

# ニンテンドーDS マスターROM 提出手順書

Ver. 2.20-0

任天堂株式会社発行

このドキュメントの内容は、機密情報であるため、厳重な取り扱い、管理を行ってください。

## 目次

1	はじめに	10
1.1	必要な提出物	10
1.1.1	マスターROM	10
1.1.2	ニンテンドーDS マスターROM 提出確認書	10
1.2	使用する機能に応じた提出物	10
1.2.1	バックアップデータのメモリマップ	10
1.2.2	DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート	11
1.2.3	DS ダウンロードプレイ対応チェックシート	11
1.2.4	DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート	11
1.2.5	受信専用モード対応チェックシート	11
1.2.6	Wii 対応チェックシート	11
1.2.7	マイク対応チェックシート	11
1.2.8	GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート	12
1.2.9	非対応フォント一覧表	12
1.3	参考資料となる提出物	12
1.3.1	取扱説明書	12
1.3.2	変更履歴	12
1.4	提出先	12
2	用語の説明	13
2.1	16 進表記	13
2.2	ROM バージョン	13
2.2.1	リマスターバージョン	13
2.2.2	提出バージョン	13
2.2.3	表示例	13
2.3	ROM 内登録データ	13
2.3.1	ソフトタイトル (000h~00Bh: 12 バイト)	14
2.3.2	イニシャルコード (00Ch~00Fh: 4 バイト)	14
2.3.3	メーカーコード (010h~011h: 2 バイト)	15
2.3.4	本体コード (012h: 1 バイト)	15
2.3.5	デバイスタイプ (013h: 1 バイト)	15
2.3.6	デバイス容量 (014h: 1 バイト)	15
2.3.7	リマスターバージョン (01Eh: 1 バイト)	16
2.4	システムコールライブラリ	16
2.5	IPL	16
2.6	CRC	16
2.7	GGID	16
2.8	電子署名	17
2.9	DS MRC	17
3	提出ファイルをメディアに格納する際の注意点	18
3.1	媒体	18

3.2	データ形式	18
3.3	ファイル名	18
3.4	ラベル	18
4	マスターROM 提出確認書の記入方法	20
4.1	製品名	20
4.2	製品コード	20
4.3	ゲーム内の使用言語	20
4.4	IPL の言語設定	20
4.5	提出日・方法	20
4.6	発売予定日	20
4.7	用途	20
4.7.1	一般販売	20
4.7.2	試遊台用	20
4.7.3	データ配信用	21
4.7.4	その他	21
4.8	担当者①、担当者②	21
4.9	提出ファイル情報	21
4.9.1	リマスターバージョン	21
4.9.2	提出バージョン	21
4.9.3	ROM タイプ設定	21
4.9.4	ROM 容量(デバイス容量)	21
4.9.5	バックアップメモリ	22
4.9.6	SDK バージョン	22
4.9.7	提出ファイル名	22
4.9.8	CRC	22
4.10	使用ライセンス	22
4.11	ROM 内登録データ	23
4.12	IPL 画面でのバナー表示	23
4.13	プログラム仕様	23
4.13.1	DS ワイヤレスプレイ対応	23
4.13.2	DS ダウンロードプレイ対応	23
4.13.3	受信専用モード対応	23
4.13.4	Wii 対応	23
4.13.5	マイク対応	23
4.13.6	GBA カートリッジ対応/DS カートリッジ対応	23
4.13.7	Wi-Fi コネクション対応	24
4.13.8	タッチスクリーン対応	24
4.13.9	時計機能	24
4.13.10	ソフトリセット機能	24
4.13.11	ピクトチャットサーチ	24
4.13.12	自動 LCD OFF	24
4.13.13	自動バックライト OFF	24
4.13.14	スリープモード対応	24

4.13.14.1	本体が閉じられてもスリープモードへ遷移しない場合	24
4.13.14.2	スリープの復帰条件に RTC アラームを使用	25
4.13.15	IPL のユーザーネーム・コメントの利用	25
4.13.15.1	IPL で設定可能なフォントの表示	25
5	DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート	26
5.1	通信の概要	26
5.2	通信を行う場面	26
5.3	上記場面に到達するまでの手順	26
5.4	使用する GGID	26
5.5	同時に通信できる台数	26
5.6	通信相手	26
5.6.1	同じゲーム	26
5.6.2	別の仕向地のゲーム	27
5.6.3	その他のゲーム	27
5.7	無線チャンネルの選択方法	27
5.8	確認用セーブデータ	27
5.9	備考	27
6	DS ダウンロードプレイ対応チェックシート	28
6.1	通信の概要	28
6.2	同時接続台数	28
6.3	ダウンロード中	28
6.3.1	使用する GGID	28
6.4	ダウンロードプレイ子機と親機の再接続	28
6.4.1	使用する GGID	28
6.5	ダウンロードプレイ子機だけで単独プレイ	28
6.6	ダウンロードプレイ子機同士だけで通信	29
6.6.1	使用する GGID	29
6.6.2	同時接続台数	29
6.7	ダウンロードプレイ子機から DS カードへのアクセス	29
6.8	ダウンロードプレイ子機から GBA/DS カートリッジへのアクセス	29
6.9	無線チャンネルの選択方法	29
6.10	確認用セーブデータ	29
6.11	備考	29
7	DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート	30
7.1	「1. ダウンロードプレイのバナー情報」	30
7.1.1	使用言語	30
7.1.2	タイトル名テキスト	30
7.1.3	ソフト説明文テキスト	30
7.2	「2. 備考」	30

8	受信専用モード対応チェックシート	31
8.1	データ送信側の GGID	31
8.2	データを送信するタイトル	31
8.3	同時に受信できる台数	31
8.4	受信を開始する場面	31
8.5	受信を終了する場面	31
8.6	プレイヤーへの同意	31
8.7	受信するデータの概要	31
8.8	データを受信したと確認できる方法	31
8.9	確認用セーブデータ	32
8.10	備考	32
9	Wii 対応チェックシート	33
9.1	通信の概要	33
9.2	通信を行う場面	33
9.3	上記場面に到達するまでの手順	33
9.4	使用する GGID	33
9.5	同時に通信できる台数	33
9.6	通信相手	33
9.7	確認用セーブデータ	33
9.8	備考	34
10	マイク対応チェックシート	35
10.1	マイクを使用する場面	35
10.2	マイクを使用するまでの手順	35
10.3	マイクの使い方	35
10.4	マイクの入力によるゲーム内の変化	35
10.5	マイク使用中のスピーカーの音量	35
10.6	振幅分解能	35
10.7	マイク入力ありと判定する閾値	35
10.8	マイクのゲイン設定	36
10.9	確認用セーブデータ	36
10.10	備考	36
11	GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート	37
11.1	GBA カートリッジ対応	37
11.1.1	アクセス対象の GBA カートリッジ	37
11.1.2	GBA カートリッジへのアクセスを行う場面	37
11.1.3	上記場面に到達するまでの手順	37
11.1.4	GBA カートリッジへのアクセスによってゲーム内で変化する内容	37
11.1.5	アクセス範囲	37
11.1.6	確認用セーブデータ	37

