

胸囲の格差 の使い方

この度は「胸囲の格差」の使い方をご覧頂きありがとうございます。
稚拙な文章ですが、使い方をご理解いただければ幸いです。

本誌構成

以下のような構成で説明していきます。

1. 胸囲の格差 って？
2. 画面説明
3. 操作の流れ(チケット発行から結果入力まで)
4. 集計表とファイル出力について
5. 連携機能について
6. タッグ戦について
7. ファイル入出力設定について
8. チケットを発行しないで連携する(ver1.1.0より)
9. 個人戦績について(ver1.1.0より)
10. バージョンアップ情報

1. 胸囲の格差 って？

- ・胸囲の格差は、私が先行・平行開発しております「Shuffle！ ～ぱいろん100人組み合わせ～」(以降 Shuffle!)と連携し、対戦の結果入力→ファイル出力を行うツールです。
- ・データベースに「SQLite」を使用しており、組み合わせの情報や出場者情報を蓄積できるようになっています。なので、別途SQLiteを利用する様々なデータベースツールにて個人成績やコミュ・グループ成績の管理・分析も可能です。
※現在、「格差」には管理・分析の機能はありません。(ver1.1.0より個人戦績を管理できるようになりました。)

2. 画面説明

《画面のスクリーンショット》

①

②

①. 基本情報エリア

連携・登録(更新)する基本情報を入力するエリアです。

基本IDボタン(「新規」と書かれているボタン)を押下すると、登録済みのデータが一覧表示され選択が可能になります。
タイトル・開催日(期間)・備考は各大会等で入力が必要な場合に適宜編集してください。

※タイトルに関して、Shuffle！側のタイトルが空白の場合、連携するとこちらのタイトルが適用されます。

[クリア]ボタンを押下することで基本情報エリアの入力内容が初期化されます。新規作成などの際に押してください。

[登録or更新]を押下することで入力した内容で、新規登録もしくは更新します。

[削除]を押下することで、現在表示しているデータを削除します。

[チケット発行]ボタンを押下することで、現在表示している情報を新規登録(もしくは更新)して、Shuffle！へチケット(基本)を送信します。これで、Shuffle！との連携が準備できたことになります。

※Shuffle！にチケット発行しない「未連携」状態ですので注意してください。

②. 集計表・対戦表エリア

連携により、Shuffle！より送信された抽選結果の一覧または集計表を表示するエリアです。

集計表では、得点・勝ち点・順位 別に集計表の表示およびファイル出力(CSVかExcel形式)が可能です。

対戦表では、* 回戦単位で卓データが一覧表示され、ダブルクリックすることで対戦結果(得点・勝ち点・順位)の入力が可能です。

※全ての項目を入力する必要はありません。大会の方針で、好きな項目の入力をすればいいと思います。

※結果入力画面では対戦者名の変更もできます。(抽選時に間違っていた場合等に編集してください。)

※※間違ってもメンバーマスターには登録されていますので、別途メンテナンス画面で削除等を行ってください。

集計表 対戦表

表示選択: ● 得点 ● 勝ち点 ● 順位 更新

チーム表示 (タグ戦がある場合はONにして下さい)

出力ファイル形式: ● Csv ○ Excel ファイル出力

出場者	1 回戦	2 回戦	3 回戦	4 回戦	5 回戦	合計
前田 拓馬	0	0	0	0	0	0
石川 貴之	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	2900	0	0	0	0	2900
山本 大輔	4200	0	0	0	0	4200
山本 大輔	-2200	0	0	0	0	-2200
山本 大輔	5800	0	0	0	0	5800
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0
山本 大輔	0	0	0	0	0	0

★集計表の表示例

一覧表のヘッダーをクリックすることで、それぞれの昇順もしくは降順で並べ替えができます。

集計表はCSV形式もしくはEXCEL形式でファイル出力が可能です。

集計表 対戦表

開催日 2015年 9月 5日 サタデーテスト

追加 更新 削除

卓追加 卓削除

ID	卓名	メンバー1	メンバー2	メンバー3	メンバー4
1	22 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
2	23 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
3	24 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
4	25 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
5	26 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
6	27 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
7	28 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
8	29 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
9	30 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
10	31 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
11	32 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔
12	33 番卓	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔	山本 大輔

