



CTR

電子説明書制作マニュアル

Part 2: テンプレート編集

2015-06-05

Ver. 4.3

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	移行期間.....	4
1.2	テンプレート部品.....	4
1.3	本書の読み方.....	5
2	テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目).....	7
2.1	必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目).....	7
2.2	「ご使用になる前に」.....	9
2.3	「ゲームカードに関するご注意」.....	10
2.4	「VC 免責文」.....	11
2.5	「知財関連の注意・警告文」.....	11
2.6	「著作権利表示・商標権利表示」.....	12
2.7	「VC 専用 著作権利表示・商標権利表示」.....	13
2.8	「フォントに関する権利表記」.....	14
2.9	「ミドルウェアに関する権利表記」.....	16
2.10	「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」.....	19
2.11	「電子説明書コード」.....	21
3	テンプレート部品の説明と編集(任意ページ).....	22
3.1	必要なテンプレート部品(任意ページ).....	22
3.2	「amiiboとは」.....	23
3.3	「ユーザーコンテンツについて」.....	24
3.3.1	注意文.....	24
3.3.2	事前説明.....	24
3.4	「インターネットでできること」.....	25
3.5	「保護者の方へ」.....	27
3.6	「ニンテンドー3DS ローカルプレイ」.....	29
3.7	「ニンテンドー3DS ダウンロードプレイ」.....	30
3.8	「インターネット通信」.....	32
3.8.1	「インターネット通信」テンプレート部品の選択.....	32
3.8.2	「インターネット通信」.....	33
3.8.3	「追加コンテンツ」.....	34
3.8.4	「利用券」.....	36
3.9	「すれちがい通信」.....	38
3.10	「いつの間に通信」.....	39
3.11	「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」.....	40
3.12	「セーブ機能に関するご注意」.....	41
3.13	「Newニンテンドー3DS専用の機能に関する表記」.....	41
3.14	「拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」.....	42
3.14.1	テンプレート部品の選択.....	42

3.15 「ニンテンドー3DSソフトで使用する素材」	43
3.15.1 STARTボタン／SELECTボタン／HOMEボタン	44
3.15.2 ZLボタン／ZRボタン／Cスティック	44
3.15.3 タッチペン	44
4 テンプレート部品の説明と編集(最終ページ)	45
4.1 必要なテンプレート部品(最終ページ)	45
4.2 「お問い合わせ先(ソフトメーカー様のタイトル)」	46
4.3 「お問い合わせ先(任天堂タイトル)」	47
4.4 「お問い合わせ先(VCタイトル)」	48
5 バーチャルコンソール独自の編集	49
5.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成(1 ページ目)	49
5.1.1 規定文合成テンプレートの出力	50
5.1.2 規定文合成テンプレートの編集	52
5.2 バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート	53
5.3 バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート	54
5.4 バーチャルコンソール専用「ゲームの終わりがた」のテンプレート	55
5.5 バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート	56
5.5.1 「VC で使える機能」テンプレート部品の選択	56
5.5.2 「VC で使える機能」テンプレートの出力	58
5.6 バーチャルコンソール専用のテンプレート素材の活用	59
6 付録A	62
7 改訂履歴	64

表

表 1-1 ランク	5
表 1-2 枠の色	5
表 2-1 ソフトメーカー様のタイトルの場合のテンプレート部品一覧(1 ページ目)	7
表 2-2 任天堂タイトルの場合のテンプレート部品一覧(1 ページ目)	8
表 3-1 テンプレート部品一覧(任意ページ)	22
表 3-2 インターネット通信テンプレート部品の対応表	32
表 3-3 テンプレート部品一覧	42
表 4-1 テンプレート部品一覧(最終ページ)	45
表 5-1 バーチャルコンソール規定文合成テンプレート(1 ページ目)	49
表 5-2 VC で使える機能テンプレート部品の対応表	56
表 6-1 電子説明書に必須の内容	62
表 6-2 ソフトまたは電子説明書に必須の内容	63
表 6-3 ソフトまたは電子説明書に推奨の内容	63

1 はじめに

アプリには、電子説明書の実装が必須です。電子説明書制作マニュアルは、テンプレートを活用した電子説明書の制作方法について説明する「Part 1:制作ワークフロー」、各種テンプレートの編集について説明する「Part 2:テンプレート編集」の計 2 冊から構成されています。本書はその中の「Part 2:テンプレート編集」にあたります。

1.1 移行期間

「CTR 電子説明書テンプレート集 Ver.4.3」の移行期間は 2015 年 12 月 31 日までです。2016 年 1 月 1 日以降にマスター提出されるタイトルから対応を必須とします。

「CTR 電子説明書テンプレート集 Ver.4.2.1」および「CTR 電子説明書テンプレート集 Ver.4.2」は 2015 年 12 月 31 日まで使用可能とします。ただし、「7 改定履歴」の◆がついている項目の下線部は、即時対応が必要な項目です。移行期間にかかわらず対応してください。

制作時の具体的な対応としては以下の通りとします。

- **新規で作成するタイトルの場合**

最新のテンプレートを使用してください。

- **開発途中でテンプレートが改訂されたタイトルの場合**

移行期間内のテンプレートであれば、全体の差し替えは不要です。

該当するバージョン以降の、即時対応が必要な箇所のみを差し替えてください。

- **発売済みで改訂リリースされるタイトルの場合**

移行期間を問わず、全体の差し替えは不要です。

発売当時の該当するバージョン以降の、即時対応が必要な箇所のみ差し替えてください。

- **カードアプリとして開発されたソフトをそのままダウンロード販売するタイトル**

/ダウンロードアプリとして販売されたソフトをそのままパッケージ販売するタイトルの場合

「CTRプログラミングマニュアル アプリケーション作成フロー編」の「ダウンロード販売可能なカードアプリの開発手順」に準じます。

1.2 テンプレート部品

電子説明書共通で使用する個々の規定文は、あらかじめテンプレート部品として用意しています。これらテンプレート部品は、電子説明書の標準化の観点から、内容によって、1 ページ目、最終ページ、任意ページのいずれかに掲載することになっています。ただし、各ページで必要なテンプレート部品とその組み合わせ順序は、ソフトタイトルによって異なります。

- **ランク**

各テンプレート部品や電子説明書に関するルールには、以下のランクがあります。ランクとテキスト編集の可否は、必ずしも連動していません。テキスト編集の可否については、「テキスト編集」の項目を確認してください。

表 1-1 ランク

ランク	説明	誤りや欠落、編集禁止箇所の編集があった場合
A	法的あるいは他社との契約上表記義務を負っているものや、ソフトのガイドラインで規定されている表記(付録A)など、正しく運用されなければならない重要な表記。	修正しないと発売できません。必ず修正してください。
B	法的あるいは他社との契約上の表記義務はないが、製品を保護したり、お客様に注意を促したりするために重要な表記。	任天堂から修正を要請されます。可能な限り対応してください。
-	ソフトの仕様に応じて、ソフトメーカー様自身の責任で編集の要否や編集内容を判断する表記。「必須」としているものも含まれる。	各ソフトメーカー様の判断で対応してください。

補足： ページカテゴリ名とページタイトル名にランクが適用されるのは、2.2「ご使用になる前に」のページのみです。

● テキスト編集

テンプレート部品は、テキストの編集が許可されているかどうかによって枠の色が異なります。
編集内容についての詳細は、各テンプレートの「テキスト編集」の項目を確認してください。

表 1-2 枠の色

色	説明
赤	<ul style="list-style-type: none"> 青字の部分を除いて編集禁止です。 青字はソフトに合わせて必ず編集が必要です。編集の際はカラータグを削除してください。
青	<ul style="list-style-type: none"> サンプルテキストです。仕様に合わせて調整したり、書き直したりすることが許容されています。テキストを編集する際は、もともとの意味からかけ離れた内容にならないように注意してください。仕様に応じた適切な情報がユーザーに伝わるように記載してください。 不要なテキストボックスは、削除してください。

● デザイン変更

各テンプレートの「デザイン」の項目を確認してください。デザインの変更とは、テキストオブジェクトのサイズ、色、オブジェクト間の距離、背景色などの変更、フレームオブジェクトの追加・変更・削除を指します。テキスト編集が禁止されている部分でも、「デザイン」の項目が「変更可」であればデザインのみ変更が可能です。

1.3 本書の読み方

まず「2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目)」、「3.1 必要なテンプレート部品(任意ページ)」、「4.1 必要なテンプレート部品(最終ページ)」の各冒頭にある一覧表を参照し、これから制作する電子説明書に必要なテンプレート部品や組み合わせ順序を把握してください。次に、テンプレートマネージャを使ってテンプレート部品を組み合わせます。作業手順については別冊「Part 1:制作ワークフロー」を参照してください。その後、テンプレート部品の編集を行います。「2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)」～「4 テンプレート部品の説明と編集(最終ページ)」の中から、必要なテンプレート部品の説明を参照しながら、編集を行ってください。

「5 バーチャルコンソール独自の編集」では、バーチャルコンソールソフトの電子説明書の編集内容について説明しています。バーチャルコンソールソフトの電子説明書を制作する場合に参照してください。

テンプレートの構成例

もくじ	
1	ご使用になる前に
準備する	
2	ユーザーコンテンツについて
3	インターネットでできること
4	保護者の方へ
ゲーム本編（カテゴリ分け任意）	
5	ソフトごとのページ
6	ソフトごとのページ
7	ソフトごとのページ
困ったときは	
8	お問い合わせ先

2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)

この章では、電子説明書の 1 ページ目に必要なテンプレート部品と組み合わせ順序を説明した後、各テンプレート部品の編集について説明します。

補足: 「2.6 「著作権利表示・商標権利表示」」、「2.7 「VC 専用 著作権利表示・商標権利表示」」、「2.8 「フォントに関する権利表記」」、「2.9 」等の権利表記に関しては、1 ページ目だけでなく、最終ページに出力してもかまいません。

2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目)

電子説明書の 1 ページ目は、ソフトタイトルによって、必要なテンプレート部品が異なります。ここでは、「ソフトメーカー様のタイトル」と「任天堂タイトル」の場合に分けて説明します。テンプレート部品は順番どおりに組み合わせてください。

補足: 組み合わせて出力したテンプレートは、ページ設定でページタイトルを「ご使用になる前に」とし、データ名を「page_01.ncpg」として保存してください。

注意: テンプレート部品として用意されているフォントやミドルウェアに関する権利表記は、任天堂と他社との契約や他社の規定に沿ってそれぞれ作成された権利表記の文面になります。ソフトメーカー様のタイトルに関しては、各ソフトにおいて他社と結ばれた契約や他社の規定に従い、必要に応じて調整してください。例えば、QRコードの利用で必要になる権利表記については、株式会社デンソーウェーブ様の規定に従ってください。

表 2-1 ソフトメーカー様のタイトルの場合のテンプレート部品一覧(1 ページ目)

順番	テンプレート	カテゴリ名	ファイル名	ランク
1	ご使用になる前に	warning	health_safety.ncpg	A
2	ゲームカードに関するご注意 ※1	warning	use_attention.ncpg	B
3	VC免責文	vc	vc_disclaimer.ncpg	A
4	知財関連の注意・警告文	warning	illegal_copy.ncpg	A
5	著作権利表示・商標権利表示	copyright&trademark	copyright_soft_01.ncpg copyright_soft_02.ncpg copyright_soft_03.ncpg	B
6	フォントに関する権利表記 ・LCフォントのみ ・LCフォントと他フォント併用(5割以上) ・LCフォントと他フォント併用(5割未満)	font	LCfont_1.ncpg LCfont_2.ncpg LCfont_3.ncpg	A
7	ミドルウェアに関する権利表記 ・音声認識エンジン(LiteSpeech) ・画像認識エンジン(FaceU) ・手書き文字認識エンジン(楽ひら) ・ジェスチャー認識エンジン ・M4A Muxライブラリ(MPEG4 システム) ・Nuance 音声合成ライブラリ	middleware	LiteSpeech.ncpg FaceU.ncpg rakuhi.ncpg gesture.ncpg mpeg4.ncpg nuance.ncpg	A

順番	テンプレート	カテゴリ名	ファイル名	ランク
8	オープンソースソフトウェアに関する権利表記 ・nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内の bsdif ・nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内の LZ4	oss	libnx_oss.ncpg libnx_oss_LZ4.ncpg	A
9	電子説明書コード	emanual_code	emanual_code.ncpg	－

※1 カードソフトを想定して作られたソフトの場合は必須です。ダウンロード版のみのソフトは不要です。

表 2-2 任天堂タイトルの場合のテンプレート部品一覧(1 ページ目)

順番	テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	ランク
1	ご使用になる前に	warning	health_safety.ncpg	A
2	ゲームカードに関するご注意 ※1	warning	use_attention.ncpg	B
3	VC免責文	vc	vc_disclaimer.ncpg	A
4	知財関連の注意・警告文	warning	illegal_copy.ncpg	A
5	著作権利表示・商標権利表示	copyright&trademark	copyright_soft_01.ncpg copyright_soft_02.ncpg copyright_soft_03.ncpg copyright_pokemon.ncpg	B
6	VC 専用 著作権利表示・商標権利表示	vc	vc_copyright.ncpg	B
7	フォントに関する権利表記 ・ダイナフォント ・フォントワークス(白舟書体以外) ・フォントワークス(白舟書体) ・LCフォントのみ ・LCフォントと他フォント併用(5割以上) ・LCフォントと他フォント併用(5割未満)	font	DynaFont.ncpg fontworks.ncpg fontworks_hakusyu.ncpg LCfont_1.ncpg LCfont_2.ncpg LCfont_3.ncpg	A
8	ミドルウェアに関する権利表記 ・QR コード デコーダ ・音声認識エンジン(LiteSpeech) ・画像認識エンジン(FaceU) ・手書き文字認識エンジン(楽ひら) ・ジェスチャー認識エンジン ・M4A Muxライブラリ(MPEG4 システム) ・Nuance 音声合成ライブラリ	middleware	QR_code_reader.ncpg LiteSpeech.ncpg FaceU.ncpg rakuhi.ncpg gesture.ncpg mpeg4.ncpg nuance.ncpg	A
9	オープンソースソフトウェアに関する権利表記 ・nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内の bsdif ・nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内の LZ4	oss	libnx_oss.ncpg libnx_oss_LZ4.ncpg	A
10	電子説明書コード	emanual_code	emanual_code.ncpg	－

※1 カードソフトを想定して作られたソフトの場合は必須です。ダウンロード版のみのソフトは不要です。

2.2 「ご使用になる前に」

ページカテゴリ名: なし(編集禁止)／ページタイトル名: ご使用になる前に(編集禁止) (1)

すべての電子説明書に必ず入れてください。

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。 (2)

⚠ 安全に使用するために
本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの⚠を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	-	編集禁止です。
(2)	A	変更可	編集禁止です。 一定期間でサービスが終了するなど、特殊な仕様のソフトについて、使用前に案内すべき内容がある場合は補足情報を追加してもかまいません。

2.3 「ゲームカードに関するご注意」

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

カードソフトを想定して作られたソフトの場合は必須です。ダウンロード専用ソフトの場合は不要です。

(1)

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

⚠ 警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

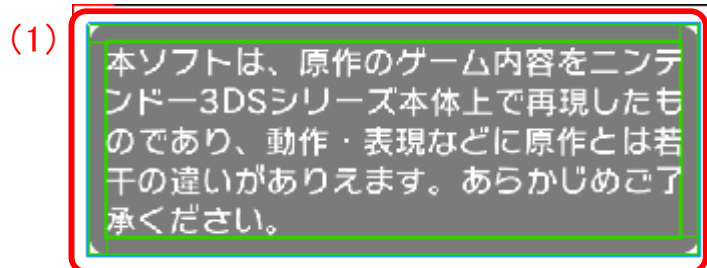
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	編集禁止です。

