

# CrackProof 導入事例



～ 株式会社 イグニッション・エム様 ～

株式会社 DNPハイパーテック

Copyright 2020 DNP Hypertech Co.,Ltd.

---

## はじめに

ゲーム業界において、ゲームアプリ内のデータを改ざんし、各種パラメータを操作したり不正にアイテムを取得するというチート行為の未然の防止は必須課題です。チート行為が横行すると、課金回避が可能になるなどゲーム環境が荒れてしまい、その結果正規プレイヤーのゲーム離れが起こります。運営会社にとっては、収益性の減少だけでなく信頼を失うことにもつながってしまうのです。本書では、自社タイトルのセキュリティ対策にCrackProofを選ばれた株式会社イグニッション・エム様の事例をご紹介します。クラッキング（アプリに対する不正な解析・改ざん）・チート対策ツールの導入をお考えの方のご参考になれば幸いです。

# ゲーム開発の 現場の声を叶える セキュリティ対策ソフト 「CrackProof」

ゲームアプリの開発や運営を行っている株式会社イグニッション・エム。  
インタビューでは、代表取締役の升田氏とエンジニアの久野氏、中原氏の3名に  
ゲーム制作現場でのCrackProof使用の現状についてお話を伺った。



株式会社イグニッション・エム  
代表取締役

升田 貴文 様

ご利用中の製品

CrackProof for Android SO版

CrackProof for iOS

株式会社イグニッション・エム（以下イグニッション・エム）は2016年に設立された。主にスマートフォン向けゲームアプリを制作し、その運営を行っているソフトウェアメーカーである。代表作「ぼくとネコ」はネコを中心キャラクターに用いたゲームアプリで、GooglePlay INDIEゲームフェスティバル\* 2018のTOP20にも選ばれた人気作品だ。ユーザー数が多いゲームを運営していくということは、チート行為を受ける可能性も高いということであり、未然に攻撃を防ぐことは必須となってくる。そこで代表の升田氏は、「ぼくとネコ」のセキュリティ対策ツールとしてCrackProofを採用した。

\*GooglePlay INDIE ゲームフェスティバル…

世界中のインディーゲーム開発者の支援を目的としてスタートした、GooglePlay が主催するインディーゲームコンテスト。



(C)2017 IGNITON M All Rights Reserved.

### 「ぼくとネコ」

2017年にリリースしたイグニッション・エムの代表作品。

ネコをモチーフにした、新感覚の攻撃型タワーディフェンスゲーム。

## 導入後の実感

### 現場で実感したセキュリティ能力と操作性の高さ

ゲーム制作の現場で実際にCrackProofを使用する中で、升田氏はそのセキュリティ能力の高さ、操作のしやすさを実感した。そのことが同製品の継続使用につながっているという。またコスト面を柔軟に対応できた点など、契約まわりの事柄に関してもわずらわしさを感じることがなかったという。「契約までの流れはスムーズで、本当にスピーディーにご対応いただいた」と升田氏は語る。

## CrackProof 使用の現状

### きめ細かいサポート対応で支えるセキュリティ環境

実際の操作に関して、普段の CrackProof 使用の難易度は低く、技術的な問題は特に感じずにセキュリティ処理を行えるという。とはいえゲームアプリを運営していく中で、端末側で急にメーカーカスタム OS がアップデートされ、プロテクト済アプリが起動しなくなる等、外部環境の変化による影響を受けることは避けられない。CrackProof の使用契約には保守料も含まれるため、そういった際にはサポート対応を受けることになる。CrackProof の実作業を担当するエンジニアの中原氏は、「環境の変化に伴って、必要があれば都度しっかり契約も確認しながらご対応いただける」と語る。また、同じくエンジニアの久野氏は、「OS アップデートに関する情報等は、かなり早い段階からアナウンスを頂き、新 OS リリース前には暫定対応バージョンをご提供頂ける等、しっかりとサポート対応いただけている」「すぐに欲しい情報が返ってくるので、その分問い合わせをくださった自分達のお客様に対し、それほど待っていただくなくても返答ができることが多い」と語った。セキュリティ対策を重視しながらゲームを運営することは、ユーザーの満足度にもつながるという事実を実感できる事例である。



## ゲーム環境を守り、ユーザーの安心を守る

「長い時間かけて遊んでいたゲームのプレイデータは個々のお客様の大切な資産です。それらの資産は、不正行為を行うプレイヤーが発生することで著しく毀損してしまいます。そのような不快な思いをさせたくないためにも、CrackProofでセキュリティ対策を強化させていただいております。」と升田氏は語る。安全にゲームができる環境を守ることで、その先にいるユーザーの利益を守りたいと考えているという。

今回のイグニッション・エムの例では、CrackProof導入までの流れのスムーズさ、セキュリティ能力の高さ、導入後のサポート対応の手厚さについてお伝えすることができた。特にサポート対応に関しては、これからも力を入れていくべき部分だとDNPハイパーテックは考えている。セキュリティ対策というのは「安全な環境を提供し続ける」ことであり、契約後、実際の運用が始まってからの平時の対応を充実させてこそサービスとしての価値がある。利用者の状況を個別に確認し、ケースに応じた適切な対応を取ることは、これまで対応してきた様々な課題解決実績をデータとして蓄積し、知識の豊富な社内スタッフが判断できる環境があるからこそ可能になる。

セキュリティ対策を強化し顧客の安心を守りたいと願うイグニッション・エムのような企業を支えるために、この体制を維持するだけでなく、求められる以上の対応ができるよう、DNPハイパーテックは努力し続けたいと考えている。

### お客様情報

名称	株式会社 イグニッション・エム
設立	2016年2月
資本金	300万円
事業内容	ソフトウェア開発、スマートフォン向けゲーム開発・配信・運営

## 株式会社 DNP ハイパーテック

### 企業概要

設立	平成6年（1994年）5月18日
所在地	〒600-8813 京都市下京区中堂寺南町 134 番地 京都リサーチパーク（公財）京都高度技術研究所内
資本金	4,000 万円（大日本印刷株式会社 100% 連結子会社）
代表者	代表取締役社長 友村 潤一

### お問い合わせ

<https://www.hypertech.co.jp/contact/>

営業担当者がヒアリングを行い、最適な形をご提案いたします。  
また CrackProof の使用感を確認できるトライアルも用意しております。  
お電話でのお問い合わせは、**075-322-1228** までお願い致します。

