

# 目つきの悪い人形使いでもわかる集計ツールの使い方

この文章は集計を始めてまだ日が浅いペーペーが書いてます。

その分実体験を元になるべくわかりやすいように書いてあるつもりです。あくまでつもりです。。。



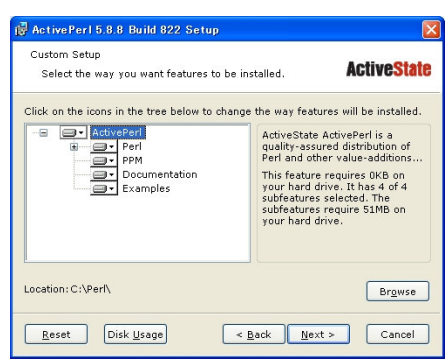
## ① 用意するもの(4点)

- 2ch 専用ブラウザ
- ActivePerl-5.8.8.822-MSWin32-x86-280952.msi(perl 言語のプログラムを動かすためのもの)
  - <http://www.filebank.co.jp/filelink/a7fe4d3ac558fb1844fad4feald0cf38>
- 071010 集計ツール一式@代打名無し%元集計 ◆H0bbzpyf32.zip(集計ツール本体)
  - <http://www.filebank.co.jp/filelink/b86c44d5f92e4f1944fad4feald0cf38>
- gnuplot-41p0w32.zip(グラフを描くためのもの)
  - <http://www.filebank.co.jp/filelink/51clf2eaa331e3e744fad4feald0cf38>

## ② 準備

2ch 専用ブラウザは入っていること前提で話をします。すみません。(トナメの集計しようとするやっつなげ、車プラ入ってて当たり前じゃ!!)

まず、最初にダウンロードした ActivePerl のインストーラを起動します。(Dドライブに入れたくねえよって人は左の画面のとき Browse ボタンを押して、適宜インストール場所を選択してください。あとは適当に Next を押していればインストールできます。



英語ばっかだけけど何とかなります。詳しく設定したい人は英語読んでくださいあ。がんばれ。

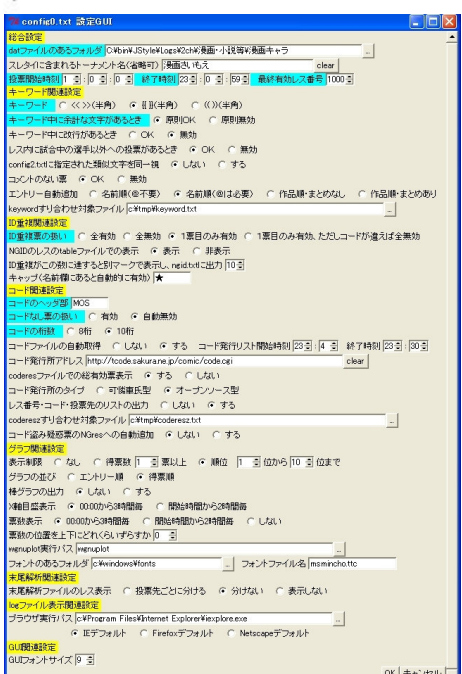
そうしましたら、ダウンロードした集計ツール、グラフ作成ツールの zip ファイルを任意の場所に解凍してください。そして解凍してできた gnuplot ファイルは集計ツールのフォルダ内に突っ込んでやってください。(この過程は絶対しなきゃならないことではありません。集計関連ツールを一括しておいたほうがめんどくさくないってだけです。)

## ③ 集計ツール設定

\*トナメによっては config0.txt が運営によって提供されている場合があります。こういときは集計ツールフォルダ内にダウンロードした config0.txt を突っ込んで、coderesz すり合わせ対象ファイル、wgnuPlot 実行パスのところだけいじってください。



まず集計ツールフォルダの中の tkconfig.pl をダブルクリック!



