



3DS

企画・運用マニュアル

Miiverse 編

2015-02-09

Version 3.0

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.....	5
1.1	本ドキュメントについて.....	5
1.2	用語.....	5
1.3	関連ドキュメント.....	6
2	Miiverse とは.....	7
2.1	Miiverse の目指すもの.....	7
2.1.1	ゲームについてコミュニケーションするためのハードルを下げる.....	7
2.1.2	今どんなアプリケーションが盛り上がっているか伝わる.....	7
2.1.3	自由で、かつなるべく言語に依存しないコミュニケーション.....	8
2.1.4	アプリケーション内での時空を超えたコミュニケーション.....	8
2.2	ユーザーの種類.....	8
2.3	コミュニティ.....	9
2.4	Miiverse の利用範囲の設定.....	10
2.4.1	ペアレンタルコントロール.....	11
2.4.2	Miiverse 内で使用する機能の設定.....	11
3	Miiverse アプリ.....	12
3.1	起動.....	13
3.2	投稿.....	14
3.2.1	投稿内容.....	14
3.2.2	投稿操作.....	15
3.2.3	投稿の表示.....	16
3.2.4	不適切な投稿への対応.....	17
3.2.5	投稿時の権利表記.....	18
3.2.6	投稿からアプリケーションを起動.....	18
3.3	返信・共感.....	18
3.4	オフラインモード.....	19
3.5	プロフィールの設定.....	21
4	アプリケーション内からの Miiverse の活用(OLV ライブラリ).....	22
4.1	OLV ライブラリを使うと可能なこと.....	22
4.2	アプリケーション内の状況に応じた投稿の表示.....	22
4.3	データの非同期での受信.....	23
4.4	ご褒美によるコミュニケーション促進.....	24
4.5	アプリケーションから Miiverse のコミュニティに投稿する.....	24
4.5.1	アプリケーションから投稿を促す.....	26
4.5.2	Miiverse ヘトピックタグを付けて投稿する.....	26
4.5.3	アプリケーション側で指定した画像を投稿する.....	26
4.6	アプリケーション内で Miiverse のコミュニティから投稿を取得する.....	27
4.6.1	取得する投稿の検索条件.....	28

4.6.2	Miiverse サーバーからの投稿データの取得	28
4.7	その他のコミュニティに関連した機能	30
4.7.1	アプリデータの利用	31
4.7.2	ユーザーコミュニティの作成	31
4.7.3	コミュニティマッチ	31
4.8	OLV ライブラリを使用する際の注意点	32
4.9	投稿アプリ	32
4.9.1	コミュニティへの投稿	32
4.9.2	ハンコ機能	33
4.9.3	フレーム機能	33
5	注意事項	35
5.1	3DS ガイドラインの遵守	35
5.2	権利表記について	35
5.2.1	画面写真の加工	35
5.2.2	コミュニティの権利表記	35
5.3	公式コミュニティの利用	35
5.3.1	原則としてすべてのアプリケーションでコミュニティが用意される	35
5.4	機材の種類や設定に関する注意	36
5.5	CTR-SDK 7.0 未満を使用する場合の注意	36
6	開発の流れ	37
6.1	開発の申請	37
6.2	開発作業	38
6.2.1	リージョンの設定について	38
6.3	Miiverse で使用するサーバー環境	38
6.3.1	開発用のサーバー環境	38
6.3.2	開発用のサーバー環境と製品用のサーバー環境の違い	39
7	Miiverse の運営方針	40
7.1	基本方針	40
7.2	投稿内容等への対応について	40
7.3	投稿禁止内容	40
7.3.1	社会規範として禁止されるべき内容	40
7.3.2	Miiverse の目的にそぐわないもの	41
7.4	UGC の掲載可否についての判断	41
7.4.1	Miiverse 上に表示される UGC	41
7.4.2	Miiverse 上に表示されない UGC	41
7.5	ネタバレへの対応 (開発環境と製品環境の違い)	42
7.6	本人確認済みユーザーの活動	42
7.6.1	アプリケーション内での宣伝を含む投稿を表示する場合のルール	43
	改訂履歴	44

表

表 3-1 ユーザー間で使用できる機能	13
表 6-1 Miiverse のサーバー環境	38

図

図 3-1 Miiverse アプリ表示例	12
図 3-2 各機能への移動表示例	13
図 3-3 HOME メニューの表示例	14
図 3-4 Mii の表情の選択表示例	14
図 3-5 添付する画面写真の選択表示例	15
図 3-6 投稿欄表示例	15
図 3-7 投稿ボタン表示例	16
図 3-8 アプリケーションで遊んだことがある場合の投稿表示例	17
図 3-9 本人確認済みユーザーの Mii 表示例	17
図 3-10 ネットバブルを含む投稿の表示例	17
図 3-11 起動ボタン表示例	18
図 3-12 コメントボタン表示例	19
図 3-13 コメントや共感の表示例	19
図 3-14 オフラインモード表示例	20
図 3-15 保存リストからの投稿表示例	20
図 3-16 プロフィールの表示例	21
図 4-1 フィールドのある座標に、その場所で投稿された他の人の投稿が表示される	23
図 4-2 他のユーザーのプレイデータが自分のフィールドに遊びにくる	24
図 4-3 アプリケーション内で何かを達成したときにトピックタグを付与する	26
図 4-4 お絵かきソフトで完成した絵を額縁に入れる	27
図 4-5 Miiverse サーバーでの投稿取得フロー	30
図 4-6 コミュニティに投稿の表示例	33
図 4-7 ハンコ機能の表示例	33
図 4-8 フレーム機能の表示例	34
図 6-1 開発の流れ	37

1 はじめに

1.1 本ドキュメントについて

本ドキュメントでは、アプリケーションの企画者や開発者を対象に、Miiverse の仕様や利用方法について説明しています。また、Miiverse を利用するアプリケーションを企画・開発する場合、ならびに Miiverse 上でサービスを運営する場合について、推奨される利用方法や、禁止される利用方法について解説しています。

Miiverse を利用しないアプリケーションの企画者や開発者にも必要な情報を記載していますので、本ドキュメントは必ずお読みください。アプリケーション内から Miiverse を利用しない場合でも、サービス開始後に発売されるアプリケーションでは、原則としてすべてのアプリケーションにデフォルト公式コミュニティが用意されます。詳しくは「5.3 公式コミュニティの利用」を参照してください。

本ドキュメントでは原則として、「3DS」と表現している部分はニンテンドー3DS だけではなく、ニンテンドー3DSシリーズ全体を指します。

1.2 用語

- OLV アクセスキー
開発環境で、Miiverse とアプリケーションを連携させる時に必要となる ID のこと。
- OLV ライブラリ
アプリケーションから Miiverse の機能を利用するためのライブラリのこと。
- Miiverse アプリ
3DS のメニューから起動できる Miiverse のクライアントアプリのこと。
- 投稿アプリ
Miiverse へ投稿するための UI (User Interface) のこと。
- コミュニティ
ある特定のアプリケーション、話題についての投稿が集まるところのこと。
- おしらせ
Miiverse 上で各種通知情報を閲覧できる場所。
- 投稿
Miiverse に投稿されたデータの総称。ユーザーの書き込みなど。
- 共感
自分以外のユーザーの投稿に共感を示すこと。
- フォロー
その人のメッセージを追いかけることができるよう、みんなの活動で表示されるようにすること。
- フレンド
オンライン状態の取得などを行うことなどができる、特別な関係を結んだユーザーのこと。ニンテンドーネットワークアカウントのフレンドリストに登録される。3DS のフレンドとは異なる。
- UGC
User Generated Contents の略。ユーザー個人が作成したキャラクター、メッセージ、写真などのコンテンツのこと。
- ネタバレ

事前に知ってしまうとゲームを楽しめなくなってしまうような、ゲームの進行情報のこと。

- ペアレンタルコントロール

本体設定内の 1 項目。未成年のユーザーに対して、保護者が ニンテンドー3DS の機能の一部を制限できる機能のこと。

- プリンシパル ID

本書では、ニンテンドーネットワークアカウントを識別するためのユニークな ID のこと。

1.3 関連ドキュメント

- 3DS ガイドライン

Miiverse を使用したり、OLV ライブラリを活用するアプリケーションを制作する上で守らなければならない事項がまとめられています。

- CTR-SDK の関数リファレンス Miiverse 投稿アプリ (OLV ライブラリ API リファレンス)

OLV ライブラリやその関数の詳細・仕様・使用方法をまとめた関数リファレンスです。

- Miiverse 公式コミュニティ申請手順書

公式コミュニティの詳細や開設の方法を記載したドキュメントです。

- Miiverse 公式アカウント使用手順

公式アカウントの詳細と使用時のルールについて記載したドキュメントです。

2 Miiverse とは

Miiverse は、ユーザー同士が、「そうそう、自分もそう思った」「あるある」と感じられるような、「共感のコミュニケーション」を促進することを目的として設計されたコミュニケーションサービスです。

補足: Miiverse は、日本、北米、欧州リージョンに対応しています。中国、韓国、台湾リージョンには未対応です。

2.1 Miiverse の目指すもの

友人や同級生、同僚など、現実世界での知人と Miiverse 上でフレンドになることは当然あると思いますが、それだけでなく、同じアプリケーションを楽しんでいる世界中のユーザーと、楽しく交流することができるようになることを目指しています。特に以下のことを重視して設計されています。

- ゲームについてコミュニケーションするためのハードルを下げる
- 今どんなアプリケーションが盛り上がっているか伝わる
- 自由で、かつなるべく言語に依存しないコミュニケーション
- アプリケーション内での時空を越えたコミュニケーション

2.1.1 ゲームについてコミュニケーションするためのハードルを下げる

すでに世の中には、家庭用ゲームについてコミュニケーションを取るためのサービスは数多くありますが、それらはゲームからはやや離れた状況（各種 Web サイトなど）にあることが多く、わざわざそれらのサービスを利用する人は、そのゲームについてかなり高いモチベーションを持った人が多いと思います。

一方、家庭用ゲーム自身が既存 SNS と連携する場合があります。既存 SNS との連携は、ゲームの存在をクチコミで広げるための方法として高い効果が見込めますが、SNS 内のフレンド全員がゲーム好きとは限らないため、ゲームについて楽しく語り合うにはあまり向いていないと考えています。

これらの問題を解決するために、ゲームを遊んでいて「今、みんなこのゲームについてどんなことを感じているんだろう？」と思ったときに、面倒な操作をせずに、すぐにコミュニケーションの場にアクセスできるようにしたのが Miiverse です。今までゲームについてのコミュニティに参加したことが無い人も含め、幅広い人たちにゲームについて交流する楽しさを体験して欲しいとの考えから設計されました。

