



3DS

マスター ROM 提出手順書

2014-12-11

2.1

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	3
1.1	用語と対応するファイル	3
1.2	提出書面を作成するツール	3
2	提出データ	4
2.1	提出の分類と提出書面	4
2.2	マスター ROM	7
2.2.1	ファイル名の命名規則	7
2.2.2	電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合	9
2.2.3	レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合	9
2.2.4	形態コードが P のアプリの場合	9
2.3	マスターデータ提出確認書	10
2.3.1	会社コードの入力	10
2.3.2	電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合	10
2.3.3	レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合	11
2.3.4	形態コードが P のアプリの場合	11
2.4	チェックシート	11
2.5	セーブデータ	11
2.6	レーティング関連の書面	12
2.6.1	レーティング審査結果を確認できる書面	12
2.6.2	レーティング不要連絡書【日本向けタイトルのみ必須】	12
2.7	リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応	12
2.7.1	リリース後のカードアプリと同一のマスター ROM の場合	12
2.7.2	リリース後のカードアプリから電子取説だけを変更したマスター ROM の場合	12
2.7.3	リリース後のカードアプリからレーティングだけを変更したマスター ROM の場合	13
2.7.4	リリース後のカードアプリからその他のデータを変更したマスター ROM の場合	13
3	提出方法	14
4	改訂履歴	15

表

表 2-1	3DS カードアプリ/ダウンロードアプリ/パッチの提出	4
表 2-2	3DS 体験版アプリの提出	5
表 2-3	3DS データタイトル(追加コンテンツ)の提出	6
表 2-4	ニンテンドー3DSアプリのカードアプリ(イニシャルコード XXXX)のファイル名の命名例	8
表 2-5	ニンテンドー3DSアプリの追加コンテンツ(イニシャルコード YYYY、バリエーション利用なし)のファイル名の命名例	8
表 2-6	レーティングを差し替えた場合のバージョン設定方法	9
表 2-7	会社コードの CTR マスターエディタへの入力例	10
表 2-8	電子取扱説明書だけを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容	10
表 2-9	レーティングを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容	11

1 はじめに

本手順書は、ニンテンドー3DSアプリまたはNewニンテンドー3DS専用アプリを弊社ロットチェックに提出する際に必要となる情報を記載しています。

補足: Newニンテンドー3DS専用アプリの提出は、ニンテンドー3DSアプリの場合と同様です。マスターROMの形式(CCI/CIA)や提出書面を作成するツールに差異はありません。

1.1 用語と対応するファイル

本手順書では、提出物を以下のように呼称しています。

- マスター ROM
CTR-SDK のビルドシステムの RELEASE オプションまたはそれと同等のビルドオプションでビルドしたファイル
- マスターデータ提出確認書
CTR マスターエディタで出力した XML 形式および XSLT 形式の 2 種類のデータファイル
- チェックシート
チェックシートエディタから出力した HTML 形式のデータファイル
- 提出データ
ロットチェックに提出頂いたすべてのデータ
- 提出書面
提出データからマスター ROM を除いたデータ

1.2 提出書面を作成するツール

ロットチェックに提出する書面は、3DS のサポート用 Web サイト(NTSC-ONLINE)に用意されている以下のツールの最新版を使用して作成してください。使用方法の詳細に関しては、ツールのマニュアルを参照してください。

- CTR マスターエディタ
- CTR チェックシートエディタ

補足: 提出するセーブデータの作成には SaveDataFiler を使用してください。SaveDataFiler は CTR-SDK に含まれています。

2 提出データ

2.1 提出の分類と提出書面

マスター ROM の提出にあわせてご提出頂く書面について記載します。表 2-1～表 2-3中の提出理由の項目は、マスターデータ提出確認書の作成時に選択頂く項目です。詳しくは、別資料「CTR マスターエディタ解説書」の「6.1 提出情報（要入力）」を参照してください。提出データについての詳しい説明は「2.2 マスター ROM」～「2.7 リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応」を参照してください。

