

TWL マスターROM 提出手順書

(TWL 対応、TWL 専用ソフト向け)

Ver. 1.03

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	11
1.1	必要な提出物	11
1.1.1	マスターROM	11
1.1.2	ニンテンドーDSiマスターROM提出確認書	11
1.1.3	使用ミドルウェア一覧	11
1.1.4	プログラム仕様チェックシート	11
1.1.5	バナー表示内容チェックシート	11
1.1.6	TWLロットチェックリスト	12
1.2	使用する機能に応じた提出物	12
1.2.1	本体NANDメモリ対応チェックシート	12
1.2.2	セーブデータのメモリマップ	12
1.2.3	DSワイヤレスプレイ対応チェックシート	12
1.2.4	DSダウンロードプレイ対応チェックシート	12
1.2.5	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	13
1.2.6	受信専用モード対応チェックシート	13
1.2.7	Wii対応チェックシート	13
1.2.8	マイク対応チェックシート	13
1.2.9	GBAカートリッジ/DSカートリッジ対応チェックシート	13
1.2.10	カメラ対応チェックシート	14
1.2.11	Wi-Fi コネクション対応チェックシート	14
1.2.12	非対応フォント一覧表	14
1.2.13	レーティング取得情報がわかる書面【日本向けタイトルのみ必須】	14
1.2.14	レーティング審査不要連絡書【日本向けタイトルのみ必須】	14
1.3	参考資料となる提出物	14
1.3.1	取扱説明書	14
1.3.2	変更履歴	15
1.4	提出先	15
2	用語の説明	16
2.1	ROMバージョン	16
2.1.1	リマスターバージョン	16
2.1.2	提出バージョン	16
2.1.3	表示例	16
2.2	ROM内登録データ	16
2.2.1	ソフトタイトル	16
2.2.2	イニシャルコード	17
2.2.3	メーカーコード	17
2.2.4	プラットフォーム	17
2.2.5	ROMタイプ設定	17
2.2.6	ROM容量	18
2.3	TWL MasterEditor	18
3	提出ファイルのメディアへのデータ格納について	19

3.1	媒体.....	19
3.2	データ形式.....	19
3.2.1	マスターROM.....	19
3.2.1.1	カードアプリ	19
3.2.1.2	DSi Ware	19
3.2.2	マスターROM提出確認書、使用ミドルウェア一覧	19
3.2.3	各種チェックシート、ロットチェックリスト、メモリマップ	19
3.2.4	非対応フォント一覧表	19
3.2.5	セーブデータ	20
3.3	ファイル名	20
3.3.1	マスターROM.....	20
3.3.2	マスターROM提出確認書、使用ミドルウェア一覧	20
3.3.3	各種チェックシート、ロットチェックリスト、メモリマップ	20
3.3.4	非対応フォント一覧表	20
3.4	ラベル	20
4	プログラム仕様チェックシート for DSi.....	22
4.1	「1. 各デバイス機能使用の有無」.....	22
4.1.1	本体NANDメモリ	22
4.1.2	DSワイヤレスプレイ	22
4.1.3	DSダウンロードプレイ.....	22
4.1.4	受信専用モード	22
4.1.5	Wiiとの通信	22
4.1.6	マイク	23
4.1.7	カメラ	23
4.1.8	GBAカートリッジ.....	23
4.1.9	DSカートリッジ	23
4.1.10	Wi-Fi コネクション	23
4.1.11	タッチスクリーン	23
4.1.12	ピクトチャットサーチ	23
4.1.13	DSiメニューへ戻る機能.....	23
4.1.14	ソフトリセット	23
4.1.15	NANDアプリにおけるCARD_GetRomHeader関数を使ったDSカード対応.....	24
4.1.16	サブパナーファイル	24
4.1.17	SDカード	24
4.1.18	DSプロテクト	24
4.2	「2. ゲーム内で使用する言語」.....	24
4.3	「3. パワーマネジメント」.....	24
4.3.1	本体を閉じたときの動作	24
4.3.2	自動LCD OFF	25
4.3.3	自動バックライト OFF	25
4.4	「4. ユーザー情報」.....	25
4.4.1	ユーザーネームの利用.....	25
4.4.2	言語設定の利用.....	25
4.4.3	コメントの利用	25

4.4.4	時計の利用	25
4.4.5	誕生日の利用	25
4.5	「5. ペアレンタルコントロール」	26
4.5.1	写真送付の制限	26
4.5.2	UGC送付の制限	26
4.6	「6. ミドルウェア」	26
4.6.1	ATOKライブラリ (JUSTSYSTEM)	26
4.6.1.1	スタッフクレジット	26
4.6.1.2	スタッフクレジットを見る方法	26
4.7	「7. TWL対応ソフト (HYBRID ROM)」	26
4.8	「8. 備考」	26
5	バナー表示内容チェックシート for DSi	28
5.1	「1. 表示するバナー情報」	28
5.2	「2. 備考」	28
6	本体NANDメモリ対応チェックシート for DSi	29
6.1	「1. 本体NANDメモリの利用方法」	29
6.1.1	セーブデータを作成する	29
6.1.2	別のソフトのセーブデータを参照する	29
6.1.3	photo領域を利用する	29
6.2	「2. 作成するセーブデータのサイズ、またはファイル数」	29
6.2.1	セーブデータのサイズ、またはファイル数	29
6.2.1.1	セーブデータを作成する場面	29
6.2.1.2	作成する手順	29
6.2.1.3	セーブデータの作成可能数	29
6.2.1.4	確認用のセーブデータ	29
6.3	「3. 別のソフトのセーブデータを参照する」	30
6.3.1	参照するセーブデータを作成するタイトル	30
6.3.2	参照するデータの内容	30
6.3.3	参照したときのゲーム内の変化	30
6.3.4	確認用のセーブデータ	30
6.4	「4. photo領域を利用する」	30
6.4.1	読み書きの対応について	30
6.4.2	読み込んだ写真データの利用方法	30
6.4.3	写真データを書き込むための手順	30
6.4.4	確認用のセーブデータ	30
6.5	「5. 備考」	31
7	DSワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi	32
7.1	通信の概要	32
7.2	通信を行う場面	32
7.3	上記場面に到達するまでの手順	32
7.4	使用するGGID	32

7.5	同時に通信できる台数.....	32
7.6	通信相手	32
7.6.1	同じゲーム.....	32
7.6.2	別の仕向地のゲーム.....	33
7.6.3	その他のゲーム	33
7.7	無線チャンネルの選択方法.....	33
7.8	確認用セーブデータ	33
7.9	備考.....	33
8	DSダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi.....	34
8.1	通信の概要	34
8.2	同時接続台数	34
8.3	ダウンロード中	34
8.3.1	使用するGGID.....	34
8.4	ダウンロードプレイ子機と親機の再接続	34
8.4.1	使用するGGID.....	34
8.5	ダウンロードプレイ子機だけで単独プレイ	34
8.6	ダウンロードプレイ子機同士だけで通信	35
8.6.1	使用するGGID.....	35
8.6.2	同時接続台数	35
8.7	ダウンロードプレイ子機からDSカードへのアクセス.....	35
8.8	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.....	35
8.9	無線チャンネルの選択方法.....	35
8.10	確認用セーブデータ	35
8.11	備考	35
9	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 for DSiについて.....	36
9.1	「1. ダウンロードプレイのバナー情報」.....	36
9.1.1	使用言語	36
9.1.2	タイトル名テキスト	36
9.1.3	ソフト説明文テキスト.....	36
9.2	「2. 備考」.....	36
10	受信専用モード対応チェックシート for DSi	37
10.1	データ送信側のGGID	37
10.2	データを送信するタイトル	37
10.3	同時に受信できる台数	37
10.4	受信を開始する場面	37
10.5	受信を終了する場面	37
10.6	プレイヤーへの同意.....	37
10.7	受信するデータの概要	37
10.8	データを受信したと確認できる方法.....	37
10.9	確認用セーブデータ	38