Miiverse は、ゲームについてコミュニケーションするための、もっとも便利な方法になることを目指して設計されました。

2.1.2 今どんなアプリケーションが盛り上がっているか伝わる

MMORPG のように、アプリケーション内でユーザー同士がコミュニケーションをすることができる場合があります。そのようなケースの場合、アプリケーション内でコミュニケーションが閉じてしまって、せっかく盛り上がっているコミュニケーションがクチコミとして外に広がっていかないという問題があると考えています。

Miiverse は、Miiverse 上のニュースフィード（みんなの活動）などで、メッセージが広がっていくように設計されています。Miiverse は PC やスマートフォンなどでも閲覧可能で、既存の SNS と連携することで、よりメッセージが拡散しやすく

なっています。

一般的に、新機軸のゲームを販売する場合には大量の広告宣伝で認知を高める必要があるため、このような種類のゲームの開発はハードルが高くなる傾向があります。Miiverse は、このようなゲームの面白さを広め、盛り上げることで、認知を高める補助となる事を想定して設計されています。

2.1.3 自由で、かつなるべく言語に依存しないコミュニケーション

Miiverse が盛り上がるには、ユーザーに楽しい投稿を数多くしていただく必要があります。そのため Miiverse では、ユーザー同士のコミュニケーションを制限するよりも、より自由にコミュニケーションを取れるようにすることを優先して設計されました。

また Miiverse では、国、言語を越えて全世界のユーザー同士がつながることができます。とはいえ、知らない言語による投稿を見ても、その人がどんな感情を持って投稿したのかほとんど伝わりません。

そこで Miiverse では、手書きメモや Mii の表情、画面写真など、言語に依存しないコミュニケーション手段を複数用意することで、文章の意味は分からなくても気持ちは何となく伝わるようになっています。

補足: Miiverse では、日本、北米、欧州など、本体リージョンごとに別個にコミュニティが運営されていますが、他のリージョンのコミュニティを見に行くことができます。また、表示される投稿の言語をユーザーが選択することができます。

補足: 任天堂のゲーム機は、低年齢層のお客様にも数多くプレイされていますので、自由なコミュニケーションにより悪質な事件、事故に巻き込まれないよう、サービス運営に取り組んでいます。

2.1.4 アプリケーション内での時空を超えたコミュニケーション

Miiverse は、単にアプリケーションについて交流できる場があるというだけではなく、アプリケーションの魅力を拡張できるように設計されています。

Miiverse をアプリケーション内で活用することで、非同期で他のユーザーと交流することができます。同期型の通信プレイは、リアルタイムで同時にプレイできますが、知り合いと楽しむには同じ時間で遊ぶ必要があるなど、ユーザーによってはハードルが高くなってしまいます。Miiverse を活用することで、空間を超えるだけではなく時間を選ばずに、より多くのお客様にインターネットを介して多くの人と一緒に遊ぶ楽しさを提供することができます。

またアプリケーション開発にとっても、非同期型の方がデバッグなど多くの面で負担が少なくなると期待できます。OLV ライブラリは、開発者の負担をなるべく減らせるよう設計されています。

2.2 ユーザーの種類

Miiverse 上ではユーザーを、使用中アカウントに設定されている Mii で表します。ユーザー自身以外のユーザーは次の 3 種類に分類されます。ユーザーの種類によってはコミュニケーションが一部制限されます。

- フレンド

ニンテンドーネットワークアカウントのフレンドリストに登録されたユーザーです(3DS 本体のフレンドリストに登録されたユーザーではありません)。

- フォロー
フレンド以外で Miiverse 上に気になるユーザーがいる場合、フォローとして登録することができます。1 アカウントにつき 1000 人まで指定できます。
- 見知らぬ人
フレンド・フォロー以外はすべて見知らぬ人に分類されます。

2.3 コミュニティ

Miiverse 内には同じ趣味趣向を持ったユーザーの集まりがあります。この集まりを「コミュニティ」と呼びます。ユーザーはコミュニティに感想を投稿したり、投稿された他のユーザーの感想を閲覧したりして、交流を楽しむことができます。

具体的には次のようなコミュニティが作成されます。

- デフォルト公式コミュニティ
 - ◆ アプリケーションごとに 1 つだけ作成されるコミュニティです。
- メーカー公式コミュニティ
 - ◆ メーカー側により開設可能なコミュニティです。
- おしらせコミュニティ
 - ◆ 本人確認済みユーザーがアプリケーションに関連する情報をおしらせするためのコミュニティです。
- ユーザーコミュニティ
 - ◆ ユーザー側で自由に作成できるコミュニティです。

上記のコミュニティのうち、デフォルト公式コミュニティ、メーカー公式コミュニティ、おしらせコミュニティはまとめて公式コミュニティと呼ばれ、任天堂が開設します。

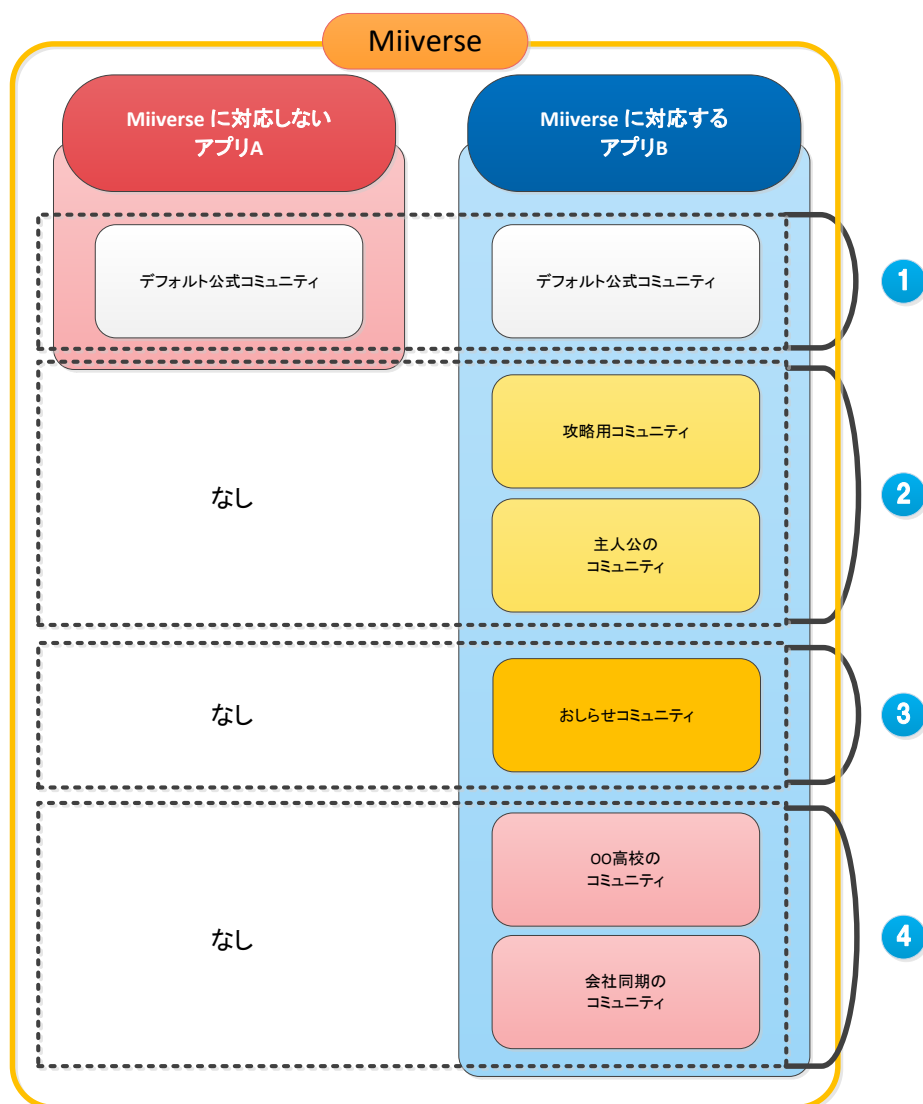
補足： 各公式コミュニティについての詳細は「Miiverse 公式コミュニティ申請手順書」を参照してください。

補足： ユーザーコミュニティを作成できるようにするには、アプリケーション側の対応が必要です。詳細は「4.7.2 ユーザーコミュニティの作成」を参照してください。

補足： デフォルト公式コミュニティ以外の公式コミュニティは、Miiverse アプリ内のコミュニティ画面に表示される「関連コミュニティ」というボタンから移動できます。ユーザーコミュニティは基本的に Miiverse アプリでは表示されませんが、おきにいりに登録したユーザーコミュニティは Miiverse アプリのコミュニティ画面の右上にある「おきにいりコミュニティ」ボタンから移動できます。

補足： 任天堂の判断で不健全なユーザーコミュニティは削除します。

図 2-1 コミュニティの持ち方の例



- 1 デフォルト公式コミュニティ**
Miiverse 側が自動で作成します。※アプリケーション側での対応は必要ありません。
- 2 メーカー公式コミュニティ**
申請されたコミュニティを任天堂が審査・作成します。
- 3 おしらせコミュニティ**
申請されたコミュニティを任天堂が審査・作成します。
- 4 ユーザーコミュニティ**
ユーザーが自由にコミュニティを作成できるようになります。

2.4 Miiverse の利用範囲の設定

Miiverse は、ユーザーの年齢や好みに合わせて、次のような利用範囲の設定を行うことができます。

- ペアレンタルコントロール

- Miiverse 内で使用する機能の設定

2.4.1 ペアレンタルコントロール

子供が Miiverse を使用することを制限したい保護者のために、専用のペアレンタルコントロールを用意します。Miiverse を制限する項目は「Miiverse の使用」という名称で、「保護者による使用制限」から設定することができます。

ペアレンタルコントロールでは、Miiverse の使用に関して、次の 2 段階の制限を設定するか、または使用を制限しない設定にすることができます。

- 投稿・閲覧を制限する

この制限がかかっている場合、次の機能に制限がかかります。

- ◆ Miiverse アプリの使用
- ◆ アプリケーション内からの投稿
- ◆ アプリケーション内での投稿内容の使用

- 投稿のみ制限する

この制限がかかっている場合、次の機能に制限がかかります。

- ◆ Miiverse アプリからの投稿
- ◆ アプリケーション内からの投稿

- 制限しない

制限はかかりません。

2.4.2 Miiverse 内で使用する機能の設定

ユーザーは次の機能について、Miiverse 内でどのように使用するか設定できます。

- 自分の投稿への返信/共感の投稿

誰でも返信や共感ができるようにするか、フレンドしかできないようにするかどちらかを設定できます。

3 Miiverse アプリ

Miiverse アプリは Miiverse に関する多くの操作を行うことができるアプリケーションです。3DS の Miiverse アプリでは具体的には次の機能があります。

