

ダウンロード コンテンツ (DLC) のサンプル

*Windows PC:このサンプルは、Microsoft GDK (2020 年 6 月) と互換性があります*

*Xbox One/Xbox Series X|S:このサンプルは、Microsoft GDKX (2020 年 6 月) と互換性があります。*

# 説明

XPackage API および XStore API を介してダウンロード コンテンツの入手、ダウンロード、列挙、およびロードを実装する方法について説明します。

ビデオゲームの画面のスクリーンショット

低い精度で自動的に生成された説明

# サンプルのビルド

Xbox One 開発キットを使用している場合は、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.XboxOne.x64 に設定します。

Xbox Series X|S Dev Kit を使用している場合は、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Xbox.Scarlett.x64 に設定します。

Windows PC を使用している場合は、アクティブ ソリューション プラットフォームを Gaming.Desktop.x64 に設定します。

*詳細については、GDK のドキュメントの*「サンプルの実行」*を参照してください。*

# サンプルの実行

このサンプルは XDKS.1 のサンドボックスで動作するように構成されていますが、ライセンス モードの同サンドボックスで実行することは厳密には必要ありません。

画面の左側に、インストールされているパッケージが表示されます。ライセンスの確認が含まれているパッケージのマウント/マウント解除ができます。パッケージが正常にマウントできれば、サンプルにパッケージの画像が表示されます。この機能はライセンスを持たずに動作しますが、以下で説明する DLC パッケージのローカル インストールが必要になります。

Microsoft Store 製品 (以下を参照) の権限を持つテスト アカウントを使用して XDKS.1 でサンプルを実行すると、右側に使用可能な Durable アドオンの一覧が表示されます。Purchase UI は、アカウントで所有していない場合、アイテムを選択することによって表示され、 次に、所有している場合は、アイテムを選択してパッケージをダウンロードします。完了すると、パッケージが左側の一覧上に表示されます。これによって、DLC が Microsoft Store から購入され、パッケージが CDN からインストールされる実際のリテール フローが最も厳密に表されます。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 操作 | キーボード | ゲームパッド |
| パッケージの選択 | 上/下方向の矢印キー | 上/下方向の D パッド |
| ローカル パッケージまたはストア パッケージの切り替え | 左/右方向の矢印キー | 左/右方向の D パッド |
| パッケージのマウントまたはマウント解除 (左側の列)  Purchase またはダウンロード パッケージ (右側の列) | 入力 | A ボタン |
| XPackageEnumeratePackages の種類とスコープの切り替え | ページ アップ/ページ ダウン | LB ボタン/RB ボタン |
| 列挙したパッケージの Refresh | Y | Y ボタン |
| 終了 | Esc キー | ビュー ボタン |

XStore API を機能させるには、有効なライセンス、および特定の構成アクションを適用する必要があります。詳細については「**XStore の開発とテストを有効にする**」というタイトルの GDK ドキュメント セクションを参照してください。

これが正しく実行されない場合、XStore API では、有効なライセンスが検出されなかったことを示す 0x803f6107 (IAP\_E\_UNEXPECTED) を返します。

# 製品の設定方法

この製品の Store ID は 9NQWJKKNHF1L です。

Microsoft Store ページにアクセスするには、ゲーミング コマンド プロンプトの使用から

xbapp launch ms-windows-store://pdp/?productid=9NQWJKKNHF1L

or just ms-windows-store://pdp/?productid=9NQWJKKNHF1L on Windows.

ロゴ が含まれている画像

自動的に生成された説明

これが書き込まれた時点で、9NQWJKKNHF1L には、次の使用可能なプラットフォームのパッケージの一般的な組み合わせを表す 3 つのアドオンが含まれます。

* 9P96RFVJQ562 には、Xbox Series、Xbox One GDK および PC 用のパッケージが含まれます
* 9PPJJCWPCWW4 には、Xbox One ERA のパッケージが含まれます
* 9PGJRLSPSN3V には、Xbox One GDK のパッケージと PC が含まれます

Scarlett 開発キットで実行しているサンプルは、 Scarlett DLC (9P96RFVJQ562) パッケージに対応している必要があり、Store からインストールされるパッケージには拡張子 \_xs 付いていることが必要です。Xbox One 開発キットで実行しているサンプルは、3 つのパッケージすべてにアクセスできる必要があり、 9P96RFVJQ562 の場合、パッケージには代わりに拡張子 \_x が付けられます。PC で実行しているサンプルは、9P96RFVJQ562 パッケージおよび 9PGJRLSPSN3V パッケージにのみアクセスできる必要があります。

