

Playfab概要





PLAYFAB

Log in

The Game Industry's Most Powerful Backend Platform

Create your account

Sign up for a developer account and explore all the ways you can control your game with PlayFab's easy-to-use web interface.

Make your first API call

Ready to start integrating your game? Pick your SDK, fill in your credentials, and you're off and running!

Build your game

Set up your virtual economy, add leaderboards or craft the perfect matchmaking logic. All core PlayFab features are free.

Email address*

Password*

Your password must be 8 characters or longer and contain at least two of these: uppercase characters, numbers, or symbols.

Confirm password*



I agree to PlayFab's [Terms of Service](#)

Create a free account



KC

My Studios and Titles

[New studio](#)[Demo game](#)**GameStudio2022**[Upgrade account](#)

...



TestGame



Development ▼

ID: [REDACTED]

GameStudio2022

[Upgrade account](#)

...

[New title](#)[Users](#)[Roles](#)[Studio settings](#)[Billing summary](#)

TestGame



Development ▾

ID: [REDACTED]



GameStudio2022



KC

[« My Studios and Titles](#)[Users](#)[Roles](#)[Settings](#)[Billing](#)

All Users

[Add user](#)[All Users](#)[Admin](#)[Pending](#) [Delete](#)

<input type="checkbox"/>	User ↑	Contact	Studio access
<input type="checkbox"/>	E7	[REDACTED]	Admin



KC

My Studios and Titles

[New studio](#)[Demo game](#)**GameStudio2022**[Upgrade account](#)

...



TestGame



Development ▼

ID: [REDACTED]



Development ▾ 0 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Overview

Time period

Last 24 hours ▾

UNIQUE USERS

Amount

Change

Last 24 hours**0****NA**

1 day ago

0

NA

7 days ago

0

NA

0

LAST 30 DAYS

0

LAST 24 HOURS

API CALLS



Development ▾ 0 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

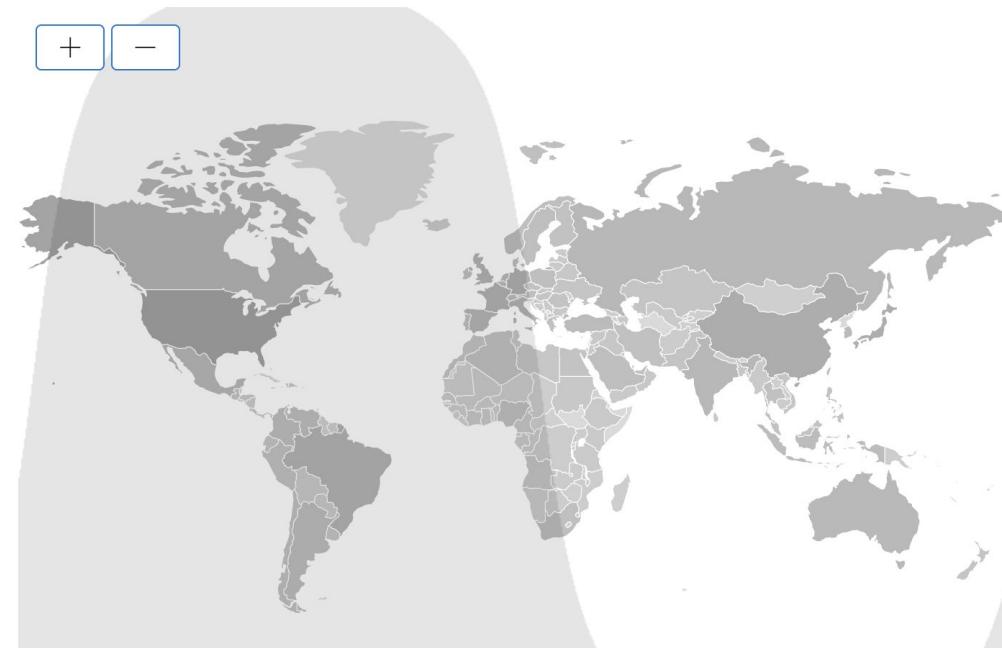
Overview

PlayStream Monitor

PlayStream Monitor

Settings

+ -





KC

My Studios and Titles

[New studio](#)[Demo game](#)**GameStudio2022**[Upgrade account](#)

...



TestGame



Development ▼

ID: 79E21

Main Menu

First time

To play the game, you must **upload game data**. This will make your title ready to play.

[Upload data](#)

Ready to play

If your title has data, select **play game** to create a new player or sign in as an existing player.

[Play game](#)

Advanced

[Download data](#)

[Watch PlayFab work](#)

[LiveOps tips](#)

[Data generators](#)

[Credits](#)

Title ID

79E21

[Reset](#)

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



Upload Data

[« Back to main menu](#)

About

This page will populate your title with everything you need to play.

Get the secret key for your title from [Settings > Secret Keys](#).

This page does not store nor transmit your secret key to anyone except PlayFab.

Secret key

.....|

[Begin upload](#)

What this creates

- [Currencies](#)
- [Catalog items](#)
- [Drop tables](#)
- [Stores](#)
- [Title data](#)
- [Cloud Script](#)

Title news

This page can't upload title news automatically. Here's how to get started:

1. Go to [Settings > General](#)
2. Set your **default language** and click **Save**
3. Go to [Content > Title News](#)
4. Click **New title news**
5. The **body** field should be JSON with [escaped HTML](#) in this format:

[Show title news format](#)



TestGame



Overview

PlayStream Monitor

Development

Title Overview

Edit title info

Title audit history

Title settings

My Studios and Titles

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Overview

Time period

Last 24 hours ▾

UNIQUE USERS

Amount

Change

Last 24 hours

0

NA

1 day ago

0

NA

7 days ago

0

NA

0

LAST 30 DAYS

0

LAST 24 HOURS



Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

General

API Features

Secret Keys

Email Preferences

Push Notifications

Limits

Client Profile Options

OpenID Connect

Data Collection

Economy

Secret Keys

New secret key

Secret keys are used to authenticate all calls to the PlayFab [server APIs](#) or [admin APIs](#). Never distribute a secret key to an untrusted source. Generate a new key for each application or game server so you can revoke them if needed.

Delete

<input type="checkbox"/>	Status	Name	Secret key	Expiration date (UTC)
<input type="checkbox"/>	Active	Default Key	9P9IGYRMQPT5H94QWYUAT1ITWPBYPX 3BHJNWRD3JBN7RDIN1DS	

Upload Data

[« Back to main menu](#)

About

This page will populate your title with everything you need to play.

Get the secret key for your title from [Settings > Secret Keys](#).

This page does not store nor transmit your secret key to anyone except PlayFab.

Secret key

.....|

[Begin upload](#)

What this creates

- Currencies
- Catalog items
- Drop tables
- Stores
- Title data
- Cloud Script

Title news

This page can't upload title news automatically. Here's how to get started:

1. Go to [Settings > General](#)
2. Set your **default language** and click **Save**
3. Go to [Content > Title News](#)
4. Click **New title news**
5. The **body** field should be JSON with [escaped HTML](#) in this format:

[Show title news format](#)



Upload Data

[« Back to main menu](#)

Upload complete

[Play game](#)

What this creates

- Currencies
- Catalog items
- Drop tables
- Stores
- Title data
- Cloud Script

Title news

This page can't upload title news automatically. Here's how to get started:

1. Go to [Settings > General](#)
2. Set your **default language** and click [Save](#)
3. Go to [Content > Title News](#)
4. Click [New title news](#)
5. The **body** field should be JSON with [escaped HTML](#) in this format:

[Show title news format](#)

Main Menu

First time

To play the game, you must **upload game data**. This will make your title ready to play.

[Upload data](#)

Ready to play

If your title has data, select **play game** to create a new player or sign in as an existing player.

[Play game](#)

Advanced

[Download data](#)

[Watch PlayFab work](#)

[LiveOps tips](#)

[Data generators](#)

[Credits](#)

Title ID

79E21

[Reset](#)

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



Login

[« Back to main menu](#)

Player name

Enter your name to play. Names are case sensitive.

This will create a new player using [Custom ID](#) or log you in with an existing account.

Player name *

[Login](#)

Title ID 79E21 [Reset](#)

PlayFab support

[Documentation](#)
[Forums](#)
[Contact](#)

Headquarters

Jozen2022

HP
100
Credits
100
Level
1

[« Back to guide](#)

Welcome

Your health has been restored.

Stores

[Amy's Armor Shoppe](#)[Weapons for Warriors](#)

News

[Refresh](#)

No news yet

Leaderboards

[Refresh](#)

kills

level

No entries yet

No entries yet

**HP**

100

Credits

100

Level

1

Weapons for Warriors

[« Leave store](#)

Weapons for Warriors

Laser Sword**Damage**

15

50 credits**Plasma Rifle****Damage**

25

130 credits

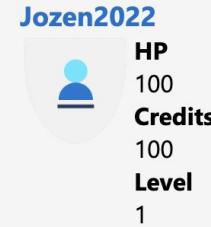
Railgun**Damage**

50

500 credits

Title ID 79E21 **Player ID** 11C864E4DBF5841F **PlayFab support**[Documentation](#)[Forums](#)[Contact](#)

Amy's Armor Shoppe

[« Leave store](#)

Amy's Armor Shoppe

Armor

Block damage

< 1

Reduces damage

5%

125 credits

Rare Armor

Block damage

< 3

Reduces damage

15%

200 credits

Legendary Armor

Block damage

< 7

Reduces damage

25%

500 credits

Title ID 79E21

Reset

Player ID 11C864E4DBF5841F

Log out

PlayFab support

[Documentation](#)[Forums](#)[Contact](#)

VANGUARD OUTRIDER



Guide

Jozen2022



HP
Credits
Level

100
50
1

Inventory (1 item)

Destinations

Headquarters

Fly to Earth

Fly to Mars

Fly to Venus

Fly to Pluto

Title ID 79E21

Player ID 11C864E4DBF5841F

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



Earth

Jozen2022



HP	100
Credits	50
Level	1

Inventory (1 item)

[« Back to guide](#)

Welcome to Earth

Choose a region to fight in:

Canada

Redmond

Yosemite

Red Rock

Title ID 79E21

Player ID 11C864E4DBF5841F

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



Earth, Canada

Jozen2022



HP	100
Credits	50
Level	1

Inventory (1 item)

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

There are 2 enemies ahead.

Fight

Retreat

Title ID 79E21

Player ID 11C864E4DBF5841F

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



HP	100
Credits	50
Level	1

[Inventory \(1 item\)](#)

Combat on Earth, Canada

[**« Back to Earth**](#)

Earth, near Canada

Events

You encounter 2 enemies

Enemies

Cyberbird #1

HP

50

Fire!

