



ニンテンドー DSi ウェア 電子取扱説明書 ガイドライン

2010.12.6

任天堂株式会社

改訂履歴

- ・2010年12月6日 ● 「TWL_RULE_JPN」内のファイル「rule_01.ntpg」の「Mobiclip」の権利表記を指定ロゴのみに変更
- ・2010年7月8日 ● 「TWL_RULE_JPN」内のファイル「rule_01.ntpg」に「Mobiclip」の権利表記を追加
- ・2010年4月2日 ● 「TWL_RULE_JPN」内のファイル「rule_01.ntpg」から「東芝話速変換ライブラリ」の権利表記を削除
● P.8 ニンテンドー Wi-Fi コネクション対応ソフトの場合に記載するユビキタスの権利表記を追加
● P.9、P.10、P.11、P.12、P.13 変更指示箇所の赤字は、修正後黒文字にする指示を追加
- ・2009年12月25日 ● 「TWL_RULE_JPN」内のファイル「rule_01.ntpg」に「東芝の話速変換ライブラリ」の権利表記を追加
- ・2009年10月29日 ● P.3「本ガイドラインでは、ニンテンドー DSi 本体を「本体」と記載しています。」→「本ガイドラインでは、ニンテンドー DSi 本体またはニンテンドー DSi LL 本体を「本体」と記載しています。」
● P.9、P.10、P.11、P.12、P.13 ニンテンドー DSi LL 本体発売に伴い、DSi LL の内容を追加
● P.5 命名規則の仕向地フォルダ表を1カ所修正、「欧州 | 英語 | AUS_en」→「オーストラリア | 英語 | AUS_en」
- ・2009年9月18日 ● 日付の新しいものを上に記載するよう改訂履歴を変更
● 「TWL_RULE_JPN」内のファイル「rule_01.ntpg」に「QR コード」「Mobile OmCR」の権利表記を追加
● P.03 ニンテンドー DSi 本体を「本体」と記載する説明を追加
タッチスクリーンを使わないソフトの場合は、タッチスクリーンの基本操作の説明を削除する注意文を追加
● P.04 サンプルデータの説明に注意文を追加、使用不可データ・本体図 / ロゴの改変不可
● P.06「健康上のご注意」「使用上のご注意」の記載条件変更。非売品・無料配信ソフトの場合はあいさつ文を削除する注意文を追加
● P.08 非売品ソフトの場合の説明追加
● P.09「通信プレイに関するご注意」の記載条件を追加
● P.10 CERO レーティングの無いソフトで、ワイヤレス通信を使用するソフトの場合の文面追加指示を削除
● P.10、P.11、P.13「通信プレイに関するご注意」の項目に注意文を追加
「・通信プレイを行う場合、本体の無線通信を ON にしてください。」
● P.13、P.14「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」対応ソフトの編集の説明を追加
- ・2009年5月1日 ● P.04 権利表記関連の規定文データ「TWL_RULE_JPN」を追加しました。
● P.08「お問い合わせなど」から「本品は日本国内専用です。」の囲みを削除（下の囲みの文章と内容が重複するため）
商標表記の説明を変更（権利表記関連の規定文データ「TWL_RULE_JPN」を参照する説明を追加）
● P.09、P.12～P.13 Wii 本体との通信プレイの説明を追加
- ・2009年1月28日 ● P.08「追加コンテンツに関するご注意」を削除（現時点では追加コンテンツの配信はできないため）。「TWL_XXXX_JPN」および「TWL_SAMP_JPN」内のファイル「page_01.ntpg」に記載の「追加コンテンツに関するご注意」も削除。
● P.08「タッチスクリーンの基本操作」の記載を「必須→タッチスクリーンを使用するソフトで記載」に変更。
● P.08「お問い合わせ先など」内に記載の「違法コピー警告文」を削除。（違法コピーに関しては各社で必要な文言や対応が異なるため）
「TWL_XXXX_JPN」および「TWL_SAMP_JPN」内のファイル「page_01.ntpg」に記載の「違法コピー警告文」も削除。
- ・2008年11月28日 ● P.07「ユーザーが入力した任意の言葉についての注意文」と「フレンドコードについての注意文」に注釈を追加。
● P.10「DS/ ディーエスは任天堂の商標です。」の表示に注釈を追加。
● P.11 P.12 3-3「DS ワイヤレス通信の方法」の編集の「**■**用意するもの」の中の必要な本体の台数に関する注釈に「黒文字（R:G:B = 60 : 60 : 60）にしてください。」を追加。
● 「TWL_XXXX_JPN」内のファイル「page_10.ntpg」の文章中の色の間違いを修正しました。
● 「TWL_SAMP_JPN」内のファイル「page_02.ntpg」の本体各部の名称を下記のように修正しました。
・START ボタン → スタートボタン
・SELECT ボタン → セレクトボタン
・DSi カメラ → 内側カメラ
- ・2008年11月12日 ● 「TWL_XXXX_JPN」および「TWL_SAMP_JPN」内の規定文章内の「ニンテンドー DSi」の記載に関して「ニンテンドー」を全角、「DSi」を半角に変更し、それを統一。それに伴い、1 : ごあいさつ の1行目の文章を調整。調整箇所は以下の通り。
「このたびはニンテンドー DSi 専用ソフト」→「このたびは、ニンテンドー DSi 専用ソフト」（「**、**」が追加、「DSi」が半角に変更）
● P.06 3-1 はじめに の文章に、TWL-ManualEditor で「TWL_XXXX_JPN」を開く手順を追加。
- ・2008年11月5日 ● 「TWL_XXXX_JPN」および「TWL_SAMP_JPN」内の「textures」→「M_font」および「L_font」フォルダ内の gif 画像の変更。
変更画像名「SELECT_button_Lf.gif」「START_button_Lf.gif」「START_button.gif」「SELECT_button.gif」の4つ。
● 「TWL_XXXX_JPN」および「TWL_SAMP_JPN」内の各「page_01.ntpg」の「タッチスクリーンの基本操作」の「タッチスクリーンに関するご注意」内の文章で、行頭、一番下の「**・**」の位置に間違いがあり、変更。
- ・2008年10月20日 ● P.03「ニンテンドー DSi ウェアソフト」→「ニンテンドー DSi ウェア用ソフト」文言の変更および統一
● P.09 TWL_XXXX_JPN の「1 : 安全に使用して頂くために…」の「お問い合わせ先など」内の文章変更
「ニンテンドー DSi ウェアソフトのサービス全般…」→「ニンテンドー DSi ウェアのサービス全般…」
● P.03 P.06 P.12 CERO レーティングの無いソフトに関しての注釈を追加
- ・2008年10月15日 ● P.03 選択項目に「DS ワイヤレス通信の方法」を追加
● P.04 サンプルデータの注釈文章
「※サンプルデータのフレーム類など、色を任意で変更して使用してください。」を削除
● P.06 3-1 はじめに 注釈を追加
- ・2008年10月3日 初版発行