- 投稿
- 投稿の閲覧
- 返信・共感
- おしらせの閲覧
- プロフィール設定
- フォロー登録
- ブロックリストへの登録
- 通報

図 3-1 Miiverse アプリ表示例



特によく使用される機能は、画面下部に表示されているメニューから起動できるようになっています。

図 3-2 各機能への移動表示例



自分と相手ユーザーとの関係によっては、一部の機能が制限されます。

表 3-1 ユーザー間で使用できる機能

相手	みんなの活動 での表示	返信・共感	ブロックリスト への登録	通報
フレンド	○	○	×	○
フォロー	○	○	○	○
見知らぬ人	×	○	○	○

補足: 「みんなの活動」で活動が表示されるフレンドは、3DS のフレンドではなく、ニンテンドーネットワークアカウントのフレンドです。

3.1 起動

Miiverse アプリは HOMEメニューから起動することができます。アプリケーション動作中でも、HOMEメニューから起動できます (ただしアプリケーション側の仕様で、動作中に Miiverse アプリが起動できない場合もあります)。

図 3-3 HOME メニューの表示例



アプリケーション動作中に Miiverse アプリを起動した場合は、動作中のアプリケーションのコミュニティ選択画面をデフォルト画面として開きます。コミュニティがデフォルト公式コミュニティしかない場合は、デフォルト公式コミュニティが開きます。

アプリケーションが動作していない状態では、コミュニティー一覧の画面がデフォルトで開きます。

デフォルトで開いたページから、別のコミュニティに移動することも可能です。

3.2 投稿

3.2.1 投稿内容

ユーザーから投稿されるデータには、次の情報が含まれます。

- テキスト
自由なテキストを投稿できます。全角半角に関係なく、最大 200 文字まで記入できます。
- 手書きメモ
解像度 横 320 x 縦 120 の手書きの白黒画像です。Miiverse アプリ内で表示することが可能です。Miiverse アプリで表示されるとき画像の形式は PNG です。
- 基本情報
ニンテンドーネットワークアカウントのアカウントID や居住国などのユーザー情報が含まれます。
- Mii の表情
投稿時の Mii の表情を「Normal」「Happy」「Like」「Surprised」「Frustrated」「Puzzled」から選択できます。

図 3-4 Mii の表情の選択表示例



- 画面写真
3DS は HOME ボタンが押された際に、自動的に上画面と下画面の画面写真を撮ります。ユーザーは、上画面か

下画面のうち、どちらか一方の画面写真を選択して、Miiverse への投稿に添付することが可能です。投稿に画面写真を添付するかどうかはユーザーが選択することができます。

画面写真にはユーザーが HOME ボタンを押した時のフレームバッファがそのまま使用されます。そのため、権利的に問題のある画面や、ユーザーが撮影した写真など表現力の高い UGC を含む画面が添付できないように、アプリケーション側で対応する必要があります。

図 3-5 添付する画面写真の選択表示例



● ネタバレフラグ

投稿内容にアプリケーションを進めなければ知りえない情報が含まれる場合に、ユーザーの判断でたてることができます。デフォルトでは OFF になります。ユーザー自身がフラグをたてる以外に、次の場合にフラグがたてられます。

- ◆ 他のユーザーよりネタバレが含まれていると一定数通報があり、運営がネタバレと判断した場合
- ◆ 運営が監視によってネタバレが含まれることを確認した場合

フラグがたった投稿は、一覧表示の時点では「この投稿はネタバレの可能性あります」と表示され、内容が表示されないようになります。投稿を選択すると内容を見ることができます。

図 3-6 投稿欄表示例



- 1 Mii の表情の選択
- 2 投稿形式(テキスト・手書きメモ)の選択
- 3 画面写真
- 4 ネタバレフラグの ON/OFF

3.2.2 投稿操作

Miiverse アプリから投稿することができます。

投稿はコミュニティに対して行います。投稿の際は、投稿先のコミュニティページまで移動してからテキストを入力します。

Miiverse アプリのコミュニティ選択ページから、コミュニティの検索や選択が可能です。

図 3-7 投稿ボタン表示例



投稿内容は投稿先のコミュニティを閲覧できる全てのユーザーに公開されます。

3.2.2.1 コミュニティへの投稿

「投稿ボタン」を押すことで投稿できます。

200 文字までのテキスト、320 x 120 の白黒の手書きメモ、Mii の表情、ネタバレフラグをセットして投稿することが可能です。

アプリケーションが独自にセットした 400 x 240 または 320 x 240 の JPEG 画像、各種メタデータを一緒に投稿することができます。

3.2.3 投稿の表示

投稿者や、投稿内容によって投稿の表示のされ方が変わります。表示の変化の条件は次のとおりです。

- 投稿先のアプリケーションを遊んだことがあるかどうか
- 本人確認済みユーザーからの投稿かどうか
- ネタバレを含む投稿かどうか

3.2.3.1 投稿先のアプリケーションで遊んだことがあるユーザーの表示

投稿者が、投稿先のアプリケーションで遊んだことがある場合は、Miiverse アプリ上の表示にプレイ済みマークが表示されます。遊んだことがない場合は、何も表示されません。

図 3-8 アプリケーションで遊んだことがある場合の投稿表示例



投稿先のアプリケーションで遊んだことがある場合は、このアイコンが表示されます

3.2.3.2 本人確認済みユーザーによる投稿の表示

本人確認済みユーザーは、そのユーザーのニンテンドーネットワークID がある特定の個人や法人・団体のものであることを任天堂が確認し、証明したユーザーです。そのユーザーの Mii、ニックネーム、プロフィール等においてある特定の個人や法人・団体であると名乗っている場合、本人確認済みユーザーであればそのユーザーが「本物」であることを表しています。

公式アカウントには、任天堂から「本人フラグ」という特別なフラグを付与します。本人フラグを一般ユーザーが使用することはないため、他ユーザーによるなりすましを防ぐことができます。

本人フラグを持つ本人確認済みユーザーの投稿には、Mii のアイコンに緑色のチェックマークが付きます。

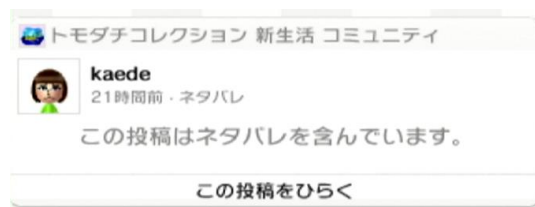
図 3-9 本人確認済みユーザーの Mii表示例



3.2.3.3 ネットバレを含む投稿の表示

ネットバレを含む投稿の場合、投稿の一覧ページでは投稿内容が表示されなくなります。

図 3-10 ネットバレを含む投稿の表示例



3.2.4 不適切な投稿への対応

ユーザーから Miiverse 上の不適切な投稿に対して通報が寄せられた場合には任天堂が対応します。

例えば次のような投稿が確認された場合は、その投稿は削除されます。

- 虚偽の投稿

- 不健全な出会いを主たる目的とする投稿
- 著しく残虐・暴力的な投稿
- 他人の名誉を著しく毀損する投稿
- 法令に違反する投稿
- 公序良俗に反する投稿

Miiverse の利用規約を一定回数以上違反したり、悪質な行為を行ったユーザーに対しては、投稿の削除だけでなく、Miiverse を利用できないように制限します。さらに、極めて悪質な行為に対しては Miiverse だけでなく ニンテンドーネットワークID を使用できないように制限します。

3.2.5 投稿時の権利表記

Miiverse へ投稿する画面写真に関して、弊社から提供しているライブラリやミドルウェアに関してコピーライトなどの権利表記を入れる必要はありません。

弊社以外との契約で必要となる権利表記に関しては、適宜ご対応ください。

3.2.6 投稿からアプリケーションを起動

Miiverse の投稿に起動ボタンを表示させ、ユーザーが押すことで該当のアプリケーションを起動することが可能です。具体的にはアプリケーション側で投稿時に次のような設定が必要になります。

- パナースペックファイル(.bsf ファイル)にパラメータ EnableMiiverseJumpArgs: True を設定
- nn::olv::UploadPostDataByPostApp 関数に、フラグ FLAG_APP_STARTABLE を指定

詳しくは「CTR-SDK 関数リファレンス」や「プログラミングマニュアル」などを参照してください。

図 3-11 起動ボタン表示例



3.3 返信・共感

Miiverse アプリでは他のユーザーの投稿に対して、コメントをしたり、共感を示したりすることができます。

コメントは、投稿欄に表示されている「コメントボタン」を押すことで行うことができます。自由なテキストや手書きメモを使用して返信することが可能です。テキストは全角・半角に関係なく最大 200 文字まで記入できます。

図 3-12 コメントボタン表示例



また、投稿欄に表示されている「共感ボタン」を押すことで、投稿に対する共感を示すことができます。共感ボタンを押すと、共感した投稿に設定されている Mii の表情と、同じ表情のユーザーの Mii が表示されます。共感ボタンは、1 つの投稿につき一度しか押すことができません。また、自分の投稿で共感ボタンを押すことはできません。

返信や共感、返信元の投稿に関連付けられた形で表示されます。

図 3-13 コメントや共感の表示例

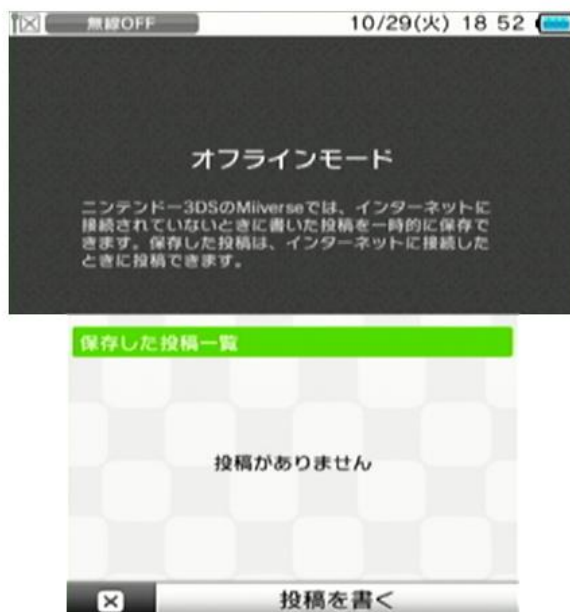


3.4 オフラインモード

3DS は、常にインターネットに接続しているとは限りません。例えば、電車で移動中にゲームをプレイしていて「この場で投稿したい」と思ったとしても、インターネットに接続されていないため投稿できないケースが考えられます。そこで、3DS では、オフラインでも投稿の下書きを保存できる機能を用意していますし、画面写真の添付にも対応しています。

インターネットに接続していない状態で Miiverse を起動すると、オフラインモードになります。

図 3-14 オフラインモード表示例



下書きで保存した内容は、「みんなの活動」の「保存リスト」に保存されます。インターネットに接続された時に、ユーザーが「投稿する」ボタンを押すことで投稿されます（自動で投稿はされません）。

