

DS ロットチェック説明資料

Ver.3.50

目次

改訂履歴.....	3
1 概要.....	5
1.1 確認項目の表について.....	5
1.1.1 ガイドライン番号.....	5
1.1.2 ランク.....	5
1.1.3 ガイドライン項目.....	5
1.1.4 テスト方法.....	5
1.1.5 合否判定方法.....	5
1.1.6 検査対象ソフト.....	6
2 カード/カートリッジ 差し込み口.....	6
2.2 DS カード差し込み口.....	6
2.3 GBA カートリッジ差し込み口.....	7
2.4 DS 振動カートリッジ.....	8
2.5 DS メモリー拡張カートリッジ.....	8
2.6 バックアップメモリー.....	9
3 ランチャー.....	11
3.1 ユーザー情報.....	11
3.2 オプション.....	12
3.3 バナー.....	12
4 入力デバイス.....	13
4.1 ボタン.....	13
4.2 タッチスクリーン.....	13
4.3 マイク.....	14
4.4 本体の開閉.....	15
4.5 その他.....	15
5 パワーマネジメント.....	16
5.2 スリープモード.....	16
5.3 LCD OFF 状態.....	17
5.4 マイク.....	17
5.5 バックライト.....	18
5.6 省電力の推奨.....	18
5.7 本体電源 OFF およびハードウェアリセット.....	18

6 DS ワイヤレス通信.....	20
6.3 DS ワイヤレス通信の ON/OFF	20
6.4 受信強度アイコン.....	20
6.5 DS ワイヤレス通信の受信専用モード.....	21
6.6 その他	21
6.7 ピクトチャットサーチ	24
6.8 すれちがい通信	25
7 その他	25
7.1 メインメモリ.....	25
7.2 権利表示	25
7.3 Licensed by Nintendo ロゴの表示.....	26
7.4 健康と安全について画面	26
7.6 映像手法	26
7.7 ソフトリセット	27
7.8 デモ画面.....	27
7.9 マスターROM.....	28
7.10 用語について.....	28
7.11 中国向けアプリケーションについて	28
8 任天堂タイトル対象.....	28
8.1 マイクテスト.....	28
8.2 アプリケーション起動時の不正品対策用ロゴの表示.....	29
8.3 中国向け任天堂タイトルについて	30

改訂履歴

Ver.	改訂日	改訂内容
3.50	2012/05/24	<p>DS プログラミングガイドライン Ver3.5 のリリースに伴い以下を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「5.5.4 本体に依存しないバックライト OFF の実装」を追加。 <p>下記既存項目を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「5.5.2 バックライトの ON/OFF 自動切り替えについて」の検査対象ソフトを変更。 ・「5.5.3 プレイヤーによるバックライト OFF の禁止」の検査対象ソフトを変更。 ・「6.8.2 すれちがい中継所への対応」のテスト方法と検査対象ソフトを変更。
3.40	2011/07/15	<p>DS プログラミングガイドライン Ver3.4 のリリースに伴い以下を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「7.6.3 フレーム単位での輝度の反復切り替えについて」の合否判定方法を改訂。 <p>下記既存項目を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6.6.9 他社タイトルのゲームソフトとの接続の禁止」のテスト方法と合否判定基準を変更。
3.30	2010/09/03	<p>DS プログラミングガイドライン Ver3.3 のリリースに伴い以下を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全体から NITRO-SDK、およびそれに関わる箇所を削除 <p>下記既存項目を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6.6.19 クローンブートを行う場合の親機専用データの配置」の検査対象ソフトを変更。
3.20	2010/06/03	<p>DS プログラミングガイドライン Ver3.2 のリリースに伴い以下を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「すれ違い通信」を「すれちがい通信」に修正。 ・「2.6.19 本体固有の情報によるセーブデータの利用制限の禁止」を追加。 ・「7.6.3 フレーム単位での輝度の反復切り替えについて」を追加。 <p>下記既存項目を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「2.2.2 DS ゲームカード以外からブートした場合のカード抜け検出処理」の誤記を訂正。 ・「2.5.1 DS メモリー拡張カートリッジ使用の禁止」を追加。 ・「3.2.3 日付/時刻の逆戻りへの対応」の合否判定方法を変更。 ・「5.2.2 スリープモードからアクティブモードへの遷移」の誤記を訂正。 ・「5.7.1 自動的な本体電源 OFF の禁止」の誤記を訂正。 ・「6.5.1 受信専用モードの ON」の誤記を訂正。 ・「7.9.1 マスターROM に使用する NITRO/TWL-SDK バージョン」の誤記を訂正。 ・「7.9.2 マスターROM のコンパイルターゲット」の誤記を訂正。
3.10	2010/01/28	<p>DS プログラミングガイドライン Ver3.1 のリリースに伴い以下を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「2.2.2 DS ゲームカード以外からブートした場合のカード抜け検出処理」をランク変更に伴い追加。 ・「3.3.1 ランチャーでのバナー表示確認」のテスト方法を一部追加。 ・「8.3.1 中国向け任天堂タイトルの販売元表記について」を追加。 <p>下記既存項目を改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6.8.2 すれ違い中継所への対応」 DS DownloadStation に関して追記。 ・「7.7.1 ソフトリセットのボタン定義」 ソフトリセットの有効期間に関する注

		釈を追加。
3.00	2009/11/30	<p>DS プログラミングガイドライン v3.0 に基づき改訂。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「6.8.2 すれ違い中継所への対応」を追加。 ・「7.3.1 アプリケーション起動時の指定ロゴ画像の表示」を追加。 ・「7.3.2 Licensed by Nintendo ロゴ画像の表示方法について」を追加。 ・「7.11.2 OS_InitChina の引数について」を追加 ・「8.2.2 アプリケーション起動時の指定ロゴ画像の表示」を追加。 ・「8.2.3 Licensed by Nintendo ロゴ画像の表示方法について」を追加。 <p>その他、ガイドライン項目名などが大幅に変更されたことに伴い、目次構成、確認項目表、文章表現などを変更。</p>

1 概要

本書は、弊社ロットチェック業務において、その確認項目および確認方法、合否判定基準について記載しています。弊社へのロットチェック提出の際には、本書の内容をご理解の上、該当する確認項目を付録のロットチェックリストを用いて確認し、リストの提出をお願いします。

また、プログラマの方には、出来るだけ早い段階でガイドラインを熟読することをお勧めします。マスター提出にあたっては、本書のチェックリストに従ったチェックをすることにより、スムーズなマスター出しが可能になると思われます。ただし、本資料はガイドラインのすべての項目に対応できていないことに注意し、ガイドラインの内容に遵守した制作を行うよう、お願いします。

なお、この資料の内容は「DS プログラミングガイドライン v3.5」に対応したものになっておりますが、ガイドラインは随時改訂が行われているため、常に最新版をご確認ください。

