



CTR

# チェックシートエディタ改訂履歴

2015-02-18

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。

# 20150223版

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- ドキュメント名の変更に伴い、「CTRガイドライン」を「3DSガイドライン」に変更。
- 「3.入力デバイス」の「ボタン」選択時に表示されていた、未使用ボタンを選択する項目「未使用」を削除。
- 「基本情報」にアプリ内でNNAによる認証を行うか、またどのような機能でNNAによる認証を利用するかの設定問を追加。

### 更新データチェックシート

- 「カテゴリ」欄に「Miiverse」、「NFP」を追加。

### センサーチェックシート

- ドキュメント名の変更に伴い、「CTRガイドライン」を「3DSガイドライン」に変更。

### eコマースチェックシート

- 「サービスアイテムの仕様」に使用するライブラリを選択する項目を追加。

### NEXチェックシート

- 「ランキング」に関して、使用するNEXライブラリが、2系なのか、2系以外なのか選択する項目を追加

### 独自サーバチェックシート

- ドキュメント名の変更に伴い、「CTRガイドライン」を「3DSガイドライン」に変更。
- 「基本情報」の「NNAによる認証」を項目移動のため削除。

### 広告表記チェックシート

- プログラム仕様チェックシートに「他人が権利を保有するコンテンツの使用」が既に追加されているため、不要になった項目「権利保持者との合意」を削除。

# 20150115版

## 追加

---

### NFPチェックシート

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「2.本体設定情報」の「本体ユーザーネーム」に、本体ユーザーネームを相手とやり取りする場合は「7.UGC」の項目も入力する必要がある旨を追記。
- 「3.入力デバイス」の「拡張スライドパッド」の説明文に、Cスティック/ZLボタン/ZRボタンに対応している場合もチェックをいれる必要がある旨を追記。
- 「6.共有リソース」の「内蔵フォント」に、アプリケーション内のいずれかの場面で使用している場合にチェックをいれてほしい旨を追記。
- 「6.共有リソース」の「Miiのニックネーム」の「手段」に「amiibo」を追加。
- 「6.共有リソース」の「Miiデータ」に、オーナーのMiiを使用する場合はチェックをいれてほしい旨を追記。
- 「10.NFP」の追加。

### Miiデータチェックシート

- 「使用するMii」に、「オーナーのMii」を追加。

### 任意フォーマットデータチェックシート

- ガイドラインの削除に伴い、「SetScreenShotFlag」の項目を削除。

### 拡張スライドパッドチェックシート

- 「注意事項」と「備考欄」に、拡張スライドパッドに対応していないがCスティックには対応している、といった仕様の場合についての対応を追記。

### 独自サーバチェックシート

- 「基本情報」に独自サーバの接続先の情報やDNSレコードの情報を記入する項目を追加。
- 「基本情報」の「サーバ環境との結びつけ」で、サービストークンも対象になることが分かるように説明文を変更。

# 201401003版

## 追加

---

### Miiverseチェックシート

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「4.通信機能」に、Miiverseに関する項目を追加。
- 「1.基本情報」の、NNA(Nintendo Network Account)に関する項目を削除。
- Miiのニックネームをやり取りできる手段が増えてきたことにより、「6.共有リソース」に、Miiのニックネームについての確認事項を新たに追加。
- ガイドライン内での記述の変更に伴い、「似顔絵ライブラリ」を「CFL」と名称変更。
- 「FPライブラリ」を正しい単語である「Friendsライブラリ」に変更。
- 「7.UGC」の「相手とやり取り」の箇所に、システムアプリ「ダウンロードプレイ」でのみUGCをやり取りする場合もチェックをいれてほしい旨を追加。
- 携帯機の互換性検証用に「8.ライブラリアプレット」の確認方法欄を復旧。

### マイクチェックシート

- CTRガイドラインから「2.10.3.スピーカー出力時のマイクの使用」が削除されたため、「マイク使用中のスピーカー出力」を削除。
- CTRガイドラインから「2.10.1.マイク入力あり判定禁止領域」、「2.10.2.マイク入力保証範囲」が削除されたため、「入力判定」を削除。

### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「FPライブラリ」を正しい単語である「Friendsライブラリ」に変更。

### いつの間に通信チェックシート

- CTRガイドラインから「6.14.2.1.配信間隔に関する制限」が削除されたため、「お知らせの配信間隔削除」を削除。

### 立体視表示チェックシート

- CTRガイドラインから「2.13.2.1. 3Dボリューム値の反映の対応」が削除されたため、「視差の変化」の項目を削除。
- CTRガイドラインから「2.13.2.2. 特別な効果を付加する場合の注意」が削除されたため、「Get3Dvolume関数の使用」の用途に関する記入欄を削除。
- CTRガイドラインから「2.13.5.1. 立体視表示許可状態を利用した不適切な処理の禁止」が削除されたため、「立体視表示許可状態との連動」で「有」を選択していた場合の連動内容の記入欄を削除。

### 更新データチェックシート

- チェックシート上で取得する必要がなくなったため、「リリース希望時期」を削除。
- 「バージョン表記」の説明文に改訂版でもバージョン表記が必要であること、電子説明書のみの更新の場合はバージョン表記は必須でないことを追記。

## ゲームコインチェックシート

- ゲームコインの使用枚数に関するガイドラインは既に推奨事項となっているため、「使用枚数」を削除。

## 赤外線通信チェックシート

- CTRガイドラインから「2.14.4.1. 一般 本体間赤外線通信 ユニークID の設定」が削除されたため、「Ir機器ID(16進数)」を削除。
- 「ボーレート」について、SDK 7.x系を使用している場合についての対応を追記。

## セーブデータチェックシート

- CTRガイドラインから「3.2.1. 空き容量の確認」が削除されたため、「ファイル領域」の確認用セーブデータ提出箇所を削除。

## 体験版チェックシート

- 注意事項で同じ内容を確認できる場面が複数ある場合に、すべての場面の記入を求めていたものを代表的な3つの場面の記入に変更。

## eコマースチェックシート

- 「基本情報」の無償の追加コンテンツに関する項目を削除。

## 独自サーバチェックシート

- 「基本情報」に独自サーバの認証のためにNNAを使用するかどうかを記入する欄を追加。

# 20140604版

## 変更

### プログラム仕様チェックシート

- 10.弊社承認仕様の「URL/広告記載」の説明文に、ガイドラインで除外されているURLについては記載不要の旨を追記。
- 「eコマース」の説明文において、ECDKではなくeコマース機能を使用している場合にチェックを入れるよう記述を変更。
- 「SaveDataFilerのRevision」の説明文に、セーブデータと追加データのどちらも不要な場合の対応について追記。
- 「8.ライブラリアプレット」について、各アプレットに関連した確認方法及びセーブデータ記入欄を削除。