目次

1. ガイドラインの概要

- 1-1 本ガイドラインについて 3
- 1-2 基本的なルール 3
- 1-3 制作環境..... 3

2. フォルダ構造とファイル名について

- 2-1 ご提供するデータについて 4
- 2-2 説明書のフォルダ構造について 5
- 2-3 説明書のファイル命名規則..... 5

3. データの作成・編集

- 3-1 はじめに 6
- 3-2 「安全に使用して頂くために…」の編集..... 6～8
- 3-3 「DS ワイヤレス通信の方法」の編集 9～14
- 3-4 その他のページ作成・制作上の制限など 15～17

1. ガイドラインの概要

● 1-1 本ガイドラインについて

本ガイドラインは、ニンテンドー DSi ウェア用ソフトの電子取扱説明書を制作するためのガイドラインです。DSi ウェア用ソフトではソフトをネットワーク経由で配信するため、説明書をゲームソフト内に実装する必要があります。また本ガイドラインには、ごく基本的な説明書を制作する上で必要だと想定される素材も含まれています。

本ガイドラインでは、ニンテンドー DSi 本体またはニンテンドー DSi LL 本体を「本体」と記載しています。

● 1-2 基本的なルール

- DSi ウェア用ソフトの説明書は、ソフト内に実装されます。そのため容量に制限があります。容量内で制作するためには、ゲーム画面を多用しない、ゲーム画面サイズを最低限にとどめる、ソフトで説明できていない必須な情報かつ最低限の情報にとどめるようお願いします。
- ※ データサイズは各ソフトの説明書に割り当てられた容量内で収めてください。海外に展開するソフトで、複数の言語の説明書を収める場合は容量をさらに抑える必要があります。各ソフトの容量制限にご注意ください。
- ※ 以下の必須項目は必ず記載してください。ただし、赤字の項目は、一部分に軽微な修正を行い使用してください。選択項目はゲームの内容に応じて追加や変更を行ってください。

◆ 必須項目 1：安全に使用して頂くために

- **ごあいさつ（説明書を最初に開いたときに表示されます。）**
- 健康上のご注意※
- 使用上のご注意※
- タッチスクリーンの基本操作
(タッチスクリーンの操作をしないソフトの場合は削除してください)
- **お問い合わせ先など**

※ CERO レーティングの無いソフトに関しては削除することもできます。ただし CERO レーティングの無いソフトでワイヤレス通信を使用するソフトは、P.06 の● 3-2 の「使用上のご注意」の注釈をお読みください。

◆ 選択項目 1：安全に使用して頂くために

- インターネット接続時のご注意
(ネットに接続する仕様を含んだソフトの場合、記載してください。)
- ※● DS ワイヤレス通信の方法（※場所は任意）
(DS ワイヤレス通信（DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信・ニンテンドー Wi-Fi コネクション）に対応するソフトの場合、記載してください。)

● 1-3 本ガイドラインデータでの制作環境

- PC：Windows PC（下記のアプリケーションを動作するためのものです。）
- OS：Windows XP SP2 ※1（DirectX9.0c/.NET Framework3.5 service pack 1 ※2）
 - ※ 1 Windows Vista では動作確認をしておりません。
 - ※ 2 OS にインストールするライブラリです。OS に含まれていない場合は Microsoft のサイトからダウンロードしてインストールしてください。
- 使用アプリケーション：TWL-ManualEditor（ティーダブルエル マニュアルエディタ）
画像の加工ができ、GIF データに変換可能なアプリケーション

2. フォルダ構造とファイル名について

● 2-1 ご提供するデータについて

本ガイドラインの中には、説明書のテンプレート、説明書のサンプル、各種ボタンアイコン（gif）などのデータがあります。本体図（本体線画・本体のボタン線画・タッチペン）およびロゴは改変せずにご使用ください。

◆ テンプレートデータ TWL_XXXX_JPN（フォルダ）

- ・ 規定文のみのデータです。規定文以外の箇所は●○などで記載してあります。
- ・ 以下の gif データが「textures」フォルダに収納されています。
 - － 規定文で使用しているフレーム、マーク、タッチペン、本体図、ロゴなど
 - － L サイズ、M サイズフォント用のボタンアイコン

