



ホスティングガイド

Amazon GameLift Servers



Amazon GameLift Servers: ホスティングガイド

Copyright © 2025 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

Amazon の商標およびトレードドレスはAmazon 以外の製品およびサービスに使用することはできません。また、お客様に誤解を与える可能性がある形式で、または Amazon の信用を損なう形式で使用することもできません。Amazon が所有していない他のすべての商標は、それぞれの所有者の所有物であり、Amazon と提携、接続、または後援されている場合とされていない場合があります。

Table of Contents

Amazon GameLift Servers とは？	1
でできること Amazon GameLift Servers	1
Amazon GameLift Servers の使用方法	2
Amazon GameLift Servers ソリューション	2
ホスティングオプション	3
FlexMatch マッチメイキング用	7
FleetIQ セルフマネージド Amazon EC2 ホスティング用	7
Realtime カスタマイズ可能なサーバーロジックを持つ サーバー	8
マネージドホスティングソリューションアーキテクチャ	9
ホスティングを使用したゲームコンポーネント	9
ホスティングソリューションリソース	11
Amazon GameLift Servers の働き	12
ゲームサーバーのホスティング	13
ゲームセッションの実行	13
フリートの容量のスケーリング	14
Amazon GameLift Servers のモニタリング	15
他の AWS リソースの使用	16
コンテナの仕組み	16
コンテナフリートコンポーネント	17
一般的なアーキテクチャ	18
主要機能	20
プレイヤーがゲームに接続する方法	26
サービスロケーション	27
サポートされている AWS ロケーション	27
マネージドホスティングのロケーション	32
Amazon GameLift ServersAnywhere の場所	33
の場所 Amazon GameLift ServersFlexMatch	34
Amazon GameLift Servers 中国の場合	34
料金	35
料金見積りを生成する	35
ゲームホスティングコストを管理する	39
使用開始方法	41
開始する前に	41
クイックオンボーディングオプション	41

カスタム開発オプション	42
Amazon GameLift Servers の例	42
カスタムゲームサーバーの例	43
Amazon GameLift ServersRealtime 例	43
のセットアップ AWS アカウント	44
にサインアップする AWS アカウント	44
管理アクセスを持つユーザーを作成する	45
のユーザーアクセス許可を設定する Amazon GameLift Servers	46
ユーザーにプログラムによるアクセスをセットアップする	47
ゲームへのプログラムによるアクセスをセットアップする	49
IAM アクセス許可の例	49
IAM サービスロールをセットアップする	54
開発用ツールを取得する	58
ゲームサーバーの場合	58
ゲームクライアントサービスの場合	61
リソース管理の場合	62
の場合 Amazon GameLift ServersRealtime	62
チュートリアル: Amazon GameLift Serversラッパーを使用したクイックオンボーディング	63
前提条件	64
概要	64
ステップ 1: ゲームサーバーラッパーを取得して構築する	65
ステップ 2: ゲームサーバービルドを準備する	65
ステップ 3: フリーのラッパーを設定する	66
ステップ 4: ゲームサーバービルドをアップロードする	68
ステップ 5: マネージド EC2 フリートを作成する	68
ステップ 6: ゲームセッションを作成して接続する	70
ステップ 7: フリートを管理およびモニタリングする	71
ステップ 8: ゲームサーバーをスケールする	71
一般的な問題のトラブルシューティング	73
次のステップ	74
ゲームエンジンプラグインで試す	74
プラグインワークフロー	75
Unreal Engine 用プラグイン	76
Unity 用プラグイン (サーバー SDK 5.x)	110
Unity 用プラグイン (サーバー SDK 4.x)	132
マネージド EC2 開発ロードマップ	159

マネージドコンテナ開発ロードマップ	165
Anywhere 開発ロードマップ	173
ハイブリッドホスティング開発ロードマップ	179
のゲームの準備 Amazon GameLift Servers	188
カスタムゲームサーバーとゲームを統合する	188
Amazon GameLift Servers インタラクション	189
ゲームサーバーの統合	194
ゲームクライアントを統合する	205
ゲームエンジンと Amazon GameLift Servers	212
バックエンドサービスを設計する	237
プレイヤーの認証	237
サーバーレスバックエンド	237
WebSocket ベースのバックエンド	239
反復型開発のための環境の設定	241
クラウドベースのテスト環境を構築する	243
ローカルテストの設定	247
エージェントの操作	252
ローカルテストの設定 (レガシー)	254
Amazon GameLift Servers ローカルのセットアップ	256
ゲームサーバーのテスト	256
ゲームサーバーおよびクライアントのテスト	260
Local でのバリエーション	262
FlexMatch マッチメイキングの追加	263
フリートデータを取得する	264
ゲームと の統合 Amazon GameLift ServersRealtime	265
Realtime サーバーとは	265
ゲームセッションの管理	265
クライアントサーバーとのやり取り	266
サーバーのカスタマイズ	267
デプロイと更新	267
ゲームクライアントの統合	268
Realtime スクリプトのカスタマイズ	274
ゲームサーバーソフトウェアのデプロイ	281
カスタムサーバービルドをデプロイする	281
マネージドホスティング用にデプロイする	282
Anywhere ホスティング用にデプロイする	282

ゲームビルドファイルをパッケージ化する	282
ビルドインストールスクリプトを追加する	283
マネージドホスティング用のビルドを作成する	286
マネージドホスティング用のゲームサーバービルドを更新する	291
コンテナイメージの構築	292
ゲームサーバーコンテナイメージを作成する	293
コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュする	295
Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトをデプロイする	296
スクリプトファイルをパッケージ化する	297
ローカルディレクトリからスクリプトファイルをアップロードする	297
Amazon S3 からスクリプトファイルをアップロードする	299
スクリプトファイルを更新する	301
ホスティングフリートのセットアップ	302
フリートの特性	302
フリート作成の仕組み	303
マネージド EC2 フリート	303
マネージド EC2 フリート作成のワークフロー	304
マネージド EC2 フリートを作成する	305
EC2 マネージドフリートをカスタマイズする	315
フリート設定を更新する	321
フリートの問題をデバッグする	325
フリートインスタンスにリモート接続する	329
VPC ピアリング	337
マネージドコンテナフリート	344
コンテナフリートを作成する	346
コンテナフリートを更新する	350
コンテナフリートをカスタマイズする	351
コンテナグループ定義を作成する	359
コンテナグループ定義を更新する	364
コンテナグループ定義を削除する	368
Anywhere フリート	369
Anywhere フリート作成のワークフロー	370
Anywhere フリートを作成する	370
エイリアスを使用してフリートを抽象化する	380
エイリアスの作成	381
エイリアスの編集	382

キューを使用してゲームセッション配置を管理する	384
キューの特性	384
キューを作成する	385
キューをカスタマイズする	389
ベストプラクティス	389
キューのスコープを定義する	390
マルチロケーションキューを構築する	392
ゲームセッションプレイメントに優先順位を付ける	394
キューメトリクスの評価	401
スポットインスタンスの設計	402
イベント通知の設定	405
SNS トピックの設定	405
サーバー側の暗号化を使用して SNS トピックをセットアップする	407
EventBridge をセットアップする	408
チュートリアル: スポットインスタンスを使用してキューを作成する	409
ステップ 1: キューのスコープを定義する	409
ステップ 2: スポットフリートインフラストラクチャを作成する	410
ステップ 3: フリートごとにエイリアスを割り当てる	411
ステップ 4: 送信先のキューを作成する	412
ステップ 5: レイテンシー制限をキューに追加する	414
概要	416
ホスティング容量のスケールリング	418
コンソールでフリートの容量を管理するには	418
ホスティング容量制限の設定	419
容量制限を設定するには	419
フリートの容量を手動で設定する	421
自動スケールリングを停止する	421
フリートの容量を手動で設定するには	421
フリートキャパシティを自動スケールリングする	423
ターゲットベースの自動スケールリング	424
ルールベースの自動スケールリング	425
コンテナフリートのスケールリング	430
ゲームのローンチの準備	432
使用するための準備	432
テストの準備	433
ローンチの準備	433

ローンチ後の計画	434
を使用したホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation	435
ベストプラクティス	435
AWS CloudFormation スタックの使用	436
1 つのロケーションのスタック	436
リージョンが複数の場合のスタック	438
ビルドの更新	441
ビルドの更新を自動的にデプロイする	442
ビルドの更新を手動でデプロイする	442
ロールバックの仕組み	443
のモニタリングAmazon GameLift Servers	444
コンソールでゲームホスティングを追跡する	445
ホスティングダッシュボード	446
ゲームサーバービルド	447
Amazon GameLift ServersスクリプトRealtime	449
フリート	450
フリートの詳細	451
ゲームセッションとプレイヤーセッション	455
エイリアス	460
ゲームセッションキュー	461
CloudWatch を使用して監視する	464
メトリクスのディメンション	464
フリートメトリクス	466
キューメトリクス	478
FlexMatch のメトリクス	481
FleetIQ のメトリクス	485
API コールのログ作成	487
CloudTrail での Amazon GameLift Servers 情報	488
Amazon GameLift Servers ログファイルエントリの理解	489
サーバーアクセスのログ記録	491
カスタムサーバーのログ記録	491
のログ記録 Amazon GameLift ServersRealtime	494
セキュリティ	499
データ保護	500
保管中の暗号化	502
転送中の暗号化	502

インターネットトラフィックのプライバシー	502
アイデンティティ/アクセス管理	503
対象者	503
アイデンティティを使用した認証	504
ポリシーを使用したアクセスの管理	507
Amazon GameLift Servers と IAM の連携方法	510
アイデンティティベースのポリシーの例	518
トラブルシューティング	523
AWS マネージドポリシー	525
Amazon GameLift Servers でのログ記録とモニタリング	527
コンプライアンス検証	528
耐障害性	529
インフラストラクチャセキュリティ	530
設定と脆弱性の分析	531
セキュリティに関するベストプラクティス	532
インターネットへのポートは開放しないでください。	532
詳細はこちら	533
リファレンスガイド	534
サービス API (AWS SDK)	534
Amazon GameLift Servers ホスティングリソースを管理する	535
ゲームセッションをスタートし、プレイヤーを参加させる	539
サーバー SDK 5.x	541
サーバー SDK 5.x の更新	541
サーバー SDK 5.x への移行	543
C++ サーバー SDK	545
C# サーバー SDK	595
Go サーバー SDK	639
C++ (Unreal) サーバー SDK: アクション	666
サーバー SDK 4 以前	712
サーバー SDK for C++: アクション	713
サーバー SDK for C#: アクション	736
サーバー SDK for Unreal: アクション	758
Amazon GameLift Servers Realtime リファレンス	774
リアルタイムクライアント API (C#) リファレンス	774
Realtime スクリプトリファレンス	789
ゲームセッションプレイメントイベント	797

プレイメントイベント構文	797
PlacementFulfilled	798
PlacementCancelled	800
PlacementTimedOut	801
PlacementFailed	802
AMI バージョン	803
サービスエンドポイントとクォータ	804
UDP ping ビーコン	805
UDP ping ビーコンの仕組み	805
UDP ping ビーコンの一般的なユースケース	805
ビーコンエンドポイントの取得	806
レイテンシー測定の実装	807
コードの例	808
リリースノートと SDK バージョン	816
SDK のバージョン	816
リリースノート	827
.....	dccclxxii

Amazon GameLift Servers とは？

Amazon GameLift Servers を使用して、セッションベースのマルチプレイヤーゲーム専用の低コストサーバーをクラウドにデプロイ、運用、スケーリングします。AWS グローバルコンピューティングインフラストラクチャ上に構築された Amazon GameLift Servers は、世界中のプレイヤーの需要に合わせてリソース使用量を動的にスケーリングしながら、高性能で信頼性の高いゲームサーバーを提供するのに役立ちます。

でできること Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers は、これらのユースケースなどをサポートしています。

- Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングを使用して、クラウドで独自のカスタムマルチプレイヤーゲームサーバーをホストします。
- [Amazon Elastic Compute Cloud \(Amazon EC2\)](#) スポットインスタンスを使用して、低コストのマネージドホスティングリソースを実行します。
- コンテナ化されたゲームサーバーをホストして、プラットフォーム間の柔軟性を高め、Amazon GameLift Servers マネージドコンテナによる移行をサポートします。
- Amazon GameLift Servers Anywhere でゲームセッションをすべて 1 か所で管理しながら、マルチクラウドやオンプレミスのホスティングをサポートするハイブリッドホスティングソリューションを作成します。
- を使用して、マルチプレイヤーゲーム用の堅牢なマッチメイキングシステムを作成します Amazon GameLift Servers FlexMatch。
- 実際のプレイヤーの使用状況に基づいて、ゲームのニーズに合わせてマネージドホスティング容量を自動的にスケーリングします。
- を使用して、ゲーム用の Amazon EC2 Amazon GameLift Servers コンピューティングリソースをすべて 1 か所で管理します FleetIQ。
- Amazon GameLift Servers Anywhere と EC2 を使用して、ゲームサーバーとクライアントビルドの反復テスト環境を作成します。
- カスタムビルドのゲームサーバーを必要としないゲームの場合は、 を使用して軽量サーバーソリューションをセットアップします Amazon GameLift Servers Realtime。

 Tip

[今すぐの使用を開始する Amazon GameLift Servers](#)

Amazon GameLift Servers の使用方法

これらのツールは Amazon GameLift Servers で使用します。

AWS CLI

AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用して、のサービス API を含む AWS SDK を呼び出します Amazon GameLift Servers。AWS Command Line Interface ユーザーガイドの「[開始方法 AWS CLI](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers コンソール

[AWS Management Console の Amazon GameLift Servers](#) を使用して、リソースの設定、ゲームサーバーのデプロイの管理、パフォーマンスと使用状況のメトリクスの追跡を行います。Amazon GameLift Servers コンソールは、プログラムまたは を使用してリソースを管理するための GUI の代替手段です AWS CLI。

Amazon GameLift Servers SDK

Amazon GameLift Servers SDKs には、ゲームクライアント、ゲームサーバー、ゲームサービスと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を確立するために必要なライブラリが含まれています。詳細については、「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。

のクライアント SDK Amazon GameLift ServersRealtime

クライアント SDK for Amazon GameLift ServersRealtime を使用すると、ゲームクライアントが提供する Realtime サーバーに接続し Amazon GameLift Servers、ゲームセッションに参加して、他のプレイヤーと同期し続けることができます。[SDK](#) をダウンロードし、[Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API \(C#\)](#) を使用して API コールを行う方法の詳細を確認してください。

Amazon GameLift Servers ソリューション

Amazon GameLift Servers は、セッションベースのマルチプレイヤーゲームを構築しているデベロッパー向けにさまざまなソリューションを提供します。

ゲーム開発者向けのソリューション

- [Amazon GameLift Servers ホスティングオプション](#)
- [Amazon GameLift ServersFlexMatch マッチメイキング用](#)
- [Amazon GameLift ServersFleetIQ セルフマネージド Amazon EC2 ホスティング用](#)
- [Amazon GameLift ServersRealtime カスタマイズ可能なサーバーロジック](#)

Amazon GameLift Servers ホスティングオプション

Amazon GameLift Servers を使用してゲームサーバーを操作する場合、ゲームサーバーをホストする場所と方法にはいくつかのオプションがあります。既に持っているホスティングリソースを使用するか、 によって管理されるクラウドベースのホスティングを設定するかにかかわらずAmazon GameLift Servers、プレイヤーにシームレスなホスティングエクスペリエンスを構築できます。

[マネージド EC2](#)

[マネージドコンテナ](#)

[ハイブリッドホスティング](#)

[Anywhere ホスティング](#)

マネージド EC2

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングを使用すると、ゲームサーバーを管理する作業のほとんどをオフロードできます。幅広い Amazon EC2 インスタンスタイプからコンピューティングリソースを選択します。ゲームプロジェクトを統合し、 が詳細Amazon GameLift Serversを処理します。マネージドホスティングの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers の働き](#)。

[ゲーム用のAmazon GameLift Serversマネージドホスティングソリューションの開発を開始します。](#)

主な特徴

- Amazon Linux または Windows Server オペレーティングシステムで実行されるマルチプレイヤーゲームをホストできます。
- どこにいても、低レイテンシーのゲームプレイエクスペリエンスをプレイヤーに提供できます。がAmazon GameLift Serversサポートする任意の およびローカルゾーンにゲームサーバーを AWS リージョン グローバルにデプロイします。詳細な一覧については、「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。

- Amazon GameLift Servers インテリジェントなゲームセッション配置を使用すると、プレイヤーは常に可能な限り最高のホストされたプレイヤーエクスペリエンスを得ることができます。Amazon GameLift Servers 意思決定に依存することも、コスト、プレイヤーのレイテンシー、地理的位置などの配置基準に合わせてカスタマイズすることもできます。
- プレイヤーの需要を満たすためのホスティングリソースをスケーリングする方法を選択できます。容量を手動で管理するか、自動スケーリングをセットアップできます。ターゲットベースの自動スケーリングを使用すると、アイドル容量の動的サイズのバッファを維持できます。これにより、新しいプレイヤーが最小限の待機でゲームに参加できるようにしながら、コストを制御できます。
- がクラウドベースのゲームサーバーをAmazon GameLift Serversデプロイおよび管理できるようにします。は、必要に応じてリソースAmazon GameLift Serversを作成し、ゲームサーバーソフトウェアをインストールし、プレイヤーのゲームセッションをホストするプロセスを自動的に開始します。カスタムヘルストラッキングを設定し、がパフォーマンスの低いリソースAmazon GameLift Serversを検出して解決できるようにします。
- Amazon GameLift Servers モニタリング機能を活用して、パフォーマンスと使用状況を評価します。ハードウェアのパフォーマンス、ゲームセッションの配置効率、サーバープロセスのライフサイクルなどの要因に関するメトリクスを追跡できます。アクティブなゲームセッションとプレイヤーセッションを追跡して、時間の経過とともに使用状況を監視できます。ゲームセッションログをダウンロードして保存することもできます。
- 本番ホスティングでは、および の AWS CloudFormation テンプレートを使用して、ゲームホスティングリソースの管理Amazon GameLift Serversとデプロイを自動化します AWS Cloud Development Kit (AWS CDK)。AWS CodePipelineなどの CI/CD (継続的インテグレーション/継続的デリバリー) ツールとサービスを活用できます。

マネージドコンテナ

Amazon GameLift Servers は、コンテナ化されたゲームサーバー向けの完全なクラウドホスティングソリューションを提供します。Amazon GameLift Servers マネージドコンテナを使用すると、移植性、俊敏性、耐障害性など、コンテナの使用の主な利点を活用できます。マネージドコンテナフリートでは、次の機能を使用できます。

[コンテナ化されたゲームサーバー用のAmazon GameLift Serversマネージドホスティングソリューションの開発を開始します。](#)

主な特徴

- 軽量コンテナを使用してカスタムアーキテクチャを開発し、Amazon GameLift ServersLinux ベースのホスティングリソースでゲームサーバーソフトウェアを実行します。

- Docker ツールを使用して Linux ベースのコンテナイメージを作成します。Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) リポジトリにデプロイするイメージを保存します。
- コンテナフリートリソースを がAmazon GameLift Serversサポートする任意の AWS リージョン または Local Zone にデプロイすることで、低レイテンシーのプレイヤーエクスペリエンスを提供します。「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーのバージョンをモデル化し、フリートの更新をデプロイするツールを使用して、フリートのライフサイクルを管理します。
- キューやFlexMatchマッチメイキングなどのAmazon GameLift Serversゲームセッション配置機能を使用して、プレイヤーに最適なゲームセッションのマッチングを見つけます。
- Anywhere フリートを使用して、Amazon GameLift Serversサービスでゲームサーバーとコンテナアーキテクチャをテストします。ローカルまたはクラウドベースのテスト環境でゲームをテストします。
- コンテナ固有のパフォーマンスメトリクスを使用して、ゲームホスティングのパフォーマンスを追跡する。ハードウェアメトリクスを使用して、フリートリソースの状態をモニタリングする。
- の AWS CloudFormation テンプレートを使用してコンテナフリートリソースを管理しますAmazon GameLift Servers。

ハイブリッドホスティング

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングと Anywhere セルフマネージドホスティングの組み合わせで Amazon GameLift Serversサービスを使用します。ハイブリッドアプローチを使用すると、必要なソリューションを今すぐ構築できると同時に、将来的なニーズに備えることができます。ハイブリッドソリューションが理にかなっている一般的なシナリオには、次のようなものがあります。

- ホスティングソリューションを AWS クラウドに拡張する。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングを追加することで、既存のホスティングソリューション (オンプレミスハードウェアまたはその他のクラウドベースのホスティング) の機能を補完します。マネージドホスティングを使用すると、ホスティング容量を増やしたり、「バースト」容量を追加したりすることで、迅速にスケールアップし、必要なリソースに対してのみ支払うことができます。また、Amazon GameLift Serversサービスのグローバルなフットプリントを活用して、世界中のより多くのプレイヤーにリーチし、期待される低レイテンシーのマルチプレイヤーエクスペリエンスを提供できます。
- クラウドベースのホスティングへの移行に向けて準備する。(独自のハードウェアのアップグレード AWS クラウド ではなく) への移行を検討または計画している場合、ハイブリッドホスティングソリューションは、必要なだけ徐々に移行を行う実行可能な方法です。

- によって提供される場所以外の場所でのプレイヤーのレイテンシーを向上させますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングを既にも使用している場合は、特定の状況でプレイヤーをサポートする必要がある場合があります。例えば、通常の範囲を超えた遠隔地のプレイヤーにリーチしたい場合や、そうした地域へのレイテンシーを大幅に減らしたい場合などです。カスタムホスティングロケーションを追加し、Amazon GameLift Servers Anywhere を使用してマネージドホスティングリソースとともにそれらのロケーションを管理します。

ゲーム用のAmazon GameLift Serversハイブリッドホスティングソリューションの開発を開始します。

主な特徴

- マネージドホスティングリソースとセルフマネージドホスティングリソースの両方で、同じゲームクライアントとサーバーコンポーネントを使用できます。すべてのホスティングリソースで統一されたプレイヤーエクスペリエンスを提供できます。
- 同じFlexMatchマッチメーカーを使用して、すべてのホスティングリソースにマッチを配置します。
- ハイブリッドホスティングリソースを世界中にデプロイしながら、そのリソースを一元管理できます。
- プレイヤーの需要が変動すると、マネージドリソースとセルフマネージドリソース間でゲームセッションの負荷をシームレスに管理できます。
- Amazon GameLift Servers エージェントを使用すると、同じツールを使用して、あらゆる種類のホスティングリソースのゲームサーバーのライフサイクルを管理できます。
- すべてのホスティングリソースでゲームとプレイヤーのメトリクスとログを収集できます。Amazon GameLift Servers 機能やその他の AWS サービスを活用してデータを組み合わせて、まとまりのあるオブザーバビリティソリューションを開発します。

Anywhere ホスティング

マッチメイキングを含むAmazon GameLift Serversゲームセッション管理で Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用して、任意の場所でカスタムゲームサーバーをホストします。Anywhereフリートは、迅速で反復的なゲーム開発のテスト環境として特に役立ちます。Anywhereフリートは、自前のローカルワークステーション用にも、一連のクラウドベースのホスティングリソース用にもセットアップできます。本番ホスティングでは、Amazon GameLift Serversマネージド

Anywhere フリートで補完されたオンプレミスハードウェアのフリートでハイブリッドアプローチを使用できます。

Anywhere でのテストの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers Anywhere でローカルテストを設定する](#)。Anywhere フリートの設定の詳細については、「」を参照してください[を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers](#)。

[ゲーム用の Amazon GameLift Servers Anywhere ホスティングソリューションの開発を開始します。](#)

主な特徴

- マルチプレイヤーゲームを開発する際に、反復テストを高速で実行できます。
- Amazon GameLift Servers ツールを使用して、独自のハードウェアでホストされているゲームサーバーを管理します。
- プレイヤーに最も近いハードウェアをどこでも利用できます。

Amazon GameLift Servers FlexMatch マッチメイキング用

FlexMatch を使用してカスタムルールセットを構築し、ゲームのマルチプレイヤーマッチングを定義します。FlexMatch はルールセットを使用して各マッチングの互換性のあるプレイヤーを比較し、プレイヤーに理想的なマルチプレイヤーエクスペリエンスを提供します。

の詳細については FlexMatch、[「とは」を参照してください Amazon GameLift Servers FlexMatch](#)。

主な特徴

- マッチの作成速度とマッチの質のバランスを取ります。
- 定義された特性に基づいてプレイヤーやチームをマッチさせます。
- レイテンシーに基づいてプレイヤーをマッチに参加させるルールを定義します。

Amazon GameLift Servers FleetIQ セルフマネージド Amazon EC2 ホスティング用

FleetIQ ゲームサーバーグループを使用して、Amazon EC2 および Amazon EC2 Auto Scaling のホスティングリソースを直接操作します。これにより、安価で回復力のあるゲームホスティング Amazon GameLift Servers の最適化のメリットが得られます。このソリューションは、フルマネージド Amazon GameLift Servers ソリューションが提供するものよりも柔軟性を必要とするゲーム開発者を対象としています。

FleetIQ がゲームホスティング用の Amazon EC2 および EC2 Auto Scaling とどのように連携するかについては、「[Amazon GameLift Servers FleetIQ デベロッパーガイド](#)」を参照してください。

主な特徴

- FleetIQ アルゴリズムを使用して、スポットインスタンスのバランスを最適化します。
- プレイヤールーティングの特徴を使って、ゲームサーバーのリソースを効率的に管理し、ゲームに参加する際に最適なプレイヤーエクスペリエンスを提供します。
- プレーヤーの使用状況に応じてホストする容量を自動的にスケールできます。
- 自分の AWS アカウントから Amazon EC2 インスタンスを直接管理します。
- Windows、Linux、コンテナ、Kubernetes など、サポートされているゲームサーバー実行可能ファイル形式のいずれかを使用できます。

Amazon GameLift Servers Realtime カスタマイズ可能なサーバーロジック

Realtime サーバーを使用して、カスタムビルドのゲームサーバーを必要としないゲームをホストします。この軽量サーバーソリューションは、ゲームに合わせて構成できるゲームサーバーを提供します。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングソリューションを使用して Realtime サーバーをホストできます。

によるホスティングの詳細については Amazon GameLift Servers Realtime、「」を参照してください [ゲームとの統合 Amazon GameLift Servers Realtime](#)。

主な特徴

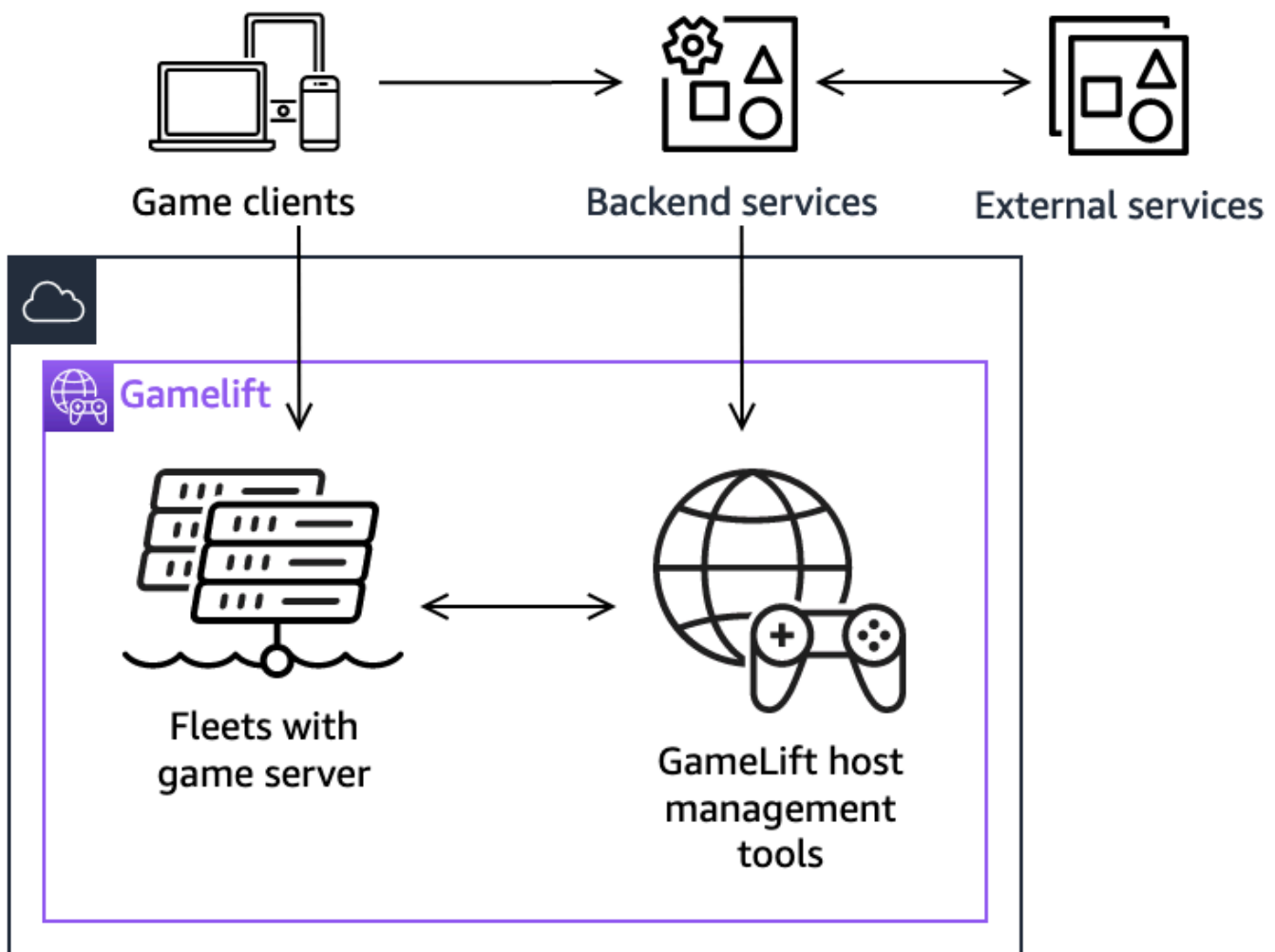
- 自動スケーリング、マルチロケーションキュー、ゲームセッション配置などの Amazon GameLift Servers 管理機能を使用します。
- Amazon GameLift Servers ホスティングリソースを使用して、フリートの AWS コンピューティングハードウェアのタイプを選択します。
- ゲームのクライアントとサーバー間のやり取りのための完全なネットワークスタックを活用できます。
- カスタマイズ可能なサーバーロジックにより、ゲームサーバーのコア機能を利用できます。
- Realtime 設定およびサーバーロジックに対してライブ更新を行えます。

マネージドAmazon GameLift Serversソリューションアーキテクチャ

このトピックの図は、を使用した完全なホスティングソリューションの構造の概要Amazon GameLift Serversを示しています。

ホスティングを使用したゲームコンポーネント

次の図は、マネージドAmazon GameLift Serversホスティングソリューションの主要コンポーネントが連携して専用ゲームサーバーを実行し、プレイヤーがホストされたゲームセッションを見つけて接続するのを支援する方法を示しています。ゲーム用に開発するホスティングソリューションには、これらのコンポーネントのほとんどまたはすべてが含まれます。



アーキテクチャの主要コンポーネントには次が含まれています。

ゲームクライアント

ゲームクライアントは、プレイヤーのデバイスで実行されるゲームのソフトウェアです。プレイヤーは、ホストされたゲームサーバーでゲームセッションに参加してゲームをプレイします。ゲームクライアントはバックエンドサービスを通じてゲームセッションへの参加をリクエストし、ゲームセッションへの接続情報を受け取ります。そして、その接続情報を使用してゲームセッションに直接接続します。詳細については、「[のゲームの準備 Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。Realtime サーバーに接続する場合、ゲームクライアントはクライアント SDK を使用します Amazon GameLift Servers Realtime。

バックエンドサービス

バックエンドサービスは、ゲームクライアントに代わってサービスとの通信を処理するために作成するカスタム Amazon GameLift Servers サービスです。また、プレイヤーの認証と認可、インベントリ、通貨管理など、ゲーム固有のタスクにもバックエンドサービスを使用することができます。バックエンドサービスは、AWS SDK の API オペレーションを使用して Amazon GameLift Servers サービスと通信します。

バックエンドサービスは、既存のゲームセッション情報を取得し、ゲームセッションを開始するリクエストを行います。新しいゲームセッションのリクエストは、プレイヤーの最大数など、特定の特性を定義します。これらのリクエストでは Amazon GameLift Servers、ゲームセッション配置プロセスを開始するように求められます。ゲームセッションでプレイヤーを受け入れる準備が整うと、バックエンドサービスが接続情報を取得し、その情報をゲームクライアントに提供します。

外部サービス

ゲームで、サブスクリプションメンバーシップの確認などの目的で外部サービスを利用している場合があります。外部サービスは、バックエンドサービスとを介してゲームサーバーに情報を渡すことができます Amazon GameLift Servers。

ゲームサーバー

ゲームサーバーは、ホスティングリソースで実行されるゲームのサーバーソフトウェアです。ゲームサーバーソフトウェアをアップロードすると Amazon GameLift Servers、ホスティングリソースにデプロイされ、サーバープロセスの実行が開始されます。各ゲームサーバープロセスは、Amazon GameLift Servers サービスと接続して、ゲームセッションをホストする準備状況を通知します。ゲームサーバープロセスはサービスと通信してゲームセッションを開始し、新たに接続したプレイヤーの認証を行い、ゲームセッションとプレイヤー接続のステータスを報告します。

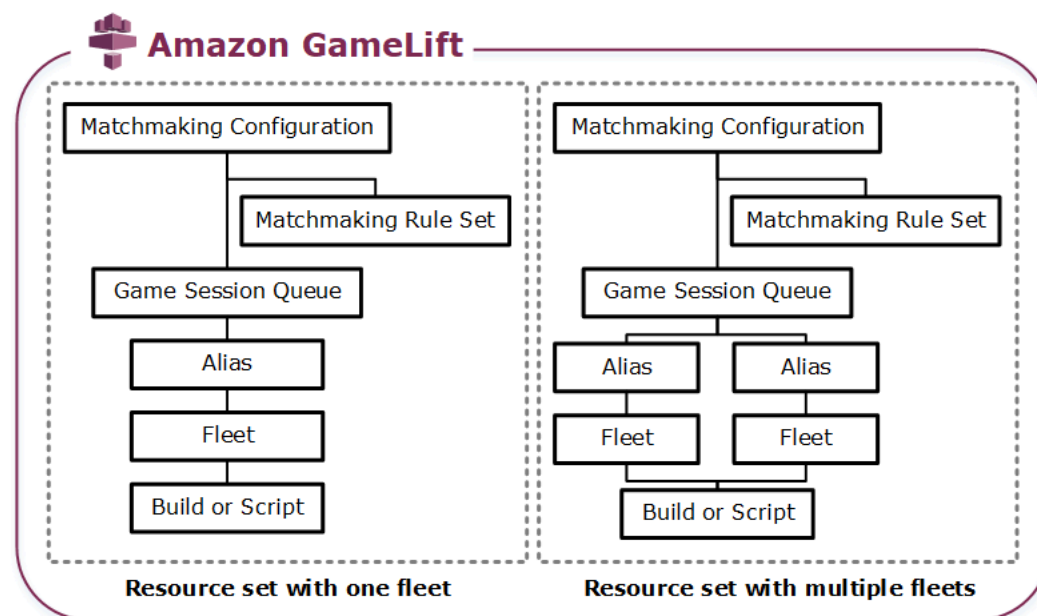
カスタムゲームサーバーAmazon GameLift Serversは、サーバー SDK for を使用して と通信しますAmazon GameLift Servers。詳細については、「」を参照してください[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)。Realtimeサーバーは、 が提供するゲームサーバーですAmazon GameLift Servers。カスタムスクリプトを指定することで、サーバーロジックをカスタマイズできます。詳細については、「[ゲームと の統合 Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。

ホスト管理ツール

ホスティングリソースをセットアップおよび管理するとき、ゲームの所有者はホスティング管理ツールを使用して、ゲームサーバーのビルドまたはスクリプト、フリート、マッチメイキング、キューを管理します。AWS SDK とコンソールのAmazon GameLift Serversツールセットには、ホスティングリソースを管理するための複数の方法が用意されています。個別のゲームサーバーにリモートでアクセスしてトラブルシューティングを行うこともできます。

ホスティングソリューションリソース

次の図は、マネージドホスティングソリューションを構成するAmazon GameLift Serversリソースを示しています。カスタムサーバービルドまたは Amazon GameLift ServersRealtimeスクリプトを提供し、ゲームサーバーをホストするためのコンピューティングフリートをデプロイし、利用可能なホスティングリソースを見つけて新しいゲームセッションを開始するためのゲームセッションキューを設定します。FlexMatch マッチメイキングを使用するゲームの場合は、マッチメイキング設定とマッチメイキングルールセットを追加してプレイヤーマッチを生成します。



ゲームサーバーコード

- ビルド – で実行Amazon GameLift Serversされ、プレイヤーのゲームセッションをホストするカスタムビルドのゲームサーバーソフトウェア。ゲームビルドは、特定のオペレーティングシステムでゲームサーバーを実行し、と統合する必要があるファイルのセットを表しますAmazon GameLift Servers。フリートを設定する AWS リージョン 予定の Amazon GameLift Serversの にゲームビルドファイルをアップロードします。詳細については、「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。
- スクリプト – で使用する設定とカスタムゲームロジックAmazon GameLift ServersRealtime。JavaScript を使用してスクリプトを作成してゲームクライアントAmazon GameLift ServersRealtime用に を設定し、プレイヤーのゲームセッションをホストするカスタムゲームロジックを追加します。詳細については、「[のスクリプトをデプロイする Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。

フリート

コンピューティングリソースの集合であり、ゲームサーバーを実行し、プレイヤーのゲームセッションをホストします。フリートをデプロイできるについては、「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。フリートの作成に関する詳細については、「[を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

エイリアス

プレイヤーが接続しているフリートをいつでも変更できるフリートの抽象化識別子。詳細については、「[Amazon GameLift Serversエイリアスの作成](#)」を参照してください。

ゲームセッションキュー

新しいゲームセッションのリクエストを受け取り、新しいセッションをホストするための利用可能なゲームサーバーを検索するゲームセッション配置メカニズムです。ゲームセッションキューの詳細については、「[Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers の働き

このトピックでは、ガマルチプレイヤーゲームサーバーの専用ホスティングAmazon GameLift Serversを管理し、プレイヤーが利用できるようにする方法について説明します。また、コア機能の仕組みについても概説します。

