
iTunes Connect デベロッパガイド 7.4



2012-3-29

Apple Inc.
© 2012 Apple Inc.
All rights reserved.

この文書のいかなる部分も、Apple, Inc. から書面による事前の許諾を得ることなく、機械的、電子的、複写コピー、記録、その他のあらゆる形式および方法で検索システムに保管したり転送したりすることは禁じられています。ただし例外として、当該文書にAppleの著作権表示が含まれている限りにおいて、承認を受けた人物が個人使用の目的のみで1台のコンピュータに文書を保存し、また個人使用の目的でコピーを印刷することは許可されています。

AppleロゴはApple Inc.の商標です。

キーボードから入力可能なAppleロゴ（Option-Shift-K）をAppleからの書面による事前の許諾なしに商業目的で使用すると、連邦および州の商標法違反および不正競争防止法違反となる場合があります。

本書に記載されているテクノロジーに関しては、明示または暗黙を問わず、ライセンス提供することはありません。本書に記載されているテクノロジーに関するすべての知的財産権はAppleが保有しています。本書の目的は、iTunesコンテンツのデベロッパがiTunes Store向けのコンテンツを管理したり送付したりするのを支援することです。

本書には正確な情報を記載するように最大限の努力をしました。ただし、Appleは誤植については責任を負いません。

Apple Inc.
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014
408-996-1010

Appleは本書の内容を確認済みですが、明示または暗黙を問わず、本書の内容、その品質、正確さ、市場性、または特定の目的への適合性に関して、Appleは一切の保証または説明を行いません。その結果、本書は「現状のまま」提供されており、その品質および正確さに関するすべてのリスクは読者が負っています。いかなる場合も、Appleは、本書に含まれる瑕疵または不正確さによって生じる直接的、間接的、特別、偶発的、または必然的な損害に対する賠償責任を負いません。そのような損害の可能性があらかじめ指摘されている場合においても同様です。上記の保証および賠償規定は、口頭または書面、明示または暗黙を問わず、その他の一切の保証に代わる唯一のものです。Appleの販売店、代理店、または従業員が、この保証規定に何らかの変更、拡張、または追加を行うことは認められていません。

州によっては、暗黙の保証や、偶発的または必然的な損害への賠償責任に関する免責や制限が認められていないため、

上記の制限や免責がお客様に適用されない場合があります。この保証規定は、お客様に特定の法的権利を与えます。また、州によってはその他の権利が与えられる場合もあります。

目次

はじめに	10
本書の構成	10
このリリースについて	11
「iTunes Connect デベロッパガイド バージョン 7.4」の新着情報	11
準備	13
資産の仕様	13
アプリケーションのバイナリファイルと小さなアプリケーションアイコン	13
大きなアプリケーションアイコン	14
iPhone/iPod touch、iPad用のスクリーンショット	16
Mac OS Xアプリケーション用のスクリーンショット	18
契約への署名	19
メタデータの翻訳（オプション）	19
輸出コンプライアンス許可証の用意	19
追加アートワークの準備（オプション）	19
「会社名」ページ	20
iTunes Connect の概要	21
iTunes Connectへのログイン	22
iTunes Connect ホームページ	23

iTunes Connect Mobileアプリケーション	24
Contact Us (問い合わせ)	25
売上／トレンド情報の表示	27
<hr/>	<hr/>
契約／税金／銀行 (Contracts, Tax, Banking)	31
契約の請求	31
契約の延長	32
銀行情報の入力	32
銀行情報の編集	34
税務情報の入力	35
支払い／会計報告の表示	37
<hr/>	<hr/>
ユーザ管理 (Manage Users)	38
iTunes Connectユーザのセットアップ	38
ユーザの表示と編集	43
新規アプリケーションの追加	45
<hr/>	<hr/>
バイナリアップロードのためのアプリケーションの準備	45
アプリケーション情報の入力	46
地域、価格、公開の設定	50
価格帯変更の事前設定	54
バージョン情報の入力	56
「App Summary」ページのアクション	75

メタデータ、キーワード、スクリーンショットのローカライズ	76
新規ローカリゼーションの追加	76
ローカリゼーションの表示	77
ローカリゼーションの削除	79
バージョン情報の確認	80
アプリケーション名の有効期限	80
Ready to Upload Your Binary (バイナリアップロード可能)	82
輸出の承認と法律上の問題の明示	83
<i>Version Release Control</i> (バージョンのリリース制御)	87
「 <i>Application Loader Instructional</i> 」ページ	89
Application Loaderの使いかた	90
<hr/>	
アプリケーションの管理	95
<hr/>	
アプリケーションの検索	95
アプリケーションの状態を確認する	97
<i>Resolution Center</i> の却下詳細の閲覧	101
状態履歴の閲覧	104
バイナリの詳細の閲覧	104
クラッシュレポートの閲覧	105
新規クラッシュレポートの取得	105
顧客レビューの閲覧	106
バイナリのキャンセル	107
アプリケーションのStoreからの削除	107

アプリケーションのApp Storeへの再登録	108
アプリケーションの削除	109
 アプリケーション情報の編集とアップデート	111
<hr/>	
バージョン情報の編集	111
バージョン情報の編集	112
メタデータの編集	115
アップロードの編集	116
EULAの編集	120
ローカリゼーションの管理	121
アプリケーション情報の編集	124
権利および価格	124
<i>In-App Purchase</i> の管理	129
Newsstand	131
<i>Newsstand</i> への対応	131
<i>Newsstand</i> の管理	133
アトムフィード	136
Game Center	137
<i>Game Center</i> の管理	137
<i>Editing Game Center</i> の設定の編集	149
Leaderboardとアチーブメントの状態	159
iAd Network	161
<i>iAd Network</i> の設定	161
iCloud表示セット	164
<i>iCloud</i> 表示セットの作成	164

表示セットの管理	166
アプリケーションのアップデート	166
プロモーションコードの要求	171
<hr/>	
In-App Purchaseの管理	173
<hr/>	
In-App Purchaseについて	173
In-App Purchaseのテスト	174
テストユーザの作成	174
In-App Purchaseテスト用のアカウントの使用	176
In-App Purchaseの登録	176
「App Summary」ページを使用したIn-App Purchaseの作成と登録	178
In-App Purchase情報の入力	179
購読の作成	186
In-App Purchaseのテスト	201
AppleにIn-App Purchaseを提出し、審査を受ける	202
In-App Purchaseの状態の追跡	205
In-App Purchaseの状態	206
In-App Purchaseの編集	207
In-App Purchaseの詳細の編集	207
In-App Purchaseの削除	209
ベストプラクティス	211
<hr/>	
あなたのアプリケーションをApp Storeでアピールしましょう	211
見つけやすさ	211

説得力のあるアートワーク	215
参考情報	219
世界的視野で考える	221
アプリケーションサイズについてのヒント (<i>iOS</i> アプリケーションのみ)	221
追加プロモーション情報	222
プロモーション用アートワーク	222
アプリケーションの管理	224
付録A：アプリケーション情報の一覧表	225
<hr/>	
付録B：Game Center情報の一覧表	229
<hr/>	
付録C：デバイスの互換性一覧	231
<hr/>	
付録D：App Storeの販売区域	234
<hr/>	
付録E：更新履歴	235

はじめに

本書には、iTunes Connectを使い始めるために必要なすべての情報が含まれています。本書では、iOSおよびMac OS Xアプリケーションのセットアップと送付プロセスの概要について説明し、iTunes Connectを使用してApp Store上のアプリケーションを管理する方法についてのステップバイステップのガイドを示します。

iTunes Connectは、App Storeで販売するためにアプリケーションを送信したり管理したりする目的で開発されたデベロッパ向けのWebベースのツールスイートです。iTunes Connectでは、契約状況の確認、iTunes Connectおよびテストユーザの管理、売上報告や会計報告の取得、アプリケーションのクラッシュログの閲覧、プロモーションコードの取得請求、iAd NetworkとGame Centerの環境設定、アプリケーションのメタデータ、バイナリ、In-App Purchaseの追加や管理を行うことができます。

本書の構成

本書は以下の章から構成されています。

- 「[準備](#)」では、iTunes Connectを使い始める前に行う必要がある決定と作業について説明します。
- 「[iTunes Connectの概要](#)」では、iTunes Connectのモジュールの概要を示し、ログイン方法について説明します。
- 「[売上／トレンド情報の表示](#)」では、アプリケーションのApp Storeでの売上日報／週報を表示したりダウンロードしたりする方法について説明します。
- 「[契約／税金／銀行 \(Contracts, Tax, Banking\)](#)」では、有料アプリケーション契約を要求したり締結したりする方法、必須の会計情報や税務情報を入力する方法、iTunesの契約状況を追跡する方法について説明します。
- 「[支払い／会計報告の表示](#)」では、Admin権限ユーザとFinance権限ユーザが月次会計報告をダウンロードする方法について説明します。
- 「[ユーザ管理 \(Manage Users\)](#)」では、セットアップできるユーザの種類を示し、iTunes Connectユーザのセットアップ方法について説明します。
- 「[新規アプリケーションの追加](#)」では、アプリケーションのメタデータを入力する方法、価格と地域を設定する方法、言語を追加する方法、App Storeにバイナリをアップロードするためにアプリケーションを準備する方法について説明します。

- 「[Application Loaderの使いかた](#)」では、アプリケーションがWaiting for Upload（アップロード待ち）状態になった後にバイナリをアップロードする方法について説明します。
- 「[アプリケーションの管理](#)」では、状況をチェックする方法、バイナリをキャンセルする方法、販売からアプリケーションを削除する方法、クラッシュログを表示する方法、iTunes Connectからアプリケーションを削除する方法などについて説明します。
- 「[アプリケーション情報の編集およびアップデート](#)」では、アプリケーションに変更を加える方法と、バージョンの更新を作成する方法について説明します。
- 「[プロモーションコードの要求](#)」では、販売促進の目的で、利害関係者にアプリケーションの無料コピーを提供するために使用するプロモーションコードの要求方法について説明します。
- 「[In-App Purchaseの管理](#)」では、追加コンテンツを販売できるようにアプリケーション内に直接ストアを埋め込む方法について説明します。
- 「[Game Centerの管理](#)」では、Game Centerテスト用にアプリケーションを有効にする方法と、Leaderboardとアーチーブメントをセットアップする方法について説明します。
- 「[iAd Network](#)」では、アプリケーション内に簡単にiAd広告を組み込むことができるiAd Networkについて説明します。また、パフォーマンスを監視したり、収入を追跡したりすることもできます。
- 「[ベストプラクティス](#)」では、App Storeを最大限に活用して、アプリケーションを成功させるためのガイドラインについて説明します。

このリリースについて

更新履歴の詳細については、「[付録D：更新履歴](#)」を参照してください。

「iTunes Connectデベロッパガイド バージョン7.4」の新着情報

- Over-the-airによるアプリケーションのダウンロード制限が20MBから50MBに引き上げされました。
- Newsstandアプリケーションの無料トライアルを提供できるようになりました。
- 新しいカタログ (Catalogs) のカテゴリがApp Storeで利用可能になり、カタログ出版のアプリケーションが分類しやすくなりました。
- iPhoneおよびiPod touch用のスクリーンショット要件を更新しました。高解像度のスクリーンショットが必須になりました。
- 新しいiPad用にデバイス機能一覧を更新しました。
- 新しいiPad用にスクリーンショットおよびアイコンの要件を更新しました。
- In-App PurchaseのReady for Sale（販売可能）状態がApproved（承認完了）に変更されました。iTunes Connectでは、In-App PurchaseのReady for Sale（販売可能）状態が表示されることはありません。

- In-App PurchaseのプロダクトIDが、1つのアプリケーションにつき、最大3,000個から10,000個に引き上げられました。

準備

この章では、iTunes Connectを使い始める前に行う必要がある決定と作業について説明します。

資産の仕様

iTunes Connectを利用してアプリケーションを送信し、App Storeでの公開を依頼するには、以下のものが必要です。

- アプリケーションのバイナリ
 - iOS用のバイナリ：iPhoneおよびiPod touch用の57ピクセルのアイコンとオプションの114ピクセルの高解像度アイコン、またはiPad用の50ピクセルのアイコンと72ピクセルのアイコンを含む
 - Mac OS X用のバイナリ：少なくとも512x512ピクセルと128x128ピクセルのアイコンを含む
- App Storeで使用する512ピクセルの大きなアイコン（iOSアプリケーションのみ）
- スクリーンショット（複数でも可）
- 契約情報
- 輸出コンプライアンス情報
- アプリケーションのメタデータ

用意しておくといい任意項目には、以下のものがあります。

- 追加のスクリーンショット
- 外国でアプリケーションを販売するためのローカライズされたメタデータ
- プロモーション用のグラフィックス

これらの要件について、以下で説明します。

アプリケーションのバイナリファイルと小さなアプリケーションアイコン

ファイルのサイズは、できる限り小さくします。これにより、iTunes Connect経由のアップロードが容易になり、またエンドユーザも楽に購入できるようになります。バイナリファイルはZIP圧縮ファ

イルでなければなりません。また、アップロード時にはiTunes Connectでコードサインのチェックが行われます。

iPhoneおよびiPod touchの場合 : iPhoneおよびiPod touchで動作するアプリケーションをアップロードする場合は、バイナリファイルに57x57ピクセルのアイコンを含める必要があります。このアイコンは、iPod touchおよびiPhoneでホーム画面またはApp Storeにアクセスしたときに表示されます。また、iPhone 4のRetinaディスプレイを活かすために114x114ピクセルの高解像度アイコンを含めることができます。

iPadの場合 : iPadで動作するアプリケーションをアップロードする場合は、バイナリファイルに50x50ピクセルと72x72ピクセルの2つのアイコンを含める必要があります。これらのアイコンは、iPadのホーム画面やiPadからApp Storeにアクセスしたときに表示されます。iPadのRetinaディスプレイを活かすためには、100x100ピクセルと144x144ピクセル（iPadのホーム画面用）の2つの高解像度アイコンを含める必要があります。

Mac OS Xの場合 : Mac OS Xアプリケーションをアップロードする場合は、バイナリファイルに512x512ピクセルと128x128ピクセルのアイコンを含める必要があります。

大きなアプリケーションアイコン

大きなアイコンの要件は、iPhone/iPod touchとiPadの両方のアプリケーションに適用されます。Mac OS Xアプリケーション用の大きなアイコンはバイナリファイルに含まれますが、iOS用の大きなアイコンは別々に提供されます。大きなアイコンは、App Storeにアプリケーションを表示するために使われます。また、必要に応じて、App Storeでアプリケーションを特集する場合にも使われます。

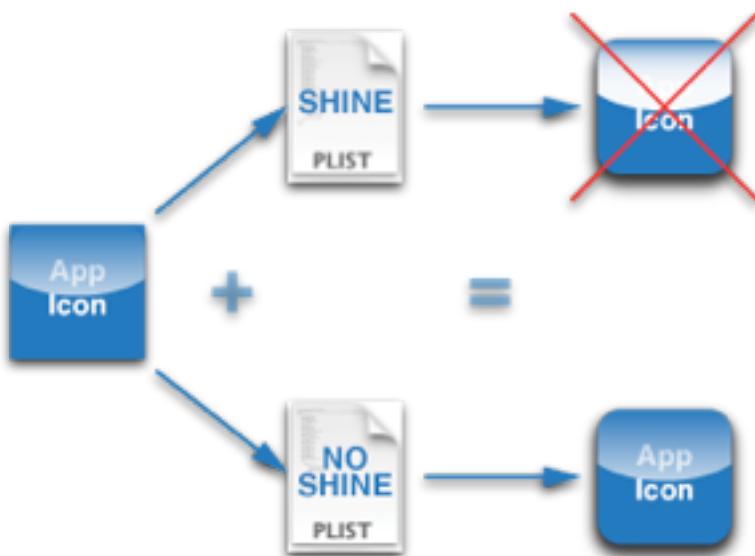
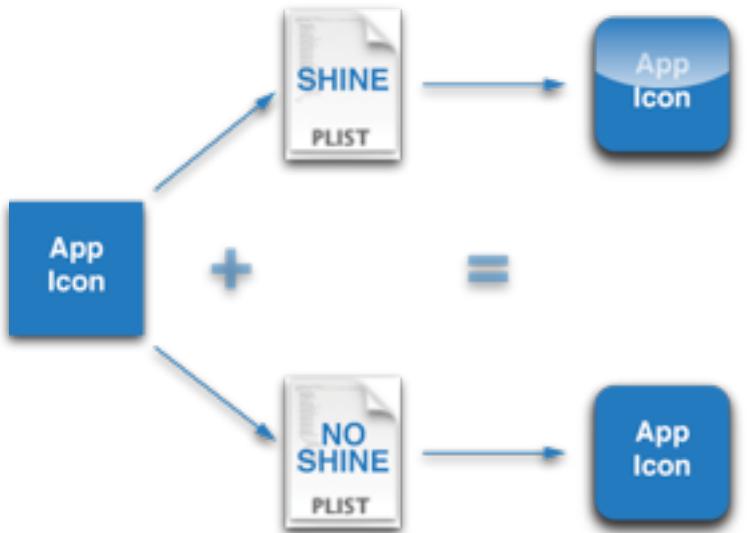
App Storeで特集された場合のことを考慮して、魅力的で独創的なアイコンを提供する必要があります。iOSアプリケーションのすべてのカスタムアイコン要件については、『[iOSヒューマンインターフェイスガイドライン](#)』を参照してください。

小さいアートワークを拡大して使用することは避けてください。画像がモザイクのようになったり、ぼけたりする場合があります。ZIP圧縮されたTIFF画像ファイルはサポートされていないため、これを使用するとApp Storeのアプリケーション商品表示に問題が生じます。

デバイスのホーム画面、App Store、およびデバイス上のApp Storeでは、送信されたバイナリファイルに含まれる光沢パラメータ（UIPrerenderedIconキー）が反映されます。意図したとおりの結果が得られるよう、光沢パラメータを正しく指定してください。

注意：光沢パラメータはMac OS Xアプリケーションのアイコンには反映されません。

送信するアイコン画像と最終的なアイコンの例を以下に示します。

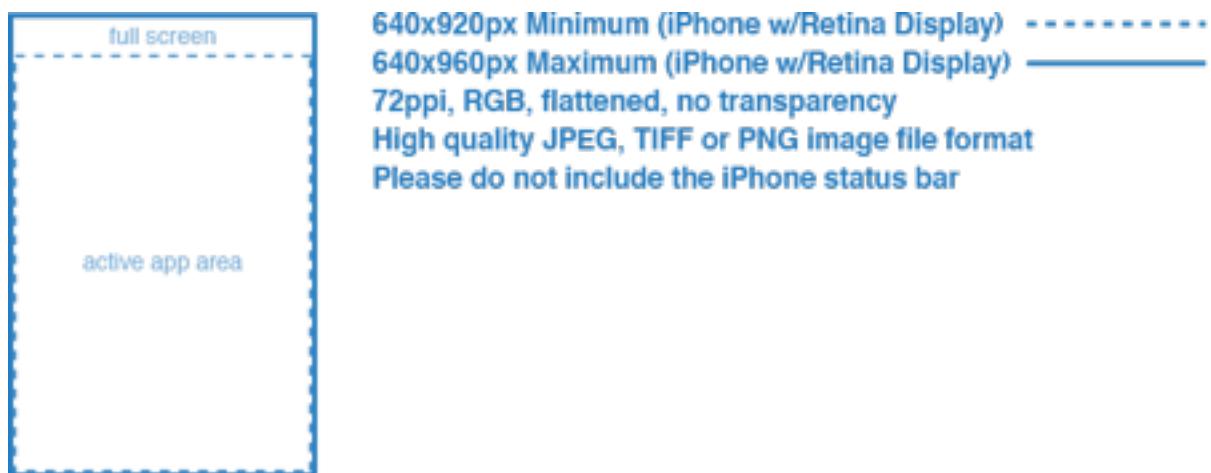


iPhone/iPod touch、iPad用のスクリーンショット

iTunes Connectに最初にアップロードしたスクリーンショットが、パソコン用のApp Storeと、iPhone/iPod touch、またはiPadで表示されるデバイス用のApp Storeのアプリケーション商品ページに表示されるメインのスクリーンショットになります。最大の効果を出すため、スクリーンショットにはiPhoneやiPadのステータスバーを含めないようにし、以下の要件に従ってください。以下のサイズでは、iOSのステータスバーをスクリーンショットから削除するようになっているので、アクティブなアプリケーション領域のみを表示できます。

iPhoneおよびiPod touchの場合：

縦長モード — スクリーンショットが縦長モードでアップロードされた場合は、パソコン用のApp Storeとデバイス用のApp Storeの両方に表示されます。ZIP圧縮されたTIFF画像ファイルはサポートされていないため、これを使用するとApp Storeのアプリケーション商品表示に問題が生じます。縦長スクリーンショットに必要なサイズは、最小で640x920、最大で640x960です。



横長モード — スクリーンショットが横長モードでアップロードされた場合は、パソコン用のApp Storeのみで表示されます。デバイス用のApp Storeで横長モードのスクリーンショットを表示するには、iPhoneを回転しなければなりません。横長スクリーンショットに必要なサイズは、最小で960x600、最大で960x640です。



960x600px Minimum (iPhone w/Retina Display) -----
960x640px Maximum (iPhone w/Retina Display) -----
72ppi, RGB, flattened, no transparency
High quality JPEG, TIFF or PNG image file format
Please do not include the iPhone status bar

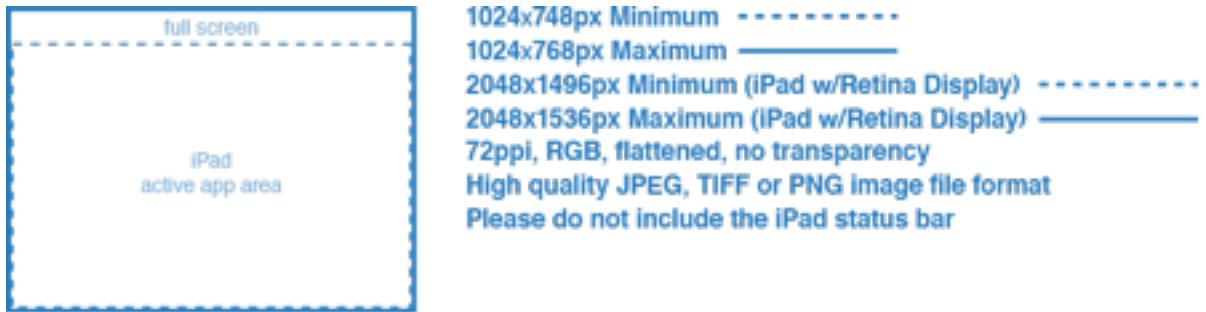
iPadの場合

縦長モード — スクリーンショットが縦長モードでアップロードされた場合は、パソコン用のApp Storeとデバイス用のApp Storeの両方に表示されます。ZIP圧縮されたTIFF画像ファイルはサポートされていないため、これを使用するとApp Storeのアプリケーション商品表示に問題が生じます。新しいiPadのRetinaディスプレイを活かすために、高解像度のスクリーンショットを含めることができます。高解像度の縦長スクリーンショットのサイズは、最小で1536×2008、最大で1536×2048となります。



768x1004px Minimum -----
768x1024px Maximum -----
1536x2008px Minimum (iPad w/Retina Display) -----
1536x2048px Maximum (iPad w/Retina Display) -----
72ppi, RGB, flattened, no transparency
High quality JPEG, TIFF or PNG image file format
Please do not include the iPad status bar

横長モード — スクリーンショットが横長モードでアップロードされた場合は、パソコン用のApp Storeのみで表示されます。デバイス用のApp Storeで縦長モードのスクリーンショットを表示するには、iPadを回転しなければなりません。新しいiPadのRetinaディスプレイを活かすために、高解像度のスクリーンショットを含めることができます。高解像度の横長スクリーンショットのサイズは、最小で2048×1496、最大で2048×1536となります。



追加スクリーンショット（オプション）

ロードしたスクリーンショットに加えて、最大4つの追加スクリーンショットをオプションで表示できます。これらは、App Store内のスペースに収まるようにサイズ変更される場合があります。最大の効果を出すため、上記と同様の要件に従ってください。

Mac OS Xアプリケーション用のスクリーンショット

iTunes Connectにアップロードした最初のスクリーンショットが、パソコン上のMac App Storeのアプリケーション商品ページに表示されるメインのスクリーンショットになります。スクリーンショットは、アスペクト比が16:10、サイズが1280x800ピクセルまたは1440x900ピクセルでなければなりません。また、RGB色空間の高画質.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、または.pngのファイルでなければなりません。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。最適な結果を得るには、以下の要件に従ってください。



契約への署名

アプリケーションを販売する場合は、アプリケーションをApp Storeで公開できるように、あらかじめ有料販売契約を締結する必要があります。販売契約に署名するまでは、アプリケーションはApp Storeで公開されません。iPhone Developer Programに加入を許可された時点でのフリーフェア配布契約 (freeware distribution agreement) を締結しているため、アプリケーションの無償配布はいつでも可能です。ただし、App Storeでアプリケーションを公開する前に、無料アプリケーションの契約を有効にするための契約設定は必要です。iOS 4を使用してアプリケーション内にiAd広告を含める場合は、あらかじめiAd Network契約を締結する必要があります。詳細については、「[契約／税金／銀行 \(Contracts, Tax, Banking\)](#)」を参照してください。

メタデータの翻訳（オプション）

米国以外の地域でアプリケーションを販売する計画がある場合は、メタデータを翻訳することをお勧めします。iTunes Connectに翻訳文を入力しておけば、それぞれの言語のApp Storeで表示させることができます。iTunes Connectにログインしてアプリケーションを追加するときまでに、翻訳済みのメタデータを用意しておいてください。「[メタデータ、キーワード、スクリーンショットのローカライズ](#)」セクションに、翻訳する必要がある情報のタイプの一覧があります。

輸出コンプライアンス許可証の用意

暗号処理機能を含む商品の輸出には、輸出法による承認が必要です。バイナリファイルを送信する準備ができるときと、そのバイナリファイルを更新するたびに、アプリケーションの暗号処理に関する一連の質問に答える必要があります。これらの質問に対する回答に基づいて、アプリケーションの分類を確認する製品分類判定（CCATS：製品分類自動追跡システム）のPDFコピーを提出しなければならない場合があります。

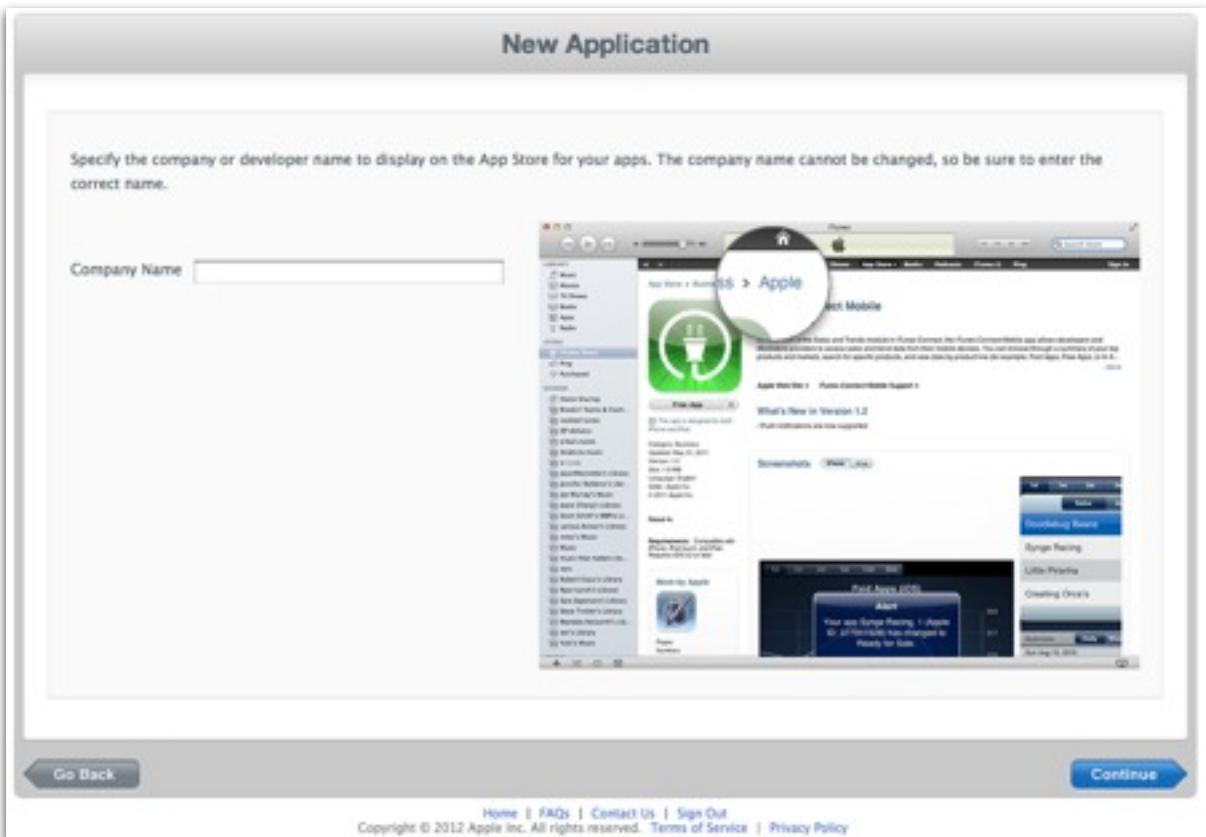
追加アートワークの準備（オプション）

iTunes Connectに追加のアートワークを送信する予定がない場合でも、アプリケーションのタイトル（ロゴ）を含んだレイヤ構成の高画質なアートワークを手元に持っているといいでしよう。アプリケーションがiTunesの特集に選ばれた場合、App Storeでそのアプリケーションを特集するために、追加のアートワークの提出をWorldwide Developer Relationsから依頼される場合があります。この高画質なアートワークとタイトルロゴは、App Storeでアプリケーションを大々的に取り上げるための小さなポスターを作成するために、デザインチームによって使用されます。詳細については、「[ベストプラクティス](#)」の章の「[プロモーション用アートワーク](#)」を参照してください。

「会社名」ページ

iTunes Connectに新しいアプリケーションをはじめて追加するときに、会社名ページが表示されます。このページを使用して、App Storeで配布するためにデベロッパーアカウントに新規に追加するアプリケーションごとに、会社名を設定できます。

重要：ここで設定した会社名は以後編集できません。この設定はアカウントに追加されたすべてのアプリケーションに適用されるため、誤りがないことを確認してから次に進んでください。Appleの商標は含めないでください。



Company Name（会社名）は、App Storeに表示される会社名です。たとえば、iTunes Connectで「Apple」と入力すると（上図）、App Storeの商品ページの左上隅にこの名称が表示されます。会社名はApp Store上のアプリケーションの組織メタデータの重要な部分です。App Storeのお客様が会社名をクリックすると、デベロッパーアカウントによって現在配布されているすべてのアプリケーションを含むページが表示されます。

iTunes Connectの概要

iTunes Connectは、App Storeで販売するためにアプリケーションを送信したり管理したりする目的で開発されたデベロッパ向けのWebベースのツールスイートです。iTunes Connectでは、契約状況の確認、iTunes Connectおよびテストユーザの管理、売上報告や会計報告の取得、アプリケーションのクラッシュログの閲覧、プロモーションコードの取得請求、iAd NetworkとGame Centerの環境設定、アプリケーションのメタデータ、バイナリ、In-App Purchaseの追加や管理を行うことができます。

iTunes Connectは、報告書へのアクセスに使用するモジュール、ユーザのセットアップに使用するモジュール、およびアプリケーションの管理に使用するモジュールに分かれます。また、Appleの適切な担当者に問い合わせをするためのモジュールも含まれています。

iTunes Connectで実行できる作業は、ユーザロールによって異なります。たとえば、管理者ユーザは、ほかのどの種類のユーザよりも多くの種類の作業を実行できます。

割り当てられているロールとアクセス権限に応じて、表示されるアイコンが異なります。

モジュール	説明
	今までの売上とトレンドを示す報告を表示します。 売上報告、トレンド報告の見方については、『 App Store Sales and Trends Guide 』を参照してください。
	App Storeの有料アプリケーションやiAd Network契約の条件を受諾します。 契約のPDFコピーをダウンロードします。
	月次の会計報告と支払い額の表示とダウンロードを行います。 表示可能な月次会計報告の収入、未払い額、最後の支払い額を表示する方法については『 iTunes Finance Guide 』を参照してください。
	iTunes Connectユーザを追加または削除したり、ユーザロールを変更したりします。

モジュール	説明
	App Storeでアプリケーションを追加、表示、管理します。
	アプリケーションのIn-App Purchaseを作成したり、管理したりします。
	広告の実績を表示したり、アプリケーションに表示される広告を管理したりします。 注意：このモジュールは、iAd Network契約に同意し、少なくとも1つのアプリケーションでiAdリッチメディア広告を有効にしている場合にのみ表示されます。
	App Storeのお客様がアプリケーションを無料でダウンロードできるように、お客様に配れるコードを要求します。
	質問への回答を取得したり、Appleの適切な担当者に「Contact Us」フォームを送信したりします。

iTunes Connectは、モバイルアプリケーションとしても提供されています。これは、iTunes Connectホームページからダウンロードできます。「[iTunes Connect Mobileアプリケーション](#)」を参照してください。

iTunes Connectへのログイン

iTunes Connectを使用する前に、ユーザアカウントを取得しなければなりません。Apple Developer Programに入会するときに、Apple IDとパスワードを作成します。このアカウントが、自社のApple Developer ProgramのTeam Agentとしてセットアップされ、iTunes Connectへの最初のアクセス権が与えられます。このアカウントは、すべての権限を持っていて、このアカウントを使用してログインします。また、ほかのユーザも後から作成できます（「[iTunes Connectユーザのセットアップ](#)」を参照）。

ログインするには、以下の手順を実行します。

1. iOS Dev CenterまたはMac Dev Center内で「Member Center」タブの「iTunes Connect」リンクに移動するか、次のURLに移動します。

<https://itunesconnect.apple.com>



2. Apple IDとパスワードを入力し、「Sign In」をクリックします。

パスワードを忘れた場合にパスワードを変更するには、以下の手順を実行します。

1. Apple IDにメールアドレスを入力し、「Forgot Password...」をクリックします。表示される指示に従ってパスワード再設定の手続きを進めます。

ログインすると、iTunes Connectホームページが表示されます。次の項を参照してください。

iTunes Connectホームページ

iTunes Connectホームページでは、契約、報告、ユーザーアカウント、およびアプリケーションの管理ができます。

Sales and Trends
Preview or download your daily and weekly sales information here.

Contracts, Tax, and Banking
Manage your contracts, tax, and banking information.

Payments and Financial Reports
View and download your monthly financial reports and payments.

Manage Users
Create and manage both iTunes Connect and In App Purchase Test User accounts.

Manage Your Applications
Add, view, and manage your applications in the iTunes Store.

Manage Your In App Purchases
Create and manage In App Purchases for paid applications.

iAd Network
View ad performance and manage the ads that appear in your apps.

Contact Us
Having a problem uploading your application? Can't find a Finance Report? Use our Contact Us system to find an answer to your question or to generate a question to an iTunes Rep.

[Download the Developer Guide.](#) [FAQs](#) Review our answers to common inquiries.

iTunes Connect Mobile

Access your sales and trend information anywhere. Get it free from the App Store. [Download](#)

[Home](#) | [FAQs](#) | [Contact Us](#) | [Sign Out](#)
Copyright © 2011 Apple Inc. All rights reserved. [Terms of Service](#) | [Privacy Policy](#)

ヒント：各ページの下端にある「Home」をクリックすると、いつでもiTunes Connectホームページに戻ることができます。

各モジュールの詳細については、以降の章で説明します。

iTunes Connect Mobileアプリケーション



iTunes Connect Mobileアプリケーション（iTCS Mobileと呼ぶ）は、アプリケーションの売上トレンド情報を表示するiTunes Connectの拡張です。基礎となるデータは、iTunes Connectの「Sales and Trends」モジュールで利用できる情報と同じです。

商品系列ごと（有料アプリケーション、無料アプリケーション、In-App Purchaseなど）、市場ごと（米国、フランスなど）、個別の商品ごとに集計された売上情報を見ることができます。指定した期間の情報がグラフやテキストとして表示されます。

このアプリケーションは、モバイルデバイス上で提供された情報を使用して、ビジネスを管理したり、十分な情報に基づく意思決定をしたりするのに役立ちます。

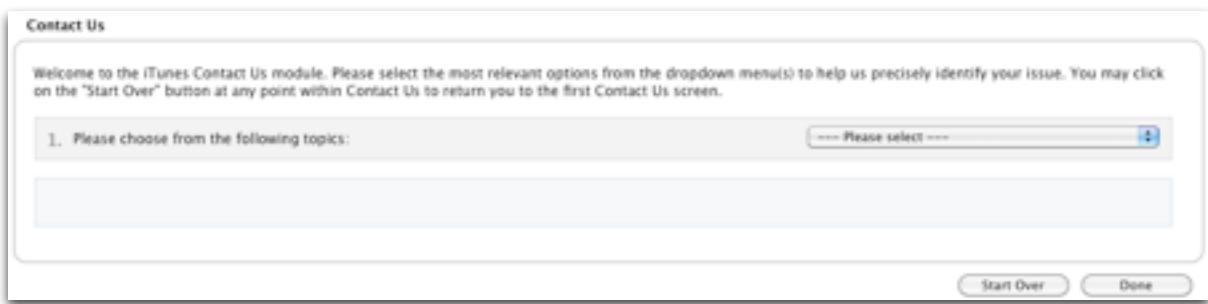
iTunes Connect Mobileは、iTunes Connectホームページからダウンロードできます。ダウンロード用のリンクをたどると、[App Store内のiTunes Connect Mobile](#)に到達します。ただし、iTCS MobileをApp Store

で直接検索しても見つかりません。iTunes Connect Mobileにアクセスできるのは、Admin、Finance、Salesのユーザに限られます。

iTC Mobileアプリケーションの使用方法については、『[iTunes Connect Mobile User Guide](#)』を参照してください。

Contact Us (問い合わせ)

「Contact Us」は、何らかの問題が発生したときにその内容を正確に特定するために役立つ、一連のドロップダウンメニュー／オプションです。自分の質問に関連するFAQや、Appleの適切な担当者に送信される「Contact Us」フォームにアクセスできます。



The screenshot shows the 'Contact Us' module. At the top, there's a message: 'Welcome to the iTunes Contact Us module. Please select the most relevant options from the dropdown menu(s) to help us precisely identify your issue. You may click on the "Start Over" button at any point within Contact Us to return you to the first Contact Us screen.' Below this is a dropdown menu with the placeholder 'Please select'. A list of topics is visible underneath, though not fully legible. At the bottom right are two buttons: 'Start Over' and 'Done'.

iTunes Connectホームページ上にあるリンクをクリックすると、基本的なFAQのページに進むことができます。



FAQや「Contact Us」セクションでは扱われていない質問がある場合、FAQページの下部にあるリンクをクリックすると、Worldwide Developer Customer Support（デベロッパ向け全世界対応カスタマーサポート）とiTunes担当者の電子メールアドレスが表示されます。

Frequently Asked Questions

Getting Started

Review the basics of iTunes Connect

Manage Your Applications

Learn how to manage and edit your applications through iTunes Connect

Sales/Trend Reporting

Learn how to best review and understand your Sales/Trend Reports

iPhone Developer Program

Where to find information regarding the iPhone Developer Program

Contracts and Legal

Learn more about the contracts process, rights disputes and how to make changes to your contracts.

Manage Users

Learn how to add and edit your iTunes Connect users

App Store

Learn more about the iTunes App Store and how your applications are organized and displayed

Financial Reports and Payments

Get the facts on your financial reports and receiving payments for your application sales

Promotional Codes

Understand what it means to request promotional codes and how they can be used

Application Crash Logs

Learn about your application crash logs and where to get more information

In App Purchases

Review how to setup, edit and manage your in app purchases for your paid applications

Application Ratings

Educate yourself on how to set and edit application ratings and learn about the meaning of each rating

[iTunes Connect > FAQs](#)

Still have a question? [Click here](#) to contact your representative.

[Home](#) | [FAQs](#) | [Contact Us](#) | [Sign Out](#)

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved. [Terms of Service](#) | [Privacy Policy](#)

Contact Us

Application Questions:
For general questions about applications or application requirements, contact:
devprograms@apple.com

Legal Questions:
For legal or contractual questions, contact:
devcontracts@apple.com

Financial Reports, Tax Banking and Payment Questions:
For questions about financial reports, payments banking or tax forms, contact:
ITSPayments@apple.com

Reporting Questions:
For questions about the daily and weekly sales/trend reports, contact:
iTunesAppReporting@apple.com

Rights Notices:
For questions regarding alleged intellectual property infringement, please contact:
AppStoreNotices@apple.com

[Go Back](#)

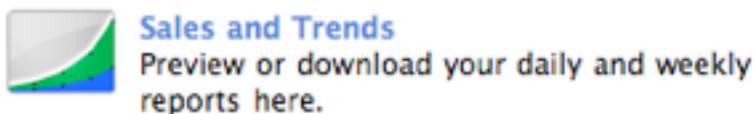
売上／トレンド情報の表示

iTunes Connectから、App Storeでのアプリケーションの日次および週次の売上データをダウンロードできます。iTunes Connectを利用すると、グラフ、プレビュー、またはレポート形式でこれらのデータにアクセスできます。

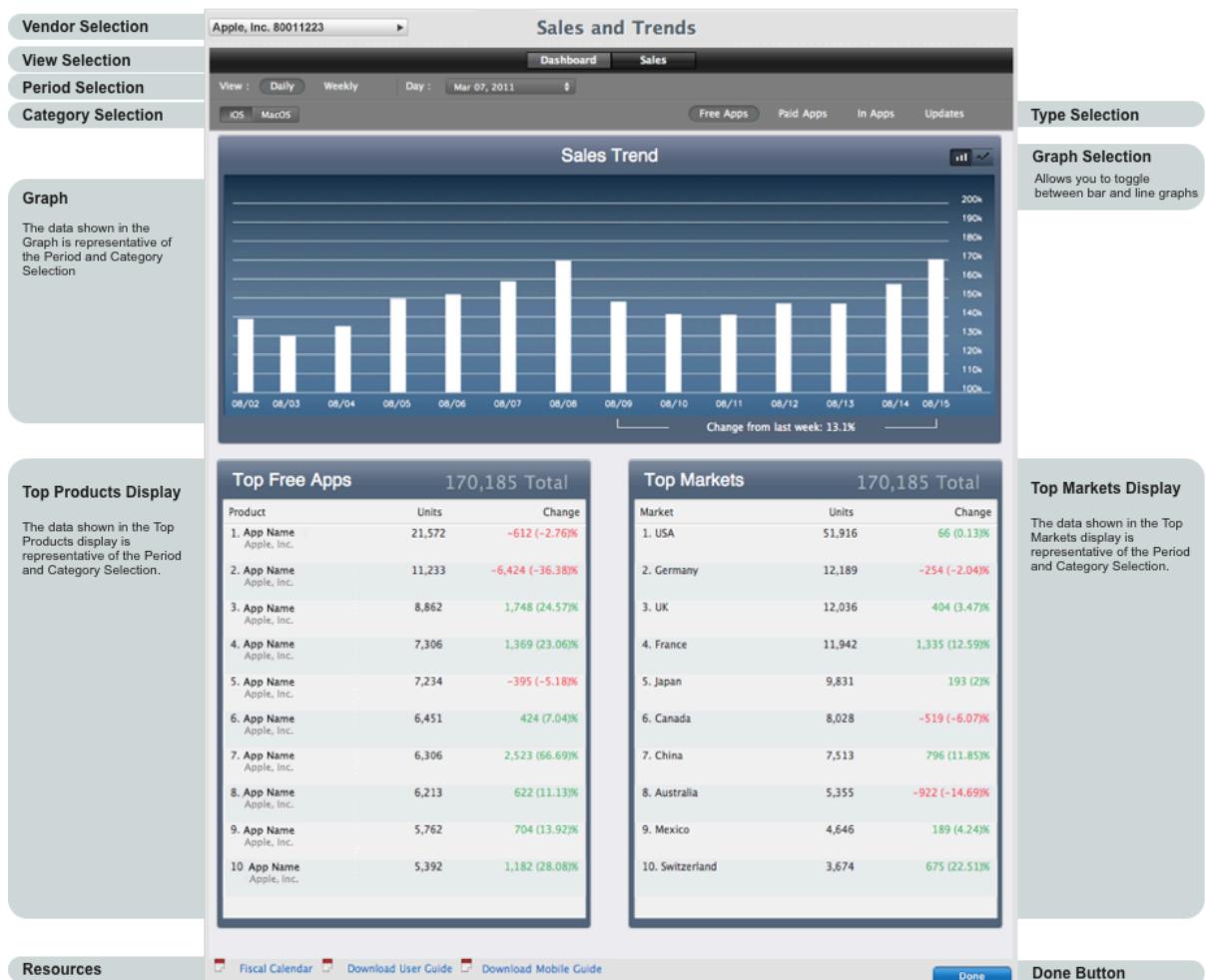
報告作成の詳細については、「Sales and Trend」モジュールの「User Guide」リンクをクリックして「iTunes Connect Sales and Trends Guide」をダウンロードしてください。

売上／トレンド報告を作成するには、次の手順を実行します。

1. iTunes Connectホームページの「Sales and Trends」アイコンをクリックします。



2. ダッシュボードに表示可能な最新の日次データが表示されます。



3. 「Sales」ビューでは、単位数ごとに集計してソートしたトランザクションを最大50件までプレビューできます。このビューから、追加処理用に月次または週次の報告書をダウンロードできます。アプリケーションがAuto-Renewable（自動更新）タイプの購読に対応していれば、個人情報の共有を承諾（オプトイン）したユーザの連絡先情報をダウンロードできます。

Sales and Trends

Apple, Inc. 80011223
Opt-in Passkey

Dashboard
Sales

View : Daily
Weekly
Day : Feb 26, 2011

Download Report
Opt-in Report
Sales Report

Title	Developer	Version	Type	Units	Customer Price	Proceeds	Store	Apple ID
App Name	Apple, Inc.	1.2	I	1,055	0 USD	0 USD	US	383450069
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	744	0 USD	0 USD	US	400354581
App Name	Apple, Inc.	5.3	?	662	0 USD	0 USD	US	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	618	0 USD	0 USD	US	400354581
App Name	Apple, Inc.	5.3	I	552	0 USD	0 USD	US	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.2	IF	527	0 USD	0 USD	US	361338714
App Name	Apple, Inc.	5.3	I	514	0 GBP	0 GBP	GB	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.2	IF	291	0 GBP	0 GBP	GB	361338714
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	270	0 GBP	0 GBP	GB	400354581
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	261	0 GBP	0 GBP	GB	400354581
App Name	Apple, Inc.	5.4	?	245	0 USD	0 USD	US	300438180
App Name	Apple, Inc.	5.3	I	224	0 CAD	0 CAD	CA	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.2	I	190	0 CAD	0 CAD	CA	383450069
App Name	Apple, Inc.	1.2	IF	166	0 CAD	0 CAD	CA	361338714
App Name	Apple, Inc.	5.3	?	161	0 GBP	0 GBP	GB	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	160	0 CAD	0 CAD	CA	400354581
App Name	Apple, Inc.	5.3	I	149	0 EUR	0 EUR	DE	303583418
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	148	0 CAD	0 CAD	CA	400354581
App Name	Apple, Inc.	5.4	I	146	1.99 USD	1.4 USD	US	300438180
App Name	Apple, Inc.	1.2	?	140	0 USD	0 USD	US	383450069
App Name	Apple, Inc.	1.1	IF	138	0 USD	0 USD	US	400354581
App Name	Apple, Inc.	1.2	I	41	0 USD	0 USD	SG	383450069

Fiscal Calendar
 Download User Guide
 Download Mobile Guide

重要 : iTunesでは、上記の期限が過ぎた後にデータを保存したり再生成することはできません。したがって、定期的にデータをダウンロードして保存する必要があります。

4. 報告書を（zip圧縮されたタブ区切りのテキストファイルとして）ダウンロードするには、期間を選択してから「Download」をクリックします。

Mac OS Xを使用している場合は、報告書がダウンロードされるとそれが自動的に開きます。

Windows OSを使用している場合は、ファイルを使用する前に.gzファイルを解凍するために、アプリケーション（WinZipなど）をダウンロードする必要があります。

注意 :この報告は売上／トレンドの報告であり、毎月の会計報告の代わりに使用することはできません（会計報告は[Financial Reports](#)モジュールから入手できます）。さらに、この日次報告／週次報告はApp Storeの生のデータを切り出したものであり、会計報告に直接対応するものではありません。

売上／トレンド報告にアクセスするは、Admin権限ユーザまたはFinance権限ユーザでなければなりません。ユーザロールを定義する方法については、後述の「[ユーザ管理](#)」を参照してください。

契約／税金／銀行 (Contracts, Tax, Banking)

「Contracts」のモジュールを使用して、有料アプリケーションに関する契約の請求と締結、iTunesデベロッパに対する支払いや源泉徴収税に関する会計情報の入力、iTunesの契約状況の追跡を行うことができます。

Mac OS XアプリケーションをMac App Storeに配布したい場合は、<http://developer.apple.com/devcenter/mac>からMac Developer Programに参加する必要があります。登録が完了すると、無料のMac OSアプリケーションを配布できます。有料のMac OS Xアプリケーション契約を要請する場合は、Mac Developerとして登録した後、iTunes Connectで手続きします。

契約の請求

利用可能な新たな契約のリストは、画面上部の「Request New Contracts」セクションに表示されます。新たな契約を作成して締結するには、Legal権限ユーザが、対象契約の横の「Request」を選択する必要があります。

The screenshot shows the 'Contracts, Tax, and Banking' interface in iTunes Connect. At the top, there's a header bar with the title. Below it, the 'Request Contracts' section is visible, featuring a table where users can select contracts by region and type. Two 'Request' buttons are highlighted with orange boxes. The 'Contracts In Effect' section below shows a single entry for 'World' with an iOS Free Apps contract, which is also highlighted with an orange box. A 'Done' button is at the bottom right.