◆ 権利表記データ TWL_RULE_JPN（フォルダ）

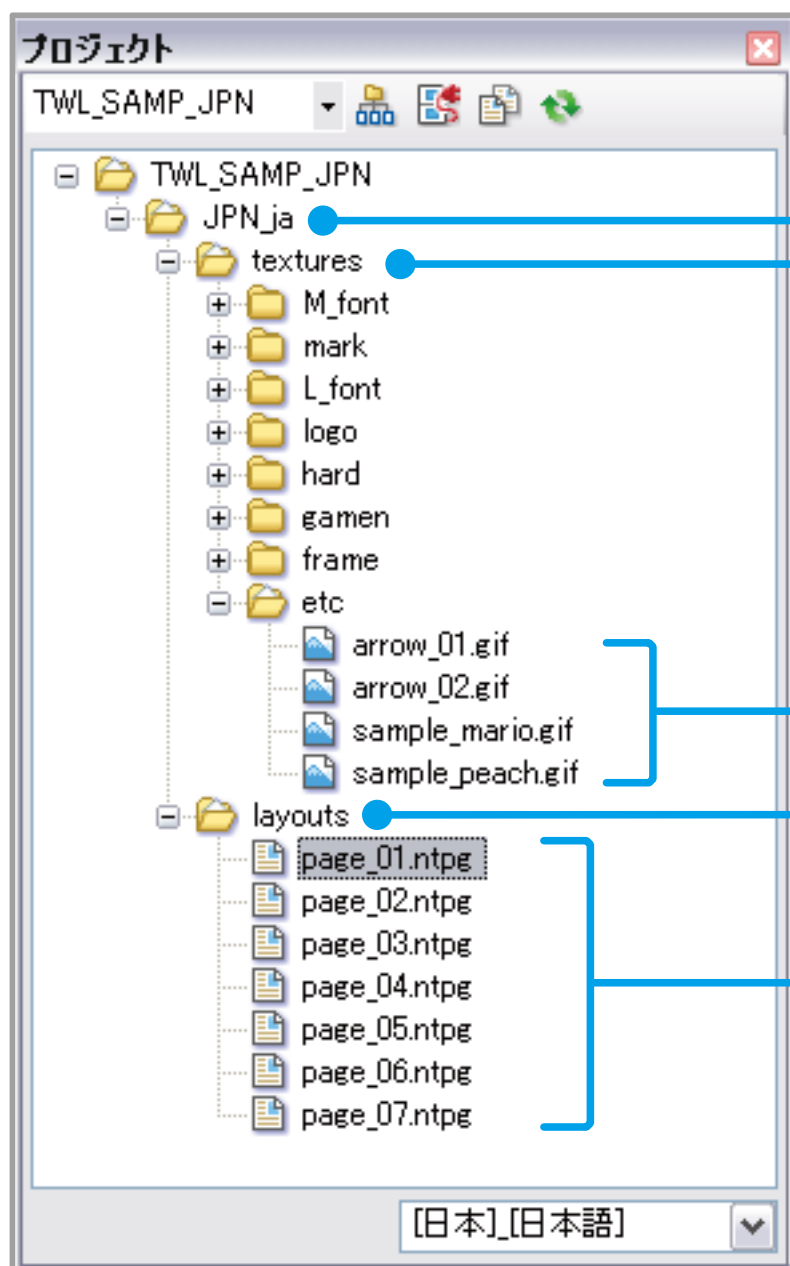
- ・ 権利表記関連の規定文のみのデータです。必要に応じて該当する記載を使用してください。
- ・ 「textures」フォルダには、規定文で使用しているマーク、ロゴなどが収納されています。

◆ サンプルデータ TWL_SAMP_JPN（フォルダ）

- ・ 説明書の制作例として既存の DS ソフトをもとに制作したデータです。1 つの参考（目安）としてください。
- ・ 「textures」フォルダには、サンプルで使った gif データが収納されています。
 - － 「hard」フォルダ内に、本体線画 gif データ（twl_hard_2.gif、twl_hard_3.gif）が収納されています。「L_font」「M_font」フォルダ内に、本体のボタン線画 gif データが収納されています。本体線画、本体のボタン線画を使用される場合は、調整などを行わず、このデータをご使用ください。
 - － 以下のデータは本ガイドラインの閲覧以外に、流用、使用しないでください。
「etc」フォルダ内に収納されている「sample_mario.gif」「sample_peach.gif」および「gamen」フォルダ内の gif データすべて。

※ サンプルデータの構成、項目名、ケイ線の色や帯デザインなどを踏襲する必要はありません。サンプルデータ内の改変・使用不可データ以外は加工して利用可能です。任意で制作してください。

● 2-2 説明書のフォルダ構造について



JPN_ja フォルダ

各言語により、フォルダ名を変更します。
詳しくは 2-3 説明書のファイル命名規則を参照ください。

textures フォルダ

説明書で使用する gif データが格納されています。textures 内のフォルダは任意で作成できます。

textures 内の gif データ

layouts フォルダ

ページレイアウトデータ (.ntpg データ) が格納されています。

layouts 内の ntpg データ

● 2-3 説明書のファイル命名規則

- 説明書のトップフォルダ

TWL_XXXX_JPN 「XXXX」部分にソフト固有のイニシャルコードを記載してください。仕向地が海外の場合は、「JPN」部分を変更してください。例) JPN、USA、EUR、AUS、CHN、KOR

