

KUJIRA におけるフレンド情報の扱いについて

1. はじめに

1. 1 本資料の目的

3DS が提供するフレンド情報を KUJIRA 内でどのように使用しているかを理解してもらうことを目的としている。

1. 2 用語説明

●フレンドキー

3DS 上でユーザーを表すための情報。

以下で説明する「プリンシパル ID」と「ローカルフレンドコード」から構成される。

●フレンドサーバ

フレンド関係を管理するサーバ。WIFI 経由で接続する必要がある。

フレンド関係は「3DS 本体」に紐づいた形で管理される。

●ゲーム ID

ゲーム毎に割り当てられるユニークな ID。

●プリンシパル ID

フレンドサーバ接続時に割り当てられる 3DS 毎にユニークな ID (32Bit)。

フレンドサーバに接続するまでは 0 固定。

●ローカルフレンド

フレンドサーバに接続しない状況下での友達関係。

フレンド関係を形成したものの、フレンドサーバ上では未承認状態にあるため

「仮の友達」関係となる。

●ローカルフレンドコード

ローカルフレンドに割り当てられる ID (64bit)

3DS 本体から生成される固定の ID ではあるものの

極めて稀に他の 3DS と重複することがある。

●フレンドリスト

3DS 本体に保存されている本体フレンド」と

フレンドサーバ上で管理されているフレンド」が存在する。

(※「フレンド」＝「本体フレンド」－「ローカルフレンド」である。)

●プレゼンス

フレンドサーバに接続することにより、フレンドリストに登録されている「フレンド」のゲームプレイ状況が確認できる機能。
以下の情報をフレンドサーバから取得することができる。

- ・フレンドキー
- ・ Mii
- ・ 表示名（ニックネーム）
- ・ プレイ中のゲームタイトル
- ・ ゲームモード説明文
- ・ お気に入りのソフト
- ・ ひとことコメント（16 文字まで入力可能。）

●transferId(トランスファード ID)

ゲーム ID から発行される 3DS 毎にユニークな ID（64Bit）。

2. PSS におけるフレンド管理

2. 1 PSS フレンドキー

PSS では 3DS 標準のフレンドキーとは異なり、
「プリンシパル ID」と「transferId」から構成される
PSS フレンドキーを採用している。

2. 2 PSS フレンドキーのメリット

フレンドサーバから未承認(WIFI に一度も接続していない)状態であっても
他の CTR と重複することが無いユニークな ID であることを保障する。

2. 3 PSS フレンドキーのデメリット

本体フレンドリストで管理されるフレンド情報は、3DS 標準のフレンドキーが利用される。
このため、ローカルフレンド状態にあるユーザーを PSS 上では「友達」として認識できない。
例外として、KUJIRA 内アプリ「友達コード交換」を経由して友達となった場合においては
セーブデータ内に該当ユーザーとの友達関係を記録しておくことが可能。
ただし、「異なる 3DS 本体にゲームカードを挿入」してプレイした場合、
友達関係に関するセーブ情報がクリアされてしまう為、ローカルフレンドである間は
友達関係を再構築することはできない。