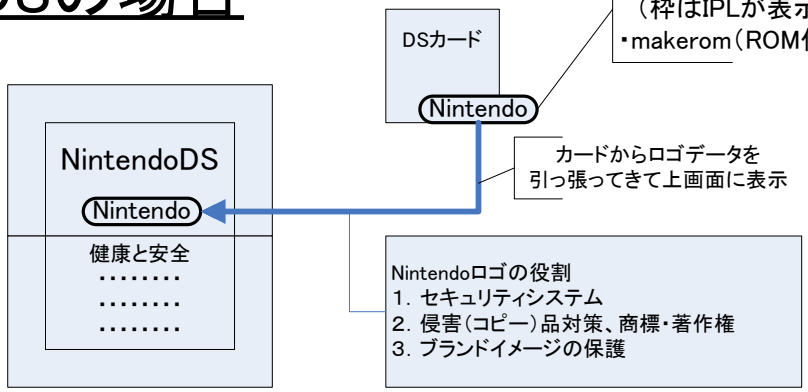
2008/02/15 Nintendoロゴ打ち合わせ
参加者：人見、松浦、黒梅、市川、松島、三田

DSの場合



・Nintendoロゴデータ（丸枠なし）はカードに含まれている
（枠はIPLが表示している、データはGameBoy時代から共通）
・makerom（ROM作成ツール）で自動的に入る

カードからロゴデータを
引っ張ってきて上画面に表示

Nintendoロゴの役割
1. セキュリティシステム
2. 侵害（コピー）品対策、商標・著作権
3. ブランドイメージの保護

Nintendoロゴの取り締まり効果
・商標権侵害で侵害を主張できる国とそうでない国がある
・主張できる国では、訴える際の理由の1つに使いたい

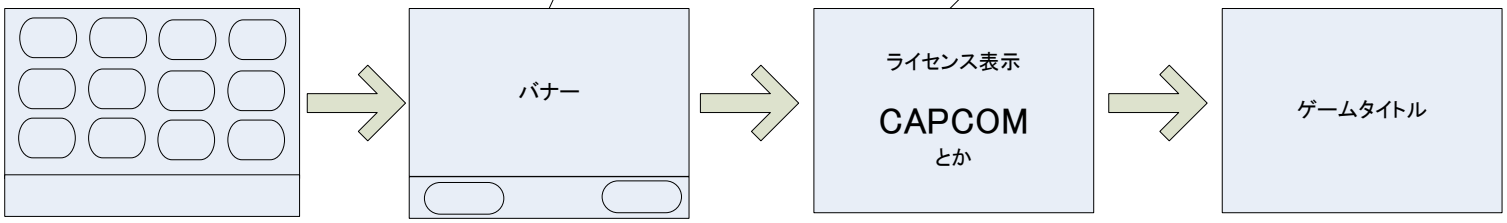
・最近は物理媒体ではなく、データのコピーがされているので、カードの意匠の侵害は言いにくい。データコピーについては、ロゴデータなどをゲームデータに入れておきたい気持ちは強い。

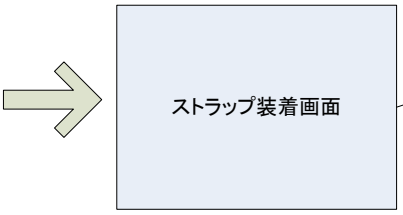
商標権侵害は表示が必須
ロムデータの中に商標関連のデータあってもだめ。

Wiiの場合

ここでどちらか表示するか、タイトル画面までの起動画面に表示する
・Nintendoロゴ
・Licensed by Nintendo
→ 現実は、全タイトルではできてない

ここでどちらか表示するか、バナーで表示する
・Nintendoロゴ
・Licensed by Nintendo
→ 現実は、全タイトルではできてない



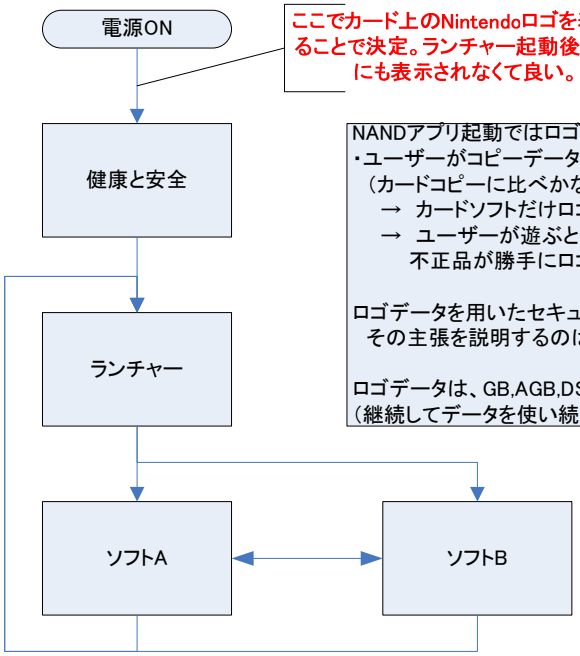


ストラップ装着画面画像を
著作権で保護した

ある時期からは、
Nintendoロゴも出す表示する

Wiiでは・・・
1. Wiiではセキュリティチェックに使っていない
2. 侵害（コピー）品対策、商標・著作権
—Nintendoロゴが全タイトル入っていないガイドライン運用
（知財部の意図が反映されていなかった）
—Wiiではストラップ装着画面の著作権侵害で侵害対策している
（現在は、ストラップ装着画面にNintendoロゴも入っている）
3. ブランドイメージの保護

TWLの場合



ここでカード上のNintendoロゴを表示することで決定。ランチャー起動後はどこにも表示されなくて良い。

NANDアプリ起動ではロゴ表示は必要ない
・ユーザーがコピーデータをTWLに自由にインストールすることはできない
（カードコピーに比べかなりハードルが高い）ため
→ カードソフトだけロゴ表示の仕組みがあればよい
→ ユーザーが遊ぶときに必ずNintendoロゴを見せる必要はない
不正品が勝手にロゴを使っていることを、本体電源を入れなおすことで、指摘できたらよい

ロゴデータを用いたセキュリティチェックは必須ではない（チェックしていれば、商標権侵害の主張の1つにはなる。
その主張を説明するのはロゴの表示と比べて、大げさな準備などが必要だが）

ロゴデータは、GB,AGB,DSとは変えて、きれいなフォントにして良い
（継続してデータを使い続けることに意味はない）