

シンプルなユーザー モデルのサンプル

*このサンプルは Microsoft Game Development Kit (2021 年 4 月) と互換性があります*

# 説明

このサンプルでは、Microsoft Game Development Kit (2021 年 4 月) で導入された新しいシンプル ユーザー モデルを使用する方法を示します。

# サンプルのビルド

Xbox One 開発キットを使用している場合、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 開発キットを使用している場合、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。

*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。*

# サンプルの使用方法

devkit でシンプル ユーザー モデル サンプルを起動するには、まずユーザーをサインインさせ、既定の devkit ユーザーを設定する必要があります。既定のユーザーは、ユーザーの [自動サインイン] にチェックを入れることで、*Xbox One Manager GDK* を使用するユーザーになることができます。あるいは、[xbconfig DefaultUser] 設定を使って設定することもできます。詳細については、「シンプル ユーザー モデル」のドキュメントを参照してください。

このサンプルでは、既定のユーザーにサイレント サインインし、ゲーマー タグとゲーマー アイコンを画面に表示します。ユーザーがゲーマータグまたはゲーマー アイコンを変更すると、画面上でも更新されます。[表示] ボタンを押すとサンプルが終了します。

Graphical user interface, application

Description automatically generated

# 実装上の注意

新しいシンプル ユーザー モデルでは、タイトルが 1 人の既定のユーザーを持つ予定の場合に、タイトルに必要なユーザー管理コードが大幅に簡略化されます。例としては、シングルプレイヤーゲーム、シングルユーザー常時オンラインタイトル、RPGなどが含まれます。

サンプルコードを見るときは、「[シンプル ユーザ モデル]」のコメントを検索して、シンプル ユーザ モデルの利用に関連する箇所を探してください。

タイトルのシンプル ユーザー モデルを有効にするには、MicrosoftGame.config を編集し、次のエントリを追加する必要があります。

<!-- 起動時に既定のユーザーを要求し、シンプル ユーザー モデルを使用するようにします。-->

<AdvancedUserModel>false</AdvancedUserModel>

現在、2021 年 4 月と 2021 年 6 月の GDK リリースでビルドされたタイトルの既定値は *true* です。これは、将来の GDK メジャー リリースで既定で *false* に変更される可能性があります。2021 年 4 月より前のバージョンの GDK でビルドされたタイトルでは、この設定は存在せず、使用可能なユーザー モデルは高度なモデルのみです。

シンプルなユーザー モデルを使用する場合、ユーザーのサインイン/サインアウト動作、ユーザー イベント、PLM (プロセス有効期間管理) イベント、関連する機能が変更され、古い高度なモデルを使用する場合よりも簡単な方法で処理できます。変更点と処理の簡略化方法については、次の表を参照してください。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 機能 | シンプルなユーザーモデルによる処理 | 高度なユーザーモデルによる処理 |
| 既定のユーザー/プライマリ ユーザー | Xbox ホーム画面からタイトルを起動するユーザーは、そのタイトル有効期間中、固定の既定ユーザーとして設定されます。 | タイトルは、タイトルのプライマリ ユーザーを手動で設定および管理する必要があります。  詳細については、[XR-112](https://developer.microsoft.com/en-us/games/xbox/partner/xr112) を参照してください。 |
| サインインとサインアウト | *XUserAddAsync* と *AddDefaultUserSilently* フラグを使用して既定のユーザーにサインインすると、暗黙的な成功が保証されます。  既定のユーザーがサインアウトすると、タイトルは中断されます。  既定のユーザーを超える追加のユーザーは、上級ユーザー モデルの場合と同様に処理されます。 | サインインの試行が成功するかどうかは、仮定できません。ユーザーがサインアウトしても、タイトルは自動的に中断されません。  代わりに、タイトルは [XR-115](https://developer.microsoft.com/en-us/games/xbox/partner/xr115) に従ってサインインとサインアウトを処理する必要があります。 |
| PLM | Xbox システムは、以前に起動したユーザーとは異なるユーザーで Xbox ホーム画面からタイトルを起動しようとすると、タイトルを終了し、再起動します。 | ユーザーやデバイスの変更/損失を引き起こすものを含め、すべての PLM イベントを適切に処理する必要があります。 |
| User イベント | 既定のユーザーは、サインイン/アウト関連のユーザー イベントを受信しません。  追加のユーザーは、サインアウト/サインイン関連のイベントを受け取ります。  すべてのユーザーは、ゲーマータグやゲーマー アイコン変更イベントなどの他のユーザー変更イベントを受け取ります。 | すべてのユーザーは、すべてのユーザー イベントを受信できます。 |

上記の表で説明した動作は、製品版コンソールでテストする場合、または Xbox ホーム画面を使用して devkit でアプリケーションを起動およびテストする場合の動作です。DevHome で devkit を使用する場合、テスト ツールを使用して PLM をテストする場合、またはその他の devkit アプリケーションを使用する場合は、考慮すべき追加のケースがいくつかあります。

* 既定のユーザーをサインアウトし、新しいユーザーをサインインしてから、Xbox Manager アプリケーションまたはその他の PLM テスト ツールを使用してタイトルを手動で再開した場合、既定のユーザーは、ユーザーのサインアウト/サインイン関連イベントを取得できます。このケースは、小売用途で処理する必要はありません。
* Xbox ホーム画面を使用して起動しない場合には、devkit でタイトルを起動するための既定のユーザーを設定する必要があります。これを行うには、Xbox マネージャー アプリケーションで [自動サインイン] にチェックを入れるか、または [xbconfig DefaultUser] 設定を使用します。

複数のユーザーを処理する方法、ユーザーのサインイン/アウト イベント、ゲームパッドのペアリング、XR 処理、およびその他のより高度なユーザー トピックの詳細については、「UserManagement サンプル」を参照してください。

# 更新履歴

**初回リリース:**Microsoft Game Development Kit (2021 年 6 月)

# 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。