2.4 「VC 免責文」

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

バーチャルコンソール タイトルの場合、必須です。

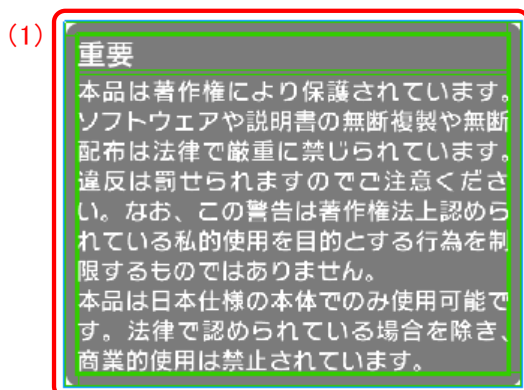


番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可 (ページ全体の中で目立つようにしてください。)	編集禁止です。

2.5 「知財関連の注意・警告文」

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

すべての電子説明書に必ず入れてください。



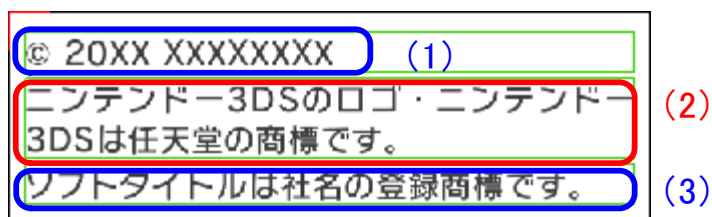
番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可 (ページ全体の中で目立つようにしてください。)	編集禁止です。

2.6 「著作権表示・商標権表示」

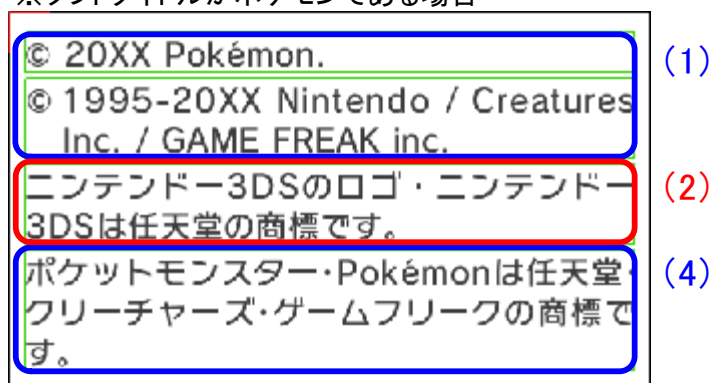
ページカテゴリ名: なし(編集禁止) / ページタイトル名: ご使用になる前に(編集禁止)

すべての電子説明書に必ず入れてください。ソフトの内容に合わせて表記してください。

補足: 最終ページに出力してもかまいません。その場合は、ページカテゴリ名およびページタイトル名を以下のように変更してください。
 ページカテゴリ名: 困ったときは(編集禁止) / ページタイトル名: お問い合わせ先(編集禁止)



※ソフトタイトルがポケモンである場合



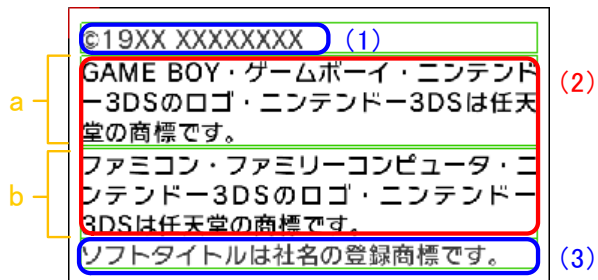
番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	(C)表記を記載してください。 ・ 任天堂タイトルの場合は、本ソフトの発売年 ・ 任天堂タイトル以外は、ソフトメーカー様(権利者)の任意の記載
(2)	B	変更可	編集禁止です。
(3)	B	変更可	ソフトのタイトル名称および社名を記載してください。 ソフトメーカー様のタイトルの場合は、必要に応じて文章を変更してください。 ・ 任天堂のみが商標権を有する場合は、商標表記は不要(テキスト自体を削除してください) ・ 任天堂以外のソフトメーカー様が商標権を有する場合、ソフトメーカー様からの要請に従ってソフトに関する表記を追加
(4)	B	変更可	商標権や著作権の権利者が任天堂以外や他社と共有の場合は変わりますので、それぞれ知的財産部や総務部、(株)ポケモンにも問い合わせる作業を進めてください。

2.7 「VC 専用 著作権表示・商標権利表示」

ページカテゴリ名: なし(編集禁止) / ページタイトル名: ご使用になる前に(編集禁止)

バーチャルコンソール タイトルの著作権表示・商標権利表示はこちらを使用ください。

補足: 最終ページに出力してもかまいません。その場合は、ページカテゴリ名およびページタイトル名を以下のように変更してください。
 ページカテゴリ名: 困ったときは(編集禁止) / ページタイトル名: お問い合わせ先(編集禁止)



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	(C)表記を記載してください。 ・ 任天堂タイトルの場合は、原則として、当時の発売年 ・ 任天堂タイトル以外は、ソフトメーカー様(権利者)の任意の記載
(2)	B	変更可	編集禁止です。 ソフトの仕様に合わせてどちらかの文章を記載してください。 ・ ゲームボーイ・ゲームボーイカラー: a ・ ファミコン: b 必要のない文章は削除し、(3)の文章を詰めてください。
(3)	B	変更可	ソフトのタイトル名称および社名を記載してください。 ・ 任天堂のみが商標権を有する場合は、商標表記は不要(テキスト自体を削除してください) ・ 任天堂以外のソフトメーカー様が商標権を有する場合、ソフトメーカー様からの要請に従ってソフトに関する表記を追加

2.8 「フォントに関する権利表記」

ページカテゴリ名: なし(編集禁止) / ページタイトル名: ご使用になる前に(編集禁止)


注意: 任天堂と他社との契約や他社の規定に沿ってそれぞれ作成された権利表記の文面になります。任天堂が提供するフォントを使用する場合、編集禁止です。ソフトメーカー様のタイトルに関しては、各ソフトにおいて他社と結ばれた契約や他社の規定に従い、必要に応じて調整してください。

補足: 最終ページに出力してもかまいません。その場合は、ページカテゴリ名およびページタイトル名を以下のように変更してください。


ページカテゴリ名: 困ったときは(編集禁止) / ページタイトル名: お問い合わせ先(編集禁止)

「LC フォント」を使用したソフトの場合


ソフト内で「LC フォント」だけを使用している場合の規定文(LCfont_1.ncpg)です。

(1)  本製品には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

ソフト内で「LC フォントと他のフォントを併用(LC フォントが全体の 5 割以上)」した場合の規定文(LCfont_2.ncpg)です。

(1)  本製品には、一部の文字を除きシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

ソフト内で「LC フォントと他のフォントを併用(LC フォントが全体の 5 割未満)」した場合の規定文(LCfont_3.ncpg)です。

(1)  本製品の一部にシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

以下、任天堂タイトル向けのテンプレート部品になります。ソフトメーカー様も必要に応じてご使用ください。

「ダイナフォント」を使用したソフトの場合

ソフト内で「ダイナフォント」を使用している場合の規定文 (DynaFont.ncpg) です。

- (1) 本ソフトウェアではDynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

「フォントワークス(白舟書体以外)」を使用したソフトの場合

ソフト内で「フォントワークス(白舟書体以外)」を使用している場合の規定文 (fontworks.ncpg) です。

- (1) 本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

「フォントワークス(白舟書体)」を使用したソフトの場合

ソフト内で「フォントワークス(白舟書体)」を使用している場合の規定文 (fontworks_hakusyu.ncpg) です。

- (1) 協力：株式会社 白舟書体

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可	編集禁止です。

2.9 「ミドルウェアに関する権利表記」

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

注意: 任天堂と他社との契約や他社の規定に沿ってそれぞれ作成された権利表記の文面になります。任天堂が提供するミドルウェアを使用する場合、編集禁止です。ソフトメーカー様のタイトルに関しては、各ソフトにおいて他社と結ばれた契約や他社の規定に従い、必要に応じて調整してください。

補足: 最終ページに出力してもかまいません。その場合は、ページカテゴリ名およびページタイトル名を以下のように変更してください。
ページカテゴリ名:困ったときは(編集禁止)/ページタイトル名:お問い合わせ先(編集禁止)

「PUX株式会社製音声認識エンジン」を使用したソフトの場合

ソフト内で「LiteSpeech」エンジンを使用している場合の規定文(LiteSpeech.ncpg)です。

(1) 本製品は、PUX株式会社の音声認識エンジン"LiteSpeech®"を使用しています。LiteSpeechはパナソニック株式会社の登録商標です。

「PUX株式会社製顔認識ライブラリ」を使用したソフトの場合

ソフト内で「FaceU」エンジンを使用している場合の規定文(FaceU.ncpg)です。

(1) 本製品は、PUX株式会社の画像認識エンジン"FaceU®"を使用しています。FaceUはパナソニック株式会社の登録商標です。

「PUX株式会社製手書き文字認識エンジン」を使用したソフトの場合

ソフト内で「楽ひら」エンジンを使用している場合の規定文(rakuhira.ncpg)です。

(1) 本製品は、PUX株式会社の手書き文字認識エンジン"楽ひら®"を使用しています。楽ひらはパナソニック株式会社の登録商標です。

「PUX株式会社製ジェスチャー認識エンジン」を使用したソフトの場合

ソフト内でジェスチャー認識エンジンを使用している場合の規定文(gesture.ncpg)です。

(1) 本製品は、PUX株式会社のジェスチャー認識エンジンを使用しています。


「M4A Mux ライブラリ (MPEG4 システム)」を使用したソフトの場合

ソフト内で「M4A Mux ライブラリ (MPEG4 システム)」を使用している場合の規定文 (mpeg4.ncpg) です。

- (1) THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR ENCODING IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 SYSTEMS STANDARD. EXCEPT THAT AN ADDITIONAL LICENSE AND PAYMENT OF ROYALTIES ARE NECESSARY FOR ENCODING IN CONNECTION WITH (i) DATA STORED OR REPLICATED IN PHYSICAL MEDIA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND/OR (ii) DATA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND IS TRANSMITTED TO AN END USER FOR PERMANENT STORAGE AND/OR USE. SUCH ADDITIONAL LICENSE MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC. SEE <HTTP://WWW.MPEGLA.COM> FOR ADDITIONAL DETAILS.

「Nuance 音声合成ライブラリ」を使用したソフトの場合

ソフト内で「Nuance 音声合成ライブラリ」を使用している場合の規定文 (nuance.ncpg) です。

- (2)  The Nuance logo is a trademark of Nuance Communications, Inc.

「QR コード デコーダ」を使用したソフトの場合 (任天堂タイトル向け)

ソフト内で「QR コード デコーダ」を使用している場合の規定文 (QR_code_reader.ncpg) です。

(1)

「QRコードリーダー」は株式会社アイエスピーと株式会社高度圧縮技術研究所のソフトウェアを利用しています。
QRコードは株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可	編集禁止です。
(2)	A	変更不可 ロゴを加工したり、サイズ、色、配置位置等を変更したりすることは禁止です。ロゴの上下左右には一定の余白を設けています。その領域内にはテキストや他のオブジェクトを配置しないでください。(テンプレートを合成し、位置を動かさずにそのまま使用すれば必要な余白が確保されます)	編集禁止です。

2.10 「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」

ページカテゴリ名: なし(編集禁止) / ページタイトル名: ご使用になる前に(編集禁止)

注意: 任天堂と他社との契約や他社の規定に沿ってそれぞれ作成された権利表記の文面になります。任天堂が提供するミドルウェアを使用する場合、編集禁止です。ソフトメーカー様のタイトルに関しては、各ソフトにおいて他社と結ばれた契約や他社の規定に従い、必要に応じて調整してください。

補足: 最終ページに出力してもかまいません。その場合は、ページカテゴリ名およびページタイトル名を以下のように変更してください。

ページカテゴリ名: 困ったときは(編集禁止) / ページタイトル名: お問い合わせ先(編集禁止)

「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のbsdiff」を使用したソフトの場合

ソフト内で「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のbsdiff」を使用している場合の規定文(libnx_oss.ncpg)です。

※「nlib のOSS ライブラリ(libnx_oss.a)内のLZ4」の権利表記については、次ページをご確認ください。

(1)

```
■ bsdiff
Copyright 2003-2005 Colin Percival
All rights reserved
Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
modification, are permitted providing
that the following conditions are
met:
1. Redistributions of source code
must retain the above copyright
notice, this list of conditions and
the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and
the following disclaimer in the
documentation and/or other
materials provided with the
distribution.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY
THE AUTHOR ``AS IS'' AND ANY
EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL
THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF
USE, DATA, OR PROFITS; OR
BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR
TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF
THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.
```

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可	編集禁止です。

「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のLZ4」を使用したソフトの場合

ソフト内で「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のLZ4」を使用している場合の規定文(libnx_oss_LZ4.ncpg)です。

※「nlib のOSS ライブラリ(libnx_oss.a)内のbsdiff」の権利表記については、前ページをご確認ください。

(1)

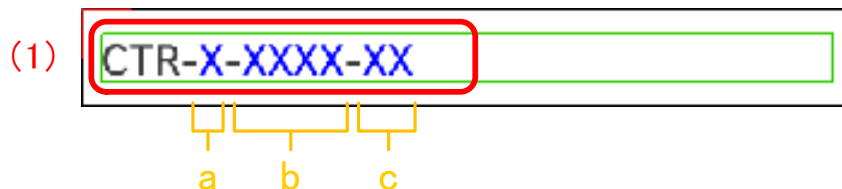
■LZ4 Library
Copyright (c) 2011-2014, Yanr
Collet
All rights reserved.
Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
modification, are permitted provided
that the following conditions are
met:
* Redistributions of source code
must retain the above copyright
notice, this list of conditions and
the following disclaimer.
* Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and
the following disclaimer in the
documentation and/or other
materials provided with the
distribution.
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY
THE COPYRIGHT HOLDERS AND
CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY
EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO
THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL
THE COPYRIGHT HOLDER OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR
ANY DIRECT, INDIRECT,
INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY
OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF
USE, DATA, OR PROFITS; OR
BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR
TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF
THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可	編集禁止です。

2.11 「電子説明書コード」

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

すべての電子説明書に必ず入れてください。カラータグを削除し、任天堂の担当窓口から連絡された製品コードをもとに、電子説明書コードをCTR ManualEditorで入力してください。



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>青字以外は編集禁止です。</p> <p>a … ソフトの種類によって異なります。下記に従って記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カードソフト：P (カード版とダウンロード版を併売するソフトも含む) ・ダウンロード専用ソフト：N ・体験版：T (体験版と製品版で、電子説明書の内容が異なる場合のみ) <p>b … イニシャルコードを記載してください。</p> <p>c … 電子説明書のバージョンを表します。</p> <p>初版は“-00”とし、改訂するごとに、“-01、-02、-03…”としてください。</p> <p>カラータグを削除してください。</p>

補足： 2013年02月より、コード設定規則が変更になりました。新規作成するタイトル、今後改訂を行うタイトルは、新しい規則に従ってください。主な変更は、以下の通りです。

バージョン

旧:初版は無印、改訂時に「1」「2」…と変更する

新:初版は「00」、改訂時に「01」「02」…と変更する

仕向地コード

旧:仕向先に合わせて記載する

新:電子説明書から削除する

補足： 体験版のアプリには、体験版用に作成した電子説明書を実装しても、製品版とまったく同じ電子説明書を実装しても構いません。体験版用の電子説明書には、体験版の電子説明書コードを記載してください。ただし、体験版に製品版と同じ説明書を実装する場合は、実装する際に電子説明書コードを書きかえる必要はありません。電子説明書の管理のため、同じ説明書には同じ電子説明書コード、少しでも異なる説明書には異なる電子説明書コードを記載してください。

例えば、体験版に製品版の説明書「(例)CTR-P-XXXX-00」を実装してリリースした後で、説明書を一部変更して製品版に実装する場合は、製品版の説明書の改訂となりますので、電子説明書コード末尾のバージョンを変更して「(例)CTR-P-XXXX-01」としてください。

3 テンプレート部品の説明と編集(任意ページ)

この章では、電子説明書の任意ページ(1 ページ目と最終ページ以外)で使用するテンプレート部品を説明した後、各テンプレート部品の編集について説明します。テンプレート部品によっては、任意の箇所を編集する必要があります。

3.1 必要なテンプレート部品(任意ページ)