1.1 確認項目の表について

確認項目の表は、以下のような構成となっています。

1.1.1 ガイドライン番号

「DS プログラミングガイドライン」の項目番号です。

1.1.2 ランク

確認するガイドライン項目の重要度(ランク)となります。

【ランク A】 … 守る必要がある項目

【ランク B】 … 守ることを推奨する項目

1.1.3 ガイドライン項目

「DS プログラミングガイドライン」の項目名です。

1.1.4 テスト方法

テストの手順を記載しています。

①や②などの番号が割り振られている場合は、同じ確認項目でも、実装している機能によってテスト方法、合否判定方法が異なります。同じ番号が割り振られている「合否判定方法」「検査対象ソフト」を参照し、適切なテストを行ってください。

1.1.5 合否判定方法

「テスト方法」に記載した手順を実施することで、どのような動作となれば OK と判定されるか、記載しています。

①や②などの番号が割り振られている場合、同じ番号が割り振られている「テスト方法」に対する合否判定方法となります。

1.1.6 検査対象ソフト

この欄は、そのソフトが、この確認項目の内容をテストする必要があるかどうかを示しています。例えば、検査対象ソフト欄に「通信を使用しているソフトが対象」と記載されていた場合、DS ワイヤレス通信に対応しているソフトはテストを行う必要がありますが、通信機能を実装していないソフトは、この確認項目をテストする必要はありません。①や②などの番号が割り振られている場合は、同じ確認項目内でも、実装している機能によってテスト方法や、合否判定方法が異なる場合があります。その場合は、同じ番号が割り振られている「テスト方法」および「合否判定方法」を参照するようにしてください。

2 カード/カートリッジ 差し込み口

2.2 DS カード差し込み口

ガイドライン番号	2.2.1	ランク	A
ガイドライン項目	DS ゲームカードからブートした場合のカード抜け検出処理		
テスト方法	①本体が開いている状態でカードを抜く。 ②本体が閉じている状態でカードを抜く。 ③DS ワイヤレス通信中にカードを抜く。		
合否判定方法	①HALT 状態になれば OK。 ②電源が OFF になれば OK。※特殊カードの場合は HALT ③DS ワイヤレス通信機能が OFF、LED は常時点灯となり、HALT 状態になれば OK。		
検査対象ソフト	①、②はダウンロードプレイ以外のソフトが対象。 ③はさらに DS ワイヤレス通信機能のあるソフト、またはピクトチャットサーチに対応しているソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.2.2	ランク	A
ガイドライン項目	DS ゲームカード以外からブートした場合のカード抜け検出処理		
テスト方法	ゲーム起動後に DS ゲームカードを活線挿抜き、ゲーム内で DS ゲームカードへアクセスする場面まで進む。		
合否判定方法	DS ゲームカードへアクセスしなければ OK。		
検査対象ソフト	ダウンロードプレイで DS ゲームカード(ヘッダ領域、バックアップ領域)へアクセスするソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.2.3	ランク	A
ガイドライン項目	カードアプリの ROM タイプ設定について		
テスト方法	DS-MRC を使用し、ROM タイプ設定を確認する。		
合否判定方法	ROM タイプ設定が、制作側の意図した設定(マスク ROM 設定、もしくはワンタイム PROM 設定)となっていれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.2.5	ランク	A
ガイドライン項目	ライブラリ使用の厳守について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	弊社提供のライブラリを使用していれば OK。		
検査対象ソフト	DS ゲームカード(バックアップ領域含む)へアクセスするソフトが対象。		

2.3 GBA カートリッジ差し込み口

ガイドライン番号	2.3.1	ランク	A
ガイドライン項目	カートリッジを使用しないゲームでの抜け検出		
テスト方法	任意のカートリッジを差し込んだ状態でゲームを開始し、ゲーム中にカートリッジを抜く。		
合否判定方法	カートリッジを差し込んでいない状態と同様にゲームが進行すれば OK。		
検査対象ソフト	GBA、もしくは DS カートリッジを使用しないソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.3.2	ランク	A
ガイドライン項目	カートリッジを使用するゲームでの抜け検出		
テスト方法	①アクティブモード中に対応カートリッジを抜き、また差し込み直して、プレイを継続する。 ②スリープモード中に対応カートリッジを抜き、本体を開いて差し込み直し、プレイを継続する。 ③スリープモード中に対応カートリッジを抜き、本体を閉じた状態でまた差し込み直し、本体を開いてプレイを継続する。		
合否判定方法	①、②ゲームが停止するか、カートリッジを差し込んでいない状態と同様にゲームが進行すれば OK。 ③例えばカートリッジ間でデータ交換をするなど、特性を利用した仕様になっていなければ OK。		
検査対象ソフト	①～③GBA カートリッジを使用するソフトが対象。 ②～③本体を閉じたときスリープモードになるソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.3.3	ランク	B
ガイドライン項目	スリープ時の同一タイトル GBA カートリッジ交換対策		
テスト方法	スリープモード中に対応カートリッジを抜き、閉じたまま同一タイトルで別個体の対応カートリッジを差した後に本体を開き、プレイを継続する。		
合否判定方法	何も GBA カートリッジ挿し込み口に差し込まれていない状態で、DS 本体を開いたときと同様の動作となれば OK。		
検査対象ソフト	GBA カートリッジを使用し、かつ本体を閉じたときスリープモードになるソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.3.4	ランク	A
ガイドライン項目	GBA カートリッジへのアクセスについて		
テスト方法	非対応の GBA カートリッジを差してゲームを進める。また、実機での検証だけでなく、プログラムのソースから、非対応の GBA カートリッジへアクセスしていないことを確認する。		
合否判定方法	非対応の GBA カートリッジに対し、全領域にわたってアクセスしていなければ OK。		
検査対象ソフト	GBA カートリッジを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.3.5	ランク	A
ガイドライン項目	DS オプションカートリッジへのアクセスについて		
テスト方法	非対応の DS オプションカートリッジを差してゲームを進める。また、実機での検証だけでなく、プログラムのソースから、非対応の DS オプションカートリッジへアクセスしていないことを確認する。		
合否判定方法	非対応の DS オプションカートリッジに対し、全領域にわたってアクセスしていなければ OK。		
検査対象ソフト	DS オプションカートリッジを使用するソフトが対象。		

2.4 DS 振動カートリッジ

ガイドライン番号	2.4.1	ランク	A
ガイドライン項目	振動が必須となる仕様の禁止		
テスト方法	DS 振動カートリッジを差さないでゲームを進める。		
合否判定方法	DS 振動カートリッジがなくても、ゲームを最後まで進めることができれば OK。		
検査対象ソフト	DS 振動カートリッジを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.4.2	ランク	A
ガイドライン項目	DS 振動カートリッジの抜け検出		
テスト方法	DS 振動カートリッジを途中で抜く。		
合否判定方法	ゲームが停止するなどの、ゲームに影響のある処理がなければ OK。		
検査対象ソフト	DS 振動カートリッジを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.4.3	ランク	B
ガイドライン項目	DS 振動機能のオン/オフ切り替えについて		
テスト方法	実際にゲームを進め、振動機能の ON/OFF を切り替える。		
合否判定方法	ON では振動する場合で必ず振動し、OFF の場合、一切振動しなければ OK。		
検査対象ソフト	DS 振動カートリッジを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.4.4	ランク	B
ガイドライン項目	DS 振動カートリッジの連続動作モードの禁止		
テスト方法	振動する箇所までゲームを進める。		
合否判定方法	長時間振動させ続ける状態にならなければ OK。		
検査対象ソフト	DS 振動カートリッジを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.4.5	ランク	A
ガイドライン項目	DS 振動カートリッジの停止について		
テスト方法	①振動中にポーズに入る。 ②振動中にスリープモードに入る。 ③振動中にソフトリセットを行う。		
合否判定方法	振動し続けずに停止すれば OK。		
検査対象ソフト	①DS 振動カートリッジを使用するソフトが対象。 ②DS 振動カートリッジを使用し、かつスリープモードへ遷移するソフトが対象。 ③DS 振動カートリッジを使用し、かつソフトリセットを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.4.6	ランク	A
ガイドライン項目	DS 振動とマイクの併用について		
テスト方法	ゲーム中にマイクを使用する。		
合否判定方法	振動しなければ OK。		
検査対象ソフト	DS 振動カートリッジを使用し、かつマイクを使用するソフトが対象。		