10.10	備考	38
11	Wii対応チェックシート for DSi	39
11.1	通信の概要	39
11.2	通信を行う場面	39
11.3	上記場面に到達するまでの手順	39
11.4	使用するGGID	39
11.5	同時に通信できる台数	39
11.6	通信相手	39
11.7	確認用セーブデータ	39
11.8	備考	40
12	マイク対応チェックシート for DSi	41
12.1	マイクを使用する場面	41
12.2	マイクを使用するまでの手順	41
12.3	マイクの使い方	41
12.4	マイクの入力によるゲーム内の変化	41
12.5	マイク使用中のスピーカーの音量	41
12.6	振幅分解能	41
12.7	マイク入力ありと判定する閾値	41
12.8	マイクのゲイン設定	42
12.9	確認用セーブデータ	42
12.10	備考	42
13	GBAカートリッジ/DSカートリッジ対応チェックシート for DSi	43
13.1	GBAカートリッジ対応	43
13.1.1	アクセス対象のGBAカートリッジ	43
13.1.2	GBAカートリッジへのアクセスを行う場面	43
13.1.3	上記場面に到達するまでの手順	43
13.1.4	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	43
13.1.5	アクセス範囲	43
13.1.6	確認用セーブデータ	43
13.1.7	備考	43
13.2	DSカートリッジ対応	43
13.2.1	アクセス対象のDSカートリッジ	43
13.2.2	DSカートリッジへのアクセスを行う場面	44
13.2.3	上記場面に到達するまでの手順	44
13.2.4	DSカートリッジの機能	44
13.2.5	確認用セーブデータ	44
13.2.6	備考	44
14	カメラ対応チェックシート for DSi	45
14.1	カメラ機能の概要	45

14.2	カメラの使い方	45
14.3	使用する場面	45
14.4	使用するまでの手順	45
14.5	使用するカメラ	45
14.6	カメラがアクティブな時の画面サイズ	45
14.7	確認用セーブデータ	45
14.8	備考	45
15	Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi	46
15.1	「1. Wi-Fi コネクション機能を確認するためのセーブデータ」	46
15.1.1	セーブデータの有無	46
15.1.2	ファイル名	46
15.2	「2. 使用ライブラリと設定情報」	46
15.2.1	ライブラリ情報	46
15.2.1.1	DWCライブラリの種類	46
15.2.1.2	ライブラリのバージョン	46
15.2.2	設定情報	46
15.2.2.1	GameSpyゲーム名	46
15.2.2.2	プロダクトID	47
15.2.2.3	ユーザーID枝番に使用するゲームコード	47
15.3	「3. 通信仕様」	47
15.3.1	同時にプレイ可能な台数	47
15.3.2	友達との接続	47
15.3.3	見知らぬ人との接続	47
15.3.4	ライバルを登録する機能	47
15.3.5	コミュニケーション	47
15.3.5.1	キーワード形式	47
15.3.5.2	フリーワード形式	47
15.3.5.3	ボイスチャット形式	48
15.3.6	ピアツーピアによるデータ交換	48
15.3.6.1	交換する内容	48
15.3.6.2	交換するまでの手順	48
15.3.7	他のソフトとの通信互換	48
15.3.8	ユーザーが自由に作成したコンテンツを他のプレイヤーとやり取りする機能	48
15.4	「4. Wi-Fi コネクション上で使用する名前」	48
15.4.1	名前の使用	48
15.4.2	不正ネームチェック機能	48
15.4.2.1	不正ネームチェックの対象	48
15.4.2.2	不正と判断された場合の処理	49
15.4.3	ゲーム中の名前の変更機能	49
15.4.4	本体ユーザーネームの連動	49
15.5	「5. その他」	49
15.5.1	DSワイヤレス通信による友達関係の構築	49
15.5.2	友達関係の修復機能	49

15.5.3	ESRB Online Rating Notice 表示	49
15.5.4	Wi-Fi コネクションサービスを利用することで初めてプレイできる隠し要素	49
15.5.5	ゲーム内情報のWEB上での閲覧	49
15.5.5.1	閲覧場所	49
15.5.5.2	表示する情報	49
15.5.5.3	閲覧する方法	50
15.5.6	無入力が続いた場合に自動で通信を切断する機能	50
15.6	「6. Wi-Fi コネクションで使用するサービス、機能」	50
15.6.1	Wi-Fi ダウンロードサービス	50
15.6.1.1	サービスの概要	50
15.6.1.2	ダウンロードしたデータの利用方法	50
15.6.1.3	ダウンロードするデータの準備について	50
15.6.2	汎用ランキングライブラリ	50
15.6.2.1	サービスの概要	50
15.6.2.2	ランキングに表示する内容	51
15.6.2.3	友達同士だけのランキング表示	51
15.6.2.4	ランキングの確認方法	51
15.6.2.5	ランキングサーバへのアクセス頻度の制限を守るための対策内容	51
15.6.3	ネットワークストレージ	51
15.6.3.1	サービスの概要	51
15.6.3.2	ストレージに保存する内容	51
15.6.3.3	ストレージ内のデータの確認方法	51
15.6.4	独自に用意されたゲームサーバ	51
15.6.4.1	サービスの概要	51
15.6.4.2	独自サーバのホスト名	51
15.6.4.3	独自サーバの機能の確認方法	51
15.6.4.4	認証トークンが不正なときの動作	51
15.7	「7. 備考」	52
16	レーティングに関する書面について【日本版のみ】	53
16.1	レーティング取得情報がわかる書面	53
16.2	レーティング審査不要連絡書	53

改訂履歴

版	改訂日	改訂章	改訂内容
1.03	2010-10-01	1	「1.1.4 プログラム仕様チェックシート」 「1.2.10 カメラ対応チェックシート」 を改訂。
		4	「4.1.18 DSプロテクト」を追加。
		14	「14.2 カメラの使い方」を改訂。
1.02	2010-08-31	1	「1.1.4 プログラム仕様チェックシート」 「1.2.1 本体NANDメモリ対応チェックシート」 「1.2.3 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート」 「1.2.4 DSダウンロードプレイ対応チェックシート」 「1.2.10 カメラ対応チェックシート」 「1.2.12 非対応フォント一覧表」 を改訂。 「1.2.13 レーティング取得情報が分かる書面【日本向けタイトルのみ必須】」 「1.2.14 レーティング審査不要連絡書【日本向けタイトルのみ必須】」 を追加。
		4	「4.1.17 SDカード」 「4.7 『7. TWL対応ソフト(HYBRID ROM)』」 を追加。
		7	用語「すれ違い」を「すれちがい」に修正。 「7.8 確認用セーブデータ」を改訂。
		8	「8.2 同時接続台数」を追加。 「8.3 ダウンロード中」から「同時接続台数」を削除。 「8.4 ダウンロードプレイ子機と親機の再接続」から「同時接続台数」を削除。 「ダウンロードプレイ子機だけで単独プレイ」の項目順序を変更。
		12	「12.7 マイク入力ありと判定する閾値」 「12.10 備考」 を改訂。
		14	「14.2 カメラの使い方」を改訂。
		16	16章「レーティングに関する書面について【日本版のみ】」を追加。
1.01	2009-11-27	1	「1.1.4 プログラム仕様チェックシート」 「1.1.6 TWLロットチェックリスト」 「1.2.1 本体NANDメモリ対応チェックシート」 「1.2.3 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート」 「1.2.4 DSダウンロードプレイ対応チェックシート」 「1.2.7 Wii対応チェックシート」 「1.2.9 GBAカートリッジ対応チェックシート」 「1.2.11 Wi-Fi コネクション対応チェックシート」 を改訂。
		2	「2.2.2 イニシャルコード」 「2.2.4 プラットフォーム」 「2.2.6 ROM容量」 を改訂。
		3	「3.2.1 マスターROM」を改訂。 「3.2.5 セーブデータ」を追加。 「3.3.5 セーブデータ」を削除。
		4	「4.1.8 GBAカートリッジ」を改訂。 「4.1.9 DSカートリッジ」を改訂。 「4.1.15 NANDアプリにおけるCARD_GetRomHeader関数を使ったDSカード対応」 を追加。 「4.1.16 サブバナーファイル」を追加。 「4.3.1 本体を閉じたときの動作」を改訂。
		6	「6.1.3 photo領域を利用する」を追加。 6.2の項目名を「2. 作成するセーブデータのサイズ、またはファイル数」に変更。 6.3の項目名を「3. 別のソフトのセーブデータを参照する」に変更。