注意： amiibo を利用したアプリケーションを提出する場合には、「amiibo 利用申請シート」の提出が必要です。3DS のサポート用 Web サイト(NTSC-ONLINE)に用意されている最新版を使用して作成してください。記入の詳細についてはシート内の説明を参照してください。

表 2-1 3DS カードアプリ/ダウンロードアプリ/パッチの提出

○:提出必須 ▲:必要に応じて提出 (※1)

提出理由	マスターデータ提出確認書 (※2)	チェックシート	レーティング関連の書面	3DS データタイトル (追加コンテンツ) (※3)
事前提出	○	○	▲	▲
新規提出	○	○	○	○
修正提出	○	○	○	▲
リマスター提出 (※4)	○	○	○	▲
アプリ本体の変更を伴わない更新 (※5)	○	▲	▲	▲

補足： 販売方式の変更に伴うロットチェック提出については「2.7 リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応」を参照してください。

(※1) 動作確認に必要な場合や変更の内容に関わる場合、または弊社業務部より指示を受けた場合に提出してください。

(※2) 3DS カードアプリは、マスターデータ提出確認書に販売方式の記載が必要です。記入の詳細については「2.3.4 形態コードが P のアプリの場合」を参照してください。

(※3) アプリが追加コンテンツに対応している場合、動作確認をするため使用します。追加コンテンツが未完成の場合でも受付可能です。「表 2-3 3DS データタイトル(追加コンテンツ)の提出」に従って提出してください。

(※4) 容量が大きい 3DS ダウンロードアプリ(およびカードアプリのダウンロード併売側)のリマスター提出は非推奨です。パッチを用いた更新をご検討ください。詳細については、別資料「3DS オーバービュー」の「5.6.1.1 パッチとは」、
「3DS 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「8.3 アプリケーションの修正が必要になった場合」を参照してください。

(※5) この提出理由を選択する場合には、NTSC-ONLINE にて公開されている専用ツール「CTR ROM エディタ」を使用されることを推奨します。リリース後に電子取扱説明書やレーティングのみを差し替えた場合が該当します。

表 2-2 3DS 体験版アプリの提出

○:提出必須 ▲:必要に応じて提出 (※1)

提出理由	マスター データ提 出確認書	チェック シート	タイトルROM 情報ファイル	タイトルバナー (NW 型のみ)	レーティングア イコン(米州、 NW 型のみ)	パッケージ画像 (米州のみ)
事前提出	○	○	○	○	○	○
新規提出	○	○	○	○	○	○
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	○	▲	▲	▲	▲	▲

補足: 3DS体験版の提出データについての詳しい解説は、別資料「ニンテンドー 3DS 体験版作成手順書」の「5. 提出データ」を参照してください。

(※1) 動作確認に必要な場合や変更の内容に関わる場合、または弊社業務部より指示を受けた場合に提出してください。

表 2-3 3DS データタイトル(追加コンテンツ)の提出

○:提出必須 ▲:必要に応じて提出 (※1)

提出理由	マスターデータ提出確認書	チェックシート	カタログ提出 (※2)
事前提出 (※3)	○	▲	○
新規提出 (※4)	○	○	○
修正提出	○	○	○
リマスター提出	○	○	○

補足: ファイル名の命名規則が他の3DS アプリと異なります。「2.2.1.3 提出バージョン」を参照してください。

(※1) 動作確認に必要な場合や変更の内容に関わる場合、または弊社業務部より指示を受けた場合に提出してください。

(※2) カタログ提出は IMAS (Item Management Server) 経由で行ってください。操作は別資料「IMAS 操作マニュアル」を参照してください。

(※3) 追加コンテンツに対応したアプリのロットチェックを受けるため、それに付随する未完成の追加コンテンツを提出する場合や、弊社業務部から特別な指示があった場合が該当します。アプリチェック用の追加コンテンツ提出時はチェックシートは不要です。