2.5 DS メモリー拡張カートリッジ

ガイドライン番号	2.5.1	ランク	A
ガイドライン項目	DS メモリー拡張カートリッジ使用の禁止		

テスト方法	ソースレベルで確認する。
合否判定方法	DS メモリー拡張カートリッジを使用していなければ OK。
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。

2.6 バックアップメモリ

ガイドライン番号	2.6.1	ランク	A
ガイドライン項目	ライブラリ使用の厳守について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	弊社提供のライブラリを使用していれば OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.3	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップメモリの初期値の利用禁止		
テスト方法	バックアップメモリの値をすべて FFh やその他の値に変えてゲームを開始する。		
合否判定方法	最初のセーブ時まで、ゲームが仕様どおり進むことができれば OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.4	ランク	A
ガイドライン項目	工場出荷状態のバックアップデータに対するエラーメッセージ表示の禁止		
テスト方法	バックアップメモリの値をすべて FFh やその他の値に変えてゲームを開始する。		
合否判定方法	工場出荷状態であるバックアップデータに対し、プレイヤーに誤解を与えるようなエラーメッセージを表示しなければ OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.5	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップメモリの寿命について		
テスト方法	実際にゲームを進め、データの書き換え（セーブ）の回数を数える。		
合否判定方法	過度な消去や書き込みがなければ OK。 ※ガイドラインに目安が記載されています。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.7	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップデータの信頼性について		
テスト方法	バックアップデータの書き換え中に電源を切り、再びゲームを開始する。 バックアップデータのメモリマップを参考に、開発ツールや汎用のバイナリエディタなどを用いて有効と思われるエリア部分を改ざんし、再びゲームを開始する。		
合否判定方法	バックアップデータが破壊されていた場合でも、プログラムが異常動作を起こさなければ OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.9	ランク	B
ガイドライン項目	バックアップデータ破壊時のメッセージ表示について		
テスト方法	「2.6.7」の手順から、さらに破壊されたデータを読み込ませる。		
合否判定方法	バックアップデータが破壊されていた場合エラーメッセージを表示すれば OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.10	ランク	A
ガイドライン項目	破壊されたバックアップデータの破棄		
テスト方法	「2.6.7」と同じ方法でバックアップデータを破壊し、再度ゲームを開始する。		
合否判定方法	バックアップデータが削除されるか、正常なバックアップデータで上書きされれば OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

テスト番号	2.6.11	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップメモリへの書き込み中の表示		
テスト方法	プログラムのソースから、書き込み中の表示部分を確認する。		
合否判定方法	書き込みの間、書き込み中を示す表示があれば OK。 ※書き込みを連続で発生させている場合は、その全体の期間が対象となります。		
検査対象ソフト	データを書き込む期間が 0.5 秒以上要するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.12	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップメモリへの書き込み中のアニメーション表示		
テスト方法	プログラムのソースから、書き込み中の表示部分を確認する。		
合否判定方法	書き込み時間が 5 秒を超えると、画面内のいずれかの場所がアニメーション表示されていれば OK。		
検査対象ソフト	データを書き込む期間が 5 秒以上要するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.15	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップメモリのリードに関する注意		
テスト方法	IS-NITRO-EMULATOR、IS-NITRO-DEBUGGER を使用し、以下の手順で擬似的に接触不良の状態を発生させ、規定のメッセージが表示されるかを確認する。 1. EMULATOR にカードを挿入した状態で DEBUGGER のカードスロット電源を ON にし、プログラムを実行する。 2. バックアップメモリからデータを読み込む直前までゲームを進めたところで、DEBUGGER のカードスロット電源を OFF にしカードを抜く。 3. カードが差さっていない状態で、DEBUGGER のカードスロット電源を ON にし、擬似的に接触不良の状態を発生させる。 4. ゲームを再開し、規定のメッセージが表示されるかを確認する。		
合否判定方法	ガイドラインにあるメッセージが表示され、ゲームが進行しなければ OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.16	ランク	A
ガイドライン項目	DS ゲームカードのバックアップメモリの確認		
テスト方法	IS-NITRO-EMULATOR、IS-NITRO-DEBUGGER を使用し、以下の手順で擬似的に接触不良の状態を発生させ、規定のメッセージが表示されるかを確認する。 1. EMULATOR にカードが差さっていない状態で DEBUGGER のカードスロット電源を ON にし、プログラムを実行する。 2. 実行後すぐに規定のメッセージが表示されるかを確認する。		
合否判定方法	ガイドラインにあるメッセージが表示され、ゲームが進行しなければ OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.17	ランク	B
ガイドライン項目	DS ゲームカードのバックアップメモリのデータ書き換えについて		
テスト方法	実際にゲームを進める。		
合否判定方法	バックアップデータを削除する場面では、確認メッセージが表示される。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.18	ランク	A
ガイドライン項目	GBA カートリッジのバックアップメモリのデータ書き換えについて		
テスト方法	①対応する GBA カートリッジに、バックアップデータを書き換える場面までゲームを進める。 ②書き換え終了後、GBA 本体(または DS の GBA モード)で、書き換えたカートリッジをプレイする。		
合否判定方法	①必ずプレイヤーに対し、確認のメッセージが表示されてから書き換えられる。 ②書き換えられた内容が反映されており、問題なくゲームをすることができる。 以上の項目すべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	GBA カートリッジのバックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	2.6.19	ランク	A
ガイドライン項目	本体固有の情報によるセーブデータの利用制限の禁止		
テスト方法	セーブデータを作成した本体と異なる本体でプレイする。		
合否判定方法	セーブデータが正しく利用できれば OK。		
検査対象ソフト	バックアップメモリを使用するソフトが対象。		

3 ランチャー

3.1 ユーザー情報

ガイドライン番号	3.1.2	ランク	A
ガイドライン項目	ユーザーネームやコメントの利用について		
テスト方法	本体にユーザーネームやコメントを設定してから、ゲームをプレイする。		
合否判定方法	ユーザーネームやコメントを利用した場面で、問題が生じていなければ OK。		
検査対象ソフト	ユーザーネームやコメントを使用するタイトルが対象。		