★対戦表の表示例

卓名・対戦メンバー1～4を表示します。それぞれの行(卓情報)をダブルクリックすることで、対戦結果入力画面が表示されます。

☆回戦の追加・更新・削除 および 卓の追加・削除が可能です。

☆卓の詳細(得点等)は、①. 基本情報エリアの右横に表示されます。

※注意: 結果入力をする場所ではありません。

結果入力

基本ID: 0001 回戦番号: 0003 卓ID: 1

卓名: 22 番卓

出場者	得点	勝ち点	順位
1 山本 大輔	0	0	0
2 山本 大輔	0	0	0
3 山本 大輔	0	0	0
4 山本 大輔	0	0	0

備考

更新 キャンセル

★対戦結果入力画面表示例

卓名や出場者などが編集・入力が可能です。得点・勝ち点・順位では、直接入力や↑↓キー・マウスホイールで値設定ができます。

※マウスホイールでの加減算はWindowsで設定されている移動量に依存します。

※得点について、入力された値を100で割り、余りが0でない場合は自動補正(100倍)されます。(ver1.1.0より)

※※ver1.2.0より個人戦績と同じく通常対戦でも対戦結果画像の保存ができます。

メンバー一覧

選択 キャンセル

メンバー名	別 名	コミュグループ
山本 大輔		
山本 大輔		
山本 大輔		
山本 大輔		
山本 大輔		
山本 大輔		

☆出場者の編集について

変更・間違っている場合や、タグ戦の際に固定で入力されている名称の変更時に編集してください。

ダブルクリックすることでメンバー一覧が表示され、そこから選択することも可能です。

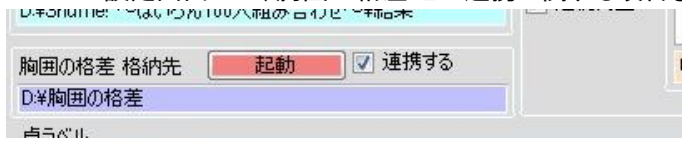
★メンバー一覧表示例

ダブルクリックもしくは[選択]ボタン押下でメンバーを選択できます。

3. 操作の流れ(チケット発行から結果入力まで) ※チケットを発行しない連携もあります。 (8. チケットを発行しないで連携する)を参照願います。

3-1. 事前準備

- ・連携機能を実現するために「Shuffle! のver1.5.0以上」を用意してください。
- ・Shuffle!の設定画面にて、胸囲の格差 との連携に関する項目を設定してください。



★Shuffle! の連携関連項目

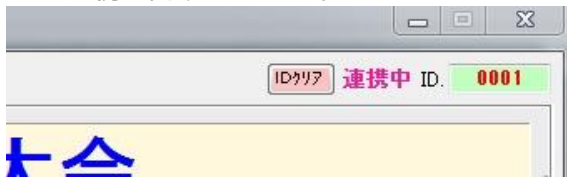
「連携する」をON(チェックを入れる)すれば
連携の準備完了です。

※すばやく胸囲の格差を起動するために格納
先を登録しておくことも可能です。

※※登録しなくても連携は可能です、詳しくは
「連携機能について」を参照願います。


3-2. 連携開始(チケット発行)

- ・画面説明の①**基本情報エリア**にある[チケット発行]を押下することで、新規取得もしくは登録済みの基本IDを胸囲の格差からShuffle! に送信されます。
これで連携が開始されました。



★Shuffle! にて「**連携中**」となればOKです。

3-3. (Shuffle! 側)抽選開始

- ・抽選を行うと、その度に抽選結果が胸囲の格差へ送信されます。
 - ※ルーレット機能がONの場合のみ抽選後に自動で送信されます。
 - OFFの場合は  ボタンを押下することで送信するかどうか選択が可能です。
 - ※※要は、抽選結果画像の作成と同じタイミングで送信すると思ってください。
- ・胸囲の格差は抽選結果を受信する度に「1回戦 2回戦 3回戦……」と回戦を追加して行きます。