11.1.7	備考 .....	37
11.2	DS カートリッジ対応 .....	37
11.2.1	アクセス対象の DS カートリッジ .....	37
11.2.2	DS カートリッジへのアクセスを行う場面 .....	38
11.2.3	上記場面に到達するまでの手順 .....	38
11.2.4	DS カートリッジの機能 .....	38
11.2.5	確認用セーブデータ .....	38
11.2.6	備考 .....	38

## 改訂履歴

版	改訂日	改訂内容	担当者
2.20-0	2010-09-22	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「<a href="#">1.1.2 ニンテンドーDSマスターROM提出確認書</a>」、「<a href="#">1.2.7 マイク対応チェックシート</a>」のバージョンを更新。</li> <li>・「1.1 提出物」から「ニンテンドーDS各種ロットチェックリスト」、「ロットチェックリスト」を削除。</li> <li>・「1.1 提出物」を3つに分割し、「<a href="#">1.1 必要な提出物</a>」、「<a href="#">1.2 使用する機能に応じた提出物</a>」、「<a href="#">1.3 参考資料となる提出物</a>」を追加。</li> <li>・「<a href="#">1.2.2 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">1.2.3 DSダウンロードプレイ対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">1.2.5 受信専用モード対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">1.2.6 Wii対応チェックシート</a>」を追加。</li> <li>・「DSダウンロードプレイ バナー表示内容記入用紙」の書類名を「<a href="#">DSダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート</a>」に変更し、バージョンも更新。</li> <li>・「3 メディアへのデータ格納について」の項目名を「<a href="#">3 提出ファイルをメディアに格納する際の注意点</a>」に変更。</li> <li>・「5.13.1 DSワイヤレス通信対応」を削除。</li> <li>・「<a href="#">4.13.1 DSワイヤレスプレイ対応</a>」</li> <li>・「<a href="#">4.13.2 DSダウンロードプレイ対応</a>」</li> <li>・「<a href="#">4.13.3 受信専用モード対応</a>」</li> <li>・「<a href="#">4.13.4 Wii対応</a>」を追加。</li> <li>・「<a href="#">5 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">6 DSダウンロードプレイ対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">7 DSダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">8 受信専用モード対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">9 Wii対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">10 マイク対応チェックシート</a>」</li> <li>・「<a href="#">11 GBAカートリッジ/DSカートリッジ対応チェックシート</a>」を追加。</li> </ul>	作野
2.10-0	2009-07-28	・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリストのバージョンを更新。	椋木
2.00-0	2008-10-06	・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリストのバージョンを更新。	椋木
1.90-0	2008-07-02	・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリストのバージョンを更新。	椋木
1.81-0	2008-02-29	・「1.1 提出物」のロットチェックリストのバージョンを更新。	椋木
1.80-0	2008-01-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリスト、非対応フォント一覧表のバージョンを更新。</li> <li>・「<a href="#">1.1.3.4 DSダウンロードプレイバナー表示内容記入用紙</a>」を追加。</li> </ul>	椋木
1.71-0	2007-06-28	・「1.1 提出物」のロットチェックリストのバージョンを更新。	作野
1.70-0	2007-06-05	・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリストのバージョンを更新。	作野

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1.1.5 非対応フォント一覧表」にて、ファイルはHTML形式で提出することを追記。</li> <li>・「1.1.7 バックアップデータのメモリマップ」にて、メモリマップの提出を必須化。また、提出形式を、紙媒体などではなく、データ形式で提出するよう補足。</li> <li>・「1.1.8 変更履歴」を追加。また、項目追加に伴い、「1.1 提出物」より、変更履歴の説明文を削除。</li> <li>・「2.3.6 デバイス容量」にて、使用可能な容量に2Gbitを追加。</li> <li>・「2.9 DS MRC」にて、DS MRC 解説書の記述を追加。</li> <li>・「4.7.4 用途」の試遊台用の名称の誤りを修正。</li> <li>・「4.13.11 スリープモード対応」にて、バックアップメモリへ書き込み期間中については、本体を閉じてスリープモードへ遷移しない場合の欄に記入する必要はない旨を追記。</li> </ul>	
1.61-0	2006-10-18	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1.1 提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシートのバージョンを更新。</li> <li>・「1.1.7 バックアップデータのメモリマップ」を追加。</li> </ul>	作野
1.60	2006-08-24	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「1.1 必要な提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリストのバージョンを更新。</li> <li>・「4.9.4 ROM 容量(デバイス容量)」に、1Gbitを使用する場合の説明文を追加。</li> <li>・「4.10 使用ライセンス」にて、ATOK ライブラリを使用している場合の説明文を追加。</li> </ul>	作野
1.50	2006-05-23	<p>「1.1 必要な提出物」のマスターROM 提出確認書、各種チェックシート、ロットチェックリスト、非対応フォント一覧表のバージョンを更新。</p> <p>「4.7 用途」の「体験版」と「配布用」「同梱」を「4.7.2 試遊台用」「4.7.3 データ配信用」「4.7.4 その他」に変更。</p> <p>「4.9.6 SDK バージョン」を、DS MRC の青色で表示されたバージョンを記入する説明文を追加。</p>	作野
1.40	2005-12-02	<p>「1.1 必要な提出物」のマスターROM 提出確認書のバージョンを更新。</p> <p>「3.3 ファイル名」で、ファイル名は大文字を使用するよう説明文を追加。</p> <p>「4.4 海外版の有無」を削除し、「4.4 IPL の言語設定」を追加。</p> <p>「4.9.4 ROM 容量(デバイス容量)」 「4.9.5 バックアップメモリ」の、該当する項目がない場合の説明文を追加。</p> <p>「4.13.7 Wi-Fi コネクション対応」の項目を追加。</p>	作野
1.30	2005-06-29	<p>「1.1 必要な提出物」の各書類のバージョンを更新。</p> <p>「4.3 ゲーム内の使用言語」に、IPLの言語設定を参照しているかに関する説明を追加。</p> <p>「4.9 提出ファイル情報」に、前バージョンまでの「ROMバージョン」「ROM容量」「バックアップメモリ」「使用SDK」「提出ファイル&amp;CRC」それぞれの項目を統合。「ROMバージョン」は「4.9.1 リマスターバージョン」「4.9.2 提出バージョン」に細分化。</p> <p>「4.9.3 ROMタイプ設定」の項目を追加。</p> <p>前バージョンまでの「使用SDK/ライセンス」を、「4.10 使用ライセンス」と変更。</p> <p>「ROM内登録データ」の項目が、「4.11 ROM内登録データ」へ移動。</p> <p>「4.13.11 ピクトチャットサーチ」の項目を追加。</p> <p>「4.13.12 自動LCD OFF」の項目の記入方法を変更。</p>	船屋