Cyberbird #2

HP

50

Fire!

Title ID 79E21 [Reset](#)

Player ID 11C864E4DBF5841F [Log out](#)

PlayFab support

[Documentation](#)
[Forums](#)
[Contact](#)



Jozen2022



HP	98
Credits	50
Level	1

Inventory (1 item)

Combat on Earth, Canada

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

Events

Cyberbird #1 hit you for 2 damage

You hit Cyberbird #1 for 13 damage

You encounter 2 enemies

Enemies

Cyberbird #1

HP

35

Fire!

Cyberbird #2

HP

50

Fire!

Title ID 79E21

[Reset](#)

Player ID 11C864E4DBF5841F

[Log out](#)

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



Combat on Earth, Canada

Jozen2022



HP	94
Credits	50
Level	1

Inventory (1 item)

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

Events

Cyberbird #2 hit you for 4 damage

You hit Cyberbird #1 for 14 damage

Cyberbird #1 hit you for 2 damage

You hit Cyberbird #1 for 13 damage

You encounter 2 enemies

Enemies

Cyberbird #1

HP

20

Fire!

Cyberbird #2

HP

50

Fire!

Title ID 79E21

Player ID 11C864E4DBF5841F

PlayFab support

[Documentation](#)
[Forums](#)
[Contact](#)

	HP	91
Credits	50	
Level	1	

Inventory (1 item)

Combat on Earth, Canada

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

Events

Cyberbird #2 hit you for 3 damage

You hit Cyberbird #1 for 17 damage

Cyberbird #2 hit you for 4 damage

You hit Cyberbird #1 for 14 damage

Cyberbird #1 hit you for 2 damage

You hit Cyberbird #1 for 13 damage

You encounter 2 enemies

Enemies

Cyberbird #1

HP

5

Fire!

Cyberbird #2

HP

50

Fire!



HP	87
Credits	50
Level	1

Inventory (1 item)

Combat on Earth, Canada

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

Events

Cyberbird #1 hit you for 4 damage

You defeated Cyberbird #1

Cyberbird #2 hit you for 3 damage

You hit Cyberbird #1 for 17 damage

Cyberbird #2 hit you for 4 damage

You hit Cyberbird #1 for 14 damage

Cyberbird #1 hit you for 2 damage

Enemies

Cyberbird #1

HP

50

Fire!



Earth, Canada

Jozen2022



HP	77
Credits	65
Level	1

Inventory (1 item)

[« Back to Earth](#)

Earth, near Canada

Excellent work, Jozen2022!

Experience

50 XP gained

Rewards

Pack of credits

[Return to Earth](#)

Title ID 79E21

Player ID 11C864E4DBF5841F

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)



TestGame



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Overview

PlayStream Monitor

Overview

Time period

Last 24 hours ▾

UNIQUE USERS

Amount

Change

Last 24 hours**1****NA**

1 day ago

0

NA

7 days ago

0

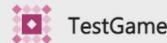
NA

1

LAST 30 DAYS

1

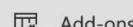
LAST 24 HOURS



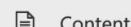
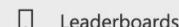
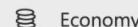
Development ▾ 1/100K



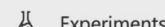
BUILD



ENGAGE



ANALYZE



Servers

Matchmaking (Preview)

Party



Enable Multiplayer Servers

Add a credit card to enable Multiplayer Servers. You will not be charged until you surpass the data limits below.

[Add Credit Card](#)[Learn more](#)

Complimentary services included each month

Here's what you'll get as a bonus each month when you enable Multiplayer Servers:

750 free core hours

Total compute core hours shared between VMs and applicable regions within your account.

Dasv4 East US Dasv4 North Europe

To get the total core hours per VM size, divide 750 hours by the number of cores.

10 GB free

Total network egress shared between applicable zones within your account.

Zone 1

Zone 2



Development ▼ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Players

Segments

Shared Group Data

Players

[New player](#)

1 total players

[Search Tips](#)

Query

Highest value to date

Search players

Clear

Search

ID	Last login	Created	Country/region	VTD
11C864E4DBF5841F Jozen2022	5:07 AM	Today	Japan	\$0.00



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Overview

[Run Cloud Script](#)[Export Player](#)[Delete master player](#)[Delete title player](#)

Jozen2022 : 11C864E4DBF5841F

[About Master Player](#)

Players > 11C864E4DBF5841F

[Overview](#)[Cloud Script](#)[PlayStream](#)[Purchases](#)[Statistics](#)[Friends](#)[Logins](#)[Virtual Currency](#)[Bans](#)[Data Explorer \(basic\)](#)[Characters](#)[Inventory](#)[Player Data \(Title\)](#)[Player Data \(Publisher\)](#)[Segments](#)[Objects](#)[Files](#)[Policy](#)[Groups](#)

Title player account

Display

Player ID (title)

6DCB6D9D186E814B

Display name

Jozen2022

Avatar image URL

<http://website.com/avatar.jpg>

Contact email

Contact email

Unlock

Language

[-- Select a language --](#)

Details

First login

8/19/2022 5:05:05 AM

Last login

8/19/2022 5:07:56 AM

Title player account

Display
Player ID (title) 6DCB6D9D186E814B
Display name Jozen2022
Avatar image URL http://website.com/avatar.jpg

Contact email
Contact email <input type="text"/>  Unlock
Language <input type="button" value="-- Select a language --"/>

Details
First login 8/19/2022 5:05:05 AM
Last login 8/19/2022 5:07:56 AM

Monetization
Value to date (USD) ¤0.00
City Osaka
Country/region Japan

Notifications
<i>Push notifications are not set up.</i>

Master player account

Attributes of this player which span all titles in the studio.

Display

Player ID
11C864E4DBF5841F

PlayFab login

PlayFab username
[no username]

PlayFab login email

 **Unlock**

Change password

Send password reset email

Details

Created
8/19/2022 5:05:05 AM

Identities

[Link New Account](#)

**Custom**
Jozen2022

[Unlink](#)



Title Overview

BUILD

- Players
- Multiplayer
- Groups
- Automation
- Add-ons

ENGAGE

- Economy
- Leaderboards
- Content

ANALYZE

- Dashboards
- Data
- Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Player Data (Title)

Jozen2022 : 11C864E4DBF5841F

Players > 11C864E4DBF5841F > Player Data (Title)

Overview	Cloud Script	PlayStream	Purchases	Statistics	Friends	Logins	Virtual Currency	Bans	
Data Explorer (basic)	Characters	Inventory	Player Data (Title)	Player Data (Publisher)	Segments	Objects	Files		
Policy	Groups								

PLAYER DATA

Remove Tall display

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Public

READ ONLY DATA

Remove Tall display

READ ONLY DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Public

INTERNAL DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> equipment	<input type="text"/> {"weapon":"8F7C3F71CF3B517B"}	Private
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> hp	<input type="text"/> 100	Private
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/> maxHP	<input type="text"/> 100	Private
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Public

[Save player data](#)

New 0

Changes 0

Remove 0



TestGame



Development ▾ 1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Players

Segments

Shared Group Data

Statistics

Players > 11C864E4DBF5841F > Statistics

[Overview](#)[Cloud Script](#)[PlayStream](#)[Purchases](#)[Statistics](#)[Friends](#)[Logins](#)[Virtual Currency](#)[Bans](#)[Data Explorer \(basic\)](#)[Characters](#)[Inventory](#)[Player Data \(Title\)](#)[Player Data \(Publisher\)](#)[Segments](#)[Objects](#)[Files](#)[Policy](#)

Groups

Name

Value

kills

2

xp

50

[+ Add](#)[Save](#)

Segments

[New segment](#)

Delete



Run task

	Name ↑	ID	Player count
<input type="checkbox"/>	All Players All players	7AA2C1238990516A	1
<input type="checkbox"/>	Lapsed Players Last login greater than 30 days ago	95CA65079664F140	0
<input type="checkbox"/>	Week Two Active Players First login less than 14 days ago AND First login greater than or equal to 7 days ago AND Last login less than 7 days ago	B2B88F55DCA75C70	0

New Segment

Segments > New Segment

 What's this?

SEGMENT INFORMATION

Segment name *

1000XP

PLAYER

First login (date)



is greater than



Date (mm/dd/yyyy)



Remove

The first time a user logged in (static date)

 Add filter

 Add group

ACTIONS

Entered segment

Left segment

No actions for this condition

 Add action

Save segment

Cancel

[Players](#)[Segments](#)[Shared Group Data](#)

New Segment

[Segments](#) > [New Segment](#)[What's this?](#)

SEGMENT INFORMATION

Segment name *

Over1000XP

PLAYER

Statistic value	▼	xp	▼	is	▼	1000	Latest version	▼	Remove
-----------------	---	----	---	----	---	------	----------------	---	--------

The value from a custom statistic[+ Add filter](#)[+ Add group](#)

ACTIONS

[Entered segment](#)[Left segment](#)*No actions for this condition*

SEGMENT INFORMATION

Segment name *

PLAYER

Statistic value	xp	is	1000	Latest version	Remove
-----------------	----	----	------	----------------	--------

The value from a custom statistic

[+ Add filter](#)[+ Add group](#)

ACTIONS

Entered segment (1)

Left segment

Type

Execute Cloud Script

Publish results as PlayStream Event

Cloud Script Function

equiplitem

Arguments (JSON)

Cloud Script functions triggered from PlayStream actions are limited to 1 second of CPU time.

Remove action

[+ Add action](#)



TestGame



Development ▼ 1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

Cloud Script

Rewarded Ads

Rules

Scheduled Tasks

Functions

[Register function](#)[Functions](#)[Overview \(Legacy\)](#)[Revisions \(Legacy\)](#)

No Cloud Script functions found

You currently have no Cloud Script functions registered. Click on Register function to get started.