- textures フォルダ内の、フォルダ名および gif データの名称は任意です。
- JPN_ja フォルダ

「仕向地 (英大文字 3 文字) _ 言語 (英小文字 2 文字)」に変更してください。

仕向地	言語	フォルダ名	仕向地	言語	フォルダ名	仕向地	言語	フォルダ名	仕向地	言語	フォルダ名	仕向地	言語	フォルダ名
日本	日本語	JPN_ja	北米	スペイン語	USA_es	欧州	スペイン語	EUR_es	欧州	オランダ語	EUR_nl	韓国	ハングル	KOR_ko
北米	英語	USA_en	欧州	英語	EUR_en	欧州	イタリア語	EUR_it	オーストラリア	英語	AUS_en			
北米	仏語	USA_fr	欧州	仏語	EUR_fr	欧州	ドイツ語	EUR_de	中国	中国語	CHN_zh			

- layouts フォルダ内の ntpg データ

page_XX.ntpg 「XX」に「01」から記載してください。

(1 ページ目から順に、page_01.ntpg、page_02.ntpg、page_03.ntpg、…)

3. データの作成・編集

● 3-1 はじめに

テンプレートデータ「TWL_XXXX_JPN」をもとに、説明書を制作してください。

TWL-ManualEditor を起動して、「ファイル」→「プロジェクトフォルダの指定」→「TWL_XXXX_JPN」を選択→「OK」でプロジェクトフォルダを指定し、制作を開始してください。なお、プロジェクトウィンドウの「プロジェクトルートの指定」アイコンからも同様の操作が行えます。

本体線画は、サンプルデータ「TWL_SAMP_JPN」の「textures」の「hard」フォルダの gif データを、本体のボタン線画は「L_font」「M_font」からご使用ください。本体線画、本体のボタン線画のデータは調整などを行わずに使用してください。

※ 以下データは本ガイドラインの閲覧以外に、流用、使用しないでください。

サンプルデータ「TWL_SAMP_JPN」の「textures」の「etc」フォルダに収納されている「sample_mario.gif」、
「sample_peach.gif」および「gamen」フォルダ内の gif データすべて。

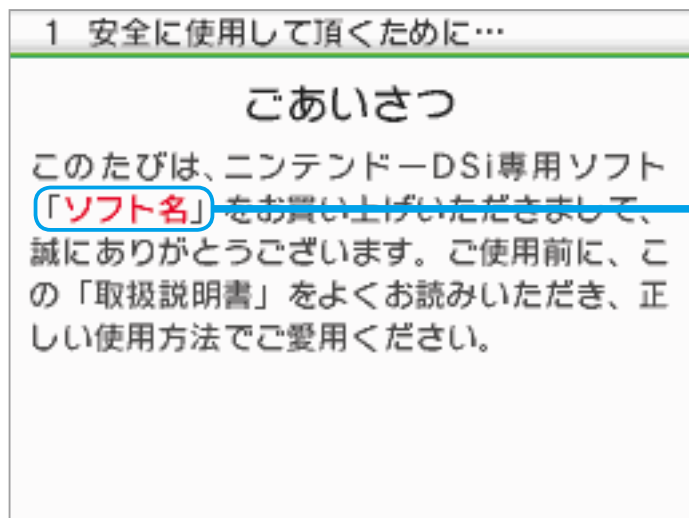
● 3-2 「安全に使用して頂くために…」の編集

最初に、「1. 安全に使用して頂くために…」の該当箇所を編集してください。なお、「1. 安全に使用して頂くために…」の表示位置は「1」の項目で固定です。順番を変更しないでください。

以下が編集箇所です。

・「ごあいさつ」

※非売品・無料配信ソフトの場合は削除してください。



ソフト名称を記載してください。

黒文字（R:G:B = 60:60:60）に変更してください。

・「健康上のご注意」

必須項目です。削除、編集しないでください。

※ CERO レーティングの無いソフトに関しては、削除することもできます。

・「使用上のご注意」

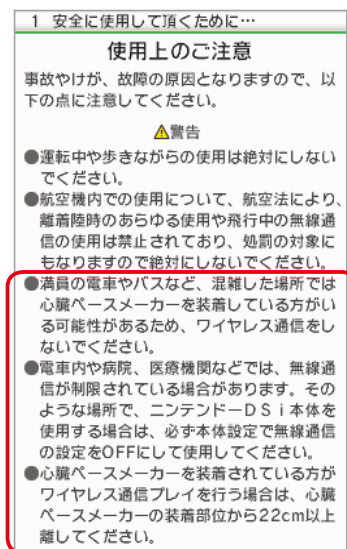
必須項目です。削除、編集しないでください。（ワイヤレス通信を使用するソフトの場合のみ、右図の□囲みの文面を記載してください。）

※ CERO レーティングの無いソフトに関しては、削除することもできます。

（ただし、ワイヤレス通信を使用するソフトの場合は、右図の□囲みの文面を必ず記載してください。）

・「インターネット接続時のご注意」

ソフトがインターネット対応（ネットワーク対戦や追加コンテンツのダウンロード）の場合のみ、記載してください。対応していない場合は、この箇所を削除し、以降の規定文をつめて上へ移動してください。



•「インターネット接続時のご注意」の編集

該当ソフトが、ネットワーク対応の場合、以下の編集を行ってください。

1 安全に使用して頂くために…

インターネット接続時のご注意

ニンテンドーWi-Fiコネクション ご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（ニンテンドーWi-Fiコネクション）に接続して無料で対戦やランキングが楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（主人公の名前など）が多くの人の目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクション対応ソフトの場合のみ、記載を残してください。

ソフトの内容に合わせて文章を変更してください。

ユーザーが入力した任意の言葉（主人公の名前など）が、ニンテンドーWi-Fiコネクションを通じて不特定多数の目に触れるような場合に表示してください。
左の文章は一例です。ソフトの内容に合わせて文章を変更してください。