Contract Region	Contract Type	Legal Entity
World	iAd Network	
All	iOS Paid Applications	

Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration Date	Download
World	iOS Free Apps		N/A	N/A	N/A	Oct 01, 2010	Oct 01, 2013	N/A

iTunes Connectは、新たな契約の作成の前に、法人情報（Legal Entity Information）の確認を行います。iOS Developer Provisioning Portalに登録する際に入力した法人名（Legal Entity Name）は、App Store上では「販売業者（Seller）」として表示されます。

Manage Your Contact Information

Legal Entity Information

Sample Company
1 Infinite Loop
Cupertino
United States
California
95014-2083

Contract Information

MS4419791 - iOS Paid Applications (All (See Contract))

Company Contacts

Add New Contact

Role	Contact
Senior Management	Select
Financial	Select
Technical	Select
Legal	Select
Promotions	Select

Done

契約の延長

契約の延長は、Apple Developer Provisioning Portalから行う必要があります。契約を延長するとiTunes Connectに表示される契約に自動的に適用されます。契約期間の終了日が近づいたら、アプリケーションがApp Storeから削除されないように、[iPhone Provisioning Portal](#)から契約更新を行うことをお勧めします。

Contracts In Effect

Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration Date	Download
World	iOS Free Apps		N/A	N/A	N/A	Oct 01, 2010	Oct 01, 2011	N/A

銀行情報の入力

Finance権限ユーザとAdmin権限ユーザは、デベロッパの取り分を受け取るための銀行情報を入力できます。契約を有効にしてアプリケーションを販売できるようにするには、銀行情報をと税務情報を入力

しなければなりません。

Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Effective Date	Expiration Date	Download
World	iOS Free Apps	M51148605	N/A	N/A	N/A	Oct 05, 2010	Aug 21, 2011	N/A
All (See Contract)	iOS Paid Applications	M51148607		Edit	View	Oct 05, 2010	Aug 21, 2011	

新規の銀行口座をセットアップするには、次の手順を実行します。

1. 「Your Contracts in Process」ページで、「Bank Info」欄の「View/Edit」をクリックします。
2. 「Add Bank Account」リンクをクリックし、新規の銀行口座を追加します。

Banking Information

Bank Account Information: Applies to Payments for Proceeds from all your Contracts

Current Bank Account : Wells Fargo Bank, National Association [View/Edit Existing Bank Account](#)

Select a different Bank Account : [Add Bank Account](#)

[Cancel](#) [Save](#)

3. 銀行の所在地の国を選択します。
4. 銀行の所在地に応じて、銀行の地域コードまたはSWIFTコードを入力します。銀行の所在地が米国外にある場合は、その銀行のコードを検索することができます。米国内に本店を置く銀行の場合は、支店コードを入力しなければなりません。支店コードは通常、銀行の取引明細書や銀行発行の小切手に表示されています。

「Lookup your Bank」をクリックし、銀行名、都市名、郵便番号、またはこれら3つの任意の組み合わせによって銀行のコードを検索することもできます。

iTunes Connect Banking Information [Sign Out](#)

Banking Information

Bank Country : Canada

Transit number :

Don't know your Transit number? [Lookup your Bank](#)

Can't find your bank? [Contact Us](#)

[Cancel](#) [Next](#)

[Home](#) | [FAQs](#) | [Contact Us](#) | [Sign Out](#)
Copyright © 2010 Apple Inc. All rights reserved. [Terms of Service](#) | [Privacy Policy](#)

5. 銀行を見つけて選択したら、次に進む前に銀行を確認します。
6. 次に、口座番号（Bank Account Number）、IBAN（銀行の所在地による）、口座名義人の名前（Account Holder Name）、口座で使用する通貨（Bank Account Currency）、および口座の種類（銀行の所在地による）を入力します。

Banking Information

Bank Country : Canada
Transit number : 000139660

Bank Name : BANK OF MONTREAL
Bank Address : 595 Burrard St., Vancouver, British Columbia, V7X 1L7, Canada

Bank Account Number : [?](#)
Confirm Bank Account Number :
Account Holder Name : [?](#)

Note: You must enter the Account Holder Name EXACTLY as it appears on your bank account or your payment may be rejected.

Bank Account Currency : [?](#)

Can't find your Bank Account Currency? [Contact Us](#)

[Cancel](#) [Next](#)

7. 銀行情報をすべて入力し、入力した情報が正確であることを確認すると、銀行口座が作成され、ドロップダウンメニューに追加されます。

Banking Information

Bank Information for App Store Developer Share Payments

Select One
Choose Bank Account ✓ BANK OF MONTREAL - ****3123 [Bank Account](#)

[Cancel](#) [Save](#)

8. 銀行を選んで「Save」をクリックします。

銀行情報の編集

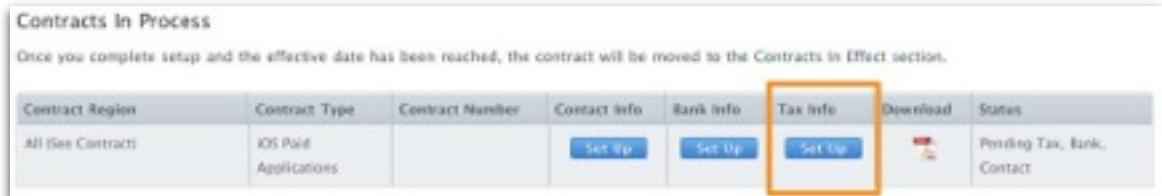
銀行情報の処理が終了したら、Admin権限ユーザまたはFinance権限ユーザは、保守のためにシステムが停止している時間を除き、いつでも別の銀行口座を追加したり、既存の銀行口座情報を編集したりできます。支払い処理中に銀行情報の更新が行われた場合、その更新は、それ以降の支払いにのみ反映される点に注意してください。

税務情報の入力

Finance権限ユーザとAdmin権限ユーザは税務情報を入力できます。

税務情報を入力するには、次の手順を実行します。

1. 契約の「Tax Info」欄にある「Set Up」をクリックします。

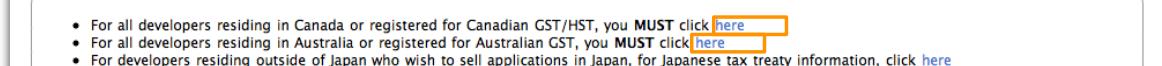


Contract Region	Contract Type	Contract Number	Contact Info	Bank Info	Tax Info	Download	Status
All (See Contracts)	iOS Paid Applications		Set Up	Set Up	Set Up		Pending Tax, Bank, Contact

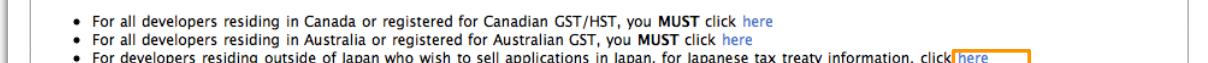
契約を有効にしてアプリケーションを販売できるようにするには、銀行情報と税務情報を入力しなければなりません。

2. 法人の本社所在地によっては、契約を有効にするために、納税申告用紙または納税証明書の必要事項をすべての記入するよう求められる場合があります。
 - 本社が米国にある場合は、書式W-9の必要事項をすべて記入するよう求められます。
 - 本社が米国以外にある場合は、適切な納税申告用紙または納税証明書の記入へ進めるように、一連の質問に回答します。
- 契約を有効にするには、この納税申告用紙または納税証明書の必須事項すべてに記入しなければなりません。

3. 本社がカナダまたはオーストラリアにある場合は、追加の情報や書式を入力しなければなりません。

• For all developers residing in Canada or registered for Canadian GST/HST, you MUST click [here](#)
• For all developers residing in Australia or registered for Australian GST, you MUST click [here](#)
• For developers residing outside of Japan who wish to sell applications in Japan, for Japanese tax treaty information, click [here](#)

4. 本社が日本国外にある場合は、日本の納税申告用紙は任意です（日本国内にある場合は不要です）。これらの書式の必要事項をすべて記入し、そのハードコピーがAppleへ送付されて日本政府の承認を受けるまでは、支払われるロイヤルティには、租税条約に基づく低率の税ではなく標準的な20%の源泉税率が適用されます。

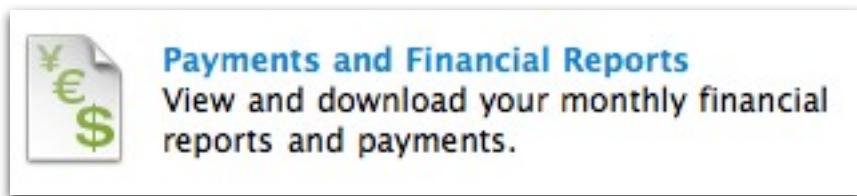
• For all developers residing in Canada or registered for Canadian GST/HST, you MUST click [here](#)
• For all developers residing in Australia or registered for Australian GST, you MUST click [here](#)
• For developers residing outside of Japan who wish to sell applications in Japan, for Japanese tax treaty information, click [here](#)

支払い／会計報告の表示

会計報告は、Appleの会計カレンダーに基づいて月に1回提供されます。会計カレンダーと会計報告の詳細については、「Payments and Financial Report」アイコンをクリックして表示されるページの下端にある「Fiscal Calendar or Financial Reports Guide」リンクをクリックしてください。

会計報告を作成するには、次の手順を実行します。

1. iTunes Connectホームページの「Payments and Financial Reports」アイコンをクリックします。



「Payments and Financial Reports」モジュールをはじめて選択すると、「Payments and Financial Reports」のダッシュボードが表示されます。このダッシュボードビューから、最近の支払い、未払い額、月次収入、売上情報、および支払いトレンドなどの情報をすぐに取得できます。

2. 「App Sales」という名前の会計報告をダウンロードするには、「Earnings」タブをクリックします。月別と地域別にレポートの一覧が表示されます。ダウンロードしたい報告書のリンクをクリックします。このファイルをデータウェアハウスやスプレッドシートにインポートすれば、必要に応じてデータを分析したり操作したりできます。「Ad Revenue」という名前の会計報告には、その月の収益が表示されます。売上についての特定の詳細を表示するには、「View Details」をクリックします。このリンクをクリックすると、「iAd Network」モジュールに移動します。

詳細については、iTunes Connectの「Payments and Financial Reports」にある「Financial Reports Guide」を参照してください。

ユーザ管理 (Manage Users)

iTunes Connectの「Manage Users」モジュールを利用すると、次の2種類のユーザをセットアップできます。

- iTunes ConnectユーザはiTunes Connect上のコンテンツにアクセスできます。また、ユーザがアクセスできる情報を制御するには、ロール（役割）を割り当てます。
- テストユーザはIn-App Purchaseサンドボックス環境および利用可能なその他のテスト環境にアクセスできます。

「Manage Users」モジュールを使用して、Admin権限ユーザまたはTechnical権限ユーザは、テストユーザのアカウントをセットアップできます。このアカウントは、Xcodeから起動する登録済みのテストデバイスと一緒に使用します。テストユーザの設定方法の詳細については、本書の「In-App Purchase」の「[テストユーザの作成](#)」を参照してください。

ユーザを追加、削除、または変更するには、Admin権限が必要です。

iTunes Connectユーザのセットアップ

iTunes Connectにアクセスする必要があるユーザごとに、1つのiTunes Connectユーザアカウントを作成します。

以下のロールを割り当てるこによって、さまざまなiTunes Connectモジュールにアクセスできるメンバを制御できます。

ロール	説明
Admin	すべてのiTunes Connectモジュールにアクセスできます。Admin権限ユーザは、既存のiTunes Connectユーザおよびテストユーザの登録、削除、修正を行うことができます。iTunes Connectの最初のユーザ（Team Agent）には、デフォルトでAdminとLegalの権限が与えられます。

ロール	説明
Legal	この権限は、iTunes Connectの最初のユーザ（Team Agent）のみに与えられ、iTunes Connectでは編集はできません。この権限を持つユーザは、iTunes Connectを使用してiTunesとの契約を締結できます。また、プロモーションコードを請求できます。Team Agentを変更するには、iOS Provisioningポータルにアクセスしなければなりません。
Finance	この権限を持つユーザは「Financial Reports」、「Contracts」、「Tax and Banking Information」、「iAd Network」、「Sales/Trend Reports」の各モジュールにアクセスできます。また、「Manage Users」モジュールにアクセスして、ほかのユーザのプロフィールを表示できます。ただし、編集できるのは自分自身のユーザ情報だけです。
Technical	この権限を持つユーザは「Manage Your Applications」、「Manage Users」、「iAd Network」の各モジュールにアクセスできます。Finance権限と同様に、「Manage Users」モジュールへのアクセスは限られています。ほかのユーザのプロフィールを見ることはできますが、編集できるのは自分自身のユーザ情報だけです。Technicalユーザは、In-App Purchaseテストユーザを作成できます。
Sales	この権限を持つユーザはiTunes Connectの「Manage Users」、「iAd Network」、「Contact Us」の各モジュールに加えて、「Sales/Trend Reports」モジュールにアクセスできます。Salesユーザは、自身のアカウントの個人情報（姓、名、Apple ID、電子メールアドレス）と通知の選択だけを編集できます。このロールは、日報や週報、マーケティングや広告キャンペーンにアクセスする必要はあるけれども、組織の会計情報の入力や表示のためにアクセスするのではなくユーザに割り当てます。

iTunes Connectユーザごとに、ユーザが受け取るiTunes Connectアカウントに関する通知を定義できます。

ロールをカスタマイズしたり、ユーザのアクセス権を特定のモジュールやアプリケーションに制限する方法はありません。上記のロールは、iTunes Connectでのユーザのアクセス権を制御する唯一の選択肢です。

新規のiTunes Connectユーザを追加するには、次の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Users」をクリックします。



3. 「Select User Type」ページで、「iTunes Connect User」をクリックします。



4. 新規ユーザを追加するには、**Add New User** をクリックします。
5. ユーザ情報（「First Name（名）」、「Last Name（姓）」、「Email Address（電子メールアドレス）」）を入力します。

iTunes Connect Sign Out

Add New User

Personal Details

First Name :

Last Name :

Email Address :

This will be the user's Apple ID.

[Go Back](#) [Continue](#)

この電子メールアドレスは、ユーザのApple IDになります。アカウントをアクティブにするには、電子メールアドレスが有効でなければなりません。ユーザは確認用の電子メールを受信します。

6. 「Continue」をクリックします。
7. 「Roles」タブで、このユーザにロールを割り当てるためのチェックボックスを選択します。

Legal (法務) の権限にアクセスできるのは、iTunes Connectの最初のユーザ (Team Agent) だけです。

John Appleseed

Personal Details Roles Notifications

Please note that you cannot edit your own user roles, and must have another user with an Admin role do it for you.

Select Role	Admin	Technical	Sales	Finance	Legal
Manage Users*	✓	✗	✗	✗	✓
Manage Your Applications	✓	✓	✗	✗	✓
Manage Your In App Purchases	✓	✓	✗	✗	✓
Manage Test Users	✓	✓	✗	✗	✓
Request Promotional Codes	✓	✗	✗	✗	✓
Sales / Trend Reports	✓	✗	✓	✓	✓
Contracts, Tax, & Banking**	✓	✗	✗	✓	✓
Payments and Financial Reports	✓	✗	✓	✓	✓
Contact Us	✓	✓	✓	✓	✓

*All users can change their own Personal Details..
**Only users with the Legal role will be able to enter into contracts. Admin and Finance users without the Legal role will not be able to enter into contracts.

✓ Role has read and write access to this module.
✗ Role has read-only access to this module.

Cancel Save Changes

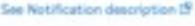
8. 「Continue」をクリックします。
9. 「Notifications」タブで、このユーザに割り当てる地域と通知タイプを選択します（通知タイプの詳細については下記を参照）。

John Appleseed

Personal Details Roles Notifications

Select the notification types and territories that will be assigned to this user.

Territory	All Notifications	Contract	Financial Report	App Status	Payment
Worldwide	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
United States	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Canada	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mexico	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Europe	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Japan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Australia	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
New Zealand	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

See Notification description 

Cancel **Save Changes**

通知タイプ	説明
Contract	契約状況の更新を電子メールで通知します。たとえば、契約期限満了の事前通知や、契約のセットアップを完了するために、iTunesに情報を追加する必要がある場合などです。
Financial Report	会計報告がiTunes Connectからダウンロードできる状態になったことを電子メールで通知します。
Status Update	アプリケーションの状態が変化したことを電子メールで通知します。
Payment	銀行への入金があったことを電子メールで通知します。

10. 選択した内容を確定してユーザ作成を終了するには、「Save Changes」をクリックします。

新規ユーザを作成すると、そのユーザは、ユーザ名と、iTunes Connectへのリンクを含む電子メールを受信します。アカウントをアクティブにするには、新規ユーザはこのリンクをクリックしなければなりません。このリンクをクリックすると、パスワード入力を求められます。また、セキュリティの質問と回答もここで入力します。

The screenshot shows the 'Create Password' page of the iTunes Connect interface. The title bar says 'iTunes Connect' and the main heading is 'Create Password'. Below it, a message reads: 'Enter the information below to set up your new password. This will also help you retrieve your password if you forget it.' There are five input fields: 'New Password' (a text input field), 'Confirm New Password' (a text input field), 'Date of Birth' (a date picker with 'Month' and 'Day' dropdowns), 'Secret Question' (a text input field with placeholder 'example: What is my pet's name?'), and 'Answer' (a text input field). At the bottom right is a blue 'Save Changes' button.

この情報が提出されると、新規ユーザはiTunes Connectにログインしてアクセスできるようになります。

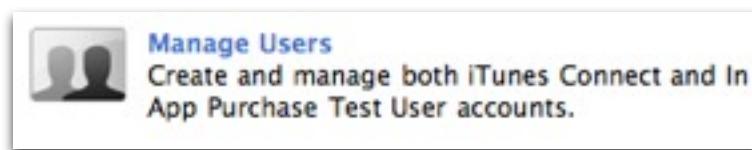
ユーザの表示と編集

Admin権限ユーザは、新規ユーザの追加のほかに、既存のiTunes Connectユーザの表示、変更、削除ができます。また、ユーザの権限や通知を編集できます。Admin権限ユーザは、テストユーザの削除もできます（「[テストユーザの作成](#)」を参照）。

ただし、Admin権限ユーザやLegal権限ユーザの、iTunes Connectにおける役割を編集することはできません。

iTunes Connectユーザを表示または編集するには、次の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Users」をクリックします。



3. 「Select User Type」 ページで、「iTunes Connect User」 をクリックします。

The screenshot shows the 'Manage Users' interface in iTunes Connect. At the top, there's a 'Sign Out' button. Below it, a 'Manage Users' section displays a table titled '3 Users'. The table columns are 'Last Name', 'First Name', 'Apple ID', and 'Role(s)'. Each row contains a 'Edit Profile' button. The users listed are Doe (John, itunesuser@apple.com, Technical), Appleseed (Jack, appleuser@apple.com, Admin Legal), and Smith (Jane, iphoneuser@apple.com, Finance).

4. 「Manage Users」 ページで、編集したいユーザの **Edit Profile** をクリックします。
5. 必要に応じて変更を加えます。

- ユーザを削除するには、**Delete User** をクリックします。ユーザが退職した場合は、セキュリティ上の観点から、当該ユーザのアクセス権をiTunes Connectからただちに削除し、アプリケーション情報にアクセスできないようにすることをお勧めします。iTunes Connectアカウントの削除を確認します。

The screenshot shows the 'Edit User' interface for John Appleseed in iTunes Connect. The 'Delete User' button is highlighted with an orange box. The profile displays the following information: First Name: John, Last Name: Appleseed, Apple ID: itcuser@apple.com, and Email Address: itcuser@apple.com. The interface includes tabs for 'Personal Details', 'Roles', and 'Notifications'. At the bottom, there are 'Cancel' and 'Save Changes' buttons.

- ユーザのロールを変更するには、「Roles」 タブをクリックし、新しいロールを選択します。
 - ユーザの通知を変更するには、「Notifications」 タブをクリックし、新しい通知と地域を選択します。
6. 「Save Changes」 をクリックします。

新規アプリケーションの追加

新規のiOSまたはMac OS Xアプリケーションを追加するには、iTunes Connectの「Manage Your Applications」モジュールを使用します。新規アプリケーションを追加するときは、以下の操作を実行します。

- メタデータ（レーティングを含む）を入力します。
- 價格と地域を設定します。
- 言語を追加します。
- 大きなアイコン（iOSアプリケーションのみ）とスクリーンショットをアップロードします。
- バイナリアップロードのためにアプリケーションの準備をします。バイナリの配布の詳細については、「[Application Loaderの使いかた](#)」を参照してください。

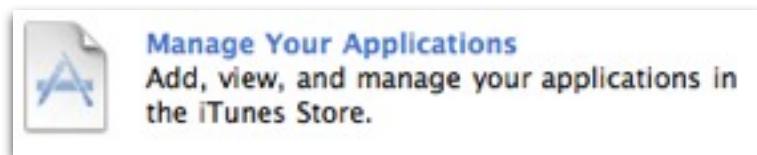
この章では、新規アプリケーションを追加する方法について説明します。アプリケーションの送信後は、そのアプリケーションに変更を加えて、そのバイナリを更新することができます。アプリケーションのアップロード後にアプリケーション情報を編集する方法については、「[アプリケーションの管理](#)」および「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

バイナリアップロードのためのアプリケーションの準備

App Storeでアプリケーションを購入できるようにするには、まずアプリケーションについての情報を入力しなければなりません。これらの情報には、価格やローカリゼーションも含まれます。情報を入力することで、バイナリアップロードのためにアプリケーションに準備が整います。次に、Application Loaderを使用してAppleにバイナリを送信します。

アプリケーションを追加するには、次の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Your Applications」をクリックします。



iTunes Connectの「Manage Your Applications」ページにはじめてアクセスしたときは、このページは空白ですが、一度バイナリをアップロードすると、ここにはアプリケーションの一覧が表示されます。

3. 「Manage Your Application」ページで、 をクリックします。
4. iOSとMac OS Xの両方のアプリケーションに対する契約が有効な場合は、アプリケーションタイプを選択します。

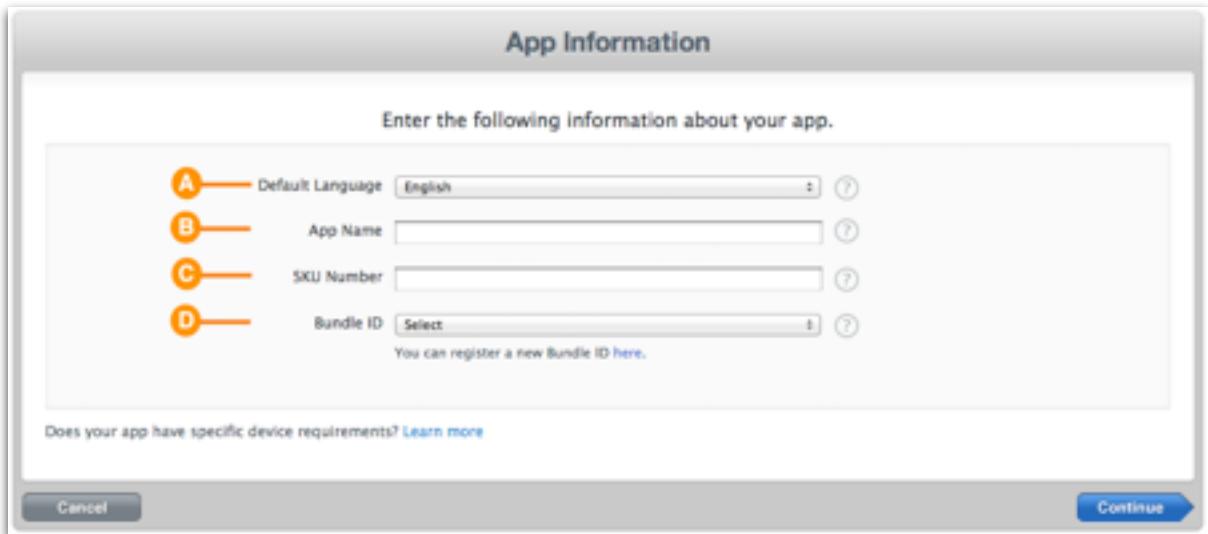


一方のアプリケーションタイプの契約のみの場合は、このページは表示されません。

5. 以降の各項では、アプリケーションを追加する際の手順をさらに詳しく説明します。

アプリケーション情報の入力

「Application Information」ページには、作成中の新規アプリケーションについてのアプリケーションレベルの初期情報を（主言語で）入力します。各フィールドの右側に「Help」ボタンがありますので、記入時に不明点がある場合はクリックしてください。



iOSアプリケーションが正しく動作するために、特定のデバイス機能（電話、GPS、加速度センサーなど）が必要な場合は、`UIRequiredDeviceCapabilities`キーを利用して、バイナリのinfo.plistにそのことをコーディングする必要があります。詳細については、『[iOSアプリケーションプログラミングガイド](#)』の「Build-Time Configuration Details」を参照してください。

宣言された能力がデバイスに備わっていないければ、iOSはアプリケーションを起動できません。この情報はApp Storeも必要とします。ユーザデバイスに必要な能力のリストを作成して、起動できないアプリケーションを、ユーザが誤ってダウンロードしてしまわないようにするのが目的です。Mac OS Xアプリケーションの場合は、必須のデバイス機能を指定する必要はありません。

重要：デバイスに関する要件の変更はすべて、バイナリに対する更新を提出する際に行う必要があります。変更は、デバイスに対する要件を緩めるものに限ります。バイナリを更新した結果、要件が厳しくなるようなものは認められません。要件を厳しくするような更新を禁じているのは、すでにアプリケーションをダウンロードしている顧客が、更新の結果、実行できなくなる恐れがあるからです。

ワイルドカードを含むバンドルIDを選んだ場合は、バンドルIDを明確にするために、このアプリケーションのBundle ID Suffixを入力する必要があります。App Storeでの配布には、明示的なバンドルIDが必要です。明示的なバンドルIDは、XcodeプロジェクトのInfo.plistファイルでBundle Identifierとして入力しなければなりません。

重要：バンドルIDはアプリケーションタイプ（iOSまたはMac OS X）に固有です。同じバンドルIDをiOSとMac OS Xの両方のアプリケーションに使用することはできません。

次の表に、各メタデータフィールドの簡単な説明を示します。必須フィールドには「*」印が付いています。凡例列の文字は、iTunes Connectの表示内容を示す上の図に対応しています。

キ	フィールド	説明
A	Default Language (デフォルト言語)	<p>App Storeに表示する、アプリケーション詳細を入力する際に用いる主言語。たとえば、ドロップダウンから「French」を選択すると、メタデータと資産をフランス語でアップロードするものと見なされます。その後は、個別のローカリゼーションを指定しない限り、フランス語で入力されたメタデータと資産が世界中のすべてのApp Storeで表示されます。</p> <p>ここで選択したデフォルト言語は、App Storeの「Languages (言語)」の項目には表示されません。App Storeに表示される情報はバイナリ内で設定されます。</p>

キ	フィールド	説明
B	App Name*	<p>アプリケーションの名前。255文字を超えてはいけません。名前を選ぶときは、以下の点に留意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ほかのアプリケーションと区別できる、適切な名前を選択します。 ■ パソコン用のApp Storeのアプリケーション商品ページで最良の表示結果を得るには、70文字を超えないようにします。デバイス用のApp Storeの場合は、35文字を超えないようにします。 ■ 既存のアプリケーションの名前によく似たアプリケーション名（スペース、感嘆符、その他の文字が追加または削除されているだけのもの）を使用してはいけません。 ■ アプリケーション名が、サードパーティの商標やその他の権利を侵害していないことを確認します。商標登録されているアプリケーション名や、App Storeすでに使用されているアプリケーション名を入力した場合は、アプリケーションをApp Storeから削除させていただくことがあります。 <p>互換性に関する語句をアプリケーション名に含めた場合（[アプリケーション名] for iPadなど）、互換性に関する語句（for iPad）はアプリケーション名の一部とは見なされず、同一名称の使用制限や著作権等の対象外となります。つまり、ほかのだれかがApp Storeで「xxxx」を使用している場合は、アプリケーション名として「xxxx for iPad」を入力することはできません。互換性に関する語句でAppleのマークを正しく使う方法については、http://www.apple.com/legal/trademark/guidelinesfor3rdparties.htmlを参照してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ アプリケーション名にはアプリケーションの説明を含めてはいけません。説明用には「Application Description」フィールドを使用してください。 ■ アプリケーションを作成してアプリケーション名を割り当てたら、120日の間に、バイナリを配布するか、アプリケーションをiTunes Connectから削除してその名前がデベロッパコミュニティで自由に使用できるようにします。「iOS Developer Program License Agreement」の3.2項により、第3者の使用を防ぐためにアプリケーション名を不法に占有することは禁止されています。このポリシーを知らせる電子メール警告の詳細については、「アプリケーション名の有効期限」を参照してください。 <p>注意：一度送信すると、アプリケーションが編集可能状態になっていくとき以外は、アプリケーション名を変更できません。</p>

キ	フィールド	説明
C	SKU	<ul style="list-style-type: none"> ▪ UTF-8の英数字で表されたアプリケーションの一意の識別子。以下の点に留意してください。 ▪ SKUは、システム内でアプリケーションを一意に識別するために指定する任意の英数字による文字列です。デベロッパーアカウントに対して一意である限り、UTF-8の英数字による任意の文字列を自由に作成できます。 ▪ SKU番号は、メタデータを送信した後は編集できません。 ▪ このSKUは、内部用にのみ使用され、いかなる場合も顧客の目に触れることはありません。
D	Bundle Identifier	<p>アプリケーションの今後の更新を認識するために、iOS and Mac OS Xによって使われる識別子。バンドルIDはAppleに登録され、アプリケーションに対して一意でなければなりません。バンドルIDはアプリケーションタイプ（iOSまたはMac OS X）に固有です。同じバンドルIDをiOSとMac OS Xの両方のアプリケーションに使用することはできません。</p> <p>注意：アプリケーションのバンドルIDを編集できるのは、まだバイナリを提出して審査を受けておらず、また、アプリケーションがGame CenterもiAdも使っていない場合に限ります。</p>

重要：Appleデベロッパープログラムのライセンス契約の契約条件を確認し、その契約条件に従ってアプリケーションに含まれるすべての内容（ここで入力したメタデータを含む）を自身が所有または管理することを忘れないでください。

地域、価格、公開の設定

「Rights and Pricing」ページでは、以下の設定を行います。

- 販売価格と手取り金額を設定します。
- 「Price Tier Effective Date（価格帯の適用開始日）」と「Price Tier End Date（価格帯の適用終了日）」を設定して、今後の価格帯の変更をあらかじめ設定します。
- App Storeでのアプリケーションの公開日を設定します。
- アプリケーションを販売する地域を選択します。

- アプリケーションをEducation Discount Pricing（教育機関向け割引価格）の対象にするかどうかを指定します（iOSアプリケーションのみ）。

App Name

Select the availability date and price tier for your app.

A Availability Date

B Price Tier [View Pricing Matrix ▶](#)

C Discount for Educational Institutions

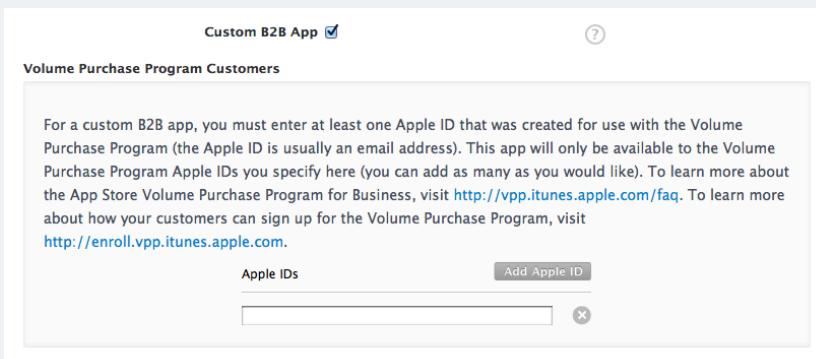
D Custom B2B App

E Select the App Stores where your app will be sold.

<input type="checkbox"/>	Algeria	<input type="checkbox"/>	Dominica	<input type="checkbox"/>	Libyan Arab Jamahiriya	<input type="checkbox"/>	Saint Vincent and The Grenadines	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Angola	<input type="checkbox"/>	Dominican Rep.	<input type="checkbox"/>	Lithuania	<input type="checkbox"/>	Saudi Arabia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Anguilla	<input type="checkbox"/>	Ecuador	<input type="checkbox"/>	Luxembourg	<input type="checkbox"/>	Senegal	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Antigua and Barbuda	<input type="checkbox"/>	Egypt	<input type="checkbox"/>	Macau	<input type="checkbox"/>	Serbia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Argentina	<input type="checkbox"/>	El Salvador	<input type="checkbox"/>	Macedonia, The Former Yugoslav Republic Of	<input type="checkbox"/>	Singapore	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Armenia	<input type="checkbox"/>	Estonia	<input type="checkbox"/>	Madagascar	<input type="checkbox"/>	Slovakia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Australia	<input type="checkbox"/>	Ethiopia	<input type="checkbox"/>	Malaysia	<input type="checkbox"/>	Slovenia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Austria	<input type="checkbox"/>	Finland	<input type="checkbox"/>	Mali	<input type="checkbox"/>	South Africa	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Azerbaijan	<input type="checkbox"/>	France	<input type="checkbox"/>	Malta	<input type="checkbox"/>	Spain	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bahamas	<input type="checkbox"/>	Germany	<input type="checkbox"/>	Maunitius	<input type="checkbox"/>	Sri Lanka	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bahrain	<input type="checkbox"/>	Ghana	<input type="checkbox"/>	Mexico	<input type="checkbox"/>	Suriname	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Barbados	<input type="checkbox"/>	Greece	<input type="checkbox"/>	Moldova, Republic Of	<input type="checkbox"/>	Sweden	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Belarus	<input type="checkbox"/>	Grenada	<input type="checkbox"/>	Montserrat	<input type="checkbox"/>	Switzerland	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Belgium	<input type="checkbox"/>	Guatemala	<input type="checkbox"/>	Myanmar	<input type="checkbox"/>	Taiwan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Belize	<input type="checkbox"/>	Guyana	<input type="checkbox"/>	Netherlands	<input type="checkbox"/>	Tanzania, United Republic Of	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bermuda	<input type="checkbox"/>	Honduras	<input type="checkbox"/>	New Zealand	<input type="checkbox"/>	Thailand	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bolivia	<input type="checkbox"/>	Hong Kong	<input type="checkbox"/>	Nicaragua	<input type="checkbox"/>	Trinidad and Tobago	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Botswana	<input type="checkbox"/>	Hungary	<input type="checkbox"/>	Niger	<input type="checkbox"/>	Tunisia	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Brazil	<input type="checkbox"/>	Iceland	<input type="checkbox"/>	Nigeria	<input type="checkbox"/>	Turkey	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Brunei Darassalam	<input type="checkbox"/>	India	<input type="checkbox"/>	Norway	<input type="checkbox"/>	Turks and Caicos Islands	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bulgaria	<input type="checkbox"/>	Indonesia	<input type="checkbox"/>	Oman	<input type="checkbox"/>	Uganda	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Cameroon	<input type="checkbox"/>	Ireland	<input type="checkbox"/>	Pakistan	<input type="checkbox"/>	United Arab Emirates	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Canada	<input type="checkbox"/>	Israel	<input type="checkbox"/>	Panama	<input type="checkbox"/>	United Kingdom	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Cayman Islands	<input type="checkbox"/>	Italy	<input type="checkbox"/>	Paraguay	<input type="checkbox"/>	United States	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Chile	<input type="checkbox"/>	Jamaica	<input type="checkbox"/>	Peru	<input type="checkbox"/>	Uruguay	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	China	<input type="checkbox"/>	Japan	<input type="checkbox"/>	Philippines	<input type="checkbox"/>	Uzbekistan	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Colombia	<input type="checkbox"/>	Jordan	<input type="checkbox"/>	Poland	<input type="checkbox"/>	Venezuela	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Costa Rica	<input type="checkbox"/>	Kazakstan	<input type="checkbox"/>	Portugal	<input type="checkbox"/>	Vietnam	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Cote D'Ivoire	<input type="checkbox"/>	Kenya	<input type="checkbox"/>	Qatar	<input type="checkbox"/>	Virgin Islands, British	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Croatia	<input type="checkbox"/>	Korea, Republic Of	<input type="checkbox"/>	Romania	<input type="checkbox"/>	Yemen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Cyprus	<input type="checkbox"/>	Kuwait	<input type="checkbox"/>	Russia	<input type="checkbox"/>	New Territories As Added	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Czech Republic	<input type="checkbox"/>	Latvia	<input type="checkbox"/>	Saint Kitts and Nevis	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Denmark	<input type="checkbox"/>	Lebanon	<input type="checkbox"/>	Saint Lucia	<input type="checkbox"/>		

次の表に、「Rights and Pricing」の各エントリの簡単な説明を示します。凡例列の文字は、iTunes Connectに表示されるフィールドの場所を示す上の図に対応しています。

キ	フィールド	説明
A	Availability Date	<p>App Storeでアプリケーションを公開する日。この日付までにAppleからアプリケーションの承認を受けられなかった場合は、承認が得られ次第、公開となります。</p> <p>これは全世界を対象にした日付で、選択したすべての地域に適用されます。この日付を変更すると、そのアプリケーションのすべてのバージョンに適用されます。アプリケーションの新バージョンを作成した場合は、その新バージョンがApp Storeにリリースされる日付を管理するために、Version Release Control機能を使用できます。</p>
B	Price Tier	<p>販売価格と手取り金額（課税対象の場合は税引後の金額）の価格レベル。価格決定の際の参考として、Pricing Matrixを利用することができます。価格帯の詳細については「Pricing Matrix」リンクから参照できます。手取り金額を表示するには「Price Tier Schedule」の各価格帯(Tier)の名前をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 無料アプリケーションの場合は「Price Tier」メニューから「Free」を選択します。 ■ 有料の場合は、あらかじめ特定の価格帯で販売するための有料販売契約を締結しておく必要があります。選択した価格帯での有料販売契約が締結されていない場合は、警告が表示されます。
C	Discount for Educational Institutions	<p>1度に複数のコピーを購入する教育機関に対してアプリケーションを割引価格で提供する場合は、このチェックボックスをオンにします。割引の詳細については、最新の有料アプリケーション契約に記載されています。この契約は、アプリケーションを教育関係者に販売する前に締結しなければなりません。</p> <p>この割引はMac OS Xアプリケーションには適用されません。Mac OS Xアプリケーションを追加した場合は、このオプションは表示されません。</p>

キ	フィールド	説明
D	Custom B2B App	<p>一般的なApp Storeでは販売しないカスタムB2Bアプリケーションとする場合、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>カスタムB2Bアプリケーションは、iTunes Connectで指定した「Volume Purchase Program」の顧客のみを対象とし、該当する地域でのみ販売されます（たとえば「U.S. Volume Purchase Program」の顧客は、「U.S. App Store Volume Purchase Program for Business」を使わなければなりません）。教育機関や一般的なApp Storeの顧客は、カスタムB2Bアプリケーションを購入できません。「App Store Volume Purchase Program for Business」について詳しくは、http://vpp.itunes.apple.com/faqを参照してください。顧客が「Volume Purchase Program」にサインアップする手順については、http://enroll.vpp.itunes.apple.comを参照してください。</p> <p>カスタムB2Bアプリケーションを購入するためには、「Volume Purchase Program」用に作成されたApple IDを、少なくとも1つ入力する必要があります。このアプリケーションを購入できるのは、VPP (Volume Purchase Program) の、所定のApple IDに限ります。Apple IDは必要に応じていくつでも追加可能です。</p>  <p>The screenshot shows the 'Volume Purchase Program Customers' section of the iTunes Connect interface. At the top, there is a checked checkbox labeled 'Custom B2B App'. Below it, a note explains that for a custom B2B app, at least one Apple ID must be entered, which was created for use with the Volume Purchase Program. It also provides links to learn more about the App Store Volume Purchase Program for Business and how customers can sign up for the Volume Purchase Program. A text input field for 'Apple IDs' is shown with a placeholder and an 'Add Apple ID' button.</p> <p>Unless you select specific stores, your app will be for sale in all App Store Volume Purchase Programs for Business worldwide.</p>

キ	フィールド	説明
E	App Store Worldwide	<p>個別の国／App Storeを選択しない限り、デフォルトでは、アプリケーションはApp Storeが現在サポートしているすべての国で公開されます。個別の国を選択するには、その国のある横にあるチェックボックスを選択します。</p> <p>将来、App Storeの地域が拡大されて新規の有料アプリケーション契約を締結したときに、自動的にその地域でアプリケーションが公開されるようにするには、「New Territories As Added」 チェックボックスを選択します。</p>

価格帯変更の事前設定

有料アプリケーション契約を締結している場合は、iTunes Connectを利用して、時間の経過に伴うアプリケーションの価格帯変更*を事前に設定できます。これは、開始日と終了日が明確な販売や一時的な価格変更の際に便利です。また、無期限の価格変更にも利用できます。たとえば、1カ月間、販売促進価格で提供した後に通常価格に戻す場合です。

価格帯変更を事前に設定するには、アプリケーションをすでに送信している必要があります。価格スケジュールのオプションは、すでに送信済みのアプリケーションを編集する場合にのみ表示されます。「Price Tier Effective Date（価格帯の適用開始日）」（新たな価格帯をApp Storeで有効にする日）と「Price Tier End Date（価格帯の適用終了日）」（その価格帯の適用を終了して、以前の価格帯に戻す日）を設定できます。

価格帯変更は事前にいくつでも設定できます。アプリケーションの価格は適用日に変更されますが、適用開始日が1年より先になるような変更期間は設定できません。「Rights and Pricing」ページには、価格帯の変更をいつでも確認できるように、常時そのアプリケーションの価格帯スケジュール（Price Tier Schedule）が表示されています。

以下に、Price Tier Schedule（価格帯スケジュール）の例を示します。

Price Tier Schedule		
Price Tier	Effective Date	End Date
Tier 1	Existing	04/01/2010
Free	04/01/2010	05/01/2010
Tier 1	05/01/2010	05/15/2010
Tier 2	05/15/2010	None

上の例では、アプリケーションの価格が今日はTier 1に設定されていますが、2010年4月1日より無料になります。その後、2010年5月1日よりTier 1に戻り、2010年5月15日よりTier 2に値上がりします。その後は、価格帯の変更が設定されなければ、無期限にTier 2のままになります。

デフォルトでは、価格の適用開始日は「Existing」（現在有効になっている価格を意味する）、適用終了日は「None」（価格が無期限に変わらないことを意味する）に設定されています。価格を変更するには、変更期間を追加します。

「適用開始日適用終了日」で使われる用語：

Existing (適用中) : 「Price Tier Effective Date (価格帯の適用開始日)」に「Existing」と表示されている場合は、その価格帯が現在適用されていることを示します。すでに適用されているため、この価格帯の適用開始日は表示されません。

None (なし) : 「Price Tier End Date (適用終了日)」に「None」と表示されている場合は、適用終了日が存在せず、変更しない限りは無期限にその価格帯が適用されることを示します。

Now (今) : 「Price Tier Effective Date (価格帯の適用開始日)」に「Now」に設定した場合は、本日より新しい価格帯が適用されることを意味します。

* 「In-App Purchase (アプリ内課金)」についても、アプリケーションと同様に価格帯の変更を設定できます。この変更は、In-App Purchaseの編集時に行うことができます。In-App Purchaseの編集方法の詳細については、「[In-App Purchaseの詳細の編集](#)」を参照してください。

バージョン情報の入力

「Version Information」ページでは、アプリケーションの特定のバージョンに関連付けられたすべてのメタデータを（主言語で）入力します。この情報は、デバイスのアプリケーション製品ページ（iOSアプリケーションのみ）またはパソコン上のApp Store（iOSとMac OS Xの両方）でユーザに表示されます。Mac OS XアプリケーションはMac App Storeにのみ表示されます。各フィールドの右側に「Help」ボタンがありますので、記入時に不明点がある場合はクリックしてください。

App Name

Enter the following information in English.

Version Information

Version Number	<input type="text"/>	?
Copyright	<input type="text"/>	?
Primary Category	<input type="text"/> Select	?
Secondary Category (optional)	<input type="text"/> Select	?
Review Notes (optional)	<input type="text"/>	

Rating
For each content description, choose the level of frequency that best describes your app.

App Rating Details
Apps must not contain any obscene, pornographic, offensive or defamatory content or materials of any kind (e.g. graphics, images, photographs, etc.), or other content or materials that in Apple's reasonable judgment may be found objectionable.

Apple Content Descriptions	None	Inrequent/Mild	Frequent/Intense
Cartoon or Fantasy Violence	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realistic Violence	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sexual Content or Nudity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Profanity or Crude Humor	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mature/Suggestive Themes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Simulated Gambling	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Horror/Fear Themes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prolonged Graphic or Sadistic Realistic Violence	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Graphic Sexual Content and Nudity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Metadata

Description	<input type="text"/>	?
Keywords	<input type="text"/>	?
Support Email Address	<input type="text"/>	?
Support URL	<input type="text"/> http://	?
Marketing URL (optional)	<input type="text"/> http://	?
Privacy Policy URL (optional)	<input type="text"/> http://	?

EULA
If you want to provide your own End User License Agreement (EULA), click here. If you provide a EULA, it must meet these minimum terms. If you do not provide a EULA, the standard EULA will apply to your app.

Uploads

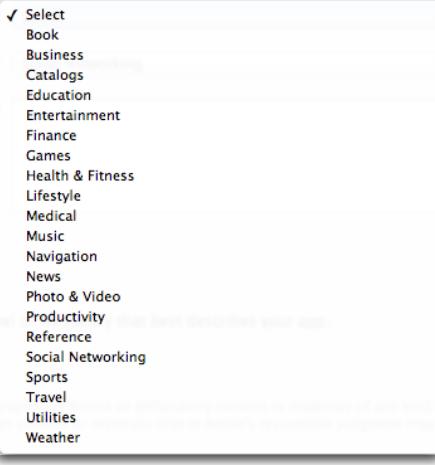
Large 512x512 icon	Choose File	?
iPhone and iPod touch Screenshots	Choose File	?
iPad Screenshots	Choose File	?

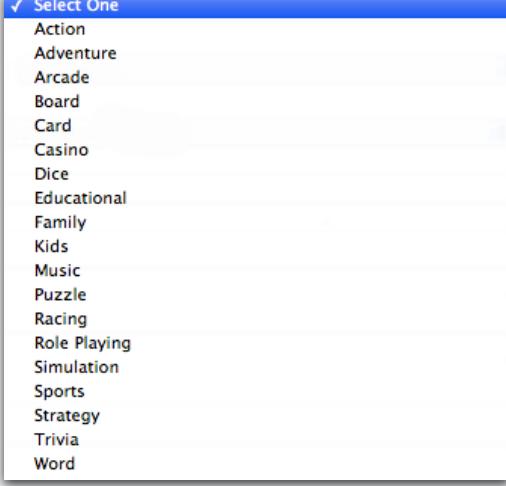
[Back](#) [Save](#)

メタデータ

次の表に、バージョンメタデータの各フィールドの簡単な説明を示します。必須フィールドには「*」印が付いています。

フィールド	説明
Version Number*	<p>アプリケーションの一意のバージョン番号。以下の点に留意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ソフトウェアのバージョン付けに関する通常の規約に従います（例：1.0、1.0.1、1.1など）。 ■ バージョン番号には「ビルド」、「バージョン」、「ベータ」などといった用語を使用しないでください。この番号は、商品ページのアプリケーションのアイコンの横に表示されます。
Copyright*	追加するアプリケーションの占有権を持つ個人または組織の名前。たとえば、「2008 Acme Inc.」などと入力します。著作権記号は含めないでください。著作権記号は、App Storeでは適切に表示されるように自動的に追加されます。

フィールド	説明
Primary* and Secondary Category	<p>追加するアプリケーションのカテゴリー一覧。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「Primary Category（主力カテゴリ）」は、アプリケーションに最もふさわしいと考えられるカテゴリで、アプリケーションはそのカテゴリの下に表示されます。 「Secondary Category（副カテゴリ）」は、ユーザがアプリケーションを検索するときの追加の検索語としても使われます。「Secondary Category（副カテゴリ）」は必須ではありませんが、主力カテゴリが利用できない場合の代替として使われますので、設定しておくことをお勧めします。注意：Newsstandに対応したアプリケーションの副カテゴリは自動的に「Newsstand」となり、状態にかかわらず編集はできません。 同じカテゴリを主力カテゴリと副カテゴリの両方に指定することはできません。 App Storeでは、アプリケーションは、副カテゴリに対応するページには表示されません。副カテゴリはApp Store内の検索にのみ使われます。 <p>主または副カテゴリとして選択可能なカテゴリは以下のとおりです。</p>  <p>注意：Mac OS Xアプリケーションの場合、「Book」と「Navigation」のカテゴリは選択できません。Mac OS Xアプリケーション専用のカテゴリとして、「Developer Tools」、「Graphics & Design」、「Video」が追加されています。</p> <p>Mac OS Xアプリケーションでは、LSApplicationCategoryType キーを使用して、アプリケーションバイナリの info.plist にカテゴリを定義しなければなりません。info.plist に定義できるカテゴリのリストは、iTunes Connect で Mac OS X アプリケーションに定義できるカテゴリと同じです。iTunes Connect で選択した主力カテゴリは、バイナリの plist で定義したカテゴリと一致していなければなりません。</p>

フィールド	説明
Subcategory	<p>ゲームをさらに体系化するための下位カテゴリのリスト。下位カテゴリは主力カテゴリから「Games」を選択した場合にのみ利用できます。</p> <p>ゲームをより正確に定義するのに役立つ下位カテゴリを最大2つまで設定できます。下位カテゴリは必須ではありません。</p> <p>下位カテゴリとして選択可能なカテゴリは以下のとおりです。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Select One Action Adventure Arcade Board Card Casino Dice Educational Family Kids Music Puzzle Racing Role Playing Simulation Sports Strategy Trivia Word
Review Notes	<p>このフィールドを使用して、アプリケーションの審査のために、フルアクセス権を持つデモアカウント情報をAppleに提供します。</p> <p>アプリケーションをApp Storeに送信する前に、特定の設定、ユーザ登録、またはアカウント情報が必要な場合は、必ずその情報をこのフィールドに入力してください。</p> <p>携帯電話ネットワークを介してストリーミングビデオを配信する場合は、このフィールドにテストストリームのURLを入力する必要があります。</p> <p>Mac OS Xアプリケーションの場合、アプリケーションサンドボックスを利用する権限を要求するためには、当該アプリケーションがこの機能をどのように使うか、説明する必要があります。</p> <p>このフィールドを見ることができるのは、アプリケーション審査（App Review）チームだけです。したがって、このフィールドに入力された情報は、App Storeには表示されません。また、審査プロセスに有用であると思われる場合は、アプリケーションについての一般的な指示や関連情報を含めることもできます。</p>

フィールド	説明
レーティング	「 レーティング 」を参照してください。
Description*	<p>アプリケーションのバージョンに対する詳細な説明。4000文字以内。説明を記述するときは、以下の点に留意してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ App Storeの「...More (...さらに見る)」ボタンをクリックせずに説明全体を表示できるようにするには、580文字を超えないようにします。 ■ HTMLタグは使用できません。説明文はプレーンテキストで記述しなければなりません。改行のみが反映されます。 ■ これは、お客様が購入を判断するために読むに説明文なので、重要なマーケティング情報の1つになります。効果的な説明文を記述する方法の詳細については、本書の「ベストプラクティス」を参照してください。 ■ Appleではスペルや文法のチェックは行いませんので、入念な確認をお願いします。スペルミスを検出するために、Safariのスペルチェック機能をオンにしておくことをお勧めします。 ■ このフィールドは、上記以外の目的のコミュニケーションには使用しないでください。また、キーワードを含めてはいけません。キーワード用には独立のキーワードフィールドがあります。これについては後で説明します。 <p>重要：このフィールドは、アプリケーションの特長や機能を説明するためだけに使用するべきです。誠実かつ正確に記述してください。</p>

フィールド	説明
Keywords*	<p>アプリケーションを説明する1つ以上のキーワード。キーワードは、App Storeのお客様がストア内を効率的に検索するために利用されます。アプリケーションは、アプリケーション名、会社名、キーワードによって検索できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ キーワードは、アプリケーションの内容に関係するものでなければなりません。また、キーワードに差別用語や商標登録済みの用語を含めることはできません。 ■ ほかのアプリケーション名や会社名をキーワードとして使用しないでください。 ■ また一度送信したキーワードは、バイナリを更新するか、アプリケーションの状態が「Rejected（却下）」または「Developer Rejected（デベロッパ取り下げ）」の場合以外は変更できません。キーワードは慎重に選んでください。 ■ キーワードは独立した単語でも句でも構いません。ただし、テキストフィールドは3文字以上100文字以下に制限されています。検索効果を高めるには、複数のキーワードをコンマで区切って指定します。 <p>重要：商標登録済みであったり、ほかのアプリケーション名や会社名を参照したりするキーワードを入力した場合、アプリケーションをApp Storeから削除させていただくことがあります。</p>
Support Email Address*	アプリケーションに関して問題が発生した場合に、Appleから連絡するための電子メールアドレスApp Storeのお客様に対しては表示されません。
Support URL*	<p>アプリケーションに関する質問があるユーザ向けに提供するサポート用のWebサイト。このフィールドは必須で、App Storeのアプリケーション商品ページに表示されます。</p> <p>サポートURLでは、アプリケーション関連の問題、一般的なフィードバック、機能拡張の要望などについてお客様が問い合わせできるように、サポート用の問い合わせ先を提供しなければなりません。</p>
Marketing URL	アプリケーションについて詳細情報を入手できるユーザ向けのWebサイト。このフィールドは必須ではありませんが、顧客満足度を高めるためには、設定することを強くお勧めします。このフィールドを入力すると、その内容はApp Storeのアプリケーション商品ページに表示されます。

フィールド	説明
Privacy Policy URL	会社の「プライバシーポリシー」にリンクするURL。Auto-Renewable（自動更新）またはFree-Subscription（無料購読）に対応したアプリケーションは、すべて「Privacy policy URL」が必要です。このURLは、顧客に発送する送り状や購読確認電子メールに記載されます。
EULA	「 EULA 」を参照してください。

レーティング

「Rating（レーティング）」では、App Storeでのペアレンタルコントロール（未成年者に悪影響を与えるホームページへのアクセスを親が規制できる機能）のために、アプリケーションのレーティング（等級付け）を設定します。レーティングは、すべてのアプリケーションで必須です。

重要：アプリケーションには、わいせつ、ポルノ、侮辱的、中傷的と考えられるようなコンテンツ（テキスト、グラフィック、画像、写真など）や、Appleの正当な判断に基づいて好ましくないと判断されたコンテンツを一切含めることはできません。

アプリケーションのレーティングを設定するには、次の手順を実行します。

項目ごとに、そのアプリケーションに最も合った頻度レベルを選択します。

Rating

For each content description, choose the level of frequency that best describes your application.

