

社内用



ソフトアイコンの作成について

CTRソフトアイコン概要

ニンテンドー3DS のソフトアイコンは、これまでのように本体にセットしたロムをメニュー画面で表示することに加えて、ソフトアイコンとタイトル名のみが通信によって交換され、商品を直接購入されていないお客様の本体で表示される仕様があります。それに加えて、タイトルシートの背表紙にも掲載します。

このことから、ソフトアイコンとタイトル名のみでお客様が内容をイメージして頂ける表現が好ましいです。

※ニンテンドー3DSのソフトアイコンは静止画です

※ニンテンドー3DS のソフトアイコンは、そのソフト発売地域に関わらず、すれちがい通信等によって全世界に広まる事が考えられます。

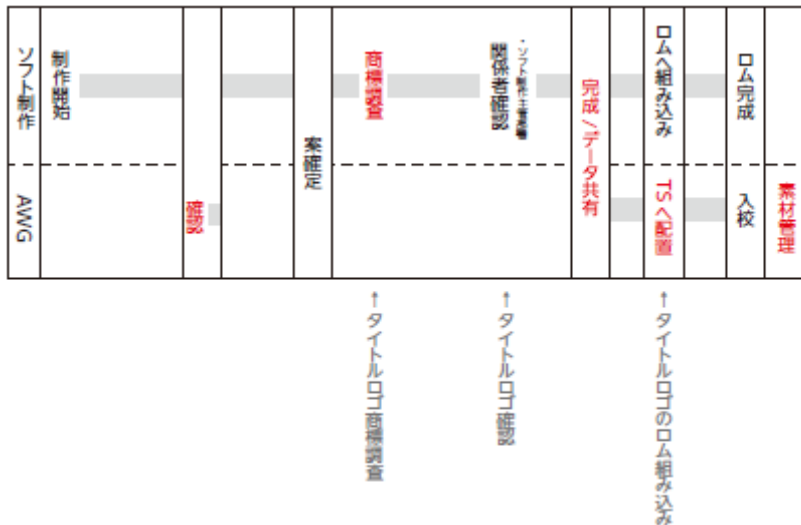
CTRソフトアイコン制作全体の流れ

基本的な手順はDS/DSiウェアのソフトアイコンの制作と同じです。

※ 変更になるのは、商標調査出しと、AWG との連携が必要な部分(赤文字)です。

これまでのニンテンドーDS / ニンテンドーDSi のソフトアイコン同様ソフト制作を担当しているグループで制作します。(特別な事情の場合、AWGにてソフトアイコンを制作することもできます)

以下は制作手順の目安です。



※ 商標調査の重要性を考慮し、ロム出し2ヶ月前を目安に、知財部へソフトアイコンの方向性確認出し(大まかなラフ案確認)を推奨します。

(詳しくは次項参照)

CTRソフトアイコン制作についての注意点

過去のハードに比べて、今回はソフトアイコンが新しい使用態様で展開され、使用される頻度・場所も増えると想定されますので、他者権利を侵害しないように従来よりも慎重な調査を行った上でソフトアイコンを作成・使用する必要があります。

特に、図形要素を含むソフトアイコンについて、全世界レベルでの図形商標調査が必要であると判断された場合には、相応の期間(1～2カ月)と費用(数百万円～)がかかります。従って、**できるだけ下記の用法に従い、図形商標調査の対象となりにくいアイコンを作成することを推奨します。**

- ゲーム中の素材(キャラクター・アイテム等)を利用する。
※原則、任天堂が著作権を有しており、自由に使用できる素材の使用が望ましいですが、どうしても第三者の権利物である素材の利用を希望する場合、その素材をソフトアイコンに使用することが契約上明確に認められているかどうかをご確認下さい。

- ロゴ的要素(装飾文字等)の使用を避ける。

ロゴ的要素の例)