TestGame



Development ▾

1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Cloud Script

Rewarded Ads

Rules

Scheduled Tasks

Register Cloud Script Function

[Cloud Script](#) > [Functions](#) > Register Cloud Script Function**Trigger type**

- HTTP
 Queue

Function name ***Function URL *****Register function****Cancel**



Development ✓ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

- Players
- Multiplayer
- Groups
- Automation
- Add-ons

ENGAGE

- Economy**
- Leaderboards
- Content

Catalogs

[New catalog](#)[Upload JSON](#)

Primary

Main

Items	10
Stores	2
Drop tables	3





Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Main Items

New item

Catalogs > Main > Items

Items (7)

Bundles (3)

Containers

Drop tables (3)

Stores (2)

Delete

Duplicate

Bulk edit

Coupons

Filter ▾

<input type="checkbox"/> Item ID	Display name	Item class	Consumable
<input type="checkbox"/> CommonArmor	Armor	armor	Durable
<input type="checkbox"/> HealthPotion	Health Potion	consumable	Consumable (count)
<input type="checkbox"/> LaserSword	Laser Sword	weapon	Durable
<input type="checkbox"/> LegendaryArmor	Legendary Armor	armor	Durable
<input type="checkbox"/> PlasmaRifle	Plasma Rifle	weapon	Durable
<input type="checkbox"/> Railgun	Railgun	weapon	Durable
<input type="checkbox"/> RareArmor	Rare Armor	armor	Durable



Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Main Stores

New store

Upload JSON

Catalogs > Main > Stores

Items (7)

Bundles (3)

Containers

Drop tables (3)

Stores (2)

Delete

Duplicate

Download JSON

<input type="checkbox"/> ↑ Store Id	Display name	Contents
<input type="checkbox"/> Armor	Amy's Armor Shoppe	<ul style="list-style-type: none">CommonArmor - Armor (CR 125)RareArmor - Rare Armor (CR 200)LegendaryArmor - Legendary Armor (CR 500)
<input type="checkbox"/> Weapons	Weapons for Warriors	<ul style="list-style-type: none">LaserSword - Laser Sword (CR 50)PlasmaRifle - Plasma Rifle (CR 130)Railgun - Railgun (CR 500)



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Edit Store

Catalogs > Main > Stores > Edit Store

[Items \(7\)](#)[Bundles \(3\)](#)[Containers](#)[Drop tables \(3\)](#)[Stores \(2\)](#)

STORE NAME

Store Id*

Armor

Description

Custom data

JSON

{
 "key": "value"
}

Store name

Amy's Armor Shoppe

STORE CONTENTS

Add to store

Modify prices

Remove

 Item ID

Prices

 CommonArmor

CR

RM

Armor

125

◀ 150

▶ 0



Custom data

JSON



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Edit Store

Catalogs > Main > Stores > Edit Store

Items (7)

Bundles (3)

Containers

Drop tables (3)

Stores (2)

STORE NAME

Store Id*

Armor

Description

Store name

Amy's Armor Shoppe

Custom data

JSON

{
 "key": "value"
}

STORE CONTENTS

+ Add to store

Modify prices

Remove

 Item ID

Prices

 CommonArmor

CR

25

RM

0



Custom data

JSON

Save store

Save and edit

Cancel

Main Stores

[New store](#)[Upload JSON](#)

Catalogs > Main > Stores

[Items \(7\)](#)[Bundles \(3\)](#)[Containers](#)[Drop tables \(3\)](#)[Stores \(2\)](#) [Delete](#) [Duplicate](#) [Download JSON](#)

<input type="checkbox"/> ↑ Store Id	Display name	Contents
<input type="checkbox"/> Armor	Amy's Armor Shoppe	<ul style="list-style-type: none">• CommonArmor - Armor (CR 25)• RareArmor - Rare Armor (CR 200)• LegendaryArmor - Legendary Armor (CR 500)
<input type="checkbox"/> Weapons	Weapons for Warriors	<ul style="list-style-type: none">• LaserSword - Laser Sword (CR 50)• PlasmaRifle - Plasma Rifle (CR 130)• Railgun - Railgun (CR 500)



Amy's Armor Shoppe

Jozen2022



HP	100
Credits	65
Level	1

Inventory (1 item)

[« Leave store](#)

Amy's Armor Shoppe

Armor

Block damage

< 1

Reduces damage

5%

25 credits

Rare Armor

Block damage

< 3

Reduces damage

15%

200 credits

Legendary Armor

Block damage

< 7

Reduces damage

25%

500 credits

Title ID 79E21

[Reset](#)

Player ID 11C864E4DBF5841F

[Log out](#)

PlayFab support

[Documentation](#)

[Forums](#)

[Contact](#)

SEGMENT OVERIDES

Drag and drop to override this store with another store when a player is a segment

1. All Players

-- Do not override --



2. Lapsed Players

-- Do not override --



3. Week Two Active Players

-- Do not override --



Save store

Save and edit

Cancel



Development ▾ 1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Inventory

Players > 11C864E4DBF5841F > Inventory

[Overview](#) [Cloud Script](#) [PlayStream](#) [Purchases](#) [Statistics](#) [Friends](#) [Logins](#) [Virtual Currency](#) [Bans](#)[Data Explorer \(basic\)](#) [Characters](#) [Inventory](#) [Player Data \(Title\)](#) [Player Data \(Publisher\)](#) [Segments](#) [Objects](#) [Files](#) [Policy](#)

Groups

GRANT NEW ITEM

From catalog

Main (primary)

Item ID

Select item

Grant item

1 active items (1 expired/revoked/stacked)

 Show expired/revoked/stacked

Status	Item ID	Created	Expires	Uses left	Actions
Active	LaserSword Laser Sword Instance ID: 8F7C3F71CF3B517B	August 19, 2022 2:11 PM			Revoke



TestGame



Development ▾ 1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Title Objects

Title Data

Title News

Email Templates

Push Notification Templates

Title Data

What's this?

TITLE DATA

Primary title data 4 key value pairs

Edit

...

Enemies

Levels

Planets

Stores

Overrides

Overrides are used to store and manage overriding key-value pairs to your primary title data. The overrides come in-effect using config based experiments.

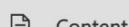
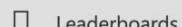
New Override



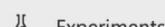
BUILD



ENGAGE



ANALYZE



Edit Title Data

Title Data > Edit Title Data

KEY VALUE PAIRS

 Delete

 Download JSON

 Upload JSON

Key	Value
Enemies	{"enemies": [{"name": "Cyberbird", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 10}], "level": 1}
Levels	[{"level": 1, "xp": 100, "hpGranted": 0, "itemGranted": null}, {"level": 2, "xp": 200, "hpGranted": 50, "itemGranted": "Health Pack"}, {"level": 3, "xp": 300, "hpGranted": 100, "itemGranted": "Armor"}]
Planets	{"planets": [{"name": "Earth", "areas": [{"name": "Canada", "enemies": [{"name": "Cyberbird", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 10}], "level": 1}], "level": 1}], "level": 1}
Stores	["Weapons", "Armor"]

Save

Cancel

JSON

X

powered by ace

```
1  [
2    "enemies": [
3      {
4        "name": "Cyberbird",
5        "hp": 50,
6        "damage": 5,
7        "xp": 25
8      },
9      {
10        "name": "Dreadrat",
11        "hp": 200,
12        "damage": 20,
13        "xp": 100
14      },
15      {
16        "name": "Eggsawks",
17        "hp": 150,
18        "damage": 15,
19        "xp": 50
20      }
21    ],
22    "enemyGroups": [
23      {
24        "name": "easy",
25      }
26    ]
27  ]
```

Ln: 1 Col: 1

UpdateCancel

Unityと連携する

タイトルでフィルター

> ロビー SDK とマッチメイキング SDK

マルチプレイヤー サーバー SDK

> パーティー SDK

▽ PlayFab SDK

概要

> 言語

> フレームワーク

> ゲーム エンジン

ゲーム エンジン

▽ Unity3D

Unity3D

クイックスタート

Unity 用 PlayFab SDK のインストール

> Unreal Engine

> スクリプト

> レシピとサンプル

> ツールとユーティリティ

PDF をダウンロード

… / [SDK](#) / [PlayFab SDK](#) / [ゲーム エンジン](#) / [Unity3D](#) /

≡ この記事の内容

[PlayFab Unity エディターの拡張機能および PlayFab SDK をインストールする](#)[SDK のみをダウンロードしてインストールする](#)

Unity 用 PlayFab SDK のインストール

[アーティクル] • 2022/04/06 • 1 人の共同作成者

PlayFab Unity 3D SDK をインストールする場合、次の 2 つのオプションがあります。

- PlayFab Unity エディターの拡張機能アセット パッケージをインストールします。次に、エディター拡張機能を使用して PlayFab Unity 3D SDK をインストールし、Unity プロジェクトを構成します。

PlayFab エディター拡張機能は、PlayFab を効率的に始めることができるスタンドアロン Unity プラグインです。

サポートされている SDK をインストールすると、追加のサービス メニューを使用できます。これらのメニューを使用すると、SDK 構成にアクセスできます。これらの構成設定は、Unity のコンパイルとデプロイ全体でデータが保持されるように、場所を組み合わせて保存されます。PlayFab エディター拡張機能の詳細については、[PlayFab/UnityEditorExtensions](#) GitHub リポジトリの readme を参照してください。

- PlayFab Unity エディター拡張機能を使用せずに、PlayFab Unity 3D SDK を直接インストールします。このインストール方法を使用する場合、コードのプロパティ値を設定して Unity プロジェクトを直接構成します。

このコンテンツは、[PlayFab 開発者アカウント](#) と既存の Unity プロジェクトがあることを前提

[Code](#)[Pull requests](#)[Security](#)[Insights](#)[master](#)[7 branches](#)[61 tags](#)[Go to file](#)[Code](#)

pgilmorepf Update README.md

75e09bf on 9 Jun 2020 249 commits



Packages

<https://api.playfab.com/releaseNotes/#191218>

3 years ago



Source

Update PlayFabEditorToolsMenu.cs ([#123](#))

2 years ago



_repoAssets/img

Friday check-in with everything ready to go for public beta.

6 years ago



.gitignore

Update .gitignore ([#99](#))

4 years ago



LICENSE

Initial commit

6 years ago



README.md

Update README.md

2 years ago

[README.md](#)

PlayFab Unity Editor Extensions

MOVED! This location is deprecated, and out of date.

This repo has been merged into <https://github.com/PlayFab/UnitySDK>

The documentation is still relevant, but the source code and packages are out of date.

Welcome to the home of PlayFab's official Unity plugin - the best interface for viewing and configuring our Unity

About

The home for PlayFab's Unity Editor plugin. This plugin houses a custom inspector for viewing and configuring the PlayFab SDK.

[Readme](#)[Apache-2.0 license](#)[10 stars](#)[12 watching](#)[4 forks](#)

Releases 61

[UnityEditorExtensions version...](#)

Latest

on 20 Dec 2019

[+ 60 releases](#)

Packages

No packages published

🔗 UnitySDK README

The PlayFab Unity SDK consists of two packages—PlayFab [UnitySDK](#) and the optional [PlayFab Unity Editor Extensions](#).

The Editor Extensions package provides a simple user interface to help you download, install, configure, upgrade the PlayFab SDK. It is the simpler way to get set up right away. However, it requires you to include additional files into your project.