図 3-15 保存リストからの投稿表示例



3.5 プロフィールの設定

ユーザーは Miiverse 用のプロフィールを設定することができます。

設定されたプロフィールのうち、次の情報は Miiverse 全体に公開されます。

- Mii
- Mii の名前
- アカウント ID
- 本人確認済みユーザーフラグ
- 国
- 利用したゲーム機
- 好きなゲームジャンル
3 つまで選択できます。

次の情報は、公開のしかたをユーザーが設定することができます。

- プロフィールコメント
- おきにいりの一枚
- 誕生日
- つながり
- おきにいりコミュニティ
- ゲームの腕前
ゲームの腕前を「初心者」「中級者」「上級者」の中から選択できます。

図 3-16 プロフィールの表示例



4 アプリケーション内からの Miiverse の活用(OLV ライブラリ)

アプリケーションに OLV ライブラリを組み込むことで、アプリケーション内で Miiverse を活用することができます。OLV ライブラリを使わなくとも、全ての 3DS 用アプリケーションには Miiverse のコミュニティが作られますが、OLV ライブラリを使い、アプリケーション内にユーザー同士がつながる仕組みを実装することで、より楽しいコミュニケーションを実現することができると考えています。

本章では OLV ライブラリの活用方法について、いくつかの例を挙げて説明します。

補足: OLV ライブラリについての詳細は「CTR-SDK の関数リファレンス」を参照してください。

4.1 OLV ライブラリを使うと可能なこと

OLV ライブラリを使うと、大まかに説明すると以下のことが可能になります。

- コミュニティへの投稿の送信
アプリケーションから投稿アプリを立ちあげて、またアプリケーションに戻ってくることができます。
- コミュニティからの投稿の受信
アプリケーションにより直接 Miiverseサーバーから受信することができます。
- コミュニティの選択、ユーザーコミュニティの作成
アプリケーション内で UI を用意することで可能になります。

補足: アプリケーションで、人気の投稿の取得、自由文での投稿およびコメント、通報、などをおこなう企画がある場合は、弊社担当窓口までご相談ください。

4.2 アプリケーション内の状況に応じた投稿の表示

OLV ライブラリを使うと、投稿に独自データを付加することができます。その投稿データをダウンロードすることで、アプリケーション内で状況に応じた投稿を表示させることができます。

- フィールドのある座標に、その場所で送信された他の人の投稿を表示させることで、1人で遊んでいてもみんなで遊んでいる感じを味わえる。
- ステージからステージへ移るローディング中に、クリアしたステージについての投稿を表示することで、クリアしたステージのことを振り返ると同時に、ローディングの待ち時間を有意義に使うことができる。

図 4-1 フィールドのある座標に、その場所で投稿された他の人の投稿が表示される



補足： ユーザーによってはアプリケーション内で投稿が表示されることを不快に感じる可能性もありますので、投稿の表示の ON / OFF を設定できるようにすることを推奨します。

4.3 データの非同期での受信

OLV ライブラリを使うと、投稿に独自データを付加することができます。単にテキストや手書きメモをやり取りするだけでなく、ユーザー同士でデータを非同期でやり取りすることができます。

- 他のユーザーが自分のフィールドに遊びにくる。リアルタイムに通信をしているのではなく、他のユーザーのプレイデータが届くだけなので、同じ時間に遊ぶ必要が無い。
- あるユーザーから届いたアバターのデータや、エディットされたステージのデータを受信して、それがアプリケーション内に登場する。
- 他のユーザーのゴーストデータを受信して、それと対戦することができる。

図 4-2 他のユーザーのプレイデータが自分のフィールドに遊びにくる



4.4 ご褒美によるコミュニケーション促進

Miiverse 上でのやり取りを活性化させるゲームデザインにすることで、より多くのユーザーに長期間、アプリケーションに参加してもらうことが期待できます。

- アプリケーション内からの投稿に、コメントや 共感が付いたことを OLV ライブラリで取得して、投稿へのレスポンスが多ければ多いほど、アプリケーション内のボーナスをもらえるようにする。

4.5 アプリケーションから Miiverse のコミュニティに投稿する

アプリケーション内から Miiverse へ投稿することが可能です。投稿は Miiverse アプリのコミュニティ画面に表示されます。「みんなの活動」や「○○のプロフィール」画面で投稿者自身やフレンド、フォローにも公開されます。投稿は、アプリケーションから投稿アプリを呼び出して使用することで可能になります。

投稿には以下のようなデータをアプリケーションやユーザーの任意で含めることができます。

- 外部 URL へのリンク
リンク先のページは 3DS 内蔵のインターネットブラウザーで閲覧できます。
- 画像データ
アプリケーションの任意の JPEG 画像を添付することができます。使用できる JPEG 形式はベースラインフォーマットのものととなります。アルファ値は設定できません。サイズは 400 x 240、320 x 240、640 x 480 のいずれかの JPEG 画像、または 400 x 240 の立体視の MPO 画像を添付できます。添付された画像データは、Miiverse アプリ内で表示することができます。
- アプリデータ
コミュニティに設定したり、アプリケーションが任意に設定し投稿に添付したりすることができ、投稿を取得した際に自由に使用できるデータ領域です。最大 1 KB までのデータを添付する事ができます。アプリデータは Miiverse

アプリ上では表示されません。

● トピックタグ

投稿に対して、アプリケーションが独自につけることができる 50 文字までの文字列です。1 つの投稿に最大 1 つつけることができます。

トピックタグは、Miiverse アプリで投稿を表示する際に使用します。Miiverse アプリでトピックタグを選択すると、同じトピックタグのついた投稿のみ閲覧できるようになります。

アプリケーション内に取得する投稿を絞り込むことを目的として、トピックタグを使用することはできません。

● 検索キー

投稿に対して、アプリケーションが独自につけることができる 50 文字までの文字列です。1 つの投稿に最大 5 つつけることができます。

検索キーは、アプリケーションが Miiverse から投稿データを取得する際に、取得するデータを絞り込む目的で使われます。検索キーを含むかどうかの判定では、文字列の全文一致が用いられます。

検索キーは Miiverse アプリ上で表示されることはなく、Miiverse アプリで投稿を分類することを目的として使用することはできません。

注意： 投稿のテキストやトピックタグなどに改行コードや HTML タグなどを使用することはできません。そのような文字列を含んだ場合、すべてテキストとして表示されます。

注意： 投稿に外部 URL へのリンクを付与する場合には、「3DS ガイドライン インターネットブラウザー編」の「表示するページ」にある条件を満足した URL のみを添付するようにしてください。また、金銭決済の発生するサイトの URL を添付することは禁止します。なお、ガイドラインのバージョンによって項目が異なる場合がありますので、適宜読み替えて参照してください。

注意： タイトルごとに利用できる検索キーとトピックタグの種類の合計は、最大で 1000 種類までとさせていただきます。同名のトピックタグと検索キーがある場合には、2 種類として扱います。

補足： トピックタグに使用可能な文字セットは、3DS 本体に内蔵されている任天堂外字以外のスケーラブルフォントに含まれる文字になります。検索キーには、ASCII 文字セットを使用してください。

補足： 投稿のトピックタグは、投稿アプリでは以下のように表示されます。

- ・表示幅が 240px を越えるまでは、文字数に関係なく全ての文字が表示される。
- ・表示幅が 240px を越えた場合は、省略されて表示される。
- ・最低でも 18 文字までは、必ず表示される。

4.5.1 アプリケーションから投稿を促す

アプリケーション内で何かイベントが起きたときに、ユーザーにメッセージ投稿を促すことで、よりコミュニケーションが活性化することが期待できます。

ただ突然何か投稿してくださいと促されても、何を書いたら良いか分からないというユーザーもいると思います。そういう場合に備えて、投稿フォームにテキストをあらかじめ挿入しておくことができます。

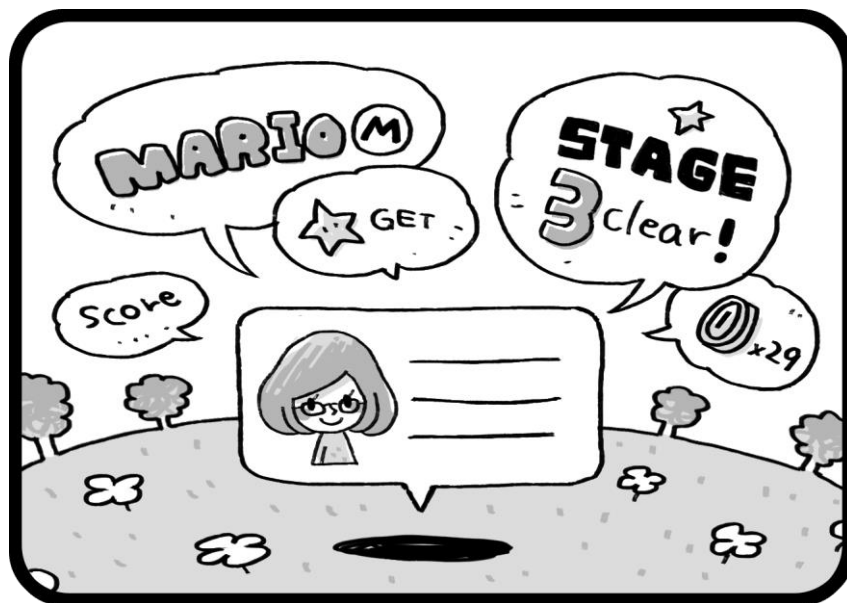
例えば「〇〇を〇〇にたとえると？」というようなテキストをあらかじめ入れておくと、ユーザーはそれに応じた答えを書けば良いので、よりメッセージを投稿してもらいやすくなることが期待できます。

4.5.2 Miiverse ヘトピックタグを付けて投稿する

アプリケーションから Miiverse に投稿する際に、投稿に「トピックタグ」を付与することができます。アプリケーション内で達成したことをフレンドにアピールすることなどに使うことができますので、よりコミュニケーションが活性化することが期待できます。

- アプリケーション内で何かを達成したときにタグを付与する。例えばハイスコアを更新したときなど。
- 現在プレイ中のステージやモードをタグとして付けることで、どの辺りをプレイしているときの投稿なのか分かりやすくする。

