

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 19日 |

1. 本体 NAND メモリをどのように利用するか選択してください。

| | |
|-------------------|--|
| セーブデータを作成する | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →2に必要事項を記入してください。 |
| 別のソフトのセーブデータを参照する | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →3に必要事項を記入してください。 |
| photo 領域を利用する | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →4に必要事項を記入してください。 |

2. セーブデータを作成する

| | |
|---------------------|--|
| セーブデータのサイズ、またはファイル数 | <input type="checkbox"/> 固定 <input checked="" type="checkbox"/> 可変 |
|---------------------|--|

※セーブデータのサイズが可変である場合、どのようなタイミングでデータの容量が増えるのかを記入してください。また、ゲームを開始して 5 分以内に、容量に空きが無い状態を作成することが難しい場合、確認用セーブデータを提出してください。

| | |
|---------------|---|
| セーブデータを作成する場面 | (1)選手データ作成時 (2)リプレイデータ作成時 (3)キャンペーンモードでの試合終了時 |
| 作成する手順 | (1)エディットモードで選手を作成する。 (2)いずれかのモードで試合を終了した後、「リプレイデータを保存する」を選ぶ。 (3)キャンペーンモードで試合を終了させる。 |
| セーブデータの作成可能数 | (1) 15 個 (2) 10 個 (3) 1 個 |
| 確認用のセーブデータ | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →ファイル名：(AAAA00_full.bin) |

3. 別のソフトのセーブデータを参照する

参照する別のソフトのセーブデータに関して記入してください。参照する別のソフトが未完成の場合は、セーブデータの参照が可能になるためのダミーソフトを提出してください。

また、ゲームを開始して 5 分以内に、参照元のセーブデータを作成することが難しい場合、確認用セーブデータを提出してください。

| | | | |
|---------------------|--|---|--|
| 参照するセーブデータを作成するタイトル | イニシャルコード：AABA ※ダミーソフトの場合のファイル名：() | | |
| 参照するデータの内容 | クリアデータ | | |
| 参照したときのゲーム内の変化 | 参照先ソフト(AABA)にクリアデータがあった場合、本ソフト(AAAJ)でスペシャル選手が手に入る。 | | |
| 確認用のセーブデータ | 本ソフト用 | <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 →ファイル名：() | |
| | 参照先ソフト用 | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →ファイル名：(AABJ_complete.bin) | |

4. photo 領域を利用する

photo 領域の利用内容に関して記入してください。また、photo 領域を利用する場面に、ゲームを開始して 5 分以内に到達することが難しい場合、確認用セーブデータを提出してください。

| | |
|-----------------|---|
| 読み書き対応について | <input checked="" type="checkbox"/> 読み込み対応 <input checked="" type="checkbox"/> 書き込み対応 → TCL_DeletePicture 関数の使用 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 |
| 読み込んだ写真データの利用方法 | 選手のロッカールームに貼られたポスターとして表示される。 |
| 写真データを書き込むための手順 | リプレイデータの再生中、R ボタンを押すことで静止画を撮影できる。リプレイ終了後、写真を選び、「ニンテンドーDSi カメラのアルバムに保存する」を実行する。 |
| 確認用のセーブデータ | <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 →ファイル名：(AAAA00_full.bin) |

5. 備考

| |
|--|
| |
|--|

以上