If you are an advanced user, consider installing the PlayFab SDK directly by extracting the package and configuring the scriptable-objects using the Unity inspector window. Detailed instructions on how to get started are provided in the section below.

1. Overview:

This document describes the process of configuring and building the PlayFab Unity package and distribution package. The document also contains instructions for developers to start using the package in their Unity games.

2. Prerequisites:

This document assumes familiarity with the Unity game engine, MonoDevelop Unity .NET programming environment, and Mac OS X operating system environment.

- Users should also be familiar with the topics covered in our [getting started guide](#).

To connect to the PlayFab service, your machine must be running TLS v1.2 or better.



PlayFabEditorExtensions.unitypackage



UnitySDK.unitypackage

Window

Help

Minimize

⌘ M

Zoom

Bring All to Front

Panels >

Layouts >

Displays >

PlayFab >

Editor Extensions

GAME MANAGER 

Welcome to PlayFab!

EMAIL:**PASSWORD:****CONFIRM PASSWORD:****STUDIO NAME:****LOG IN****CREATE AN ACCOUNT****VIEW README**

GAME MANAGER 

Welcome to PlayFab!

EMAIL:

PASSWORD:

CREATE AN
ACCOUNT

LOG IN

[VIEW README](#)

SDK 2.146.220816 is installed

 PlayFabSDK[REMOVE SDK](#)

You have the latest SDK!

Before making PlayFab API calls, the SDK must be configured to your PlayFab Title.

[SET MY TITLE](#)[VIEW RELEASE NOTES](#)

SDK SETTINGS DATA TOOLS PACKAGES HELP

LOGOUT

PROJECT STUDIOS API

You are using a TitleId to which you are not a member. A title administrator can approve access for your account.

STUDIO:

OVERRIDE

TITLE ID:

DEVELOPER SECRET KEY:

REQUEST TYPE:

Custom Http



My Studios and Titles

[New studio](#)[Demo game](#)

GameStudio2022

[Upgrade account](#)

...



TestGame



Development ▾

ID: 79E21

UnityStudio2022

[Upgrade account](#)

...



UnityTestGame



Development ▾

ID: AE1CB

STUDIO: **UnityStudio2022**

TITLE ID: **(AE1CB) UnityTestGame**

DEVELOPER SECRET KEY: **AJY6YR8I4K3U7J6B8AZ96AFXSTFZ7AA7ISZBIPUWGOZ6UQX8NM**

REQUEST TYPE: **Custom Http**

タイトルでフィルター

> ロビー SDK とマッチメイキング SDK

マルチプレイヤー サーバー SDK

> パーティー SDK

PlayFab SDK

概要

> 言語

> フレームワーク

ゲーム エンジン

ゲーム エンジン

Unity3D

Unity3D

クイックスタート

Unity 用 PlayFab SDK のインストール

> Unreal Engine

> スクリプト

> レシピとサンプル

> ツール、コード例、リソース

PDF をダウンロード

… / SDK / PlayFab SDK / ゲーム エンジン / Unity3D /



クイックスタート: Unity の C# 用の PlayFab クライアント ライブラリ

[アーティクル] • 2022/04/06 • 1 人の共同作成者



Unity の C# 用の PlayFab クライアント ライブラリを使用して開始します。パッケージをインストールして、基本的なタスクのコード例を試します。

このクイックスタートでは、Unity3d エンジンで最初の PlayFab API 呼び出しを行うことができます。続行する前に、「[開発者向けの基礎知識](#)」を完了することで、PlayFab アカウントを作成し、PlayFab ゲーム マネージャーに精通してください。

要件

- [PlayFab 開発者アカウント](#)。
- インストール済みの Unity エディターのコピー。Unity Hub を介して個人的に使用するために Unity をインストールする、または業務用に Unity+ をインストールするには、「[Unity のダウンロード](#)」を参照してください。

この記事の内容

要件

[PlayFab SDK のダウンロードとインストール](#)

[タイトル設定を行う](#)

[最初の API 呼び出しを実行する](#)

さらに表示 ▾



タイトルでフィルター

概要

アクセスの要求

> ロビー SDK とマッチメイキング SDK

マルチプレイヤー サーバー SDK

> パーティー SDK

PlayFab SDK

概要

> 言語

> フレームワーク

ゲーム エンジン

ゲーム エンジン

Unity3D

Unity3D

クイックスタート

Unity 用 PlayFab SDK のイン

ストール

> Unreal Engine

> スクリプト

> レシピとサンプル

> ツールとユーティリティ

[PDF をダウンロード](#)

1. Unity プロジェクトに *Scripts* フォルダーがまだない場合 (HDRP と LWRP/URP テンプレートには既定で 1 つがあります)、[プロジェクト] パネルの **アセット** フォルダーを右クリックし、> **フォルダーの作成** を選択します。

2. [アセット] ウィンドウで、フォルダーの名前を **文字列** にします。

3. スクリプト フォルダーを右クリックし、> **C# スクリプト 作成** を選択します。

4. スクリプトの名前を **PlayFabLogin** にします。

5. ファイルをダブルクリックしてコード エディターで開きます。設定やインストールされているプログラムに応じて、これは Visual Studio または MonoDevelop になります。

6. コード エディターで、**PlayFabLogin.cs** の内容を以下で表示されるコードに置き換えてファイルを保存します。

C#

コピー

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;

public class PlayFabLogin : MonoBehaviour
{
    public void Start()
    {
        if (string.IsNullOrEmpty(PlayFabSettings.staticSettings
        /*
        Please change the titleId below to your own titleId
        If you have already set the value in the Editor Extension
        */
        PlayFabSettings.staticSettings.TitleId = "42";
```

Assets > MyAssets > Scripts > Login



PlayFabLogin

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;

public class PlayFabLogin : MonoBehaviour
{
    public void Start()
    {
        if (string.IsNullOrEmpty(PlayFabSettings.staticSettings.TitleId))
        {
            /*
            Please change the titleId below to your own titleId from PlayFab Game Manager.
            If you have already set the value in the Editor Extensions, this can be skipped.
            */
            PlayFabSettings.staticSettings.TitleId = "42";
        }
        var request = new LoginWithCustomIDRequest { CustomId = "GettingStartedGuide", CreateAccount = true };
        PlayFabClientAPI.LoginWithCustomID(request, OnLoginSuccess, OnLoginFailure);
    }

    private void OnLoginSuccess(LoginResult result)
    {
        Debug.Log("Congratulations, you made your first successful API call!");
    }

    private void OnLoginFailure(PlayFabError error)
    {
        Debug.LogWarning("Something went wrong with your first API call.  :(");
        Debug.LogError("Here's some debug information:");
        Debug.LogError(error.GenerateErrorReport());
    }
}
```

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;

public class PlayFabLogin : MonoBehaviour
{
    public void Start()
    {
        var request = new LoginWithCustomIDRequest { CustomId = "GettingStartedGuide", CreateAccount = true };
        PlayFabClientAPI.LoginWithCustomID(request, OnLoginSuccess, OnLoginFailure);
    }

    private void OnLoginSuccess(LoginResult result)
    {
        Debug.Log("Congratulations, you made your first successful API call!");
    }

    private void OnLoginFailure(PlayFabError error)
    {
        Debug.LogWarning("Something went wrong with your first API call.  :(");
        Debug.LogError("Here's some debug information:");
        Debug.LogError(error.GenerateErrorReport());
    }
}
```

Hierarchy

 All

SampleScene*

- Main Camera
- Directional Light
- Playfab



Inspector



Playfab

 Static

Tag Untagged

Layer Default



Transform

Position X 0 Y 0 Z 0

Rotation X 0 Y 0 Z 0

Scale X 1 Y 1 Z 1



PlayFab Login (Script)

Script

PlayFabLogin



Add Component

Clear ▾

Collapse

Error Pause

Editor ▾



[16:21:38] Congratulations, you made your first successful API call!
UnityEngine.Debug:Log (object)



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

- Players
- Multiplayer
- Groups
- Automation
- Add-ons

ENGAGE

- Economy
- Leaderboards
- Content

Overview

PlayStream Monitor

Overview

Time period

UNIQUE USERS	Amount	Change
--------------	--------	--------

Last 24 hours**1****NA**

1 day ago

0

NA

7 days ago

0

NA

LAST 30 DAYS
1LAST 24 HOURS
1



Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Players

Segments

Shared Group Data

Players

1 total players

[New player](#)[Search Tips](#)

Query

Highest value to date

Search players

Clear

Search

ID

Last login

Created

Country/region

VTD



96055547F97A979B

7:21 AM

Today

Japan

\$0.00



UnityTestGame

Development ▾ 1 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Overview

Run Cloud Script

Export Player

Delete master player

Delete title player

96055547F97A979B

About Master Player

Players > 96055547F97A979B

Overview

Cloud Script

PlayStream

Purchases

Statistics

Friends

Logins

Virtual Currency

Bans

Data Explorer (basic)

Characters

Inventory

Player Data (Title)

Player Data (Publisher)

Segments

Objects

Files

Policy

Groups

Title player account

Display

Player ID (title)

32C0996FF388253B

Display name

Avatar image URL

Contact email

Contact email

Unlock

Language

-- Select a language --

Details

First login

8/19/2022 7:04:36 AM

Last login

8/19/2022 7:21:38 AM

Display

Player ID
96055547F97A979B

PlayFab login

PlayFab username
[no username]

PlayFab login email

Unlock

Change password

Send password reset email

Details

Created
8/19/2022 7:04:36 AM

Identities

Link New Account

Custom
GettingStartedGuide

Unlink

Save all changes

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;

public class PlayFabLogin : MonoBehaviour
{
    public void Start()
    {
        var request = new LoginWithCustomIDRequest { CustomId = "GettingStartedGuide", CreateAccount = true };
        PlayFabClientAPI.LoginWithCustomID(request, OnLoginSuccess, OnLoginFailure);
    }

    private void OnLoginSuccess(LoginResult result)
    {
        Debug.Log("Congratulations, you made your first successful API call!");
    }

    private void OnLoginFailure(PlayFabError error)
    {
        Debug.LogWarning("Something went wrong with your first API call.  :(");
        Debug.LogError("Here's some debug information:");
        Debug.LogError(error.GenerateErrorReport());
    }
}
```



[10:54:00] A Native Collection has not been disposed, resulting in a memory leak. Allocated from:
Unity.Collections.NativeArray`1::ctor(Byte[], Allocator) (at /Users/bokken/buildslave/unity/build/Runtime/Export/NativeArray/NativeArray.cs:69)