ゲームサーバーのホスティング

を使用するとAmazon GameLift Servers、マネージド Amazon GameLift Servers、Amazon GameLift ServersFleetIQ、および Amazon GameLift ServersAnywhere のさまざまな方法でゲームサーバーをホストできます。詳細についてはAmazon GameLift ServersFleetIQ、[「とは」を参照してください Amazon GameLift ServersFleetIQ。](#)

フリートは、ゲームのニーズに合わせて設計できます。フリートの設計に関する詳細については、[「Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする」](#)を参照してください。

マネージド Amazon GameLift Servers

マネージド を使用するとAmazon GameLift Servers、 インスタンスと呼ばれるAmazon GameLift Servers仮想コンピューティングリソースでゲームサーバーをホストできます。インスタンスのフリートを作成し、それらをデプロイしてゲームサーバー (カスタムゲームサーバーまたはリアルタイムサーバー) を実行して、ホスティングリソースを設定します。

Amazon GameLift ServersAnywhere

Amazon GameLift ServersAnywhere を使用すると、管理するコンピューティングでゲームサーバーをホストできます。コンピューティングを参照する Anywhere フリートを作成して、ホスティングリソースを設定します。

フリートのエイリアス

エイリアスは、フリート間で転送できる指定先であり、一般的なフリートのロケーションを指定する便利な方法です。エイリアスを使用すると、ゲームクライアントを変更せずに、ゲームクライアントをあるフリートから別のフリートに切り替えることができます。コンテンツを指定するターミナルエイリアスを作成することもできます。

ゲームセッションの実行

ゲームサーバービルドをフリートにデプロイし、各インスタンスでゲームサーバープロセスAmazon GameLift Serversを起動すると、フリートはゲームセッションをホストできます。は、ゲームクライアントサービスがバックエンドサービスまたは プレイスメントリクエストを送信すると、新しいゲームセッションAmazon GameLift Serversを開始しますAmazon GameLift Servers。

ゲームセッションの配置とFleetIQアルゴリズム

キューはFleetIQアルゴリズムを使用して、新しいゲームセッションをホストする利用可能なゲームサーバーを選択します。ゲームセッション配置のキーコンポーネントは、Amazon GameLift Servers

ゲームセッションキューです。ゲームセッションキューに、そのキューがゲームセッションを配置できる場所を決定するフリートのリストを割り当てます。ゲームセッションのキューの詳細と、ゲーム用にそれらを設計する方法については、「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。

UDP ping ビーコンによるゲームセッション配置の最適化

Amazon GameLift Servers UDP ping ビーコンを使用すると、異なる場所のプレイヤーとゲームサーバー間の UDP パケットのラウンドトリップレイテンシーを計算して、ゲームセッションに最適な場所を選択することができます。UDP ping ビーコンとそれらを使用してレイテンシーを測定する方法の詳細については、「[UDP ping ビーコン](#)」を参照してください。

- 配置にゲームセッションキューを使用するゲームの場合、配置リクエストにはレイテンシーデータを含めることができます。レイテンシーデータは、キューが自動的に配置場所の優先順位付けに使用します。優先順位付けをさらにカスタマイズし、レイテンシー値の上限を含むポリシーを設定できます。「[ゲームセッションプレイスメントに優先順位を付ける](#)」を参照してください。
- ゲームセッションキューを使用しないが、複数の口ケーションを持つフリートがあるゲームの場合、にゲームセッションリクエストを行う前に、レイテンシーデータを評価し、利用可能な最適な口ケーションを選択できますAmazon GameLift Servers。の「ゲームセッションの取得と作成」セクションを参照してください[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)。
- マッチメイキングFlexMatchに を使用している場合は、レイテンシーデータを使用するようにマッチルールを設定できます。Amazon GameLift Servers FlexMatch デベロッパーガイドの「[プレイヤーのマッチメイキングのリクエスト](#)」と「[ルールタイプのレイテンシーFlexMatchルール](#)」セクションを参照してください。

ゲームへのプレイヤーのConnection

ゲームセッションプレイスメントプロセスのパートとして、キューまたはゲームセッションは新しいゲームセッションをスタートするように選択したゲームサーバーに求めます。ゲームサーバーはプロンプトに応答し、プレイヤー接続を受け入れる準備ができAmazon GameLift Serversたら にレポートします。Amazon GameLift Servers は接続情報をバックエンドサービスまたはゲームクライアントサービスに配信します。ゲームクライアントはこの情報を使用してゲームセッションに直接Connectし、ゲームに参加します。

フリートの容量のスケーリング

フリートがアクティブになりゲームセッションをホスティングできるようになると、プレイヤーの需要に合わせてフリートキャパシティを調整できます。すべての新規プレイヤーが素早くゲームを見つ

けるられるようにすることと、アイドル状態のリソースを浪費することの間にバランスを図ることをお勧めします。

Amazon GameLift Servers は、非常に効果的な自動スケーリングツールを提供します。または、フリート容量を手動で設定できます。詳細については、「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

Auto scaling

Amazon GameLift Servers には、自動スケーリングの 2 つの方法があります。

- [ターゲットベースの自動スケーリング](#)
- [ルールベースのポリシーによる自動スケーリング](#)

追加のスケーリング機能

- ゲームセッション保護 – スケールダウンイベント中にアクティブなプレイヤーをホストしているゲームセッションを終了Amazon GameLift Serversしないようにします。
- [Scaling limits](スケーリング制限) – フリートのインスタンス数に下限と上限を設定することで全体的なインスタンスの使用量をコントロールします。
- [自動スケーリングの停止] – 自動スケーリングポリシーを変更または削除せずに、フリートロケーションレベルで自動スケーリングを停止します。
- [スケーリングメトリクス] – フリートのキャパシティおよびスケーリングイベントを追跡します。

Amazon GameLift Servers のモニタリング

フリートが稼働している場合、Amazon GameLift Serversはデプロイされたゲームサーバーのパフォーマンスのモニタリングに役立つさまざまな情報を収集します。この情報を使用して、リソースの使用を最適化し、問題をトラブルシューティングし、ゲームでプレイヤーがどのようにアクティブであるかを把握できます。 は以下をAmazon GameLift Servers収集します。

- フリート、場所、ゲームセッション、プレイヤーセッションに関する詳細
- 使用状況メトリクス
- サーバードプロセスの健全性
- ゲームセッションログ

でのモニタリングの詳細についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)。

他の AWS リソースの使用

ゲームサーバーとアプリケーションは、他の AWS リソースと通信できます。たとえば、プレイヤーの認証やソーシャル ネットワークのために一連のウェブサービスを使用する場合があります。ゲームサーバーが AWS アカウント が管理する AWS リソースにアクセスできるようにするには、が AWS リソースAmazon GameLift Serversへのアクセスを明示的に許可します。

Amazon GameLift Servers には、このタイプのアクセスを管理するためのオプションがいくつかあります。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

でのコンテナの仕組み Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers コンテナフリートは、コンテナ化されたアプリケーションを柔軟にデプロイおよびスケーリングできるように設計されています。Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS) を使用して、Amazon GameLift Serversフリートのタスクのデプロイと実行を管理します。このトピックでは、Amazon GameLift Servers マネージドフリートでコンテナを実行するための基本的な構造要素について説明し、一般的なアーキテクチャを説明し、いくつかの主要な概念の概要を説明します。

i マネージドコンテナ用の以下のツールを使用して、オンボーディングを高速化します。

- [コンテナスターターキット](#)は、統合とフリートのセットアップを合理化します。ゲームサーバーに重要なゲームセッション管理機能を追加し、事前設定されたテンプレートを使用して、ゲームサーバー用のコンテナフリートと自動デプロイパイプラインを構築します。デプロイ後、Amazon GameLift Servers コンソールと API ツールを使用して、フリートのパフォーマンスのモニタリング、ゲームセッションの管理、メトリクスの分析を行います。
- Unreal Engine または Unity 開発者の場合は、[Amazon GameLift Servers プラグイン](#)を使用してゲームサーバーを統合し、ゲームエンジンの開発環境内からコンテナフリートを構築します。プラグインのガイド付きワークフローは、マネージドコンテナを使用したクラウドベースのホスティングで、高速でシンプルなソリューションを作成するのに役立ちます。次に、この基盤に基づいてゲーム用のカスタムホスティングソリューションを作成します。

コンテナフリートコンポーネント

フリート

コンテナフリートは、コンテナ化されたゲームサーバーをホストするための Amazon EC2 インスタンスのコレクションです。これらのインスタンスは、Amazon GameLift Servers ユーザーに代わって によって管理されます。フリートを作成するときは、ゲームサーバーソフトウェアを含むコンテナアーキテクチャを各フリートインスタンスにデプロイする方法を設定します。1 つ以上の地理的場所にインスタンスを持つコンテナフリートを作成できます。Amazon GameLift Servers スケーリングツールを使用して、ゲームセッションとプレイヤーをホストするためにコンテナフリートの容量を自動的にスケーリングできます。

インスタンス

Amazon EC2 インスタンスは、ゲームホスティング用のコンピューティング容量を提供する仮想サーバーです。では Amazon GameLift Servers、さまざまなインスタンスタイプから選択できます。各インスタンスタイプは、CPU、メモリ、ストレージ、ネットワーク容量の異なる組み合わせを提供します。

コンテナフリートを作成すると、は選択したインスタンスタイプとフリート設定に基づいてコンテナを Amazon GameLift Servers デプロイします。デプロイされた各フリートインスタンスは同一であり、同じ方法でコンテナ化されたゲームサーバーソフトウェアを実行します。フリート内のインスタンスの数によって、フリートのサイズとゲームホスティング容量が決まります。

コンテナグループ

Amazon GameLift Servers は、コンテナグループの概念を使用して、一連のコンテナを記述および管理します。コンテナグループは、コンテナ「タスク」または「ポッド」に似ています。各コンテナグループ内で、コンテナの動作、依存関係の設定、使用可能な CPU およびメモリリソースの共有を定義できます。

各フリートインスタンスには、次のタイプのコンテナグループを含めることができます。

- ゲームサーバーコンテナグループは、ゲームサーバーアプリケーションとサポートソフトウェアを実行するコンテナを管理します。ゲームセッションとプレイヤーをホストするには、コンテナフリートにこのタイプのコンテナグループのいずれかが必要です。ゲームサーバーコンテナグループは、フリートインスタンス間でレプリケートできます。フリートインスタンスあたりのゲームサーバーグループのレプリカ数は、ソフトウェアのコンピューティング要件とインスタンスで利用できるコンピューティングリソースによって異なります。
- オプションであるインスタンスごとのコンテナグループを使用すると、各フリートインスタンスで追加のソフトウェアを実行できます。モニタリングなどのバックグラウンドサービスや

ユーティリティプログラムの実行に役立ちます。ゲームサーバーソフトウェアは、インスタンスグループごとのプロセスに直接依存しません。インスタンスごとのコンテナグループの 1 つのコピーのみが各フリートインスタンスにデプロイされます。

コンテナフリートの各コンテナグループには、「必須」と指定されたコンテナが 1 つあります。必須コンテナは、コンテナグループのライフサイクルを駆動します。必須コンテナが失敗すると、コンテナグループ全体が再起動します。

コンテナ

コンテナは、コンテナベースのアーキテクチャの最も基本的な要素です。これには、ソフトウェア実行可能ファイルと依存ファイルを含むコンテナイメージが含まれています。コンテナを定義して、ソフトウェアの実行方法と のやり取り方法を設定します Amazon GameLift Servers。

Amazon GameLift Servers は 2 種類のコンテナを定義します。

- ゲームサーバーコンテナには、ゲームサーバープロセスを実行し、プレイヤーのゲームセッションをホストするために必要なものがすべて含まれています。これには、ゲームサーバーのビルドと依存ソフトウェアが含まれます。フリートのゲームサーバーコンテナグループに 1 つのゲームサーバーコンテナを定義します。ゲームサーバーコンテナは、コンテナグループにとって自動的に必須と見なされます。
- サポートコンテナは、ゲームサーバーをサポートする追加のソフトウェアを実行します。これは「サイドカー」コンテナの概念に似ています。これにより、サポートソフトウェアをゲームサーバーと一緒に実行およびスケーリングし、個別のコンテナとして管理できます。ゲームサーバーコンテナグループでは、ゼロ以上のサポートコンテナを定義できます。インスタンスごとのコンテナグループでは、すべてのコンテナがサポートコンテナです。サポートコンテナは必須として指定できます。

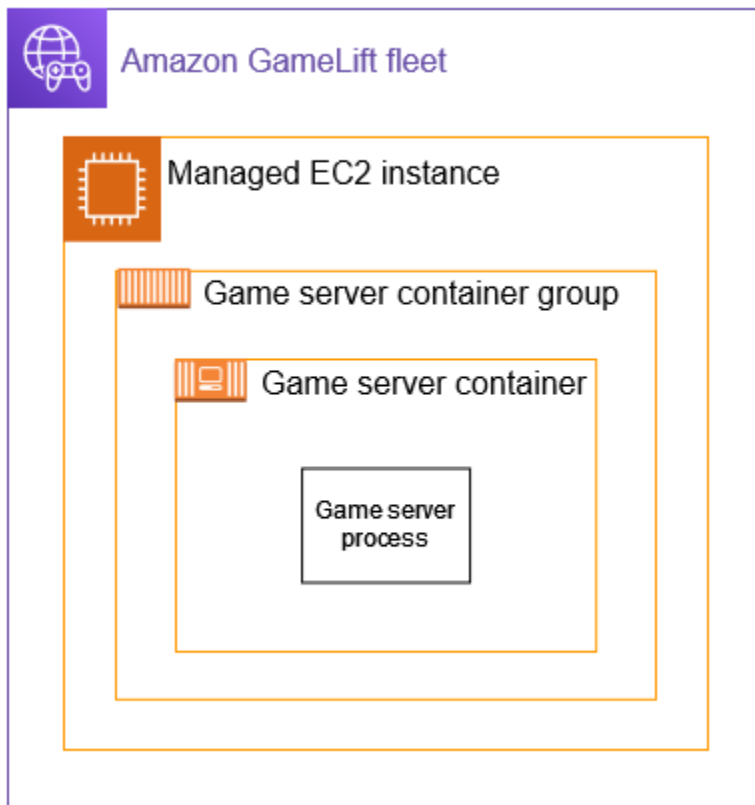
コンピューティング

コンピューティングは、フリートインスタンス上のゲームサーバーコンテナグループのコピーを表します。

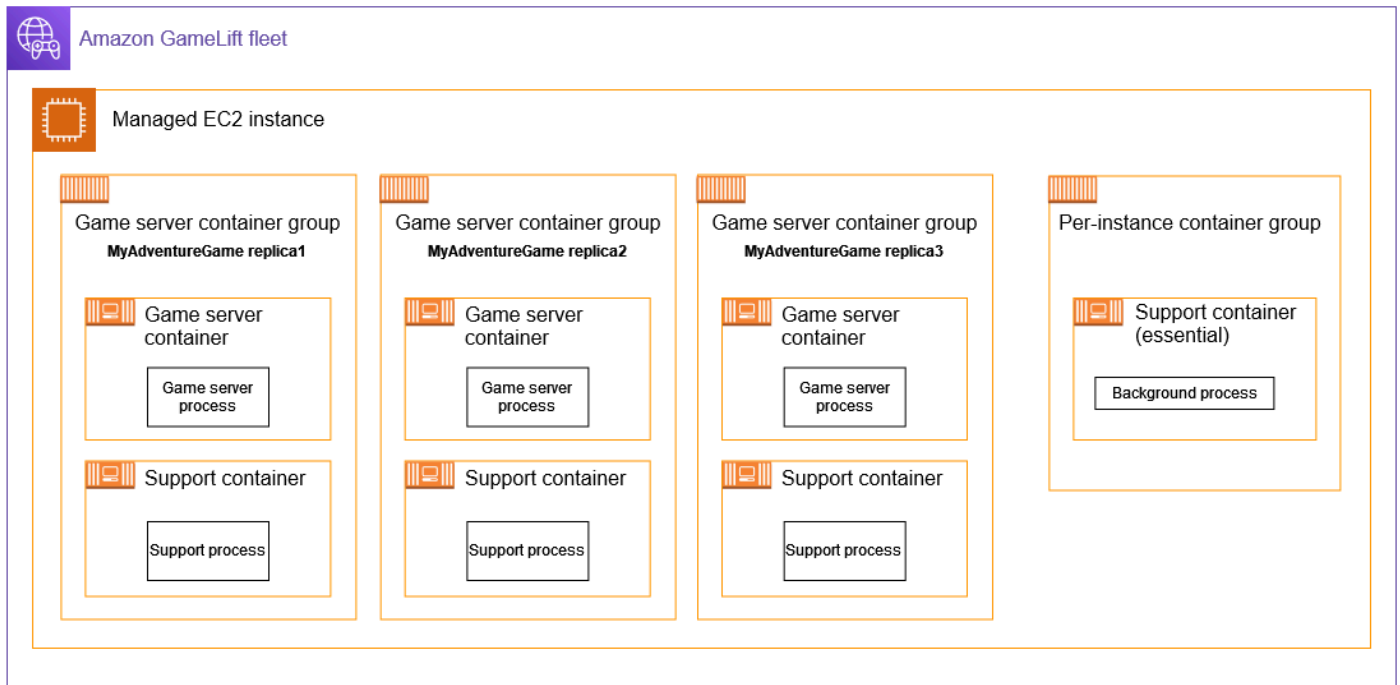
一般的なアーキテクチャ

次の図は、最も単純なコンテナフリート構造を示しています。この構造では、フリート内の各インスタンスはゲームサーバーコンテナグループの 1 つのコピーを保持します。コンテナグループには、1 つのゲームサーバープロセスを実行する 1 つのゲームサーバーコンテナがあります。この例では、コンテナフリートは、インスタンスごとにゲームサーバーコンテナグループのコピーを 1 つ配置す

るように設定されています。このアーキテクチャでは、各インスタンスは 1 つのゲームサーバープロセスを実行します。



この 2 番目の図は、より複雑なコンテナフリートアーキテクチャを示しています。この構造では、フリートにはゲームサーバーコンテナグループとインスタンスごとのコンテナグループの両方があります。ゲームサーバーコンテナグループには、ゲームサーバープロセスとサポートプロセス用に個別のコンテナがあります。フリートは、各フリートインスタンスにゲームサーバーコンテナグループの 3 つのコピーを配置するように設定されています。インスタンスごとのコンテナグループはレプリケートされません。この例では、コンテナフリートは、インスタンスごとにゲームサーバーコンテナグループの 3 つのコピーを配置するように設定されています。このアーキテクチャでは、各インスタンスは 3 つのゲームサーバープロセスを実行します。



主要機能

このセクションでは、いくつかの基本的なコンテナの概念Amazon GameLift Serversを実装する方法について説明します。コンテナフリートの操作方法については、このガイドの関連トピックを参照してください。

アクティブなフリートの更新

マネージドコンテナは、ホストされたソフトウェアとコンテナアーキテクチャのライフサイクルを管理するのに役立つ高度なサポートを提供します。コンテナイメージを含むコンテナ定義を更新し、既存のフリートに変更をデプロイできます。この機能を使用すると、開発中にコンテナの変更を迅速かつ簡単に繰り返すことができます。また、ソフトウェアバージョンの更新のビルド、デプロイ、追跡に役立つ機能も提供します。これには次の機能が含まれます。

- コンテナグループ定義の更新とバージョニングを管理します。コンテナイメージや構成設定など、コンテナグループ定義のほぼすべてのプロパティを更新できます。コンテナを更新するたびに、は更新にバージョン番号Amazon GameLift Serversを自動的に割り当て、デフォルトですべてのバージョンを維持します。特定のバージョンにアクセスでき、必要に応じてバージョンを削除できます。コンテナフリートを作成するときに、デプロイするコンテナグループ定義とバージョンを指定できます。

- 新しいコンテナグループ定義と設定を使用して、既存のコンテナフリートを更新します。フリートインスタンスにデプロイ済みのフリートにコンテナ更新をデプロイできます。AWS Management Console または AWS SDK と CLI を使用して、各フリートロケーションの更新デプロイのステータスを追跡できます。
- フリートの更新をアクティブなフリートにデプロイする方法を設定します。
 - ゲームセッションの保護。ゲームセッションが終了 (安全なデプロイ) するまで、アクティブなゲームセッションでフリートインスタンスを保護することを選択します。または、ゲームセッションアクティビティ (安全でないデプロイ) に関係なく、フリートインスタンスを置き換えることを選択します。開発フェーズとテストフェーズで安全でないデプロイを使用して、デプロイ時間を短縮します。
 - 最小正常率。デプロイ中に維持する正常なタスクの割合を指定します。この機能を使用すると、デプロイ中に影響を受けるフリートインスタンスの数を判断できます。値が低いとデプロイ速度が優先され、値が高いとデプロイ全体でゲームサーバーの可用性が高くなります。
 - デプロイの失敗戦略。デプロイが失敗した場合に実行するアクションを決定します。デプロイの失敗は、更新されたコンテナの一部のステータスチェックが失敗し、障害が発生したと見なされることを意味します。すべてのフリートインスタンスを以前にデプロイされた状態に自動的にロールバックするようにデプロイを設定できます。または、障害のあるフリートインスタンスの一部をデバッグ用に維持することもできます。

アクティブなフリートを更新する機能は、ゲームサーバーソフトウェアに更新をデプロイする場合に非常に役立ちます。ゲームサーバー用に新しいコンテナイメージを構築したら、デプロイは 2 つのステップのプロセスです。まずコンテナグループ定義を新しいイメージで更新し、次にコンテナフリートを更新します。は必要に応じて他のすべてのタスクAmazon GameLift Serversを処理します。

コンテナパッキング

コンテナフリートにデプロイするためのコンテナ構造を開発する場合、共通の目標は利用可能なコンピューティング能力の使用を最適化することです。この目標を達成するには、各フリートインスタンスにできるだけ多くのゲームサーバーコンテナグループをパックします。

Amazon GameLift Servers は、次の情報に基づいて、インスタンスあたりの最大ゲームサーバーコンテナグループを計算することでこれを行うのに役立ちます。

- フリートのインスタンスタイプとその vCPU およびメモリリソース。
- ゲームサーバーコンテナグループ内のすべてのコンテナの vCPU とメモリの要件。

インスタンスごとのコンテナグループがある場合は、そのグループ内のすべてのコンテナの vCPU とメモリの要件。

コンテナフリートを作成するときは、計算された最大値を使用するか、必要な数を指定できます。ベストプラクティスとして、コンテナ化されたゲームサーバーソフトウェアを試して、最適なゲームサーバーパフォーマンスのためのリソース要件を決定することを計画してください。

容量スケーリング

フリート容量は、フリートが同時にホストできるゲームセッションの数を測定します。フリートがサポートできる同時プレイヤーの数に基づいて容量を測定することもできます。フリートのホスティング容量を増減するには、フリートインスタンスを追加または削除します。

コンテナフリートは、各フリートインスタンスで特定の数の同時ゲームサーバープロセスを実行するように設定されています。(これは、(1) インスタンスあたりのゲームサーバーコンテナグループ、および (2) 各コンテナグループで実行されるゲームサーバープロセスの数に基づいて計算できます)。インスタンスあたりの cncurrent ゲームサーバーの数は、各フリートインスタンスを追加または削除した場合の影響を示します。たとえば、コンテナフリートが各ゲームサーバーコンテナグループで 1 つのゲームサーバープロセスを実行し、各フリートインスタンスが 100 のゲームサーバーコンテナグループを保持している場合、同時ゲームセッションをホストするフリートの容量を 100 ずつ増減します。各ゲームセッションに 10 個のプレイヤースロットがある場合、プレイヤーをホストするフリートの容量を 1000 ずつ増減します。

コンテナフリートでは、 が提供する任意のキャパシティスケーリング方法を使用できます Amazon GameLift Servers。具体的には次のとおりです。

- 必要なフリートインスタンス数を設定して、フリート容量を手動で設定します。
- 使用可能なインスタンスの希望するバッファをターゲットにして、自動スケーリングを設定します (ターゲット追跡)。このメソッドは、受信プレイヤーがすぐにゲームに参加できるように、一定量のアイドルホスティングリソースを自動的に維持します。プレイヤーの需要が増減すると、このバッファのサイズは継続的に調整されます。
- カスタムスケーリングルール (高度な機能) を使用して自動スケーリングを設定します。この方法では、選択したフリートメトリクスに基づいてスケーリングできます。

ゲームクライアント/サーバー接続

Amazon GameLift Servers マネージドフリートを使用すると、ゲームクライアントはクラウドホスト型ゲームサーバーに直接接続します。ゲームクライアントがゲームへの参加をリクエストすると、はゲームセッションAmazon GameLift Serversを検索し、接続情報 (IP とポート) をゲームクライアントに提供します。フリートの特定のポート範囲 (インバウンドアクセス許可) を開くことで、フリートインスタンスへの外部アクセスを制御できます。インバウンドアクセス許可は、受信トラフィックに対して開いているポートを決定します。すべてのポートをすばやくシャットダウンしたり、数個に制限したり、すべてのポートを開くことができます。

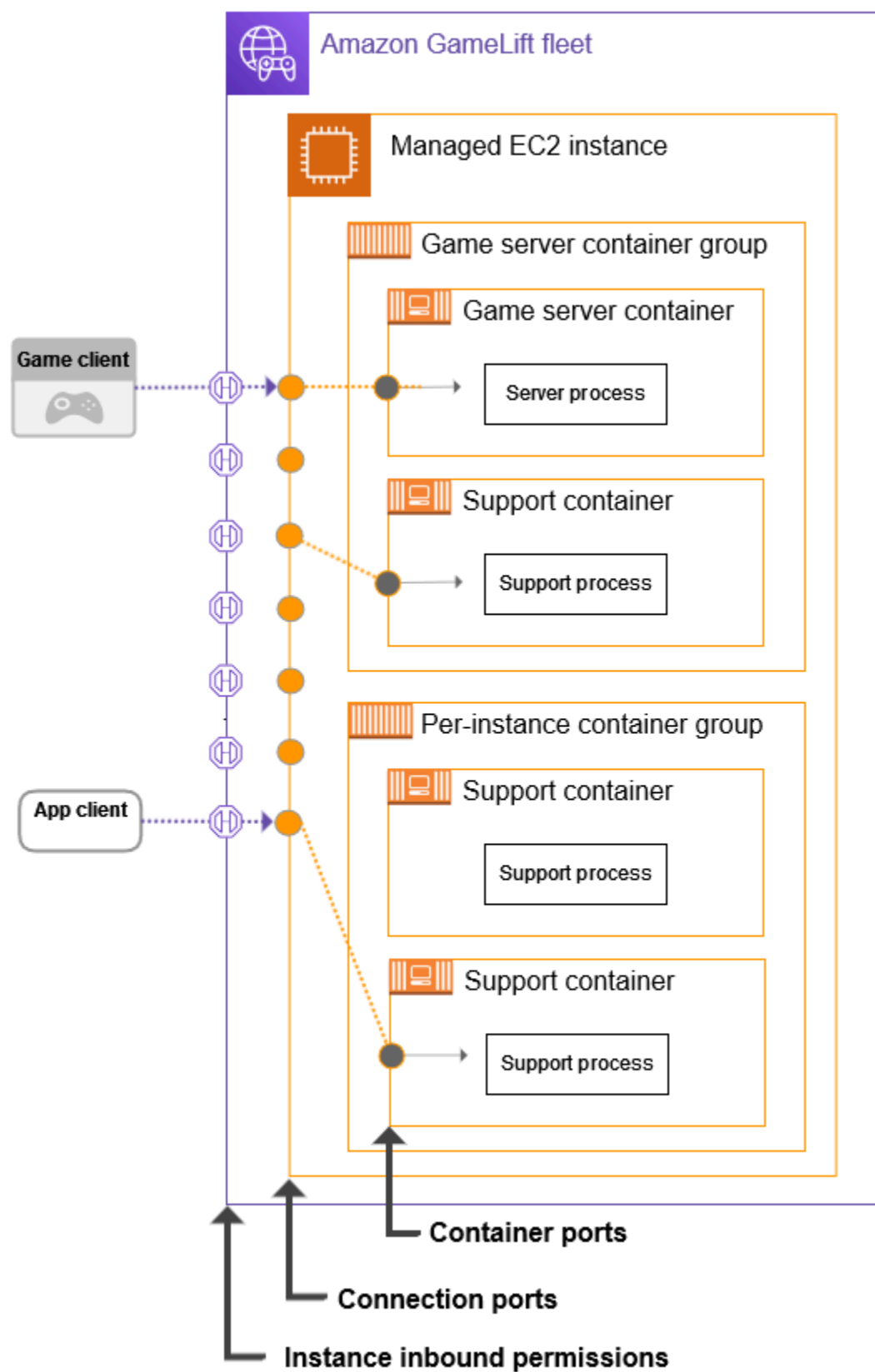
マネージドコンテナフリートには、コンテナで実行されているプロセスへのアクセスを許可する追加の設定が必要です。コンテナ定義を作成するときは、接続を行うプロセスごとにポートのセットを指定します。これには、以下が含まれます。

- ゲームサーバーコンテナで同時に実行されるすべてのゲームサーバープロセス。すべてのゲームサーバープロセスでは、ゲームセッションに参加するためにゲームクライアントが接続できるようにする必要があります。
- 外部ソースが接続する必要があるサポートコンテナ内のプロセス。たとえば、テストアプリケーションにリモート接続できます。

内部向けコンテナポート設定を設定すると、はそれらAmazon GameLift Serversを使用して、ゲームクライアントやその他のアプリケーションが接続できる外部向けインバウンドアクセス許可を計算します。は、インバウンドアクセス許可と、プレイヤーにコンテナ内のゲームセッションへのアクセスを許可する個々のコンテナポート間のマッピングAmazon GameLift Serversも管理します。この内部マッピングは、ゲームサーバーをコンテナポートへの直接アクセスから保護することで、セキュリティレイヤーを提供します。必要に応じて、フリートの外部向けポート設定をカスタマイズできます。コンテナフリートポートの手動設定の詳細については、「」を参照してください[ネットワーク接続を設定する](#)。

コンテナフリートのポート設定はいつでも変更できます。この変更には、フリートの更新デプロイが必要です。

次の図は、コンテナフリート間のポート接続の役割を示しています。図に示すように、個々のコンテナにポートを設定すると、はこの情報Amazon GameLift Serversを使用して、各コンテナポートにマッピングするのに十分なポートをフリートインスタンスに設定します。外部向けインスタンスのインバウンドアクセス許可と内部向け接続ポートの両方は、手動で設定しない限り、フリートAmazon GameLift Serversの によって計算されます。



コンテナログ記録

マネージドコンテナフリートでは、標準出力 (および標準エラー) ストリームがすべてのコンテナに対してキャプチャされます。これには、ゲームサーバーのゲームセッションログが含まれます。コンテナフリートは、いくつかのオプションのいずれかを使用して出力ストリームを処理するように設定できます。

- コンテナ出力を Amazon CloudWatch ログストリームとして保存します。各ログストリームはフリート ID とコンテナを参照します。フリートに対してこのログ記録オプションを選択した場合は、フリートからのすべてのログストリームを整理する CloudWatch ロググループを指定します。その後、CloudWatch 機能を使用して、必要に応じてログデータを検索および分析できます。
- コンテナ出力を Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) ストレージバケットに保存します。必要に応じて、コンテンツを表示、共有、またはダウンロードできます。
- ログ記録をオフにします。このシナリオでは、コンテナ出力は保存されません。

Amazon GameLift Servers は、マネージドコンテナフリートから AWS アカウントの CloudWatch または Amazon S3 サービスにログデータを送信します。データを表示するには、AWS または他の AWS Management Console ツールを使用してアカウントにサインインし、個々の サービスを操作します。コンテナフリートのサービスロールを作成することで、これらのアクションを実行 Amazon GameLift Servers するための制限付きアクセスを に拡張します。

コンテナフリートのログ記録設定はいつでも変更できます。この変更には、フリートの更新デプロイが必要です。

コンテナフリートと Amazon GameLift Servers エージェント

一般的に使用されるコンテナアーキテクチャは、コンテナごとに 1 つのプロセスを実行します。Amazon GameLift Servers コンテナフリートでは、ゲームサーバーコンテナグループには 1 つのゲームサーバーコンテナがあり、1 つのゲームサーバープロセスを実行します。このアーキテクチャでは、 はフリートインスタンスの各ゲームサーバーコンテナグループの単一のゲームサーバープロセスのライフサイクル Amazon GameLift Servers を管理します。

各ゲームサーバーコンテナグループで複数のゲームサーバープロセスを実行するコンテナアーキテクチャを構築する場合は、すべてのプロセスのライフサイクルを管理する方法が必要です。これには、必要に応じてプロセスを開始、シャットダウン、置き換える、同時に実行する必要な数のプロセスを管理する、障害状態を処理するなどのタスクが含まれます。

これらのタスクに Amazon GameLift Servers エージェントを使用することを選択できます。コンテナフリートの場合、 エージェントは実行する実行可能ファイル (およびその数) を指定し、起動パラ

メータを指定し、ゲームサーバーのアクティベーションに関するルールを設定するランタイム手順を実装します。たとえば、ランタイム手順では、本番環境で使用する 10 のゲームサーバープロセスと、テスト用の特別な起動パラメータを持つ 1 つのゲームサーバープロセスを維持するようにエージェントに指示する場合があります。

エージェントをコンテナフリートで使用するには、エージェントをコンテナイメージに追加し、一連のランタイム手順を含めます。エージェントの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)。

プレイヤーがゲームに接続する方法

ゲームセッションは Amazon GameLift Servers で実行するゲームのインスタンスです。ゲームをプレイするには、既存のゲームセッションを見つけて参加するか、新しいゲームセッションを作成して参加します。プレイヤーはゲームセッションの [プレイヤーセッション] を作成することで参加します。ゲームセッションがプレイヤーに対して開いている場合、はプレイヤーの-slot Amazon GameLift Serversを予約し、接続情報を提供します。その後、プレイヤーはゲームセッションに接続して、予約された-slotを要求できます。

ゲームセッションとプレイヤーセッションのカスタムゲームサーバーでの作成と管理の詳細については、「[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。プレイヤーを に接続する方法についてはAmazon GameLift ServersRealtime、「」を参照してください[ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift ServersRealtime](#)。

Amazon GameLift Servers には、ゲームセッションとプレイヤーセッションに関連するいくつかの機能があります。

複数のロケーション間で使用可能なリソースのうち、最適なリソースでゲームセッションをホストする

Amazon GameLift Servers が新しいゲームセッションをホストするためのリソースを選択する方法を設定する際、複数のオプションから選択できます。複数のロケーションでフリートを実行している場合、ロケーションに関係なく任意のフリートに新しいゲームセッションを配置するゲームセッションキューを設計できます。UDP ping ビーコンを使用してレイテンシーデータを計算します。レイテンシーデータは、キューが自動的に配置場所の優先順位付けに使用します。

ゲームセッションに対するプレイヤーのアクセスコントロール

現在接続しているプレイヤーの数に関係なく、新しいプレイヤーからの参加リクエストを許可または拒否するようにゲームセッションを設定します。

カスタムゲームとプレイヤーデータを使用する

ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトにカスタムデータを追加します。Amazon GameLift Serversは、新しいゲームセッションを開始するときにゲームセッションデータをゲームサーバーに渡します。Amazon GameLift Serversは、プレイヤーがゲームセッションに接続するときに、プレイヤーセッションデータをゲームサーバーに渡します。

使用可能なゲームセッションのフィルタとソート

セッション検索とソートを使用して、将来のプレイヤーに最適なマッチングを探したり、使用可能なゲームセッションのリストからプレイヤーが選択できるようにします。セッション検索とソートを使用して、セッションの特性に基づいてゲームセッションを検索します。独自のカスタムゲームデータに基づいて検索およびソートすることもできます。

ゲームおよびプレイヤー使用状況データを追跡する

完了したゲームセッションに対して自動的にログが保存されます。ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに統合するときにログストレージを設定できます。詳細については、「[でのサーバーメッセージのログ記録 Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、セッションメタデータ、設定、プレイヤーセッションデータなど、ゲームセッションに関する詳細情報を表示します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション](#)」および「[メトリクス](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers サービスの場所

Amazon GameLift Servers 機能は、複数の AWS リージョン およびローカルゾーンで使用できます。プレイヤーがいる場所にゲームサーバーを配置するホスティングソリューションを設計できます。

サポートされている AWS ロケーション

次の表は、Amazon GameLift Serversリソースをサポートする AWS リージョン および Local Zones のリストです。各場所で作成できるリソースのタイプを示します。

地理的場所	ロケーションコード	マネージドフリートのホームリージョン (単一ロケーション)	マネージドフリートのホームリージョン (マルチロケーション)	マネージドフリートのリモートロケーション (マルチロケーション)	Anywhere フリート	ゲームセッションキュー	FlexMatch マッチメーカーとルールセット
米国東部 (バージニア北部)	us-east-1	はい	あり	あり	あり	あり	はい
米国東部 (オハイオ)	us-east-2	はい		あり	あり	はい	
米国西部 (カリフォルニア)	us-west-1	はい		あり	あり	はい	
米国西部 (オレゴン)	us-west-2	はい	あり	あり	あり	あり	はい
アフリカ (ケープタウン)	af-south-1			はい			
アジアパシフィック (タイ)	ap-southeast-7			はい			
アジアパシフィック (香港)	ap-east-1			はい			
アジアパシフィック (マレーシア)	ap-southeast-5			はい			

地理的場所	ロケーションコード	マネージドフリートのホームリージョン (単一ロケーション)	マネージドフリートのホームリージョン (マルチロケーション)	マネージドフリートのリモートロケーション (マルチロケーション)	Anywhere フリート	ゲームセッションキュー	FlexMatch マッチメーカーとルールセット
アジアパシフィック (ムンバイ)	ap-south-1	はい		あり	あり	はい	
アジアパシフィック (大阪)	ap-northeast-3			はい			
アジアパシフィック (ソウル)	ap-northeast-2	はい	あり	あり	あり	あり	はい
アジアパシフィック (シンガポール)	ap-southeast-1	はい		あり	あり	はい	
アジアパシフィック (シドニー)	ap-southeast-2	はい	あり	あり	あり	あり	はい
アジアパシフィック (東京)	ap-northeast-1	はい	あり	あり	あり	あり	はい
カナダ (中部)	ca-central-1	はい		あり	あり	はい	
欧州 (フランクフルト)	eu-central-1	はい	あり	あり	あり	あり	はい