すると config0.txt 設定 GUI が起動します。青いところは必須設定項目なのでここはきちんと埋めます。他はそれなりに埋めます。

### dat ファイルのあるフォルダ

2ch 専用ブラウザの投票スレの dat のあるところを指定してください。

自分の場合は Dドライブ直下にギコナビがあるので、

D:\gikoNavi\Log\2ch\leaf としてあります。

投票所板だったら D:\gikoNavi\Log\2ch\vote って感じです。

### スレタイに含まれるトナメント名

書いてあるとおり入れなくてもいいです。

入れるなら、なるべく共通部分までは全部入れておいたほうがあとで面倒がないです。

例) ”第3回 2ちゃんねる全板人気トナメント”よりは

“第3回 2ちゃんねる全板人気トナメント投票スレ”まで入れたほうがいいかもということ(理由は後述)

## 投票開始時刻 終了時刻 最終有効レス番号 キーワード キーワード中に余計な文字があるとき

一般的なトナメの投票時間は **01:00:00~23:00:59**、最終有効レス番号は **1000** です。

葉鍵のは **00:00:00~23:00:59**、最終有効レス番号は **980** です。

(このせいで全版トナメでフライングして恥かいたり、埋め立て厨が 970 くらいからリロしまくったりという悲喜こももが…)

キーワードは一般的に **<>>**(半角)、余計な文字があるときは**原則無効**です。

**キーワード中に改行があるとき レス内に試合中の選手以外への投票があるとき config2.txt に指定された類似文字を同一視**

**コメントのない票 エントリー自動追加 keyword すりあわせ対象ファイル**

こら辺はそれぞれのトナメルールにのって設定してください。

改行はほとんどのトナメでは**無効**ですし、試合中の選手以外への投票は **Ok** にしておけば大丈夫です。

ほとんどのトナメでは、config2.txt 使ってますので、**する**にしておいてください。また、config2.txt もトナメ独自のが運営で提供されている場合があります。ダウンロードしたのを集計ツールフォルダ内に入れといてください。

萌文必須のトナメでないのなら、基本的にコメントがない票は **Ok** です。エントリー自動追加はどれもかまいません。

keyword すりあわせもめったにしないのでほっといて結構です。

## ID 重複票の扱い

**1 票目のみ有効**です(キリッ!!)

**NGID のレスの table ファイルでの表示 ngid.txt に表示 キャップ**

Table ファイルでの表示はとりあえず**表示**にしておいてください。ほかはそのままいいです。

## コードのヘッダ部 コードなし票の扱い コードの桁数

コードのヘッダ部とはコードの頭の固定された何文字かで、

```
[[Lk3rd10-8Egwa34o-Ek]]-00003
```

このコードで言うと頭の **Lk3rd** がヘッダ部です。(次の 10 は日付)コードなし票は**自動無効**、コードの桁数は今はほとんど **10 桁**です。

**コードファイルの自動取得 コード発行所アドレス coderesz ファイルでの総有効票表示 コード発行所のタイプ**

**レス番号・コード・投票先のリストの出力 coderesz すりあわせ対象ファイル コード盗み疑惑票の NGres への自動追加**

コードファイルの自動取得は**する**にしておいてください。

コードリスト発行時間は基本的に **23:04~23:30** です。詳しくはコード発行所で確認してください。

コード発行所アドレスには、**コードが表示されるページのアドレス**を入れてください。

例えば、第三回葉鍵最萌のコード発行所は <http://tcode.sakura.ne.jp/hakagi/> ですが、

コードが表示されるページは <http://tcode.sakura.ne.jp/hakagi/code.cgi> です。ここ結構つまづきます。要注意。

またコード発行所はほとんどのトナメが**オープンソース型**を利用しています。

coderesz ファイルでの総有効票表示やリストの出力は**する**にしておいてください。別にしなくても問題ありませんが。

Coderesz すりあわせは集計ツールフォルダ内の coderesz.txt に設定しておいてください。自分の場合は `D:\$check¥coderesz.txt` と設定しておいてあります。(check は集計ツールフォルダをリネームしたもの)coderesz.txt は実際に存在してなくても Ok です。コード盗み疑惑票の NGres への自動追加は**しない**でいいです。