サンプルはストアからのインストール時に、正しくライセンスが付与され、適切に機能しますが、旧バージョンのサンプルが表される場合があります。

# ローカル パッケージを使用した実行

このサンプルは、Microsoft Store からダウンロードおよびインストールした DLC パッケージを使用して実行できますが、一般的な開発には、ローカルでの DLC コンテンツの反復処理が含まれます。これを遂行するにはいくつかの方法があります。詳細については、「**ダウンロード コンテンツの管理およびライセンス権限付与**」というタイトルの GDK ドキュメントを参照してください。

同じものにはサンプルおよび DLC のパッケージ バージョンを生成するために使用されるいくつかのスクリプト ファイルが含まれています。サンプル (すなわち、ベース ゲーム) makepcpkg、makexboxonepkg、makecarlettpkg の場合は、個別にパッケージが作成されます。このスクリプトによって、Partner Center の 9NQWJKKNHF1L 用に送信されたパッケージに関連付けられた適切な contentID を持つパッケージがビルドされます。

ゲーム パッケージを For サイドローディングするには、EKBID をオーバーライドする必要があります。

xbapp setekbid 41336MicrosoftATG.ATGDownloadableContent\_2022.3.8.0\_neutral\_\_dspnxghe87tn0 {00000000-0000-0000-0000-000000000001}

Xbox One と Scarlett の場合、適切な **TargetDeviceFamily** ノードを Gaming.Xbox.\*.x64\Layout\Image\Loose\MicrosoftGame.config に挿入することが必要で、そうしなければ、makepkg はエラーを示すことに注意してください。

<ExecutableList>

<Executable Name="DownloadableContent.exe"

Id="Game"

TargetDeviceFamily="Scarlett"/>

</ExecutableList>

DLC の場合、DLCPackage ディレクトリには、以下のための必要なファイルがすべて含まれています

1. Scarlett GDK DLC (\_xs.xvc)
2. Xbox One GDK DLC (\_x.xvc)
3. Xbox One ERA DLC (拡張機能なし)

Xbox に適しており、DLCPackagePC には、PC .msixvc に必要なファイルが含まれています。

それぞれの中には、各プラットフォームの DLC パッケージを生成する makedlcpkg コマンドがあります。

これらを使用すると、ゲームと DLC のパッケージ ビルドを作成できます。インストールするには、Xbox の **xbapp インストール、**または PC 用の **wdapp インストール**、もしくは使用可能な同等のツールを使用します。この構成では、サンプル自体がライセンス モードで実行されていない場合でも、インストール済みの DLC はすべて左側に表示され、マウント可能である必要があります。

また、ルース ファイルを使用して完全に実行することもできます。これを達成するには、Xbox の **xbapp デプロイ、**またはPC の **wdapp レジスタ** を使用し、例として、MicrosoftGame.config が配置されているディレクトリにパスします。

xbapp deploy .\DLCPackage\Package\_Scarlett

wdapp register .\DLCPackagePC\Package

組み合わせ可能である必要があります: パッケージ ベース ゲーム + ルース DLC、loose ベース ゲーム + パッケージ DLC、ルース ベース ゲーム + Microsoft Store DLC など。ただし、ある特定の組み合わせに関する問題については、「既知の問題」セクションを参照してください。

# 既知の問題

# 更新履歴

**初回リリース:** 2019 年 4 月

**Update:**2022 年 3 月

PC で DLC を作成するデモ用の DLCPackagePC フォルダーを追加しました。

ライセンスが失われた際のクラッシュが Fixed しました。

# プライバシーに関する声明

サンプルをコンパイルして実行する場合、サンプルの使用状況を追跡するために、サンプル実行ファイルのファイル名が Microsoft に送信されます。このデータ コレクションからオプトアウトするには、Main.cpp の「Sample Usage Telemetry」というラベルの付いたコードのブロックを削除します。

全般的な Microsoft のプライバシー ポリシーの詳細については、「[Microsoft プライバシー ステートメント](https://privacy.microsoft.com/en-us/privacystatement/)」を参照してください。