図 4-3 アプリケーション内で何かを達成したときにトピックタグを付与する



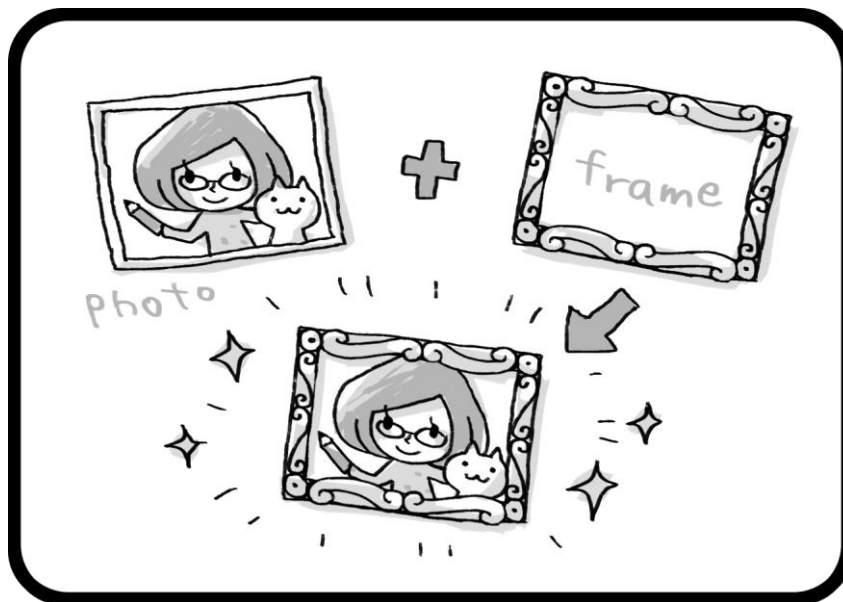
4.5.3 アプリケーション側で指定した画像を投稿する

投稿に付与する画像を、単なる画面写真ではなく、アプリケーション側で自由に制御することができます。アプリケーション側で生成された特別な画像を投稿できることで、よりユーザーに投稿へのモチベーションを高めてもらうことが可能です。

- 投稿に添付されたデータに関連した画像にする。例えばデータを読み取るための QR コードにするなど。

- 投稿した画面写真にだけ要素を付け足す。例えばお絵かきソフトで完成した絵を額縁に入れるなど。

図 4-4 お絵かきソフトで完成した絵を額縁に入れる



4.6 アプリケーション内で Miiverse のコミュニティから投稿を取得する

Miiverse に送信された投稿データを取得し、アプリケーション内で使用する事ができます。取得できる投稿は、アプリケーション内から投稿された投稿に限らず、Miiverseアプリや投稿アプリから各コミュニティに送信された投稿も含まれます。

補足： アプリケーション内から投稿を取得する場合、取得できる投稿は送信されてから 1 時間程度時間が経過したもののみとなります。

アプリケーション内から投稿データを取得する場合には、取得する投稿データの最大数と投稿データの検索条件を設定する必要があります。

注意： 取得する投稿データの数は、必ずしも設定した取得する投稿データの最大数となるわけではありません。絞り込みの条件によっては、想定している取得数を得られない可能性がありますので、取得数が 0 件となっても問題がないような実装にしてください。またサーバシステムの仕様上、システム内に含まれるキャッシュが全て更新されないうちに応答を返すことがあり得るため、例えば投稿が 5 件以上ある状態で 5 件の取得を指定しても、稀に 4 件以下しか取得できないこともあります。

注意： 投稿データは配列形式で取得されますが、その順番はサーバーの更新によって変更される可能性があります。アプリケーションに投稿を取得するような実装をする場合には、取得した投稿データの配列の順番に依存した設計はしないでください。

4.6.1 取得する投稿の検索条件

投稿を取得する際に検索条件を設定することができます。検索条件を設定することで、アプリケーションで必要としている投稿データに絞って取得を実行することができます。設定できる検索条件は以下のようになります。

- 特定のユーザーの投稿
対象ユーザーのプリンシパル ID を設定することで、特定のユーザーの投稿を取得できます。
- ユーザーに関係する投稿
ユーザーのニンテンドーネットワークアカウントのフレンドやフォローの投稿、またはユーザー自身の投稿が取得できます。
- 特定の検索キーを設定した投稿
検索キーを指定することで、特定の検索キーを設定している投稿のみを取得できます。複数の検索キーを設定することは禁止します。
- 特定のコミュニティに送信された投稿
設定したコミュニティ ID に対応するコミュニティの投稿を取得できます。デフォルトでは該当タイトルのデフォルト公式コミュニティから投稿の取得を行います。
- 特定の言語を使用している本体からの投稿
投稿したユーザーの本体設定言語から投稿を絞り込むことができます。デフォルトでは検索するユーザーの本体設定言語が使用されます。
- 同一投稿者からの投稿データを 1 つに絞って取得
同一のプリンシパルIDから送信された複数の投稿を 1 つに絞って取得できます。この条件を設定すると、取得した投稿データのリストには、1 ユーザーにつき 1 つの投稿しか含まれていないことになります。

「特定のコミュニティに送信された投稿」と「特定の言語を使用している本体からの投稿」の設定はデフォルトのままでも取得する投稿データの絞り込みを行います。そのため、上記の検索条件をすべてデフォルトのままに投稿の取得を行うと、該当タイトルのデフォルト公式コミュニティの投稿の内、取得する本体の言語設定と同じ言語設定の本体から投稿された投稿データのみが取得されます。

複数の項目を設定して投稿をさらに絞り込む事が可能です。ただし、フレンド/フォローの投稿と特定のユーザーの投稿についての絞り込みを同時に行うことはできません。

4.6.2 Miiverse サーバーからの投稿データの取得

投稿データを取得する際には、「4.6.1 取得する投稿の検索条件」にある各種条件を指定することで、アプリケーションに必要な投稿のみに絞り込んだものを Miiverse サーバーから取得できます。

注意： 本項目で説明する Miiverse サーバー側の投稿取得についての仕様は、Miiverse サーバー側の更新で仕様が変更されることがありますので注意してください。

Miiverse のサーバーでは、以下の 4 種類のタイムラインを保持しており、検索条件によってどのタイムラインから投稿データを取得するかが決定されます。

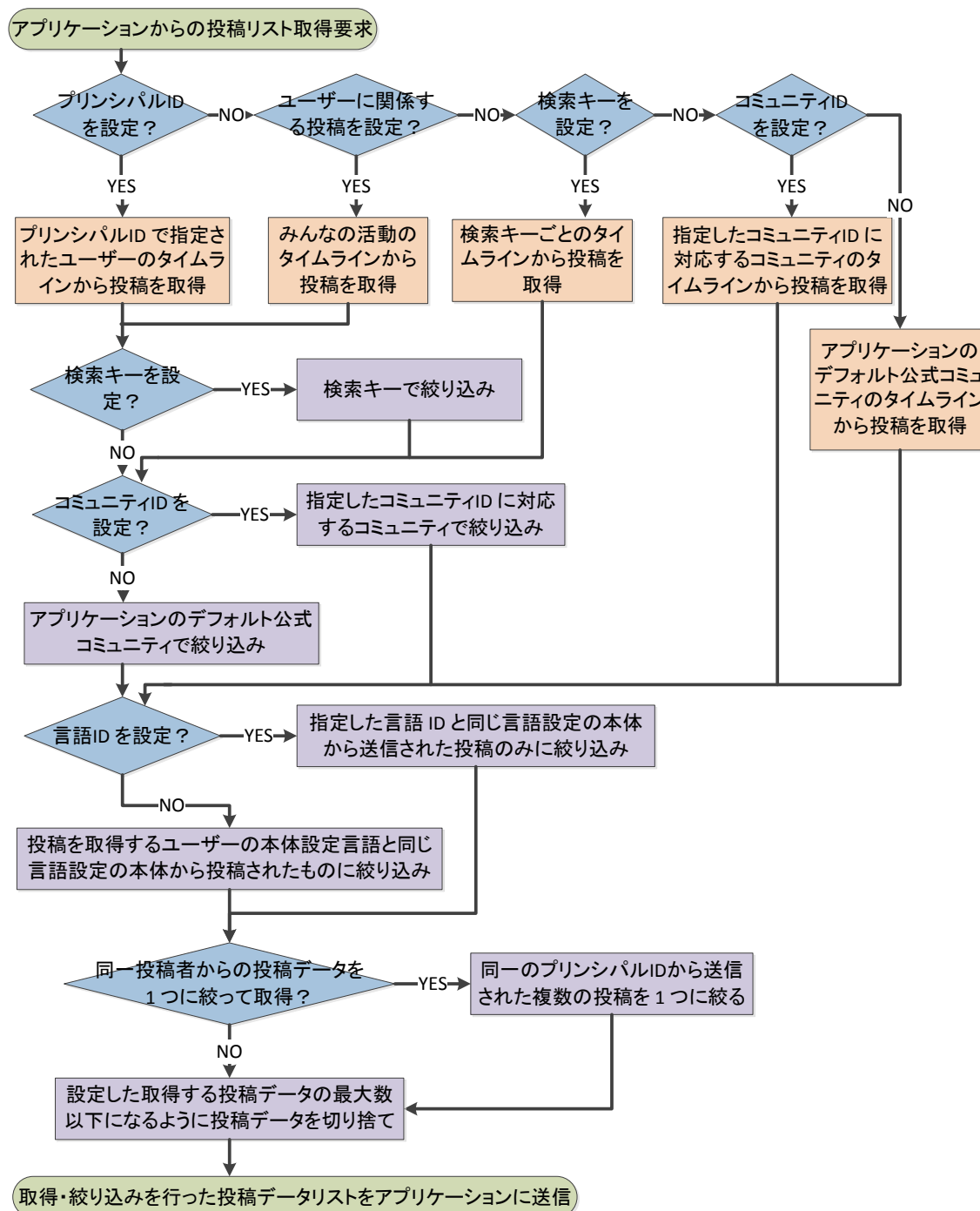
- 1 特定ユーザーのタイムライン
 - ◆ 特定のユーザーが送信した投稿データが保持されるタイムラインです。
 - ◆ 検索条件でプリンシパル ID を設定した場合に、このタイムラインから投稿データのリストを取得します。
- 2 みんなの活動のタイムライン
 - ◆ フレンド/フォロー/ユーザー自身の投稿が保持されるタイムラインです。
 - ◆ ユーザーに関係する投稿(フレンド/フォロー/ユーザー自身)を設定した場合に、このタイムラインから投稿データのリストを取得します。
- 3 検索キーごとのタイムライン
 - ◆ 特定の検索キーを設定した投稿データが保持されるタイムラインです。
 - ◆ 異なるアプリケーションで同じ検索キーを使用しても、タイムラインは別々に作成されます。
 - ◆ 検索キーを設定した場合に、このタイムラインから投稿データのリストを取得します。
- 4 コミュニティごとのタイムライン
 - ◆ コミュニティに送信された投稿データが保持されるタイムラインです。
 - ◆ コミュニティ ID を設定することで、特定のコミュニティのタイムラインから投稿データのリストを取得できます。
 - ◆ デフォルトでは、対象アプリケーションのデフォルト公式コミュニティが設定されています。

注意： 同タイトルの別リージョンのコミュニティへの投稿や別タイトルへの投稿は、コミュニティをマージしない限り取得できません。コミュニティのマージに関しては「Miiverse 公式コミュニティ申請手順書」を参照してください。