		「4.13.13 自動バックライトOFF」の項目を追加。	
1.21	2005-01-24	「1.1 必要な提出物」の各書類のバージョンを更新。	村上
1.20	2005-01-11	「1.1 必要な提出物」の各書類のバージョンを更新。 、「4.13.15 IPLのユーザーネーム・コメントの利用」を新規追加。 「2.3.1 ソフトタイトル (000h～00Bh: 12バイト)」、「2.3.6 デバイス容量 (014h: 1バイト)」、「2.7 GGID」の内容を追加。 「4.15 本体機能」を「4.13 プログラム仕様」とし内容を修正。 「4.15.8 本体を閉じたときの対応」を「4.13.14 スリープモード対応」とし内容を修正。 その他、細かい表現の修正。	村上
1.10	2004-11-10	「1.1 必要な提出物」の各書類のバージョンを更新。 「4.7 用途」を新規追加。 「4.9.6 SDK」にLCフォントに関する記述を追加。	村上
1.00	2004-10-04	初版。	村上

# 1 はじめに

このドキュメントでは、ニンテンドーDS のマスターROM を弊社に提出していただくにあたって必要な情報をご説明しています。

本章では、概要についてご説明し、第 2 章では用語、第 3 章ではメディアへのデータの格納方法、それ以降の章では、提出物であるチェックシートについて詳細な説明をしております。

TWL 対応、TWL 専用のマスターROM を提出する場合は、別文書の「TWL マスターROM 提出手順書」を参照してください。

## 1.1 必要な提出物

以下のものをご用意ください。

Wi-Fi コネクション対応のソフトについては、別途書類を提出することになります。詳細は Wi-Fi コネクションサポートページを参照してください。

### 1.1.1 マスターROM

弊社指定のメディアでご提出いただきます。

詳しくは、「3 提出ファイルをメディアに格納する際の注意点」を参照してください。

### 1.1.2 ニンテンドーDS マスターROM 提出確認書

ファイル名: DS-MasterROM\_Submission\_Sheet\_2010\_00\_J.xls

マスターROM に関する情報が記載された書類です。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は、「4 マスターROM 提出確認書の記入方法」を参照してください。

## 1.2 使用する機能に応じた提出物

ゲーム内で使用する機能に応じて、以下のものを用意してください。

### 1.2.1 バックアップデータのメモリマップ

バックアップメモリを使用する場合、簡易なもので構いませんので、バックアップデータの構造について把握できる資料を必ず提出してください。メモリマップの作成例としては、マスターROM 提出関連資料のパッケージに含まれている「sample\_memmap.txt」を参考にしてください。

提出形式は、紙媒体などではなく、PDF ファイル( txt や Word ファイルでも構いません )などのデータ形式で提出してください。

---

### 1.2.2 DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート

---

ファイル名: DS\_Wireless\_Play\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

DS ワイヤレスプレイを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[5 DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.3 DS ダウンロードプレイ対応チェックシート

---

ファイル名: DS\_Download\_Play\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

DS ダウンロードプレイを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[6 DS ダウンロードプレイ対応チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.4 DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート

---

ファイル名: DS\_Download\_Play\_Banner\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

DS ダウンロードプレイを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[7 DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.5 受信専用モード対応チェックシート

---

ファイル名: DS\_Receive-Only\_Mode\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

受信専用モードを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[8 受信専用モード対応チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.6 Wii 対応チェックシート

---

ファイル名: Wii\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

Wii との通信 (MP 通信のみ。Wi-Fi コネクションは除く。)を行う場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[9 Wii 対応チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.7 マイク対応チェックシート

---

ファイル名: Mic\_CheckSheet\_2010-00\_J.doc

マイクを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[10 マイク対応チェックシート](#)」を参照してください。

---

### 1.2.8 GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート

---

ファイル名: Cartridge\_CheckSheet\_2010\_00\_J.doc

GBA カートリッジ、または DS カートリッジを使用する場合に、提出してください。

最新バージョンは、書式2010-00号です。

記入方法は「[11 GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート](#)」を参照してください

---

### 1.2.9 非対応フォント一覧表

---

ファイル名: Unsupported\_Font\_List\_1\_40\_J.htm

ゲーム中に IPL で設定できるユーザーネームあるいはコメントを利用して、入力可能なすべてのフォントを表示できない（代替フォントを表示している）場合に、提出してください。一覧表に記載のある手順でファイルを作成し、印字せずに、HTML 形式で提出してください。

最新バージョンは、Ver.1.40です。

---

## 1.3 参考資料となる提出物

---

---

### 1.3.1 取扱説明書

---

弊社にて動作確認する際に参照させていただきます。正式な取扱説明書がマスター提出時に未完成の場合は、簡易説明書でも構いません。

---

### 1.3.2 変更履歴

---

マスターROM を再提出する場合は、以前のバージョンから何を変更したのか、また、ロットチェックから指摘のあった場合、その指摘項目に対してどのように対応されたかが分かるように、必ず変更履歴を提出してください。

変更内容が把握できるようであれば、提出形式（ファイル形式、フォーマットなど）は問いません。

---

## 1.4 提出先

---

任天堂業務部までお送りください。

住所: 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町 11 番地 1

電話: 075-662-9600 (代表)

FAX: 075-662-9608

## 2 用語の説明

マスターROMのご提出に関連する用語について説明します。

### 2.1 16 進表記

本資料ならびにマスターROM 提出時の書類上で 16 進数を記述する場合、10 進数と区別するために末尾に「h」を付記しております。また、A～F を記入する場合には、必ず大文字をご使用ください。

### 2.2 ROM バージョン

マスターROM のバージョンは、リマスターバージョンと提出バージョンから構成され、両者を「.」で接続して表現します。

#### 2.2.1 リマスターバージョン

初回提出時は 0 です。量産後にプログラム変更などで再提出される場合は、再提出されるたびに 1、2、3…と増加させていきます。

事前版の場合は、E とします。

#### 2.2.2 提出バージョン

リマスターバージョン毎の再提出の回数で、初回提出時は 0 です。リマスターバージョンを更新せずに内容に変更があった場合は、1、2、3…と増加させていきます。9 を超えた場合は、A、B、C…Z とします。

#### 2.2.3 表示例

	初回	2 回目	3 回目	量産後 に変更	4 回目	5 回目	…
リマスターバージョン	0	0	0		1	1	…
提出バージョン	0	1	2		0	1	…
ROM バージョン	0.0	0.1	0.2		1.0	1.1	…

