあります。アニメ最萌であれば ”アニメ最萌トーナメント” とか…。

設定例は ”アニメ*2010.*投票” と不思議な記述をしていますが、これは

```
アニメ最萌トーナメント2010 投票スレRound***
アニメ最萌トーナメント2010 投票補助スレpart***
```

というスレタイを追跡する魔法の呪文なのです。他もうちょっと詳しいことは集計作業説明のところでも書きます。

①-D 「投票開始時刻」その他、「最終レス番号」

まあ、そのままです。設定例はアニメ最萌でおなじみの場合ですね。

【②:キーワード関連設定・ID重複関連設定】

The screenshot shows a configuration window with two main sections: 'キーワード関連設定' (Keyword-related settings) and 'ID重複関連設定' (ID duplication-related settings).
Under 'キーワード関連設定':
- 'キーワード' (Keyword): Radio buttons for '<<>>(半角)', '[[]](半角)', and '(())(半角)'. The first is selected.
- 'キーワード中に余計な文字があるとき' (When there are unnecessary characters in the keyword): Radio buttons for '原則OK' (selected) and '原則無効'.
- 'キーワード中に改行があるとき' (When there are line breaks in the keyword): Radio buttons for 'OK' and '無効' (selected).
- 'レス内に試合中の選手以外への投票があるとき' (When there are votes for players outside the match in the post): Radio buttons for 'OK' (selected) and '無効'.
- 'config2.txtに指定された類似文字を同一視' (Treat similar characters specified in config2.txt as the same): Radio buttons for 'しない' and 'する' (selected).
- 'コメントのない票' (Votes without comments): Radio buttons for 'OK' and '無効' (selected).
- 'エントリー自動追加' (Automatic entry addition): Radio buttons for '名前順(@不要)', '名前順(@は必要)' (selected), '作品順・まとめなし', and '作品順・まとめあり'.
- 'keywordすり合わせ対象ファイル' (Keyword matching target file): A text box containing '%coderesz%keyword.txt'.
Under 'ID重複関連設定':
- 'ID重複票の扱い' (Handling of ID duplication votes): Radio buttons for '全有効', '全無効', '1票目のみ有効' (selected), and '1票目のみ有効、ただしコードが違えば全無効'.
- 'NGIDのレスのtableファイルでの表示' (Display in table files for NGID posts): Radio buttons for '表示' (selected) and '非表示'.
- 'ID重複がこの数に達すると別マークで表示し、ngid.txtに出力' (When ID duplication reaches this number, display with a different mark and output to ngid.txt): A text box containing '10'.
- 'キャップ(名前欄にあると自動的に有効)' (Caps (automatically valid if in name field)): A text box containing a star symbol '★'.

②-A「キーワード」

もうこれも見たままです。アニメの場合は大抵半角の「<<>>」でキャラ名をくくって投票してますよね。で、大抵のトナメでは<<>>の途中で改行されたら無効票となりますよね。そんなお話です。よく、エキシビジョン戦などを企画する場合、同一日に複数テーマで試合をしたりしますがその際に[[]]や(())と、括弧を変えたりしますよね、その時の集計で一時的にここを変更したりします。また同時投票上限数が多い試合時はいろんな大人の事情で>>から他記号を使用する設定に変更したり。

②-B「キーワード中に余計な文字があるとき」

アニメ最萌では「原則OK」で大丈夫。

②-C「config2.txtに指定された類似文字を同一視」

最近のトナメでは大体「config2.txt」という類似文字辞書ファイルを利用して似た文字(“-”と“-”とか、“又”と“ヌ”とか)を置き換え誤字投票救済したりします。その為の設定なのでそのトナメ運営ルールに従って「する」「しない」を選択してください。このあたりを詳しく知ってトーナメントオタクになりたい人は頑張って色々調べてみてね。このconfig2.txtファイルもそのトナメ独自で作られて運営で配布されていたりしますので、運営さんに確認して集計ツールと一緒に入っているconfig2.txtではなく運営で配布されたものを集計ツールを解凍したフォルダにコピーしちゃってください。

