



CTR マスターエディタ

解説書

2017-04-17

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	4
1.1	CTR マスターエディタとは	4
1.2	対応する CTR-SDK バージョンについて	4
2	インストールおよびアンインストールについて	5
2.1	インストールの準備	5
2.2	インストール	5
2.3	アンインストール	5
3	使用する前に	7
3.1	CTR データファイルの構造	7
4	設定	8
4.1	言語設定	8
5	使用方法	9
5.1	データファイルの読み込み	9
5.1.1	ドラッグアンドドロップによる読み込み	10
5.1.2	メニュー選択による読み込み	10
5.1.3	コマンドライン指定による読み込み	10
5.2	データファイルの内容確認	11
5.2.1	アプリ本体の内容確認	11
5.2.2	ダウンロードプレイ子機プログラムの内容確認	11
5.2.3	データファイルの名前を命名規則にしたがった形に変更	11
5.3	提出に必要な情報の入力	12
5.4	提出データの作成	12
5.5	その他の機能	13
5.5.1	データファイルの内容を出力	13
5.5.2	データファイルの読み込み時にハッシュ値を計算するかどうかを選択する	14
5.5.3	フォームに入力した内容をファイルに出力	15
5.5.4	フォームの内容をクリアする	15
5.5.5	データファイルの作成に使用された desc かどうか検証する	16
5.5.6	提出情報の保存	16
5.5.7	会社情報の保存	16
5.5.8	コマンドラインツール	16
6	表示項目の説明	18
6.1	「提出情報 (要入力)」	18
6.2	「会社情報 (要入力)」	24
6.3	「エラー情報」	25
6.4	「基本情報 (CCI)」	27
6.5	「基本情報 (CIA)」	29

6.6	「CXI」.....	31
6.7	「CFA」.....	38
6.7.1	電子説明書およびダウンロードプレイ子機.....	38
6.7.2	追加コンテンツ.....	42
7	改訂履歴.....	46

1 はじめに

1.1 CTR マスターエディタとは

CTR マスターエディタは、CTR 専用アプリのマスターデータ提出に関する以下の作業を自動化する Windows 用ツールです。

- (1) アプリのデータファイル内に登録されたデータの問題点のチェック
- (2) マスターデータ提出確認書(以下、提出確認書)の作成

上記の機能を持つため、マスターデータ提出の際には、本ツールを必ずご利用いただく必要があります。

注意: マスターデータおよび提出確認書の作成に関する詳細は、「CTR マスター ROM 提出手順書」をご参照ください。

1.2 対応する CTR-SDK バージョンについて

CTR マスターエディタは、CTR-SDK 0.14.9 以降を用いてビルドされた CTR 専用カードアプリ(CCI 形式ファイル)と CTR 専用ダウンロードアプリ(CIA 形式ファイル)といったデータファイルを読み込むことができます。それ以前の CTR-SDK でビルドされた CCI/CIA 形式ファイルは、正常に読み込むことはできません。

2 インストールおよびアンインストールについて

2.1 インストールの準備

CTR マスターエディタのインストールには、Microsoft .NET Framework 3.5 および Microsoft .NET Framework 3.5 日本語 Language Pack が必要です。上記ソフトウェアが PC にインストールされていない場合には、CTR マスターエディタのインストール時に、ダウンロードページが開かれます。また、以下のページからご自身でダウンロードすることもできます。

- Microsoft .NET Framework 3.5
<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=333325fd-ae52-4e35-b531-508d977d32a6&displaylang=ja>
- Microsoft .NET Framework 3.5 日本語 Language Pack
<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=C78987B9-97F4-455F-BEE7-F6BFA4AD774E&displaylang=ja>

なお、Microsoft .NET Framework 3.5 には、既知の問題を解決した更新版 (Service Pack 1) が Microsoft 社からリリースされています。Windows Update を実行し、Microsoft .NET Framework 3.5 Service Pack 1 をインストールしてください。

2.2 インストール

CTR マスターエディタは、以下の手順でインストールできます。

- (1) 配布された「**Installer.msi**」を(ダブルクリックなどで)実行してください。
- (2) インストーラが起動しますので、「次へ」を選択してください。
- (3) インストール先のフォルダを選択して「次へ」を選択してください。
- (4) さらに「次へ」を選択するとインストールが自動で実行されます。完了したら「閉じる」を選択してください。

以上の手順によって、インストールは完了し、上記(3)で指定されたフォルダに、MasterEditorCTR.exe が作成されます。このファイルから CTR マスターエディタを起動できます。また、デスクトップにもショートカットが作成され、このショートカットからも CTR マスターエディタを起動できます。

2.3 アンインストール

CTR マスターエディタを PC から削除する場合、以下の 2 つの方法のいずれかで削除してください。

(方法1) インストーラを用いたアンインストール

インストールで使用した **Installer.exe** をダブルクリックしますと、インストーラが起動します。ここで、「MasterEditorCTR の削除」を選択し、「完了」をクリックしますと、自動的にアンインストールが実行されます。

(方法2) コントロールパネルからのアンインストール

Windows のスタートメニューから、「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」を選択してください。プログラムの一覧から、「MasterEditorCTR」を選択し、「削除」をクリックしてください。このとき、他のプログラムを削除しないように十分に注意してください。

3 使用する前に

3.1 CTR データファイルの構造

CTR マスターエディタでは、CTR 専用カードアプリ(CCI 形式ファイル)と CTR 専用ダウンロードアプリ(CIA 形式ファイル)といったデータファイルを扱います。このデータファイルの基本的な構造について説明します。

データファイルの構造を図 3-1 に示します。CCI/CIA 形式のファイルは、内部にCXI(CTR 実行可能イメージ)とCFA(CTR ファイルアーカイブ)を持ちます。CXI は、アプリの実行可能イメージであり、1 つの CCI/CIA 内に 1 つだけ存在します。CFA は、ダウンロードプレイ子機プログラムや電子説明書といったファイルを内包します。また、CFA は、1 つの CCI/CIA 内に複数個存在する場合があります。

CTR マスターエディタでは、これら CCI、CIA、CXI、CFA といった単位で情報表示を行います。

図 3-1 CCI/CIA 形式ファイルの構造



4 設定

4.1 言語設定

CTR マスターエディタのウィンドウ中の言語、および提出確認書の言語として、「日本語」と「英語」のいずれかを選択できます。ウィンドウ上部のメニューバーの「Language」から「Japanese」もしくは「English」のいずれかを選択してください（下図参照）。ただし、日本語を選択するためには、PCに「MS Pゴシック」フォントがインストールされている必要があります。「MS Pゴシック」フォントがインストールされていない場合、「Japanese」を選択することはできません。

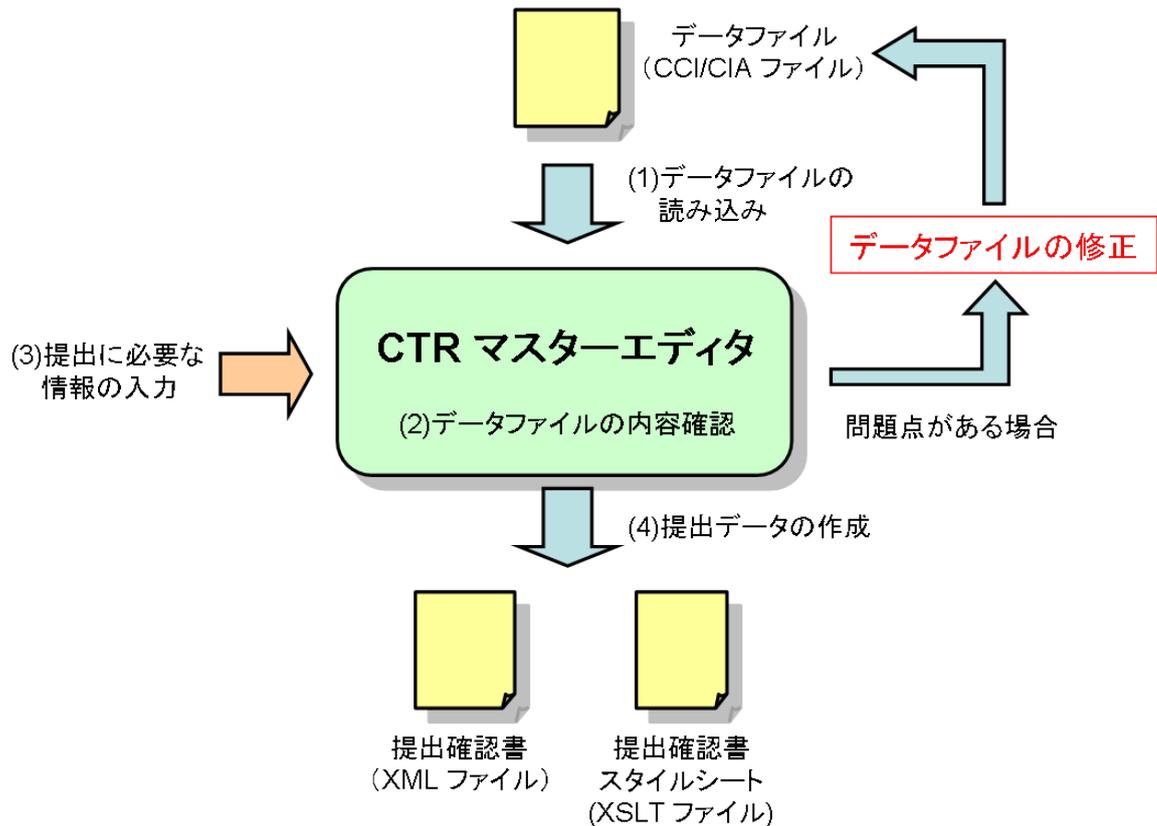


注意： 言語の変更を反映させるためには、CTR マスターエディタをいったん終了し、再度起動させる必要があります。

5 使用方法

本章では、CTR マスターエディタの基本的な使い方について説明します。CTR マスターエディタは、インストール先フォルダ内の実行ファイル(MasterEditorCTR.exe)、デスクトップ上のショートカット、Windows メニューの「すべてのプログラム」に登録されたショートカットのいずれかから起動できます。

CTR マスターエディタの使用手順を以下に図示します。



以下、各手順について説明します。

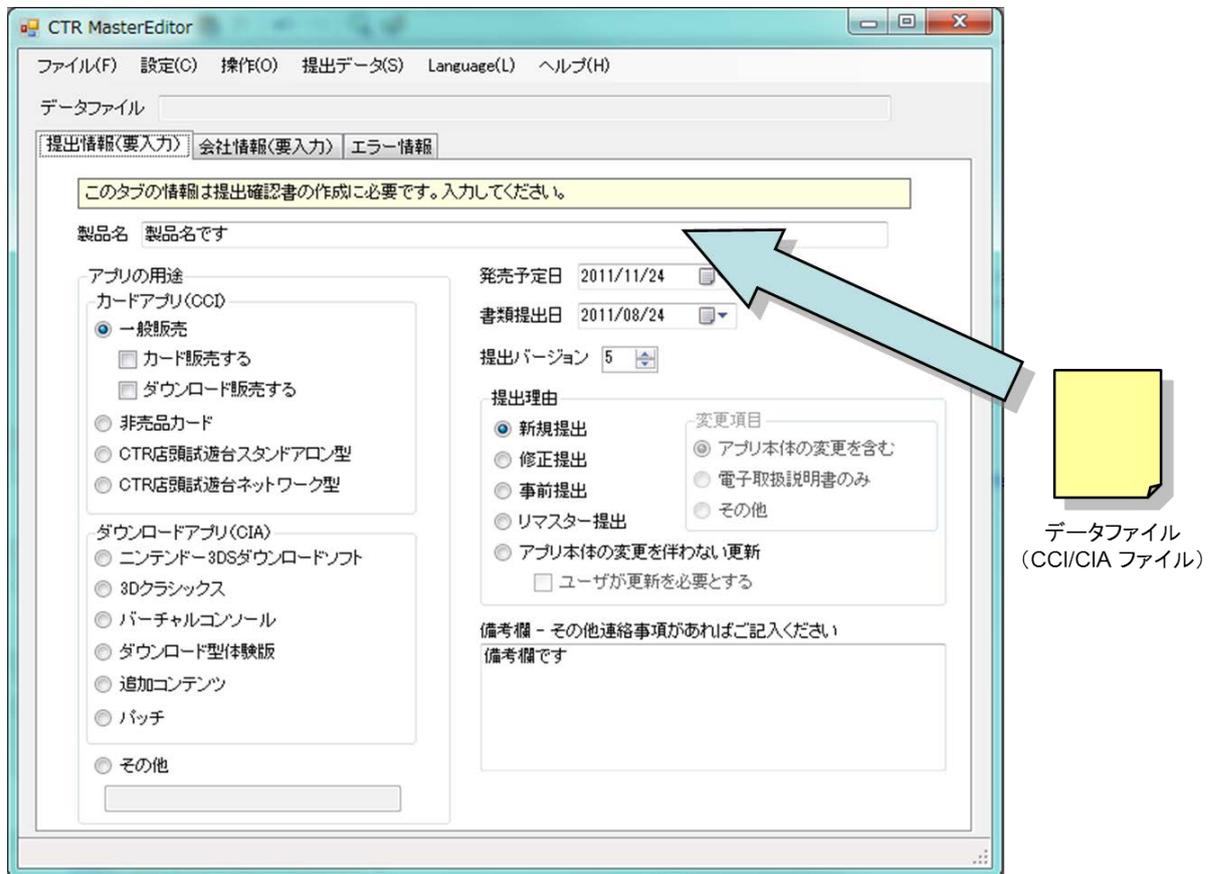
5.1 データファイルの読み込み

CTR マスターエディタでは、CTR 専用カードアプリ(CCI 形式ファイル)と CTR 専用ダウンロードアプリ(CIA 形式ファイル)の両方の入力に対応しています。これらのデータファイルを読み込むために用意されている 3 つの方法について、以降の項で説明します。

