



サポート説明資料

DS プロテクト

2010-09-03

Ver 2.1

任天堂株式会社発行

本ドキュメントの内容は、機密情報であるため、
厳重な取り扱い、管理を行ってください。

目次

1	はじめに.....	3
2	DS プロテクトの特徴.....	4
3	DS プロテクト利用にあたっての注意.....	5
4	サポート申請フロー	6
5	サポートの連絡先.....	8
6	FAQ.....	9
7	改訂履歴	10

1 はじめに

NINTENDO DS 対応のソフトウェアは、海外のウェブサイトや P2P ネットワークを経由して、1 タイトルあたり数万～百数十万本も不正にコピーされています。このような不正利用を制限する手段として、ネットエージェント社の不正コピー対策ライブラリ「DS プロテクト」をご提供いたします。

本パッケージは、「DS プロテクト」利用時に提出していただく「DS プロテクト実装確認依頼書」とソースコード抜粋のサンプルをまとめたものです。

本書は、これらを活用した申請フロー、サポートに関する情報に加え、DS プロテクトの特徴、利用にあたっての注意について説明したものです。特徴、注意、申請までのフローについては、「DS プロテクト」を利用する前に読んでください。その他、サポート連絡先と FAQ などのサポートに関する情報については、「DS プロテクト」の利用中、必要に応じて読んでください。

2 DS プロテクトの特徴

- DS プロテクトは、不正な利用方法であるマジコンやエミュレータの存在を検出するためのライブラリです。
- 専用 SDK にてランタイムライブラリ、ユーザズマニュアル、サンプルプログラム、サンプルソース、関連ツールなどを提供します。

3 DS プロテクト利用にあたっての注意

- Ver.2.00 以降は簡易版と通常版のライブラリを含んでいます。
- 通常版ライブラリの場合、マジコンやソフトエミュレータであることを検出した後の処理については、独自に作成していただく必要があります。「セーブできない」、「次の画面へ進めない」、「フラグが立たない」などの反映処理を組み込んでください。簡易版ライブラリの場合、反映処理は不要です。
- TWL-SDK のバージョンには依存せず、組み込み可能です。
- Ver.2.00 以降は NITRO-SDK をサポートしていません。NITRO-SDK を使用する場合はDS プロテクト担当者までご連絡ください。
- DS ソフトと、DSi 対応ソフト(HYBRID ROM) の NITRO 互換領域への実装のみに対応しています。
TWL 専用領域への実装には対応していません。
- DSi 専用ソフト (LIMITED ROM) には対応していません。
- DSiWare には対応していません。
- ソフト開発会社に委託するなど、DSプロテクトを社外に提供する場合は、誓約書などにより機密保持および目的外の使用禁止の確約を取り付けてください。また、ソフト開発会社を含め、社外と技術的な内容をやりとりする場合はセキュリティおよび情報漏洩に十分注意してください。

詳細は「DS プロテクト ユーザーズマニュアル」を参照してください。

4 サポート申請フロー

DS プロテクトの各種関数の組み込み方、反映方法の確定など、実装方法によって、セキュリティのレベルが著しく低下します。必ずネットエージェント社のサポート(実装確認)を受けていただきます。

ローカライズ版、シリーズ版に関わらず、DSプロテクトを組み込む全タイトルについてサポートを行います。イニシャルコードごとに資料をまとめ、それぞれ一つのパッケージとして、サポートへご提出ください。なお、ネットエージェント社に対する費用は開発技術部がとりまとめて管理します。

注意： 2009 年まではローカライズ版やシリーズものなどでサポートが不要なケースがありましたが、2010 年からは、すべてのタイトルごとにサポートを受けてください。

- (1) DSプロテクトライブラリを組み込む。

DSプロテクトライブラリに同梱されているドキュメントを熟読のうえ実装してください

- (2) サポートを申請する。

実際のゲーム上で不正利用時の動作確認ができる実行ファイルが完成した時点で、以下のものを提出してください。

- ◆ DS プロテクト実装確認依頼書 (Ver.2.** シリーズ専用最新版を使用してください)
- ◆ 実行ファイル(SRL ファイル)
- ◆ DS プロテクトに関係している部分のソースコード
- ◆ 上記ソースコードが実行されときの画面キャプチャファイル
- ◆ その他の補足資料

上記の提出物は、1 タイトル(1 イニシャルコード)ごとに 1 つのファイルに圧縮してください。ファイル名は半角英数字のみで必ずイニシャルコードを付加してください。

- ◆ 提出先 URL: <https://ext1.nintendo.co.jp/dsp/data001/>
- ◆ ID: dspuser
- ◆ Password: uikJPh56(今後変更される可能性があります。)

ファイルのアップロード後、ml-netagent-jp-sup@nintendo.co.jp にメールで、資料をアップした旨、サポートを受けたい旨を連絡してください。

補足： サポート申請後、回答までに必要な期間は、1～3 営業日となっています。ただし、営業時間外にサポート申請された場合は、次営業日の対応になる可能性がありますのでご了承ください。また、初めて DS プロテクトを実装される場合は、修正が必要になることを想定し、余裕をもったスケジュールで申請を行ってください。初めての場合、1 タイトルあたり 3 回程度のサポートが発生しています。