電子説明書の任意ページは、ソフトタイトルによって、必要なテンプレート部品が異なります。ソフトの仕様に応じて、必要なテンプレート部品を使用してください。

表 3-1 テンプレート部品一覧(任意ページ)

テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	ランク
amiiboとは	accessory	amiibo.ncpg	-
ユーザーコンテンツについて※	warning	ugc.ncpg	A
インターネットでできること	communications	internet.ncpg	B, -
保護者の方へ※	warning	parental_control.ncpg	-
ニンテンドー3DS ローカルプレイ	communications	local.ncpg	-
ニンテンドー3DS ダウンロードプレイ	communications	download.ncpg	-
インターネット通信	communications	internet_connection.ncpg add_contents.ncpg timeticket.ncpg	-
すれちがい通信	communications	streetpass.ncpg	-
いつの間に通信	communications	spotpass.ncpg	-
ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文	warning	gyro_motion.ncpg	B
セーブ機能に関するご注意	warning	backup.ncpg	B
Newニンテンドー3DS専用の機能に関する表記	warning	new3ds.ncpg	-

これらのテンプレート部品は、任意ページに出力してください。※のついたテンプレートは、独立したページとして作成することを必須としています。その他のテンプレートは、独立したページでなくても問題ありません。制作する電子説明書に通信関連のページがある場合、そのページの任意の箇所に挿入してもかまいません。

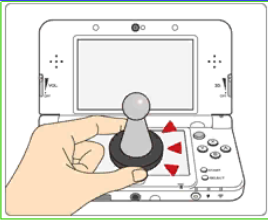
3.2 「amiiboとは」

ページカテゴリ名:準備する(推奨)/ページタイトル名:amiiboとは(推奨)

amiibo対応ソフトの場合、必須です。


独立したページとして作成するのではなく、あるページの任意の箇所に挿入する形でも構いません。


(1)



このソフトは **amiibo**™ に対応しています。amiibo™ [アミーボ] は、Newニンテンドー3DS/Newニンテンドー3DS LLの下画面にタッチして使用します。

amiiboは、さわってながめて楽しめるだけでなく、NFC（近距離無線通信）を利用し、amiibo対応ソフトと連動して遊べる商品です。
くわしくは、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/amiibo/>)をご覧ください。

※amiiboにゲームデータを書き込めるソフトは1つです。すでにほかのソフトのゲームデータが入っているamiiboにゲームデータを書き込みたい場合は、HOMEメニューの  の「amiibo設定」でゲームデータを消去してください。

※amiiboは複数の対応ソフトで読み込みます。
※amiiboのデータが壊れていて復旧できない場合は、HOMEメニューの  の「amiibo設定」で初期化してください。

ニンテンドー3DS/3DS LLでamiiboを使用する場合は、ニンテンドー3DS NFCリーダー/ライターが必要です。

amiiboに関するご注意

●amiiboは下画面に軽くタッチするだけで反応します。強い力でこすったり、押しすぎたりしないでください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	—	変更可	<p>サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。 ソフト内からamiiboのゲームデータを消去できる場合は、ゲームデータを消去できる場所としてHOMEメニューの「HOMEメニュー設定」の「amiibo設定」を案内する代わりに、ソフト内の該当の場所を案内することを推奨します。</p> <p>※amiibo の読み込みのみに対応していて、amiibo に書き込みができないソフトの場合は、a の部分を削除することを推奨します。</p> <p>※Newニンテンドー3DS専用ソフトの場合は、ニンテンドー3DS NFCリーダー/ライターが使用できません。bの部分を削除してください。</p>

3.3 「ユーザーコンテンツについて」

本体ユーザーネームとMii以外のUGC（ユーザー作成コンテンツ）をほかの人とやり取りできるソフトの場合、UGC に関する注意文の記載が必須です。

独立したページとして作成してください。

※ UGC に該当するかについては、「CTR ガイドライン」の＜UGC:UGCの定義＞を確認してください。

3.3.1 注意文

ページカテゴリ名:準備する(推奨)／ページタイトル名:ユーザーコンテンツについて(編集禁止)

本体ユーザーネームとMii以外のUGC（ユーザー作成コンテンツ）をほかの人とやり取りできるソフトは、全ソフトに入れてください。

- (1) ユーザーが作成する、テキストやメッセージ、Mii、画像、写真、動画、音声を「ユーザーコンテンツ」といいます。
- ユーザーコンテンツに関するご注意**
- ほかのユーザーとユーザーコンテンツ（以下、コンテンツ）をやりとりするソフト全般のご注意です。扱うコンテンツは、ソフトによって異なります。
- 送信したコンテンツは、多くの人の目に触れる可能性があります。また、送信先にてコピー・改変・再送信などをされる可能性があります。一度他人の手に渡ったものは、送信した人であっても削除したり、利用を制限したりすることはできませんので、ご注意ください。
 - インターネット上のサーバーなどに送信したコンテンツは、諸般の事情により予告なく削除される場合があります。また、当社で不適切と判断したコンテンツは削除や非公開にすることがあります。あらかじめご了承ください。
 - 以下に該当する行為、または該当するおそれがある行為をしないでください。
 - 自分または他人の名前や住所などの個人情報を送信する行為。
 - 他人の名誉や信用を毀損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為。
 - 他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作物などの知的財産権およびその他の一切の権利を侵害する行為。
 - 犯罪行為またはこれを助長する行為。
 - 公序良俗に反する行為。
 - 利用規約やガイドラインなどで禁止されている行為。
 - その他、当社が不適切と判断する行為。
 - 他人の権利を侵害するコンテンツ、自分や他人のプライベートな情報や他人に不快な思いをさせるようなコンテンツなどを、QRコード化してほかの人にあげたり、公開したりしないでください。ほかの人に読み取られる場合があります。
 - コンテンツのインターネット上への送信や、他人とのコンテンツの送受信など、インターネットの利用によって生じた損害などについては、当社は一切責任を負いかねます。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	A	変更可	編集禁止です。


3.3.2 事前説明

「CTR ガイドライン」Ver.5.3 より、ソフト内での事前説明が必須となり、電子説明書で必ず記載しなければならない内容はなくなりました。ソフトの仕様に合わせて、適宜対応してください。

3.4 「インターネットでできること」

ページカテゴリ名:準備する(推奨)/ページタイトル名:インターネットでできること(推奨)

インターネットを使用した機能があるソフト(ニンテンドーネットワーク対応ソフト)の場合、必須です。

- (1) このソフトでは、インターネットに接続して協力プレイを楽しんだり、Miiverseに感想を投稿したりできます。くわしくは、協力プレイのページをご覧ください。
※インターネットの接続には、本体のインターネット設定が必要です。インターネット設定については、本体の取扱説明書をご覧ください。
※Miiverseを利用するには、あらかじめMiiverseの初期設定を行う必要があります。
- (2) 本ソフトは、ニンテンドーネットワークに対応しています。

ニンテンドーネットワークは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。
- (3) **インターネットに関するご注意**
●フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
●ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
●ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。
●インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットを使用してできること ・インターネット接続には、本体のインターネット設定が必要であること(設定方法については、本体の取扱説明書へ誘導してください) ・ソフトごとに必要な注意事項 <p>ほかのページに詳細な説明がある場合は、概要と詳細ページへの参照、インターネット接続にインターネット設定が必要である旨のみを記載してもかまいません。</p>
(2)	-	変更不可	編集禁止です。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(3)	B	変更可	編集禁止です。 ソフトメーカー様によって独自のゲームサーバーを使用している場合などは、ソフトの仕様に合わせて項目を追加してもかまいません。

3.5 「保護者の方へ」

ページカテゴリ名:準備する(推奨)/ページタイトル名:保護者の方へ(編集禁止)

「保護者による使用制限」で制限できる機能を持つソフトの場合、必須です。

独立したページとして作成してください。保護者の方へ伝えたい内容がほかにもある場合、内容を追加していただいてもかまいません。「保護者による使用制限」の詳細は、ドキュメント「3DSオーバービュー」の「本体機能」>「システムアプリ」>「本体設定」をご覧ください。

注意： Miiverseの使用については、HOMEメニューからMiiverseを起動する場合は記載不要です。ソフト内から直接Miiverseの機能を使用して、投稿・閲覧などができる場合にのみ、記載してください。

- (1) お子様の使用を制限したい場合は、「保護者による使用制限」で項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。
※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。
- (2) ●インターネットブラウザの使用
ブラウザの起動を制限できます。
- ニンテンドーeショップ等での商品やサービスの購入
追加コンテンツの購入を制限できます。
- Miiverseの使用
「投稿のみ制限する」でテキストや手書きの投稿を制限でき、「投稿・閲覧を制限する」でテキストや手書きの投稿・閲覧を制限できます。
- 写真や画像・音声・動画・長文テキストの送受信
写真の送受信やボイスチャットの使用を制限できます。
- 他のユーザーとのインターネット通信
他のプレイヤーとのインターネット対戦を制限できます。
- 他のユーザーとのすれちがい通信
すれちがい通信でキャラクターを交換する機能を制限できます。
- フレンドの登録
フレンドの新規登録を制限できます。
- 配信動画の視聴
配信される動画の視聴を制限できます。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	「保護者による使用制限」の案内と、本体の取扱説明書への誘導文を記載してください。サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。
(2)	-	変更可	本体の「保護者による使用制限機能」でソフトの機能を制限できる場合は、制限できる項目をすべて記載し(CEROの年齢区分に基づいた使用制限・3D映像の表示の制限を除く)、不要な項目を削除してください。「保護者による使用制限機能」の項目名は編集禁止です。 「保護者による使用制限」で制限できる内容は、仕様に合わせて具体的に記載してく


番号	ランク	デザイン	テキスト編集
			ださい。

3.6 「ニンテンドー3DS ローカルプレイ」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

3DS ローカルプレイ対応ソフトの場合、必須です。

3DS ローカルプレイと3DS ダウンロードプレイのどちらでも遊べるモードについて説明する場合は、各プレイ方法に対応するテンプレートの内容をまとめて記載してもかまいません。

(1)	<p>対戦プレイ(ローカルプレイ) </p> <p>プレイする人数分の本ソフトと本体があれば、最大4人まで対戦プレイを楽しむことができます。対戦プレイは、ゲームを進めると遊べるようになります。</p> <p>●用意するもの</p> <p>ニンテンドー3DSシリーズ本体 …… ……プレイする人数分の台数（最大4台）</p> <p>本ソフト…………… ……プレイする人数分の本数（最大4本）</p> <p>●操作手順</p> <p>対戦プレイは、プレイヤーの1人がグループを作り、ほかのプレイヤーがグループに入るとはじめることができます。</p> <p>【グループを作る】</p> <p>1.タイトルメニューで「対戦プレイ」→「グループを作る」の順に選びます。</p> <p>2.参加者全員の名前が表示されたら「はじめる」を選びます。</p> <p>【グループに入る】</p> <p>1.タイトルメニューで「対戦プレイ」→「グループに入る」の順に選びます。</p> <p>2.入りたいグループを選びます。</p>
-----	---

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ローカルプレイの説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください) ・通信できる最大人数 ・通信プレイの種類・内容(対戦・交換など) ・いつから通信プレイが行えるのか (記載されている通信プレイを遊べるようになるまでに条件がある場合のみ) ・必要な本体の台数や、ソフトの本数 ・操作手順


3.7 「ニンテンドー3DS ダウンロードプレイ」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

3DS ダウンロードプレイ対応ソフトの場合、必須です。

3DS ローカルプレイと3DS ダウンロードプレイのどちらでも遊べるモードについて説明する場合は、各プレイ方法に対応するテンプレートの内容をまとめて記載してもかまいません。

(1)

対戦プレイ（ダウンロードプレイ） 	
本ソフトが1本あれば、プレイする人数分の本体同士で通信し、最大4人まで対戦プレイを楽しむことができます。対戦プレイは、ゲームを進めると遊べるようになります。	
●用意するもの	
ニンテンドー3DSシリーズ本体	………
………プレイする人数分の台数（最大4台）	
本ソフト	………1本
●操作手順	
対戦プレイは、ソフトを持っているプレイヤーがグループを作り、ほかのプレイヤーがグループに入るとはじめることができます。	
【グループを作る】	
1.タイトルメニューで「対戦プレイ」→「グループを作る」の順に選びます。	
2.参加者全員の名前が表示されたら「はじめる」を選びます。	
※ グループを作ったプレイヤーは、キャラクターやコースを選択できます。	
【グループに入る】	
1.HOMEメニューで「ダウンロードプレイ」のアイコンを選んで、「はじめる」を選びます。	
2.ニンテンドー3DSのロゴを選びます。	
3.本ソフトを選びます。	
※ 本体の更新が必要な場合があります。画面の指示に従って、本体の更新を行ってください。	
「通信が中断されました」と表示され、本体の更新に失敗する場合は、HOMEメニューの「本体設定」から本体の更新を行ってください。	

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	－	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none">・ダウンロードプレイの説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください)・ソフトが1本以上必要であること・通信できる最大人数・通信プレイの種類・内容(対戦・交換など)・いつから通信プレイが行えるのか (記載されている通信プレイを遊べるようになるまでに条件がある場合のみ)・ソフトを持っているプレイヤーと持っていないプレイヤーとの、できることの違い (できることに差がある場合のみ)・必要な本体の台数や、ソフトの本数・操作手順 <p>操作手順は、ソフトを持っているプレイヤーと持っていないプレイヤーとの操作の違いがわかるように記載してください。また、ソフトを持っていないプレイヤーの手順において、本体の更新が必要な場合がある旨を記載してください。</p>

3.8 「インターネット通信」

3.8.1 「インターネット通信」テンプレート部品の選択

ソフトの仕様によって、3つのncpgデータから1～3つを選択して電子説明書に使用します。ソフトの仕様を下記の表と照合し、使用するテンプレート部品を選択します。

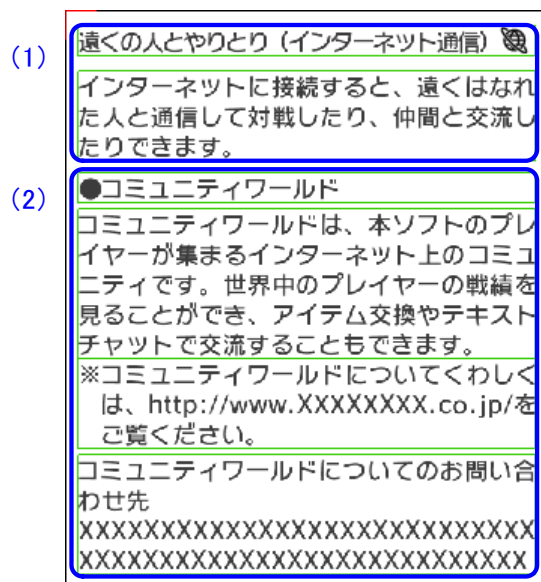
表 3-2 インターネット通信テンプレート部品の対応表

テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	ランク
「インターネット通信」	communications	Internet_connection.ncpg	－
「追加コンテンツ」	communications	add_contents.ncpg	－
「利用券」	communications	timeticket.ncpg	－

3.8.2 「インターネット通信」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

インターネット通信対応ソフトの場合、必須です。



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ インターネット通信の説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください) ・ インターネット通信を使用してできること
(2)	-	変更可	<p>ソフトメーカー様が独自で運用されるネットワークサービスがある場合は、以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ サービス名 ・ サービス内容 ・ サービスの詳細がわかる参照先(該当サービスのホームページなどがある場合) ・ サービスについてのお問い合わせ先(専用のお問い合わせ先がある場合)

3.8.3 「追加コンテンツ」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意(※)