Application Rating Details ►

Applications must not contain any obscene, pornographic, offensive or defamatory content or materials of any kind (text, graphics, images, photographs, etc.), or other content or materials that in Apple's reasonable judgment may be found objectionable.

9⁺

App Rating

Apple Content Descriptions	None	Infrequent/Mild	Frequent/Intense
Cartoon or Fantasy Violence	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realistic Violence	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sexual Content or Nudity	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Profanity or Crude Humor	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mature/Suggestive Themes	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Simulated Gambling	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Horror/Fear Themes	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prolonged Graphic or Sadistic Realistic Violence	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Graphic Sexual Content and Nudity	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

各項目の選択に応じて、右側に「App Rating（アプリケーションレーティング）」が表示されます。
利用可能なApp Ratingsの説明については、次の図を参照してください。

アプリケーションレーティングの定義

次の図は、Appleによるアプリケーションレーティングの定義を示します。また、これに相当するESRBとPegiのレーティングも一緒に示します。

Ratings	
4+	Applications in this category contain no objectionable material
9+	Applications in this category may contain mild or infrequent occurrences of cartoon, fantasy or realistic violence, and infrequent or mild mature, suggestive, or horror-themed content which may not be suitable for children under the age of 9.
12+	Applications in this category may also contain infrequent mild language, frequent or intense cartoon, fantasy or realistic violence, and mild or infrequent mature or suggestive themes, and simulated gambling which may not be suitable for children under the age of 12.
17+	Applications in this category may also contain frequent and intense offensive language; frequent and intense cartoon, fantasy or realistic violence; and frequent and intense mature, horror, and suggestive themes; plus sexual content, nudity, alcohol, tobacco, and drugs which may not be suitable for children under the age of 17.

参考のために、ESRBとPegiの同等なレーティングを以下に示します。

ESRB and PEGI equivalents		
Rating	ESRB	PEGI
4+	EC	3+
None	E	7+
9+	E10+	None
12+	T	12+
17+	Mature	16+
No Rating <small>This content will not be sold via iTunes.</small>	Adults Only	18+

EULA

Appleが提供する標準のエンドユーザ使用許諾契約（EULA : End User License Agreement）以外に、アプリケーションにEULAを提供したい場合は、プレーンテキストで契約内容を入力できます。この情報は必須ではありませんが、EULAを入力する場合は、契約に示されている最低限の要件を満たしていなければなりません。HTMLタグはすべて除去され、改行のみが反映されます。

EULA

If you wish to provide an End User License Agreement (EULA), [click here](#). If you provide a EULA, it must meet these [minimum terms](#). If you do not provide a EULA, the [standard EULA](#) will apply to your app.

EULAを入力する場合は、その契約が適用される国を選択します。EULAが対象国の法的要件および言語要件を満たすように適切にローカライズされている国を選択します。EULAを入力しなければ、標準のEULAがアプリケーションに適用され、App StoreのアプリケーションページにはEULAのリンクは表示されません。

EULA

If you wish to provide an End User License Agreement (EULA), click here. If you provide a EULA, it must meet these [minimum terms](#). If you do not provide a EULA, the standard EULA will apply to your app.

EULA Text

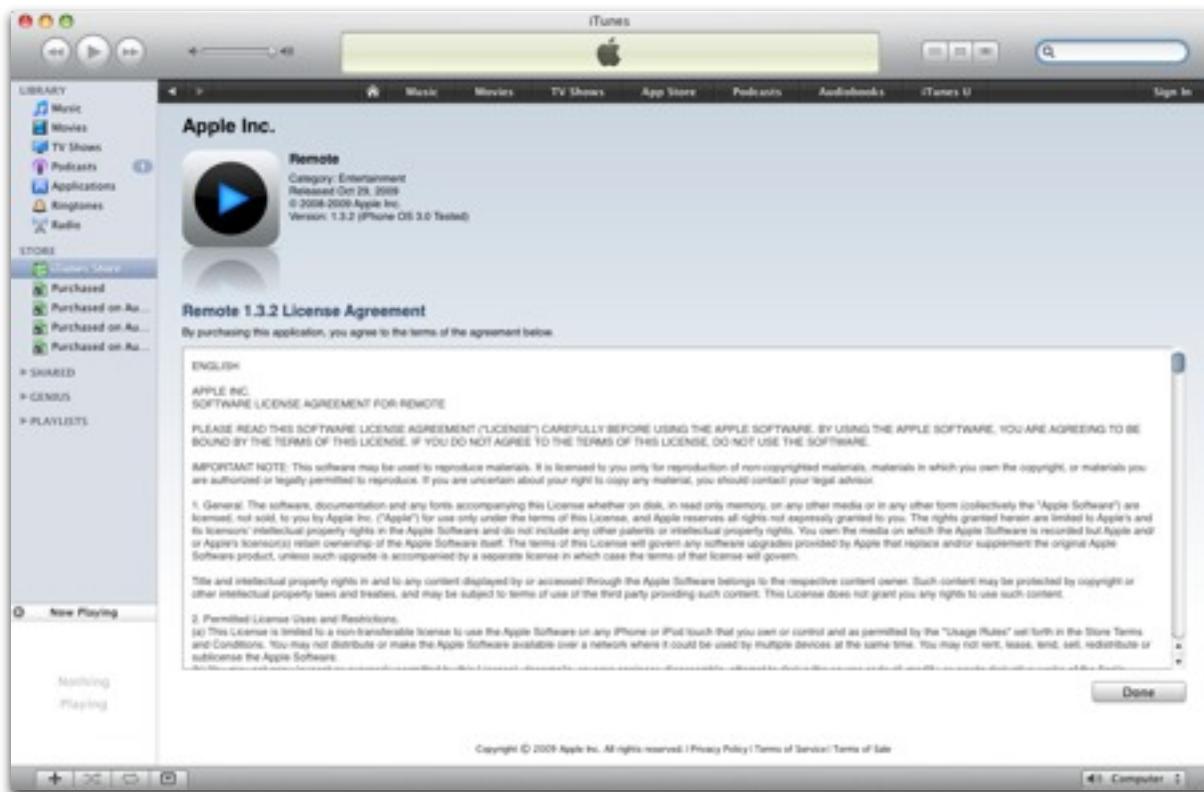
It Must meet these [minimum terms](#).

Select the countries in which your EULA applies. Select only countries for which your EULA has been properly localized to meet local legal and language requirements. The [standard EULA](#) will apply in all other countries.

[Select All](#) [Deselect All](#)

Argentina	<input type="checkbox"/>	Germany	<input type="checkbox"/>	Macedonia, The Former Yugoslav Republic Of	<input type="checkbox"/>	Saudi Arabia	<input type="checkbox"/>
Armenia	<input type="checkbox"/>	Greece	<input type="checkbox"/>	Madagascar	<input type="checkbox"/>	Senegal	<input type="checkbox"/>
Australia	<input type="checkbox"/>	Guatemala	<input type="checkbox"/>	Malaysia	<input type="checkbox"/>	Singapore	<input type="checkbox"/>
Austria	<input type="checkbox"/>	Honduras	<input type="checkbox"/>	Mali	<input type="checkbox"/>	Slovakia	<input type="checkbox"/>
Belgium	<input type="checkbox"/>	Hong Kong	<input type="checkbox"/>	Malta, Republic of	<input type="checkbox"/>	Slovenia	<input type="checkbox"/>
Botswana	<input type="checkbox"/>	Hungary	<input type="checkbox"/>	Mauritius	<input type="checkbox"/>	South Africa	<input type="checkbox"/>
Brazil	<input type="checkbox"/>	India	<input type="checkbox"/>	Mexico	<input type="checkbox"/>	Spain	<input type="checkbox"/>
Bulgaria	<input type="checkbox"/>	Indonesia	<input type="checkbox"/>	Moldova, Republic Of	<input type="checkbox"/>	Sri Lanka	<input type="checkbox"/>
Canada	<input type="checkbox"/>	Ireland	<input type="checkbox"/>	Netherlands	<input type="checkbox"/>	Sweden	<input type="checkbox"/>
Chile	<input type="checkbox"/>	Israel	<input type="checkbox"/>	New Zealand	<input type="checkbox"/>	Switzerland	<input type="checkbox"/>
China	<input type="checkbox"/>	Italy	<input type="checkbox"/>	Nicaragua	<input type="checkbox"/>	Taiwan	<input type="checkbox"/>
Colombia	<input type="checkbox"/>	Jamaica	<input type="checkbox"/>	Niger	<input type="checkbox"/>	Thailand	<input type="checkbox"/>
Costa Rica	<input type="checkbox"/>	Japan	<input type="checkbox"/>	Norway	<input type="checkbox"/>	Tunisia	<input type="checkbox"/>
Croatia	<input type="checkbox"/>	Jordan	<input type="checkbox"/>	Pakistan	<input type="checkbox"/>	Turkey	<input type="checkbox"/>
Czech Republic	<input type="checkbox"/>	Kazakhstan	<input type="checkbox"/>	Panama	<input type="checkbox"/>	Uganda	<input type="checkbox"/>
Denmark	<input type="checkbox"/>	Kenya	<input type="checkbox"/>	Paraguay	<input type="checkbox"/>	United Arab Emirates	<input type="checkbox"/>
Dominican Rep.	<input type="checkbox"/>	Korea	<input type="checkbox"/>	Peru	<input type="checkbox"/>	United Kingdom	<input type="checkbox"/>
Ecuador	<input type="checkbox"/>	Kuwait	<input type="checkbox"/>	Philippines	<input type="checkbox"/>	United States	<input type="checkbox"/>
Egypt	<input type="checkbox"/>	Latvia	<input type="checkbox"/>	Poland	<input type="checkbox"/>	Uruguay	<input type="checkbox"/>
El Salvador	<input type="checkbox"/>	Lebanon	<input type="checkbox"/>	Portugal	<input type="checkbox"/>	Venezuela	<input type="checkbox"/>
Estonia	<input type="checkbox"/>	Lithuania	<input type="checkbox"/>	Qatar	<input type="checkbox"/>	Vietnam	<input type="checkbox"/>
Finland	<input type="checkbox"/>	Luxembourg	<input type="checkbox"/>	Romania	<input type="checkbox"/>		
France	<input type="checkbox"/>	Macau	<input type="checkbox"/>	Russia	<input type="checkbox"/>		

次に、エンドユーザ使用許諾契約を入力した場合に、それがApp Storeにどのように表示されるかを示します。



アップロード

「[準備](#)」の章では、必須資産とオプション資産の一覧を、その仕様と共に説明しました。画像をアップロードする前に、「[資産の仕様](#)」を参照して、まだ実行していなければアップロード用の資産の準備をしてください。

「Version Information」のページの「Uploads」セクションに、すべての資産をアップロードします。これには、iOSアプリケーション用の大きなアプリケーションアイコン、iPhone/iPod touchおよびiPad用の最初のスクリーンショット、および追加のスクリーンショットが含まれます。

アプリケーションのバイナリで設定したデバイスファミリーに基づいて、追加スクリーンショット以外のすべての資産が必須になります。次の表に、iOSアプリケーション用の「Uploads」セクションの各フィールドの説明を示します。必須フィールドには「*」印が付いています。

iOSアプリケーションを追加している場合は、「Uploads」セクションには次のオプションが表示されます。

フィールド	説明
Large Icon*	<p>大きなアプリケーションアイコンは、App Storeにアプリケーションを表示するために使われます。また、必要に応じて、App Storeでアプリケーションを特集する場合にも使われます。</p> <p>App Storeで目立つようにするために、iPhone/iPod touchとiPadの両方のアプリケーションについて、以下の要件を満たす魅力的で独創的なアイコンを提供することをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 512px四方（小さいアートワークを拡大して使用することは避けてください。画像のモザイクのようになったり、ぼやけたりする場合があります） ▪ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ▪ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 <p>送信する前に画像ファイルをプレビューしたい場合は、ファイル名をクリックするとその画像が別ウインドウに表示されます。</p> <p>注意：バイナリに含まれる小さなアイコン（iPhone/iPod touchの場合は57x57、iPadの場合は50x50および72x72）は、アプリケーションのインストール後にiPhone/iPod touch/iPadのホーム画面で使用されます。</p>

フィールド	説明
iPhone and iPod touch Screenshots*	<p>最初にアップロードしたスクリーンショットは、App Storeのアプリケーション商品ページに最初に表示されるスクリーンショットになります。また、iPhone/iPod touchからApp Storeにアクセスしたときの最初のスクリーンショットとして使用されます。</p> <p>最大4つまでオプションの追加スクリーンショットをアップロードできます。これらはiTunes Connectにアップロードされた順に番号が振られ、App Storeにはこの番号順に表示されます。アップロードした後でスクリーンショットの順番を並べ替えることができます。</p> <p>最大の効果を得るため、スクリーンショットにはiPhoneのステータスバーを含めないようにし、以下の要件に従ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 高解像度の縦長の最小：640×920（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の縦長の最大：640×960（全画面） ■ 高解像度の横長の最小：960×600（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の横長の最大：960×640（全画面） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。

フィールド	説明
iPad Screenshots (*iPad上で動作する場合は必須)	<p>アプリケーションがiPad上で動作するようにバイナリに定義されている場合は、少なくとも1つはiPad用のスクリーンショットをアップロードする必要があります。iPad用のスクリーンショットはiPad上のApp Storeでのみ表示されます。</p> <p>iPad上のApp Storeのアプリケーション商品ページには、最初にアップロードしたスクリーンショットに加え、最大4つまでオプションのスクリーンショットを表示できます。</p> <p>最大の効果を出すため、スクリーンショットにはiPadのステータスバーを含めないようにし、次の要件に従ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 横長の最小：1024×748（ステータスバーを除く） ▪ 横長の最大：1024×768（全画面） ▪ 高解像度の最小：2048×1496（ステータスバーを除く） ▪ 高解像度の横長の最大：2048×1536（全画面） ▪ 縦長の最小：768×1004（ステータスバーを除く） ▪ 縦長の最大：768×1024（全画面） ▪ 高解像度の縦長の最小：1536×2008（ステータスバーを除く） ▪ 高解像度の縦長の最大：1536×2048（全画面） ▪ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ▪ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。

Mac OS Xアプリケーションを追加している場合は、「Uploads」セクションには次のオプションが表示されます。

フィールド	説明
Desktop Screenshot*	<p>最初にアップロードしたスクリーンショットは、Mac App Storeのアプリケーション商品ページに最初に表示されるスクリーンショットになります。</p> <p>最大4つまでオプションの追加スクリーンショットをアップロードできます。これらはiTunes Connectにアップロードされた順に番号が振られ、App Storeにはこの番号順に表示されます。</p> <p>最適な結果を得るには、以下の要件に従ってください。</p> <ul style="list-style-type: none">■ アスペクト比：16:10■ 最小：1280x800ピクセル■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし■ 画像ファイル形式：RGB色空間の高画質.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、または.pngZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。

注意：Mac OS Xアプリケーションを追加している場合は、大きなアイコンの提供は求められません。大きなアイコンはバイナリの一部として後でアップロードされるためです。

画像をアップロードするには、以下の手順を実行します。

1. 「Uploads」セクションで、アップロードしたい資産の「Choose File」をクリックします。
 2. ファイルを選択し、「Choose」をクリックします。
 3. 次に、「Upload File」をクリックします。
- ファイルが要件を満たしていない場合は、ページの上部にメッセージが表示されます。
4. 送信する前に画像ファイルをプレビューするには、画像をクリックすると、ポップアップウインドウに画像が表示されます。

「Version Details」ページにすべての情報を入力したら、をクリックします。そうすると、「App Summary」ページに移動するので、作成したアプリケーションが初期状態「Prepare for Upload (アップロード準備中)」になっていることを確認します。



Prepare For Upload

App Storeのアプリケーション商品ページに表示される販売業者の名前は、Appleと契約を結んだ法人名になります。販売業者の名前を変更または更新するには、iOSまたはMac Provisioning Portalから [Apple Developer Support](#)に問い合わせる必要があります。

「App Summary」 ページのアクション

「App Summary」 ページには、実行可能なアプリケーションレベルのアクションがすべて表示されます。ここで、アプリケーションの追加情報をセットアップしたり、現在の情報を編集したりできます。これらのアクションは、アプリケーションレベルと見なされるため、アプリケーションのすべてのバージョンに適用されます。

The screenshot shows the 'iTunes Connect' interface for managing an application. In the top right corner, there is a vertical stack of blue rectangular buttons, each with white text. These buttons are highlighted with an orange border. From top to bottom, the buttons are labeled: 'Rights and Pricing', 'Manage In-App Purchases', 'Manage Game Center', 'Set Up iAd Network', 'Newsstand', and 'Delete App'. The main content area is divided into sections: 'App Information' (with tabs for 'Edit' and 'Identifiers' which lists SKU, Bundle ID, Apple ID, Type as 'iOS App', and Default Language as 'English'), 'Links' (with a 'View in App Store' link), and 'Versions' (which shows the 'Current Version' as 'Version 1.0' with status 'Waiting For Upload', created on 'Aug 11, 2011', and a 'View Details' button). At the bottom right of the main content area is a 'Done' button.

利用可能な各アクションの詳細については、本書後半の「[アプリケーション情報の編集](#)」セクションで説明します。アプリケーションレベルの情報とバージョンレベルの情報の違いについて詳しく知りたい場合は、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

注意：これらすべてのアクションがMac OS Xアプリケーションで利用できるとは限りません。Mac OS Xアプリケーションの場合は、「Manage Game Center」、「Set Up iAd Network」、「Manage Newsstand」は利用できません。

メタデータ、キーワード、スクリーンショットのローカライズ

バージョンの詳細ページでは、メタデータ、販売地域用のキーワード、iPhone/iPod touchとiPadの両方のスクリーンショットを入力するために使用する追加言語を選ぶことができます。これは、最初にアプリケーションを作成したときに入力した英語（または、デフォルト設定ページで設定したその他のデフォルト言語）のメタデータのほかに追加するものです。

たとえば、フランス語のメタデータ、キーワード、およびスクリーンショットを新たにアップロードすると、iOSまたはOSの言語をフランス語に設定しているユーザに対して、また「Rights and Pricing」ページで選択したフランス語圏のすべてのApp Storeで、フランス語のテキストや画像が表示されます。また、フランス語圏のすべてのApp Storeで、ローカライズされたキーワードを入力して、このアプリケーションの検索ができます。

現在ローカリゼーションが可能な言語は以下のとおりです。



新規ローカリゼーションの追加

重要：新規ローカリゼーションを追加できるのは、アプリケーションが「[編集可能状態](#)」の場合のみです。編集可能な状態の一覧については、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

アプリケーションにローカリゼーションを追加するには、以下の手順を実行します。

1. 「Version Details」ページで（特定のバージョンの「View Details」をクリックしてアクセスする）、「App Localizations」セクションの「Choose Another Language」ドロップダウンメニューをクリックします。

App Localizations Edit

English (Default Language)

Choose Another Language: English (Default) ▾

Take advantage of the App Store's global audience by translating your app's metadata for the App Store for each of the countries in which you offer apps. Customers are more likely to read about your app if it's in their native language. View a [list of third party vendors](#) who can provide internationalization and localization services for your app.

2. 追加したい言語を選択します。
3. 「Add This Localization」をクリックします。
4. 指定した言語用にローカライズされたメタデータを入力します。

「Application Description（アプリケーションの説明）」と「Keywords（キーワード）」以外のすべての情報（アップロード済みのスクリーンショットを含む）は、ネイティブアプリケーションから事前にインポートされています。最初にアプリケーションを作成したときに必須だったメタデータフィールドは、ほかの言語を追加する場合も同様にすべて必須です。新たなスクリーンショットをアップロードしない場合は、以前の英語（またはデフォルト言語）のものが使われます。

5. ローカライズ地域用に新たなスクリーンショットを登録するには、「Choose File」をクリックしてファイルを指定し、「Upload」をクリックします。

重要：バイナリがiPad上で動作するように設定されている場合は、セットアップしたすべてのローカリゼーションに対してiPad用のスクリーンショットを設定する必要があります。そうしないと、アプリケーションが「Missing Screenshot（スクリーンショットの欠落）」状態になります。

6. 「Save」をクリックします。

すでに入力済みのローカリゼーションを編集するには、同様に「Version Details」ページの同じセクションから行います。ローカリゼーションの編集方法の詳細については、本書後半の「[ローカリゼーションの管理](#)」を参照してください。

ローカリゼーションの表示

新規に追加された言語は、「App Localizations」セクションの「Choose Another Language」ドロップダウンメニューに一覧表示されます。特定のローカリゼーション用に入力されたメタデータや画像を表示するには、「Activated Languages」セクションのドロップダウンメニューから当該言語を選択します。その情報がそのページに表示されます。

App Localizations Edit

English (Default Language)

Take advantage of the App Store's global audience by translating your app's metadata for the App Store to offer apps. Customers are more likely to read about your app if it's in their native language. View a list of internationalization and localization services for your app.

Metadata

App Name **iTC Mobile Connect**

Description An extension of the Sales and Trends module in iTunes Connect, the iTC app allows developers and iBookstore providers to access sales and trend mobile devices. You can browse through a summary of your top products search for specific products, and view data by product line (for example, Free Apps, or In App Purchases for developers; Free Books or Paid Books for publishers). Whether you're in the office, at home, or on the go, the iTunes Connect Mobile app keeps you up to date by putting sales numbers right on your iPhone, iPad or iPod touch.

Keywords **educational, fun**

Support Email Address **johnny@johnnyappleseed.com**

Support URL **http://www.itcmobile.com/support**

Marketing URL (optional) **http://www.itcmobile.com**

Privacy Policy URL **http://www.itcmobile.com/privacy**

Choose Another Language: **English (Default)** ▾

Activated Languages

Australian English Edit
English (Default)

Nonactivated Languages

Brazilian Portuguese

Canadian English

Canadian French

Dutch

French

German

Italian

Japanese

Korean

Latin American Spanish

Portuguese

Russian

Simplified Chinese

Spanish

ローカリゼーションの削除

アプリケーションにローカリゼーションを追加した後で、もうそれを管理する必要がなくなった場合は、いつでも特定のバージョンから削除できます。それには、削除したい言語を選択し、「Delete」をクリックします。

The screenshot shows the 'App Localizations' section of the iTunes Connect developer portal. At the top, there are buttons for 'Edit' and 'Delete'. The 'Delete' button is highlighted with a red box. Below this, the language 'Australian English' is selected, and there is a dropdown menu labeled 'Choose Another Language: Australian English ▾'. A descriptive text box explains the benefits of localizing app metadata for the App Store.

重要：ローカリゼーションが削除されると、そのバージョンのメタデータは、デフォルト言語版（ネイティブ版とも呼ばれる）のアプリケーション用に入力した情報に戻ります。

バージョン情報の確認

「Version Summary」ページでは、App Storeに送信する予定のすべてのメタデータと資産の概要を読み取り専用で確認できます。送信する前に、慎重に情報を確認してください。メタデータの送信後に、前のページに戻ってメタデータを編集することもできます。ただし、必ずしもすべてのメタデータ属性を変更できるわけではありません。どの属性がどの場合に編集可能であるかについては、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。



ほかの言語を追加した場合は、MacまたはiOSデバイスの言語を該当する言語に切り替え、各言語用のストアフロントを選択することにより、それぞれのメタデータセットを確認できます。ドロップダウンメニューには、アプリケーションの公開先として（「Rights and Pricing」ページで）選択した地域のストアフロントのみが表示されます。

DRM（デジタル著作権管理）のために暗号化し、圧縮し直した後で、アプリケーションの最終的なサイズを調べたい場合は、「Version Summary」ページを表示してください。

アプリケーション名の有効期限

アプリケーションを作成して、それが「Prepare For Upload」状態または「Waiting For Upload」状態になったら、iTunes Connectでの作成日から120日（4ヶ月）の間にバイナリをAppleに配布します。120日の期限までにバイナリを配布しないと、そのアプリケーションはiTunes Connectから削除されます。このような削除が行われると、そのアプリケーション名は別のデベロッパが使用可能な状態になり、アプリケーション名、SKU、バンドルIDを再利用することはできません。アプリケーション削除の影響の詳細については、本書の「[アプリケーションの削除](#)」を参照してください。

すべてのAdminユーザとTechnical iTunes Connectユーザには、アプリケーション名の有効期限が近付いていることを知らせる次のような警告メールが送られます。

90 Day Warning (90日目の警告) - アプリケーションを作成してから90日経過してもまだバイナリを配布していない場合、あと30日以内にバイナリを配信しないと、アプリケーションがiTunes Connectから削除されることを知らせる電子メールが送られます。このメールには正確な期限が含まれています。

113 Day Warning (113日目の警告) - アプリケーションを作成してから113日経過してもまだバイナリを配布していない場合、あと7日以内にバイナリを配信しないと、アプリケーションがiTunes Connectから削除されることを知らせる電子メールが送られます。このメールには正確な期限が含まれています。

120 Day Deletion Confirmation (120日目の削除の確認) - 120日目の有効期限までにアプリケーションを配布しなかった場合は、iTunes Connectからアプリケーションが削除されることを確認する電子メールが送られます。

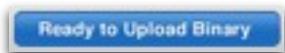
注意 : 「iOS Developer Program License Agreement」の3.2項により、第3者の使用を防ぐためにアプリケーション名を不法に占有することは禁止されています。

Ready to Upload Your Binary (バイナリアップロード可能)

先に説明したアプリケーションのアップロード準備の手順を完了したら、バイナリの性質に応じていくつかの質問に回答する必要があります。

「Ready to Upload Binary (バイナリアップロード可能)」フローを開始するには、以下の手順を実行します。

1. 「Version Details」ページの「Ready to Upload Binary (バイナリアップロード可能)」ボタンをクリックします。



2. Application Loaderを利用してバイナリを送付するには、**Export Compliance (輸出コンプライアンス)**についての質問に回答し、アプリケーションを更新して法律上の問題を解消した旨を明示する必要があります。この手順の詳細については、「[輸出の承認と法律上の問題の明示](#)」を参照してください。
3. 「Export Compliance」を完了すると、対象バージョンが既存のバージョンの更新の場合は、「[Version Release Control](#)」ページに移動します。対象バージョンが新規アプリケーションの場合は、直接「[Application Loader Instructional](#)」ページに進んで、Application Loaderを利用したアプリケーションの送付方法を知ることができます。

「Export Compliance」に法律上の問題を明示し、「Version Release Control」の設定が完了すると、可能であれば、アプリケーションの状態は「Waiting For Upload (アップロード待ち)」に変化します。この状態は、アプリケーション側でバイナリ送付の準備ができたことをApplication Loaderソフトウェアに知らせます。



重要 : iTunes Connectインターフェイス経由のバイナリアップロードはもう受理されません。Appleへのバイナリ送付には、Application Loaderを使用しなければなりません。Application Loaderは、高速アップロード、より安定した接続、早期の検証警告など、iTunes Connectによるアップロードよりも

るかに優れた性能を持っています。Application Loaderを使用するには、Mac OS X 10.5.3以降が必要です。

iOS SDK 3.2以降を使用している場合は、コンピュータの「Utilities」フォルダ（下記）にApplication Loaderがすでに格納されています。

/Developer/Applications/Utilities/Application Loader.app

Application Loader技術はXcodeでも採用しているので、Xcodeから送付する選択肢もあります。バイナリの送付方法の詳細については、「[Application Loaderの使いかた](#)」を参照してください。

輸出の承認と法律上の問題の明示

暗号処理機能を含む商品の輸出には、輸出法による承認が必要です。最初のアプリケーションバイナリをアップロードする準備ができたときと、バイナリの更新を送信するために新しいバージョンを追加するときに、アプリケーションの暗号処理に関する一連の質問を尋ねられます。これらの質問に対する回答に応じて、アプリケーションの分類を確認する製品分類判定（CCATS：製品分類自動追跡システム）のコピーを提出しなければならない場合があります。

アプリケーションを更新する際、このページでは、アプリケーションを更新して法律上の問題を解消したかどうかも尋ねられます。解消した場合は「Yes」を選択してください。

輸出コンプライアンスを設定するには、以下の手順を実行します。

1. 「Export Compliance」ページで、アプリケーションが暗号処理機能を含むかどうかに応じて「Yes」または「No」を選択します。

不明の場合、または暗号に関する詳しいガイダンスが必要な場合は、詳細情報のリンクをクリックします。

法律上の問題を解消するためにアプリケーションを更新した場合は「Yes」を選択してください。そうでなければ「No」を選択します。

重要：アプリケーションに法律上の問題がある場合、iTunes Connectでその旨を明示しなければなりません。

App Name - Export Compliance

Has encryption been added, removed or modified since you last uploaded a binary for this product? Yes No

Export laws require that products containing encryption be properly authorized for export. Failure to comply could result in severe penalties.
For further information, [click here](#).

Does your product contain encryption or does it use or access encryption from another source, e.g., iOS or Mac OS X? Yes No

Are you updating this app because of a legal issue? Yes No

Cancel

Continue ➔

2. 「Save」をクリックします。
3. すべての質問に対して「No」を選択していて、これがアプリケーションの最初のバージョンの場合は、「Save」をクリックすると、「[Application Loader Instructional](#)」ページへ進むので、Application Loaderを利用したバイナリの送付方法を知ることができます。アプリケーションの更新の場合は、「[Version Release Control](#)」ページに進みます。輸出コンプライアンスに関する質問に対して「Yes」を選択した場合は、輸出コンプライアンスに関する質問が表示されるので答えて行ってください。

直前の回答に応じて、新しい質問が表示されます。

Export Compliance

Export laws require that products containing encryption be properly authorized for export.
Failure to comply could result in severe penalties.
For further information, [click here](#).

Does your product contain encryption or does it use or access encryption from another source, e.g., iOS or Mac OS X? Yes No

Does your product contain, use or access encryption for any purpose other than authentication or anti-virus protection? Yes No

Does your product contain, use or access encryption for any purpose other than piracy and theft prevention for software, music, etc; games or gaming; printing, reproduction, imaging and video recording or playback (but not videoconferencing)? Yes No

Does your product contain, use or access encryption > 64-bit symmetric or > 1024-bit asymmetric algorithms? Yes No

Does your product contain, use or access encryption for protection of data or information security purposes? Yes No

Please provide a copy of your CCATS or a letter listing the encryption used by your App and include a copy of your ERN notification. If you do not have a CCATS or ERN, please view our FAQs page at [FAQs](#) page for further information.

[Choose File](#)

Cancel

Save

4. 回答によっては、CCATSのコピーの提出を求められる場合があります。「Choose File」をクリックし、このファイル（PDF形式）を指定して「Upload File」をクリックします。
このステップでは、必ずCCATSの書式のみを送信します。
5. CCATS文書が正常にアップロードされると、緑色のチェックマークが表示されます。
6. 法律上の問題に関する質問で「Yes」を選択した場合、法律上の問題があるのはアプリケーションのどのバージョンか、を尋ねられます。

Are you updating this app because of a legal issue?

Yes No

In the table below, check the box next to each version of your app that has a legal issue. Checking a box will make the corresponding app version unavailable to be restored and/or downloaded as a previous purchase by App Store customers.

	Version Number	Date Created
<input checked="" type="checkbox"/>	1.15	20 August 2010
<input type="checkbox"/>	1.1	13 August 2010
<input type="checkbox"/>	1.0	21 May 2010

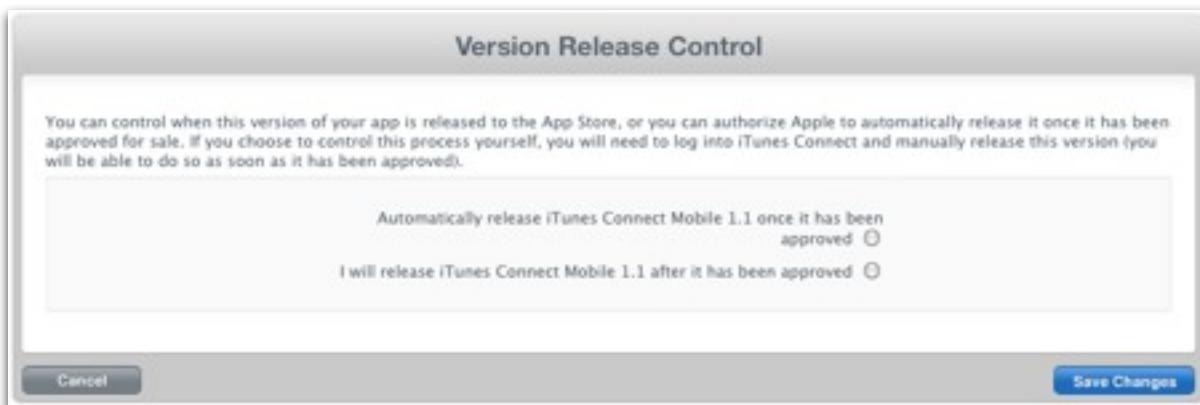
7. これがアプリケーションの更新の場合は、「Save」をクリックして「[Version Release Control](#)」ページに進みます。アプリケーションの最初のバージョンの場合は、「Save」をクリックすると、「[Application Loader Instructional](#)」ページに進みます。

重要：輸出コンプライアンス担当がCCATSの審査をしてそれを承認するまでは、App Storeでのアプリケーションの状態は「Ready For Sale（販売可能）」にはなりません。

Version Release Control（バージョンのリリース制御）

アプリケーションの更新をApp Storeで公開する日を指定できるようになりました。「Version Release Control（バージョンのリリース制御）」を利用すれば、アプリケーション審査（App Review）からの承認がおりたらすぐに公開させずに、特定の公開日を選んで公開するように制御できます。

「Ready to Upload Binary（バイナリアップロード可能）」の質問の一部として「Version Release Control」オプションが提示されます。



アプリケーションの更新を自動的にリリースするオプションを選択した場合は、Appleからの承認がおりるとすぐに公開されます。

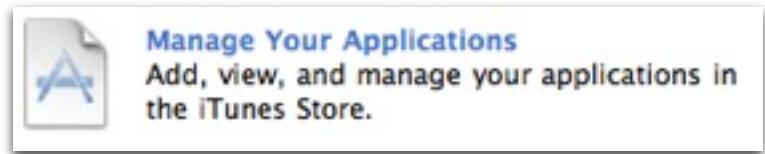
Version Release Controlの使用を選択した場合は、App Reviewからの承認がおりると、アプリケーションの状態が「Pending Developer Release（デベロッパリリース待ち）」に変化します。これは、準備ができ次第、App Storeにリリースしてもいいということを表します。



アプリケーションの更新をApp Storeに公開する準備ができたら、そのバージョンをApp Storeにリリースするのはデベロッパの責任です。

「Pending Developer Release（デベロッパリリース待ち）」のときにバージョンをApp Storeにリリースするには、以下の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Your Applications」をクリックします。



3. アプリケーションを見つけて、大きなアイコンをクリックし、「App Summary」ページを表示します。
4. 新バージョン用のアクションインジケータが表示されます。ここでは、デベロッパによるリリースのためにこのバージョンが保留中であることを示すVersion Release Controlを設定しています。

iTunes Connect Mobile Test items4

App Information

Identifiers	Links	
SKU Apple_iTC_Mobile Bundle ID com.DavidScreve.iPOSSA Apple ID 377264031	View in App Store	Rights and Pricing Manage In App Purchases Manage Game Center Set Up iAd Network

Versions

Current Version	New Version
 Version 1.0 Status Ready for Sale Date Created 23 July 2010 Date Released 23 July 2010 View Details	 Version 1.1 Status Pending Developer Release Date Created 23 July 2010 <p>⚠️ This version has been approved and is being held by the developer. The developer must release this version before it will appear on the App Store.</p> View Details

[Done](#)

5. 対象バージョンの「View Details」をクリックします。
6. 「Release This Version」ボタンをクリックします。

Release This Version

通常の処理時間が経過した後に、アプリケーションのバージョンがApp Storeに公開されます。

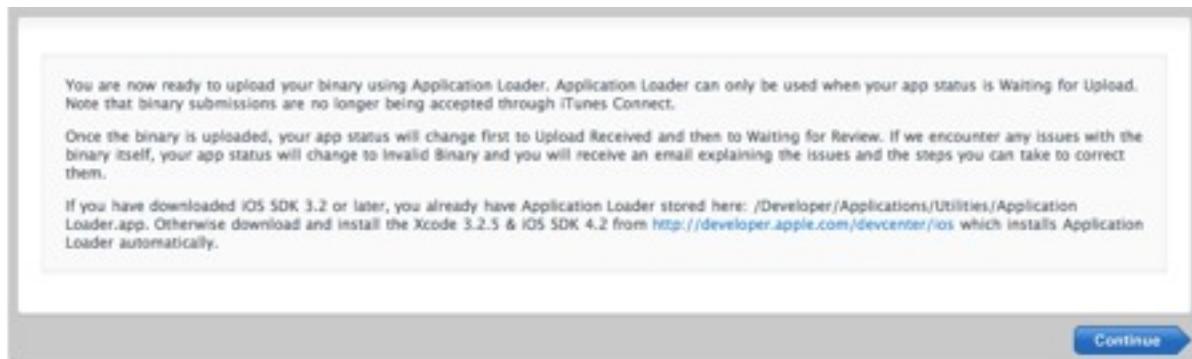
注意：Version Release Controlは、アプリケーションの更新に対してのみ使用できます。アプリケーションの最初のバージョンには使用できません。最初のバージョンを公開する日付の制御は、「Rights and Pricing」ページの「Availability Date」設定を使用して行うことができるからです。「Pending

Developer Release」バージョンをリリースしたくない場合は、[バイナリをキャンセル](#)して新しいバージョンを送付することができます。バージョン全体をスキップすることはできません。

アプリケーションが「Pending Developer Release」状態に留まっている期間が30日を超えた場合は、Appleから電子メール警告が送られてきます。

「Application Loader Instructional」ページ

すべてのバイナリは、Application Loaderを使用して送付する必要があります。アプリケーションの状態が「Waiting For Upload（アップロード待ち）」に変化する前に、適切な送付メカニズムに関連する明確な指示が表示されるので確実に理解できます。「Waiting For Upload（アップロード待ち）」は、アプリケーション側でApplication Loaderからバイナリを受け取る準備ができたことを示します。



「Continue」をクリックすると、アプリケーションの状態が「Waiting For Upload（アップロード待ち）」に変わります。



Application Loaderの使いかた

Application Loaderは小さなCocoaアプリケーションで、Appleにバイナリを送信するために使用します。Application Loaderを実行するには、Mac OS X 10.5.3以降が必要です。Application Loaderの最新版であるversion 1.3はXcodeと統合されているため、Xcodeからバイナリを直接送信することができます。送信メカニズムの詳細については、『[iOS開発ガイド](#)』を参照してください。

iOS SDK 3.2以降をダウンロード済みの場合、Application LoaderはすでにDeveloper/Applications/Utilitiesフォルダに以下のファイル名でダウンロードされています。

/Developer/Applications/Utilities/Application Loader.app

重要:iTunes Connectインターフェイス経由のバイナリアップロードはもう受理されません。Appleへのバイナリ送付には、Application Loaderを使用しなければなりません。Application Loaderは、高速アップロード、より安定した接続、早期の検証警告など、iTunes Connectによるアップロードよりもはるかに優れた性能を持っています。

Application Loaderを使用してバイナリをアップロードするには、以下の手順を実行します。

1. 前記の「[Ready to Upload Binary（バイナリアップロード可能）](#)」の手順が完了すると、アプリケーションはiTunes Connect内で「[Waiting for Upload（アップロード待ち）](#)」の状態になります。



2. 「[Application Loader Instructional](#)」ページが表示されます。このページには、バイナリの送信に使用するApplication Loaderのダウンロードに関する情報があります。iOS SDK 3.2以降をダウンロード済みの場合、Application LoaderはUtilitiesフォルダに保存されているため、このページでダウンロードする必要はありません。
3. ダウンロードする必要があれば、「[Apple Developer](#)」のリンクをたどって、XcodeおよびiOS SDKの最新版をダウンロード、インストールしてください。

重要 : Mac OS X 10.5.3が必要です。

Application Loaderを起動するには、以下の手順を実行します。

1. Application Loaderのインストール完了後、アイコンをダブルクリックするとアプリケーションが開きます。

Application Loaderのウェルカム画面が表示されます。この画面ははじめてApplication Loaderを使用するときのみ表示されます。



2. ここで「Next」をクリックし、ログイン画面に進みます。



3. 自分のApple IDとパスワードを入力してください。ここで入力するユーザIDとパスワードは、iTunes Connectにログインするときに使用するものと同じです。

「Next」をクリックすると、入力したIDとデータベース内の情報との照合が行われます。認証に成功すると以下の確認画面に進みますが、これ以降は再びログインする必要はありません。すなわち、これ以降のアップロードではApplication Loaderに記憶されたApple IDとパスワードが使われます。後でログイン情報を変更する必要がある場合は、「Window」メニューから「Run Setup Wizard」を選択します。



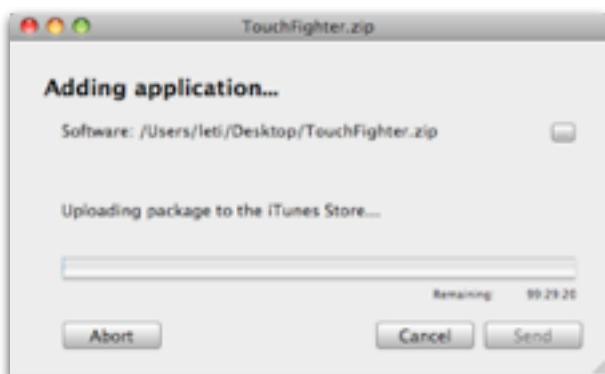
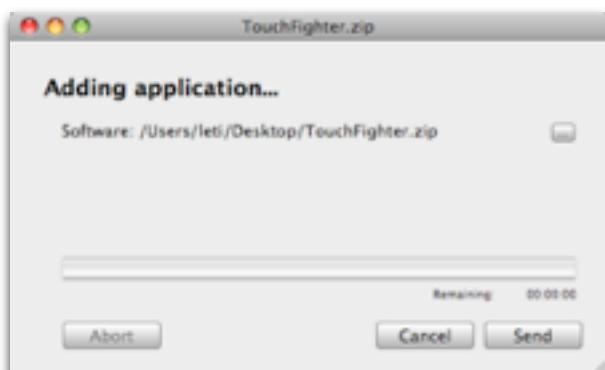
4. 「Next」をクリックすると、Application LoaderはApp Storeにただちに追加できるアプリケーションを検索します。アップロード可能なアプリケーションとしてApplication Loaderに表示されるようになるには、そのアプリケーションがiTunes Connectで「Waiting for Upload（アップロード待ち）」となっている必要があります。



5. アプリケーションを選択し、「Next」をクリックします。メタデータに関する情報の一部を確認するウインドウが開きます。



6. 「Choose」をクリックし、Finderでアプリケーションを検索します。
- 右上の「...」ボタンをクリックすると、別のファイルを選択し、現在表示されているファイルと置き換えて送信することができます。



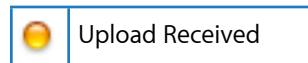
7. 「Send」をクリックし、アプリケーションのアップロードを開始します。
- 「Abort」をクリックすると送信が中断されますが、ウインドウは開いていますので、別のファイルを選択してアップロードすることも可能です。 「Cancel」をクリックすると送信が中止され、ウインドウが閉じます。



アプリケーションのアップロードが正常に終了すると「Thank You」の画面が表示されます。

8. 「Done」をクリックしてウインドウを閉じます。

iTunes Connectの「**Manage your Applications**」ページに戻り、アプリケーションの状態を確認できます。iTunes Connectデータベースへのバイナリのアップロード処理が成功したかどうかに応じて、以下のいずれかの状態が示されます。Missing Screenshot（スクリーンショットの欠落）はiOSアプリケーションにのみ適用されます。



iTunes Connectの状態の詳細な定義については、「[アプリケーションの状態を確認する](#)」を参照してください。

アプリケーションの管理

アプリケーションを提出すると、「Manage Your Applications」ページに戻ります。このページには、「Home」ページからいつでも戻ることができます。

この章では、アプリケーションの管理において実行できる事柄を取り上げます。

- アプリケーションの検索
- 状態の確認
- 状態履歴の閲覧
- Resolution Centerの却下詳細の閲覧
- バイナリの詳細の閲覧
- クラッシュログの閲覧
- バイナリの却下
- 「sale」からのアプリケーションの削除
- アプリケーションの販売再開
- アプリケーションの削除

アプリケーションの検索

iTunes Connectでは、App Storeに提供したアプリケーションを閲覧したり、編集したりできます。

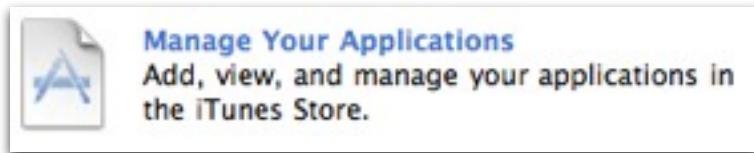
iTunes Connectの検索機能を使用すると、名前、Apple ID、アプリケーションの種類、状態を手がかりにしてコンテンツを探すことができます。

「Manage Your Applications」ページには、最近閲覧、編集、または追加したアプリケーションが表示されます。「Ready For Sale（販売可能）」の状態のアプリケーションが存在し、そのアプリケーションの新しいバージョンも作成されている場合、「Recent Activity」セクションと検索結果には両方のバージョン番号が表示されます。「Recent Activity」に作業対象のアプリケーションが表示されない場合は、検索機能を使用してアプリケーションを探すことができます。

アプリケーションを検索するには、以下の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。

2. ホームページで、「Manage Your Applications」をクリックします。



3. 「Manage Your Applications」ページの「Search」の部分で、検索基準を選択します。

- Name : 検索基準を選択し、名前、または名前の一部を入力します。

- Apple ID : アプリケーションのApple IDを入力します。

- Status : 状態を選択します。

4. App Type (iOSとMac OS Xの両方のアプリケーションに対して有効) : 「iOS App」または「Mac OS X App」のいずれかを選択します。



5. 「Search」をクリックします。
6. 「Search Results」では、アプリケーションの名前をクリックすると、そのアプリケーションの情報が表示されます。

アプリケーションの状態を確認する

アプリケーションを検索した後、アプリケーションの名前をクリックすると「App Summary」ページが表示されます。「App Summary」ページには以下の情報が表示されます。

- アプリケーションの名前
- SKU
- バンドルID
- Apple ID
- アプリケーションの種類
- デフォルト言語
- アプリケーションの両方のバージョン（現行バージョンと新バージョン（該当する場合））
- バージョン番号
- 状態（状態の説明については後述の表を参照）
- iTunes Connectにおける作成日
- App Storeに対するリリース日（少なくとも1つのバージョンが「Ready For Sale（販売可能）」の場合）
- 「View in App Store」のリンク
- 「Resolution Center」リンク（現在のバージョンまたは新しいバージョンが却下された場合）
- [「App Summary」ページのアクションボタン](#)

次は「App Summary」ページの例です。

The screenshot shows the 'Ball Maze' app summary page in iTunes Connect. The top section, 'App Information', includes fields for Identifiers (SKU: com.apple.com.maze, Bundle ID: com.apple.ballmaze, Apple ID: 376028283), Type (iOS App), and Default Language (English). It also features a 'Links' section with 'View in App Store' and several blue buttons for managing rights and pricing, in-app purchases, game center, iAd network settings, newsstand, and deleting the app. Below this is a 'Versions' section showing two versions: 'Current Version' (Version 1.1, Status: Developer Removed From Sale, created Aug 30, 2010, released Dec 10, 2010) and a 'New Version' (Version 2, Status: Waiting For Upload, created Jun 6, 2011). Each version has a 'View Details' button. A 'Done' button is at the bottom right.

