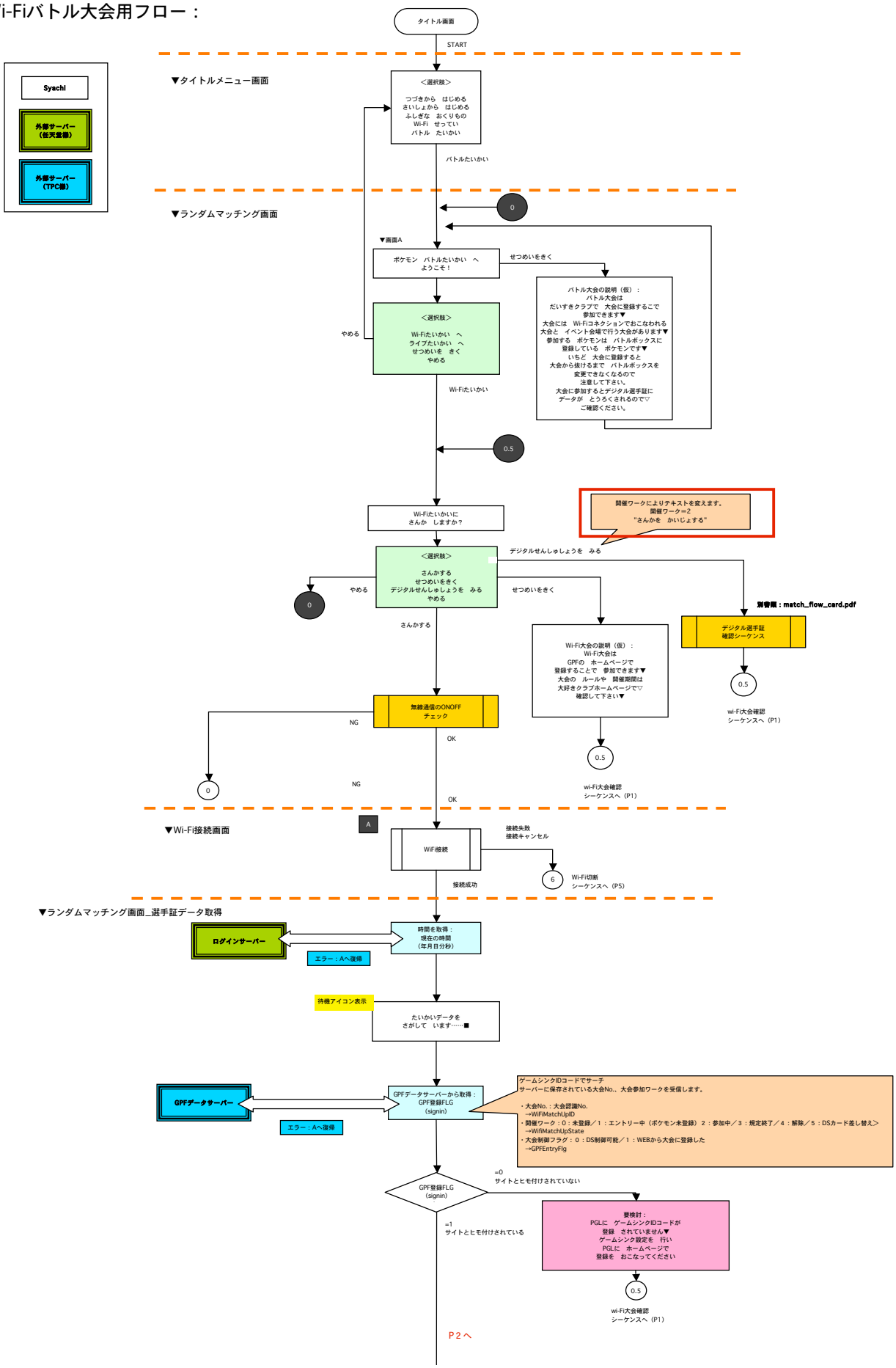
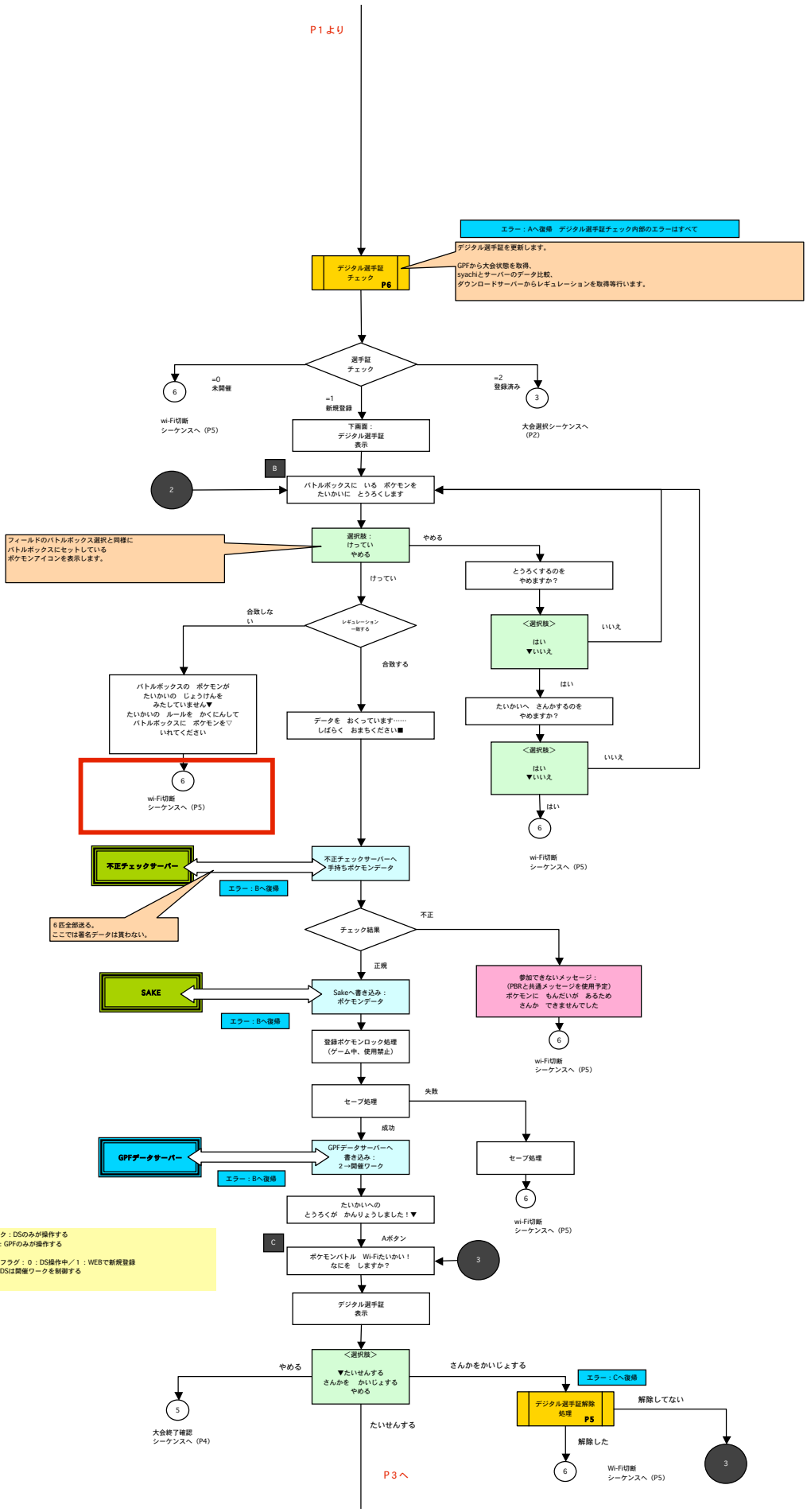
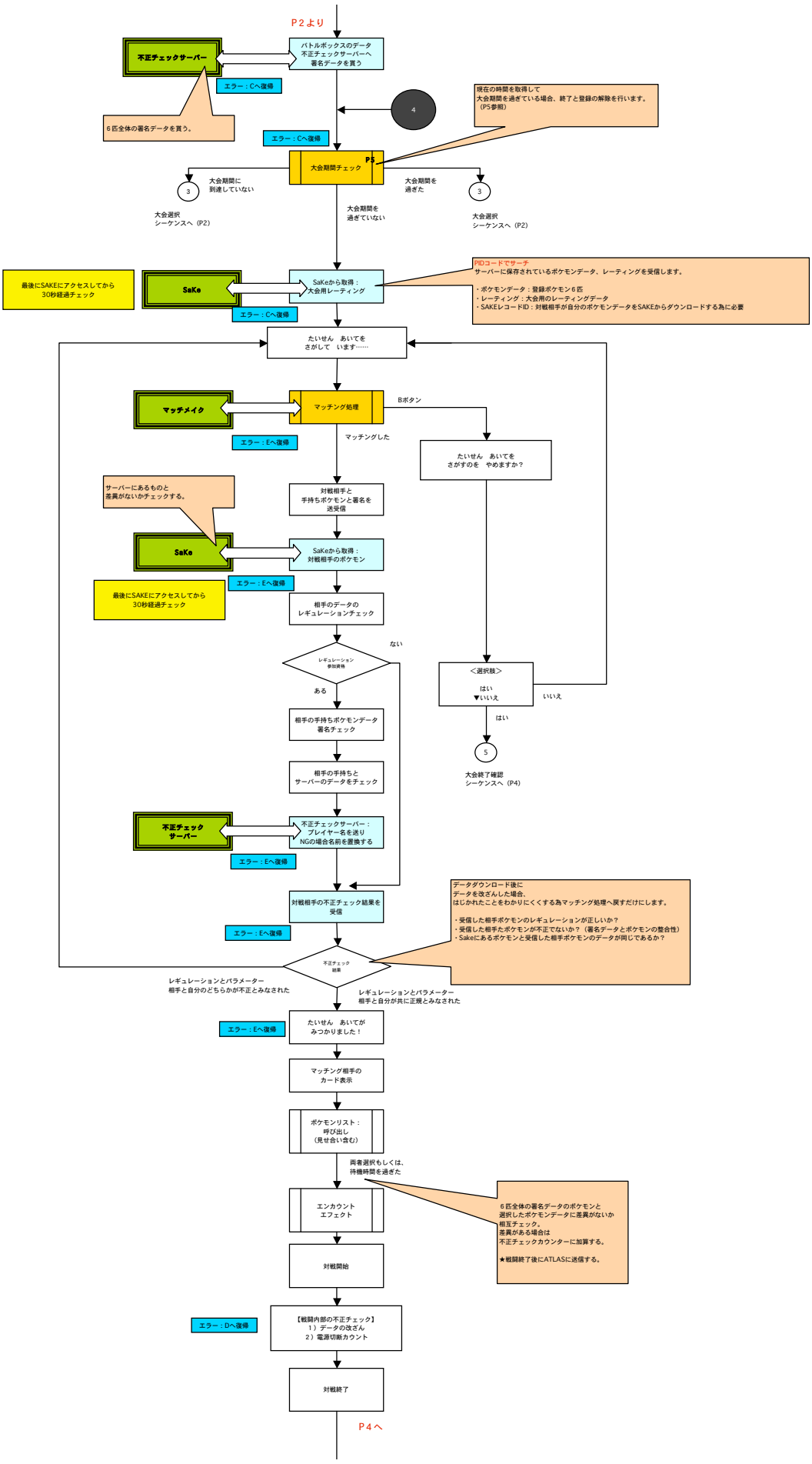
Teruyuki_Shimoyamada@GAMEFREAK.Inc
2010.4.20

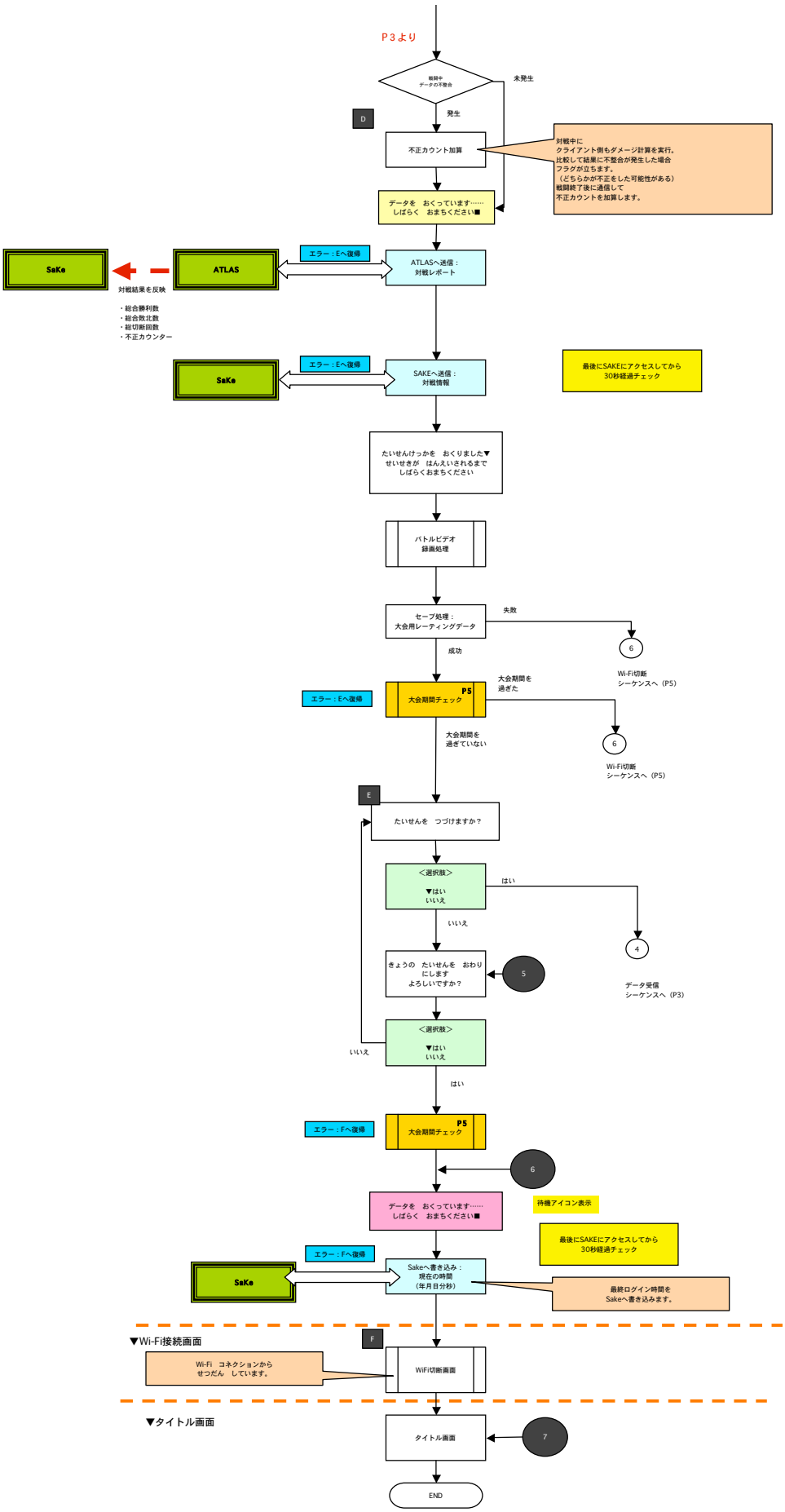
Wi-Fiバトル大会用フロー：




P１より
エラー：Aへ復帰　デジタル選手証チェック内部のエラーはすべて
デジタル選手証チェック P6
デジタル選手証を更新します。
GPFから大会状態を取得、
syachiとサーバーのデータ比較、
ダウンロードサーバーからレギュレーションを取得等行います。
選手証チェック
=0 未開催
=1 新規登録
=2 登録済み
6
wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
3
大会選択シーケンスへ（P2）
下画面：デジタル選手証表示
B
2
バトルボックスに　いる　ポケモンを たいかいに　とうろくします
選択肢：けってい やめる
フィールドのバトルボックス選択と同様に
バトルボックスにセットしている
ポケモンアイコンを表示します。
やめる
けってい
とうろくするのを やめますか？
＜選択肢＞ はい ▼いいえ
いいえ
はい
たいかいへ　さんかするのを やめますか？
＜選択肢＞ はい ▼いいえ
いいえ
はい
6
wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
レギュレーション一致する
合致しない
合致する
バトルボックスの　ポケモンが たいかいの　じょうけんを みたしていません▼ たいかいの　ルールを　かくにんして バトルボックスに　ポケモンを▽ いれてください
6
wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
データを　おくっています…… しばらく　おまちください■
不正チェックサーバー
不正チェックサーバーへ 手持ちポケモンデータ
エラー：Bへ復帰
6匹全部送る。
ここでは署名データは貰わない。
チェック結果
不正
正規
参加できないメッセージ：（PBRと共通メッセージを使用予定） ポケモンに　もんだいが　あるため さんか　できませんでした
6
wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
SAKE
Sakeへ書き込み：ポケモンデータ
エラー：Bへ復帰
登録ポケモンロック処理（ゲーム中、使用禁止）
セーブ処理
失敗
成功
セーブ処理
6
wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
GPFデータサーバー
GPFデータサーバーへ 書き込み：２→開催ワーク
エラー：Bへ復帰
たいかいへの とうろくが　かんりょうしました！▼
開催ワーク：DSのみが操作する
大会No.：GPFのみが操作する
大会制御フラグ：０：DS操作中／１：WEBで新規登録
０にしてDSは開催ワークを制御する
C
Aボタン
ポケモンバトル　Wi-Fiたいかい！ なにを　しますか？
3
デジタル選手証表示
＜選択肢＞ ▼たいせんする さんかを　かいじょする やめる
やめる
5
大会終了確認 シーケンスへ（P4）
さんかをかいじょする
エラー：Cへ復帰
デジタル選手証解除処理 P5
解除してない
解除した
6
Wi-Fi切断 シーケンスへ（P5）
3
たいせんする
P３へ

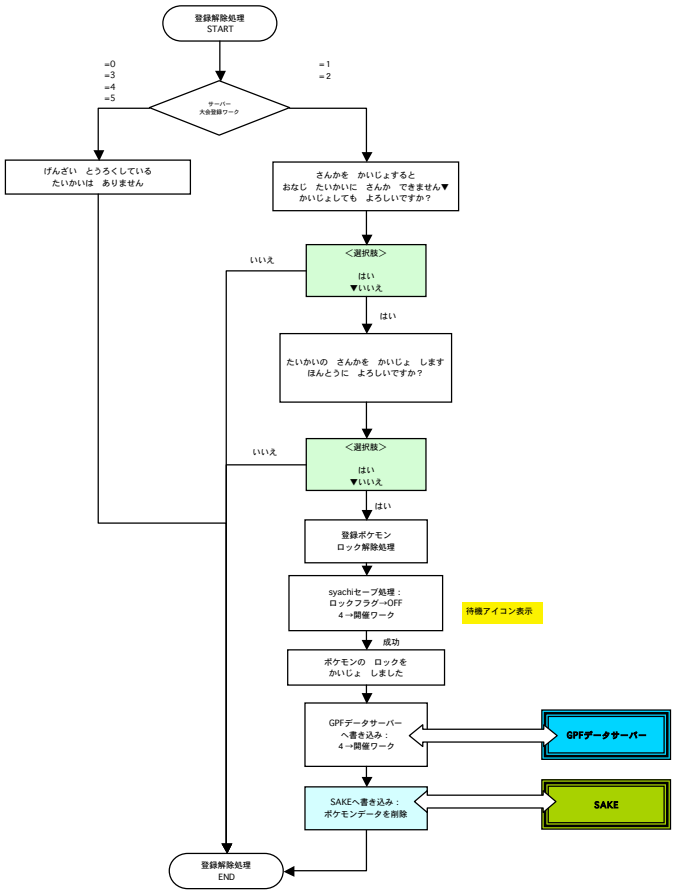