3-4. 結果入力

- ・対戦後にCR等で結果報告があると思いますので、その情報を元に画面説明の②にある結果入力画面にて得点・勝ち点順位を入力します。
 - ※大会の方針に則り必要な項目のみ入力すればいいと思います。(今後成績管理や分析に使う場合は全て入力かなあw)
 - ※数値入力について特にチェックはありません(入力可能範囲や単位はあります。)
- ・抽選後(情報送信後)に出場者名に間違いがあったり変更などがある場合は、結果入力画面で変更することも可能です。
 - ※但し間違った名前もメンバーマスターに登録されてしまっているので、あとでメンテナンス画面で削除するなどして下さい。

以上がチケット発行～結果入力までの操作の流れとなります。

上記を略しますと「とりあえずチケット発行すれば連携できる。あとは抽選結果を送って対戦結果を入力すれば集計表は作ってくれるんや～」ということになります。

多人数参加の大会では、卓単位で対戦結果が入力できれば入力者の負担(あせり)が軽減できるのではと考えております。

4. 集計表とファイル出力について

集計表タブを開き、得点・勝ち点・順位を選択(もしくは[更新]ボタン押下)で集計表を表示します。
集計表は基本的に列に回戦毎の点数(順位)と合計、行に個人といった作りになっています。(エクセルの表をイメージ)

このタブの特徴としては、表示している集計表をCSVファイル出力が可能です。
[ファイル出力]ボタンを押下すると、格納先などを設定する画面が表示されます。

また、タッグ戦を想定して「チーム表示」チェックボックスがあり、ON(チェック)することでチーム名列を表示できます。
※タッグ戦ではない場合はONにしても空白の欄が表示されるだけです。

★タッグ戦について幾つかの注意事項があります。後に記載される「タッグ戦について」を参照願います。

5. 連携機能について

胸囲の格差はShuffle! との連携ツールです。(ね?w)

Shuffle! とは、NET FrameWorkの**プロセス間通信**を利用し、**1PC内での相互通信**(ipc通信)を行っております。
※プロセス間通信については各々調べてくださいw 要は両方起動していれば、PC内の共有メモリーを通してデータのやりとり(通信)を行うことができ、ファイルでの受け渡しを行わないので使用者が楽といったところでしょうかw

なので、お互いの所在を知るための格納先フォルダーパスなどを設定する必要がありません。(面倒な設定なくていいのよ)

《Shuffle! ⇄ 胸囲の格差 通信イメージ》

【Shuffle!】



チケット発行

抽選する度に送信

【胸囲の格差】



☆Shuffle! から胸囲の格差へ送信する抽選結果について

- ・抽選結果と共に、タイトルも同時に送信されます。送信されたタイトルは、基本情報のタイトルおよび回戦のサブタイトルに設定されます。(基本情報のタイトルが空白では無い場合は、そちらには設定されません)

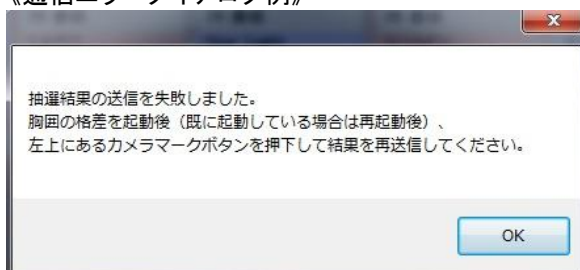
★通信に関する注意事項

- ・両方を起動しないと通信ができないので以下のダイアログが表示されますが、Windowsでの何らかの都合で両方起動していてもごく希に通信が失敗する時があります。

その場合は**受信側を再起動**することで復旧できますので、よく覚えておいて下さい。

※Shuffle! での抽選結果の送信が失敗したらどうすんの? もう1回抽選すんの? について、📷 ボタンを押下すれば現状の抽選結果を再度送信することができますので落ち着いて対応してください。