			「6.2.1.4 確認用のセーブデータ」を追加。 「6.4 『4. photo領域を利用する』」を追加。
		7	7.1の項目名を「通信の概要」に変更。 「7.1 通信の概要」を改訂。 「7.2 通信を行う場面」を追加。 「7.3 上記場面に到達するまでの手順」を追加。 「7.5 同時に通信できる台数」を改訂。
		8	8.3の項目名を「ダウンロードプレイ子機と親機の再接続」に変更。 「8.4 ダウンロードプレイ子機同士だけで通信」を改訂。 「8.5 ダウンロードプレイ子機同士だけで単独プレイ」を改訂。 8.6の項目名を「ダウンロードプレイ子機からDSカードへのアクセス」に変更。 8.7の項目名を「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」に変更。
		9	「9.1 『1. ダウンロードプレイのバナー情報』」の改訂。
		11	11.1の項目名を「通信の概要」に変更。 「11.2 通信を行う場面」を追加。 「11.3 上記場面に到達するまでの手順」を追加。
		13	章全体を新規追加。
		14	章番号を13から14に変更。
		15	章番号を14から15に変更。 「15.1.1 セーブデータの有無」を改訂。
		—	初版。
1.00	2009-03-12	—	初版。

1 はじめに

このドキュメントでは、TWL 対応、TWL 専用のマスターROM を弊社に提出するにあたって必要な情報を説明しています。

本章では、概要について説明し、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います。

ニンテンドーDS 専用のマスターROM を提出する場合は、別文書の「ニンテンドーDS 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

以下のものを必ず用意してください。

1.1.1 マスターROM

弊社指定のメディアで提出してください。

詳しくは、「3 提出ファイルのメディアへのデータの格納について」を参照してください。

1.1.2 ニンテンドーDSiマスターROM提出確認書

TWL MasterEditor で生成される、マスターROM に関する情報が記載された書類です。

印字したものとは別に、XML 形式のデータファイルも合わせて提出してください。

詳しくは TWL MasterEditor パッケージに含まれるマニュアルを参照してください。

1.1.3 使用ミドルウェア一覧

TWL MasterEditor で生成される、使用しているミドルウェアに関する情報が記載された書類です。

XML 形式のデータファイルも合わせて提出してください。

詳しくは TWL MasterEditor パッケージに含まれるマニュアルを参照してください。

1.1.4 プログラム仕様チェックシート

ファイル名:TWL・Program_Specifications_CheckSheet_1_03_J.doc

ゲームが実装している機能を把握するための書類です。

最新バージョンは、Ver.1.03 です。

記入方法は「4 プログラム仕様チェックシートfor DSi」を参照してください。

1.1.5 バナー表示内容チェックシート

ファイル名:TWL・Banner_CheckSheet_1_00_J.doc

DSi メニュー上で表示するバナーの内容を把握するための書類です。

最新バージョンは、Ver.1.00 です。

記入方法は「5 バナー表示内容チェックシート for DSi」を参照してください。

1.1.6 TWLロットチェックリスト

ファイル名:TWL-LotCheck_List_1_00.J.doc

御社にてガイドライン関連のチェックを行った結果を把握するための書類です。TWL マスター提出関連資料とは別のパッケージでリリースされています。

常に最新バージョンを使用してください。

記入方法は、ロットチェックリストと同じバージョンの「TWL ロットチェック説明資料」を参照してください。また、各機能に応じたロットチェックリストも存在します。その機能に対応している場合は、該当するロットチェックリストも合わせて提出してください。

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 本体NANDメモリ対応チェックシート

ファイル名:TWL-NANDMemory_CheckSheet_1_01_J.doc

本体 NAND メモリを使用している場合に、提出してください。photo 領域を利用する場合も含まれます。

最新バージョンは、Ver.1.01 です。

記入方法は「6 本体NANDメモリ対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.2 セーブデータのメモリマップ

セーブデータを作成する場合、簡易なもので構いませんので、セーブ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。セーブする先がゲームカード上のバックアップメモリであれば「sample_memmap_for_CARD.doc」、本体 NAND メモリ上であれば、「sample_memmap_for_NAND.doc」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（テキストや DOC 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。

1.2.3 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート

ファイル名:TWL-DS_Wireless_Play_CheckSheet_1_02_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、Ver.1.02 です。

記入方法は「7 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.4 DSダウンロードプレイ対応チェックシート

ファイル名:TWL-DS_Download_Play_CheckSheet_1_02_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、Ver.1.02 です。

記入方法は「8 DSダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.5 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:TWL-DS_Download_Play_Banner_CheckSheet_1_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、Ver.1.00 です。

記入方法は「9 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 for DSi」を参照してください。

1.2.6 受信専用モード対応チェックシート

ファイル名:TWL-DS_Receive-Only_Mode_CheckSheet_1_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、Ver.1.00 です。

記入方法は「10 受信専用モード対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.7 Wii対応チェックシート

ファイル名:TWL-Wii_CheckSheet_1_01_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、Ver.1.01です。

記入方法は「11 Wii対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.8 マイク対応チェックシート

ファイル名:TWL-Mic_CheckSheet_1_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、Ver.1.00 です。

記入方法は「12 マイク対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.9 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:TWL-Cartridge_CheckSheet_1_00_J.doc

NITRO モードでの動作時に、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、Ver.1.00 です。

記入方法は「13 GBAカートリッジ/DSカートリッジ対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.10 カメラ対応チェックシート

ファイル名:TWL-Camera_CheckSheet_1_02_J.doc

カメラに対応している場合に、提出してください。

最新バージョンは、Ver.1.02 です。

記入方法は「14 カメラ対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.11 Wi-Fi コネクション対応チェックシート

ファイル名:TWL-Nintendo_Wi-Fi_Connection_CheckSheet_1_01_J.doc

ニンテンドーWi-Fi コネクションに対応している場合に、提出してください。

最新バージョンは、Ver.1.01 です。

記入方法は「15 Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi」を参照してください。

1.2.12 非対応フォント一覧表

ファイル名:Unsupported_Font_List_1_41_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.1.41です。

一覧表の作成方法などは、非対応フォント一覧表のファイルを開いて確認してください。

1.2.13 レーティング取得情報がわかる書面【日本向けタイトルのみ必須】

レーティング団体(CERO)の審査を受け、レーティングを取得した場合は、その審査結果が分かる書面を必ず提出してください。レーティングが不要な場合は、「レーティング審査不要連絡書」を提出してください。