2022年8月

PlayFab公式によると無視してOKらしいがめっちゃ気になる。。。
そのうち改善されることを願う。

GUIDによるID生成 (変更の余地あり)



GUIDとは、128ビットの整数値からなる、データを一意に識別するために用いられる識別子のことである。

GUIDは、時刻やMACアドレスなどを含むデータとして生成され、重複があっては困る状況で利用される。Windowsではインターフェイス識別子やクラス識別子などに利用されている。

GUIDは、絶対的に一意であることが保証されてるわけではないが、実用上はほぼ、世界で唯一のものとみなして扱って困難がないといわれている。128ビットの値だと可読性に劣ることもあり、レジストリに記録する際には文字列で表現されている。

なお、GUIDは主にMicrosoftが利用している仕様で、同様の識別子が一般的にはUUID（Universally Unique Identifier）として扱われている。UUIDはRFC 4122で規定されている。

上記の通りパターンが無数にある値の事で、重複があっては困る状況で活用されています。
ただし、重複する可能性も一応あるので、
利用する場合は既に使われていないか判定する処理があると安心です。

それでは早速、GUIDの生成ですが、`Guid.NewGuid`を実行するだけ。

これでGuidの構造体が生成され、中にGUIDが生成&保持されています。

//Guidの構造体生成

```
Guid guid = Guid.NewGuid();
```

//生成されたGUIDを確認

```
Console.WriteLine("GUID : " + guid.ToString());
```



GUID

フルスペル：Globally Unique Identifier

読み方：ジーユーアイディー、グード

別名：グローバル一意識別子

GUIDとは、128ビットの整数値からなる、データを一意に識別するために用いられる識別子のことである。

GUIDは、時刻やMACアドレスなどを含むデータとして生成され、重複があって困る状況で利用される。Windowsではインターフェース識別子やクラス識別子などに利用されている。

GUIDは、絶対的に一意であることが保証されてるわけではないが、実用上はほぼ、世界中に唯一とみなして扱って困難がないといわれている。128ビットの値だと可読性に劣ることもあり、レジストリに記録する際には文字列で表現されている。

なお、GUIDは主にMicrosoftが利用している仕様で、同様の識別子が一般的にはUUID（Universally Unique Identifier）として扱われている。UUIDはRFC 4122で規定されている。

GUID : eea611e1-ced9-4778-9655-0bd5f54d7e2a

前述の通りパターンが無数にある値の事で、
重複があっては困る状況で活用されています。

ただし、重複する可能性も一応あるので、
利用する場合は既に使われていないか判定する処理があると安心です。

※注意

これから見せるサンプルコードは

PlayerPrefsにIDを保存しているので、

アプリを消すとIDも消えてしまう

```
using System;
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;

/// <summary>
/// PlayFabのログイン処理を行うクラス
/// </summary>
public class PlayFabLogin : MonoBehaviour
{
    //アカウントを作成するか
    private bool _shouldCreateAccount;

    //ログイン時に使うID
    private string _customID;

    //=====
    //ログイン処理
    //=====

    public void Start()
    {
        Login();
    }

    //ログイン実行
    private void Login()
    {
        _customID = LoadCustomID(); //ID の ロード処理
        var request = new LoginWithCustomIDRequest { CustomId = _customID, CreateAccount = _shouldCreateAccount };
        PlayFabClientAPI.LoginWithCustomID(request, OnLoginSuccess, OnLoginFailure);
    }
}
```

```
//ログイン成功
private void OnLoginSuccess(LoginResult result)
{
    //アカウントを作成しようとしたのに、IDが既に使われていて、出来なかった場合
    if (_shouldCreateAccount && !result.NewlyCreated)
    {
        Debug.LogWarning($"CustomId : {_customID} は既に使われています。");
        Login(); //ログインしなおし
        return;
    }

    //アカウント作成時にIDを保存
    if (result.NewlyCreated)
    {
        SaveCustomID();
    }
    Debug.Log($"PlayFabのログインに成功\nPlayFabId : {result.PlayFabId}, " +
              $"CustomId : {_customID}\nアカウントを作成したか : {result.NewlyCreated}");
}

//ログイン失敗
private void OnLoginFailure(PlayFabError error)
{
    Debug.LogError($"PlayFabのログインに失敗\n{error.GenerateErrorReport()}");
}
```

```
//=====
//カスタムIDの取得
//=====

//IDを保存する時のKEY
private static readonly string CUSTOM_ID_SAVE_KEY = "CUSTOM_ID_SAVE_KEY";

//IDを取得
private string LoadCustomID()
{
    //IDを取得
    string id = PlayerPrefs.GetString(CUSTOM_ID_SAVE_KEY);

    //保存されていなければ新規生成
    _shouldCreateAccount = string.IsNullOrEmpty(id);
    return _shouldCreateAccount ? GenerateCustomID() : id;
}

//IDの保存
private void SaveCustomID()
{
    PlayerPrefs.SetString(CUSTOM_ID_SAVE_KEY, _customID);
}
```

```
//=====
//カスタムIDの生成
//=====

//IDを生成する
private string GenerateCustomID()
{
    //Guidの構造体生成
    Guid guid = Guid.NewGuid();
    //生成されたGUIDを確認
    Console.WriteLine("GUID : " + guid.ToString("N"));

    return guid.ToString("N");
}
```

N 32桁

D 32ハイフンで区切られた数字

B 32は、ハイフンで区切られ、中かっこで囲まれています。

P 32数字はハイフンで区切られ、かっこで囲まれています。

X 4つの16進値が中かっこで囲まれています。4番目の値は、中かっこで囲まれた8つの16進値のサブセットです。

N : eea611e1ced9477896550bd5f54d7e2a

D : eea611e1-ced9-4778-9655-0bd5f54d7e2a

B : {eea611e1-ced9-4778-9655-0bd5f54d7e2a}

P : (eea611e1-ced9-4778-9655-0bd5f54d7e2a)

X : {0xeea611e1,0xced9,0x4778,{0x96,0x55,0x0b,0xd5,0xf5,0x4d,0x7e,0x2a}}

※注意

PlayerPrefsにIDを保存しているので、

アプリを消すとIDも消えてしまう

(ユーザーがIDを忘れてた時のために別の方法でのログインを考える)

タイトルでフィルター

▼ チュートリアル

チュートリアル

テストのために HTTP サーバーを実行する

Facebook と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する

Facebook と Unity を使用して PlayFab 認証を設定する

Google と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する

Unity での Google Play ゲーム

のサインインを使用した

PlayFab 認証を設定する

Kongregate と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する

Kongregate と Unity を使用して PlayFab 認証を設定する

Phaser.io で PlayFab 認証を設定する

PDF をダウンロード

… / プラットフォーム固有の認証 / チュートリアル /



Facebook と Unity を使用して PlayFab 認証を設定する

[アーティクル] • 2021/08/17 • 1 人の共同作成者



このチュートリアルでは、Facebook と Unity を使用した PlayFab 認証について、例を使用して説明します。

要件

- [Unity 5+](#) および作成済みのプロジェクト。
- テスト用の [Facebook アカウント](#)。
- [Facebook SDK](#) がプロジェクトにインポート済み。
- [PlayFab](#) タイトルが登録済み。
- タイトル リファレンスが設定済みのプロジェクトに [PlayFab SDK](#) がインポート済み。
- ログインの基本とベスト プラクティスを理解していること。

実装

この記事の内容

要件

実装

テスト

タイトルでフィルター

- ▽ チュートリアル
 - チュートリアル
 - チュートリアル
 - テストのために HTTP サーバーを実行する
 - Facebook と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する
 - Facebook と Unity を使用して PlayFab 認証を設定する
 - Google と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する

Unity での Google Play ゲームのサインインを使用して PlayFab 認証を設定する

Kongregate と HTML5 を使用して PlayFab 認証を設定する

Kongregate と Unity を使用して PlayFab 認証を設定する

Phaser.io で PlayFab 認証を設定する

PDF をダウンロード

… / プラットフォーム固有の認証 / チュートリアル /

:

Unity での Google Play ゲームのサインインを使用して PlayFab 認証を設定する

[アーティクル] • 2022/07/01 • 1 人の共同作成者



チュートリアル ビデオ

① 注意

次のビデオでは、現在音声が使用できません。新しい動画の作成は保留中ですが、すぐに使用できるようになります。

使用法: Google サインイン (GPG) + PlayFab (Unity) の使用

このチュートリアルでは、PlayFab ゲームに Google Play ゲームのサインインを正常に追加し、Unity SDK を使用してビルドする手順について説明します。この手順は理解てしまえば、実際には非常に簡単です。

この記事の内容

- [チュートリアル ビデオ](#)
- [前提条件](#)
- [はじめに](#)
- [Google Play ゲームの設定](#)

さらに表示 ▾

タイトルデータ

そもそもPlayFabにおけるタイトルデータは各ゲームごとのデータという意味になります。
(ゲームタイトルとは別)

例えば「敵の能力値」や「ステージの累計数」のようにどのユーザでも同じ値の物に使います。

タイトルデータは誰でも共通の値なので、ゲーム側から値を送信して変更するという使い方はしません。

そういうゲーム側から値を送信して変更する「ユーザの名前」や「クリアしたステージ」のような各ユーザで異なる物はユーザデータと言います



TestGame



Development ▾ 1/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Title Objects

Title Data

Title News

Email Templates

Push Notification Templates

Title Data

What's this?

TITLE DATA

Primary title data 4 key value pairs

Edit

...

Enemies

Levels

Planets

Stores

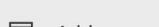
Overrides

Overrides are used to store and manage overriding key-value pairs to your primary title data. The overrides come in-effect using config based experiments.

New Override



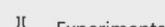
BUILD



ENGAGE



ANALYZE



Edit Title Data

Title Data > Edit Title Data

KEY VALUE PAIRS

 Delete

 Download JSON

 Upload JSON

Key	Value
Enemies	{"enemies": [{"name": "Cyberbird", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 10}], "level": 1}
Levels	[{"level": 1, "xp": 100, "hpGranted": 0, "itemGranted": null}, {"level": 2, "xp": 200, "hpGranted": 50, "itemGranted": "Health Pack"}, {"level": 3, "xp": 300, "hpGranted": 100, "itemGranted": "Armor"}]
Planets	{"planets": [{"name": "Earth", "areas": [{"name": "Canada", "enemies": [{"name": "Cyberbird", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 10}], "level": 1}], "level": 1}], "level": 1}
Stores	["Weapons", "Armor"]

Save

Cancel

JSON

X

The screenshot shows a JSON editor window with the following content:

```
1  [
2    "enemies": [
3      {
4        "name": "Cyberbird",
5        "hp": 50,
6        "damage": 5,
7        "xp": 25
8      },
9      {
10        "name": "Dreadrat",
11        "hp": 200,
12        "damage": 20,
13        "xp": 100
14      },
15      {
16        "name": "Eggsbawks",
17        "hp": 150,
18        "damage": 15,
19        "xp": 50
20      }
21    ],
22    "enemyGroups": [
23      {
24        "name": "easy",
```

The code uses color-coded syntax highlighting: green for strings ("name"), red for numbers (50, 200, etc.), and blue for the JSON structure (brackets, commas, colons). The editor interface includes a toolbar at the top with icons for file operations and a settings gear, and a status bar at the bottom indicating "Ln: 1 Col: 1". A "powered by ace" watermark is visible in the top right corner.