### 2.3 ROM 内登録データ

ニンテンドーDS 用プログラムは、ROM 内の所定の番地にソフトタイトル、カード仕様などに関する情報を設定する必要があります。

ROM 内登録データを設定するためには、弊社よりソフトタイトル毎に提供しております、rom\_header\_\*\*\*\*.template.sbin (\*\*\*\*はイニシャルコード)を、makerom の設定ファイルに指定することで組み込むことができます。このファイルには、セキュリティ情報が含まれておりますので、バイナリエディタ等で編集したりせず、makerom の設定ファイル内で設定したい項目を指定するようにしてください。

また、ROM 内登録データを確認するためには、DS MRC をご利用ください。

ROM 内登録データのうち、マスターROM 提出に関連の深い項目を、以下に説明します。

### 2.3.1 ソフトタイトル (000h～00Bh: 12 バイト)

今回の商品のソフトタイトルを ASCII コードで格納します。

ソフトタイトル中の空白には 20h (スペース)を格納し、未使用部分には、00h を格納します。可能な限り、商品名に近い内容、もしくはその商品であると分かる内容としてください。

使用できる文字の一覧は、次のとおりです。

	00h	10h	20h	30h	40h	50h	60h	～	F0h
0h			SP	0	@	P			
1h			!	1	A	Q			
2h			"	2	B	R			
3h			#	3	C	S			
4h			\$	4	D	T			
5h			%	5	E	U			
6h			&	6	F	V			
7h			'	7	G	W			
8h			(	8	H	X			
9h			)	9	I	Y			
Ah			*	:	J	Z			
Bh			+	;	K	[			
Ch			,	<	L	¥			
Dh			-	=	M	]			
Eh			.	>	N	^			
Fh			/	?	O	_			

灰色部分は使用できません。また、SP はスペースを表しています。

カタカナや小文字は使用できませんので、ご注意ください。

### 2.3.2 イニシャルコード (00Ch～00Fh: 4 バイト)

各ゲームソフトに対して指定されている 4 桁の ASCII コードを格納します。

イニシャルコードは、弊社で企画を受け付けたときに決定させていただきます。

使用できる文字は、ソフトタイトルと同じです。

### 2.3.3 メーカーコード (010h～011h: 2 バイト)

弊社とのライセンス契約時に決定している 2 桁の ASCII コードを格納します。

使用できる文字は、ソフトタイトルと同じです。

### 2.3.4 本体コード (012h: 1 バイト)

今回の商品が対象としている本体のコードを格納します。

使用できるコードは、次のとおりです。

コード	対象本体
00h	ニンテンドーDS

注意: 現時点では、00h 以外のデータを使用しません。

### 2.3.5 デバイスタイプ (013h: 1 バイト)

カードに使用するデバイスタイプのコードを格納します。

使用できるコードは、次のとおりです。

コード	デバイスタイプ
00h	ノーマル

注意: 現時点では、00h 以外のデータを使用しません。

### 2.3.6 デバイス容量 (014h: 1 バイト)

カードに使用するデバイス容量のコードを格納します。

使用できるコードは、次のとおりです。

コード	デバイス容量	コード	デバイス容量
00h	1Mbit	*08h	256Mbit
01h	2Mbit	*09h	512Mbit
02h	4Mbit	*0Ah	1Gbit
03h	8Mbit	*0Bh	2Gbit
04h	16Mbit	0Ch	4Gbit
05h	32Mbit	0Dh	8Gbit
*06h	64Mbit	0Eh	16Gbit
*07h	128Mbit	0Fh	32Gbit

注意：現時点では、「\*」の印のあるデバイス容量のみ選択できます。

### 2.3.7 リマスターバージョン (01Eh: 1 バイト)

---

リマスターバージョンを格納します。

リマスターバージョンの 0、1、2…に対応して、00h、01h、02h…を格納します。

事前版の場合、リマスターバージョンは E0h と格納してください。

## 2.4 システムコールライブラリ

---

マスターROM では、SDK 付属のシステムコールライブラリ(libsyscall.a)で作成されたデータを実行することができません。必ず、弊社より配布しているシステムコールライブラリをリンクするようにしてください。

システムコールライブラリは、併せてお渡ししている rom\_header\_\*\*\*\*.template.sbin との 1 対 1 の組み合わせでしか動作しませんので、ご注意ください。

正しい組み合わせで使用できているかどうかは、DS MRC で警告が表示されないことと、フラッシュカードに書き込んで正常に動作していることの両方の条件を満たすことで確認できます。

## 2.5 IPL

---

ニンテンドーDS 本体の電源を投入してから、ゲームプログラムに制御が移るまでの処理を行っている本体内蔵のプログラムのことです。

メニュー表示時に、ゲームプログラム内のアイコンと各国語に対応したゲームソフト名を表示させることができますので、そのデータ(バナーデータ)を用意しておく必要があります。ただし、必ずしも各国語に翻訳しなければならないというわけではありません。詳しくは、DS プログラミングガイドラインをご確認ください。

バナーデータの設定は、makebanner で作成したファイルを組み込むことで行います。また、マスターROM にデータが含まれていることを DS MRC で確認することもできます。

また、DS ダウンロードプレイに対応している場合、そのメニュー画面で表示するアイコンと各国語に対応したゲームソフト名を表示させることができますので、そのデータも用意しておく必要があります。

## 2.6 CRC

---

CRC (巡回冗長検査)は、データに誤りが無いかをチェックするための仕組みです。

提出ファイルの CRC の値は、DS MRC で計算できます。

## 2.7 GGID

---

ワイヤレス通信時に親機の通信の種類を識別するための ID の一つです。御社の既存のゲームタイトルとの通信時を除き、そのゲームのために弊社より決定させていただいた値を使用する必要があります。

ワイヤレス通信に対応したゲームは、最低 1 つの GGID を取得していただく必要があります。複数の通信モードに対応している場合など、複数あった方が便利なときは、複数の GGID を取得していただくことも可能です。

弊社で企画を受け付けたときに、ワイヤレス通信に対応予定であれば、イニシャルコードと合わせて GGID を一つ発行



いたしております。それ以後に必要となった場合は、弊社業務部までお問い合わせください。

## 2.8 電子署名

---

ワイヤレス通信時に、送受信されたゲームプログラムの正当性を証明するデータです。

DS ダウンロードプレイにおいて、親機から子機へ最初にダウンロードされるプログラムデータは、電子署名を取得する必要があります。

## 2.9 DS MRC

---

マスターROM の ROM 内登録データを確認するためのツールです。詳しくは、DS MRC に付属の readme.txt、または最新版の DS MRC 解説書を参照してください。

マスターROM を提出する前に、必ずこのツールで矛盾点が無いことをご確認ください。

## 3 提出ファイルをメディアに格納する際の注意点

提出ファイルなどのデータをメディアに格納する際の注意点などを説明します。

### 3.1 媒体

DVD-R ディスク、CD-R ディスクをご使用ください。

原則として、Windows XP で読める形式で保存してください。

### 3.2 データ形式

ファイルのデータ形式は、バイナリ(ROM イメージ)で、圧縮等を行わないでください。

また、ファイルサイズは、例えば 64M ビットのマスク ROM を発注の場合は正確に 64M ビットに合わせてください。

別途ツール等でサイズ調整しても構いませんが、**makerom** の設定ファイルで、指定したサイズの ROM イメージを生成するように設定することもできます。

### 3.3 ファイル名

下記の形式としてください。

N \* \* \* \* \* . S R L

ROM バージョン(2桁)