アプリケーションの特定のバージョンに対応する「View Details」をクリックすると、「Version Details」ページに移動します。「Version Details」ページには以下の情報が表示されます。

- 「Crash Reports」、「Binary Details」、「Customer Reviews」、「Status History」へのリンク（各リンクの詳細はこの章で後述）
- 「Resolution Center」リンク（現在のバージョンまたは新しいバージョンが却下された場合）
- 「Manage Localizations」ボタン
- 「Promo Codes」ボタンプロモーションコードの詳細については、[「プロモーションコードの要求」](#)を参照してください。

「App Information」の隣にある「Edit」をクリックすると、アプリケーションのデフォルト言語を編集できます。

アプリケーションを提出した後で表示される状態は、以下に示す17種類のいずれかです。iTunes Connectにおける状態の説明を確認したい場合は、状態の上にマウスのポインタを移動するだけで定義が表示されます。どの状態が編集可能な状態と見なされるかについては、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

状態	状態名	説明
	Prepare For Upload	アプリケーションの最初の状態として表示されます。この状態は、アプリケーションをApp Storeにアップロードできる状態にするために、メタデータ、スクリーンショット、価格、In-App Purchase、Game Center、iAdネットワーク設定などを入力、または編集する必要があることを意味します。
	Waiting For Upload	メタデータの入力が完了したときに表示され、バイナリを送信できる状態であること示します。ただし、Application Loader経由でのバイナリのアップロードは完了していません。Application Loaderでバイナリを送信するには、アプリケーションの状態が「Waiting For Upload（アップロード待ち）」になっていなければなりません。
	Waiting For Review	<p>新規のアプリケーションまたはアプリケーションのアップデートを送信した後であり、Appleによってアプリケーションの審査が行われる前であることを表します。この状態は、アプリケーションがアプリケーション審査待機リストに追加され、かつ審査がまだ開始されていないことを意味します。バイナリの審査には多少の時間を要します。この状態は、アプリケーションが現在審査されていることを意味するわけではありません。</p> <p>アプリケーションが「Waiting For Review（審査待ち）」の状態の間、以下を実行できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ バイナリをキャンセルし、Appleによる審査待機リストからアプリケーションを削除 ▪ 一部のアプリケーション情報の編集
	In Review	Appleによるアプリケーションの審査が進行中で、承認または却下が決定されるまでの表示です。バイナリの審査には多少の時間を要します。そのため、アプリケーションの処理に十分な時間をかけられるよう、その間のご辛抱をお願いします。
	Pending Contract	アプリケーションの審査が完了し、「Ready For Sale（販売可能）」の状態になっていますが、契約が「In Effect（発効）」になっていないときに表示されます。契約の進捗状況は「Contracts, Tax & Banking」モジュールで確認できます。「 契約／税金／銀行（Contracts, Tax, Banking） 」を参照してください。

状態	状態名	説明
	Waiting For Export Compliance	Export ComplianceによるCCATSの審査中の表示です。
	Upload Received	バイナリはApplication Loaderを通じて受信されていますが、iTunes Connectシステム内での処理がまだ完了していない場合の表示です。アプリケーションが24時間を超えて「Upload Received（アップロード受信済み）」の状態のままである場合は、iTunes Connectの「Contact Us」モジュールを通じてiTunes Connect Supportまでお問い合わせください。
	Pending Developer Release	送信したバージョンのアプリケーションがAppleによって承認され、「Version Release Control」の設定を選択すると表示されます。準備ができたらアプリケーションをApp Storeにリリースします。アプリケーションをApp Storeにリリースするには、「Manage Your Applications」内にある、当該アプリケーションの「Version Details」ページにある「Release This Version」ボタンをクリックします。
	Processing for App Store	バイナリの処理が進み、24時間以内には「Ready For Sale（販売可能）」となる時点で表示されます。
	Pending Apple Release	該当するApple iOSまたはOSのバージョンが公開されるまでAppleによって保留にされているアプリケーションのバージョンがある場合に表示されます。
	Ready For Sale	バイナリが承認され、アプリケーションがApp Storeにポストされると表示されます。アプリケーションがこの状態にあるときは、「Rights and Pricing」ページに移動してすべてのApp Store地域を削除すれば、アプリケーションを削除できます。 「アプリケーションのApp Storeからの削除」 を参照してください。
	Rejected	バイナリが審査を通過しなかった場合に表示されます。アプリケーションが却下された理由について、Resolution Centerの「App Review」からメッセージを受け取れます。
	Metadata Rejected	あるメタデータ項目が審査を通過しなかった（バイナリは通過）場合に表示されます。この問題は、iTunes Connectでメタデータを編集するだけで解決できるので、既存のバイナリはそのまま審査プロセスで再利用されます。メタデータが却下された理由について、Resolution Centerの「App Review」からメッセージを受け取れます。
	Removed From Sale	アプリケーションがApp Storeから削除されると表示されます。

状態	状態名	説明
	Developer Rejected	デベロッパがバイナリを審査プロセスからキャンセルした場合に表示されます。デベロッパがアプリケーションをキャンセルすると、審査待機リストからアプリケーションが削除されます。バイナリを再送信すると、アプリケーションの審査プロセスは最初から開始されます。
	Developer Removed From Sale	アプリケーションをApp Storeから削除すると表示されます。「 アプリケーションのApp Storeからの削除 」および「 アプリケーションのApp Storeへの再登録 」を参照してください。
	Invalid Binary	バイナリはApplication Loaderを通じて受信されましたら、アップロードの必要項目を満たしていない場合に表示されます。バイナリの問題を詳述し、解決方法を示すEメールが送付されます。バイナリの問題が解決したら、Application Loader経由で再送信するには、iTunes Connectを開き、「Ready to Upload Binary（バイナリアップロード可能）」をクリックしてアプリケーションが再び「Waiting For Upload（アップロード待ち）」の状態になるよう設定します。
	Missing Screenshot	iOSアプリケーションのみ。iPhone/iPod touchまたはiPad用の、デフォルト言語または追加ローカリゼーションでのスクリーンショットが、アプリケーションに含まれていない場合に表示されます。iPhone/iPod touchには1個以上のスクリーンショットが必須です。またユニバーサルなアプリケーションを提出する場合はiPad用のスクリーンショットも必須です。 「状態」欄の隣にある番号をクリックすると、スクリーンショットが欠落している地域が一覧表示されます。

Resolution Centerの却下詳細の閲覧

アプリケーションが審査に合格せず却下された場合、Resolution CenterのApp Reviewから、却下の理由に関する通知が届きます。Resolution Centerには、「App Summary」ページ、「Version Details」ページのどちらからでもアクセスできます。

アプリケーションが却下された場合、ページ先頭にResolution Centerへのリンクが表示されます。

Spheres

Review Status

! The most recent version of your app has been rejected. Before resubmitting it, visit the Resolution Center for details on outstanding issues.

Resolution Center

App Information

Identifiers	Links	Rights and Pricing
SKU SPHERES-001 Bundle ID com.yourcompany.HelloWorld Apple ID 282378197 Type iOS App	View in App Store	Manage In App Purchases Manage Game Center Set Up iAd Network Delete App

Versions

Current Version
 Version 1.0 Status Rejected Date Created 05 June 2008 View Details

Done

「Resolution Center」をクリックすると、アプリケーションの却下に関する詳細を確認できます。 「Resolution Center」では、App Reviewから届いた、アプリケーションの却下に関する情報が表示され、不明な点があれば返信して問い合わせることができます。App Reviewから届いた詳細情報に加え、アプリケーションの却下理由に該当するApp Review Guidelineも確認できます。

The screenshot shows the Resolution Center interface for a specific app version. At the top, there's a 'Version Details' button and a 'Resolution Center' title. Below the title, a message encourages users to review rejection information and communicate via a text box. A section titled '2.1 Apps that crash will be rejected' contains a timestamp and a detailed description of a crash found by App Review. It includes steps to reproduce the issue and links to troubleshooting resources. A large text area for sending messages is present, with a 'Send' button at the bottom right. Navigation arrows are visible on the left and right sides of the main content area.

Binary Uploaded Feb 23, 2011 05:33 PM

2.1 Apps that crash will be rejected

Feb 25, 2011 02:54 PM. From App Review.
2.1 Apps that crash will be rejected

Here is how we found this crash:

Steps to Reproduce:

1. Launch application
2. Select the Edit button to display the Settings
3. Select Disable Ads
4. Select Buy Now
5. Application crashes

We have attached detailed crash logs to help troubleshoot this issue. For information on how to read a crash log, please see Tech Note TN2151 Understanding and Analyzing iPhone OS Application Crash Reports: <<https://developer.apple.com/library/ios/#technotes/tn2008/tn2151.html>>.

For discrete code-level questions, you may wish to consult with Apple Developer Technical Support at <<http://developer.apple.com/support/resources/technicalsupport/>>. Depending on your questions, be sure to include any symbolicated crash logs, screenshots, or steps to reproduce the issues you've encountered.

Send a message.

Send

再提出して審査を求めるまでの間は、却下されたバイナリについて、App Reviewとやり取りができます。スクリーンショットのように、アプリケーション審査（App Review）チームにアタッチメントを送信することもできます。再提出すると、Resolution Center経由でApp Reviewと通信することはできなくなります。

アプリケーションが「Metadata Rejected」とされた場合、アプリケーション審査（App Review）チームに指摘された、メタデータに関する問題点は、バイナリをコンパイルし直し、再提出して審査を受けることなく解決できます。この問題は、iTunes Connectでメタデータを編集するだけで解決できるので、既存のバイナリはそのまま審査プロセスで再利用されます。

状態履歴の閲覧

「Version Details」ページの「Status History」リンクには、アプリケーションの状態に関するすべての変更、変更の日時、およびその変更がAppleまたはiTunes Connectユーザのどちらによって開始されたかが一覧で表示されます。この機能は、審査のプロセス全体を通したアプリケーションの追跡や、アプリケーションの提供状況に関する問題の診断に役立ちます。たとえば、アプリケーションの状態が「Developer Removed From Sale（ストアからのデベロッパによる削除済み）」になっているが、販売対象から除いた覚えがない場合は、状態履歴を見て、どのiTunes Connectユーザがアプリケーションを削除したか調べることができます。

The screenshot shows the 'Status History' page for an application named 'Remote'. At the top, it displays the current status as 'Waiting For Review'. Below this, there is a table showing a history of status changes:

Date	User	Status
October 20, 2009 12:54	developer@apple.com	Waiting For Review
October 12, 2009 09:02	Apple	Rejected
October 10, 2009 13:42	Apple	In Review
October 06, 2009 15:40	developer@apple.com	Waiting For Review

At the bottom left, there is a 'Go Back' button.

バイナリの詳細の閲覧

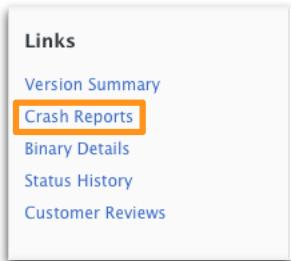
「Version Details」ページには、「Binary Details」ページへのリンクがあります。「Binary Details」リンクをクリックすると、「Binary Details」ページが表示されます。

「Binary Details」ページには、バイナリの詳細情報や識別子など、アプリケーションに関してAppleのサポートチームとやり取りする場合に非常に重要な情報が含まれています。「Binary Details」ページはまた、送信済みのバイナリをキャンセルできる場所でもあります。特にアプリケーションのApple IDは、Appleからテクニカルサポートを受ける際、迅速なサポートをご提供するためにも、またトラブルシューティングを行うためにも必須となります。表示される「Binary Details」ページは、アプリケーションの種類（iOSアプリケーションかMac OS Xアプリケーションか）に応じて異なります。



クラッシュレポートの閲覧

iTunes Connectには、iOSまたはMac OSアプリケーションのエンドユーザが頻繁に経験するクラッシュを確認できるよう、アプリケーションクラッシュレポート（Application Crash Reports）が用意されています。iTunes Connectの「Version Details」ページにある「CrashReports」リンクをクリックすることで、アプリケーションの各バージョンに対応するクラッシュログを確認できます。



このボタンまたはリンクが表示されないのは、その時点ではこのアプリケーションのクラッシュログがないことが原因です。この理由としては、アプリケーションがApp Storeに提供されてからクラッシュログが生成されるだけの十分な期間が経過していないか、またはAppleがまだエンドユーザからのクラッシュ情報を受け取っていないことが考えられます。

新規クラッシュレポートの取得

新しいクラッシュログがあれば、「Refresh Now」をクリックしていつでもクラッシュログを取得できます。また、クラッシュレポートを最後に要求した日付と、ログが最新のものかを確認することも

できます。

The screenshot shows a report titled "ToughFighter 2.0 Crash Reports as of July 01, 2010". A message at the top says "Your Crash Logs are older than 1 day" with a "Refresh Now" button. Below are four tabs: "iPhone OS 2.2.1", "iOS 3.1.2", "iOS 3.1", and "iOS 3.0".

各レポートには、各アプリケーションの承認日が最新のバージョンに対するクラッシュログが表示されるほか、iOSまたはMac OSのバージョンごとにレポートが表示されます。

クラッシュレポートのページには、提供可能なレポートを持つOSリリースごとにタブがあります。出荷ベースで最新のiOSまたはMac OSリリースのレポートは常に用意されています。また、その時々のAppleの判断により、iOSまたはMac OSの未リリースバージョンによるデベロッパシード版が表示される場合もあります。

重要：クラッシュレポートが更新されると、それ以前のレポートは表示できません。レポート内容を保存しておきたい場合、忘れずにコピーを保存するようにしてください。

顧客レビューの閲覧

iOSアプリケーションのユーザからの最新のフィードバックを見るために、iTunes Connectでは顧客レビューを表示することもできます。iTunes Connectの「Version Details」ページの「Customer Reviews」リンクをクリックすることで、アプリケーションの特定バージョンに対応する顧客レビューを検索できます。

The screenshot shows the "Links" section of the "Version Details" sidebar. It includes links for "Version Summary", "Crash Reports", "Binary Details", "Status History", and "Customer Reviews", with the latter being highlighted by an orange border.

このリンクが表示されない場合は、アプリケーションのこのバージョンに対する顧客レビューは表示できません。これは、このバージョンに対する顧客レビューが存在しないか、iTunes Connectではまだ利用できないためです。

バイナリのキャンセル

アプリケーションの状態が「Missing Screenshot (スクリーンショットの欠落)」(iOSのみ)、 「Waiting for Export Compliance (輸出コンプライアンス待ち)」、「Waiting For Review (審査待ち)」、「In Review (審査中)」、「Pending Developer Release (デベロッパリリース待ち)」、「Pending Apple Release (Appleリリース待ち)」の場合、送信したバイナリを、「Binary Details」ページの「Reject Binary」をクリックすることでキャンセルできます。この操作を実行すると、バイナリが審査待機リストから削除され、iTunes Connectでアプリケーションの状態を「Waiting For Upload (アップロード待ち)」に戻すと、Application Loader経由で別のアップデートを送信できます。バイナリをキャンセルすると、アプリケーションの状態は「Developer Rejected (デベロッパ取り下げ)」に変わります。バイナリを再送信すると、審査プロセスは最初から開始されます。



アプリケーションのStoreからの削除

重要：アプリケーションがApp Storeに上がるかどうかを最終的に決めるのはAvailability Date（提供可能日）です。提供可能日が未来の日付に設定されている場合は、Ready For Sale（販売可能）になっても提供可能日まではApp Storeに上がりません。

「Rights and Pricing」の設定はアプリケーションレベルの設定となるため、アプリケーションについてApp Storeの対象地域設定をすべて削除すると、特定のバージョンだけでなくアプリケーション全体がApp Storeから削除されます。

アプリケーションをApp Storeから削除するには、以下の手順を実行します。

1. 「App Summary」ページの  ボタンをクリックします。
 2. リンクをクリックすると、該当するStoreが表示されます。
 3.  ボタンをクリックしてApp Storeのすべての対象地域の選択を解除します。
 4. 「App Summary」ページの  ボタンをクリックします。
- 「Rights and Pricing」セクションで、割り当てられたすべての対象地域のチェックボックスをアプリケーションから削除すると状態が「Developer Removed From Sale（ストアからのデベロッパによる削除済み）」に変わり、アプリケーションは24時間以内にApp Storeに表示されなくなります。

アプリケーションのApp Storeへの再登録

以前App Storeから削除したアプリケーションを再び販売するためには、アプリケーションを「Rights and Pricing」セクションに再び登録します。

アプリケーションをApp Storeに再登録するには、以下の手順を実行します。

1. 「App Summary」ページの  ボタンをクリックします。
2. リンクをクリックすると、該当するStoreが表示されます。
3. 「App Summary」ページの  すべてのApp Store地域（全世界）を選択するか、またはアプリケーションを販売したい対象地域を個別に選択します。
4.  ボタンをクリックします。

App Storeの対象地域を指定してアプリケーションを再び販売できるようにすると、状態は「Developer Removed From Sale（ストアからのデベロッパによる削除済み）」ではなくなり、状態が「Ready For Sale（販売可能）」になっていれば24時間以内にApp Storeに再び表示されるようになります。

アプリケーションの削除

iTunes Connectにある作成済みのアプリケーションの表示や管理をする必要がなくなったら、そのアプリケーションをiTunes Connectビューから削除することができます。

重要: アプリケーションを削除すると、そのSKUとアプリケーション名を再利用することはできません。また、いったん削除したアプリケーションを復元することもできません。バイナリをアップロードした場合や、iAd Network用にこのアプリケーションをセットアップした場合は、バンドルIDの再利用もできなくなります。

アプリケーションを別のデベロッパに販売し、そのデベロッパが販売できるように自分のiTunes Connectアカウントからアプリケーションを削除する必要がある場合は、App Deleteを使用することをお勧めします。App Deleteを使用するとApp Nameが解放され、別のデベロッパが使用できるようになります。

The screenshot shows the 'iTunes Connect Mobile' interface. In the 'Application Information' section, there is a 'Identifiers' table with the following data:

SKU	Apple_iTC_Mobile
Bundle ID	com.apple.itunesconnectmobileapp
Apple ID	123456789

To the right of the identifiers are several blue buttons: 'Rights and Pricing', 'Manage In App Purchases', 'Manage Game Center', 'Set Up iAd Network', and 'Delete Application'. The 'Delete Application' button is highlighted with an orange border.

In the 'Versions' section, there is a list of versions for the application. The first version is shown with the following details:

Version	1.0
Status	Prepare for Upload
Date Created	1 July 2010

A green app icon is displayed next to the version information. Below the version details is a blue 'View Details' button. At the bottom right of the screen is a blue 'Done' button.

状態が「Ready For Sale（販売可能）」のアプリケーションを削除することはできません。「Delete」ボタンをクリックするには、アプリケーションをApp Storeから削除する必要があります。

アプリケーションは、以下の状態のときに削除できます。

- 🟡 Prepare for Upload
- 🟡 Waiting for Upload
- 🔴 Invalid Binary
- 🔴 Developer Rejected
- 🔴 Rejected
- 🔴 Metadata Rejected
- 🔴 Developer Removed from Sale
- 🔴 Removed from Sale

アプリケーション情報の編集とアップデート

アプリケーションが審査を通過すると、状態は「Ready For Sale（販売可能）」に変わり、アプリケーションはApp Storeで販売可能な状態になります。アプリケーションが販売可能な状態になった後、場合によっては「Ready For Sale（販売可能）」になる前に、以下を実行することでアプリケーションに変更を加えることができます。

- バージョンのメタデータ、レーティング、大きなアイコン、スクリーンショット、ローカリゼーションなど、バージョンレベル情報の編集
- 権利と価格設定、Game CenterとiAd Network設定、およびIn-App Purchaseなど、アプリケーションレベル情報の編集
- バイナリのアップデートを送信するための、アプリケーションの新バージョンの作成（今のバージョンが「Ready For Sale（販売可能）」の場合）

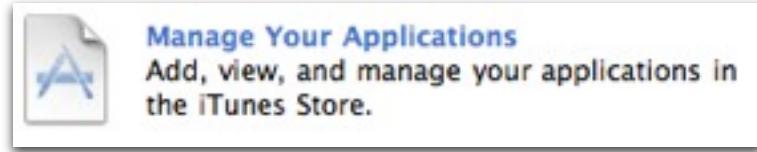
バージョン情報の編集

バージョン情報の編集とは、特定バージョンのメタデータ、レーティング、大きいアイコン、スクリーンショット、ローカリゼーションなど、アプリケーションのバージョンに関連付けられているものの編集を指します。

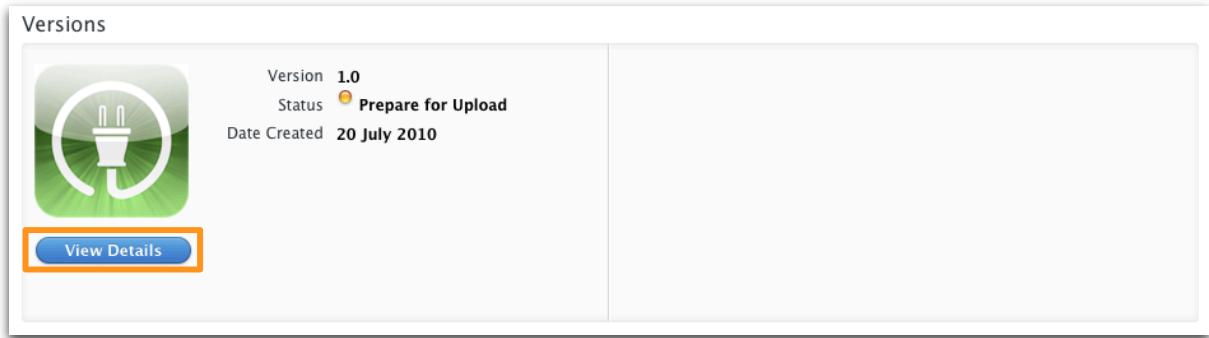
注意：アンロックされているバージョン情報に加えた変更はすぐに反映されます（App Storeに変更が完全に反映されるには24時間を見込んでください）。そのため、変更内容の見直しを注意深く行うようしてください。どのバージョン情報がアンロックされているかについては、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

バージョン情報を編集するには、以下の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Your Applications」をクリックします。



3. 編集するアプリケーションを見つたら、大きなアイコンまたはアプリケーション名をクリックします。
4. アプリケーションのバージョンに対応する「View Details」をクリックします。



5. 「Version Details」ページが表示されます。「Version Information」、「Metadata」、「Uploads」、「EULA」の各セクション名の横に「Edit」ボタンが表示され、各セクションの情報をそれぞれ編集することができます。

バージョン情報を編集するときは、次の点を念頭に置いてください。

- メタデータは、アプリケーションのユーザとのコミュニケーションの手段ではありません。このスペースを使ってユーザに直接話しかけないでください。ここはアプリケーションの機能を説明する部分で、また更新の場合はリリースノートを含める場所になります。
- iTunes Connectで複数のブラウザタブを開いた状態で、情報の編集を行わないようにしてください。複数のブラウザタブが開いた状態での編集は、意図とは異なるアプリケーションにアプリケーション情報が適用されてしまう可能性につながります。

バージョン情報の編集

「Version Information」の横にある「Edit」ボタンをクリックすると、バージョンの基本的な詳細を編集できます。

App Summary

Apple Tag, Version 1.0

Version Information Edit

Details <p>Version 1.0 Status: Waiting For Upload Primary Category: Games Subcategory: Action Subcategory: Adventure Secondary Category (optional) Copyright: 2001 Review Notes Rating: 4+</p>	Large Icon 	Links Version Summary Status History
---	---	---

重要: ロックされているバージョン情報の編集は、アプリケーションが「[Editable \(編集可能\)](#)」状態の場合のみ可能です。「Edit」をクリックすると、アプリケーションの状態に応じて、編集可能なバージョン情報を確認できます。バージョン情報の中で編集できるものがない場合、そのセクションに「Edit」ボタンは表示されません。どのバージョン情報がロック／アンロックされているかと、編集可能な状態の一覧については、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

次の表は、「Version Details」セクションのフィールドの一覧と、フィールドがロックまたはアンロックのどちらであるかを示しています。フィールドの詳細な説明については、「[バージョン情報の入力](#)」を参照してください。必須フィールドには「*」印が付いています。必須項目に入力せずに変更を保存しようとすると、エラーになり、必須項目に入力してから保存するようプロンプトが表示されます。

フィールド	説明	編集の可否
Version Number*	追加するアプリケーションのバージョン番号です。番号の付け方は、一般的なバージョン番号の表記規則に従ってください（例：1.0、1.0.1、1.1など）。	ロック
Copyright*	アプリケーションの占有権を持つ個人または組織の名前を、権利の取得年に続けて記載します（例：「2008 Acme Inc.」）。	アンロック
Primary Category* / Secondary Category	追加するアプリケーションを最も適切に説明するカテゴリ。	ロック
Subcategory*	ゲームの下位カテゴリ（オプション）。	ロック

フィールド	説明	編集の可否
Review Notes	アプリケーションやIn-App Purchasesに関する、審査に役立つ追加情報。テストに使用できるテストアカウントの詳細（ユーザ名、パスワード、アクセスコード）など。4000バイト以内で記載してください。	ロック
Rating*	コンテンツ説明の各項目について、そのアプリケーションに最も合った頻度レベルを選択します。アプリケーションのレーティングの説明については、「 アプリケーションレーティングの定義 」を参照してください。	ロック
Large Icon (iOSのみ) *	大きなアプリケーションアイコン。App Storeで使用します。少なくとも72 DPI、かつ、512x512ピクセル以上でなければなりません（小さなアイコンを拡大して使うことは不可）。アートワークは完全な長方形で、隅が丸くないものとします。	ロック

必要な変更が完了したら、「Save」をクリックします。保存せずに終了する場合は、「Cancel」をクリックします。

メタデータの編集

「App Localizations」の横にある「Edit」ボタンをクリックすると、当該バージョンのメタデータを編集できます。

The screenshot shows the 'App Localizations' section of the iTunes Connect interface. The 'Edit' button is highlighted with a red box. The 'English (Default Language)' tab is selected. A note at the top says: 'Take advantage of the App Store's global audience by translating your app's metadata for the App Store for each of the countries in which you offer apps. Customers are more likely to read about your app if it's in their native language. View a [list of third party vendors](#) who can provide internationalization and localization services for your app.' Below this is the 'Metadata' section, which includes fields for App Name, Description, Keywords, Support Email Address, Support URL, Marketing URL (optional), and Privacy Policy URL.

フィールド	説明	編集の可否
アプリケーション名	App Storeで表示されることになる、アプリケーションの名前です。なお、この名前は255バイト以内とします。	ロック
Description*	追加するアプリケーションの説明、特徴や機能の詳細。4000バイト以内で記載してください。	アンロック
What's New in this Version	アプリケーションの当該バージョンについて、新しい点を詳述するリリースノートです。たとえば、新機能の一覧やUIの改善点、修正済みのバグについて記載します。	アンロック
Keywords*	アプリケーションを説明する1つ以上のキーワード。キーワードは、App Storeのお客様がストア内を効果的に検索するために利用されます。アプリケーションは、アプリケーション名、会社名、キーワードによって検索できます。	ロック

次の表は、「Metadata」セクションのフィールドの一覧と、フィールドが「ロック」または「アンロック」のどちらであるかを示しています。フィールドの詳細な説明については、「[バージョン情報の入力](#)」を参照してください。必須フィールドには「*」印が付いています。

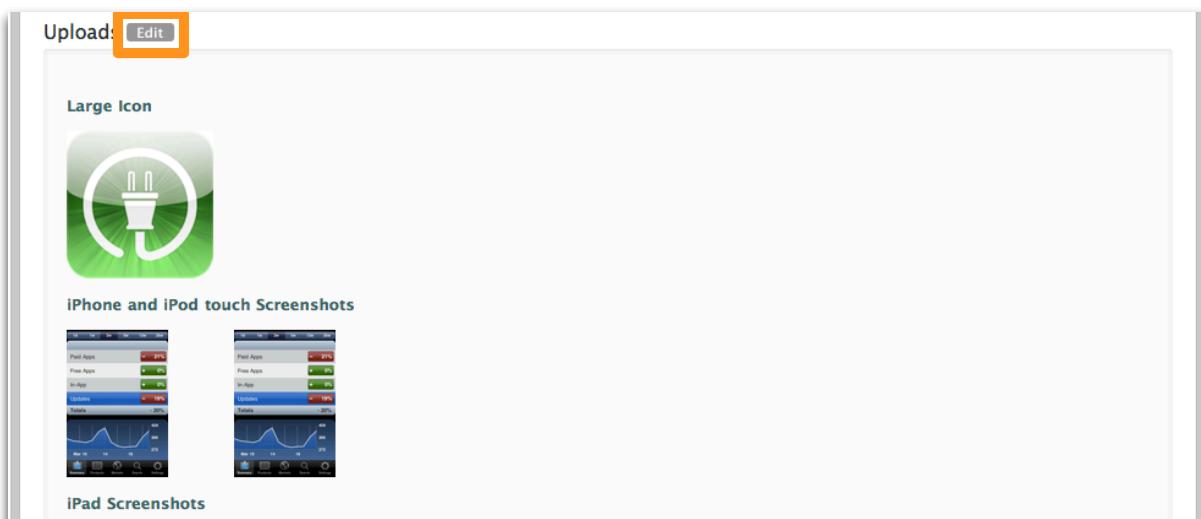
フィールド	説明	編集の可否
アプリケーション名	App Storeで表示されることになる、アプリケーションの名前です。なお、この名前は255バイト以内とします。	ロック
Description*	追加するアプリケーションの説明、特徴や機能の詳細。4000バイト以内で記載してください。	アンロック
What's New in this Version	アプリケーションの当該バージョンについて、新しい点を詳述するリリースノートです。たとえば、新機能の一覧やUIの改善点、修正済みのバグについて記載します。	アンロック
Keywords*	アプリケーションを説明する1つ以上のキーワード。キーワードは、App Storeのお客様がストア内を効果的に検索するために利用されます。アプリケーションは、アプリケーション名、会社名、キーワードによって検索できます。	ロック

フィールド	説明	編集の可否
Support Email Address*	アプリケーションに関して問題が発生した場合に、Apple から連絡するための電子メールアドレス	アンロック
Support URL*	アプリケーションに関する質問があるユーザ向けに提供するサポート用のWebサイト。	アンロック
Marketing URL	アプリケーションについて詳細情報を入手できるユーザ向けのWebサイト。	アンロック
Privacy Policy URL	会社の「プライバシーポリシー」にリンクするURL。Auto-Renewable（自動更新）またはFree-Subscription（無料購読）に対応したアプリケーションは、すべて「Privacy policy URL」が必要です。このURLは、顧客に発送する送り状や購読確認電子メールに記載されます。	ロック

必要な変更が完了したら、「Save」をクリックします。保存せずに終了する場合は、「Cancel」をクリックします。

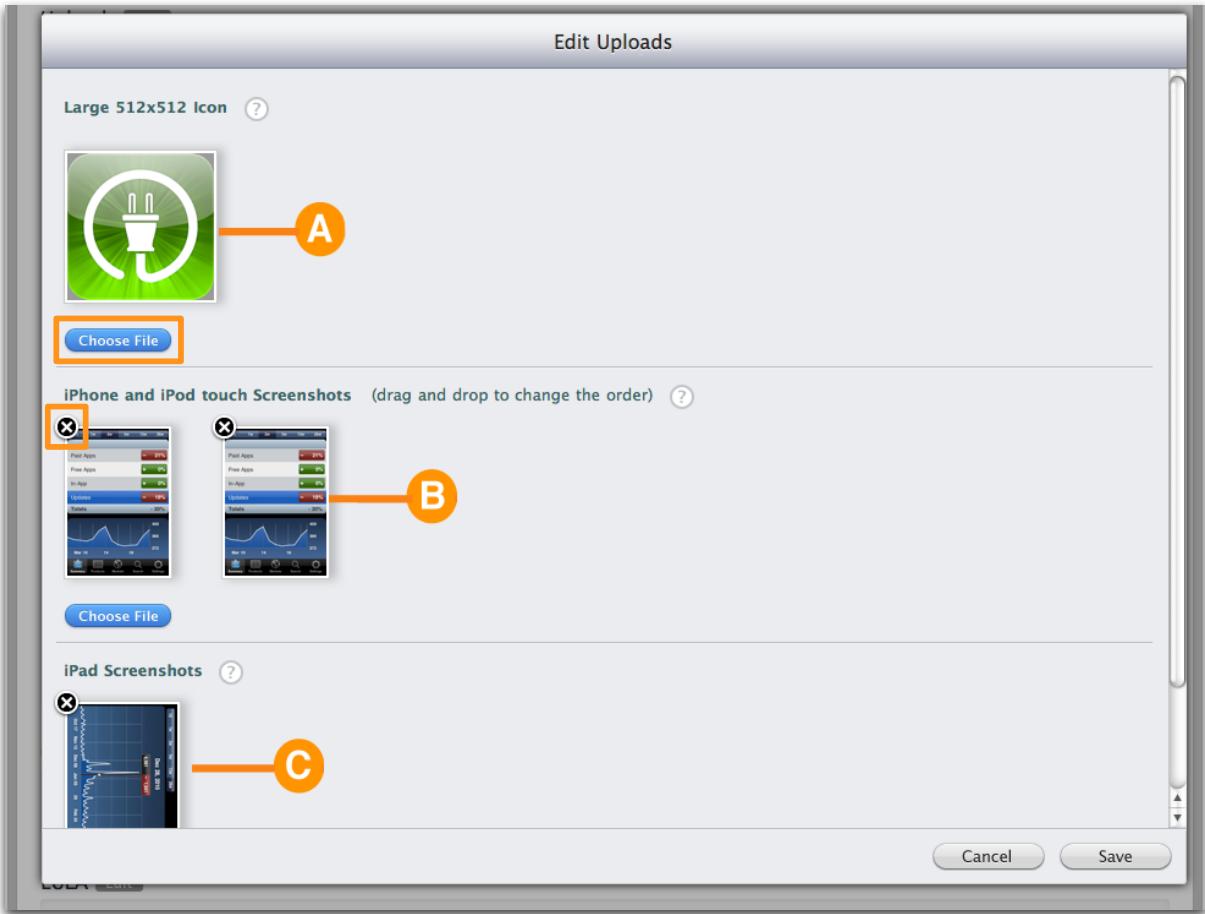
アップロードの編集

「Uploads」の横にある「Edit」ボタンをクリックすると、当該バージョンに対応する大きいアプリケーションアイコンとスクリーンショットを編集できます。Mac OS Xアプリケーションの場合は、大きいアイコンはバイナリの一部としてアップロードされるため、編集できるのはスクリーンショットのみです。

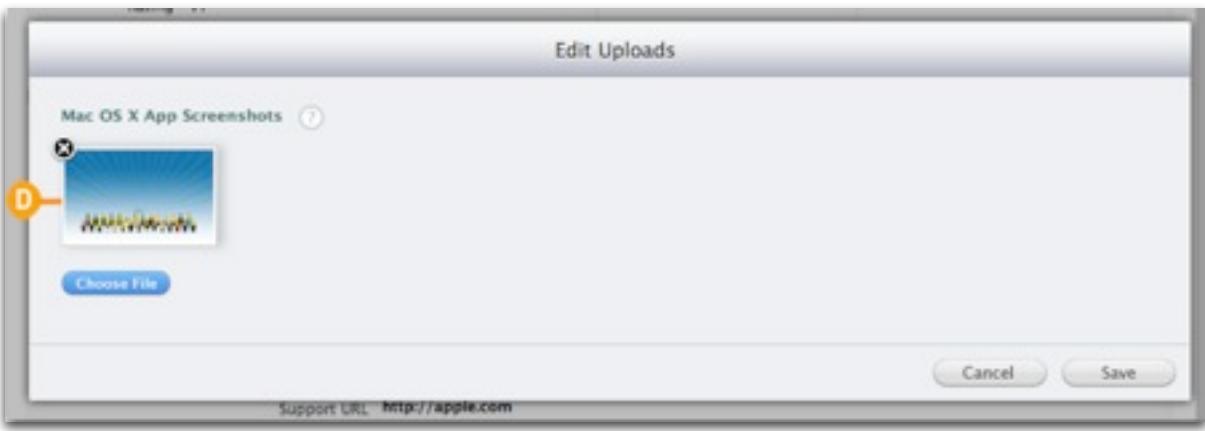


Xをクリックすると、スクリーンショットが削除されます。新規の大きなアイコン（iOSアプリケーションのみ）をアップロードしたり、スクリーンショットを交換するには「Choose File」をクリックし

ます。



Mac OS X用のアップロードを編集する場合は、スクリーンショットのアップロードまたは交換のみが可能です。



次の表は、「Uploads」セクションのフィールドの一覧と、フィールドが「ロック」または「アンロック」のどちらであるかを示しています。フィールドの詳細な説明については、「[バージョン情報の入力](#)」を参照してください。必須フィールドには「*」印が付いています。

キ	フィールド	説明	編集の可否
A	Large Icon*	<ul style="list-style-type: none"> ■ 512px四方（小さいアートワークを拡大して使用することは避けてください。画像のモザイクのようになったり、ぼやけたりする場合があります） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	ロック
B	iPhone and iPod touch Screenshots*	<ul style="list-style-type: none"> ■ 高解像度の縦長の最小：640×920（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の縦長の最大：640×960（全画面） ■ 高解像度の横長の最小：960×600（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の横長の最大：960×640（全画面） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック
C	iPad Screenshots (*iPad上で動作する場合は必須)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 横長の最小：1024×748（ステータスバーを除く） ■ 横長の最大：1024×768以下（全画面） ■ 高解像度の最小：2048×1496（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の横長の最大：2048×1536（全画面） ■ 縦長の最小：768×1004（ステータスバーを除く） ■ 縦長の最大：768×1024（全画面） ■ 高解像度の縦長の最小：1536×2008（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の縦長の最大：1536×2048（全画面） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック

キ	フィールド	説明	編集の可否
D	Mac OS X App Screenshots* (Mac OS X アプリケーションの場合 は必須)	<ul style="list-style-type: none"> ■ アスペクト比 : 16:10 ■ 1280x800ピクセルまたは1440x900ピクセル ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式 : RGB色空間の高画質.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、または.pngZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック

必要な変更が完了したら、「Save」をクリックします。保存せずに終了する場合は、「Cancel」をクリックします。

EULAの編集

「EULA」の横にある「Edit」ボタンをクリックすると、独自のEULAを提供する場合に、当該バージョンのエンドユーザ使用許諾契約（End User License Agreement）を編集できます。

The screenshot shows the iTunes Connect interface for editing an End User License Agreement (EULA). At the top, there's a header with 'EULA' and an 'Edit' button, which is highlighted with a red box. Below the header is a message box stating: 'If you wish to provide an End User License Agreement (EULA), click here. If you provide a EULA, it must meet these minimum terms. If you do not provide a EULA, the standard EULA will apply to your app.' To the left is a 'Application Page' button, and to the right is a 'Ready for Binary Upload' button. The main area is titled 'Edit EULA' and contains a large text input field labeled 'EULA Text'. Below the text field is a note: 'It Must meet these minimum terms.' At the bottom, there's a list of countries with checkboxes next to them, grouped in two columns. A 'Select All' button is on the left and a 'Deselect All' button is on the right. The countries listed are: Argentina, Armenia, Australia, Austria, Belgium, Botswana, Brazil, Bulgaria, Canada, Chile, China, Colombia, Costa Rica, Croatia, Czech Republic, Germany, Greece, Guatemala, Honduras, Hong Kong, Hungary, India, Indonesia, Ireland, Israel, Italy, Japan, Jordan, Kazakstan, Macedonia, The Former Yugoslav Republic Of, Malaysia, Mali, Malta, Republic of, Mauritius, Mexico, Moldova, Republic Of, Netherlands, New Zealand, Nicaragua, Niger, Norway, Pakistan, Panama, Saudi Arabia, Senegal, Singapore, Slovakia, Slovenia, South Africa, Spain, Sri Lanka, Sweden, Switzerland, Taiwan, Thailand, Tunisia, Turkey, Uganda. At the very bottom are 'Cancel' and 'Save' buttons, with 'Save' also highlighted with a red box.

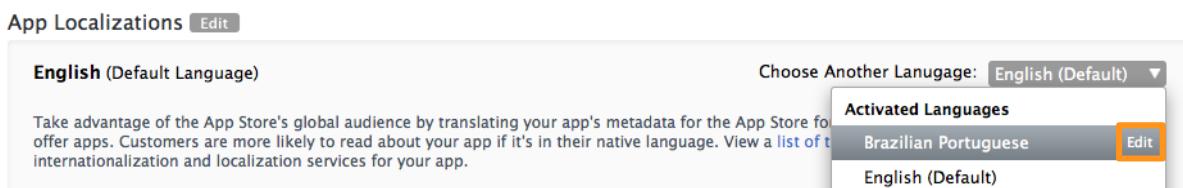
必要な変更が完了したら、「Save」をクリックします。保存せずに終了する場合は、「Cancel」をクリックします。

ローカリゼーションの管理

「App Localization」セクションには、最初にApp Storeにアップロードしたすべての言語が表示されます。デフォルト設定言語も表示されます。

既存のローカリゼーションを編集するには、以下の手順を実行します。

1. 編集する言語を「Choose Another Language」ドロップダウンメニューから選択し、「Edit」をクリックします。



対応するローカリゼーションのメタデータが表示されます。

重要：ロックされているローカリゼーション情報の編集は、アプリケーションが「[Editable（編集可能）](#)」状態の場合のみ可能です。「Edit」をクリックすると、アプリケーションの状態に応じて、編集可能なバージョン情報を確認できます。バージョン情報の中で編集できるものがない場合、そのセクションに「Edit」ボタンは表示されません。どのローカリゼーション情報がロック／アンロックされているかと、編集可能な状態の一覧については、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

次の表は、ローカライズ可能なフィールドの一覧と、フィールドが「ロック」または「アンロック」のどちらであるかを示しています。フィールドの詳細な説明については、「[バージョン情報の入力](#)」を参照してください。必須フィールドには「*」印が付いています。

フィールド	説明	編集の可否
App Name*	App Storeで表示されることになる、アプリケーションの名前です。	ロック
Description*	アプリケーションのバージョン自体の詳細な説明。	アンロック
Keywords*	アプリケーションを説明する1つ以上のキーワード。キーワードは、App Storeのお客様がストア内を効果的に検索するために利用されます。アプリケーションは、アプリケーション名、会社名、キーワードによって検索できます。	ロック

フィールド	説明	編集の可否
Support Email Address*	アプリケーションに関して問題が発生した場合に、Appleから連絡するための電子メールアドレス	アンロック
Support URL*	アプリケーションに関する質問があるユーザ向けに提供するサポート用のWebサイト。	アンロック
Marketing URL	アプリケーションについて詳細情報を入手できるユーザ向けのWebサイト。	アンロック
Privacy Policy URL	会社の「プライバシーポリシー」にリンクするURL。Auto-Renewable（自動更新）またはFree-Subscription（無料購読）に対応したアプリケーションは、すべて「Privacy policy URL」が必要です。このURLは、顧客に発送する送り状や購読確認電子メールに記載されます。	ロック
What's New in This Version? (*バージョンがアップデート	アプリケーションの当該バージョンについて、新しい点を詳述するリリースノートです。たとえば、新機能の一覧やUIの改善点、修正済みのバグについて記載します。	アンロック
iPhone and iPod touch Screenshots*	<ul style="list-style-type: none"> ■ 高解像度の縦長の最小：640×920（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の縦長の最大：640×960（全画面） ■ 高解像度の横長の最小：960×600（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の横長の最大：960×640（全画面） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック

フィールド	説明	編集の可否
iPad Screenshots (*iPad上で動作する場合は必須)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 横長の最小：1024×748（ステータスバーを除く） ■ 横長の最大：1024×768以下（全画面） ■ 高解像度の最小：2048×1496（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の横長の最大：2048×1536（全画面） ■ 縦長の最小：768×1004（ステータスバーを除く） ■ 縦長の最大：768×1024（全画面） ■ 高解像度の縦長の最小：1536×2008（ステータスバーを除く） ■ 高解像度の縦長の最大：1536×2048（全画面） ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：高画質JPEG、TIFF、またはPNG。ZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック
Mac OS X App Screenshots*	<ul style="list-style-type: none"> ■ アスペクト比：16:10 ■ 最小：1280x800ピクセル ■ 72ppi、RGB、レイヤなし、透明化なし ■ 画像ファイル形式：RGB色空間の高画質.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、または.pngZIP圧縮のTIFFファイルは使用不可。 	アンロック

2. 変更を保存するには、言語の追加や削除を行う前に、「Save」をクリックします。
3. ほかの言語を追加するには、「Choose Another Language」ドロップダウンメニューで新しい言語を選択し、「Add This Localization」をクリックします。言語の追加については、「[新規ローカリゼーションの追加](#)」セクションも参照してください。
4. 言語を削除するには、「Delete」をクリックします。言語の削除については、「[ローカリゼーションの削除](#)」セクションも参照してください。

以降のローカリゼーションについての情報は、「Save」のクリックで保存されます。編集完了後、更新されたメタデータが、それぞれ対応する地域のApp Storeにポストされます。

アプリケーション情報の編集

アプリケーション情報の編集とは、各バージョンの情報ではなく、アプリケーションのすべてのバージョンに関連付けられている情報の編集を指します。アプリケーションレベル情報には以下が含まれます。

- 「**Rights and Pricing**」セクションにおける、対象地域の権利、アプリケーションの提供開始日、価格、および価格帯変更スケジュールの編集
- 「**Manage In-App Purchases**」セクションにおける、In-App Purchaseメタデータの編集および当該アプリケーションのIn-App Purchaseの作成（iOSアプリケーションのみ）
- 「**Manage Game Center**」セクションにおける、Game CenterアプリケーションのLeaderboardメタデータとAchievementメタデータの編集（iOSアプリケーションのみ）
- 「**Set Up iAd Network**」セクションにおける、iAd Networkへのアプリケーションの参加資格の編集（iOSアプリケーションのみ）

注意：アプリケーションレベル情報に加えた変更はすぐに反映されます（App Storeに変更が完全に反映されるには24時間を見込んでください）。そのため、情報は注意して入力してください。アプリケーションレベル情報の詳細については、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

アプリケーション情報の各項目の編集方法については、以下で詳しく説明します。

権利および価格

ボタンをクリックすると、 **Rights and Pricing** アプリケーションの提供開始日、対象地域における権利、価格、教育機関向け割引資格、価格帯変更スケジュールを編集できます。また、アプリケーションの最初のバージョンを編集中で、まだ編集可能な状態である場合、「Rights and Pricing」ページで、これがカスタムB2Bアプリケーションである旨を示すこともできます。

「Rights and Pricing」セクションには、以前に選択した提供開始日と価格帯がすでに入力されており、「Price Tier Schedule」が表示されます。

次の表は、「Rights and Pricing」セクションの編集可能なフィールドです。フィールドの詳細な説明については、「[地域、価格、公開の設定](#)」を参照してください。

App Name - Rights and Pricing

Select the availability date and price tier for your app.

- A** Availability Date
- B** Price Tier
- C** Price Tier Effective Date
- D** Price Tier End Date

Price Tier Schedule

Price Tier	Price Effective Date	Price End Date
Free	Existing	None

- E** Discount for Educational Institutions
- F** Custom B2B App

- G** Select the App Stores where your app will be sold. Note that if you deselect all territories, your app will be removed from sale in all App Stores worldwide.