P2より
バトルボックスのデータ
不正チェックサーバーへ
署名データを貰う
不正チェックサーバー
エラー：Cへ復帰
6匹全体の署名データを貰う。
4
現在の時間を取得して
大会期間を過ぎている場合、終了と登録の解除を行います。
（P5参照）
エラー：Cへ復帰
大会期間チェック
P3
大会期間に
到達していない
3
大会選択
シーケンスへ（P2）
大会期間を
過ぎていない
大会期間を
過ぎた
3
大会選択
シーケンスへ（P2）
最後にSAKEにアクセスしてから
30秒経過チェック
SaKe
SaKeから取得：
大会用レーティング
エラー：Cへ復帰
PIDコードでサーチ
サーバーに保存されているポケモンデータ、レーティングを受信します。
・ポケモンデータ：登録ポケモン6匹
・レーティング：大会用のレーティングデータ
・SAKEレコードID：対戦相手が自分のポケモンデータをSAKEからダウンロードする為に必要
たいせん　あいてを
さがして　います……
マッチメイク
マッチング処理
エラー：Eへ復帰
Bボタン
マッチングした
たいせん　あいてを
さがすのを　やめますか？
サーバーにあるものと
差異がないかチェックする。
対戦相手と
手持ちポケモンと署名を
送受信
SaKe
SaKeから取得：
対戦相手のポケモン
エラー：Eへ復帰
最後にSAKEにアクセスしてから
30秒経過チェック
相手のデータの
レギュレーションチェック
レギュレーション
参加資格
ない
ある
＜選択肢＞
はい
▼いいえ
いいえ
はい
5
大会終了確認
シーケンスへ（P4）
相手の手持ちポケモンデータ
署名チェック
相手の手持ちと
サーバーのデータをチェック
不正チェック
サーバー
不正チェックサーバー：
プレイヤー名を送り
NGの場合名前を置換する
エラー：Eへ復帰
対戦相手の不正チェック結果を