イニシャルコード(4桁)

ここで、ROM バージョンは、「.」を省略して使用します。また、ファイル名はすべて大文字を使用してください。

例えば、イニシャルコードが「ASMJ」で、ROM バージョンが「0.2」の場合、ファイル名は「NASMJ02.SRL」となります。

ROM バージョンについては、「2.2 ROM バージョン」を参照してください。

### 3.4 ラベル

媒体には、下記の情報を記入してください。

- 会社名 (例: 任天堂株式会社)
- 製品名 (例: スーパーマリオ64DS)
- 製品コード (例: NTR-P-ASMJ (JPN))
- ファイル名 (例: NASMJ02.SRL)
- CRC (例: ABCDh)
- 日付 (例: 2010/8/30)

なお、DVD-R ディスクまたは CD-R ディスクの場合は、ドライブ内でのラベルはがれを防止するため、DVD/CD 専用

のラベルを使用するか、ディスクに直接記入してください。

## 4 マスターROM 提出確認書の記入方法

マスターROM 提出確認書は、下記の要領でご記入ください。

### 4.1 製品名

---

今回ご予定の商品の製品名をご記入ください。

### 4.2 製品コード

---

今回の商品の製品コードをご記入ください。

製品コードは、弊社で企画を受け付けたときに決定させていただきます。

### 4.3 ゲーム内の使用言語

---

ゲーム内のメッセージ等で主に使用している言語をご記入ください。もし本体 IPL に登録されている言語設定を参照していましたら、「IPL の言語設定を参照している」も併せて選択してください

### 4.4 IPL の言語設定

---

ゲーム内で使用する言語を設定する為に、本体 IPL に登録されている言語設定を利用する場合は、「参照している」を選択してください。IPL の言語設定を利用していない場合は、「参照していない」を選択してください。

### 4.5 提出日・方法

---

マスターROM の提出日および提出の方法をご記入ください。

### 4.6 発売予定日

---

今回の商品の発売予定日をご記入ください。

### 4.7 用途

---

今回の商品の用途を選択してご記入ください。選択できる用途の説明は、次のとおりです。

#### 4.7.1 一般販売

---

店頭販売、直販、通販などで販売することが目的である場合、こちらを選択してください。

#### 4.7.2 試遊台用

---

各店舗に設置している DS 用の試遊台で動作させることが目的である場合、こちらを選択してください。

---

### 4.7.3 データ配信用

---

ユーザーに販売することが目的ではないが、店舗やイベント会場などで、通信によるサービスを展開することが目的である場合、こちらを選択してください。

例えば、DS ダウンロードプレイによる体験版の配布であったり、すれ違い通信中継所やゲームデータの配信などが当てはまります。

---

### 4.7.4 その他

---

「一般販売」「試遊台用」「データ配信用」のいずれにも含まれない場合は、その他の欄に、どのような用途であるかを記入してください。

---

## 4.8 担当者①、担当者②

---

今回の商品について、弊社より連絡をさせていただく際のご担当の方の連絡先をご記入ください。

また、担当者①の方は、押印も忘れないでください。

お一人でよい場合は、担当者②の記入は必要ありません。

---

## 4.9 提出ファイル情報

---

下記の提出ファイルの仕様に関する情報を記入してください。

---

### 4.9.1 リマスターバージョン

---

今回のマスターROM のリマスターバージョンをご記入ください。

該当する項目がない場合は、「\_」をチェックして数字を記入してください。

ROM 内登録データにも記述されています。内容に間違いがないか、DS MRC でご確認ください。

バージョンについては、「2.2 ROM バージョン」を参照してください。

---

### 4.9.2 提出バージョン

---

今回のマスターROM の提出バージョンをご記入ください。

該当する項目がない場合は、「\_」をチェックして数字を記入してください。

バージョンについては、「2.2 ROM バージョン」を参照してください。

---

### 4.9.3 ROM タイプ設定

---

今回のマスターROM が、マスク ROM 設定と、ワンタイム PROM 設定のどちらを指定しているかをご記入ください。

---

### 4.9.4 ROM 容量(デバイス容量)

---

使用している ROM 容量を記入してください。

該当する項目がない場合は、「\_」をチェックして数字を記入してください。

また、「1Gbit」を選択する場合は最後の 20Mbit の状態を、「2Gbit」を選択する場合は最後の 40Mbit の状態を記載するようにしてください。原則「FFh」を選択することとなっていますが、やむを得ない事情により、その他の状態となっている場合は、「\_」をチェックして、その状態について記入してください。また、その他の状態となる場合は、事前に窓口までご相談下さい。

ROM 容量は、ROM 内登録データにも記述されています。内容に間違いがないか、DS MRC でご確認ください。

---

#### 4.9.5 バックアップメモリ

使用しているバックアップメモリの種類を記入してください。

該当する項目がない場合は、「\_」をチェックして数字を記入してください。

バックアップメモリを使用していない場合は、「無」をチェックしてください。

---

#### 4.9.6 SDK バージョン

使用している SDK のバージョンを記入してください。

使用するバックアップメディア等によって、SDK のバージョンに制限のある場合がございますので、問題ないバージョンを使用しているかを、DS プログラミングガイドラインでご確認ください。

マスターROM の SDK のバージョンは、DS MRC で確認することができます。

※DS MRC (Ver.1.13 以降) で SDK バージョンの欄に、複数のバージョンが表示された場合、青色で表示された SDK バージョンを記入してください。

---

#### 4.9.7 提出ファイル名

ファイル名を記入してください。

ファイル名については、「3.3 ファイル名」を参照してください。

---

#### 4.9.8 CRC

CRC の値を記入してください。

CRC については、「2.6 CRC」を参照してください。

---

### 4.10 使用ライセンス

表中に明記してあるライセンス製品の使用の有無を記入してください。使用している場合は、バージョン情報も記入してください。

ただし、LC フォントについては、バージョン情報を記入する必要はありません。

もし該当する項目がない場合は、「その他」の欄に、ライセンス製品の名称とバージョンを記入してください。

※ATOK ライブラリについて

ATOK ライブラリを使用される場合、規定のロゴをエンドロールに表示させる必要があります。そのため、ATOK ライブラリを使用したタイトルのマスターを提出される場合は、直ぐにエンドロールが確認できるようなセーブデータ、もしくはエンドロールの場面をキャプチャーした動画ファイルを、併せて提出してください。

