

# SDK Sreies Target Splint

2023/7/30 更新

作成: アーク/Ark

## 0. 開催趣旨

毎日の記録狙いに小さな目標を添えることができる形式を目指しました。  
自分なりのペースで目標到達目指して取り組んでいただければと思います。

連絡先 twitter(X): @arknsur  
Discord: arknsur

## 1. 開催日時

8/1(火)0:00 ~ 8/31(木)23:59 (JST、以下同様)

## 2. 募集カテゴリ

DKC All Stage(※modern) / 101% / Any% / NoMajorGlitches

SDK2 Any% / 102% / TrueEnding

SDK3 Any% / NoBleakSkip / 103% / BeatKrematoa

※他カテゴリで開催希望ありましたらご相談ください。基本的には採用方向で検討します。

## 3. ルール

- 指定期間内に各自、事前に申請した目標時間を目指して記録狙いを行っていただき、提出いただきました記録にてポイントを算出し競います。
- 計測区間およびカテゴリルールはSRCIに準拠するものとします。  
ただし、SDK3 NoBleakSkip は、【BleakSkipを使用しないこと】をAny%のカテゴリルールに追加したものとします。
- 目標タイムは一度設定したら変更できません。
- 再度同じカテゴリにて、目標タイムを変えて応募することは可能です。  
ただし、以前の応募に対して最低1度の記録の提出が必要です。再応募した場合も、過去の応募は結果として残り、削除されません。
- 申請可能な記録は動画で記録されたもののみを認めるものとし、提出時には確認可能な動画(配信アーカイブ等でも可)も同時に提出いただけます。  
原則、配信上でのプレイを推奨します。
- 応募受付完了後の 0:00以降に出発した記録のみを採用します。期間内であれば、何度取り組んでも構いません。
- 一人で複数カテゴリ参加することが可能です。ただし、得点はカテゴリごとに取り扱うものとし、順位付けも別々に行います。
- 得点は下記によって決定します。

参加カテゴリの得点 = (A)ターゲットポイント + (B)リザルトポイント

(A): 各人の設定した目標時間によって決まる得点。短いほど高得点となる。

得点の目安として50点とする既定時間を設定し、この時間を基準として算出する。

(B): 各人の達成した記録と、目標時間の差によって決まる得点。差が小さいほど高得点となり、差が0秒で50点とする。

**目標時間より早い記録を達成した場合でも、0秒扱いとする。**

※得点算出式は下段の補足にて詳細を記載

- 参加申請しても記録を提出しなかった場合、そのカテゴリについては不参加として扱います。

## 4. 日程(予定)

- 応募締切 ~8/25 23:59
- 大会期間 8/1 0:00 ~ 8/31 23:59
- 結果発表 9/2 12:00(予定)

## 5. 補足事項

- 記録は原則各自のタイマーを基準として決定します。
- カテゴリルールを違反した記録を提出した場合、その記録は受理されません。
- 各自の配信は、ゲーム画面とタイマーを隠さない状態にてお願いいたします。
- 終了後、全得点と順位を公開します。
- その他すべての事項について裁定はアークが行います。
- 不明点あればアークまでお問い合わせください。

## 6. 応募方法

**8/25(金) 23:59 までに、twitter(X)やDiscordのDM等で、アークまで下記事項を連絡ください。**

私からの返答をもって応募完了とします。

- 登録名
- 参加カテゴリ
- ターゲットタイム
- 配信場所(申告任意)

## 補足

### 10. 得点計算方法

各人の任意カテゴリの得点 = (A)ターゲットポイント + (B)リザルトポイント

I. (A)ターゲットポイント =  $50 - (A1) / (A2) \times 10$

(A1) =  $(\text{【既定時間】} - \text{【設定目標時間】}) / \text{補正係数}$

・既定時間 および 補正係数は 11. の表に従う。

(A2) = 全参加者全参加カテゴリの(A1)の標準偏差

※参加カテゴリは記録が登録されたもののみを扱い、目標設定のもののみは含まない。

II. (B)リザルトポイント =  $50 - (B1) / (B2) \times 10$

(B1) =  $(\text{【設定目標時間】} - \text{【記録】}) / \text{補正係数}$

・既定時間 および 補正係数は 11. の表に従う。

- ・【記録】が【設定目標時間】より早い場合、本計算値は0として扱う。
- (B2) = 全参加者全参加カテゴリの(B1)の標準偏差
- ※参加カテゴリは記録が登録されたもののみを扱い、目標設定のもののみは含まない。

・すべての計算において時間の単位は秒とし、1秒未満の値は切り捨てる。

11. カテゴリ規定時間および補正係数表

ゲーム	カテゴリ	既定時間	補正係数
DKC	All Stage	32:00	0.53
	101%	46:00	0.77
	Any%	7:45	0.13
	NoMajorGrithes	35:00	0.58
SDK2	Any%	39:00	0.65
	102%	88:00	1.48
	TrueEnding	37:00	0.62
SDK3	Any%	47:00	0.78
	Any% NoBreakSkip	48:00	0.8
	103%	114:00	1.92
	BeatKrematoa	15:40	0.27

12. 得点計算例

シート「Point Example」参照

No.	Category	Spec		correct
		min	s	
1	DKC AllStage	32	0	0.533
2	DKC 101%	46	0	0.767
3	DKC Any%	7	45	0.129
4	DKC NMG	35	0	0.583
5	SDK2 Any%	39	0	0.650
6	SDK2 102%	88	0	1.467
7	SDK2 TrueEnding	37	0	0.617
8	SDK3 Any%	47	0	0.783
9	SDK3 Any% NBS	48	0	0.800
10	DKC3 103%	114	0	1.900
11	SDK3 BeatKrematoa	15	40	0.261

	No.	Category	Target Time		Result Time		POINT		
			min	s	min	s	target	result	SUM
A	8	SDK3 Any%	46	30	47	0	62.91	36.27	99.18
B	8	SDK3 Any%	47	0	46	30	50.00	50.00	100.00
C	8	SDK3 Any%	47	0	47	0	50.00	50.00	100.00
D	8	SDK3 Any%	47	0	47	30	50.00	36.27	86.27
E	8	SDK3 Any%	47	30	47	30	37.09	50.00	87.09
F	8	SDK3 Any%	47	0	48	0	50.00	22.53	72.53
G	1	DKC AllStage	32	30	32	30	31.03	50.00	81.03
H	1	DKC AllStage	32	30	33	0	31.03	29.83	60.86
I	5	SDK2 Any%	39	0	39	0	50.00	50.00	100.00
J	5	SDK2 Any%	39	0	39	30	50.00	33.45	83.45
K	6	SDK2 102%	89	0	90	0	36.21	35.33	71.54