(※4) 事前提出時と同一のマスター ROM となる場合でも、改めてすべての提出書面とマスター ROMを提出してください。

注意: 3DS データタイトルは、対応するアプリの提出データには含めず、分けて提出してください。

注意: 事前提出も含め、どの提出理由でも前回の提出時データよりコンテンツが減少していることのないようにしてください。詳しくは別資料「3DS オーバービュー e コマース編」の「7.6.2 更新データの構成」を参照してください。

2.2 マスター ROM

マスター提出が可能なバージョンの CTR-SDK を使用し、CTR-SDK のビルドシステムの RELEASE オプションまたはそれと同等のビルドオプションでビルドして、マスター ROM を作成してください。

CTR マスターエディタで開いた際に、エラー情報が 1 つもないこと、警告情報について無視できる条件に当てはまっていることを確認し、「2.2.1 ファイル名の命名規則」の命名法則に則った名前に変更して提出を行ってください。

補足: CTR マスターエディタ にはマスター ROM のファイル名を命名法則に則った名前に変更する機能があります。使用方法についてはCTR マスターエディタの解説書を参照してください。

2.2.1 ファイル名の命名規則

マスター ROM のファイル名は、下記のとおりを設定してください。

【ニンテンドー3DSアプリの場合】

- アプリの場合

C[形態コード][イニシャルコード][リマスターバージョン].[提出バージョン][事前版フラグ].[拡張子]

- 追加コンテンツの場合

CM[イニシャルコード][バリエーション][データタイトルバージョン].[提出バージョン][事前版フラグ].[拡張子]

【Newニンテンドー3DS専用アプリの場合】

- アプリの場合

K[形態コード][イニシャルコード][リマスターバージョン].[提出バージョン][事前版フラグ].[拡張子]

- 追加コンテンツの場合

KM[イニシャルコード][バリエーション][データタイトルバージョン].[提出バージョン][事前版フラグ].[拡張子]

2.2.1.1 リマスターバージョン

初回を 0 として、リマスター提出するごとに 1 ずつ増やしてください。ファイル名では、「00」「01」「02」…「63」と 2 桁の 10 進数で表現してください。

2.2.1.2 データタイトルバージョン

初回を 0 として、ロットチェックに提出するごとに 1 ずつ増やしてください。ファイル名では、「00」「01」「02」…と 2 桁の 10 進数で表現してください。3桁以上になる場合は、該当桁数で表現してください。

2.2.1.3 提出バージョン

初回を 0 として、ロットチェックに提出するごとに 1 ずつ増やしてください。ファイル名では、「00」「01」「02」…と 2 桁の 10 進数で表現してください。

事前版の提出から継続してカウントし、リマスターバージョンまたはデータタイトルバージョンを増やした場合に 0 に戻してください。

注意: 通常、追加コンテンツの場合は提出のたびにデータタイトルバージョンが上がるため、提出バージョンは「00」となります。データタイトルバージョンを上げられない特別な事情がある場合に、提出バージョンを 1 ずつ増やしてください。設定例については、表 2-4 表 2-5 を参照してください。