注意: 入力データファイルが CCI 形式か CIA 形式であるかは、ファイルの拡張子によって判定されます。拡張子が“.cci”である場合には CCI 形式であると判定され、“.cia”である場合には CIA 形式であると判定されます。大文字の拡張子(.CCI/.CIA)、および他の拡張子のファイルを読み込むことはできません。また、サイズの大きなデータファイルを読み込ませると、処理に時間がかかる場合があります。なお、読み込み処理の進捗状況は、ウィンドウ下部のプログレスバーに表示されます。

5.1.1 ドラッグアンドドロップによる読み込み

データファイルを CTR マスターエディタのウィンドウ、もしくはインストール時に作成されるショートカットに対してドラッグアンドドロップすることで、対象のデータファイルを読み込ませることができます(下図参照)。



データファイル
(CCI/CIA ファイル)

5.1.2 メニュー選択による読み込み

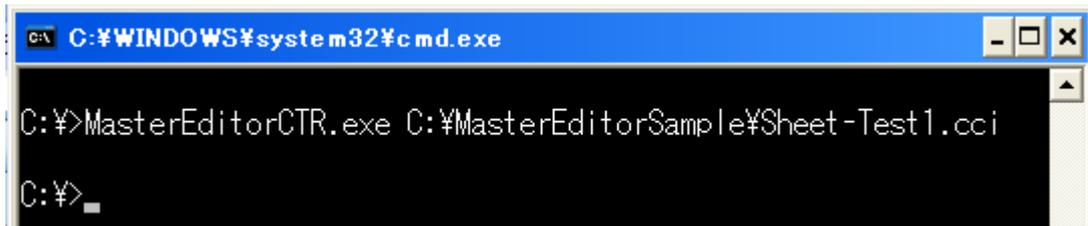
CTR マスターエディタのウィンドウの上部にあるメニューバーから、「ファイル」→「データファイルを開く」を選択すると(下図参照)、ファイル選択のダイアログが表示されますので、データファイルを選択してください。



5.1.3 コマンドライン指定による読み込み

CTR マスターエディタは、コマンドラインから起動することができます。このとき、入力データファイル名をコマンドライン引数に指定することによって、起動と同時にデータファイルを読み込ませることができます(下図参照)。

また、CTR マスターエディタでは、コマンドラインツール版を用意しています。詳細は 0 項を参照してください。



5.2 データファイルの内容確認

5.2.1 アプリ本体の内容確認

CTR マスターエディタにデータファイルを読み込ませると、「基本情報(CCI)」、「基本情報(CIA)」、「CXI」、「CFA」の各タブが必要に応じて表示されます。また、データファイルに修正すべき問題点がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。各タブの詳細については、6章で説明します。

注意: 問題点があった場合、データファイルを修正してください。データファイルの修正は CTR マスターエディタで行うことはできません。設定を変更して、データファイルを作成しなおす必要があります。

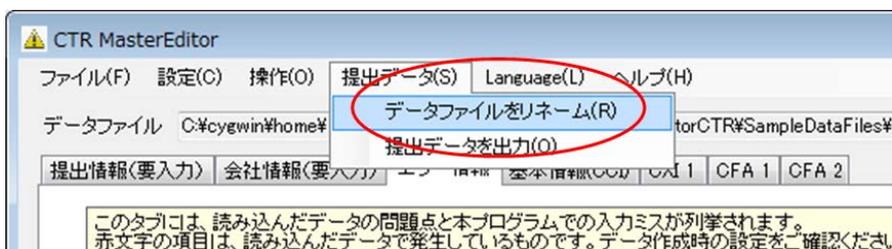
5.2.2 ダウンロードプレイ子機プログラムの内容確認

データファイルがダウンロード配信対応アプリである場合、データファイルに内包されるダウンロードプレイ子機プログラムについても、エラーの確認を行ってください。ダウンロードプレイ子機プログラムのエラーの表示については、6.3 節で説明します。また、ダウンロードプレイ子機プログラムの詳細情報の確認方法については、6.7 節で説明します。

5.2.3 データファイルの名前を命名規則にしたがった形に変更

マスターデータを提出する際、マスターデータのファイル名は弊社より定めた命名規則にしたがった形に変更していただく必要があります。マスターデータのファイル名の命名規則については、「CTR マスター ROM 提出手順書」をご参照ください。

読み込ませたデータファイルのファイル名が規則にしたがっていない場合、「エラー情報」タブにその旨が通知されます。このとき、CTR マスターエディタのウィンドウの上部にあるメニューバーの「提出データ」→「データファイルをリネーム」から、データファイルの名前を命名規則にしたがった形に変更できます。



変更前と変更後のファイル名が表示されますので、内容を確認し、ファイル名を変更してもよろしければ、「OK」を選択してください。



ファイル名の変更後、CTR マスターエディタは自動でデータファイルを開きなおします。「エラー情報」タブからファイル名に関するエラー通知が消えていることを確認してください。

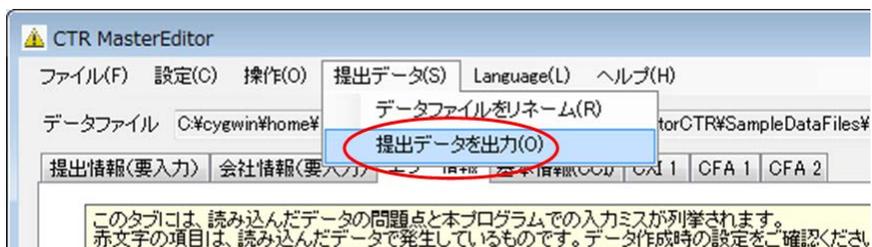
注意: マスターデータのファイル名の命名規則は、「提出情報(要入力)」タブの「提出理由」、「提出バージョン」、および、アプリの「製品コード」、「バージョン」、「インデックス」等に依存します。データファイルの名前を変更する際には、上記の項目を事前に正しく設定したうえで、「データファイルのリネーム」を実行してください。

5.3 提出に必要な情報の入力

提出確認書に登録される情報の入力が可能です。「提出情報(要入力)」、「会社情報(要入力)」タブに必要な情報の入力を行ってください。また、入力情報に誤りや不備がある場合は、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。各タブの入力項目の詳細については、6章で説明します。

5.4 提出データの作成

ウィンドウ上部のメニューバーの「提出データ」→「提出データの出力」を選択することによって(下図参照)、マスターデータの提出に必要な提出データを作成できます。マスターデータの提出においては、上記の操作によって作成された提出データをマスターデータに添えてご提出ください。



以下の2点が提出データとして作成されます。

- (1) マスターデータ提出確認書(XML ファイル)
読み込まれたデータファイルの情報と提出者によって入力された情報を記載した提出確認書です。
- (2) マスターデータ提出確認書 スタイルシート(XSLT ファイル)

提出確認書を Web ブラウザで表示するために必要なスタイルシートです。

以下のダイアログが表示され、「OK」を押しますと、提出データの保存先フォルダを選択できます。「キャンセル」を選択しますと、提出データの作成は中止されます。提出データの各ファイル名は、「CTR マスター ROM 提出手順書」で指定されるファイル名に自動的に名付けられます。

注意: ただし、正しいファイル名を取得するための情報が不足している(例:製品コードが不正である)場合は、データファイルの名前を基本にしてファイル名を決定します。



注意: 提出データと同名のファイルが存在する場合、上書き確認メッセージが表示されます。このとき、「OK」を選択しますと、ファイルは上書きされますのでご注意ください。上書きしたくない場合には、「キャンセル」を選択してください。このとき、提出データの作成は中止されます。

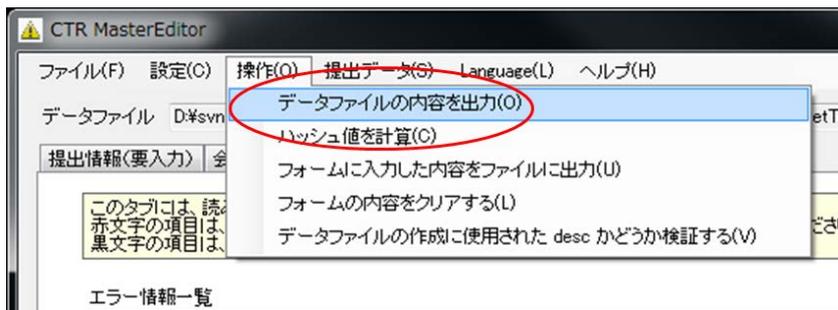
作成された提出確認書は、Web ブラウザで開くことができます。

注意: ご使用の Web ブラウザによっては、提出確認書が正しく表示されない場合があります。また、「マスターデータ提出確認書 スタイルシート」が提出確認書と同じフォルダ内に存在しない場合、正しく表示されません。

5.5 その他の機能

5.5.1 データファイルの内容を出力

CTR マスターエディタ上に表示するデータファイルの情報一式を HTML ファイルに出力することができます。ウィンドウ上部のメニューバーの「操作」→「データファイルの内容を出力」をご選択ください(下図参照)。



上記の項目をメニューバーから選択後、出力先フォルダをご選択いただくと、ご指定のフォルダに「データファイル名.INFO」というフォルダを作成し、そのフォルダ内に index.html ファイルとマスターエディタ上で表示されている「CXI」、「CFA」タブと同じ名前のフォルダが作成されます。

注意: 「提出情報(要入力)」と「会社情報(要入力)」の内容は、出力されません。また、ご指定のフォルダに同じ名前のフォルダが存在している場合、それらはすべて上書きされます。

index.html ファイルにデータファイルの内容が記載されていますので、ご利用のブラウザで開いて内容をご確認ください。

データファイルがダウンロード配信対応アプリである場合、ダウンロードプレイ子機プログラムの内容も同時に出力されます。index.html ファイルにアプリが持つダウンロードプレイ子機プログラムが一覧されており、ファイル名がリンクになっていますので、リンクをクリックしていただくと、そのダウンロードプレイ子機プログラムの内容を参照できます。

データファイルが追加コンテンツである場合、各コンテンツのタイトル名、説明文、対応するアイコンがリージョン言語ごとに一覧表示されます。

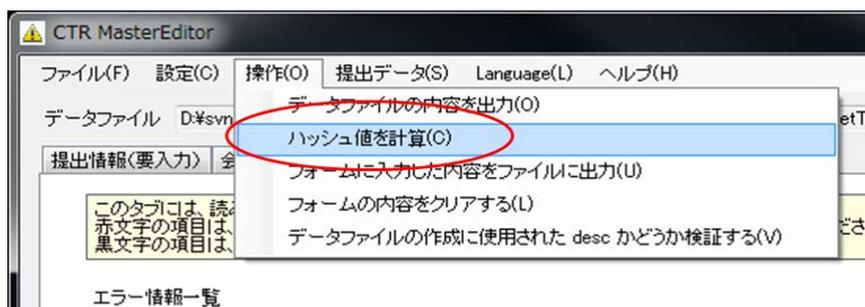
5.5.2 データファイルの読み込み時にハッシュ値を計算するかどうかを選択する

CTR マスターエディタは、データファイルの読み込み時にデータファイルの解析と各種ハッシュ値の計算を行います。このハッシュ値の計算を実行するかどうかは、メニューバーの「設定」→「データファイルの読み込み時にハッシュ値を計算する」から選択できます(下図参照)。



この項目がチェックされている場合、データファイルの読み込み時に、データファイルの解析とハッシュ値の計算を順に実行します。チェックされていない場合、データファイルの解析のみを行い、ハッシュ値の計算は行いません。

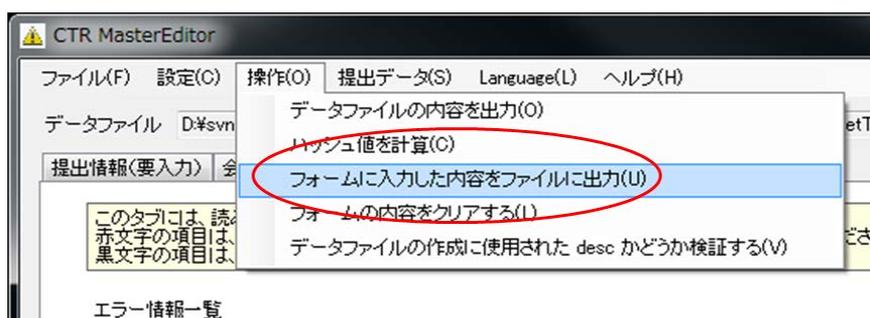
また、ハッシュ値の計算は、メニューバーの「操作」→「ハッシュ値を計算」から任意のタイミングで実行することができます(下図参照)。