ガイドライン番号	3.1.3	ランク	B
ガイドライン項目	ユーザーネームやコメントの表示について		
テスト方法	本体に設定するユーザーネームやコメントを、ゲーム側で表示できない文字で登録した状態で、実際にゲームを進める。		
合否判定方法	ユーザーネームやコメントを利用した場面で、文字が空白になっていなかったり、意味合いが異なる文字に変換されていなければ OK。		
検査対象ソフト	ユーザーネームやコメントを使用するが、一部の文字を代替で表示するタイトルが対象。		

3.2 オプション

ガイドライン番号	3.2.2	ランク	A
ガイドライン項目	言語設定について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	language メンバが未定義であっても誤動作しなければ OK。		
検査対象ソフト	本体の言語設定を参照するソフトが対象。		

ガイドライン番号	3.2.3	ランク	A
ガイドライン項目	日付/時刻の逆戻りへの対応		
テスト方法	日付や時刻が逆戻りになるように本体の時計設定を変更する。		
合否判定方法	異常動作などの問題がないよう処理されていれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

3.3 バナー

ガイドライン番号	3.3.1	ランク	A
ガイドライン項目	ランチャーでのバナー表示確認		
テスト方法	DS 本体、TWL 本体のランチャー画面で表示されるバナーを確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・文字が崩れていたり、はみ出したりしてはいない。 ・販売元は、タイトルが計 1 行の場合は 2 行目に、タイトルが計 2 行の場合は 3 行目に表示している。 ・IPL バナーガイドラインにある、使用可能としている文字だけで表示している。 ・任天堂タイトルに関しては、ガイドライン 8.3.1にも従っている。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

ガイドライン番号	3.3.2	ランク	B
ガイドライン項目	各言語でのソフト紹介テキストについて		
テスト方法	本体の言語設定を変更し、バナーを確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム内で対応している言語の場合は、それぞれ対応言語で表示している。 ・ゲーム内で対応していない言語の場合は、対応している言語のいずれかで表示している。 ・どの言語データでも文字が崩れていたり、はみ出したりしてはいない。 ・DS バナーガイドラインにある、使用可能としている文字だけで表示している。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

ガイドライン番号	3.3.3	ランク	A
ガイドライン項目	DS ダウンロードプレイのゲームリスト画面でのバナー表示確認		
テスト方法	3.3.1と同様に、ダウンロードプレイのゲームリスト画面のバナーを確認する。 さらに、親機、子機それぞれ本体言語設定も変更して確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・子機側には、親機のゲーム内の使用言語に対応した言語が表示されている。 ・どの言語データでも文字が崩れていたり、はみ出したりしてはいない。 ・IPL バナーガイドラインにある、使用可能としている文字だけで表示している。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DS ダウンロードプレイ機能のあるソフトが対象。		

4 入力デバイス

4.1 ボタン

ガイドライン番号	4.1.2	ランク	A
ガイドライン項目	十字ボタンの同時押し対策		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	上下、または左右が同時に入力されても暴走などの不具合が発生しなければ OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.1.3	ランク	A
ガイドライン項目	使用しないボタン操作		
テスト方法	ゲーム中、使用しないボタンを任意に押す。		
合否判定方法	何も反応がなく、また不具合が起これずに通常どおりゲームを進めることができれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

4.2 タッチスクリーン

ガイドライン番号	4.2.3	ランク	A
ガイドライン項目	キャリブレーション値の適用		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	キャリブレーションによる補正値を使用していれば OK。		
検査対象ソフト	タッチスクリーンを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.2.4	ランク	B
ガイドライン項目	タッチペン使用の強制の禁止		
テスト方法	実際にゲームを進め、タッチペンを使用する場面を、指先でタッチする。		
合否判定方法	指先を使用し、ゲームを進行させることができれば OK。		
検査対象ソフト	タッチスクリーンを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.2.5	ランク	A
ガイドライン項目	タッチペンの有効範囲		
テスト方法	実際にゲームを進める。		
合否判定方法	タッチペンでは選択できない箇所がなければ OK。		
検査対象ソフト	タッチスクリーンを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.2.8	ランク	A
ガイドライン項目	ライブラリ使用の厳守について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	弊社提供のライブラリを使用していれば OK。		
検査対象ソフト	タッチスクリーンを使用するソフトが対象。		

4.3 マイク

ガイドライン番号	4.3.2	ランク	A
ガイドライン項目	マイク入力あり判定禁止領域について		
テスト方法	プログラムのソースから、マイク入力有無の判定を確認する。		
合否判定方法	ガイドラインの表にある禁止領域の値でマイク入力有無を判定していなければ OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.3.3	ランク	A
ガイドライン項目	入力保証範囲について		
テスト方法	プログラムのソースから、マイク入力の判定を確認する。		
合否判定方法	ガイドラインの表にある入力保証外の値を期待していなければ OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.3.4	ランク	A
ガイドライン項目	スピーカー出力時のマイク誤入力への対処		
テスト方法	プログラムのソースを確認するか、ゲーム内にマイクの感度、もしくはマイク入力の閾値をユーザー側で調整できる機能が実装されていることを確認する。		
合否判定方法	以下の(a)～(c)のうち、どれか一つ以上を満たしていれば OK。 (a)マイク入力受付時に、サウンドマスターボリュームが 50 以下になっている。 (b)ゲーム内にマイクの感度をユーザー側で調整できる機能が実装されている。 (c)マイク入力の閾値をユーザー側で調整できる機能が実装されている。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.3.5	ランク	A
ガイドライン項目	ハウリングの防止		
テスト方法	マイクを使用する。		
合否判定方法	マイクを使用したと同時に、スピーカーからマイク使用時の音声再生されなければ OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.3.6	ランク	B
ガイドライン項目	マイク入力状態のユーザーへのフィードバック		
テスト方法	ゲームを進め、マイクテストモードのような機能でテストを行い、適正なレベルを把握後、ゲーム内でも同等のレベルでマイク入力を行う。		
合否判定方法	問題なくマイクが利用できれば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

4.4 本体の開閉

ガイドライン番号	4.4.1	ランク	A
ガイドライン項目	本体の開閉検出機能		
テスト方法	実際にゲームをプレイし、本体の開閉を行う。 ※本体の X ボタン付近に磁石を近づけると本体を閉じたときと同じ状態となります。 この仕様を利用し、磁石を用いて本体開閉を行っても問題ありません。		
合否判定方法	ガイドラインにあるようなキー入力として使用していなければ OK とする。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

4.5 その他

ガイドライン番号	4.5.1	ランク	A
ガイドライン項目	本体が閉じているときのデバイス入力について		
テスト方法	本体を閉じた状態でデバイス入力を行う。 ※本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。		
合否判定方法	ゲームの進行に不都合が生じなければ OK。		
検査対象ソフト	本体を閉じたときに LCD (またはバックライト) OFF となるソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.5.3	ランク	B
ガイドライン項目	デバイス入力を無視する期間でのアニメーション表示		
テスト方法	実際にゲームを進める。		
合否判定方法	画面内のいずれかにアニメーション表示されていれば OK。		
検査対象ソフト	デバイス入力を 5 秒以上無視するソフトが対象。		