《通信エラーダイアログ例》



6. タッグ戦について

Shuffle! より「タッグ戦」で抽選結果が送信された場合、以下のように若干処理が変わります。

6-1. 抽選結果はチーム名に設定され、対戦者(出場者)は全て「メンバー1」か「メンバー2」に初期設定されます。

6-2. タッグ戦のデータからメンバーマスターへの名前登録は行われません。

※メンバー1とかメンバー2って名称の名前登録ってどうよ？ってことで登録しないようにしました。

6-3. 対戦結果入力で「チーム名」が表示・編集可能となります。

また、出場者名がメンバー1(または2)になっているので編集したほうがわかりやすいかも知れません。

※但し、メンバーマスターへの登録は行われません。

6-4. 集計表は「チーム表示」をONにしないとメンバー1やメンバー2の行ばかりになって何が何やらってことになりますので注意してね。

【タッグ戦受信直後】

集計表 対戦表							
3	回戦	タッグ戦	開催日	2015年 9月 5日	サウタイトル	テスト 3 タッグ戦	
<div> <div>東風</div> <div>喰無し</div> <div>赤無</div> <div>喰替え無し</div> </div> <div>追加 更新 削除</div>							
ID	卓名	チーム1	T1メンバー1	T1メンバー2	チーム2	T2メンバー1	T2メンバー2
1	22 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
2	23 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
3	24 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
4	25 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
5	26 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
6	27 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
7	28 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
8	29 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
9	30 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
10	31 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
11	32 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
12	33 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
13	34 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
14	35 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2
15	36 番卓	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2	おっぱ●チーム	メンバー1	メンバー2

【対戦結果入力画面】

結果入力

基本ID: 0001

回戦番号: 0003

卓ID: 1

卓名 22 番卓

チーム名

出場者

得点

勝ち点

順位

1

おっぱ●チーム

メンバー1

0

0

0

2

おっぱ●チーム

メンバー2

0

0

0

3

おっぱ●チーム

メンバー1

0

0

0

4

おっぱ●チーム

メンバー2

0

0

0

備考

更新 キャンセル

ver1.2.0より(このあたりに)
個人戦績と同じく対戦結果画像
が表示されるようになりました。

※今後Shuffle! V2を作成する予定で、そちらでチーム管理機能を予定しております。

V2が完成した際は、タッグ戦でも出場者名をメンバーマスターへ自動登録するように仕様を変更いたします。

7. ファイル入出力設定について

設定タブにファイル入出力設定欄があります。

これは、集計表のファイル出力やデータベースのCSVファイル入出力の際に表示するフォルダー選択画面の初期表示基準となる項目です。

各々ファイル置き場のフォルダーパス(フルパス)を設定しておけば使い勝手が良くなると思います。



ver1.1.0より「設定自動保存」機能が実装されています。
「設定自動保存」にチェックを入れておくと、胸囲の格差終了時に自動的に各設定を保存し、鬱陶しかった「保存しますか？」ダイアログを表示しなくなります。

8. チケットを発行しないで連携する。(ver1.1.0より)

Shuffle! ver1.5.5より、胸囲の格差と「連携する」に設定されていてチケットを受け取っていない(未連携)の状態では抽選すると抽選結果csvファイル(ファイル名:ちっぱい_日時.csv)を抽選結果画像と同時に出力するようになりました。この、抽選結果ファイルを読み込む事で通信と同様に抽選結果を生成することができます。

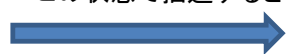
抽選結果を生成するにあたって、以下の注意点ががあります。

- ・基本IDが「新規」の場合は、自動で新しい基本IDを取得し抽選結果表を新規作成します。
- ・基本IDが「新規」以外の場合は、表示されている基本IDで抽選結果表を追加します。

《Shuffle! 未連携の状態》

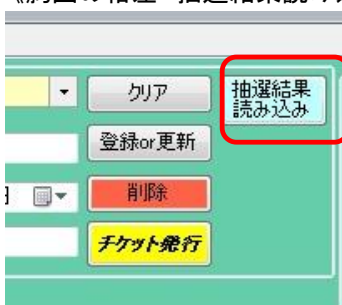


この状態で抽選すると



抽選結果画像ファイル(おっぱい_***.jpg)の他に抽選結果csvファイル(ちっぱい_***.csv)が同時に出力されます。

《胸囲の格差 抽選結果読み込み》



抽選結果読み込みボタンを押下



ファイル選択ダイアログが表示されますので、読み込みたい抽選結果csvファイルを選択します。

★この機能の目的

基本的にShuffle!と胸囲の格差はプロセス間通信によって1PC内でデータのやりとりを実現していますので、本来この機能は不要です。

この機能の目的とするところは「抽選者と集計者の分割」です。

生主が抽選をして出力されたcsvファイルをSkype等で集計者に渡し、集計者が対戦結果や集計結果を生主や掲示板にリターンする。これによって運営の分割軽減する狙いでこの機能があります。