- (3) ネットエージェント社からの回答を確認する。

サポート申請後、ネットエージェント社から実装確認の結果報告があります。指摘がある場合は、手順(1)に戻り、修正をした上で、手順(2)のサポート申請を再度してください。

- (4) 「DS プロテクト実装確認完了連絡書」を受領する。

実装確認の結果、特に指摘がなければ、ネットエージェント社から「DS プロテクト実装確認完了連絡書」が発行され、DS プロテクトの組み込みは終了となります。「DS プロテクト実装確認完了連絡書」は、ロットチェック時に提出していただく資料になりますので、大切に保管してください。

補足： ロットチェック時に、DS プロテクトライブラリが組み込まれているにもかかわらず、「DS プロテクト実装確認完了連絡書」の提出がない場合、ロットチェックが NG になりますのでご注意ください。なお DS 用タイトルの場合は、「ニンテンドーDS マスターROM 提出確認書」の使用ライセンス欄にある、DSプロテクト(NetAgent)の欄を「有」にしてください。DSiハイブリッドタイトルの場合は、「ニンテンドーDSi マスターROM 提出確認書」の備考欄に、DSプロテクトライブラリを使用している旨を加筆してください。

5 サポートの連絡先

- ml-protect-sup@nintendo.co.jp

任天堂社内の DS プロテクト担当者との連絡用として利用してください。メーリングリストには、開発技術部、業務部の DS プロテクト担当者が参加しています。

- ml-netagent-jp-sup@nintendo.co.jp

ネットエージェント社との連絡用として利用してください。メーリングリストには、ネットエージェント社の担当者に加え、任天堂の開発技術部と業務部の DS プロテクト担当者が参加しています。

間違いを避けるために、メールの表題の先頭には4桁のイニシャルコードを書いてください。まだゲームコードが決定していない場合は、簡単にゲームタイトル名を記入してください。

（例）ATGJ 反映方法について

6 FAQ

Q: ロットチェック依頼時には何か必要な提出物がありますか？

A: マスターバージョンや提出バージョンに関係なく、ネットエージェント社から発行された「実装確認完了連絡書」の提出が必須です。

前バージョン(前回、実装確認完了連絡書が発行されたバージョン)と比べて、不正プレイ対策部分のコードやライブラリのバージョンに変更がない場合は、前バージョンのサポート(実装確認)完了時に発行された「実装確認完了連絡書」をご使用ください。前バージョンの完成が 2009 年であるなどの理由により、お手元に当連絡書がない場合は、サポート用メーリングリスト(ml-netagent-jp-sup@nintendo.co.jp)を通して DS プロジェクト担当者 まで「実装確認完了連絡書」の発行依頼の旨をご連絡ください。

一方、前バージョンと比べて、不正プレイ対策部分の実装内容を変更したり、ライブラリのバージョンを更新したような場合は、ネットエージェント社によるサポートを改めて行っていただく必要があります。改めてサポートを受け、発行された「実装確認完了連絡書」をマスターROM と一緒に提出をお願いします。

Q: どのような場合に再サポートが必要になりますか？

A: 以下のような場合に「実装確認完了連絡書」の再取得が必要となります。改めてサポート申請を行ってください。

- イニシャルコードが変更になった場合
(ローカライズ版 もイニシャルコードは変更されますので本条件に包含されます。)
- DS プロジェクトの搭載バージョンに変更があった場合
- DS プロジェクトの検出・反映部分に変更があった場合

Q: サポート期間を早くして頂くことは可能ですか？

A: サポート申請後、回答までに必要な期間は、1～3 営業日となっていますが、現状の実績としては、1～2 営業日を目安に回答を行っています。「実装確認依頼書」で詳しい状況をお知らせいただければ、可能な限り希望に添えるように対応していただくことも可能です。さらに実装確認依頼を行われる際に、下記事項を考慮していただくことで、より迅速で確実な実装確認作業を行うことが可能になります。

- 通常のプレイでは検出や反映の確認作業に困難が予想される場合
確認用のセーブデータや確認に至る手順の資料を添付して頂くことで実装確認作業をスムーズに進めることができます。
- 多重の検出や反映を実装していて、確認困難な検出や反映がある場合
特定の検出や反映を意図的に回避可能なデバッグ版や特別版の実行ファイル(srl ファイル)を添付してください。ただし、デバッグ版や特別版は、あくまで確認の補助用途になります。併せて通常版の実行ファイルの納品も必須となります。
- 実装に問題があり、2 回目以降の提出が発生した場合
前回からの変更点を的確に記入し、前回からの差分を明確にしてください。
- 2回目以降の提出の際に、実装部分を変更した場合
添付のソース切り出し部分についても、最新版のソースを添付してください。ただし、ソース切り出し部分が変更前のファイルのまま提出されるケースが多いためご注意ください。

7 改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
2.1	2010-09-0303	変更	・ Ver.1.**シリーズを削除
2.0	2010-09-0303	追加	・ 3 DS プロテクト利用にあたっての注意 ・ 6 FAQ
		変更	・ 全般 フォーマットおよび目次構成の変更など

記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2010 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。