## グラフ関連設定 その他

グラフ設定は好きなようにやってください。ただ、エントリー人数が多いときに表示制限なしにするとグラフが見づらかったりします。

wgnuplot 実行パスは最初のほうで解凍した gnuplot ファイルの中の wgnuplot.exe のパスを入れてください。

自分の場合は Dドライブに集計ツールを置いて、その中に gnuplot ファイルを突っ込んであるので

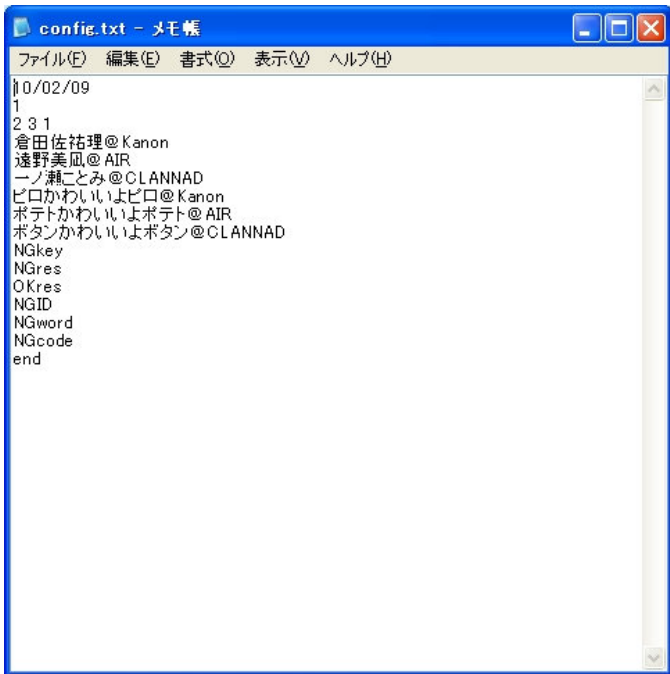
`D:\$check¥gnuplot¥wgnuplot.exe` となっています。(check は集計ツールフォルダをリネームしたもの)

あとは触る必要ありません。GUI フォントサイズは個人的に 8 をお勧めしますが 9 でもかまいません。逆に 10 にはしないでください。

そうしたら、お疲れ様です。Config0.txt の設定は終了です。つぎは集計準備でござる。

## ④ 集計準備

それでは集計の準備をします。集計の準備は集計ツールフォルダ内にある config.txt の編集で行います。(config.txt じゃないよ)  
この準備は集計 GUI でもできるんですが、個人的には config.txt を直接いじったほうがらくだと思えます。(GUI で行う方法はおまけ①)  
ちなみに、アニメ最萌、全板人気トナメでは、試合ごとの config.txt が配布されてます。  
そういうんだったら、You それつかっちゃいな Y00 ダウンロードしたやつを config.txt にリネームして、集計ツールフォルダ内に入れてください。また、そういう方はここ飛ばして次行ってください。



```
0/02/09
1
2 3 1
倉田佐祐理@Kanon
遠野美凧@AIR
一ノ瀬ことみ@CLANNAD
ピロかわいよいよピロ@Kanon
ポテかわいよいよポテ@AIR
ポタンかわいよいよポタン@CLANNAD
NGkey
NGres
OKres
NGID
NGword
NGcode
end
```

左は config.txt の記入例です。上から  
試合日付  
投票スレ番号  
同時開催試合数 一試合エントリー数 投票可能数  
出場者  
になっています。その下の NG とかのところは触らなくていいです。  
日付には試合開催日を入れてください。  
次に投票スレ番号ですが、基本的に投票スレのケツの数字を入れてください。  
<http://set.bbbspink.com/test/read.cgi/leaf/1265469713> だったら  
1265469713 です。  
Config.txt を編集したときにスライに含まれるトーナメント名を正確に入れて  
いけば、  
記入例のように投票スレの通し番号を入れるだけでも OK になります。

記入例のは“第三回葉鍵板最萌トーナメント予選 Round1!!”というスレを指すので 1 と書くだけで読み込んでくれます。  
\*中途半端に“第三回葉鍵板最萌トーナメント”だけ入れてたら、同板にある“第三回葉鍵板最萌トーナメント雑談スレ Round1!!”をツールが読み込んでしまったので、  
**スライに含まれるトーナメント名**はなるべく正確に書いたほうがいいです。  
いくつかのスレに投票がまたがっているときは、スペースで区切って全部のスレ番号を入れてください。

