



Mii ゲーム内使用企画検討用ガイドライン

2015-11-10

Ver 1.5

任天堂株式会社発行

本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.....	3
2	独自性の確保.....	4
2.1	プレイアブルキャラとしてMiiを使用する場合.....	4
2.2	CPUキャラクターにはオリジナルキャラクターを使用する.....	4
2.3	独自性の確保を気にしないでよいケース.....	4
3	Mii を使用する上での注意点.....	5
3.1	呼称.....	5
3.2	Mii の顔.....	5
3.3	付加情報.....	5
3.4	独自のアバターシステムとの併用.....	5
3.5	Mii スタジオのMii との区別.....	5
3.6	公序良俗への配慮.....	6
4	付録.....	7
4.1	パッケージでの使用.....	7
4.2	Mii の配布.....	7
4.3	ローカライズする際の注意.....	7
5	改訂履歴.....	8

1 はじめに

このドキュメントは、ゲーム内での Mii 使用可否について、任天堂が社内で用いている基準を解説するものです。ソフトメーカー様におかれましても、Mii を使用した企画検討を行う際に、ご参考下さい。尚、本稿に記載されている内容の範囲内であれば、Mii を御自由に使用頂いて構わないといったものではなく、記載内容以外でも不適切な使用法と判断される場合は、使用を御遠慮頂く場合がある事を、予めご了承頂くと共に、必ず早期に企画書を提出頂けますよう、よろしくお願い致します。

また、ゲーム企画本編とは直接関係ありませんが、Mii に関連した注意事項を付録に記載してありますので、こちらも併せてご参考ください。

なお、任天堂タイトルの開発者は本書に加えて注意事項があるため、企画前に各部門の Mii 担当者に問い合わせてください。

2 独自性の確保

Mii は様々なゲームから共通して使用できるため、使い方によっては見た目の似通ったゲームが氾濫する事になってしまいます。その為、Mii を使うゲームは何かしらの方法でゲーム固有の独自性を確保する必要があります。以降の項では、独自性確保の為の具体的な例を示します。

2.1 プレイアブルキャラとしてMiiを使用する場合

プレイアブルキャラとしてMiiを使用する場合は、他のゲームとの区別が付かなくなる恐れがありますので、そのゲーム固有の独自性の確保に十分に注意してください。独自性の確保が難しい場合の対応としては、例えば、Mii以外にもプレイアブルなオリジナルキャラクターを準備し、その存在を十分に認識させることなどが考えられます。

2.2 CPUキャラクターにはオリジナルキャラクターを使用する

CPU キャラクターに Mii を使用すると画面上の登場キャラクターが全て Mii になってしまう可能性があります。特にテーブルゲームなどキャラクター以外で特色が出にくいジャンルの場合、同一ジャンルの他ゲームと区別が付かなくなってしまうので、ゲームの独自性を確保する為、CPU キャラクターにはオリジナルキャラクターを使用してください。

2.3 独自性の確保を気にしなくてよいケース

Mii を使う状況によっては、独自性の確保は気にしなくても問題ないケースがあります。以下に具体的な例を示します。

- 対戦プレイなど、ゲーム本編ではないモードでの使用
- セーブデータやプレイヤーを識別する為のアイコンとしての使用
- 観客など、プレイヤーキャラクター以外での使用

3 Mii を使用する上での注意点

独自性の確保以外にも、Mii を使う場合に注意すべき点があります。以下に具体的な注意点について示します。

3.1 呼称

Mii を他の名称で呼ばないようにしてください。例えば、Miiを選択する場面で、「似顔絵キャラクターを選んでください。」や「アバターを選んでください。」といった表現をすることは禁止です。

ただし、Miiの役割を伝える表現を使用することは問題ありません。例えば、サッカーゲームで、「ゴールキーパーを選んでください。」という表現を使用しても問題ありません。

3.2 Mii の顔

Miiの顔を表示する際には、画像サイズを調整するなどして、Miiの顔がつぶれないように工夫してください。

ただし、Miiのサイズが可変の場合や、観客などのその他大勢として表示するため、Miiの顔を識別できる必要がない場合は、Miiの顔が多少つぶれることがあっても問題ありません。

3.3 付加情報

Mii のデータには似顔絵データだけでなく、ニックネームなどの付加情報が含まれています。この付加情報を使用する際には、以下の点に注意してください。

- Mii をプレイヤーキャラクターとして使用する場合は、キャラクターの名前には Mii のニックネームを改変せずに使用してください。ただしWii Uでは、ユーザーを識別するアカウントとしてニンテンドーネットワークID (NNID) がありますが、インターネットプレイ等でプレイヤーの識別に必要な場合は、Miiの画像の横にニックネームを表示せずにNNIDだけを表示しても問題ありません。
- Mii の画像を使用せずに、付加情報の一部のみを使用する事は避けてください。ただしWii Uでは、ユーザーのアカウントネームとしてMiiのニックネームを使用することになりますので、Miiの画像を使用せずにニックネームを表示しても問題ありません。またニンテンドー3DSではプレイヤー自身を示す用途においては、「じぶんのMii」のニックネームに限り、Miiの画像を使用せずにニックネームを表示しても問題ありません。