### 3DSローカルプレイチェックシート

- 「ローカル通信ID(16進数)」の説明文に、ローカル通信IDの確認方法について追記。
- 「プレイ対応人数」の説明に受信専用子機に関する説明を追記。
- 「プレイ対応人数」において、「受信専用子機」の誤解を減らすために「受信専用子機(Spectator)」と一部の表記を変更。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「プレイ対応人数」の説明に受信専用子機に関する説明を追記。
- 「プレイ対応人数」において、「受信専用子機」の誤解を減らすために「受信専用子機(Spectator)」と一部の表記を変更。
- 現在マニュアルで使用されていない単語「子機データ」を「子機プログラム」に変更。

### 独自サーバチェックシート

- 全年齢対象以外の配信動画の再生を行う可能性があるかどうかを記入する欄を追加。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- データストアへのアップロード機能を使用し、プレイ履歴などの情報を販売元が収集する仕様を実装しているかどうか、また、送信の停止機能を実装しているかどうかを記入する欄を追加。
- 全年齢対象以外の配信動画の再生を行う可能性があるかどうかを記入する欄を追加。

### いつの間に通信チェックシート

- 「送信アイテム」の「プレイ履歴」を「プレイ履歴など収集目的の情報」へと変更し、送信の停止機能を実装しているかどうかを記入する欄を追加。

### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「ゲームモード説明文」のメッセージ内容に関する制限が推奨項目となったため、「説明文の内容」を記入する個所を削除。

# 20140115版

## 変更

### 立体視表示チェックシート

- CTR ガイドライン「13.2.1. 3Dボリューム値の反映の対応」の除外ケースに該当する場合のみ「固定」を選択してほしい旨を追記。

### 広告表記チェックシート

- 「権利者との合意」の説明文に、Miiverse のコミュニティに投稿されてしまう可能性についても記載。

### プログラム仕様チェックシート

- 「セーブデータ」の説明文に、提出するセーブデータはSaveDataFilerで作成する旨を追記。
- 提出されるセーブデータがSaveDaterFilerで出力されたものになるため、「11.確認用データ」でSaveDaterFiler使用の「有」「無」の選択を削除。
- 「ECDKチェックシート」の名称を「eコマースチェックシート」へ変更。
- 本体システムがNNAに対応したため、「NNA(Nintendo Network Account)対応」を追加。

### カメラチェックシート

- 「基本情報」を追加し「Miiverseによるスクリーンショット使用に関する確認事項」を追加。

### 追加データチェックシート

- 「アクセス対象」の「対象ファイル」に、BOSSストレージに含まれるファイルの場合の説明を追加。

### UGCチェックシート

- 「種類」にて「本体ユーザーネーム」を選択した場合に「NGワードチェック」の記載欄が表示されるよう修正。

### ECDKチェックシート

- チェックシートのタイトル名を「eコマースチェックシート」に変更。
- 「場面」の説明文にすべての課金アイテムについて記入して欲しい旨と、購入を確認できる場面と使用方法が同じ場合は1つの場面にまとめて良い旨を追記。

### 独自サーバチェックシート

- 「特殊ライブラリ」の説明文に事前に任天堂の許可を得ていることを「仕様確認チェックシート」に記載する必要があることを追記。また、使用している特殊ライブラリ名を記入する欄を追加。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「特殊ライブラリ」の説明文に事前に任天堂の許可を得ていることを「仕様確認チェックシート」に記載する必要があることを追記。また、使用している特殊ライブラリ名を記入する欄を追加。
- 「データストアの仕様」の「アップロード」、「ダウンロード」、「総データ通信量」の説明文にメタバイナリは含まない旨を追記。

## いつの間に通信チェックシート

- 「データストアの仕様」の「アップロード」、「ダウンロード」、「総データ通信量」の説明文にメタバイナリは含まない旨を追記。
- 「受信アイテム」で「データ」を選択した際に、「データの内容」として商業的な内容や UGC を含んだデータの配信を行う予定があるかどうかの確認を追加。

## 更新データチェックシート

- 「カテゴリ」に「ブラウザジャンプ」、「ショップジャンプ」、「独自サーバ」を追加し、「ECDK」を「eコマース」へ変更。

## すべてのチェックシート

- 「セーブデータ」の説明文に、提出するセーブデータはSaveDataFilerで作成する旨を追記。



# 20131011版

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」に、ショップジャンプに関する項目を追加。
- 「1.基本情報」の「HOMEボタン禁止アイコン」の項目を選択した際に、確認方法を記入する仕様に変更。
- 「11.確認用データ」の「SaveDataFilerの使用」の説明文に、アプリに適用したSDKに同梱されているSaveDataFilerを使用する旨を追記。

### センサーチェックシート

- 注意事項に本体を動かす操作を実装している場合の注意点を追記。

### マイクチェックシート

- 「入力判定」の説明文と選択肢の名称をより具体的なものに変更。
- 「入力判定閾値」において、マイク入力の入判定に使用している閾値の設定方法を選択できるように変更。

### 独自サーバチェックシート

- 「基本情報」に、特殊ライブラリの使用に関する項目を追加。
- 「マッチメイクの仕様」の「プレイ対応人数」の説明文に情報を追加。
- 「確認方法」の「セーブデータ」の説明文にて、最大通信台数+1個のセーブデータを求めているものを最大通信台数分のセーブデータを求める内容に変更。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「プレイ対応人数」の説明文に情報を追加。
- 「確認方法」の「セーブデータ」の説明文にて、最大通信台数+1個のセーブデータを求めているものを最大通信台数分のセーブデータを求める内容に変更。
- 「データストアの仕様」の「ゲームサーバの仕様」の「データ数」の説明文に、1つのプリンシパルIDあたりである旨を追記。
- 「データストアの仕様」の「ストレージサーバの仕様」の「ストレージサイズ」の説明文で、単位を「Byte/プリンシパルID」に変更。

### 3DSローカルプレイチェックシート

- 「互換アプリ」の選択肢にWii Uアプリを追加。
- 「互換アプリ」に、Wii Uへの接続対応台数に関する項目を追加。
- 「互換アプリ」がCTRアプリ かWii Uアプリか区別し選択できるように、説明文および選択肢の名称を変更。
- 「互換アプリ」で、互換のあるアプリの種類を選択後、「プレイ対応人数」を選択するように変更。
- 「互換アプリ」の「プレイ対応人数」の説明文に情報を追加。
- 「確認方法」の「セーブデータ」の説明文から不必要な情報を削除。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「受信後の通信」の「プレイ対応人数」の説明文に情報を追加。

## 更新データチェックシート

- 「バージョン表記」の説明文に、パッチの場合は「有」を選択する必要がある旨を追記。

## 広告表記チェックシート

- 他人が権利を保有するコンテンツに関して、一般のwebサイトなどに投稿されてしまう可能性があることについて、権利保持者と合意がとれているかどうか記入する項目を追加。

## 削除 ---

## HOMEボタン禁止アイコンチェックシート

# 20130703版

## 変更

---

### 立体視表示チェックシート

- 「特別な効果」を「Get3DVolume関数の使用」に変更し、どのような用途でGet3DVolume関数を使用しているか記入する内容に変更。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 不要な項目になったため、「P2Pデータ交換」を削除。
- 「データストアの仕様」の「ゲームサーバの仕様」の「データ数」の単位を「個/プリンシパルID」に変更。