1. タイトルデータとは

タイトルデータ とはゲームの設定データのことです。

PlayFab にはゲームの設定データを保存しておける KVS としての機能があります。

タイトルデータ という名前が少し分かりづらいような気もしますが、PlayFab は1つのゲームのことを タイトル と表現しますので、それを覚えておけば混乱しないかなと思います。

2. タイトルデータの注意点

PlayFab のタイトルデータは値を設定してから反映されるまで、最大で15分のタイムラグがあります。

そのため、タイトルデータは動的に更新されるようなデータの管理には適しません。
どのようなデータをタイトルデータとして保存するかは十分に検討が必要です。

ちなみに私は個人開発のゲームのマスターデータの管理に使用しています。

マスターデータになにか問題があった場合にデータの修正結果が最大15分間反映されない可能性はあります
が、個人開発のゲームですし許容できると判断しました。



Development ▾ 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Title Objects

Title Data

Title News

Email Templates

Push Notification Templates

Title Data

What's this?

TITLE DATA

Clientから読めるデータ



Manage configuration for your game remotely

Create key-value pairs to store and manage the primary game configuration remotely

New Title Data

View quickstart

TITLE INTERNAL DATA

サーバー上でしか読めないデータ



UnityTestGame



Development ▾ 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Title Objects

Title Data

Title News

Email Templates

Push Notification Templates

New Title Data

Title Data > Title Data

KEY VALUE PAIRS



Delete



Download JSON



Upload JSON



Key

Value



Add

Save**Cancel**



Development ▾ 2/100K



Title Objects

Title Data

Title News

Email Templates

Push Notification Templates

New Title Data

[Title Data](#) > [Title Data](#)

KEY VALUE PAIRS



Delete



Download JSON



Upload JSON



Key

Value



NEW



Add

[Save](#)[Cancel](#)



BUILD

ENGAGE

Edit Title Data

Title Data > Edit Title Data

KEY VALUE PAIRS



Delete



Download JSON



Upload JSON

<input type="checkbox"/>	Key	Value	
<input type="checkbox"/>	Enemy	{}	
+ Add			

[Save](#)[Cancel](#)

Key	Value
<input type="checkbox"/> Enemy	{"enemies": [{"name": "敵 1", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 25}, {"name": "敵 2", "hp": 200, "damage": 20, "xp": 100}]} JSON
+ Add	

JSON

X

powered by ace

```
1 {  
2   "enemies": [  
3     {  
4       "name": "敵 1",  
5       "hp": 50,  
6       "damage": 5,  
7       "xp": 25  
8     },  
9     {  
10       "name": "敵 2",  
11       "hp": 200,  
12       "damage": 20,  
13       "xp": 100  
14     }  
15   ]  
16 }
```

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;
```

```
/// <summary>
/// タイトルデータを取得するサンプル
/// </summary>
public class TitleDataSample : MonoBehaviour
{
    //=====
    //取得
    //=====

    /// <summary>
    /// タイトルデータの取得
    /// </summary>
    public void GetTitleData()
    {
        //GetTitleDataRequestのインスタンスを生成
        var request = new GetTitleDataRequest();

        //タイトルデータ取得開始
        Debug.Log($"タイトルデータの取得開始");
        PlayFabClientAPI.GetTitleData(request, OnSuccess, OnError);
    }
    //=====
    //取得結果
    //=====

    //タイトルデータの取得に成功
    private void OnSuccess(GetTitleDataResult result)
    {
        Debug.Log($"タイトルデータの取得に成功しました");
        //result.Data(Dictionary)に全タイトルデータが入っていて、Keyを文字列で指定すると値が取り出せる
        Debug.Log($"{result.Data["Enemy"]}");
    }
    //タイトルデータの取得に失敗
    private void OnError(PlayFabError error)
    {
        Debug.LogWarning($"タイトルデータの取得に失敗しました : {error.GenerateErrorReport()}");
    }
}
```

Game Scene : Hierarchy

Game Display 1 F

SampleScene

- Main Camera
- Directional Light
- Playfab
- Canvas
- Button
- EventSystem

Fill Center ✓
Pixels Per Unit Multiplier 1

Button

Interactable ✓
Transition Color Tint
Target Graphic
Normal Color
Highlighted Color
Pressed Color
Selected Color
Disabled Color
Color Multiplier
Fade Duration 0.1
Navigation Automatic
Visualize

On Click ()

= Runtime Only TitleDataSample.GetTitleData
Playfab (Title Data Sample)

+

-



[11:22:11] PlayFabのログインに成功

PlayFabId : 7D0A8C24C9A5A5DB, CustomId : 788120fb773d46c5b2f0570c021eb002



[11:22:22] タイトルデータの取得開始

#0 GetStacktrace(int)



[11:22:22] タイトルデータの取得に成功しました

#0 GetStacktrace(int)



[11:22:22] {"enemies": [{"name": "敵 1", "hp": 50, "damage": 5, "xp": 25}, {"name": "敵 2", "hp": 200, "damage": 20, "xp": 100}]} #0 GetStacktrace(int)

ユーザーデータ(CRUD)

—

そもそもPlayFabにおけるプレーヤーデータとは各ユーザ(プレーヤー)ごとのデータの事で、
例えば「ユーザの名前」や「クリアしたステージ」のように各ユーザで異なる値の物に使います。

ちなみに、「敵の能力値」や「ステージの累計数」のような
どのユーザでも同じ値の物はタイトルデータと言い、これもPlayFabで扱えます。

プレイヤーデータ(タイトル)がそのゲームだけで使えるもので、

プレイヤーデータ(パブリッシャー)が自分が作った全ゲーム共通で使えるものです。

CRUD【Create/Read/Update/Delete】

CRUDとは、永続的なデータを取り扱うソフトウェアに要求される4つの基本機能である、データの作成(Create)、読み出し(Read)、更新(Update)、削除(Delete)の頭文字を繋げた語。

目次

- [概要](#)
- [関連用語](#)
- [他の辞典の解説](#)

主にデータベースを応用したシステムや [データベース管理システム](#) (DBMS)について用いられる語で、この4つに対応する機能や操作手段を実装することで、システム上で自在にデータの操作や管理を行うことができるようになる。

リレーションナルデータベース (RDB)に対する問い合わせ言語の標準である [SQL](#)では、[テーブル](#)上の[レコード](#)に対するCRUDのそれぞれに対応する操作を行う構文が用意されている。レコードの作成は [INSERT文](#)、読み出しが [SELECT文](#)、更新は [UPDATE文](#)、削除は [DELETE文](#)によって行う。

REST原則に基いて設計された [Web API](#)([RESTful API](#))や[Webアプリケーション](#)では、CRUDの各操作をHTTPリクエストメソッドに対応付けて、新規作成を [PUTメソッド](#)、読み込みを [GETメソッド](#)、更新をPUTメソッド、削除を [DELETEメソッド](#)で行うようにする場合がある。

システムやソフトウェアを設計する際には、どのプログラムがどのデータ集合に対して CRUDの各操作を行うのか整理する必要がある。これを分かりやすく一覧できるようにするために作成される図表を「 CURD図」([CRUD表](#)/CRUDマトリクス)という。



UnityTestGame

Development ▾ 2 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

Players

Segments

Shared Group Data

Players

2 total players

New player

Search Tips

Query

-- Order results by --

Search players

Clear

Search

ID	Last login	Created	Country/region	VTD
7D0A8C24C9A5A5DB	2:22 AM	Today	Japan	\$0.00
96055547F97A979B	Aug 19, 2022 7:21 AM	Today	Japan	\$0.00



UnityTestGame

Development ▾ 2 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Player Data (Title)

7D0A8C24C9A5A5DB

Players > 7D0A8C24C9A5A5DB > Player Data (Title)

[Overview](#) [Cloud Script](#) [PlayStream](#) [Purchases](#) [Statistics](#) [Friends](#) [Logins](#) [Virtual Currency](#) [Bans](#)[Data Explorer \(basic\)](#) [Characters](#) [Inventory](#) [Player Data \(Title\)](#) [Player Data \(Publisher\)](#) [Segments](#) [Objects](#)[Files](#) [Policy](#) [Groups](#)

PLAYER DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Public

READ ONLY DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

アクセス許可はプライベートだとそのプレイヤー本人だけが参照でき、

パブリックだと他のプレイヤーからも参照出来るようになります。

ちなみにユーザーデータは下記の3種類が存在します。

- UserData (Clientから読み書き可能なもの)
- UserReadOnlyData (Clientからは読み取りしかできないもの)
- UserInternalData (Clientからは読み書きできないもの)

読み取り専用データはクライアントからは読み取りのみで変更はできないデータで、
内部データはクライアントから読み取りも出来ないデータ

ちなみにユーザーデータは下記の3種類が存在します。

- UserData (Clientから読み書き可能なもの)
- UserReadOnlyData (Clientからは読み取りしかできないもの)
- UserInternalData (Clientからは読み書きできないもの)



Development ▾ 2 / 100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Players

Segments

Shared Group Data

Player Data (Title)

7D0A8C24C9A5A5DB

Players > 7D0A8C24C9A5A5DB > Player Data (Title)

[Overview](#)[Cloud Script](#)[PlayStream](#)[Purchases](#)[Statistics](#)[Friends](#)[Logins](#)[Virtual Currency](#)[Bans](#)[Data Explorer \(basic\)](#)[Characters](#)[Inventory](#)[Player Data \(Title\)](#)[Player Data \(Publisher\)](#)[Segments](#)[Objects](#)[Files](#)[Policy](#)[Groups](#)

PLAYER DATA

Remove

Tall display

<input type="checkbox"/>	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	Name	Jozen	Public
<input type="checkbox"/>			Public

READ ONLY DATA

Remove

Tall display

PLAYER DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>	Name	Jozen	Public
<input type="checkbox"/>			Public

READ ONLY DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>			Public

INTERNAL DATA

[Remove](#) [Tall display](#)

	Key	Value	Permissions
<input type="checkbox"/>			Public

[Save player data](#)

New

1

Changes

0

Remove

0