詳しくは、「16 レーティングに関する書面について【日本版のみ】」を参照してください。

1.2.14 レーティング審査不要連絡書【日本向けタイトルのみ必須】

ファイル名:Rating_Requirements_Waiver_Sheet-ja.doc

レーティング団体(CERO)の審査を受けない(レーティングが不要な)場合、必ず提出してください。レーティング団体の審査結果を受け、レーティングを取得した場合は、「レーティングに関する書面」を提出してください。

詳しくは、「16 レーティングに関する書面について【日本版のみ】」を参照してください。

1.3 参考資料となる提出物

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。

1.3.1 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、変更履歴の提出をお願いしています。

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

弊社業務部に送付をお願いします。

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 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。

2.1.1 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するたびに1、2、3…と増加させていきます。DSi Wareの場合、弊社ロットチェック合格の通知後にプログラム変更などで再提出するときに、リマスターバージョンが上がります。事前版の場合は、E(E0h)とします。

2.1.2 提出バージョン

リマスターバージョンごとの再提出の回数で、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…と増加します。9を超えた場合は、A、B、C…Zとします。

2.1.3 表示例

	初回	2回目	3回目	量産後 に変更 (※注)	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	…

※注…DSi Wareの場合、弊社ロットチェック合格の通知後となります。

2.2 ROM内登録データ

ニンテンドーDSi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内登録データを確認するためには、TWL MasterEditorを使用してください。

ROM内登録データのうち、マスターROM提出に関連する項目を、以下に説明します。

2.2.1 ソフトタイトル

当該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、注意してください。

2.2.2 イニシャルコード

当該商品の製品コードを 4 桁の ASCII コードで格納します。

使用できる文字は、ソフトタイトルと同じです。

2.2.3 メーカーコード

使用できる文字はソフトタイトルと同様で、2 桁の ASCII コードで格納します。

2.2.4 プラットフォーム

当該商品が動作するソフトの種類を格納します。「NTR/TWL Hybrid (TWL 対応ソフト)」もしくは「TWL Limited (TWL 専用ソフト)」を指定してください。

2.2.5 ROMタイプ設定

カードに使用する ROM の種類に応じた、アクセススピードのコードを格納します。「1TROM (ワンタイム PROM)」もしくは「MROM (マスク ROM)」を指定してください。

2.2.6 ROM容量

カードに使用する ROM 容量のコードを格納します。64M/128M/256M/512M/1G/2G/4G のうち該当する容量を指定してください。

なお、DSi Ware などの NAND アプリでは、この指定は無視され、最適な値が自動的に選択されます。

2.3 TWL MasterEditor

TWL 対応ソフトおよび TWL 専用ソフトのマスターROM 提出に関する作業を自動化するツールです。詳しくは TWL MasterEditor パッケージに含まれるマニュアルを参照してください。

なお、必ず最新の TWLMasterEditor を使用してマスターROM、および提出確認書を作成してください。

3 提出ファイルのメディアへのデータ格納について

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事項を説明します。

3.1 媒体

DVD-R ディスク、CD-R ディスクを使用してください。

原則として、Windows XP(または Windows Vista)で読める形式で保存してください。

3.2 データ形式

メディアへ各種データを格納する場合は、以下のようなデータ形式にしてください。

3.2.1 マスターROM

TWL MasterEditor にて出力される SRL ファイルを必ず提出してください。SRL ファイルはマスターデータとして取り扱われます。ただし、DSi Ware などの NAND アプリについては、簡易確認用として tad ファイルも一緒に提出してください。

3.2.1.1 カードアプリ

TWL 対応、もしくは TWL 専用のカードアプリの場合、ファイルサイズについて、例えば 64M ビットのマスク ROM を発注する場合は正確に 64M ビットに合わせてください。

別途ツールなど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。

3.2.1.2 DSi Ware

DSi Ware の場合、パディングの処理はせずに、実際に使用している ROM サイズのままで提出してください。

また、SRL ファイルと一緒に、tad 形式のファイルも提出してください。

3.2.2 マスターROM提出確認書、使用ミドルウェア一覧

TWL MasterEditor にて出力される XML ファイルを提出してください。

また、マスターROM 提出確認書に押印する箇所がございますので、印刷した確認書に押印したものを、別途提出してください。

3.2.3 各種チェックシート、ロットチェックリスト、メモリマップ

必要事項を記入した DOC ファイルを提出してください。

3.2.4 非対応フォント一覧表

必要事項を記入したのち、一覧表に記載されている手順に従ってファイルを作成し、HTML ファイルを提出してください。

3.2.5 セーブデータ

各チェックシートの指示内容に従ってセーブデータを作成し、そのバイナリファイルを提出してください。バイナリファイルの生成には、下記の方法を用いてください。

カードアプリの場合は、IS-TWL-DEBUGGER において、「ツール」から「バックアップ」を使用してください。

DSi Ware の場合は、SDK パッケージ同梱ツールの NandFiler において、「Backup」もしくは「Export」を使用してください。

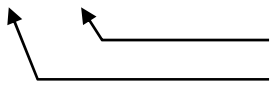
3.3 ファイル名

メディアへ各種データを格納する場合は、以下のファイル名にしてください。

3.3.1 マスターROM

下記の形式としてください。

T * * * * * . 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「TASMJ02.SRL」となります。

ROMバージョンについては、「2.1 ROMバージョン」を参照してください。

tad ファイルも一緒に提出する場合も、同じ形式にしてください。

3.3.2 マスターROM提出確認書、使用ミドルウェア一覧

TWL MasterEditor にて出力されたファイル名をそのまま使用してください。

3.3.3 各種チェックシート、ロットチェックリスト、メモリマップ

元々のファイル名の先頭に、マスターROM の「.SRL」よりも前の名称とアンダーバー(_)を追加した形式としてください。

例) TWL-ASMJ (ROM バージョン 0.1) のプログラム仕様チェックシートの場合、以下のようになります。

TASMJ01-TWL- Program_Specifications_CheckSheet_x_xx_J.doc

(x_xx)はチェックシートのバージョンです。

3.3.4 非対応フォント一覧表

一覧表に記載されている手順に従ってファイル名を設定してください。

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64DSi)
- 製品コード (例: TWL-P-ASMJ (JPN))
- ファイル名 (例: TASMJ02.SRL)
- CRC (例: ABCDh)
- 日付 (例: 2008/11/01)

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 プログラム仕様チェックシート for DSi

プログラム仕様チェックシート for DSi について説明します。

4.1 「1. 各デバイス機能使用の有無」

TWL の有する各デバイス機能に対し、ゲーム内での使用の有無を選択し、さらに右側に記載の書類を提出、もしくは詳細を記入してください。「無」を選択した場合は、右側の項目は空欄で構いません。

4.1.1 本体NANDメモリ

本体 NAND メモリへゲームのセーブデータを保存したり、他のゲームのセーブデータを参照する場合は「有」を選択し、「本体 NAND メモリ対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。
photo 領域を利用する場合も含まれます。

参照:「6 本体NANDメモリ対応チェックシート for DSi」

また、本体 NAND メモリへセーブデータを書き込む場合は、セーブデータのメモリマップを提出してください。

4.1.2 DSワイヤレスプレイ

ゲーム中に DS ワイヤレスプレイの機能を実装している場合は「有」を選択し、「DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「7 DSワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi」

4.1.3 DSダウンロードプレイ

ゲーム中に DS ダウンロードプレイの機能を実装している場合は「有」を選択し、「DS ダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi」と「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 for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「8 DSダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi」「9 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 for DSi」