注意: データファイルのハッシュ値は、提出確認書に記載されている必要があります。マスターデータの提出の際には、必ずハッシュ値の計算を実行してから提出確認書を出力してください。

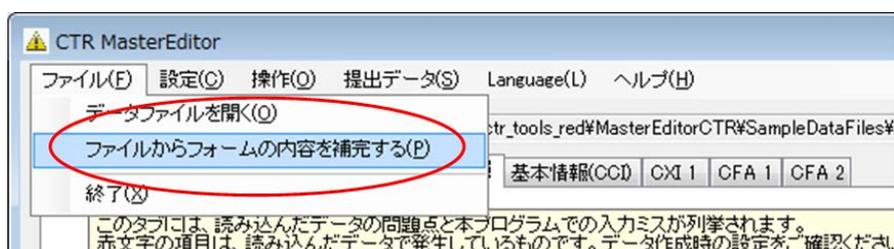
5.5.3 フォームに入力した内容をファイルに出力

CTR マスターエディタの「提出情報」タブと「会社情報」タブのフォームに入力した内容一式をファイルに出力することができます。出力したファイルは、CTR マスターエディタに読み込ませることで、ファイルに記述された内容でフォームを補完させることができます。メニューバーの「操作」→「フォームに入力した内容をファイルに出力」をご選択ください(下図参照)。



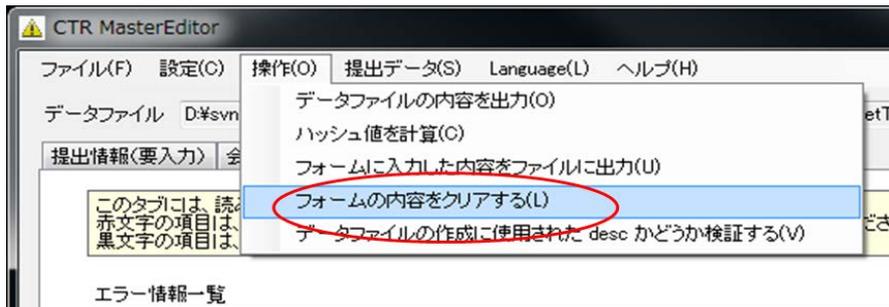
ファイルに出力される内容は、「提出情報」タブと「会社情報」タブに入力される項目が対象となります。

出力したファイルを CTR マスターエディタに読み込ませるには、メニューバーの「ファイル」→「ファイルからフォームの内容を補完する」を選択し、読み込ませたいファイルを指定する(下図参照)か、フォームにファイルをドラッグアンドドロップすることでも読み込ませることができます。



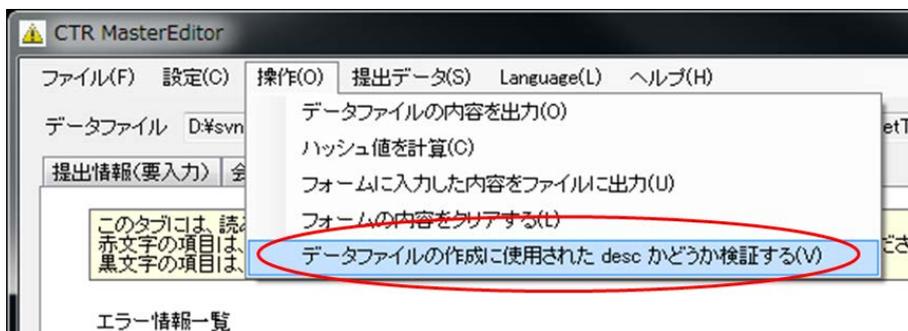
5.5.4 フォームの内容をクリアする

CTR マスターエディタの「提出情報」タブと「会社情報」タブのフォームに入力した内容をすべてクリアすることができます。メニューバーの「操作」→「フォームの内容をクリアする」をご選択ください(下図参照)。



5.5.5 データファイルの作成に使用された desc かどうか検証する

desc ファイルを指定し、読み込んだデータファイルの作成に利用された desc かどうかを検証することができます。メニューバーの「操作」→「データファイルの作成に利用された desc かどうか検証する」をご選択ください(下図参照)。



検証結果はダイアログにて通知されます。

また、最後に行った検証の結果は、「データファイルの内容を出力」から出力される HTML ファイルに記載されます。

5.5.6 提出情報の保存

CTR マスターエディタの「提出情報」のフォームに入力した内容は、現在読み込んでいるデータファイルの製品コードとともに保存され、次回、同じ製品コードを持つデータファイルを読み込んだ際に復元されます。

5.5.7 会社情報の保存

CTR マスターエディタの「会社情報」のフォームに入力した内容は CTR マスターエディタ終了時に保存され、次回、CTR マスターエディタ起動時に復元されます。

5.5.8 コマンドラインツール

CTR マスターエディタでは、コマンドライン上で提出データの作成を行うためのコマンドラインツールとして、MasterEditorCTR-CommandLine.exe を付属しています。使い方については、「MasterEditorCTR-CommandLine.exe --help」と実行してヘルプを参照してください。

注意: コマンドラインツールを用いて提出データを作成する場合においても、データファイルの内容確認は必ず行って下さい。コマンドラインツールでは、'-d' オプションをつけて実行することで、5.5.1「データファイルの内容を出力」で説明する出力が得られます。この出力から、データファイルの詳細な情報とエラー内容を確認してください。

6 表示項目の説明

ここでは、CTR マスターエディタの画面上の表示項目について説明します。

6.1 「提出情報（要入力）」

「提出情報(要入力)」タブ内の各項目は、弊社でのマスターデータ管理、およびソフト管理に必要な情報であり、入力必須です。各項目に入力する内容については、「CTR マスター ROM 提出手順書」をご参照ください。

以下に、上図に示す項目について説明します。

(1) 製品名

アプリの製品名をご記入ください。

(2) アプリの用途

アプリの用途について、該当するものをご選択ください。アプリの形式によって、選択できる用途が異なります。

カードアプリ(CCI)

(i) 一般販売

店頭販売、直販、通販での販売を目的としたタイトルの場合にご選択ください。本項目は、カードアプリの場合のみ選択可能です。また、本項目を選択した場合は、以下の販売方法についてもご選択ください。

注意: 販売方法は、提出されたマスターデータを使用する販売方式をすべて選択してください。ここで選択されていない販売方式に対する準備は行われません。将来的に対応予定の販売方式がある場合については、ここでは選択せず、備考欄に記載してください。

◆ 「カード販売する」

アプリをカードとして生産、販売する場合にご選択ください。

この項目を選択しない場合には、このマスターデータでのカード生産は行わないものとして扱います。

◆ 「ダウンロード販売する」

アプリをニンテンドー e ショップでダウンロード販売する場合にご選択ください。

(ii) 非売品カード

非売品カードでの使用を目的としたタイトルの場合にご選択ください。本項目は、カードアプリの場合のみ選択可能です。

(iii) CTR 店頭試遊台スタンドアロン型

CTR 店頭試遊台スタンドアロン型での使用を目的としたタイトルの場合にご選択ください。CTR 店頭試遊台の詳細については、「CTR店頭試遊台向け体験版作成手順書」をご参照ください。本項目は、カードアプリの場合のみ選択可能です。

(iv) CTR 店頭試遊台ネットワーク型

CTR 店頭試遊台ネットワーク型での使用を目的としたタイトルの場合にご選択ください。CTR 店頭試遊台の詳細については、「CTR店頭試遊台向け体験版作成手順書」をご参照ください。本項目は、カードアプリの場合のみ選択可能です。

ダウンロードアプリ(CIA)

(v) ニンテンドー 3DS ダウンロードソフト

ニンテンドー e ショップでの販売を目的としたタイトルの場合にご選択ください。本項目は、ダウンロードアプリの場合のみ選択可能です。

(vi) 3D クラシックス

3D クラシックスのソフトの場合にご選択ください。本項目は、ダウンロードアプリの場合のみ選択可能です。

(vii) バーチャルコンソール

バーチャルコンソールのソフトの場合にご選択ください。本項目は、ダウンロードアプリの場合のみ選択可能です。

(viii) ダウンロード型体験版

ダウンロード型体験版の場合にご選択ください。本項目は、ダウンロード型体験版としてビルドされたダウンロードアプリの場合のみ選択可能です。

(ix) 追加コンテンツ

追加コンテンツの場合にご選択ください。本項目は、追加コンテンツとしてビルドされた CIA の場合のみ選択可能です。

(x) パッチ

パッチの場合にご選択ください。本項目は、パッチとしてビルドされた CIA の場合のみ選択可能です。

その他

(xi) その他

上記のいずれにも当てはまらない用途のアプリの場合にご選択ください。この場合は、追加情報として、下部のテキストボックスに「アプリの用途」として適切な説明を記入してください。本項目は、カードアプリとダウンロードアプリのどちらの場合でも選択可能です。

注意: 「その他」の項目は、必ず、適切な「アプリの用途」が存在しない場合にのみご選択ください。それ以外の場合において、「その他」を選択してマスター提出することは禁止します。

(3) 発売予定日

アプリの発売予定日をご記入ください。パッチの場合は、パッチのリリース予定日をご記入ください。

あくまで参考情報ですので、おおよその目安の日付で構いません。

(4) 書類提出日

提出データの提出日をご記入ください。

(5) 提出バージョン

アプリの提出バージョンをご記入ください。アプリの各リマスターバージョンでの初回提出時を「0」とし、以降、同じリマスターバージョンで提出を繰り返すたび、「1」、「2」、・・・とカウントアップします。また、(6)「提出理由」にて、各提出理由での提出バージョンのつけ方について注意点を説明します。

(6) 提出理由

アプリの提出理由について、該当するものをご選択ください。

(i) 新規提出

アプリのリマスターバージョンが「0」である場合の「事前提出を除く」初回の提出時にご選択ください。

また、「提出バージョン」をご記入ください。通常、「新規提出」での提出バージョンは「0」ですが、同じリマスターバージョンで「事前提出」を行っている場合、それまでの提出バージョンから 1 カウントアップした値をご記入ください。

注意: パッチの、各リマスターバージョンでの初回の提出時には、「リマスター提出」をご選択ください。パッチの修正提出時には、「修正提出」をご選択ください。

(ii) 修正提出

「新規提出」および「リマスター提出」を行った後、ガイドラインチェックおよびロットチェックの不合格などにより再提出を行う場合にご選択ください。

このとき、修正内容について、「変更項目」から適切な項目をご選択ください。

また、「提出バージョン」をご記入ください。提出バージョンは、前回提出時の提出バージョンから 1 カウントアップした値をご記入ください。

注意: 「アプリ本体の変更を伴わない更新」および「事前提出」での再提出の場合は、「修正提出」ではなく、再度同じ提出理由をご選択ください。

(iii) 事前提出

リリーススケジュールが厳しい場合など、やむを得ず、マスターアップしていないデータファイルを事前にチェックする必要がある場合の提出時にご選択ください。ただし、事前チェックを行うことについて、あらかじめ弊社との間で合意がとられていることが前提です。

「事前提出」を行った後、ガイドラインチェックおよびロットチェックの不合格などにより再提出を行う場合は、再度こちらの項目をご選択ください。

また、「提出バージョン」をご記入ください。初回の提出での提出バージョンを「0」とし、事前提出を繰り返すたび、提出バージョンをカウントアップしてください。

(iv) リマスター提出

すでに生産、および、リリースされたアプリについて、リマスターバージョンアップを伴う更新を行う場合での初回の提出時にご選択ください。リマスター提出を行う場合の更新例を以下に示します。

- ◆ アプリに新しい難易度やステージを追加した
- ◆ アプリ本体、または、ダウンロードプレイ子機のバグを修正した
- ◆ パッチ

また、提出バージョンをご記入ください。通常、「リマスター提出」での提出バージョンは「0」ですが、同じリマスターバージョンで「事前提出」を行っている場合、それまでの提出バージョンから 1 カウントアップした値をご記入ください。

注意: この提出理由は、カードアプリにおいてはカードの生産が始まった時点から、ダウンロードアプリにおいてはショップに登録されてから適用します。これ以前に、上記のような修正を行った場合には、「修正提出」を選択してください。カードアプリの生産が始まっているかについては、弊社窓口へお問い合わせください。ダウンロードアプリは、基本的にロットチェック合格通知が出た段階で、ショップに登録されます。

(v) アプリ本体の変更を伴わない更新

すでに生産、および、リリースされたアプリについて、アプリ本体の変更を伴わない更新を行う場合は、こちらをご選択ください。なお、ここでの「アプリ本体」とは、ダウンロードプレイ子機も含めた、ゲームの実行に関わる箇所全体を示します。以下に、アプリ本体の変更を伴わない更新の例を示します。

- ◆ 電子説明書に新しい対応言語を追加した。

このとき、更新内容について、「変更項目」から適切な項目をご選択ください。

さらに、ダウンロードアプリの場合には、以前のバージョンを購入済みのユーザに対して、今回の更新を受け取ってもらう必要があるかどうかを「ユーザが更新を必要する」にてご指定ください。