```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;
```

```
//=====
//取得
//=====
/// <summary>
/// ユーザー(プレイヤー)データの取得
/// </summary>
public void GetUserData()
{
    //GetUserDataRequestのインスタンスを生成
    var request = new GetUserDataRequest();
    //ユーザー(プレイヤー)データの取得
    PlayFabClientAPI.GetUserData(request, OnSuccessGettingPlayerData, OnErrorGettingPlayerData);
    Debug.Log($"プレイヤー(ユーザー)データの取得開始");
}

//=====
//取得結果
//=====
//ユーザー(プレイヤー)データの取得に成功
private void OnSuccessGettingPlayerData(GetUserDataResult result)
{
    Debug.Log($"ユーザー(プレイヤー)データの取得に成功しました");
    //result.Data(Dictionary<string, UserDataRecord>)に全データが入っていて、Keyを文字列で指定すると値が取り出せる
    Debug.Log($"{result.Data["Name"].Value}");
}

//ユーザー(プレイヤー)データの取得に失敗
private void OnErrorGettingPlayerData(PlayFabError error)
{
    Debug.LogWarning($"ユーザー(プレイヤー)データの取得に失敗しました : {error.GenerateErrorReport()}");
}
```



[13:27:39] PlayFabのログインに成功

PlayFabId : 7D0A8C24C9A5A5DB, CustomId : 788120fb773d46c5b2f0570c021eb002



[13:27:41] プレイヤー(ユーザー)データの取得開始

#0 GetStacktrace(int)



[13:27:41] ユーザー(プレイヤー)データの取得に成功しました

#0 GetStacktrace(int)



[13:27:41] Jozen

#0 GetStacktrace(int)

ちなみに、プレイヤーデータ(パブリッシャー)に設定されてるものは
[PlayFabClientAPI.GetUserPublisherData](#)で取得し、
読み取り専用データは[PlayFabClientAPI.GetUserReadOnlyData](#)と
[PlayFabClientAPI.GetUserPublisherReadOnlyData](#)で取得します。


```
//=====
//更新
//=====
/// <summary>
/// ユーザー(プレイヤー)データの更新
/// </summary>
public void UpdateUserData()
{
    //更新するデータ
    var updateDataDict = new Dictionary<string, string>() {
        {"Name", "Jozen"},
        {"Email", "@kobedenshi"},
        {"Nickname", "Joseph"}
    };
    //UpdateUserDataRequestのインスタンスを生成
    var request = new UpdateUserDataRequest{ Data = updateDataDict };
    //ユーザー(プレイヤー)データの更新
    PlayFabClientAPI.UpdateUserData(request, OnSuccessUpdatingPlayerData, OnErrorUpdatingPlayerData);
    Debug.Log($"プレイヤー(ユーザー)データの更新開始");
}

//=====
//更新結果
//=====
//ユーザー(プレイヤー)データの更新に成功
private void OnSuccessUpdatingPlayerData(UpdateUserDataResult result)
{
    Debug.Log($"ユーザー(プレイヤー)データの更新に成功しました");
    Debug.Log($"{resultToJson(result)}"); //resultToJsonでjsonで形式で結果を確認可能(result.Dataはない)
}
//ユーザー(プレイヤー)データの更新に失敗
private void OnErrorUpdatingPlayerData(PlayFabError error)
{
    Debug.LogWarning($"ユーザー(プレイヤー)データの更新に失敗しました : {error.GenerateErrorReport()}");
}
```



```
//=====
//削除
//=====
/// <summary>
/// ユーザー(プレイヤー)データの削除
/// </summary>
public void DeleteUserData()
{
    //削除するキー
    List<string> removeKeyList = new List<string>() {"Level"};
    //UpdateUserDataRequestのインスタンスを生成
    var request = new UpdateUserDataRequest
    {
        KeysToRemove = removeKeyList
    };
    //ユーザー(プレイヤー)データの削除
    PlayFabClientAPI.UpdateUserData(request, OnSuccessDeletingPlayerData, OnErrorDeletingPlayerData);
    Debug.Log($"プレイヤー(ユーザー)データの削除開始");
}
//=====
//削除結果
//=====
//ユーザー(プレイヤー)データの削除に成功
private void OnSuccessDeletingPlayerData(UpdateUserDataResult result)
{
    Debug.Log($"ユーザー(プレイヤー)データの削除に成功しました");
    //resultToJsonでjsonで形式で結果を確認可能(result.Dataはない)
    Debug.Log($"{resultToJson()}");
}
//ユーザー(プレイヤー)データの削除に失敗
private void OnErrorDeletingPlayerData(PlayFabError error)
{
    Debug.LogWarning($"ユーザー(プレイヤー)データの削除に失敗しました : {error.GenerateErrorReport()}");
}
```

ちなみに、プレイヤーデータ(パブリッシャー)に設定されてあるものは
[PlayFabClientAPI.UpdateUserPublisherData](#)で更新します。

ランキング





UnityStudio2022



UnityTestGame



Development



Title Overv

Edit title info

Title audit history

Title settings

My Studios and Titles



UnityTestGame

Development 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

General

API Features

Secret Keys

Email Preferences

Push Notifications

Limits

Client Profile Options

OpenID Connect

Data Collection

Economy

API Features

API ACCESS

Title ID



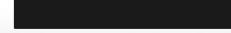
API endpoint



PlayFab static IP prefixes and addresses



Publisher ID



ENTITY GLOBAL TITLE POLICY

Policy JSON *

```
1 [ [  
2 {  
3   "Action": "*"  
4   "Effect": "Allow"  
5   "Resource": "*--*"  
6   "Principal": {  
7     "ChildOf": {  
8       "EntityType": "namespace",  
9       "EntityId": "51B387E967702923"  
10      }  
11    },  
12    "Comment": "The default allow title  
13    in namespace full access",  
14    "Condition": {  
15      "CallingEntityType": "title"  
16    }  
17  },  
18  {  
19    "Action": "*"  
20    "Effect": "Allow",  
21    "Resource": "pfrn:data---! [SELF]  
22      /Profile/*",  
23    }  
24  ] ]
```

ENABLE API FEATURES

- Allow client to add virtual currency ⓘ
- Allow client to subtract virtual currency ⓘ
- Allow client to post player statistics ⓘ
- Allow client to view ban reason and duration

OPTIONS

- Allow client to start games
- Allow server to delete player accounts
- Require valid JSON for custom data values

DISABLE

- Disable client API access ⓘ

Save



Development ▾ 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Leaderboards

Prize Tables

Leaderboards



Leaderboards encourage competition among players of your game.

Leaderboards are essentially rankings of entities such as players, groups, or items. A leaderboard ranks a list of entities based on their respective values, such as "High Scores".

[New leaderboard](#)[View quickstart](#)



Development ▾ 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Leaderboards

Prize Tables

New Leaderboard

Leaderboards > New Leaderboard

STATISTIC PROPERTIES

Statistic name *

Reset frequency *

 Manually

Aggregation method *

 Last (always update with the new value)SaveCancel



Development ▾ 2/100K

Title Overview

BUILD

Players

Multiplayer

Groups

Automation

Add-ons

ENGAGE

Economy

Leaderboards

Content

ANALYZE

Dashboards

Data

Experiments

Leaderboards

Prize Tables

New Leaderboard

Leaderboards > New Leaderboard

STATISTIC PROPERTIES

Statistic name *

TestRanking

Reset frequency *

Manually

Aggregation method *

Maximum (always use the highest value)

Save**Cancel**

- 統計情報名

わかりやすい名前ならなんでも大丈夫です。

一度決めると変更できないので慎重に。

- リセット頻度

今回は手動にしますが、毎時/毎日/毎週/毎月なども選べます。

ランキングリセットの際は自動で報酬を配布したりすることもできます。 (後述)

- 集計方法

今回はプレイヤーごとの最多ジャンプ成功数をランキング表示したいので **最大** にしておきます。

```
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;
using TMPro;
```

```
/// <summary>
/// ランキングのサンプル
/// </summary>
public class RankingSample : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private TextMeshProUGUI _nameText = default;

    //=====
    //ユーザ名
    //=====

    /// <summary>
    /// ユーザ名を更新する
    /// </summary>
    public void UpdateUserName()
    {
        //ユーザ名を指定して、UpdateUserTitleDisplayNameRequestのインスタンスを生成
        var request = new UpdateUserTitleDisplayNameRequest
        {
            DisplayName = _nameText.text
        };
        //ユーザ名の更新
        Debug.Log($"ユーザ名の更新開始");
        PlayFabClientAPI.UpdateUserTitleDisplayName(request, OnUpdateUserNameSuccess, OnUpdateUserNameFailure);
    }
    //ユーザ名の更新成功
    private void OnUpdateUserNameSuccess(UpdateUserTitleDisplayNameResult result)
    {
        //result.DisplayNameに更新した後のユーザ名が入ってる
        Debug.Log($"ユーザ名の更新が成功しました : {result.DisplayName}");
    }
    //ユーザ名の更新失敗
    private void OnUpdateUserNameFailure(PlayFabError error)
    {
        Debug.LogError($"ユーザ名の更新に失敗しました\n{error.GenerateErrorReport()}");
    }
}
```

ランキングにユーザー名を表示するためにはユーザーの DisplayName を登録しておく必要があります。

ゲーム内でユーザー名を設定する画面を作り、以下のようなコードで PlayFab へ登録しておきましょう。

ちなみに登録した DisplayName は GameManager のプレイヤー一覧などにも自動的に表示されます。
地味に嬉しいですね！

The screenshot shows the PlayFab HandsOn interface. The left sidebar has a navigation menu with the following items:

- ダッシュボード
- プレイヤー (selected)
- エコノミー
- ランキング
- マルチプレイヤー
- グループ
- コンテンツ
- 自動化
- 分析
- アドオン
- 設定

The main content area is titled "プレイヤー" and displays "合計 3 千人のプレイヤー". Below this is a search bar with "直近のログイン" and a "プレイヤーを検索" button. The table below lists player information:

ID	↓ 前回のログイン
1EC960940F38DC3E Higashi	2019年7月10日 23:01
97D8751626FEE7A2 Minami	2019年6月27日 23:52
399E39BDDD3683DC 南	2019年6月27日 23:52

2.1. 統計情報(スコア)の送信