4.1.4 受信専用モード

ゲーム中に受信専用モードの機能を実装している場合は「有」を選択し、「受信専用モード対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「10 受信専用モード対応チェックシート for DSi」

4.1.5 Wiiとの通信

ゲーム中に Wii と通信する機能を実装している場合は「有」を選択し、「Wii 対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「11 Wii対応チェックシート for DSi」

4.1.6 マイク

ゲーム中にマイクを使用する場合は「有」を選択し、「マイク対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「12 マイク対応チェックシート for DSi」

4.1.7 カメラ

ゲーム中にカメラを使用する場合は「有」を選択し、「カメラ対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「13 カメラ対応チェックシート for DSi」

4.1.8 GBAカートリッジ

ゲーム中に GBA カートリッジとの連動を実装している場合は「有」を選択し、「GBA/DS カートリッジ対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

4.1.9 DSカートリッジ

ゲーム中に DS オプションカートリッジとの連動を実装している場合は「有」を選択し、「GBA/DS カートリッジ対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

4.1.10 Wi-Fi コネクション

ゲーム中に Wi-Fi コネクションへ接続する機能を実装している場合は「有」を選択し、「Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi」に必要事項を記入して、マスターROM と共に提出してください。

参照:「14 Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi」

4.1.11 タッチスクリーン

ゲームがタッチスクリーン入力に対応する場合は「有」を選択し、ゲーム内のどの場面でタッチスクリーンを使用するか、その場面を右側の欄に記入してください。

4.1.12 ピクトチャットサーチ

ゲームがピクトチャットサーチを実装している場合は「有」を選択し、ゲーム内のどの場面でピクトチャットサーチを使用するか、その場面を右側の欄に記入してください。

4.1.13 DSiメニューへ戻る機能

ゲーム中に DSi メニューへ戻る機能を実装している場合は「有」を選択し、ゲーム内のどの場面に DSi メニューへ戻る機能を実装しているか、その場面を右側の欄に記入してください。

4.1.14 ソフトリセット

ゲームが START、SELECT、L、R ボタンを同時に押したときのソフトリセット機能を実装している場合は、「有」を選択してください。

4.1.15 NANDアプリにおけるCARD_GetRomHeader関数を使ったDSカード対応

カードアプリの場合は、未選択、もしくは「無」を選択してください。

NAND アプリにおいて、CARD_GetRomHeader関数を使って DS カードの ROM ヘッド情報を取得している場合は「有」を選択し、対象となる DS カードのイニシャルコード、ゲーム内のどの場面で ROM ヘッド情報を使用しているか、そしてゲーム内で変化する内容を右側の欄に記入してください。

4.1.16 サブバナーファイル

ゲームがサブバナーファイルに対応する場合は「有」を選択し、サブバナーの出現条件を記入してください。また、ゲームを最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、サブバナーを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。

4.1.17 SDカード

ゲームが SD カードに対応する場合は「有」を選択し、SD カードを使用する場면을記入してください。また、ゲームを最初からプレイして 5 分以内に確認できない場合は、SD カードの使用を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。

4.1.18 DSプロテクト

ゲームが DS プロテクトを実装している場合は「有」を選択し、「DS プロテクト実装確認完了連絡書」をマスターROM と共に提出してください。

「DS プロテクト実装確認完了連絡書」については、別途公開している DS プロテクト実装確認依頼書パッケージに含まれるマニュアルを参照してください。

4.2 「2. ゲーム内で使用する言語」

ゲーム内で使用する言語をすべて選択してください。該当する言語が無い場合は「その他」を選択し、括弧内に使用している言語名をすべて記入してください。

4.3 「3. パワーマネジメント」

ゲームプレイ時におけるパワーマネジメントに関して、下記の項目へ必要事項を選択、記入してください。

4.3.1 本体を閉じたときの動作

ゲームプレイ中に本体を閉じた場合に、省電力モード(スリープモード、LCD OFF 状態、バックライト OFF 状態)のうち、遷移するモードがある場合は「有」を選択し、どの場面で本体を閉じればその省電力モードへ遷移するかを右側の欄に記入してください。

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、下記の場面は、LCD OFF 状態やバックライト OFF 状態にしている、「利用する場面」に含めないでください。

- ・スリープモードへの遷移前に「バックアップ処理の終了」や「カメラのシャッター音や撮影終了音の鳴り終わり」を待っている期間。

4.3.2 自動LCD OFF

ゲーム内で無入力状態が続いた場合に、自動で LCD が OFF となる機能を実装している場合は「有」を選択し、何分間無入力が継続した場合に LCD が OFF になるか、その時間を分単位で右側の欄に記入してください。

特定の場面で機能が働く場合、その特定の場面を備考欄に記入してください。

4.3.3 自動バックライト OFF

ゲーム内で無入力状態が続いた場合に、自動でバックライト が OFF となる機能を実装している場合は「有」を選択し、何分間無入力が継続した場合にバックライト が OFF になるか、その時間を分単位で右側の欄に記入してください。

特定の場面で機能が働く場合、その特定の場面を備考欄に記入してください。

4.4 「4. ユーザー情報」

本体設定に登録しているユーザー情報に関して、必要事項を選択、記入してください。

4.4.1 ユーザーネームの利用

ゲーム中にユーザーネームの情報を利用する場合は「有」を選択し、どの場面でユーザーネームの情報を利用するかを、右側の欄に記入してください。

ただし、本体設定で入力可能なフォントのうち、ゲーム中に表示できないフォントがある場合は、非対応フォント一覧表を提出してください。

4.4.2 言語設定の利用

ゲーム中に言語設定の情報を利用する場合は「有」を選択し、どの場面で言語設定の情報を利用するかを、右側の欄に記入してください。

4.4.3 コメントの利用

ゲーム中にコメントの情報を利用する場合は「有」を選択し、どの場面でコメントの情報を利用するかを、右側の欄に記入してください。

ただし、本体設定で入力可能なフォントのうち、ゲーム中に表示できないフォントがある場合は、非対応フォント一覧表を提出してください。

4.4.4 時計の利用

ゲーム中に時計の情報を利用する場合は「有」を選択し、どの場面で時計の情報を利用するかを、右側の欄に記入してください。

4.4.5 誕生日の利用

ゲーム中に誕生日の情報を利用する場合は「有」を選択し、どの場面で誕生日の情報を利用するかを、右側の欄に記入してください。

4.5 「5. ペアレンタルコントロール」

本体設定で設定しているペアレンタルコントロール情報に関して、下記の制限を一つでも利用している場合は、「有」を選択してください。

もし当てはまる制限を設けていない場合は「無」を選択してください。

4.5.1 写真送付の制限

ゲーム内で写真の送付を制限する場合は選択してください。選択した場合は、どの場面で制限が入るかを、右側の欄に記入してください。

4.5.2 UGC送付の制限

ゲーム内で UGC(User Generated Content)送付を制限する場合は選択してください。選択した場合は、どの場面で制限が入るかを、右側の欄に記入してください。

4.6 「6. ミドルウェア」

一覧の中からゲーム内で使用しているミドルウェアを選択し、右側の項目にも必要事項を選択、または記入してください。

公開、提供されているミドルウェアのすべてが、一覧に含まれているわけではないため、ご注意ください。

4.6.1 ATOKライブラリ(JUSTSYSTEM)

ゲーム内で ATOK ライブラリを使用している場合は、「有」を選択してください。

4.6.1.1 スタッフクレジット

ゲーム内にスタッフクレジットが表示される場合は、「有」を選択してください。

4.6.1.2 スタッフクレジットを見る方法

ATOK ライブラリを使用し、なおかつゲーム内にスタッフクレジットが表示される場合は、スタッフクレジット内に ATOK ライブラリのロゴを表示する必要があります。そのスタッフクレジットの表示方法を記入してください。また、ゲームを開始して 5 分以内にスタッフクレジットを確認できない場合は、確認用のセーブデータを提出してください。