フレンドコードなどを使用し、お互いに登録したユーザー同士のみで通信できる機能があるソフトの場合に表示してください。左の文章は一例です。ソフトの内容に合わせて文章を変更してください。

•「タッチスクリーンの基本操作」

タッチスクリーンを使用するソフトの場合に記載してください。

タッチスクリーンを使用しないソフトの場合は不要です。削除してください。

•「お問い合わせ先など」の編集

以下のように編集してください。

1 安全に使用して頂くために…

お問い合わせ先など

「ソフト名」
に関するお問い合わせ先

会社名

ニンテンドーDSiウェアのサービス全般、および各ゲームに関するお問い合わせにつきましては、DSiショップの取扱説明書「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 20XX 貴社名

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。

DS/ディーエスは任天堂の商標です。

Ubiquitous TCP/IP+SSL
Copyright © 2001-2008 Ubiquitous Corp.

TWL-XXXX-JPN 禁無断転載

ソフト名称を記載してください。

白文字 (R:G:B = 255:255:255) に変更してください。グレイ枠の中心 (左右端から) にタイトル名が記載されるよう調整してください。

ソフトメーカー様 (お問い合わせ先) 社名を記載してください。

黒文字 (R:G:B = 60:60:60) に変更してください。白枠の中心 (左右端から) に会社名が記載されるよう調整してください。

非売品のソフトの場合は以下の表記に変更してください。

THIS PRODUCT IS NOT FOR SALE AND ONLY USE IN JAPAN. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は非売品であり、日本国内での使用に限られています。また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 表記を記載してください。

修正後、黒文字 (R:G:B = 60:60:60) に変更してください。

ニンテンドー Wi-Fi コネクションを使用しないソフトは、削除してください。

ソフトの名称に「DS」を含む場合のみ、この表記が必要です。「DS」を含まない場合は、削除してください。

フォント・ライブラリなどに関する権利表示を権利表記データの「TWL_RULE_JPN」から、必要に応じて、記載してください。

ニンテンドー Wi-Fi コネクションを使用しないソフトは、削除してください。

XXXX にソフトのイニシャルコード、仕向地が海外の場合は、JPN 部分を修正してください。修正後、黒文字 (R:G:B = 60:60:60) に変更してください。

DS ワイヤレス通信（DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信・ニンテンドー Wi-Fi コネクション）に対応するソフトは、以下を編集および記載してください。テンプレートデータ「TWL_XXXX_JPN」の「10.DS ワイヤレス通信の方法」を編集してください。場所は「10」になっていますが、ソフトごとに適した箇所に移動させてください。DS ワイヤレス通信に対応していないソフトの場合は削除してください。

[illegible]

通信プレイに関するご注意について

編集不可です。DS ワイヤレス通信対応ソフトには必ず記載してください。

DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信のうち 2 つ以上に対応している場合は、どちらかに記載してください。(すべてに記載する必要はありません。)

ニンテンドー Wi-Fi コネクションに対応している場合は、ニンテンドー Wi-Fi コネクション対応ソフト用の「通信プレイに関するご注意」(P14)を記載すれば、本注意文を記載する必要はありません。

□快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。

- 通信相手の本体との距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
- 電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- 通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

「DS ダウンロードプレイ」 対応ソフトの編集

10 DSワイヤレス通信の方法

DSダウンロードプレイ

■用意するもの

「ソフト名」が保存されているニンテンドーDSi、またはニンテンドーDSi LL …… 1台
ニンテンドーDS/DS Lite/DSi/
DSi LL …………… 1台

操作手順[1 P 本体(親機)の場合]

ソフト内容に合わせ、DSダウンロードプレイを行うまでの操作手順を記載してください。



以後の操作方法は、「■:□□□□□□」をご覧ください。

操作手順[1 P以外の本体(子機)の場合]

1. 本体の電源をONにしてください。メニュー画面が表示されます。

大ニユ一画面

- 2.「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。

ゲームリスト画面

3. 「ソフト名」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。

ソフト名称を記載してください。

黒文字 (R:G:B = 60:60:60) に変更してください。

機器の必要数が特定できない（プレイする人数によって変わる）場合は、1台→プレイする人数分の台数（最大×台）に変更してください。
※親機の1台分を引いた台数にしてください。
黒文字（R：G：B＝60：60：60）に変更してください。

DS ダウンロードプレイを行うまでの、操作手順を記載してください。赤文字にする必要はありません。黒文字にするなど任意で制作してください。

DS ダウンロードプレイの説明箇所のページ項目を記載してください。黒文字（R:G:B=60:60:60）に変更してください。

例：

以後の操作方法は、「6:ミニゲーム」の「2人対戦プレイ」をご覧ください。

ソフト名称を記載してください。

黒文字 (R:G:B = 60:60:60) に変更してください。

い。1 Pからデータのダウンロードを開始します。

5. 以後の操作方法は「■ : □□□□□□」をご覧ください。

DS ダウンロードプレイの説明箇所のページ項目を記載してください。黒文字（R : G : B = 60 : 60 : 60）に変更してください。


**航空機内での
ワイヤレス通信の禁止について**





- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。また、離着陸時にはDSi/DSi LL本体のあらゆる使用が禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対にしないでください。
- 離着陸時以外に使用する場合でも、本体の無線ランプが点灯しているときは、ゲームの進行によってワイヤレス通信を行ってしまう可能性があります。無線ランプが点灯しているときは、すぐにDSiメニュー画面の本体設定から無線通信の設定をOFFにしてください。