※有料の場合は、ページタイトルに「(有料)」と記載することを推奨します。ページタイトルに記載しない場合は、ページのどこかに「有料」と記載してください。

追加コンテンツを購入できるソフトの場合、必須です。

- (1)
- | |
|--|
| 追加コンテンツを購入する(有料) |
| インターネットを通じて、追加コンテンツを有料で購入できます。 |
| 追加コンテンツの購入方法 |
| ○操作手順 |
| 1.タイトル画面で「追加コンテンツ購入」を選びます。 |
| 2.購入する追加コンテンツを選んで「購入」を選びます。
※購入前の注意を確認して「つぎへ」を選んでください。 |
| 3.「購入する」を選びます。
※事前に「法令に基づく表示」を確認してください。 |
| 4.再度「購入する」を選びます。
●ダウンロードがはじまります。 |
| 5.タイトル画面で「つぎから」を選んで、ゲームをはじめます。 |
| 6.購入した追加コンテンツを受け取ります。
※購入した追加コンテンツは、30日以内にゲーム内で引き換えないと消滅します。その場合は「追加コンテンツ購入」で再ダウンロードしてください。 |
- (2)
- | |
|---|
| 追加コンテンツ購入に関するご注意 |
| ●追加コンテンツの購入履歴はニンテンドーeショップの「ご利用記録」から見る事ができます。 |
| ●購入した追加コンテンツの返品・返金・交換はできません。 |
| ●一度購入した追加コンテンツは、消しても無料で再ダウンロードできます。 |
| ※「ご利用記録の削除」またはニンテンドーネットワークIDの消去を行うと再ダウンロードできません。 |
| ※配信を中止または終了されたソフトは再ダウンロードできなくなることがあります。あらかじめご了承ください。 |
| ●購入した追加コンテンツはSDカードに保存されます。 |
| ●追加コンテンツは、ダウンロード時に使用していた本体でのみ使用できます。ほかの本体にSDカードを差し込んで使用できません。 |
- a
- (3)
- | |
|--|
| 残高を追加する |
| 追加コンテンツを購入するには、ニンテンドーeショップに購入金額分の残高が必要です。残高が足りない場合は、表示された画面で「残高の追加」をタッチして、残高を追加してください。 |
| 残高を追加するには、ニンテンドープリペイドカードやクレジットカードなどが必要です。 |
| ※クレジットカード情報を登録しておく、次回から登録時に入力したクレジットカード情報のパスワードを入力するだけで、残高を追加できるようになります。 |
| ※クレジットカード情報の削除は、ニンテンドーeショップの「設定・その他」から行えます。 |

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	－	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 追加コンテンツ購入の説明であることがわかる見出し ・ 追加コンテンツを購入することでできるようになること ・ 追加コンテンツの購入方法 <p>有料の場合は、有料のサービスであることがわかるようにしてください。また、購入手順内などの適切な場所で、事前に「法令に基づく表示」を確認するよう促してください。</p>
(2)	－	変更可	<p>サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。</p> <p>「追加コンテンツ」と記載されている部分は、追加コンテンツの名称に差し替えて記載することを推奨します。</p> <p>※消費型サービス利用券に関する説明の場合は、aの部分を削除してください。</p>
(3)	－	変更可	<p>有料の場合は、サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。</p> <p>「追加コンテンツ」や「残高の追加」と記載されている部分は、それぞれ購入できるコンテンツ・サービスの名称や、残高を追加する際にタッチする場所の名称に差し替えて記載することを推奨します。</p>

3.8.4 「利用券」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意(※)

※有料の場合は、ページタイトルに「(有料)」と記載することを推奨します。ページタイトルに記載しない場合は、ページのどこかに「有料」と記載してください。

利用券を購入できるソフトの場合、必須です。ただし、消費型サービス利用券について説明する場合は、3.8.3「追加コンテンツ」に従って記載してください。

- (1) 期間チケットを購入する(有料)
- 期間チケットを有料で購入できます。期間チケットを購入すると、インターネットに接続して、フレンド同士での協力プレイが可能になるようになります。
- 期間チケットの有効期限
- 期間チケットは、購入と同時に有効になります。また、購入した期間チケットの有効期限が終了する前に追加で購入した場合は、有効期限日から購入した日数が足されます。
- (例1) 30日券を購入した場合
- 9月1日午後9:00に購入(利用スタート)
- 利用可能な期間 利用できません
- 10月1日午後9:00 期限切れ
- 2倍体験可能になる場合は、期間チケットを購入してください
- (例2) 有効期限前に30日券を購入した場合
- 9月1日午後9:00に購入(利用スタート)
- 利用可能な期間 4倍体験可能
- 30日券を 追加購入 10月31日午後9:00まで 有効期限
- 期間チケットの移替や価格の、購入画面で確認いただけます。
- 有料アイテムや期間チケットを購入するには、ニンテンドーeショップに残高を追加する必要があります。
- 期間チケットの期限が切れた場合は、残高があっても自動的に利用期限が延長されることはありません。必要に応じて再度期間チケットを購入してください。
- 期間チケットの購入方法
- 操作手順
- 1.ソフトの画面で「期間チケット購入」をタップします。
- 2.購入する期間を選んで「購入」を選びます。
- ※購入前の注意を確認して「つぎへ」をタップしてください。
- 3.「購入する」を選びます。
- ※事前に「法令に基づく表示」を確認してください。
- 4.再度「購入する」を選びます。
- ダウンロードが完了します。
- 期間チケットの利用に関する注意
- 期間チケットの購入日(利用開始日)などの購入履歴は、ニンテンドーeショップの「ご利用記録」から見ることもできます。
- 購入した期間チケットの返品・返金・交換はできません。
- 360日を超える期間チケットの購入はできません。
- この期間チケットは、ソフト名でのみ利用できます。
- 残高を追加する
- 期間チケットを購入するには、ニンテンドーeショップに購入金額分の残高が必要です。残高が足りない場合は、表示された画面で「残高の追加」をタップして、残高を追加してください。
- 残高を追加するには、ニンテンドープリペイドカードやクレジットカードなどが必須です。
- ※クレジットカードが連携を登録しておくこと、次回から自動で入力したクレジットカードの残高のパスワードを入力するだけで、残高を追加できるようになります。
- ※クレジットカードの情報の開示は、ニンテンドーeショップの「設定」の「その他」から行えます。
- (2)
- (3)
- (4)

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 利用券購入の説明であることがわかる見出し ・ 利用券を購入するとできるようになること ・ 利用券の有効期間(有効期間がある場合のみ、できるだけわかりやすいように説明してください) ・ 利用券の購入方法 <p>有料の場合は、有料のサービスであることがわかるようにしてください。</p>

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
			また、購入手順内などの適切な場所で、事前に「法令に基づく表示」を確認するよう促してください。
(2)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。 「期間チケット」と記載されている部分は、利用券の名称に差し替えて記載することを推奨します。
(3)	-	変更可	利用券のくわしい情報を記載してください。
(4)	-	変更可	有料の場合は、サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。 「期間チケット」や「残高の追加」と記載されている部分は、それぞれ購入できるコンテンツ・サービスの名称や、残高を追加する際にタッチする場所の名称に差し替えて記載することを推奨します。

3.9 「すれちがい通信」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

すれちがい通信対応ソフトの場合、必須です。


- (1)

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「すれちがい通信」の説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください) ・「すれちがい通信」でできること ・相手側の本体も「すれちがい通信」の登録をしている必要があること ・「すれちがい通信」を登録する方法、やめる方法 <p>「すれちがい通信」をやめる方法がソフトの中に用意されていない場合は、データ管理でやめる方法を説明してください。</p>

3.10 「いつの間に通信」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

「いつの間に通信」対応ソフトの場合、必須です。ただし、「いつの間に通信」の即時実行のみを利用するソフトの場合は不要です。

- (1) 特別なプレゼントを受け取る（いつの間に通信）
- ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信し、特別なプレゼントを受け取ることができます。
- ※いつの間に通信で受け取ったデータは、SDカードに保存されます。SDカードはいつも本体に差し込んでおくことをおすすめします。
- 「いつの間に通信」を使用する
- 「オプション」で「いつの間に通信」の項目を「ON」に変更します。
- ※やめるときは「OFF」に変更します。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「いつの間に通信」の説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください) ・「いつの間に通信」でできること ・「いつの間に通信」で受け取ったデータが、SDカードに保存されること ・「いつの間に通信」を設定する方法、やめる方法 <p>設定する方法として、任意のタイミングで表示させることができない画面(ゲームを進めることで自動的に表示される画面など)を案内する場合は、任意のタイミングで設定を変更する方法も併せて記載してください。</p>

3.11 「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

ジャイロセンサー機能もしくはモーションセンサー機能対応ソフトの場合、必須です。表記箇所は、機能と関連したページを推奨します。

(1)

このソフトでは、本体を動かして遊びます。遊ぶ前に、まわりに十分なスペースがあることを確認し、本体を両手でしっかり持って遊んでください。
けがや故障、周囲のものの破損の原因となりますので、はげしい動きや操作を行わないようにしてください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	編集禁止です。

3.12 「セーブ機能に関するご注意」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

セーブ機能のあるソフトの場合は必須です。

(1)

●むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

●セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	編集禁止です。

3.13 「Newニンテンドー3DS専用の機能に関する表記」

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

Newニンテンドー3DSでしか遊べないモードや機能がある場合、必須です。表記箇所は、機能と関連したページを推奨します。

(1)

このモードは、Newニンテンドー3DS／Newニンテンドー3DS LLのみで遊べます。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	—	変更可	ソフトの仕様に合わせて、Newニンテンドー3DSでしか遊べないことを記載してください。

3.14 「拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」

拡張スライドパッド対応ソフトの場合、必須です。テンプレート部品によっては、任意の箇所を編集する必要があります。
Newニンテンドー3DS専用ソフトの場合は記載不要です。

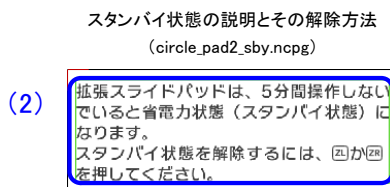
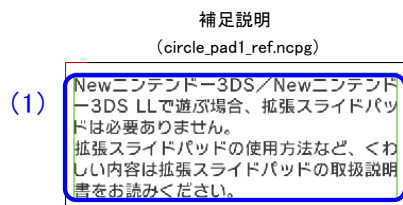
3.14.1 テンプレート部品の選択

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

下記のテンプレート部品の内容を、電子説明書の任意のページに記載してください。

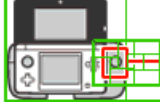
表 3-3 テンプレート部品一覧

テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	必須	ランク
補足説明	accessory	circle_pad1_ref.ncpg	○	－
スタンバイ状態の説明とその解除方法	accessory	circle_pad2_sby.ncpg	推奨	－
スライドパッド(R)の補正方法	accessory	circle_pad3_cal.ncpg	○	－



スライドパッド(R)の補正方法 (circle_pad3_cal.ncpg)

(3) スライドパッド(R)が正しく操作できない場合



スライドパッド(R)で正しい方向に操作できなかったり、操作していないのに勝手に動いたりする場合は、以下の手順に従ってスライドパッド(R)の補正を行ってください。

●操作手順

- 1.タイトルメニューで「オプション」→「スライドパッド補正」の順に選びます。
- 2.画面の指示に従って、スライドパッド(R)を補正します。

※本体のスライドパッドの補正は、HOMEメニューの「本体設定」から行ってください。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。
(2)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。
(3)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。 操作手順の1には、ソフトの仕様に合わせてスライドパッド(R)の補正画面までの手順を記載してください。必要に応じて手順を増やしてもかまいません。

3.15 「ニンテンドー3DSソフトで使用する素材」

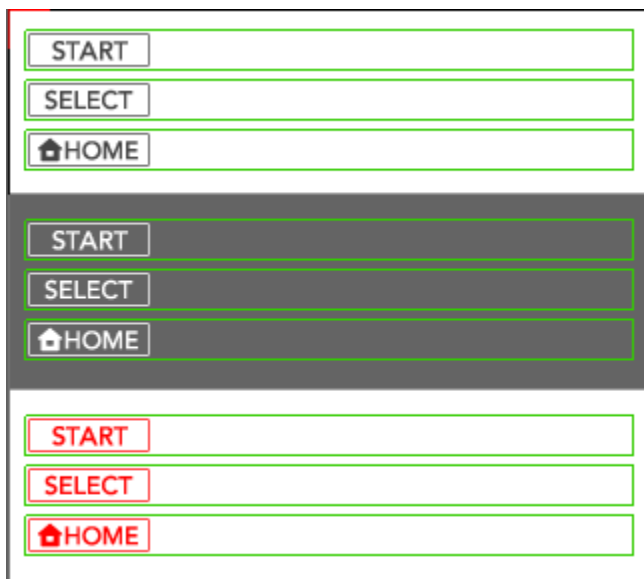
ニンテンドー3DS／ニンテンドー3DS LL／Newニンテンドー3DS／Newニンテンドー3DS LLのいずれかで動作するソフトで使用するボタンやタッチペンなどの画像について説明します。

表 3-4 テンプレート部品一覧

テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	ランク
START／SELECT／HOMEボタン	button	button.ncpg	-
ZL／ZR／Cスティック	button	button2.ncpg	-
タッチペン	button	touchpen.ncpg	-

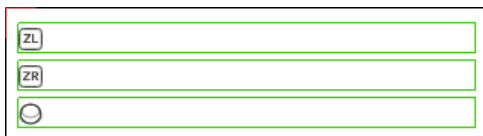
3.15.1 STARTボタン／SELECTボタン／HOMEボタン

STARTボタン／SELECTボタン／HOMEボタンの素材は、ニンテンドー3DS／ニンテンドー3DS LL／Newニンテンドー3DS／Newニンテンドー3DS LLのいずれかで動作するソフトで共通して使用してください。



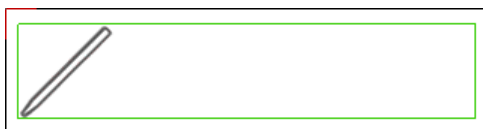
3.15.2 ZLボタン／ZRボタン／Cスティック

ZLボタン／ZRボタン／Cスティックの素材は、Newニンテンドー3DS／Newニンテンドー3DS LLのいずれかで動作するソフトで共通して使用してください。



3.15.3 タッチペン

タッチペンの素材は、ニンテンドー3DS／ニンテンドー3DS LL／Newニンテンドー3DS／Newニンテンドー3DS LLのいずれかで動作するソフトで共通して使用してください。



4 テンプレート部品の説明と編集(最終ページ)

この章では、電子説明書の最終ページに必要なテンプレート部品を説明した後、各テンプレート部品の編集について説明します。

4.1 必要なテンプレート部品(最終ページ)

電子説明書の最終ページは、ソフトによって、必要なテンプレート部品が異なります。すべての電子説明書にいずれかのテンプレート部品を必ず入れてください。

ここでは、「ソフトメーカー様のタイトル」、「任天堂タイトル」、「VCタイトル」の場合に分けて説明します。

表 4-1 テンプレート部品一覧(最終ページ)

タイトル	テンプレート部品	カテゴリ名	ファイル名	ランク
ソフトメーカー様のタイトル	お問い合わせ先 (ソフトメーカー様のタイトル)	support_info	support.ncpg	B
任天堂タイトル	お問い合わせ先 (任天堂タイトル)	support_info	support_nintendo.ncpg	B
VCタイトル	お問い合わせ先 (VCタイトル)	support_info	support_vc.ncpg	B

4.2 「お問い合わせ先(ソフメーカー様のタイトル)」

ページカテゴリ名: 困ったときは(編集禁止) / ページタイトル名: お問い合わせ先(編集禁止)

ソフメーカー様のタイトルの場合、必須です。お問い合わせ先の情報を記載してください。

(1)

本ソフトに関するお問い合わせ先

ソフメーカー様お問い合わせ先名
(必須)

電話番号 (必須)

電話受付時間 (必須)

メールアドレス、サポートURL、
公式URLなど (任意)

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ソフメーカー様お問い合わせ先名 (必須) 会社名やカスタマーセンター名などを記載してください。 ・ 電話番号 (必須) ・ 電話受付時間 (必須) ・ メールアドレス、サポートURL、公式URLなど (任意) ・ 補足 (任意)

4.3 「お問い合わせ先(任天堂タイトル)」

ページカテゴリ名:困ったときは(編集禁止)/ページタイトル名:お問い合わせ先(編集禁止)

任天堂タイトルの場合、必須です。

(1)