DS プロテクトを使用している場合は、別紙「DS プロテクト実装確認完了連絡書」をご提出ください。

---

## 4.11 ROM 内登録データ

---

マスターROM 内の所定番地に登録されている内容をご記入ください。

ROM 内登録データについては、「2.3 ROM 内登録データ」を参照してください。

---

## 4.12 IPL 画面でのバナー表示

---

IPL 画面に表示するように設定しているバナーデータの内容を、IPL の言語設定別に 3 行に分けて記入してください。

標準の 6 言語(日本語、英語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、イタリア語)に関しては、必ず全てを記入して下さい。  
ただし、韓国語と中国語の記入については、対応している場合だけで構いません。

IPL については、「2.5 IPL」を参照してください。

---

## 4.13 プログラム仕様

---

下記のプログラムの仕様に関する情報を記入してください。

---

### 4.13.1 DS ワイヤレスプレイ対応

---

DS ワイヤレスプレイ対応の有無を記入してください。

DS ワイヤレスプレイに対応している場合は、別紙「DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート」をご提出ください。

---

### 4.13.2 DS ダウンロードプレイ対応

---

DS ダウンロードプレイ対応の有無を記入してください。

DS ダウンロードプレイに対応している場合は、別紙「DS ダウンロードプレイ対応チェックシート」をご提出ください。

---

### 4.13.3 受信専用モード対応

---

受信専用モード対応の有無を記入してください。

受信専用モードに対応している場合は、別紙「受信専用モード対応チェックシート」をご提出ください。

---

### 4.13.4 Wii 対応

---

Wii 対応の有無を記入してください。

Wii に対応している場合は、別紙「Wii 対応チェックシート」をご提出ください。

---

### 4.13.5 マイク対応

---

マイクの使用の有無を記入してください。

マイクを使用している場合は、別紙「ニンテンドーDS マイク対応チェックシート」をご提出ください。

---

### 4.13.6 GBA カートリッジ対応/DS カートリッジ対応

---

ゲームボーイアドバンス専用カートリッジおよびニンテンドーDS 専用オプションカートリッジへの対応の有無をそれぞれ記入してください。

ゲームボーイアドバンス専用カートリッジまたはニンテンドーDS 専用オプションカートリッジに対応している場合は、別紙「ニンテンドーDS GBA/DS カートリッジ対応チェックシート」をご提出ください。

---

#### 4.13.7 Wi-Fi コネクション対応

---

ニンテンドーWi-Fi コネクションへの対応の有無を記入してください。

ニンテンドーWi-Fi コネクションに対応している場合は、別紙「ニンテンドーDS Wi-Fi コネクション対応チェックシート」をご提出ください。

※Wi-Fi コネクションに関する資料については、Wi-Fi コネクションサポートページから入手してください。

---

#### 4.13.8 タッチスクリーン対応

---

タッチスクリーン(タッチパネル)の使用の有無を記入してください。

---

#### 4.13.9 時計機能

---

時計機能(RTC)の使用の有無を記入してください。

---

#### 4.13.10 ソフトリセット機能

---

ソフトリセット機能の実装の有無を記入してください。

---

#### 4.13.11 ピクトチャットサーチ

---

「ピクトチャットをさがす」機能の実装の有無を記入してください。

---

#### 4.13.12 自動 LCD OFF

---

時間設定による自動 LCD OFF 機能の実装の有無を記入してください。

自動 LCD OFF 機能が実装されている場合は、何分間の無入力状態で、自動で OFF になるかを記入してください。

---

#### 4.13.13 自動バックライト OFF

---

時間設定による自動バックライト OFF 機能の実装の有無を記入してください。

自動バックライト OFF 機能が実装されている場合は、何分間の無入力状態で、自動で OFF になるかを記入してください。

---

#### 4.13.14 スリープモード対応

---

本体が閉じられたときに、スリープモードに遷移する可能性の有無を記入してください。

##### 4.13.14.1 本体が閉じられてもスリープモードへ遷移しない場合

状況に応じて、本体が閉じられてもスリープモードに遷移しない（LCD OFF またはバックライト OFF としている）場合の有無を記入してください。また、遷移しないことがある場合はその条件等を記入してください。

例）通信モード中、ムービー再生中、リスニングモード中など。

ただし、「バックアップメモリへ書き込み期間中」については、プログラミングガイドラインにて、スリープモードへ遷移してはいけないというルールが予めありますので、この欄に記入してお知らせする必要はありません。



#### 4.13.14.2 スリープの復帰条件に RTC アラームを使用

スリープの復帰条件として RTC アラームを使用する場面の有無を記入してください。また、使用することがある場合はそのときの処理の内容を備考欄に記述してください。

### 4.13.15 IPL のユーザーネーム・コメントの利用

---

IPL で設定されるユーザーネームまたはコメントのゲーム中での利用の有無を記入してください。

利用している場合は、その場面を記入してください。

#### 4.13.15.1 IPL で設定可能なフォントの表示

IPL で設定されるユーザーネームまたはコメントとして使用できる全てのフォントを、ゲーム中に正しく表示できるかどうかを記入してください。一部のフォントが表示できない(代替フォントを表示している) 場合に限り、別途「1.1.5 非対応フォント一覧表」をご提出ください。

## 5 DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート

DS ワイヤレスプレイ対応チェックシートについて説明します。ゲーム内で DS ワイヤレスプレイを行うモードが複数ある場合、すべて記入してください。1 つのモードにつき 1 つの欄となっているため、3 つ以上のモードが実装されている場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 5.1 通信の概要

---

DS ワイヤレスプレイの概要を記入してください。

通信の種類が「すれちがい通信」の場合は「有」を選択してください。「有」を選択した場合は、WXC ライブラリの使用の有無についても選択してください。

### 5.2 通信を行う場面

---

ゲームプレイ中に DS ワイヤレスプレイを行う場면을記入してください。

### 5.3 上記場面に到達するまでの手順

---

通信を行う場面までの進め方や、どのような手順で到達できるかを記入してください。

### 5.4 使用する GGID

---

通信時に使用する GGID を記入してください。通信中に GGID の値が変わる場合は、変化後の GGID も記入してください。また、どのタイミングで変化するかを、備考欄へ記入してください。

### 5.5 同時に通信できる台数

---

同時に DS ワイヤレスプレイが可能な台数のうち、親機を含めた最大数を記入してください。

もし仮に 2 台、および 4 台で同時通信できるが、3 台での同時通信は実装していない場合は、その実装されていない通信プレイの台数を備考欄へ記入してください。

「すれちがい通信」の場合は、同時に通信できるのは親機と子機の各 1 台だけですので、ここには 2 台と記入してください。

### 5.6 通信相手

---

通信する相手について、以下のうち当てはまるものを選択してください。

#### 5.6.1 同じゲーム

---

同じゲーム同士で通信ができる場合、選択してください。

---

### 5.6.2 別の仕向地のゲーム

---

別の仕向地のゲーム同士で通信ができる場合、選択してください。選択した場合、通信相手の 4 桁のイニシャルコードを記入してください。

---

### 5.6.3 その他のゲーム

---

別のイニシャルコードのゲーム同士で通信ができる場合、選択してください。選択した場合、通信相手の 4 桁のイニシャルコードを記入してください。

---

## 5.7 無線チャンネルの選択方法

---

親機となる場合に使用する無線チャンネルの選択方法を選択してください。WM\_MeasureChannl 関数の使用を推奨していますが、別の方法を使用している場合は「その他」を選択し、右側に無線チャンネルの選択方法について記入してください。