ガイドライン番号	4.5.4	ランク	B
ガイドライン項目	ランチャーからのボタン/タッチスクリーン入力の無効化		
テスト方法	ランチャー画面でゲームを選択→起動する際にボタン・タッチスクリーンを長押しする。		
合否判定方法	ゲーム開始時にその値が反映されていなければ OK。		
検査対象ソフト	タッチスクリーンを使用するソフトが対象。		

5 パワーマネジメント

5.2 スリープモード

ガイドライン番号	5.2.1	ランク	A
ガイドライン項目	アクティブモードからスリープモードへの遷移		
テスト方法	ゲームの各モードを一通りプレイする。 ※本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。		
合否判定方法	本体を閉じたときのみスリープモードへ遷移すれば OK。		
検査対象ソフト	スリープモードへ遷移するソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.2.2	ランク	A
ガイドライン項目	スリープモードからアクティブモードへの遷移		
テスト方法	①スリープモード中にボタンやタッチペンで入力を行う。 ②DS 本体の起動前に、カートリッジ割り込みが発生するカートリッジ(※2)を差しておいてからゲームを起動し、スリープモードへ遷移させる。 ③スリープモードに遷移している本体を開く。 ④RTC アラームが発動する時間をゲーム内のオプションで設定する。設定した時間に到達するまで、本体を閉じた状態にする。 ※1: 本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。 ※2: am3 社様の「アドバンスアダプタ」が該当する。日本国内のみで販売されてるため、入手が困難な場合は、プログラムのソースから PM_GoSleepMode 関数の復帰要因として、PM_TRIGGER_CARTRIDGE を指定していないことを確認する。		
合否判定方法	①、②スリープモードからアクティブモードに遷移しない。(電源ランプの点滅や液晶画面に異常がないこと) ③DS 本体を開いてすぐにゲームを再開することができる。 ④設定した時間に RTC アラームが作動し、本体を閉じた状態でもスリープモードからアクティブモードへ遷移する。またアクティブモード中の動作を終えるまで本体を閉じた状態にした場合、再びスリープモードへ遷移する。 上記それぞれ満たしていれば OK。		
検査対象ソフト	①～③本体を閉じたときスリープモードになるソフトが対象。 ④RTC アラーム機能を利用して、スリープモードからアクティブモードへ遷移する処理が実装されているソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.2.3	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップ時の遷移		
テスト方法	バックアップメモリの書き換え中に本体を閉じ、LED が点滅になったのを確認してから、本体の電源を OFF する。再びゲームを開始し、バックアップデータを確認する。 ※本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。 ※書き込みを連続で発生させている場合は、その全体の期間が対象となります。		
合否判定方法	バックアップデータが破壊されていなければ OK。		
検査対象ソフト	本体を閉じたときにスリープモードとなり、なおかつバックアップメモリを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.2.4	ランク	A
ガイドライン項目	通信時の遷移		
テスト方法	DS ワイヤレス通信中に本体を閉じてスリープモードへ遷移し、その後本体を開きアクティブモードへ復帰する。		
合否判定方法	システムが停止していなければ OK。		
検査対象ソフト	本体を閉じたときにスリープとなり、なおかつ DS ワイヤレス通信、またはピクトチャットサーチに対応しているソフトが対象。		

5.3 LCD OFF 状態

ガイドライン番号	5.3.2	ランク	A
ガイドライン項目	本体を開くことによる LCD OFF 状態からの復帰		
テスト方法	ゲーム中に DS 本体を閉じ、再び開く。 ※1: 本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。		
合否判定方法	本体を開いたとき LCD が OFF から ON になれば OK。		
検査対象ソフト	本体を閉じたとき LCD (またはバックライト) OFF になるソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.3.3	ランク	A
ガイドライン項目	LCD OFF 状態でヘッドフォンから音を出す手順の明記		
テスト方法	取扱説明書を確認する。		
合否判定方法	ガイドラインにあるヘッドフォンから確実に音を出す手順が、取扱説明書に記載されていれば OK。		
検査対象ソフト	LCD OFF 時にヘッドフォンから音を出す仕様を意図的に利用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.3.4	ランク	A
ガイドライン項目	LCD OFF 状態への自動遷移		
テスト方法	オプションの存在を確認後、自動 LCD OFF の時間設定をし、設定時間放置する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・無効/有効を選択するオプションが用意されている。 ・初期設定が無効である。 以上をすべて満たし、時間どおりに LCD が OFF となれば OK。		
検査対象ソフト	自動で LCD OFF になるソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.3.5	ランク	A
ガイドライン項目	LCD OFF 状態からの自動復帰		
テスト方法	LCD OFF へ自動遷移させ、任意のボタンを押す。		
合否判定方法	LCD が ON になれば OK。		
検査対象ソフト	自動で LCD OFF となるソフトが対象。		

5.4 マイク

ガイドライン番号	5.4.1	ランク	A
ガイドライン項目	マイク電源制御を実装する場合の注意		
テスト方法	プログラムのソースから、マイク電源を ON するタイミングを確認する。		
合否判定方法	マイクを使用する場面より 3 秒以上前に、マイクの電源を ON としていれば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用するソフトが対象。		

5.5 バックライト

ガイドライン番号	5.5.2	ランク	A
ガイドライン項目	バックライトの ON/OFF 自動切り替えについて		
テスト方法	ニンテンドーDS にて、IPL のバックライトの設定を ON または OFF にした状態でゲームを進める。		
合否判定方法	ガイドラインにあるケース以外で、バックライトの ON/OFF が自動的に切り換わらなければ OK。		
検査対象ソフト	バックライトの ON/OFF を切り替えるソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.5.3	ランク	A
ガイドライン項目	プレイヤーによるバックライト OFF の禁止		
テスト方法	ゲームの各モードを一通りプレイする。		
合否判定方法	本体を閉じたときを除き、プレイヤーがバックライトを OFF にできないようであれば OK。		
検査対象ソフト	バックライトの ON/OFF を切り替えるソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.5.4	ランク	A
ガイドライン項目	本体に依存しないバックライト OFF の実装		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	PM.SetBackLight 関数でバックライトを OFF にする際に、1ms 以上の間隔を空けて関数を 2 回以上呼び出していれば OK。		
検査対象ソフト	バックライトの ON/OFF を切り替えるソフトが対象。		

5.6 省電力の推奨

ガイドライン番号	5.6.1	ランク	A
ガイドライン項目	本体が閉じられているときの省電力		
テスト方法	ゲームプレイ中、様々な場面で本体を閉じる。 ※本体を閉じる方法は「4.4.1」参照。		
合否判定方法	DS 本体を閉じている期間中、ガイドラインにある 3 つの省電力モードのいずれかに遷移すれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