3.4 独自のアバターシステムとの併用

Mii を使用する場合、独自のアバターシステム(頭部分のユーザーカスタマイズシステム)を搭載しないで下さい。Mii と独自のアバターシステムの区別が付かなくなってしまう可能性があります。

Mii 体部分のカスタマイズシステムについては問題ありません。

3.5 Mii スタジオのMii との区別

ソフト内で通信相手から受け取ったMii を、Mii スタジオのMii のようにプレイヤーキャラクターとしていつでも自由に使えるような仕様は避けてください。例えば、通信相手のキャラクターとして通信中に使用したり、通信相手の記録として表示するような使い方は問題ありません。

3.6 公序良俗への配慮

Mii は実在する人物をもとに作成される事を想定しています。その為、ゲームの仕様によっては、いじめ・ハラスメントなど公序良俗に反する使い方に繋がりがねません。Mii を使用するゲーム企画を検討する際には、Miiを使用しない企画を検討する時以上に、以下のような公序良俗に配慮して下さい。

- 出血、部位の切断・欠損、死亡、身体障害を起こすような暴力表現は行わないで下さい。ただし、ボクシングなど、Mii 同士が対等な立場で争う正当な競技で、攻撃をしたり、攻撃を受ける事は問題ないと考えます。
- Mii を使って、性的な表現や、性的な内容をほのめかす様な表現は行わないでください。
- Mii を使って、犯罪行為を行うことや、犯罪行為を美化するような表現は行わないでください。
- Mii を使って、差別的な表現を行う事は避けてください。
- Miiに設定されている性別とは違う性別の体・衣装・装飾・アニメーション等を割り当てることが可能な場合は、ユーザーに不快な印象を与えないように配慮してください。
- Mii を使って、粗暴な言動を行う事は避けてください。

4 付録

Mii の使用可否判断には直接関係しませんが、Mii に関連して注意すべき点について以下に示します。

4.1 パッケージでの使用

パッケージに Mii を使用する場合は、ゲーム独自の世界観を損なう事のないようにしてください。

また、ユーザーに誤解なくMiiが伝わるように配慮して下さい。

- Miiが主役のゲームであるとの誤解が生まれないように、Miiをパッケージのオモテ面に使用しないでください。
また同等の理由から、Wiiショッピングチャンネル、ニンテンドーeショップ、Miiverseのバナー部分にはMiiを使用しないでください。
- 解像度が不十分なので、ゲーム画面のスクリーンショットからMiiだけを切り出して使用しないでください。
- Miiに似せたイラストを使用しないでください。
- ゲームのパッケージや説明書、広報的な素材を含めて(ゲーム雑誌含む)、スクリーンキャプチャも含むゲーム内でデフォルトMiiを使わないでください。

4.2 Mii の配布

実際にユーザーに配布するMii は、必ず製品実機で作成したものを使用するようにしてください。

開発機材で作ったMii を、通信機能を利用して配布しようとした場合、製品実機上では不正なデータとして扱われるため、ご注意ください。

4.3 ローカライズする際の注意

日本でMiiを使用したソフトを先行して発売した後に海外発売のためにローカライズする際、Miiの使用方法に対し調整・変更を行う場合はその内容をご連絡ください。

5 改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
0.1	2010-12-03	-	・ 初版
0.2	2012-03-05	改訂	・3.3 公序良俗への配慮に文章を追加 ・4.1 パッケージでの使用 を追記 ・4.2 ローカライズする際の注意を追加
1.1	2012-03-07	改訂	・2.1 項目を「プレイアブルキャラとしてMiiを使用する場合」に変更 ・3.1 付加情報に文章を追加 ・3.2 独自のアバターシステムとの併用の文章を一部変更
1.2	2012-05-08	改訂	・4.1 パッケージでの使用に文章を追加
1.3	2013-08-29	改訂	・3.1 付加情報に文章を追加
1.4	2015-09-18	改訂	・3.1 呼称 を追加 ・3.2 Mii の顔 を追加 ・3.5 Mii スタジオのMii との区別 を追加 ・4.2 Mii の配布 を追加 ・上記追加に伴い、各見出しの通し番号を調整
1.5	2015-11-10	改訂	・1 任天堂タイトルの場合の注意を追記

記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2010-2015 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。