地理的場所	ロケーションコード	マネージドフリートのホームリージョン (単一ロケーション)	マネージドフリートのホームリージョン (マルチロケーション)	マネージドフリートのリモートロケーション (マルチロケーション)	Anywhere フリート	ゲームセッションキュー	FlexMatch マッチメーカーとルールセット
欧州 (アイルランド)	eu-west-1	はい	あり	あり	あり	あり	はい
欧州 (ロンドン)	eu-west-2	はい		あり	あり	はい	
欧州 (ミラノ)	eu-south-1			はい			
欧州 (パリ)	eu-west-3			はい			
欧州 (ストックホルム)	eu-north-1			はい			
中東 (バーレーン)	me-south-1			はい			
南米 (サンパウロ)	sa-east-1	はい		あり	あり	はい	
アトランタローカルゾーン	us-east-1-atl-1			はい			
シカゴのローカルゾーン	us-east-1-chi-1			はい			

地理的場所	ロケーションコード	マネージドフリートのホームリージョン (単一ロケーション)	マネージドフリートのホームリージョン (マルチロケーション)	マネージドフリートのリモートロケーション (マルチロケーション)	Anywhere フリート	ゲームセッションキュー	FlexMatch マッチメーカーとルールセット
ダラスローカルゾーン	us-east-1-dfw-1			はい			
デンバーローカルゾーン	us-west-2-den-1			はい			
ヒューストンローカルゾーン	us-east-1-iah-1			はい			
カンザスシティローカルゾーン	us-east-1-mci-1			はい			
ロサンゼルス のローカルゾーン	us-west-2-lax-1			はい			
Phoenix ローカルゾーン	us-west-2-phx-1			はい			
ラゴス、ナイジェリアのローカルゾーン	af-south-1-los-1			はい			

Note

すべての AWS リージョン に対してデフォルトで有効になっているわけではありません。AWS アカウント。これらのリージョンにインスタンスを持つマルチロケーションフリートが必要な場合は、リージョンを有効にする必要があります。デフォルトで有効になっていないリージョンとそれを有効にする方法についての詳細は、「AWS 全般のリファレンス」の「[AWS リージョンの管理](#)」を参照してください。2022 年 2 月 28 日より前に作成したフリートは影響を受けません。

さらに、Amazon GameLift Servers 管理者ポリシーを更新して `ec2:DescribeRegions` アクションを許可する必要があります。デフォルトで有効になっていないリージョンのポリシーの例については、「[管理アクセス許可の例](#)」を参照してください。

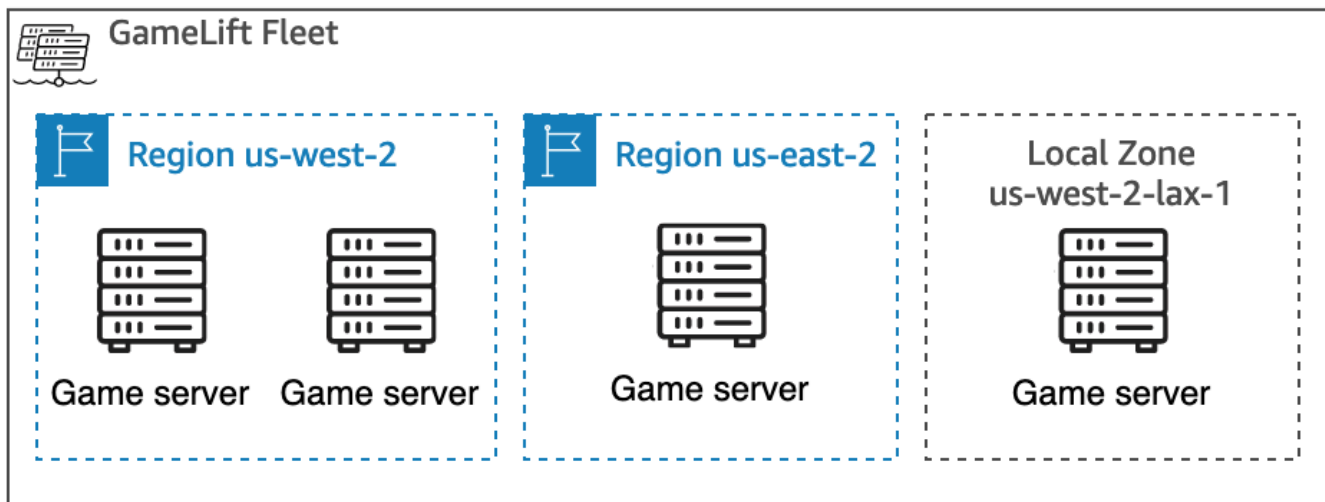
マネージドホスティングのロケーション

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングは、ゲームサーバーリソースのフリートをデプロイします。各フリートは AWS リージョン、フリートのホームリージョンである に作成されます。フリートのホームリージョンは、フリートの Amazon リソースナンバー (ARN) で参照されます。

単一リージョンフリートをデプロイできます。ホスティングリソースはホームリージョンでのみ使用できます。または、複数の地理的場所にリソースをホスティングするマルチロケーションフリートをデプロイすることもできます。マルチロケーションフリートには、ホームリージョンに加え、1 つまたは複数のリモートロケーションがあります。マルチロケーションフリートのホスティング容量を管理する場合、ロケーションごとに容量を個別に設定できます。

マルチロケーションフリートのリモートロケーションは、他の AWS リージョン またはローカルゾーンにすることができます。Local Zones は AWS リージョンの拡張です。これにより、コンピューティングリソースをユーザーの近くに配置して、低レイテンシーのゲームプレイを提供できます。詳細については、[AWS Local Zones](#) を参照してください。ローカルゾーンの場所コードは、親リージョンコードの後に物理的な場所識別子が続きます。例えば、ロサンゼルス (us-west-2) の Local Zone のコードは `us-west-2-lax-1` です。

次の図は、2 つのローカルゾーン AWS リージョン と 1 つのローカルゾーンにリソースがあるマルチロケーションフリートを示しています。フリートのホームリージョンは `us-west-2`、`us-east-2` リージョンと `us-west-2-lax-1` ローカルゾーンの 2 つのリモートロケーションがあります。



フリートリソースに加えて、によるマネージドホスティングAmazon GameLift Serversでは、次のタイプのリソースを使用することもできます。これらのリソースは、リソースタイプ AWS リージョンをサポートする特定ので作成します。

- **ビルド** – これは、マネージド EC2 フリートでホストされるゲームサーバービルドです。デプロイ先のフリートと同じリージョンにビルドリソースを作成します。
- **スクリプト** – これは、でゲームをホストするための設定スクリプトですAmazon GameLift ServersRealtime。デプロイ先のフリートと同じリージョンにスクリプトリソースを作成します。
- **コンテナグループ定義とコンテナイメージ** – これは、マネージドコンテナフリートでコンテナを実行するための設定です。コンテナフリートにデプロイするソフトウェアを使用して、1 つ以上のコンテナイメージを識別します。デプロイ先のフリートと同じリージョンに、コンテナグループ定義とすべてのコンテナイメージ (Amazon Elastic Container Registry リポジトリに保存) を作成します。
- **ゲームセッションキュー** – このリソースは、ゲームセッションのリクエストを処理し、新しいゲームセッションを開始します。処理は、キュー AWS リージョンがあるで行われます。ゲームセッション配置プロセスのレイテンシーを減らすには、それを使用するプレイヤーの近くに地理的にキューを作成します。

Amazon GameLift ServersAnywhere の場所

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートは、提供するホスティングハードウェアのコレクションです。ゲームサーバーソフトウェアのデプロイ、更新の維持、サーバープロセスの起動など、ホスティングリソースに対するすべてのアクティビティを管理します。Anywhere フリートを作成し

て、Amazon GameLift Serversサービスをセルフマネージドホスティングリソースに接続します。は、ゲームセッションのプレイメント処理プレイヤー参加リクエストAmazon GameLift Serversを管理し、利用可能なホスティングリソースを見つけ、新しいゲームセッションを開始し、ゲームクライアントに接続情報を提供します。Anywhere フリートは、それらをサポートする任意の AWS リージョン で作成できます。

Anywhere フリートに登録することで、ホスティングハードウェアのインスタンスを Anywhere フリートに追加します。登録された各インスタンスには、カスタムロケーションが関連付けられている必要があります。カスタムロケーションは、AWS リージョン または Local Zones とは関係ありません。これらは、ハードウェアの物理的な場所を表すために使用されます。

Anywhere フリアートの作成とゲームサーバー統合のテストの詳細については、[Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する](#)「」および「」を参照してください[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)。

の場所 Amazon GameLift ServersFlexMatch

FlexMatch リソースは、マッチメイキングのプレイヤーリクエストを処理するために使用されます。これには、マッチメイキング設定リソースとルールセットリソースが含まれます。処理は、FlexMatchリソース AWS リージョン が配置されているで行われます。マッチメイキングプロセスのレイテンシーを減らすには、それを使用するプレイヤーの近くに地理的にリソースを作成します。マッチメイキング設定とそれを使用するルールセットは、同じに配置する必要があります AWS リージョン。FlexMatch リソース AWS リージョン は、それらをサポートする任意の で作成できます。

ホスティングソリューションFlexMatchの設定の詳細については、[デAmazon GameLift ServersFlexMatchベロップーパーガイド](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers 中国の場合

を Sinnet が運営する中国 (北京) リージョン、または NWCD が運営する中国 (寧夏) リージョンのリソースAmazon GameLift Serversに使用する場合は、別の AWS (中国) アカウントが必要です。一部の機能は中国リージョンでは利用できないことに注意してください。これらのリージョンAmazon GameLift Serversでの の使用の詳細については、次のリソースを参照してください。

- [中国の Amazon Web Services](#)
- [Amazon GameLift Servers](#) (中国での Amazon Web Services の開始方法)

Amazon GameLift Servers の料金

の料金は、使用するサービスと機能のタイプAmazon GameLift Serversによって異なります。シナリオ例を含む料金の詳細については、[Amazon GameLift Servers「料金表」](#)を参照してください。

AWS 無料利用枠では、料金を発生させAmazon GameLift Serversずに 使用できます。12 か月未満の AWS 顧客で、無料利用枠の使用制限内にとどまっている場合は、無料利用枠の特典を使用できます。詳細については、[AWS 無料利用枠](#)を参照してください。

各Amazon GameLift Serversサービスのコストベースは次のとおりです。

- Amazon GameLift Servers マネージドホスティング – 料金は、(1) ゲームセッションをホストするための時間単位のインスタンス使用量、および (2) ゲームクライアントとホストされたゲームサーバー間のトラフィックのデータ転送に基づきます。インスタンスの使用コストは AWS リージョン、インスタンスタイプ/サイズ、オペレーティングシステム、スポットインスタンスかオンデマンドインスタンスかによって異なります。
- Amazon GameLift Servers FlexMatch スタンドアロン – 料金は、(1) マッチメイキングに対するプレイヤーリクエストの数、および (2) マッチングリクエストの評価とマッチングの提案に必要な処理時間に基づきます。
- Amazon GameLift Servers Anywhere ホスティング – 料金は、(1) Anywhere コンピューティング Amazon GameLift Serversに配置するゲームセッションの数、および (2) サーバードプロセス接続の分数に基づきます。
- Amazon GameLift Servers FleetIQ – ゲームサーバーグループ内の EC2 インスタンスごとに料金が発生します。料金は、時間単位のインスタンス料金から算出され、EC2 使用コストに追加されます。インスタンスの使用コストは AWS リージョン、インスタンスタイプ/サイズ、オペレーティングシステム、スポットインスタンスかオンデマンドインスタンスかによって異なります。

トピック

- [Amazon GameLift Servers 料金見積りの生成](#)
- [Amazon GameLift Servers ホスティングコストを管理する](#)

Amazon GameLift Servers 料金見積りの生成

を使用すると AWS 料金見積りツール、[の料金見積りを作成できますAmazon GameLift Servers](#)。計算ツール AWS を使用するには、AWS アカウント または の詳細な知識は必要ありません。

AWS 料金見積りツール 計算ツールは、サービスコストに影響する決定をガイドし、ゲームプロジェクトにかかるAmazon GameLift Serversコストを把握できるようにします。の使用方法が不明な場合はAmazon GameLift Servers、デフォルト値を使用して見積りを生成します。本番環境での使用を計画する際、この計算ツールは想定されるシナリオをテストし、より正確な見積もりを出すのに役立ちます。

を使用して AWS 料金見積りツール、次のAmazon GameLift Serversホスティングオプションの見積りを生成できます。

- [Amazon GameLift Servers マネージドホスティングの見積もり](#)

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングの見積もり

このオプションは、サーバーインスタンスの使用とデータ転送のコストなど、Amazon GameLift Serversマネージドサーバーでゲームをホストするためのコスト見積もりを提供します。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングでは、FlexMatchマッチメイキングに追加コストはかかりません。

複数のリージョンまたは複数のインスタンスタイプでゲームサーバーをホストしている場合 AWS、またはホストする予定がある場合は、リージョンとインスタンスタイプごとに見積りを作成します。

Amazon GameLift Servers インスタンス

このセクションでは、プレイヤーのゲームセッションをホストするために必要なコンピューティングリソースのタイプと数を見積もるのに役立ちます。Amazon GameLift Serversは [Amazon Elastic Compute Cloud \(Amazon EC2\) インスタンス](#)を使用してゲームサーバーを管理します。ではAmazon GameLift Servers、特定のインスタンスタイプとオペレーティングシステムを持つインスタンスのフリートをデプロイします。複数のフリートを保有している、または使用する予定の場合は、フリートごとに見積もりを作成してください。

開始するには、[の設定Amazon GameLift Serversページ](#)を開きます AWS 料金見積りツール。説明を追加し、リージョンを選択し、Amazon GameLift Serversホスティングの見積もり (インスタンス + データ転送出力) を選択します。Amazon GameLift Servers インスタンスで、次のフィールドに入力します。

- [ピーク時の同時接続プレイヤー数 (ピーク CCU)]

これは、ゲームサーバーに同時に接続できるプレイヤーの最大数です。このフィールドは、プレイヤーのピーク需要を満たすAmazon GameLift Serversために必要なホスティング容量を示します。

選択した AWS リージョンのインスタンスを使用してホストする予定の 1 日のピーク時のプレイヤー数を入力します。

例えば、一度に 1,000 人のプレイヤーがゲームに接続できるようにしたい場合は、デフォルト値の **1000** のままにします。

- [1 時間あたりの平均 CCU (1 日の最 CCU に対するパーセンテージ)]

24 時間の 1 時間あたりのプレイヤーの平均数です。この値を使用して、プレイヤーのために維持 Amazon GameLift Servers する必要がある持続的なホスティング容量を推定します。どのパーセンテージ値を使うべきかわからない場合は、デフォルト値の **50** パーセントのままにしてください。プレイヤーの需要が安定しているゲームでは、**70** パーセントの値を入力することをお勧めします。

例えば、ゲームの 1 時間あたりの平均 CCU が 6,000 で、ピーク CCU が 10,000 の場合、**60** パーセントの値を入力します。

- [インスタンスあたりのゲームセッション]

これは、各ゲームサーバーインスタンスが同時にホストできるゲームセッションの数です。この数に影響する要素としては、ゲームサーバーのリソース要件、各ゲームセッションでホストされるプレイヤーの数、プレイヤーが期待するパフォーマンスがあります。ゲームの同時ゲームセッション数がわかっている場合は、その値を入力します。または、デフォルト値の **20** のままにします。

- [ゲームセッションあたりのプレイヤー数]

これは、ゲームデザインで定義されている、ゲームセッションに接続した平均プレイヤー数です。プレイヤー数が異なるゲームモードがある場合は、ゲーム全体のゲームセッションあたりの平均プレイヤー数を見積もります。デフォルト値は **8** です。

- [インスタンスのアイドルバッファ %]

これは、プレイヤーの需要の突然の急増に対応するために確保しておくべき未使用のホスティングキャパシティの割合です。バッファサイズは、フリート内のインスタンスの合計数の割合です。デフォルト値は **10** パーセントです。

例えば、アイドル状態のバッファが 20% の場合、アクティブなインスタンスが 100 個あるプレイヤーをサポートしているフリートは、20 個のアイドルインスタンスを維持します。

- [スポットインスタンス %]

Amazon GameLift Servers フリートは、オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの組み合わせを使用できます。オンデマンドインスタンスはより信頼性の高い可用性を提供しますが、ス

ポットインスタンスはコスト効率の高い方法を提供します。コスト削減と可用性の両方を最適化するために、組み合わせて使用することをお勧めします。ガスポットインスタンスAmazon GameLift Serversを使用する方法については、「」を参照してください[オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの比較](#)。

このフィールドには、フリート内で維持する [スポットインスタンス] の割合 (パーセント) を入力します。スポットインスタンスの割合は 50 ~ 85% の間で設定することをお勧めします。デフォルト値は **50** パーセントです。

たとえば、100 個のインスタンスを持つフリートをデプロイし、**40**パーセントを指定すると、は 60 個のオンデマンドインスタンスと 40 個のスポットインスタンスを維持するようにAmazon GameLift Servers機能します。

- インスタンスタイプ

Amazon GameLift Servers フリートは、コンピューティング能力、メモリ、ストレージ、ネットワーク機能が異なるさまざまな Amazon EC2 インスタンスタイプを使用できます。Amazon GameLift Servers フリートを設定するときは、ゲームのニーズに最適なインスタンスタイプを選択します。でインスタンスタイプを選択する方法についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[マネージドフリートのコンピューティングリソースを選択する](#)。

使用しているインスタンスタイプがわかっている場合、またはAmazon GameLift Serversフリートで使用する予定がある場合は、そのタイプを選択します。どのタイプを選択すればよいか明確でない場合は、[c5.large] を選択することを検討してください。これは平均的なサイズと機能を備えた可用性の高いタイプです。

- オペレーティングシステム

このフィールドでは、ゲームサーバーを実行するオペレーティングシステム (Linux または Windows) を指定します。デフォルト値は [Linux] です。

[データ転送アウト (DTO)]

このセクションは、ゲームクライアントとゲームサーバー間のトラフィックのコストを見積もるのに役立ちます。データ転送料金は、アウトバウンドトラフィックにのみ適用されます。インバウンドデータ転送にはコストはかかりません。

[の設定Amazon GameLift Serversページ](#)で AWS 料金見積りツール、データ転送アウト (DTO) を展開し、次のフィールドに入力します。

- [DTO 見積もりタイプ]

ゲームのデータ転送を追跡する方法に応じて、次の 2 つの方法のいずれかで DTO を見積もることができます。

- [1 か月あたり (GB)] – ゲームサーバーの月間トラフィックを追跡する場合は、このタイプを選択してください。
- [プレイヤーあたり] – プレイヤーごとにデータ転送を追跡する場合は、このタイプを選択します。これはデフォルトのタイプです。

次のフィールドでは、前のセクションで計算したプレイヤー時間数に基づいてプレイヤー 1 人あたりの DTO を見積もります。

- [DTO/月 (GB 単位)]

[1 か月あたり (GB)] の DTO 見積もりタイプを選択した場合は、リージョンごとに、各インスタンスからの毎月の DTO 推定使用量を GB 単位で入力します。

- [DTO/プレイヤー]

[プレイヤーあたり] の DTO 見積もりタイプを選択した場合は、ゲームのプレイヤー 1 人あたりの DTO 推定使用量を KB/秒単位で入力します。デフォルト値は 4 です。

Amazon GameLift Servers 料金見積りの設定が完了したら、見積りに追加を選択します。での見積りの作成と管理の詳細については AWS 料金見積りツール、AWS 料金見積りツール「ユーザーガイド」の「[見積りの作成](#)」、「[サービスの設定](#)」、「[サービスの追加](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers ホスティングコストを管理する

AWS 請求書にはゲームホスティングコストが反映されます。当月の推定請求額と前月の最終的な請求額は、請求コンソールで <https://console.aws.amazon.com/costmanagement/>://www.com で確認できます。AWS コスト管理に役立つツールとリソースの詳細については、[AWS Billing「ユーザーガイド」](#)を参照してください。このガイドは、リソース消費の確認、将来の使用の確立、およびスケールリングニーズの判断に役立ちます。

Amazon GameLift Servers サービスのコスト管理に役立つヒントを以下に示します。

請求アラートを作成して、使用状況をモニタリングする

AWS 無料利用枠の使用アラートを設定して、Amazon GameLift Servers およびその他の無料利用枠の制限に近づいたとき、または超えたときに通知します AWS のサービス。使用レベルに基づいて

アラートがアクションを実行するように設定できます。例えば、無料利用枠の上限に達したときに、予算を自動的にゼロに設定できます。

使用量がカスタムしきい値に達したときに通知を受け取るように Amazon CloudWatch 請求アラートを設定することもできます。

詳細については、「AWS Billing ユーザーガイド」のこれらのトピックを参照してください。

- [AWS 無料利用枠の使用状況の追跡](#)
- [請求アラート設定](#)

Amazon GameLift Servers フリートあたりのコストを追跡する

AWS コスト配分タグを使用して、Amazon GameLift ServersAmazon EC2 フリートやその他のリソースに基づいてゲームホスティングコストを整理および追跡します。フリートに個別またはグループごとにタグ付けることで、割り当てられたタグに基づいてコストを分類するコスト配分レポートを作成できます。このタイプのレポートを使うと、フリートがホスティングコストにどの程度寄与しているかを特定できます。タグは、AWS Cost Explorerの表示をフィルタリングするために使用することもできます。

詳細については、以下のトピックを参照してください。

- [AWS コスト配分タグの使用](#)、AWS Billing ユーザーガイド
- [AWS Cost Explorer を使用したコストの分析](#)、AWS Cost Management ユーザーガイド

マネージドフリートの容量をゼロに設定します。

マネージドフリートは、ゲームセッションのホストに使用されていなくても、費用が発生し続ける場合があります。不必要な料金が発生しないように、使用していないときは[フリートをスケールダウン](#)します。自動スケーリングを使用する場合は、このアクティビティを停止し、フリートのキャパシティを手動で設定してください。

Amazon GameLift Servers の開始方法

これらの入門リソースを活用して、Amazon GameLift Serversサービスの詳細と、セッションベースのマルチプレイヤーゲーム用のカスタムホスティングソリューションの開発を開始する方法について説明します。

開始する前に

- [で使用する](#) を作成します AWS アカウント（または既存のものを指定します）Amazon GameLift Servers。
- Amazon GameLift Servers および関連 AWS サービスのアクセス許可を持つユーザーを設定します。
- 作業 AWS リージョン [する](#) を選択します。開発するには、最寄りのリージョンを選択します。リージョンはいつでも変更できます。

[のセットアップ AWS アカウント](#)

クイックオンボーディングオプション

これらのクイックスタートツールを試して、基本的なホスティングソリューションを合理化された開発で迅速に稼働させましょう。これらのツールは、概念実証やプロトタイプ作成に最適です。また、これらを使用してテスト環境を構築し、迅速な反復ゲーム開発にも適しています。これらのツールを使用してホスティング用のゲームサーバーをデプロイしたら、Amazon GameLift Serversコンソールと API ツールを使用して、フリートのパフォーマンスのモニタリング、ゲームセッションの管理、メトリクスの分析を行うことができます。

- [のゲームサーバーラッパー Amazon GameLift Servers](#) – このツールと [オンボーディングチュートリアル](#) は、コードを変更することなく、Amazon GameLift Serversでゲームサーバーをホストしてゲームセッションを実行するための最も迅速かつ簡単な方法です。ゲームサーバーラッパー Readme には、すべてのタイプのフリートのコマンドライン手順と、コンソールとマネージド EC2 フリートタイプを使用したチュートリアルハイライトが用意されているため、すぐに開始できます。手順に従って、ゲームセッション管理と効率的なゲームサーバーのデプロイをセットアップします。

カスタムゲームホスティングソリューションを構築する準備ができたなら、サーバー SDK for と完全に統合したカスタム開発オプションの 1 つに切り替えます Amazon GameLift Servers。ゲームに

カスタムホスティングソリューションが必要ない場合は、ゲームサーバーラッパーを引き続き使用して、ゲームサーバーを本番環境にデプロイしてホストできます。

- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine または Unity 用 プラグイン](#) – このプラグインは、GUI ワークフローとサンプルアセットを提供し、最初のステップをガイドし、基本的なホスティングソリューションでゲームサーバーをデプロイします。プラグインを使用して、セルフマネージド Anywhere フリートでホスティングをセットアップするか、クラウドベースのマネージド EC2 フリートまたはコンテナフリートをデプロイします。カスタムホスティングソリューションを開発する準備ができたなら、プラグイン構築ソリューションに基づいて構築できます。
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナ用のスターターキット](#) – このキットは、ゲームサーバーの統合、ゲームサーバーコンテナイメージの準備、ホスティング用のコンテナフリートのデプロイのタスクを合理化します。統合のために、キットはゲームサーバーに必須のゲームセッション管理機能を追加します。このキットでは、事前設定されたテンプレートを使用して、ゲームサーバーのコンテナフリートと自動デプロイパイプラインを構築します。完全なゲームセッション管理機能を追加する準備ができたなら、カスタム開発ロードマップのいずれかに従ってサーバー SDK for を統合しますAmazon GameLift Servers。

カスタム開発オプション

これらの開発ロードマップのいずれかに従って、ゲーム用のフル機能のカスタムホスティングソリューションの構築を開始します。ロードマップは、ホスティングソリューションの各コンポーネントを作成、テスト、およびカスタマイズする方法に関する詳細なガイダンスを提供します。

- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 でホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナでホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [Amazon GameLift Servers Anywhere でホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [を使用したハイブリッドホスティングの開発ロードマップ Amazon GameLift Servers](#)

Amazon GameLift Servers の例

Amazon GameLift Servers を使用してカスタムゲームサーバーを管理することを検討している場合、または を利用する場合はAmazon GameLift ServersRealtime、独自のゲームに サービスを使用する前に、次の例を試すことをお勧めします。カスタムゲームサーバーの例では、Amazon GameLift Serversコンソールでゲームホスティングを体験できます。Amazon GameLift ServersRealtime この例では、Realtimeサーバーを使用してホスティングするためのゲームを準備する方法を示します。

カスタムゲームサーバーの例

この例では、ホスティングのためにサンプルゲームサーバーをAmazon GameLift Serversマネージド EC2 フリートにデプロイするプロセスを示します。サンプルゲームクライアントを使用して、ライブゲームセッションに接続します。コンソールや AWS CLI などの Amazon GameLift Servers .tools を使用して、フリートのホスティングパフォーマンスと使用状況をモニタリングする方法を体験できます。

この例では、次の手順を具体的に説明します。

- サンプルゲームサーバービルドをアップロードします。
- ゲームサーバービルドを実行するフリートを作成します。
- サンプルゲームクライアントを取得し、それを使用してゲームサーバーに接続し、ゲームセッションに参加します。
- フリートとゲームセッションのメトリクスを確認します。

複数のゲームクライアントを立ち上げてゲームをプレイし、ホスティングデータを生成します。Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、ホスティングリソースの表示、メトリクスの追跡、フリートのホスティング容量のスケーリングのオプションの確認を行います。

開始するには、[Amazon GameLift Serversコンソール](#)にサインインします。左側のナビゲーションで、[リソース]、[サンプルゲームを試す] の順に選択します。

Amazon GameLift ServersRealtime 例

この例は、サンプルマルチプレイヤーゲーム Mega Frog Race を でデプロイする方法を説明する完全なチュートリアルですAmazon GameLift ServersRealtime。このチュートリアルでは、ゲームクライアントを Realtime SDK と統合し、マネージド EC2 フリートのRealtimeサーバーで完全なホスティングソリューションをデプロイする方法について説明します。

実践的なチュートリアルについては、AWS for [Games ブログの「Creating Servers for Multiplayer Mobile Games with Just a Few Lines of JavaScript」](#)を参照してください。Mega Frog Race のソースコードについては、[GitHub リポジトリ](#)を参照してください。

ソースコードには次の部分が含まれます。

- ゲームクライアント – Unity で作成された C++ ゲームクライアントのソースコード。ゲームクライアントはゲームセッション接続情報を取得し、サーバーに接続して、他のプレイヤーとアップデートを交換します。

- バックエンドサービス – のサービス API への直接呼び出しを管理する AWS Lambda 関数のソースコード Amazon GameLift Servers。
- Realtime script – ゲームの Realtime サーバーのフリートを設定するソーススクリプトファイル。このスクリプトには、各 Realtime サーバーがゲームセッションと通信 Amazon GameLift Servers してホストするために必要な最小限の設定が含まれています。

ホスティング用のサンプルゲームを設定したら、などの他の Amazon GameLift Servers 機能を試すための出発点として使用します FlexMatch。

のセットアップ AWS アカウント

の使用を開始するには Amazon GameLift Servers、を作成してセットアップします AWS アカウント。AWS アカウントの作成には料金はかかりません。このセクションでは、アカウントの作成、ユーザーの設定、アクセス許可の設定について順を追って説明します。

トピック

- [にサインアップする AWS アカウント](#)
- [管理アクセスを持つユーザーを作成する](#)
- [のユーザーアクセス許可を設定する Amazon GameLift Servers](#)
- [ユーザーにプログラムによるアクセスをセットアップする](#)
- [ゲームへのプログラムによるアクセスをセットアップする](#)
- [の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers](#)
- [の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)

にサインアップする AWS アカウント

がない場合は AWS アカウント、次の手順を実行して作成します。

にサインアップするには AWS アカウント

1. <https://portal.aws.amazon.com/billing/signup> を開きます。
2. オンラインの手順に従います。

サインアップ手順の一環として、電話またはテキストメッセージを受け取り、電話キーパッドで検証コードを入力します。

にサインアップすると AWS アカウント、AWS アカウントのルートユーザー が作成されます。ルートユーザーには、アカウントのすべての AWS のサービス とリソースへのアクセス権があります。セキュリティベストプラクティスとして、ユーザーに管理アクセス権を割り当て、[ルートユーザーアクセスが必要なタスク](#)の実行にはルートユーザーのみを使用するようにしてください。

AWS サインアッププロセスが完了すると、 から確認メールが送信されます。<https://aws.amazon.com/> の [マイアカウント] をクリックして、いつでもアカウントの現在のアクティビティを表示し、アカウントを管理することができます。

管理アクセスを持つユーザーを作成する

にサインアップしたら AWS アカウント、日常的なタスクにルートユーザーを使用しないように AWS アカウントのルートユーザー、 を保護し AWS IAM Identity Center、 を有効にして管理ユーザーを作成します。

を保護する AWS アカウントのルートユーザー

1. ルートユーザーを選択し、AWS アカウント E メールアドレスを入力して、アカウント所有者[AWS Management Console](#)として にサインインします。次のページでパスワードを入力します。

ルートユーザーを使用してサインインする方法については、AWS サインイン ユーザーガイドの[ルートユーザーとしてサインインする](#)を参照してください。

2. ルートユーザーの多要素認証 (MFA) を有効にします。

手順については、IAM [ユーザーガイドの AWS アカウント 「ルートユーザー \(コンソール\) の仮想 MFA デバイス](#)を有効にする」を参照してください。

管理アクセスを持つユーザーを作成する

1. IAM アイデンティティセンターを有効にします。

手順については、「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の「[AWS IAM Identity Centerの有効化](#)」を参照してください。

2. IAM アイデンティティセンターで、ユーザーに管理アクセスを付与します。

を ID ソース IAM アイデンティティセンターディレクトリ として使用する方法のチュートリアルについては、AWS IAM Identity Center 「ユーザーガイド」の [「デフォルトを使用してユーザーアクセスを設定する IAM アイデンティティセンターディレクトリ」](#) を参照してください。

管理アクセス権を持つユーザーとしてサインインする

- IAM アイデンティティセンターのユーザーとしてサインインするには、IAM アイデンティティセンターのユーザーの作成時に E メールアドレスに送信されたサインイン URL を使用します。

IAM Identity Center ユーザーを使用してサインインする方法については、AWS サインイン「ユーザーガイド」の [AWS 「アクセスポータルにサインインする」](#) を参照してください。

追加のユーザーにアクセス権を割り当てる

1. IAM アイデンティティセンターで、最小特権のアクセス許可を適用するというベストプラクティスに従ったアクセス許可セットを作成します。

手順については、「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の [「権限設定を作成する」](#) を参照してください。

2. グループにユーザーを割り当て、そのグループにシングルサインオンアクセス権を割り当てます。

手順については、「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の [「グループの結合」](#) を参照してください。

のユーザーアクセス許可を設定する Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers リソースの必要に応じて、追加のユーザーを作成するか、既存のユーザーにアクセス許可を拡張します。ベストプラクティス ([IAM におけるセキュリティのベストプラクティス](#)) として、すべてのユーザーに最小特権のアクセス権限を適用します。アクセス許可構文のガイドンスについては、[「の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers」](#) を参照してください。

以下の手順を使用して、AWS アカウントのユーザーを管理する方法に基づいてユーザーアクセス許可を設定します。

アクセス権限を付与するにはユーザー、グループ、またはロールにアクセス許可を追加します。

- 以下のユーザーとグループ AWS IAM Identity Center :

アクセス許可セットを作成します。「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の「[権限設定を作成する](#)」の手順に従ってください。

- IAM 内で、ID プロバイダーによって管理されているユーザー:

ID フェデレーションのロールを作成します。詳細については「IAM ユーザーガイド」の「[サードパーティー ID プロバイダー \(フェデレーション\) 用のロールを作成する](#)」を参照してください。

- IAM ユーザー:
 - ユーザーが担当できるロールを作成します。手順については「IAM ユーザーガイド」の「[IAM ユーザーのロールの作成](#)」を参照してください。
 - (お奨めできない方法) ポリシーをユーザーに直接アタッチするか、ユーザーをユーザーグループに追加します。詳細については「IAM ユーザーガイド」の「[ユーザー \(コンソール\) へのアクセス権限の追加](#)」を参照してください。

IAM ユーザーと作業する場合、ベストプラクティスとして、個々のユーザーではなく、常にロールまたはユーザーグループにアクセス許可を付与してください。

ユーザーにプログラムによるアクセスをセットアップする

ユーザーが AWS 外部で操作する場合は、プログラムによるアクセスが必要です AWS Management Console。プログラムによるアクセスを許可する方法は、アクセスするユーザーのタイプによって異なります AWS。

ユーザーにプログラマチックアクセス権を付与するには、以下のいずれかのオプションを選択します。

プログラマチックアクセス権を必要とするユーザー	目的	方法
ワークフォースアイデンティティ (IAM アイデンティティセンターで管理されているユーザー)	一時的な認証情報を使用して AWS CLI、AWS SDKs、または AWS APIs。	使用するインターフェイスの指示に従ってください。 • については AWS CLI、「AWS Command Line Interface ユーザーガイド」の「 使用する AWS CLI ようにを設定する AWS 」

プログラマチックアクセス権を必要とするユーザー	目的	方法
		IAM Identity Center」を参照してください。 • AWS SDKs、ツール、API については、AWS APIs 「SDK およびツールリファレンスガイド」の「IAM アイデンティティセンター認証」を参照してください。 AWS SDKs
IAM	一時的な認証情報を使用して AWS CLI、AWS SDKs、または AWS APIs。	「IAM ユーザーガイド 」の「 AWS リソースで一時的な認証情報の使用 」の手順に従います。
IAM	(非推奨) 長期認証情報を使用して、AWS CLI、AWS SDKs、または AWS APIs。	使用するインターフェイスの指示に従ってください。 • については AWS CLI、 「AWS Command Line Interface ユーザーガイド」の「IAM ユーザー認証情報を使用した認証」を参照してください。 • AWS SDKs 「SDK とツールリファレンスガイド」の「長期認証情報を使用した認証」を参照してください。 AWS SDKs • API AWS APIs 「IAM ユーザーのアクセスキーの管理」を参照してください。

アクセスキーを使用する場合は、[AWS「アクセスキーを管理するためのベストプラクティス」](#)を参照してください。

ゲームへのプログラムによるアクセスをセットアップする

ほとんどのゲームは、AWS SDKs Amazon GameLift Serversを使用してと通信するためにバックエンドサービスを使用します。(ゲームクライアントに代わって) バックエンドサービスを使用して、ゲームセッションをリクエストしたり、プレイヤーをゲームに参加させたり、その他のタスクを実行したりします。これらのサービスでは、のサービス API への呼び出しを認証するために、プログラムによるアクセスとセキュリティ認証情報が必要ですAmazon GameLift Servers。

ではAmazon GameLift Servers、AWS Identity and Access Management (IAM) でプレイヤーユーザーを作成して、このアクセスを管理します。次のいずれかのオプションを使用して、プレイヤーのユーザーアクセス許可を管理します。

- プレイヤーユーザーアクセス許可を持つ IAM ロールを作成し、必要に応じてプレイヤーユーザーがそのロールを引き受けられるようにします。バックエンドサービスには、にリクエストを行う前に、このロールを引き受けるコードが含まれている必要がありますAmazon GameLift Servers。セキュリティのベストプラクティスに従い、ロールは限定的で一時的なアクセスを提供します。ロールは、AWS リソース ([IAM ロール](#)) または AWS ([IAM Roles Anywhere](#)) の外部で実行されているワークロードに使用できます。
- プレイヤーユーザーアクセス許可を持つ IAM ユーザーグループを作成して、そのプレイヤーユーザーをグループに追加します。このオプションは、プレイヤーユーザーに長期的な認証情報を提供します。これは、バックエンドサービスがと通信するときに保存して使用する必要がありますAmazon GameLift Servers。

アクセス許可ポリシーの構文については、「[プレイヤーユーザーアクセス許可の例](#)」を参照してください。

ワークロードで使用するアクセス許可の管理の詳細については、「[IAM アイデンティティ: IAM の一時認証情報](#)」を参照してください。

の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers

これらの例の構文を使用して、Amazon GameLift Serversリソースへのアクセスを必要とするユーザーのAWS Identity and Access Management (IAM) アクセス許可を設定します。ユーザーアクセス許可の管理に関する詳細は、「[のユーザーアクセス許可を設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。IAM アイデンティティセンター以外のユーザーのアクセス許可を管理する場合、

ベストプラクティスとして、個々のユーザーではなく、常に IAM ロールまたはユーザーグループにアクセス許可をアタッチしてください。

スタンドアロンソリューション Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[「のセットアップ AWS アカウント」](#)を参照してください Amazon GameLift Servers FleetIQ。

管理アクセス許可の例

これらの例では、ゲームホスティングリソースを管理するためのターゲットを絞ったアクセスを Amazon GameLift Servers ホスティング管理者または開発者に付与します。