### いつの間に通信チェックシート

- 「タスクの種類」で「DataStoreダウンロード」または「DataStoreアップロード」を選択した場合に、必ずエラーになってしまいう不具合を修正。
- 「データストアの仕様」の「ゲームサーバの仕様」の「データ数」の単位を「個/プリンシパルID」に変更。

### 任意フォーマットデータチェックシート

- 「種類」で「画像(ImageDBを使用)」以外を選択した場合は、「SetScreenshotFlag」で「無」を選択する内容に変更。

### 独自サーバチェックシート

- 「独自の通信機能」で「マッチメイク」を選択した場合は、複数のセーブデータを提出する内容に修正。

# 20130620版

## 追加

---

### 独自エラー表示チェックシート

### 独自サーバチェックシート

## 変更

---

### すべてのチェックシート

- 「記入内容」に、どのような場面の情報であるかを記入する項目を追加。
- 場面の確認用セーブデータと確認方法の項目位置を変更。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」に、独自のエラー表示に関する項目を追加。
- 「4.通信機能」の「フレンドプレゼンス」の説明文に、FPライブラリ以外を使用したフレンドプレゼンス機能に関しては、それぞれのチェックシートに記入する旨を追記。
- 「4.通信機能」に、独自サーバに関する項目を追加。
- 「7.UGC」の説明文に、独自サーバを利用している場合も記入する必要がある旨を追記。

### 更新データチェックシート

- 「独自サーバの更新」の内容を変更し、独自サーバチェックシートに移動。
- 一般的不備以外に修正がない場合は「場面」に関する情報を記入しなくてもエラーにならないように、「記入内容」の選択肢に「一般的不備のみ」を追加。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「マッチメイクの仕様」に、自動マッチメイクに関する項目を追加。
- 「データストアの仕様」に、ゲームサーバの仕様に関する項目を追加。
- 「データストアの仕様」の「ストレージサーバの仕様」の「リクエスト回数」を、アップロードとダウンロードの両方の値を記入する内容に変更。
- 「データストアの仕様」の「公開範囲」を「公開範囲の説明」に変更し、取説とアプリのどちらで説明するか記入する内容に変更。
- ガイドラインの変更に伴い、「データストアの仕様」の「有効期限切れデータへのアクセス」を削除。
- 「独自サーバの使用」の内容を、独自サーバチェックシートに移動。
- 「エラーの表示方法」の内容を、独自エラー表示チェックシートに移動。

### いつの間に通信チェックシート

- 全体的に、DataStoreダウンロード/アップロードタスクに関する内容を追加。
- 「タスク機能」を削除し、構成を変更。
- 送信するアイテムに関する項目を追加。
- 「データストアとの連携」を「データストアの仕様」に変更。
- 「データストアの仕様」に、ゲームサーバの仕様に関する項目を追加。

- 「データストアの仕様」の「ストレージサーバの仕様」の「リクエスト回数」を、アップロードとダウンロードの両方の値を記入する内容に変更。
- 「データストアの仕様」に、データ公開範囲の説明に関する項目を追加。
- ガイドラインの変更に伴い、「データストアの仕様」の「有効期限切れデータへのアクセス」を削除。
- 「エラーの表示方法」の内容を、独自エラー表示チェックシートに移動。

## フレンドプレゼンスチェックシート

- 「合流機能」を「場面」の「対応機能」に移動し、仕様に関して記入する項目を追加。
- 「フレンド登録機能」を「場面」の「対応機能」に移動し、仕様に関して記入する項目を追加。
- UGCチェックシートの内容と重複するため、「ゲームモード説明文の作成」を削除。
- 「エラーの表示方法」の内容を、独自エラー表示チェックシートに移動。

## Miiデータチェックシート

- 付加情報の使用に関する項目を追加。

## UGCチェックシート

- ガイドラインの変更に伴い、「注意喚起の記載ページ」を削除。
- ガイドラインの変更に伴い、「事前説明の記載ページ」を削除。
- 「COPPA対応」の内容を、独自サーバチェックシートに移動。

# 20130522版

## 追加

---

体験版チェックシート

バージョン表記チェックシート

広告表記チェックシート

## 変更

---

CheckSheetEditor.exe

- 入力可能な状態の項目のみ表示する仕様に変更。
- タイトルバーに製品情報を表示。
- 一時保存ファイルで開いた際に、製品情報も引き継いで起動できるオプションを追加。
- 前回使用した一時保存ファイルの状態で起動できるオプションを追加。

チェックシートエディタ使用方法説明書

- チェックシートエディタの新機能に関する説明を追記。

RevisionHistory.pdf

- 書式を変更。

すべてのチェックシート

- 冒頭の注意文と各項目の説明文の内容を修正。
- 冒頭の注意文に、いくつかの場面の内容を記入すべきか目安を追記。
- 仕様を確認できる他の場面の内容が既存のItemと同じ場合は、確認方法のみ記入すればよい内容に変更。
- 「確認方法」と「確認用セーブデータ」の項目を統合。
- 確認用セーブデータを提出する時間の目安を、5分から10分に変更。

プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「体験版の仕様」の内容を、体験版チェックシートに移動。
- 「10.弊社承認仕様」の「URL/広告記載」の内容を、広告表記チェックシートに移動。

更新データチェックシート

- 「バージョン表記」の内容を、バージョン表記チェックシートに移動。
- 「適用必須希望」で「有」を選択した場合に記入する通信機能の確認手順は、該当の通信のチェックシートで確認可能なため項目を削除。
- 「ジャンル」の項目を削除し、一般的不備の対処に関する項目を「基本情報」に移動。

修正内容チェックシート

- 「問題点」と「改善内容」の項目を統合。

## NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「データストアの仕様」に、公開範囲に関する項目を追加。
- ガイドラインの改訂に合わせ「データストアの仕様」の「検索関数」「一括処理関数」「自動切断機能」の項目を削除。

## 3DSダウンロードプレイチェックシート

- ガイドラインの改訂に合わせ「NEXライブラリの使用」の項目を削除。

## すれちがい通信チェックシート

- 「登録するデータの内容」の項目を削除。

## ECDKチェックシート

- 「追加コンテンツの仕様」の「配布機能」で「有」を選択した場合は、「課金アイテムの使用方法」に通信プレイでの使用方法を記入する内容に変更。

## セーブデータチェックシート

- 「アクセス対象」の選択肢に、「同じアプリの別形態」を追加。

## いつの間に通信チェックシート

- データストアとの連携に、NEX(インターネット通信)チェックシートの「データストアの仕様」と同じ内容を追加。

## 追加データチェックシート

- 「アクセス対象」の説明文に、どの場合に選択肢を選ぶか説明を追記。

## Miiデータチェックシート

- 内蔵フォントの使用に関する項目を追加。

## 受信拒否リストチェックシート

- 「対象となるUGCの作成」の「作者名」を「作者情報」に変更し、選択肢の種類を追加。

## 仕様確認チェックシート

- 「協議項目」を「議題」に変更し、どのような問題に対して協議を行ったのか記入する内容に変更。
- 「協議結果」を「承認理由」に変更し、どのような理由によって承認されたのか記入する内容に変更。