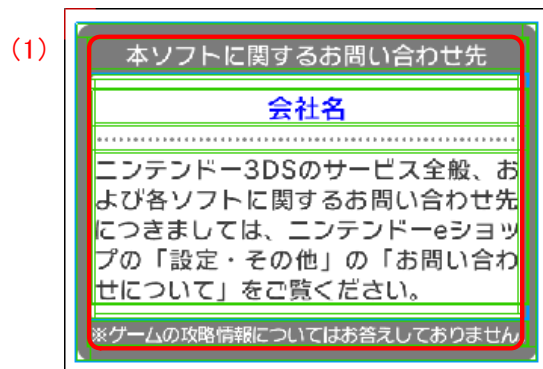
商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ	
お客様ご相談窓口	
	0570-011-120
IP電話からは 075 - 662 - 9611 におかけください。	
※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように お願いいたします。	
※攻略情報についてはお答えをしておりません。	
電話受付時間 月～金：10:00～18:00 (土、日、祝日、会社設定休日を除く)	
修理に関する お問い合わせ・送り先	
任天堂サービスセンター	
	0570-021-010
IP電話からは 0774 - 28 - 3133 におかけください。	
※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように お願いいたします。	
電話受付時間 10:00～18:00 (祝日、会社設定休日を除く)	
〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地 任天堂サービスセンター	
任天堂株式会社	
〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1	

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更不可	編集禁止です。

4.4 「お問い合わせ先(VCタイトル)」

ページカテゴリ名:困ったときは(編集禁止)／ページタイトル名:お問い合わせ先(編集禁止)

VCタイトルの場合、必須です。任天堂、ソフトメーカー様どちらも共通です。



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	青字以外は編集禁止です。青字部分には会社名を記載してください。 カラータグを削除してください。

5 バーチャルコンソール独自の編集

バーチャルコンソールソフトの電子説明書では、あらかじめ次のテンプレートを用意しています。

- バーチャルコンソール共通の規定文をまとめた合成テンプレート
- バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート
- バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート
- バーチャルコンソール専用「ゲームの終わりがた」のテンプレート
- バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート
- バーチャルコンソール専用のテンプレート素材(見出し図形、引き出し線、表組み)

この章では、これらを活用したバーチャルコンソールソフトの電子説明書の作成方法について説明します。バーチャルコンソールソフトは、ソフトごとに見出しなどのデザインを変更せず、すべて共通のデザインフォーマットで作成します。

5.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成(1 ページ目)

バーチャルコンソール規定文合成テンプレートとは、「2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)」の各規定文などをバーチャルコンソール専用にあらかじめ編集し合成したものです。これを使用し、少しの編集を行うことで、ページ 1「ご使用になる前に」を作成することが可能です。

表 5-1 バーチャルコンソール規定文合成テンプレート(1 ページ目)

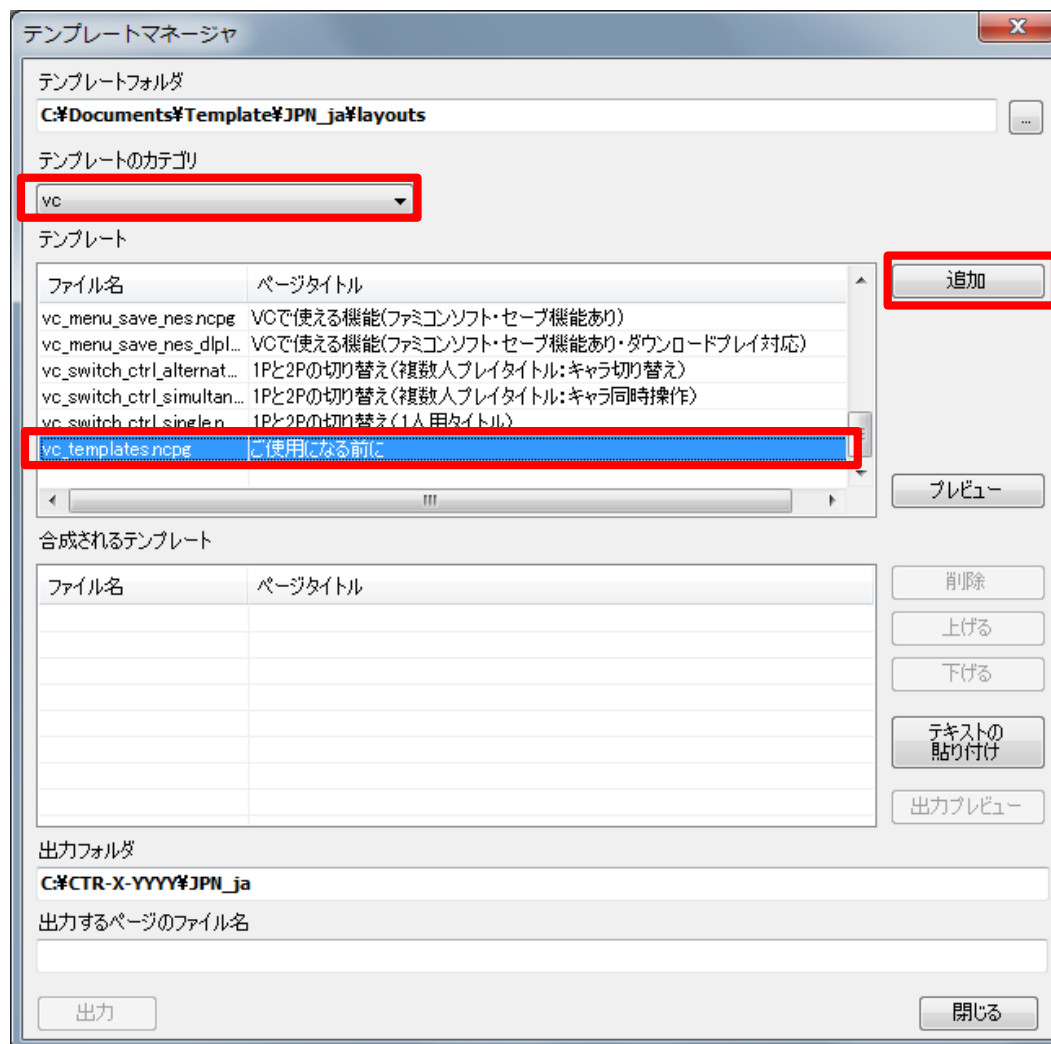
順番	テンプレート部品	ランク
1	ご使用になる前に	A
2	バーチャルコンソール免責文	A
3	知財関連の注意・警告文	A
4	VC 専用 著作権表示・商標権利表示	B
5	電子説明書コード	-

補足: 「お問い合わせ先」は、バージョン 2.0 から最終ページに掲載することになりました。詳細は「2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)」を参照してください。

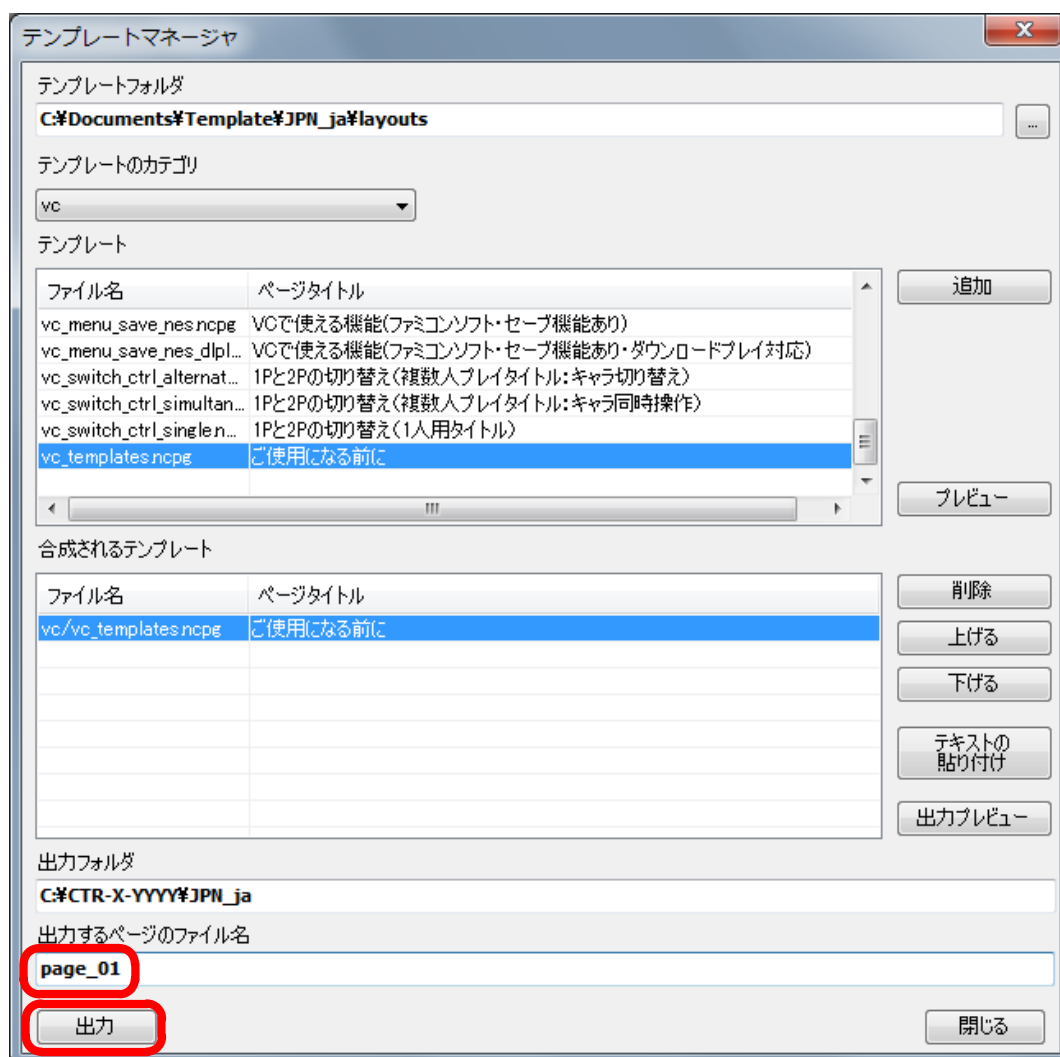
5.1.1 規定文合成テンプレートの出力

バーチャルコンソール規定文合成テンプレートを使用し、ページ1「安全に使用するために」を出力する手順を説明します。

- (1) 「ファイル」→「テンプレートの合成」を選択します。
- (2) テンプレートのカテゴリ「vc」を選択し、ファイル名「vc_templates.ncpg」を選択し、追加をクリックします。



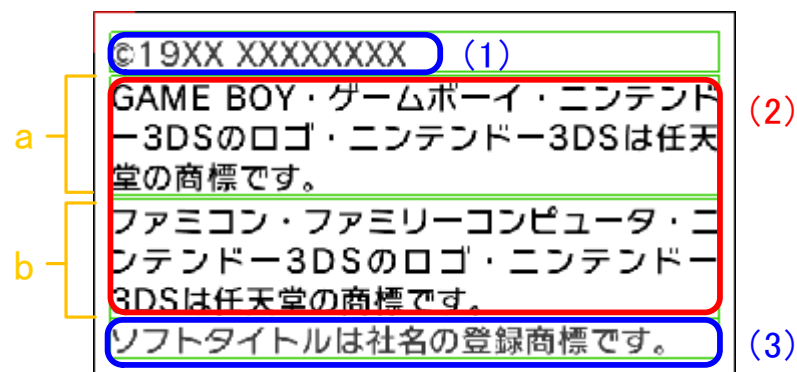
- (3) 出力ファイル名を「page_01」と入力し、「出力」をクリックします。



5.1.2 規定文合成テンプレートの編集

ページカテゴリ名:なし(編集禁止)/ページタイトル名:ご使用になる前に(編集禁止)

出力された page_01.ncpg の権利表記、登録商標表記を以下に従って編集します。「ご使用になる前に」「電子説明書コード」に関しては、「2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目)」を参照ください。



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	B	変更可	(C) 表記を記載してください。 ・ 任天堂タイトルの場合は、当時の発売年- 本ソフトの発売年 ・ ソフトメーカー様のタイトルの場合は、ソフトメーカー様(権利者)からの指定に沿って記載
(2)	B	変更可	編集禁止です。 ソフトの仕様に合わせてどちらかの文章を記載してください。 ・ ゲームボーイ・ゲームボーイカラー: a ・ ファミコン: b 必要のない文章は削除し、(3)の文章を詰めてください。
(3)	B	変更可	ソフトのタイトル名称および社名を記載してください。 ・ 任天堂のみが商標権を有する場合は、商標表記は不要(テキスト自体を削除してください) ・ 商標権を有するソフトメーカーからの要請があった場合、ソフトに関する表記を追加

5.3 パーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:任意

対応ソフトのために「ダウンロードプレイ」のテンプレート(vc_download_play.ncpg)を設けます。「ダウンロードプレイ」対応の場合は必須です。

(1)

XXX
(ダウンロードプレイ)の目

『ソフト名』が保存されている本体がひとつあれば、プレイする人数分の本体同士で通信し、ダウンロードプレイを楽しむことができます。

用意するもの

ニンテンドー3DSシリーズ本体………
……プレイする人数分の台数（最大X台）
※『ソフト名』が保存されている本体がX台必要です。

はじめかた

●ソフトを送る側(親機)の場合

1.VCメニューで「ダウンロードプレイをはじめ」をタッチしてください。

2.同時に遊ぶ子機が接続されたことを確認して、「開始」をタッチしてください。

3.XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

●ソフトを受け取る側(子機)の場合

1.HOMEメニューで「ダウンロードプレイ」のアイコンをタッチし、「はじめ」をタッチしてください。

2.ニンテンドー3DSのロゴをタッチしてください。

3.『ソフト名』をタッチし、ソフトをダウンロードしてください。

終わるかた

VCメニューで「ダウンロードプレイを終わる」をタッチすると、終了できます。

スリープモードについて

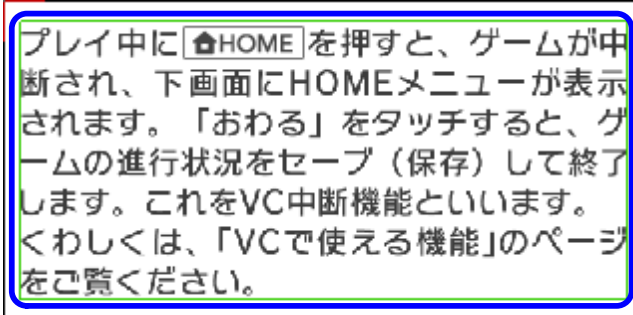
ダウンロードプレイ中は、スリープモードになりません。

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	<p>以下の内容を記載してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダウンロードプレイの説明であることがわかる見出し(アイコンを使用してください) ・通信する人数分の本体 ・ソフトが1つ必要であること ・通信できる最大人数 ・通信プレイの種類・内容(対戦・交換など) ・必要な本体の台数や、ソフトの本数 ・ダウンロードプレイのはじめかた、終わるかた ・スリープモードに関する補足 <p>※サンプルテキストをそのまま利用する場合は、ソフトの仕様に合わせて、必要な本体の台数やソフト名、はじめかたの手順を書き替えてください。</p>

5.4 バーチャルコンソール専用「ゲームの終わりがた」のテンプレート

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:ゲームの終わりがた(編集禁止)

バーチャルコンソールソフトの電子説明書共通のページとして、「ゲームの終わりがた」ページ(vc_end.ncpg)を設けます。

- (1) 

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。

5.5 バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート

バーチャルコンソールソフトには、上画面にゲーム画面が表示され、下画面に「VC メニュー」が表示されます。「VC メニュー」の操作や仕様の説明をまとめたテンプレートが「VC で使える機能」テンプレートになります。

5.5.1 「VC で使える機能」テンプレート部品の選択

ページカテゴリ名:任意／ページタイトル名:VCで使える機能(推奨)