Example Amazon GameLift Servers フルアクセスリソースのアクセス許可の構文

次の の例では、すべての Amazon GameLift Servers リソースへのフルアクセスを拡張します。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Effect": "Allow",
    "Action": "gamelift:*",
    "Resource": "*"
  }
}
```

Example デフォルトで有効になっていないリージョンをサポートする Amazon GameLift Servers リソースアクセス許可の構文

次の例では、デフォルトで有効になっていないすべての Amazon GameLift Servers リソースと AWS リージョンへのアクセスを拡張します。デフォルトで有効になっていないリージョンとそれを有効にする方法についての詳細は、「AWS 全般のリファレンス」の[「AWS リージョンの管理」](#)を参照してください。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "ec2:DescribeRegions",
      "gamelift:*"
    ],
    "Resource": "*"
  }
}
```

```
}
}
```

Example Amazon ECR のコンテナイメージにアクセスするための Amazon GameLift Servers リソースの構文

次の例では、マネージドコンテナフリートを操作するときに Amazon GameLift Servers ユーザーが必要とする Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) アクションへのアクセスを拡張します。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "ecr:DescribeImages",
      "ecr:BatchGetImage",
      "ecr:GetDownloadUrlForLayer"
    ],
    "Resource": "*"
  }
}
```

Example Amazon GameLift Servers リソースと **PassRole** アクセス許可の構文

次の例では、すべての Amazon GameLift Servers リソースへのアクセスを拡張し、IAM サービスロールを に渡すことをユーザーに許可します Amazon GameLift Servers。サービスロールは、「」で説明されているように、ユーザーに代わって他のリソースやサービスにアクセスする機能 Amazon GameLift Servers を制限します [の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)。たとえば、CreateBuild リクエストに応答する場合、 は Amazon S3 バケット内のビルドファイルにアクセス Amazon GameLift Servers する必要があります。PassRole アクションの詳細については、IAM [ユーザーガイドの「IAM: IAM ロールを特定の AWS サービスに渡す」](#) を参照してください。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Action": "gamelift:*",
      "Resource": "*"
    },
  ],
```

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Action": "iam:PassRole",
  "Resource": "*",
  "Condition": {
    "StringEquals": {
      "iam:PassedToService": "gamelift.amazonaws.com"
    }
  }
}
```

プレイヤーユーザーアクセス許可の例

これらの例では、バックエンドサービスまたは他のエンティティが API を呼び出すことができます Amazon GameLift Servers。ゲームセッション、プレイヤーセッション、マッチメイキングを管理する一般的なシナリオを網羅しています。詳細については、「[ゲームへのプログラムによるアクセスをセットアップする](#)」を参照してください。

Example ゲームセッションプレイスメントアクセス許可の構文

次の例では、ゲームセッションプレイスメントキューを使用してゲームセッションを作成し、プレイヤーセッションを管理する Amazon GameLift Servers APIs へのアクセスを拡張します。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "PlayerPermissionsForGameSessionPlacements",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:StartGameSessionPlacement",
      "gamelift:DescribeGameSessionPlacement",
      "gamelift:StopGameSessionPlacement",
      "gamelift:CreatePlayerSession",
      "gamelift:CreatePlayerSessions",
      "gamelift:DescribeGameSessions"
    ],
    "Resource": "*"
  }
}
```

Example マッチメイキングアクセス許可の構文

次の例では、FlexMatchマッチメイキングアクティビティを管理する Amazon GameLift Servers APIs へのアクセスを拡張します。は、新規または既存のゲームセッションのプレイヤーを FlexMatch マッチングし、でホストされているゲームのゲームセッション配置を開始します Amazon GameLift Servers。の詳細については FlexMatch、[「とは」を参照してくださいAmazon GameLift ServersFlexMatch。](#)

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "PlayerPermissionsForGameSessionMatchmaking",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:StartMatchmaking",
      "gamelift:DescribeMatchmaking",
      "gamelift:StopMatchmaking",
      "gamelift:AcceptMatch",
      "gamelift:StartMatchBackfill",
      "gamelift:DescribeGameSessions"
    ],
    "Resource": "*"
  }
}
```

Example ゲームセッションの手動プレイスメントアクセス許可の構文

次の の例では、指定されたフリートでゲームセッションとプレイヤーセッションを手動で作成する Amazon GameLift Servers API へのアクセスを拡張します。APIs このシナリオは、プレイヤーが利用可能なゲームセッションのリストから選択して参加できるゲーム (「リスト & ピック」方式) など、プレイスメントキューを使用しないゲームをサポートします。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "PlayerPermissionsForManualGameSessions",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:CreateGameSession",
      "gamelift:DescribeGameSessions",
      "gamelift:SearchGameSessions",
      "gamelift:CreatePlayerSession",

```



```
    "gamelift:CreatePlayerSessions",
    "gamelift:DescribePlayerSessions"
  ],
  "Resource": "*"
}
```

の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers

一部のAmazon GameLift Servers機能では、所有している他の AWS リソースへの制限付きアクセスを拡張する必要があります。これを行うには、AWS Identity and Access Management (IAM) ロールを作成します。IAM [ロール](#)は、特定の許可があり、アカウントで作成できるもう 1 つの IAM アイデンティティです。IAM ロールは、AWS アイデンティティができることとできないことを決定するアクセス許可ポリシーを持つアイデンティティであるという点で、IAM ユーザーと似ています AWS。ただし、ユーザーは 1 人の特定の人に一意に関連付けられますが、ロールはそれを必要とする任意の人が引き受けるようになっています。また、ロールには標準の長期認証情報 (パスワードやアクセスキーなど) も関連付けられません。代わりに、ロールを引き受けると、ロールセッション用の一時的なセキュリティ認証情報が提供されます。

このトピックでは、Amazon GameLift Serversマネージドフリートで利用できるロールを作成する方法について説明します。Amazon GameLift ServersFleetIQ を使用して Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスのゲームホスティングを最適化する場合は、[「のセットアップ AWS アカウント」](#)を参照してください[Amazon GameLift ServersFleetIQ](#)。

次の手順では、カスタムアクセス許可ポリシーと、がロールをAmazon GameLift Servers引き受けることを許可する信頼ポリシーを持つロールを作成します。

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートの IAM サービスロールを作成する

ステップ 1: 許可ポリシーを作成する。

このページの手順と例を使用して、使用しているAmazon GameLift Serversフリートのタイプに応じたカスタムアクセス許可ポリシーを作成します。

JSON ポリシーエディタでポリシーを作成するには

1. にサインイン AWS Management Console し、<https://console.aws.amazon.com/iam/> で IAM コンソールを開きます。

2. 左側のナビゲーションペインで、[ポリシー] を選択します。

初めて [ポリシー] を選択する場合には、[管理ポリシーによるこそ] ページが表示されます。[今すぐ始める] を選択します。

3. ページの上部で、[ポリシーを作成] を選択します。
4. [ポリシーエディタ] セクションで、[JSON] オプションを選択します。
5. JSON ポリシードキュメントを入力するか貼り付けます。IAM ポリシー言語の詳細については、「[IAM JSON ポリシーリファレンス](#)」を参照してください。
6. [ポリシーの検証](#)中に生成されたセキュリティ警告、エラー、または一般警告をすべて解決してから、[次へ] を選択します。

 Note

いつでも [Visual] と [JSON] エディタオプションを切り替えることができます。ただし、[Visual] エディタで [次へ] に変更または選択した場合、IAM はポリシーを再構成して visual エディタに合わせて最適化することがあります。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[ポリシーの再構成](#)」を参照してください。

7. (オプション) でポリシーを作成または編集するときに AWS Management Console、テンプレートで使用する JSON または YAML ポリシー AWS CloudFormation テンプレートを生成できます。

これを行うには、ポリシーエディタで [アクション] を選択し、次に [CloudFormation テンプレートを生成] を選択します。詳細については AWS CloudFormation、「AWS CloudFormation ユーザーガイド」の「[AWS Identity and Access Management リソースタイプのリファレンス](#)」を参照してください。

8. ポリシーにアクセス権限を追加し終えたら、[次へ] を選択します。
9. [確認と作成] ページで、作成するポリシーの [ポリシー名] と [説明] (オプション) を入力します。[このポリシーで定義されているアクセス許可] を確認して、ポリシーによって付与されたアクセス許可を確認します。
10. (オプション) タグをキー - 値のペアとしてアタッチして、メタデータをポリシーに追加します。IAM でのタグの使用の詳細については、IAM ユーザーガイドの[AWS Identity and Access Management 「リソースのタグ」](#)を参照してください。
11. [Create Policy (ポリシーを作成)] をクリックして、新しいポリシーを保存します。

ステップ 2: が引き受けAmazon GameLift Serversることができるロールを作成します。

IAM ロールを作成するには

1. IAM コンソールのナビゲーションペインで、[ロール]、[ロールを作成] を選択します。
2. [信頼されたエンティティを選択] ページで、[カスタム信頼ポリシー] オプションを選択します。これを選択すると、[カスタム信頼ポリシー] エディタが開きます。
3. デフォルトの JSON 構文を次の構文に置き換え、[次へ] を選択して続行します。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "gamelift.amazonaws.com"
      },
      "Action": "sts:AssumeRole"
    }
  ]
}
```

4. [アクセス許可を追加] ページで、ステップ 1 で作成したアクセス許可ポリシーを探して選択します。[次へ] を選択して続行します。
5. [名前、確認、および作成] ページで、作成するロールの [ポリシー名] と [説明] (オプション) を入力します。[信頼エンティティ] と [追加されたアクセス許可] を確認します。
6. [ロールを作成] を選択して新しいロールを保存します。

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナの IAM ロールを作成する

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナを使用している場合は、コンテナフリートで使用する IAM サービスロールを作成する必要があります。このロールは、コンテナフリートリソースを管理し、ユーザーに代わってアクションを実行Amazon GameLift Serversするために必要な制限付きアクセス許可を付与します。

コンテナフリートの IAM ロールを作成するには

1. にサインイン AWS Management Console し、<https://console.aws.amazon.com/iam/> で IAM コンソールを開きます。
2. IAM コンソールのナビゲーションペインで、[ロール]、[ロールを作成] を選択します。

3. 信頼されたエンティティの選択ページで、AWS サービスを選択し、ユースケース「GameLift」を選択します。[Next] (次へ) を選択します。
4. アクセス許可を追加する で、管理ポリシー を選択しますGameLiftContainerFleetPolicy。[次へ] を選択します。このポリシーの詳細については[AWS の マネージドポリシー Amazon GameLift Servers](#)、「」を参照してください。
5. 名前、レビュー、および作成で、ロール名を入力し、ロールの作成を選択して新しいロールを保存します。

アクセス許可ポリシーの構文

- がサービスロールを引き受けAmazon GameLift Serversするためのアクセス許可

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "gamelift.amazonaws.com"
      },
      "Action": "sts:AssumeRole"
    }
  ]
}
```

- デフォルトで有効になっていない AWS リージョンへのアクセス許可

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": [
          "gamelift.amazonaws.com",
          "gamelift.ap-east-1.amazonaws.com",
          "gamelift.me-south-1.amazonaws.com",
          "gamelift.af-south-1.amazonaws.com",
          "gamelift.eu-south-1.amazonaws.com"
        ]
      }
    }
  ]
}
```

```
    ]  
    },  
    "Action": "sts:AssumeRole"  
  }  
]  
}
```

Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得

Amazon GameLift Servers には、ゲーム用のゲームホスティングソリューションの構築に役立つ一連の SDKs やその他のツールが用意されています。SDKs、ゲームサーバー、ゲームクライアント、バックエンドサービスとやり取りできるようにする機能を追加します Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers SDK のバージョンと互換性に関する最新情報については、「」を参照してください [Amazon GameLift Servers リリースノート](#)。

ゲームサーバーの場合

64 ビットゲームサーバーをサーバー SDK for と統合して構築します Amazon GameLift Servers。ゲームサーバーは、サーバー SDK を使用して、ゲームセッションの開始、更新、停止など、ゲームセッション管理のために Amazon GameLift Servers サービスと通信します。サーバー SDK をゲームプロジェクトに統合する方法については、「」を参照してください [のゲームの準備 Amazon GameLift Servers](#)。

開発サポート

- 開発 OS
 - Windows
 - リナックス
- プログラミング言語

[Amazon GameLift Servers SDK を取得します](#)。バージョン固有の情報とインストール手順については、各パッケージに含まれている Readme ファイルを参照してください。

- [C++ サーバー SDK](#)
 - [サーバー SDK リファレンス](#)
 - [の統合方法](#)
- [C# サーバー SDK](#) (.NET 4、.NET 6、.NET 8 のサポートはバージョンによって異なります。「」を参照してください [SDK のバージョン](#))

- [サーバー SDK リファレンス](#)
- [の統合方法](#)
- [Go サーバー SDK](#)
- [サーバー SDK リファレンス](#)
- [の統合方法](#)
- ゲームエンジンのサポート

のフル機能のプラグインAmazon GameLift Serversには、UI ワークフローとサンプルアセット、および AWS SDK とサーバー SDK の組み込みバージョンが含まれています。ワークフローは、マネージド EC2 フリート、マネージドコンテナフリート、またはセルフマネージド Anywhere フリートでホストするためにゲームサーバーを設定およびデプロイする方法を説明します。ガイド付きワークフローが必要ない場合は、同じ GitHub リポジトリからゲームエンジンのサーバー SDK のみを取得できます。

プラグインがサポートしていない別のゲームエンジンまたは開発環境を使用している場合は、プログラミング言語のサーバー SDK を取得し、ゲームプロジェクトに追加します。

バージョン固有の情報とインストール手順については、各パッケージに含まれている Readme ファイルを参照してください。

- [Unreal Engine 用プラグイン](#) – Unreal Engine バージョン 5.0、5.1、5.2、5.3、5.4、5.5 で使用するように設計されています。Unreal のサポートについては、バージョン固有の readmes を確認してください。
- [Unreal Engine 用プラグインガイド](#)
- [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [Unity 用プラグイン](#) – Unity Editor 6.0、2022.3、または 2021.3 の LTS バージョンで使用するよう構築されています。Unity の .NET Framework と .NET Standard (.NET Standard 2.1 と .NET 4.x) の .NET Standard プロファイルをサポートしています。Unity サポートのバージョン固有のリードムを確認します。
- [Unity 用プラグインガイド](#)
- [C# サーバー SDK リファレンス](#)
- [Unreal 用サーバー SDK](#)
- [サーバー SDK リファレンス](#)
- [Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)
- [Unity 用サーバー SDK](#)

- [サーバー SDK リファレンス](#)
- [Unity プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)

ランタイムサポート

マネージドホスティングソリューションの場合は、次の Amazon マシンイメージ (AMIs) のいずれかで実行するようにゲームサーバーを構築します。詳細についてはAmazon GameLift Servers、[Amazon GameLift Servers AMI バージョン](#)「」を参照してください。

- [Windows Server 2016](#)
- [Amazon Linux 2023](#)
- [Amazon Linux 2](#)

Note

Amazon Linux 2 (AL2) は、2025 年 6 月 30 日にサポートが終了する予定です。詳細については、「[Amazon Linux 2 に関する FAQ](#)」を参照してください。AL2 でホストされ、Amazon GameLift Serversサーバー SDK 4.x を使用するゲームサーバーの場合は、まずゲームサーバービルドをサーバー SDK 5.x に更新してから、AL2023 インスタンスにデプロイします。「[サーバー SDK 5.x for への移行 Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

その他のツール

[のゲームサーバーラッパー Amazon GameLift Servers](#)

このツールは、一連の基本的なゲームセッション管理機能を使用してホスティング用のゲームサーバーをデプロイするのに役立ちます。このツールを使用すると、ゲームコードを変更したり、サーバー SDK for を統合したりする必要はありませんAmazon GameLift Servers。ゲームサーバーラッパーを使用してゲームサーバーをパッケージ化し、3 つのホスティングソリューション (Anywhere、マネージド EC2、またはマネージドコンテナ) のいずれかを使用してゲームAmazon GameLift Serversホスティング用にデプロイします。このツールはゲームサーバーのカスタマイズをサポートしていないため、独自のゲームまたはサンプルゲームによる早期評価やプロトタイプ作成に最適です。ゲームにカスタム機能が必要ない場合は、本番ホスティング用のゲームサーバーラッパーを使用してゲームサーバーをデプロイできます。

[Amazon GameLift Servers ツールキット](#)

Toolkit Amazon GameLift Serversは、開発者が一般的なシナリオや問題に対応できるように開発したスクリプトやその他のツールのコレクションです。ツールキットのマテリアルには、スクリプト、サンプルコード、リードムが含まれます。

- [Containers starter kit](#) – このツールを使用して、Amazon GameLift Serversマネージドコンテナでホストするためのゲームサーバービルドを設定するタスクを合理化します。このキットは、重要なゲームセッション管理機能をゲームサーバーに統合し、事前設定されたテンプレートを使用してコンテナフリートを作成し、ゲームサーバービルドの自動デプロイパイプラインを設定します。デプロイ後、Amazon GameLift ServersコンソールとAPIツールを使用して、フリートのパフォーマンスのモニタリング、ゲームセッションの管理、メトリクスの分析を行うことができます。このキットは、ビルドの自動化には、ストレージにはAmazon Simple Storage Service、インフラストラクチャのデプロイAWS CloudFormationにはとAWS CodeBuild 統合されています。
- [高速ビルド更新ツール](#) – このツールを使用して、マネージドEC2フリートにデプロイ済みのゲームサーバービルドを変更します。このツールは、変更のたびに新しいEC2フリートを設定および作成することなく、ゲームビルドファイルをすばやく交換できるように構築されています。個々のインスタンスまたはフリート内のすべてのインスタンスを更新できます。オプションを使用すると、特定のビルドファイルまたはビルド全体を置き換え、更新後にゲームサーバーを再起動する方法を管理できます。

ゲームクライアントサービスの場合

のサービスAPIを含むAWS SDKを使用して、ゲームクライアント用の64ビットバックエンドサービスを作成しますAmazon GameLift Servers。ゲームのバックエンドサービスは、新しいゲームセッションの開始やプレイヤーのゲームへの参加など、クライアント側のAmazon GameLift Serversサービスとのやり取りを処理します。

[AWS SDK を取得する](#)

でAWS SDKを使用する方法の詳細についてはAmazon GameLift Servers、次のリソースを参照してください。

- [Amazon GameLift Servers API リファレンス](#)
- [クライアントサービスの統合](#)
- [クライアントバックエンドサービスを設計する](#)

Amazon GameLift Servers リソース管理の場合

次のツールを使用して、Amazon GameLift Servers マネージドホスティングリソースを作成、更新、モニタリングします。

- [AWS Management Console](#) – AWS コンソールは、を含むすべての個々の AWS サービスコンソールへの一元化されたアクセスを提供するウェブベースのアプリケーションです Amazon GameLift Servers。コンソールを使用して AWS アカウントを作成またはサインインし、Amazon GameLift Servers コンソールを開いてゲームホスティングリソースを操作します。ホスティングフリートやその他のリソースの設定とデプロイ、使用状況とパフォーマンスのメトリクスの表示、ダッシュボードでのリソースの追跡、その他多くのタスクを行うことができます。 [Amazon GameLift Servers コンソールに移動します。](#)
- [Service API for Amazon GameLift Servers](#) – この API は、すべての Amazon GameLift Servers リソースへのプログラムによるアクセスを提供します。これは AWS SDK の一部であり、ほとんどの一般的なプログラミング言語で使用するためにダウンロードできます。 [AWS SDK を取得します。](#)
- [AWS コマンドラインインターフェイス \(CLI\)](#) – AWS CLI では、コマンドラインシェルを使用して AWS サービスを操作できます。このツールを使用すると、AWS サービスのパブリック APIs と、サービスで利用できるカスタマイズされたコマンドに直接アクセスできます。 [CLI AWS を取得します。](#)
- [AWS CloudFormation](#) for Amazon GameLift Servers – この AWS CloudFormation サービスは、インフラストラクチャのデプロイと管理を合理化するための AWS リソースのモデル化とセットアップに役立ちます。テンプレートを作成してホスティングソリューションの Amazon GameLift Servers リソース AWS CloudFormation を記述し、テンプレートを使用して追加のリソースを構築したり、設定を更新したりできます。 [Amazon GameLift Servers リソースタイプのリファレンスを表示します。](#)

の場合 Amazon GameLift ServersRealtime

マルチプレイヤーゲームをホストするように Realtime サーバーを設定してデプロイします。ゲームクライアントが Realtime サーバーに接続できるようにするには、Amazon GameLift ServersRealtime クライアント SDK を使用します。開始するには、[Realtime クライアント SDK をダウンロードします](#)。設定情報については、「[ゲームクライアントをと統合する Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。

[SDK support] (SDK サポート)

Realtime クライアント SDK には、以下の言語のソースが含まれています。

- C# (.NET)

[Development environments] (開発環境)

次のサポートされているこれらの開発オペレーティングシステムおよびゲームエンジンに必要なソースから SDK を構築します。

- [オペレーティングシステム] – Windows、Linux、Android、iOS。
- [Game engines] (ゲームエンジン) - Unity、C# ライブラリをsupportするエンジン。

[Game server operating systems] (ゲーム サーバーオペレーティングシステム)

次のプラットフォームで実行されるホスティングリソースにRealtimeサーバーをデプロイできます。

- [Amazon Linux](#)
- [Amazon Linux 2](#)

Note

AL2 のサポートはまもなく終了します。詳細については、「[Amazon Linux 2 に関する FAQ](#)」を参照してください。

チュートリアル: Amazon GameLift Serversラッパーを使用したクイックオンボーディング

のオンボーディングチュートリアルへようこそAmazon GameLift Servers。このチュートリアルでは、クラウドベースのコンピューティングリソースのフリートでホストされるようにゲームサーバーを迅速にデプロイします。このチュートリアルを使用して、サーバー SDK をゲームコードに統合する作業Amazon GameLift Serversをスキップし、代わりに最小限の機能でゲームをデプロイしてAmazon GameLift Serversサービスと通信し、ゲームセッションを実行します。基本的なホスティングソリューションを設定し、それを使用して、自動スケーリングやマッチメイキングなどの幅広い機能を体験します。また、ライブデモの一部としてゲームのプロトタイプをホストしたり、テストしたりするのに最適です。

このオンボーディング方法の主な利点：

- 高速ホスティングのためにゲームサーバーをすばやくデプロイします。
- ゲームコードの変更はゼロで、変更は必要ありません。
- ゲームエンジンに関係なく、このメソッドを任意のゲーム実行可能ファイルで使します。
- ゲームセッションアクティビティのモニタリングやホスティングの状態など、すべてのAmazon GameLift Servers管理ツールについて調べます。

Note

ラッパーは、評価および基本的な本番稼働用です。詳細なプレイヤーセッション管理などの高度な機能には、完全なサーバー SDK 統合が必要です。

前提条件

開始する前に、以下を確認してください。

- 適切なアクセス許可 AWS アカウント を持つ
- AWS CLI インストール済み
- Go 1.18 以降
- マルチプレイヤーゲームサーバー実行可能ファイル
- Make (Linux/Mac)
- アクティブなアカウントでインストールされた Git

概要

このチュートリアルでは、次のことを行います。

1. ラッパーの取得と構築
2. ゲームビルドを準備する
3. ラッパーを設定する
4. ゲームサーバービルドをアップロードする
5. マネージド EC2 フリートを作成する
6. ゲームセッションを作成して接続する
7. ゲームサーバーのモニタリングと管理

8. ゲームサーバーのスケーリング

ステップ 1: ゲームサーバーラッパーを取得して構築する

次のコマンドを使用して、ゲームサーバーのラッパーソースを取得し、ラッパーを構築します。これらのコマンドは SSH を使用しますが、Github リポジトリに直接移動することもできます。

Windows

```
> git clone git@github.com:amazon-gamelift/amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper.git
> cd amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper
> powershell -file .\build.ps1
```

Mac と Linux

```
$ git clone git@github.com:amazon-gamelift/amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper.git
$ cd amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper
$ make
```

ビルドが成功すると、「out」ディレクトリが追加されます amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper。このディレクトリには、サポートされているホスティングフリートオプションごとに 1 つずつ、ビルドアーティファクトのセットを含む 3 つのフォルダがあります。このチュートリアルでは、マネージド EC2 フリートにデプロイするため、フォルダを使用します gamelift-servers-managed-ec2。

ステップ 2: ゲームサーバービルドを準備する

このステップでは、にアップロードするゲームサーバービルドファイルを準備します Amazon GameLift Servers。

ゲームディレクトリを作成する

次に、ローカルマシンにゲームディレクトリを準備します。このディレクトリには、でゲームサーバーを実行するために必要なすべてのファイルが含まれている必要があります Amazon GameLift

Servers。これには、ゲームサーバーラッパー、ゲームサーバービルド、ラッパーをゲームサーバーと連携させる config.yaml が含まれます。

以下のステップを使用します。

1. マネージド EC2 フリート。ゲームサーバーのラッパー出力フォルダで、マネージド EC2 フリートにデプロイするためのビルドアーティファクトを見つけます。ビルドは、次に示すように アウトディレクトリに書き込まれます: out\linux\amd64\gamelift-servers-managed-ec2。
2. ゲームサーバーの実行可能ファイルと、 gamelift-servers-managed-ec2 フォルダの実行に必要なすべての関連ファイルをコピーします。必要に応じて、ネストされたディレクトリを持つことができます。

ディレクトリ構造の例は次のようになります。

```
gamelift-servers-managed-ec2
#-- config.yaml
#-- amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper
#-- MyGame
#   #-- server-executable.exe
#   #-- my-game-settings
#   # .....
```

ステップ 3: フリーットのラッパーを設定する

Amazon GameLift Servers はフリーットのコンピューティングインスタンスのライフサイクルを管理し、サーバービルドがインストールされた新しいインスタンスを起動し、必要に応じてインスタンスをリサイクルします。このサービスは、各インスタンスで実行されるゲームサーバープロセスのライフサイクルを管理します。マネージド EC2 フリートは、複数の場所にインスタンスを持ち、どこにいてもプレイヤーをサポートできます。

config.yaml ファイルを編集して、ログ記録、ポート設定、サーバー初期化用のラッパーを設定します。

1. ログ記録設定を構成します。ゲームサーバーラッパーは、ゲームサーバープロセスごとにログメッセージを生成します。デフォルトでは、ログレベルは最大の詳細度でデバッグするように設定されています。これはセットアップとトラブルシューティングに非常に役立ち、ログメッセー

ジの詳細度を決定します。この場合、最も詳細です。オプションには、デバッグ、情報、警告、エラー (最も詳細でない) などがあります。

2. ゲームサーバーのログディレクトリへのパスを指定します。ゲームサーバーログのデフォルトパスは `./game-server-logs`。このディレクトリには、ゲームサーバーによって生成されたすべてのログが含まれ、各インスタンスにはログが含まれます。ログは、イベントタブからアクセスされる Amazon GameLift Servers に自動的にアップロードされます。詳細については、「トラブルシューティング」セクションを参照してください。
3. ネットワークポート設定を定義します。ゲームポートを任意の に設定します。このチュートリアルでは、インスタンスごとに 1 つの同時ゲームサーバープロセスのみを実行するフリートを作成するため、1 つのポートのみを指定します。一度に複数のプロセスを実行する場合は、同時プロセスごとに十分なポートを設定する必要があります。デフォルト値は 設定ファイルに示すように 37016 ですが、一般的に Linux ビルドを使用するフリートではポート 22 と 1026-60000 を使用します。Windows ビルドを使用するフリートの場合は、ポート 1026-60000 を使用します。
4. ゲームサーバー実行可能ファイルへのパスを設定します。ゲームサーバー実行可能ファイルへのパスを実際の名前と場所で `./MyGame/my-server-executable.exe` カスタマイズするには。これは、ゲームサーバーを起動するためのエントリポイントです。
5. ゲームサーバーの引数を設定します。少なくとも、`-port` 引数を指定し、前に定義したのと同じゲームポート値を使用します。「pos」値 0 は、これが最初の引数であることを示します。必要に応じて他の引数を追加します。これらの引数は起動時にゲームサーバーに渡されるため、ランタイム動作を設定できます。
 - a. 引数: `"--port"`
 - b. 値: `"{{.port number here}}"`
 - c. 位置: 0 (リストの最初の引数)

設定例:

```
log-config:
  wrapper-log-level: debug
game-server-logs-dir: ./game-server-logs
ports:
  gamePort: 37016
game-server-details:
  executable-file-path: ./MyGame/my-server-executable
game-server-args:
  - arg: "--port"
    val: "{{.gameport}}"
```

```
pos: 0
```

ステップ 4: ゲームサーバービルドをアップロードする

これで、ゲームサーバービルドに必要なすべての要素 (ゲームサーバーラッパー、config.yaml、ゲームサーバーファイル) が完了し、ホスティング Amazon GameLift Servers のためにゲームビルドをアップロードする準備が整いました。ゲームビルドをアップロードする最も簡単な方法は、次の例 `upload-build` に示すように AWS CLI コマンドを使用することです。

Windows でのゲームビルドのアップロード :

```
aws gamelift upload-build \  
  --name gamelift-test-2025-03-11-1 \  
  --build-version gamelift-test-2025-03-11-1 \  
  --build-root out/windows/amd64/gamelift-servers-managed-ec2 \  
  --operating-system WINDOWS_2016 \  
  --server-sdk-version 5.3.0 \  
  --region us-west-2
```

Note

Mac および Linux ビルドの場合は、`--operating-system AMAZON_LINUX_2023` を使用します。

ビルドを作成するときは、API レスポンスからビルド ID を記録して、フリートの作成に使用します。

ステップ 5: マネージド EC2 フリートを作成する

次のステップでは、最小限のフリート設定について説明します。これにより、できるだけ早く起動して実行できます。

フリートを作成するには :

1. にログイン AWS Management Console し、 に移動します Amazon GameLift Servers。

2. コンソールウィンドウの上部にあるメニューバーで、ビルドがどのリージョンにあるかを確認します。フリートが同じリージョンに存在する必要があるため、メモしておきます。そうしないと、ビルドを検索または選択できなくなります。
3. Managed EC2 セクションのナビゲーションペインで、ビルドを選択します。
4. 以前にアップロードしたビルドを選択して、ビルドの詳細ページを表示します。
5. フリートセクションでフリートの作成を選択すると、マネージド EC2 フリートの定義の詳細ページが表示され、フリートのステータスを追跡したり、イベントタブでフリート作成イベントを表示したりできます。
6. 名前と説明を入力し、次へを選択します。
7. インスタンスの詳細の定義ページには、ビルドのリージョンがデフォルトで表示されます。追加するリージョンを選択します。
8. フリートタイプでオンデマンドを選択します。
9. インスタンスタイプで c5.large を選択し、次へを選択します。
10. ランタイム設定では、アップロードされたゲームビルドはラッパーを使用するため、代わりにラッパー実行可能ファイルを指す必要があります。Windows ゲームサーバーの場合、これは C:\game\amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper.exe です。Linux ゲームサーバーの場合、これは /local/game/amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper。

例: LaunchPath": "/local/game/amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper", "ConcurrentExecutions": 1, "Parameters": "-port 37016

また、で設定されたポート config.yaml とランタイム設定起動パラメータを許可する範囲でゲームポート値を設定します。のポート config.yaml は、フリートのランタイム設定で指定されたポートと一致する必要はありませんが、設定で別のポートが指定されている場合、その値は の値よりも優先されます config.yaml。ランタイム設定に入力された起動パラメータも、 の内容よりも優先されます config.yaml。

11. 確認と作成ページで、すべての設定を再確認し、送信を選択してフリートを作成します。フリートのステータスは、ゲームサーバーをホストするために容量をスピンアップすると変化し、すぐにアクティブのステータスが表示されます。アクティベーションが完了し、フリートがデプロイされると、サービスはゲームセッションリクエストを受信する準備ができているラッパーを起動します。

ステップ 6: ゲームセッションを作成して接続する

フリートのステータスがアクティブの場合、ゲームサーバーの準備が整い、ゲームセッションのホストを待っていることを意味します。ゲームセッションを開始するには、Amazon GameLift Servers サービスにゲームセッションリクエストを行います。ここでは、AWS CLI を使用してこのリクエストを行います。

Note

を使用してゲームセッションを作成する AWS CLI ことは、プロセスをテストして理解するのに役立ちます。ある時点で、ゲームのマッチメイキングまたはゲームセッションプレイスメントシステムの一部として、へのプログラムによる AWS SDK 呼び出しをゲームバックエンドサービスに追加します。

以下を使用してゲームセッションを作成します。

```
aws gamelift create-game-session \  
--fleet-id <FLEET_ID> \  
--game-properties '[{"Key": "exampleProperty", "Value": "exampleValue"}]' \  
--maximum-player-session-count 3 \  
--region us-west-2
```

カスタマイズされたゲームプロパティをサーバー実行可能ファイルに渡すこともできます。詳細については、README のゲームサーバー引数を参照してください。create-game-session 呼び出しを受信すると、Amazon GameLift Servers はラッパーに通知してゲームサーバー実行可能ファイルを起動し、ゲームセッションを開始します。の内容はゲームサーバーの設定 config.yaml に影響し、コンソールで設定される起動パラメータによってゲームセッション自体の設定が決まります。

ゲームプロパティを追加するための形式例：

```
defaultArgs:  
  - arg: "--port"  
    val: "${.GamePort}"  
    pos: 0  
  - arg: "--ipAddress"  
    val: "${.IpAddress}"
```