「アプリ本体の変更を伴わない更新」で提出を行った後、ガイドラインチェックおよびロットチェックの不合格など

により再提出を行う場合は、再度こちらの項目をご選択ください。

また、「提出バージョン」をご記入ください。提出バージョンは、前回提出時の提出バージョンからカウントアップした値をご記入ください。

注意： この提出理由は、「リマスター提出」と同様に、カードアプリにおいてはカードの生産が始まった時点から、ダウンロードアプリにおいてはショップに登録されてから適用します。これ以前に、上記のような修正を行った場合には、「修正提出」を選択してください。カードアプリの生産が始まっているかについては、弊社窓口へお問い合わせください。ダウンロードアプリは、基本的にロットチェック合格通知が出た段階で、ショップに登録されます。

(7) 変更項目

「修正提出」および「アプリ本体の変更を伴わない更新」を行う場合、前回提出したものからのアプリの変更点について、適切なものをご選択ください。

(i) アプリ本体の変更を含む

アプリ本体の変更を含む修正を行っている場合は、こちらをご選択ください。なお、ダウンロードプレイ子機の修正も、アプリ本体の変更に含まれます。

(ii) 電子説明書のみ

アプリ本体は一切変更せず、アプリが持つ電子説明書のみを修正した場合は、こちらをご選択ください。

(iii) その他

上記のいずれにも当てはまらない変更を行われた場合は、こちらをご選択ください。このとき、「1. 変更した項目」と「2. 変更内容の詳細」を備考欄に記載してください。

(8) ユーザが更新を必要とする

「アプリ本体の変更を伴わない更新」を行う場合、本アプリの以前のバージョンを購入済みのユーザが今回の更新を受け取る必要がある場合には、このチェックボックスにチェックをいれてください。この場合、ショップ上でユーザにアプリの更新が通知され、ユーザはこの更新を受け取ることができます。

本アプリを購入済みのユーザが受け取る必要のない更新の場合には、チェックをいれないでください。この場合、アプリを購入済みのユーザに対して、アプリの更新は通知されず、更新も発生しません。

本項目の利用例を以下に示します。

ユーザが更新を必要とする場合

例) 電子説明書に記載しているサポートの電話番号を変更した。古い電話番号は通じなくなるため、ユーザに新しい電話番号を記載した電子説明書を受け取ってもらう必要がある。

ユーザが更新を必要としない場合

例) 北米で販売しているアプリについて、以前のバージョンでは英語の電子説明書しか対応していなかった。今回の更新で他言語の電子説明書に対応したが、すでに英語の電子説明書で満足しているユーザがこの更新を受け取る意義は薄いと判断した。

注意: いったん「更新を通知する」として提出されると、以後そのタイトルが市場にリリースされるまで、「更新を通知しない」に変更することはできません。「更新を通知しない」としていた場合は、ロットチェック不合格となった場合の再提出などで、「更新を通知する」に変更することができます。また、弊社の都合により、16回連続で「更新を通知しない」にはできません。

(9) 備考欄

弊社への連絡事項がある場合に、ご記入ください。

6.2 「会社情報（要入力）」

「会社情報(要入力)」タブ内の各項目は、弊社からご連絡を差し上げる場合に必要な情報であり、入力必須です。

CTR MasterEditor

ファイル(F) 設定(C) 操作(O) 提出データ(S) Language(L) ヘルプ(H)

データファイル

提出情報(要入力) 会社情報(要入力) エラー情報

このタブの情報提出確認書の作成に必要です。入力してください。

① 会社コード

担当者1

②

担当者2

担当者2を入力する(任意) ③

会社名 貴社名1です。

部署名 部署名1です。

ご氏名 氏名1です。

〈ふりがな〉 ふりがな1です。

TEL TEL1です。

FAX FAX1です。 (任意)

E-mail Email1です。

NTSC User ID NTSD ID 1です。 (任意)

会社名 貴社名2です。

部署名 部署名2です。

ご氏名 氏名2です。

〈ふりがな〉 ふりがな2です。

TEL TEL2です。

FAX FAX2です。 (任意)

E-mail Email2です。

NTSC User ID NTSC ID 2です。 (任意)

以下に、上図に示す項目について説明します。

(1) 会社コード

弊社指定の4桁の会社コードをご記入ください。

(2) 担当者1

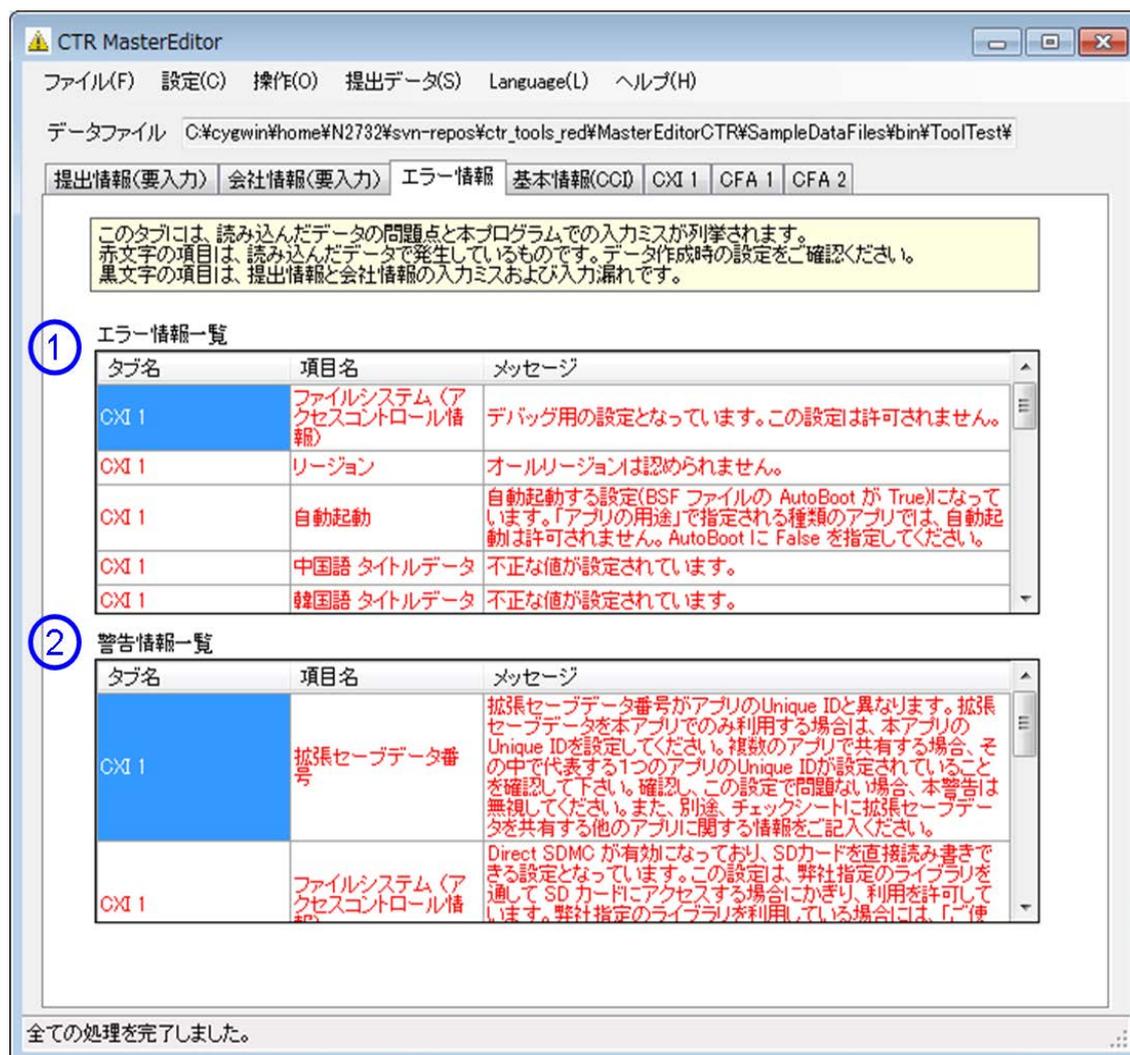
アプリの仕様について、弊社よりご連絡をさせていただく場合があります。その際のご担当の方の連絡先をご記入ください。

(3) 担当者2

担当者1に記入されたご担当の方に必ずしも連絡がとれるとは限らない場合、「担当者2を入力する」の項目にチェックし、別のご担当の方の連絡先をご記入ください。

6.3 「エラー情報」

読み込まれたデータファイルに問題点がある場合、および情報の入力漏れがある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。表示される問題点は、「エラー情報一覧」(下図①)と「警告情報一覧」(下図②)の2つに分けられます。エラー情報一覧には、読み込まれたデータファイルと入力情報の問題点が列挙されます。**エラーは原則、修正を必須とします。**一方、警告情報一覧には、修正を必須としないものの、注意が必要である点が列挙されますので、データファイルに問題があるかどうかをご確認ください。



CTRマスターエディタでは、エラーおよび警告の表示を以下の2種類に分けています。

(1) 読み込まれたデータで発生している問題点(赤文字で表示)

この問題を修正するには、ビルド時の設定を変更し、データファイルを作成しなおす必要があります。

(2) ユーザの入力ミス、入力漏れ、およびデータファイルの修正を必要としない問題点(黒文字で表示)

提出情報と会社情報の入力ミスおよび入力漏れを表します。また、データファイルを作成しなおさなくても解決可能な問題点を表します。

エラーおよび警告の項目は、以下の内容で構成されます。

- タブ名
問題点が発生している項目を含むタブ名を示します。
- 項目名
問題点が発生している項目の名前を示します。
- メッセージ
問題点の具体的な内容を示します。

ダウンロード配信対応アプリにおけるダウンロードプレイ子機プログラムの問題点の確認方法

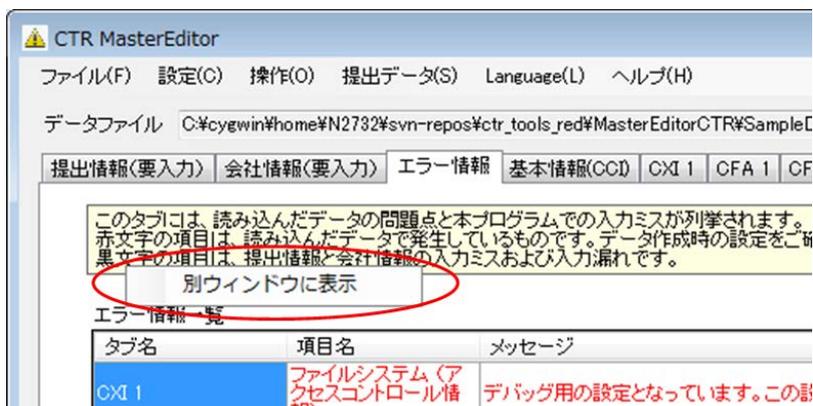
データファイルがダウンロード配信対応アプリである場合、データファイルにはダウンロードプレイ子機プログラムが内包されます。このダウンロードプレイ子機プログラムに問題点がある場合、「エラー情報一覧」には、以下のよういどの子機プログラムで問題が起きているか特定できるように表示されます。