タイムラインの取得には優先度があり、上記の 4 つのタイムラインは番号の小さい順(1>2>3>4)に優先度が高くなります。また、タイムラインの取得に使用した以外の検索条件は、取得した投稿データを絞り込むために使用されます。例えば、プリンシパルID と検索キーの両方を指定した場合には、「特定ユーザーのタイムライン」のほうが「検索キーごとのタイムライン」よりも優先度が高いため、「特定ユーザーのタイムライン」から投稿データの取得を行います。このとき、設定した検索キーは取得した投稿データを絞り込む条件として使用されます。

タイムラインから投稿データを取得する際には、取得する投稿データの最大数を設定する必要があります。タイムラインから取得される投稿数はこの最大値に対応した件数になりますが、最大値そのものの件数を取得するわけではありません。タイムラインから取得した投稿データを絞り込んだ結果、最大数より多くの投稿データが残った場合には、Miiverse サーバー上で切り捨てが行われ、アプリケーションには最大数に設定した数の投稿が返ります。また、絞り込みの結果最大数よりも少ない数の投稿しか残らない場合には、アプリケーションには最大数に設定した件数以下の投稿が返ることになります。

図 4-5 Miiverse サーバーでの投稿取得フロー



4.7 その他のコミュニティに関連した機能

OLV ライブラリを使用することで、アプリケーション内からの投稿データのやりとり以外に以下のようなことが可能になります。

4.7.1 アプリデータの利用

アプリデータは、コミュニティに設定したり、アプリケーションから投稿に添付したりすることができるデータです。アプリデータは 1KB 以内のバイナリデータで、アプリケーションの任意の情報を書き込むことができます。アプリデータはアプリケーション内からコミュニティを利用する際に取得・使用することができます。

コミュニティにアプリデータを設定するか、アプリケーションから投稿に添付し、アプリケーション内で取得したアプリデータを用いる事で、例えば以下のようなことが実現できます。

- アプリケーション内で利用するコミュニティを特定する。
- 特定のユーザーのみが閲覧や投稿できるようにする。
- キャンペーン時など特定の期間のみコミュニティを利用できるようにする。

4.7.2 ユーザーコミュニティの作成

アプリケーションに関連するコミュニティを、ユーザーが自由に作成できるようにすることが可能です。ユーザーコミュニティを利用することによって、公式コミュニティとは違ったユーザー同士の密なコミュニケーションを促進することができます。

ユーザーコミュニティは OLV ライブラリを使用することで作成できます。ユーザーコミュニティ対応のアプリケーションを作成する場合には、アプリケーション側で OLV ライブラリを用いて実装を行ってください。ユーザーが作成したコミュニティには、コミュニティコードが自動的に割り振られます。コミュニティに参加するためには、コミュニティコードの入力が必要です。

コミュニティを作成する際には、以下の情報を設定することができます。

- コミュニティの名称
- コミュニティの説明文
- コミュニティのアイコン
- アプリデータ

補足： ユーザーコミュニティのコミュニティ名称に改行コードや HTML タグなどを使用することはできません。そのような文字列を含んだ場合、Miiverse アプリ上での表示が崩れてしまう場合があります。

4.7.3 コミュニティマッチ

コミュニティマッチとは、コミュニティ参加者同士でマッチメイクする機能です。フレンド関係にないユーザーともマッチメイクすることができます。

NEX（任天堂が提供している通信ライブラリ）のマッチメイクの検索条件にコミュニティコードを指定すると、コミュニティの参加者だけでマッチメイクを行うことができます。NEX のマッチメイクに関しては「3DS オーバービュー 通信機能」を参照してください。

Miiverse のコミュニティは、コミュニティマッチで用いるコミュニティと共通の仕様になっていますので、あるコミュニティに参加しているユーザーは、そのコミュニティの他のユーザーとマッチメイクをすることができます。

そのためマッチメイク終了後にその感想をコミュニティに投稿したりするなど、コミュニティマッチと連動した交流を楽しむことが可能です。

4.8 OLV ライブラリを使用する際の注意点

OLV ライブラリを使用する際に以下に注意してください。

- OLV ライブラリを使用すると以下の情報を取得することができます。下記の情報のうち、投稿に関してのみ実際に作成されてから 1 時間程度経過したもののみ取得できます。その他の情報に関しては、作成後すぐに取得することができます。
 - ◆ コミュニティへの投稿
 - ◆ コメント
 - ◆ コミュニティ
 - ◆ ユーザー

補足： 投稿についての取得時の時間経過の制限は本番用の環境のものです。開発用の環境では、作成から 5 分程度経過すると取得できます。各環境については「6.3 Miiverse で使用するサーバー環境」を参照してください。

補足： アプリケーションからフレンド/フォロワー/ユーザー自身の投稿を指定して取得した場合は、エラーは発生せずに取得件数が 0 となります。

4.9 投稿アプリ

アプリケーションから Miiverse に投稿する際、投稿するための UI を各アプリケーションが独自に実装するのは開発の負担となるため、投稿するための UI として「投稿アプリ」を提供しており、OLV ライブラリから投稿アプリを呼び出すことが可能です。詳しくは CTR-SDK 関数リファレンスを参照してください。

補足： 投稿アプリでは改行を入力することはできません。

4.9.1 コミュニティへの投稿

255 文字までのテキスト(初期状態では 100 文字)、手書きメモ、Mii の表情、ネタバレフラグをセットして投稿することが可能です。

図 4-6 コミュニティへの投稿の表示例

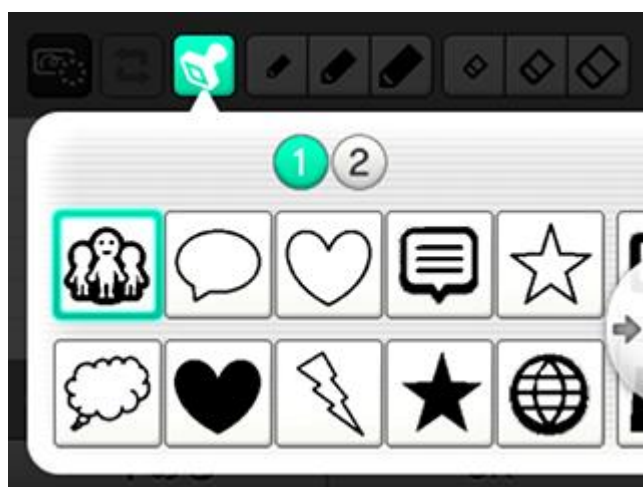


手書きメモの画像データは、縦 320 x 横 120、1 ビットカラーの BMP 画像です。

4.9.2 ハンコ機能

ハンコ機能は、アプリケーションで用意した画像データを手書きメモに設定することができる機能です。OLV ライブラリから設定することで、投稿アプリで使用することが可能です。

図 4-7 ハンコ機能の表示例

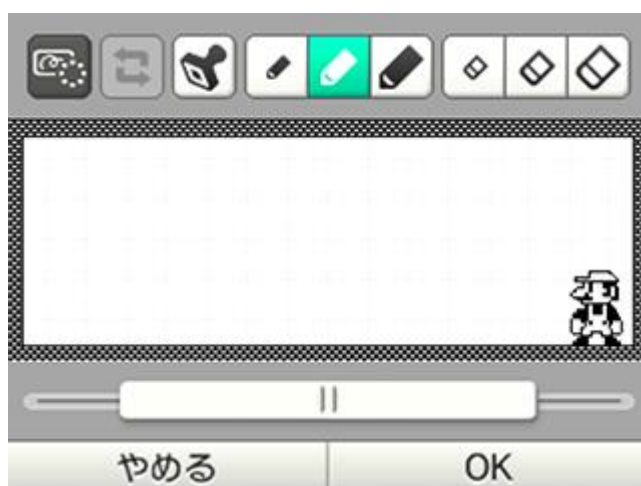


ハンコとして設定できる画像データは、小サイズ 100 x 100 または大サイズ 200 x 200、1 ビットカラーの BMP 画像で、ハンコデータとマスクデータが必要になります。1 つのアプリケーションに登録可能なハンコ画像の総数は 100 種類までです。

4.9.3 フレーム機能

フレーム機能は投稿アプリの手書きメモに OLV ライブラリから初期値として画像を設定しておく機能です。ユーザーはフレームの画像に書き込むことも可能です。

図 4-8 フレーム機能の表示例



フレームに設定できる画像データは手書きメモと同様の縦 320 x 横 120、1 ビットカラーの BMP 画像です。

5 注意事項

本項では、Miiverse を開発する際や利用する際に、注意していただくべき内容について解説します。

5.1 3DS ガイドラインの遵守

3DS ガイドラインには、Miiverse を利用する上で守らないといけないことが、いくつか記載されています。以下の項目を守った実装になるよう注意してください。

- 「一般」 Miiverse によるスクリーンショット使用
- 「インターネット通信」 Miiverse

注意： ガイドラインのバージョンによって項目が異なる場合がありますので、適宜読み替えて参照してください。

5.2 権利表記について

Miiverse では、基本運用では権利表記は表示しません。ただし画面写真やコミュニティに権利表記を表示したい場合は、以下の対応を行ってください。

5.2.1 画面写真の加工

画面写真が Miiverse を使って投稿されたものだということを明示的に表したい場合は、画面写真の画像に権利表記の画像を入れることが可能です。

具体的には、HOME ボタンメニューが押された時の中断処理中に、フレームバッファの内容を書き換えることで可能になります。

5.2.2 コミュニティの権利表記

コミュニティに権利表記を入れたい場合は、コミュニティのバナー画像の中に権利表記を入れてください。権利表記を入れる場所、書式などは任意です。

5.3 公式コミュニティの利用

アプリケーションから Miiverse の機能を利用する場合だけでなく、アプリケーションの開発と企画運営、発売後のユーザーへの対応などを検討する際には、以下の内容に留意してください。

5.3.1 原則としてすべてのアプリケーションでコミュニティが用意される

HOMEメニュー経由でユーザーがアクセスできるため、OLV ライブラリの利用の有無にかかわらず、原則としてすべてのアプリケーションに対してひとつ以上の公式コミュニティが用意されます（最低限の場合でも、デフォルト公式コミュニ

ティが割り当てられます)。ただし、例外として、下記のようなアプリケーションは公式コミュニティを開設しません。

- 個人情報の流出に繋がる恐れがあるアプリケーション(住所登録の必要があるものなど)
- ユーザー間のコミュニケーションを中心に行っているアプリケーション(チャット、メッセージアプリケーションなど)
- カメラ映像や音声を使った UGC を中心に行っているアプリケーション
- Miiverse 利用ガイドで禁止されている投稿を誘発しかねないアプリケーション