```
pos: 1
- arg: "--gameSessionId"
  val: "{{.GameSessionId}}"
pos: 2
```

ステップ 7: フリートを管理およびモニタリングする

ゲームサーバーフリートが設定され、ゲームセッションが開始されたので、Amazon GameLift Serversコンソールから管理およびモニタリングできます。これを実現する最善の方法は、フリートの詳細ページから、フリートの詳細を編集したり、スケーリングタブでフリートのスケーリングと容量を変更したりできます。ゲームサーバーのスケーリングについては、次のセクションを参照してください。

メトリクスタブを選択すると、アクティビティメトリクスとハードウェアメトリクスのモニタリングを示すグラフが表示されます。メトリクスグラフの詳細については、フリートの ID の横にある情報リンクを選択します。さらに、メトリクスタブからゲームサーバーを注意深くモニタリングできますが、CloudWatch ダッシュボードでこれらのメトリクスにアラームを追加することもできます。

コンソールから CloudWatch ダッシュボードに移動するには：

1. 検索バーに「CloudWatch」と入力し、検索結果リストから選択して CloudWatch 概要を表示します。
2. 下にスクロールして GameLift ダッシュボードの表示を選択すると、フリートとゲームセッションの主要なメトリクスに基づくグラフが表示されます。

ステップ 8: ゲームサーバーをスケールする

次のステップでは、自動スケーリングを設定します。自動スケーリングを使用すると、ゲームサーバーのアクティビティに応じてフリート容量を動的にスケーリングできます。プレイヤーがゲームセッションに到着して開始すると、自動スケーリングはより多くのインスタンスを追加し、プレイヤーの需要が減ると、自動スケーリングは未使用のインスタンスを解放します。これは、スムーズで高速なプレイヤーエクスペリエンスを提供しながら、ホスティングリソースとコストを最小限に抑える効果的な方法です。

ゲームの起動を準備するときは、フリートの自動スケーリングを設定する必要があります。自動スケーリングは、スムーズで高速なプレイヤーエクスペリエンスを提供しながら、ホスティングリソースとコストを最小限に抑える効果的な方法として推奨されます。

フリート容量を手動で設定するには

フリート容量を手動で設定するには

1. フリートの詳細ページのスケーリングタブに移動します。
2. 場所を選択し、編集を選択します。
3. 希望するインスタンス値を変更し、現在の値を超えてスケールするように最小サイズと最大サイズ設定を変更します。

Note

最大インスタンス設定をストップギャップとして使用して、過剰なスケーリングとコストを防ぎます。

4. [確認] を選択してください。

ターゲットベースの自動スケーリングを使用するには

ターゲットベースの自動スケーリングを使用するには

ターゲットベースの自動スケーリング (ターゲット追跡) は、フリートのスケーリングを利用可能なゲームセッションの割合にリンクします。プレイヤーがゲームをプレイするように急増し、利用可能なゲームセッションが減少すると、フリートに自動的にインスタンスを追加することで応答します。

1. ターゲットベースの自動スケーリングポリシーで、ポリシーを追加を選択し、設定した利用可能なゲームセッションの割合のしきい値に達したときにフリートの容量が自動的に変更されるように設定します。バッファを大きくすると、急増をより適切に処理し、新しいプレイヤーがゲームにすばやく参加できますが、ホスティングコストが高くなる可能性もあります。
2. 確認を選択して変更を受け入れます。

ルールベースの自動スケーリングを使用すると、スケーリングを他のフリートメトリクスにリンクし、カスタムしきい値とスケーリングレスポンスを設定する機能など、よりきめ細かい制御が可能になります。強力なオプションを提供しますが、カスタムルールの動作を理解するには、CLI と重要なテストを使用する必要があります。このチュートリアルでは、最初にターゲットベースのアプローチを設定することに重点を置いています。

一般的な問題のトラブルシューティング

ゲームサーバーとゲームセッションの実行中に発生する可能性がある一般的な問題は次のとおりです。サーバーまたはゲームセッションのいずれかが正しく実行されていない場合、最初のステップは、本番環境での新しいデプロイまたはゲームについて以下に説明する問題の 1 つが明らかになる可能性があるログを確認することです。

ログには、次の情報が表示されることがよくあります。

- ゲームサーバープロセスを起動できません。これはラッパー設定のエラーである可能性があります。ファイルに正しい起動パスと正しい起動パラメータと引数があることを確認します。
- ゲームサーバービルドを実行できません。これはゲームコードのエラーである可能性があります。
- プレイヤーはゲームセッションに接続できません。これは、おそらくポート設定エラーです。
- 接続の遅延または遅延。スケーリングポリシーとしきい値を確認します。
- 接続がありません。フリートのポートルールと設定を確認します。

Amazon GameLift Servers フリートのイベントログを表示するには

Amazon GameLift Servers フリートのイベントログを表示するには

1. Amazon GameLift Servers コンソールを開きます。
2. フリートの詳細ページでイベントタブを選択し、ログをダウンロードします。メトリクスタブから、ゲームサーバーのヘルスとゲームセッションのアクティベーションのアクティビティとハードウェアメトリクスをモニタリングすることもできます。

ゲームセッションログを表示するには

ゲームセッションログを表示するには

1. コンソールからフリートを開き、ゲームセッションタブを開きます。
2. リストからゲームセッション ID を選択すると、概要ページが表示されます。
3. ログファイルをローカルにダウンロードするには、ログのダウンロードを選択します。

CLI でゲームセッションログを表示するには、GetGameSessionLogURL API を使用します。はログを 14 日間Amazon GameLift Servers自動的に保存します。

フリートの Amazon CloudWatch logsを設定することもできます。これにより、追加のログ記録機能と他の AWS モニタリングサービスとの統合が提供されます。

CloudWatch を介したリアルタイムログアクセスまたは延長保持期間の場合：

1. Amazon GameLift Servers コンソールダッシュボードの上部の検索バーに「CloudWatch」と入力し、結果のドロップダウンから選択します。
2. CloudWatch Log Groups に移動し、特定のセッションを検索します。最も簡単な方法は、すべて検索をクリックし、gameSessionId または clientId を使用してフィルタリングすることです。

次のステップ

- [マルチロケーションフリートを作成して、追加のロケーションにホスティングを追加する](#)
- [ゲームセッションキューを追加して、複数の場所にわたるゲームセッションに最適な配置にします。](#)
- [ゲームのマッチメーカーとルールセットを作成して FlexMatch マッチメイキングを試す](#)
- [プレイヤーが参加リクエストを行い、ゲームセッションに直接接続できるように、ゲームクライアントとバックエンドサービスコンポーネントの機能の使用を開始します。](#)
- [準備ができたら、完全に統合されたソリューションに移行します。](#)

Amazon GameLift Servers プラグインを使用して を探索する

Amazon GameLift Servers プラグインは、Unreal または Unity ゲームエンジンへのフル機能のアドオンです。を使用してホスティングするためのゲームをデプロイするための基本的な手順について説明しますAmazon GameLift Servers。プラグインのツールセットとワークフローを使用すると、ゲームエンジン開発環境でゲームサーバーをホスティング用に準備したり、テスト用にローカルマシンでホスティングをセットアップしたり、シンプルなバックエンドサービスを作成したり、マネージドクラウドベースのホスティングにゲームサーバーをデプロイしたりできます。

プラグインを使用して、 の使用を経験Amazon GameLift Serversし、ゲームホスティングソリューションをすぐに起動して実行できます。サンプルゲームアセットまたは独自のゲームプロジェクトを使用して作業をすることができます。プラグインは、簡単な作業ソリューションをすばやく構築できるように、いくつかのステップを自動化します。プラグインのガイド付きワークフローを完了すると、 を通じてゲームクライアントをライブホストゲームセッションに接続できますAmazon GameLift Servers。プラグインを使用してシンプルなホスティングソリューションを作成したら、ゲームのニーズに合わせてソリューションをカスタマイズできます。

プラグインは、次のゲームエンジンで使用できます。

- Unreal Engine
- Unity

プラグインには、ゲームエンジンごとに以下のコンポーネントが含まれています。

- ゲームエンジンエディタ用プラグインモジュール。プラグインをインストールすると、新しいメインメニューボタンで Amazon GameLift Servers 機能にアクセスできます。
- クライアント側の機能を備えた Amazon GameLift Servers サービス API のライブラリ。
- Amazon GameLift Servers サーバー SDK のライブラリ (バージョン 5)。
- サーバー統合のテストに使用するサンプルアセット。
- ゲームサーバーソリューションを定義する AWS CloudFormation テンプレート形式の編集可能な設定。

トピック

- [プラグインワークフロー](#)
- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン](#)
- [Amazon GameLift Servers Unity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)
- [Amazon GameLift Servers Unity 用 プラグイン \(サーバー SDK 4.x\)](#)

プラグインワークフロー

次の手順では、でゲームプロジェクトを準備してデプロイするための一般的なパスについて説明します Amazon GameLift Servers。これらの手順を完了するには、ゲームエンジンエディタとゲームコードを使って作業します。

1. AWS アカウントユーザーにリンクし、 を使用するアクセス許可を持つアクセス認証情報を提供するユーザープロファイルを作成します Amazon GameLift Servers。
2. プラグインがホスティングソリューションで使用する関連 AWS リソースを設定します (「ブートストラップ」と呼ばれます)。
3. プロジェクトにサーバーコードを追加して、実行中のゲームサーバーと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を確立します。

4. ゲームクライアントが新しいゲームセッションを開始して接続Amazon GameLift Serversするためのリクエストを に送信できるようにするクライアントコードをプロジェクトに追加します。
5. Anywhere ワークフローを使用して、Anywhere コンピューティングとしてローカルワークステーションに設定し、ゲームサーバーをホストします。プラグインを使用してゲームサーバーとクライアントをローカルで起動し、ゲームセッションに接続して、統合をテストします。
6. Managed EC2 ワークフローを使用して、ゲームサーバーを にアップロードAmazon GameLift Serversし、シンプルで完全なクラウドホスティングソリューションをデプロイします。プラグインを使用してローカルでゲームクライアントを起動し、ゲームセッションを要求したら、それに接続してゲームをプレイします。

プラグインで作業する場合、AWS リソースを作成して使用します。これらのアクションでは、使用中の AWS アカウントに料金が発生する可能性があります。を初めて使用する場合 AWS、これらのアクションは[AWS 無料利用枠](#)の対象となる場合があります。

Amazon GameLift ServersUnreal Engine 用 プラグイン

このプラグインは、C++ Amazon GameLift Servers サーバー SDK とツールを UE エディタに追加します。ガイド付き UI ワークフローを使用して、サーバー SDK 機能をゲームプロジェクトに統合し、ゲームサーバー用のAmazon GameLift Serversホスティングソリューションをデプロイします。

プラグインを使用すると、基本的なワーキングホスティングソリューションを構築し、必要に応じて最適化およびカスタマイズできます。ローカルワークステーションをホストとして Amazon GameLift Servers Anywhere フリートを設定します。マネージド EC2 またはマネージドコンテナフリートによるクラウドホスティングの場合は、ゲームセッションリクエストとクライアント接続を管理するための完全なソリューションでゲームサーバーをデプロイします。

トピック

- [Unreal ゲームプロジェクトのプラグインをインストールする](#)
- [次のステップ: ゲームホスティングソリューションをカスタマイズする](#)
- [Unreal 用プラグイン: AWS ユーザープロファイルを設定する](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)
- [Unreal 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でゲームをローカルでホストする](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージド EC2 フリートにデプロイする](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージドコンテナフリートにデプロイする](#)

Unreal ゲームプロジェクトのプラグインをインストールする

[GitHub から Unreal Engine のAmazon GameLift Serversプラグインを取得する](#)

ゲームプロジェクトの Unreal Editor にプラグインをインストールする方法については、GitHub リポジトリ readme を参照してください。

このプラグインには以下のコンポーネントが含まれています。

- UE エディター用のプラグインモジュール。プラグインをインストールすると、新しいメインメニューボタンで Amazon GameLift Servers機能にアクセスできます。
- Amazon GameLift Servers サービス API の C++ ライブラリ。クライアント側のバックエンドサービスで API 機能を使用すると、ゲームクライアントがゲームセッションをリクエストし、ゲームセッション情報を送受信できます。
- Amazon GameLift Servers サーバー SDK (バージョン 5) の Unreal ライブラリ。ゲームサーバーコードでサーバー SDK を使用して、ホストされたゲームサーバープロセスと Amazon GameLift Serversサービス間の通信を管理します。
- テスト用のコンテンツ。スタートアップゲームマップと、サーバー統合のテストに使用する基本的なブループリントと UI 要素を含む 2 つのテストマップが含まれます。
- プラグインがホスト用にゲームサーバーをデプロイするときに使用する AWS CloudFormation テンプレート形式の編集可能な設定。

このプラグインは、AWS CloudFormation テンプレートを使用して、一般的なゲームシナリオ用のホスティングソリューションをデプロイします。これらのソリューションは、提供されているとおりに使用するか、ゲームに合わせて必要に応じてカスタマイズします。

次のステップ: ゲームホスティングソリューションをカスタマイズする

プラグインのガイド付きワークフローを使用すると、Amazon GameLift Serversホスティングソリューションを迅速に起動して実行できます。プラグインを使用すると、ソリューションの各コンポーネントの基本的なバージョンを設定できます。

準備ができたら、各コンポーネントをカスタマイズし、ゲームの起動に備えてソリューションを微調整することで、この基本的なソリューションを構築できます。以下のオプションを検討してください。

- フリートとフリート設定を変更します。「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。

- ゲームセッションキューの設定をカスタマイズします。「」を参照してください[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)。
- ゲームサーバーとゲームクライアントに機能を追加します。「[ゲームサーバーを と統合する Amazon GameLift Servers](#)」および「[ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- バックエンドサービスをカスタマイズします。「[ゲームクライアントサービスを設計する](#)」を参照してください。
- 予想されるプレイヤー需要に応えるための自動容量スケーリングを設定します。「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- 分析やログ記録など、ホスティングのオブザーバビリティツールをセットアップします。「[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)」を参照してください。
- Infrastructure as Code (IaC) を使用してデプロイを自動化します。マネージドソリューション用のプラグインのガイド付きワークフローでは、テンプレートを使用します AWS CloudFormation 。必要に応じてカスタマイズできます。「[を使用した Amazon GameLift Servers ホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation](#)」を参照してください。

トピック

- [Unreal 用プラグイン: AWS ユーザープロファイルを設定する](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)
- [Unreal 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でゲームをローカルでホストする](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージド EC2 フリートにデプロイする](#)
- [Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージドコンテナフリートにデプロイする](#)

Unreal 用プラグイン: AWS ユーザープロファイルを設定する

プラグインをインストールしたら、有効な AWS アカウントでユーザープロファイルを設定します。プラグインで複数のプロファイルを維持できますが、一度に選択できるプロファイルは 1 つだけです。プラグインで作業するときにはいつでも、使用するプロファイルを選択してください。各ワークフローページには、現在選択されているプロファイルが表示されます。

複数のプロファイルを維持することで、異なるホスティングデプロイを切り替えることができます。たとえば、同じ AWS アカウントを使用しても、異なる AWS リージョンにデプロイするプロファイルを設定できます。または、異なる AWS アカウントまたはユーザーとアクセス許可セットを使用してプロファイルを設定することもできます。

Note

ワークステーションに CLI AWS をインストールし、プロファイルが既に設定されている場合、Amazon GameLift Servers プラグインはそれを検出して既存のプロファイルとして一覧表示します。プラグインは [default] という名前のプロファイルを自動的に選択します。既存のプロファイルを使用するか、新しいプロファイルを作成できます。

アカウントユーザーに必要な AWS リソースを設定するには、すべてのプロファイルをブートストラップする必要があります。

AWS プロファイルを管理するには

1. Unreal エディタのメインツールバーで、Amazon GameLift Servers メニューを選択し、AWS 認証情報へのアクセスを選択します。このアクションにより、Amazon GameLift Servers プラグインが「ユーザープロファイルの設定」ページに開きます。
2. ボタンを使用して、新しい AWS アカウントを作成するか、既に持っている AWS アカウントのユーザープロファイルを設定します。
3. ユーザープロファイルがまだない場合は、プロファイルの詳細を入力して新しいプロファイルを作成するように求められます。以下の情報を指定します。
 - AWS アカウント。新しい AWS アカウントを作成する場合は、へのリンクを使用してプロンプト AWS Management Console に従います。詳細については、「[AWS アカウントを作成する](#)」を参照してください。
 - Amazon GameLift Servers およびその他の必要な AWS サービスを使用するアクセス許可を持つ AWS ユーザー。長期認証情報を使用してアクセス Amazon GameLift Servers 許可とプログラムによるアクセスを持つ AWS Identity and Access Management (IAM) ユーザーを設定する手順の[セットアップ AWS アカウント](#)については、「」を参照してください。
 - AWS ユーザーの認証情報。これらの認証情報は、AWS アクセスキー ID と AWS シークレットキーで構成されます。詳細については、「[アクセスキーを取得する](#)」を参照してください。
 - AWS region。これは、ホスティング用の AWS リソースを作成する地理的なロケーションです。開発中は、実際のロケーションに近い地域を使用することをおすすめします。[サポートされているリージョンのリストから AWS リージョン](#)を選択します。
4. プラグインが既存のプロファイルを検出すると、使用可能なプロファイルのリストが表示されます。リストから既存のプロファイルを選択するか、別のプロファイルを追加を選択して新しいプロファイルを作成します。

ユーザープロファイルのブートストラップ

Amazon GameLift Servers プラグインで使用するには、すべてのプロファイルをブートストラップする必要があります。ブートストラッピングによって、プロファイル固有の Amazon S3 バケットが作成されます。プロジェクト設定、ビルドアーティファクト、その他の依存関係の保存に使用されます。バケットは他のプロファイルとは共有されません。

ブートストラップには新しい AWS リソースの作成が含まれており、コストが発生する可能性があります。

プロファイルをブートストラップするには

1. AWS アクセス認証情報ページで、使用するユーザープロファイルのブートストラップステータスを確認します。プロファイルのブートストラップステータスが「非アクティブ」で、S3 バケットがリストされていない場合は、プロファイルをブートストラップする必要があります。
2. 使用するプロファイルを選択し、ブートストラッププロファイルを選択します。
3. ブートストラップのステータスが「アクティブ」に変わるまでお待ちください。これは数分かかることがあります。

Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合

ゲームサーバーをフリートにデプロイする前に、ゲームコードに一連の更新を行い、Amazon GameLift Servers サービスで使用するゲームコンポーネントをパッケージ化する必要があります。

このトピックでは、最小限の統合を実行する手順について説明します。サーバー統合の場合は、提供されているコードサンプルを使用してプロジェクトのゲームモードを更新してください。

- [ビルドターゲットとモジュールルールを設定する](#)
- [ゲームサーバーコードを更新する](#)
- [クライアントゲームマップを統合する](#)
- [ゲームコンポーネントをパッケージ化する](#)

ビルドターゲットとモジュールルールを設定する

ゲームプロジェクトファイルを変更して、で使用するビルドコンポーネントを適切に生成します Amazon GameLift Servers。

クライアントとサーバーのビルドターゲットを追加するには：

1. ゲームプロジェクトのコードファイルを開き、ファイル.../Games/[*your application name*]Source/[*your application name*]Target.csファイルを見つけます。例えば、.../Source/GameLiftUnrealAppTarget.cs などです。(Visual Studio を使用する場合は、プロジェクトの .sln ファイルを開きます)。
2. このファイルをコピーして、Source/ ディレクトリに 2 つの新しいターゲットファイルを作成します。
 - クライアントターゲット – 新しいファイルの名前を に変更します[*your application name*]Client.Target.cs。次のサンプルコードに示すように、コンテンツを編集してクラス名とターゲットタイプの値を更新します。

```
using UnrealBuildTool;
using System.Collections.Generic;

public class GameLiftUnrealAppClientTarget : TargetRules
{
    public GameLiftUnrealAppClientTarget ( TargetInfo Target ) : base
    ( Target )
    {
        Type = TargetType.Client;
        DefaultBuildSettings = BuildSettingsVersion.V2;
        IncludeOrderVersion = EngineIncludeOrderVersion.Unreal5_1;
        ExtraModuleNames.Add( "GameLiftUnrealApp" );
    }
}
```

- サーバーターゲット — 新しいファイルの名前を に変更します[*your application name*]Server.Target.cs。次のサンプルコードに示すように、コンテンツを編集してクラス名とターゲットタイプの値を更新します。

```
using UnrealBuildTool;
using System.Collections.Generic;

public class GameLiftUnrealAppServerTarget : TargetRules
{
    public GameLiftUnrealAppServerTarget ( TargetInfo Target ) : base
    ( Target )
    {
        Type = TargetType.Server;
    }
}
```

```
        DefaultBuildSettings = BuildSettingsVersion.V2;
        IncludeOrderVersion = EngineIncludeOrderVersion.Unreal5_1;
        ExtraModuleNames.Add( "GameLiftUnrealApp");
    }
}
```

3. プロジェクトファイルを再生成します。Visual Studio を使用している場合は、ゲームプロジェクトの .uproject ファイルを右クリックし、Visual Studio プロジェクトファイルの生成を選択します。

ゲームプロジェクトモジュールルールを更新するには：

ゲームプロジェクトのモジュールルールを更新して、プラグインに依存します。

1. ゲームプロジェクトのコードファイルを開き、ファイル.../Games/[*your application name*]Source/[*your application name*].Build.cs ファイルを見つけます。例えば、.../Source/GameLiftUnrealApp.Build.cs などです。(Visual Studio を使用する場合は、プロジェクトの .sln ファイルを開きます)。
2. 次のサンプルコードに示すように、ModuleRules クラスを見つけて更新します。

```
using UnrealBuildTool;

public class GameLiftUnrealApp : ModuleRules
{
    public GameLiftUnrealApp ( ReadOnlyTargetRules Target ) : base ( Target )
    {
        PCHUsage = PCHUsageMode.UseExplicitOrSharedPCHs;

        PublicDependencyModuleNames.AddRange( new string[] { "Core",
"CoreUObject", "Engine", "InputCore", "HeadMountedDisplay", "EnhancedInput",
"GameLiftServerSDK" });

        bEnableExceptions = true;
    }
}
```

3. 新しいターゲットファイルを作成し、モジュールルールを変更したら、ゲームプロジェクトを再構築します。

ゲームサーバーコードを更新する

ゲームサーバーコードを更新して、ゲームサーバープロセスと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を有効にします。ゲームサーバーは、新しいゲームセッションを開始および停止するなど Amazon GameLift Servers、からのリクエストに応答できる必要があります。

のサーバーコードを追加するには Amazon GameLift Servers

1. コードエディタで、ゲームプロジェクトのソリューション (.sln) ファイルを開きます。通常はプロジェクトのルートフォルダにあります。例: GameLiftUnrealApp.sln。
2. ソリューションを開いた状態で、プロジェクトのゲームモードヘッダーファイル: [project-name]GameMode.h ファイルを探します。例: GameLiftUnrealAppGameMode.h。
3. ヘッダーファイルを次のコードに合わせて変更します。「GameLiftServer」はかならず独自のプロジェクト名に置き換えてください。これらの更新はゲームサーバー固有のものです。クライアントで使用するために、元のゲームモードファイルのバックアップコピーを作成することをお勧めします。

gameMode.h コードの例

```
// Copyright Amazon.com, Inc. or its affiliates. All Rights Reserved.
// SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

#pragma once

#include "CoreMinimal.h"
#include "GameFramework/GameModeBase.h"
#include "GameLiftUnrealAppGameMode.generated.h"

struct FProcessParameters;

DECLARE_LOG_CATEGORY_EXTERN(GameServerLog, Log, All);

UCLASS(minimalapi)
class AGameLiftUnrealAppGameMode : public AGameModeBase
{
    GENERATED_BODY()

public:
    AGameLiftUnrealAppGameMode();

protected:
```

```
virtual void BeginPlay() override;

private:
    void InitGameLift();

private:
    TSharedPtr<FProcessParameters> ProcessParameters;
};
```

- 関連するソースファイルの [project-name]GameMode.cpp ファイル (GameLiftUnrealAppGameMode.cpp など) を開きます。コードを次のサンプルコードに合わせて変更します。GameLiftUnrealApp を独自のプロジェクト名に必ず置き換えてください。これらの更新はゲームサーバー固有のものです。クライアントで使用するために、元のファイルのバックアップコピーを作成することをお勧めします。

次のコード例は、とのサーバー統合に必要な最小要素を追加する方法を示していますAmazon GameLift Servers。

- Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します。Amazon GameLift Servers Anywhere フリートには、サーバーパラメータを使用したInitSDK()呼び出しが必要です。Anywhere フリートに接続すると、プラグインはサーバーパラメータをコンソール引数として保存します。サンプルコードはランタイム時に値にアクセスできます。
- 、 、 など、Amazon GameLift Servers サービスからのリクエストに応答するために必要なコールバック関数を実装しますOnStartGameSessionOnProcessTerminationOnHealthCheck。
- 指定されたポートProcessReady()で を呼び出し、ゲームセッションをホストする準備ができたなら Amazon GameLift Serversサービスに通知します。

ゲームサーバーコードの例

```
// Copyright Amazon.com, Inc. or its affiliates. All Rights Reserved.
// SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

#include "GameLiftUnrealAppGameMode.h"

#include "UObject/ConstructorHelpers.h"
#include "Kismet/GameplayStatics.h"

#if WITH_GAMELIFT
```

```
#include "GameLiftServerSDK.h"
#include "GameLiftServerSDKModels.h"
#endif

#include "GenericPlatform/GenericPlatformOutputDevices.h"

DEFINE_LOG_CATEGORY(GameServerLog);

AGameLiftUnrealAppGameMode::AGameLiftUnrealAppGameMode() :
    ProcessParameters(nullptr)
{
    // Set default pawn class to our Blueprinted character
    static ConstructorHelpers::FClassFinder<APawn> PlayerPawnBPClass(TEXT("/Game/
ThirdPerson/Blueprints/BP_ThirdPersonCharacter"));

    if (PlayerPawnBPClass.Class != NULL)
    {
        DefaultPawnClass = PlayerPawnBPClass.Class;
    }

    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Initializing AGameLiftUnrealAppGameMode..."));
}

void AGameLiftUnrealAppGameMode::BeginPlay()
{
    Super::BeginPlay();

#ifdef WITH_GAMELIFT
    InitGameLift();
#endif
}

void AGameLiftUnrealAppGameMode::InitGameLift()
{
#ifdef WITH_GAMELIFT
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Calling InitGameLift..."));

    // Getting the module first.
    FGameLiftServerSDKModule* GameLiftSdkModule =
    &FModuleManager::LoadModuleChecked<FGameLiftServerSDKModule>(FName("GameLiftServerSDK"));

    //Define the server parameters for a GameLift Anywhere fleet. These are not needed
    for a GameLift managed EC2 fleet.
    FServerParameters ServerParametersForAnywhere;
```



```
bool bIsAnywhereActive = false;
if (FParse::Param(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhere")))
{
    bIsAnywhereActive = true;
}

if (bIsAnywhereActive)
{
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Configuring server parameters for
Anywhere..."));

    // If GameLift Anywhere is enabled, parse command line arguments and pass them
in the ServerParameters object.
    FString glAnywhereWebSocketUrl = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereWebSocketUrl="),
glAnywhereWebSocketUrl))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_webSocketUrl =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereWebSocketUrl);
    }

    FString glAnywhereFleetId = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereFleetId="),
glAnywhereFleetId))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_fleetId = TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereFleetId);
    }

    FString glAnywhereProcessId = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereProcessId="),
glAnywhereProcessId))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_processId =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereProcessId);
    }
    else
    {
        // If no ProcessId is passed as a command line argument, generate a
randomized unique string.
        FString TimeString = FString::FromInt(std::time(nullptr));
        FString ProcessId = "ProcessId_" + TimeString;
        ServerParametersForAnywhere.m_processId = TCHAR_TO_UTF8(*ProcessId);
    }
}
```

```
FString glAnywhereHostId = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereHostId="),
glAnywhereHostId))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_hostId = TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereHostId);
}

FString glAnywhereAuthToken = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAuthToken="),
glAnywhereAuthToken))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_authToken =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAuthToken);
}

FString glAnywhereAwsRegion = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAwsRegion="),
glAnywhereAwsRegion))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_awsRegion =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAwsRegion);
}

FString glAnywhereAccessKey = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAccessKey="),
glAnywhereAccessKey))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_accessKey =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAccessKey);
}

FString glAnywhereSecretKey = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereSecretKey="),
glAnywhereSecretKey))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_secretKey =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereSecretKey);
}

FString glAnywhereSessionToken = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereSessionToken="),
glAnywhereSessionToken))
{
```

```

        ServerParametersForAnywhere.m_sessionToken =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereSessionToken);
    }

    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_YELLOW);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> WebSocket URL: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_webSocketUrl);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Fleet ID: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_fleetId);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Process ID: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_processId);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Host ID (Compute Name): %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_hostId);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Auth Token: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_authToken);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Aws Region: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_awsRegion);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Access Key: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_accessKey);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Secret Key: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_secretKey);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Session Token: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_sessionToken);
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}

UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Initializing the GameLift Server..."));

//InitSDK will establish a local connection with GameLift's agent to enable further
communication.
FGameLiftGenericOutcome InitSdkOutcome = GameLiftSdkModule-
>InitSDK(ServerParametersForAnywhere);
if (InitSdkOutcome.IsSuccess())
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_GREEN);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameLift InitSDK succeeded!"));
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}
else
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_RED);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: InitSDK failed : ("));
    FGameLiftError GameLiftError = InitSdkOutcome.GetError();
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: %s"), *GameLiftError.m_errorMessage);
}

```

```

        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
        return;
    }

    ProcessParameters = MakeShared<FProcessParameters>();

    //When a game session is created, Amazon GameLift Servers sends an activation
    request to the game server and passes along the game session object containing game
    properties and other settings.
    //Here is where a game server should take action based on the game session object.
    //Once the game server is ready to receive incoming player connections, it should
    invoke GameLiftServerAPI.ActivateGameSession()
    ProcessParameters->OnStartGameSession.BindLambda([=]
(Aws::GameLift::Server::Model::GameSession InGameSession)
    {
        FString GameSessionId = FString(InGameSession.GetGameSessionId());
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameSession Initializing: %s"),
*GameSessionId);
        GameLiftSdkModule->ActivateGameSession();
    });

    //OnProcessTerminate callback. Amazon GameLift Servers will invoke this callback
    before shutting down an instance hosting this game server.
    //It gives this game server a chance to save its state, communicate with services,
    etc., before being shut down.
    //In this case, we simply tell Amazon GameLift Servers we are indeed going to
    shutdown.
    ProcessParameters->OnTerminate.BindLambda([=]()
    {
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Game Server Process is terminating"));
        GameLiftSdkModule->ProcessEnding();
    });

    //This is the HealthCheck callback.
    //Amazon GameLift Servers will invoke this callback every 60 seconds or so.
    //Here, a game server might want to check the health of dependencies and such.
    //Simply return true if healthy, false otherwise.
    //The game server has 60 seconds to respond with its health status. Amazon GameLift
    Servers will default to 'false' if the game server doesn't respond in time.
    //In this case, we're always healthy!
    ProcessParameters->OnHealthCheck.BindLambda([]()
    {
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Performing Health Check"));
        return true;
    });

```

```

});

//GameServer.exe -port=7777 LOG=server.mylog
ProcessParameters->port = FURL::UrlConfig.DefaultPort;
TArray<FString> CommandLineTokens;
TArray<FString> CommandLineSwitches;

FCommandLine::Parse(FCommandLine::Get(), CommandLineTokens, CommandLineSwitches);

for (FString SwitchStr : CommandLineSwitches)
{
    FString Key;
    FString Value;

    if (SwitchStr.Split("=", &Key, &Value))
    {
        if (Key.Equals("port"))
        {
            ProcessParameters->port = FCString::Atoi(*Value);
        }
    }
}

//Here, the game server tells Amazon GameLift Servers where to find game session
log files.
//At the end of a game session, Amazon GameLift Servers uploads everything in the
specified
//location and stores it in the cloud for access later.
TArray<FString> Logfiles;
Logfiles.Add(TEXT("GameServerLog/Saved/Logs/GameServerLog.log"));
ProcessParameters->logParameters = Logfiles;

//The game server calls ProcessReady() to tell Amazon GameLift Servers it's ready
to host game sessions.
UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Calling Process Ready..."));
FGameLiftGenericOutcome ProcessReadyOutcome = GameLiftSdkModule-
>ProcessReady(*ProcessParameters);

if (ProcessReadyOutcome.IsSuccess())
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_GREEN);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Process Ready!"));
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}

```

```
else
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_RED);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: Process Ready Failed!"));
    FGameLiftError ProcessReadyError = ProcessReadyOutcome.GetError();
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: %s"),
*ProcessReadyError.m_errorMessage);
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}