- 「タブ名」には対象の子機プログラムを内包している CFA タブの名前
- 「メッセージ」には、その子機プログラムのファイル名を含む文章

ダウンロードプレイ子機プログラムのエラー情報を含む詳細情報の表示方法については、6.7 節で説明します。

「エラー情報」タブの別ウィンドウ表示

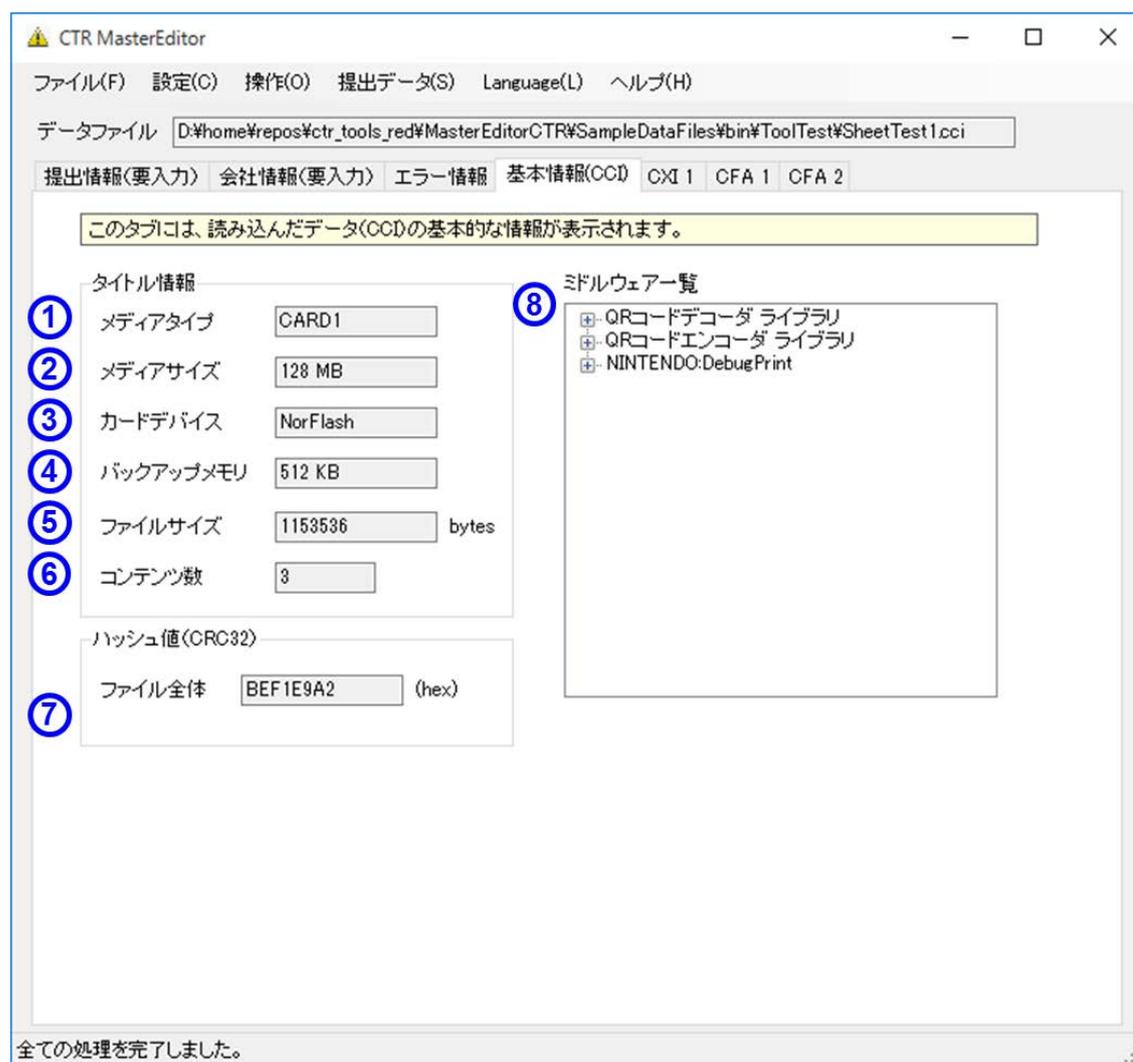
また、エラー情報とデータファイルの各種情報を照らし合わせて確認するときのために、「エラー情報」タブをメインのウィンドウとは異なる別のウィンドウに表示することができます。「エラー情報」タブを選択し、そのフォーム上で右クリックするとメニューが現れます。このメニューから「別ウィンドウに表示」を選択してください(下図参照)。



別ウィンドウに表示された状態から元のウィンドウに「エラー情報」タブを戻すには、別ウィンドウを閉じるか、もしくは「エラー情報」タブ上で右クリックして表示されるメニューから、「元のウィンドウに戻す」を選択してください。

6.4 「基本情報 (CCI)」

「基本情報(CCI)」タブは、読み込まれたデータファイルが CCI ファイルであった場合に、CCI ファイルの持つ情報の1部を表示します。データファイルの仕様確認にご利用ください。データファイルが CIA ファイルである場合には、本タブは表示されません。**各項目は、データファイル作成時に(RSF ファイルなどで)設定されます。**問題がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。なお、一部の項目は提出確認書に記載されます。各項目の詳細と設定方法については、CTR-SDK 付属のドキュメントをご参照ください。



(1) メディアタイプ

カードの種類が表示されます。カードには、「CARD1」と「CARD2」の2種類があります。

(2) メディアサイズ

生産される ROM カード容量を示します。指定可能な容量が指定されている必要があります。なお、カードの種類によって指定可能な容量が異なります。

本項目は、RSF ファイルの BasicInfo -> MediaSize から設定されます。

(3) カードデバイス

カードに搭載されるデバイスの種別を示します。

本項目は、RSF ファイルの CardInfo → CardDevice から設定されます。

(4) バックアップメモリ

バックアップメモリのサイズを示します。

本項目は、RSF ファイルの Rom → SaveDataSize から設定されます。

(5) ファイルサイズ

CCI ファイルのサイズが表示されます。

(6) コンテンツ数

CCI ファイル内にある CXI と CFA の数の合計を示します。

(7) ファイル全体のハッシュ値

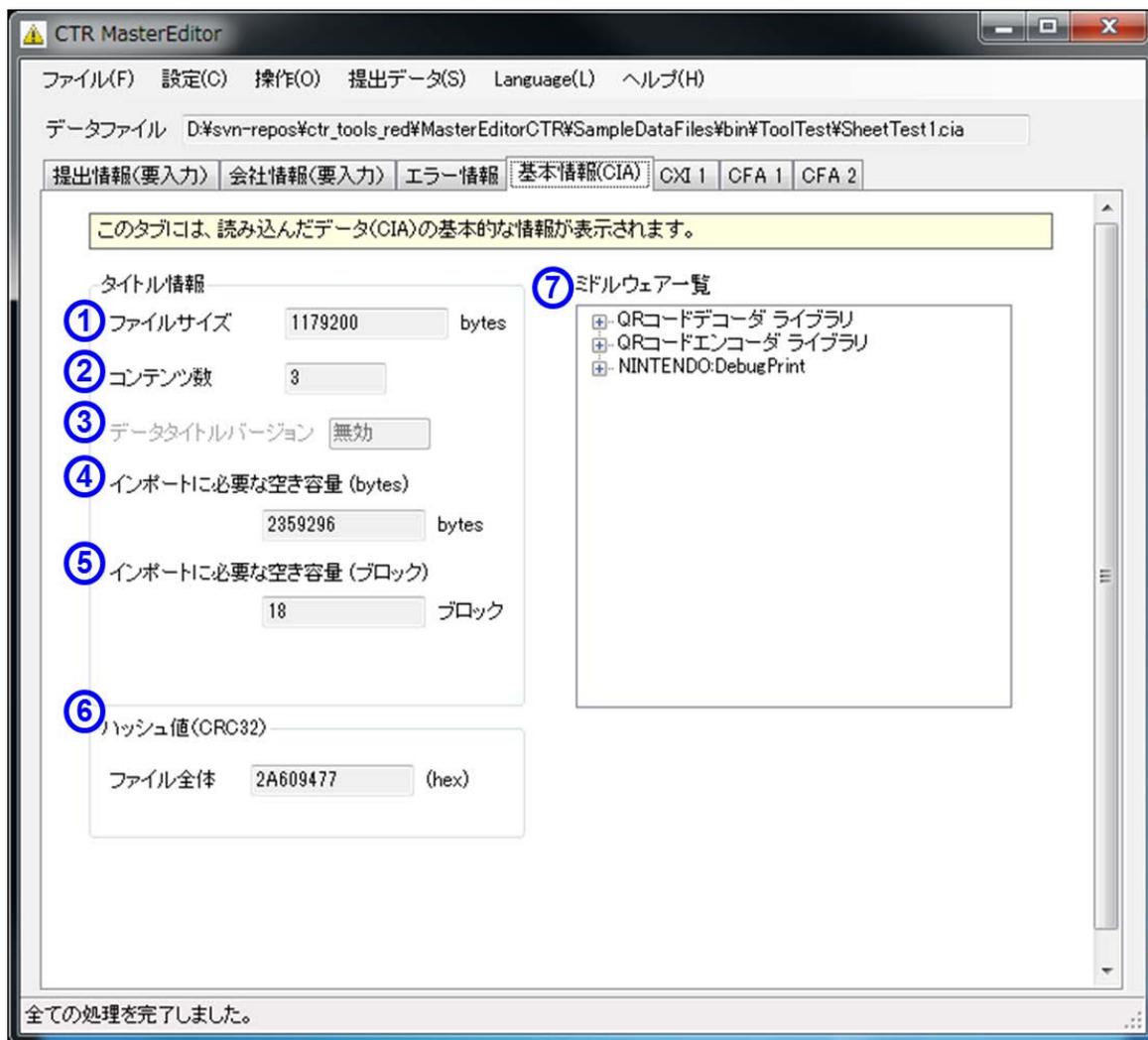
CCI ファイル全体から算出される CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。

(8) ミドルウェア一覧

アプリで利用されているミドルウェアの一覧がツリー形式で表示されます。各要素に表示される内容は、頭から順番に、ミドルウェアの名称、会社名、ライブラリ名、このミドルウェアを利用するアプリの一覧です。ミドルウェアに名称が存在しない場合、「会社名:ライブラリ名」の文字列が表示されます。「このミドルウェアを使用するアプリ一覧」には、各アプリの Unique ID、インデックスおよびアプリ種別(6.6 節参照)が表示され、対象のミドルウェアを使用しているのがアプリ本体なのか、それともダウンロードプレイ子機プログラムなのかを識別できます。

6.5 「基本情報 (CIA)」

「基本情報(CIA)」タブは、読み込まれたデータファイルが CIA ファイルであった場合に、CIA ファイルの持つ情報の一部を表示します。データファイルの仕様確認にご利用ください。データファイルが CCI 形式である場合、本タブは表示されません。**各項目は、データファイル作成時に(RSF ファイルなどで)設定されます。**問題がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。なお、一部の項目は提出確認書に記載されます。各項目の詳細と設定方法については、CTR-SDK 付属のドキュメントをご参照ください。



- (1) ファイルサイズ
CIA ファイルのサイズが表示されます。
- (2) コンテンツ数
CIA ファイル内にある CXI と CFA の数の合計を示します。
- (3) データタイトルバージョン
データタイトルバージョンを示します。この項目は、追加コンテンツの場合にのみ有効です。
- (4) インポートに必要な空き容量 (bytes)

CTR 本体にアプリをインポートするために必要な空き容量(単位: byte)を示します。

(5) インポートに必要な空き容量(ブロック)

CTR 本体にアプリをインポートするために必要な空き容量(単位:ブロック)を示します。

(6) ファイル全体のハッシュ値

CIA ファイル全体から計算した CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。

(7) ミドルウェア一覧

アプリで利用されているミドルウェアの一覧がツリー形式で表示されます。各要素に表示される内容は、頭から順番に、ミドルウェアの名称、会社名、ライブラリ名、このミドルウェアを利用するアプリの一覧です。ミドルウェアに名称が存在しない場合、「会社名:ライブラリ名」の文字列が表示されます。「このミドルウェアを使用するアプリ一覧」には、各アプリの Unique ID、インデックスおよびアプリ種別(6.6 節参照)が表示され、対象のミドルウェアを使用しているのがアプリ本体なのか、それともダウンロードプレイ子機プログラムなのかを識別できます。

6.6 「CXI」

「CXI」タブには、読み込まれたデータファイル内に存在する CXI の持つ情報の一部を表示します。データファイルの仕様確認にご利用ください。**各項目は、データファイル作成時に(RSF ファイル、BSF ファイルなどで)設定されます。**問題がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。なお、一部の項目は提出確認書に記載されます。各項目の詳細と設定方法については、CTR-SDK 付属のドキュメントをご参照ください。



(1) コンテンツインデックス

CCI および CIA の中での CXI のインデックス位置を示します。

この値は、ビルドシステムで自動的に決定され、通常は 0 を示します。

(2) コンテンツタイプ

CXI の種別が表示されます。以下の 2 種類が存在します。

(i) ROM-FS なし実行可能コンテンツ

ROM-FS を持たない CXI であることを示します。

(ii) 実行可能コンテンツ

ROM-FS を持つ CXI であることを示します。

共通情報

(3) 製品コード

各アプリを識別するための最長 16 文字のコード(弊社指定)が表示されます。製品コードは、個々のアプリに対して付与されるアプリ固有のコードです。本項目の表示が弊社指定の製品コードと一致するかご確認をお願いします。

本項目は、RSF ファイルの BasicInfo -> ProductCode から設定されます。

(4) Unique ID

各アプリを識別するための Unique ID (弊社指定)が 16 進数 5 桁で表示されます。Unique ID は、製品コードとともに付与されるアプリ固有のコードです。本項目の表示が弊社指定の Unique ID と一致するかご確認をお願いします。また、この項目は通常、他の「CFA」の同項目と等しいです。

本項目は、RSF ファイルの TitleInfo -> UniqueId から設定されます。

(5) インデックス

アプリ種別(7)が「ダウンロードプレイ子機」、「体験版」のいずれかの場合、このアプリのインデックスが表示されます。その他のアプリ種別の場合、この項目は無効です。また、この項目は通常、他の「CFA」の同項目と等しいです。

本項目は、RSF ファイルの TitleInfo -> ChildIndex、DemoIndex から設定されます。

(6) アプリ種別

アプリの種別を表示します。以下の種類が存在します。

(i) 一般アプリ

一般的な通常のアプリであることを示します。

(ii) ダウンロードプレイ子機

ダウンロードプレイ子機プログラムであることを示します。この種別は、ダウンロードプレイ子機プログラムの問題点のチェックを CTR マスターエディタで行う場合を想定しており、この種類のアプリをマスターデータとして提出していただくことはありません。

(iii) 体験版

ダウンロードアプリ型体験版であることを示します。

この項目は通常、他の「CFA」タブの同項目と等しいです。

本項目は、RSF ファイルの TitleInfo -> Category から設定されます。

(7) コンテンツサイズ

CXI のサイズが表示されます。

ハッシュ値 (CRC32)

(8) コンテンツ全体のハッシュ値

この CXI 全体から計算した CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。

追加情報

(9) リマスターバージョン

アプリのリマスターバージョンが表示されます。

本項目は、RSF ファイルの SystemControllInfo -> RemasterVersion から設定されます。

(10) セーブデータサイズ

ダウンロードアプリの場合、SD カード上に確保するセーブデータ領域のサイズを示します。このサイズは、管理領域を含めた SD カード内に確保されるセーブデータ領域のサイズであり、アプリが実際に使用するセーブデータのサイズとは異なります。