Algeria	<input checked="" type="checkbox"/>	Dominica	<input checked="" type="checkbox"/>	Libyan Arab Jamahiriya	<input checked="" type="checkbox"/>	Saint Vincent and The Grenadines	<input checked="" type="checkbox"/>
Angola	<input checked="" type="checkbox"/>	Dominican Rep.	<input checked="" type="checkbox"/>	Lithuania	<input checked="" type="checkbox"/>	Saudi Arabia	<input checked="" type="checkbox"/>
Anguilla	<input checked="" type="checkbox"/>	Ecuador	<input checked="" type="checkbox"/>	Luxembourg	<input checked="" type="checkbox"/>	Senegal	<input checked="" type="checkbox"/>
Antigua and Barbuda	<input checked="" type="checkbox"/>	Egypt	<input checked="" type="checkbox"/>	Macau	<input checked="" type="checkbox"/>	Serbia	<input checked="" type="checkbox"/>
Argentina	<input checked="" type="checkbox"/>	El Salvador	<input checked="" type="checkbox"/>	Macedonia, The Former Yugoslav Republic Of	<input checked="" type="checkbox"/>	Singapore	<input checked="" type="checkbox"/>
Armenia	<input checked="" type="checkbox"/>	Estonia	<input checked="" type="checkbox"/>	Madagascar	<input checked="" type="checkbox"/>	Slovakia	<input checked="" type="checkbox"/>
Australia	<input checked="" type="checkbox"/>	Ethiopia	<input checked="" type="checkbox"/>	Malaysia	<input checked="" type="checkbox"/>	Slovenia	<input checked="" type="checkbox"/>
Austria	<input checked="" type="checkbox"/>	Finland	<input checked="" type="checkbox"/>	Mali	<input checked="" type="checkbox"/>	South Africa	<input checked="" type="checkbox"/>
Azerbaijan	<input checked="" type="checkbox"/>	France	<input checked="" type="checkbox"/>	Malta	<input checked="" type="checkbox"/>	Spain	<input checked="" type="checkbox"/>
Bahamas	<input checked="" type="checkbox"/>	Germany	<input checked="" type="checkbox"/>	Mauritius	<input checked="" type="checkbox"/>	Sri Lanka	<input checked="" type="checkbox"/>
Bahrain	<input checked="" type="checkbox"/>	Ghana	<input checked="" type="checkbox"/>	Mexico	<input checked="" type="checkbox"/>	Suriname	<input checked="" type="checkbox"/>
Barbados	<input checked="" type="checkbox"/>	Greece	<input checked="" type="checkbox"/>	Moldova, Republic Of	<input checked="" type="checkbox"/>	Sweden	<input checked="" type="checkbox"/>
Belarus	<input checked="" type="checkbox"/>	Grenada	<input checked="" type="checkbox"/>	Montserrat	<input checked="" type="checkbox"/>	Switzerland	<input checked="" type="checkbox"/>
Belgium	<input checked="" type="checkbox"/>	Guatemala	<input checked="" type="checkbox"/>	Myanmar	<input checked="" type="checkbox"/>	Taiwan	<input checked="" type="checkbox"/>
Belize	<input checked="" type="checkbox"/>	Guyana	<input checked="" type="checkbox"/>	Netherlands	<input checked="" type="checkbox"/>	Tanzania, United Republic Of	<input checked="" type="checkbox"/>
Bermuda	<input checked="" type="checkbox"/>	Honduras	<input checked="" type="checkbox"/>	New Zealand	<input checked="" type="checkbox"/>	Thailand	<input checked="" type="checkbox"/>
Bolivia	<input checked="" type="checkbox"/>	Hong Kong	<input checked="" type="checkbox"/>	Nicaragua	<input checked="" type="checkbox"/>	Trinidad and Tobago	<input checked="" type="checkbox"/>
Botswana	<input checked="" type="checkbox"/>	Hungary	<input checked="" type="checkbox"/>	Niger	<input checked="" type="checkbox"/>	Tunisia	<input checked="" type="checkbox"/>
Brazil	<input checked="" type="checkbox"/>	Iceland	<input checked="" type="checkbox"/>	Nigeria	<input checked="" type="checkbox"/>	Turkey	<input checked="" type="checkbox"/>
Brunei Darussalam	<input checked="" type="checkbox"/>	India	<input checked="" type="checkbox"/>	Norway	<input checked="" type="checkbox"/>	Turks and Caicos Islands	<input checked="" type="checkbox"/>
Bulgaria	<input checked="" type="checkbox"/>	Indonesia	<input checked="" type="checkbox"/>	Oman	<input checked="" type="checkbox"/>	Uganda	<input checked="" type="checkbox"/>
Cameroon	<input checked="" type="checkbox"/>	Ireland	<input checked="" type="checkbox"/>	Pakistan	<input checked="" type="checkbox"/>	United Arab Emirates	<input checked="" type="checkbox"/>
Canada	<input checked="" type="checkbox"/>	Israel	<input checked="" type="checkbox"/>	Panama	<input checked="" type="checkbox"/>	United Kingdom	<input checked="" type="checkbox"/>
Cayman Islands	<input checked="" type="checkbox"/>	Italy	<input checked="" type="checkbox"/>	Paraguay	<input checked="" type="checkbox"/>	United States	<input checked="" type="checkbox"/>
Chile	<input checked="" type="checkbox"/>	Jamaica	<input checked="" type="checkbox"/>	Peru	<input checked="" type="checkbox"/>	Uruguay	<input checked="" type="checkbox"/>
China	<input checked="" type="checkbox"/>	Japan	<input checked="" type="checkbox"/>	Philippines	<input checked="" type="checkbox"/>	Uzbekistan	<input checked="" type="checkbox"/>
Colombia	<input checked="" type="checkbox"/>	Jordan	<input checked="" type="checkbox"/>	Poland	<input checked="" type="checkbox"/>	Venezuela	<input checked="" type="checkbox"/>
Costa Rica	<input checked="" type="checkbox"/>	Kazakhstan	<input checked="" type="checkbox"/>	Portugal	<input checked="" type="checkbox"/>	Vietnam	<input checked="" type="checkbox"/>
Cote D'Ivoire	<input checked="" type="checkbox"/>	Kenya	<input checked="" type="checkbox"/>	Qatar	<input checked="" type="checkbox"/>	Virgin Islands, British	<input checked="" type="checkbox"/>
Croatia	<input checked="" type="checkbox"/>	Korea, Republic Of	<input checked="" type="checkbox"/>	Romania	<input checked="" type="checkbox"/>	Yemen	<input checked="" type="checkbox"/>
Cyprus	<input checked="" type="checkbox"/>	Kuwait	<input checked="" type="checkbox"/>	Russia	<input checked="" type="checkbox"/>	New Territories As Added	<input checked="" type="checkbox"/>
Czech Republic	<input checked="" type="checkbox"/>	Latvia	<input checked="" type="checkbox"/>	Saint Kitts and Nevis	<input checked="" type="checkbox"/>		
Denmark	<input checked="" type="checkbox"/>	Lebanon	<input checked="" type="checkbox"/>	Saint Lucia	<input checked="" type="checkbox"/>		

キ	フィールド	説明
A	Availability Date	App Storeでアプリケーションを公開する日。
B	Price Tier	販売価格と手取り金額（課税対象の場合は税引後の金額）の価格レベル。
C	Price Tier Effective Date	価格帯の変更を予定している場合、App Storeで新たな価格帯が有効となる日付です。価格帯変更予定の詳細については、本書の「 価格帯変更の事前設定 」を参照してください。
D	Price Tier End Date	価格帯の変更を予定している場合、その時点の価格帯が無効になり、あらかじめ設定した価格帯に戻る日付です。価格帯変更予定の詳細については、本書の「 価格帯変更の事前設定 」を参照してください。
E	Discount for Educational Institutions	1度に複数のコピーを購入する教育機関に対してアプリケーションを割引価格で提供する場合は、このチェックボックスをオンにします。割引の詳細については、最新の有料アプリケーション契約に記載されています。この契約は、アプリケーションを教育関係者に販売する前に締結しなければなりません。 教育機関向けの割引オプションは、Mac OS Xアプリケーションには利用できません。

キ	フィールド	説明
F	Custom B2B App	<p>一般のApp Storeでは販売しないカスタムB2Bアプリケーションとする場合、このチェックボックスをオンにします。このオプションが有効なのは、アプリケーションの最初のバージョンを編集中で、まだ編集可能な状態である場合に限ります。</p> <p>カスタムB2Bアプリケーションは、iTunes Connectで指定した「Volume Purchase Program」の顧客のみを対象とし、該当する地域でのみ販売されます（たとえば「U.S. Volume Purchase Program」の顧客は、「U.S. App Store Volume Purchase Program for Business」を使わなければなりません）。教育機関や一般的なApp Storeの顧客は、カスタムB2Bアプリケーションを購入できません。「App Store Volume Purchase Program for Business」について詳しくは、http://vpp.itunes.apple.com/faqを参照してください。顧客が「Volume Purchase Program」にサインアップする手順については、http://enroll.vpp.itunes.apple.comを参照してください。</p> <p>カスタムB2Bアプリケーションを購入するためには、「Volume Purchase Program」用に作成されたApple IDを、少なくとも1つ入力する必要があります。このアプリケーションを購入できるのは、VPP（Volume Purchase Program）の、所定のApple IDに限ります。Apple IDは必要に応じていくつでも追加可能です。</p>
G	Territories	アプリケーションを全世界で販売する場合は「Select All」をクリックします。世界中のすべてのApp Store対象地域からアプリケーションを削除する場合は、「Deselect All」をクリックします。アプリケーションを販売したい対象地域をそれぞれ選択します。

重要：アプリケーションの提供開始日を未来の日付に変更すると、新しい日付が近付くまでアプリケーションはApp Storeから削除されます。

現在アプリケーションを提供可能にしている国の一覧を変更すると、そのアプリケーションが対応するストアフロントに、App Store上のアプリケーションが通常24時間かかる更新を経た後で追加／削除されます。

「Rights and Pricing」ページのフッタでは、アプリケーション（旧バージョンを含む）に法律上の問題がある旨を示すことも可能です。アプリケーションに法律上の問題がある旨を明示する必要がある場合、該当するバージョンの隣にあるチェックボックスをオンにしてください。「Ready For Sale（販売可能）」状態のバージョンについては、これをオンにすることはできません。「Ready For Sale（販売可能）」状態のバージョンに法律上の問題がある場合は、アプリケーションのアップデートを送信し、その過程で、問題がある旨を明示します。

The screenshot shows a modal dialog box. At the top, there is a button labeled "Indicate a legal issue with iTunes in the Cloud for this app". Below this, a message reads: "In the table below, check the box next to each version of your app that has a legal issue. Checking a box will make the corresponding app version unavailable to be restored and/or downloaded as a previous purchase by App Store customers. Note that you cannot select a version of your app that is currently Ready for Sale." A table lists three app versions with checkboxes:

	Version Number	Date Created
<input type="checkbox"/>	1.15	20 August 2010
<input type="checkbox"/>	1.1	13 August 2010
<input type="checkbox"/>	1.0	21 May 2010

At the bottom of the dialog are "Cancel" and "Save" buttons.

重要：アプリケーションに法律上の問題がある場合、iTunes Connectでその旨を明示する必要があります。

権利および価格の編集が完了したら、「Save」をクリックします。

In-App Purchaseの管理

ボタンをクリックすると、[Manage In-App Purchases](#) アプリケーションに新規のIn-App Purchaseを作成したり、現在のIn-App Purchaseを編集したりできます。このセクションには、iTunes Connectのホームページからアクセスすることもできます。

In-App Purchaseの設定、In-App Purchase情報の編集、およびIn-App PurchaseのAppleへの送信を行う方法の詳細については、「[In-App Purchaseの管理](#)」を参照してください。

Newsstand

iOS 5は、購読している新聞や雑誌のアプリケーションをNewsstandにまとめます。顧客がお気に入りをすばやく簡単に読むことができるフォルダです。iTunes Connect上では、発行物の設定や編集、デフォルトのカバーアートの設定などに加え、アプリケーションをNewsstand対応にすることができます。

新規アプリケーション、既存のアプリケーションのいずれも、iTunes Connect上で、Newsstand対応にすることが可能です。Newsstandに対応したバージョンのアプリケーションが承認され、販売可能な状態になれば、これ以降は常にNewsstand対応アプリケーションとなります。解除はできません。

iTunes Connect上で設定したNewsstandメタデータは、App Storeに表示されるだけです。ユーザにコンテンツを配布する責任は、以後もなお、アプリケーション自身が負います。Newsstandフレームワークの使いかたについて詳しくは、[iOS Developer Library](#)にあるNewsstandKitの資料を参照してください。

Newsstand対応アプリケーションを提出するためには、当該アプリケーションがNewsstandに対応していることに加え、自動更新タイプのIn-App Purchaseを少なくとも1つ提供していること、対応するバイナリのInfo.plistに「UINewsstandApp=true」という記述があることが必要です。さらに、UINewsstandIconがCFBundleIconsキーに設定されていなければなりません。

注意 : NewsstandはMac OS Xアプリケーションでは利用できません。

Newsstandへの対応

アプリケーションをNewsstand対応にするには、当該アプリケーションの「App Summary」ページで「Newsstand」をクリックします。

The screenshot shows the 'App Information' section of the 'iOS App' summary page. It includes fields for Identifiers (SKU: iOSApp_001, Bundle ID: com.apple.bigdipper.test.1, Apple ID: 384757262, Type: iOS App), Links (View in App Store), and several blue buttons on the right: Rights and Pricing, Manage In-App Purchases, Manage Game Center, Set Up iAd Network, Newsstand (which is highlighted with an orange border), and Delete App.

「App Summary」ページに「Newsstand」ボタンが表示されるのは、アプリケーションが次のいずれかの状態（いずれもバイナリのアップロード前）のときに限ります。

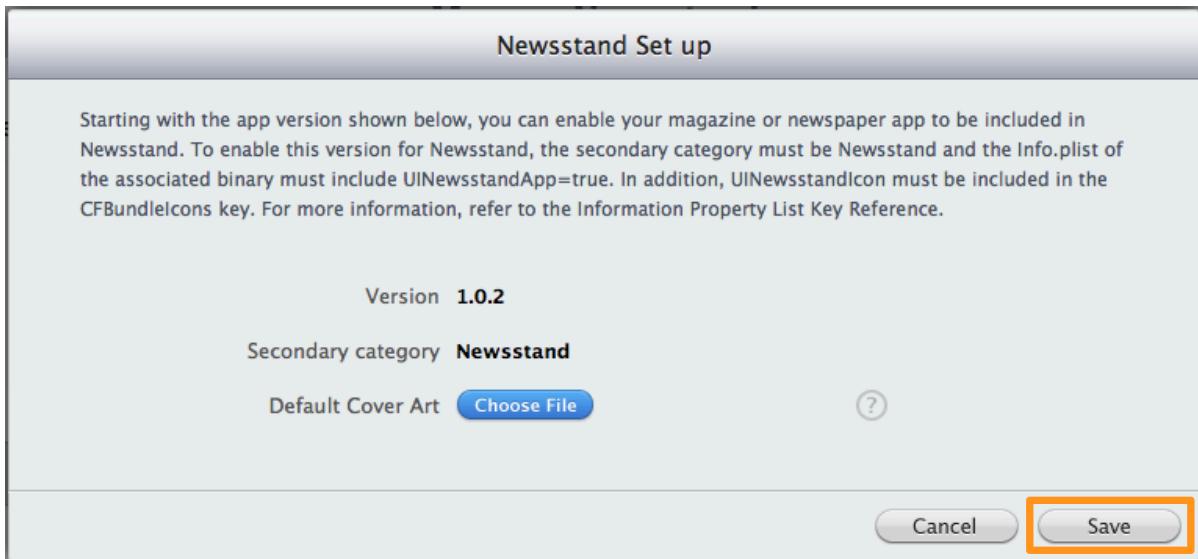
- Prepare for Upload
- Rejected
- Developer Reject
- Invalid Binary
- Waiting for Upload

既存のアプリケーションについては、新しいバージョンを作成し、バイナリのアップロード前の状態にするまで、「Newsstand」ボタンは「App Summary」ページに現れません。

「App Summary」ページの「Newsstand」をクリックすると、「Manage Newsstand」ページに切り替わります。アプリケーションをNewsstand対応にするには、「Enable」をクリックします。

The screenshot shows the 'Manage Newsstand' page. It has a 'Newsstand Status' section containing a message about enabling Newsstand features and an 'Enable' button, which is highlighted with an orange border. At the bottom right is a 'Done' button.

アプリケーションのデフォルトのカバーアートを置くべき箇所に、ライトボックスが表示されます。発行物がない日には、App Store上にアプリケーションを表示するために、このデフォルトのカバーアートを使います。カバーアートは.pngファイルで、72 DPI以上の解像度、長辺が512ピクセル以上で、アスペクト比が1:2から2:1の間でなければなりません。さらに、アートワークは完全な長方形で、隅が丸くなっているものとします。詳細については、「[Custom Icon and Image Creation Guidelines](#)」の「Newsstand Icons」を参照してください。

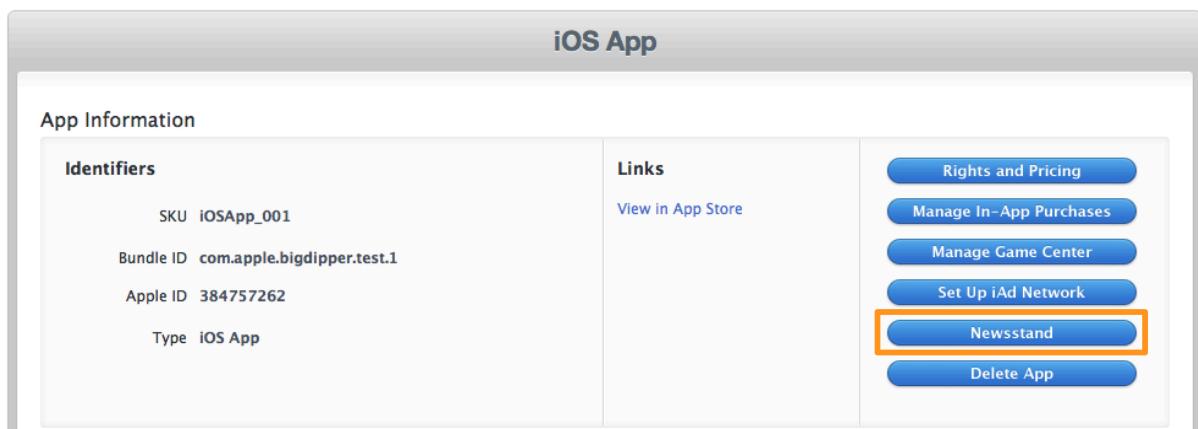


最後に「Save」をクリックすると、アプリケーションがNewsstand対応になります。

注意：Newsstand対応アプリケーションの副カテゴリは、自動的に「Newsstand」となります。これは変更できません。

Newsstandの管理

アプリケーションをNewsstand対応にすると、当該アプリケーションの「App Summary」ページで「Newsstand」をクリックすることにより、Newsstandを管理できるようになります。



「Manage Newsstand」ページでは、アプリケーションをセットアップし、発行物に関する情報を編集できます。これは、最新の発行物の内容に関する情報を、顧客に提供するためのものです。ここで入力する情報は、App Storeに表示するために用いるだけです。なお、ここで設定する「公開日（Published Date）」は、当該アプリケーションでその発行物が利用できるようになる日とします。

発行物の追加は、「Add Issue」をクリックして行います。

The screenshot shows the 'Manage Newsstand' screen in iTunes Connect. At the top, there's a note: 'To submit a Newsstand app, you must offer at least one auto-renewable or free In-App Purchase subscription. To set one up, click Manage In-App Purchases.' Below this is the 'Newsstand Status' section, which indicates 'Newsstand is enabled for this app.' The main focus is the 'Issues' section, which contains a table header with columns: Cover Art, Published Date, End Date, Issue ID, Last Modified, and Modified By. A blue 'Add Issue' button is located above the table, and it is highlighted with an orange box. Below the table, a message reads: 'There are no current issues. Click "Add Issue" to begin.' Other sections like 'Atom Feed' and a 'Done' button are also present.

追加する発行物ごとに、次の情報を入力してください。

- **Published Date** - この発行物がApp Storeで入手できるようになる日付（その日になった時点で表示されます）。
- **End Date (必要な場合のみ)** - この発行物をApp Storeから削除する日付（その日になった時点で削除されます）。たとえば、ある発行物を特定の1日のみ公開する場合、公開日と削除日を同じにしてはなりません。公開した翌日になった時点で削除するようにしてください。
- **Issue ID** - 内部的に使う識別子。App Storeには表示されません。
- **Summary** - 発行物の要約。顧客向けとしてApp Storeに表示されます。2000バイト以内にまとめてください。
- **Issue Cover Art** - この発行物が最新である間、App Storeに表示されるカバーアート。カバーアートは.pngファイルで、72 DPI以上の解像度、長辺が512ピクセル以上で、アスペクト比が1:2から2:1の間でなければなりません。さらに、アートワークは完全な長方形で、隅が丸くなっています。

いものとします。なお、「Issue Cover Art」を追加しないと、当該バージョンについては「Newsstand Default Cover」アートがApp Storeに表示されます。

New Issue

Published Date 01/Jan 1 2012 ?

End Date (optional) 02/Feb 1 2012 ?

Issue ID publicationissue_01012012 ?

Summary Our first issue of the new year features exciting coverage of the latest industry news. ?

Issue Cover Art  ?

Choose File

Cancel Save

発行物について必要な情報をすべて入力した後、「Save」をクリックしてください。

続けて「Add Issue」をクリックすれば、さらに別の発行物を追加できます。その必要がなければ「Done」をクリックしてください。

The screenshot shows the 'Issues' section of the iTunes Connect interface. At the top, there is a note: 'The issue-related information that you enter here will only be displayed on the App Store. Note that the published date should correspond to when the issue will be available within the app itself.' Below this is a table with one row of data:

Cover Art	Published Date	End Date	Issue ID	Last Modified	Modified By	Delete
	01 Jan 2012	01 Feb 2012	publica...01012012	19 Sep 2011	jappleseed@me....	<button>Delete</button>

Below the table is a section titled 'Atom Feed' with the following text: 'To automatically update issues for the App Store, add an Atom feed. For more information, refer to the [Newsstand Atom Feed Specification](#).'. A blue 'Add Atom Feed' button is visible. In the bottom right corner of the main window, there is a 'Done' button.

なお、発行物の削除や修正は「Issues」表上で行います。

アトムフィード

アトムフィードURLを指定することにより、App Storeに載せる発行物の更新を自動化できます。
「Manage Newsstand」ページの「Add Atom Feed」をクリックしてください。

The screenshot shows the 'Atom Feed' section of the 'Manage Newsstand' page. It contains the same note as the previous screenshot: 'To automatically update issues for the App Store, add an Atom feed. For more information, refer to the [Newsstand Atom Feed Specification](#)'. Below the note is a blue 'Add Atom Feed' button, which is highlighted with an orange rectangular box.

アトムフィードURLと、必要ならばユーザ名およびパスワードを入力して、「Save」をクリックします。

iTunes Connectは自動的に、このアトムフィードURLを確認します。

1日に1回、当該URLの内容を調べ、新しい情報があれば自動的にインポートするようになります。

アトムフィードに発行物が置かれていることをiTunes Connectが認識すれば、デベロッパーアカウントのAdmin権限ユーザまたはTechnical権限ユーザに電子メールが届きます。

詳細については、「[Newsstand Atom Feed Specification](#)」を参照してください。

Game Center

Game Centerは、iOS 4.1で導入されたAppleのソーシャルゲーミングネットワークです。Game Center機能のメタデータはすべてiTunes Connectで設定と管理が行われるので、審査のためAppleに送信する前にGame Center機能をテストすることができます。

注意 : Game CenterはMac OS Xアプリケーションでは利用できません。

Game Kitについて

Game Kitフレームワークには、Game Centerと呼ばれる一元化されたサービスのベータ版が含まれています。このサービスは、以下の機能を実装するための標準的な方法をゲームデベロッパに提供します。

- **ニックネーム** : ユーザが、自分自身の代わりとなるオンライン上の人物を作成できます。ユーザはGame Centerにログインし、実名を出さずに自身のエイリアスを通じてほかのプレーヤーとやり取りします。プレーヤーはステータスマッセージを設定したり、特定の人を自分の友達として登録したりできます。
- **Leaderboard** : 当該アプリケーションがGame Centerにスコアをポストしたり、後でGame Centerからスコアを取得したりできます。また、選択した複数のSingle Leaderboardからプレーヤーを集めて、プレーヤー全員の順位を表示することもできます。
- **アチーブメント (Achievement、成績)** : ゲームデベロッパが定義したり、アプリケーションに組み込んだりした、節目のイベントに到達したりアクションを実行したりすることでプレーヤーがアチーブメントを獲得できるようにします。
- **Matchmaking** : プレイヤーがGame Centerアカウントを持つほかのプレーヤーと接続できるようにします。

Game Centerの管理

ボタンをクリックすると、ボタンをクリックすると、アプリケーションをGame Centerテストで利用可能にしたり、Leaderboardやアチーブメントのデータをセットアップできます。バイナリに適切な機能を搭載し、Game Centerのアプリケーションのテストを開始し、最終的に提出の手続きを完了するには、Game Kitを使用する必要があります。

アプリケーションをGame Centerで使用可能にするには、以下の条件を満たす必要があります。

- 最新のProgram License Agreementに署名済みであること。
- Game Kitを使用して、バイナリのUIRequiredDeviceCapabilities配列内に「gamekit」機能を含めであること。
- iTunes Connectの「Manage Game Center」セクションでアプリケーションがGame Centerに追加できるようになっていること。
- バージョンのバイナリを提出中で、それが審査用のGame Centerメタデータの場合は、「Version Details」ページでGame Center用のそのバージョンが有効になっていること。

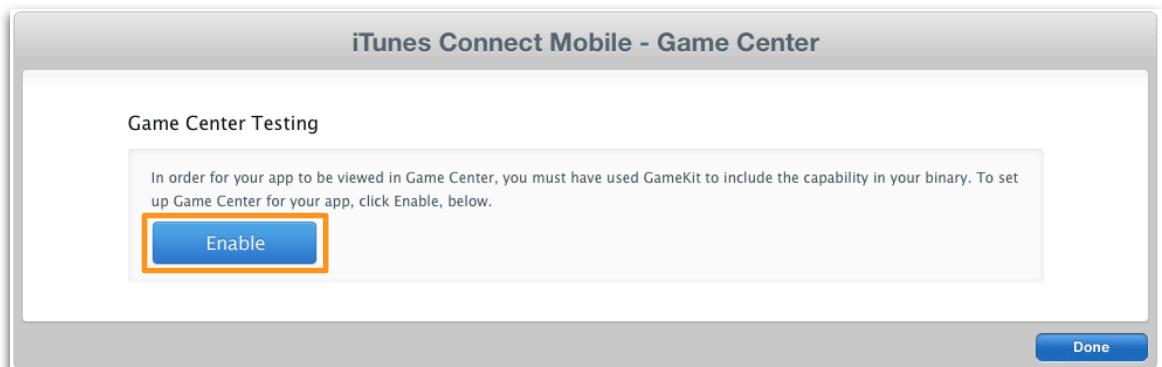
Game Centerの設定

重要：iOSベータ版で動作するバイナリは、Application Loader経由では受け付けていません。あらかじめサンドボックス環境のGame Centerサーバで十分にアプリケーションのテストを行ってください。

Game Centerでアプリケーションが正しく動作することを確認したら、Game Centerの特定のバージョンを利用可能にして、設定しておいた関連するLeaderboardやアチーブメントと一緒に、レビュー用のバージョンを提出します。

アプリケーションをGame Centerで利用できるようにするには、以下の手順を実行します。

1. 「Manage Game Center」ページで、「Enable」をクリックします。

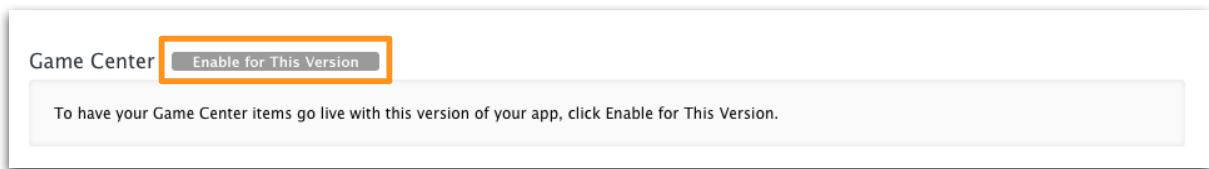


「Enable」ボタンは、クリックすることに「Enable」と「Disable」が切り替わります。アプリケーションをGame Centerテストで利用不可能にするには、「Disable（利用不可能）」をクリックします。利用不可能にすると、もうGame Centerサンドボックスでアプリケーションを表示することはできません。アプリケーションのバージョンがGame Centerで公開されるまでは、利用不可能にすることはできません。

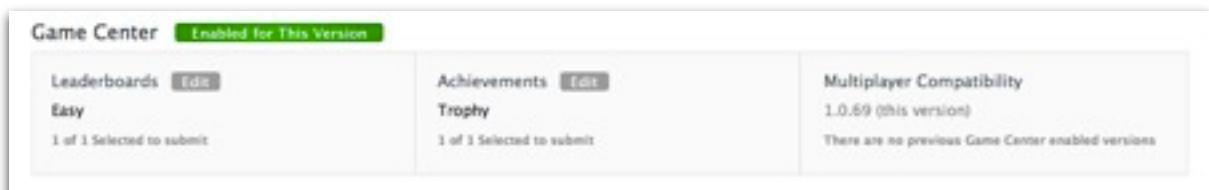
テストのためGame Centerを利用可能にすると、Game Centerインターフェイスのロックが解除され、Leaderboardとアチーブメントを設定できるようになります。

バイナリの送信時にアプリケーションのバージョンをGame Centerで利用可能にするには、以下の手順を実行します。

1. 「Version Details」ページで、「Game Center」セクションの「Enable for This Version」をクリックします。クリックすると、このボタンは、バージョンが利用可能になっていることを表す緑色に変わります。



2. このバージョンと一緒に特定のLeaderboardやアチーブメントの要素を送信したい場合は、このページでそれらを選択して「Edit」をクリックします。デフォルトではメタデータが選択されます。また、この情報は、前のバージョンから引き継がれます。



上の例では、「Easy」というLeaderboardカテゴリと「Trophy」というアチーブメントが、このバージョン（バージョン1.0）と一緒に審査用に送信されます。

Leaderboardを設定するには、以下の手順を実行します。

1. 「Manage Game Center」内の「Leaderboard」セクションの「Set up」をクリックして、Leaderboardの詳細を設定します。

Game Center

Game Center Testing

Game Center has been enabled for your app. Click below if you want to disable it.

Disable

Leaderboard

A leaderboard is the place for your users to view the top scores by all Game Center players of your app. Once a leaderboard has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

Set up

Achievements

An achievement is a distinction that a player earns for reaching a milestone, or performing an action, defined by you and programmed into your app. Once an achievement has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

Set up

Done

Single Leaderboardを利用すると、アプリケーションのプレーヤー同士がGame Centerでハイスコアを競うことができます。アプリケーションごとに最大25個までLeaderboardを設定できます。Combined Leaderboardを利用すると、選択した複数のSingle Leaderboardからプレーヤーを集めて、プレーヤー全員の順位を表示できます。Leaderboardの設定は任意です。いつでもGame Centerのページに戻ってLeaderboardを設定できます。

重要 : Leaderboardの削除ができるのは、まだ送信されていないか、App Storeで公開されていない場合に限られます。このためGame Center用のバイナリを送信する場合は、将来にわたり確実にLeaderboardの管理を継続できるようにしてください。

2. 「Leaderboard」ページから「Add Leaderboard」を選択します。

Add Leaderboard

Leaderboards

Leaderboards

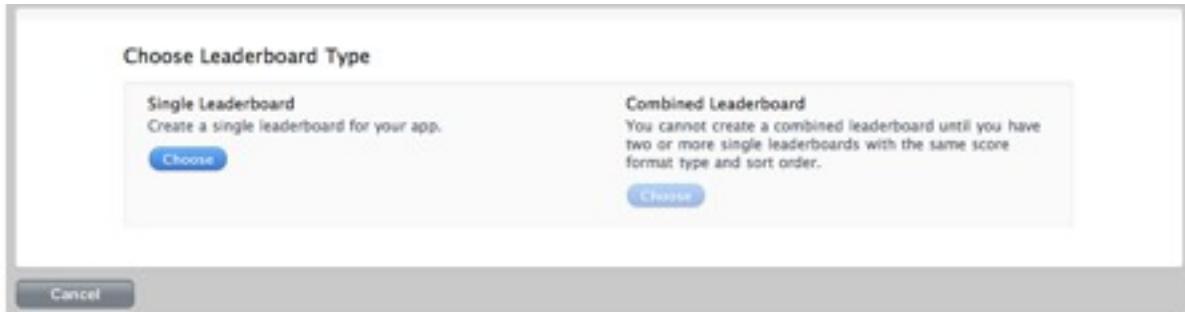
A leaderboard is the place for your users to view the top scores by all Game Center players of your app. Once a leaderboard has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

Search Leaderboards **Search Leaderboards**

	Leaderboard Reference Name	Leaderboard ID	Type	Default

Click Add Leaderboard to get started.

3. Single LeaderboardとCombined Leaderboardのどちらを作成するかを選択します。



4. Single Leaderboardの場合：「Leaderboard Reference Name」と「Leaderboard ID」などのLeaderboardの設定を追加します。Leaderboardの設定セクションで、「Sort Order」と「Score Format Type」を選択します。Leaderboardの設定中、入力項目ごとにヘルプのリンクが用意されており、設定を補助します。

Single Leaderboard

A — Leaderboard Reference Name : 各カテゴリに付けなければならない内部名です。これは、iTunes Connect内でLeaderboardを検索する場合に使用する名前です。

B — Leaderboard ID : Leaderboardに対し、選んだ英数字で付けた識別子です。英数字100文字以下とします。なお、「Leaderboard ID」はGameKit APIの「カテゴリ」と同等です。**一度設定したLeaderboard IDを後から編集することはできません。**

C — Score Format Type : このアプリケーションのスコアをLeaderboardで表示する形式（整数、経過時間、金額など）を選択します。

D — Sort Order : Leaderboardのスコア表示として、Ascending（昇順）またはDescending（降順）のいずれかを選択します。最も低いスコアを最初に表示する場合は「Ascending」を選択します。最も高いスコアを最初に表示する場合は「Descending」を選択します。

E — Score Range (任意) : スコアの範囲を64ビット符号付き整数で定義します。値はlong型の最小値 (-2⁶³) から最大値 (2⁶³ - 1) までの範囲です。この範囲外のスコアは削除されます。スコア範囲の設定は任意ですが、追加する場合は両方の値を設定しなければならず、しか

も等しい値であってはなりません。スコア範囲の設定を追加するか、または狭い範囲に変更してデータを制限すると、その範囲外のデータはすべて失われ、元に戻すことはできません。

Combined Leaderboardの場合：「Leaderboard Reference Name」と「Leaderboard ID」などのLeaderboardの設定を追加します。Combined Leaderboardを追加する場合は、「Score Format Type」と「Sort Order」は指定できません。これらの情報は、選択したSingle Leaderboardから取得されます。次に、リストに表示されたSingle Leaderboardから2つ以上を選択します。その際、選択するLeaderboardは、同じScore Format TypeとSort Orderでなければなりません。

重要：Combined Leaderboardは、『Game Kit Programming Guide』ではAggregate Leaderboardと呼ばれています。

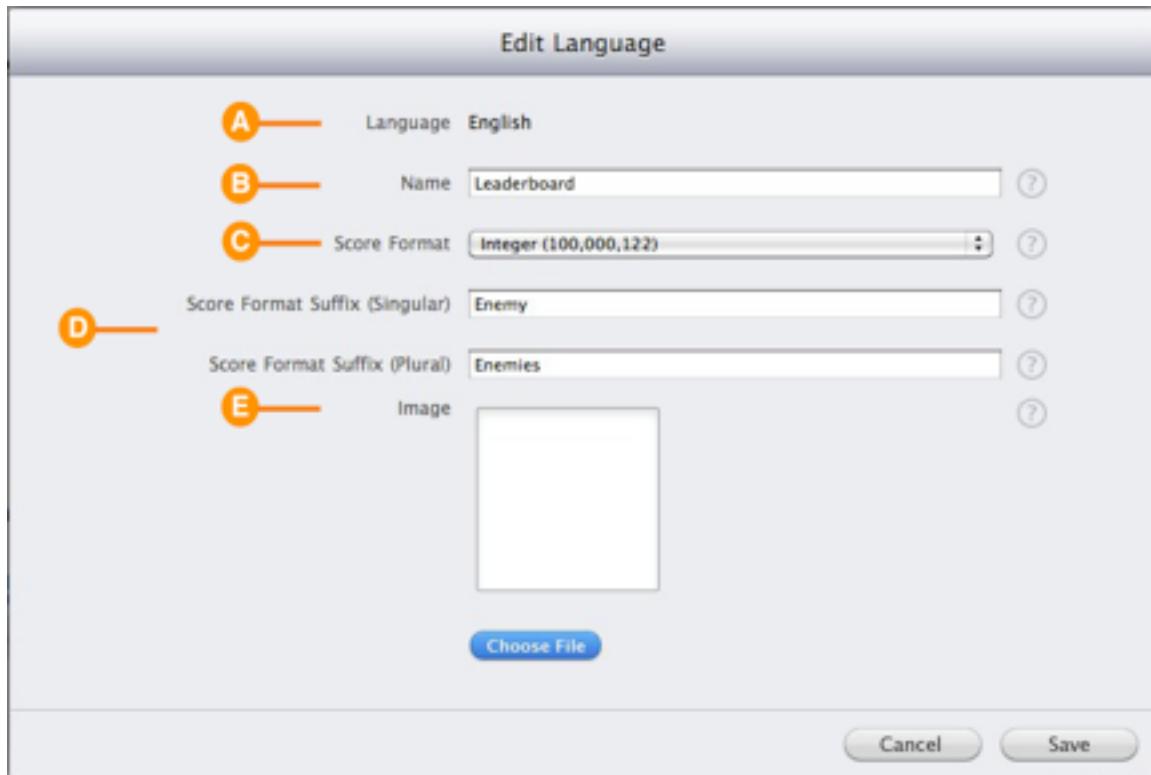
Leaderboards

To make a combined leaderboard, select two or more of the single leaderboards below. Be sure your selections also have the same score format type and sort order.

Leaderboard Reference Name	Format Type	Sort Order
<input type="checkbox"/> Leaderboard 1	Integer	Ascending
<input type="checkbox"/> Leaderboard 2	Integer	Ascending
<input type="checkbox"/> Leaderboard 3	Integer	Ascending

5. 「Add Language」をクリックして、「Language」、「Name」、「Score Format」、「Score Format Suffix (Singular)」（任意）、「Score Format Suffix (Plural)」（任意）、Leaderboard画像など、Leaderboardのローカリゼーション情報を追加します。設定が完了したら、「Save」をクリ

ックします。



- A — **Language** : Leaderboardの表示に使用する言語です。

現在ローカリゼーションが可能な言語は以下のとおりです。



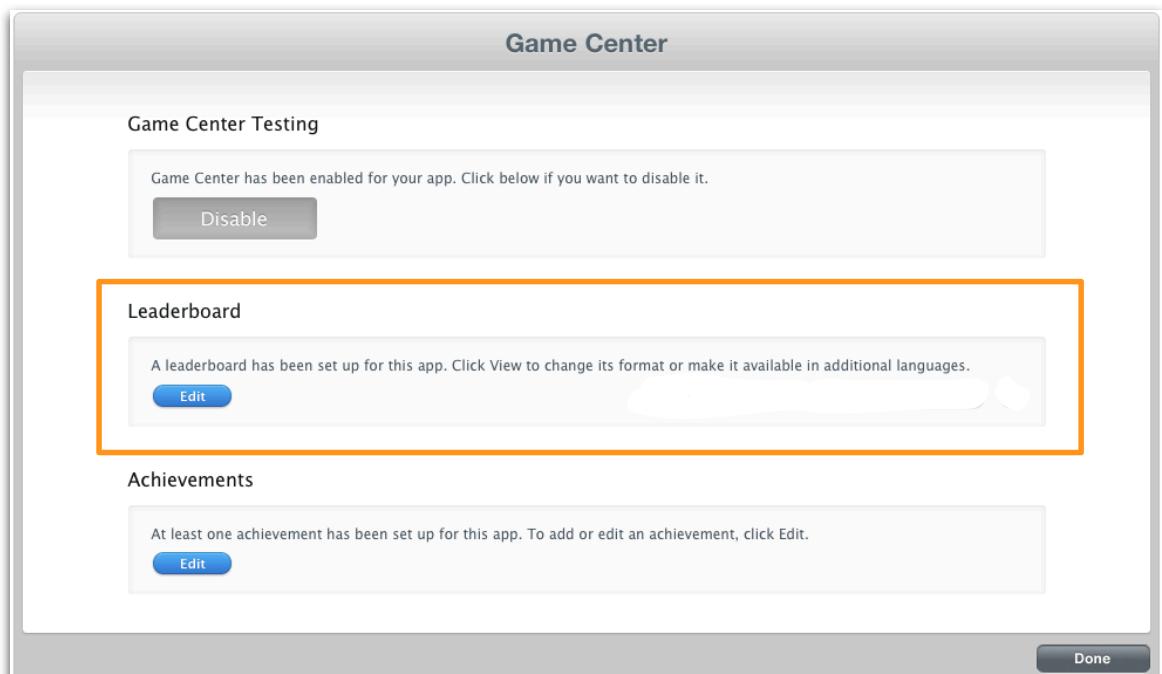
- B — **Name** : 指定した言語でのLeaderboardの参照名を入力します。
- C — **Score Format** : 指定した言語について、Leaderboardでのスコアの表示方法を決定します。たとえば、アプリケーションのスコアがお金の場合、選択した言語に基づいて、異なる通貨単位を指定したい場合があります。このドロップダウンリストは、上記手順2で選択された「Score Format Type」に基づいてあらかじめ選択されています。
- D — **Score Format Suffix** : Leaderboardに表示されるスコアの末尾に追加されます。これらのフィールドを使用して、単数形と複数形の接尾辞を指定します。接尾辞の指定は任意です。接尾

辞は、アプリケーションが使用するスコアの単位を明確にするのに便利な機能です。たとえば、「points」、「coins」、「hits」といった接尾辞が挙げられます。

- E — **Image** : Leaderboard画像は、.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、pngのいずれかのファイル形式で、512×512ピクセル、72DPI以上で、RGB色空間のものでなければなりません。これはデバイスに表示されます。

新たに追加した言語が、Leaderboardのメインページに表示されます。

6. 必要であればさらに言語を追加し、「Game Center」ページに戻る場合は「Save」をクリックします。
7. 「Game Center」ページでは、設定が完了したLeaderboardを確認できます。



現在のLeaderboardを編集する方法については、「[Leaderboardの編集](#)」を参照してください。

アチーブメントを設定するには、以下の手順を実行します。

1. アチーブメント設定するには、「Manage Game Center」内の「Achievements」セクションの「Setup」をクリックします。

Game Center

Game Center Testing

Game Center has been enabled for your app. Click below if you want to disable it.

Disable

Leaderboard

A leaderboard is the place for your users to view the top scores by all Game Center players of your app. Once a leaderboard has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

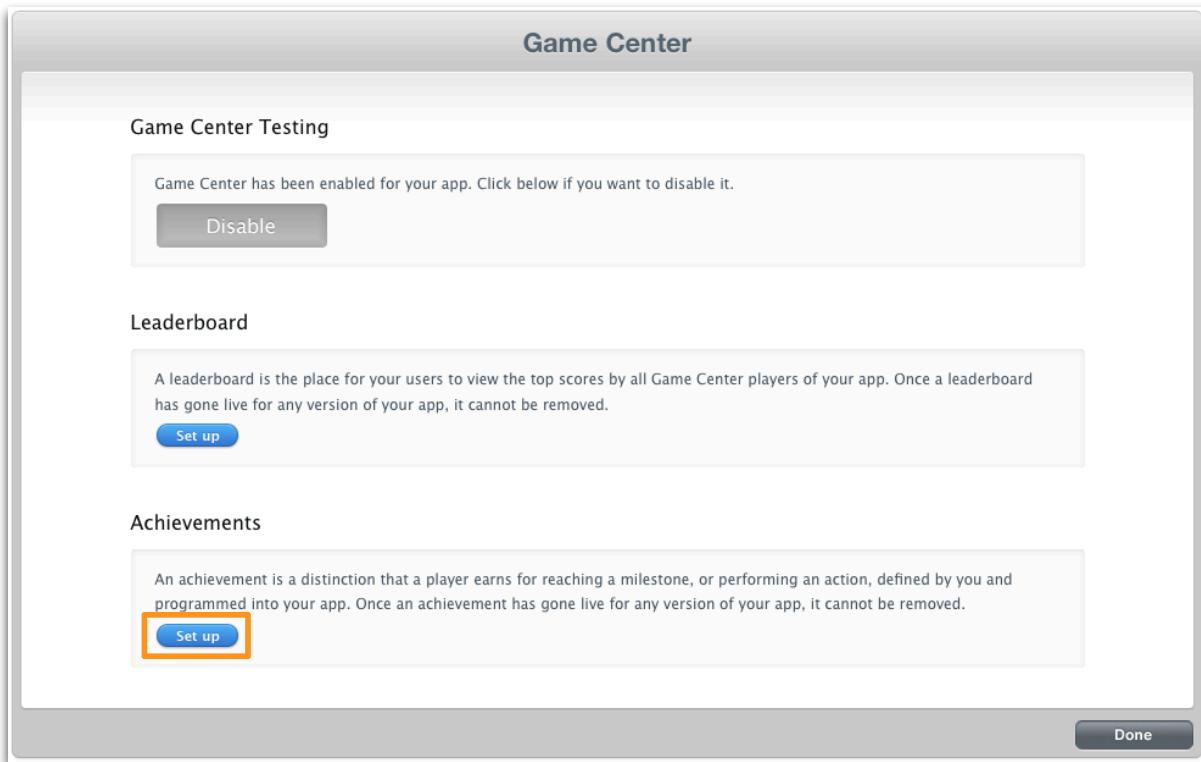
Set up

Achievements

An achievement is a distinction that a player earns for reaching a milestone, or performing an action, defined by you and programmed into your app. Once an achievement has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

Set up

Done



アチーブメントは、ゲームデベロッパが定義したり、アプリケーションに組み込んだりした、節目のイベントに到達したりアクションを実行したりすることでプレーヤーが獲得する栄誉です。アチーブメントの設定は任意です。最大100個の異なるアチーブメントを作成できます。

重要：アチーブメントは、アプリケーションのいずれかのバージョンで有効になると削除できません。

2. 「Achievement」セクションで、「Hidden」、「Achievement Reference Name」、「Achievement ID」、および「Point Value」を設定します。Achievementの設定中、入力項目ごとにヘルプのリンクが用意されており、設定を補助します。

Game Center Achievement

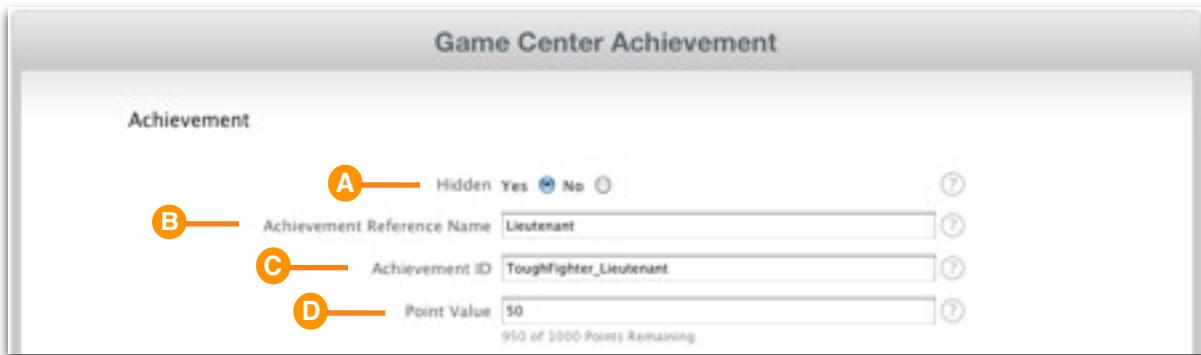
Achievement

A Hidden Yes No

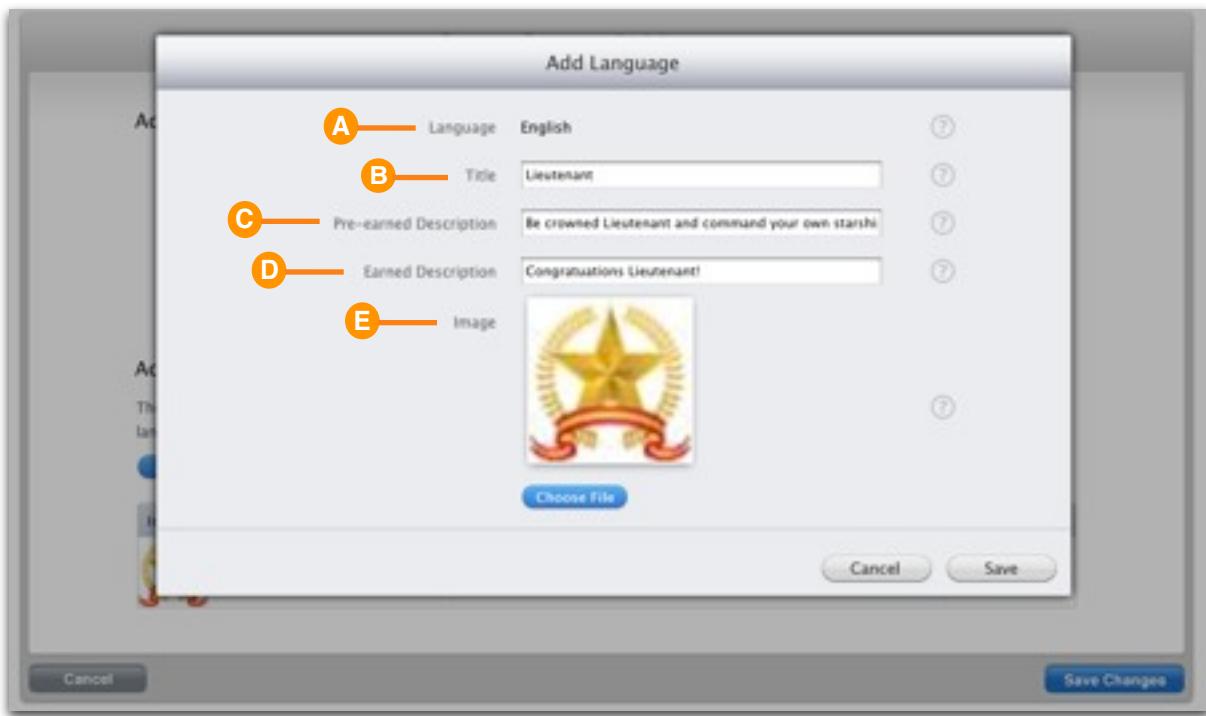
B Achievement Reference Name Lieutenant

C Achievement ID ToughFighter_Lieutenant

D Point Value 50
950 of 1000 Points Remaining



- A - **Hidden Preference** : 「Hidden」として設定されたアーチーブメントは、プレーヤーがそのアーチーブメントを達成するまでは、Game Center上で隠されたまま（非表示のまま）となります。
 - B - **Achievement Reference Name** : 各アーチーブメントに付けなければならない内部名です。これは、iTunes Connect内でアーチーブメントを検索する場合に使用する名前です。
 - C - **Achievement ID** : アーチーブメントに対し、選んだ英数字で付けた識別子です。英数字100文字以下とします。一度設定したアーチーブメントIDを後日編集することはできません。
 - D - **Point Value** : アーチーブメントの価値を表すポイント数です。1つのアーチーブメントにつき100ポイントが最高で、すべてのアーチーブメントの合計が最大1,000ポイントです。このフィールドの下に、残りのポイントが表示されます。
3. 「Add Language」をクリックして、「Language」、「Title」、「Pre-earned Description」、「Earned Description」、および「Image」など、アーチーブメントのローカリゼーション情報を追加します。設定が完了したら、「Save」をクリックします。



- A — **Language** : アーチーブメントを表示する言語です。

現在ローカリゼーションが可能な言語は以下のとおりです。



英語



スペイン語



ドイツ語



UK英語



- B — **Title** : Game Centerで表示されるアチーブメントのローカライズされたタイトルです。
- C - **Pre-earned Description** : Game Centerユーザに対し、獲得前に表示されるアチーブメントの説明です。
- D - **Earned Description** : Game Centerユーザに対し、獲得後に表示されるアチーブメントの説明です。
- E - **Image** : アチーブメントを反映する画像です。画像は、.jpeg、.jpg、.tif、.tiff、.pngのいずれかのファイル形式で、512×512ピクセル、72DPI以上で、RGB色空間のものでなければなりません。RGBaもサポートされています。

新たに追加した言語が、そのアチーブメントのページに表示されます。

4. 必要な場合はアチーブメントのローカリゼーション設定を追加し、完了したら「Save Changes」をクリックしてアチーブメントの一覧に戻ります。
5. アチーブメントの一覧ページでは、作成したすべてのアチーブメントを確認できます。アチーブメントの検索、管理、削除を行えるほか、アチーブメントが現在有効かどうかが表示されます。
6. 別のアチーブメントを追加する場合は「Add New Achievement」をクリックします。完了したら、「Go Back」をクリックして、Game Centerのメインページに戻ります。

950 Points Remaining					Search Achievements
	Achievement Reference Name	Achievement ID	Status	Points	
1	Lieutenant	ToughFighter_Lieutenant	Not Live	50	<button>Delete</button>

現在のアチーブメントの編集や削除を行う方法については、「[アチーブメントの編集](#)」を参照してください。

Editing Game Centerの設定の編集

Game Centerについてアプリケーションの設定が完了すると、必要に応じて以下を実行できます。

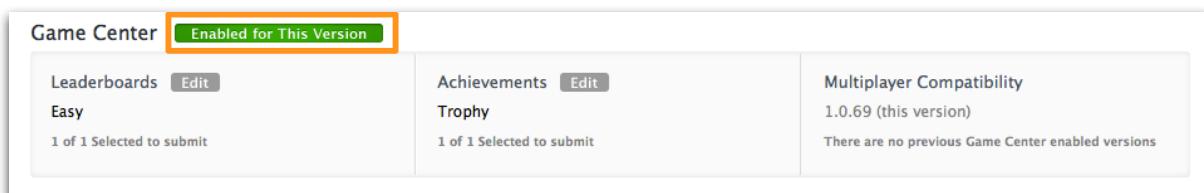
- Game Center用の特定のバージョンを利用不可能または利用可能にする
- 現在のLeaderboardの設定およびアチーブメントの編集
- 「Game Center」ページでの新規のLeaderboardの設定（アプリケーションに対してLeaderboardが未設定の場合）
- 新規のLeaderboardカテゴリやアチーブメントの追加

Game Centerを利用不可能に設定

Game Centerで利用可能になっているアプリケーションのバージョンが公開されたら、アプリケーションレベルでGame Centerを利用不可能にすることはできません。「Manage Game Center」ページにはボタンが表示されません。ただし、Game Center用の特定のバージョンをもうGame Centerに加えたくない場合は、そのバージョンを利用不可能にすることによってアプリケーションを利用不可能でできます。Game CenterアプリケーションがApp Store上で提供されているときに利用不可能に切り替えると、そのバージョンのアプリケーションはGame Centerネットワークから削除されます。これは、「Version Details」ページに表示される「Multiplayer Compatibility」設定に影響を与えます。

Game Center用のアプリケーションのバージョンを利用不可能にするには、以下の手順を実行します。

1. 利用不可能にするアプリケーションのバージョンを選択し、「App Summary」ページの「View Details」をクリックします。
2. 「Game Center」セクションに、そのバージョンが現在Game Centerで利用可能な場合は、そのバージョンを表すボタン（「Enabled for This Version」）が表示されます。このバージョンを利用不可能にするには、このボタンをクリックします。



3. このボタンをクリックすると、ボタンがグレーに変わり、「Enable for This Version」と表示されます。これは、このボタンをクリックすると再度利用可能にできることを表します。

Game Center [Enable for This Version](#)

To have your Game Center items go live with this version of your app, click Enable for This Version.