2.2.1.4 事前版フラグ

アプリを事前版として提出する場合と、ロットチェック確認用などの正式版ではない追加コンテンツを提出する場合に、提出バージョンの後に「E」を付加してください。

事前版以外の場合は、何も付加しないでください。

2.2.1.5 拡張子

カードアプリの場合は「cci」、ダウンロードアプリの場合は「cia」としてください。

2.2.1.6 バリエーション

データタイトルのバリエーションを 2 桁の 16 進数で表現してください。バリエーションを利用していない場合は、「00」を設定してください。

2.2.1.7 ファイル名の命名例

参考情報として、提出回数に応じたカードアプリの命名例を表 2-4 に、追加コンテンツの命名例を表 2-5 に記載します。

表 2-4 ニンテンドー3DSアプリのカードアプリ(イニシャルコード XXXX)のファイル名の命名例

提出回数 (提出理由)	リマスターバージョン	提出バージョン	ファイル名
初回 (事前提出)	0	0	CP_XXXX_00.00E.cci
2回目 (事前提出)	0	1	CP_XXXX_00.01E.cci
3回目 (正式提出)	0	2	CP_XXXX_00.02.cci
4回目 (修正提出)	0	3	CP_XXXX_00.03.cci
5回目 (リマスター提出)	1	0	CP_XXXX_01.00.cci
6回目 (リマスター提出)	2	0	CP_XXXX_02.00.cci
7回目 (修正提出)	2	1	CP_XXXX_02.01.cci

表 2-5 ニンテンドー3DSアプリの追加コンテンツ(イニシャルコード YYYY、バリエーション利用なし)のファイル名の命名例

提出回数 (提出理由)	データタイトルバージョン	提出バージョン	ファイル名
初回 (事前提出)	0	0	CM_YYYY_00_00.00E.cia
2回目 (事前提出)	1	0	CM_YYYY_00_01.00E.cia
3回目 (正式提出)	2	0	CM_YYYY_00_02.00.cia
4回目 (修正提出)	3	0	CM_YYYY_00_03.00.cia
5回目 (リマスター提出)	4	0	CM_YYYY_00_04.00.cia
6回目 (修正提出) 特別な事情	4	1	CM_YYYY_00_04.01.cia
7回目 (修正提出)	5	0	CM_YYYY_00_05.00.cia

2.2.2 電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合

電子取説だけを差し替えたマスター ROM をロットチェックに提出する場合は、リマスターバージョンは上げずに提出バージョンを 1 つ上げたマスター ROM を提出してください。

電子取説以外にも変更を加えた場合には、表 2-1「リマスター提出」と同様の対応を行ってください。

注意： 安全性を考慮して、電子取説のみ差し替える場合には NTSC-ONLINE に公開されている専用ツールの「CTR ROM エディタ」を使用することを推奨します。

2.2.3 レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合

レーティングだけを差し替えたマスター ROM をロットチェックに提出する場合は、表 2-6 を参照し、差し替え対象のアプリがリリースされているかどうかによって、バージョンの設定を行ってください。

レーティングやリマスターバージョン以外にも変更を加えた場合には、表 2-1「リマスター提出」と同様の対応を行ってください。

表 2-6 レーティングを差し替えた場合のバージョン設定方法

対象アプリの状況	リマスターバージョン	提出バージョン
リリース前	上げない	1 つ上げる
リリース後	1 つ上げる	0 に設定

注意： リリース済みのアプリと同一のリマスターバージョンに設定した場合、変更後のレーティングが反映されない場合があります。

補足： NTSC-ONLINE に公開されている専用ツールの「CTR ROM エディタ」バージョン 1.6 以上には、この提出のための機能があります。使用方法はCTR ROM エディタの解説書を参照してください。

2.2.4 形態コードが P のアプリの場合

販売方法(カード販売、ダウンロード販売)によらず、マスター ROM を CCI 形式のフォーマットで作成してください。

2.3 マスターデータ提出確認書

マスター ROM を CTR マスターエディタで開き、提出情報と会社情報を CTR マスターエディタ上で入力して、提出データを作成してください。

出力された XML 形式および XSLT 形式の 2 種類のデータファイルを提出してください。

2.3.1 会社コードの入力

弊社から発行された会社コード(4 文字)を、CTR マスターエディタの会社情報にある「会社コード」欄へ入力してください。

発行された会社コードが 2 文字である場合は、先頭に「00」を追加した 4 文字の会社コードを入力してください。なお、マスター ROM に会社コードを埋め込んでいる場合は、CTR マスターエディタが自動で 4 文字に変換して会社情報欄に入力します。