# 20130419版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- Microsoft .NET Framework 4 に移行。
- 数値を入れる項目で、空欄と 0 を区別して扱うよう変更。
- 出力したチェックシートにエラーリストを埋め込む機能を追加。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「対応言語」の選択肢で、「中国語」を「簡体字」と「繁体字」の区別がつくように修正。
- 「11.確認用データ」の説明文から、パッチを適用した状態で作成したセーブデータを提出する旨を削除。
- 「11.確認用データ」に、提出用のセーブデータをSaveDataFilerで作成したかどうか記入する項目を追加。

### 更新データチェックシート

- 冒頭の注意文から、パッチを適用した状態で作成したセーブデータを提出する旨を削除。
- 「表記内容」の説明文を、表示されるバージョンを記入する内容に修正し、すべてのバージョンを記入するよう変更。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「使用するサーバ」の選択肢で、「ストレージサーバ」を「ゲームサーバ+ストレージサーバ」に変更。
- 「データストアの仕様」の「ストレージサーバの仕様」の説明文を、OMASに入力した値ではなくロットチェック提出時の値を入力する旨に変更。
- 「メッセージング機能」の説明文を、NEXライブラリを使用したメッセージング機能の実装に関する内容に変更。
- 「通信相手」の説明文で、すべての人と通信する場合は「フレンド」「見知らぬ人」の両方にチェックを入れる旨を追記。

### 3DSローカルプレイチェックシート

- 「通信相手」の説明文で、すべての人と通信する場合は「フレンド」「見知らぬ人」の両方にチェックを入れる旨を追記。
- ガイドラインの改訂に合わせ「NEXライブラリの使用」の項目を削除。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「通信相手」の説明文で、すべての人と通信する場合は「フレンド」「見知らぬ人」の両方にチェックを入れる旨を追記。

### すれちがい通信チェックシート

- 「通信相手」の説明文で、すべての人と通信する場合は「フレンド」「見知らぬ人」の両方にチェックを入れる旨を追記。

### いつの間に通信チェックシート

- 「実行間隔」の説明文に、秒単位で記入する旨を追記。

### ECDKチェックシート

- 提出した追加コンテンツについて、対応するIMAS上のカタログのIDを記入する項目を追加。



## セーブデータチェックシート

- 「セーブデータの作成」で「有」を選択した際の説明文を、アーカイブ内のすべてのファイルが作成された状態のセーブデータを提出する内容に修正。
- 「アクセス対象」の項目を追加し、アクセスするアプリの製品コードを入力する項目を追加。

## 追加データチェックシート

- 「基本情報」の「アーカイブの作成」の「互換アプリ」を「概要」に移動し、タイトルを「アクセス対象」に変更。

## UGCチェックシート

- ガイドラインの除外ケースに対応するため、「NGワードチェック」の選択肢に、「非対応」を追加。

# 20130325版

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「提出回数」を「提出区分」に変更し、選択肢を「初回版」と「修正版」に変更。
- 「5.データ」の「セーブデータ」の説明文を、セーブデータにアクセスする場合にチェックを入れる内容に変更。

### 更新データチェックシート

- 更新データと同時にリリースするコンテンツに関する項目を追加。

### 修正内容チェックシート

- 冒頭の注意文に、前回提出が事前ロットチェックの場合は、指摘された不具合の修正内容だけを記載すれば問題ない旨を追記。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「Master/Client」の選択肢の「Masterはアプリ、Clientは子機データとアプリ」を「Clientは子機データとアプリが混在可能」に変更し、説明文を修正。

### いつの間に通信チェックシート

- NBDLタスクをダウンロードタスクとして使用するのか、アップロードタスクとして使用するのか記入する項目を追加。

### セーブデータチェックシート

- セーブデータにアクセスする場面に関する情報を記入するよう全体の説明を変更。
- アクセス内容に関する項目を追加。

### Miiデータチェックシート

- 「使用するMii」の選択肢に、CFLStoreDtaを使用してアプリケーションに埋め込まれたMiiを追加。

### UGCチェックシート

- 「取扱説明書での注意喚起」を「注意喚起の記載ページ」に変更し、取扱説明書のページ番号を入力するよう変更。
- 「取扱説明書での事前説明」を「事前説明の記載ページ」に変更し、取扱説明書のページ番号を入力するよう変更。
- 「不快に感じたユーザーへの対策」で「有」を選択した場合は、対応しているすべての対策を記入するよう説明文を変更。

# 20130207版

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「分類」で「バーチャルコンソール」を選択した場合に、オリジナルタイトルの開発会社を記入する項目を追加。
- 「1.基本情報」の「提出回数」の説明文に、事前ロットチェックに提出した回数は含めずに、本番ロットチェックに提出した回数を記入する旨を追記。

### 更新データチェックシート

- 「ジャンル」で「一般的不備」を選択した場合は、詳細を別の資料で提出する内容に変更。
- パッチリリースのタイミングで独自サーバを修正する場合に、ロットチェックの検査時に本番サーバに接続しないような対処を行っているかどうか記入する項目を追加。

### NEX (インターネット通信)チェックシート

- 「コミュニティ機能」の名称を「永続ギャザリング」に変更。
- 「通信機能」で「データストア」を選択した場合に、ストレージサーバとゲームサーバのどちらのサーバを使用しているか選択するよう内容を変更し、ストレージサーバを選択した場合に「最大データサイズ」「ストレージサイズ」「リクエスト回数」「総データ通信量」を記入するよう変更。

### 3DSローカルプレイ

- 「互換アプリ」の選択肢に「Wii Uのアプリ」を追加。

### すれちがい通信チェックシート

- 「送信BOXの最大保存個数」の項目を削除。

### セーブデータチェックシート

- セーブデータを作成する場合は、通常プレイで作成したセーブデータを提出するよう追記。
- 書き込み中の表示をメッセージ以外の方法で行うかどうか記入する項目を追加。

### ゲームコインチェックシート

- 「使用枚数」の説明文に、使用可能な枚数が可変である場合は最大数を記入するよう追記。

### UGCチェックシート

- やり取りに関する注意喚起を、取扱説明書のどこに記載しているか記入する項目を追加。
- やり取りに関する事前説明を、取扱説明書のどこに記載しているか記入する項目を追加。
- 「二次配布」の選択肢を「無」「有」に変更。
- 二次配布で「有」を選択した場合に「改変」を記入するよう変更。
- 作者名ではなく送信者名に関する対応にガイドラインが変更になったため、「受信したUGCの保存」「受信したUGCの確認方法」を削除し、送信者の特定に関する項目を追加。

