

このチェックシートは、以下の TWL タイトルについて、確認するための資料です。

製品名	記入サンプル DSi		
製品コード	TWL-AAAA	提出日	2009年 11月 27日

- ◆ 記入サンプルを参照し、ゲーム内で受信専用モードを行う箇所の詳細を記入して下さい。受信専用モードを行う箇所が 4 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、全ての箇所の情報をご提供ください。
- ◆ 最初からプレイして 5 分以内に受信専用モードができない場合、すぐに通信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
データ送信側の GGID	0x00001114
データ送信するタイトル	イニシャルコード:AAAA(テストプログラム)
同時に受信できる台数	最大(2台)
受信を開始する場面	起動してすぐに受信専用モードを ON にします。
受信を終了する場面	データの受信が完了するか、失敗するか、3 秒間送信側のビーコンをスキャンし、見つからなければ受信専用モードを OFF にする。
プレイヤーへの同意	<input type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得てから受信専用モードを ON にする <input checked="" type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得ずに受信専用モードを ON にする
受信するデータの概要	ゲーム内で使用できる武器。イベント会場などで配信予定。
データを受信したと確認できる方法	ゲームに入り、メニューからプレイヤーの装備を変更するモードへ移動する。受信が成功していれば、一覧に武器が増えている。
確認用セーブデータ	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 → ファイル名:(AAAA00_receive_only.bin)
備考	受信後に、再び同じ武器を受信しても、ゲーム内に変化はありません。

項目	記入欄
データ送信側の GGID	0x
データを送信するタイトル	イニシャルコード:
同時に受信できる台数	最大(台)
受信を開始する場面	
受信を終了する場面	
プレイヤーへの同意	<input type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得てから受信専用モードを ON にする <input type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得ずに受信専用モードを ON にする
受信するデータの概要	
データを受信したと確認できる方法	
確認用セーブデータ	<input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 → ファイル名:()
備考	

項目	記入欄
データ送信側の GGID	0x
データを送信するタイトル	イニシャルコード:
同時に受信できる台数	最大(台)
受信を開始する場面	
受信を終了する場面	
プレイヤーへの同意	<input type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得てから受信専用モードを ON にする <input type="checkbox"/> プレイヤーへ同意を得ずに受信専用モードを ON にする
受信するデータの概要	
データを受信したと確認できる方法	
確認用セーブデータ	<input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 → ファイル名:()
備考	