表 2-7 会社コードの CTR マスターエディタへの入力例

発行された会社コード		マスター ROM への埋め込み	CTR マスターエディタへの入力処理	入力値
2 文字	XX	あり	自動	00XX
		なし	手動	
4 文字	YYZZ	–	手動	YYZZ

2.3.2 電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合

電子取説だけを差し替えたマスター ROM をロットチェックに提出する場合は、表 2-8を参照し、対象のアプリがリリースされているかどうかで、「提出理由」を決定してください。

電子取説以外にも変更を加えた場合には、表 2-1「リマスター提出」と同様の対応を行ってください。

リリース後にダウンロードアプリの電子取説だけを差し替えた場合は、対象のアプリが既にインポートされている 3DS 本体に対して、更新版をインポートできる(ユーザが更新を必要とする)かどうか、マスターデータ提出確認書に記入してください。

詳細については、CTR マスターエディタの解説書を参照してください。

表 2-8 電子取扱説明書だけを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容

対象アプリの状況		提出理由	変更項目	ユーザが更新を必要とする
リリース前		修正提出	電子取扱説明書のみ	–
リリース後	カードアプリ または インポート済みでは 更新が不可能な ダウンロードアプリ	アプリ本体の変更を 伴わない更新	電子取扱説明書のみ	–
	インポート済みでも 更新が可能な ダウンロードアプリ	アプリ本体の変更を 伴わない更新	電子取扱説明書のみ	チェック

2.3.3 レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合

レーティングだけを差し替えたマスター ROM をロットチェックに提出する場合は、表 2-9 を参照し、対象のアプリがリリースされているかによって、「提出理由」を決定してください。

レーティングやリマスターバージョン以外にも変更を加えた場合には、表 2-1「リマスター提出」と同様の対応を行ってください。

表 2-9 レーティングを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容

対象アプリの状況	提出理由	変更項目	備考欄
リリース前	修正提出	その他	「レーティング変更」と記入
リリース後	アプリ本体の変更を伴わない更新	その他	「レーティング変更」と記入

注意： リリース後にレーティングだけを差し替える場合、リマスターバージョンを上げる必要があります。
「2.2.3 レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合」を参照してください。

2.3.4 形態コードが P のアプリの場合

アプリの用途として「一般販売」を選択した場合は、販売方法の選択が必要です。

「カード販売」には、特別な理由がない限り必ずチェックを入れてください。「ダウンロード販売」には、ダウンロード販売することが確定している場合のみチェックを入れてください。

また、マスター ROM をロットチェックに提出した後で販売方法を変更する場合は再度ロットチェックが必要になりますので、希望する販売方法すべてを記載したマスターデータ提出確認書を再提出してください。

2.4 チェックシート

アプリに実装されている仕様に関し、CTR チェックシートエディタ上で該当する事項のみを記入してください。

出力された HTML 形式のデータファイルを提出してください。出力先のフォルダを ZIP 形式などで圧縮したファイルを提出しても問題ありません。

注意： 出力した HTML 形式のファイルは、チェックシートエディタ以外のツールで修正しないでください。
再読み込み時に不具合が発生するため、記入のやり直しが必要になります。

補足： チェックシートエディタにはチェックシートや一時保存ファイルから記入された項目の内容を復元する機能があります。使用方法についてはチェックシートエディタの使用法説明書を参照してください。

2.5 セーブデータ

CTR チェックシートエディタで確認用セーブデータのファイル名を記入した場合は、チェックシートの内容をすぐに確認できる状態のセーブデータを提出してください。

1 つのセーブデータで複数場面を確認できるように作成しても問題ありません。

2.6 レーティング関連の書面

2.6.1 レーティング審査結果を確認できる書面

レーティング団体の審査を受けてレーティングを取得した場合は、団体から発行された審査結果書面を、PDF 形式で提出してください。

2.6.2 レーティング不要連絡書【日本向けタイトルのみ必須】

レーティングが不要な場合は、「レーティング審査不要連絡書」(Rating_Requirements_Waiver_Sheet-ja.doc)に必要な事項を記入して提出してください。