例)ゲーム内の「オプション」内にある「クレジット」を選択する、ゲームのエンディングを迎える、等。

4.7 「7. TWL対応ソフト(HYBRID ROM)」

TWL 対応ソフト(HYBRID ROM)において、DS 本体で動作させたときと、TWL 本体で動作させたときに、ゲーム中の挙動に違いがある場合、該当する項目をすべて選択してください。「その他」の場合は、詳細な内容を記入してください。

4.8 「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。

また、自動 LCD OFF、もしくは自動バックライト OFF 機能の使用が特定の場面であった場合も、その特定の場面に記入してください。

5 バナー表示内容チェックシート for DSi

バナー表示内容チェックシート for DSi について説明します。

5.1 「1. 表示するバナー情報」

DSi メニュー上に表示されるバナー情報(ゲームタイトルと販売元)を記入してください。DSi メニューに複数の言語がある場合は、それぞれの言語でどのように表示されるかをすべて記入してください。

言語ごとに 3 行分の記入欄がありますので、それぞれの欄に対応するテキストを記入してください。画面上に表示される内容と比較するための資料ですので、画面に表示されている内容と同一となるようにしてください。

もし該当する言語が無い場合は、「◆その他」の欄に言語名を記入した上で、右側にバナー情報を記入してください。

5.2 「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。

6 本体NANDメモリ対応チェックシート for DSi

本体 NAND メモリ対応チェックシート for DSi について説明します。

6.1 「1. 本体NANDメモリの利用方法」

本体 NAND メモリの利用方法について、下記の項目から当てはまるものをすべて選択してください。

6.1.1 セーブデータを作成する

本体NANDメモリへ、ゲームのセーブデータを作成する場合は「有」を選択し、6.2 節「2. 作成するセーブデータのサイズ、またはファイル数」の必要事項についても記入してください。

6.1.2 別のソフトのセーブデータを参照する

本体NANDメモリに保存されている、別のソフトのセーブデータを参照する場合は「有」を選択し、「3. 別のソフトのセーブデータを参照する」の必要事項についても記入してください。

6.1.3 photo領域を利用する

photo 領域を利用している場合は「有」を選択し、6.4 節「4. photo 領域を利用する」の必要事項についても記入してください。

6.2 「2. 作成するセーブデータのサイズ、またはファイル数」

本体 NAND メモリへセーブデータを作成する場合に、必要事項を記入、もしくは選択をしてください。

6.2.1 セーブデータのサイズ、またはファイル数

最初のセーブ時からすべての領域を確保するため、セーブデータのサイズ(またはファイルの数)がゲームのプレイを通して変化がない場合は「固定」を選択してください。

ゲームを進めていくうえで、セーブデータのサイズ(またはファイルの数)が増減する場合は「可変」を選択してください。また、可変を選択した場合は、さらに以下の項目について必要事項を記入、もしくは選択をしてください。

6.2.1.1 セーブデータを作成する場面

ゲーム中にどの場面でセーブデータを作成するか、すべてを記入してください。

6.2.1.2 作成する手順

セーブデータを作成するまでの、ゲーム内での手順を説明してください。

6.2.1.3 セーブデータの作成可能数

セーブデータが最大で何個作成することが可能かを記入してください。

6.2.1.4 確認用のセーブデータ

NAND メモリへの書き込みについて、ゲームを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。そのセーブデータの提出がある場合は「有」を選択し、セーブデータのファイル名を右側の欄に記入してください。

6.3 「3. 別のソフトのセーブデータを参照する」

本体 NAND メモリに保存されているセーブデータを参照する場合に、必要事項を記入、もしくは選択をしてください。

6.3.1 参照するセーブデータを作成するタイトル

参照するセーブデータを作成するタイトルのイニシャルコードを記入してください。

6.3.2 参照するデータの内容

具体的にどのセーブデータを参照するかを記入してください。

6.3.3 参照したときのゲーム内の変化

セーブデータを参照することで、ゲーム内で発生する変化内容を記入してください。

6.3.4 確認用のセーブデータ

セーブデータを参照する際に、ゲームを最初からプレイして 5 分以内に作成できない場合は、容易に参照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。また、参照対象となるソフトのセーブデータについても、容易に作成が難しい場合は、そのセーブデータを提出してください。

6.4 「4. photo領域を利用する」

6.4.1 読み書きの対応について

photo 領域の読み込みと書き込みについて、対応しているものをすべて選択してください。

書き込み対応に「有」を選択した場合は、TCL_DeletePicture 関数の使用の有無についても選択してください。

6.4.2 読み込んだ写真データの利用方法

読み込みに対応する場合、参照した写真データをゲーム内でどのように利用するかを記入してください。

6.4.3 写真データを書き込むための手順

書き込みに対応する場合、photo 領域にデータを書き込むまでの進め方や、どのような手順で到達できるかを記入してください

6.4.4 確認用のセーブデータ

photo 領域を利用する際に、ゲームを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。

6.5 「5. 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ワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi

DS ワイヤレスプレイ対応チェックシート for DSi 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。

7.1 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、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。

7.2 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。

7.3 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。

7.4 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。

7.5 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。

7.6 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。

7.6.1 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。

7.6.2 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。

7.6.3 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。

7.7 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。

7.8 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、ゲームを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。

7.9 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。

8 DSダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi

DS ダウンロードプレイ対応チェックシート for DSi 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。

8.1 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。

8.2 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。

8.3 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。

8.3.1 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。

8.4 ダウンロードプレイ子機と親機の再接続

「8.2 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、以下の項目にも記入してください。

8.4.1 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。

8.5 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「8.3 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)。

8.6 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、以下の項目にも記入してください。

8.6.1 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。

8.6.2 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。

8.7 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、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。

8.8 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、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。

8.9 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。

8.10 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、ゲームを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。

8.11 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。

9 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 for DSiについて

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 for DSi について説明します。

9.1 「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。

9.1.1 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。

9.1.2 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。

9.1.3 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。

9.2 「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。

10 受信専用モード対応チェックシート for DSi

受信専用モード対応チェックシート for DSi 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。

10.1 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。

10.2 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。

10.3 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。

10.4 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。

10.5 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。

10.6 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。

10.7 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。

10.8 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。

10.9 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、ゲームを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。

11 Wii対応チェックシート for DSi

Wii 対応チェックシート for DSi 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。

11.1 通信の概要

Wii との通信のできること、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。

11.2 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。

11.3 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。

11.4 使用するGGID

通信時に使用する GGID を記入してください。

11.5 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。

11.6 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。

11.7 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、ゲームを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。

11.8 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。

12 マイク対応チェックシート for DSi

マイク対応チェックシート for DSi 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。

12.1 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。

12.2 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。

12.3 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。

12.4 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表れるかを記入してください。

12.5 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。

12.6 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。

12.7 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、「12.6 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。

12.8 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。

12.9 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、ゲームを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。

12.10 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。

13 GBAカートリッジ/DSカートリッジ対応チェックシート for DSi

GBA カートリッジ/DS カートリッジ対応チェックシート for DSi 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。

13.1 GBAカートリッジ対応

13.1.1 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。

13.1.2 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면을記入してください。

13.1.3 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。

13.1.4 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表れるかを記入してください。

13.1.5 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。

13.1.6 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、ゲームを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。

13.1.7 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。

13.2 DSカートリッジ対応

13.2.1 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。

13.2.2 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。

13.2.3 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。

13.2.4 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。

13.2.5 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、ゲームを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。