---

## 5.8 確認用セーブデータ

---

実装された通信機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できるところまで進めたセーブデータを提出してください。セーブデータについては、接続可能な台数の最大数に予備のセーブデータを加えた分の準備をお願いします。予備のセーブデータは「対応台数以上の子機が接続しようとした際の処理」の確認に使用します。その際、それぞれ内容が異なるようにして、全く同一のものにならないようにしてください。例えばアイテム交換などの仕様の場合、全く同じデータでは、交換してもアイテムの数量に変化が無いため、本当に交換ができたかの判断ができません。

例) すれちがい通信において、通信を開始して終了するまでに 3 台までの相手と接続できる場合は、予備を入れて合計で 5 つのセーブデータが必要となります。

自分(セーブデータ A) + 接続相手の 3 台分(セーブデータ B&C&D) + 予備(セーブデータ E)

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

---

## 5.9 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

## 6 DS ダウンロードプレイ対応チェックシート

DS ダウンロードプレイ対応チェックシートについて説明します。

ゲーム内で DS ダウンロードプレイを行うモードが複数ある場合、すべて記入してください。1 つのモードにつき 1 つの欄となっているため、3 つ以上のモードが実装されている場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 6.1 通信の概要

DS ダウンロードプレイでできること、通信してどのように遊ぶのかなどの概要を記入してください。

### 6.2 同時接続台数

同時にダウンロード可能な台数のうち、親機を含めた最大数を記入してください。

もし仮に 2 台、および 4 台で同時通信できるが、3 台での同時通信は実装していない場合は、その実装されていない通信プレイの台数を備考欄へ記入してください。

### 6.3 ダウンロード中

ダウンロード中とは、1 台の DS が親機となってから、もう片方の DS が DS ダウンロードプレイで親機を選択して、ダウンロードを開始して Nintendo ロゴが表示されるまでの期間とします。

#### 6.3.1 使用する GGID

ダウンロード中の通信に使用する GGID の値を記入してください。

### 6.4 ダウンロードプレイ子機と親機の再接続

「[6.3 ダウンロード中](#)」で定義したダウンロード期間が終了し、子機側で Nintendo ロゴが表示された後に、親機と子機が再接続して通信を開始する場合は「有」を選択してください。「有」を選択した場合、以下の項目にも記入してください。

#### 6.4.1 使用する GGID

ダウンロードプレイ子機側に Nintendo ロゴが表示された後で、子機と再接続して通信するときに使用する GGID の値を記入してください。

### 6.5 ダウンロードプレイ子機だけで単独プレイ

Nintendo ロゴが表示された後に親機と通信せずに、子機が単独で動作する場合は、「有」を選択してください。

また、Nintendo ロゴが表示された後も親機と子機が再接続してダウンロードを継続し、終了後に単独プレイが可能であれば、その場合も「有」を選択してください(限られた期間であっても親機と子機が再接続しているため、この場合は「[6.4 ダウンロードプレイ子機との再接続](#)」も「有」を選択してください)。

---

## 6.6 ダウンロードプレイ子機同士だけで通信

---

ダウンロードプレイ子機側に Nintendo ロゴが表示された後で、通信プレイができる場合は「有」を選択してください。また、「有」を選択した場合、以下の項目にも記入してください。

### 6.6.1 使用する GGID

---

ダウンロードプレイ子機同士だけで通信するときに使用する GGID の値を記入してください。

### 6.6.2 同時接続台数

---

ダウンロードプレイ子機同士でだけで通信可能な台数のうち、その最大数を記入してください。

---

## 6.7 ダウンロードプレイ子機から DS カードへのアクセス

---

ダウンロードプレイ子機が、本体にセットされている DS カードのバックアップメモリへアクセスする場合は「有」を選択してください。「有」を選択した場合、アクセス対象となる DS カードのイニシャルコードをすべて記入してください。

---

## 6.8 ダウンロードプレイ子機から GBA/DS カートリッジへのアクセス

---

ダウンロードプレイ子機が、本体にセットされている各種カートリッジ (GBA カートリッジや、DS 振動カートリッジなど) へアクセスする場合は「有」を選択してください。「有」を選択した場合、アクセス対象となるカートリッジのイニシャルコードをすべて記入してください。

---

## 6.9 無線チャンネルの選択方法

---

親機となる場合に使用する無線チャンネルの選択方法を選択してください。WM\_MeasureChannl 関数の使用を推奨していますが、別の方法を使用している場合は「その他」を選択し、右側に無線チャンネルの選択方法について記入してください。

---

## 6.10 確認用セーブデータ

---

実装された通信機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できるところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

---

## 6.11 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

## 7 DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシート

DS ダウンロードプレイ対応バナー表示内容チェックシートについて説明します。

### 7.1 「1. ダウンロードプレイのバナー情報」

---

DS ダウンロードプレイの子機側に表示される親機のバナー情報を記入してください。複数の言語、またはデータを送信する場合は、すべてのバナー情報を記入してください。

本書面は画面上に表示されるバナー情報と比較するための資料ですので、画面に表示されているとおりに記入してください。

#### 7.1.1 使用言語

---

バナー情報のテキストで使用している言語を記入してください。

#### 7.1.2 タイトル名テキスト

---

バナー情報のうち、タイトル名テキストの欄に表示されている内容を記入してください。

#### 7.1.3 ソフト説明文テキスト

---

バナー情報のうち、ソフト説明文テキストの欄に表示されている内容を記入してください。2 行に渡って表示される場合は、1 行目と 2 行目に表示されている内容を、それぞれ分けて記入してください。

### 7.2 「2. 備考」

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

## 8 受信専用モード対応チェックシート

受信専用モード対応チェックシートについて説明します。

ゲーム内で受信専用モードを行うモードが複数ある場合、すべて記入してください。1 つのモードにつき 1 つの欄となっているため、4 つ以上のモードが実装されている場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 8.1 データ送信側の GGID