- ・企業ロゴ・社章のようなマーク
- ・紋章のようなシンボル、など

※商標調査済みのゲームタイトルロゴは使用可能です。

<注意>

上記は現状想定されているソフトアイコンの使用態様の範囲で定めたものです。

現状想定されていない使用態様についてはこの限りではありません。

CTRソフトアイコンの商標調査

前出の通り、まず**ロム出し2ヶ月前を目安に、知財部へソフトアイコンのデザイン案・方向性について相談することを推奨します。**その後、**ソフトアイコン案が完成し次第、商標調査を依頼して下さい。**知財部にて商標調査の要否も含めて判断のうえ、対応します。

- 調査期間目安

図形商標調査の対象となる場合	1～2ヶ月
図形商標調査の対象とならない場合	1～2週間

- ・前項の推奨事項をベースにソフトアイコンを制作している場合は、原則、世界レベルでの図形商標調査が必要になる可能性は低いですが、それでも尚図形商標調査が必要な場合があります。

※調査依頼は、知的財産部 商標著作権グループML(mi-NCLIP-TMCR-contact@nintendo.co.jp)宛にご連絡ください。
(2012.09 現在)

CTRソフトアイコンの完成データ

プロモーション用印刷物での使用を考慮して、ソフトアイコンは
[384px × 384px (解像度:72pixel/inch)]で作成してください。

これを元データとし、ソフト制作担当者ならびにAW担当者にて、用途ごと以下の3種に変更して使用します。

- ※ [384px × 384px] のデータは印刷に必要な解像度を得るために必要なサイズであり、高精細なデータを作成して頂きたいという意図ではありません。
- ※ 意図的にドットを活かした表現をする場合はロム用データを拡大して「元データ」としても構いません。その際のサイズ調整時にアンチエイリアスがかからない様、ご注意ください。

ソフト制作担当者	<div data-bbox="300 804 704 842" data-label="Section-Header"> <h3>■ ロム用完成データ(大)</h3> </div> <div data-bbox="300 850 612 913" data-label="Text"> <p>【サイズ】縦48px × 横48px 【フォーマット】RGB565</p> </div> <div data-bbox="300 987 704 1026" data-label="Section-Header"> <h3>■ ロム用完成データ(小)</h3> </div> <div data-bbox="300 1033 612 1098" data-label="Text"> <p>【サイズ】縦24px × 横24px 【フォーマット】RGB565</p> </div> <div data-bbox="751 804 1351 1056" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="324 1142 1039 1180" data-label="Text"> <p>詳しくは「ホームメニューマニュアル」をご確認下さい。</p> </div>
AW担当者	<div data-bbox="300 1270 990 1310" data-label="Section-Header"> <h3>■ 印刷用完成データ(パッケージソフトのみ)</h3> </div> <div data-bbox="300 1316 630 1379" data-label="Text"> <p>【サイズ】縦8mm × 横8mm 【フォーマット】CMYK</p> </div> <div data-bbox="300 1383 979 1449" data-label="Text"> <p>※ 元データを、印刷に適した解像度に変更して配置します。 色はロムで表示されている状態に合わせてください。</p> </div> <div data-bbox="1097 1276 1360 1533" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="324 1516 1021 1554" data-label="Text"> <p>詳しくは「ソフト印刷物ガイドライン」をご確認下さい。</p> </div>

- AWG でソフトアイコンのデータを作成する場合、AW ではMAC 使用のためNW4C のphotoshopプラグインが無いので、指定のフォーマットで書き出せません。書き出しはソフト制作G にてご協力お願いします。
- 制作の際RGB565 はPhotoshopにて色のモードを「RGB カラー/16bit/チャンネル」に設定することで再現することができます。

ソフトアイコンデータ「作成」の注意事項

- ロムとTSの絵柄は必ず同じ物を使用してください。

ソフトアイコンデータ「運用」の注意事項

- ソフトアイコンは[元データ]で得られる印刷適正サイズ
(27.87mm × 27.87mm 解像度350pixel/inch) よりも大きく使用することを禁止します。
- プロモーション等にて、ソフトアイコン単体での使用は禁止です。並びに、ソフトアイコン単体を強調する表現も禁止です。
ソフトタイトル名やタイトルロゴと併せて使用するという条件下のみ汎用的な使用が可能です。

以上です、皆様のご協力をよろしくお願い致します。