# 20121221版

## 追加

---

### 更新データチェックシート

### 修正内容チェックシート

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- 項目の番号を自動整列するボタンを追加。
- タブ変更時に項目の番号を自動整列する機能を追加。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「分類」の構成を変更し、アプリケーションの更新区分と提出回数に関する項目を追加。
- 「1.基本情報」の「分類」の選択肢から「パッチ」を削除し、更新区分として「更新データ」を選択するよう変更。また、選択肢に「バーチャルコンソール」を追加。
- 「1.基本情報」の「分類」で「体験版」を選択した場合に、音楽管理団体が管理している楽曲を使用しているかどうか記入する項目を追加。
- 「1.基本情報」の「ゲームカードアクセス」の説明文に、具体例を追記。
- 「1.基本情報」の「パッチ」を削除し、更新確認シーケンスに関する項目を追加。
- 「4.通信機能」の「フレンドプレゼンス」の説明文を、FPライブラリを使用している場合にチェックを入れる内容に修正。
- 「9.ミドルウェア」に、ATOKとmobiclipの使用に関する項目を追加。

### ゲームカードアクセスチェックシート

- 「対象アプリ」の選択肢に、「3DS」を追加。

### マイクチェックシート

- マイク入力判定を閾値と特殊な処理のどちらで行っているか記入するよう変更。

### NEX (インターネット通信)チェックシート

- 「基本情報」の「Game ID」を「Game Server ID」に修正。
- 「独自サーバの使用」の選択肢で「有」を選択した場合の説明文に、IPアドレスの代わりにドメイン名の記入でもよい旨を追記。

### いつの間に通信

- 「おしらせの配信間隔」の説明文に、間隔の単位を追記。

### 追加データチェックシート

- 本体と別リージョンのアプリは起動できないため、「アーカイブの作成」の「互換アプリ」の説明文から、海外版を含むとの内容を削除。

## UGCチェックシート

- 「手段」の選択肢に、「その他」を追加。

## 削除

---

## パッチチェックシート

# 20121105版

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「体験版」について、終了画面の確認方法をプロモーションの確認方法に変更。
- 「1.基本情報」の「ゲームカードアクセス」について、ダウンロードアプリ以外でも対応している場合は記入するよう説明文を修正。
- 「1.基本情報」の「パッチ」について、チェックシートの記入内容から検査項目を決定するため、不備があった場合は検査を開始できない旨を追記。
- 「6.共有リソース」の「Miiデータ」について、似顔絵ライブラリを使用する場合にMiiデータチェックシートを提出する旨に修正。
- 「10.弊社承認仕様」の「CTR本体画像」を削除。
- 「10.弊社承認仕様」で、協議内容をチェックシートか別資料のどちらに記載するか選択する項目を1つに統合。
- 「10.弊社承認仕様」の「仕様確認」の説明文に、併売タイトルで挙動が異なる仕様がある場合にも資料を提出する必要がある旨を追記。
- 「11.確認用データ」の「巻き戻し防止支援機能」について、ダウンロードアプリ以外でも対応している場合は記入するよう説明文を修正。

### ゲームカードアクセスチェックシート

- ダウンロードアプリ以外でも対応している場合は記入するよう説明文を修正。

### パッチチェックシート

- 冒頭の注意文で、記入内容から検査項目を決定するため、不備があった場合は検査を開始できない旨を追記。
- 変更内容を記入する項目を追加し、「適用後の変化」を削除。
- 更新確認シーケンスの実装を確認するための記入欄を「基本情報」に移動。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「通信相手」の選択肢をチェックボックスに変更。

### 3DSローカルプレイチェックシート

- 「通信相手」の選択肢をチェックボックスに変更。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「通信相手」の選択肢をチェックボックスに変更。

### すれちがい通信チェックシート

- 「通信相手」の選択肢をチェックボックスに変更。

### Miiデータチェックシート

- 「使用するMii」の選択肢に「デフォルトのMii」を追加。

## 仕様確認チェックシート

- 冒頭の注意文に、併売タイトルで挙動が異なる仕様がある場合は、概要と確認方法も記入する旨を追記。
- 「ガイドライン」の項目名を「協議項目」に変更。

## 20120914版

### 追加

---

AboutCheckSheetEditor.txt

仕様確認チェックシート

### 変更

---

Readme.txt

- チェックシートエディタに関する内容ではなく、パッケージに関する内容に変更。

#### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「電子取説」について、マスターエディタで検出可能なため削除。
- 「9.ミドルウェア」の「QRコード」のバージョンについて、QRコードのバージョンではなくライブラリのバージョンを記入する旨に修正。
- 「9.ミドルウェア」にLCフォントに関する項目を追加。
- 「10.弊社承認仕様」の「特別承認仕様」の項目を「仕様確認」に変更し、内容を変更。

#### ECDKチェックシート

- 無償の追加コンテンツの販売に関する項目を追加。
- 「追加コンテンツの仕様」の「削除機能」について、ガイドラインが推奨項目になったため有無を選択する内容に変更。

#### いつの間に通信チェックシート

- 「タスク機能」の「即時実行機能」の「種類」の選択肢について、「定期実行タスク」を「定期実行するNADLタスク」との表現に変更。
- 「タスク機能」にデータストアとの連携に関する項目を追加。

#### セーブデータチェックシート

- 冒頭の注意文に、アーカイブ内のすべてのファイルにアクセスする場面を記入する必要がある旨を追加。
- 「対象ファイル」の入力欄をリストに変更。

#### 追加データチェックシート

- 冒頭の注意文に、アーカイブ内のすべてのファイルにアクセスする場面を記入する必要がある旨を追加。
- 「対象ファイル」の入力欄をリストに変更。

### 削除

---

特別承認仕様チェックシート

- 「仕様確認チェックシート」に統合。



# 20120810版

## 変更

---

### すべてのチェックシート

- 冒頭の注意文の内容を修正。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「分類」に、「パッチ」「追加コンテンツ」を追加。
- 「7.UGC」の「Web公開」をチェックした場合に、UGCチェックシートに内容を記入するよう変更。また、「URL」の項目を追加し、「検閲したUGCのみ公開」「ユーザー対応」の項目を削除。
- 「11.確認用データ」に、「巻き戻し防止支援機能」の項目を追加。

### ゲームカードアクセスチェックシート

- 「対象アプリ」にプラットフォームを選択する項目を追加。
- 「カードアクセス」の構成を変更。

### カメラチェックシート

- 「エフェクト設定」の説明文に、SOLARIZE効果を使用している場合は、弊社窓口にご相談する旨を追記。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「通信内容」と「データ送信」の構成を変更。
- 「通信相手」で、事前に相手を特定できるかどうかの選択項目を削除。

### 3DSローカルプレイチェックシート

- 「通信相手」で、事前に相手を特定できるかどうかの選択項目を削除。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「受信後の通信」の構成を変更。
- 「通信相手」で、事前に相手を特定できるかどうかの選択項目を削除。

### すれちがい通信チェックシート

- 「通信相手」の構成を変更。

### いつの間に通信チェックシート

- 「タスク機能」の「即時実行機能」の構成を変更。

### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「合流機能」の「フレンドリストからの起動」の構成を変更。