2.7 リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応

マスターデータ提出確認書を必ず提出してください。アプリの用途としてカードアプリの「一般販売」を選択し、「カード販売」と「ダウンロード販売」にチェックを入れてください。

その他の提出データに関しては、表 2-1 「3DS カードアプリ/ダウンロードアプリ/パッチの提出」を参照し、マスター ROM の状態に応じて下記の対応を行ってください。

注意: このアプリについて留意すべき情報があります。別資料「3DS 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「8.2. 発売済みのカードアプリをダウンロードアプリとして販売するケース」をご参照ください。

2.7.1 リリース後のカードアプリと同一のマスター ROM の場合

マスター ROM やチェックシートなどマスターデータ提出確認書以外の提出は不要です。表 2-1の「アプリ本体の変更を伴わない更新」と同様の対応を行ってください。

注意: 前回提出したチェックシートのバージョンが最新バージョンから2つ以上古い場合には、最新のガイドラインでの検査ができません。チェックシートを再提出してください。

ただし、セーブデータ巻き戻し防止支援機能やカードアプリのセーブデータへのアクセス機能など、ダウンロードアプリで動作する仕様を発売済みカードアプリに実装している場合は、カードアプリとダウンロードアプリとで仕様が異なってしまいますので、該当の仕様を記入したチェックシートを含めたチェックシートを作成し、「修正提出」と同様の対応を行ってください。

2.7.2 リリース後のカードアプリから電子取説だけを変更したマスター ROM の場合

電子取説を差し替えたマスター ROM と同様の対応を行ってください。

ただし、チェックシートに関しては、「2.7.1 リリース後のカードアプリと同一のマスター ROM の場合」と同様の対応を行ってください。

2.7.3 リリース後のカードアプリからレーティングだけを変更したマスター ROMの場合

レーティングを差し替えたマスター ROM と同様の対応を行ってください。

ただし、チェックシートに関しては、「2.7.1 リリース後のカードアプリと同一のマスター ROM の場合」と同様の対応を行ってください。

2.7.4 リリース後のカードアプリからその他のデータを変更したマスター ROM の場合

2.7.2や2.7.3に該当しないデータを変更したマスターROMを提出する場合には、表 2-1「リマスター提出」と同様の対応を行ってください。

3 提出方法

「2 提出データ」に記載されたデータを、弊社業務部に提出してください。

なお、提出方法の詳細につきましては、弊社業務部に確認をお願いします。

4 改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
2.1	2014-12-11	追加	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 はじめに 補足を追加 ・ 2.1 提出の分類と提出書面 amiibo を利用したアプリケーションを提出する場合について注意文を追加 ・ 2.2.1 ファイル名の命名規則 Newニンテンドー3DS専用アプリの場合を追加 ・ 2.7 リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応 参照資料について注意文を追加
		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体 文書全体において、3DS シリーズ全体を指して使っていた「CTR」という表現を「3DS」に置換。 「弊社窓口」を「弊社業務部」に統一 ・ 表 2-1 3DS カードアプリ/ダウンロードアプリ/パッチの提出 (※2) 「2.3.4 形態コードが P のアプリの場合」に参照先を修正 (※5) 参照資料の変更 ・ 表 2-3 3DS データタイトル(追加コンテンツ)の提出 IMASの正式名称を追記 注意文の参照資料の変更 ・ 2.2 マスター ROM 2.2.1 ファイル名の命名規則の補足を移動。警告情報について追記。 ・ 2.2.1.1 リマスターバージョン リマスターバージョンの最大値「63」について追記 ・ 表 2-5 ニンテンドー3DSアプリの追加コンテンツ(イニシャルコード YYYYY、バリエーション利用なし)のファイル名の命名例 表の項目「ファイル名」を cia に修正 ・ 2.4 チェックシート 補足内容を修正
2.0	2014-03-04	追加	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1.1 用語と対応するファイル ・ 2.1 提出の分類と提出書面 ・ 表 2 1 CTR カードアプリ/ダウンロードアプリ/パッチの提出 ・ 表 2 2 CTR 体験版アプリの提出 ・ 表 2 3 CTR データタイトル(追加コンテンツ)の提出 ・ 2.2.3 レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合 ・ 表 2 6 レーティングを差し替えた場合のバージョン設定方法 ・ 2.3.3 レーティングの差し替えをするマスター ROM の場合 ・ 表 2 9 レーティングを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容 ・ 2.7.3 リリース後のカードアプリからレーティングだけを変更したマスター ROM の場合 ・ 2.7.4 リリース後のカードアプリからその他のデータを変更したマスター ROM の場合
		変更	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全体