ソフトの仕様によって、8つのncpgデータから1～2つを選択して電子説明書に使用します。ソフトの仕様を下記の表と照合し、使用するテンプレート部品を選択します。

表 5-2 VC で使える機能テンプレート部品の対応表

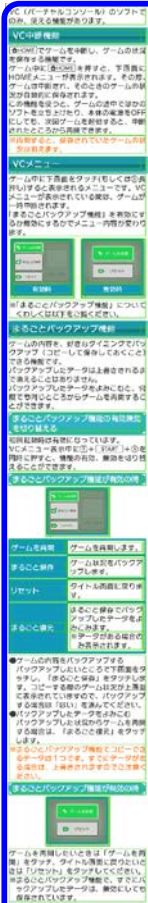
項目	内容	テンプレート部品	カテゴリ名	ハード	ファイル名	ランク
1	VC の 主な機能	VC で使える 機能	vc	ゲームボーイ ゲームボーイカラー	vc_menu.ncpg vc_menu_save.ncpg	-
				ファミコン	vc_menu_nes.ncpg vc_menu_save_nes.ncpg vc_menu_nes_dlplay.ncpg vc_menu_save_nes_dlplay.ncpg	
2	おまけ	VC で使える 機能	vc	ゲームボーイ ゲームボーイカラー	vc_extras_gb.ncpg vc_extras_cgb.ncpg	-

5.5.1.1 VC の主な機能

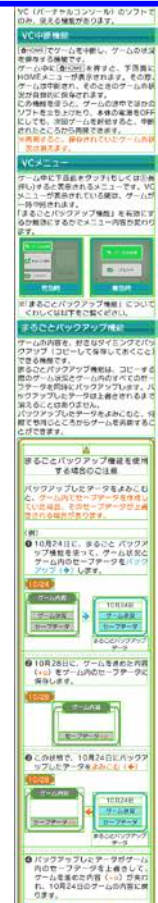
ゲーム内セーブの有無によって、使用するテンプレートを選択してください。

ゲームボーイ・ゲームボーイカラー

vc_menu.noppg
(セーブ機能無し)

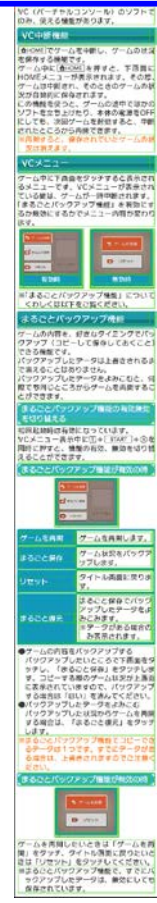


vc_menu_save.noppg
(セーブ機能有り)

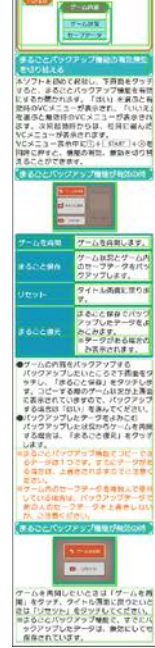
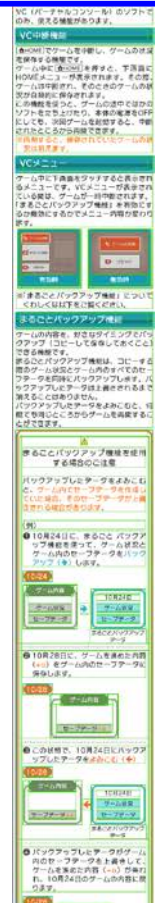


ファミコン(ダウンロードプレイ非対応)

vc_menu_nes.noppg
(セーブ機能無し)

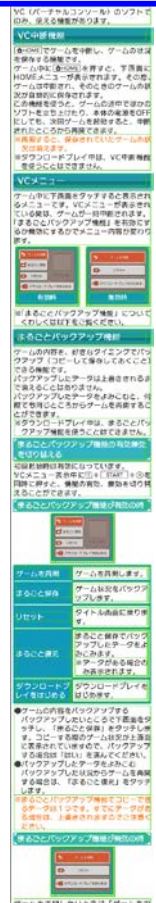


vc_menu_save_nes.noppg
(セーブ機能有り)

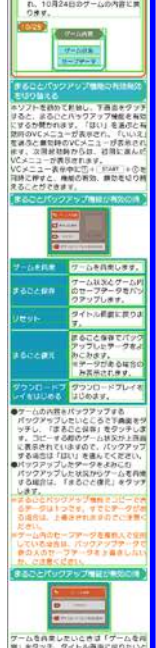
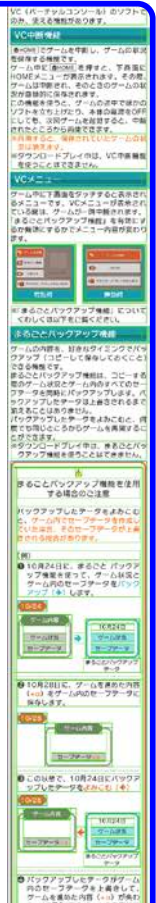


ファミコン(ダウンロードプレイ対応)

vc_menu_nes_dplay.noppg
(セーブ機能無し)



vc_menu_save_nes_dplay.noppg
(セーブ機能有り)

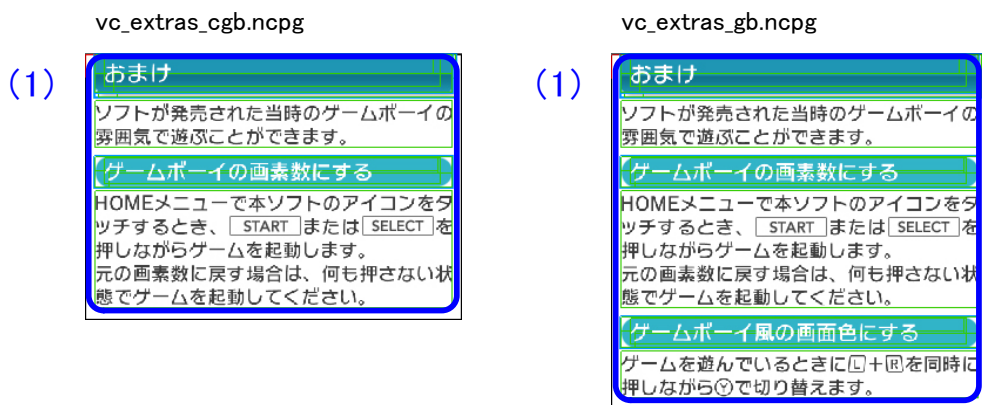


(1)

番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。

5.5.1.2 おまけ

ゲームボーイソフトの場合は「vc_extras_gb.ncpg」、ゲームボーイカラーソフトの場合は「vc_extras_cgb.ncpg」を使用します。



番号	ランク	デザイン	テキスト編集
(1)	-	変更可	サンプルテキストまたは同等の内容を記載してください。

5.5.2 「VC で使える機能」テンプレートの出力

CTR-ManualEditor のテンプレートマネージャ機能を使って、テンプレートを出力します。

「ファイル」→「テンプレートの合成」で、テンプレートのカテゴリ「vc」を選択します。上記の「表 5-2 VC で使える機能テンプレート部品の対応表」を参照の上、「vc_menu.ncpg」、「vc_menu_save.ncpg」、「vc_menu_nes.ncpg」、「vc_menu_save_nes.ncpg」、「vc_extras_gb.ncpg」、「vc_extras_cgb.ncpg」、「vc_menu_nes_dlplay.ncpg」、「vc_menu_save_nes_dlplay.ncpg」から選び、出力してください。

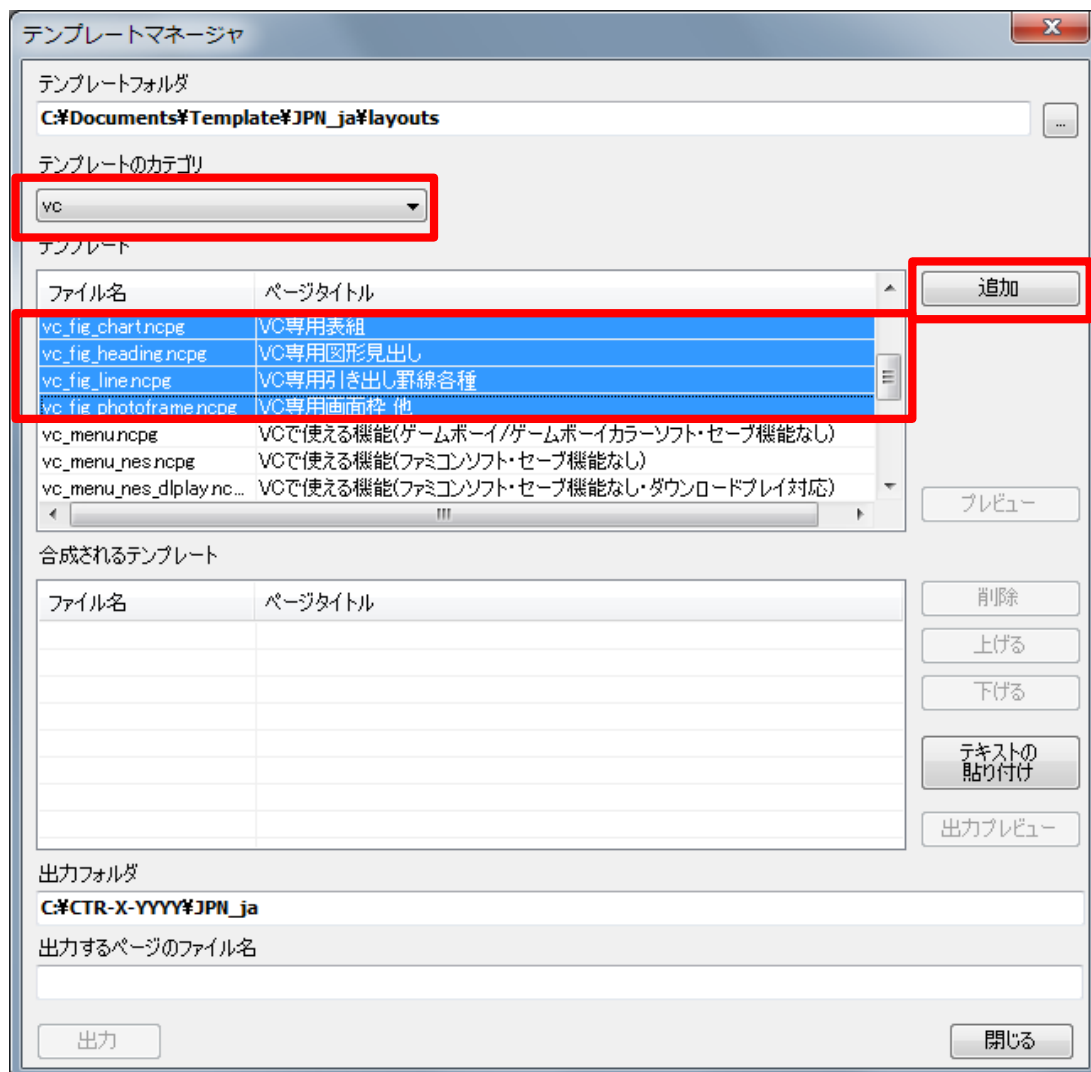
補足： 編集の必要はありません

5.6 バーチャルコンソール専用のテンプレート素材の活用

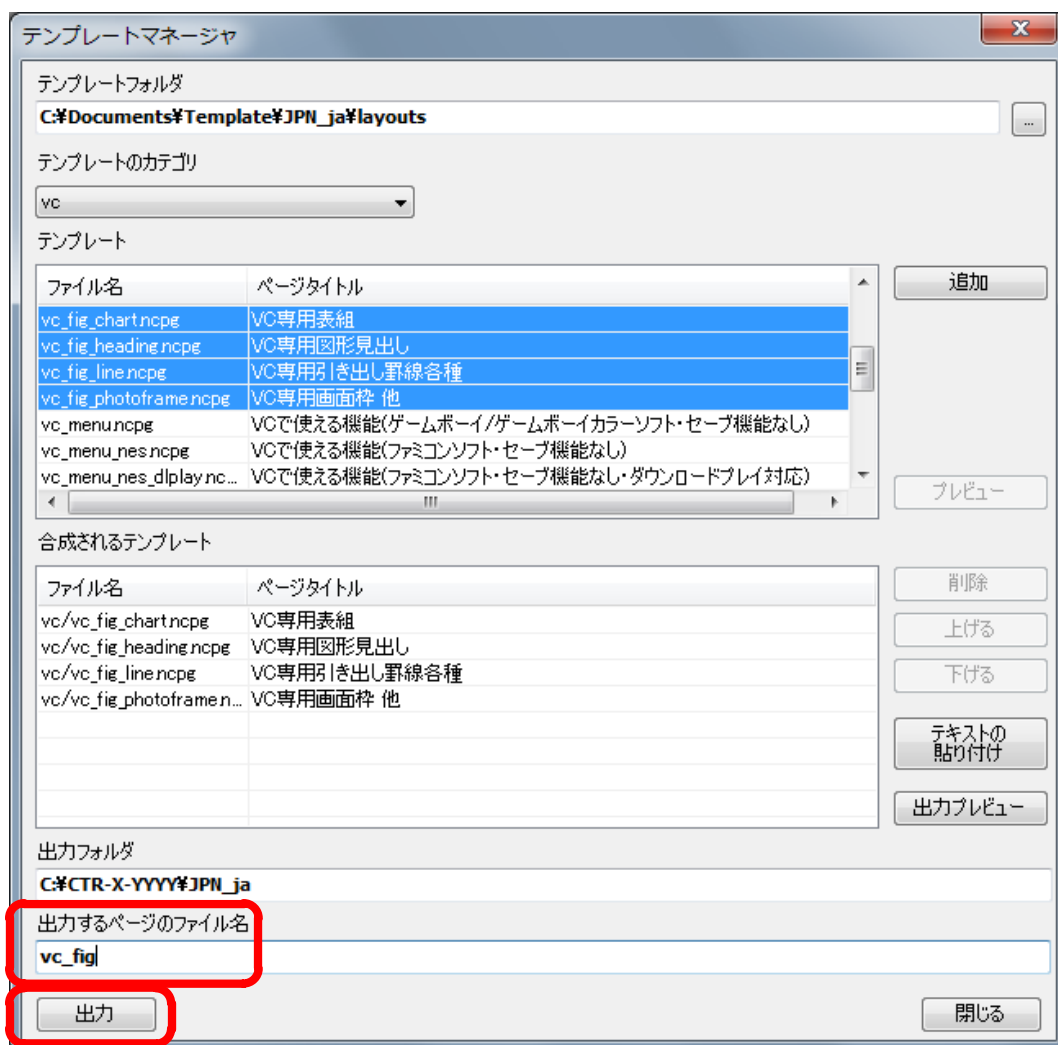
ここではバーチャルコンソール専用のテンプレート素材(見出し図形、引き出し線、表組み)を使って、バーチャルコンソールの電子説明書内の見出しを作成する方法を説明します。基本的な本文の作成方法は、別冊「part 1:制作ワークフロー」の「4.5 本文の作成」を参照してください。

テンプレート素材の活用の準備

- (1) テンプレートマネージャを使用し、バーチャルコンソール専用のテンプレート素材を出力します。テンプレートのカテゴリから「vc」を選択し、タイトルの「VC専用表組」「VC専用図形見出し」「VC専用引き出し罫線各種」「VC専用画面枠」を選択し、最後に「追加」をクリックします。