    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("InitGameLift completed!"));
#endif
}
```

クライアントゲームマップを統合する

スタートアップゲームマップには、ゲームセッションをリクエストしたり、接続情報を使用してゲームセッションに接続するための基本コードが既に含まれているブループリントロジックと UI 要素が含まれています。このマップはそのまま使用することも、必要に応じて変更することもできます。スタートアップ時のゲームマップは、Unreal Engine が提供する Third Person テンプレートプロジェクトなどの他のゲームアセットと一緒に使用してください。これらのアセットはコンテンツブラウザで使用できます。プラグインのデプロイワークフローをテストしたり、ゲーム用のカスタムバックエンドサービスを作成したりするためのガイドとして使用できます。

このスタートアップマップには以下の特徴があります。

- Anywhere フリートとマネージド EC2 フリートの両方のロジックが含まれています。クライアントを実行するときに、どちらかのフリートに接続することを選択できます。
- クライアントの機能には、ゲームセッションの検索 (SearchGameSessions())、新しいゲームセッションの作成 (CreateGameSession())、ゲームセッションへの直接参加が含まれます。
- プロジェクトの Amazon Cognito ユーザープールから一意のプレイヤー ID を取得します (これはデプロイされた Anywhere ソリューションの一部です)。

スタートアップゲームマップを使用するには

1. UE エディタで、[プロジェクト設定、マップ & モード] ページを開き、[デフォルトマップ] セクションを展開します。

2. [エディタのスタートアップマップ] では、ドロップダウンリストで [StartupMap] を選択します。... > Unreal Projects/[project-name]/Plugins/Amazon GameLift Servers Plugin Content/Maps にあるファイルを検索しなければならない場合があります。
3. [ゲームのデフォルトマップ] では、ドロップダウンリストで [StartupMap] を選択します。
4. [サーバーのデフォルトマップ] では、[ThirdPersonMap] を選択します。これはゲームプロジェクトに含まれるデフォルトのマップです。このマップはゲーム内の 2 人のプレイヤー向けに設計されています。
5. サーバーのデフォルトマップの詳細パネルを開きます。[GameMode のオーバーライド] を [なし] に設定します。
6. [デフォルトモード] セクションを展開し、[グローバルデフォルトサーバーゲームモード] をサーバー統合用に更新したゲームモードに設定します。

プロジェクトにこれらの変更を加えたら、ゲームコンポーネントをビルドできるようになります。

ゲームコンポーネントをパッケージ化する

ゲームサーバーとゲームクライアントビルドをパッケージ化する

1. Unreal Engine エディタのソースビルドバージョンでゲームプロジェクトを開きます。
2. エディタを使用して、ゲームクライアントとサーバービルドをパッケージ化します。
 - a. ターゲットを選択します。[プラットフォーム、Windows] に移動し、次のいずれかを選択します。
 - サーバー: [your-application-name]Server
 - クライアント: [your-application-name]Client
 - b. ビルドを開始します [プラットフォーム、Windows、パッケージプロジェクト] に移動します。

パッケージ化処理を行うたびに、[your-application-name]Client.exe または [your-application-name]Server.exe という実行ファイルが生成されます。

プラグインで、ローカルワークステーションにクライアントとサーバーのビルド実行ファイルへのパスを設定します。

Unreal 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でゲームをローカルでホストする

このワークフローを使用して、Anywhere フリートをを使用してローカルワークステーションをゲームサーバーホストとしてセットアップします。これを使用して、クラウドベースのマネージドフリートにデプロイする前にゲームサーバーの統合をテストできます。また、反復ゲーム開発中のローカルテストにも役立ちます。

Amazon GameLift Servers Anywhere ワークフローを開始するには：

- Unreal エディタのメインツールバーで、Amazon GameLift Serversメニューを選択し、Host with Anywhere を選択します。このアクションにより [Anywhere のデプロイ] というプラグインページが開き、ゲームコンポーネントを統合、ビルド、起動するための6つのステップのプロセスが表示されます。

ステップ 1: プロフィールを設定する

このワークフローに従うときに使用したいプロファイルを選択します。選択したプロファイルは、ワークフローのすべてのステップに影響します。作成するすべてのリソースは、プロファイルの AWS アカウントに関連付けられ、プロファイルのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロファイルユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

ユーザープロファイルを設定する

- 使用可能なプロファイルのドロップダウンリストからプロファイルを選択します。まだプロファイルがない場合、または新しいプロファイルを作成する場合は、Amazon GameLift メニューに移動し、Set User Profiles AWS を選択します。
- ブートストラップステータスが [アクティブ] ではない場合、[ブートストラッププロファイル] を選択して、ステータスが [アクティブ] になるまで待機します。

ステップ 2: ゲームコードをセットアップする

このステップでは、と連携するようにゲームサーバーとゲームクライアントビルドを準備します Amazon GameLift Servers。ゲームコードをまだ統合していない場合は、「」を参照してください [Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)。ローカルワークステーションのゲーム実行可能ファイルへのパスを入力します。

- ゲームサーバー: ゲームサーバーを SDK for サーバーと統合Amazon GameLift Serversし、ゲームサーバービルドをパッケージ化します。手順については、「[Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)」を参照してください。Amazon GameLift Servers サービスとの通信を確立し、プロンプトに応答して新しいゲームセッションを開始し、ゲームクライアント接続を受け入れるには、ゲームサーバーをサーバー SDK と統合する必要があります。
- ゲームクライアント: 少なくとも、IP アドレスとポート情報を使用してゲームサーバーに接続できるゲームクライアントが必要です。ゲームクライアントコンポーネントを用にまだ設定していない場合はAmazon GameLift Servers、AWS CLI ツールを使用して新しいゲームセッションを手動でリクエストし、接続情報を取得し、その情報を使用してゲームクライアントを接続できます。

ある時点で、新しいゲームセッションリクエストをサービスに送信し、接続情報をゲームクライアントに中継するためのバックエンドAmazon GameLift Serversサービスが必要です。プラグインに含まれているテストマップを使用して、ゲームプロジェクトにクライアントAmazon GameLift Servers機能を追加できます。カスタムソリューションの構築については、「」を参照してください。[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに追加する](#)。

ステップ 3: Anywhere フリートに接続する

このステップでは、使用する Anywhere フリートを指定します。Anywhere フリートは、ゲームサーバーをホスティングするための、どこにでも配置できる一連のコンピューティングリソースを定義します。

- 現在使用している AWS アカウントに既存の Anywhere フリートがある場合は、フリート名ドロップダウンフィールドを開き、フリートを選択します。このドロップダウンには、現在アクティブなユーザープロファイルの AWS リージョン内の Anywhere フリートのみが表示されます。
- 既存のフリートがない場合、または新しいフリートを作成する場合は、[新しい Anywhere フリートを作成] を選択してフリート名を指定します。

プロジェクトの Anywhere フリートを選択すると、Amazon GameLift Servers はフリートのステータスがアクティブであることを確認し、フリート ID を表示します。このリクエストの進行状況は Unreal エディタの出力ログで追跡できます。

ステップ 4: ワークステーションを登録する

このステップでは、ローカルワークステーションを新しい Anywhere フリートのコンピューティングリソースとして登録します。

Anywhere コンピューティングとしてワークステーションを登録する

1. ローカルマシンのコンピューティング名を入力します。フリートに複数のコンピューティングを追加する場合、名前は一意でなければなりません。
2. ローカルマシンの IP アドレスを入力します。このフィールドはデフォルトでマシンのパブリック IP アドレスになります。ゲームクライアントとサーバーを同じマシンで実行している限り、localhost (127.0.0.1) を使用することもできます。
3. [コンピューティングを登録] を選択します。このリクエストの進行状況は Unreal エディタの出力ログで追跡できます。

このアクションに 응답して、はコンピューティングに接続できるAmazon GameLift Serversことを確認し、新しく登録されたコンピューティングに関する情報を返します。また、Amazon GameLift Serversサービスとの通信を初期化するときにはゲーム実行可能ファイルに必要なコンソール引数も作成します。

ステップ 5: 認証トークンを生成する

Anywhere コンピューティングで実行されているゲームサーバープロセスには、Amazon GameLift Serversサービス呼び出すための認証トークンが必要です。プラグインからゲームサーバーを起動するたびに、プラグインは Anywhere フリートの認証トークンを自動的に生成して保存します。認証トークンの値はコマンドライン引数として保存され、サーバーコードはランタイム時にそれを取得できます。

上記のコード例では、[AWS API リクエストに Signature Version 4 \(SigV4\)](#) を使用することもできます。SigV4 は、API リクエストに認証情報を追加するための AWS 署名プロトコルです。

このステップでは何もする必要はありません。

ステップ 6: ゲームを起動する

この時点で、を使用してローカルワークステーションでマルチプレイヤーゲームを起動して再生するために必要なすべてのタスクが完了しましたAmazon GameLift Servers。

ホストされたゲームをプレイする

1. ゲームサーバーを起動します。ゲームサーバーは、ゲームセッションをホストする準備ができるAmazon GameLift Serversと に通知します。
2. ゲームクライアントを起動し、新しい機能を使用して新しいゲームセッションを開始します。このリクエストは、新しいバックエンドサービスAmazon GameLift Serversを介して に送信され

ます。レスポンスとして、Amazon GameLift Serversはローカルマシンで実行されているゲームサーバーを呼び出して、新しいゲームセッションを開始します。ゲームセッションがプレイヤーを受け入れる準備ができたなら、はゲームクライアントがゲームセッションに参加するための接続情報Amazon GameLift Serversを提供します。

Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージド EC2 フリートにデプロイする

このワークフローでは、が管理するクラウドベースのコンピューティングリソースでホスティングするためのゲームをデプロイしますAmazon GameLift Servers。統合されたゲームサーバービルドをAmazon GameLift Serversサービスにアップロードしてデプロイします。ゲームコードをまだ統合していない場合は、「」を参照してください[Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)。このワークフローが完了すると、動作するゲームクライアントができ、クラウド内のゲームサーバーに接続できます。

Amazon GameLift Servers マネージド Amazon EC2 ワークフローを開始するには：

- Unreal エディタのメインツールバーで、Amazon GameLift Serversメニューを選択し、マネージド EC2 でホストを選択します。このアクションにより [Amazon EC2 Fleet のデプロイ] というプラグインページが開き、ゲームコンポーネントを統合、ビルド、デプロイ、起動するための6つのステップのプロセスが表示されます。

ステップ 1: プロファイルを設定する

このワークフローに従うときに使用したいプロファイルを選択します。選択したプロファイルは、ワークフローのすべてのステップに影響します。作成するすべてのリソースは、プロファイルのAWS アカウントに関連付けられ、プロファイルのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロファイルユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

ユーザープロファイルを設定する

- 使用可能なプロファイルのドロップダウンリストからプロファイルを選択します。まだプロファイルがない場合、または新しいプロファイルを作成する場合は、Amazon GameLift メニューに移動し、Set AWS User Profiles を選択します。
- ブートストラップステータスが [アクティブ] ではない場合、[ブートストラッププロファイル] を選択して、ステータスが [アクティブ] になるまで待機します。

ステップ 2: ゲームコードをセットアップする

このステップでは、C++ サーバー SDK for Unreal Amazon GameLift Servers で動作するようにゲームサーバーとゲームクライアントビルドを準備します。ゲームコードをまだ統合しておらず、ゲームクライアントとサーバー実行可能ファイルを構築していない場合は、「」を参照してください[Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)。ローカルワークステーションのゲーム実行可能ファイルへのパスを入力します。

プラグインのワークフローのこのステップでは、Unreal Editor のソースビルドバージョンを設定するための手順とソースコードへのリンクを提供します。クライアントおよびサーバーコンポーネントを構築するときは、ソース構築バージョンを使用する必要があります。

サーバー SDK と統合されたゲームサーバーを構築したら、次のタスクを実行して、ホスティングのためにアップロードAmazon GameLift Serversする準備をします。

クラウドデプロイ用にサーバービルドを準備するには (Windows)

Unreal エディタWindowsServerがデフォルトでサーバービルドファイルを保存するフォルダで、次の追加を行います。

1. サーバービルドのインストールスクリプトを **WindowsServer** フォルダのルートにコピーします。インストールスクリプトはプラグインのダウンロードに含まれています。ファイルを探します[project-name]/Plugins/Resources/CloudFormation/extra_server_resources/install.bat。Amazon GameLift Serversはこのファイルを使用して、ホスティングコンピューティングにサーバービルドをインストールします。
2. **VC_redist.x64.exe** ファイルを **WindowsServer** フォルダのルートにコピーします。このファイルは Visual Studio のインストールに含まれています。一般的ににありますC:/Program Files (x86)/Microsoft Visual Studio/2019/Professional/VC/Redist/MSVC/v142。
3. OpenSSL ライブラリファイルをゲームサーバービルドに追加します。

Note

ゲームサーバーがサーバー SDK バージョン 5.3.x 以降と統合されている場合は、このステップをスキップできます。

サーバー SDK バージョン 5.2 以前と統合されているゲームサーバーの場合は、ライブラリを手動で見つけてコピーする必要があります。Unreal Engine 5 バージョンで使用するのと同じ

OpenSSL バージョンを使用する必要があります。間違った OpenSSL ライブラリでデプロイされたゲームビルドは、Amazon GameLift Servers サービスと通信できません。

- a. ゲームエンジンソースで OpenSSL ライブラリを探します。場所は開発環境によって異なります。

Windows の場合:

- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libssl-1_1-x64.dll
- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libcrypto-1_1-x64.dll

Linux の場合:

- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libssl.so.1.1
 - Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libcrypto.so.1.1
- b. OpenSSL ライブラリを のゲームビルドパッケージディレクトリにコピーします <YourGame>/Binaries/Win64。

クラウドデプロイ用にサーバービルドを準備するには (Linux)

Linux 用に構築されたゲームサーバーを準備する方法の詳細については、[「Amazon Linux での Unreal Engine 5 Amazon GameLift Servers 用のサーバー SDK の構築」](#)を参照してください。

1. ビルドファイルを整理する作業ディレクトリを指定します。作業ディレクトリの構造は、各ホスティングコンピューティングにそのままデプロイされます。Linux で構築されたゲームサーバーとすべての依存ファイルを追加します。
2. 作業ディレクトリのルートにサーバービルドインストールスクリプトを作成します。必要に応じて、install.sh ファイルを作成し、ゲームサーバービルドを適切にインストールするために必要なコマンドを追加します。Amazon GameLift Servers はこのファイルを使用して、各 EC2 ホスティングリソースにサーバービルドをインストールします。
3. OpenSSL ライブラリファイルをゲームサーバービルドに追加します。

Note

ゲームサーバーがサーバー SDK バージョン 5.3.x 以降と統合されている場合は、このステップをスキップできます。

サーバー SDK バージョン 5.2 以前と統合されているゲームサーバーの場合は、ライブラリを手動で見つけてコピーする必要があります。Unreal Engine 5 バージョンで使用するのと同じ OpenSSL バージョンを使用する必要があります。間違った OpenSSL ライブラリでデプロイされたゲームビルドは、Amazon GameLift Servers サービスと通信できません。

- a. ゲームエンジンソースで OpenSSL ライブラリを探します。場所は開発環境によって異なります。

Windows の場合:

- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libssl-1_1-x64.dll
- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libcrypto-1_1-x64.dll

Linux の場合:

- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libssl.so.1.1
 - Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libcrypto.so.1.1
- b. OpenSSL ライブラリを見つけたら、のゲームビルドパッケージディレクトリにコピーします <YourGame>/Binaries/Linux。

ステップ 3: デプロイシナリオを選択する

このステップでは、この時点でデプロイしたいゲームホスティングソリューションを選択します。どのシナリオを使用しても、ゲームを複数デプロイすることができます。

- 単一リージョンフリート: ゲームサーバーを、アクティブなプロファイルのデフォルト AWS リージョンにある単一のホスティングリソースのフリートにデプロイします。このシナリオは、AWS とのサーバー統合とサーバービルド設定をテストする出発点に適しています。次のリソースをデプロイします。

- ゲームサーバービルドをインストールして実行中のAWS フリート (オンデマンド)。
- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールと API をリンクする API ゲートウェイオーソライザー。
- プレイヤーから API ゲートウェイへの過剰な呼び出しを スロットリングする WebACL。
- プレイヤーがゲームスロットをリクエストするための API ゲートウェイ + Lambda 関数。この関数は、何も利用できない場合に `CreateGameSession()` を呼び出します。
- プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API ゲートウェイ + Lambda 関数。
- FlexMatch フリート: ゲームサーバーを一連のフリートにデプロイし、プレイヤー対戦を作成するためのルールを含む FlexMatch マッチメーカーをセットアップします。このシナリオでは、マルチフリート、マルチロケーション構造で低コストのスポットホスティングを使用して、耐久性のある可用性を実現します。このアプローチは、ホスティングソリューション向けのマッチメーカーコンポーネントの設計をすでに開始している場合に役立ちます。このシナリオでは、このソリューションのための基本リソースを作成し、必要に応じて後でカスタマイズできます。次のリソースをデプロイします。
 - FlexMatch のマッチメイキング設定とプレイヤーのリクエストとフォームマッチを受け入れるためのマッチメイキングルールセット
 - ゲームサーバービルドがインストールされ、複数のロケーションで稼働している 3 AWS つのフリート。バックアップとして 2 つのスポットフリートと 1 つのオンデマンドフリートが含まれます。
 - (実行可能性、コスト、プレイヤーレイテンシーなどに基づいて) 最適なホスティングリソースを見つけ、ゲームセッションを開始することで、提案されたマッチのリクエストに応えるAWS ゲームセッションプレイメントキュー。
- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールと API をリンクする API ゲートウェイオーソライザー。
- プレイヤーから API ゲートウェイへの過剰な呼び出しを スロットリングする WebACL。
- プレイヤーがゲームスロットをリクエストするための API ゲートウェイ + Lambda 関数。この関数は `StartMatchmaking()` を呼び出します。
- プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API ゲートウェイ + Lambda 関数。

- Amazon DynamoDB テーブルには、プレイヤーのマッチメイキングチケットとゲームセッション情報を保存できます。
- SNS トピック + ゲームセッションキューイベントを処理する SNS トピック + Lambda 関数。

ステップ 4: ゲームパラメーターを設定する

このステップでは、以下にアップロードするためのゲームについて説明します AWS。

- サーバービルド名: ゲームサーバービルドにわかりやすい名前を付けてくま。AWS はこの名前を使ってアップロードされてデプロイに使用されるサーバービルドのコピーを参照します。
- サーバービルド OS: サーバーが実行されるように構築されるオペレーティングシステムを入力します。これにより、AWS にゲームのホストに使用するコンピューティングリソースの種類が通知されます。
- ゲームサーバーフォルダ: ローカルサーバービルドフォルダのパスを指定します。
- ゲームサーバービルド: ゲームサーバーの実行可能ファイルのパスを指定します。
- ゲームクライアントパス: ゲームクライアント実行ファイルへのパスを指定します。
- クライアント設定出力: このフィールドは、AWS 設定を含むクライアントビルドのフォルダを指す必要があります。次の口ケーションを探してください: `[client-build]/[project-name]/Content/CloudFormation`。

ステップ 5: デプロイシナリオ

このステップでは、選択したデプロイシナリオに基づいてゲームをクラウドホスティングソリューションにデプロイします。このプロセスは、AWS がサーバービルドを検証し、ホスティングリソースをプロビジョニングし、ゲームサーバーをインストールし、サーバープロセスを起動し、ゲームセッションをホスティングする準備が整うまで数分かかる場合があります。

デプロイを開始するには、[CloudFormation をデプロイ] を選択します。ゲームホスティングの状況は、こちらで追跡できます。詳細については、の AWS AWS マネジメントコンソールにサインインし、イベント通知を表示できます。プラグインのアクティブなユーザープロファイルと同じアカウント、ユーザー、AWS リージョンを使用してサインインしてください。

デプロイが完了すると、AWS EC2 インスタンスにゲームサーバーがインストールされています。少なくとも 1 つのサーバープロセスが実行中で、ゲームセッションを開始する準備ができています。

ステップ 6: クライアントの起動

この時点で、でホストされているマルチプレイヤーゲームの起動とプレイに必要なすべてのタスクが完了しましたAmazon GameLift Servers。ゲームをプレイするには、ゲームクライアントのインスタンスを起動します。

シングルフリートシナリオをデプロイした場合、1人のプレイヤーで1つのクライアントインスタンスを開き、サーバーマップに入って動き回ることができます。ゲームクライアントのインスタンスをさらに開き、同じサーバーゲームマップに2人目のプレイヤーを追加します。

FlexMatch シナリオをデプロイした場合、ソリューションは少なくとも2つのクライアントがゲームセッションプレイメントのキューに入るのを待ってから、プレイヤーがサーバーマップに入ることができます。

Unreal 用プラグイン: ゲームをマネージドコンテナフリートにデプロイする

このガイド付きプラグインワークフローを使用して、ゲームサーバーのコンテナイメージを作成し、コンテナベースのホスティングソリューションにデプロイします。ゲームコードをまだ統合していない場合は、「」を参照してください[Unreal 用プラグイン: ゲームコードの統合](#)。このワークフローが正常に完了すると、コンテナ化されたゲームサーバーがクラウドで実行され、プラグインを使用してゲームクライアントを起動し、ゲームセッションに接続してゲームをプレイできます。

開始する前に

このワークフローでは、次のタスクを完了していることを前提としています。

- ゲームサーバーコードをAmazon GameLift Serversサーバー SDK と統合します。ホストされたゲームサーバーは、新しいゲームセッションの開始リクエストに応答し、ゲームセッションのステータスをレポートできるように、Amazon GameLift Serversサービスと通信する必要があります。このタスクを完了していない場合は、まず Anywhere でプラグインワークフロー Host に従うことをお勧めします。ゲームサーバーコードの準備に関するガイダンスについては、「」を参照してください[ゲームサーバーコードを更新する](#)。マネージドコンテナフリートの場合、ゲームをサーバー SDK バージョン 5.2 以降と統合する必要があります。

Note

スタートアップゲームマップを使用している場合、このタスクはすでに完了しています。

- Linux で実行するようにゲームサーバー実行可能ファイルをパッケージ化します。Windows で開発し、C++ サーバー SDK バージョン 5.2.x 以前を統合する場合は、[Unreal クロスコンパイルツール](#)

[キット](#)を使用する必要があります。または、別の Linux ワークスペースを設定するか、Windows サブシステム for Linux (WSL) などのツールを使用することもできます。

- ゲームサーバービルドでデプロイするファイルを収集します。ローカルマシンで、作業ディレクトリを作成してファイルを整理します。このファイルはゲームサーバーコンテナイメージに組み込まれます。これには、ゲームの依存関係、コンテナの起動時にゲームサーバーやその他のプロセスを起動するためのスクリプトなどが含まれます。
- ゲームサーバービルドの OpenSSL ライブラリファイルを追加します。

 Note

ゲームサーバーがサーバー SDK バージョン 5.3.x 以降と統合されている場合は、このステップをスキップできます。

サーバー SDK バージョン 5.2 以前と統合されているゲームサーバーの場合は、ライブラリを手動で見つけてコピーする必要があります。Unreal Engine 5 バージョンで使用するのと同じ OpenSSL バージョンを使用する必要があります。間違った OpenSSL ライブラリでデプロイされたゲームビルドは、Amazon GameLift Servers サービスと通信できません。

- a. ゲームエンジンソースで OpenSSL ライブラリを探します。場所は開発環境によって異なります。

Windows の場合:

- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libmobiledevice\x64\libssl-1_1-x64.dll
- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libmobiledevice\x64\libcrypto-1_1-x64.dll

Linux の場合:

- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libssl.so.1.1
- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libcrypto.so.1.1

- b. OpenSSL ライブラリを のゲームビルドパッケージディレクトリにコピーします<YourGame>/Binaries/Win64。

- ゲームクライアントコードを と統合しますAmazon GameLift Servers。このタスクを完了する 1 つの方法は、既に統合されているサンプルアセット (プラグインに付属) を追加することです。

ゲームクライアントコードの準備に関するガイダンスについては、「」を参照してください[クライアントゲームマップを統合する](#)。

- ローカルマシンに Docker をインストールします。プラグインでコンテナイメージを作成し、ECR リポジトリにプッシュする場合は、このツールをインストールする必要があります。または、これらのタスクを手動で実行し、既存のコンテナイメージを使用するようにプラグインに指示することもできます。イメージを手動で構築する方法の詳細については、「[のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナワークフローを開始するには：

- Unreal エディタのメインツールバーで、Amazon GameLift Servers メニューを選択し、マネージドコンテナを選択します。このアクションにより、プラグインページの Host with Managed Containers が開き、ゲームサーバービルドでコンテナイメージを作成し、コンテナフリートにデプロイしてゲームを起動する step-by-step のプロセスが表示されます。

ステップ 0: プロファイルを設定する

このセクションには、現在選択されているユーザープロフィールが表示されます。現在のユーザープロフィールがこのワークフローに使用するプロフィールであることを確認します。このワークフローで作成するすべてのリソースは、プロフィールの AWS アカウントに関連付けられ、プロフィールのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロフィールユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

次の場合は、選択したユーザープロフィールを変更する必要がある場合があります。

- 現在、プロフィールが選択されていません。
- 別のプロフィールを選択するか、新しいプロフィールを作成します。
- 選択したプロフィールをブートストラップする必要があります (ブートストラップステータスが非アクティブの場合)。

選択したユーザープロフィールを設定または変更するには

- Amazon GameLift Servers メニューで、Open AWS Access Credentials を選択します。

ステップ 1: コンテナの準備状況进行评估する

ゲームサーバーをコンテナフリートにデプロイする前に、それをコンテナイメージにパッケージ化し、Amazon ECR リポジトリに保存する必要があります。プラグインは、これらのタスクを自動的に完了することも、これらのタスクを手動で実行することもできます。このステップでは、コンテナイメージと ECR リポジトリのステータスに関する情報を提供します。

評価の質問を使用して、プラグインに実行する必要がある手順を伝えます。

- 新しいコンテナイメージを作成します。このオプションを選択すると、次のステップでゲームサーバービルドディレクトリの場所とビルド実行可能ファイルの入力を求められます。プラグインは (が提供する Amazon GameLift Servers) Dockerfile テンプレートを使用し、ゲーム用に自動的に設定します。テンプレートは で表示できます [のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)。このオプションを選択したら、プラグインに新しいイメージを保存する場所を指定します。
- 新しい Amazon ECR リポジトリを作成し、コンテナイメージをそのリポジトリにプッシュします。プラグインは、AWS アカウントと選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトを使用してプライベート ECR リポジトリを作成します。
- コンテナイメージを以前に作成した Amazon ECR リポジトリにプッシュします。このオプションを選択すると、次のステップでリストから既存の Amazon ECR リポジトリを選択するように求められます。リストには、AWS アカウントのすべての Amazon ECR リポジトリと、選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトが含まれます。パブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリを選択できます。
- 既存のコンテナイメージを使用します。イメージを手動で構築した場合は、 が提供する Dockerfile テンプレートを使用することをお勧めします。このテンプレートは Amazon GameLift Servers、で入手できます [のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)。このオプションを選択したら、イメージの場所を指定します。
- ローカルに保存された Docker 生成イメージ。このオプションを選択すると、プラグインは新しい Amazon ECR プライベートリポジトリを作成し、ローカルイメージファイルをプッシュします。次のステップでは、プラグインがイメージファイルを見つけるために使用するイメージ ID の入力を求められます。
- Amazon ECR リポジトリに既に保存されているコンテナイメージ。このオプションを選択すると、次のステップで、リストから既存の Amazon ECR リポジトリとイメージを選択するように求められます。リストには、AWS アカウントのすべての Amazon ECR リポジトリと、選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトが含まれます。パブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリを選択できます。

ステップ 2: イメージデプロイを設定する

このステップでは、プラグインがコンテナイメージをコンテナフリートにデプロイするために必要な情報を提供します。このステップでは、次の情報をリクエストします。

- ステップ 1 で選択した内容に基づいて、ゲームサーバービルド、コンテナイメージ、または Amazon ECR リポジトリの場所。
- マネージドコンテナのデプロイに使用するシナリオ。
- クライアント設定の出力パス。AWS 設定を含むクライアントビルドのフォルダを選択します。次のロケーションを探してください: [client-build]/[project-name]/Content/CloudFormation。
- オプションのデプロイ設定。このセクションには、プラグインがデフォルトで使用する設定があります。これらを変更することも、デフォルト値のままにすることもできます。
 - ゲーム名は、デフォルトでゲームプロジェクトの名前に設定されます。プラグインが作成するすべての AWS リソースは、ゲーム名の値を参照します。
 - ポート範囲、メモリ制限、vCPU 制限は、コンテナフリートの設定です。これらの値のカスタマイズの詳細については、接続ポート範囲[ネットワーク接続を設定する](#)については「」、リソース制限[リソース制限の設定](#)については「」を参照してください。
 - コンテナイメージタグは、Amazon ECR でコンテナイメージを分類するために使用されます。デフォルト値は unreal-gamelift-plugin です。
 - Amazon ECR リポジトリの名前。このフィールドを編集してカスタム名を提案できるのは、プラグインが ECR リポジトリを作成している場合のみです。デフォルト値は unreal-game-lift-plugin-ecr-repository です。

デプロイシナリオオプション

単一リージョンコンテナフリート

このシナリオでは、ゲームサーバーを 1 つのコンテナフリートにデプロイします。これは、とのサーバー統合 AWS とコンテナ設定をテストするための出発点として最適です。次のリソースをデプロイします。

- Amazon GameLift Servers コンテナグループ定義では、コンテナイメージをコンテナフリートにデプロイして実行する方法について説明します。
- Amazon GameLift Servers ゲームサーバーコンテナがインストールされ実行されている コンテナフリート (オンデマンド)、エイリアス。

- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールを API にリンクする APIs Gateway オーソライザー。
- API Gateway への過剰なプレイヤー呼び出しをスロットリングするためのウェブアクセスコントロールリスト (ACL)。
- ゲームセッションのリクエストやゲームへの参加など、ゲームクライアントに代わって Amazon GameLift Servers サービスにリクエストを行うバックエンドサービス：
 - プレイヤーがゲームセッションスロットをリクエストするための API Gateway + Lambda 関数。この関数は、空きスロットがない場合 `CreateGameSession()` を呼び出します。
 - プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API Gateway + Lambda 関数。

を使用した単一リージョンコンテナフリート FlexMatch

このシナリオでは、ゲームサーバーをコンテナフリートにデプロイし、ゲームセッションの配置を設定し、FlexMatch マッチメイキングを設定します。このシナリオは、ホスティングソリューションのカスタムマッチメーカーの設計を開始する準備ができたときに役立ちます。このシナリオを使用して、このソリューションの基本的なリソースを作成します。このリソースは、必要に応じて後でカスタマイズできます。次のリソースをデプロイします。

- Amazon GameLift Servers コンテナフリートでコンテナイメージをデプロイして実行する方法を説明するコンテナグループ定義。
- Amazon GameLift Servers ゲームサーバーコンテナがインストールされ実行されている コンテナフリート (オンデマンド)、エイリアス。
- FlexMatch プレイヤーのリクエストとフォームマッチを受け入れるためのマッチメイキング設定とマッチメイキングルールセット。
- Amazon GameLift Servers 最適なホスティングリソース (実行可能性、コスト、プレイヤーレイテンシーなどに基づく) を見つけてゲームセッションを開始することで、提案されたマッチングのリクエストを満たすゲームセッションキュー。
- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールを API にリンクする APIs Gateway オーソライザー。
- API Gateway への過剰なプレイヤー呼び出しをスロットリングするためのウェブアクセスコントロールリスト (ACL)。
- ゲームセッションのリクエストやゲームへの参加など、ゲームクライアントに代わって Amazon GameLift Servers サービスにリクエストを行うバックエンドサービス：

- プレイヤーがゲームセッションスロットをリクエストするための API Gateway + Lambda 関数。この関数は、空きスロットがない場合 `StartMatchmaking()` に を呼び出します。
- プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API Gateway + Lambda 関数。
- プレイヤーとゲームセッション情報のマッチメイキングチケットを保存する DynamoDB テーブル。
- `GameSessionQueue` イベントを処理する Amazon SNS トピック + Lambda 関数。

コンテナフリートをデプロイする

フリート設定が完了したら、コンテナフリートのデプロイボタンを選択してデプロイを開始します。このプロセスには、プラグインがコンテナイメージを作成して ECR にプッシュし、コンテナフリートのホスティングリソースをプロビジョニングし、選択したホスティングソリューションシナリオのフリートやその他の AWS リソースをデプロイするまでに数分かかることがあります。

デプロイを開始すると、各ステップの進行状況を追跡できます。設定によっては、ステップに以下が含まれる場合があります。

- コンテナイメージの設定
- 「Amazon ECR リポジトリの作成」
- イメージの構築と Amazon ECR へのプッシュ
- コンテナグループ定義の作成
- コンテナフリートの作成

デプロイの詳細については、 マネジメントコンソールで **AWS 表示** を選択します。コンテナフリートがアクティブステータスになると、フリートはゲームセッションをホストする準備ができているサーバープロセスでコンテナをアクティブに実行しています。

デプロイが完了すると、ゲームセッションをホストし、プレイヤー接続を受け入れる準備ができている作業コンテナフリートがあります。

進行中のデプロイを停止することはできません。デプロイが不正な状態になったり失敗したりした場合は、デプロイのリセットオプションを使用して最初からやり直すことができます。

クライアントを起動する

この時点で、でホストされているマルチプレイヤーゲームを起動してプレイするためのすべてのタスクが完了しましたAmazon GameLift Servers。ゲームをプレイするには、クライアントの開始を選択してゲームクライアントのローカルインスタンスを起動します。

- 単一フリートシナリオをデプロイした場合は、1人のプレイヤーでゲームクライアントの1つのインスタンスを開き、移動するサーバーマップを入力します。ゲームクライアントの2番目のインスタンスを開いて、同じサーバーゲームマップに2番目のプレイヤーを追加できます。
- FlexMatch シナリオをデプロイした場合、ホスティングソリューションは少なくとも2つのゲームクライアントがマッチメイキングリクエストを行うのを待ちます。1人のプレイヤーでゲームクライアントのインスタンスを少なくとも2つ開きます。2人のプレイヤーがマッチングされ、マッチングのゲームセッションに参加するように求められます。

コンテナフリートを更新する

マネージドコンテナホスティングソリューションを正常にデプロイした場合は、デプロイの更新機能を使用できます。このオプションを使用すると、新しいフリートを作成することなく、デプロイされたコンテナフリートの設定を更新できます。

デプロイを更新するときに、別のゲームサーバービルドでコンテナイメージをデプロイしたり、Amazon ECR リポジトリを変更したり、別のデプロイシナリオを選択したり、オプションの設定をカスタマイズしたりできます。

変更をデプロイする準備ができたなら、更新を選択します。デプロイの更新に必要な時間は、完全なデプロイに似ています。デプロイの詳細については、AWS マネジメントコンソールで表示を選択します。

デプロイされたリソースをクリーンアップする

ベストプラクティスとして、不要になったマネージドコンテナソリューションのAWS リソースをすぐにクリーンアップします。これらのリソースを削除しないと、引き続きコストが発生する可能性があります。

次のリソースを削除します。

- マネージドコンテナリソーススタック。このスタックのリソースは、選択したデプロイシナリオによって異なります。スタック全体を削除するには、AWS CloudFormation コンソールを使用します。Amazon GameLift Servers プラグインから生成されたスタックは、命名規則を使用しま

すGameLiftPluginForUnreal-{GameName}-Containers。スタックの削除プロセスが完了するまで待ってから、プラグインで新しいマネージドコンテナのデプロイを開始します。詳細については、[CloudFormation コンソールからスタックを削除する](#)を参照してください。

- Amazon ECR リポジトリ。プラグインを使用してコンテナイメージのリポジトリを作成した場合は、不要になったリポジトリを削除できます。マネージドコンテナのデプロイをリセットする前にリポジトリを削除する必要はありません。デプロイを更新またはリセットすると、別のリポジトリを使用するように指示されない限り、プラグインは同じリポジトリを自動的に使用します。詳細については、[「Amazon ECR でのプライベートリポジトリの削除」](#)を参照してください。

Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン (サーバー SDK 5.x)

このプラグインは、C# Amazon GameLift Servers サーバー SDK とツールを UE エディタに追加します。ガイド付き UI ワークフローを使用して、サーバー SDK 機能をゲームプロジェクトに統合し、ゲームサーバー用のAmazon GameLift Serversホスティングソリューションをデプロイします。

プラグインを使用すると、基本的なワーキングホスティングソリューションを構築し、必要に応じて最適化およびカスタマイズできます。ローカルワークステーションをホストとして Amazon GameLift Servers Anywhere フリートを設定します。マネージド EC2 またはマネージドコンテナフリートによるクラウドホスティングの場合、ゲームセッションリクエストとクライアント接続を管理するための完全なソリューションでゲームサーバーをデプロイします。

トピック

- [Unreal ゲームプロジェクトのプラグインをインストールする](#)
- [Unity 用プラグイン: AWS ユーザープロファイルを設定する](#)
- [Unity 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストをセットアップする](#)
- [Unity 用プラグイン: ゲームをマネージド EC2 フリートにデプロイする](#)
- [Unity 用プラグイン: ゲームをマネージドコンテナフリートにデプロイする](#)

Unreal ゲームプロジェクトのプラグインをインストールする

[GitHub から Unity 用のAmazon GameLift Serversプラグインを取得する](#)

ゲームプロジェクトのプラグインをインストールする方法については、GitHub リポジトリ readme を参照してください。

このプラグインには以下のコンポーネントが含まれています。

- Unity エディタ用のプラグインモジュール。プラグインをインストールすると、新しいメインメニュー項目で Amazon GameLift Servers 機能にアクセスできます。
- クライアント側の機能を備えた Amazon GameLift Servers サービス API の C# ライブラリ。
- Amazon GameLift Servers サーバー SDK の C# ライブラリ (バージョン 5.x)。
- アセットやシーンなどのサンプルゲームコンテンツ。ビルド対応のマルチプレイヤーゲームがない場合 Amazon GameLift Servers でも試すことができます。
- プラグインがホスティングのためにゲームサーバーをクラウドにデプロイするときに使用する AWS CloudFormation テンプレートとして提供されるソリューション設定。

このプラグインは、AWS CloudFormation テンプレートを使用して、一般的なゲームシナリオ用のホスティングソリューションをデプロイします。これらのソリューションは、提供されているとおりに使用するか、ゲームに合わせて必要に応じてカスタマイズします。

Unity 用プラグイン: AWS ユーザープロファイルを設定する

プラグインをインストールしたら、有効な AWS アカウントでユーザープロファイルを設定します。プラグインで複数のプロファイルを維持できますが、一度に選択できるプロファイルは 1 つだけです。プラグインで作業するときはいつでも、使用するプロファイルを選択してください。各ワークフローページには、現在選択されているプロファイルが表示されます。

複数のプロファイルを維持することで、異なるホスティングデプロイを切り替えることができます。たとえば、同じ AWS アカウントを使用しても、異なる AWS リージョンにデプロイするプロファイルを設定できます。または、異なる AWS アカウントまたはユーザーとアクセス許可セットを使用してプロファイルを設定することもできます。

Note

ワークステーションに CLI AWS をインストールし、プロファイルが既に設定されている場合、Amazon GameLift Servers プラグインはそれを検出して既存のプロファイルとして一覧表示します。プラグインは [default] という名前のプロファイルを自動的に選択します。既存のプロファイルを使用するか、新しいプロファイルを作成できます。

アカウントユーザーで必要な AWS リソースをセットアップするには、すべてのプロファイルをブートストラップする必要があります。

AWS プロファイルを管理するには

1. Unity メインツールバーで、Amazon GameLift Serversメニューを選択し、AWS 認証情報へのアクセスを選択します。このアクションにより、Amazon GameLift Serversプラグインが「ユーザープロファイルの設定」ページが開きます。
2. ボタンを使用して、新しい AWS アカウントを作成するか、既に持っている AWS アカウントのユーザープロファイルを設定します。
3. ユーザープロファイルがまだない場合は、プロファイルの詳細を入力して新しいプロファイルを作成するように求められます。以下の情報を指定します。
 - AWS アカウント。新しい AWS アカウントを作成する場合は、へのリンクを使用してプロンプト AWS Management Console に従います。詳細については、「[AWS アカウントを作成する](#)」を参照してください。
 - Amazon GameLift Servers およびその他の必要な AWS サービスを使用するアクセス許可を持つ AWS ユーザー。長期認証情報を使用してアクセスAmazon GameLift Servers許可とプログラムによるアクセスを持つ AWS Identity and Access Management (IAM) ユーザーを設定する手順の[セットアップ AWS アカウント](#)については、「」を参照してください。
 - AWS ユーザーの認証情報。これらの認証情報は、AWS アクセスキー ID と AWS シークレットキーで構成されます。詳細については、「[アクセスキーを取得する](#)」を参照してください。
 - AWS region。これは、ホスティング用の AWS リソースを作成する地理的な場所です。開発中は、実際のロケーションに近い地域を使用することをおすすめします。[サポートされているリージョンのリストから AWS リージョン](#)を選択します。
4. プラグインが既存のプロファイルを検出すると、使用可能なプロファイルのリストが表示されます。リストから既存のプロファイルを選択するか、別のプロファイルを追加を選択して新しいプロファイルを作成します。

ユーザープロファイルのブートストラップ

Amazon GameLift Servers プラグインで使用するには、すべてのプロファイルをブートストラップする必要があります。ブートストラッピングによって、プロファイル固有の Amazon S3 バケットが作成されます。プロジェクト設定、ビルドアーティファクト、その他の依存関係の保存に使用されます。バケットは他のプロファイルとは共有されません。

ブートストラップには新しい AWS リソースの作成が含まれており、コストが発生する可能性があります。

プロファイルをブートストラップするには

1. AWS アクセス認証情報ページで、使用するユーザープロファイルのブートストラップステータスを確認します。プロファイルのブートストラップステータスが「非アクティブ」で、S3 バケットがリストされていない場合は、プロファイルをブートストラップする必要があります。
2. 使用するプロファイルを選択し、ブートストラッププロファイルを選択します。
3. ブートストラップのステータスが「アクティブ」に変わるまでお待ちください。これは数分かかることがあります。

Unity 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストをセットアップする

このワークフローでは、Amazon GameLift Servers機能用のクライアントとサーバーのゲームコードを追加し、プラグインを使用してローカルワークステーションをテストゲームサーバーのホストとして指定します。統合タスクが完了したら、プラグインを使用してゲームクライアントとサーバーのコンポーネントをビルドします。

Amazon GameLift Servers Anywhere ワークフローを開始するには：

- Unity エディタのメインメニューAmazon GameLift Serversで、Host with Anywhere を選択して選択します。このアクションにより、プラグインページが開き、@Anywhere フリートでゲームをセットアップできます。このページには、ゲームコンポーネントを統合し、ビルドし、起動するための 5 ステッププロセスが表示されます。

プロファイルを設定する

このワークフローに従うときに使用したいプロファイルを選択します。選択したプロファイルは、ワークフローのすべてのステップに影響します。作成するすべてのリソースは、プロファイルの AWS アカウントに関連付けられ、プロファイルのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロファイルユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

1. 使用可能なプロファイルのドロップダウンリストからプロファイルを選択します。まだプロファイルがない場合、または新しいプロファイルを作成する場合は、Amazon GameLift Serversメニューに移動し、AWS アカウントプロファイルの設定を選択します。
2. ブートストラップステータスが [アクティブ] ではない場合、[ブートストラッププロファイル] を選択して、ステータスが [アクティブ] になるまで待機します。

ゲームコードを C# サーバー SDK と統合する

Note

サンプルゲームをインポートした場合は、この手順をスキップできます。サンプルゲームアセットには、必要なサーバーコードとクライアントコードがすでに設定されています。

ワークフローのこの手順では、ゲームプロジェクトのクライアントコードとサーバーコードを更新します。

- * ゲームサーバーは、ゲームセッションの開始、ゲームセッションの接続情報の提供、ステータスの報告を求めるプロンプトを受信するために、Amazon GameLift Serversサービスと通信する必要があります。
- ゲームクライアントは、ゲームセッションの情報、ゲームセッションへの参加または開始情報、ゲームに参加するための接続情報を取得する必要があります。

サーバーコードを統合する

カスタムシーンがある独自のゲームプロジェクトを使用している場合は、指定のサンプルコードを使用して、必要なサーバーコードをゲームプロジェクトに追加します。

1. ゲームプロジェクトファイルで、Assets/Scripts/Server フォルダを開きます。存在しない場合は、作成します。
2. GitHub リポジトリ [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](https://github.com/aws/amazon-gamelift-plugin-unity) に移動し、パス Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Server を開きます。
3. GameLiftServer.cs ファイルを見つけて、ゲームプロジェクトの Server フォルダにコピーします。サーバー実行可能ファイルを構築するときは、このファイルをビルドターゲットとして使用します。

サンプルコードには、C# サーバー SDK (バージョン 5) Amazon GameLift Servers を使用するこれらの最小必須要素が含まれています。

- Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します。Amazon GameLift Servers Anywhere フリートには、サーバーパラメータを使用したInitSDK()呼び出しが必要です。これらの設定は、プラグインで使えるように自動的に設定されます。

- 、 、 など、 Amazon GameLift Servers サービスからのリクエストに応答するために必要なコールバック関数を実装しますOnStartGameSessionOnProcessTerminationHealthCheck。
- サーバードキュメントがゲームセッションをホストする準備ができたなら、指定されたポートProcessReady()で を呼び出してAmazon GameLift Serversサービスに通知します。

サンプルサーバードキュメントをカスタマイズする場合は、以下のリソースを参照してください。

- [ゲームサーバードキュメントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
- [C# サーバードキュメント SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

クライアントコードを統合する

カスタムシーンで独自のゲームプロジェクトを使用している場合は、基本的な機能をゲームクライアントに統合する必要があります。また、プレイヤーがサインインしてゲームセッションに参加できるように、UI 要素を追加する必要があります。Amazon GameLift Servers (AWS SDK で) のサービス API を使用して、ゲームセッション情報の取得、新しいゲームセッションの作成、既存のゲームセッションへの参加を行います。

Anywhere フリートをを使用してローカルテスト用のクライアントを構築する場合、Amazon GameLift Serversサービスに直接呼び出しを追加できます。クラウドホスティング用のゲームを開発する場合、または本番ホスティングに Anywhere フリートを使用する場合は、ゲームクライアントとサービス間のすべての通信を処理するクライアント側のバックエンドAmazon GameLift Serversサービスを作成する必要があります。

をクライアントコードAmazon GameLift Serversに統合するには、以下のリソースをガイドとして使用します。

- クライアントを GitHub リポジトリ aws/amazon-gamelift-plugin-unity の GameLiftCoreApi クラスと統合します。このクラスは、プレイヤー認証とゲームセッション情報の取得に関する制御を提供します。
- GitHub リポジトリ aws/amazon-gamelift-plugin-unity、Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Client/GameLiftClient.cs にあるサンプルゲーム統合を表示します。
- 「Unity ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに追加する」の手順に従います。

Anywhere フリートに接続するゲームクライアントの場合、ゲームクライアントには以下の情報が必要です。プラグインは、プラグインで作成したリソースを使用するようにゲームプロジェクトを自動的に更新します。

- FleetId - Anywhere フリートの一意の識別子。
- FleetLocation - Anywhere フリートのカスタムロケーション。
- AwsRegion - Anywhere フリートがホストされている AWS リージョン。これは、ユーザープロファイルで設定したリージョンです。
- ProfileName - AWS SDK for Amazon GameLift Servers へのアクセスを許可するローカルマシンの AWS 認証情報プロファイル。ゲームクライアントは、これらの認証情報を使用して Amazon GameLift Servers サービスへのリクエストを認証します。

Note

認証情報プロファイルはプラグインによって生成され、ローカルマシンに保存されます。そのため、ローカルマシン (または同じプロファイルのマシン) でクライアントを実行する必要があります。

Anywhere フリートに接続する

このステップでは、使用する Anywhere フリートを指定します。Anywhere フリートは、ゲームサーバーをホスティングするための、どこにでも配置できる一連のコンピューティングリソースを定義します。

- 現在使用している AWS アカウントに既存の Anywhere フリートがある場合は、フリート名ドロップダウンフィールドを開き、フリートを選択します。このドロップダウンには、現在アクティブなユーザープロファイルの AWS リージョンの Anywhere フリートのみが表示されます。
- 既存のフリートがない場合、または新しいフリートを作成する場合は、[新しい Anywhere フリートを作成] を選択してフリート名を指定します。

プロジェクトの Anywhere フリートを選択すると、Amazon GameLift Servers はフリートのステータスがアクティブであることを確認し、フリート ID を表示します。このリクエストの進行状況は Unity エディタの出力ログで追跡できます。

コンピューティングを登録する

このステップでは、ローカルワークステーションを新しい Anywhere フリートのコンピューティングリソースとして登録します。

1. ローカルマシンのコンピューティング名を入力します。フリートに複数のコンピューティングを追加する場合、名前は一意でなければなりません。
2. [コンピューティングを登録] を選択します。このリクエストの進行状況は Unity エディタの出力ログで追跡できます。

プラグインは、IP アドレスが localhost (127.0.0.1) に設定されているローカルワークステーションを登録します。この設定は、同じマシンでゲームクライアントとサーバーを実行することを前提としています。

このアクションに 응답して、はコンピューティングに接続できるAmazon GameLift Serversことを確認し、新しく登録されたコンピューティングに関する情報を返します。

ゲームを起動する

このステップでは、ゲームコンポーネントをビルドし、それを起動してゲームをプレイします。以下のタスクを実行します。

1. ゲームクライアントの設定を行います。このステップでは、プラグインにプロンプトして、ゲームプロジェクトの GameLiftClientSettings アセットを更新します。プラグインはこのアセットを使用して、ゲームクライアントがAmazon GameLift Serversサービスに接続するために必要な特定の情報を保存します。
 - a. サンプルゲームをインポートして初期化しなかった場合は、新しい GameLiftClientSettings アセットを作成します。Unity エディタのメインメニューで、アセット、作成、Amazon GameLift、クライアント設定を選択します。プロジェクトGameLiftClientSettingsで の複数のコピーを作成すると、プラグインはこれを自動的に検出し、プラグインが更新するアセットを通知します。
 - b. [ゲームを起動] で、[クライアントの設定: Anywhere 設定を適用] を選択します。このアクションは、先ほど設定した Anywhere フリートを使用するようにゲームクライアント設定を更新します。
2. ゲームクライアントをビルドして実行します。
 - a. 標準の Unity ビルドプロセスを使用してクライアント実行可能ファイルを構築します。[ファイル]、[ビルド設定] の順に選択し、プラットフォームを Windows、Mac、Linux に切り替えます。サンプルゲームをインポートして設定を初期化すると、ビルドリストとビルドターゲットが自動更新されます。
 - b. 新しく構築されたゲームクライアント実行可能ファイルの 1 つ以上のインスタンスを起動します。

3. Anywhere フリートでゲームサーバーを起動します。エディタで、[サーバー: サーバーを起動] を選択します。このタスクでは、ライブサーバーが起動されます。Unity エディタが開いている限り、クライアントはこのサーバーに接続できます。
4. ゲームセッションを開始するかゲームセッションに参加します。ゲームクライアントインスタンスで、UI を使用して各クライアントをゲームセッションに参加させます。参加方法は、機能をクライアントに追加した方法によって異なります。

サンプルゲームクライアントを使用している場合、次の特徴があります。

- プレイヤーログインコンポーネント。Anywhere フリートのゲームサーバーに接続する場合、プレイヤーの検証はありません。任意の値を入力して、ゲームセッションに参加します。
- ゲーム参加のシンプルな UI。クライアントがゲームに参加しようとする、クライアントは利用可能なプレイヤースロットがあるアクティブなゲームセッションを自動的に検索します。ゲームセッションが利用できない場合、クライアントは新しいゲームセッションをリクエストします。ゲームセッションが利用可能な場合、クライアントは利用可能なゲームセッションへの参加をリクエストします。複数の同時クライアントでゲームをテストすると、最初のクライアントがゲームセッションを開始し、残りのクライアントは既存のゲームセッションに自動的に参加します。
- 4 つのプレイヤースロットがあるゲームセッション。最大 4 つのゲームクライアントインスタンスを同時に起動でき、同じゲームセッションに参加できます。

サーバー実行可能ファイルからの起動 (オプション)

Anywhere フリートでテストするためのゲームサーバー実行可能ファイルを構築して起動できます。

1. 標準の Unity ビルドプロセスを使用してサーバー実行可能ファイルを構築します。[ファイル]、[ビルド] の順に選択し、プラットフォームを専有サーバーとビルドに切り替えます。
2. Anywhere フリート ID と AWS リージョンを使用して AWS CLI コマンド [get-compute-auth-token](#) を呼び出して、短期認証トークンを取得します。フリート ID は、フリートの作成時に [Anywhere フリートに接続する] に表示されます。アクティブなプロファイルを選択すると、AWS リージョンがプロファイルの設定に表示されます。