			<p>マスターROM」の表記を「マスター ROM」に修正</p> <p>「アプリケーション」の表記を「アプリ」に修正</p> <p>「タイトル」の表記を「アプリ」に修正</p> <p>「発売済み」「販売済み」の表記を「リリース後」に修正</p> <p>「改定版」の表記を「リマスター提出」に修正</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.2 提出書面を作成するツール 補足を追加 2.2.1.3 提出バージョン 表の参照について記述を追加。 表 24 カードアプリ(イニシャルコード XXXX)のファイル名の命名例 「提出回数(提出内容)」の項目を「提出回数(提出理由)」に変更 表 25 追加コンテンツ(イニシャルコード YYYY、パリエーション利用なし)のファイル名の命名例 提出回数(提出内容)」の項目を「提出回数(提出理由)」に変更 2.2.2 電子取説を差し替えたマスター ROM の場合 「電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合」にタイトルを変更 表の内容についての説明を省略。 表 28 対象アプリケーションのリリース状況に対するマスターデータ提出確認書の記入内容 「電子取扱説明書だけを差し替えた場合のマスターデータ提出確認書への記入内容」にタイトルを変更。 2.3 マスターデータ提出確認書 「記入」の表記を「入力」に変更。説明の修正。 2.3.2 電子取説を差し替えたマスター ROM の場合 「電子取説の差し替えをするマスター ROM の場合」にタイトルを変更 2.3.4 形態コードが P のアプリの場合 「提出確認書」を「マスターデータ提出確認書」に修正 2.4 チェックシート 注意と補足を追加。 表 27 会社コードの CTR マスターエディタへの記入例 「会社コードの CTR マスターエディタへの入力例」にタイトルを変更 2.7 リリース後のカードアプリをダウンロード併売する場合の対応 チェックシートの再提出が必要な場合について追加。
		削除	2.6.3 販売済みカードアプリから電子取説以外を変更したマスターROM の場合
1.9	2013-09-17	変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.3 チェックシート チェックシートエディタの改訂に伴い、特殊なマスター ROM に関する内容を削除。
		削除	<ul style="list-style-type: none"> 2.3.1 追加コンテンツの場合 2.3.2 パッチの場合 2.5 弊社承認仕様を確認できる資料 2.6 変更内容を確認できる資料 2.7 操作説明書
1.8	2013-04-18	変更	<ul style="list-style-type: none"> 全体 「マスターエディタ」「チェックシートエディタ」との表記を、それぞれ「CTR マスターエディタ」「CTR チェックシートエディタ」に修正。 2.4 セーブデータ 特殊なマスター ROM に関する記述を削除。 2.6 変更内容を確認できる資料 一般的な不備に関する情報は別資料で提出する内容に変更。