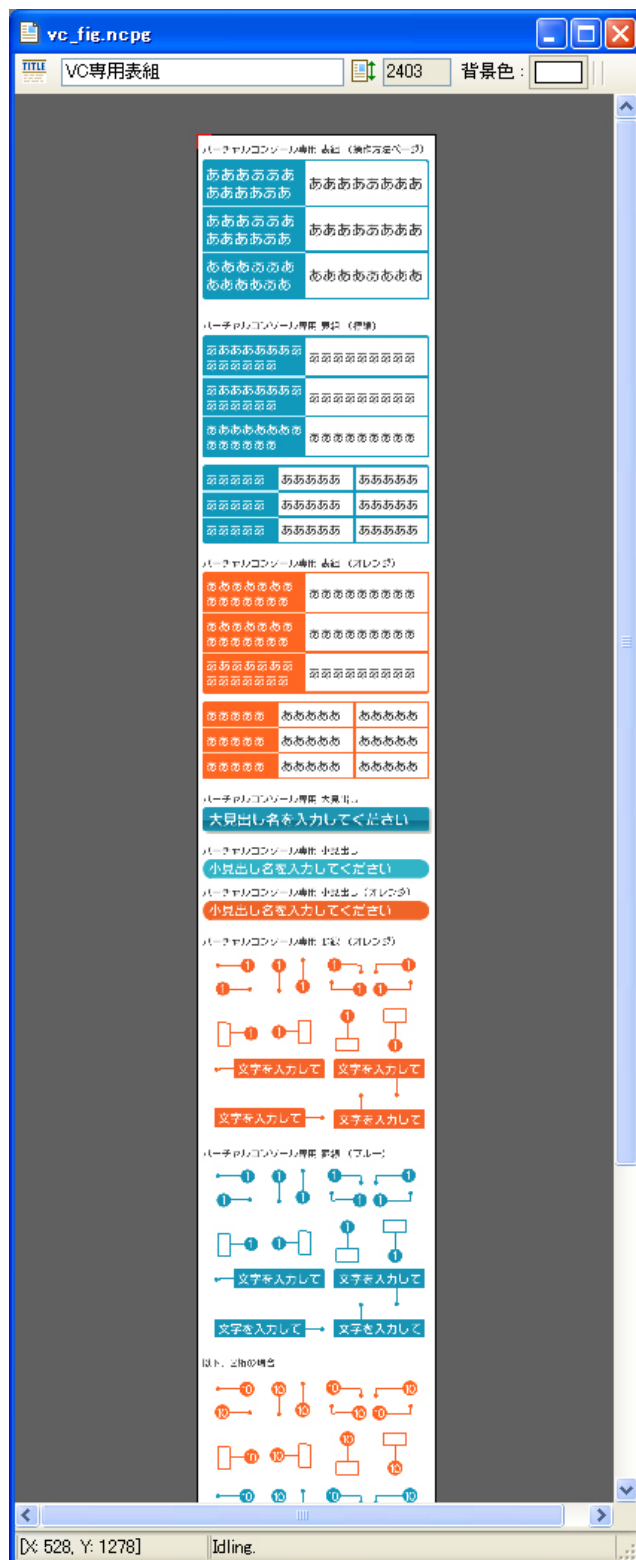


- (2) 出力するページのファイル名を任意で入力後、出力をクリックします。



補足: 出力したファイル(.ncpg)は、テンプレート素材を合成したページになります。最終的には破棄するページになりますので、ファイル名は適当でかまいません。

- (3) 出力したファイルをクリックし、ページを開きます。このページから必要な素材を編集しているページにコピーします。



これ以降の、出力したテンプレート素材の本文への活用する手順は、別冊「part 1:制作ワークフロー」の「5 汎用テンプレート素材の活用」を参照してください。

6 付録A

「CTR ガイドライン」には、電子説明書の記載に関するルールが含まれています。

以下はそのチェックリストです。各項目のくわしい内容については「CTR ガイドライン」や「3DS プログラマ向け 開発注意事項集」を確認してください。

表 6-1 電子説明書に必須の内容

チェック	ランク	すべてのソフト
	A	<p>必要な権利表記を記載していますか？</p> <p>参照：2.8「フォントに関する権利表記」、2.9「ミドルウェアに関する権利表記」、CTR ガイドライン＜一般：共通事項 - 権利表示＞</p>
	A	<p>「ニンテンドー 3DS 用語集」、「NintendoNetwork 用語集」および「amiibo 用語集」で定められた用語を使用していますか？</p> <p>参照：CTR ガイドライン＜一般：共通事項 - 用語の統一＞</p>
	A	<p>セレクトボタンを使用した機能の表記はありませんか？</p> <p>※ スタートボタンと同一機能であることを意味する場合や、バーチャルコンソールソフトの場合は、表記があってもかまいません。</p> <p>参照：CTR ガイドライン＜一般：ボタン - セレクトボタン＞</p>
	A	<p>UGC のやり取りに関する注意文を記載していますか？</p> <p>参照：3.3「ユーザーコンテンツについて」、CTR ガイドライン＜UGC＞</p>
	A	<p>任天堂への問い合わせや確認を行うことなく、URLや広告、またはそれらに類するものを記載していませんか？</p> <p>ただし、以下については、そのURLの目的・内容がわかるように示されていれば、任天堂への確認は不要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パブリッシャーの公式サイトの URL ・ サポートサイトの URL ・ ゲーム内のサービス同意の規約に掲載されている URL ・ 公式な権利表記に含まれている URL <p>参照：CTR ガイドライン＜一般：その他 - アプリケーション内における URL および広告の表示＞</p>

		データストアを使用してデータをアップロードできるソフト
	A	<p>違う本体や初期化した本体からは、アップロードしたデータを使用できないことを記載していますか？</p> <p>例：違う本体からアクセスした場合や、本体初期化を行った場合、アップロードしたデータは使用できません。</p> <p>※ダウンロード専用ソフトやアップロードしたデータをユーザーが参照しないソフト、アップロードしたデータが削除されてもゲームの進行に影響がないソフトは、記載不要です。記載が必要なソフトは、初回データアップロード時にソフト側でもメッセージを表示する必要があります。</p> <p>参照：3DS プログラマ向け 開発注意事項集＜インターネット通信：CTR-NEX のデータストア機能でデータのアップロードを初めて行う場合＞</p>

表 6-2 ソフトまたは電子説明書に必須の内容

チェック	ランク	データ書き込み中であることを、メッセージ以外の手段（アイコン表示など）で示すソフト
	A	<p>データの書き込み中の表示に関して、説明を記載していますか？</p> <p>例：セーブ中はマーク（★）が表示されます。</p> <p>参照：CTR ガイドライン＜ファイルシステム：セーブデータ - 書き込み中の画面表示＞</p>
	A	<p>データストアを使用してデータをアップロードし、他のユーザーに公開できるソフト</p> <p>データの公開範囲についての説明を記載していますか？</p> <p>例：アップロードした画像は、フレンドからも見ることができます。</p> <p>参照：CTR ガイドライン＜インターネット通信：【NEX】データストア - データの公開範囲＞</p>

表 6-3 ソフトまたは電子説明書に推奨の内容

チェック	ランク	セーブデータの巻き戻しを禁止しているダウンロードソフト
	—	<p>セーブデータの巻き戻しができないことに関して、説明を記載していますか？</p> <p>例：ゲームを進めてセーブしたSDカードに、以前パソコンなどに保存しておいたソフトを上書きしても、そのセーブデータは読み込むことができません。セーブデータのバックアップ用途としては使用できませんので、ご注意ください。</p> <p>参照：CTR ガイドライン＜ファイルシステム：セーブデータ - ダウンロードアプリのセーブデータ巻き戻し防止支援機能＞</p>

7 改訂履歴

注意: ◆がついている項目の下線部は、移行期間にかかわらず即時対応してください。

版	改訂日	分類	改訂内容
4.3	2015-06-05	追加	◆2.10「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」 「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のLZ4」を使用したソフトの場合に関する表記を追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 1はじめに アプリに電子説明書の実装が必須であることを追加。 1.2テンプレート部品 ランクAの説明を一部変更。 2.10「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」 「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)内のbsdiff」を使用したソフトの場合に関する表記に補足を追加。 2.11「電子説明書コード」 記載の誤りを修正。体験版の電子説明書コードに関する補足を追加。 3.2「amiiboとは」 読み込みのみ対応しているソフトについての補足を追加。 ニンテンドー3DS NFCリーダー/ライターの「/」を全角「／」に変更。 6付録A 用語集に関して、ガイドラインの記載に合わせて変更。
4.2.1	2014-11-14	変更	◆2.10「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」 「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)」を使用したソフトの場合から(任天堂タイトル向け)を削除し、適応範囲が明確になるように説明を変更。
4.2	2014-11-04		<ul style="list-style-type: none"> ◆2.8「フォントに関する権利表記」 「フォントワークス(白舟書体)」を使用したソフトの場合を追加。 3.2「amiiboとは」 新規追加。 3.13「Newニンテンドー3DS専用の機能に関する表記」 新規追加。 3.15「ニンテンドー3DSソフトで使用する素材」 新規追加。 Newニンテンドー3DSのZL/ZR/Cスティックのボタン画像をテンプレートに追加。 6付録A ソフトまたは電子説明書に推奨の内容を追加。
			<ul style="list-style-type: none"> 全般 【全ソフト必須】【ソフトの仕様によって必須】を削除。 1.1移行期間 ダウンロードアプリとして販売されたソフトをそのままパッケージ販売する場合を追加。 2.9「ミドルウェアに関する権利表記」 「QRコードデコーダ」を使用したソフトの場合についてに(任天堂タイトル向け)を追加。 2.10「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」 「nlib のOSSライブラリ(libnx_oss.a)」を使用したソフトの場合についてに(任天堂タイトル向け)を追加。テンプレートを変更。

			<ul style="list-style-type: none"> ・ 3.5「保護者の方へ」 Miiverseの項目に関する注意を追加。 ・ 3.7「ニンテンドー3DS ダウンロードプレイ」 テンプレートから別の説明書への参照テキストを削除。 ・ 3.8.3「追加コンテンツ」 テンプレートから別の説明書への参照テキストを削除。 ・ テンプレート内「追加コンテンツ」という表現に変更し、残高の追加部分を修正。 ・ 3.8.4「利用券」 テンプレート内残高の追加部分を修正。 ・ 3.9「すれちがい通信」 テンプレート内「設定」を「登録」に変更。 ・ 3.14「拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 テンプレートにNewニンテンドー3DSに関する説明を追加。 ・ 4.2「お問い合わせ先(ソフトメーカー様のタイトル)」 テンプレート内の電話番号を必須に変更。 ◆ 4.3「お問い合わせ先(任天堂タイトル)」 テンプレート内の電話受付時間等を変更。 ・ 5.1バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成(1 ページ目) バーチャルコンソール免責文と知財関連の注意・警告文のランクの誤記を修正。 <p>6付録A 「データストアを使用してデータをアップロードできるソフト」の参照先を修正。</p>
		削除	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3.5「保護者の方へ」 DSダウンロードプレイの項目をテンプレートから削除。 ・ 3.11「スリープモードについて」 テンプレートを削除。
4.0	2014-01-14	追加	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2.10「オープンソースソフトウェアに関する権利表記」 <u>新規追加。</u> ・ 1.1 移行期間、1.2 テンプレート部品 新規追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全般 各テンプレートの表に「ランク」と「デザイン」の情報を追加し、「作業内容」列の名称を「テキスト編集」に変更。 各テンプレートにページカテゴリ名、ページタイトル名の情報を追加。 テンプレートの文字色と枠のルールを変更。 表記例を削除して、テンプレート自体を実用的なサンプルテキストに変更。 ◆ 6 付録A <u>URLの表示に関する項目を追加。</u> 表に「ランク」を追加。 ・ 1 はじめに テキストやデザインの編集に関する説明を削除(1.2 テンプレート部品に集約)。 ・ 1.3 本書の読み方 見出しのスタイルを変更。 ・ 2.2「ご使用になる前に」 「安全に使用するために」のテンプレートと統合。 ・ 2.4「VC 免責文」 テンプレート内の「ニンテンドー3DS」を「ニンテンドー3DSシリーズ本体」に変更。 ・ 2.6「著作権利表示・商標権利表示」 意匠登録番号を削除。

			<ul style="list-style-type: none"> ・ 3.4「インターネットでできること」 テンプレート内のリード文と、ニンテンドーネットワークの説明文を変更。 「Nintendo Network」を「ニンテンドーネットワーク」に変更。 ・ 3.5「保護者の方へ」 「Miiverseの使用」の項目を追加。 テンプレート内の記載例を変更。 ・ 3.6「ニンテンドー3DS ローカルプレイ」、3.7「ニンテンドー3DS ダウンロードプレイ」 ローカルプレイとダウンロードプレイのどちらでも遊べるモードについて説明する場合の運用ルールに関する文章を追加。 「ニンテンドー3DS本体」を「ニンテンドー3DSシリーズ本体」に変更。 操作手順の記載例を変更。 ・ 3.8.3「追加コンテンツ」 「追加コンテンツ」の購入、「追加コンテンツ」購入に関するご注意、「残高の追加」のテンプレートを統合。 消費型サービス利用券に関する記述を追加。 操作手順の記載例を変更。 「受信」を「ダウンロード」に変更。 ニンテンドーネットワークIDを消去すると再ダウンロードできなくなる旨を追記。 ・ 3.8.4「利用券」 利用券の購入、利用券に関するご注意、「残高の追加」のテンプレートを統合。 操作手順の記載例を変更。 ・ 3.9「すれちがい通信」、3.10「いつの間に通信」 即時実行のみを行うソフトに関する説明を追加。 設定する方法、やめる方法の記載に関する補足を追加。 サンプルテキストを変更。 ・ 3.11「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」 テンプレートを編集禁止に変更。 ・ 1.1 テンプレート本文中の「本体を閉じて」を削除。 ・ 3.14「拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 操作手順の記載例を変更。 ・ 4.2「お問い合わせ先(ソフトメーカー様のタイトル)」 テンプレートを変更。 ・ 5.2 バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート 参照ページの記載を定型文に変更。 ・ 表 2-1、表 2-2、表 3-1、表 3-2、表 3-3、表 4-1、表 5-1、表 5-2 ・ 「編集」の列を「ランク」に変更。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2.3「安全に使用するために」 テンプレートを削除し、2.2「ご使用になる前に」に統合。 ・ 3.7.3.1「追加コンテンツ」の購入、3.7.3.2「追加コンテンツ」購入に関するご注意 テンプレートを削除し、3.8.3「追加コンテンツ」に集約。 ・ 3.7.4.1 利用券の購入、3.7.4.2 利用券に関するご注意 テンプレートを削除し、3.8.4「利用券」に集約。 ・ 3.7.5「残高の追加」 テンプレートを削除し、3.8.3「追加コンテンツ」、3.8.4「利用券」に統合。
3.3	2013-06-13	追加	<ul style="list-style-type: none"> ・ 6 付録A 新規追加。

		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 はじめに テンプレートの構成例に、「ユーザーコンテンツについて」のページを追加。 ・ 2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目) 注意文を変更。 ・ 2.2 「ご使用になる前に」 有料ソフトと無料ソフトのテンプレートを統合し、内容を変更。テンプレート名を「ごあいさつ」から「ご使用になる前に」に変更。 ・ 2.6 「知財関連の注意・警告文」 「営業使用・貸貸の禁止」のテンプレートと統合し、内容を変更。テンプレート名を「違法コピー警告文」から「知財関連の注意・警告文」に変更。 ・ 2.7 「著作権表示・商標権利表示」 「※ソフトタイトルがポケモンである場合」のテンプレートを変更。 ・ 2.9 「フォントに関する権利表記」 注意文を追加。 ・ 2.9 10 「ミドルウェアに関する権利表記」 注意文を追加。 nuance.ncpg のデータの作りを変更。 ・ 2.11 「電子説明書コード」 電子説明書コードから仕向地コードを削除。コード設定規則について補足を追加。 ・ 3.1 必要なテンプレート部品(任意ページ) 独立したページとして記載するテンプレートを規定。 ・ 3.2 「ユーザーコンテンツについて」 「UGC(ユーザー作成コンテンツ)に関する注意文」の項目名を変更し、テンプレートの内容や運用ルールを変更。 ・ 3.3 「インターネットでできること」 インターネット設定についての文章を追加。運用ルールを変更。それに伴い、表記例を変更。 ・ 3.4 「保護者の方へ」 制限できる項目と機能説明を追加し、文章および運用ルールを変更。 ・ 3.7.2 「インターネット通信」 インターネット設定についての文章を削除。それに伴い、表記例を変更。 ・ 3.9 「いつの間に通信」 利用規約やインターネット設定についての文章を削除。それに伴い、表記例を変更。 ・ 4.2 「お問い合わせ先(ソフトメーカー様のタイトル)」 ソフト名称を記載する部分を削除。 ・ 4.4 「お問い合わせ先(VCタイトル)」 ソフト名称を記載する部分を削除。 ・ 全般 テンプレート名の変更に伴い、関連する箇所を修正。 プロジェクトフォルダ名から仕向地コードを削除。 「黒文字」指定を変更。 1ページ目と最終ページは【全ソフト必須】、任意ページは【ソフトの仕様によって必須】である旨を記載。 全ソフト必須のテンプレート部品にその旨を記載。 編集禁止のテンプレートにその旨を記載。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2.7 「営業使用・貸貸の禁止」 テンプレートを削除し、2.5 「知財関連の注意・警告文」に統合。 ・ 2.10 「ミドルウェアに関する権利表記」 Mobiclip の権利表記を削除。 話速変換ライブラリの権利表記を削除。 ・ 全般