同時開催試合数は同日に開催される試合数をいれ、一試合エントリー数は出場人数を入れます。投票可能数はひとつのコードで何票投票できるかという数です。

出場者のところにはその日のエントリー者を一行ごとに入れます。投票時やエントリー表につけている半角括弧ははずしておいてください。

ちなみに、この記入例は、2010 年 2 月 9 日に“第三回葉鍵板最萌トーナメント予選 Round2!!”というスレで同時に行われる、  
倉田佐祐理@kanon VS 遠野美凧@AIR VS 一ノ瀬ことみ@CLANNAD の試合と  
ピロかわいよいよピロ@kanon VS ポテかわいよいよポテ@AIR VS ポタンかわいよいよポタン@CLANNAD の 2 試合の投票についての  
集計用設定ってことです。(実際こんなのが行われたらとんでもないことになりそう。。。というか組み合わせのランダム性を疑われそう…)

これで config.txt の編集は終わりです。

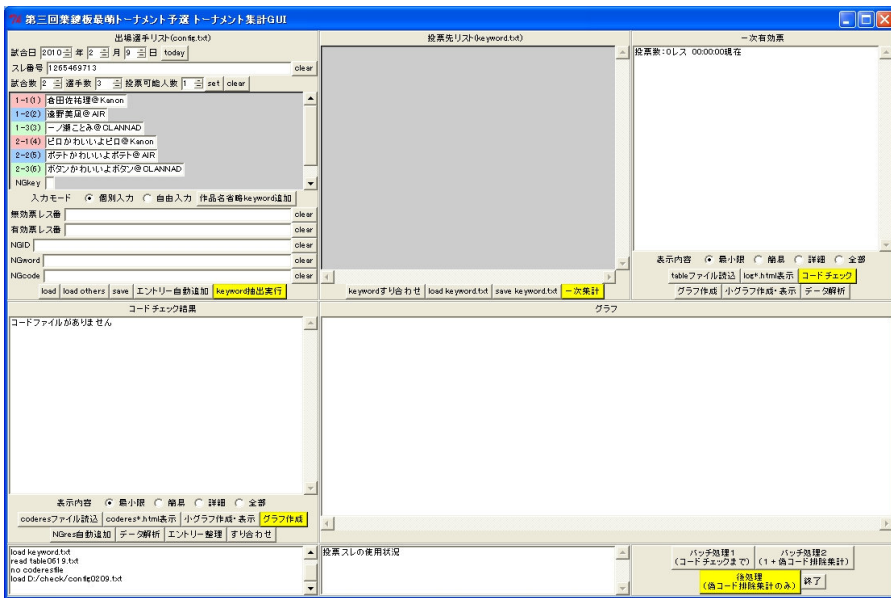
Config.txt は試合ごとに編集してください。日付変更、投票スレ設定、出場者欄を毎日ちよこっといじるだけです。

## ⑤ 集計

ここまで長々と準備してくれば、基本的に集計は一瞬で終わります。



まずは集計ツールフォルダ内にある tkcount.pl をダブルクリック!



config.txt の編集がうまくいってれば、左上が埋まった状態で起動します。

うまくいってないときは GUI と一緒に開かれたもう一つのウィンドウにエラーの表示が出るはずですよ。

config.txt を編集しなおしてみてください。

なお、ここだけに限らないのですが、

GUI 左下のメッセージウィンドウや、GUI を立ち上げたときに現れるもう一つのウィンドウには、さまざまなメッセージが表示されますので、参考にして下さい。

(下線部 readme より抜粋)

とのことですよ。

\*以下はコピー必須 or config.txt が提供されているトナメでの集計方法です。ネタ票、表記ゆれ Ok などがある場合は一時集計まで一年間あります(おまけ②)

では集計してみましょう。投票時間終了後、まず専グラフで投票スレのログを取得します。

運営スレに、投票し直し、投票間違いなどの報告がないか確認します。報告があれば無効にするレス番を無効票レス番のところにを入力します。複数ある場合は、コンマで区切ってください。

次に **keyword抽出実行** → **一時集計** と押します。このとき上段中央、右上が勝手に埋まります。

そうしたら、コード発行所で発行コード一覧が出ている時間に **コードチェック** を押して **グラフ作成** → **後処理** と押して終了ですよ。

まあなんて簡単なのかしら!

\*グラフ作成は絶対じゃないですよ。どうせほかの集計人が作ってくれるだろうし... (毎日作るとフォルダ内がグラフだらけに)

自分で見るだけなら **小グラフ作成・表示** を押せば右下に小さなグラフを作ってくれます。

最後にほかの集計人さんたちとすり合わせをします。

集計ツールフォルダ内に coderesz\*\*\*\*.txt(\*\*\*\*はその日の日付。2月14日だったら0214)ができていて、そのファイルをどこかにアップロードしてください。ほかの集計人さんも各自の txt ファイルをアップしているんで、それらをダウンロードしてください。

ダウンロードしてきたやつを coderesz.txt とリネームして、集計ツールフォルダ内にイン!