13.2.6 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。

14 カメラ対応チェックシート for DSi

カメラ対応チェックシート for DSi について説明します。

カメラ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。

14.1 カメラ機能の概要

ゲームプレイ中にカメラをどのように使用するか、概要を説明してください。

14.2 カメラの使い方

カメラの使用方法のうち、当てはまる項目を選択してください。

QR コード認識の場合は、利用する QR コードバージョンも記入してください。また、確認用の QR コードを、任意のデータ形式の書面で提出してください。「その他」の場合は、右側の括弧内に、どのように使用するかを記入してください。

14.3 使用する場面

ゲームプレイ中にカメラを使用する場면을記入してください。

14.4 使用するまでの手順

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

14.5 使用するカメラ

「インカメラ」と「アウトカメラ」のうち、使用するカメラを選択してください。両方使用する場合は、両方選択してください。

14.6 カメラがアクティブな時の画面サイズ

カメラがアクティブな状態のとき、カメラに入力された内容を画面上へ表示するサイズを記入してください。

14.7 確認用セーブデータ

カメラを使用した動作を確認する際に、ゲームを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。

14.8 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。

15 Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi

Wi-Fi コネクション対応チェックシート for DSi について説明します。

15.1 「1. Wi-Fi コネクション機能を確認するためのセーブデータ」

ゲームを最初からプレイして 5 分以内に接続できない場合、Wi-Fi コネクション接続直前まで進めたセーブデータを提出してください。なお、最大接続台数が複数の場合、その台数分のデータをお願いします。

15.1.1 セーブデータの有無

Wi-Fi コネクション機能の確認用に、セーブデータを提出する場合は「有」を選択してください。

ゲームを最初からプレイして 5 分以内に Wi-Fi コネクションに接続できない場合は、Wi-Fi コネクション接続直前まで進めたセーブデータを提出してください。セーブデータは、接続可能な台数の最大数分の準備をお願いします。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。

15.1.2 ファイル名

Wi-Fi コネクション機能の確認用に、セーブデータを提出する場合は、そのセーブデータのファイル名を記入してください。ファイルが複数ある場合は、すべて記入してください。

15.2 「2. 使用ライブラリと設定情報」

使用しているライブラリと、ライブラリ上で設定している情報について記入してください。

15.2.1 ライブラリ情報

以下の使用したライブラリの情報を記入してください。

15.2.1.1 DWCライブラリの種類

使用している DWC ライブラリのうち、TWL-DWC と、TWL-DWC-DL のどちらを使用しているか、選択してください。

15.2.1.2 ライブラリのバージョン

「15.2.1.1 DWCライブラリの種類」で選択したライブラリの、バージョン情報を記入してください。

15.2.2 設定情報

Wi-Fi コネクションに対応する際に、ライブラリ上で設定した以下の情報を記入してください。TWL-DWC-DL を使用している場合は、空欄で構いません。

15.2.2.1 GameSpyゲーム名

DWC_InitFriendsMatch 関数の引数 gameName に設定している内容を記入してください。

15.2.2.2 プロダクトID

DWC_InitFriendsMatch 関数の引数 productID に設定している内容を記入してください。

15.2.2.3 ユーザーID枝番に使用するゲームコード

DWC_CreateUserData 関数の引数 gamecode に設定している内容を記入してください。

基本的にはタイトルのイニシャルコードを使用しますが、複数タイトル間(仕向地が違う同一タイトル含む)で Wi-Fi 通信をする場合はそのタイトル間で共通のゲームコードを記入してください。GameSpy 社より割り当てられる GameID とは異なりますので注意してください。

15.3 「3. 通信仕様」

Wi-Fi コネクション上での通信の仕様について、以下の項目をそれぞれ選択、または記入してください。

15.3.1 同時にプレイ可能な台数

Wi-Fi コネクション上で、同時に対戦や協力プレイが可能な本体のうち、最小数と最大数を記入してください。

15.3.2 友達との接続

友達と Wi-Fi コネクション上でマッチメイクする機能の有無を選択してください。

15.3.3 見知らぬ人との接続

友達ではなく、見知らぬ人と、Wi-Fi コネクション上でマッチメイクすることを許しているかどうかを選択してください。

見知らぬ人についての詳細は別文書「Nintendo Wi-Fi Connection 企画検討用ガイドライン for DS」を参照してください。

15.3.4 ライバルを登録する機能

見知らぬ人と Wi-Fi コネクション上で通信後、コミュニケーションなどには制限があるが、リストに登録して再びマッチメイクすることのできるライバル機能の有無を選択してください。見知らぬ人との通信モードに「ライバル」はあるが、対戦相手をリストに登録しない場合は「無」を選択してください。

15.3.5 コミュニケーション

Wi-Fi コネクション上で接続できる相手と、コミュニケーションをとることができる機能の有無を選択してください。「有」の場合は、当てはまる形式を下記から選択してください。複数の場合は、当てはまる形式すべてを選択してください。

15.3.5.1 キーワード形式

あらかじめゲーム内に登録されているキーワードだけで、Wi-Fi コネクション上でコミュニケーションをとることが可能な場合は選択してください。

15.3.5.2 フリーワード形式

プレイヤーが自由に作成できる文言で Wi-Fi コネクション上でコミュニケーションをとることが可能な場合は選択してください。

15.3.5.3 ボイスチャット形式

Wi-Fi コネクション上でボイスチャットが可能な場合は選択してください。

15.3.6 ピアツーピアによるデータ交換

ピアツーピアによるデータファイルの交換機能の有無を選択してください。「有」の場合は、下記の項目に記入してください。

15.3.6.1 交換する内容

交換するデータファイルの内容を記入してください。

例) EDIT モードで作成した選手データ

15.3.6.2 交換するまでの手順

Wi-Fi コネクション上でデータファイルを交換するまでの手順の詳細を記入してください。

例) Wi-Fi コネクションへ接続後のメニュー画面から「選手データの交換」を選択。選択後に交換する選手データを決めて、マッチメイクを開始します。マッチメイクが成功して相手とお互いに了承すれば、交換が始まります。

15.3.7 他のソフトとの通信互換

他の仕向地版を含め、異なるイニシャルコードのタイトルとの互換の有無を選択してください。「有」の場合、互換のあるタイトルのイニシャルコードを記入してください。複数ある場合は、すべて記入してください。また、異なる機種 of タイトルとも互換がある場合、そのタイトルのイニシャルコードも記入してください。

例) AAAE、AAAP、BBBJ、CCCJ。

15.3.8 ユーザーが自由に作成したコンテンツを他のプレイヤーとやり取りする機能

ゲーム内にて、プレイヤーが自由に作成したコンテンツ(マップやアイテム、エンブレムのデザインなど)を、他のプレイヤーへ表示させたり、やり取りを行う機能がある場合は「有」を選択し、下の欄に、何のやり取りを行うのか、具体的な内容を記入してください。

15.4 「4. Wi-Fi コネクション上で使用する名前」

Wi-Fi コネクション上で使用する名前について、以下の項目をそれぞれ選択、または記入してください。

15.4.1 名前の使用

Wi-Fi コネクション上で他のプレイヤーの名前を表示する場合は「有」を選択してください。

15.4.2 不正ネームチェック機能

Wi-Fi コネクション上で友達以外のプレイヤーの名前を表示する場合、不正ネームチェック機能の実装の有無を選択してください。「有」の場合、下記の項目に記入してください。

