

製品名	記入サンプル DS		
製品コード	NTR-AAAA	提出日	2010年 9月 1日

- ◆ 記入サンプルを参照し、ゲーム内でマイクを使用する場面の詳細を記入して下さい。マイクの使用箇所が3つ以上で、記入欄が足りない場合は、本用紙を必要な分だけ追加で作成し、マイクを使用する全ての場面の情報を記入して下さい。
- ◆ 最初からプレイして5分以内にマイクが使用できない場合、すぐに使用できるところまで進めたセーブデータを提出するようにして下さい。

項目	記入欄
マイクを使用する場面	ゲーム中に存在する村の中ならどこでも。
マイクを使用するまでの手順	確認用セーブデータの場面で入手するリコーダーを、メニュー画面で装備します。装備した状態では、常にマイク入力を受け付けている。
マイクの使い方	息を吹きかける。
マイクの入力によるゲーム内の変化	リコーダーの音が鳴る。各ボタンの組み合わせで色々な音を出し、演奏することができる。
マイク使用中のスピーカーの音量	<input checked="" type="checkbox"/> 無音 <input type="checkbox"/> 有音
振幅分解能	<input checked="" type="checkbox"/> 8bit 符号付き <input type="checkbox"/> 8bit 符号なし <input type="checkbox"/> 12bit 符号付き <input type="checkbox"/> 12bit 符号なし <input type="checkbox"/> 音声認識ライブラリによる自動設定
マイク入力ありと判定する閾値 (分解能が12bitの場合、 閾値は16bit データを記入して下さい) ※注釈も参照	・マイク入力値が閾値(+50)を超えた場合 ・マイク入力値が閾値( )未満の場合
マイクのゲイン設定	<input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> 40 <input checked="" type="checkbox"/> 80 <input type="checkbox"/> 160 <input type="checkbox"/> オプション等でユーザーが変更可能
確認用セーブデータ	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 → ファイル名:(AAAA00_mic.bin).bin
備考	入力値が更に±95以上の範囲を超えると、リコーダーの音が割れます。

項目	記入欄
マイクを使用する場面	バトル中
マイクを使用するまでの手順	バトル中に「呪文を唱える」を選択する。
マイクの使い方	規定の呪文を唱える。
マイクの入力によるゲーム内の変化	呪文を唱えることで、バトルに役立つ様々な効果を発生させることができる。
マイク使用中のスピーカーの音量	<input type="checkbox"/> 無音 <input checked="" type="checkbox"/> 有音
振幅分解能	<input type="checkbox"/> 8bit 符号付き <input type="checkbox"/> 8bit 符号なし <input type="checkbox"/> 12bit 符号付き <input type="checkbox"/> 12bit 符号なし <input checked="" type="checkbox"/> 音声認識ライブラリによる自動設定
マイク入力ありと判定する閾値 (分解能が12bitの場合、 閾値は16bit データを記入して下さい) ※注釈も参照	・マイク入力値が閾値( )を超えた場合 ・マイク入力値が閾値( )未満の場合
マイクのゲイン設定	<input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> 40 <input checked="" type="checkbox"/> 80 <input type="checkbox"/> 160 <input type="checkbox"/> オプション等でユーザーが変更可能
セーブデータ	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 → ファイル名:( )bin
備考	呪文のリストは取り扱い説明書に記載されています。