```
aws gamelift get-compute-auth-token --fleet-id [your anywhere fleet ID] --region [your AWS region]
```

3. コマンドラインから新しく構築されたゲームサーバー実行可能ファイルを起動し、有効な認証トークンを渡します。

```
my_project.exe --authToken [token]
```

Unity 用プラグイン: ゲームをマネージド EC2 フリートにデプロイする

このワークフローでは、プラグインを使用して、が管理するクラウドベースのコンピューティングリソースでホストするためのゲームを準備しますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers 機能用にクライアントとサーバーのゲームコードを追加し、ホスティング用にサーバービルドを Amazon GameLift Serversサービスにアップロードします。このワークフローが完了すると、クラウドで実行されるゲームサーバーとゲームサーバーに接続されるゲームクライアントが完成します。

Amazon GameLift Servers マネージド Amazon EC2 ワークフローを開始するには：

- Unity エディタのメインメニューAmazon GameLift Serversで、マネージド EC2 でホストを選択して選択します。このワークフローに、ゲームコンポーネントを統合、構築、デプロイそして起動する 6 つの手順のプロセスが表示されます。

プロファイルを設定する

このワークフローに従うときに使用したいプロファイルを選択します。選択したプロファイルは、ワークフローのすべてのステップに影響します。作成するすべてのリソースはプロファイルの AWS アカウントに関連付けられ、プロファイルのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロファイルユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

- 使用可能なプロファイルのドロップダウンリストからプロファイルを選択します。まだプロファイルがない場合、または新しいプロファイルを作成する場合は、Amazon GameLift Serversメニューに移動し、AWS アカウントプロファイルの設定を選択します。
- ブートストラップステータスが [アクティブ] ではない場合、[ブートストラッププロファイル] を選択して、ステータスが [アクティブ] になるまで待機します。

ゲームを と統合する Amazon GameLift Servers

このタスクでは、ゲームプロジェクトのクライアントコードとサーバーコードを更新します。

- ゲームサーバーは、ゲームセッションの開始、ゲームセッションの接続情報の提供、ステータスの報告を求めるプロンプトを受信するために、Amazon GameLift Serversサービスと通信する必要があります。

- ゲームクライアントは、ゲームセッションの情報、ゲームセッションへの参加または開始情報、ゲームに参加するための接続情報を取得する必要があります。

Note

サンプルゲームをインポートした場合は、この手順をスキップできます。サンプルゲームアセットには、必要なサーバーコードとクライアントコードがすでに設定されています。

サーバーコードを統合する

カスタムシーンで独自のゲームプロジェクトを使用する場合は、提供されたサンプルコードを使用して、必要なサーバーコードをゲームプロジェクトに追加します。テスト用のゲームプロジェクトを Anywhere フリートと統合した場合、このステップの手順はすでに完了しています。

1. ゲームプロジェクトファイルで、Assets/Scripts/Server フォルダを開きます。存在しない場合は、作成します。
2. GitHub リポジトリ [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](https://github.com/aws/amazon-gamelift-plugin-unity) に移動し、パス Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Server を開きます。
3. GameLiftServer.cs ファイルを見つけて、ゲームプロジェクトの Server フォルダにコピーします。サーバー実行可能ファイルを構築するときは、このファイルをビルドターゲットとして使用します。

サンプルコードには、C# サーバー SDK (バージョン 5) Amazon GameLift Servers を使用するこれらの最小必須要素が含まれています。

- Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します。Amazon GameLift Servers Anywhere フリートには、サーバーパラメータを含む InitSDK() 呼び出しが必要です。これらの設定は、プラグインで使用できるように自動的に設定されます。
- 、 、 など、Amazon GameLift Servers サービスからのリクエストに応答するために必要なコールバック関数を実装します OnStartGameSession OnProcessTermination OnHealthCheck。
- サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、指定されたポート ProcessReady() で を呼び出して Amazon GameLift Servers サービスに通知します。

サンプルサーバーコードをカスタマイズする場合は、以下のリソースを参照してください。

- [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
- [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

クライアントコードを統合する

クラウドベースのゲームサーバーに接続するゲームクライアントの場合、ゲームクライアントから直接呼び出すのではなく、クライアント側のバックエンドサービスを使用して Amazon GameLift Servers サービスを呼び出すことがベストプラクティスです。

マネージド EC2 フリートでホスティングするためのプラグインワークフローでは、各デプロイシナリオに以下のコンポーネントを含む事前構築済みのバックエンドサービスが含まれています。

- ゲームセッションのリクエストとゲームセッション情報の取得に使用される Lambda 関数と DynamoDB テーブルのセット。これらのコンポーネントは API ゲートウェイをプロキシとして使用します。
- 一意のプレイヤー ID を生成し、プレイヤー接続を認証する Amazon Cognito ユーザープール。

これらのコンポーネントを使用するには、ゲームクライアントがバックエンドサービスにリクエストを送信して以下を実行する機能が必要です。

- AWS Cognito ユーザープールにプレイヤーユーザーを作成し、認証します。
- ゲームセッションに参加して、接続情報を受信します。
- マッチメイキングを使用してゲームに参加します。

以下のリソースをガイドとして使用してください。

- クライアントを GitHub リポジトリ [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](#) の [GameLiftCoreApi](#) クラスと統合します。このクラスは、プレイヤー認証とゲームセッション情報の取得に関する制御を提供します。
- サンプルゲーム統合を表示するには、GitHub リポジトリ [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](#)、Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Client/GameLiftClient.cs に移動します。
- [ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)。

デプロイシナリオを選択する

このステップでは、この時点でデプロイしたいゲームホスティングソリューションを選択します。どのシナリオを使用しても、ゲームを複数デプロイすることができます。

- 単一リージョンフリート：ゲームサーバーを、アクティブなプロファイルのデフォルト AWS リージョンにある単一のホスティングリソースのフリートにデプロイします。このシナリオは、とサーバーの統合 AWS とサーバービルド設定をテストするための出発点として最適です。次のリソースをデプロイします。
 - ゲームサーバービルドをインストールして実行中のAWS フリート (オンデマンド)。
 - プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
 - ユーザープールと API をリンクする API ゲートウェイオーソライザー。
 - プレイヤーから API ゲートウェイへの過剰な呼び出しを スロットリングする WebACL。
 - プレイヤーがゲームスロットをリクエストするための API ゲートウェイ + Lambda 関数。この関数は、何も利用できない場合に `CreateGameSession()` を呼び出します。
 - プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API ゲートウェイ + Lambda 関数。
- FlexMatch フリート: ゲームサーバーを一連のフリートにデプロイし、プレイヤー対戦を作成するためのルールを含む FlexMatch マッチメーカーをセットアップします。このシナリオでは、マルチフリート、マルチロケーション構造で低コストのスポットホスティングを使用して、耐久性のある可用性を実現します。このアプローチは、ホスティングソリューション向けのマッチメーカーコンポーネントの設計をすでに開始している場合に役立ちます。このシナリオでは、このソリューションのための基本リソースを作成し、必要に応じて後でカスタマイズできます。次のリソースをデプロイします。
 - FlexMatch のマッチメイキング設定とプレイヤーのリクエストとフォームマッチを受け入れるためのマッチメイキングルールセット
 - ゲームサーバービルドがインストールされ、複数のロケーションで稼働している 3 AWS つのフリート。バックアップとして 2 つのスポットフリートと 1 つのオンデマンドフリートが含まれます。
 - (実行可能性、コスト、プレイヤーレイテンシーなどに基づいて) 最適なホスティングリソースを見つけ、ゲームセッションを開始することで、提案されたマッチのリクエストに応えるAWS ゲームセッションプレイスメントキュー。
 - プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。

- ユーザープールと API をリンクする API ゲートウェイオーソライザー。
- プレイヤーから API ゲートウェイへの過剰な呼び出しを スロットリングする WebACL。
- プレイヤーがゲームスロットをリクエストするための API ゲートウェイ + Lambda 関数。この関数は `StartMatchmaking()` を呼び出します。
- プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API ゲートウェイ + Lambda 関数。
- Amazon DynamoDB テーブルには、プレイヤーのマッチメイキングチケットとゲームセッション情報を保存できます。
- SNS トピック + ゲームセッションキューイベントを処理する SNS トピック + Lambda 関数。

ゲームパラメータを設定する

このステップでは、アップロード先のゲームについて説明します AWS。

- ゲーム名: ゲームプロジェクトにわかりやすい名前を指定します。この名前はプラグイン内で使用されます。
- フリート名: マネージド EC2 フリートにわかりやすい名前を指定します。は、コンソールでリソースを一覧表示するときに、この名前を (フリート ID とともに) Amazon GameLift Servers AWS 使用します。
- ビルド名: サーバービルドにわかりやすい名前を指定します。AWS はこの名前を使用して、にアップロードAmazon GameLift Serversされ、デプロイに使用されるサーバービルドのコピーを参照します。
- 起動パラメータ: マネージド EC2 フリートインスタンスでサーバー実行可能ファイルを起動するときに実行するオプションの手順を入力します。最大長は 1024 文字です。
- ゲームサーバーフォルダ: サーバービルドがあるローカルフォルダへのパスを指定します。
- ゲームサーバーファイル: サーバー実行可能ファイル名を指定します。

デプロイシナリオ

このステップでは、選択したデプロイシナリオに基づいてゲームをクラウドホスティングソリューションにデプロイします。このプロセスは、AWS がサーバービルドを検証し、ホスティングリソースをプロビジョニングし、ゲームサーバーをインストールし、サーバープロセスを起動し、ゲームセッションをホスティングする準備が整うまで数分かかる場合があります。

デプロイを開始するには、[CloudFormation をデプロイ] を選択します。ゲームホスティングの状況は、こちらで追跡できます。詳細については、の AWS AWS マネジメントコンソールにサインインし、イベント通知を表示できます。プラグインのアクティブなユーザープロファイルと同じアカウント、ユーザー、AWS リージョンを使用してサインインしてください。

デプロイが完了すると、AWS EC2 インスタンスにゲームサーバーがインストールされています。少なくとも 1 つのサーバープロセスが実行中で、ゲームセッションを開始する準備ができています。

ゲームクライアントを起動する

フリートが正常にデプロイされると、ゲームサーバーが実行され、ゲームセッションをホストできるようになります。クライアントをビルドして起動し、ゲームセッションに接続して参加します。

1. ゲームクライアントの設定を行います。このステップでは、プラグインにプロンプトして、ゲームプロジェクトの `GameLiftClientSettings` アセットを更新します。プラグインはこのアセットを使用して、ゲームクライアントが Amazon GameLift Servers サービスに接続するために必要な特定の情報を保存します。
 - a. サンプルゲームをインポートして初期化しなかった場合は、新しい `GameLiftClientSettings` アセットを作成します。Unity エディタのメインメニューで、アセット、作成、Amazon GameLift、クライアント設定を選択します。プロジェクト `GameLiftClientSettings` で の複数のコピーを作成すると、プラグインはこれを自動的に検出し、プラグインが更新するアセットを通知します。
 - b. [ゲームを起動] で、[クライアントの設定: マネージド EC2 設定を適用] を選択します。このアクションは、先ほどデプロイしたマネージド EC2 フリートを使用するようにゲームクライアント設定を更新します。
2. ゲームクライアントをビルドします。標準の Unity ビルドプロセスを使用してクライアント実行可能ファイルを構築します。[ファイル]、[ビルド設定] の順に選択し、プラットフォームを Windows、Mac、Linux に切り替えます。サンプルゲームをインポートして設定を初期化すると、ビルドリストとビルドターゲットが自動更新されます。
3. 新しく構築されたゲームクライアント実行可能ファイルを起動します。ゲームのプレイを開始するには、2~4 つのクライアントインスタンスを開始し、各インスタンスの UI を使用して、ゲームセッションに参加します。

サンプルゲームクライアントを使用している場合、次の特徴があります。

- プレイヤーログインコンポーネント。Anywhere フリートのゲームサーバーに接続する場合、プレイヤーの検証はありません。任意の値を入力して、ゲームセッションに参加します。
- ゲーム参加のシンプルな UI。クライアントがゲームに参加しようとする、クライアントは利用可能なプレイヤースロットがあるアクティブなゲームセッションを自動的に検索します。ゲームセッションが利用できない場合、クライアントは新しいゲームセッションをリクエストします。ゲームセッションが利用可能な場合、クライアントは利用可能なゲームセッションへの参加をリクエストします。複数の同時クライアントでゲームをテストすると、最初のクライアントがゲームセッションを開始し、残りのクライアントは既存のゲームセッションに自動的に参加します。
- 4 つのプレイヤースロットがあるゲームセッション。最大 4 つのゲームクライアントインスタンスを同時に起動でき、同じゲームセッションに参加できます。

Unity 用プラグイン: ゲームをマネージドコンテナフリートにデプロイする

このガイド付きプラグインワークフローを使用して、ゲームサーバーのコンテナイメージを作成し、コンテナベースのホスティングソリューションにデプロイします。このワークフローを正常に完了すると、コンテナ化されたゲームサーバーがクラウドで実行され、プラグインを使用してゲームクライアントを起動し、ゲームセッションに接続してゲームをプレイできます。

開始する前に

このワークフローでは、次のタスクを完了していることを前提としています。

- ゲームサーバーコードを Amazon GameLift Servers サーバー SDK と統合します。ホストされたゲームサーバーは、新しいゲームセッションの開始リクエストに応答し、ゲームセッションのステータスをレポートできるように、Amazon GameLift Servers サービスと通信する必要があります。このタスクを完了していない場合は、まず Anywhere でプラグインワークフロー Host に従うことをお勧めします。ゲームサーバーコードの準備に関するガイダンスについては、「」を参照してください [サーバーコードを統合する](#)。マネージドコンテナフリートの場合、ゲームをサーバー SDK バージョン 5.2 以降と統合する必要があります。

Note

スタートアップゲームマップを使用している場合、このタスクはすでに完了しています。

- Linux で実行するようにゲームサーバー実行可能ファイルをパッケージ化します。
- ゲームサーバービルドでデプロイするファイルを収集します。ローカルマシンで、作業ディレクトリを作成してファイルを整理します。このファイルはゲームサーバーコンテナイメージに組み込ま

れます。これには、ゲームの依存関係、コンテナの起動時にゲームサーバーやその他のプロセスを起動するためのスクリプトなどが含まれます。

- ゲームクライアントコードを と統合しますAmazon GameLift Servers。このタスクを完了する 1 つの方法は、既に統合されているサンプルアセット (プラグインに付属) を追加することです。ゲームクライアントコードの準備に関するガイダンスについては、「」を参照してください[クライアントコードを統合する](#)。
- ローカルマシンに Docker をインストールします。プラグインでコンテナイメージを作成し、ECR リポジトリにプッシュする場合は、このツールをインストールする必要があります。または、これらのタスクを手動で実行し、既存のコンテナイメージを使用するようにプラグインに指示することもできます。イメージを手動で構築する方法の詳細については、「[のコンテナイメージを構築するAmazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナワークフローを開始するには：

- Unity エディタのメインツールバーで、Amazon GameLift Serversメニューを選択し、マネージドコンテナを選択します。このアクションにより、プラグインページの Host with Managed Containers が開き、ゲームサーバービルドでコンテナイメージを作成し、コンテナフリートにデプロイしてゲームを起動するstep-by-stepのプロセスが表示されます。

ステップ 0: プロファイルを設定する

このセクションには、現在選択されているユーザープロフィールが表示されます。現在のユーザープロフィールがこのワークフローに使用するプロフィールであることを確認します。このワークフローで作成するすべてのリソースは、プロフィールの AWS アカウントに関連付けられ、プロフィールのデフォルト AWS リージョンに配置されます。プロフィールユーザーのアクセス許可によって、AWS リソースとアクションへのアクセスが決まります。

次の場合は、選択したユーザープロフィールを変更する必要がある場合があります。

- 現在、プロフィールが選択されていません。
- 別のプロフィールを選択するか、新しいプロフィールを作成します。
- 選択したプロフィールをブートストラップする必要があります (ブートストラップステータスが非アクティブの場合)。

選択したユーザープロフィールを設定または変更するには

- Amazon GameLift Servers メニューで、Open AWS Access Credentials を選択します。

ステップ 1: コンテナの準備状況进行评估する

ゲームサーバーをコンテナフリートにデプロイする前に、それをコンテナイメージにパッケージ化し、Amazon ECR リポジトリに保存する必要があります。プラグインは、これらのタスクを自動的に完了することも、これらのタスクを手動で実行することもできます。このステップでは、コンテナイメージと ECR リポジトリのステータスに関する情報を提供します。

評価の質問を使用して、プラグインに実行する必要がある手順を伝えます。

- 新しいコンテナイメージを作成します。このオプションを選択すると、次のステップでゲームサーバービルドディレクトリの場所とビルド実行可能ファイルの入力を求められます。プラグインは Dockerfile テンプレート (提供Amazon GameLift Servers) を使用し、ゲーム用に自動的に設定します。テンプレートは [で表示できます](#) [のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)。このオプションを選択したら、プラグインに新しいイメージを保存する場所を指定します。
- 新しい Amazon ECR リポジトリを作成し、コンテナイメージをそのリポジトリにプッシュします。プラグインは、AWS アカウントと選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトを使用してプライベート ECR リポジトリを作成します。
- コンテナイメージを以前に作成した Amazon ECR リポジトリにプッシュします。このオプションを選択すると、次のステップでリストから既存の Amazon ECR リポジトリを選択するように求められます。リストには、AWS アカウントのすべての Amazon ECR リポジトリと、選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトが含まれます。パブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリを選択できます。
- 既存のコンテナイメージを使用します。イメージを手動で構築した場合は、[が提供する Dockerfile テンプレートを使用することをお勧めします](#)。このテンプレートはAmazon GameLift Servers、[で入手できます](#) [のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)。このオプションを選択したら、イメージの場所を指定します。
- ローカルに保存された Docker 生成イメージ。このオプションを選択すると、プラグインは新しい Amazon ECR プライベートリポジトリを作成し、ローカルイメージファイルをプッシュします。次のステップでは、プラグインがイメージファイルを見つけるために使用するイメージ ID の入力を求められます。
- Amazon ECR リポジトリに既に保存されているコンテナイメージ。このオプションを選択すると、次のステップで、リストから既存の Amazon ECR リポジトリとイメージを選択するように求められます。リストには、AWS アカウントのすべての Amazon ECR リポジトリと、選択したユーザープロファイル AWS リージョン のデフォルトが含まれます。パブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリを選択できます。

ステップ 2: イメージデプロイを設定する

このステップでは、コンテナイメージをコンテナフリートにデプロイするためにプラグインが必要とする情報を提供します。このステップでは、以下の情報をリクエストします。

- ステップ 1 で選択した内容に基づいて、ゲームサーバービルド、コンテナイメージ、または Amazon ECR リポジトリの場所。
- マネージドコンテナのデプロイに使用するシナリオ。
- オプションのデプロイ設定。このセクションには、プラグインがデフォルトで使用する設定があります。これらを変更することも、デフォルト値のままにすることもできます。
- ゲーム名は、デフォルトでゲームプロジェクトの名前に設定されます。プラグインが作成するすべての AWS リソースは、ゲーム名の値を参照します。
- ポート範囲、メモリ制限、vCPU 制限は、コンテナフリートの設定です。これらの値のカスタマイズの詳細については、接続ポート範囲[ネットワーク接続を設定する](#)については「」、リソース制限[リソース制限の設定](#)については「」を参照してください。
- コンテナイメージタグは、Amazon ECR でコンテナイメージを分類するために使用されます。デフォルト値は `unity-gamelift-plugin` です。

デプロイシナリオオプション

単一リージョンコンテナフリート

このシナリオでは、ゲームサーバーを 1 つのコンテナフリートにデプロイします。これは、とのサーバー統合 AWS とコンテナ設定をテストするための出発点として最適です。次のリソースをデプロイします。

- Amazon GameLift Servers コンテナグループ定義では、コンテナイメージをコンテナフリートにデプロイして実行する方法について説明します。
- Amazon GameLift Servers ゲームサーバーコンテナがインストールされ実行されている コンテナフリート (オンデマンド)、エイリアス。
- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールを API にリンクする APIs Gateway オーソライザー。
- API Gateway への過剰なプレイヤー呼び出しをスロットリングするためのウェブアクセスコントロールリスト (ACL)。
- ゲームセッションのリクエストやゲームへの参加など、ゲームクライアントに代わって Amazon GameLift Servers サービスにリクエストを行うバックエンドサービス。

- プレイヤーがゲームセッションスロットをリクエストするための API Gateway + Lambda 関数。この関数は、空きスロットがない場合 `CreateGameSession()` に を呼び出します。
- プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API Gateway + Lambda 関数。

を使用した単一リージョンコンテナフリート FlexMatch

このシナリオでは、ゲームサーバーをコンテナフリートにデプロイし、ゲームセッションの配置を設定し、FlexMatch マッチメイキングを設定します。このシナリオは、ホスティングソリューションのカスタムマッチメーカーの設計を開始する準備ができたときに役立ちます。このシナリオを使用して、このソリューションの基本リソースを作成し、必要に応じて後でカスタマイズできます。次のリソースをデプロイします。

- Amazon GameLift Servers コンテナフリートでコンテナイメージをデプロイして実行する方法を説明するコンテナグループ定義。
- Amazon GameLift Servers ゲームサーバーコンテナがインストールされ実行されている コンテナフリート (オンデマンド)、エイリアス。
- FlexMatch プレイヤーのリクエストとフォームマッチを受け入れるためのマッチメイキング設定とマッチメイキングルールセット。
- Amazon GameLift Servers 最適なホスティングリソース (実行可能性、コスト、プレイヤーレイテンシーなどに基づく) を見つけてゲームセッションを開始することで、提案されたマッチングのリクエストを満たすゲームセッションキュー。
- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープールとクライアント。
- ユーザープールを API にリンクする APIs Gateway オーソライザー。
- API Gateway への過剰なプレイヤー呼び出しをスロットリングするためのウェブアクセスコントロールリスト (ACL)。
- ゲームセッションのリクエストやゲームへの参加など、ゲームクライアントに代わって Amazon GameLift Servers サービスにリクエストを行うバックエンドサービス：
 - プレイヤーがゲームセッションスロットをリクエストするための API Gateway + Lambda 関数。この関数は、空きスロットがない場合 `StartMatchmaking()` に を呼び出します。
 - プレイヤーがゲームリクエストの接続情報を取得するための API Gateway + Lambda 関数。
- プレイヤーとゲームセッション情報のマッチメイキングチケットを保存する DynamoDB テーブル。
- GameSessionQueue イベントを処理する Amazon SNS トピック + Lambda 関数。

コンテナフリートをデプロイする

フリート設定が完了したら、コンテナフリートのデプロイボタンを選択してデプロイを開始します。このプロセスには、プラグインがコンテナイメージを作成して ECR にプッシュし、コンテナフリートのホスティングリソースをプロビジョニングし、選択したホスティングソリューションシナリオのフリートやその他の AWS リソースをデプロイするまでに数分かかることがあります。

デプロイを開始すると、各ステップの進行状況を追跡できます。設定によっては、ステップに以下が含まれる場合があります。

- コンテナイメージの設定
- 「Amazon ECR リポジトリの作成」
- イメージの構築と Amazon ECR へのプッシュ
- コンテナグループ定義の作成
- コンテナフリートの作成

デプロイの詳細については、マネジメントコンソールで **AWS 表示** を選択します。コンテナフリートがアクティブステータスになると、フリートはゲームセッションをホストする準備ができているサーバープロセスでコンテナをアクティブに実行しています。

デプロイが完了すると、ゲームセッションをホストし、プレイヤー接続を受け入れる準備ができている作業コンテナフリートがあります。

進行中のデプロイを停止することはできません。デプロイが不良状態になったり失敗したりした場合は、デプロイをリセットオプションを使用して最初からやり直すことができます。

クライアントを起動する

この時点で、でホストされているマルチプレイヤーゲームを起動してプレイするためのすべてのタスクが完了しました Amazon GameLift Servers。ゲームをプレイするには、クライアントの開始 を選択してゲームクライアントのローカルインスタンスを起動します。

- 単一フリートシナリオをデプロイした場合は、1 人のプレイヤーでゲームクライアントの 1 つのインスタンスを開き、移動するサーバーマップを入力します。ゲームクライアントの 2 番目のインスタンスを開いて、同じサーバーゲームマップに 2 番目のプレイヤーを追加できます。
- FlexMatch シナリオをデプロイした場合、ホスティングソリューションは少なくとも 2 つのゲームクライアントがマッチメイキングリクエストを行うのを待ちます。1 人のプレイヤーでゲームク

イアントのインスタンスを少なくとも 2 つ開きます。2 人のプレイヤーがマッチングされ、マッチングのゲームセッションに参加するように求められます。

コンテナフリートを更新する

マネージドコンテナホスティングソリューションを正常にデプロイした場合は、デプロイの更新機能を使用できます。このオプションを使用すると、新しいフリートを作成することなく、デプロイされたコンテナフリートの設定を更新できます。

デプロイを更新するときに、別のゲームサーバービルドでコンテナイメージをデプロイしたり、Amazon ECR リポジトリを変更したり、別のデプロイシナリオを選択したり、オプションの設定をカスタマイズしたりできます。

変更をデプロイする準備ができたなら、更新を選択します。デプロイの更新に必要な時間は、完全なデプロイに似ています。デプロイの詳細については、AWS マネジメントコンソールで表示を選択します。

デプロイされたリソースをクリーンアップする

ベストプラクティスとして、不要になったマネージドコンテナソリューションの AWS リソースをすぐにクリーンアップします。これらのリソースを削除しないと、引き続きコストが発生する可能性があります。

次のリソースを削除します。

- マネージドコンテナリソーススタック。このスタックのリソースは、選択したデプロイシナリオによって異なります。スタック全体を削除するには、AWS CloudFormation コンソールを使用します。Amazon GameLift Servers プラグインから生成されたスタックは、命名規則を使用します `GameLiftPluginForUnity-{GameName}-Containers`。スタックの削除プロセスが完了するまで待ってから、プラグインで新しいマネージドコンテナのデプロイを開始します。詳細については、[CloudFormation コンソールからスタックを削除する](#) を参照してください。
- Amazon ECR リポジトリ。プラグインを使用してコンテナイメージのリポジトリを作成した場合は、不要になったリポジトリを削除できます。マネージドコンテナのデプロイをリセットする前にリポジトリを削除する必要はありません。デプロイを更新またはリセットすると、別のリポジトリを使用するように指示されない限り、プラグインは同じリポジトリを自動的に使用します。詳細については、[「Amazon ECR でのプライベートリポジトリの削除」](#) を参照してください。

Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン (サーバー SDK 4.x)

Note

このトピックでは、Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインの以前のバージョンについて説明します。バージョン 1.0.0 (2021 年にリリース) では、サーバー SDK for 4.x Amazon GameLift Servers 以前が使用されます。サーバー SDK 5.x を使用して Amazon GameLift ServersAnywhere をサポートする プラグインの最新バージョンに関するドキュメントについては、「」を参照してください[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)。

Amazon GameLift Servers には、 で実行するマルチプレイヤーゲームサーバーを準備するためのツールが用意されていますAmazon GameLift Servers。Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインを使用すると、Unity ゲームプロジェクトAmazon GameLift Serversに統合し、クラウドホスティング用のAmazon GameLift Serversリソースを簡単にデプロイできます。Unity 用プラグインを使用して Amazon GameLift Servers APIs、一般的なゲームシナリオ用のテンプレートをデプロイ AWS CloudFormation します。

プラグインを設定したら、GitHub で [Amazon GameLift Servers Unity サンプル](#)を試すことができます。

トピック

- [Unity ゲームサーバープロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合](#)
- [Unity ゲームクライアントプロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合](#)
- [プラグインをインストールしてセットアップする](#)
- [ローカルでゲームをテストする](#)
- [シナリオをデプロイする](#)
- [Unity Amazon GameLift Serversでゲームを と統合する](#)
- [サンプルゲームをインポートして実行する](#)

Unity ゲームサーバープロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合

Note

このトピックでは、Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインの以前のバージョンについて説明します。バージョン 1.0.0 (2021 年にリリース) では、サーバー SDK for 4.x Amazon GameLift Servers 以前が使用されます。サーバー SDK 5.x を使用して Amazon GameLift ServersAnywhere をサポートするプラグインの最新バージョンに関するドキュメントについては、「」を参照してください[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)。

このトピックは、でホストするためのカスタムゲームサーバーを準備するのに役立ちますAmazon GameLift Servers。ゲームサーバーは、そのステータスAmazon GameLift Serversについて通知し、プロンプトが表示されたらゲームセッションを開始および停止し、他のタスクを実行できる必要があります。詳細については、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

前提条件

ゲームサーバーを統合する前に、次のタスクを完了します。

- [の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)
- [プラグインをインストールしてセットアップする](#)

新しいサーバープロセスのセットアップ

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

との通信を設定しAmazon GameLift Servers、サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていることを報告します。

1. InitSDK() を呼び出してサーバー SDK を初期化します。

2. サーバーがゲームセッションを受け入れる準備をするには、接続ポートとゲームセッションの場所の詳細を指定して `ProcessReady()` を呼び出します。 `OnGameSession()`、`OnGameSessionUpdate()`、`OnProcessTerminate()`、`OnHealthCheck()`。コールバックの提供には数分かかるAmazon GameLift Servers場合があります。
3. Amazon GameLift Servers はサーバープロセスのステータスを `ACTIVE` に更新します。
4. Amazon GameLift Servers `onHealthCheck` は定期的に `OnHealthCheck()` を呼び出します。

次のコード例は、`ProcessReady()` を使用してシンプルなサーバープロセスを設定する方法を示していますAmazon GameLift Servers。

```
//initSDK
var initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK();

//processReady
// Set parameters and call ProcessReady
var processParams = new ProcessParameters(
    this.OnGameSession,
    this.OnProcessTerminate,
    this.OnHealthCheck,
    this.OnGameSessionUpdate,
    port,
    // Examples of log and error files written by the game server
    new LogParameters(new List<string>()
        {
            "C:\\game\\logs",
            "C:\\game\\error"
        })
);

var processReadyOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessReady(processParams);

// Implement callback functions
void OnGameSession(GameSession gameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    // When ready to receive players
    var activateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();
}

void OnProcessTerminate()
```

```
{  
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,  
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup  
    var ProcessEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();  
}  
  
bool OnHealthCheck()  
{  
    bool isHealthy;  
    // complete health evaluation within 60 seconds and set health  
    return isHealthy;  
}
```

ゲームセッションをスタートする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

ゲームの初期化が完了すると、ゲームセッションを開始できます。

1. コールバック関数を実装します `onStartGameSession`。はこのメソッドを Amazon GameLift Servers 呼び出してサーバープロセスで新しいゲームセッションを開始し、プレイヤー接続を受信します。
2. ゲームセッションをアクティブ化するには、`ActivateGameSession()` を呼び出します。SDK の詳細については、「[C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション](#)」を参照してください。

次のコード例は、でゲームセッションを開始する方法を示しています Amazon GameLift Servers。

```
void OnStartGameSession(GameSession gameSession)  
{  
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map  
    ...  
    // When ready to receive players  
    var activateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();  
}
```

ゲームセッションを終了する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

ゲームセッションが終了したAmazon GameLift Serversときに通知します。ベストプラクティスとして、ゲームセッションがホスティングリソースのリサイクルと更新を完了した後に、サーバープロセスをシャットダウンします。

1. からリクエストを受信Amazon GameLift Serversして を呼び出すonProcessTerminateために、 という名前の関数を設定しますProcessEnding()。
2. プロセスのステータスは TERMINATED に変わります。

次の例は、ゲームセッションのプロセスを終了する方法を示しています。

```
var processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();

if (processReadyOutcome.Success)
    Environment.Exit(0);

// otherwise, exit with error code
Environment.Exit(errorCode);
```

サーバービルドを作成して にアップロードする Amazon GameLift Servers

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

ゲームサーバーを と統合したらAmazon GameLift Servers、 がゲームホスティング用にAmazon GameLift Serversデプロイできるように、ビルドファイルをフリートにアップロードします。サーバーを にアップロードする方法の詳細についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)。

Unity ゲームクライアントプロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合

Note

このトピックでは、Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインの以前のバージョンについて説明します。バージョン 1.0.0 (2021 年にリリース) では、サーバー SDK for 4.x Amazon GameLift Servers 以前が使用されます。サーバー SDK 5.x を使用して Amazon GameLift ServersAnywhere をサポートする プラグインの最新バージョンに関するドキュメントについては、「」を参照してください[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)。

このトピックは、バックエンドサービスを介してAmazon GameLift Serversホストされたゲームセッションに接続するためのゲームクライアントを設定するのに役立ちます。Amazon GameLift Servers APIs を使用して、マッチメイキングの開始、ゲームセッションの配置のリクエストなどを行います。

バックエンドサービスプロジェクトにコードを追加して、Amazon GameLift Serversサービスとの通信を許可します。バックエンドサービスは GameLift サービスとのすべてのゲームクライアント通信を処理します。バックエンドサービスの詳細については、「」を参照してください。

バックエンドサーバーは次のゲームクライアントタスクを処理します。

- プレイヤーの認証をカスタマイズする。
- Amazon GameLift Servers サービスからのアクティブなゲームセッションについての情報をリクエストします。
- 新しいゲームセッションを作成する。
- 既存のゲームセッションにプレイヤーを追加する。
- 既存のゲームセッションからプレイヤーを削除する。

トピック

- [前提条件](#)
- [ゲームクライアントを初期化する](#)
- [特定のフリートにゲームセッションを作成する](#)
- [プレイヤーをゲームセッションに追加する](#)
- [ゲームセッションからプレイヤーを削除する](#)

前提条件

Amazon GameLift Servers クライアントとのゲームサーバー通信を設定する前に、次のタスクを完了します。

- [のセットアップ AWS アカウント](#)
- [プラグインをインストールしてセットアップする](#)
- [Unity ゲームサーバープロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合](#)
- [を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers](#)

ゲームクライアントを初期化する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

ゲームクライアントを初期化するコードを追加する。このコードは起動時に実行します。他のAmazon GameLift Servers関数に必要です。

1. AmazonGameLiftClient を初期化する。デフォルトのクライアント設定またはカスタム設定のいずれかで AmazonGameLiftClient を呼び出す。クライアントの設定方法に関する詳細については、「[バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする](#)」を参照してください。
2. ゲームセッションに接続するための一意のプレイヤー ID を生成する。詳細については、「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。

次の例は、Amazon GameLift Serversクライアントを設定する方法を示しています。

```
public class GameLiftClient
{
    private GameLift gl;
    //A sample way to generate random player IDs.
    bool includeBrackets = false;
    bool includeDashes = true;
    string playerId = AZ::Uuid::CreateRandom().ToString<string>(includeBrackets,
includeDashes);
}
```



```
private Amazon.GameLift.Model.PlayerSession psession = null;
public AmazonGameLiftClient aglc = null;

public void CreateGameLiftClient()
{
    //Access Amazon GameLift Servers service by setting up a configuration.
    //The default configuration specifies a location.
    var config = new AmazonGameLiftConfig();
    config.RegionEndpoint = Amazon.RegionEndpoint.USEast1;