9. 個人戦績について(ver1.1.0より)

ver1.1.0より個人の戦績を記録する機能が実装されました。

対戦日	対戦相手	得点	勝ち点	順位	備考
2015/10/11	しえるっち	23800	-16	3	新規・クリア
2015/10/09	しえるっち	21300	-19	3	東風 同盤卓
2015/10/08	しえるっち	24700	-15	3	東風 同盤卓
2015/10/07	しえるっち	31500	42	1	東風 同盤卓
2015/10/05	しえるっち	56600	67	1	東風 同盤卓
2015/10/01	しえるっち	28200	8	2	東風 同盤卓
2015/09/30	しえるっち	35600	46	1	東風 同盤卓
2015/09/29	しえるっち	43800	54	1	東風 同盤卓
2015/09/29	しえるっち	4400	-46	4	東風 同盤卓
2015/09/28	しえるっち	21300	-19	3	東風 同盤卓
2015/09/28	しえるっち	17900	-22	3	東風 同盤卓
2015/09/28	しえるっち	24500	-16	3	東風 野良
2015/09/27	しえるっち	38300	48	1	東風 野良

■メインタブから「個人戦績」を選択すると
←の画面に切り替わります。

①対戦日や備考、対象者、他のメンバー
得点、勝ち点、順位などが入力できます。
基本的な入力通常対戦での対戦結果
入力画面と同様です。

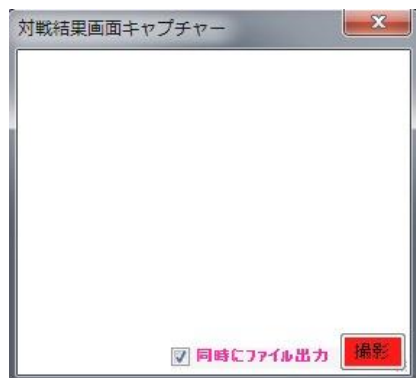
「新規・クリア」ボタンで現在の内容を破棄
して新規入力状態にします。
※対象者は「最後に登録・更新した者」の
名前になります。

「登録or更新」ボタンでデータベースへ記
録します。

「削除」ボタンで③(戦績一覧)で選択して
いるレコードを削除します。

「対戦結果画像」ボタンを押下すると、対戦
結果画面キャプチャーが表示されます。
※画像をダブルクリックすると拡大画面が
表示され、そこからキャプチャーや
ファイル出力が可能です。

「画像クリア」ボタンで表示している対戦
結果画像をクリアします。



※対戦結果画面キャプチャーの枠サイズは対戦結果(Ranking)画面を撮影する
のにちょうどよい(つもり)の大きさで表示されます。

「撮影」ボタンで枠内の画面をキャプチャーして②(結果画像表示エリア)に表示し
ます。 ☆ver1.3.0より「同時にファイル出力」機能が追加されました。
チェックをONして撮影すると指定されているフォルダーへ画像ファイルを
出力します。

②は結果画像表示エリアで、キャプチャーした画面を表示するエリアです。
画像をマウスでダブルクリックすると、少し大きく表示するダイアログがあらわれます。
そのダイアログからでもキャプチャーが可能で、その画像でOKならば「適用」ボタンを押下することで②へ反映されます。
表示している対戦結果画像は①の「登録or更新」ボタン押下で同時にデータベースへ登録もしくは更新を行います。

少し大きく表示するダイアログでは結果画像はドラッグ & ドロップに対応していますので、ドラッグしてエクセル等に画像貼り付け
ができます。

③は戦績一覧で、これまで入力した戦績を表示します。
基本的には日付・回戦の降順(一番新しいものが一番上で表示される)で表示します。
「昇順」「降順」ボタンで並びを変更できます。
↑ ↓ キーやマウスクリックで選択した行が①へ反映されます。