本項目は、Rom -> SaveDataSize から設定されます。

注意: カードアプリにおけるバックアップメモリのサイズについては、「CCI」タブの「バックアップメモリ」に項目が移動しました。こちらを参照してください。

(11) 拡張セーブデータ番号

アプリの利用する拡張セーブデータを識別するための拡張セーブデータ番号が表示されます。このアプリが単独で拡張セーブデータを利用する場合、この値はアプリの Unique ID と等しくなります。複数のアプリで拡張セーブデータを利用する場合、そのなかで代表するアプリの Unique ID が RSF ファイルで設定され、その設定した値が表示されます。他のアプリの Unique ID が設定されている場合、別途チェックシートに、拡張セーブデータを共有する他のアプリに関する情報をご記入いただく必要があります。

本項目は、RSF ファイルの AccessControllInfo -> UseExtSaveData、および AccessControllInfo -> ExtSaveDataNumber から設定されます。

(12) 拡張セーブデータID

アプリの利用する拡張セーブデータを識別するための拡張セーブデータIDが表示されます。通常は、ビルド時に拡張セーブデータ番号から生成されます。

(13) ログ種別

このアプリの持つログの種類が表示されます。ログには、以下の種類があります。

(i) Nintendo

任天堂タイトルで使用されるログです。

(ii) Distributed by Nintendo

任天堂がソフトメーカーから発売ライセンスを買い取り、または、発売のライセンスの委託を受けて発売するタイトルで使用されるロゴです。

(iii) Licensed by Nintendo

上記以外のタイトルで使用されるロゴです。

(iv) iQue

中国リージョンのタイトルで使用されるロゴです。

本項目は、RSF ファイルの BasicInfo -> Logo から設定されます。

(14) CPU クロック

CPU クロックに関する情報が表示されます。

(i) 3 倍速可能

SNAKE において CTR の 3 倍の CPU クロックで動作するモードを利用できるかどうかを示します。

ビルド情報

(15) ビルドタイプ

アプリのビルドタイプを示します。Release ビルドである場合、「Release」と表示されます。Debug および Development ビルドである場合、「Debug or Development」と表示されます。

(16) SDK バージョン

アプリの開発に使用された CTR-SDK のバージョンが表示されます。

アクセスコントロール情報

(17) ファイルシステム

アプリのファイルシステムに対するアクセス権限に関する情報が表示されます。

(i) Debug

ファイルシステムへのアクセスについて、Debug 用の権限が設定されていることを示します。

本項目は、RSF ファイルの FileSystemAccess -> Debug から設定されます。

(ii) Direct SDMC

SD カードを直接読み書きできる設定になっていることを示します。ImageDB などの任天堂が提供するライブラリ経由だけでSDカードをアクセスする場合、このオプションを選択してください。

本項目は、RSF ファイルの FileSystemAccess -> DirectSdmc から設定されます。

(iii) Direct SDMC (Write only)

SD カードに直接書きこむことができる設定になっていることを示します。ImageDB などの任天堂が提供するライブラリを使用しない場合に、このオプションを選択してください。ImageDB などのライブラリを使用する場合、このオプションの代わりに、“Direct SDMC”を選択してください。

本項目は、RSF ファイルの FileSystemAccess -> DirectSdmcWrite から設定されます。

(iv) UseOtherVariationSaveData

同じ UniqeId を持った他のアプリのセーブデータへアクセスできる設定になっていることを示します。

本項目は、RSF ファイルの AccessControllInfo -> UseOtherVariationSaveData から設定されます。

(v) OtherUserSaveDataId1~3

各項目が示す UniqeId を持つアプリのセーブデータへアクセスできる設定になっていることを示します。

本項目は、RSF ファイルの AccessControllInfo -> OtherUserSaveDataId1~3 から設定されます。

(vi) AccessibleSaveDataIds

各項目が示す UniqeId を持つアプリのセーブデータへアクセスできる設定になっていることを示します。

本項目は、RSF ファイルの AccessControllInfo -> AccessibleSaveDataIds から設定されます。

リージョンとレーティング情報

アプリのリージョンとレーティングに関する情報について表示されます。これらは、バナースペックファイル(BSF ファイル)で指定されます。

(18) リージョン

アプリのリージョン(仕向地)についての情報が表示されます。「日本」「北米」「欧州・豪州」「中国」「韓国」「台湾」のそれぞれのリージョンについて、指定されているものにチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの Region から設定されます。

(19) レーティング表示不要

一部のアプリでは、例外的にレーティングの表示が不要であると判断される場合があります、この対象となるアプリの場合、この項目にチェックが入っている必要があります。

本項目にチェックが入っているアプリは、ペアレンタルコントロール設定でのレーティング設定において起動制限されません。また、(20)の項目のうち、リージョンに含まれるすべての審査団体のレーティングは、「レーティング表示不要」と表示されます。

本項目は、BSF ファイルの RatingRequired から設定されます。

(20) レーティング

アプリのレーティングについての情報が表示されます。

CTR 専用アプリは、原則、発売する国に応じた審査団体からレーティング審査を受ける必要があります。マスターデータ提出前に、あらかじめ審査団体からレーティングを取得してください。

本項目は、BSF ファイルの CERO、ESRB といった各種レーティングから設定されます。

注意: アプリの CERO のレーティングが「教育・データベース」である場合、CERO に「A(全年齢)」が設定されていることを CTR マスターエディタ上で確認し、備考欄に『CERO レーティングは「教育・データベース」です。』と記載してください。

HOME メニュー表示情報

主に、CTR のメニュー表示にかかわる設定について表示されます。これらは、バナースペックファイル(BSF ファイル)で指定されます。

(21) 各種設定

(i) EULA 同意

アプリを起動する際に、EULA(利用規約)への同意を必要とするように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。(この項目がチェックされているとき、ユーザが利用規約に同意しない場合にはアプリは起動できません。)

本項目は、BSF ファイルの AgreeEula から設定されます。

(ii) 拡張バナー

アプリが拡張バナーを使用するように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの ExBanner から設定されます。

(iii) 立体視表示

アプリが立体視を行うことを CTR メニュー上でユーザに通知するように設定されている場合、この項目にチェックが入ります。この項目がチェックされている場合、立体視表示を行うアプリであることがユーザに通知されます。

本項目は、BSF ファイルの Uled から設定されます。

(iv) セーブデータ

HOME メニューからアプリを終了する際に、セーブデータに関する注意文を表示するように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの SaveData から設定されます。

(v) オートセーブ

上記のセーブデータに関する注意文について、自動的にデータをセーブする旨を伝える文面を表示するように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの AutoSave から設定されます。

(vi) 自動起動

本体の電源投入後、自動でアプリを起動するように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの AutoBoot から設定されます。

(vii) セーブデータバックアップ非対応

HOME メニュー、および、本体設定でのセーブデータのバックアップを実行できないように設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの DisableSaveDataBackup から設定されます。

(viii) Miiiverse からの引数付きジャンプ対応

Miiiverse からの引数付きジャンプ対応アプリとして設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの EnableMiiiverseJumpArgs から設定されます。

(ix) SNAKE 専用

SNAKE 専用アプリとして設定されている場合に、この項目にチェックが入ります。

本項目は、BSF ファイルの SNAKEOnly から設定されます。

(22) アイコン

アプリの持つ大小 2 つのアイコンが表示されます。

本項目は、BSF ファイルの BigIconFile および LittleIconFile から設定されます。

(23) タイトル名

「表示」ボタンをクリックすると、別ウィンドウ上に各種言語でのアプリのタイトル名が一覧されます。

本項目は、BSF ファイルの各言語の XXLongName、XXShortName および XXPublisher (XX の部分は各言語で異なります)から設定されます。

(24) すれちがいユニークID

アプリのすれちがいユニークID が 16 進数 5 桁で表示されます。

本項目は、BSF ファイルの CecUniqueId から設定されます。

(25) すれちがい通信 ID

アプリのすれちがい通信 ID が 16 進数 8 桁で表示されます。

本項目は、BSF ファイルの CecUniqueId を元に設定されます。

(26) 合流ゲーム ID

アプリの合流ゲーム ID が 16 進数 8 桁で表示されます。

本項目は、BSF ファイルの JoinGameId から設定されます。

(27) 合流ゲームモードマスク

アプリの合流ゲームモードマスクが 16 進数 16 桁で表示されます。

本項目は、BSF ファイルの JoinGameModeMask から設定されます。

(28) ISBN

アプリの ISBN 番号が表示されます。

本項目は、BSF ファイルの ISBN から設定されます。

(29) HTDJH

アプリの合同登記号が表示されます。

本項目は、BSF ファイルの HTDJH から設定されます。

(30) XCSZ_L

アプリの新出音管について、左側に表示する情報が表示されます。

本項目は、BSF ファイルの XCSZ_L から設定されます。

(31) XCSZ_R

アプリの新出音管について、右側に表示する情報が表示されます。

本項目は、BSF ファイルの XCSZ_R から設定されます。

6.7 「CFA」

「CFA」タブには、読み込まれたデータファイル内に存在する CFA の持つ情報の一部を表示します。データファイルの仕様確認にご利用ください。**各項目は、データファイル作成時に(RSF ファイルなどで)設定されます。**データファイル内に複数の CFA が存在する場合、「CFA 1」「CFA 2」のように「CFA」タブが複数表示されます。問題がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。なお、一部の項目は提出確認書に記載されます。各項目の詳細と設定方法については、CTR-SDK 付属のドキュメントをご参照ください。

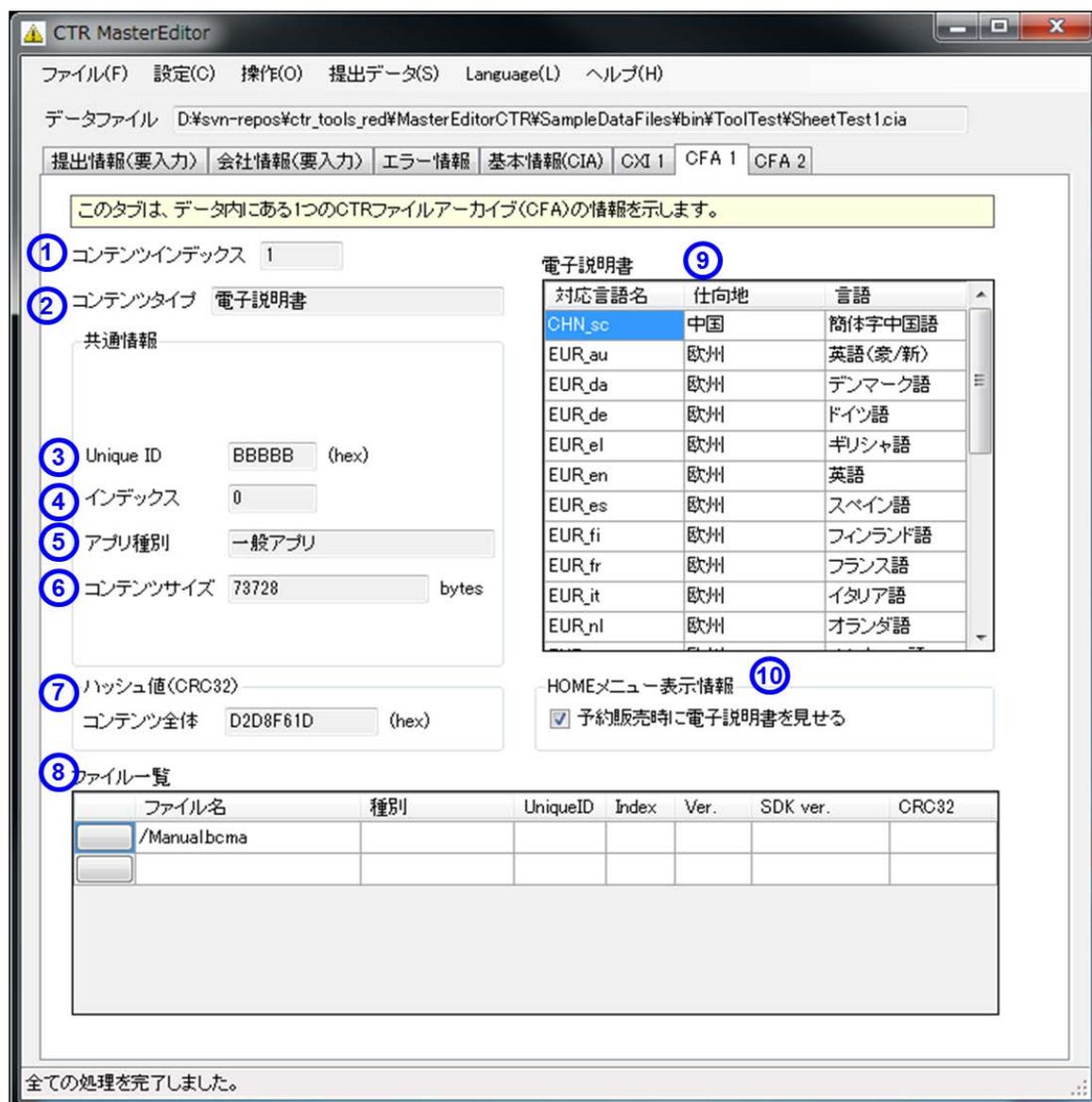
また、CFA は、格納するデータの違いによって以下の種類あります。

- (1) 電子説明書
- (2) ダウンロードプレイ子機
- (3) 追加コンテンツ(メタデータコンテンツ)