5.7 本体電源 OFF およびハードウェアリセット

ガイドライン番号	5.7.1	ランク	A
ガイドライン項目	自動的な本体電源 OFF の禁止		
テスト方法	ゲーム内で本体の電源を OFF するコマンドを実行する。		
合否判定方法	プレイヤーへの確認画面が表示され、キャンセルが可能であれば OK。 なお、「6.6.13 DS ダウンロードプレイ終了後の子機の終了処理」に該当する場合はキャンセル可能である必要はありません。		
検査対象ソフト	プログラムで本体電源を OFF するソフトが対象。		

ガイドライン番号	5.7.2	ランク	A
ガイドライン項目	LCD OFF 状態での本体電源 OFF の禁止		
テスト方法	ゲーム内で本体の電源を OFF にするコマンドを実行する。		
合否判定方法	必ず LCD ON 状態で本体電源を OFF にする仕様であれば OK。		
検査対象ソフト	プログラムで本体電源を OFF するソフトが対象。		

6 DS ワイヤレス通信

6.3 DS ワイヤレス通信の ON/OFF

ガイドライン番号	6.3.1	ランク	A
ガイドライン項目	ゲーム起動直後の状態		
テスト方法	TWL 以外の DS 本体でゲームを起動させる。		
合否判定方法	電源ランプが変速点滅になっていなければ OK。		
検査対象ソフト	通信を使用する、またはピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.3.2	ランク	A
ガイドライン項目	DS ワイヤレス通信の ON		
テスト方法	・DS ワイヤレス通信を ON にする。 ・DS ワイヤレス通信を ON にして、通信エラーが発生したり、通信を使用する場面から抜けていったん通信を OFF にして、改めて DS ワイヤレス通信を ON とする。		
合否判定方法	以下の方法で、プレイヤーが DS ワイヤレス通信を明示的に選択したときのみ、通信を ON にしてください。 ・メッセージによる確認 ・アイコンによる確認 ※テスト方法の后者のように、何かしらの理由でいったん通信 OFF とした後、再度通信 ON とする場合もプレイヤーへの確認が必要です。		
検査対象ソフト	通信を使用する、またはピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.3.3	ランク	A
ガイドライン項目	DS ワイヤレス通信を ON にする際のアイコン表示		
テスト方法	DS ワイヤレス通信を開始するためのメニューを選択する。		
合否判定方法	弊社提供のアイコンが正しく表示されていれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用する、またはピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

6.4 受信強度アイコン

ガイドライン番号	6.4.1	ランク	A
ガイドライン項目	受信強度アイコンの表示		
テスト方法	DS ワイヤレス通信を行い、お互いの通信距離を、近距離から無線電波の届かない範囲まで移動する。		
合否判定方法	受信強度によって適したアイコンが表示されていれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.4.2	ランク	A
ガイドライン項目	受信強度アイコンの改変の禁止		
テスト方法	受信強度アイコンを確認する。		
合否判定方法	改変されていない、またはガイドラインにある程度の範囲の改変ならば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

6.5 DS ワイヤレス通信の受信専用モード

ガイドライン番号	6.5.1	ランク	A
ガイドライン項目	受信専用モードの ON		
テスト方法	受信専用モードを ON にして、データを受信して受信専用モードを OFF にするところまでプレイする。		
合否判定方法	<p>①プレイヤーへの確認無しで受信専用モードを ON にする場合 受信専用モードを ON にしている期間中以下を満たしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電源ランプが点滅していない。 ・受信強度アイコンを表示していない。 ・ワイヤレス通信中であることを示す画面表示がない(例:データを受信中です。相手との通信が切れました。など)。 <p>②プレイヤーへの確認後に受信専用モードを使用する場合 通常の DS ワイヤレス通信と同様に以下に従っている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6.3.2、6.3.3 ・6.4.1 <p>①と②、それぞれの仕様に求められる項目すべてを満たせば OK。</p>		
検査対象ソフト	<p>①プレイヤーへの確認無しで受信専用モードを使用するソフトが対象。</p> <p>②プレイヤーへの確認後に受信専用モードを使用するソフトが対象。</p>		

6.6 その他

ガイドライン番号	6.6.1	ランク	A
ガイドライン項目	ライブラリ使用の厳守について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	弊社提供のライブラリを使用していれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.2	ランク	A
ガイドライン項目	MAC アドレスの利用について		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	各本体の識別のみで使用していれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.3	ランク	A
ガイドライン項目	リンク切れ時のメッセージ表示		
テスト方法	通信中、親機の DS ワイヤレス通信を OFF にしたり、逆に子機の DS ワイヤレス通信を OFF にする。		
合否判定方法	DS ワイヤレス通信を OFF にした本体の相手に、可能な限り早いタイミングでリンク切れのメッセージが表示されれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.7	ランク	A
ガイドライン項目	使用する GGID について		
テスト方法	SDK に含まれている WMTTestTool を使用し、使用されている GGID を確認する。		
合否判定方法	弊社が設定した GGID を使用していれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.8	ランク	A
ガイドライン項目	使用する TGID について		
テスト方法	1.DS ワイヤレス通信の親機となる 2.WMTestTool を使用して、親機の TGID を確認する 3.いったん DS ワイヤレス通信を OFF とした後、再び DS ワイヤレス通信の親機となる。電源を切断→起動させて再び DS ワイヤレス通信の親機となるパターンもテストする。 4.WMTestTool を使用して、親機の TGID を確認する。		
合否判定方法	TGID が 2 と 4 で、異なる値となっていれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.9	ランク	A
ガイドライン項目	他社タイトルのゲームソフトとの接続の禁止		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	他社のタイトルと通信するような処理を行っていなければ OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.10	ランク	A
ガイドライン項目	リマスターバージョンが異なる同一ゲームソフトとの接続		
テスト方法	リマスターバージョンの異なる同一ゲームで通信を行う。		
合否判定方法	同一のバージョンと接続ができれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用し、なおかつリマスターバージョンが繰り上げされたソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.11	ランク	A
ガイドライン項目	対応台数以上の子機が接続しようとした際の処理		
テスト方法	対応台数 + 1 台で DS ワイヤレス通信を行う。		
合否判定方法	あぶれた子機に対し、接続が失敗したことを伝えることができれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.12	ランク	A
ガイドライン項目	DS ダウンロードプレイ時のカードへのアクセス		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	・自社製品以外の DS ゲームカードにアクセスしていない。 ・自社製品の DS ゲームカードにアクセスする場合は、バックアップメモリにのみアクセスしている。 ・アクセス後の DS ゲームカードも不具合なくプレイできる。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DS ダウンロードプレイ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.13	ランク	B
ガイドライン項目	DS ダウンロードプレイ終了後の子機の終了処理について		
テスト方法	DS ダウンロードプレイを終了する。		
合否判定方法	正常に終了し、プレイヤーに肯定を得てから電源を OFF にしていれば OK。		
検査対象ソフト	DS ダウンロードプレイ終了後に、単独の処理を行わないソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.14	ランク	A
ガイドライン項目	使用可能な無線チャンネル		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	WM_GetAllowedChannel 関数で返されたチャンネルのいずれかを使用していれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.15	ランク	A
ガイドライン項目	使用する無線チャンネルの常時固定化の禁止		
テスト方法	WMTesTool で使用しているチャンネルを監視しながら、DS ワイヤレス通信を複数回行う。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・特定のチャンネルのみ使用する、あるいは特定のチャンネルを使用しない、などがない。 ・DS ワイヤレス通信が成功する。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.16	ランク	B
ガイドライン項目	親機動作開始前の無線状態チェック		
テスト方法	1. 使用可能なチャンネルのうち、任意のチャンネル以外を WMTesTool でノイズを発生させる(例えば 1、7、13 チャンネルが使用可能であれば、7、13 にノイズを発生させる)。 2. 上記 1 を維持したまま、他の本体で DS ワイヤレス通信を開始する。 3. さらに別の本体で WMTesTool を動作させ、上記 2 の DS ワイヤレス通信で使用しているチャンネルをチェックする。 4. 上記 1 に戻り、別のチャンネルでも同様に確認する。		
合否判定方法	常に、テスト方法の 1 でノイズを発生させていないチャンネルが使用されていれば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.17	ランク	B
ガイドライン項目	親機情報の更新表示		
テスト方法	<ul style="list-style-type: none"> ・子機が親機のリスト画面を表示しているときに、親機の数を増減させる。 ・子機が親機のリスト画面を表示しているときに、うち親機の 1 台で子機の受け付けを終了させる。 		
合否判定方法	子機のリスト画面で親機情報が更新すれば OK。		
検査対象ソフト	DS ワイヤレスプレイで親機のリスト画面を表示するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.18	ランク	A
ガイドライン項目	プログラムのダウンロード		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ワイヤレス経由でプログラムをダウンロードし、実行することは禁止。 ・オーバーレイに限っては、ガイドラインにある条件を満たせば利用可能。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	通信を使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.19	ランク	A
ガイドライン項目	クローンブートを行う場合の親機専用データの配置		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	カードの 0x5000～0x6FFF に配置されたプログラムデータは親機で必ず使用され、さらに子機では使用されなければ OK。		
検査対象ソフト	クローンブートを使用するソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.6.20	ランク	B
ガイドライン項目	DS ステーションなどによるデータ配信の対応に関する告知の禁止		
テスト方法	ゲームで DS ワイヤレス通信を利用するモードの動作を調べる。		
合否判定方法	DS ステーションによるデータ配信に対応していることを、ユーザーが認知するようになっていなければ OK。		
検査対象ソフト	DS ステーションなどによるデータ配信に対応するソフトが対象。		