			テンプレートの削除に伴い、関連する箇所の記載を削除。
3.2	2012-12-18	変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目) 注意の文章を変更。 表 2-2 から QR コードのテンプレートを削除。 2.4 「ゲームカードに関するご注意」と2.8 「著作権利表示・商標権利表示」(必須) ダウンロード専用ソフトと、カードソフトと併売のダウンロードソフトを識別する説明を追加。 2.6 「違法コピー警告文」 テンプレートの文章を和文のみに変更。 2.7 「営業使用・賃貸の禁止」 テンプレートの文章を和文のみに変更。 2.11 「ミドルウェアに関する権利表記」 「QRコードの名称」を使用した場合の説明を削除し、「QRコードデコーダ」を使用したソフトの場合のテンプレートを変更。 2.12 「電子説明書コード」(必須) バージョン番号についての記載を変更。 3.8 「いつの間に通信」 左右の画像内の表記を統一。 3.13 「拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 ニンテンドー3DS LL用の拡張スライドパッドが発売されたため、「ニンテンドー3DS 専用拡張スライドパッド」を「拡張スライドパッド」に変更。 全般 「電子取扱説明書」を「電子説明書」に変更
3.1	2012-10-10	追加	<ul style="list-style-type: none"> 1 はじめに 「テンプレートの構成例」を追加。 2.4 「ゲームカードに関するご注意」と2.8 「著作権利表示・商標権利表示」(必須) ダウンロード専用ソフトと、カードソフトと併売のダウンロードソフトを識別する説明を追加。 2.11 「ミドルウェアに関する権利表記」 「Nuance 音声合成ライブラリ」のテンプレートを新規追加。 3.2 「インターネットでできること」 「インターネットに関するご注意」と「Nintendo Network」を、「インターネットでできること」のテンプレートに統合。 4.4 「お問い合わせ先(VCタイトル)」(必須) 新規追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 全体として、テンプレートの重要文章部分の色を赤からオレンジに変更。そのため、対応するテンプレート・テンプレートの例を変更。 2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目) 1ページ目のページタイトルを「ご使用になる前に」に変更。また、冒頭の注意文の表記揺れを修正。 3.1 必要なテンプレート部品(任意ページ) Wii Uに合わせ、テンプレート部品の説明順序を変更。それに伴い、表も変更。 「インターネットでできること」のテンプレートの追加に付随して、表を変更。「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」のテンプレートを編集可に変更。また、「バックアップ機能に関するご注意」の注釈を表から削除。「保護者による使用制限」のテンプレート名を、「保護者の方へ」に変更。 3.3 「保護者の方へ」 テンプレート名を、「保護者による使用制限」から変更。 3.6.2 「インターネット通信」

			<p>以前「Nintendo Network」のテンプレートに記載していた内容の一部を移動。それに伴い、テンプレート・表記例・説明文の追加・修正。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3.6.4 「利用券」 表記例を修正。 ・ 3.6.5 「残高の追加」 テンプレート・表記例も変更。 ・ 3.9 「UGC (ユーザー作成コンテンツ)に関する注意文」 冒頭文を変更。また、テンプレートの見出し部分を変更可に修正。 ・ 3.10 「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」 テキスト編集可能に修正。 ・ 4.1 必要なテンプレート部品 (最終ページ) 表にVCタイトル用のテンプレートを追加。 ・ 5.3 バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート スリープモードに関する文章を追加。そのため、テンプレート・表記例を変更。 ・ 5.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成 (1 ページ目) 1 ページ目のページタイトルを「ご使用になる前に」に変更。
3.0	2012-06-22	追加	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3.12 「保護者による使用制限」 「インターネット通信」とテンプレートの内容を分割したため、新規追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2.5 「インターネットに関するご注意」 見出し部分を他のご注意に合わせたため、テンプレートを変更。 ・ 2.8 「営業使用・賃貸の禁止」(必須) 英文と和文の順序を逆にしたため、テンプレート・表記例も変更。 ・ 2.9 「著作権表示・商標権利表示」(必須) ソフトタイトルがポケモンである場合のテンプレートを変更。 加えて、説明文も修正。 ・ 2.12 「ミドルウェアに関する権利表記」 「QRコードの名称」を使用した場合の説明文の体裁を他と統一。 ・ 3.1 必要なテンプレート部品 (任意ページ) 表に「保護者による使用制限」の行を追加。 ・ 3.2 「ニンテンドー 3DS ローカルプレイ」 3DS LL対応に伴い、テンプレート・表記例を変更。 ・ 3.3 「ニンテンドー 3DS ダウンロードプレイ」 3DS LL対応に伴い、テンプレート・表記例を変更。 ・ 3.4 「Nintendo Network」 見出しのテキストボックスを追加したため、テンプレート・表記例を変更。 ・ 3.5.1 「インターネット通信」テンプレート部品の選択 「インターネット通信」と「保護者による使用制限」のテンプレートを分割したため、表を修正。また、説明文も修正。 ・ 3.5.2 「インターネット通信」 「保護者による使用制限」を別テンプレートにしたため、表を修正。 テンプレート・表記例も変更。 ・ 3.5.3 「追加コンテンツ」 表記例を変更。 ・ 3.5.4 「利用券」 表記例を変更 ・ 3.6 「すれちがい通信」 「保護者による使用制限」を別テンプレートにしたため、同内容部分を削除。その

			<p>ため、テンプレート・表記例を変更。</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.7 「いつの間に通信」 表記例を変更。 3.8 「UGC(ユーザー作成コンテンツ)に関する注意文」 見出し部分を他の注意文言と統一。そのため、表記例・テンプレートを変更。 3.11 「バックアップ機能に関するご注意」 SDカードを加えたことで、テンプレート・表記例を変更。 3.13.1 テンプレート部品の選択 3DS LL対応に伴い、テンプレート・表記例を変更。 4.1 必要なテンプレート部品(最終ページ) 表の任天堂タイトルの部分を修正(編集を有から無に)。 5.2 バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート 3DS LL対応に伴い、テンプレート・表記例を変更。 5.3 バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート テキストボックス余白の調節、3DS LL対応に伴い、テンプレート・表記例を変更。
2.6	2012-06-12	変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.4 「ゲームカードに関するご注意」 テンプレート名を変更し、共通化。 2.12 「ミドルウェアに関する権利表記」 パナソニック製各種ライブラリのライセンサー変更に伴いテンプレートの変更。 3.3 「ニンテンドー 3DS ダウンロードプレイ」 本体の更新に関する文章を追加。そのため、テンプレート、表記例を変更。 3.4 「Nintendo Network」 テンプレートと表記例を変更。 5.2 バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート テンプレートの追加または変更。 5.3 バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート テンプレート・表記例の内容を大幅に変更。
2.5	2012-04-24	追加	<ul style="list-style-type: none"> 5.2 バーチャルコンソール専用「1Pと2Pの切り替え」のテンプレート 新規追加。 5.3 バーチャルコンソール専用「ダウンロードプレイ」のテンプレート 新規追加。 5.5 バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート ダウンロードプレイ対応タイトル用のテンプレートを追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 全体として、「電子取扱説明書」「電子説明書」の単語の揺れを修正。 2.5 「インターネットに関するご注意」 インターネットに関する個別ページがある場合は、1ページ目ではなく個別ページに記載しても構わない旨を追加。 3.4 「Nintendo Network」 テンプレートと表記例を変更。 3.7 「いつの間に通信」 テンプレートと表記例を変更。 3.10 「スリープモードについて」 テンプレートと表記例を変更。 4.3 「お問い合わせ先(任天堂タイトル)」(必須) テンプレートと表記例を変更。
2.4	2012-03-22	変更	<ul style="list-style-type: none"> 全般 ダウンロードソフトとカードソフトのテンプレート共用化に伴い、関連する表を修

			<p>正、説明文を追加。</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.13「電子取説コード」(必須) カード版とダウンロード版を併売するソフトの場合もPを使用する旨を追加。 3.2「ニンテンドー 3DS ローカルプレイ」 テンプレートと表記例を変更。 3.3「ニンテンドー 3DS ダウンロードプレイ」 テンプレートと表記例を変更。 3.12「ニンテンドー3DS専用拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 テンプレートと表記例を変更(「くわしい」を「詳しい」(漢字)に修正)。 4 テンプレート部品の説明と編集(最終ページ) ダウンロード版とカード版を統一。 そのため、ソフトメーカー様用・任天堂用の2種類へテンプレート・説明文を修正。
2.3.1	2012-03-09	変更	<ul style="list-style-type: none"> 全般 「VC専用引き出し罫線各種」のテンプレート(vc_fig_line.ncpg)変更に伴い、一部の図を差し替え。 3.5「インターネット通信」 「残高の追加」のテンプレートを修正。 3.8「UGC(ユーザー作成コンテンツ)に関する注意文」 記載内容に関して、「CTRガイドライン UGC 編」を参照する旨を追加。
2.3	2012-01-10	追加	<ul style="list-style-type: none"> 3.4「Nintendo Network」 新規追加。 3.5「インターネット通信」 「追加コンテンツ」、「利用券」、「残高の追加」を新規追加。 3.8「UGC(ユーザー作成コンテンツ)に関する注意文」 新規追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 全体として、「テンプレート部品」という単語の揺れを修正。 1 はじめに テンプレート部品の変更に関する文章を追加。 2 テンプレート部品の説明と編集(1 ページ目) 権利表示部分のみ、最終ページでも出力可能である旨の文章を追加。 また、それに従い各種権利表示の説明部分にも補足を追加。 2.2「ごあいさつ」 文章を変更。 2.3「安全に使用するために」(必須) テンプレート修正に従って、図を差し替え。 2.5「インターネットに関するご注意」 テンプレート修正に従って、図を差し替え・説明文の一部削除。 2.9「著作権表示・商標権利表示」(必須) (C)表記変更に従い、図と説明文を修正。 ポケモン商標関連表記変更に従い、図を差し替え。 2.10「VC 専用 著作権表示・商標権利表示」 (C)表記変更に従い、図と説明文を修正。 2.13「電子取説コード」(必須) 体験版用の形態コード「T」を追加。一部修正。 3.5「インターネット通信」 テンプレートの増加により、全体として説明文を変更・追加。 「インターネット通信」/「保護者による使用制限」のテンプレートを修正。

			<p>「ニンテンドー 3DS ダウンロードプレイ」の表記例の図を変更。</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.7 「いつの間に通信」 テンプレート修正に従って、図を差し替え。説明文も変更。 3.9 「ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文」 テキストの編集に関する文章を追加。 3.12 「ニンテンドー3DS専用拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 Ncpgファイル名の変更により、表を修正。 テキストの編集に関する文章を追加。 4 テンプレート部品の説明と編集(最終ページ) テキストの編集に関する文章を追加。 5.3.1.2 おまけ テンプレート修正に従って、図を差し替え。
2.2	2011-10-31	追加	<ul style="list-style-type: none"> 3.12 「ニンテンドー3DS専用拡張スライドパッド対応ソフトに関する表記」 新規追加。
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序(1 ページ目) 「MPEG4 システム」を使用した場合」のテンプレート追加、「VC 免責文」のテンプレートの修正に従って、表を修正。 2.6 「VC 免責文」 通信機能非対応のソフトにも対応できるよう、テンプレートと説明文を修正。 2.10 「VC 専用 著作権利表示・商標権利表示」 ファミコンに関する表記の追加。また、現存の表記の修正。 2.11 「フォントに関する権利表記」 「ダイナフォント」を使用している場合」のテンプレートを修正。それに従い、図も修正。 2.12 「ミドルウェアに関する権利表記」 「MPEG4 システム」を使用した場合」に関するテンプレートと説明文を追加。 3 テンプレート部品の説明と編集(任意ページ) 全般で、テンプレートの文章中の「ニンテンドー3DS本体」を、「本体」のみに一部変更。 3.1 必要なテンプレート部品(任意ページ) 「スリープモードについて」のテンプレートのカテゴリ名をwarningに変更。 テンプレートデータに、インデント設定を一部追加。 3.7 「いつの間に通信」 テンプレートを変更。それに従い、図も修正。 3.10 「スリープモードについて」 説明文を追加。 3.11 「バックアップ機能に関するご注意」 テンプレートデータのインデント設定を変更。それに従い図も修正。 4.3 「お問い合わせ先(CARD 版 ソフトメーカー様のタイトル)」(必須) テンプレートを変更。それに従い図も修正。 5.1 バーチャルコンソール規定文の合成テンプレートの構成(1 ページ目) VC免責文とVC専用 著作権利表示・商標権利表示のテンプレート変更。 それに従い、表や図を修正。 5.2 バーチャルコンソール専用「ゲームの終わりがた」のテンプレート テンプレートをひとつに集約。それに従い、図も修正。 5.3 バーチャルコンソール専用「VC で使える機能」のテンプレート ファミコンソフト用表記の追加により、テンプレート、テンプレート名が変更。 それに従い、文章や表、図を修正・追加。

			<ul style="list-style-type: none"> 5.4 バーチャルコンソール専用のテンプレート素材の活用 テンプレート名変更に従い、一部図を差し替え。
2.1	2011-08-10	変更	<ul style="list-style-type: none"> 全般 ソフトメーカー様のタイトルの電子取扱説明書を作成する場合を中心とした構成に変更。 「CTRカード意匠登録」、「DS商標」の項目を削除。 Ncpgファイル名を変更。また、それによって図も一部差し替え。 表記の揺れを修正。 2.1 必要なテンプレート部品と組み合わせ順序 表の順番を変更。 2.2 ごあいさつ 規定文変更に従い、図を差し替え。 2.5 インターネットに関するご注意 規定文変更に従い、図を差し替え。 2.6 VC免責文 規定文変更に従い、図を差し替え。 2.7 違法コピー警告文 注意文を変更。 2.9 著作権表示・商標権利表示 「ソフトタイトルが登録商標ではない場合」の項目を削除し、2.11CTRカード意匠登録の内容を追加。 2.12 フォントに関する権利表記 注意文を変更。 2.13 ミドルウェアに関する権利表記 注意文を変更。 2.14 電子取説コード 規定文変更に従い、説明文の追加、図も差し替え。また、表3-1 テンプレート部品一覧を修正。 3.1 必要なテンプレート部品 説明文の追加。また、表3-1 テンプレート部品一覧を修正。 3.2 ニンテンドー3DSローカルプレイ 規定文変更に従い、図を差し替え、表も修正。 3.3 ニンテンドー3DSダウンロードプレイ 規定文変更に従い、図を差し替え、表も修正。 3.4 インターネット通信 規定文変更に従い、図を差し替え、表も修正。 3.7 ジャイロセンサー/モーションセンサー機能 注意文 規定文変更に従い、図を差し替え。 3.8 スリープモードについて 表記条件を、スリープモードを使用できる場合から、できない場合へと変更。それに従い、規定文も変更され、図も差し替え。 3.9 バックアップ機能に関するご注意 規定文変更に従い、図を差し替え。 4.1 必要なテンプレート部品 注意の文章を一部削除。表の順番を変更。 4.2 お問い合わせ先 (DL版) 表を修正。 4.3 お問い合わせ先 (CARD版 ソフトメーカー様のタイトル)

			<p>規定文に任天堂漢字ロゴと本社住所追加に従い、図も差し替え。</p> <ul style="list-style-type: none">• 4.4 お問い合わせ先 (CARD版 任天堂タイトル) 注意文を修正し、図を新規追加。4.3 お問い合わせ先 (CARD版 ソフトメーカー様のタイトル)と順序を変更。• 5.1.2 規定文合成テンプレートの編集 図を差し替え。• 5.4 バーチャルコンソール専用のテンプレート素材の活用 Ncpgファイル名を変更。また、それに従って図も一部差し替え。
2.0	2011-06-22	-	<ul style="list-style-type: none">• 初版 分冊化に伴う新規文書。バージョンはパッケージに合わせました。

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。