Leaderboard

審査用のバージョンを提出する前にLeaderboardのすべての要素を編集できます。バージョンが「In Review」になると、編集ができなくなります。また、そのバージョンが承認されると、編集可能なLeaderboard要素が制限されます。

Leaderboardを編集するには、以下の手順を実行します。

1. 「Game Center」ページで、「Leaderboard」セクションの「Edit」をクリックします。

Game Center

Game Center Testing

Game Center has been enabled for your app. Click below if you want to disable it.

[Disable](#)

Leaderboard

A leaderboard has been set up for this app. Click View to change its format or make it available in additional languages.

[Edit](#)

Achievements

At least one achievement has been set up for this app. To add or edit an achievement, click Edit.

[Edit](#)

[Done](#)

Game Centerで利用可能になっているアプリケーションのバイナリをまだ送信していない間は、以下の操作ができます。

- 「Sort Order」の変更
- 「Score Format Type」の変更
- 新規のLeaderboardカテゴリの追加
- デフォルトのLeaderboardカテゴリの編集
- 「Score Format」用の新規言語の追加

- 現在の言語の詳細やLeaderboardカテゴリの再整理

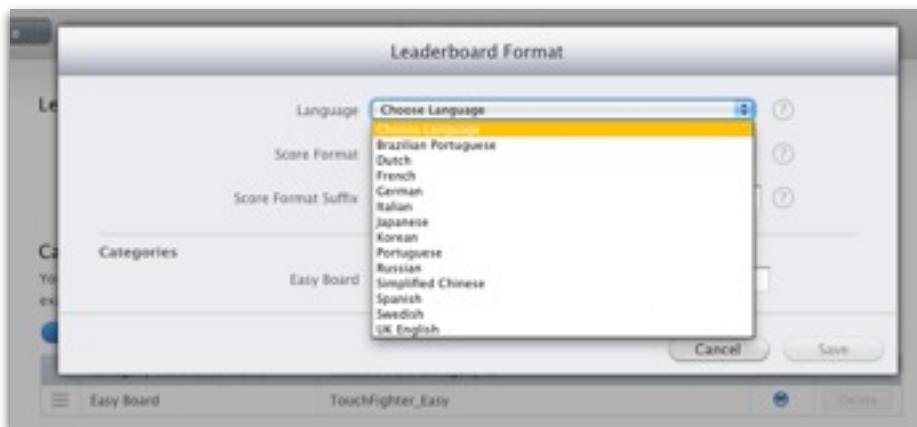
- 現在の言語の詳細の編集
- 現在の言語の詳細の削除

重要 : Game Center対応のバイナリを提出すると、Leaderboardとアチーブメントを編集できる範囲が制限されます。どのGame Center要素がどの場合に編集可能であるかの詳細については、「[付録B: Game Center情報の一覧表](#)」を参照してください。

2. 編集したいLeaderboardをリストから選択します。
3. あるLeaderboardの「Sort Order」、「Score Format Type」、「Score Range」、「Leaderboard Localization」のいずれかを変更するには、希望の設定をクリックして、「Save」をクリックします。
4. 新しいLeaderboardを追加するには、「Add Leaderboard」をクリックします。
5. 「Leaderboard Reference Name」、「Leaderboard Category ID」、「Sort Order」、「Score Format」、および「Score Range」（これは任意）を選択し、設定済みの言語についてカテゴリのローカライズ後の名前を入力します。
6. 「Save」をクリックして、カテゴリの追加を完了します。

新たに追加したカテゴリが、「Categories」一覧に表示されます。

7. 「Score Format Localization」に新しい言語の詳細を追加するには、「Add Language」をクリックします。使用可能なすべての言語がメニューに表示され、その中から選択できます。すでに設定されている言語は表示されません。



8. Score Formatを選択します。またその言語でのScore Format Suffixを入力します（Score Format Suffixはオプションです）。ローカリゼーションのため、その言語でCategoryタイトルを入力する必要があります。

9. 「Save」をクリックして、言語の詳細を追加します。



新たに追加した言語が、Score Format Localization一覧に表示されます。

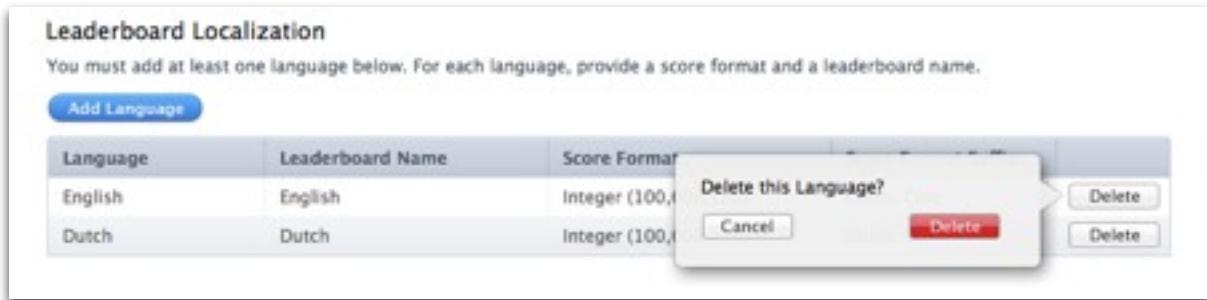
10. 現在の言語の詳細を編集するには、その言語の行の上をクリックします。

- クリックすると、「Leaderboard Format」の詳細がポップアップ表示され、変更を行うことができます。その言語のScore FormatとScore Format Suffixを変更可能になります。
- 「Save」をクリックして、その言語に関する編集を完了します。Score Format Localization一覧に変更が反映されていることが分かります。

11. 現在の言語の詳細を削除するには、その言語の行の「Delete」をクリックします。

Leaderboard Localization				
You must add at least one language below. For each language, provide a score format and a leaderboard name.				
Add Language				
Language	Leaderboard Name	Score Format	Score Format Suffix	
English	Leaderboard	Integer (100,000,122)	Coin, Coin	Delete
Spanish	Spanish Leaderboard	Integer (100,000,122)	Coin, Coin	Delete

12. 削除していいか確認するプロンプトが表示されます。言語の詳細を削除していい場合は「Delete」をクリックし、削除したくない場合は「Cancel」をクリックします。



言語は、常に1つは存在していかなければなりません。そのため、残りが1つになるまで言語を削除できます。また一度削除した言語はいつでも戻すことができます。

13. Leaderboardを並べ替えるには、単にドラッグアンドドロップの操作を行います。
14. デフォルトの Leaderboard をリセットするには、該当するボタンをクリックします。
15. Leaderboardページで必要なすべての編集が完了したら、「Save」をクリックして、Leaderboardに変更を反映させます。

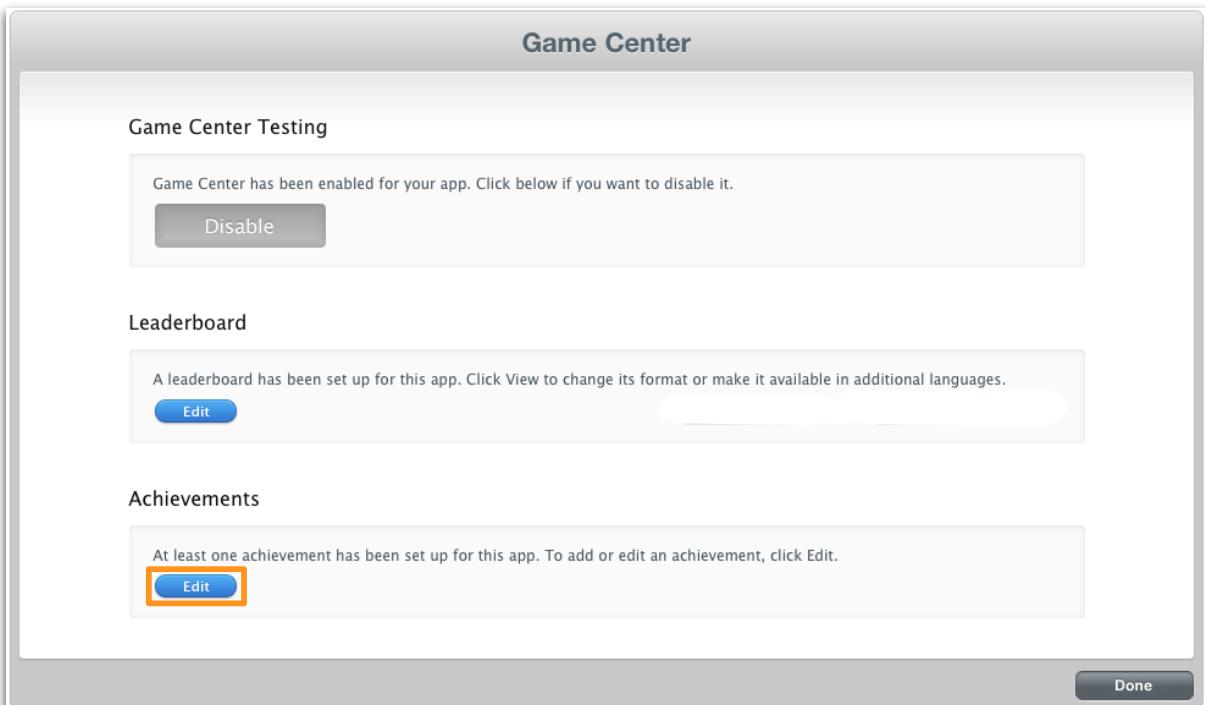
注意：新規のLeaderboardを追加している場合は、バイナリの次のバージョンと一緒にそれが自動的に審査用に送信されます。そのLeaderboardを審査用に送信たくない場合は、「Game Center」セクションの「Version Details」ページでそれを指定する必要があります。

アチーブメントの編集

アチーブメントはいつでも編集できます。ただし、アチーブメントは一度公開されると削除できません。バージョンが「In Review」になると、編集ができなくなります。また、そのバージョンが承認されると、編集可能なアチーブメント要素が制限されます。

Achievementを編集するには、以下の手順を実行します。

1. 「Game Center」ページで、「Achievements」セクションの「Edit」をクリックします。

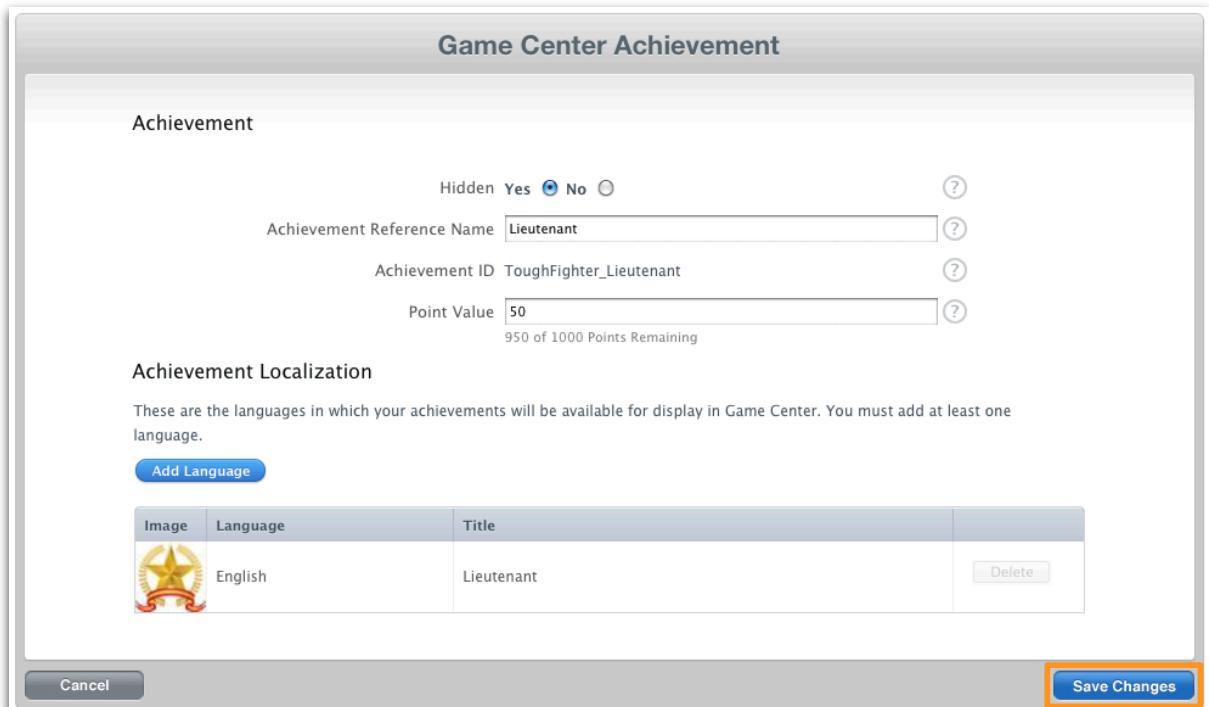


Game Centerで利用可能になっているアプリケーションのバイナリをまだ提出していない間は、アチーブメントに対して以下の操作ができます。

- 「Hidden Preference」の変更
- 「Achievement Reference Name」の変更
- 「Point Value」の変更
- 新規のアチーブメント用言語の追加
- 現在の言語の詳細の編集
- 現在の言語の詳細の削除

重要 : Game Center対応のバイナリを提出すると、Leaderboardカテゴリとアチーブメントを編集できる範囲が制限されます。どのGame Center要素がどの場合に編集可能であるかの詳細については、「[付録B：Game Center情報の一覧表](#)」を参照してください。

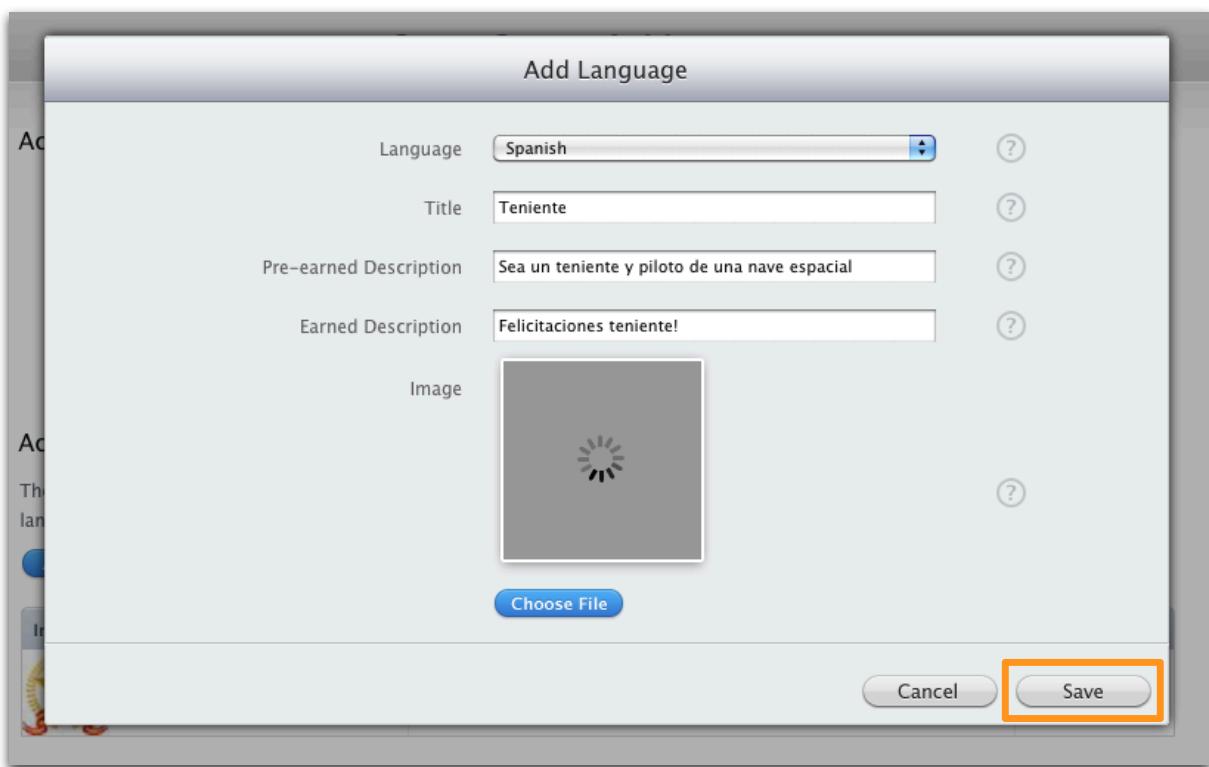
2. 「Hidden Preference」、「Achievement Reference Name」、「Point Value」を変更するには、該当するAchievementをクリックし、必要な変更を入力した後、「**Save Changes**」をクリックします。



3. 「Achievement」に新しい言語の詳細を追加するには、「**Add Language**」をクリックします。使用可能なすべての言語がメニューに表示され、その中から選択できます。すでに設定されている言語は表示されません。



4. 「Title」、「Pre-earned Description」、「Earned Description」を設定し、その言語用の新しい画像をアップロードします。
5. 「Save」をクリックして、言語の詳細を追加します。



新たに追加した言語が、Achievement Localizations一覧に表示されます。

6. 現在の言語の詳細を編集するには、その言語の行のどこかをクリックし、必要な変更を行ったら「**Save**」をクリックします。
7. 現在の言語の詳細を削除するには、その言語の行の「**Delete**」をクリックします。
8. 削除していいか確認するプロンプトが表示されます。言語の詳細を削除していい場合は「**Delete**」をクリックし、削除したくない場合は「**Cancel**」をクリックします。
9. アチーブメントを並べ替えるには、ドラッグアンドドロップの操作を行います。
10. アチーブメントについて必要な編集がすべて完了したら、「**Save Changes**」をクリックし、アチーブメント一覧のページに戻ります。
11. 一覧のアチーブメントの順序を変更したい場合は、ドラッグアンドドロップの操作で変更します。
12. 特定のアチーブメントを削除するには、そのアチーブメントの行の「**Delete**」をクリックします。

Add New Achievement

Game Center

Achievements

An achievement is a distinction that a player earns for reaching a milestone, or performing an action, defined by you and programmed into your app. Once an achievement has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

900 Points Remaining					Search Achievements
	Achievement Reference Name	Achievement ID	Status	Points	
1	Lieutenant	ToughFighter_Lieutenant	Not Live	50	Delete
2	Captain	ToughFighter_Captain	Not Live	50	Delete

Go Back

13. 削除していいか確認するプロンプトが表示されます。削除していい場合は「**Delete**」をクリックし、削除したくない場合は「**Cancel**」をクリックします。

The screenshot shows the 'Achievements' section of the Game Center settings. A modal dialog box is open, asking 'Delete this Achievement?' with 'Cancel' and 'Delete' buttons. The table lists two achievements: 'Lieutenant' and 'Captain'. The 'Delete' button in the dialog is highlighted.

Achievement Reference Name	Achievement ID
1 Lieutenant	ToughFighter_Lieutenant
2 Captain	ToughFighter_Captain

マルチプレーヤーの互換性

「Version Details」ページには、Game Center対応バージョンの「Multiplayer Compatibility」設定が表示されます。これは、アプリケーションのどのバージョンで、Game Centerの顧客がお互いにプレーできるかを表す重要な情報です。

The screenshot shows the 'Game Center' section of the 'Version Details' page. The 'Multiplayer Compatibility' section is highlighted with an orange box. It shows compatibility for version 2.1.1 (this version), 2.1.2, and 2.1.0, with a note that it's compatible with 2 of 2 previous versions.

上の例は、バージョン2.1.1の「Version Details」ページの「Game Center」セクションを示しています。このセクションは、Game Centerのアプリケーションのバージョン2.1.1でプレーしている顧客は、バージョン2.1.0や2.1.2を使用している顧客とプレーできることを示しています。

「Edit」をクリックすると、「Multiplayer Compatibility」のバージョン設定を変更して、このバージョンがほかの特定のバージョンのみと互換性があることを表すことができます。



Leaderboardとアチーブメントの状態

アプリケーションの「Manage Game Center」セクションでGame Center要素の状態を表示できます。

以下に、Leaderboardとアチーブメントが取り得る状態とその定義を示します。

- **Live** - アチーブメントまたはLeaderboardがアプリケーションのバージョンと一緒に提出されて承認された状態
- **In Review** - アチーブメントまたはLeaderboardに関連付けられているアプリケーションのバージョンが、現在審査中の状態。したがって、それに対応するアチーブメントまたはLeaderboardカテゴリも「In Review」状態にあり、編集はできません。

注意：アチーブメントまたはLeaderboardが公開されていない場合は、その項目の隣に、その項目を削除できることを示す「Delete」ボタンが表示されます。

次の例は、作成されたLeaderboard カテゴリの状態を表示するビューです。この例では、「Trophy」と「Badge」のどちらのアチーブメントも提出されていないので、「Delete」ボタンが表示されています。

[Add New Achievement](#)

My Game - Achievements

Achievements

An achievement is a distinction that a player earns for reaching a milestone, or performing an action, defined by you and programmed into your app. Once an achievement has gone live for any version of your app, it cannot be removed.

850 Points Remaining				Search Achievements
	Achievement Reference Name	Achievement ID	Points	
≡	1 Trophy	Trophy_Achievement_01	50	Delete
≡	2 Badge	Badge_Achievement_01	100	Delete

[Go Back](#)

iAd Network

iAd Networkは、iAd広告を簡単にアプリケーションに組み込むための、自動化され直観的に扱える環境を提供します。アプリケーション内の広告を通じて収益を上げる機会があります。そして、iTunes Connectのホームページ上のiAd Networkモジュール内でパフォーマンスを監視したり、収益を追跡したりすることもできます。

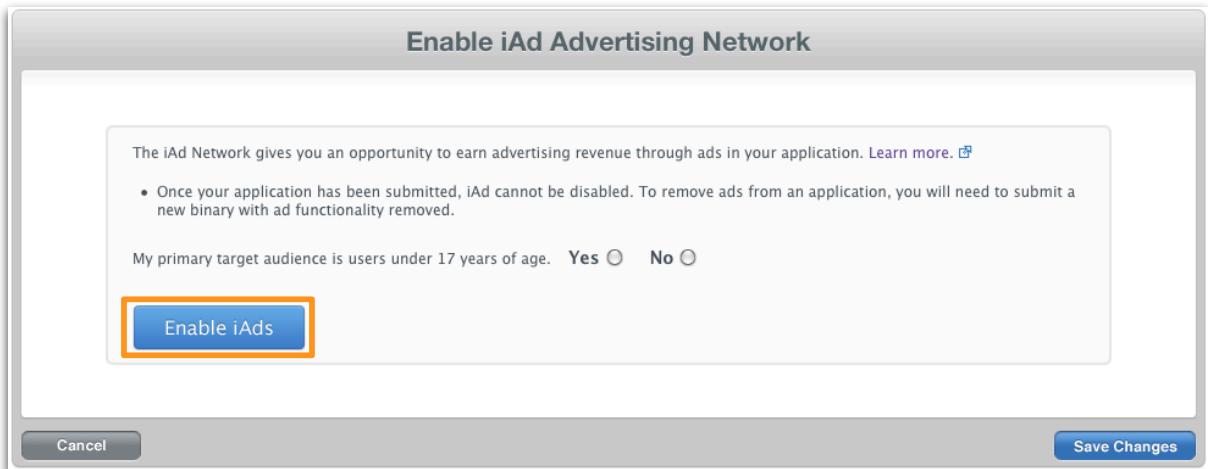
注意：iAd NetworkはMac OS Xアプリケーションでは利用できません。

iAd Networkの設定

ボタンをクリックすると、**Set Up iAd Network** アプリケーションでiAd広告が使用可能になります。iAd広告は、iTunes Connectの「Contracts, Tax and Banking」モジュールでiAd Network契約に同意済みの場合のみアプリケーションに表示されます。

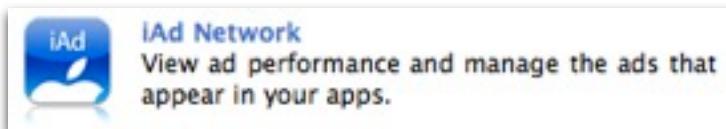
The screenshot shows the 'Contracts, Tax, and Banking' screen in iTunes Connect. At the top, there is a button labeled 'Set Up iAd Network'. Below it, the 'Request Contracts' section is visible, which includes a table for requesting contracts based on region, type, and legal entity. The table has two rows: one for 'World' (Contract Type: iAd Network) and one for 'All' (Contract Type: iOS Paid Applications). Both rows have a 'Request' button at the end. Below this, the 'Contracts In Effect' section is shown, displaying a table with columns for Contract Region, Contract Type, Contract Number, Contact Info, Bank Info, Tax Info, Effective Date, Expiration Date, and Download. The table contains one row for 'World' (Contract Type: iOS Free Apps). At the bottom right of the screen is a 'Done' button.

「Set Up iAd Network」ボタンをクリックし、「Enable iAds」をクリックすると、アプリケーションでiAd広告が使用可能になります。さらには、主な広告対象が17歳未満であるかどうかを指定する必要があります。アプリケーションが送信された後は、iAdを使用不可能にすることはできません。アプリケーションから広告を削除するには、広告機能が削除された新しいバイナリを送信する必要があります。



少なくとも1つのアプリケーションについてiAd広告を使用可能にすると、iTunes ConnectのホームページにiAd Networkモジュールが表示されます。このモジュールを使用して、iAdの詳細を設定したり、パフォーマンスを追跡したりできます。

重要：審査用にアプリケーションを送信する前に、iAd広告を使用可能にする必要があります。



「Set Up iAd Network」ボタンは、「iAd Network Settings」に変わり、初期の設定がすでに完了して、設定を編集できる状態であることを示します。

アプリケーションのiAd Network設定を編集するには、以下の手順を実行します。

1. アプリケーションから広告を削除するには、iAd Network機能が削除されたアプリケーションを再提出する必要があります。
2. 「Yes」をクリックすると、主な広告対象が17歳未満のユーザであることを指定することになります。この設定は一度「Yes」で指定した後は変更できません。

iAd Network内では、アプリケーションに表示される広告の種類の決定に役立つようiAdの詳細を設定することができます。



iAd Networkの詳細については、「FAQs」リンク（iTunes Connectの各ページの下部にあります）をクリックし、「iAd Network」をクリックしてください。

「iAd Network」モジュールを操作して収益や成果をモニターする方法の詳細については、iTunes Connectの「[Contact Us \(問い合わせ\)](#)」セクションから以下の経路をたどってiAd Network Support Teamまでお問い合わせください。

「iAd Network」>「General iAd Network Questions」>「General iAd Network Inquiry」

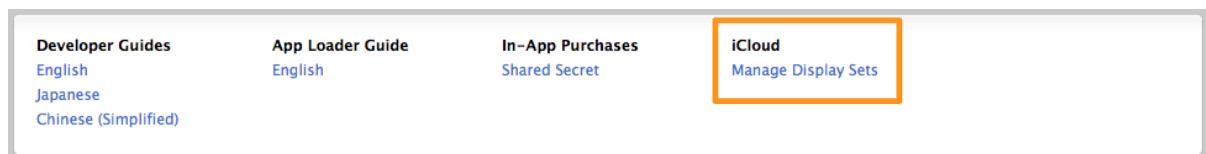
iCloud表示セット

今年の秋以降、アプリケーションは、関連する文書やデータをiCloudストレージに保存できるようになります。文書やデータは、「表示セット」と呼ばれる、所定のフォルダに格納するようになります。複数のアプリケーションが同じ表示セットを用いて、データを格納、参照することも可能です。モバイルストレージ用アプリケーションを設定するためには、まずiTunes Connect上で表示セットを設定する必要があります。

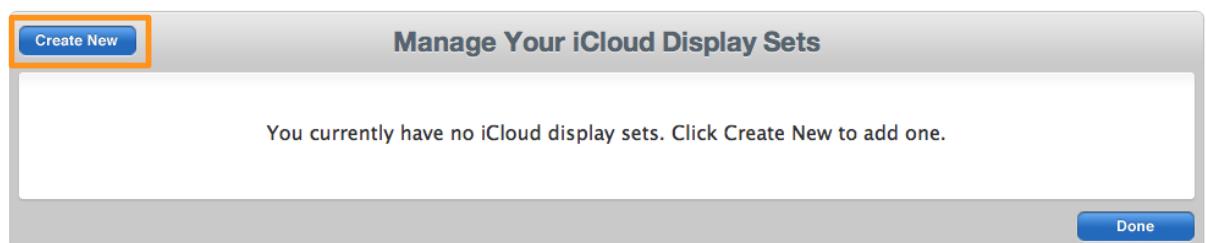
重要：iTunes Connect上でiCloud表示セットをセットアップしておけば、この秋からは、iCloudを利用して提出できるようになります。ただし、iCloud表示セットを利用するためには、iOS 5またはMac OS X Lion (10.7.2) が必要です。また、この秋、iCloudが利用可能になるまでは使えません。

iCloud表示セットの作成

表示セットの作成は、「Manage Your Applications」モジュールの「Manage Display Sets」ページで行います。「Manage Display Sets」ページへのリンクは、ページの下部、「iCloud」セクションにあります。「Manage Display Sets」をクリックしてください。



まだ表示セットを作成していないければ、「Manage Display Sets」ページには作成方法が表示されます。ここで「Create New」をクリックすれば、新しい表示セットができます。



表示セットそれぞれについて、参照名と表示セットIDを入力してください。

Create New iCloud Display Set

Display Set Details

The display set ID you enter will not be editable and must match the display set ID entered in your binary's info.plist. The reference name and display set language details can be edited at any time.

Reference Name	<input type="text"/>	(?)
Display Set ID	<input type="text" value="com.providername.displaysetname"/>	(?)

[Add Language](#)

Language	Display Name	
	Click Add Language to get started.	

Cancel

Save

参照名は内部的に用いる名前で、iTunes Connectにのみ表示され、顧客の目に触れる事はありません。参照名は255バイト以内とします。

表示セットIDは一意的な識別子で、アプリケーションと表示セットを対応づけるために使います。当該表示セットに対応づけようとする各アプリケーションについて、ここに入力した表示セットIDを、バイナリのinfo.plistに、NSUbiquitousDisplaySetとして指定します。この文字列は、英数字、ハイフン、ピリオドのみから成るUTI (Uniform Type Identifier) で、逆DNS形式のものでなければなりません。また、末尾が「.test」であってはなりません。

参照名と表示セットIDを設定すると、次に表示セットのローカリゼーションを設定できます。「Add Language」をクリックしてください。

Add Language

Language	<input type="button" value="Select"/>	(?)
Display Name	<input type="text"/>	(?)

Cancel

Save

ローカリゼーションとして、表示名を表示するための言語を「Language」ドロップダウンリストから選択し、表示セット名（顧客に示すもの）を「Display Name」フィールドに入力します。表示名は75バイト以内でなければなりません。入力後、「Save」をクリックしてください。

最後にもう一度「Save」をクリックすると、表示セットの作成は終了です。

Create New iCloud Display Set

Display Set Details

The display set ID you enter will not be editable and must match the display set ID entered in your binary's info.plist. The reference name and display set language details can be edited at any time.

Reference Name	Documents Drawer	?
Display Set ID	com.acme.documentsdrawer	?

Add Language

Language	Display Name	
English	Documents Drawer	Delete

Cancel **Save**

表示セットの管理

作成した表示セットは「Manage Display Sets」ページの表に列挙されます。この表には、表示セットそれぞれについて、参照名、表示セットID、これに関連付けられているアプリケーションの個数が示されています。アプリケーションが関連付けられていない表示セットは、削除しても構いません。表示セットの詳細を表示し、編集したい場合は、該当する欄をクリックしてください。

Create New **Manage Your iCloud Display Sets**

Click Create New to add a new display set. To view or edit details for an existing display set, click on it in the table below.

1 iCloud Display Set				Search
Reference Name	Display Set ID	Attached Apps		
Documents Drawer	com.acme.documentsdrawer	1		Delete

Done

アプリケーションのアップデート

アプリケーションの最初のバージョンが承認されApp Storeで提供された後は、「App Summary page」ページのAdd Version]をクリックし、「Manage Your Applications」ページからマイナーバージョンを直接追加することができますアップデートは、バイナリのマイナーバージョン（例：1.1）と見なされます。新しいバイナリは通常の審査プロセスを受け、そのバージョンについて入力されたすべてのバージョンレベルメタデータは、そのバージョンの提供が開始されると有効になります。

各アップデートは同じApple IDとバンドルIDを持つことから最初のバージョンに関連付けられており、既存のエンドユーザに対しては無料となります。

The screenshot shows the 'iTunes Connect Mobile' interface for managing app information. In the 'Versions' section, there is one existing version (1.0) and a button labeled 'Add Version' which is highlighted with an orange border.

アプリケーションのアップデートバージョンを追加するには、以下の手順を実行します。

1. 「Add Version」をクリックします。
2. 「Version Number」および「What's New in this Version」（リリースノート）を入力し、当該バージョンが前のバージョンと異なる部分をユーザに詳しく説明します。

The screenshot shows the 'New Version' dialog box. It contains fields for 'Version Number' and 'What's New in this Version'. At the bottom, there are 'Cancel' and 'Save Changes' buttons.

3. 「Save Changes」をクリックします。

4. 入力したばかりの情報およびバージョンの状態（Prepare For Upload（アップロード準備中））を示す、新しいバージョンの詳細ページが表示されます。前のバージョンについて入力した情報はすべて引き継がれます、アプリケーションが編集可能な状態（Prepare For Upload（アップロード準備中））であるため、このページ上の引き継がれた情報に変更を加えることができます。



バージョンの編集方法の詳細については、「[バージョン情報の編集](#)」を参照してください。編集可能な状態については、「[付録A：アプリケーション情報の一覧表](#)」を参照してください。

バイナリアップデートのアップロードの準備

アップデートのバイナリを送信する準備ができたら、バイナリの最初のバージョンを送信したときに実行したのと同じような手順を実行します。

バイナリのアップデートをアップロードする準備ができたら、以下の手順を実行します。

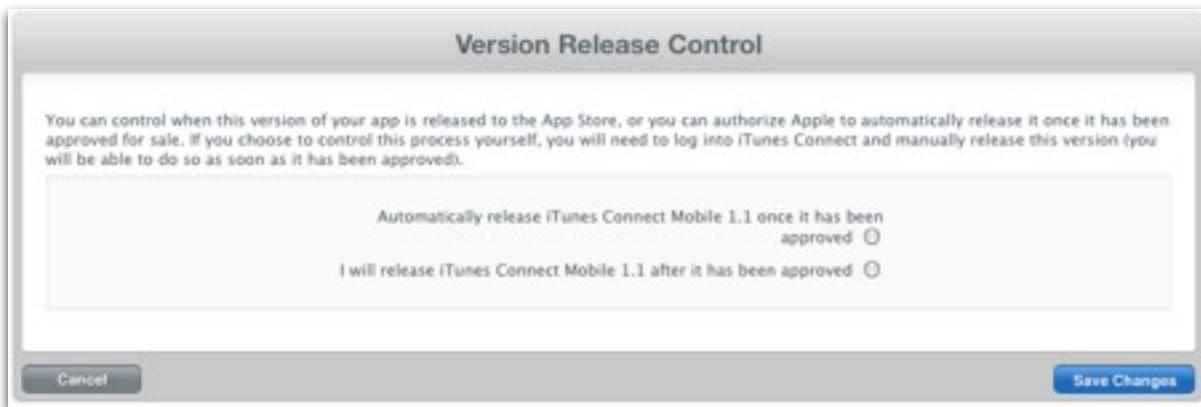
- バージョンの詳細ページの「Ready to Upload Binary（バイナリアップロード可能）」をクリックします。



- 前回のバイナリアップロード以降、暗号化の追加、削除、または修正が行われたかどうかを尋ねる質問に対し、「Yes」または「No」で回答します。



- 「Yes」を選択すると、Export Complianceの別のページが開き、暗号化に関する詳細な質問がされますので回答してください。回答内容によっては、商品分類規制に基づくアプリケーションの分類を証明する商品分類判定（CCATS）のコピーを提出しなければならない場合があります。詳細については、「[輸出の承認](#)」を参照してください。
- 「No」を選択した場合、「Continue」をクリックすると、「Version Release Control」ページが開きます。このページで「Version Release」の詳細を指定します。この設定の詳細については、「[Version Release Control（バージョンのリリース制御）](#)」を参照してください。



3. 「Version Release Control」の詳細を設定したら、「Save Changes」をクリックします。
4. 「[Application Loader Instructional](#)」ページが開き、Application Loaderを使用してバイナリアップデートを送信する方法の説明が表示されます。
5. 「Continue」をクリックすると、「Version Details」ページが表示されます。状態が「Waiting For Upload（アップロード待ち）」に変化しています。



バイナリがアップロードされると、新しいバージョンの状態は「Waiting For Review（審査待ち）」となり、現行のバージョンの状態は「Ready For Sale（販売可能）」となります。あるアプリケーションの最新の「Ready For Sale（販売可能）」バージョンは任意のタイミングで表示されます。そのため、「Ready For Sale（販売可能）」のバージョンとアップロードした新しいバージョンの最大2つのバージョンが同時に表示される可能性があります。

iTunes Connect Mobile

App Information

Identifiers

SKU Apple_ITC_Mobile
Bundle ID com.apple.itunesconnectmobileapp
Apple ID 123456789

Links

[View in App Store](#)

Rights and Pricing

[Manage In App Purchases](#)
[Manage Game Center](#)
[Set Up iAd Network](#)

Versions

Current Version



[View Details](#)

Version 1.0
Status Ready for Sale
Date Created 1 June 2010
Date Released 8 June 2010

New Version



[View Details](#)

Version 1.1
Status Waiting For Upload
Date Created 23 July 2010
Release Control Hold for Developer Release

[Done](#)

プロモーションコードの要求

このモジュールを使用して、iOSアプリケーションやMac OS Xアプリケーションに関心を持っている利用者に、プロモーションのためにアプリケーションのコピーを無料で配れるプロモーションコードを要求することができます。「Manage Your Applications」の中で自分の個別のアプリケーションからプロモーションコードにアクセスできます。

アプリケーションのアップデートごとに、50個のプロモーションコードが割り当てられます。プロモーションコードを要求するためには、アップデートが「Ready For Sale（販売可能）」の状態でなければなりません。

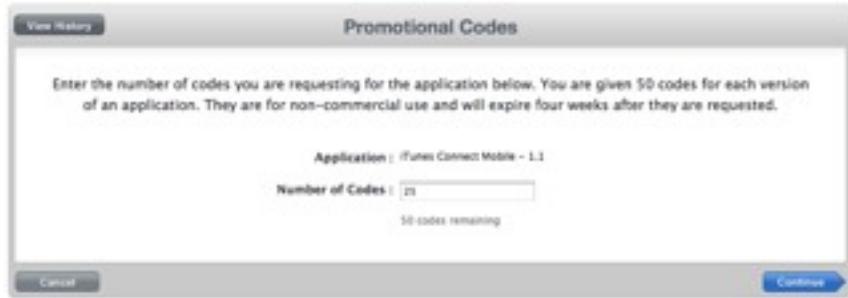
App Storeのユーザは、iTunes Connectのプロモーションコードを使ってダウンロードした場合、アプリケーションのレーティングや審査ができません。審査するためには、別のiTunesアカウントで、Gift Card、Gift Certificateなど、iTunes Connectのプロモーションコード以外の支払い方法で購入する必要があります。

注意：Legalの職務権限を持つiTunes Connectユーザだけが、「Request Promotional Codes」モジュールにアクセスできます。

プロモーションコードを要求するには、以下の手順を実行します。

1. アプリケーションの「Version Details」ページからプロモーションコードにアクセスします。
2. 入手を希望するプロモーションコードの数を入力します。

ここでは、対象となる最新アプリケーションに対するプロモーションコードの残数を下回る数を入力する必要があります。App Storeへのリリースが未承認のアプリケーションについてプロモーションコードを要求することはできません。



3. 「Continue」をクリックします。

要求したコードの履歴を表示するには、「Promotional Codes」ページで「View History」をクリックします。履歴には、「iTunes Connect Promotional Codes」モジュールで生成されたコードのセットごとに日時が表示されます。この表示は、プロモーションコードの有効期限を判断するのに役立ちます。

注意：現在、プロモーションコードは世界中のApp Storeで扱っており、発行から4週間、もしくはAppleとの契約期限満了までのいずれか早い方に限り有効です。

アプリケーションをダウンロードしようとしたらApp Storeでエラーが発生したため、ユーザがアプリケーションの購入代金の払い戻しを要求している場合や、請求や購入に関わるアカウントに何らかの問題が生じている場合は、ユーザを[iTunes Store Customer Support](#)に誘導する必要があります。

これによって、ユーザは特定のApp Storeアカウントの問題を直接解決して、必要であれば払い戻しを受けることができます。iTunes StoreのCustomer Supportによって、問題がアプリケーション側にあり、App Storeやユーザのアカウントにあるのではないと判断された場合は、Appleから解決を要請する連絡があります。

In-App Purchaseの管理

「App Summary」ページには、以下の場合に「Manage In-App Purchases」ボタンが表示されます。

- あなたがAdminユーザまたはTechnicalユーザの場合
- あなたのTeam AgentがiOS Developer Provisioning Portalの最新のiOS Developer Program License AgreementまたはMac Developer Program License Agreementをクリックした場合

In-App Purchaseについて

In-App Purchaseを使用すると、アプリケーション内に直接ストアを埋め込むことができます。In-App PurchaseはStore Kitフレームワークを使用してアプリケーションに実装します。Store Kitは、アプリケーションの代わりにApp Storeに接続し、ユーザからの支払いを安全に処理します。Store Kitは、支払いを認めるようユーザに促し、その後、ユーザが購入したアイテムを提供できるようアプリケーションに通知します。このアプリケーション内の支払い機能を使用して、拡張機能やアプリケーションで使用可能な追加コンテンツの支払いを集金することができます。

たとえば、In-App Purchaseを使用して、以下のシナリオのいずれかを実装できます。

- 追加のプレミアム機能が備わったアプリケーションの基本バージョン
- ユーザが新たな書籍を購入し、ダウンロード可能なブックリーダーアプリケーション
- 新しい環境（レベル）の購入を提案するロールプレイングゲーム
- プレーヤーが仮想の不動産を購入できるオンラインゲーム
- 道案内機能を備えた地図サービスへのアクセス
- デジタル版の雑誌やニュースレターの定期購読

アプリケーションでIn-App Purchaseを提供するには、あらかじめAppleとの間で最新の「Paid Applications contract（有料アプリケーション契約）」を締結し、「Team Agent（チームの代理人）」が、iOS Developer Provisioning Portal内で最新のProgram License Agreementをクリックして同意しておく必要があります。

In-App Purchaseはすべて、審査のためAppleに送信する前にiTunes Connectを通じて登録し、サンドボックス環境でテストを行って機能を確認しなければなりません。In-App Purchase機能を使用するに

は、iOSアプリケーションについてはiOS 3.0以降、Mac OSアプリケーションについてはMac OS 10.7以降が必要です。

In-App Purchaseに関する詳細なガイドラインと使用方法については、『[App Store Quick Reference: Getting Started with In-App Purchase on iOS](#)』および『[In-App Purchaseプログラミングガイド](#)』を参照してください。

In-App Purchaseのテスト

開発段階において、In-App Purchaseが正しく機能することを確認するためアプリケーションのテストを行います。Appleは、実際の金銭をやり取りすることなくアプリケーションをテストできるようサンドボックス環境を提供しています。サンドボックス環境はApp Storeのインフラストラクチャを使用しますが、実際のペイメントは処理しません。サンドボックス環境は、ペイメントが正常に処理されたかのようにトランザクションを返します。詳細については、『[In-App Purchaseプログラミングガイド](#)』を参照してください。

サンドボックス環境では、In-App Purchaseのテストに目的を限定した、特別なiTunes Connectアカウントを使用します。サンドボックス内でのStoreのテストに通常のiTunes Connectアカウントを使用することはできません。

テストユーザの作成

アプリケーションをテストするには、iTunes Connectで特別なテストアカウントを1つ以上作成します。アプリケーションをローカライズする地域ごとに少なくとも1つのテストアカウントを作成します。テストユーザのアカウントは、テスト用に新たに作成した固有のAppleアカウントでなければならず、既存のAppleアカウントを再利用することはできません。

iTunes Connectにテストユーザを登録する権限を持つのはAdminユーザまたはTechnicalユーザに限られます。テストユーザはiTunes Connectにはアクセスできませんが、登録されたテストデバイス上の開発環境にあるIn-App Purchaseをテストすることができます。

新規のIn-App Purchaseテストユーザを作成するには、以下の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Users」をクリックします。



Manage Users

Create and manage both iTunes Connect and In App Purchase Test User accounts.

3. 「Select User Type」 ページで 「Test User」 をクリックします。



4. 新規ユーザを追加するには、 **Add New User** をクリックします。
5. そのユーザに関するすべての情報を入力します。

Fill out the information and click Save.