6.7 ピクトチャットサーチ

ガイドライン番号	6.7.1	ランク	A
ガイドライン項目	ピクトチャットサーチの開始		
テスト方法	実際にゲームを進め、「ピクトチャットを探す」ことを選択できるところまで進める。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・プレイヤーが、「ピクトチャットを探す」ことを選択した場合のみ、ピクトチャットサーチを行う。 ・機能を ON にするメニューを選択する前に、DS ワイヤレスアイコンの表示、もしくはプレイヤーへ確認のメッセージを表示している。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	ピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.7.2	ランク	A
ガイドライン項目	チャットアイコンの表示		
テスト方法	ピクトチャットサーチを ON にして、付近でピクトチャットを行う。		
合否判定方法	弊社から提供しているチャットアイコンが表示されれば OK。		
検査対象ソフト	ピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.7.3	ランク	A
ガイドライン項目	チャットアイコンの改変		
テスト方法	ピクトチャットサーチを ON にして、付近でピクトチャットを行う。		
合否判定方法	弊社から提供しているチャットアイコンが改変されていなければ OK。		
検査対象ソフト	ピクトチャットサーチ機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.7.4	ランク	A
ガイドライン項目	チャットサウンドの再生		
テスト方法	ピクトチャットサーチを ON にして、付近でピクトチャットを行う。		
合否判定方法	弊社指定のサウンドが使用されていれば OK。		
検査対象ソフト	ピクトチャットサーチ機能があり、かつチャットアイコンに効果音のあるソフトが対象。		

6.8 すれちがい通信

ガイドライン番号	6.8.1	ランク	B
ガイドライン項目	すれちがい通信時の自動セーブ		
テスト方法	すれちがい通信モードに入る。		
合否判定方法	モードに入る際、ガイドラインにあるようなメッセージが表示されれば OK。		
検査対象ソフト	すれちがい通信で自動セーブ機能を実装しているソフトが対象。		

ガイドライン番号	6.8.2	ランク	A
ガイドライン項目	すれちがい中継所への対応		
テスト方法	①RelayStation.srl を使用し、新規登録後に再度すれちがい通信を行い、新規登録時に送信したデータを再受信する。 ②ソースレベルで交換するデータを確認する。 ③RelayStation.srl を使用し、新規登録を行う。 ※RelayStation.srl は、TwlSDK5.3 以降のパッケージに含まれます。		
合否判定方法	①、③は問題なく動作すれば OK。 ②は、データの内容が失っても構わないものであれば OK。		
検査対象ソフト	北米向け、欧州向けを除いた WXC ライブラリですれちがい通信を行うソフトが対象。		

7 その他

7.1 メインメモリ

ガイドライン番号	7.1.1	ランク	A
ガイドライン項目	メインメモリの初期化		
テスト方法	ソースレベルで確認する。		
合否判定方法	ゲーム起動時に、初期化されていないメインメモリに特定の初期値が入っているとして使用していなければ OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.2 権利表示

ガイドライン番号	7.2.1	ランク	A
ガイドライン項目	権利表示の準拠		
テスト方法	各ライブラリツールの説明を参照する。		
合否判定方法	指定の方法で権利表示を行っていれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.3 Licensed by Nintendo ロゴの表示

ガイドライン番号	7.3.1	ランク	A
ガイドライン項目	アプリケーション起動時の指定ロゴ画像の表示		
テスト方法	ゲームを起動し、オープニングからタイトル画面までなどの、ゲームを開始させる前までの画面を確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開始前までに Licensed by Nintendo ロゴが表示されている。 ・指定ロゴ画像が一切の改変なく使用されている。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DSi ウェアおよびダウンロードプレイ以外のソフトが対象。		

ガイドライン番号	7.3.2	ランク	A
ガイドライン項目	Licensed by Nintendo ロゴ画像の表示方法について		
テスト方法	ゲームを起動し、オープニングからタイトル画面までなどの、ゲームを開始させる前までの画面を確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・フェードイン・フェードアウト以外のアニメーション演出を使用していない。 ・サウンド演出を行っていない。 ・無操作の場合、1 秒間以上 指定ロゴを静止表示している。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DSi ウェアおよびダウンロードプレイ以外のソフトが対象。		

7.4 健康と安全について画面

ガイドライン番号	7.4.1	ランク	A
ガイドライン項目	アプリケーションからの健康と安全について画面の表示禁止		
テスト方法	ゲームの各モードを一通りプレイする。		
合否判定方法	ゲームプレイ中に、「健康と安全について」の内容で触れている警告画面がなければ OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.6 映像手法

ガイドライン番号	7.6.2	ランク	A
ガイドライン項目	キャプチャ画像の表示について		
テスト方法	プログラムのソースから、画像表示部分を確認する。		
合否判定方法	常にキャプチャ画像を表示していれば OK。		
検査対象ソフト	キャプチャ画像を表示するソフトが対象。		