航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

編集不可です。DS ワイヤレス通信対応ソフトには必ず記載してください。
DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信・ニンテンドー Wi-Fi コネクションのうち2 つ以上に対応している場合は、どちらかに記載してください。
(すべてに記載する必要はありません。)

通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

				
アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←————→ 強			

通信プレイに関するご注意について

編集不可です。DS ワイヤレス通信対応ソフトには必ず記載してください。
DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信のうち2 つ以上に対応している場合は、どちらかに記載してください。(すべてに記載する必要はありません。)
ニンテンドー Wi-Fi コネクションに対応している場合は、ニンテンドー Wi-Fi コネクション対応ソフト用の「通信プレイに関するご注意」(P14)を記載すれば、本注意文を記載する必要はありません。

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - ・通信相手の本体との距離は10 m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - ・電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
 - ・通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

「Wii 本体との通信」 対応ソフトの編集

10 DSワイヤレス通信の方法

Wii本体との通信の方法

■用意するもの

「ソフト名」が保存されているニンテンドー DSi、またはニンテンドーDSi LL ……1台
Wii本体 ……1台
Wii専用ソフト 「ソフト名」 ……1本

※ 「ソフト名」はWiiショッピングチャンネルで購入できます。購入方法はWii本体の取扱説明書をご覧ください。

DSi側の操作手順

ソフト内容に合わせ、Wii本体との通信を行うまでの操作手順を記載してください。



以後の操作方法は、「■：□□□□□□」をご覧ください。

Wii側の操作手順

1. Wii本体にディスクを入れてください。
2. Wiiメニュー画面で「ソフト名」を選んでください。
3. 「はじめる」を選んでください。
4. 以後の操作方法は「■：□□□□□□」をご覧ください。



航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。また、離着陸時にはDSi/DSi LL本体のあらゆる使用が禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対にしないでください。
- 離着陸時以外に使用する場合でも、本体の無線ランプが点灯しているときは、ゲームの進行によってワイヤレス通信を行ってしまう可能性があります。無線ランプが点灯しているときは、すぐにDSiメニュー画面の本体設定から無線通信の設定をOFFにしてください。

それぞれのソフト名称を記載してください。

黒文字（R：G：B = 60：60：60）に変更してください。

Wii ウェアのソフトの場合に載せてください。

Wii ウェアのソフト以外の場合は削除してください。

Wii 本体との通信を行うまでの、操作手順を記載してください。赤文字にする必要はありません。黒文字にするなど任意で制作してください。

Wii 本体との通信の説明箇所のページ項目を記載してください。黒文字（R：G：B = 60：60：60）に変更してください。

例：

以後の操作方法は、「8：通信センター」の「アイテム交換」をご覧ください。

Wii ウェアのソフトの場合は手順 1 を

「1. Wii 本体の電源を ON にしてください。」に変更してください。

「ソフト名」「■：□□□□□□」は黒文字に変更してください。


航空機内でのワイヤレス通信の禁止について





編集不可です。DS ワイヤレス通信対応ソフトには必ず記載してください。

DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信・ニンテンドー Wi-Fi コネクションのうち 2 つ以上に対応している場合は、どちらかに記載してください。

（すべてに記載する必要はありません。）

通信プレイに関するご注意

□通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

				
アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←————→ 強			

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
- ・通信相手の本体との距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - ・電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
 - ・通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

通信プレイに関するご注意について

編集不可です。DS ワイヤレス通信対応ソフトには必ず記載してください。
DS ワイヤレスプレイ・DS ダウンロードプレイ・Wii 本体との通信のうち2つ以上に対応している場合は、どちらかに記載してください。（すべてに記載する必要はありません。）
ニンテンドー Wi-Fi コネクションに対応している場合は、ニンテンドー Wi-Fi コネクション対応ソフト用の「通信プレイに関するご注意」(P14)を記載すれば、本注意文を記載する必要はありません。

「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」 対応ソフトの編集

10 DSワイヤレス通信の方法

ニンテンドーWi-Fiコネクション

ソフト内容に合わせ、ニンテンドーWi-Fiコネクションを行うまでの操作手順を記載してください。



以後の操作方法は、「■：□□□□□」をご覧ください。



航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

□航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。また、離着陸時にはDSi/DSi LL本体のあらゆる使用が禁止されています。処罰の対象にもなります

ニンテンドー Wi-Fi コネクションを行うまでの、ソフトの操作手順を記載してください。赤字にする必要はありません。黒文字にするなど任意で制作してください。


ニンテンドー Wi-Fi コネクションの説明箇所のページ項目を記載してください。黒文字（R：G：B＝60：60：60）に変更してください。





例
以後の操作方法は、「9：Wi-Fi プレイ」の「マルチ対戦」をご覧ください。

ので、絶対にしないでください。

- 離着陸時以外に使用する場合でも、本体の無線ランプが点灯しているときは、ゲームの進行によってワイヤレス通信を行ってしまう可能性があります。無線ランプが点灯しているときは、すぐにDSiメニュー画面の本体設定から無線通信の設定をOFFにしてください。

通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

				
アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←————→ 強			

- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信を行ってください。

- 通信を行う機器との距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
- 電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信に支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。アクセスポイントの設定で、使用するチャンネルを変更することによって改善することがあります。
- お客様のネットワーク回線の通信速度が極端に遅い場合や、同じネットワーク回線を使用している他のパソコンなどが通信を行っている場合、快適に通信できない場合があります。
- 通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