受信
エラー：Eへ復帰
データダウンロード後に
データを改ざんした場合、
はじかれたことをわかりにくくする為マッチング処理へ戻すだけにします。
・受信した相手ポケモンのレギュレーションが正しいか？
・受信した相手たポケモンが不正でないか？（署名データとポケモンの整合性）
・Sakeにあるポケモンと受信した相手ポケモンのデータが同じであるか？
不正チェック
結果
レギュレーションとパラメーター
相手と自分のどちらかが不正とみなされた
レギュレーションとパラメーター
相手と自分が共に正規とみなされた
エラー：Eへ復帰
たいせん　あいてが
みつかりました！
マッチング相手の
カード表示
ポケモンリスト：
呼び出し
（見せ合い含む）
両者選択もしくは、
待機時間を過ぎた
エンカウント
エフェクト
6匹全体の署名データのポケモンと
選択したポケモンデータに差異がないか
相互チェック。
差異がある場合は
不正チェックカウンターに加算する。
★戦闘終了後にATLASに送信する。
対戦開始
エラー：Dへ復帰
【戦闘内部の不正チェック】
1）データの改ざん
2）電源切断カウント
対戦終了
P4へ

Teruyuki_Shimoyamada@GAMEFREAK.Inc
2010.4.20

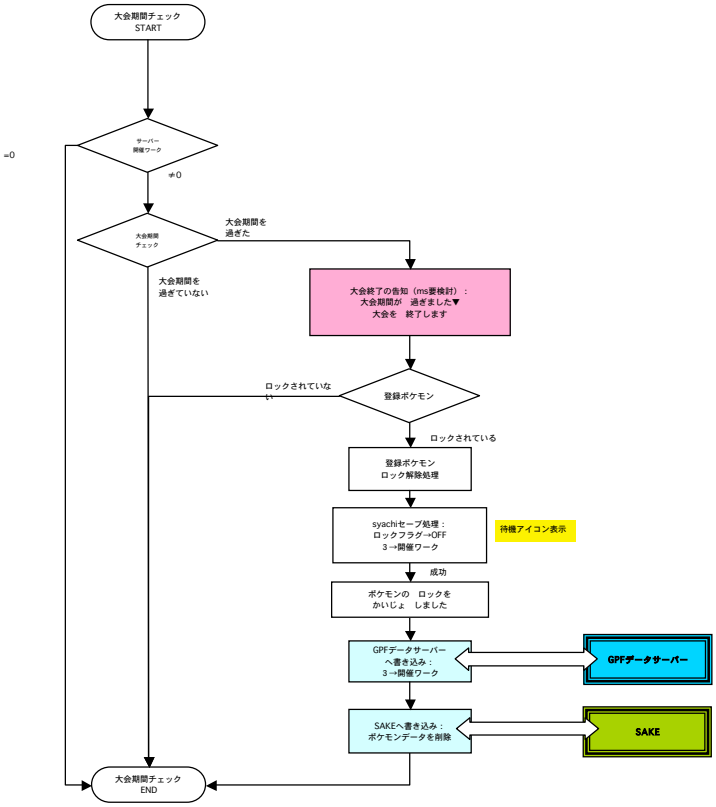


Teruyuki_Shimoyamada@GAMEFREAK.Inc
2010.4.20

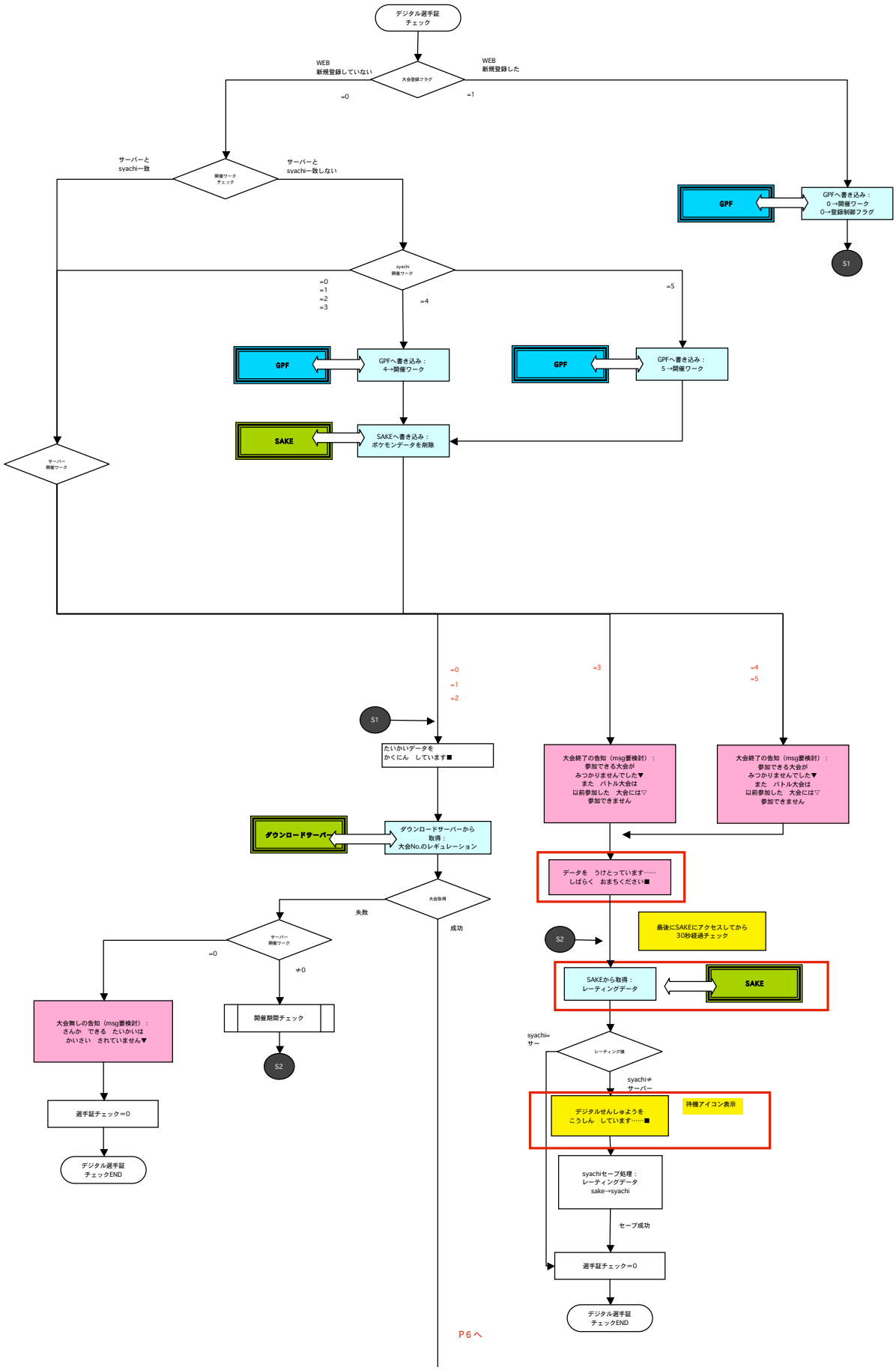
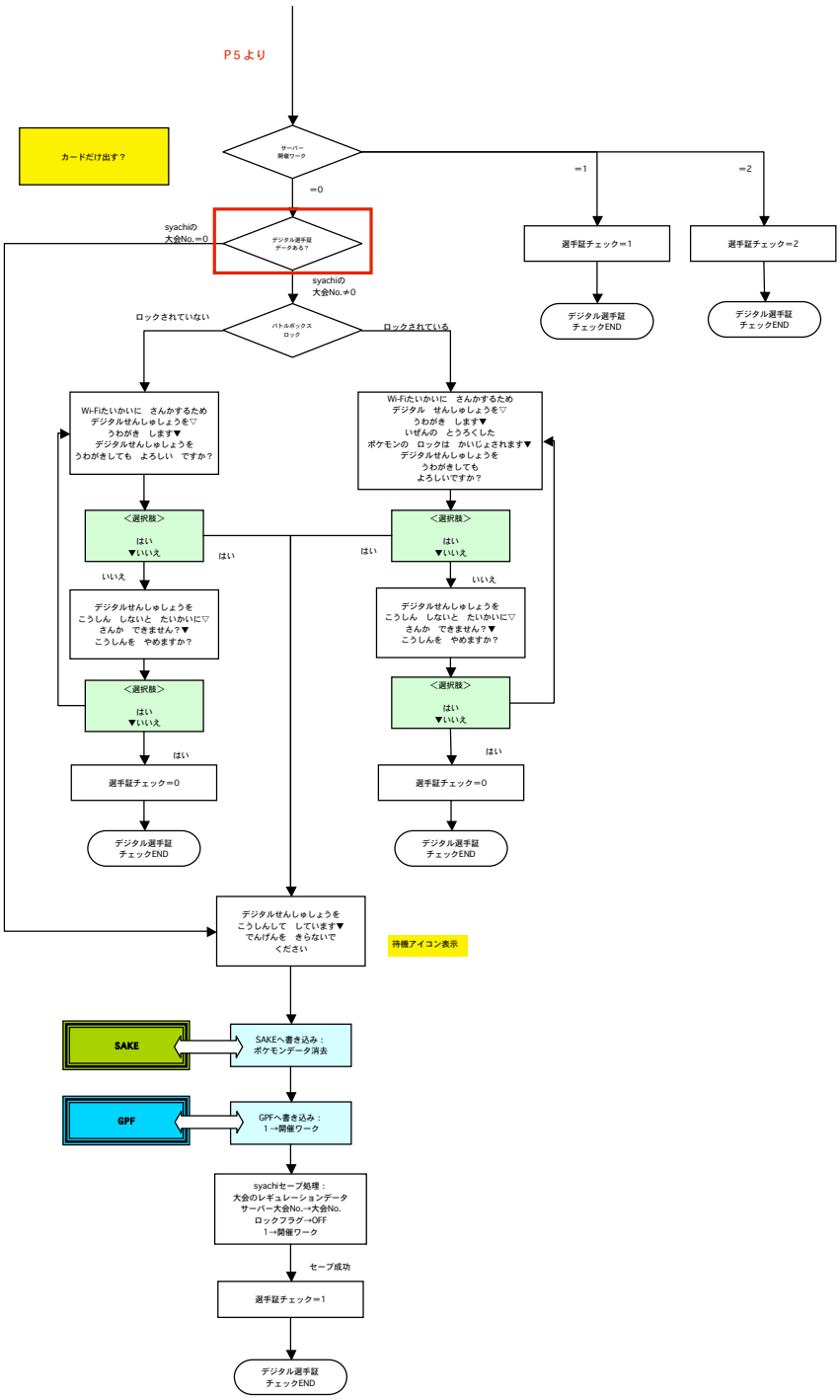
▼登録解除



▼大会期間チェック



▼デジタル選手証チェック



Teruyuki_Shimoyamada@GAMEFREAK.Inc
2010.4.20