ガイドライン番号	7.6.3	ランク	A
ガイドライン項目	フレーム単位での輝度の反復切り替えについて		
テスト方法	プログラムのソースから、画像表示部分を確認する。		
合否判定方法	1 フレームごとに、輝度差のおおきな(R、G、B のすべての要素で 32 以上の違いがある)2 つの色で反復切り替え表示していなければ OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.7 ソフトリセット

ガイドライン番号	7.7.1	ランク	A
ガイドライン項目	ソフトリセットのボタン定義		
テスト方法	①ゲーム中に START、SELECT、L、R ボタンの組み合わせを同時に押す。 ②上記①以外のボタンの組み合わせを押す。		
合否判定方法	①ソフトリセットが行われる。 ※ゲーム中、常にソフトリセットが有効である必要はありません。 ②ソフトリセットが行われない、また暴走などの不具合が生じない。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	ソフトリセット機能のあるソフトが対象。		

ガイドライン番号	7.7.2	ランク	A
ガイドライン項目	バックアップ時および通信時のリセット		
テスト方法	①バックアップメモリ書き込み中にソフトリセットを行う。 ②通信中にソフトリセットを、親機、子機それぞれで行う。DS 本体が親機の場合、SDK に含まれている WMTTestTool を使用し、DS ワイヤレス通信が ON になっていない(GGID などが検知されない)ことを確認する。		
合否判定方法	①バックアップデータが破壊されていない。 ②通信相手にリンク切れなどのメッセージ表示がされており、以下を満たしている。 ・親機、子機ともに LED が変速点滅になっていない。 ・WMTTestTool で確認し、DS ワイヤレス通信が ON になっていない。 上記それぞれ満たされていれば OK。 ※書き込みを連続で発生させている場合は、その全体の期間が対象となります。		
検査対象ソフト	①ソフトリセットに対応し、なおかつバックアップメモリを使用しているソフトが対象。 ②ソフトリセットに対応し、なおかつ通信を使用しているソフトが対象。		

ガイドライン番号	7.7.3	ランク	A
ガイドライン項目	DS ダウンロードプレイ子機でのリセット禁止		
テスト方法	DS ダウンロードプレイの子機で、ソフトリセットを行う。		
合否判定方法	ゲームが停止するなど、暴走せずにゲームが進行すれば OK。		
検査対象ソフト	ソフトリセット機能があり、なおかつ DS ダウンロードプレイ機能のあるソフトが対象。		

7.8 デモ画面

ガイドライン番号	7.8.1	ランク	A
ガイドライン項目	デモ画面のループ処理		
テスト方法	デモ画面を 24 時間放置しておく。		
合否判定方法	24 時間放置後、ゲームを通常どおりすることができれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.9 マスターROM

ガイドライン番号	7.9.1	ランク	A
ガイドライン項目	マスターROM に使用する TWL-SDK バージョン		
テスト方法	マスターROM 提出確認書の項目、および DS-MRC で確認する。		
合否判定方法	弊社窓口より別途アナウンスされているバージョン以降を使用していれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

ガイドライン番号	7.9.2	ランク	A
ガイドライン項目	マスターROM のコンパイルターゲット		
テスト方法	マスターROM を DS-MRC で確認する。		
合否判定方法	FINALROM オプションでビルドされていれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.10 用語について

ガイドライン番号	7.10.1	ランク	A
ガイドライン項目	名称の統一について		
テスト方法	取扱説明書、ゲーム内容を最新版の用語集と照らし合わせる。		
合否判定方法	『ニンテンドーDS 用語集』『ニンテンドーDSi 用語集』に従っていれば OK。 なお、スペースやデザインの都合上、イメージを使用する場合は実際の形状に似ていれば OK。		
検査対象ソフト	すべてのソフトが対象。		

7.11 中国向けアプリケーションについて

ガイドライン番号	7.11.2	ランク	A
ガイドライン項目	OS_InitChina の引数について		
テスト方法	ゲームを起動させ放置する。		
合否判定方法	・正しい ISBN コードが表示されている。 ・ボタンなどの入力がない場合、健康上の注意画面の次へ移行する。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	中国向けアプリケーションで ISBN の表示が必要なソフトが対象。		

8 任天堂タイトル対象

8.1 マイクテスト

ガイドライン番号	8.1.1	ランク	A
ガイドライン項目	マイクテスト機能の実装		
テスト方法	マイクテストモードの有無を確認する。		
合否判定方法	マイクテストモードがあれば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用し、かつ任天堂から発売されるソフトが対象。 ただし、TWL 専用ソフトは対象外。		

ガイドライン番号	8.1.2	ランク	A
ガイドライン項目	マイクテストへの遷移		
テスト方法	マイクテストモードへ入る。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・タイトル画面から数階層以内で遷移できる。 ・ショートカット機能が用意してある。 どちらかを満たせば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用し、かつ任天堂から発売されるソフトが対象。		

ガイドライン番号	8.1.3	ランク	A
ガイドライン項目	マイクテスト画面でのメッセージ表示		
テスト方法	マイクテストを行う。		
合否判定方法	ガイドラインにあるようなメッセージが表示されれば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用し、かつ任天堂から発売されるソフトが対象。		

ガイドライン番号	8.1.4	ランク	A
ガイドライン項目	マイクの入力レベル確認		
テスト方法	マイクテストを行う。		
合否判定方法	入力レベルが 5 段階で確認できれば OK。		
検査対象ソフト	マイクを使用し、かつ任天堂から発売されるソフトが対象。		

8.2 アプリケーション起動時の不正品対策用ロゴの表示

ガイドライン番号	8.2.2	ランク	A
ガイドライン項目	アプリケーション起動時の適切な指定ロゴ画像の表示		
テスト方法	ゲームを起動し、オープニングからタイトル画面までなどの、ゲームを開始させる前までの画面を確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開始前までに適切な指定ロゴが表示されている。 ・指定ロゴ画像が一切の改変なく使用されている。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DSi ウェアおよびダウンロードプレイ以外のソフトが対象。		

ガイドライン番号	8.2.3	ランク	A
ガイドライン項目	指定ロゴ画像の表示方法について		
テスト方法	ゲームを起動し、オープニングからタイトル画面までなどの、ゲームを開始させる前までの画面を確認する。		
合否判定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・フェードイン・フェードアウト以外のアニメーション演出を使用していない。 ・サウンド演出を行っていない。 ・無操作の場合、1 秒間以上 指定ロゴを静止表示している。 以上をすべて満たせば OK。		
検査対象ソフト	DSi ウェアおよびダウンロードプレイ以外のソフトが対象。		

8.3 中国向け任天堂タイトルについて

ガイドライン番号	8.3.1	ランク	A
ガイドライン項目	中国向け任天堂タイトルの販売元表記について		
テスト方法	バナー、ゲーム中などの販売元表記を確認する。		
合否判定方法	“Nintendo/iQue”となっていれば OK		
検査対象ソフト	任天堂から発売される中国向けソフトが対象。		