15.4.2.1 不正ネームチェックの対象

ゲーム内で不正ネームチェック機能の対象となる名前をすべて記入してください。

例) プレイヤーの名前、EDIT モードで作成したチーム・選手の名前。

15.4.2.2 不正と判断された場合の処理

使用する名前が不正と判断された場合のゲーム側の処理を選択してください。

15.4.3 ゲーム中の名前の変更機能

Wi-Fi コネクション上で使用する名前を、設定後でも変更できる機能が実装されている場合は「有」を選択してください。

15.4.4 本体ユーザーネームの連動

Wi-Fi コネクション上で使用する名前が本体のユーザーネームと連動している場合は「有」を選択してください。

15.5 「5. その他」

下記の各項目についても、選択、または記入してください。

15.5.1 DSワイヤレス通信による友達関係の構築

DS ワイヤレス通信を利用して、Wi-Fi コネクション上の友達関係を構築することができる機能の有無を選択してください。

15.5.2 友達関係の修復機能

本体とDSカードの関連付け(DSi Ware の場合、本体とセーブデータの関連付け)を消去しても、DSカードに友達情報が残っている場合、相手に自分の新しい友達コードを登録してもらうことで、友達関係を復帰させることができる機能を組み込んでいる場合は「有」を選択し、具体的な修復手順をゲーム内で説明するのか、それとも取扱説明書で説明するのかを選択してください。

15.5.3 ESRB Online Rating Notice 表示

ESRB が発行する「ESRB Rating Certificate」にて注意文の表示が義務付けられており、ゲーム中に注意文を表示するソフトの場合は「有」を選択してください。

15.5.4 Wi-Fi コネクションサービスを利用することで初めてプレイできる隠し要素

Wi-Fi コネクションサービスを利用しない限り、通常のプレイではできない隠し要素がある場合は「有」を選択し、その隠し要素の確認方法を記入してください。

例) ランキングの TOP3 に入ることで、新しいステージをプレイできるようになる。

15.5.5 ゲーム内情報のWEB上での閲覧

プレイヤーがゲーム内で得た情報を、一般の WEB サイトへ送信して公開している、または公開する予定がある場合は「有」を選択し、下記の項目にも記入してください。

15.5.5.1 閲覧場所

WEB 上で確認できる場所(URL)を記入してください。

15.5.5.2 表示する情報

WEB 上で確認できる情報を記入してください。

例) プレイヤー名、ステージ、ハイスコア

15.5.5.3 閲覧する方法

WEB 上で、プレイヤーが送信した情報が適切に表示されているか、確認するための方法を記入してください。

例) 閲覧場所に記入した URL ページにプレイヤー検索があり、自分の友達コードを入力すれば、送信した情報を表示できます。

15.5.6 無入力が続いた場合に自動で通信を切断する機能

Wi-Fi コネクションへ接続後、何も入力が無い状態が続いた場合、自動で Wi-Fi コネクションから切断する機能がある場合は「有」を選択し、無入力を継続して何分後に切断されるかを記入してください。

15.6 「6. Wi-Fi コネクションで使用するサービス、機能」

Wi-Fi コネクションで使用するサービス、機能について、以下の項目へ記入してください。

15.6.1 Wi-Fi ダウンロードサービス

Nintendo Wi-Fi Connection ダウンロードサービス(以下、Wi-Fi ダウンロードサービス)を使用している場合は「有」を選択してください。

15.6.1.1 サービスの概要

ゲーム内で Wi-Fi ダウンロードサービスをどのように利用しているかを記入してください。

15.6.1.2 ダウンロードしたデータの利用方法

ダウンロードしたデータを、どのようにゲーム中で利用するかを記入してください。

15.6.1.3 ダウンロードするデータの準備について

ダウンロードサービスが機能しているかどうかを確認するために、データをダウンロード可能な形で製品版サーバ上にアップロードしてください。

アップロードするデータは仕様としているすべての種類について、最低1つずつ用意してください。例えばシナリオデータ、アイテムデータ、キャラクターデータをダウンロードする仕様の場合は、3 種類のデータすべてをアップロードしてください。

ただし、製品のリリース後、すぐに公開しない予定のデータに関しては、同種のサンプルデータを一時的にアップロードすることでもかまいません。例えばシナリオデータは製品のリリース後しばらく経ってからアップロードする場合は、マスター提出時にサンプルとして仮のシナリオデータを製品サーバにアップロードしてください。なお、サンプルデータはロットチェック合格の連絡を受けた際に、必ず削除してください。

既に発売されているタイトルと同じサーバ領域を使うタイトルについては、サンプルデータをアップロードすることでユーザーがサンプルデータにアクセスしてしまう可能性があります。このような場合は弊社窓口までご相談ください。

15.6.2 汎用ランキングライブラリ

汎用ランキングライブラリを使用している場合は「有」を選択してください。

15.6.2.1 サービスの概要

ゲーム内で汎用ランキングライブラリをどのように利用しているかを記入してください。

15.6.2.2 ランキングに表示する内容

ランキングにアップロードする項目(名前やスコアなど)を記入してください。

15.6.2.3 友達同士だけのランキング表示

友達同士だけのランキング情報をゲーム中に表示する場合は「有」を選択してください。

15.6.2.4 ランキングの確認方法

ランキングの内容が正しく反映されているかを、確認する方法を記入してください。

15.6.2.5 ランキングサーバへのアクセス頻度の制限を守るための対策内容

ランキングサーバへのアクセス頻度は、プログラミングガイドラインにて規定されています。そのアクセス頻度を順守する為に、ゲーム側ではどのような対策が実装されているか、その内容を記入してください。

例)連続してランキングデータを取得する場合、一度アクセスしてから 1 分間経過しない限り、再びランキングデータを取得することができない。

15.6.3 ネットワークストレージ

GameSpy 社によってネットワーク上に用意されているネットワークストレージを使用している場合は「有」を選択してください。

15.6.3.1 サービスの概要

ゲーム内でネットワークストレージをどのように利用しているかを記入してください。

15.6.3.2 ストレージに保存する内容

ネットワークストレージ上に保存するデータの内容を記入してください。

例)プレイヤー名、Wi-Fi コネクション上での対戦成績、称号など。

15.6.3.3 ストレージ内のデータの確認方法

ネットワークストレージに保存した情報が、ゲーム側で適切に反映されていることが確認できる方法を記入してください。

15.6.4 独自に用意されたゲームサーバ

提出した TWL タイトル向けに独自に用意されたゲームサーバ(以下、独自サーバ)を使用している場合は「有」を選択してください。

15.6.4.1 サービスの概要

ゲーム内で独自サーバをどのように利用しているかを記入してください。

15.6.4.2 独自サーバのホスト名

独自サーバのホスト名を記入してください。

15.6.4.3 独自サーバの機能の確認方法

ゲーム中に、どのようなプレイを行えば独自サーバの機能を使用することができるか、その確認方法を記入してください。
デバッグ用などで、DNS の設定を変更する必要がある場合は、DNS のアドレスを備考欄に記入してください。

15.6.4.4 認証トークンが不正なときの動作

独自サーバへ接続する際の、認証トークンが不正であった場合の、ゲーム側での動作を記入してください。

15.7 「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。

16 レーティングに関する書面について【日本版のみ】

レーティングに関する書面について説明します。

審査団体の審査を受け、レーティングを取得した場合は、16.1 に従いレーティング取得情報がわかる書面が必要となります。

レーティングが不要の場合は、16.2 に従いレーティング審査不要連絡書を提出してください。

16.1 レーティング取得情報がわかる書面

取得したレーティング情報が確認できる書面（審査結果書面のコピーなど）になります。

16.2 レーティング審査不要連絡書

レーティングの取得が不要の場合、本書類に必要事項を記載の上、提出してください。

記載されている会社名、製品名などは、各社の登録商標または商標です。

© 2009–2010 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。