あとは集計ツール左下にある、**すり合わせ** ボタンを押すだけです。

一致している場合は左下メッセージウィンドウに一致した旨が表示されますし、一致していない場合は web ブラウザが立ち上がって、どこが違うかを教えてくれます。(複数の集計人がいる場合、coderesz.txt のすり合わせは、一個ずつ行ってください)

これを最終的に全員の結果が一致するまで行い、一致したところでその日の結果が確定します。これで集計人のお仕事は終わりですよ。

次の試合に向けて集計の準備をしましょう。

## ⑥最後に

集計ツールは慣れれば簡単に扱えますが、最初何回かは実際行われている試合で練習してください。何回か練習して、ほかの集計人さんと同じ結果を得られるようになったなと思ったら、集計人として名乗りを上げていただければと思います。

わからないことは、素直にほかの人に聞いてみるのも手ですよ。あくまで最終手段ですけど... まずは試行錯誤してみてください。

また、集計ツールは日々進化していますので、定期的に”葉鍵板の最萌トーナメントについて語るスレ”で確認してみてください。

これを読んで集計人を志してくる方がいれば幸いです。

集計ツールというすばらしいものを作っていた、またアップグレードしていただいている方々に感謝です。

\*ここが違うぞ!とか、もっとエレガントな方法があるのに...等、ご意見がありましたら葉鍵板の最萌系のスレにご報告いただければ幸いです。

## おまけ① GUIでのconfig.txtの編集の仕方

左図はGUIの左上部分です。

まずは **today** を押して日付をあわせ、投票スレの番号を下に入れます。

Config0.txt を編集したときに **スライに含まれるトーナメント名** を正確に入れていれば、投票スレの通し番号を入れるだけでも Ok になります。

その下で同時開催試合数、選手数、投票可能人数をいれて **set** を押します。

すると参加人数分の欄ができるので、そこに出場選手を一個ずつ入れていきます。

最後に **save** を押して設定完了です。

このやり方のメリットは、GUI ひとつだけですべてを行えるところでしょうか。逆にデメリットは、参加人数が多いとめんどくさいという点です。

(自由入力モードなら多少はましかな?)

人数が少ないときはこっち、人数が多いときは config.txt 直接編集と、使い分けるといいかもしれません。

## おまけ② INFERNO of ネタ票

左図は第二回葉鍵板最萌のなぎー対楓ちゃんの試合で、

**keyword抽出実行**までかけた画面です。

投票先リストにずらっと並べます。アレが。

これを一個ずつどちらの投票か振り分けていきます。

上の Maple Leaf は楓のことなのでこれは楓ちゃんへの投票の投票者リストで楓ちゃんは2を割り振ってあるので、Maple Leaf は2にします。

次の"……ぼっ"はなぎーのせりふなので"という風にやります。

割り振ったら、それぞれの **set** ボタンを押します。(左は set ボタンおした後)

すると、出場選手リストにキーワードが追加されていきます。

(config.txt をいいるときに、最初からキャラの愛称や、特徴的なキーワードをコマンドで区切って入れておくと、少し楽になります。)

追加したあとは **save** を押しときましょう。

**検索** を押すと、web ブラウザが立ち上がって google で検索してくれます。ネタ投票の判別にご利用ください。

キーワードだけじゃわからなくても、投票レスを見ればわかる時もあります。根気よくかつスピーディに振り分けてください。

どうしてもわからなかったネタ票(筆者の知識量ではわからないほうが多かったり…)は運営スレでわからなかったやつとして申告してください。集計人どうしてネタ票の扱いについてすり合わせをします。

各ネタ票の扱いについて決定したら、番号を割り振って、上に書いてある手順と同じように

**一時集計** → **コードチェック** → **グラフ作成** → **後処理**

をおこない、結果のすり合わせをします。ネタ票やってるところ(というか葉鍵最萌)では、coderesz.txt でのすり合わせはしていないので、運営スレに貼られたほかの人の結果と見比べて、一致していればファイナルアンサーして集計完了です。