②-D「コメントのない票」

2006裏最萌、アニメ最萌2010等で採用したルール、無言票無効ルールの設定部分です。その大会でのルールに従って設定してください。

以下、エントリー自動追加、keywordすり合わせ対象ファイルのあたりはアニメ最萌通常集計作業ではほとんど関係ないのでそのまま大丈夫です。

②-E「ID重複票の扱い」

「1票目のみ有効」でOKです。偶然IDが他人と被っちゃった場合は後から被った人が無効となっちゃうので事前にその事態を回避する為にトナメ中はテストスレがIDを確認する人で大繁盛したりします。1試合で投票スレを複数利用されていた場合はスレが変わっても同一IDルールが適用されますので、投票する人は気をつけて(あれ?これは集計人さん用の解説。。。)

NGIDとかキャップがどうかという部分はアニメ最萌ではあまり気にしなくてOKです。

【③:コード関連設定】

③-1「コードのヘッダ部」「コードなし票の扱い」「コードの桁数」

そのトナメで使用されるコード発行所で発行されるコードの頭何文字かの文字列ですね。運営さんで決まったコード発行所の設定通り入力してください。コードなし票はまあ普通は無効でしょ、普通は。コードの桁数も最近ではほとんど10桁です。

※コードの文字列 [[AST1020-BRpaZh.R-WA]]-00012

上の例は2010年アニメ最萌で実際に発行されたコードなんですが最初の「AST10」がヘッダ部 その続きの数字が発行日(例では「20」日発行という意味) 続いての8-2形式の文字列「BRpaZh.R-WA」が固有コード部分です トナメによってはこの二重括弧にくられた文字列の後ろに-12345というような5桁数字が付く場合があります。

③-2「コードファイルの自動取得」「コード発行リスト開始時間」その他

見たままですが、コード発行所は通常、試合終了時間から設定した時間後から指定時間だけ その日発行された全コードを自動開示する機能があります。その開示されたコードを集計ツールが自動的に取得していく機能設定です。大抵は例の通りの設定で問題ない筈です。

③-3「コード発行所アドレス」

たいていの新人集計人さんがひっかかる設定部分です。普通コード発行所URLは“http://www.****.jp/code/”とかですが、ここにこのまま記述するといざ集計をしても「コードがありません」になり大慌てします。ここで設定するのはコードが表示されるアドレスを設定してください。

2010年の例でいくと、コード発行所のURLは http://ast2010.rgr.jp/ ですが、ここでの設定は例の通り、 http://ast2010.rgr.jp/code.cgi です。

以下数件の項目は適当で大丈夫

③-4「codereszすり合わせ対象ファイル」

これは実際の集計作業の場合、複数の集計人さんと結果が一致するか照合する訳ですがその照合作業に使用する自分以外の集計人がアップロードする集計結果ファイルを保存する場所の設定です。わたしの場合は集計ツールのフォルダの中にcodereszというフォルダを作ってそこを指定しています。

他はそのままたいていは大丈夫ですが、「発行所から得られる文字コード」設定部分が意外と落とし穴になりますので注意してください。

※うらわざ:いざ集計して開示時間なのに発行所からコード一覧が取得できない!時間も無い!というときは緊急措置としてWEBブラウザで発行所にアクセスし表示された画面ごとすべてコピーしてメモ帳か何かに貼り付け、その大会のコードリストファイル名(アニメ2010ならAST10code.2010****.txt)で保存しましょう

【④:グラフ関連設定 他】

グラフ関連設定

表示制限 なし 得票数 票以上 順位 位から 位まで

グラフの並び エントリー順 得票順

棒グラフの出力 しない する

X軸目盛表示 00:00から3時間毎 開始時間から2時間毎

票数表示 00:00から3時間毎 開始時間から2時間毎 しない

票数の位置を上下にどれくらいずらすか

wgnuplot実行パス

フォントのあるフォルダ フォントファイル名

末尾解析関連設定

末尾解析ファイルのレス表示 投票先ごとに分ける 分けない 表示しない

logファイル表示関連設定

ブラウザ実行パス

IEデフォルト Firefoxデフォルト Netscapeデフォルト

GUI関連設定

GUIフォントサイズ

表示行数調整

OK キャンセル

もうこのあたりは見た通りです。

グラフ部分のフォントのあるフォルダだとかフォントファイル名に注意して設定していろいろ遊べます。wgnuplot実行パスをちゃんと設定しないとグラフを描いてくれませんのでそれだけは注意してください。ブラウザ実行パスというのは、この集計ツールは集計ログや解析ログをhtmlファイルで生成してくれるのですがその生成時にhtmlファイルを表示する為に使うブラウザの設定のことです。