### ECDKチェックシート

- 「サービスアイテム」に関する項目を追加し、全体の構成を変更。

- データタイトルが正式版であるかどうかの選択肢を、「権利の種類」から「基本情報」に移動。

## セーブデータチェックシート

- 「基本情報」の「巻き戻し防止支援機能」の項目を、プログラム仕様チェックシートに移動。

## Miiデータチェックシート

- 「使用するMii」の選択肢から「デフォルトのMii」を削除し、「その他のMii」を「上記以外のMii」に変更。

## UGCチェックシート

- 「過去に受信したリッチUGCの対応」の項目名を「不快に感じたユーザーへの対策」に変更。
- 「改変」の項目を追加。
- 「二次配布」の選択肢に「非対応」を追加し、「許可方法」の項目を追加。
- 「やり取りのON/OFF」、「ユーザー対応」の項目を追加。

# 20120627版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### チェックシートエディタ使用方法説明書

- チェックシートエディタの修正内容に合わせて改訂。

### すべてのチェックシート

- 冒頭の注意文の内容を修正。
- 「場面」にItemの番号を表示するように変更。
- 「互換アプリ」の説明文に、本アプリ以外のアプリには本アプリの海外版も含む旨を補足。

### プログラム仕様チェックシート

- 「11.確認用データ」を新設し、「5.データ」の「確認用データ」を移動。
- 3DSダウンロードプレイチェックシート
- 「Master/Clientの種類」の説明文と選択肢のテキストを修正。

### すれちがい通信チェックシート

- 「基本情報」の「登録」「場面」のタイトルを、「すれちがい通信の登録場面」「すれちがい通信の登録方法」に変更。
- 「基本情報」の「確認用セーブデータ」「備考」の項目を削除。

### いつの間に通信チェックシート

- 「基本情報」に、「受信アイテム」の項目を追加。

### 追加データチェックシート

- 「拡張セーブデータ番号」の項目を削除。

### UGCチェックシート

- 「NGワードチェック」の説明文から「本体ユーザーネーム」の記述を削除。

## 20120523版

### 変更

---

#### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

#### プログラム仕様チェックシート

- 冒頭と「1.基本情報」の「パッチ」の説明文に、パッチを適用した状態ですべての提出用セーブデータを作成する旨を追加。

#### パッチチェックシート

- 冒頭の説明文に、パッチを適用した状態ですべての提出用セーブデータを作成する旨を追加。

#### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「通信内容」の「データストア」に、検索関数と一括処理関数の使用を記入する項目を追加。

#### ECDKチェックシート

- 「永久利用券の仕様」の「オフラインで確認」の項目を削除。

#### セーブデータチェックシート

- 「基本情報」に、「巻き戻し防止支援機能」の項目を追加。

# 20120424版

## 追加

---

### パッチチェックシート

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」に「分類」「インターネットブラウザ」「パッチ」の項目を追加。また、「スリープモードに遷移しない場面」のタイトルを変更。
- 「4.通信機能」の「赤外線通信」の説明文に、拡張スライドパッドのみ使用している場合は提出不要との旨を追記。
- 「7.UGC」の「他のユーザーとのやり取り」「受信拒否リスト対応」「Webで公開」のタイトルを変更。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「通信相手」に「その他」を追加。

### 赤外線通信チェックシート

- 拡張スライドパッドに関する情報の記入は不要である旨を追記。

### セーブデータチェックシート

- 「セーブデータを作成」との表現を「セーブデータに書き込みを行う」に修正。

### 追加データチェックシート

- 「ローカル拡張バナー」の項目を追加。

### UGCチェックシート

- 「受信したUGCの保存」の選択項目の内容を変更。

## 20120329a版

### 追加

---

Language.xml

TemplateTranslationDefs.xml

### 変更

---

#### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

#### チェックシートエディタ使用方法説明書

- エディタのメジャーアップデートの内容に合わせて改訂。

#### すべてのチェックシート

- 「～する場面」と「～するまでの手順」を、「場面」と「確認方法」に変更。

#### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「電子取説」の対応言語を削除。
- 「3.入力デバイス」の「未入力」をチェックボックスに変更。
- 「10.弊社承認仕様」の「CTR本体画像」の説明文に、「ニンテンドー3DS素材集」の本体画像を使用する場合でも監修が必要である旨を追記。

#### 立体視表示チェックシート

- 3Dボリュームに特殊な効果を持たしているか記入する欄を追加。

#### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「通信内容」の「マッチメイク」の「プライバシーフィルタ」を削除。
- 「通信内容」の「ランキング」に「共通データの使用」に関する項目を追加。

#### すれちがい通信チェックシート

- 「すれちがい通信ID」と「通信形態」の項目を削除。
- 「送信BOXの最大保存個数」の選択肢から「0」を削除。

#### 任意フォーマットデータチェックシート

- 「SetScreenshotFlag」の値とFALSEにしている理由を記入する項目を追加。

#### UGCチェックシート

- 「NGワードチェック」の「CTR-SDK」の選択肢を「CTR-SDKのパターンリスト」に統合。
- UGCを作成する場面を記入できる欄を追加。

## 受信拒否リストチェックシート

- 「実装の問い合わせ」を削除。

## 削除

---

### Language.ini

- Language.xmlに統合。

## 20120210版

### 追加

---

#### ECDKチェックシート

### 変更

---

#### プログラム仕様チェックシート

- 「1. 基本情報」の「対応言語」に中国語と韓国語を追加。
- 「7.UGC」の「Webで公開」に「検閲したUGCのみ公開」との項目を追加。

#### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「特別なライブラリや関数の使用」の概要の入力項目を削除。
- 「データストア」の「データサイズ」の単位を変更。また、「有効期限切れデータ処理」の項目全般を変更。また、「重複評価の制限」に関する項目を削除。
- 「エラーの表示方法」の項目全般を変更。

#### すれちがい通信チェックシート

- 「送信回数」と「伝播回数」を削除。

#### いつの間に通信チェックシート

- 「タスク機能」の「即時実行機能」の選択項目を追加。

#### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「互換アプリ」を「合流機能」に移動。
- 「基本情報」に「フレンド登録機能」を追加。

#### Miiデータチェックシート

- 「使用するMii」の選択項目を追加。
- 「Miiの送付」を追加。

### 削除

---

#### すれちがいボックスタイトルチェックシート

#### 追加データタイトルチェックシート(日本)

#### 追加データタイトルチェックシート(北米)

#### 追加データタイトルチェックシート(欧州)



# 20111222版

## 追加

---

### UGCチェックシート

### 特別承認仕様チェックシート

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1.基本情報」の「独自サウンド設定」を削除。
- 「4.通信機能」に「ECDK」の項目を追加。
- 「7.UGC」の「他のユーザーとのやり取り」の各項目を削除し、UGCチェックシートに記入する旨を記載。また、「受信拒否リスト対応」の相談の有無の項目を受信拒否リストチェックシートに移動し、「過去に受信したリッチUGCの対応」をUGCチェックシートに移動。
- 「10.弊社承認仕様」に、「チェックシート」と「別資料」のどちらを提出するか選択する項目を追加。また、「CTR本体画像」で「監修済み」を選択した場合に、監修した部署を記入できる欄を追加。

