

拡張言語対応アプリケーション解説

Ver 1.0.1

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	4
2	各仕向地向け DS 本体の仕様	4
2.1	DS本体とアプリケーションの対応	4
2.2	対応言語	4
3	中国向けアプリケーション	5
3.1	中国向けアプリケーションの仕様	5
3.2	中国語対応の流れ	5
3.2.1	専用の OS 初期化関数の使用	5
3.2.2	ROMイメージ内の付帯情報定義	5
3.2.3	バナーの指定	6
3.3	旧バージョンのNitroSDKにおける中国語対応	6
4	韓国向けアプリケーション	7
4.1	韓国向けアプリケーションの仕様	7
4.2	韓国語対応の流れ	7
4.2.1	ROMイメージ内の付帯情報定義	7
4.2.2	バナーの指定	8
4.3	旧バージョンのNitroSDKにおける韓国語対応	8
4.4	その他の注意	8

改訂履歴

版	改訂日	改訂内容	担当者
1.0.1	2007-02-23	4.3 記述修正	奥畑
1.0.0	2006-11-07	初版	奥畑

1 はじめに

NITRO-SDK では中国および韓国向けアプリケーションを作成するための仕組みが用意されています。このドキュメントでは、それら拡張言語対応に関する用法について解説します。

以降、このドキュメントでの解説においては NITRO-SDK のインストール先を \$NitroSDK と表記します。

2 各仕向地向け DS 本体の仕様

2.1 DS本体とアプリケーションの対応

以下は各 DS 本体と各アプリケーションとの対応を示したものです。

中国向けアプリケーションは、中国向け本体でしか起動することはできません。

	全世界向け アプリケーション	中国向け アプリケーション	韓国向け アプリケーション
全世界向け本体	起動可能	起動不可能	起動可能
中国向け本体	起動可能	起動可能	起動可能
韓国向け本体	起動可能	起動不可能	起動可能

2.2 対応言語

以下は各 DS 本体の対応言語について示したものです。

中国向け本体は、全世界向け本体から「日本語」が削除され、「中国語」が追加されています。

韓国向け本体は、全世界向け本体から「イタリア語」が削除され、「韓国語」が追加されています。

ただし、中国および韓国向け本体の中国語および韓国語対応は、表示メッセージおよびバナー表示のみで、ユーザーネームなどの文字入力には対応していません。

	対応言語					
全世界向け本体	日本語	英語	フランス語	ドイツ語	イタリア語	スペイン語
中国向け本体	中国語	英語	フランス語	ドイツ語	イタリア語	スペイン語
韓国向け本体	日本語	英語	フランス語	ドイツ語	韓国語	スペイン語

3 中国向けアプリケーション

中国向けアプリケーションを開発するにあたって、必要な手順などについて説明します。

3.1 中国向けアプリケーションの仕様

中国向けアプリケーションの仕様は以下のようになっています。

- ・ 中国を仕向地にした本体のみで起動する。
- ・ 言語コードが「中国語」に設定されている中国向け本体から起動された場合、OS_GetOwnerInfo 関数で言語コード「中国語」が取得できる。
※中国向け以外のアプリケーションが同条件の本体から起動された場合、取得できる言語コードは「英語」に自動変換される。
- ・ 中国および韓国両対応のアプリケーションは許可しない。

3.2 中国語対応の流れ

中国向けアプリケーションの開発について説明します。

中国向けアプリケーションを開発するには全世界向けアプリケーションを開発する際に発生する作業の他に以下の 3 つの作業が必要になります。

- ・ 専用の OS 初期化関数を使用する。
- ・ ROM イメージ内に中国語対応であることを示す付帯情報を定義する。
- ・ 中国語のパナーを指定する。

具体的には、\$NITROSDK/build/demos/os/forChina-1 に中国語対応のサンプルデモがありますので、そちらも参照ください。

3.2.1 専用の OS 初期化関数の使用

中国向けアプリケーションを開発するために、OS_Init 関数の代わりに OS_InitChina 関数を使用する必要があります。OS_InitChina 関数を呼ぶことによって以下の処理が行われます。

- ・ 中国向けアプリケーションが中国向けでない本体から起動された場合に、「ONLY FOR iQue DS」と表示してアプリケーションの起動を制限する。
- ・ 中国向けアプリケーションが中国向け本体から正しく起動された場合には、健康上の注意を喚起すると共に ISBN 番号等の表示を義務付けられた情報を告知する画面表示を行う。