わたしは火狐さんが好きです。Chromeさん？入ってるけどいつのまにか存在を忘れる。。。

GUI関連設定部分も基本的に触らなくて大丈夫ですが、集計画面がモニターからはみ出す人なんかはいろいろ調整してみてください。わたしはちまちましたちっちゃい画面が好きですw

ここまででほとんどの用意は終了です。

過去の対戦等のデータを用意して集計テストをし、ちゃんと集計され結果一致することを確認して本番に挑んでください。

★★★集計作業前の用意★★★

まず、当日集計する対戦データを用意します。

一般的なトナメでは運営さんが当日試合用ファイル(config.txt)を用意してくれていると思います。

※config.txtについて

以下のようなテキストで、当日出場するキャラを集計ツールで判断させる為の対戦データファイルです。
ただのテキストなので開いて普通に編集できます。

同時試合数だとかの考え方・規則の意味は集計ツールに同梱readme.txtを参考にしてみてください。

```
2010/08/04      <-試合日付
32c 35 1-4      <-投票スレ番号(最初は空行の筈・あとで説明)
2 4 1           <-同時開催試合数・1試合エントリー数・投票可能数
白藤杏子@WORKING!!,白藤杏子,白藤,杏子,店長
柊@はなまる幼稚園,柊,ひーちゃん
右代宮真里亞@うみねこのなく頃に,右代宮真里亞,右代宮,真里亞
轟八千代@WORKING!!,轟八千代,轟,八千代,チーフ
羽鳥カノン@あにやまる探偵 キルミンずう,羽鳥カノン,羽鳥,カノン,怪盗ビューテ
藤林棕@CLANNAD~AFTER STORY~もうひとつの世界 杏編,藤林棕,藤林,棕
竹馬園夏帆@迷い猫オーバーラン!,竹馬園夏帆,竹馬園,夏帆,かほ
乃木坂美夏@乃木坂春香の秘密 ぴゅあれっつぁ♪,乃木坂美夏,乃木坂,美夏
NGkey
NGres
OKres
NGID
NGword
NGcode
end
```

出場キャラ名および有効名

こんなテキストを試合日ごとに運営さんが用意していたり

今日はこれで！とかで運営スレッドで提示されていたりしますのでそれを貰ってきます

そしてそのファイルを(たいていは“config****.txt”(****は試合日付))を

集計ツールのフォルダの中に“config.txt”にリネームしてコピーしちゃいます。

もちろん当日の出場キャラリスト等から自分で作りなさい！というスパルタなトナメもありますw

もっといえばいわゆる「ネタ票審査」ルールなどのトナメもありますがそれはまたの機会に。。。

★★★★集計★★★★

さていよいよ集計です。

まず集計ツール tkcount.pl をダブルクリック！



←こんなアイコンのファイル

↓ のような画面と後ろに黒い画面が立ち上がると思います(画面例は2010年決勝戦集計完了時)

ここからは慣れたら一瞬で終わる操作です。基本的に **黄色** のボタンを順番に押してゆくイメージです。

1. まず左上から日付確認
2. スレ番号 の欄に 集計対象スレッド番号 (Round10とか20とか) を全て入力します
複数スレを集計する場合は半角スペースを挟んで並べます。
config0で補助板を設定している場合は同じく補助板のスレッド番号を頭に1-を追加して入力
文字が潰れてますけれど画面例(アニメ2010決勝戦)でいえば