通信プレイに関するご注意について

編集不可です。ニンテンドー Wi-Fi コネクション対応ソフトには必ず記載してください。

● 3-4 その他のページの作成・制作上の制限など

テンプレートデータ「TWL_XXXX_JPN」をもとに、その他のページを制作してください。制作例はサンプルデータ「TWL_SAMP_JPN」を参照してください。

● 基本的な構造について

TWL-ManualEditor では、1 つのページレイアウトデータ(.ntpg データ)内に、総括文章(ページの冒頭文章に相当するもの)とページ内項目の設定(ページ内の見出しに相当するもの)を行うことができます。以下を参照してください。

TWL-ManualEditor のレイアウトウィンドウ

ニンテンドー DSi の画面

4. のページタイトルボタンをタッチすると総括文章が表示されます。

エディタ上で「タイトル画面」の項目をページ内項目に設定しているため、総括文章の下には、何も表示されません。

下画面にページ内項目が表示されます。

項目をタッチするとページ内項目単位で画面に表示されます。

TWL-ManualEditor でのレイアウトデータ上では、総括文章およびページ内項目の設定をした項目がすべて表示された状態ですが、DSi 上の画面では分割されて表示されます。

また、総括文章は特に設定をする必要はありません。レイアウトデータ上のページの一番上のテキストが反映されます。見出しを必要としないページではページ内項目を設定する必要はありません。

TWL-ManualEditor の使い方に関しては、TWL-ManualEditor の説明書を参照ください。

•制作上のルールや制限など

フォントについて

TWL-ManualEditor 内には 1 書体で 3 つのサイズ (S/M/L) のフォントが用意されています。

S サイズのフォントは基本的に使用しないでください。実機での視認性が低いからです。レイアウトの都合上、やむをえない場合のみご使用ください。

M サイズのフォントを、通常の文章の標準として使用してください。

L サイズのフォントは、多用すると実機での 1 画面内の情報が少なくなります。見出しや強調したい箇所に効果的に使用ください。また、例外としてソフトの性質上 (高齢者の方もターゲットにしたようなソフトなど) により L フォントを、通常の文章の標準として使用することは可能です。

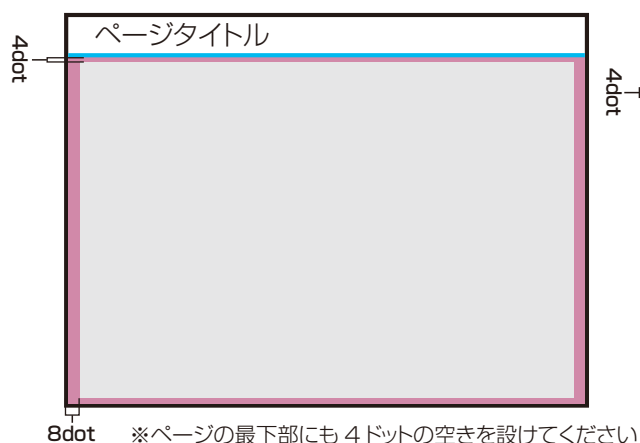
基本となる黒文字については、R : G : B = 60 : 60 : 60 前後を推奨します。

専用フォントは、ややアンチエイリアスが強いいため、R : G : B = 0 : 0 : 0 にした場合、文字の形状がなめらかな形状ではない印象に見えます。

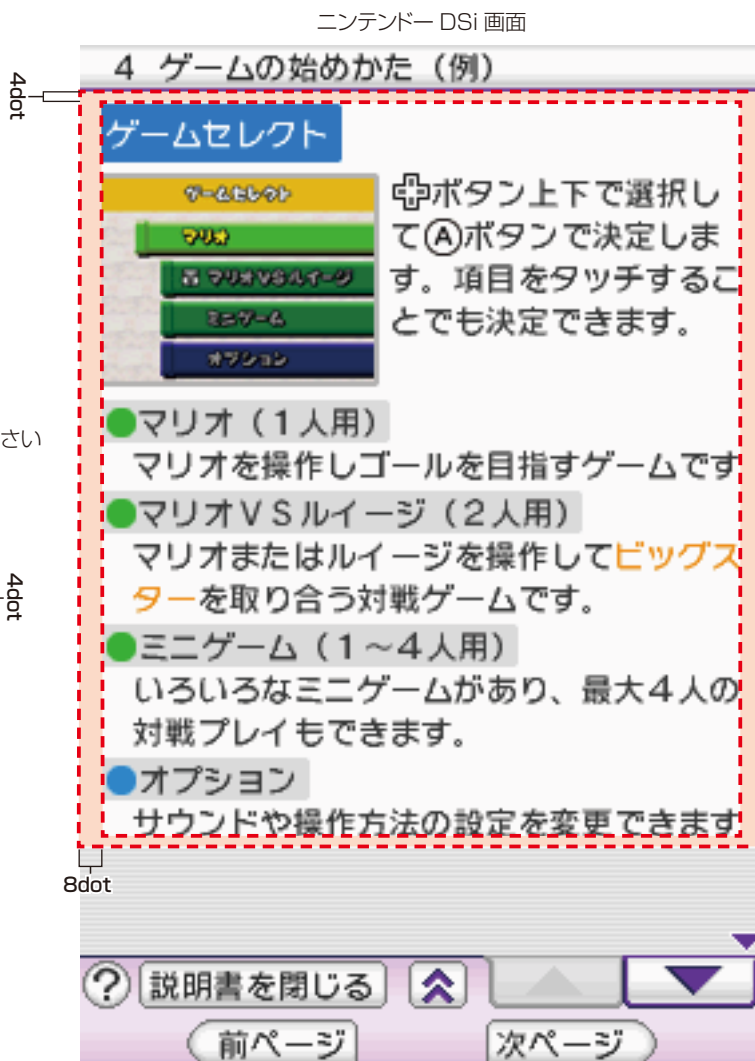
文字・画面などのレイアウト領域について

実機画面の端に文字や画面を配置すると、視認性が悪くなりますので以下の点にご注意ください。

画面の左右端から 8 ドット、画面の最上部の端、最下部の端には 4 ドット、文字や画面自体を配置しないでください。画面のフレームやその他の説明書として重要な要素のものでなければ、配置することができます。また例外として、句読点「。」、「、」などは、右端から 8 ドット内に配置することができます。