### センサーチェックシート

- 「種類」の説明文を修正。

### 拡張スライドパッドチェックシート

- 拡張スライドパッド補正アプレットを使用するまでの手順を記入する項目を追加。

### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「互換アプリ」の項目を追加。

### 受信拒否リストチェックシート

- 「実装の問い合わせ」の項目を追加。

# 20111115版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### プログラム仕様チェックシート

- 「1. 基本情報」の「電子取説」の項目に、対応言語を記入できる欄を追加。
- 「7. UGC」の「通信で使用」のタイトルを「他のユーザーとのやり取り」に変更。また、「注意喚起」の項目を削除。

### NEX(インターネット通信)チェックシート

- 「基本情報」に、「アプリ内フレンド登録」の項目を追加。
- 「マッチメイク」に、「コミュニティ機能」「マッチメイクブラックリスト」「プライバシーフィルタ」の項目を追加。
- 「ランキング」の「アクセス制限対策」のタイトルを変更。また、「カードIDの使用」「ランキング更新処理」の項目を追加。
- 「ストレージ」のタイトルを変更し、「データサイズ」「他のセーブファイルからの変更」「有効期限切れデータ処理」「重複評価の制限」の項目を追加。

### すれちがい通信チェックシート

- 「送信回数制限」「伝播回数制限」のタイトルを変更。

### いつの間に通信チェックシート

- 「ダウンロードタスク」や「タスク」との用語を「NADLタスク」に変更。
- 「基本情報」に、「データの受信停止機能」「データサイズ」の項目を追加。
- 「即時実行機能」に、即時実行タスクの種類を記入できる欄を追加。

### フレンドプレゼンスチェックシート

- 「基本情報」に、「合流機能」の項目を追加。
- 「プレゼンス情報に設定するゲームモード説明文の概要」のタイトルを変更。
- 「更新制限」の項目を追加。

### テキスト(UGC)チェックシート

- 「通信手段」のタイトルを変更。
- 「種類」から「キーワード」と「文字を並べて作るテキスト」を削除。
- 「二次配布」の位置を変更し、「改変」の項目を追加。
- 「送信後の仕様」を削除し、表示するUGCの作者名を選択する項目を作成。

### 画像(UGC)チェックシート

- 「通信手段」のタイトルを変更。
- 「二次配布」の位置を変更し、「改変」の項目を追加。
- 「受信した画像の保存」の項目を追加。

### 写真(UGC)チェックシート

- 「通信手段」のタイトルを変更。
- 「二次配布」に「改変」の項目を追加。
- 「受信した写真の保存」の項目を追加。

### 動画(UGC)チェックシート

- 「通信手段」のタイトルを変更。
- 「二次配布」に「改変」の項目を追加。
- 「受信した動画の保存」の項目を追加。

### 音声(UGC)チェックシート

- 「通信手段」のタイトルを変更。
- 「二次配布」に「改変」の項目を追加。
- 「受信した音声の保存」の項目を追加。

# 20111021版

## 追加

---

本体ユーザーネームチェックシート

拡張スライドパッドチェックシート

センサーチェックシート

任意フォーマットデータチェックシート

写真(UGC)チェックシート

動画(UGC)チェックシート

音声(UGC)チェックシート

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「2.本体設定情報」の「ユーザーネーム」の項目を、専用のチェックシートに記入するように変更。
- 「3.入力デバイス」の「センサー」の項目を、専用のチェックシートに記入するように変更。また、「拡張スライドパッド」の項目を追加。
- 「4.通信機能」の「インフラストラクチャ通信」と「UDS通信」のタイトルを変更。
- 「5.データ」の「任意フォーマットデータ」の項目を、専用のチェックシートに記入するように変更。
- 「7.UGC」の「通信で使用」の項目に、「写真」「動画」「音声」「Mii」「本体ユーザーネーム」「過去に受信したリッチUGCの対応」を追加。また、「Webで公開」の項目に、「ユーザー対応」を追加。
- 「10.弊社承認仕様」の「CTR本体画像」に「重要」との説明文を追加。

### カメラチェックシート

- 「カメラの使い方」に「その他」の項目を追加。

### インフラストラクチャ通信チェックシート

- シート名を「NEX(インターネット通信)」に変更。
- 「通信相手の特定」の項目を追加。

### UDS通信チェックシート

- シート名を「3DSローカルプレイ」に変更。
- 「通信相手」の項目を追加。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「受信後の通信」に「通信相手」の項目を追加。

### すれちがい通信チェックシート

- 「最大登録数」のタイトルを「最大保存個数」に変更。また、複数を選択した場合に保存個数を記入できる項目を追加。
- 「通信相手の特定」の項目を追加。

### テキスト(UGC)チェックシート

- シートの冒頭で、本体ユーザーネームとMiiのニックネームはテキストと区別するとの旨を追加。
- ガイドラインの改訂内容に合わせて、項目のタイトルを修正。
- リッチUGCに関して、「種類」「二次配布」の項目を追加。

### 画像(UGC)チェックシート

- ガイドラインの改訂内容に合わせて、項目のタイトルを修正。
- リッチUGCに関して、「種類」「二次配布」の項目を追加。

### 受信拒否リストチェックシート

- ガイドラインの改訂内容に合わせて、項目のタイトルを修正。

## 20110908版

### 変更

---

#### プログラム仕様チェックシート

- 「1. 基本情報」の「ソフトリセット」について、CTR のソフトリセットコマンド(L+R+START)に対応している場合にチェックを入れることが分かるように説明文を修正。また、VCの場合は、アプリがリセットコマンドに対応している場合にチェックを入れるように説明文を追加。
- 「1. 基本情報」の「HOMEボタン禁止アイコン」について、ライブラリアプレット起動中は除外であることを追加。
- 「7. UGC」の「受信拒否リストの対応」について、実装について任天堂に相談したかどうか分かるように変更。

#### インフラストラクチャ通信チェックシート

- 「通信内容」が複数ある場合も Item を分けて記入する旨を、冒頭の注意文と「通信内容」の説明文に追加。
- 「無線機能」のタイトルを「インフラストラクチャ通信の使用」に変更。
- 「弊社承認ライブラリ」のタイトルを「特別なライブラリや関数の使用」に変更。

#### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「受信後の通信」の「Master/Clientの種類」について、「アプリでClient」を選択した場合に、アプリが Client になるまでの手順を記載できるように記入欄を追加。

#### Miiデータチェックシート

- 「フレンドのMiiの使用」のタイトルを「使用するMii」に変更。また、使用するMiiを3項目から選択するように変更。

## 20110818版

### 変更 ---

#### 受信拒否リストチェックシート

- 「確認用セーブデータ」の項目で、「有無」を選択するラジオボタンが無かった不具合を修正。

# 20110805版

## 追加

---

### HOMEボタン禁止アイコンチェックシート

### 受信拒否リストチェックシート

## 変更

---

### プログラム仕様チェックシート

- 「1. 基本情報」の「使用言語」について、タイトルを「対応言語」に変更し、アプリで対応している言語を記入するように説明文を修正。
- 「4. オプション」の項目を、「1. 基本情報」に移動し、項目の表示順を変更。
- 「1. 基本情報」の「スリープモードに遷移しない場面」の内容を変更。
- 「1. 基本情報」に、「システムコアの利用」の項目を追加。
- 「7. UGC」の「通信で使用」について、「受信拒否リストの対応」の項目を追加。