データを送信する側(親機)が使用する GGID を記入してください。

### 8.2 データを送信するタイトル

データを送信する側(親機)のタイトルのイニシャルコードを記入してください。

### 8.3 同時に受信できる台数

一台の親機に対し、同時に受信できる子機本体の最大台数を記入してください。親機を台数に含めないでください。

### 8.4 受信を開始する場面

子機側で、受信を開始する場면을記入してください。

### 8.5 受信を終了する場面

子機側で、受信を終了する場면을記入してください。

### 8.6 プレイヤーへの同意

受信専用モードを ON にする直前に、プレイヤーの同意を得てから ON にするか、プレイヤーの同意を得ずに ON にするか、どちらかを選択してください。

### 8.7 受信するデータの概要

受信専用モードで子機が受け取るデータの概要を記入してください。

例) プレイヤーが装備できる武器、防具を受信します。

### 8.8 データを受信したと確認できる方法

受信専用モードで子機がデータを受け取ったと確認できる方法を記入してください。

例) メニューから「装備」モードを選択すると、受信できた武器や防具が増えており、受信できたと確認することができます。

## 8.9 確認用セーブデータ

---

実装された通信機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できる  
ところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

## 8.10 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。



## 9 Wii 対応チェックシート

Wii 対応チェックシートについて説明します。

ゲーム内で Wii との通信を行うモードが複数ある場合、すべて記入してください。1 つのモードにつき 1 つの欄となっているため、4 つ以上のモードが実装されている場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 9.1 通信の概要

---

Wii との通信でできること、通信してどのように遊ぶのかなどの概要を記入してください。

### 9.2 通信を行う場面

---

ゲームプレイ中に Wii との通信を行う場면을記入してください。

### 9.3 上記場面に到達するまでの手順

---

通信を行う場面までの進め方や、どのような手順で到達できるかを記入してください。

### 9.4 使用する GGID

---

通信時に使用する GGID を記入してください。

### 9.5 同時に通信できる台数

---

同時に Wii との通信が可能な本体の最大台数を記入してください。ただし、Wii は台数に含めないでください。

もし仮に 2 台、および 4 台で同時通信できるが、3 台での同時通信は実装していない場合は、その実装されていない台数を備考欄へ記入してください。

### 9.6 通信相手

---

通信する相手 (Wii タイトル) のイニシャルコードを記入してください。ただ、Wii の本体機能と連動するなど、どうしてもイニシャルコードが不明な場合は、通信相手のタイトル名を記入してください。

### 9.7 確認用セーブデータ

---

実装された通信機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できるところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

## 9.8 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

## 10 マイク対応チェックシート

マイク対応チェックシートについて説明します。

マイクを使用する場面が複数ある場合、すべて記入してください。1 つの場面につき 1 つの欄となっているため、3 つ以上の場面が存在する場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 10.1 マイクを使用する場面

ゲームプレイ中にマイクを使用する場면을記入してください。

### 10.2 マイクを使用するまでの手順

マイクを使用する場面までの進め方や、どのような手順でマイクを使用するかを記入してください。

例) Wi-Fi コネクションへ接続して、友達とマッチメイクが成功すると画面下にマイクアイコンが表示される。このマイクアイコンをタッチすると、マイクが ON となり相手とボイスチャットすることができる。

### 10.3 マイクの使い方

マイクをどのように使用するか、その方法を記入してください。

例) 息を吹きかける、特定の単語xxxxxxを叫ぶ、など。

### 10.4 マイクの入力によるゲーム内の変化

マイク入力することで、具体的にゲーム内にどのような変化が現れるかを記入してください。

### 10.5 マイク使用中のスピーカーの音量

マイク入力を受け付けている期間中に、本体のスピーカーから音を出している場合は「有」を選択してください。

### 10.6 振幅分解能

マイク入力の振幅分解能を選択してください。ただし、パナソニック音声認識ライブラリを使用して、自動で設定される場合は「音声認識ライブラリによる自動設定」を選択してください。

### 10.7 マイク入力ありと判定する閾値

マイク入力があったと判定するときの閾値を記入してください。振幅分解能が 12bit の場合、4bit 分パディングされた 16bit の閾値を記入してください。

ただし、「[10.6 振幅分解能](#)」にて「音声認識ライブラリによる自動設定」を選択している場合や、音声録音の場合は記入する必要はありません。

---

## 10.8 マイクのゲイン設定

---

マイクのゲイン設定を記入してください。選択肢に当てはまる値が無ければ、括弧だけの選択肢を選び、設定している値を記入してください。

ユーザー側でゲイン設定を変更できる場合は、「オプションなどでユーザー側が変更可能」を選択してください。

---

## 10.9 確認用セーブデータ

---

マイクを使用した動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できるところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

---

## 10.10 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

周波数特性の分析など、特殊なマイク入力判定を行っている場合は、こちらにその旨を記入してください。

## 11 GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート

GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシートについて説明します。

GBA カートリッジ/DS カートリッジと連動する場面が複数ある場合、すべて記入してください。1 つの場面につき 1 つの欄となっているため、2 つ以上の場面が存在する場合は、本書面を複数枚使用して提出してください。

### 11.1 GBA カートリッジ対応

#### 11.1.1 アクセス対象の GBA カートリッジ

連動する GBA タイトルのイニシャルコードを記入してください。

#### 11.1.2 GBA カートリッジへのアクセスを行う場面

ゲームプレイ中に GBA カートリッジへのアクセスを行う場面を記入してください。

#### 11.1.3 上記場面に到達するまでの手順

GBA カートリッジへのアクセスを行う場面までの進め方や、どのような手順で到達できるかを記入してください。

#### 11.1.4 GBA カートリッジへのアクセスによってゲーム内で変化する内容

GBA カートリッジと連動することで、具体的にゲーム内にどのような変化が現れるかを記入してください。

#### 11.1.5 アクセス範囲

GBA カートリッジのアクセス範囲で、当てはまる項目を選択してください。

#### 11.1.6 確認用セーブデータ

実装された連動機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できるところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

#### 11.1.7 備考

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

### 11.2 DS カートリッジ対応

#### 11.2.1 アクセス対象の DS カートリッジ

連動する DS カートリッジを選択してください。「その他」の場合は、製品名も記入してください。

---

### 11.2.2 DS カートリッジへのアクセスを行う場面

---

ゲームプレイ中に DS カートリッジへのアクセスを行う場面を記入してください。

---

### 11.2.3 上記場面に到達するまでの手順

---

DS カートリッジへのアクセスを行う場面までの進め方や、どのような手順で到達できるかを記入してください。

---

### 11.2.4 DS カートリッジの機能

---

DS カートリッジの機能について、当てはまる項目を選択してください。

「その他」の場合は、その詳細も記入してください。

---

### 11.2.5 確認用セーブデータ

---

実装された連動機能の動作を確認する際に、最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、容易に確認できる  
ところまで進めたセーブデータを提出してください。

セーブデータを提出する場合は「有」を選択し、提出するファイル名を記入してください。

---

### 11.2.6 備考

---

チェックシート以外の項目で、補足すべき点などあれば、記入してください。

Microsoft、Windows、Internet Explorer、Visual Studio は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

その他、記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2003-2010 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。