118 119 120 121 122 123 124 125 1-14 1-15

と並んでいます。これはRound118、119、・・・125 と 避難所スレRound14、15 を集計する意味

このスレ番号ですが、実はスレッドキーと呼ばれるdat番号直接入力することが可能です。
ていうかそうしていたのが元々みたいです。

例えば集計対象スレURLが <http://changi.2ch.net/test/read.cgi/vote/1278564419/> なら
"1278564419"と入力していきます。

でもconfig0で苦労して設定していた「スレタイに含まれるトーナメント名」を思い出してください
そこで大会共通のスレタイを設定していたらスレ番、Round数だけでもちゃんと追跡してくれるんです。
かしこいですねー

ちなみに投票スレが重複してRoundXXがふたつあるよ！というとき、スレ番の後ろにabcとつければ
ちゃんと時系列順に集計してくれます。(config例をよくみたら32cってなってますよね) すごいかしい！

- 3、試合数、選手数、投票可能人数が間違いないか確認する
- 4、選手名のところにちゃんとキャラ名が出ているか、文字化けとかしていないか確認
- 5、無効票レス番号、有効票レス番号、NGID等の欄に何か余計なものが入力されていないか確認

ここまで、正しいconfig.txtを正常に読み込んでいればスレ番号以外そのまま大丈夫な筈です。こうなっていない場合なんらかのエラーやconfig.txtのミスが考えられますので左下隅のメッセージ欄や、tkcount.plをダブルクリックした時にまず立ち上がった**黒い画面**に流れるいろんな情報を確認してください。

ここまでできたらやっとやっと集計です。投票時間が終わり集計対象スレッドを全て更新し完全に読み込んだことを確認してください同時に運営スレを確認して投票ミスややり直し報告がないか確認して対応します。

①上段左の黄色いボタン【Keyword抽出】をクリック

すると上段真ん中の欄“投票先リスト”に投票キーワードが読み込まれ埋まります。

②上段真ん中の黄色いボタン【一次集計】をクリック

すると上段右の“一次有効票”に一次集計結果が表示されます。同時に**左下隅のメッセージ表示**や、別窓に立ち上がっている**黒い画面**に注目してください。**「再投票の可能性」**

上記のようなメッセージが出ている時があります。大会ルールによってはこれは申請が無いとそのままだったり機械的処理で有効票にしたりします。

アニメ最萌では「再投票の可能性」と出た投票レス番号のレスを実際の投票スレ上で直接目視して確認し問題無ければ上段左上の「無効票レス番号」欄に再投票前のレス番号を入力(複数の場合は半角カタで区切り)し機械的に処理することが多いです。他は運営さんに要確認です。

③コード開示時間(一般的に23:04)になったら上段右上の黄色いボタン【コードチェック】をクリック

すると下段左下の“コードチェック結果”に有効票結果がバーンと出ます。コードチェックできる時間はコード発行所で発行コードを開示している30分程度なのでこの時間内でなければ出来ません。しかし時間内にコードチェック処理を走らせ正しく処理されると集計ツールフォルダ内に“`□□□□code.20*****txt`” (□□□□はコードヘッダ 2010年でいうと“AST10code.20*****.txt”)というファイルが作成されますのでこれさえあれば後から再集計再チェックも可能です。

④黄色いボタン【後処理】をクリック

集計するだけならここで終了です。

もうひとつの最終手順③ 下段右隅のちょっと大きめのボタン【バッチ処理2】をクリックする。

③で上段右上の【コードチェック】をクリックする手順を説明しましたが大会によって偽コード排除集計なんていうなにやら難し気な集計をします。アニメ最萌集計ではこちらの手順を行うことが多いです。詳しく知りたい人はreadme.txtとかを読んでその処理が何をやっているのかご自分で調べてみてください。

ここまで終わったらあとはグラフを作ったり(下段左の黄色いボタン【グラフ作成】)します。作成されたグラフは集計フォルダ内に“`graph****.png`” (****は試合日)というファイルが作成されますのでそれを使用してください。画面上で見たいだけならグラフ作成ボタンの左に【小グラフ作成・表示】というボタンを押せば下段右のグラフ表示エリアにちっちゃなグラフが表示されます。