上記以外でも、アプリケーションの性質などにより、開設しない場合もあります。

また、すでに発売されているタイトルで、コミュニティ開設を希望される場合は、弊社担当窓口までご相談ください。

5.4 機材の種類や設定に関する注意

下に該当する状態で Miiverse の各種機能を確認するとエラーになる場合があります。

- PARTNER-CTR シリーズ、および IS-CTR シリーズの Debugger を使用している。
- 各種開発機や Debugger など初めて使用する。
- 本体の初期化をおこなった。
- 本体の関連情報(ネットワーク設定や自分の Mii、ニンテンドーネットワーク ID など)を正しく設定していない。
- 一度も Miiverse アプリを起動していない。
- 開発環境でユニーク ID と OLV アクセスキーの設定が適切でない。

初期化などをおこなった場合、本体の関連情報を設定した後で一度 Miiverse アプリを起動し、コミュニティ画面まで進めてください。

開発環境で公式コミュニティの確認や、OLV ライブラリを使用したアプリケーションの確認をおこなう際は、Config ツールで OLV アクセスキーを設定してください。

補足: IS-SNAKE Devkit(標準の 2 GByte以上)の Debugger では問題ありません。

5.5 CTR-SDK 7.0 未満を使用する場合の注意

CTR-SDK 7.0 未満のバージョンは、アプリケーションのマスターアップには使用できません。

ただし何らかの都合で7.0未満のアプリケーションを使用して起動中に Miiverse アプリに切り替えて投稿・コメントする際には、基本的に

- 開発環境では画面写真を添付できない
- 製品環境では画面写真を添付できる

という動作になります。

もし、この条件に該当するアプリケーションで

- 開発環境では画面写真を添付できるようにしたい
- 製品環境では画面写真を添付できないようにしたい

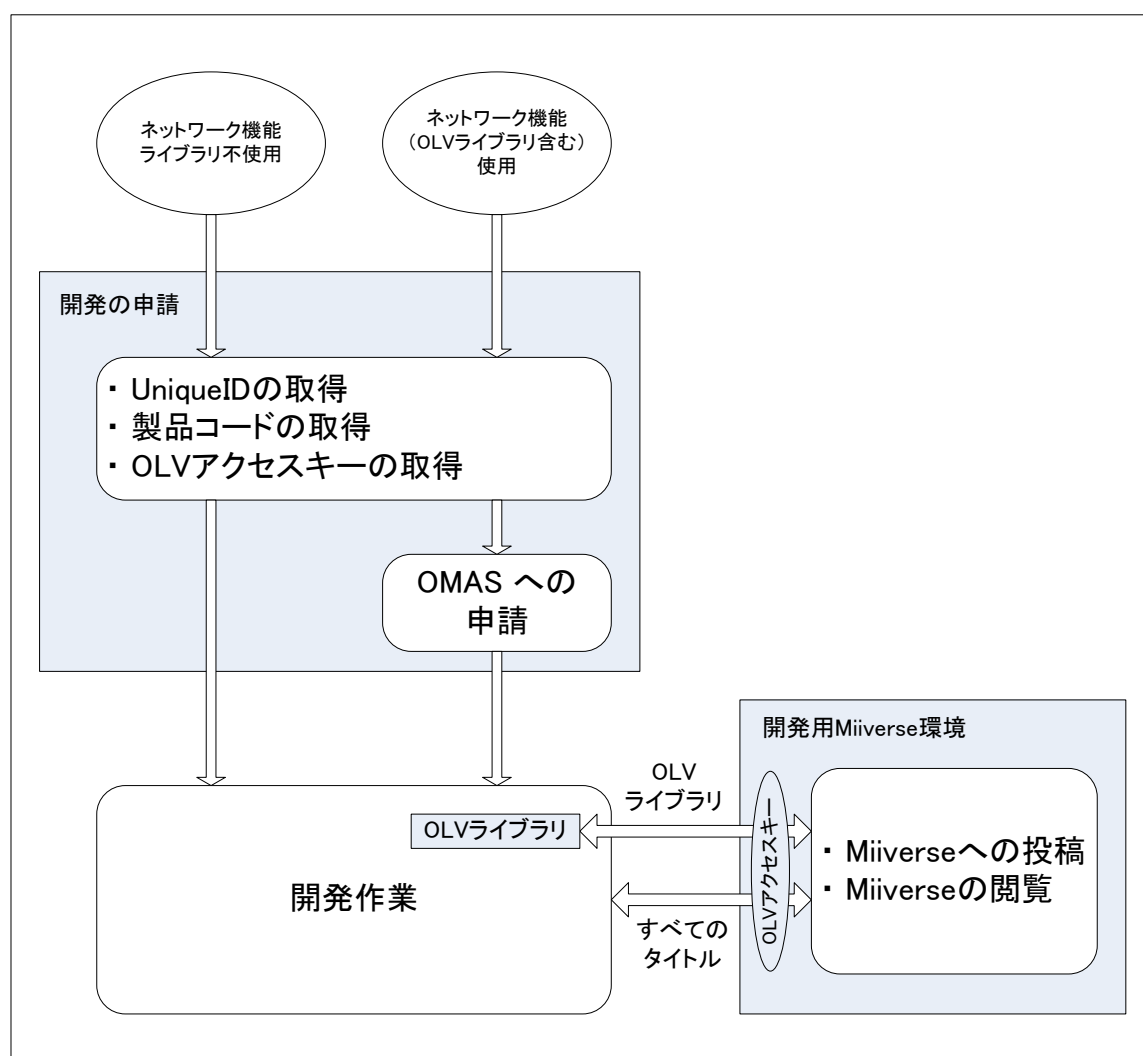
という場合は、コミュニティ登録シートの「連絡事項」にその旨を記入して弊社窓口へ申請してください。

なお、CTR-SDK 7.0 以降のバージョンでビルドされた場合には、開発環境・製品環境とも基本的に画面写真を添付できる動作になります。

6 開発の流れ

本章では、開発の流れを説明します。また、OLV ライブラリを利用することで、アプリケーションから Miiverse の機能を利用することができます。OLV ライブラリを利用してアプリケーションで Miiverse を利用する手順についても本項で解説します。

図 6-1 開発の流れ



6.1 開発の申請

3DS では各タイトルに製品コード、ユニーク ID に加えて OLV アクセスキーが設定されます。OLV ライブラリを使用するアプリケーションでは、別途 OMAS への申請も行ってください。

注意： OLV ライブラリを用いての開発自体はユニーク ID、OLV アクセスキーの提供時点で可能となります。ただし、OLV ライブラリを使用したタイトルをリリースされる場合には、必ず OMAS に申請を行ってください。

6.2 開発作業

以下の項目の内容を留意して開発を行ってください。

6.2.1 リージョンの設定について

開発環境では、カードリージョンと本体リージョンを任意の値に設定してコミュニティへ投稿することができます。カードリージョンは、バナースペックファイル(.bsf ファイル)で設定し、本体リージョンは対応するシステムアップデータを用いて設定します。カードリージョンによって投稿先のコミュニティが変わります。そのため、カードリージョンを異なる設定にしている場合には、同一のアプリケーションであってもリージョンをまたいで投稿の取得を行う事はできません。

注意： 本体リージョンとカードリージョンを別々にするなど、製品環境では起こりえない組み合わせで投稿すると、今後の仕様の変更に追従できなくなる可能性があります。そのため、そのような状況での投稿はしないようにしてください。

注意： サポート可能な設定は、以下の 2 つの条件を満たしている場合です。それ以外の設定をしないようにしてください。

1. 本体リージョンとゲームリージョンが同じになっている。
2. 本体リージョンとゲームリージョンに日本/北米/欧州のいずれか 1 つのみを設定している。

6.3 Miiverse で使用するサーバー環境

Miiverse の開発・運用に使用するサーバー環境としては、主に以下があげられます。

表 6-1 Miiverse のサーバー環境

環境名	説明
開発環境	アプリケーション開発時に使用する環境です。
製品環境	実際にユーザーが使用する本番の環境です。

6.3.1 開発用のサーバー環境

Miiverse には、開発者が開発中に利用するための開発用サーバー環境が用意されています。開発環境で OLV ライブラリを利用したアプリケーションの確認や、公式コミュニティの確認などをする際には、OLV アクセスキー を設定してください。OLV アクセスキーの設定は Config ツールで行います。開発者は開発用サーバーへの接続を意識する必要はなく、自動的に開発用サーバーに接続されます。設定に問題がなければ開発中タイトルのコミュニティのみが表示されます。他のタイトルから投稿されたメッセージは一切表示されませんので、開発中の情報が他タイトルの開発チームに

漏れることが無いようになっています。

注意： サンプルのユニーク ID と OLV アクセスキーを設定した場合には、サンプルのデフォルト公式コミュニティに投稿が行われます。サンプルのデフォルト公式コミュニティはすべての開発者が閲覧することができますので、画面写真などで開発中のタイトルの情報が流出しないよう注意してください。

6.3.2 開発用のサーバー環境と製品用のサーバー環境の違い

開発用のサーバー環境には製品用のサーバー環境にはない以下のような特徴があります。

- ユニーク ID と OLV アクセスキーを指定したタイトルのコミュニティしか閲覧/投稿できません。
 - ◆ コミュニティ以外の情報(みんなの活動への投稿やプロフィールなど)は、全てのユーザーから閲覧が可能です。開発中の画面などが他の開発会社からも見えてしまう恐れがありますので、情報が流出しないよう注意してください。
- アプリケーションからの投稿により自動的にコミュニティが作成されます。
 - ◆ ユニーク ID と OLV アクセスキーを設定した上でアプリケーションから初めて投稿すると、そのアプリケーションのデフォルト公式コミュニティが自動的に作成されます。
 - ◆ 異なるユニーク ID のアプリケーション間で共通のデフォルト公式コミュニティを使用したい場合には、自動的にコミュニティが作成される前に「Miiverse 公式コミュニティ申請パッケージ」を参照の上、登録シートにその旨を記載して提出してください。
- アプリケーション内から投稿を取得する際のタイムラグが変わります。
- おしらせコミュニティは開設されません。もし開発中におしらせコミュニティを使用したい場合は、代わりにメーカー公式コミュニティを使用してください。Miiverse アプリでアイコンが表示される点を除き、おしらせコミュニティとメーカー公式コミュニティとの違いはありません。
 - ◆ 本人確認済みユーザー以外のユーザーから通常通り使用してください。

7 Miiverse の運営方針

本項では、任天堂の Miiverse 運営方針、ならびに各アプリケーションのコミュニティの投稿などへの対応方針について解説します。

7.1 基本方針

Miiverse を任天堂が運営するに当たっては、以下の点を基本方針とします。

- ユーザーの心身・財産の安全を守ることを第一とします。
- ユーザーに対しては Miiverse の利用に当たり「ニンテンドーネットワーク利用規約」(3DS の本体機能から参照)ならびに「Miiverse 利用ガイド」(Miiverse 内「マイメニュー」の「設定・その他」から参照)が別途提示され、ユーザーはそれに同意したことを前提として Miiverse を利用するものとします。