### ゲームカードアクセスチェックシート

- 「イニシャルコード」との用語を「製品コード」に修正。

### マイクチェックシート

- 「マイクのゲイン」について、「アプリケーション内のオプション設定値」を選択した場合に、デフォルトに設定している値を記入するように修正。

### インフラストラクチャ通信チェックシート

- 「ndm の停止/停止解除」の項目を追加。
- 「ゲームコード」との用語を「製品コード」に修正。

### UDS通信チェックシート

- 「NEXライブラリの使用」の項目を追加。
- 「ゲームコード」との用語を「製品コード」に修正。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「NEXライブラリの使用」の項目を追加。
- 「ゲームコード」との用語を「製品コード」に修正。

### 赤外線通信チェックシート

- 「互換アプリ」について、「他のアプリ/Ir機器」を「他のアプリ」と「Ir機器」に分割。

### すれちがい通信チェックシート

- 「基本情報」の表示順を変更。



- 
- 「イニシャルコード」との用語を「製品コード」に修正。

### すれちがいボックスチェックシート

- 親シートと子シートとの区別のために「概要」の項目を追加。

### いつの間に通信チェックシート

- 「エラー表示方法」の項目を追加。

### プレゼンス情報チェックシート

- 「エラー表示方法」の項目を追加。
- 「ndm の停止/停止解除」の項目を追加。
- 「アプリケーションの情報」との用語を「ゲームモード説明文」に修正。

### セーブデータチェックシート

- 「弊社ライブラリによる二重化」「アプリ独自の二重化」を削除。

### 追加データチェックシート

- 「イニシャルコード」との用語を「製品コード」に修正。

### テキスト(UGC)チェックシート

- 「その他」の項目と概要を記入する欄を追加。

### 画像(UGC)チェックシート

- 「その他」の項目と概要を記入する欄を追加。

# 20110525版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### プログラム仕様チェックシート

- 「6.データ」に「確認用データ」の項目を追加。
- 「任意フォーマットデータ」の「種類」を「アクセス関数」に変更し、「画像」を「ImageDB」、「音声」を「SoundIO」に変更。  
また、「アクセス手段」を削除し、「スクリーンショット保存」の項目を追加。

### 赤外線通信チェックシート

- 「ボーレート」の項目を追加。

# 20110418版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### プログラム仕様チェックシート

- 「汎用フォーマットデータ」のタイトルを「任意フォーマットデータ」に変更。「種類」に「その他」を追加。「アクセス手段」の項目を追加。「アクセス」のタイトルを「アクセス内容」に変更。

### インフラストラクチャ通信チェックシート

- 「無線機能」「弊社承認ライブラリの使用」「自動ログイン機能」の項目を追加。

### 赤外線通信チェックシート

- 「Ir機器ID」の項目を追加。
- 「互換アプリ」の「他のアプリ」のタイトルを「他のアプリ/Ir機器」に変更。

### いつの間に通信チェックシート

- 「おしらせの受信停止機能」「おしらせの配信間隔」の項目を追加。

## 20110307版

### 変更

---

#### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

#### プログラム仕様チェックシート

- 「11.ガイドラインに準拠していない仕様」のタイトルを「11.弊社承認仕様」に変更。また、「CTR本体画像」を移動し、「URL/広告記載」を追加。「非準拠仕様の実装」のタイトルを「特別承認仕様」に変更。

#### 3DSダウンロードプレイチェックシート

- 「単独プレイ」に、最大接続台数を記入できる欄を追加。
- 「Master/Clientの種類」のチェックボックス名を変更。

#### すれちがい通信チェックシート

- 「最大登録数」「登録するデータの内容」の項目を追加。

#### セーブデータチェックシート

- 「ファイル領域」で「可変」を選択した場合と、「本体固有IDとの結びつき」で「有」を選択した場合に、追加で記入する項目を追加。

# 20110209版

## 追加

---

### 3DSダウンロードプレイチェックシート

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### チェックシートエディタ使用方法説明書

- 提出バージョンだけでなく、リマスターバージョンの記入も必要であることを追記。

### プログラム仕様チェックシート

- 「タイトル情報」を削除。
- 「3DSダウンロードプレイ」の各仕向地用のチェックシートを統合。

### カメラチェックシート

- 「エフェクト設定」の項目を追加。
- 「カメラの使い方」の項目を変更。

### 立体視表示チェックシート

- 「立体視表示可能なコンテンツの作成」の項目を追加。

### インフラストラクチャ通信チェックシート

- 「Game ID」「Access Key」のタイトルを変更。
- 「プレイ対応人数」の説明文と記入内容を前回の内容に差し戻し。

### UDS通信チェックシート

- 「ローカル通信ID」のタイトルを変更。

### すれちがい通信チェックシート

- 「すれちがい通信ID」のタイトルを変更。
- 「すれちがい通信の別呼称」を削除。

### 追加データチェックシート

- 「追加データ番号」のタイトルを「拡張セーブデータ番号」に変更。

### テキスト(UGC)チェックシート

- 「NGワードチェック」の項目を追加。

## 削除

---

タイトル情報(日本)チェックシート

タイトル情報(北米)チェックシート

タイトル情報(欧州)チェックシート

3DSダウンロードプレイ(日本)チェックシート

- 3DSダウンロードプレイチェックシートに統合。

3DSダウンロードプレイ(北米)チェックシート

- 3DSダウンロードプレイチェックシートに統合。

3DSダウンロードプレイ(欧州)チェックシート

- 3DSダウンロードプレイチェックシートに統合。

## 20110112版

### 変更 ---

#### **CheckSheetEditor.exe**

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

#### **カメラチェックシート**

- 「カメラの使い方」をラジオボタンからチェックボックスに変更。

# 20110107版

## 変更

---

### CheckSheetEditor.exe

- AboutCheckSheetEditor.txt 参照。

### チェックシートエディタ使用方法説明書

- 「表2-1 チェックシートの記入方法」に、ラジオボタンで選択した項目をキャンセルする方法を記述。

### インフラストラクチャ通信チェックシート

- 「エラーの表示方法」で「アプリケーション独自」を選択した場合に、その概要を記入できるように項目を追加。
- 「プレイ対応人数」の記入内容を変更。

### 3DSダウンロードプレイチェックシート(全仕向地)

- 「概要」の「配信用ID」を削除。
- 「ゲームリスト画面のタイトル名」を「子機データのタイトル名」に変更。

### いつの間に通信チェックシート

- 「タスク機能」に「タスクID」を記入する項目を追加。

### テキスト(UGC)チェックシート

- 「送信後の仕様」の「送信者名」で、「本人のMiiの名前」を「じぶんのMiiの名前」に変更。



20101221版

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。

© 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。