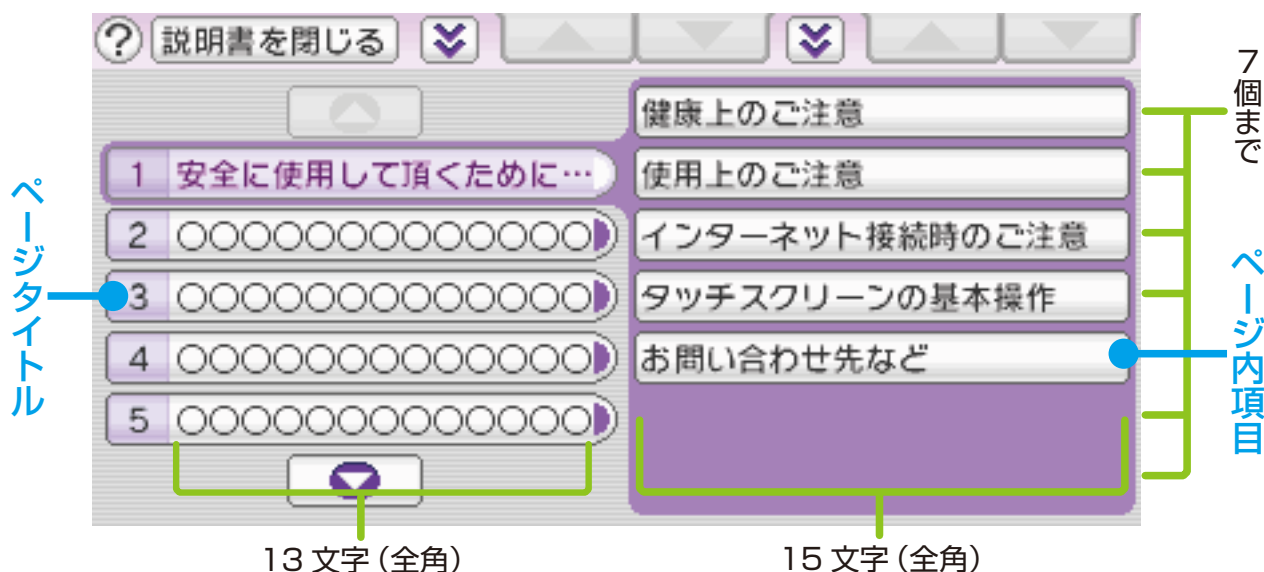
TWL-ManualEditor レイアウト画面



ページタイトル、ページ内項目の字数について

ページタイトルはボタン内に 13 文字（全角）、ページ内項目はボタン内に 15 文字（全角）、入ります。タイトルが 16 文字以上になると、15 文字目が「…」で表示されます。できるだけ上記の字数以内で収めることをおすすめします。

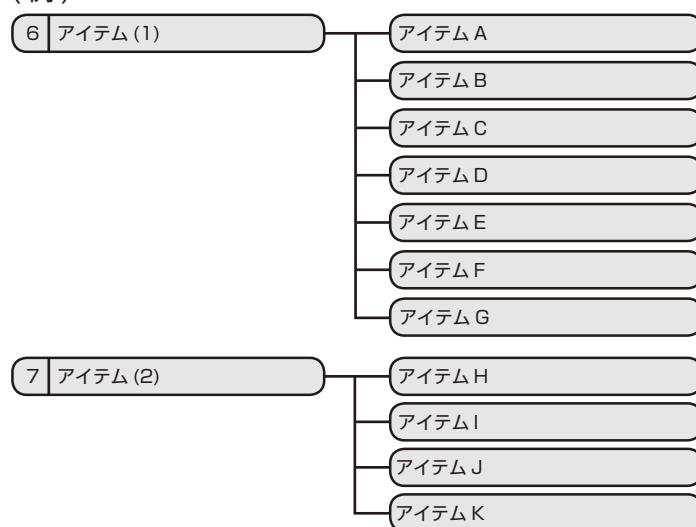
※半角文字を使用すれば、上記の字数より多く記載することができます。



ページ内項目は、7 個までしか作れません。

説明がそれ以上増える場合は、次のページタイトルで調整してください。

(例)



ゲーム画面の配置について

ゲーム画面は、IS_TWL_CAPTURE で撮影した bmp データを、適当なサイズに縮小し、gif データに変換したものを配置してください。ゲーム画面のデータサイズはテキストなどに比べ、とても大きいです。画面サイズの大きさや、色数により、容量が変わります。

全体の容量を抑えたい場合は、必要な画面のみ使用する、ゲーム画面の大きさを検討する、同じような画面はできるだけ使い回す、などの工夫を行ってください。

ゲーム画面の大きさによる視認性の比較や画面のフレームについては、サンプルデータ (TWL_SAMP_JPN) の「3: 画面とフレーム (サンプル)」を参照してください。

Microsoft、Windows 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、製品名などは、各社の登録商標または商標です。

©2008-2010 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。