任天堂のゲーム機は、低年齢層のお客様にも数多くプレイされていますので、悪質な事件、事故に巻き込まれないよう、サービス運営には徹底して取り組んでいます。

7.2 投稿内容等への対応について

問題のある投稿および行為に対しては、ユーザーから通報が寄せられた場合などに任天堂が対応し、ユーザーへ提示される「Miiverse 利用ガイド」で定める基準に基づき、削除されます。通報への対応は、すべてのタイトルを対象として、常時おこなわれます。

7.3 投稿禁止内容

ユーザーへ提示される「Miiverse 利用ガイド」で削除対象となる投稿禁止内容は、以下の通りです。Miiverse 上のコミュニティにこれらの投稿がなされた場合、通報または必要に応じ任天堂が削除、悪質なユーザーに対する投稿禁止措置などの対応をおこないます。

7.3.1 社会規範として禁止されるべき内容

- 個人情報
(住所、電話番号、メールアドレス、通っている学校名、実名など、個人を特定できる情報)
- 出会いを主たる目的とするもの
(日時や場所を連絡することなど)
- 暴力的な内容
(自殺を助長するもの、残虐・暴力的なものなど)
- 公序良俗に反する内容その他、法令に違反するもの

- (覚せい剤・麻薬等の薬物の使用を助長するもの、青少年に対して飲酒・喫煙・ギャンブル等を推奨するものなど)
- 他人への嫌がらせ、悪口
(他人の名誉を毀損するもの、他人の名義を騙るもの、差別的なものなど)
 - わいせつな内容
(わいせつなものや児童ポルノ、買春・売春を助長するものなど)
 - その他、不適切な内容
 - ◆ 虚偽のもの
 - ◆ 他人の著作権などの知的財産権、肖像権、プライバシーなどを侵害する(無断で使う)もの
 - ◆ 宗教や政治に関するもの
 - ◆ コミュニティを荒らす行為
(マルチポスト、意図的な白紙投稿、真っ黒に塗りつぶした投稿、意味不明な線や文字列による投稿など)
 - ◆ ユーザー間の品物の譲渡、貸し借り、金銭の授受に関するもの
 - ◆ デモや基金・寄付のよびかけ
 - ◆ フレンドリストでニンテンドーネットワークID の入力を求める、ニンテンドー3DS などのフレンドコードをコミュニティ上で公開する、他の人にフレンドコードの公開を求めるなど、コミュニティ上でフレンドリクエスト以外の方法でフレンド関係を構築しようとするもの(ただし自分で作成したユーザーコミュニティのコミュニティコードの公開は含まない)
 - ◆ 排泄物やおう吐物に関する表現など、人が不快に感じること
 - ◆ 本人確認済みユーザーや有名人、Miiverse 上の人など、他の人のふりをする
 - ◆ その他、迷惑行為や「ニンテンドーネットワーク利用規約」、および個々のゲームソフトやサービスに適用される利用規約等に反するもの

7.3.2 Miiverse の目的にそぐわないもの

- 各コミュニティの対象ゲームソフトや話題と一致しないもの
- 営利宣伝目的
(商取引および商取引に誘引する行為(宣伝告知を含む、ただし、別途任天堂の許可を得たもの、およびアプリケーションの仕様として、あらかじめ決められた URL を投稿に添付できる場合を除く)、個人情報や要求する取引などに当たるもの、法人が所属を明らかにせず特定の法人を有利にするような投稿を行うこと(ステルスマーケティング)など)

7.4 UGC の掲載可否についての判断

UGC の取扱に関しては、Miiverse 上で表示されるものかどうかにより、判断の基準となるガイドラインが異なります。

7.4.1 Miiverse 上に表示される UGC

Miiverse 上で表示される UGC、具体的には「テキスト」「手書きメモ」「画面写真などの画像」は任天堂側で管理、運営を行います。詳しくは「3DS ガイドライン」の「Miiverse での UGC のやり取り」の項目を参照してください。

7.4.2 Miiverse 上に表示されない UGC

Miiverse 上で表示されない UGC、具体的には「添付ファイル」などアプリケーション内でのみ確認可能なものについて

は、任天堂では通報への対応、削除などはおこないません。該当するアプリケーションで動作確認しないと確認することができないためです。

アプリケーションが Miiverse で表示されない UGC を利用する場合は、別途「3DS ガイドライン」の「UGC」の内容を遵守し、UGC の種類に応じて求められる対応をおこなってください。

7.5 ネタバレへの対応(開発環境と製品環境の違い)

投稿がネタバレの内容を含む場合、ユーザー自身の判断でネタバレを設定することができます。

また、ネタバレを含む内容がネタバレの設定をされずに投稿された場合でも、他のユーザーから一定数の通報が集まると、その投稿は自動的に「審査中」になります。

製品環境では任天堂が「審査中」の投稿を確認し、ネタバレと判断された投稿は恒久的にネタバレの扱いとなりますが、開発環境では任天堂の確認や判断はおこなわれないため「審査中」のままになります。

Miiverse アプリでは「審査中」とネタバレは共に「この投稿はネタバレを含んでいます」と表示し、内容は隠されます。

補足: アプリケーション内で、ネタバレへの対応も含めて投稿を取得する場合には、以下のいずれかの対応を推奨します。対応する場合は、①を推奨します。

- ① ネタバレへの対応は Miiverse アプリ上と同様に隠された表示にする(推奨)
- ② 投稿を最初に表示する時、ネタバレも全て表示される旨の注意を表示する

補足: OLV ライブラリで、投稿データを受信する際にネタバレも含めて (SetFlags の引数に FLAG_WITH_SPOILER を設定) 取得すると、「審査中」とネタバレは共に受信リストに含まれますが、ネタバレ判定 (TestFlags の引数に FLAG_SPOILER を設定) では「審査中」は false、ネタバレは true になります。ネタバレを含めず取得すると、「審査中」とネタバレは共にリストに含まれなくなります。

7.6 本人確認済みユーザーの活動

本人確認済みユーザーは任天堂が身元を保証するアカウントになるため、その投稿内容には細心の注意を払って運用してください。

- 投稿するコミュニティのアプリケーションと関係しない宣伝や、任天堂プラットフォームの商品以外の宣伝をおこなわないでください。
 - ◆ アプリケーション内で宣伝を含む投稿を表示する場合には、「7.6.1 アプリケーション内での宣伝を含む投稿を表示する場合のルール」の内容を遵守してください。
- 本書の「7.3 投稿禁止内容」に該当する投稿など、ユーザーとして利用ガイドに違反してしまうような行為をしないでください。
- 「Miiverse 公式アカウント使用手順」に記載のルールを厳守してください。

補足: 本人確認済みユーザーについての詳細は「3.2.3.2 本人確認済みユーザーによる投稿の表示」および「Miiverse 公式アカウント使用手順」を参照してください。

7.6.1 アプリケーション内での宣伝を含む投稿を表示する場合のルール

本人確認済みユーザーの投稿についても、一般の投稿と同様に OLV ライブラリを使用することで、アプリケーション内で取得・表示をすることが可能です。アプリケーション内で投稿を表示する対象となっているコミュニティに対して、本人確認済みユーザーが宣伝を含む投稿を行う場合には、以下のルールを遵守してください。

- 宣伝を含む投稿がアプリケーション内で表示されることについて、事前にユーザーの同意を得ること。
 - ◆ 表示・非表示の設定を後から変更できるようにしてください。
 - ◆ 表示・非表示の設定はデフォルトで非表示に設定してください。
- ユーザーの居住地がカナダのケベック州で、かつユーザーの年齢が 13 歳未満だった場合、宣伝を含む投稿を表示しないこと。

補足： 上記のルールに準拠した実装をするために、宣伝を含む投稿についてはおしらせコミュニティのみで行う事を推奨します。

改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
3.0	2015-02-09	追加	<ul style="list-style-type: none"> 3.2.6 投稿からアプリケーションを起動 4.9 投稿アプリ 5.2.1 画面写真の加工 5.4 機材の種類や設定に関する注意 5.5 CTR-SDK 7.0 未満を使用する場合の注意
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 全般 3DS シリーズに対応した記載に変更。古い記載の削除。誤記修正。 一部の用語を製品環境での表現に変更(「画面写真」「ネタバレ」)。 「API」を「関数」に変更。 開発環境における動作等について追記、変更(6.3.1、6.3.2、7.5)。 注意に関連する記載は「5 注意事項」へ移動。 1.1 本ドキュメントについて 「3DS」の表記はニンテンドー3DSシリーズを指すことを追記。補足を削除。 1.2 用語 「Miiverse アプリ」、「投稿アプリ」、「プリンシパル ID」を追加。 2 Miiverse とは 対応リージョンについて追記。 2.3 コミュニティ 補足を追記。 2.4.1 ペアレンタルコントロール 制限についての記載を削除。 3.1 起動 Miiverse アプリが起動できない場合を追記。 3.2.1 投稿内容 改行ができない旨の記載を削除。ネタバレフラグが立つ条件について補足を追記。 3.5 プロフィールの設定 最新の内容に更新。 4 アプリケーション内からの Miiverse の活用(OLV ライブラリ) 章タイトルを変更。 4.1 OLV ライブラリを使うと可能なこと 補足を追記。 4.5 アプリケーションから Miiverse のコミュニティに投稿する 投稿アプリでのトピックタグの表示についての記載を訂正。 4.6 アプリケーション内で Miiverse のコミュニティから投稿を取得する 注意を追記。 4.7.3 コミュニティマッチ NEX の説明とマッチメイクについて追記。 6.2.1 リージョンの設定について 用語ならびに表現を一部変更。 7.3 投稿禁止内容 利用ガイドと同じ記載に変更。 7.5 ネタバレへの対応(開発環境と製品環境の違い) タイトルに追記。補足を追記。
2.0	2014-05-27	追加	<ul style="list-style-type: none"> 1.3 関連ドキュメント

			<ul style="list-style-type: none"> ・ 2.1.4 アプリケーション内での時空を超えたコミュニケーション ・ 4 OLV ライブラリの活用方法 ・ 5.1 CTR ガイドラインの遵守 ・ 7.4.1 Miiverse 上に表示される UGC ・ 7.4.2 Miiverse 上に表示されない UGC ・ 7.6 本人確認済みユーザーの活動
		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全般 誤記修正、表記統一、古い記載の修正。 アプリケーションからの投稿について追記。 ・ 2.3 コミュニティ ユーザーコミュニティについて追記。図を変更。
1.1	2014-02-18	変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3.2.2.1 コミュニティへの投稿 投稿できる画像のサイズを訂正。 ・ 3.5 プロフィールの設定 「共感を受けた数」が非公開になったため削除。スクリーンショットを変更。
1.0	2013-12-02	-	<ul style="list-style-type: none"> ・ 初版

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。

© 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。