なお、OS_InitChina 関数の引数には ISBN コードを取得して指定のフォーマット文字列に合わせたものを与える必要があります。

3.2.2 ROM イメージ内の付帯情報定義

中国向けアプリケーションを開発する際に、中国語対応であることを示すために、使用している rsf ファイルの

Property セクション(付帯情報定義セクション)に「ForChina TRUE」を追加します。

```
#RSF --- Rom Spec File

Property
{
    ~ 省略 ~

    ForChina          TRUE

    ~ 省略 ~
}
```

3.2.3 バナーの指定

中国向けアプリケーションのバナーファイルを作成するために、`makebanner` の引数に渡すバナー仕様ファイル内で以下のようにバージョンに“2”を指定し、標準の6言語のバナー指定に加えて中国語のバナー CN: {中国語ゲームタイトル} を指定します。

```
#BSF --- Banner Spec File

Version:      2

JP:           "中国語ゲームタイトル名"
EN:           "中国語ゲームタイトル名"
FR:           "中国語ゲームタイトル名"
GE:           "中国語ゲームタイトル名"
IT:           "中国語ゲームタイトル名"
SP:           "中国語ゲームタイトル名"
CN:           "中国語ゲームタイトル名"
```

3.3 旧バージョンのNitroSDKにおける中国語対応

- 中国語対応は NitroSDK 2.1 正式版 以降に追加された機能ですので、それ以前の NitroSDK では本ドキュメントで説明する方法で中国向けアプリケーションを作成することはできません。
旧バージョンの NitroSDK を使用したい場合は別途ご相談ください。

4 韓国向けアプリケーション

韓国向けアプリケーションを開発するにあたって、必要な手順などについて説明します。

4.1 韓国向けアプリケーションの仕様

韓国向けアプリケーションの仕様は以下のようになっています。

- ・ アプリケーションの起動制限はない。
- ・ 言語コードが「韓国語」に設定されている韓国向け本体から起動された場合、OS_GetOwnerInfo 関数で言語コード「韓国語」が取得できる。
※韓国向け以外のアプリケーションが同条件の本体から起動された場合、取得できる言語コードは「英語」に自動変換される。
- ・ 中国および韓国両対応のアプリケーションは許可しない。

4.2 韓国語対応の流れ

韓国向けアプリケーションの開発について説明します。

韓国向けアプリケーションを開発するには全世界向けアプリケーションを開発する際に発生する作業の他に以下の 2 つの作業が必要になります。

- ・ ROM イメージ内に韓国語対応であることを示す付帯情報を定義する。
- ・ 韓国語のバナーを指定する。

具体的には、\$NITROSDK/build/demos/os/forKorea-1 に韓国語対応のサンプルデモがありますので、そちらも参照ください。

4.2.1 ROM イメージ内の付帯情報定義

韓国向けアプリケーションを開発する際に、韓国語対応であることを示すために、使用している rsf ファイルの Property セクション（付帯情報定義セクション）に「ForKorea TRUE」を追加します。

```
#RSF --- Rom Spec File

Property
{
    ~ 省略 ~

    ForKorea          TRUE

    ~ 省略 ~
}
```

4.2.2 バナーの指定

韓国向けアプリケーションのバナーファイルを作成するために、`makebanner` の引数に渡すバナースペックファイル内で以下のように使用する `makebanner` のバージョンに “3” を指定し、標準の 6 言語 + 中国語に加えて韓国語のバナー HN: {韓国語ゲームタイトル} を指定します。

なお、韓国では全世界向けと韓国向けの両方の本体が正規品として流通していますので、韓国語 (HN) 以外のバナーのゲームタイトル名は、必ず英語などの韓国語以外の言語で記述してください。この部分を韓国語で記述していると、全世界向け本体で起動した際にバナーが正常に表示されません。

```
#BSF --- Banner Spec File

Version:          3

JP:               “英語ゲームタイトル名”
EN:               “英語ゲームタイトル名”
FR:               “英語ゲームタイトル名”
GE:               “英語ゲームタイトル名”
IT:               “英語ゲームタイトル名”
SP:               “英語ゲームタイトル名”
CN:               “英語ゲームタイトル名”
HN:               “韓国語ゲームタイトル名”
```

4.3 旧バージョンのNitroSDKにおける韓国語対応

- 韓国語対応は NitroSDK 4.0 PR 以降に追加された機能ですので、それ以前の NitroSDK では本ドキュメントで説明する方法で韓国向けアプリケーションを作成することはできません。
旧バージョンの NitroSDK を使用したい場合は別途ご相談ください。

4.4 その他の注意

- DS ダウンロードプレイにおけるダウンロードゲーム名およびその説明文を韓国語で記述していると全世界向けの本体では韓国語が正しく表示されません。
韓国では、全世界向けと韓国向けの両方の本体が正規品として流通していますので、ダウンロードゲーム名およびその説明文は英語で記述してください。

© 2006,2007 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。