★注意点

①の入力最中に、マウス等で選択行を変更すると、それまで入力した①の内容は破棄され新たに選択された行の内容に
切り替わりますので、登録(更新)するまで③の選択を変更しないようにしましょう。
私も何度か「あ……」ってことやってますw これを防止・軽減する為に対戦前(中)に他メンバーなどを入力したらまず登録
しています。

ver1.5.0より、対戦結果画面キャプチャーでコメントが入力できるようになりました。

個人戦績画面で事前にコメント入力することもできます。

また、対戦結果画像画面でキャプチャーした画像をドラッグ & ドロップで画像ファイルのコピーが可能です(ファイル名はtemp.png)

■画像の保存・ファイル出力について

ver1.3.0より、対戦結果画像のファイル出力先および保存・ファイル出力時の画質が設定できるようになりました。



ファイル出力先は、対戦画面キャプチャーにおける「同時にファイル出力する」場合と拡大画面からの「ファイル出力」ボタン押下時に適用されるフォルダーを設定して下さい。

画質は、**低・中画質の場合JPEG形式**でデータベースへ保存またはファイル出力します。
高画質の場合はPNG形式でデータベース保存またはファイル出力します。

【注意】

低画質でデータベース保存すると**1件あたり大体30KB程**のサイズとなります。

中画質の場合は**約700KB程**、高画質の場合は**1MBを越えて**しまいます。

SQLiteはデータベース自体がかなり大きなファイルサイズとなっても問題ないようですが……、それでも経験上**データベースが無駄に肥大するといいいことがありません。**

なので「ちょっと確認程度」なら低画質でも問題ないと思います。(ただファイル出力すると「嗚呼」って気持ちになります) この件に関しては各自でお試しいただき決定してください。

あと、もう1つ注意があります。

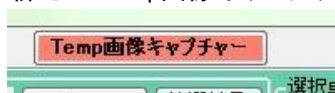
あたりまえですが「**低画質でデータベースに保存した画像を高画質でファイル出力しても画質に変化はありません**」
低画質な分、画像データ圧縮の際にデータの欠落がおこりますからねえ しかたないですね。

10. バージョンアップ情報

ver1.5.5より、こちらで主な内容を記載いたします。

ver1.5.5

1. メンバー登録など手入力のデータをデータベースへ保存する際に、そのままではデータベースに保存できずエラーになってしまう文字について、全角に変換して保存するようにいたしました。
2. メンバー入力欄でEnterキーを押下すると、次のメンバー欄へカーソルを移動するように修正しました。
(Tabキー押下の場合は、従来どおり点数欄へカーソル移動します。)
3. 新たに「Temp画像キャプチャー」を追加しました。



押下することで一時的な画像キャプチャーを行うことができます。
キャプチャーした画像は設定タブで指定している画像系ファイル出力先フォルダーへファイル出力します。

Temp画像キャプチャーの設定(位置やサイズなど)は対戦結果画像キャプチャーの設定に影響を与えません。

最後に

以上になります。
今回も長々と拙い説明で申し訳ございませんでした。と共に最後までご覧いただきありがとうございます。

胸囲の格差を作ろうと思った経緯は、某運営放送を観ておりまして集計に結構労力を割かれていると思いました。
それで、どこに労力が？と考えましたところ、点数の入力ミス特に入力する行(出場者)の間違いが結構あるのかなぁ
と思いました。
それじゃあ、対戦卓毎に入力できれば集計者は楽なのでは？さらに抽選で入力してるのに出場者名をわざわざ再度
集計表に入力するのは何だかイケてないなぁと思い、これらを纏めて良くできればという考えから胸囲の格差を生み出す
きっかけとなりました。

胸囲の格差が目指すところは、対戦結果入力の軽減 それにより放送主が抽選から結果入力＆集計を楽にこなすこと。
です。（胸囲の格差を使うことで集計により手間がかかる……といったことが無いよう努力したいなぁ orz）

なので、本プログラムをご使用いただきバグや「こうしたらいいのに」などのご意見がございましたら遠慮なくご連絡ください。
可能な限り対応させていただきます。（できれば一緒にどうしたら楽になるかお考えいただければもっと幸せですん）

それではShuffle！&胸囲の格差を使用されることで少しでも運営の支援になれることをお祈りいたします。

by しえるっち こと しえるてん(Ciel-10) より。

P. S

胸囲の格差のメインアイコンが今回もできてません。orz 宛てもないです；ω；
だれか「しゃーねーな描いてやるよ」って方がおられましたら是非ご一報ををををを～（切実）