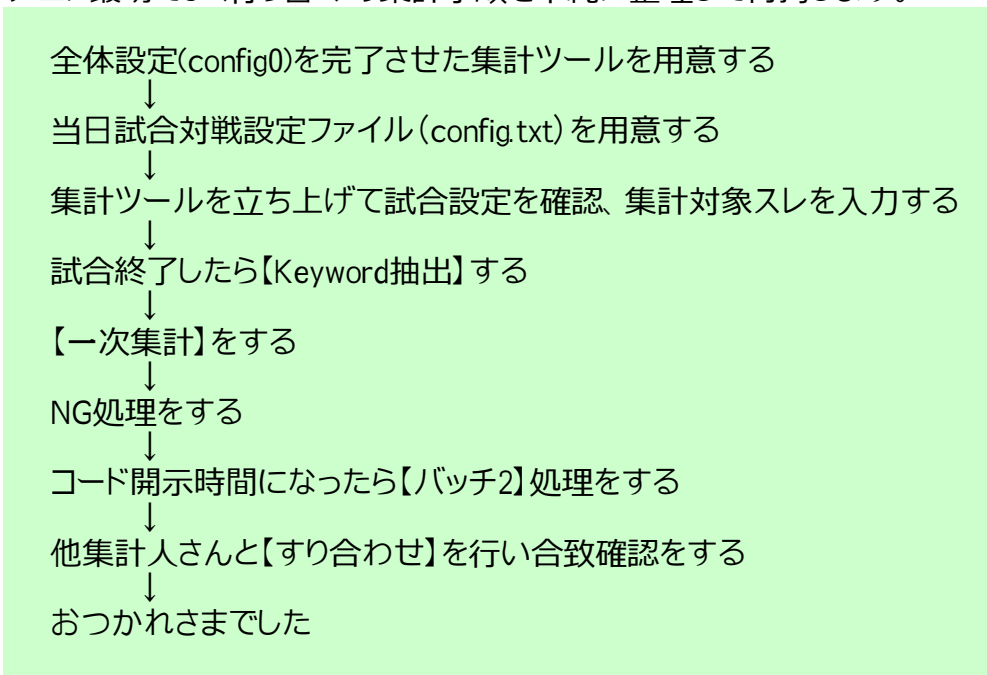
★★★結果照合(すり合わせ)★★★

ここまでで集計作業は終了ですが、たいていのトナメでは複数集計人の集計結果を
お互いで照合して集計結果ミスが無いか確認し準確定します。

- 1、集計が終わったら集計ツールフォルダの中に“coderesz****.txt”(****は試合日付)という
ファイルが出来ている筈なのでこのファイルをどこかにアップロードします。
他の集計人さんも同じく各自のcoderezファイルをアップロードしてくれると思うのでそれを
ダウンロードしてきます。
- 2、ダウンロードしてきた他集計人さんのcoderezファイルを、config0設定時
「codereszすり合わせ対象ファイル」で設定したフォルダに設定したファイル名にリネームして
コピーします。(複数の集計結果と照合する場合も1ファイルずつ行ってください)
- 3、集計ツール下段左のすこし小さな【すり合わせ】ボタンをクリックします。
結果が合致していたら左下隅のメッセージ欄に「coderesz一致」と表示されます。
合致しなければ「coderesz不一致」と表示されWEBブラウザが立ち上がり不一致な部分を
表示してくれます。
- 4、以上を参加してくれている集計人さん全てで行い照合し合います。

※よくあるミスでcoderesz.txtとよく似たファイル(coderes.txtとか)を間違っアップロードしたり
しますので注意してください。

アニメ最萌でよく行う日々の集計手順を単純に整理して再掲します。



おまけその1: 複数板をまたぐ集計のポイントと設定基本ルール

集計画面左上の「投票スレ番号」「レス番号」「NGID」等の設定は メインの板はそのまま1とか2
補助板1のスレ番は設定数字・番号の前に「1-」とつけます

例えばメインの板でRound5 Round6 Round7 補助板でRound2 Round3 の5つのスレを集計する場合
「5 6 7 1-2 1-3 」と記述します(NGレス番やNGIDでも同様)

おまけその2: config について 今度また余裕がありましたら書きます。。。