		削除	<ul style="list-style-type: none"> 2.4.1 パッチの場合
1.7	2013-01-17	追加	<ul style="list-style-type: none"> 2.1.1.7 ファイル名の命名例 2.1.3 形態コードが P のタイトルの場合 2.2.1 形態コードが P のタイトルの場合 2.9 発売済みカードアプリをダウンロード併売する場合の対応
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.1.1.3 提出バージョン 追加コンテンツの設定に関する説明を、注意文の形式に変更。 表 2-1 カードアプリ(イニシャルコード XXXX)のファイル名の命名例 タイトルを変更し、「2.1.1.7 ファイル名の命名例」に移動。 表 2-2 追加コンテンツ(イニシャルコード YYYY、バリエーション利用なし)のファイル名の命名例 タイトルを変更し、「2.1.1.7 ファイル名の命名例」に移動。 2.1.2 電子取説を差し替えたマスターROM の場合 電子取説の差し替えツールに関する説明を、注意文の形式に変更。 2.3.2 パッチの場合 チェックシート名を修正。 2.5 弊社承認仕様を確認できる資料 タイトルを変更し、協議の内容が分かる資料を提出する内容に修正。 2.6 変更内容を確認できる資料 タイトルを変更し、更新データと修正版とで提出する資料が異なる旨を追記。
1.6	2012-08-09	追加	<ul style="list-style-type: none"> 表 2-2 ファイル名の命名例(イニシャルコード YYYY、バリエーション利用なしの追加コンテンツを提出する場合) 2.2.1 会社コードの記入 表 2-3 会社コードのマスターエディタへの記入例
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.1.1.2 データタイトルバージョン 2.1.1.2 に移動。 2.1.1.3 提出バージョン データタイトルバージョンが増えた場合にも 0 に戻す旨を追記。また、特別な事情がある場合に提出バージョンが増える旨を追記。
1.5	2012-05-16	追加	<ul style="list-style-type: none"> 2.4.1 パッチの場合
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 2.3.1 追加コンテンツの場合 追加コンテンツだけを提出する場合は、プログラム仕様チェックシートの提出が不要である旨に修正。 製品コードにはバリエーションも記入する旨を追加。
1.4	2012-04-23	追加	<ul style="list-style-type: none"> 2.3.2 パッチの場合
1.3	2012-02-22	追加	<ul style="list-style-type: none"> 2.1.1.5 バリエーション 2.1.1.6 データタイトルバージョン 2.1.2 電子取説を差し替えたマスターROM の場合 2.2.1 電子取説を差し替えたマスターROM の場合 2.3.1 追加コンテンツの場合
		変更	<ul style="list-style-type: none"> 1.1 提出書面を作成するツール 最新版のツールを使用して書面を作成するよう記載。 2.1.1 ファイル名の命名規則 追加コンテンツに関する内容を記載。 2.1.1.3 事前版フラグ 追加コンテンツに関する内容を記載。 2.5 特別承認仕様を確認できる書面 承認内容を備考欄ではなく、特別承認仕様チェックシートに記入するよう記載。

1.2	2011-04-05	追加	・ 2.1.1.4 拡張子について
		変更	・ 2.1 マスターROM RELEASE オプションの基準が、CTR-SDK のビルドシステムの RELEASE オプションであることを明記。 ・ 2.1.1 ファイル名の命名規則 ファイル名の命名規則を変更。 ・ 2.5 特別承認仕様を確認できる書面 タイトルを変更し、承認された仕様の概要などをチェックシートに記載する旨を追記。
1.1	2010-12-28	追加	・ 2.1.1 ファイル名の命名規則
		変更	・ 2.3 チェックシート 複数の HTMLファイルを ZIP形式などで圧縮したファイルの提出も可能であることを追記。 ・ 2.8 レーティング関連の書面 どのような書面が必要なのか明確にするために、書面ごとにタイトルを付加。 「レーティング審査不要連絡書」は日本向けタイトルのみ必要な旨を追記。
1.0	2010-12-21	-	・ 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。

© 2010-2014 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。