First Name :

Last Name :

Email Address :

Password :

Confirm Password :

Secret Question :

Secret Answer :

Date of Birth : Month Day

Select iTunes Store :

Cancel Save

なお、一人のテストユーザが結び付けられるiTunes Store対象国は1つだけです。このアカウントは、ほかのAppleアカウントとは関係ないメールアドレスを必ず使ってください。

6. 「Save」 をクリックします。

重要：新しいテストユーザーアカウントの個人情報を使い、テスト用デバイスからテスト環境ではなく誤って本番環境にログインした場合は、アカウント情報が無効になり、以後テストアカウントとして使用できなくなりますのでご注意ください。

In-App Purchaseテスト用のアカウントの使用

ここでは、In-App Purchaseをテストするユーザを正しく設定する方法の概要を説明します。

1. iTunes Connectの「Manage Users」モジュールでテストユーザアカウントを設定します（前述の通り）。このアカウントは、ほかのAppleアカウントとは関係ないメールアドレスを必ず使ってください。ここで作成したテストユーザID（Eメールアドレス）とパスワードは、Store Kitフレームワークでテストを行う際、購入確認プロンプトが出たときに入力することになります。
2. テスト用デバイスに保存されたアカウント情報はすべて削除しておいてください。SettingsアプリケーションのStore settingsから「Sign Out」をクリックすると削除できます。これによって、テスト中に誤ってテスト用でないアカウントが自動的に使用されるのを防ぎます。

重要：Store settingsパネルにはテストアカウントを入力しないでください。テストアカウントが無効になる可能性があります。

3. In-App PurchaseサンドボックスにおいてIn-App Purchase機能をテストするには、開発に使用しているワークステーションにデバイスを接続します。次に、デバイスを「Active SDK」として選択します。Store Kit APIは、iPhoneシミュレータでのテスト時には利用できません。
4. アプリケーションがStore Kit APIからの支払いを要求してきた場合、購入を確認するプロンプトが表示された後、サインインパネルで再びプロンプトが表示されます。「Use Existing Account（既存のアカウントを使用する）」を選択後、In-App Purchaseテストアカウントのユーザ名とパスワードを入力すると、テストが完了します。このとき実際には金銭的取引は行われませんが、領収証を含め完全なトランザクションが生成されます。テストアカウントではクレジットカード情報を入力しないため、購入のテストによって実際に金銭の動きが発生することはありません。

In-App Purchaseの登録

In-App Purchaseは無料と有料のiOSアプリケーション、Mac OSアプリケーションのいずれについても作成することができます。ストアで提供する製品はそれぞれ、最初にiTunes Connect経由でApp Storeに

登録しなければなりません。製品を登録するときは、製品の名前、説明、価格のほか、App Storeやアプリケーションが使用するその他のメタデータも入力します。

製品は、プロダクトIDと呼ばれる一意の文字列を使用して識別します。アプリケーションがApp Storeとのやり取りにStore Kitを使用する場合、App StoreはプロダクトIDを使用して、製品に提供されている設定データを取得します。後でお客様が製品を購入したいと考えたとき、アプリケーションは、製品が購入されたことをプロダクトIDを使用して識別します。

In-App Purchaseを作成、編集、削除し、Appleに提出して審査を受けることができます。

iTunes Connectにおいて、1つのアプリケーションにつき、最大 10000 個の異なるプロダクトIDを作成し、In-App Purchaseに割り当てることができます。プロダクトIDの数はIn-App Purchaseの数に関係するものであり、購入トランザクション数には関係ありません。

「App Summary」ページで、In-App Purchaseの作成を始めることができます。

「App Summary」ページを使用したIn-App Purchaseの作成と登録

In-App Purchaseを作成、登録するには、以下の手順を実行します。

1. iTunes Connectにログインします。
2. ホームページで、「Manage Your Applications」をクリックします。



3. In-App Purchaseを作成するアプリケーションを見つけます。
4. 「App Summary」ページの「Manage In-App Purchases」をクリックします。

5. をクリックします。
6. ここに詳述されている手順に従って、In-App Purchaseの情報を入力します。

「Manage In-App Purchase」ボタンが表示されていない場合、次のいずれかの理由が考えられます。

- iTunes ConnectアカウントがAdminユーザおよびTechnicalユーザのどちらでもない
- 最新のPaid Applications契約が有効になっていない
- Team Agentが最新のiOS Developer Program License Agreementに同意していない

これらの要件を満たしているにも関わらずボタンが表示されない場合は、ホームページの「[Contact Us](#)」モジュールから「iTunes Connect Support」に問い合わせてください。

In-App Purchase情報の入力

 をクリックすると、In-App Purchaseの設定が始まります。まず、作成しようとするIn-App Purchaseのタイプを選択します。

In-App Purchases

Select Type

Select the In-App Purchase type you want to create. If there is a type that appears to be missing, it is likely that you have not signed the most recent contract(s). Go to the Contracts, Tax, and Banking module in iTunes Connect and accept the latest Paid Applications agreement. Note that to access the Paid Applications agreement, you will first need to accept the latest version of the [Developer Program License Agreement](#) (if you haven't already).

Consumable

A consumable In-App Purchase must be purchased every time the user downloads it. One-time services, such as fish food in a fishing app, are usually implemented as consumables.

[Select](#)

Non-Consumable

A non-consumable In-App Purchase only needs to be purchased once by the user. Services that do not expire or decrease with use, such as a new race track for a game app, are usually implemented as non-consumables.

[Select](#)

Auto-Renewable Subscriptions

An auto-renewable subscription allows the user to purchase in-app content for a set duration of time. At the end of that duration the subscription will renew itself, unless the user opts out. An example of an auto-renewable subscription would be a magazine or newspaper that takes advantage of the auto-renewing functionality built into iOS.

Auto-renewable subscriptions will be delivered to all devices associated with the user's Apple ID. When you create an auto-renewable subscription in iTunes Connect, you begin by selecting the duration(s) that you will offer. When a duration ends, the App Store will automatically renew the subscription. Note that if the user has opted out of this functionality, the subscription will expire at the end of that duration. You must make sure that your app can determine whether a subscription is currently active and renewable.

[Select](#)

Free Subscription

Free subscriptions are a way for developers to put free subscription content in Newsstand. Once a user signs up for a free subscription, it will be available on all devices associated with the user's Apple ID. Note that free subscriptions do not expire and can only be offered in Newsstand-enabled apps.

[Select](#)

Non-Renewing Subscription

In the past, a non-renewing subscription has been used for services with a limited duration. An example of this would be a magazine or newspaper that requires users to renew their own subscriptions. Non-renewing subscriptions can still be offered, but auto-renewable subscriptions are now preferred for the following reasons:

- When creating an auto-renewable subscription, you can easily set up the various durations that you want to offer. Non-renewing subscriptions do not have this feature, so you must provide the information some other way. As this is often done in the display name, you end up with a separate listing for every possible duration. By contrast, auto-renewable subscriptions allow you to have a single listing where the user simply chooses one of the durations that you offer.
- Because a non-renewing subscription requires a user to renew each time, your app must contain code that recognizes when the subscription is due to expire. It must also prompt the user to purchase a new subscription. An auto-renewable subscription eliminates these steps.
- As part of iOS, an auto-renewable subscription will automatically be delivered to all devices associated with the user's Apple ID. To make device-syncing available for a non-renewing subscription, you would have to create your own delivery system.

[Select](#)

[Cancel](#)

これはApp StoreにおけるIn-App Purchaseの製品のタイプを説明します。In-App Purchaseを作成後は、タイプの変更はできません。4種類あります。

- **Consumable (消耗型)** プロダクト。必要なときにユーザが毎回購入する必要があるプロダクトです。釣りアプリケーションの餌のような一度限りのサービスは、Consumableとして実装するのが普通です。
- **Non-consumable**：ユーザが1度だけ購入する必要があるものを指します。ゲームアプリケーションの新しいレーストラックのように、使っても無効になったり減ったりしないサービスは、Non-consumableとして実装するのが普通です。
- **Auto-Renewable Subscription**：ユーザは所定の期間中に有効なIn-Appコンテンツを購入できます。その期間が終わると、オプトアウトしていない限り、自動的に更新されます。Auto-Renewable（自動更新）タイプの購読の例としては、iOSに組み込まれた自動更新機能を活用する、雑誌や新聞のようなものがあります。

これはユーザのApple IDに対応づけられたすべてのデバイスに送信されます。iTunes Connectで作成する際には、まず提供する期間を選択します。その期間が終わると、App Storeが自動的に購読を更新します。ただし、ユーザがこの機能をオプトアウトした場合は、その期間が終わった時点で購読は終了します。アプリケーションは、現時点で購読がアクティブで更新可能かどうか、判断できるようにしなければなりません。
- **Free Subscription**：無料で購読できるコンテンツをデベロッパがNewsstandに置くための手段です。ユーザは、Free Subscriptionにサインアップすれば、Apple IDに対応するあらゆるデバイス上で購読できるようになります。なお、Free Subscriptionは期限切れになることがないこと、Newsstand対応アプリケーションでのみ購読できることに注意してください。
- **Non-Renewing Subscription**：期間を限定したサービス用として過去に使われていました。例としては、雑誌や新聞で、ユーザが自分で更新するようになっているものがあります。今でも提供は可能ですが、次のような理由で、現在はAuto-Renewable（自動更新）タイプの購読を推奨しています。
 - ・ 自動更新タイプの購読であれば、提供期間を容易にセットアップできます。Non-Renewing Subscriptionにはこの機能がないので、ほかの方法で情報を与えなければなりません。多くの場合、選択可能な期間ごとに表示名を変えて列挙することになるでしょう。これに対し、自動更新タイプの購読の場合、表示名は1つに統一しても、ユーザが別途期間を選択できるようになります。
 - ・ Non-Renewing Subscriptionの場合、ユーザがそのつど更新しなければならぬので、購読期間がいつ終わるか認識するコードを、アプリケーションに組み込む必要があります。また、更新手続きをするよう、ユーザに促すコードも必要です。自動更新タイプの購読ならばこのような手間は必要ありません。
 - ・ 自動更新タイプの購読の場合、iOSの処理の一環として自動的に、ユーザのApple IDに対応づけられたすべてのデバイスに送信されます。一方、Non-Renewing Subscriptionの場合、デバイス同期を実現するためには、独自の送信システムを作成する必要があります。

重要：Mac OSアプリケーションは、Auto-Renewable Subscription、Free Subscription、Non-Renewing Subscriptionにすることができません。

作成するIn-App Purchaseのタイプを選択すると、製品情報を入力できるようになります。以下に示す「Overview（一覧）」ページは、In-App Purchaseに関する全情報を入力し、その変更内容を保存するページです。以下の情報は、Consumable、Non-consumable、Non-Renewingの各SubscriptionのIn-App Purchaseに適用されます。自動更新タイプの購読の設定については、「[購読の作成](#)」を参照してください。

App Name – In-App Purchases

Details

Enter a reference name and a product ID for this In-App Purchase. You must also add at least one language, along with a display name and a description in that language.

A	Reference Name	<input type="text"/>	?
B	Product ID	<input type="text"/>	?
C	Add Language		

Language	Display Name	Description
Click Add Language to get started.		

Pricing

Enter pricing details for this In-App Purchase below.

D	Cleared for Sale	<input checked="" type="radio"/> Yes <input type="radio"/> No
E	Price Tier	<input type="button" value="Select"/> View Price Tiers ?

Screenshot for Review

Before you submit your In-App Purchase for review, you must upload a screenshot. This screenshot will be for review purposes only. It will not be displayed on the App Store.

Choose File	F
-----------------------------	----------

[Cancel](#) [Save](#)

キ	フィールド	説明
A	Reference Name	<p>参照名は、iTunes Connectおよび売上／トレンド報告書に表示されます。App Storeには表示されません。参照名は255バイト以内とします。</p> <p>参照名はいつでも編集できます。これはアプリケーション内で一意でなければなりません。</p>

キ	フィールド	説明
B	Product ID	<p>報告に用いる一意的な識別子。英字と数字を組み合わせて指定できます。</p> <p>In-App Purchaseを表す、UTF-8の英数字による一意の識別子です。このプロダクトIDは、当社のシステム中でそのアイテムを一意に識別するために指定する、任意の英数字による文字列です（例：<code>com.company.app_name.productid</code>）。</p> <p>255文字以下のユニークな文字列を、UTF-8の英数字を使って作成します。In-App Purchase提出後は、プロダクトIDは編集できません。また、一度任意のIn-App Purchaseに使われたプロダクトIDを別のIn-App Purchaseに使用することはできません。</p>

キ	フィールド	説明
C	Add Language	<p>言語を追加する際には次のようなダイアログが現れます。</p>  <p>A. In-App Purchaseの表示名と説明に使用する言語を選択します。表示される名前は2文字以上255文字以下でなければなりません。この説明は10文字以上255文字以下でなければなりません。ここでは少なくとも1つの言語を選択する必要があり、さらに必要なだけドロップダウンメニューから選択して追加できます。この表示名と説明は、購入者のデバイス上に購入者のデフォルト言語の設定に応じて表示されます。すでにデフォルト言語に設定されている言語向けのローカリゼーションを追加することはできません。</p> <p>注意：「Display Description」はIn-App Purchaseの説明で、審査の際にApp Reviewが使用します。コード中にその旨を示しておけば、この説明は顧客の目にも触れることになります。Auto-Renewable（自動更新）タイプの購読の場合、購読期間の記述は入れないでください。</p>
D	Cleared for Sale	In-App Purchaseが購入可能であるかどうかを指定します。このボックスにチェックを入れないと、アプリケーション内でIn-App Purchaseが購入できる状態になりません。Cleared for SaleをNoに設定した場合、In-App Purchaseのすべての設定が引き続きiTunes Connectで編集可能となり、後日Cleared for SaleをYesに変更できます。

キ	フィールド	説明
E	Price Tier	In-App Purchaseの希望販売価格帯を設定します。使用可能なすべての価格設定がドロップダウンメニュー上に表示されます。In-App Purchaseを無料に設定することはできません。将来、価格の変更が自動的に行われるようスケジュールを設定したい場合は、作成したIn-App Purchaseを編集するときにそのような設定が可能です。
F	Screenshot	これは審査でのみ使用します。In-App Purchaseのスクリーンショットは、App Storeやデバイスストア上には表示されません。In-App Purchaseのテストを完了してサインオフできる状態になった後、この項目からIn-App Purchaseのスクリーンショットをアップロードします。このスクリーンショットは実施するIn-App Purchaseのクリアな画像とし、その大きさ（画素数）は320x480、480x320、320x460、480x300のいずれかとします。

これらの情報をすべて入力したら、「Save」をクリックします（ただしスクリーンショットは除きます。スクリーンショットはIn-App Purchaseを承認できる状態になってからアップロードします）。

iTunes ConnectでIn-App Purchaseがセットアップされ、アプリケーションの「Manage In-App Purchases」ページに表示されるようになりました。

購読の作成

自動更新タイプの購読を作成する前に、まず共有鍵を生成しなければなりません。共有鍵は、In-App Purchaseの受信のためにサーバを呼び出す際に使用しなければならない一意のコードです。共有鍵がないと、サンドボックスモードで自動更新購読をテストできません。また、App Storeで自動更新を利用可能にすることもできません。

自動更新タイプの購読に関する詳しいガイドラインや使いかたについては、『[In-App Purchaseプログラミングガイド](#)』を参照してください。

共有鍵の生成

共有鍵はアプリケーションの「Manage In-App Purchases」ページから生成できます。

1. 「Manage Your Purchases」アイコンをクリックします。



Manage Your Applications

Add, view, and manage your applications in the iTunes Store.

2. 編集するアプリケーションを選択します。
3. 「App Summary」ページの「Manage In-App Purchases」をクリックします。

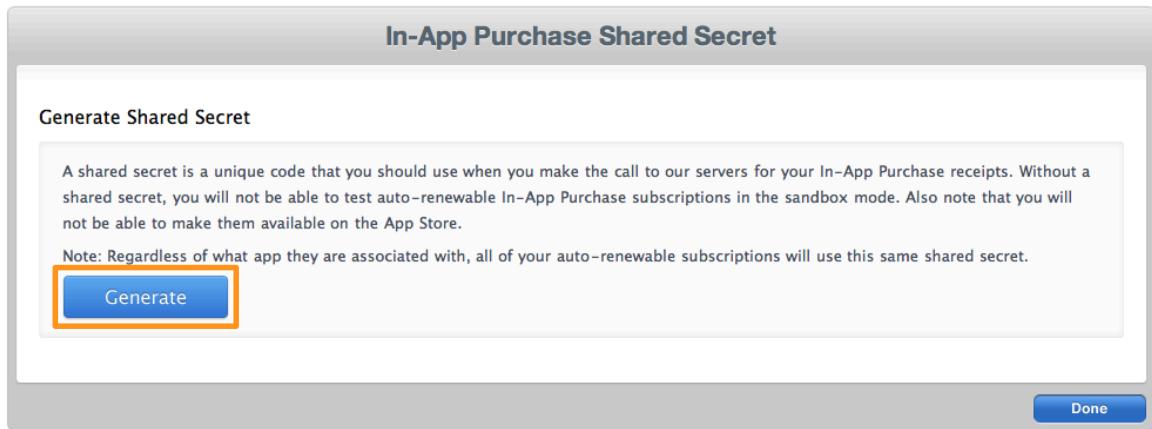
The screenshot shows the 'App Information' section of the iTunes Connect interface. It includes fields for Identifiers (SKU: SPHERES-001, Bundle ID: com.yourcompany.HelloWorld, Apple ID: 282378197, Type: iOS App), Links (View in App Store), and a sidebar with buttons for Rights and Pricing, Manage In-App Purchases (which is highlighted with a red box), Manage Game Center, Set Up iAd Network, and Delete App.

4. 「Manage In-App Purchases」ページの「View or generate a shared secret」をクリックします。

The screenshot shows the 'App Name – In-App Purchases' screen. It displays the app icon, name, Apple ID, and Bundle ID. A note states that the first In-App Purchase must be submitted for review at the same time as the app version. Below is a table of existing In-App Purchases and a link to 'View or generate a shared secret' (which is highlighted with a red box). At the bottom right is a 'Done' button.

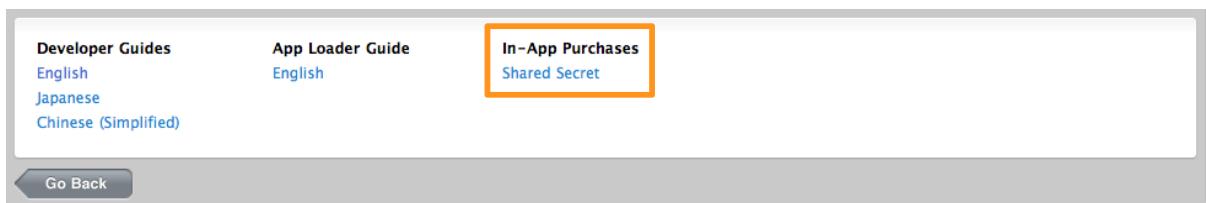
1 In-App Purchases			
Reference Name	Product ID	Type	Status
Game Map	com.racegame.map	Consumable	Ready to Submit

5. 「In-App Purchase Shared Secret」ページの「Generate」をクリックして共有鍵を生成します。



6. 生成された共有鍵が表示されます。共有鍵は、ランダムに生成された32文字の英数字から成る文字列です。
7. 新たに生成された共有鍵は、In-App Purchaseを受信するためにサーバを呼び出す際に、使用できます。
8. 「Generate New」をクリックすると、新しい共有鍵を生成できます。ただし、新しい共有鍵を生成すると、古い共有鍵は失われて機能しなくなります。

また、いずれかのアプリケーションで、Auto-Renewable（自動更新）タイプのIn-App Purchaseを少なくとも1つセットアップしていれば、「Shared Secret」ページには、「Manage Your Applications」モジュールのフッタにあるリンクをたどってアクセスすることも可能です。



In-App Purchase情報の入力

「App Summary」ページで、In-App Purchaseの作成を始めることができます。

1. アプリケーション用に新規にIn-App Purchaseを作成することを選択すると、作成したいIn-App Purchaseのタイプを選択するよう要求されます。「Auto-Renewable Subscriptions」または「Free Subscription」を選択します。
2. すると、自動更新購読の参照名、ローカリゼーション、期間、価格を、概要ページから入力できるようになります。

注意：「Free Subscription」を作成する場合、「Subscription Durations and Pricing」セクションは表示されません。この場合、期間を設定する必要はないからです。代わりに「Pricing and Availability」セクションが現れます。ここには「Cleared for Sale」として「In-App Purchase」にマークする単純なオプションがあるだけです。

App Name — In-App Purchases

Reference Name and Languages

Enter a reference name for this family of auto-renewable In-App Purchase subscriptions. You must also add at least one language, along with a display name and a description in that language. Note that the localized display name(s) and description(s) will be used for every subscription duration that you offer for this family.

Language	Display Name	Description
Click Add Language to get started.		

Subscription Durations and Pricing

A subscription duration is the length of time between autorenewals. You must add at least one. Note that each duration can only be used once per family.

Add Duration	Duration	Product ID	Price Tier	Status
Click Add Duration to get started.				

Screenshot for Review

Before you submit your auto-renewable In-App Purchase subscription for review, you must upload a screenshot. This screenshot will be for review purposes only. It will not be displayed on the App Store.

Choose File
D

Cancel **Save**

- A — **Reference Name** : 自動更新タイプのIn-App Purchaseのファミリーの参照名です。同じファミリーの項目は、同じ種類のIn-Appコンテンツでなければなりませんが、異なる期間を表します。参照名は255バイト以内とします。参照名はいつでも編集できます。これはアプリケーション内で一意でなければなりません。

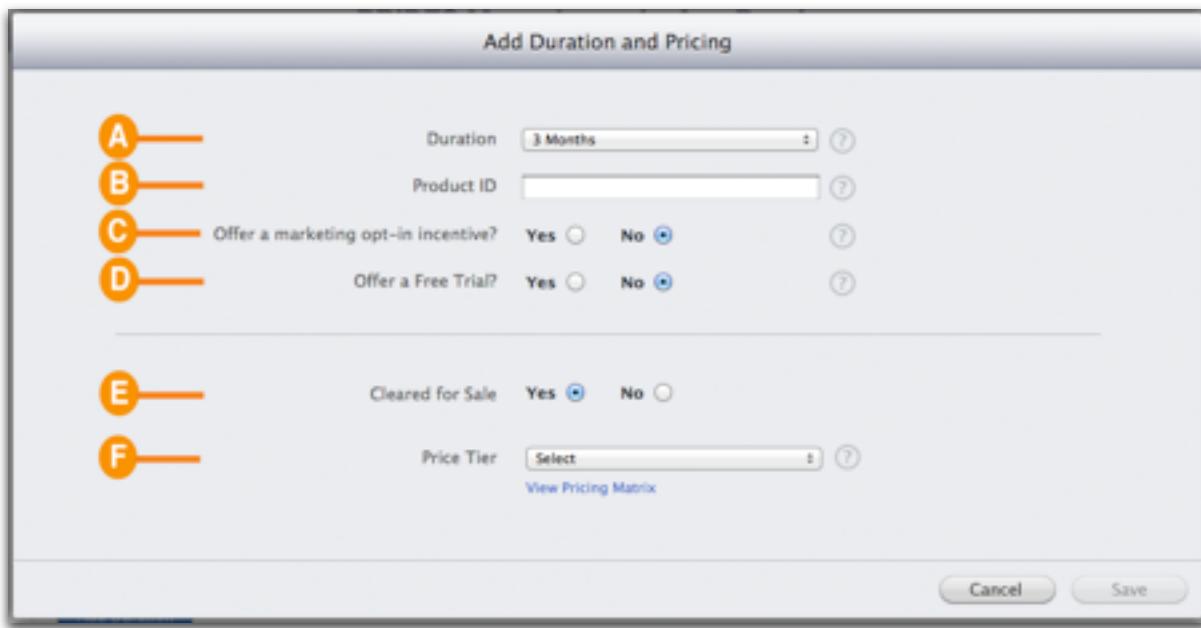
重要 : 同じIn-Appコンテンツを複数の期間で販売するには、そのコンテンツに対するすべてのIn-App Purchaseを、自動更新タイプのIn-App Purchaseの同じファミリーに作成する必要があります。たとえば、新聞を6ヶ月と1年の購読期間で提供するには、同じファミリー内に2つの自動更新タイプのIn-App Purchaseを作成する必要があります。同一のIn-Appコンテンツに対して、独立した複数の自動更新購読を使用することはできません。

- B - **Add Language :**



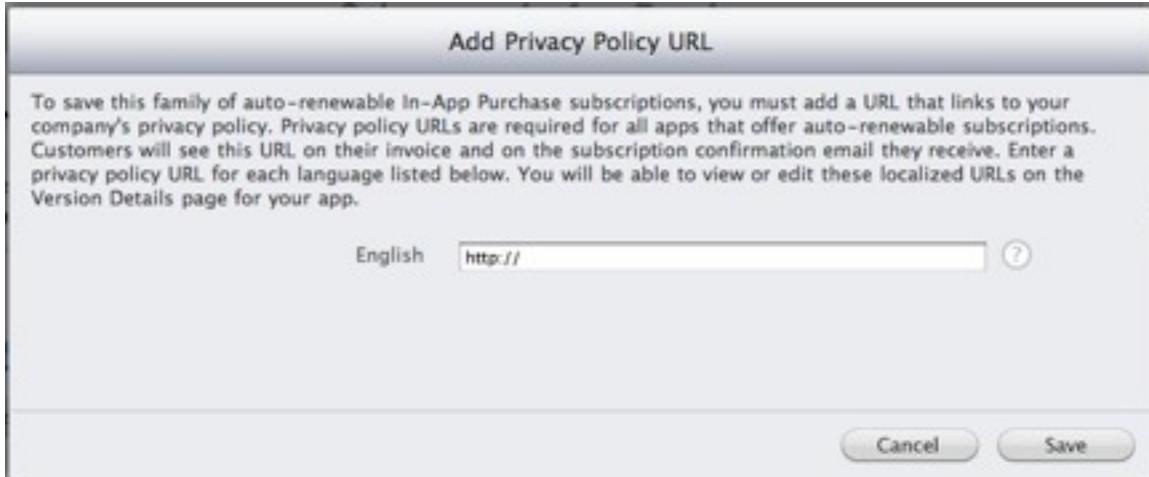
- **Language** — In-App Purchaseの表示名と説明に使用する言語を選択します。表示する名前は2文字以上255文字以下でなければなりません。この説明は10文字以上255文字以下でなければなりません。ここでは少なくとも1つの言語を選択する必要があり、さらに必要なだけドロップダウンメニューから選択して追加できます。この表示名と説明は、購入者のデバイス上に購入者のデフォルト言語の設定に応じて表示されます。すでにデフォルト言語に設定されている言語向けのローカリゼーションを追加することはできません。
- **Display Name** — In-App Purchaseの名前で、顧客がIn-App Purchaseをダウンロードする旨の確認の際に表示されます。また、iTunesから顧客に送る確認電子メールにも記載されます。
- **Display Description** — In-App Purchaseの説明で、審査の際にApp Reviewが使用します。コード中にその旨を示しておけば、この説明は顧客の目にも触れることになります。Auto-Renewable (自動更新) タイプの購読の場合、購読期間の記述は入れないでください。
- **Publication Name** — 顧客に個人情報を共有するか否か訊ねる際に表示します。

- C — **Add Duration** : 購読期間は、自動更新を行うまでの期間です。少なくとも1つ追加する必要があります。なお、それぞれの期間は、ファミリーごとに1回しか使えません。報告に用いる、期間を含んだ参照名は、すでに選択されたファミリー参照名と期間をもとに、「ファミリー参照名 - 期間」という形式で自動的に設定されます。なお、Free Subscriptionの場合、期間を追加することはできません。代わりに、「Cleared for Sale」として「In-App Purchase」にマークするオプションがあります。
 - D — **Screenshot for Review** : 自動更新タイプのIn-App Purchaseを提出して審査を求める場合、事前にスクリーンショットをアップロードしなければなりません。このスクリーンショットは審査用にのみ使われます。App Storeには表示されません。
3. 参照名と少なくとも1つの言語を入力した後、「Add Duration」をクリックして期間をセットアップします。



- A — **Duration** : これは自動更新を行うまでの期間です。なお、それぞれの期間は、ファミリーごとに1回しか使えません。7日、1カ月、2カ月、3カ月、6カ月、1年の中から1つの期間を選択できます。
- B — **Product ID** : 報告に用いる一意的な識別子。英字と数字を組み合わせて指定できます。
- C — **Offer a marketing opt-in incentive** : インセンティブとして、ユーザがマーケティング目的で連絡先情報を提供することを承諾した場合、そのユーザに対して無料の購読延長を提供できます。「Yes」を選択すると、インセンティブ期間を選択するためのドロップダウンが表示されます。ユーザが承諾した情報は、iTunes Connectの「Sales and Trends」モジュールで利用できるようになります。なお、「Free Subscription」の場合、マーケティング目的で連絡先情報を提供することはできません（購読ははじめから無料であるため）。しかし、顧客が個人情報を共有しようとすれば、やはり確認を求められます。

- D — **Offer a Free Trial** : 無料トライアルを提供する場合、ユーザが購読した時点で開始されます。自動更新をオフにしている限り、無料トライアルが終了すると、自動的に課金されます。無料トライアルを提供するように選択した場合、ドロップダウンメニューが表示され、無料トライアルの期間を選択できます。
 - E — **Cleared for Sale** : これが購入可能な期間か否かを表します。Cleared for SaleがNoに設定されていると、アプリケーション内で購入可能な期間になりません。Cleared for SaleをNoに設定した場合、期間のすべての設定が引き続きiTunes Connectで編集可能となり、後日Cleared for SaleをYesに変更できます。
 - F — **Price Tier** : この期間の希望販売価格帯を設定します。使用可能なすべての価格設定がドロップダウンメニュー上に表示されます。
4. 期間をすべてセットアップすると、自動更新タイプの購読を保存し、あるいはスクリーンショットをアップロードできるようになります。このスクリーンショットは実施するIn-App Purchaseのクリアな画像とし、その大きさ（画素数）は320x480、480x320、320x460、480x300のいずれかとします。
5. 「Save」をクリックします。
6. 会社のプライバシーポリシーにリンクするURLを指定するように求められます。これは、購読をアプリケーションに関連付けるときに必要です。このプライバシーポリシーのURLがユーザに示されるのは、購読確認メールとiTunes受領メールに限ります。インセンティブとして、マーケティング目的で個人情報を提供することに承諾するかどうか、を訊ねるダイアログには表示されません。



7. In-App PurchaseがiTunes Connectでセットアップされ、アプリケーションの「Manage In-App Purchases」ページに表示されるようになりました。

例

最初の購読

次の例は、自動更新タイプの購読のセットアップ方法と、それを購読したときのユーザへの表示を示します。この例では、複数の期間で利用できる新聞の「Sports」セクションの購読を作成します。

まず、iTunes ConnectでIn-App Purchaseをセットアップします。自動更新購読の参照名「SportsPage」を入力します。自動更新タイプのIn-App Purchaseのファミリー用に、少なくとも1つ、言語をセットアップします。その下に表示される英語の表示名は「Sports」、説明は「All the latest sports news from around the world」、公開名(Publication Name)は「World News」となっています。

App Name – In-App Purchases

Reference Name and Languages

Enter a reference name for this family of auto-renewable In-App Purchase subscriptions. You must also add at least one language, along with a display name and a description in that language. Note that the localized display name(s) and description(s) will be used for every subscription duration that you offer for this family.

Language	Display Name	Description	Publication Name
English	Sports	All the latest sports news from around the...	World News

Subscription Durations and Pricing

A subscription duration is the length of time between autorenewals. You must add at least one. Note that each duration can only be used once per family.

Duration	Product ID	Price Tier	Status
Click Add Duration to get started.			

次に、自動更新タイプのIn-App Purchaseのファミリーの、最初の購読期間を、「Add Duration」をクリックしてセットアップします。期間として「3カ月」を追加し、プロダクトIDを入力し、価格帯を選択します。「Save」をクリックします。

Add Duration and Pricing

Duration	3 Months	?																																																				
Product ID	com.news.sportspage.3months	?																																																				
Offer a marketing opt-in incentive?	Yes <input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/>	?																																																				
Cleared for Sale Yes <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/>																																																						
Price Tier	Tier 4	?																																																				
View Price Tiers <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="13">Price Tier 4</th> </tr> <tr> <th>App Store</th> <th>U.S.*</th> <th>Mexico</th> <th>Canada</th> <th>U.K.</th> <th>European Union*</th> <th>Norway</th> <th>Sweden</th> <th>Denmark</th> <th>Switzerland</th> <th>Australia</th> <th>New Zealand</th> <th>Japan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Customer Price</td> <td>US\$3.99</td> <td>\$40.00</td> <td>CA\$3.99</td> <td>£2.39</td> <td>2,99 €</td> <td>21.00Kr(NO)</td> <td>28.00Kr(SE)</td> <td>24.00Kr(DK)</td> <td>4.40Fr</td> <td>AU\$4.99</td> <td>NZ\$5.29</td> <td>¥450</td> </tr> <tr> <td>Your Proceeds</td> <td>US\$2.80</td> <td>CA\$2.80</td> <td>£1.45</td> <td></td> <td></td> <td>1,82 €</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>AU\$3.18</td> <td></td> <td>¥315</td> </tr> </tbody> </table> <small>*The U.S. price applies to all countries where apps are sold in U.S. dollars. The European Union price applies to all countries where apps are sold in euros. See Details.</small>			Price Tier 4													App Store	U.S.*	Mexico	Canada	U.K.	European Union*	Norway	Sweden	Denmark	Switzerland	Australia	New Zealand	Japan	Customer Price	US\$3.99	\$40.00	CA\$3.99	£2.39	2,99 €	21.00Kr(NO)	28.00Kr(SE)	24.00Kr(DK)	4.40Fr	AU\$4.99	NZ\$5.29	¥450	Your Proceeds	US\$2.80	CA\$2.80	£1.45			1,82 €				AU\$3.18		¥315
Price Tier 4																																																						
App Store	U.S.*	Mexico	Canada	U.K.	European Union*	Norway	Sweden	Denmark	Switzerland	Australia	New Zealand	Japan																																										
Customer Price	US\$3.99	\$40.00	CA\$3.99	£2.39	2,99 €	21.00Kr(NO)	28.00Kr(SE)	24.00Kr(DK)	4.40Fr	AU\$4.99	NZ\$5.29	¥450																																										
Your Proceeds	US\$2.80	CA\$2.80	£1.45			1,82 €				AU\$3.18		¥315																																										

[Cancel](#) [Save](#)

新しい期間が、期間と価格のリストに表示されます。

Subscription Durations and Pricing

A subscription duration is the length of time between autorenewals. You must add at least one. Note that each duration can only be used once per family.

[Add Duration](#)

Duration	Product ID	Price Tier	Status	
3 Months	com.news.sportspage.3months	Tier 4	● Waiting for Screenshot	Delete

もう一度「Add Duration」をクリックして、2つ目の期間を追加します。ここで、1年の購読期間を選択し、価格帯を「Tier 50」に設定します。「Save」をクリックします。

Add Duration and Pricing

Duration: 1 Year

Product ID: com.news.sportspage.1year

Offer a marketing opt-in incentive? Yes No

Cleared for Sale: Yes No

Price Tier: Tier 50

[View Price Tiers](#)

Price Tier 50												
App Store	U.S.*	Mexico	Canada	U.K.	European Union*	Norway	Sweden	Denmark	Switzerland	Australia	New Zealand	Japan
Customer Price	US\$49.99	\$530.00	CA\$49.99	£29.99	39,99 €	279.00Kr(NO)	379.00Kr(SE)	299.00Kr(DK)	55.00Fr	AU\$9.99	NZ\$64.99	¥5,800
Your Proceeds	US\$35.00	CA\$35.00	£18.25			24,34 €				AU\$38.18		¥4,060

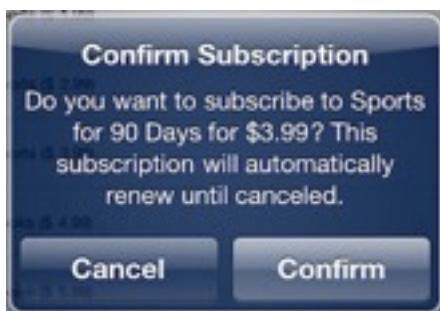
*The U.S. price applies to all countries where apps are sold in U.S. dollars. The European Union price applies to all countries where apps are sold in euros. [See Details](#).

Cancel Save

In-App Purchaseのスクリーンショットをアップロードし、「Save」をクリックします。In-App Purchaseを承認して、それらをアプリケーションで利用できるようになったら、ユーザは自動更新購読の購入を選択できます。

自動更新タイプのIn-App Purchaseを購入するときは、購入確認ダイアログがユーザに表示されます。まだログインしていない場合は、ユーザは自身のアカウントにサインインしなければなりません。次に、個人データ共有ダイアログが表示されます。最後のダイアログで「Don't Allow」をクリックすると、そのユーザはアドオンを購入できなくなります。

購入確認には、自動更新タイプのIn-App Purchaseの表示名と購読期間が記載されています。



個人データ共有ダイアログ：



購読の管理

次の例は、自動更新タイプのIn-App Purchaseのセットアップ方法と、購読を管理するときのユーザへの表示を示します。この例では、複数の期間で利用できる「News Alerts」というIn-App Purchaseの購読を作成します。

まず、iTunes Connectで In-App Purchaseをセットアップします。In-App Purchaseの参照名を入力し、少なくとも1つの言語をセットアップします。その下に表示される英語の表示名は「News Alerts」、説明は「News alerts for the latest breaking news in California」となっています。

Language	Display Name	Description
English	News Alerts	News alerts for the latest breaking news in California.

Duration	Product ID	Price Tier	Status
Click Add Duration to get started.			

次に最初の期間を、「Add Duration」をクリックしてセットアップします。期間として「1ヶ月」を追加し、プロダクトIDを入力し、価格帯を選択します。「Save」をクリックします。

Add Duration and Pricing

Duration: 1 Month

Product ID: com.newsalerts.1month

Offer a marketing opt-in incentive? Yes No

Cleared for Sale: Yes No

Price Tier: Tier 9
[View Price Tiers](#)

Price Tier 9												
App Store	U.S.*	Mexico	Canada	U.K.	European Union*	Norway	Sweden	Denmark	Switzerland	Australia	New Zealand	Japan
Customer Price	US\$8.99	\$90.00	CA\$8.99	£5.49	6,99 €	49.00Kr(NO)	65.00Kr(SE)	54.00Kr(DK)	9.90Fr	AU\$11.99	NZ\$12.99	¥1,000
Your Proceeds	US\$6.30	CA\$6.30	£3.34		4.25 €					AU\$7.63		¥700

*The U.S. price applies to all countries where apps are sold in U.S. dollars. The European Union price applies to all countries where apps are sold in euros. [See Details](#).

新しい期間が「Durations and Pricing」セクションに表示されます。

Subscription Durations and Pricing

A subscription duration is the length of time between autorenewals. You must add at least one. Note that each duration can only be used once per family.

[Add Duration](#)

Duration	Product ID	Price Tier	Status		
1 Month	com.newsalerts.1month	Tier 9	! Waiting for Screenshot	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Delete"/>

もう一度「Add Duration」をクリックして、2つ目の期間を追加します。ここで、2ヶ月の購読期間を選択し、In-App Purchaseの価格帯を「Tier 17」に設定します。

Add Duration and Pricing

Duration: 2 Months

Product ID: com.newsalerts.2months

Offer a marketing opt-in incentive? Yes No

Cleared for Sale: Yes No

Price Tier: Tier 17 [View Price Tiers](#)

Price Tier 17												
App Store	U.S.*	Mexico	Canada	U.K.	European Union*	Norway	Sweden	Denmark	Switzerland	Australia	New Zealand	Japan
Customer Price	US\$16.99	\$180.00	CA\$16.99	£9.99	13,99 €	95.00Kr(NO)	129.00Kr(SE)	105.00Kr(DK)	19.00Fr	AU\$19.99	NZ\$20.99	¥2,000
Your Proceeds	US\$11.90	CA\$11.90	£6.08			8,52 €				AU\$12.72		¥1,400

*The U.S. price applies to all countries where apps are sold in U.S. dollars. The European Union price applies to all countries where apps are sold in euros. [See Details](#).

自動更新タイプのIn-App Purchaseの「CaliforniaNewsAlerts」ファミリーに、続けて期間を設定します。

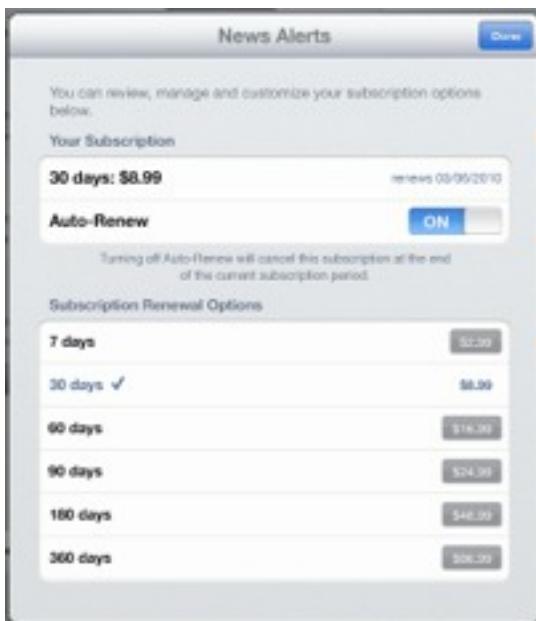
In-App Purchaseを承認して、それらをアプリケーションで利用できるようになったら、ユーザは自動更新購読の購入を選択できます。

購読を購入したら、ユーザは「Account Summary」ページに移動して購読を管理できます（自動更新の中止や期間の変更など）。「Subscriptions」という新しいセクションが表示されます。



「Manage App Subscriptions」をタップすると、ユーザが所有する自動更新の購読を含むすべてのアプリケーションのリストが表示されます。

管理したいアプリケーションをクリックすると、購読に関する情報を含むページが表示されます。このページには、購読が更新される時期、その料金、自動更新を中止するオプション、選択可能な期間とそれに対応する価格が表示されます。



重要：上のスクリーンショットに示した6つの購読のすべてをデバイスの「Manage App Subscriptions」ビューに一緒に表示するには、iTunes Connectの**自動更新タイプのIn-App Purchaseの同じファミリー内に作成しなければなりません**。同じIn-Appコンテンツに対する購読期間をすべて同じファミリー内で作成することによって、それらは必ず一緒に表示されるため、デバイスの「Manage App Subscriptions」ビューから別の購読期間への買い替えができるようになります。

上のようにして、ユーザは「News Alerts」への購読を管理しています。iTunes Connectでこのファミリーに対して作成した6つの期間すべてが、このビューに表示されます。

独自に購読管理のページを作成しなくても、App Storeの「Manage Subscriptions」ページに直接リンクできます。次のURLにリンクしてください：<https://buy.itunes.apple.com/WebObjects/MZFinance.woa/wa/manageSubscriptions>

Subscriptionの購入後、顧客のもとには、購入したSubscriptionに関する情報を記載した、購入確認の電子メールが届きます。なお、In-App Purchaseに対して選択した「Display Name」が、この情報中に「Name of Subscription」として記載されます。

重要：その他のガイドラインおよび使用方法については、『[In-App Purchaseプログラミングガイド](#)』を参照してください。

In-App Purchaseのテスト

In-App Purchaseは必ずサンドボックス環境でテストしてから、Appleに提出し審査を受けてください。サンドボックス環境を使用するには、あらかじめiTunes Storeアカウントからサインアウトしておく必要があります。**新しいテストユーザアカウントの個人情報を使い、テスト用デバイスからテスト環境ではなく誤って本番環境にログインした場合は、アカウント情報が無効になり、以後テストアカウントとして使用できなくなりますのでご注意ください。** テストアカウントの誤使用を防ぐ詳しい方法については、「[In-App Purchaseテスト用のアカウントの使用](#)」を参照してください。

自動更新タイプのIn-App Purchaseをサンドボックス環境でテストする際は、テストを簡素化するため、期間を短縮して扱います。さらに、サンドボックス購読は、最大6回しか自動更新されません。サンドボックスでは、購読を6回自動更新した後は、それ以上更新されないので、短縮された期間は以下のとおりです。

実際の期間	サンドボックスに
1週間	3分

実際の期間	サンドボックスに
1ヶ月	5分
2ヶ月	10分
3ヶ月	15分
6ヶ月	30分
1年	1時間

Appleに In-App Purchaseを提出し、審査を受ける

ここで、Appleによる審査を受けるにあたり、新たに作成したIn-App Purchaseを次回のバイナリアップロードと同時に提出するか、またはただちに提出するかを決める必要があります。

アプリケーションの最初のIn-App Purchaseは、アプリケーションバージョンと同時に提出して、審査を受けなければなりません。これは「Version Details」ページで行います。バイナリをアップロードし、最初のIn-App Purchaseを提出すれば、追加のIn-App Purchaseは、「Manage In-App Purchases」ビューの表を使って提出できます。

In-App Purchaseを次のバイナリのアップロードと共に提出するためには、バイナリの提出準備が整った時点で、「Version Details」ページで選択する必要があります。



上の図では、バイナリと共に送信可能なIn-App Purchaseは、「**Bullets, Seeds, Bonus Pack and Weapons**」と呼ばれています。「Edit」をクリックして、アプリケーションのこのバージョンと共に審査を受けるIn-App Purchaseを選択します。



必要な変更が完了したら、「Save」をクリックします。これでIn-App Purchaseはこのバイナリと共に送信され、審査を受けます。

多数のIn-App Purchaseを一括して、アプリケーションの「Manage In-App Purchases」ページから提出できます。アプリケーションのIn-App Purchaseがすべて、プロダクトID、タイプ、状態と共に、表の形で表示されます。

Reference Name	Product ID	Type	Status	
Gold Sword	com.productid.goldsword	Consumable	Ready to Submit	Delete
Silver Sword	com.productid.silversword	Consumable	Ready to Submit	Delete
World 1	com.productid.world1	Non-Consumable	Ready for Sale	Delete
World 2	com.productid.world2	Non-Consumable	Ready for Sale	Delete

一括提出するためには、まず、提出したいIn-App Purchaseをチェックボックスで選択します。選択できるのは、状態が「Ready to Submit」になっているものに限ります。In-App Purchaseのチェックボックスをオンにした後、「Submit for Review」をクリックします。

Reference Name	Product ID	Type	Status	
Gold Sword	com.productid.goldsword	Consumable	Ready to Submit	Delete
Silver Sword	com.productid.silversword	Consumable	Ready to Submit	Delete

また、「In-App Purchase」ページの「Submit for Review」をクリックすることにより、In-App Purchaseを個別に提出することもできます。In-App Purchaseの状態が「Ready to Submit」から「Waiting For Review」に変わり、このIn-App Purchaseがただちに審査用に送信されます。

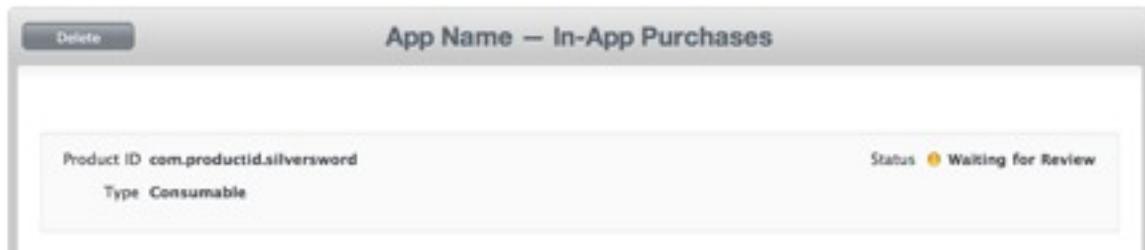
The screenshot shows the 'In-App Purchases' section of the iTunes Connect dashboard. At the top, there's a 'Delete' button and a green 'Submit for Review' button with an orange border. The main area displays a product entry for 'App Name – In-App Purchases'. The product ID is listed as 'com.productid.goldsword' and the type is 'Consumable'. The status is shown as 'Ready to Submit' with a yellow circle icon. Below this, under the 'Details' heading, it says 'The details for this In-App Purchase are shown below. You must maintain at least one language at all times.' A reference name 'Gold Sword' is listed with an 'Edit' button. There's also an 'Add Language' button. A table below shows the details for the English language: Language (English), Display Name (Gold Sword), and Description (Cuts through everything.). A 'Delete' button is located at the bottom right of the table.

Language	Display Name	Description
English	Gold Sword	Cuts through everything.

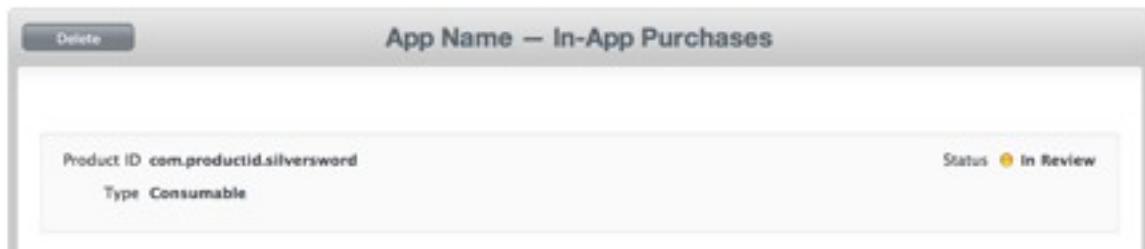
自動更新タイプのIn-App Purchaseについては、そのファミリーのページから、期間ごとに個別に提出できます。

In-App Purchaseの状態の追跡

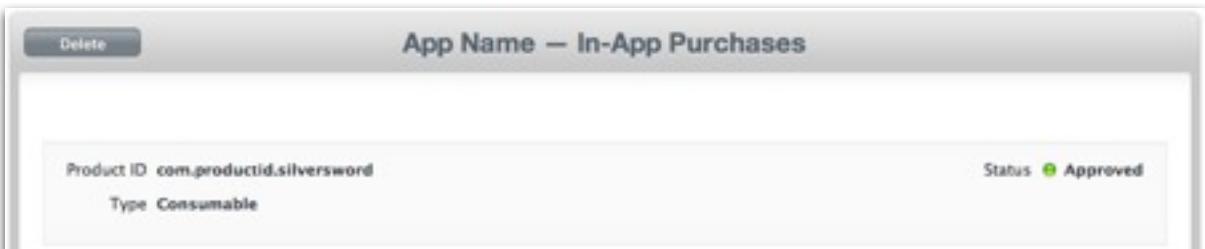
Appleの審査を受けるためIn-App Purchaseを正式に提出すると、状態は「Waiting For Review（審査待ち）」に変わります。この「Waiting For Review（審査待ち）」の状態ではまだAppleによる審査は行われていないため、In-App Purchaseは編集可能です。手順の詳細については、「[In-App Purchaseの詳細の編集](#)」を参照してください。



Appleによる審査が開始されると、In-App Purchaseの状態は「In Review（審査中）」になります。この「In Review（審査中）」の状態に入ると、価格および販売対象国以外の編集は行えません。In-App Purchaseは、状態が「In Review（審査中）」である間は、削除することはできません。表示される状態については、「[In-App Purchaseの状態](#)」を参照してください。

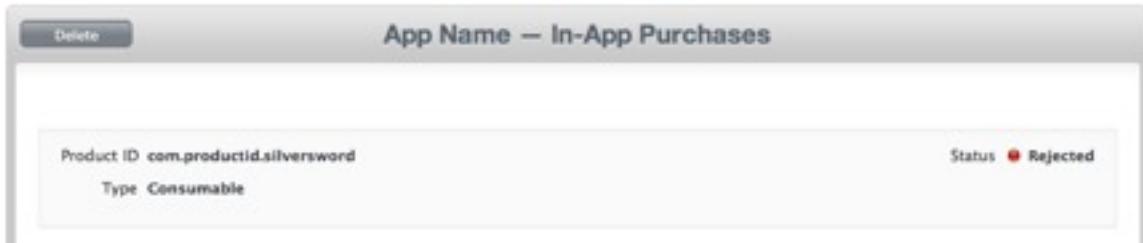


In-App Purchaseを（後でバイナリと一緒にではなく）直ちに提出することを選択した場合、元となるアプリケーションがApp Storeで提供中であれば、Appleによる承認が終わった時点で状態表示が「Approved（承認完了）」になります。



In-App Purchaseをバイナリと共に提出することを選択した場合、AppleによるIn-App Purchaseの承認が終わっても、Appleによる対応するアプリケーションの審査と承認が完了するまでは「Approved（承認完了）」は表示されません。

Appleによる審査の結果In-App Purchaseが却下された場合、その却下の内容についてAppleから連絡があります。Appleから連絡がない場合、却下されたIn-App PurchaseについてiTunes Connectの「[Contact Us](#)」経由で問い合わせることができます。却下されたIn-App Purchaseの復活はできません。必要に応じ再度作成することになります。



In-App Purchaseの状態

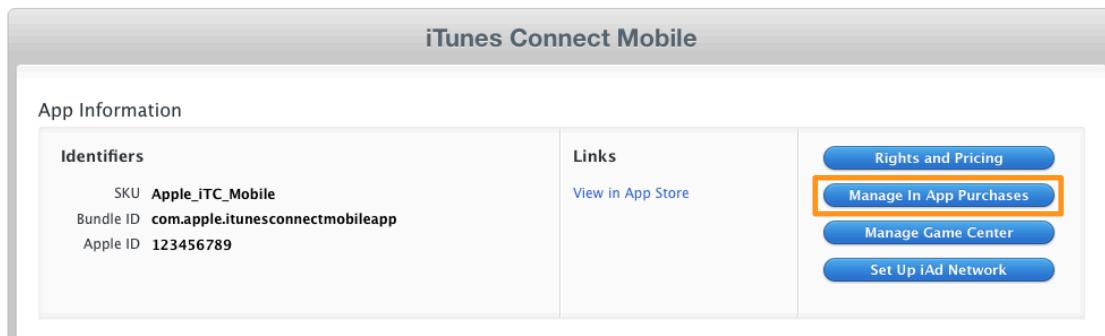
In-App Purchaseに対して指定可能な状態を以下に示します。

状態	状態名	説明
🔴	Waiting for Screenshot	In-App Purchaseは作成済みですが、スクリーンショットをまだアップロードしていません。
🟡	Ready to Submit	In-App Purchaseがサンドボックス環境での試験が完了し、スクリーンショットもアップロード済みですが、まだAppleに送信して審査を受けていません。
🟡	Waiting For Review	Appleによる審査を受けるため、In-App Purchaseが提出された状態です。
🟡	In Review	In-App PurchaseはAppleによる審査を受けている最中で、編集はできません
🟡	Developer Action Needed	提出したIn-App Purchaseの内容変更が却下されました。このIn-App Purchaseの再審査を受けるためには、その内容を編集するか、または内容変更の要求を取り消す必要があります。
🟢	Approved	In-App PurchaseがAppleにより承認され、対応するアプリケーションと共にApp Storeで実際に提供できるようになったことを示しています。「Approved（承認完了）」になるためには、iTunes ConnectでのIn-App Purchaseを販売可（cleared for sale）にしなければなりません。

状態	状態名	説明
	Rejected	提出したIn-App PurchaseがAppleによる審査で却下されました。Appleから却下について詳しい連絡がない場合、iTunes Connectの「 Contact Us 」経由で問い合わせることができます。却下されたIn-App Purchaseの復活はできません。販売したい場合は、In-App Purchaseの新規作成が必要です。
	Developer Removed from Sale	デベロッパがiTunes ConnectでIn-App Purchaseの販売を許可しないようマークした場合です。

In-App Purchaseの編集

またIn-App Purchaseの管理は、「Manage In-App Purchases」モジュールで関係するアプリケーションを特定し、「App Summary」ページの「Manage In-App Purchases」をクリックして行います。



In-App Purchaseの詳細の編集

In-App Purchaseは作成後、詳細を編集できます。In-App Purchaseの次の属性を編集できます：参照名、言語ごとの表示名と説明、価格帯、販売可能か否か、スクリーンショット。

App Name — In-App Purchases

Product ID: com.productid.silversword	Status: Waiting for Review
Type: Consumable	

Details

The details for this In-App Purchase are shown below. You must maintain at least one language at all times.