格納するデータによって、「CFA」タブの表示が異なります。**エラー! 参照元が見つかりません。**(2)を格納する CFA については 6.7.1 項、(3)を格納する CFA については 6.7.2 項で説明します。

6.7.1 電子説明書およびダウンロードプレイ子機

電子説明書およびダウンロードプレイ子機を格納する CFA では、以下のような表示となります。



(1) コンテンツインデックス

CCI および CIA の中での CFA のインデックス位置を示します。

CIA では、ビルドシステムで自動的に決定されます。

CCI では、ビルドシステムで自動的に決定されるか、ctr_makerom のオプションである “-content CONTENTS_PATH:INDEX” の INDEX から指定できます。

(2) コンテンツタイプ

CFA の種別が表示されます。以下の種別が存在します。

(i) 電子説明書

電子説明書を格納する CFA であることを示します。

(ii) ダウンロードプレイ子機

ダウンロードプレイ子機プログラムを格納する CFA であることを示します。

共通情報

(3) Unique ID

各アプリを識別するための Unique ID (弊社指定)が 16 進数 5 桁で表示されます。Unique ID は製品コードとともに付与されるアプリ固有のコードです。本項目の表示が弊社指定の Unique ID と一致するかご確認をお願いします。また、この項目は通常、他の「CXI」、「CFA」タブの同項目と等しいです。

(4) インデックス

アプリ種別(5)が「ダウンロードプレイ子機」、「体験版」、「追加コンテンツ」のいずれかの場合、このアプリのインデックスが表示されます。その他のアプリ種別の場合、この項目は無効です。また、この項目は通常、他の「CXI」、「CFA」の同項目と等しいです。

(5) アプリ種別

アプリの種別を表示します。以下の種類が存在します。

(i) 一般アプリ

一般的なアプリであることを示します。

(ii) ダウンロードプレイ子機

ダウンロードプレイ子機プログラムであることを示します。この種別は、ダウンロードプレイ子機プログラムの問題点のチェックを CTR マスターエディタで行う場合を想定しており、この種類のアプリを単体でマスターデータとして提出していただくことはありません。

(iii) 体験版

ダウンロードアプリ型体験版であることを示します。

この項目は通常、他の「CXI」、「CFA」タブの同項目と等しいです。

(6) コンテンツサイズ

CFA のサイズが表示されます。

ハッシュ値(CRC32)

(7) コンテンツ全体のハッシュ値

この CFA 全体から計算した CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。

ファイル一覧

(8) ファイル一覧

CFA に含まれるファイルの情報が一覧表示されます。

(i) ファイル名

ファイル名が表示されます。

(ii) 種別

ファイルが CIA 形式の場合、その CIA に含まれる CXI の「アプリ種別」が表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

(iii) Unique ID

ファイルが CIA 形式である場合、その CIA の「Unique ID」が表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

(iv) Index

ファイルが CIA 形式である場合、その CIA の「インデックス」が表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

(v) Ver.

ファイルが CIA 形式である場合、その CIA の「リマスターバージョン」が表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

(vi) SDK Ver.

ファイルが CIA 形式である場合、そのアプリの開発に利用された CTR-SDK のバージョンが表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

(vii) CRC32

ファイルが CIA 形式である場合、その CIA ファイル全体から計算した CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。その他のファイル形式である場合、この項目は空になります。

電子説明書

(9) 電子説明書

CFA 内に電子説明書が存在する場合、その電子説明書で対応している言語名が一覧されます。

(i) 対応言語名

電子説明書で対応している言語名が表示されます。この言語名は通常、「[仕向地を示す3文字のアルファベット][言語を示す2文字のアルファベット]」というフォーマットになっています。

(ii) 仕向地

「対応言語名」の仕向地を示す3文字のアルファベットから、仕向地が判定され表示されます。不明なアルファベットの組合せのとき、この項目は空になります。

(iii) 言語

「対応言語名」の言語を示す2文字のアルファベットから、言語が判定され表示されます。不明なアルファベットの組合せのとき、この項目は空になります。

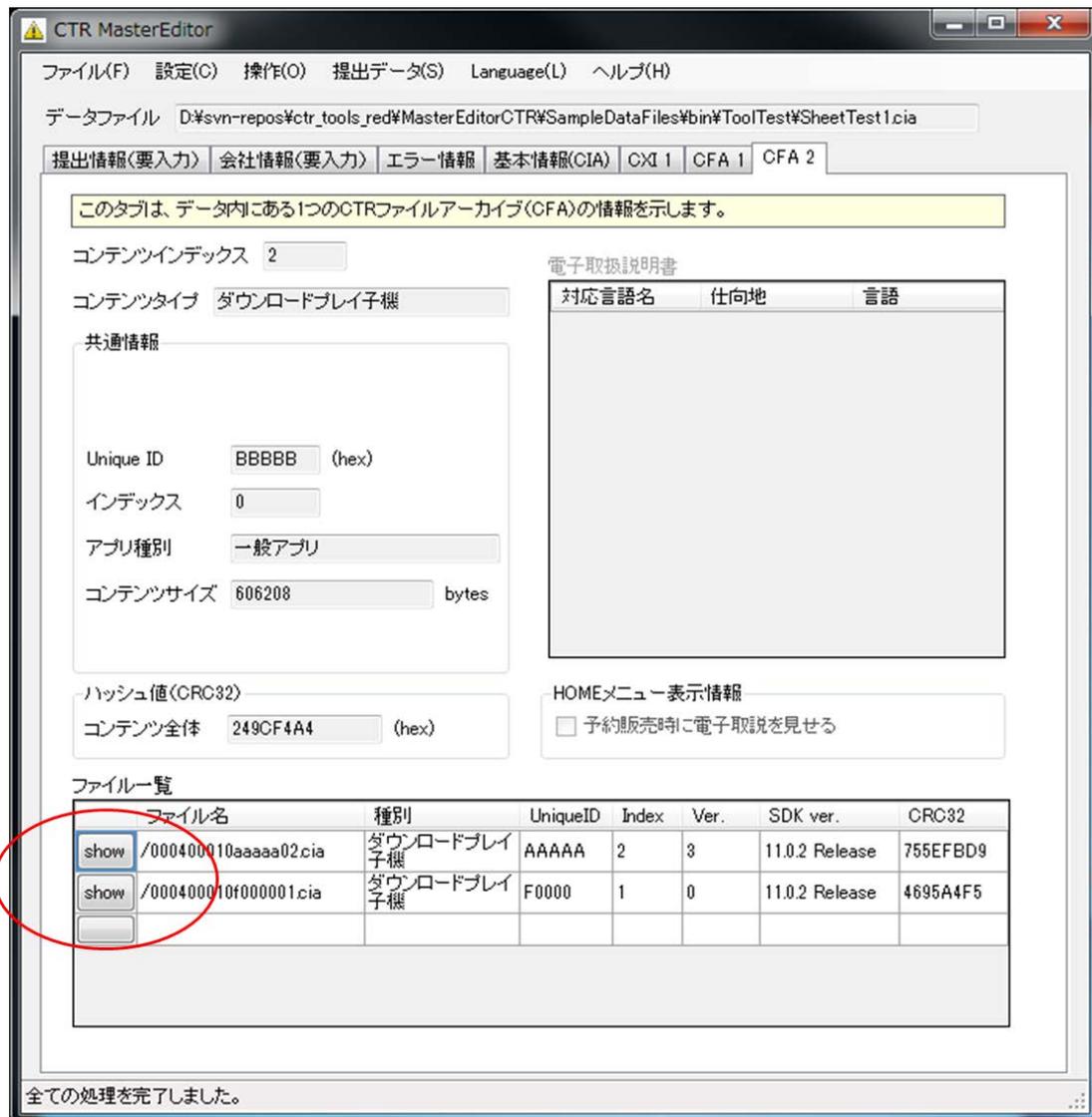
HOMEメニュー表示情報

(1) 予約販売時に電子説明書を見せる

電子説明書を格納する CFA である場合、予約販売時に HOME メニューから電子説明書を見せるかどうかを示します。ダウンロードプレイ子機を格納する CFA である場合、この項目は無効になります。

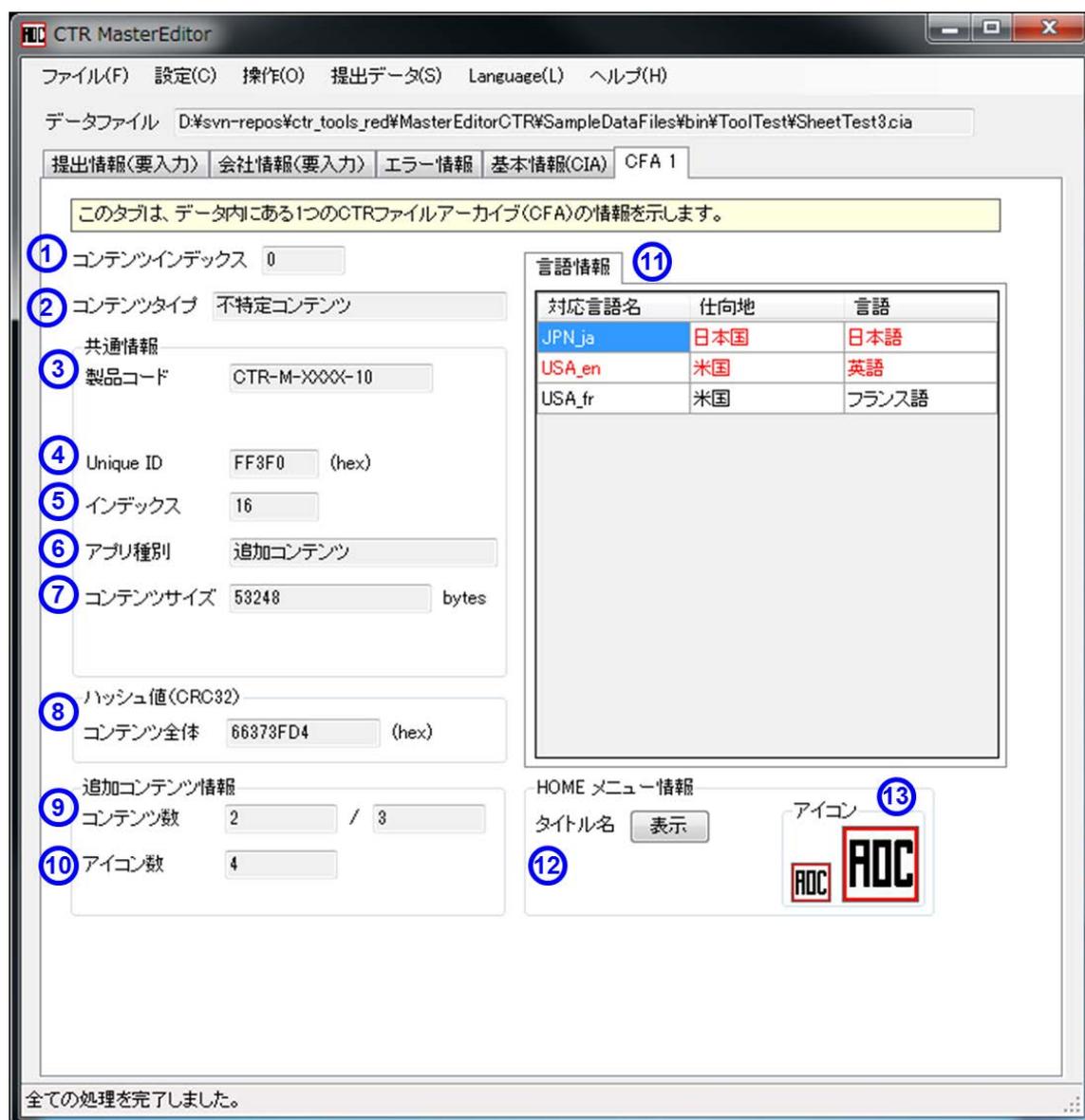
CFA に格納されたダウンロードプレイ子機プログラムの詳細表示

「ファイル一覧」に表示されるダウンロードプレイ子機プログラムの詳細情報を確認できます。CIA ファイル名の左側にあるボタンをクリックすることで新しいウィンドウが表示され、選択した CIA ファイルのより詳しい情報が表示されます(下図参照)。「基本情報(CCI)」、「基本情報(CIA)」、「CXI」、「CFA」の各タブが必要に応じて表示され、データファイルに修正すべき問題点がある場合、「エラー情報」タブに問題点が表示されます。



6.7.2 追加コンテンツ

追加コンテンツでは、コンテンツインデックス 0 番に存在するメタデータコンテンツの CFA についてのみ表示されます。その他のコンテンツの CFA について、「CFA」タブは表示されません。メタデータコンテンツを格納する CFA では、以下のような表示となります。