```
using System.Collections.Generic;
using PlayFab;
using PlayFab.ClientModels;
using UnityEngine;
using TMPro;
```

```
[SerializeField]private TextMeshProUGUI _scoreText = default;  
  
=====  
//スコア  
=====  
/// <summary>  
/// スコア(統計情報)を更新する  
/// </summary>  
public void UpdatePlayerStatistics()  
{  
    //UpdatePlayerStatisticsRequestのインスタンスを生成  
    var request = new UpdatePlayerStatisticsRequest  
    {  
        Statistics = new List<StatisticUpdate>{  
            new StatisticUpdate{  
                StatisticName = "ランキングサンプル", //ランキング名(統計情報名)  
                Value = int.Parse( _scoreText.text), //スコア(int)  
            }  
        }  
    };  
    //ユーザ名の更新  
    Debug.Log($"スコア(統計情報)の更新開始");  
    PlayFabClientAPI.UpdatePlayerStatistics(request, OnUpdatePlayerStatisticsSuccess, OnUpdatePlayerStatisticsFailure);  
}  
//スコア(統計情報)の更新成功  
private void OnUpdatePlayerStatisticsSuccess(UpdatePlayerStatisticsResult result)  
{  
    Debug.Log($"スコア(統計情報)の更新が成功しました");  
}  
//スコア(統計情報)の更新失敗  
private void OnUpdatePlayerStatisticsFailure(PlayFabError error)  
{  
    Debug.LogError($"スコア(統計情報)更新に失敗しました\n{error.GenerateErrorReport()}");  
}
```

```
[SerializeField] private TextMeshProUGUI _rankingText = default;  
  
//=====  
//ランキング取得  
//=====  
/// <summary>  
/// ランキング(リーダーボード)を取得  
/// </summary>  
public void GetLeaderboard()  
{  
    //GetLeaderboardRequestのインスタンスを生成  
    var request = new GetLeaderboardRequest  
    {  
        StatisticName = "ランキングサンプル", //ランキング名(統計情報名)  
        StartPosition = 0, //何位以降のランキングを取得するか  
        MaxResultsCount = 3 //ランキングデータを何件取得するか(最大100)  
    };  
    //ランキング(リーダーボード)を取得  
    Debug.Log($"ランキング(リーダーボード)の取得開始");  
    PlayFabClientAPI.GetLeaderboard(request, OnGetLeaderboardSuccess, OnGetLeaderboardFailure);  
}
```

```
//ランキング(リーダーボード)の取得成功
private void OnGetLeaderboardSuccess(GetLeaderboardResult result)
{
    Debug.Log($"ランキング(リーダーボード)の取得に成功しました");

    //result.Leaderboardに各順位の情報(PlayerLeaderboardEntry)が入っている
    _rankingText.text = "";
    foreach (var entry in result.Leaderboard)
    {
        _rankingText.text += $"{entry.Position}, " +
                            $"スコア : {entry.StatValue}, " +
                            $"名前 : {entry.DisplayName}, " +
                            $"ID : {entry.PlayFabId}";
    }
}

//ランキング(リーダーボード)の取得失敗
private void OnGetLeaderboardFailure(PlayFabError error)
{
    Debug.LogError($"ランキング(リーダーボード)の取得に失敗しました\n{error.GenerateErrorReport()}");
}
```

```
/// <summary>
/// 自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)を取得
/// </summary>
public void GetLeaderboardAroundPlayer()
{
    //GetLeaderboardAroundPlayerRequestのインスタンスを生成
    var request = new GetLeaderboardAroundPlayerRequest
    {
        StatisticName = "ランキングサンプル", //ランキング名(統計情報名)
        MaxResultsCount = 3                //自分を含め前後何件取得するか
    };
    //自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)を取得
    Debug.Log($"自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)の取得開始");
    PlayFabClientAPI.GetLeaderboardAroundPlayer(request, OnGetLeaderboardAroundPlayerSuccess, OnGetLeaderboardAroundPlayerFailure);
}
```

```
//自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)の取得成功
private void OnGetLeaderboardAroundPlayerSuccess(GetLeaderboardAroundPlayerResult result)
{
    Debug.Log($"自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)の取得に成功しました");
    //result.Leaderboardに各順位の情報(PlayerLeaderboardEntry)が入っている
    _rankingText.text = "";
    foreach (var entry in result.Leaderboard)
    {
        _rankingText.text += $"{"\n順位 : {entry.Position}, " +
                            $"スコア : {entry.StatValue}, " +
                            $"名前 : {entry.DisplayName}, " +
                            $"ID : {entry.PlayFabId}";}
    }
}
//自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)の取得失敗
private void OnGetLeaderboardAroundPlayerFailure(PlayFabError error)
{
    Debug.LogError($"自分の順位周辺のランキング(リーダーボード)の取得に失敗しました\n{error.GenerateErrorReport()}");
}
```

3. ランキング報酬の配布

GameManager でランキングを開きます。

3. ランキング調査の配布

GameManagerでランキングを開きます。



プライズテーブルを開いて、新しいプライズテーブルを作成します。

The screenshot shows the PlayFab HandsOn interface. The top navigation bar includes the PlayFab logo, the title "PlayFabHandsOn", and a "マイゲーム" dropdown menu. On the left, a vertical sidebar lists several options: ダッシュボード, プレイヤー, エコノミー, ランキング (selected and highlighted with an orange border), マルチプレイヤー, グループ, and コンテンツ. The main content area has tabs for "ランキング" and "プライズテーブル", with "プライズテーブル" also having an orange border around it. The central area displays the text "プライズ テーブル" and "新しいプライズテーブル". Below this, a message states "プライズ テーブルがありません" and "プライズ テーブルでは、ランキングのリセット時に、ランキング上のプレイヤーに対してアクションを実行できます". A prominent orange button labeled "新しいプライズテーブル" is centered at the bottom of the main content area.

ランキング1~5位には魔法石10個、6~10位には魔法石5個を配る設定を作つてみました。

画面が直感的に操作できて素敵です。 (スクショが長くてごめんなさい)

ランキング プライズテーブル

プライズ テーブルの編集
プライズ テーブル > プライズ テーブルの編集

情報

名前 *

説明

ランキング

ランキング *

テーブルコンテンツ

+ ランクを追加

最上位ランク *	最下位(この数値を含む)	説明
1	5	魔法石10個

種類
アイテムを付与 ▾ カタログから

アイテム ID
 アイテムを選ぶ

数量

最上位ランク * 最下位(この数値を含む) 説明

1	魔法石10個
5	

種類 カタログから

アイテムを付与 SampleCatalog (プライマリ)

アイテム ID A00001 アイテムを選ぶ

数量 10

削除操作

[+ アクションを追加](#) [ランクが重複しています](#) [ランクの削除](#)

最上位ランク * 最下位(この数値を含む) 説明

6	魔法石5個
10	

種類 カタログから

アイテムを付与 SampleCatalog (プライマリ)

アイテム ID A00001 アイテムを選ぶ

数量 5

削除操作

[+ アクションを追加](#) [ランクが重複しています](#) [ランクの削除](#)

[+ ランクを追加](#)

プライズテーブルを保存

キャンセル

※アイテムは複数種類を一度に配布することも可能です。

※無料プランではランキング10位までしか報酬を配れないで注意してください。

※\$99.99課金すると1000位まで配れるようになります。

※報酬を配る以外にも、ランキングに応じてメールを送信する、プッシュ通知を送る、自分で書いたスクリプトを実行するなどの処理が可能です。

JumpCount のランキング表示に戻って、今すぐリセットを押します。

イベントが終わったらポチッとリセットする感じの運用ですね。

The screenshot shows the PlayFab HandsOn interface. On the left, there's a sidebar with various icons and labels: ダッシュボード, フィギュア, エコノミー, ランキング (which is selected and highlighted in orange), マルチプレイヤー, グループ, コンテンツ, 自動化, 分析, アドオン, and 設定. The main content area has tabs for 'Ranking' and 'プライズ テーブル', with 'Ranking' being active. It displays a 'JumpCount' ranking table with columns for Rank, Name, and Value. The table data is:

ランク	名前	値
0	Nishi	10
1	Higashi	9
2	Test	6
3	Minami	5
4	南	3
5	Kita	2

Below the table is a 'History (Reset Frequency: Manual)' section with a table:

バージョン	開始	終了	アーカイブログ
1	2019年7月9日 21:24		
0	2019年7月9日 21:24	2019年7月9日 21:24	ダウンロード

In the top right corner of the ranking table area, there are two buttons: 'Rankingの編集' and '今すぐリセット' (Reset Now). The '今すぐリセット' button is highlighted with a red box.

確認画面が表示されるのでリセットしてください。

これでランキングがリセットされて、同時に報酬が配布されます。

このランキングを今すぐリセットしますか?×

リセット

キャンセル

先程1位だったNishiさんのインベントリを覗いてみると、ちゃんと魔法石が配布されていましたね。

The screenshot shows the Player Inventory interface for player Nishi. At the top, there are tabs for 'Player' (selected), 'Segment', and 'Shared Group Data'. Below that is the title 'Inventory' and the player ID 'Nishi : 1EC960940F38DC3E'. A breadcrumb navigation shows 'Player > 1EC960940F38DC3E > Inventory'. The main menu includes 'Overview', 'Cloud Script', 'Multiplayer', 'PlayStream', 'Purchase', 'Statistics', 'Friends', 'Login', 'Virtual Currency', 'Banished', 'Event History', 'Character', 'Inventory' (which is highlighted with a red box), 'Player Data (Title)', 'Player Data (Publisher)', 'Segment', 'Object', 'File', 'Policy', and 'Group'. The main content area is titled 'New Item Assignment' and contains fields for selecting an item from a catalog ('Catalog from'), choosing an item ID ('Item ID'), and a large button at the bottom labeled 'Assign Item'.

新しいアイテムの付与

カタログから

SampleCatalog(プライマリ)

アイテム ID

≡ アイテムを選ぶ

アイテムを付与

アイテムを付与

3 個のアクティブ アイテム (9 個が期限切れ/失効済み/スタック済み)

☞ 期限切れ/失効済み/スタック済みを表示する

ステータス	アイテム ID	↓ 作成日	有効期限	残り使用回数	アクション
アクティブ	A00001 魔法石 インスタンス ID: 97DED30CF21D63AA		01:49	10	
アクティブ	C1 メンテナンスのお詫び インスタンス ID: 357B51683554F86		2019年6月 27日 23:39	1	
アクティブ	C1 メンテナンスのお詫び インスタンス ID: A78C8FDBA69AD980		2019年6月 27日 22:52	1	

デリゲート



イベント