Reference Name: Silver Sword	Edit	
Add Language		
Language	Display Name	Description
English	PENDING	Silver Sword Cuts through most things.
		Delete

Pricing

The pricing details for this In-App Purchase are shown below. To edit your pricing details or change your price tier schedule, click Edit.

Cleared for Sale: Yes		
Price Tier	Price Effective Date	Price End Date
Tier 1	Existing	None

Screenshot for Review

Before you submit your In-App Purchase for review, you must upload a screenshot. This screenshot will be for review purposes only. It will not be displayed on the App Store.

Done

ただしIn-App Purchaseの状態が「In Review（審査中）」の場合に限り、価格と対象国以外の変更はできません。

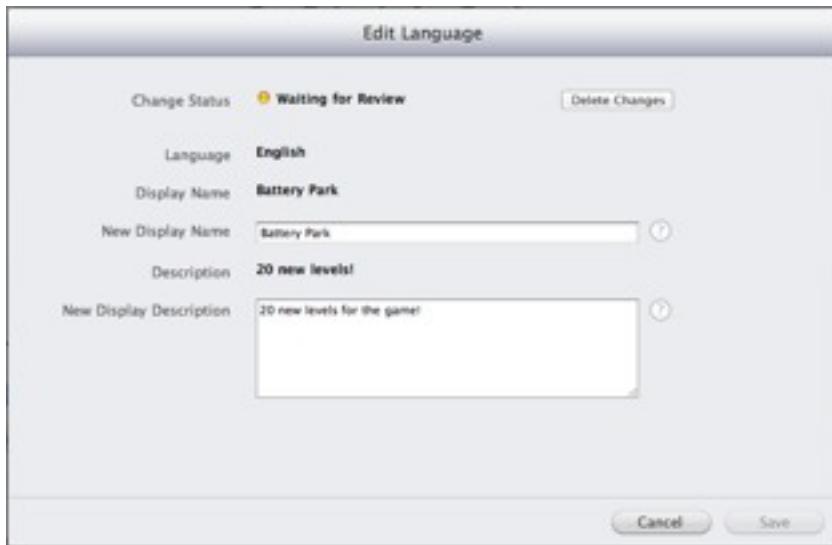
しかるべき変更を行った後、「Done」をクリックします。なお、言語設定は相互に独立しているため必要に応じ言語の追加や削除を行うことができ、それぞれ個別に審査が行われます。

Appleによる審査用にIn-App Purchaseを提出したことがない場合：この時点ではAppleによる審査は不要なため、In-App Purchaseの変更内容はただちにiTunes Connect上に表示され適用されます。

Appleによる審査用にIn-App Purchaseを少なくとも1回提出したことがある場合：変更内容は、Appleによる審査、承認を受ける必要があります。In-App Purchaseの詳細は現状のとおりに表示されます。変更内容が審査用に提出されれば、内容変更の状態は「Waiting For Review（審査待ち）」となります。In-App Purchaseの状態は元のままでです。

In-App PurchaseがAppleによる審査を受けたことがある場合、変更対象の各言語の内容について、現在の内容と変更提案中の内容を両方とも表示可能です。「Waiting For Review（審査待ち）」の状態では

まだAppleの審査が開始されていないため、In-App Purchaseをさらに変更することも、変更を取り消すことも可能です。



変更要求を取り消す場合、取り消したい言語の部分にある「Delete Changes」をクリックします。In-App Purchaseには、常に1つ以上の言語による内容がなければなりません。

1つの言語設定をまとめて削除するには、削除しようとする言語の「Delete」をクリックします。ある言語設定を一度削除すると、その特定のローカライズ言語のサポートを得たい場合は再び追加する必要があります。

Language	Display Name	Description	
English	Battery Park	20 new levels!	Delete
Australian English	PENDING	Battery Park	Delete

Appleで変更内容の審査が開始されると内容変更の状態が「In Review（審査中）」となり、それ以降はさらなる変更や変更内容の取り消しはできません。

変更要求がAppleに却下された場合、その変更を取り消すか、またはAppleから提供された指針に沿うよう内容を適切に編集することになります。デベロッパによるIn-App Purchase内容の変更が必要な場合、In-App Purchaseの状態は「Developer Action Required（要デベロッパ対応）」に変化します。

In-App Purchaseの削除

作成したIn-App Purchaseは削除することができます。ただし状態が「In Review（審査中）」の場合は削除できません。

重要 : In-App Purchaseを一度削除すると、iTunes Connect上での検索や復元は不可能です。あるIn-App Purchaseを削除したら、そのプロダクトIDをIn-App Purchaseに使用することはできません。

ベストプラクティス

あなたのアプリケーションをApp Storeでアピールしましょう

App Storeを最大限に利用し、アプリケーションをより成功させるには以下のガイドラインに従ってください。このガイドラインは、見つけやすさ、アートワーク、提供される情報、ローカリゼーション、アプリケーションサイズ、プロモーションの考慮事項、アプリケーションヒントの管理を対象としています。

見つけやすさ

「成功するアプリケーション」にとって最も重要な要素の1つは、お客様がApp Storeでそのアプリケーションを見つけやすいかどうかでしょう。見つけやすいアプリケーションにするには、3つの工夫が重要となります。

- アプリケーション名
- アプリケーションのキーワード
- カテゴリ

The screenshot shows the iTunes Connect mobile app store interface. At the top, there's a banner for the "INDEPENDENT GAMES FESTIVAL MOBILE" featuring "2010 FINALISTS & HONORABLE MENTIONS" for iPhone + iPod touch. To the right of the banner are promotional images for "pluto animal kingdom" and the "OSCARs". On the left, there's a sidebar with links like "New and Noteworthy", "What's Hot", and "Free Apps". The main content area displays various app icons in a grid format, categorized by genre such as Games, Books, and Utilities. A sidebar on the right lists "TOP CHARTS Paid Apps" and "TOP CHARTS Free Apps", each with a list of the top 10 apps.

New and Noteworthy

What's Hot

Free Apps

TOP CHARTS

Paid Apps

Free Apps

アプリケーション名

アプリケーション名は、ユーザがアプリケーションを検索するための方法（手段）です。シンプルで覚えやすい名前にすることで、検索でヒットしやすくなります。



例：

覚えにくいもの：

- Touch Fighter V2
- iPhone Touch Fighter
- Touch Fighter Extreme Action

覚えやすいもの：

- Touch Fighter

重要：自分に所有権のない名前は使わないでください。たとえば、iPhone Touch Fighterという名前は使用不可です。

アプリケーション名とアイコンの整合性

お客様が各自のデバイスでiOSアプリケーションを探す際に、そのアイコンと名前をすぐに認識できるように、ストアからダウンロードしたときと同じものにすることが重要です。

- アイコンの一部分を拡大して表示するなど、さまざまな工夫をすることで、App Store上のアイコンのデザインを、ユーザのデバイス上に表示されるアイコンに似せることができます。しかし、どのようなアプローチを採用する場合でも、小さい方のアイコンが、大きい方のアイコンと非常に近いデザインを維持するようにしてください。
- 同様に、アプリケーション名についても、お客様がApp Store上で見るものと、デバイス上で表示されるものとの整合性を取らなければなりません。たとえば、iTunes Connectにおけるアプリケーション名が「Coraline's Creative Cajun Cooking」ならば、デバイス上に表示する短い名前には「CreativeCajun」、「CajunCooking」、「Coraline's」など、長い方の名前をすぐに想起させるものがふさわしいでしょう。長い方の名前をすぐに想起させない「Good Eats」、「Louisiana」、「Comfort Food」などは、ふさわしくないといえます。
- 最も重要なことは、エンドユーザが、iTunes App Storeで見た名前と大きいアイコンと、デバイス上で見た名前とアイコンをすぐに結び付けることができるようになります。

注意：上記の情報は、特にiOSアプリケーションに適用されます。Mac OS Xアプリケーション用のアイコンの準備の詳細については、『Apple Human Interface Guidelines』（[こちら](#)）の「Icons」セクションを参照してください。

キーワード

あなたのアプリケーションについて的確に表現するキーワードをよく考えて入力することで、お客様がApp Store内の検索からあなたのアプリケーションを見つけ出す可能性がより高くなります。ユニークな言葉をキーワードにすれば、そのキーワードをお客様が入力したときにあなたのアプリケーションが上位にヒットする可能性が高くなります。ごく一般的な言葉をキーワードにすると、検索結果の上位にヒットする可能性は低くなるでしょう。

先ほどのTouch Fighterについて、

一般的すぎるキーワードの例（アプリケーションが検索結果の上位にヒットする可能性が低くなる）

- ゲーム、Game

- アプリ、App
- 面白い、Fun

ユニークなキーワードの例（アプリケーションが検索結果の上位にヒットする可能性が高くなる）

- フライト、Flight
- 銀河、Galaxy
- スターシップ、Starship

キーワードに、競合するアプリケーションの名前や不適切な言葉を使用するのは避けてください。提出されたすべてのキーワードはAppleがレビューを行います。

カテゴリ

そのアプリケーションに指定する主力カテゴリ（Primary Category）も、見つけやすさという面でもう1つの重要なポイントです。閲覧するユーザに便利なよう、アプリケーションはこのカテゴリ別にリストアップされます。そのアプリケーションの主機能を最も適切に示しているカテゴリを注意深く選択してください。提出されたすべてのカテゴリはAppleがレビューを行います。

また、オプションの副カテゴリ（Secondary Category）も指定できます。アプリケーションは副カテゴリではリストアップされませんが、その副カテゴリに対する検索結果としては返されます。たとえば、そのアプリケーションの主力カテゴリが「財務会計（Finance）」で副カテゴリが「ビジネス（Business）」だった場合、ユーザは財務会計のカテゴリをチェックしたときにそのアプリケーションを見つけることができ、また「ビジネス」で検索したときにもその検索結果としてそのアプリケーションを見つけることができます。

説得力のあるアートワーク

ストア内で自分のアプリケーションを際立たせるためのもう1つの側面は、説得力のあるアートワークを使うことです。ユーザは、そのアプリケーションの可能性を示す美しいアイコンやスクリーンショットに引き付けられます。

アイコン

ユーザは、魅力的なアイコンを期待しています。



以下に示すシンプルなガイドラインに従い、素晴らしいアートワークを作成してください。

- Appleのヒューマンインターフェイスガイドラインに従うこと
- 画像は小さなアートワークから拡大しないこと
- アイコンは判読可能であること（小さなサイズでも）
- そのアプリケーションに合ったアイコンであること
- 文化的な感情を考慮し、普遍的なイメージで表現すること
- 恐れずにプロのグラフィックデザイナーに相談すること

注意：デベロッパのデザインを支援する情報として、『Apple Human Interface Guidelines』の中の「[The Design Process](#)」が参考になります。

また、角の丸みや「Shine」の効果は自動的に加えられることも覚えておいてください。なお自分で加えた「Shine」効果に自信がある場合、デバイスのホーム画面、App Store、およびデバイス上のApp Storeでは、提出されたバイナリファイルに含まれる「shine」パラメータ（UIPrerenderedIconキー）が有効です。意図したとおりの結果が得られるよう、光沢パラメータを正しく指定してください。Mac OS Xアプリケーションでは光沢パラメータは無視されます。

元のアイコン：



自動的に角を丸くしたアイコン：



自動で「Shine」を付加したアイコン：



スクリーンショット

自分の製品を最高の状態で見せてください。



App Store > Entertainment > Apple Inc.

Remote

Description

With Remote, you can control the music on your computer or Apple TV from your iPod touch or iPhone.

Apple Inc. Web Site | Remote Support | Application License Agreement | More

What's New in Version 1.3.3

Remote 1.3.3 provides bug fixes and compatibility with iTunes 11 and Apple TV 3.

Screenshots

Customer Ratings

4.5 out of 5 stars (14,937 Ratings)

Customer Reviews

Write a Review | Version 1.3.3 | All Versions (14,937)

Sort By: Most Helpful

App Storeにポストするスクリーンショットを作成する場合、以下の一般的なガイドラインに従ってください。

- コンテンツが読みやすく適切であること。
- 文化的な感情や制約を考慮すること。
- スクリーンショットは（シミュレータではなく）ターゲットデバイスで撮ること。スクリーンショットを撮るには「Power」ボタンを押しながら「Home」ボタンを押します。これでスクリーンショットがカメラロールに保存されます。
- Xcode Organizerを使うこと。
- スクリーンショットからはステータスバーを常に消しておくこと。
- スクリーンショットのローカライズを忘れないこと。スクリーンショットを撮る前に、「Settings」>「General」>「International」>「Language」の順に操作してiPhoneの言語を設定しておきます。

参考情報

アプリケーションの説明

アプリケーションの説明を書く場合、App Storeの画面サイズや、スクロールせずに見える範囲を十分に把握します。



また、読みやすくするために改行や中黒を使用します。

著作権：「© 2008 Acme Inc.」のように書きます。©の記号はAppleで付け加えます。

バージョン番号：標準的なバージョン表記を使います（1.0、1.1など）。バージョン番号には「ビルド」とか「バージョン」といった用語を使用しないでください。

URLおよびEメール：アプリケーションをApp Storeにポストする前に、そのサポートURLやマーケティングURLが実際に提供されていることを確認します。

エンドユーザ使用許諾契約（EULA）：これはiTunesの最低限の契約条件に沿ったものでなければなりません。ユーザの明示的な確認を求める必要がある場合、それは自分のアプリケーション内で行ってください。

世界的視野で考える

アプリケーションの翻訳を行う場合、以下に示すローカリゼーション上のこつを覚えておいてください。

- アプリケーションの説明は、専門家がローカライズするか、またはまったくローカライズしないようになります。オンラインの翻訳者や翻訳サービスは使わないでください。悪い翻訳は滑稽で、役に立たず、かえって害になる場合があります。
- 複数のローカリゼーションを含むバイナリを1つ作成します。
- 文化的感受性に配慮してください。

アプリケーションサイズについてのヒント（iOSアプリケーションのみ）

- 最大2GBのアプリケーションが可能ですが、ダウンロード時間を考慮してください。
- 最小限のファイルサイズにするよう努力してください。
- Over the Airによるダウンロードには 50MBの制限があることに注意してください。

追加プロモーション情報

- Appleがそのアプリケーションを特に取り上げたい場合、連絡を差し上げます。
- 高解像度で高品質なアートワークを用意してください。



プロモーションコード

一般に向けたアプリケーションの宣伝を強化するには、プロモーションコードを活用してください。アプリケーションの無料ダウンロードが可能なコードの提供は、そのアプリケーションの特定バージョンの販売促進に大きな効果があります。

プロモーション用アートワーク

プロモーション用アートワークを要求された場合に備え、レイヤ構成のアートを用意しておくことが望ましいと考えられます。

- タイトル処理／ロゴ、および背景アート
 - タイトル処理=ベクトル (EPSまたは.ai)、または600x600以上の透明な背景付きのTIF、PNG、またはPSDファイル
 - 背景=600x600以上のJPG、TIF、またはPSDファイル

■ アートワークの例：



900x530レイヤ化（PSD）形式の背景画像を使用して完全にデザインされた商品ページの例

APPLICATION DESCRIPTION
Save the universe and blast incoming enemy spaceships by tapping on the iPhone's multi-touch display. Pilot your starship through space using the built-in accelerometer in iPhone.

FEATURES:
- Lorem ipsum dolor sit amet
- Adipiscing elit, sed do
- Dolor magna aliqua. Ut enim ad, quis
- nostrud
- Reprehenderit in voluptate velit esse

WHAT'S NEW IN THIS VERSION:
- Ultimaco labore
- Adipiscing elit, sed do eiusmod

LANGUAGES:
English, German, French, Italian, Spanish, Japanese, Chinese

REQUIREMENTS:
Compatible with iPhone and iPod touch

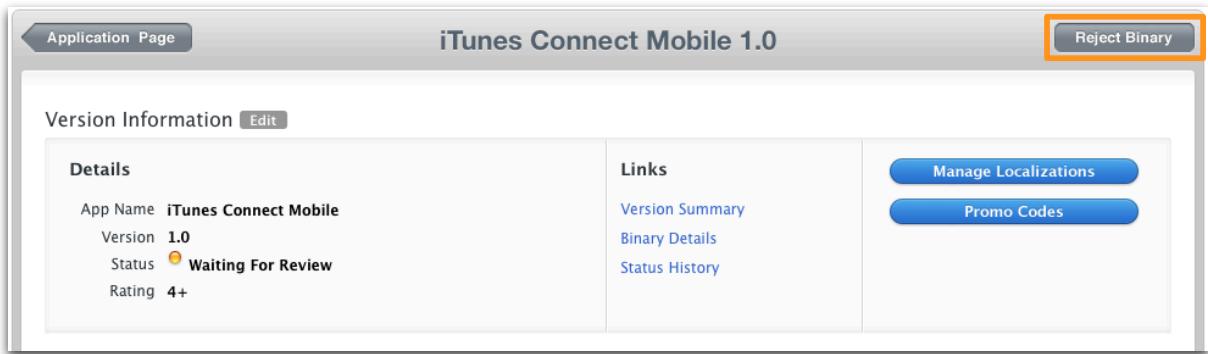
CyberInteractive's Web Site ⓘ
Touch Fighter Support ⓘ
Application License Agreement ⓘ

ALL APPLICATIONS BY CYBERINTERACTIVE ⓘ
TELL A FRIEND ⓘ
LEARN MORE ABOUT APPLICATIONS ⓘ

CUSTOMERS ALSO BOUGHT See All ⓘ

アプリケーションの管理

- アプリケーションの説明、リリースノート、大小アイコン、またはスクリーンショットの中で具体的な価格には言及しないでください。現地通貨による価格を示すと他地域のApp Storeのお客様に誤解を与え、混乱を招く可能性があります。
- 大小のアイコンやスクリーンショットの上に「Sale (セール)」のバナーを置かないでください。また、アプリケーション名の中でセール情報を参照しないでください。
- 特定のバージョンが審査を受けているときに、そのアプリケーションの別のバージョンをアップロードしないでください。審査中もしくは審査待機中のバイナリに問題が発見された場合は「Reject Binary」をクリックし、そのバイナリを棄却することができます。



これにより、そのバイナリの改訂版をアップロードできます。

- アプリケーションの説明やキーワードには、ほかのアプリケーションの名前を含めないでください。アプリケーションの説明やキーワードからほかのアプリケーションを参照することは、検索結果をゆがめる行為と解釈される場合があり、推奨されません。

付録A：アプリケーション情報の一覧表

以下の「アプリケーション情報の一覧表」は、アプリケーションとバージョンに関するすべてのメタデータの一覧と、それが編集可能となるタイミングを示します。各項目はロックまたはアンロックのどちらかで、アプリケーションまたは特定のバージョンに関連付けられています。

「アプリケーションレベル」の欄に印が付いている項目は、その情報はアプリケーションのすべてのバージョンに関連します。「バージョンレベル」の欄に印が付いている項目は、その情報は特定のバージョンに関連しており、バージョン間では異なる可能性があります。

青で示された項目名はローカライズが可能です。

項目	ロック	アンロック	アプリケーション	バージョンレベル
Apple ID	提出後は編集不可		X*	
バンドルID	提出後は編集不可*		X*	
SKU	提出後は編集不可		X*	
アプリケーションの種類	提出後は編集不可		X*	
カテゴリ	X***			X*
Copyright		X*		X*
説明		X*		X*
EULA		X*		X*
キーワード	X*			X*
Large Icon (iOSアプリケー)	X*			X*
Newsstand — App Level Enable/ Disable (iOSアプリケーシ	編集可***		X*	
Newsstand — Default Cover Art (iOSアプリケーション)		X*		X*
Localization (addition)	X*			
Localization (deletion)		X*		

項目	ロック	アンロック	アプリケーション	バージョンレ
Marketing URL		X*		X*
Name	X*			X*
Ratings	X*			X*
Review Notes	X*			X*
Rights & Pricing		X*	X*	
スクリーンショット		X*		X*
Support email address		X*		X*
Support URL		X*		X*
Version Number	X*			X*
Version Release Con- ...ト（バージョンリリース）	X*			X*
What's New in This Version?		X*		X*

* バンドルIDを編集できるのは、まだバイナリを提出して審査を受けておらず、また、アプリケーションがGame CenterもiAdも使っていない場合に限ります。

** Newsstandに対応したアプリケーションの、これ以降のバージョンはすべて、副カテゴリが「Newsstand」となり、状態にかかわらず編集はできません。すなわち、Newsstandアプリケーションが「Ready for Sale」状態になれば、それ以降のバージョンはすべてNewsstandに対応しなければならない、ということです。

*** アプリケーションレベルでNewsstandへの対応を解除できるのは、副カテゴリが「Newsstand」のライブバージョンもライトバージョンも存在しない場合に限ります。

編集可能な状態

- 「ロック」に印が付いている項目は、編集可能な状態にある場合に限り編集できます。「アンロック」に印が付いている項目は、いつでも編集できます。
- 編集したい項目の隣に「Edit」ボタンがない場合は、アプリケーションのバージョンが編集可能な状態にないため、その項目を編集できないことを意味します。

以下は、編集可能な状態の一覧です。

状態	状態名	説明
	Prepare For Upload	アプリケーションの最初の状態として表示されます。この状態は、アプリケーションをApp Storeにアップロードできる状態にするために、メタデータ、スクリーンショット、価格、In-App Purchase、Game Center、iAdネットワーク設定などを入力、または編集する必要があることを意味します。
	Waiting For Upload	メタデータの入力は完了していますが、バイナリのアップロードが完了していない（または後でアップロードすることにした）場合の表示です。Application Loaderでバイナリを送信するには、アプリケーションの状態が「Waiting For Upload（アップロード待ち）」になっていなければなりません。
	Waiting For Review	新規のアプリケーションまたはアプリケーションのアップデートを送信した後であり、Appleによってアプリケーションの審査が行われる前であることを表します。この状態は、アプリケーションがアプリケーション審査待機リストに追加され、かつ審査がまだ開始されていないことを意味します。バイナリの審査には多少の時間を要します。この状態は、アプリケーションが現在審査されていることを意味するわけではありません。
	Waiting For Export Compliance	Export ComplianceによるCCATSの審査中の表示です。
	Upload Received	バイナリはApplication Loaderを通じて受信されていますが、iTunesシステム内での処理がまだ完了していない場合の表示です。アプリケーションが24時間を超えて「Upload Received（アップロード受信済み）」の状態のままである場合は、iTunes Connectの「Contact Us」モジュールを通じてiTunes Connect Supportまでお問い合わせください。
	Rejected	バイナリが審査を通過しなかった場合に表示されます。
	Metadata Rejected	あるメタデータ項目が審査を通過しなかった（バイナリは通過）場合に表示されます。この問題は、iTunes Connectでメタデータを編集するだけで解決できるので、既存のバイナリはそのまま審査プロセスで再利用されます。メタデータが却下された理由について、Resolution Centerの「App Review」からメッセージを受け取れます。

状態	状態名	説明
	Developer Rejected	デベロッパがバイナリを審査プロセスからキャンセルした場合に表示されます。デベロッパがアプリケーションをキャンセルすると、審査待機リストからアプリケーションが削除されます。バイナリを再送信すると、アプリケーションの審査プロセスは最初から開始されます。
	Invalid Binary	バイナリはApplication Loaderを通じて受信されました但し、アップロードの必要項目を満たしていない場合に表示されます。
	Missing Screenshot	iOSアプリケーションのみ。iPhone/iPod touchまたはiPad用の、デフォルト言語または追加ローカリゼーションでのスクリーンショットが、アプリケーションに含まれていない場合に表示されます。iPhone/iPod touchには1個以上のスクリーンショットが必須です。またユニバーサルなアプリケーションを提出する場合はiPad用のスクリーンショットも必須です。

付録B：Game Center情報の一覧表

以下の「Game Center情報の一覧表」にGame Center関連のすべてのメタデータを示します。また、対応するGame Center対応バイナリの状態に基づいて、メタデータが編集可能になるタイミングについても示します。Xは、要素が編集可能であることを意味します。青で示された項目名はローカライズが可能です。

注意 : Leaderboard またはアチーブメントが「In Review」状態の間は、Game Centerのメタデータを編集することはできません。この状態は、Game Center対応バイナリが「In Review」状態にあることに対応します。

「Game Center」セクション	項目	バイナリがApproved、Developer Rejected、またはIn Review	1つのバイナリが承認された後
Leaderboard	Leaderboard ID	提出後は編集不可	
Leaderboard	Sort Order	すべての状態で編集可	
Leaderboard	Score Format Type	X*	
Leaderboard	Score Format	X*	X*
Leaderboard	Score Format Suffix	X*	X*
Leaderboard	Score Range	X*	X*
Leaderboard	Leaderboard Reference Name	X*	X*
Leaderboard	Default Leaderboard Setting	X*	X*
Achievement	Achievement ID	提出後は編集不可	
Achievement	Achievement Reference Name	X*	X*
Achievement	Points	X*	
Achievement	Hidden	X*	X*
Achievement	Image	X*	X*

「Game Center」セクション	項目	バイナリがApproved、Developer Rejected、またはPending Review	1つのバイナリが承認された後
Achievement	Achievement Title	X*	X*
Achievement	Pre-earned Description	X*	X*
Achievement	Earned Description	X*	X*
Compatibility	Version Compatibility	X*	X*

付録C：デバイスの互換性一覧

以下の「**デバイスの互換性一覧**」に、すべてのiOSデバイスとそれに関連するデバイスの互換性を示します。iOSアプリケーションが正しく動作するために、特定のデバイス機能（電話、GPS、加速度センサーなど）が必要な場合は、`UIRequiredDeviceCapabilities`キーを利用して、バイナリのinfo.plistにそのことをコーディングする必要があります。詳細については、『[iOSアプリケーションプログラミングガイド](#)』の「Build-Time Configuration Details」を参照してください。宣言された能力がデバイスに備わっていないければ、iOSはアプリケーションを起動できません。この情報はApp Storeも必要とします。ユーザデバイスに必要な能力のリストを作成して、起動できないアプリケーションを、ユーザが誤ってダウンロードしてしまわないようにするのが目的です。Mac OS Xアプリケーションの場合は、必須のデバイス機能を指定する必要はありません。

重要：デバイスに関する要件の変更はすべて、バイナリに対する更新を提出する際に行う必要があります。変更は、デバイスに対する要件を緩めるものに限ります。バイナリを更新した結果、要件が厳しくなるようなものは認められません。要件を厳しくするような更新を禁じているのは、すでにアプリケーションをダウンロードしている顧客が、更新の結果、実行できなくなる恐れがあるからです。

デバイスの互換性	iPod touch	iPod touch 2nd gen	iPod touch 3rd gen	iPod touch 4th gen	iPhone	iPhone 3G	iPhone 3GS	iPhone 3GS（ 中国）	iPhone 4	iPhone 4S	iPad Wi-Fi	iPad Wi-Fi + 3G	iPad 2 Wi-Fi	iPad 2 Wi-Fi + 3G	新しい iPad Wi-Fi モデル	新しい iPad Wi-Fi + LTE モデル
accelerometer	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
location-services	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
armv6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
opengles-1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
microphone		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

デバイスの互換性	iPod touch	iPod touch 2nd gen	iPod touch 3rd gen	iPod touch 4th gen	iPhone	iPhone 3G	iPhone 3GS	iPhone 3GS (中国)	iPhone 4	iPhone 4S	iPad Wi-Fi	iPad Wi-Fi + 3G	iPad 2 Wi-Fi	iPad 2 Wi-Fi + 3G	新しい iPad Wi-Fi モデル	新しい iPad Wi-Fi + LTE モデル
wifi	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
peer-peer		●	●	●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●
opengles-2*			●	●					●	●	●	●	●	●	●	●
armv7				●	●				●	●	●	●	●	●	●	●
gamekit					●	●	●				●	●	●	●	●	●
still-camera					●	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●
telephony						●	●	●	●	●	●	●				
sms							●	●	●	●	●	●				
gps								●	●	●	●	●	●	●		
magnetometer*									●	●	●	●	●	●	●	●
video-camera*						●				●	●	●	●		●	●
auto-focus-camera*									●	●	●	●				
front-facing-camera*									●	●						
gyroscope*										●	●					
camera-flash*											●	●				

デバイスの互換性	iPod touch	iPod touch 2nd gen	iPod touch 3rd gen	iPod touch 4th gen	iPhone	iPhone 3G	iPhone 3GS	iPhone 3GS (中国)	iPhone 4	iPhone 4S	iPad Wi-Fi	iPad Wi-Fi + 3G	iPad 2 Wi-Fi	iPad 2 Wi-Fi + 3G	新しい iPad Wi-Fi モデル	新しい iPad Wi-Fi + LTE モデル
bluetooth-le*											●				●	●

*ファットバイナリ（armv6 や armv7）でビルド。そうでない場合はiOS 4.3以降が必要です。

付録D：App Storeの販売区域

アプリケーションを販売する区域とそれに対応する国コードを表に示します。

国コード	国名	国コード	国名	国コード	国名
AE	アラブ首長国連邦	GD	グレナダ	NG	ナイジエリア
AG	アンティグア・バーブーダ	GH	ガーナ	NI	ニカラグア
AI	アンギラ	GR	ギリシャ	NL	オランダ
AM	アルメニア	GT	ガテマラ	NO	ノルウェー
AO	アンゴラ	GY	ガイアナ	NZ	ニュージーランド
AR	アルゼンチン	HK	香港	OM	オマーン
AT	オーストリア	HN	ホンジュラス	PA	パナマ
AU	オーストラリア	HR	クロアチア	PE	ペルー
AZ	アゼルバイジャン	HU	ハンガリー	PH	フィリピン
BB	バルバドス	ID	インドネシア	PK	パキスタン
BE	ベルギー	IE	アイルランド	PL	ポーランド
BG	ブルガリア	IL	イスラエル	PT	ポルトガル
BH	バーレーン	IN	インド	PY	パラグアイ
BM	バミューダ諸島	IS	アイスランド	QA	カタール
BN	ブルネイ	IT	イタリア	RO	ルーマニア
BO	ボリビア	JM	ジャマイカ	RU	ロシア
BR	ブラジル	JO	ヨルダン	SA	サウジアラビア
BS	バハマ	JP	日本	SE	スウェーデン
BW	ボツワナ	KE	ケニア	SG	シンガポール
BY	ベラルーシ	KN	セントキツ=ネイビ	SI	スロベニア
BZ	ベリーズ	KR	韓国	SK	スロバキア
CA	カナダ	KW	クエート	SN	セネガル
CH	スイス	KY	ケイマン諸島	SR	スリナム
CL	チリ	KZ	カザフスタン	SV	エルサルバドル
CN	中国	LB	レバノン	TC	タークスカイコス諸
CO	コロンビア	LC	セントルシア島	TH	タイ
CR	コスタリカ	LK	スリランカ	TN	チュニジア
CY	キプロス	LT	リトアニア	TR	トルコ
CZ	チェコ共和国	LU	ルクセンブルク	TT	トリニダード・トバゴ
DE	ドイツ	LV	ラトビア	TW	台湾
DK	デンマーク	MD	モルドバ共和国	TZ	タンザニア
DM	ドミニカ	MG	マダガスカル	UG	ウガンダ
DO	ドミニカ共和国	MK	マケドニア	US	米国
DZ	アルジェリア	ML	マリ	UY	ウルグアイ
EC	エクアドル	MO	マカオ	UZ	ウズベキスタン
EE	エストニア	MS	モントセラト島	VC	セントビンセントおよびグレナディーン諸島
EG	エジプト	MT	マルタ	VE	ベネズエラ
ES	スペイン	MU	モーリシャス	VG	英領バージン諸島
FI	フィンランド	MX	メキシコ	VN	ベトナム
FR	フランス	MY	マレーシア	YE	イエメン
GB	英国	NE	ニジェール	ZA	南アフリカ

付録E：更新履歴

Version 7.3 — 16.01.12

- iTunes Connect上にアプリケーションのメタデータを表示するデフォルト言語は、アプリケーションレベルで編集し、いつでも変更できるようになりました。アプリケーションに関する説明が母語で読めるようになれば、実際に読む顧客は増えるでしょう。アプリケーションを供給する各国向けに、メタデータを翻訳するようお勧めしています。

Version 7.2 — 17.10.11

- Free Subscriptionに対応しました。Free Subscription（無料購読）は、無料で購読できるコンテンツをデベロッパがNewsstandに置くための手段です。ユーザは、Free Subscriptionにサインアップすれば、Apple IDに対応するあらゆるデバイス上で購読できるようになります。なお、Free Subscriptionは期限切れになることがないこと、Newsstand対応アプリケーションでのみ購読できることに注意してください。
- 「デバイスの互換性一覧」にiPhone 4Sを追加して更新しました。

Version 7.1 — 22.09.11

- Newsstand対応。Newsstand対応アプリケーションを作成できるようになりました。アプリケーションをNewsstand対応にし、iTunes Connectで発行物のメタデータを設定することになります。詳しくは「Newsstand」セクションを参照してください。

Version 7.0 — 2011年8月17日

- アプリケーション状態として新たに「Metadata Rejected」を追加しました。メタデータに問題があるとアプリケーション審査（App Review）チームに指摘された場合、バイナリをコンパイルし直し、再提出して審査を受けることなく、この問題を解決できるようになりました。Appleに提出したアプリケーションが、バイナリは問題ないけれども、あるメタデータ項目がガイドラインに合致していない、とアプリケーション審査（App Review）チームに判断された場合、当該アプリケーションの状態は「In Review」から「Metadata Rejected」に変わります。この問題は、iTunes Connectでメタデータを編集するだけで解決できるので、既存のバイナリはそのまま審査プロセスで再利用されます。

- バンドルIDを編集できるようになりました。ただし、バイナリを提出して審査を受けていないこと、アプリケーションがGame CenterもiAdも使っていないことが条件です。
- iCloud表示セットの作成のサポート。iTunes Connect上でiCloud表示セットをセットアップしておけば、この秋からは、iCloudを利用して提出できるようになります。

Version 6.9 — 2011年7月20日

- 「Rights and Pricing」ページに、カスタムB2Bアプリケーションとして販売する旨を表すチェックボックスを追加しました。カスタムB2Bアプリケーションは、iTunes Connectで指定した「Volume Purchase Program」の顧客のみを対象とし、該当する地域でのみ販売されます（たとえば「U.S. Volume Purchase Program」の顧客は、「U.S. App Store Volume Purchase Program for Business」を使わなければなりません）。教育機関や一般的なApp Storeの顧客は、カスタムB2Bアプリケーションを購入できません。「App Store Volume Purchase Program for Business」について詳しくは、<http://vpp.itunes.apple.com/faq>を参照してください。顧客が「Volume Purchase Program」にサインアップする手順については、<http://enroll.vpp.itunes.apple.com>を参照してください。
- 「Auto-Renewable Subscription In-App Purchases」の設定用に、「Publication Name」フィールドを「Language」ライトボックスに追加しました。この値は、顧客が購読を申し込む際、「Share Your Information?」承諾（オプトイン）ダイアログに表示されます。

Version 6.8 — 06.06.11

- Mac OS X Lionアプリケーション用に、Consumable（消耗型）およびNon-consumable（非消耗型）のIn-App Purchaseを作成できるようになりました。
- 画像をGame Center Leaderboardにアップロードし、デバイスのGame Centerに表示できるようになりました。
- 却下されたアプリケーションについてアプリケーション審査（App Review）チームとやり取りする際、Resolution Centerを通してアタッチメントを送信できるようになりました。
- iCloud用のサポートを追加しました。アプリケーションの旧バージョンに法律上の問題がある場合、当該アプリケーションの「Rights and Pricing」ページで、またはアップデートを送信する際に、その旨を明示する必要があります。

Version 6.7 — 11.05.11

- In-App Purchaseの作成および編集の流れを改善。「Manage Your In-App Purchases」モジュールは、iTunes Connectのホームページ上では利用できなくなりました。In-App Purchaseを、「Manage Your Applications」モジュール内、個々のアプリケーションの「App Summary」ページから管理できるようになりました。

- In-App Purchaseは、個々のアプリケーションの「Manage In-App Purchases」ページから、一括提出できるようになりました。
- サンドボックスにおける短縮購読期間（Auto-Renewable（自動更新）タイプのIn-App Purchaseの購読をテストする際に適用）に関する情報を追加しました。
- Auto-Renewable（自動更新）タイプのIn-App Purchaseの購読に関するプライバシーポリシーのURLについて明記しました。
- 「付録B：Game Center情報の一覧表」および「付録C：デバイスの互換性一覧」に、新しい機能やデバイスに関する情報を追加して更新しました。
- 今後、iTunes Connectのプロモーションコードを使ってアプリケーションを購入したユーザは、アプリケーションの審査やレーティングができなくなります。

Version 6.6 - 02.03.11

- Game Center Leaderboardの設定項目として、スコア範囲を追加しました。スコア範囲の設定は任意ですが、追加する場合は両方の値を設定しなければならず、しかも等しい値であってはなりません。スコア範囲の設定を追加するか、または狭い範囲に変更してデータを制限すると、その範囲外のデータはすべて失われ、元に戻すことはできません。
- Resolution Centerを追加し、App Reviewが却下した理由が表示されるようにしました。Resolution Centerには、「App Summary」ページ、「Version Details」ページのどちらからでもアクセスできます。アプリケーションが却下された場合、ページ先頭にResolution Centerへのリンクが表示されます。
- In-App PurchaseをAppleに提出する前に承認を受ける必要はなくなりました。In-App Purchaseの状態として、「Waiting for Screenshot」と「Ready to Submit」を追加しました。「Pending Developer Approval」、「Approved By Developer」という状態は削除しました。

Version 6.5 - 22.02.11

- iOS用In-App PurchaseのAuto-renewable（自動更新）の設定に関する手順説明。In-App PurchaseのAuto-renewable（自動更新）により、ユーザはIn-Appコンテンツを一定期間購入できます。購入は、ユーザから中止を求める限り期間終了時に自動的に更新されます。

Version 6.4 - 03.02.11

- プロモーションコードをMac OS Xアプリケーション用に作成して、世界中のMac App Storeから購入できるようになりました。

- 「Crash Reports」をMac OS Xアプリケーション用に表示したりダウンロードできるようになりました。
- 「Export Compliance」セクションを更新し、Mac OS Xアプリケーションの記述を追加しました。
- 「Reject Binary」ボタンが「Binary Details」ページに移動したことを表すために、「バイナリの詳細」と「バイナリのキャンセル」の各セクションを更新しました。
- Combined Leaderboardは、『Game Kit Programming Guide』ではAggregate Leaderboardと呼ばれていたことを明記しました。
- 「プロモーションコードの要求」セクションを更新して、App Storeからアプリケーションをダウンロードしているときにエラーになったユーザを誘導する場所に関する情報を追加しました。
- ワイルドカードを含むアプリケーションIDについて明記しました。
- 「Images」セクションが「Uploads」に名称変更されたことを示すために、全体を更新しました。

Version 6.3 - 08.12.10

- プロモーションコードが世界中のどのApp Storeからも購入できるようになりました。
- 「Pending Apple Release」状態のときに、アプリケーションを「Developer Rejected」にできるようになりました。
- Game Centerが、複数のLeaderboardとCombined Leaderboardを含むように変更されました。また、Leaderboardカテゴリが削除されました。
- アプリケーションがiAdを使用しておらず、バイナリが送付されていない場合は、「App Delete」の後もバンドルIDを再利用できるようになりました。

Version 6.2 - 01.11.10

- iTCからのMac OS Xアプリケーションの提出が受理されるようになりました。
- Mac OS Xのスクリーンショットに関する新しい要件が追加されました。
- バンドルIDはアプリケーションタイプに固有のため、iOSアプリケーションとMac OS Xアプリケーション間では共有できません。
- 「Sales and Trends」モジュールが新しくなりました。
- 「Payments and Financial Reports」モジュールが更新されました。
- Game CenterのアチーブメントアイコンをRGBa色空間で提供できるようになりました。
- 各デバイスの機能を説明するために、「デバイスの互換性一覧」を追加しました。

Version 6.1 - 16.09.10

- Game Center対応バイナリを含むGame Centerの更新が受理されるようになりました。Leaderboardカテゴリの上限が25個に引き上げられました。Game Center情報の一覧表が追加され、編集可能なメタデータとそれらが編集可能になるタイミングの説明が記載されました。また、バイナリを配布する前にGame Center用のアプリケーションのバージョンを有効にする方法についての手順を追加しました。
- 「Rights and Pricing」ページにチェックボックスが追加され、教育機関向けの「Volume Purchase Plan」に加えたいアプリケーションを指定できるようになりました。
- iPhone Developer ProgramがiOS Developer Programと呼ばれるようになりました。
- 「Pending iOS Release」という新しいアプリケーション状態が追加されました。
- 「Pending Developer Release」状態のアプリケーションに対しては、App Storeにリリースするためのアクションが必要であることを知らせる「30 day email」警告が送信されます。
- アプリケーション名、説明、キーワード、In-App Purchase名、In-App Purchaseの表示名としての説明に、最低文字数が導入されました。
- スクリーンショットは、ロックなしのメタデータになり、いつでも更新できます。
- アプリケーションの作成時にアプリケーションのバンドルIDとしてワイルドカードApp IDを選んだ場合、ワイルドカードApp IDにはBundle ID Suffixを入力する必要があります。
- 120日の期限内にアプリケーションのバイナリをアップロードするように警告する、アプリケーション名の有効期限の電子メール警告が導入されました。
- ローカリゼーションの決定を支援するために、90地域すべてのApp Storeにデフォルト言語の詳細が追加されました。

Version 6.0 - 27.07.10

- iTunes Connectと「iTunes Connectデベロッパガイド」の外観が更新されて、使いやすくなりました。
- 新たに導入されたVersion Release Control（バージョンのリリース制御）を利用すると、アプリケーションの新バージョンを審査終了直後に公開させずに、特定の日を選択してApp Storeで公開できます。
- iTunes Connectインターフェイスを利用してバイナリを送付することはできなくなりました。バイナリは、Application Loaderを利用して送付しなければなりません。

- 新しいアプリケーション状態 (Prepare For Upload (アップロード準備中)、Pending Developer Release (デベロッパリリース待ち)、Processing for App Store (App Store向け処理中)) が追加されました。
- ローカリゼーションを削除できるようになりました。
- 「App Delete」が導入されたことにより、iTunes Connectからアプリケーションを削除できるようになりました。
- どのメタデータや画像をいつ更新できるかが分かるように、アプリケーションの作成フローとアプリケーションの編集フローが大幅に改良されました。
- アプリケーションの編集可能 (Editable) 状態、アプリケーション情報のロック／アンロックという新しい概念が導入されました。
- Game Center機能が追加されたことにより、Game Centerテストプロセスの「Achievements」カテゴリと「Leaderboard」カテゴリのセットアップが可能になりました。
- 従来よりも多くの状態 (すべての編集可能状態) において、バージョン番号を編集できるようになりました
- バンドルIDは、最初にアプリケーションを作成するときに、前もって必要になります。
- 「Rights and Pricing」ページに「Select All/De-select All」オプションが追加され、地域の追加や削除が簡単にできるようになりました。
- 「Remove From Sale」ボタンが削除されました。すべての地域権限は「Rights and Pricing」ページで管理しなければなりません。

Version 5.6 - 14.06.10

- 「iAd Network」契約要求を含むiAdのサポート機能、アプリケーションに対するiAdの有効化、iTunes Connectでの「iAd Network」モジュールの表示について説明を追加しました。
- iPhoneアプリケーション「iTunes Connect Mobile」がリリースされました。
- In-App Purchaseの上限が3,000になりました。
- iTunes Connectのビューからアプリケーションを削除できるようになりました。
- プロモーションコード要求のプロセスが改善されました。
- 高解像度のスクリーンショット (960×640、960×600、640×960、640×920) および小さいアイコン (114×114) の要件を追加しました。
- クラッシュログをいつでも取得できるようになりました。

Version 5.5 - 12.04.10

- Game Centerの設定、Leaderboardのセットアップを追加しました。

Version 5.4 - 05.04.10

- iPad用アプリケーションの配布方法、iPad用バイナリ、iPad専用スクリーンショットに関する説明を追加しました。
- アプリケーションおよびIn-App Purchaseで事前に価格変更を設定できる機能を追加しました。
- 新たなアプリケーションの状態（Invalid Binary（無効バイナリ）、Upload Received（アップロード受信済み）、Missing Screenshot（スクリーンショットの欠落））を追加しました。
- Over the Airによるダウンロードの上限を10MBから20MBに変更しました。
- 「Review」タブを「Summary」タブに名称変更しました。
- 「Sale/Trend Reports」モジュールを「Sales and Trends」に名称変更しました。
- iPhone OS 3.0より前のバージョンのクラッシュに関するクラッシュログが表示されなくなりました。

Version 5.3 - 02.02.10

- デモアカウントに関する指示を明確化しました。
- 「Pricing」タブ内の「New Territories as Added」チェックボックスの説明を追加しました。
- App Store上の新デザインのアプリケーション商品ページにアプリケーション説明の字数が含まれるようになりました。
- 輸出コンプライアンスに関する質問を追加し、それに伴いスクリーンショットを更新しました。
- 参照として「iTunes Finance Reports User Guide」および「Sales/Trend Reports User Guide」を追加しました。なお両文書はiTunes Connect上の当該のモジュールで入手できます。
- デバイス要件のメタデータのオプションを削除しました。この情報は、info.plistファイル内のUIRequiredDeviceCapabilitiesキーに常に設定されていなければなりません。
- ユーザインターフェイスの改善に伴い「Localization」タブを更新しました。

Version 5.2 - 13.11.09

- デモ用アカウントについての説明を追加しました。

- アプリケーション名とアイコンの不整合についての説明を追加しました。
- アプリケーションの状態追跡機能とEメールで状態更新を通知する新機能を追加しました。
- 地域のレイアウトを更新し、すべてのApp Store対象国を個別に確認できるようにしました。
- iTunes Connectは、ZIP形式に圧縮したTIFF形式の画像ファイルには対応していません。
- 商標侵害につながるアプリケーション名を入力しないように勧める旨を明記しました。
- ブラジル式ポルトガル語、ロシア語、韓国語、スウェーデン語、ポルトガル語、簡体字中国語への対応を追加しました。

Version 5.1 - 15.10.09

- 無料アプリケーションにIn-App Purchaseを含めることができるようになりました。
- In-App Purchaseが対応するiPhone OSの最小バージョンを3.0から2.xに引き下げました。

Version 5.0 - 01.09.09

- 「キーワード（Keyword）」機能を追加しました。
- 「アプリケーション名」の機能を更新、利用可能なアプリケーション名変更シナリオを詳述しました。
- App Store内に会社名を表示することを明記しました。
- スクリーンショットの設定で「縦長モード」と「横長モード」を区別しました。
- 文書内で使用している、説明用のスクリーンショットを差し替えました。またアプリケーションのメタデータ設定の流れを変更しました。
- ローカリゼーションの提供可能性について更新しました。またローカライズ可能言語として「スペイン語（メキシコ）」を追加しました。
- 「Application Summary」のページにApple IDを追加しました。
- In-App Purchaseテストユーザのセットアップ、デベロッパ用サンドボックス環境におけるIn-App Purchaseのテスト、In-App Purchaseのタイプについて明記しました。