(1) コンテンツインデックス

CCI および CIA の中での CFA のインデックス位置を示します。

(2) コンテンツタイプ

CFA の種別が表示されます。以下の種別が存在します。

(i) 不特定コンテンツ

その他のデータを格納する CFA であることを示します。追加コンテンツの場合に、こちらが表示されます。

共通情報

(3) 製品コード

各アプリを識別するための最長 16 文字のコード(弊社指定)が表示されます。製品コードは、個々のアプリに対して付与されるアプリ固有のコードです。本項目の表示が弊社指定の製品コードと一致するかご確認をお願いします。

本項目は、RSF ファイルの BasicInfo -> ProductCode から設定されます。

(4) Unique ID

各アプリを識別するための Unique ID (弊社指定)が 16 進数 5 桁で表示されます。Unique ID は、製品コードとともに付与されるアプリ固有のコードです。本項目の表示が弊社指定の Unique ID と一致するかご確認をお願いします。

本項目は、RSF ファイルの TitleInfo -> UniqueId から設定されます。

(5) インデックス

このアプリのインデックスが表示されます。

本項目は、RSF ファイルの TitleInfo -> Variation から設定されます。

(6) アプリ種別

アプリの種別を表示します。以下の種類が存在します。

(i) 追加コンテンツ

追加コンテンツであることを示します。

(7) コンテンツサイズ

CFA のサイズが表示されます。

ハッシュ値 (CRC32)

(8) コンテンツ全体のハッシュ値

この CFA 全体から計算した CRC32 の値が 16 進数 8 桁で表示されます。

追加コンテンツ情報

(9) コンテンツ数

「この CIA が格納するコンテンツの数」 / 「データタイトル全体のコンテンツ数」を示します。

(10) アイコン数

CFA に格納されたアイコンの数を示します。

言語情報

(11) 言語情報

追加コンテンツに設定されているリージョン言語を示します。このうち、デフォルトリージョン言語に指定されているものは、**赤文字**で表示します。

HOME メニュー情報

「CXI」タブと同様に、CTR のメニュー表示にかかわる設定について表示されます。これらは、バナースペックファイル (BSF ファイル) で指定されます。

(12) タイトル名

「表示」ボタンをクリックすると、別ウィンドウ上に各種言語でのアプリのタイトル名が一覧されます。

本項目は、BSF ファイルの各言語の XXLongName、XXShortName および XXPublisher (XX の部分は各言語で異なります) から設定されます。

(13) アイコン

追加コンテンツの持つ大小 2 つのアイコンが表示されます。

本項目は、BSF ファイルの BigIconFile および LittleIconFile から設定されます。

7 改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
-	2017-04-17	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.4「基本情報 (CCI)」 「カードデバイス」、「バックアップメモリ」について説明文を修正
-	2016-06-14	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.4「基本情報 (CCI)」 「バックアップメモリ」について追記。 6.6「CXI」 「セーブデータサイズ」にて、「CCI」タグの「バックアップメモリ」について追記
-	2015-09-04	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 「Direct SDMC」「DirectS DMC (Write only)」について説明を追記。
-	2015-02-25	変更	<ul style="list-style-type: none"> 「電子説明書」に用語を統一。 6.6「CXI」 「CPU クロック」の説明を追記。 6.7.1 電子説明書およびダウンロードプレイ子機 「HOMEメニュー表示情報」の説明を追記。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.5 データファイルの作成に使用された desc かどうか検証する
-	2014-12-09	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 「SNAKE 専用」について追記。 「Miiverse からの引数付きジャンプ対応」の注意文を削除。
-	2014-06-23	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 「Miiverse からの引数付きジャンプ対応」について追記。 「AccessibleSaveDataIds」について、注意文を削除。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> 6.4「基本情報 (CCI)」 「プラットフォーム」を削除。 6.5「基本情報 (CIA)」 「プラットフォーム」を削除。 6.6「CXI」 「会社コード」、「コンテンツプラットフォーム」を削除。 6.7.1 電子説明書およびダウンロードプレイ子機 「コンテンツプラットフォーム」を削除。 6.7.2 追加コンテンツ 「会社コード」、「コンテンツプラットフォーム」を削除。
-	2013-06-14	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.5「基本情報 (CIA)」 「インポートに必要な空き容量」の説明を追記。 6.6「CXI」 「AccessibleSaveDataIds」の説明を追記。
-	2013-03-26	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報 (要入力)」 バッチの提出理由について追記。 6.6「CXI」 「DisableSaveDataBackup」の説明を追記。
-	2013-01-22	変更	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.6 提出情報の保存

			<ul style="list-style-type: none"> 5.5.7会社情報の保存 「提出情報」「会社情報」の保存について追記。 6.6「CXI」 「すれちがいユニークID」の説明を追記。
-	2012-12-11	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報（要入力）」 「一般販売」について、販売方式の選択に関する注意文を追記。
-	2012-07-23	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.2「会社情報（要入力）」 「会社コード」を記入するフォームを追加。 6.6「CXI」 6.7.2追加コンテンツ 「会社コード」の運用の変更に伴い、「会社コード」の説明文を修正。
-	2012-06-21	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報（要入力）」 パッチの場合の発売日と提出理由の記入方法について追記。
-	2012-04-27	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報（要入力）」 「アプリの用途」にパッチを追加。
-	2012-02-06	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 アクセスコントロール情報に「UseOtherVariationSaveData」 「OtherUserSaveDataId1～3」を追加。 6.7「CFA」 内包するコンテンツが CIA 形式の場合に、いままでタイトルバージョンを表示していたものをリマスターバージョンに修正。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> 本解説書のバージョン情報を削除しました。
2.2	2011-12-26	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 追加情報に「拡張セーブデータID」を追加。 ロゴの種別に「iQue」を追加。 リージョン「中国」「韓国」「台湾」への対応に伴い、説明文を修正。 HOME メニュー情報に「ISBN」「HTDJH」「XCSZ_L」「XCSZ_R」を追加。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.8コマンドラインツール
2.1	2011-12-06	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.4「基本情報（CCI）」 「カードデバイス」に関する注意文を削除。 6.6「CXI」 「リマスターバージョン」について、CCI、CIA のメジャーバージョンに対する説明文を削除。 「アプリの種別」について、CXI で表示される種別のみ説明文に記載。 拡張セーブデータの「体験版」について追記。 6.7「CFA」 「必須コンテンツ」から「メタデータコンテンツ」に用語を修正。 6.7.1 電子説明書およびダウンロードプレイ子機 「製品コード」、「会社コード」を削除。 「コンテンツタイプ」、「アプリの種別」について、電子説明書およびダウンロードプレイ子機で表示されるタイプのみ説明文に記載。 「UniqueId」、「インデックス」、「アプリの種別」に関する説明文を修正。 「CFA に格納されたダウンロードプレイ子機プログラムの詳細表示」の表示手順の変更に追従。 6.7.2 追加コンテンツ (1)～(10) の項目について、個別の説明文を追記。

2.0	2011-11-10	変更	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.1 データファイルの内容を出力 追加コンテンツの内容出力について追記。 6.1「提出情報（要入力）」 「アプリの用途」に「ダウンロード型体験版」「追加コンテンツ」について追記。 「アプリの用途」の「その他」について、注意書きを追記。 6.6「CXI」 「コンテンツインデックス」について追記。 「インデックス」に「ダウンロード型体験版」「追加コンテンツ」について追記。 「アプリ種別」に「体験版」「追加コンテンツ」について追記。 6.7「CFA」 「コンテンツインデックス」について追記。 「コンテンツタイプ」に「不特定コンテンツ」について追記。 「インデックス」に「ダウンロード型体験版」「追加コンテンツ」について追記。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 6.7.1 電子説明書およびダウンロードプレイ子機 6.7.2 追加コンテンツ
1.9	2011-09-07	変更	<ul style="list-style-type: none"> 3.1 CTR データファイルの構造 CCI ファイルの電子説明書についての制限を記述した文章を削除。 5.5.1 データファイルの内容を出力 誤記を修正。 6.1「提出情報（要入力）」 実際の更新の例を示しながら、説明文を修正。 「修正提出」「リマスター提出」「アプリ本体の変更を伴わない更新」のそれぞれを選択するシーンについて、カードアプリとダウンロードアプリに分けて追記。 6.6「CXI」 合流ゲームモードマスクについて追記。
1.8	2011-06-24	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報（要入力）」 「アプリの用途」に「店頭試遊台ネットワーク型」の説明を追記。 「変更項目」の説明を追記。 「提出理由」の説明文を「変更項目」の追加に伴い、変更。
1.7	2011-04-21	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.1「提出情報（要入力）」 「アプリの用途」に「3D クラシックス」、「バーチャルコンソール」の説明を追記。 「提出理由」の「電子説明書のみの更新」を「アプリ本体の変更を伴わない更新」に変更。 「ユーザに更新を通知する」を「ユーザが更新を必要とする」に変更。 6.6「CXI」 「レーティング」に CERO の「教育・データベース」に関する注意文を追記。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.2 データファイルの読み込み時にハッシュ値を計算するかどうかを選択する 5.5.3 フォームに入力した内容をファイルに出力
		削除	<ul style="list-style-type: none"> 1.2 対応する CTR-SDK バージョンについて 「ダウンロードアプリは非対応」の注意文を削除。
1.6	2011-04-06	変更	<ul style="list-style-type: none"> 5.5.1 データファイルの内容を出力 出力形式の変更に伴い、説明を変更。 6.1「提出情報（要入力）」 「アプリの用途」に「非売品カード」、「CTR 店頭試遊台スタンドアロン型」、「ニンテンドー 3DS ダウンロードソフト」の説明を追記。

			<ul style="list-style-type: none"> 6.4「基本情報 (CCI)」 「カードデバイス」の説明を追記。 6.6「CXI」 「Direct SDMC (Write only)」の説明を追記。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> 6.5「基本情報 (CIA)」 ダウンロードアプリに関する注意文を削除。 6.6「CXI」 表示項目の変更に伴い「ファームウェアバージョン」の記述を削除。
1.5	2011-01-07	変更	<ul style="list-style-type: none"> 1.2 対応する CTR-SDK バージョンについて ダウンロードアプリのサポートはまだ行われていないことを追記。 6.4「基本情報 (CCI)」 タイトルバージョンのマイナーとマイクロは、アプリ開発者は考慮しなくてよいことを説明する文面を追記。 各種項目と RSF ファイルでの設定との関係を追記。 6.5「基本情報 (CIA)」 タイトルバージョンのマイナーとマイクロは、アプリ開発者は考慮しなくてよいことを説明する文面を追記。 6.6「CXI」 各種項目と RSF ファイルでの設定との関係を追記。 「CTR メニュー表示情報」を「HOME メニュー表示情報」に変更。 「自動機能」の記述を追加。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 5.2.3 データファイルの名前を命名規則にしたがった形に変更 5.5 その他の機能
1.4	2010-12-14	変更	<ul style="list-style-type: none"> 用語 「子機」を「子機プログラム」に修正。 1.2 対応する CTR-SDK バージョンについて 対応する CTR-SDK バージョンを 0.14.9 以降に変更。 6.6「CXI」 「Published (Distributed) by Nintendo」を「Distributed by Nintendo」に変更。 6.7「CFA」 「コンテンツタイプ」の「ダウンロード子機」を「ダウンロードプレイ子機」に修正。 スクリーンショットのサンプルを変更。
1.3	2010-12-01	変更	<ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 ダウンロードプレイ子機プログラムの「製品コード」「会社コード」について追記。 6.7「CFA」 アップデートパーティションに関する記述を追記。
1.2	2010-11-17	変更	<ul style="list-style-type: none"> 用語 「NAND アプリ」を「ダウンロードアプリ」に修正。 1 はじめに 章と節の構成を変更し、対応する CTR-SDK バージョンに関する記述を追記。 5 使用方法 図を修正。 5.1 データファイルの読み込み 大きなサイズのデータファイルの読み込みに関する注意を追記。 5.1.3 コマンドライン指定による読み込み コマンドラインから実行する様子のサンプル図を追記。 6.1「提出情報 (要入力)」

			<p>提出バージョン、提出理由の項目追加に伴い、追記。</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.6「CXI」 アクセスコントロール情報の項目追加に伴い、追記。
1.1	2010-10-29	変更	<ul style="list-style-type: none"> 2 インストールおよびアンインストールについて インストーラファイルを setup.exe から MSI ファイルに変更したことに伴い、内容を修正。 5.2 データファイルの内容確認 アプリ本体とダウンロードプレイ子機プログラムの内容確認について、新規に項を設け、内容を修正。 6.1「提出情報（要入力）」 バックアップメモリについての記述を削除。 6.3「エラー情報」 ダウンロードプレイ子機プログラムの問題点の確認に関する記述を追記。 「エラー情報」タブの別ウィンドウ表示に関する記述を追記。 6.4「基本情報（CCI）」 タイトルバージョンの項目追加に伴い、追記。 6.6「CXI」 フォームの追加変更に伴い、内容を修正。 6.7「CFA」 フォームの追加変更に伴い、内容を修正。 ダウンロードプレイ子機プログラムの詳細表示に関する記述を追記。
		追加	<ul style="list-style-type: none"> 3 使用する前に 4.1 言語設定 5.1.3 コマンドライン指定による読み込み 5.2.2 ダウンロードプレイ子機プログラムの内容確認
1.0	2010-09-30	-	<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。

© 2017 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。