    CredentialProfile profile = null;
    var nscf = new SharedCredentialsFile();
    nscf.TryGetProfile(profileName, out profile);
    AWSCredentials credentials = profile.GetAWSCredentials(null);
    //Initialize Amazon GameLift Servers Client with default client
    configuration.
        aglc = new AmazonGameLiftClient(credentials, config);
}
}
```

特定のフリートにゲームセッションを作成する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

デプロイ済みフリートで新しいゲームセッションを起動し、それらのセッションをプレイヤーが使用できるようにするコードを追加します。Amazon GameLift Servers が新しいゲームセッションを作成し、を返したら GameSession、そのセッションにプレイヤーを追加できます。

- 新しいゲームセッションをリクエストします。
 - ゲームでフリートを使用する場合は、フリートまたはエイリアス ID、セッション名、およびゲームの最大同時プレイヤー数を指定して CreateGameSession() を呼び出します。
 - ゲームがキューを使用している場合は、StartGameSessionPlacement() を呼び出します。

次の例は、ゲームセッションを作成する方法を示しています。

```
public Amazon.GameLift.Model.GameSession()
{
    var cgsreq = new Amazon.GameLift.Model.CreateGameSessionRequest();
    //A unique identifier for the alias with the fleet to create a game session in.
    cgsreq.AliasId = aliasId;
    //A unique identifier for a player or entity creating the game session
    cgsreq.CreatorId = playerId;
    //The maximum number of players that can be connected simultaneously to the game
    session.
    cgsreq.MaximumPlayerSessionCount = 4;

    //Prompt an available server process to start a game session and retrieves
    connection information for the new game session
    Amazon.GameLift.Model.CreateGameSessionResponse cgsres =
    aglc.CreateGameSession(cgsreq);
    string gsid = cgsres.GameSession != null ? cgsres.GameSession.GameSessionId : "N/A";
    Debug.Log((int)cgsres.HttpStatusCode + " GAME SESSION CREATED: " + gsid);
    return cgsres.GameSession;
}
```

プレイヤーをゲームセッションに追加する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

Amazon GameLift Servers が新しいゲームセッションを作成し、GameSession オブジェクトを返したら、そのセッションにプレイヤーを追加できます。

1. 新しいプレイヤーセッションを作成して、ゲームセッションにプレイヤー スロットを予約します。ゲームセッション ID と各プレイヤーの固有の ID を指定して、CreatePlayerSession または CreatePlayerSessions を使用します。
2. ゲーム セッションに接続します。PlayerSession オブジェクトを取得してゲームセッションの接続情報を取得します。この情報を使用して、サーバー プロセスへの直接接続を確立できます。

- a. 指定したポートと、サーバープロセスの DNS 名または IP アドレスを使用します。
- b. フリートの DNS 名とポートを使用します。フリートに対して TLS 証明書の生成が有効になっている場合、DNS 名とポートが必要です。
- c. プレイヤーセッション ID を参照します。ゲームサーバーが新規プレイヤーの接続を検証する場合は、プレイヤーセッション ID が必要です。

以下の例は、ゲームセッションでプレイヤースポットを予約する方法を示しています。

```
public Amazon.GameLift.Model.PlayerSession
CreatePlayerSession(Amazon.GameLift.Model.GameSession gsession)
{
    var cpsreq = new Amazon.GameLift.Model.CreatePlayerSessionRequest();
    cpsreq.GameSessionId = gsession.GameSessionId;
    //Specify game session ID.
    cpsreq.PlayerId = playerId;
    //Specify player ID.
    Amazon.GameLift.Model.CreatePlayerSessionResponse cpsres =
    aglc.CreatePlayerSession(cpsreq);
    string psid = cpsres.PlayerSession != null ? cpsres.PlayerSession.PlayerSessionId :
    "N/A";
    return cpsres.PlayerSession;
}
```

次のコードは、プレイヤーをゲームセッションに接続する方法を示しています。

```
public bool ConnectPlayer(int playerId, string playerSessionId)
{
    //Call ConnectPlayer with player ID and player session ID.
    return server.ConnectPlayer(playerId, playerSessionId);
}
```

ゲームセッションからプレイヤーを削除する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

プレイヤーがゲームを離れると、そのプレイヤーをゲームセッションから削除できます。

1. プレイヤーがサーバープロセスから切断されたことをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。プレイヤーのセッション ID で `RemovePlayerSession` を呼び出します。
2. `RemovePlayerSession` が `Success` を返すことを確認します。次に、はプレイヤースロットAmazon GameLift Serversを使用可能に変更し、新しいプレイヤーに割り当てるAmazon GameLift Serversことができます。

以下の例は、プレイヤーセッションを削除する方法を示しています。

```
public void DisconnectPlayer(int playerIdX)
{
    //Receive the player session ID.
    string playerIdSessionId = playerIdSessions[playerIdX];
    var outcome = GameLiftServerAPI.RemovePlayerSession(playerIdSessionId);
    if (outcome.Success)
    {
        Debug.Log (":) PLAYER SESSION REMOVED");
    }
    else
    {
        Debug.Log(":(PLAYER SESSION REMOVE FAILED. RemovePlayerSession()
        returned " + outcome.Error.ToString());
    }
}
```

プラグインをインストールしてセットアップする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

このセクションでは、Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインのバージョン 1.0.0 をダウンロード、インストール、セットアップする方法について説明します。

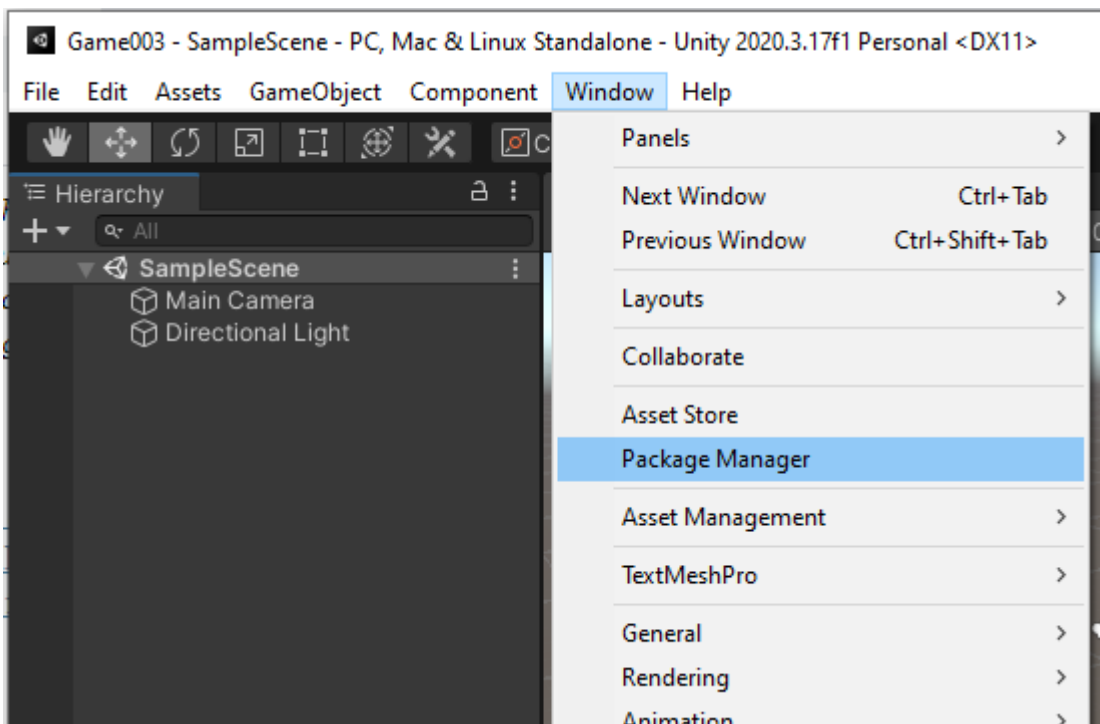
前提条件

- Windows 2019.4 LTS 用 Unity、Windows 2020.3 LTS 用、または MacOS 用 Unity

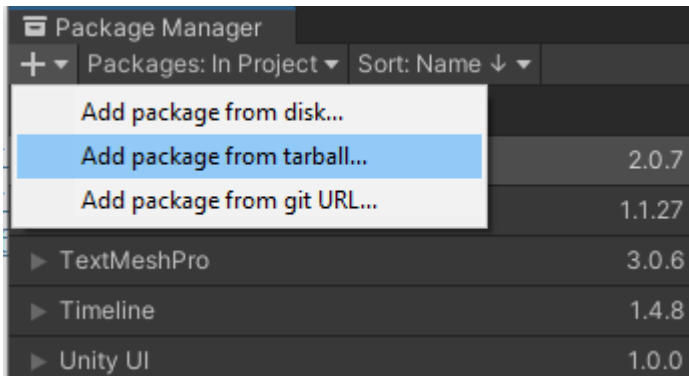
- Java の現在のバージョン
- .NET 4.x の現在のバージョン

Unity 用プラグインをダウンロードしてインストールするには

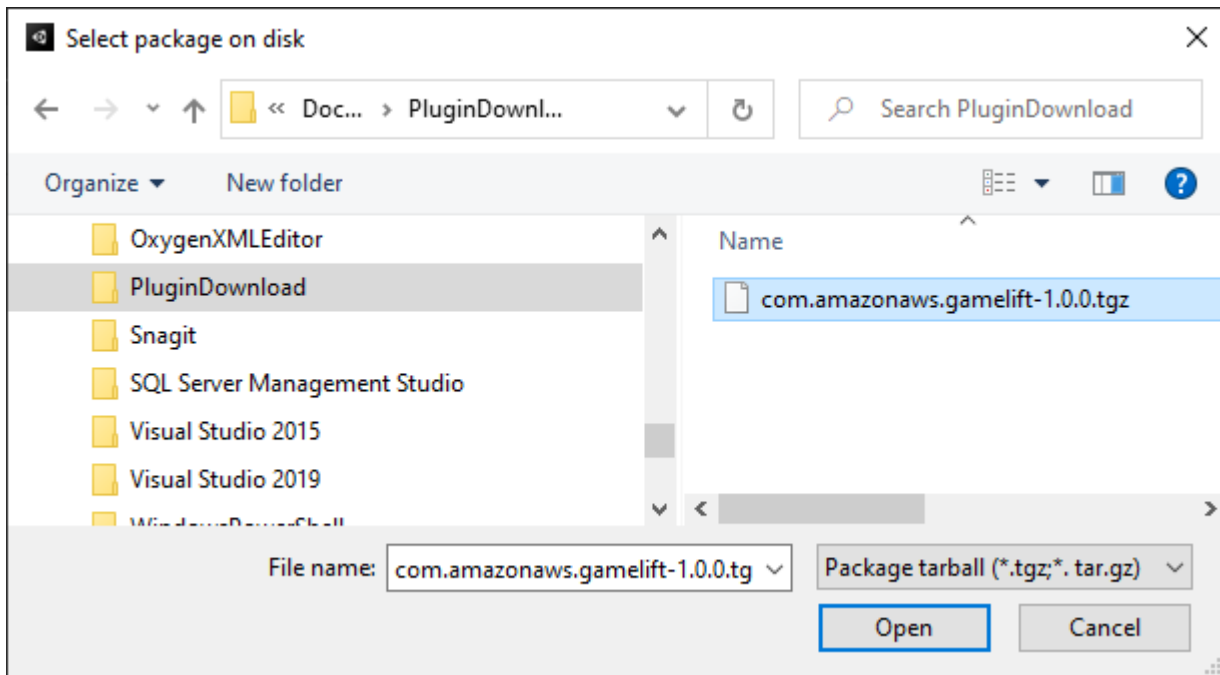
1. Unity 用の Amazon GameLift Serversプラグインをダウンロードします。[Amazon GameLift ServersUnity リポジトリのプラグイン](#) ページで最新バージョンを確認できます。[\[最新リリース\]](#) で [アセット] を選択し、com.amazonaws.gamelift-version.tgz ファイルをダウンロードします。
2. Unity を起動し、プロジェクトを選択します。
3. 上部のナビゲーションバーの [ウィンドウ] で、[パッケージマネージャー] を選択します。



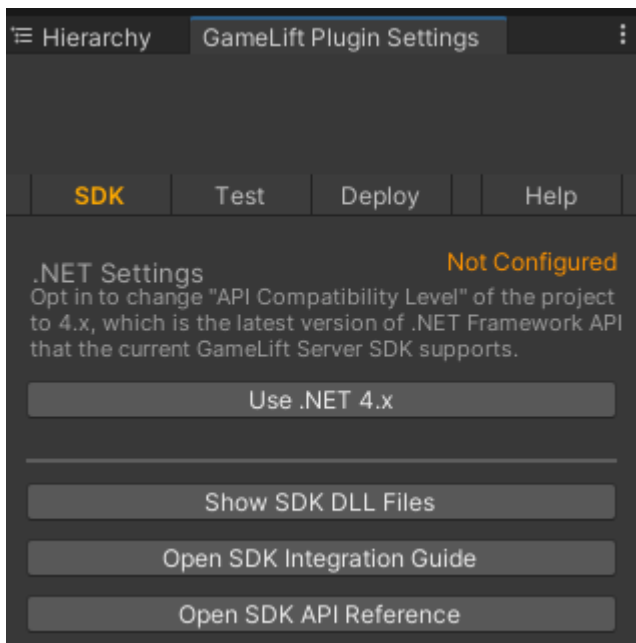
4. [パッケージマネージャー] タブで [+] を選択し、[ターボールからパッケージを追加...] を選択します。



5. [ディスク上のパッケージを選択] ウィンドウで `com.amazonaws.gamelift` フォルダに移動し、ファイル `com.amazonaws.gamelift-version.tgz` を選択して [開く] を選択します。



6. Unity がプラグインをロードすると、Unity メニューに新しい項目として Amazon GameLift Serversが表示されます。スクリプトのインストールと再コンパイルには数分かかる場合があります。Amazon GameLift Servers プラグイン設定タブが自動的に開きます。



7. SDK ペインで、Use .NET 4.x を選択します。

構成すると、ステータスは [未設定] から [設定済み] に変更します。

ローカルでゲームをテストする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

Amazon GameLift Servers Local を使用して、ローカルデバイスで Amazon GameLift Servers を実行します。Amazon GameLift Servers Local を使用すると、ネットワーク接続なしでコードの変更を数秒で確認できます。

ローカルテストを設定する

1. Unity 用プラグインウィンドウで、[テスト] タブを選択します。
2. テストペインで、Amazon GameLift Servers ローカルのダウンロードを選択します。Unity 用プラグインはブラウザウィンドウを開き、GameLift_06_03_2021.zip ファイルをダウンロードフォルダにダウンロードします。

ダウンロードには、C# サーバー SDK、.NET ソースファイル、および Unity と互換性のある .NET コンポーネントが含まれます。

3. ダウンロードした GameLift_06_03_2021.zip ファイルを解凍します。
4. Amazon GameLift Servers プラグイン設定ウィンドウで、Amazon GameLift Servers ローカルパスを選択し、解凍されたフォルダに移動し、ファイルを選択して GameLiftLocal.jar から、開く を選択します。

設定すると、ローカルテストのステータスが [未設定] から [設定済み] に変更します。

5. JRE のステータスを確認します。[未設定] の場合は、[JRE のダウンロード] を選択して、推奨された Java バージョンをインストールします。

Java 環境がインストールされて設定されると、ステータスは [設定済み] に変更します。

ローカルゲームを実行する

1. Unity 用プラグインタブで、[テスト] タブを選択します。
2. [テスト] ペインで、[ローカルテスト UI を開く] を選択します。
3. [Local Testing] (ローカルテスト) ウィンドウで、[Server executable path](サーバー実行可能パス) を指定します。... を選択して、サーバーアプリケーションのパスと実行可能ファイル名を選択します。
4. [Local Testing] (ローカルテスト) ウィンドウで、GL ローカルポート を指定します。
5. [デプロイと実行] を選択し、サーバーをデプロイして実行します。
6. ゲームサーバーを停止するには、[停止] を選択するか、ゲームサーバーウィンドウを閉じます。

シナリオをデプロイする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

シナリオでは、AWS CloudFormation テンプレートを使用して、ゲーム用のクラウドホスティングソリューションをデプロイするために必要なリソースを作成します。このセクションでは、Amazon GameLift Servers が提供するシナリオとその使用方法について説明します。

前提条件

シナリオをデプロイするには、Amazon GameLift Serversサービスの IAM ロールが必要です。の
ロールを作成する方法についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[のセットアップ AWS アカウント](#)。

各シナリオには、次のリソースへのアクセス許可が必要になります。

- Amazon GameLift Servers
- Amazon S3
- AWS CloudFormation
- API Gateway
- AWS Lambda
- AWS WAFV2
- Amazon Cognito

シナリオ

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインには、次のシナリオが含まれます。

認証のみ

このシナリオでは、ゲームサーバー機能なしでプレイヤー認証を実行するゲームバックエンドサービスを作成します。このテンプレートによって以下のリソースがアカウントに作成されます。

- プレイヤー認証情報を保存する Amazon Cognito ユーザープール。
- ゲームを開始し、ゲーム接続情報を表示する Amazon API Gateway REST endpoint-backed AWS Lambda ハンドラー。

単一リージョンフリート

このシナリオでは、単一のAmazon GameLift Serversフリートでゲームバックエンドサービスを作成します。次のリソースを作成します。

- プレイヤーが認証してゲームを開始するための Amazon Cognito ユーザープール。
- フリートで開いているプレイヤースロットを持つ既存のゲームセッションを検索する AWS Lambda ハンドラー。空いているスロットが見つからない場合は、新しいゲームセッションを作成します。

キューとカスタムマッチメーカーを使ったマルチリージョンフリート

このシナリオでは、Amazon GameLift Serversキューとカスタムマッチメーカーを使用して、待機プール内の最も古いプレイヤーをグループ化することでマッチングを形成します。次のリソースを作成します。

- メッセージを発行する Amazon Simple Notification Service Amazon GameLift Servers トピック。SNS トピックと通知に関する詳細については、「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。
- プレイメントとゲーム接続の詳細を通知するメッセージによって呼び出される Lambda 関数。
- プレイメントとゲーム接続の詳細を保存する Amazon DynamoDB テーブル。GetGameConnection 呼び出しは、このテーブルから読み取り、ゲームクライアントに接続情報を返します。

キューとカスタムマッチメーカーを使ったスポットフリート

このシナリオでは、Amazon GameLift Serversキューとカスタムマッチメーカーを使用してマッチングを行い、3 つのフリートを設定します。次のリソースを作成します。

- スポット使用不能に対する耐久性を提供する異なるインスタンスタイプを含む 2 つのスポットフリートです。
- 他のスポットフリートのバックアップとして機能するオンデマンドフリート。フリートの設計に関する詳細は、「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- サーバーの可用性を高く、コストを低く抑えるためのAmazon GameLift Serversキュー。キューについての詳細とベストプラクティスに関しては、「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。

FlexMatch

このシナリオでは、マネージドマッチメイキングサービスである FlexMatch を使用してゲームプレイヤー同士をマッチングします。の詳細についてはFlexMatch、[「とは」を参照してください Amazon GameLift ServersFlexMatch](#)。このシナリオでは、次のリソースを作成します。

- StartGame リクエストを受け取った後にマッチメイキングチケットを作成する Lambda 関数。
- FlexMatch マッチングイベントをリッスンする別の Lambda 関数。

に不要な料金が発生しないように AWS アカウント、各シナリオで作成されたリソースは、使用後に削除してください。対応する AWS CloudFormation スタックを削除します。

AWS 認証情報を更新する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインには、シナリオをデプロイするためのセキュリティ認証情報が必要です。新しい認証情報を作成するか、既存の認証情報を使用できます。

認証情報の設定の詳細については、[AWS 「認証情報の理解と取得」](#)を参照してください。

AWS 認証情報を更新するには

1. Unity では、Unity 用プラグインタブで、[デプロイ] タブを選択します。
2. [デプロイ] ペインで、AWS [認証情報] を選択します。
3. 新しい AWS 認証情報を作成するか、既存の認証情報を選択できます。
 - 認証情報を作成するには、[新しい認証情報プロファイルの作成] を選択し、[新しいプロファイル名]、AWS [アクセスキー ID]、AWS [シークレットキー] および AWS リージョンを指定します。
 - 既存の認証情報を選択するには、[既存の認証情報プロファイルの選択] を選択し、プロファイル名および AWS リージョン を選択します。
4. AWS 認証情報の更新ウィンドウで、認証情報プロファイルの更新を選択します。

アカウントブートストラップを更新する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

ブートストラップの場所は、デプロイ中に使用される Amazon S3 バケットです。これは、ゲームサーバーのアセットやその他の依存関係を保存するために使用されます。バケットに AWS リージョンを選択するは、シナリオのデプロイに使用するリージョンと同じである必要があります。

Amazon S3 バケットの詳細については、[Amazon Simple ストレージサービスバケットの作成、設定、操作](#)を参照してください。

アカウントのブートストラップの場所を更新するには

1. Unity では、Unity 用プラグインタブで、[デプロイ] タブを選択します。
2. [デプロイ] ペインで、[アカウントブートストラップを更新] を選択します。
3. [アカウントブートストラッピング] ウィンドウで、既存の Amazon S3 バケットを選択するか、新しい Amazon S3 バケットを作成します。
 - 既存のバケットを選択するには、[既存の Amazon S3 バケットを選択] を選択し、[更新] を選択して選択内容を保存します。
 - [新しい Amazon S3 バケットの作成] を選択して、Amazon Amazon Simple Storage Service バケットを作成し、[ポリシー] を選択します。Amazon S3 バケットの有効期限がポリシーで指定されています。バケットを作成するには、[Create](作成) を選択します。

ゲームシナリオをデプロイする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

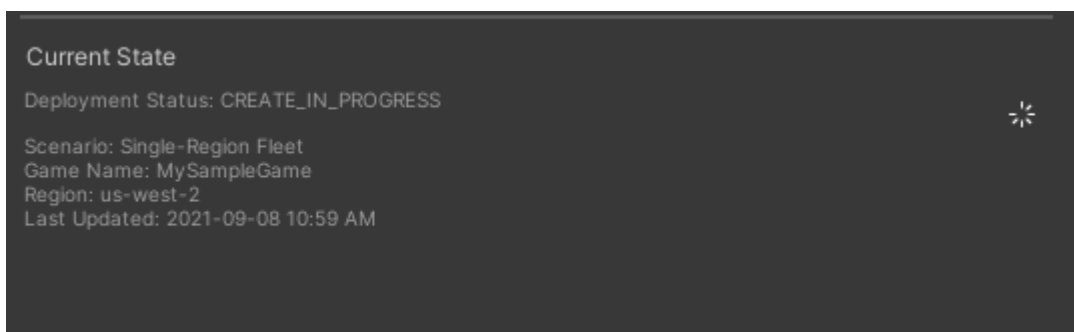
シナリオを使用して、でゲームをテストできます Amazon GameLift Servers。各シナリオでは、AWS CloudFormation テンプレートを使用して、必要なリソースを含むスタックを作成します。ほと

多くのシナリオでは、ゲームサーバーの実行可能ファイルとビルドパスが必要です。シナリオをデプロイすると、はデプロイの一部としてゲームアセットをブートストラップの場所Amazon GameLift Serversにコピーします。

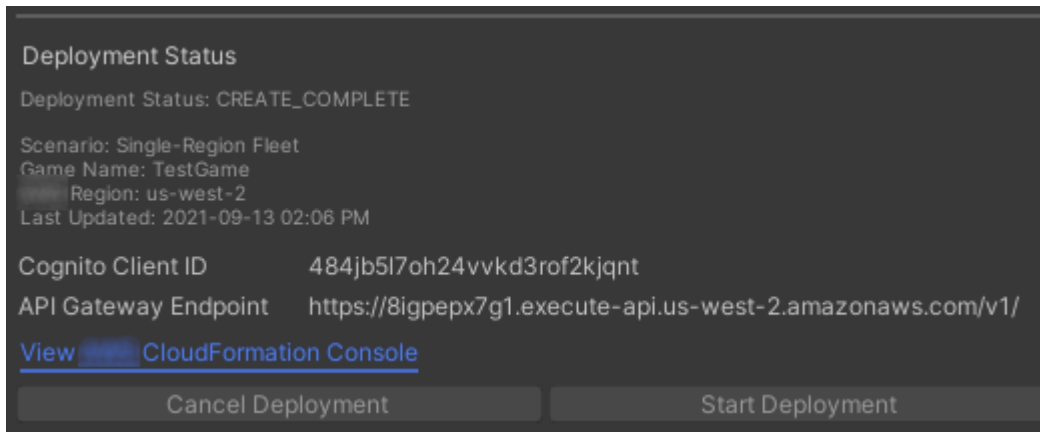
シナリオをデプロイするには、AWS 認証情報と AWS アカウントブートストラップを設定する必要があります。

シナリオをデプロイするには

1. Unity では、Unity 用プラグインタブで、[デプロイ] タブを選択します。
2. [デプロイ] ペインで、[デプロイ UI を開く] を選択します。
3. [デプロイ] ウィンドウで、シナリオを選択します。
4. [チーム名] を入力します。また、名前は一意である必要があります。ゲーム名は、シナリオをデプロイするときの AWS CloudFormation スタック名の一部です。
5. [ゲームサーバービルドフォルダパス] を選択します。構築フォルダのパスは、サーバーの実行可能ファイルと依存関係を含むフォルダを指します。
6. [ゲームサーバービルド .exe ファイルパス] を選択します。構築実行可能ファイルのパスは、ゲームサーバーの実行可能ファイルを指します。
7. [デプロイを開始] を選択してシナリオのデプロイを開始します。[デプロイ] ウィンドウの [現在の状態] で更新のステータスを確認できます。シナリオのデプロイには数分かかる場合があります。



8. シナリオのデプロイが完了すると、[現在の状態] が更新され、ゲームにコピーして貼り付けられる Cognito クライアント ID および API Gateway エンドポイント が含まれます。



9. ゲーム設定を更新するには、Unity メニューで [クライアント接続設定に移動する] を選択します。これにより、[Inspector] タブが Unity 画面の右側に表示されます。
10. [ローカルテストモード] を選択解除します。
11. [API Gateway エンドポイント]と [Cognito クライアント ID] を入力します。シナリオのデプロイ AWS リージョン に使用したものと 同じ を選択します。その後、展開されたシナリオリソースを使用して、ゲームクライアントを再構築して実行できます。

シナリオによって作成されたリソースの削除

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 の Amazon GameLift Servers プラグインについて説明します。

シナリオ用に作成されたリソースを削除するには、対応する AWS CloudFormation スタックを削除します。

シナリオによって作成されたリソースを削除するには

1. Unity Deployment の Amazon GameLift Servers プラグインウィンドウで、AWS CloudFormation コンソールの表示を選択して AWS CloudFormation コンソールを開きます。
2. AWS CloudFormation コンソールで、スタックを選択し、デプロイ時に指定されたゲーム名を含むスタックを選択します。
3. [削除] を選択して、スタックを削除します。スタックの削除には数分かかります。がシナリオで使用されるスタック AWS CloudFormation を削除すると、そのステータスは に変わります ROLLBACK_COMPLETE。

Unity Amazon GameLift Serversでゲームを と統合する

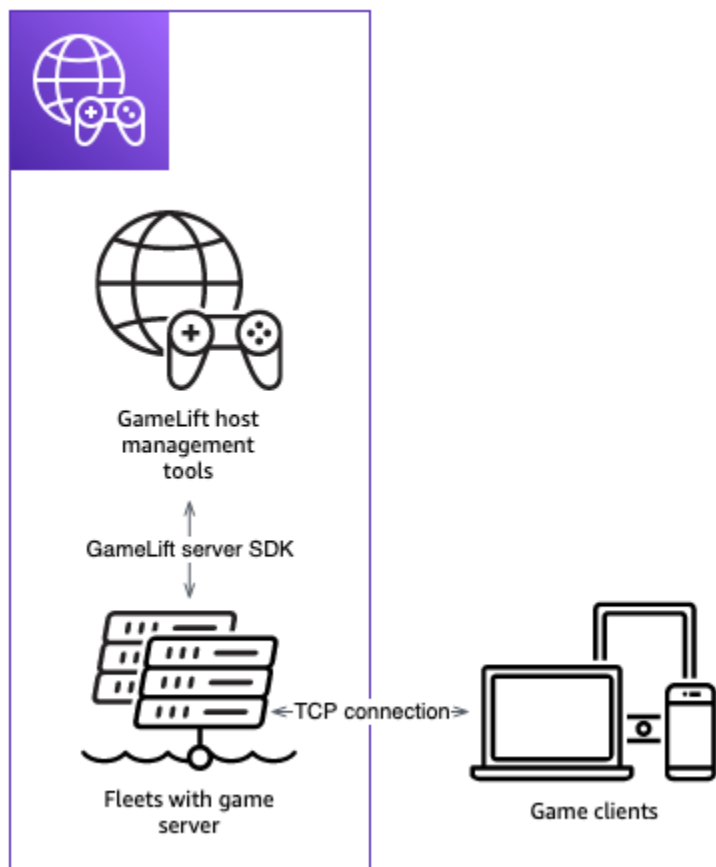
Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

次のタスクを実行してAmazon GameLift Servers、Unity ゲームを と統合します。

- [Unity ゲームサーバープロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合](#)
- [Unity ゲームクライアントプロジェクトAmazon GameLift Serversとの統合](#)

次の図は、ゲームを統合するフローの例を示しています。この図では、ゲームサーバーを持つフリートが にデプロイされていますAmazon GameLift Servers。ゲームクライアントは、 と通信するゲームサーバーと通信しますAmazon GameLift Servers。



サンプルゲームをインポートして実行する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインには、ゲームを と統合するための基本を試すために使用できるサンプルゲームが含まれていますAmazon GameLift Servers。このセクションでは、ゲームクライアントとゲームサーバーを構築し、Amazon GameLift Serversローカルを使用してローカルでテストします。

前提条件

- [のセットアップ AWS アカウント](#)
- [プラグインをインストールしてセットアップする](#)

サンプルゲームサーバーの構築と実行

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

サンプルゲームのゲームサーバーファイルをセットアップします。

1. Unity のメニューで、 を選択しAmazon GameLift Servers、サンプルゲームのインポートを選択します。
2. [サンプルゲームのインポート] ウィンドウで、[インポート] を選択して、ゲームとそのすべてのアセットと依存関係をインポートします。
3. ゲームサーバーを構築します。Unity のメニューで、 を選択しAmazon GameLift Servers、Windows サンプルサーバービルド設定の適用または MacOS サンプルサーバービルド設定の適用を選択します。ゲームサーバーの設定後、Unity はアセットを再コンパイルします。
4. Unity のメニューで [ファイル] を選択し、[ビルド] を選択します。[サーバービルド] を選択し、[ビルド] を選択して、サーバーファイル専用のビルドフォルダーを選択します。

Unity はサンプル ゲーム サーバーを構築し、実行可能ファイルと必要なアセットを指定されたビルドフォルダに配置します。

サンプルゲームクライアントを構築して実行する

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

サンプルゲームのゲームクライアントファイルをセットアップします。

1. Unity のメニューで **Build Settings** を選択しAmazon GameLift Servers、Windows サンプルクライアントビルド設定の適用または MacOS サンプルクライアントビルド設定の適用を選択します。ゲーム クライアントの設定後、Unity はアセットを再コンパイルします。
2. Unity のメニューで、[Go To Client Settings] (クライアント設定に移動) を選択します。これにより、[Inspector] タブを Unity 画面の右側に表示します。Amazon GameLift Servers クライアント設定タブで、ローカルテストモードを選択します。
3. ゲーム クライアントを構築します。Unity のメニューで [ファイル] を選択します。[サーバービルド] がチェックされていないことを確認し、[ビルド] を選択し、クライアントファイル専用のビルドフォルダーを選択します。

Unity はサンプルゲームクライアントを構築し、実行可能ファイルと必要なアセットを指定されたクライアントビルドフォルダーに配置します。

4. ゲームサーバーとクライアントは構築していません。次のステップでは、ゲームを実行し、それがとどのように相互作用するかを確認しますAmazon GameLift Servers。

サンプルゲームをローカルでテストする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

Local を使用してインポートしたサンプルゲームを実行します Amazon GameLift Servers。

1. ゲームサーバーを起動します。Unity では、Unity 用プラグインタブで、[デプロイ] タブを選択します。
2. [テスト] ペインで、[ローカルテスト UI を開く] を選択します。
3. [Local Testing] (ローカルテスト) ウィンドウで、[Game Server .exe File Path] (ゲームサーバー .exe ファイルパス) を指定します。パスには実行可能ファイル名を含める必要があります。例えば、C:/MyGame/GameServer/MyGameServer.exe。
4. [デプロイと実行] を選択します。Unity 用プラグインはゲームサーバーを起動し、Amazon GameLift Servers ローカルログウィンドウを開きます。ウィンドウには、ゲームサーバーと Amazon GameLift Servers Local の間で送信されるメッセージを含むログメッセージが含まれます。
5. ゲーム クライアントを起動します。サンプルゲームクライアントでビルドの場所を見つけ、実行ファイルを選択します。
6. Amazon GameLift Servers サンプルゲームで、E メールとパスワードを指定し、ログインを選択します。E メールとパスワードは検証も使用もされていません。
7. Amazon GameLift Servers サンプルゲームで、開始 を選択します。ゲームクライアントはゲームセッションを検索します。セッションが見つからない場合は、セッションを作成します。その後、ゲームクライアントはゲームセッションを開始します。ゲームのアクティビティはログで確認できます。

ゲームサーバーログのサンプル

```
...
2021-09-15T19:55:3495 PID:20728 Log :) GAMELIFT AWAKE
2021-09-15T19:55:3512 PID:20728 Log :) I AM SERVER
2021-09-15T19:55:3514 PID:20728 Log :) GAMELIFT StartServer at port 33430.
2021-09-15T19:55:3514 PID:20728 Log :) SDK VERSION: 4.0.2
2021-09-15T19:55:3556 PID:20728 Log :) SERVER IS IN A GAMELIFT FLEET
2021-09-15T19:55:3577 PID:20728 Log :) PROCESSREADY SUCCESS.
2021-09-15T19:55:3577 PID:20728 Log :) GAMELIFT HEALTH CHECK REQUESTED (HEALTHY)
...
2021-09-15T19:55:3634 PID:20728 Log :) GAMELOGIC AWAKE
2021-09-15T19:55:3635 PID:20728 Log :) GAMELOGIC START
2021-09-15T19:55:3636 PID:20728 Log :) LISTENING ON PORT 33430
2021-09-15T19:55:3636 PID:20728 Log SERVER: Frame: 0 HELLO WORLD!
...
2021-09-15T19:56:2464 PID:20728 Log :) GAMELIFT SESSION REQUESTED
```

```

2021-09-15T19:56:2468 PID:20728 Log :) GAME SESSION ACTIVATED
2021-09-15T19:56:3578 PID:20728 Log :) GAMELIFT HEALTH CHECK REQUESTED (HEALTHY)
2021-09-15T19:57:3584 PID:20728 Log :) GAMELIFT HEALTH CHECK REQUESTED (HEALTHY)
2021-09-15T19:58:0334 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8695 Connection accepted: playerId
  0 joined
2021-09-15T19:58:0335 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8696 Connection accepted: playerId
  1 joined
2021-09-15T19:58:0338 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 Msg rcvd from playerId 0 Msg:
  CONNECT: server IP localhost
2021-09-15T19:58:0338 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 Msg rcvd from player 0:CONNECT:
  server IP localhost
2021-09-15T19:58:0339 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 CONNECT: player index 0
2021-09-15T19:58:0339 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 Msg rcvd from playerId 1 Msg:
  CONNECT: server IP localhost
2021-09-15T19:58:0339 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 Msg rcvd from player 1:CONNECT:
  server IP localhost
2021-09-15T19:58:0339 PID:20728 Log SERVER: Frame: 8697 CONNECT: player index 1

```

Amazon GameLift Servers ローカルログのサンプル

```

12:55:26,000 INFO || - [SocketIOServer] main - Session store / pubsub factory used:
  MemoryStoreFactory (local session store only)
12:55:28,092 WARN || - [ServerBootstrap] main - Unknown channel option 'SO_LINGER' for
  channel '[id: 0xe23d0a14]'
12:55:28,101 INFO || - [SocketIOServer] nioEventLoopGroup-2-1 - SocketIO server
  started at port: 5757
12:55:28,101 INFO || - [SDKConnection] main - GameLift SDK server (communicates with
  your game server) has started on http://localhost:5757
12:55:28,120 INFO || - [SdkWebSocketServer] WebSocketSelector-20 - WebSocket Server
  started on address localhost/127.0.0.1:5759
12:55:28,166 INFO || - [StandAloneServer] main - GameLift Client server (listens for
  GameLift client APIs) has started on http://localhost:8080
12:55:28,179 INFO || - [StandAloneServer] main - GameLift server sdk http listener has
  started on http://localhost:5758
12:55:35,453 INFO || - [SdkWebSocketServer] WebSocketWorker-12 - onOpen
  socket: /?pID=20728&sdkVersion=4.0.2&sdkLanguage=CSharp and handshake /?
  pID=20728&sdkVersion=4.0.2&sdkLanguage=CSharp
12:55:35,551 INFO || - [HostProcessManager] WebSocketWorker-12 - client connected with
  pID 20728
12:55:35,718 INFO || - [GameLiftSdkHttpHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
  GameLift API to use: ProcessReady for pId 20728
12:55:35,718 INFO || - [ProcessReadyHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
  Received API call for processReady from 20728

```

```
12:55:35,738 INFO || - [ProcessReadyHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
onProcessReady data: port: 33430
12:55:35,739 INFO || - [HostProcessManager] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
Registered new process with pId 20728
12:55:35,789 INFO || - [GameLiftSdkHttpHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
GameLift API to use: ReportHealth for pId 20728
12:55:35,790 INFO || - [ReportHealthHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
Received API call for ReportHealth from 20728
12:55:35,794 INFO || - [ReportHealthHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
ReportHealth data: healthStatus: true
12:56:24,098 INFO || - [GameLiftHttpHandler] Thread-12 - API to use:
GameLift.DescribeGameSessions
12:56:24,119 INFO || - [DescribeGameSessionsDispatcher] Thread-12 - Received API call
to describe game sessions with input: {"FleetId":"fleet-123"}
12:56:24,241 INFO || - [GameLiftHttpHandler] Thread-12 - API to use:
GameLift.CreateGameSession
12:56:24,242 INFO || - [CreateGameSessionDispatcher] Thread-12 - Received API call to
create game session with input: {"FleetId":"fleet-123","MaximumPlayerSessionCount":4}
12:56:24,265 INFO || - [HostProcessManager] Thread-12 - Reserved process:
20728 for gameSession: arn:aws:gamelift:local::gamesession/fleet-123/
gsess-59f6cc44-4361-42f5-95b5-fdb5825c0f3d
12:56:24,266 INFO || - [WebSocketInvoker] Thread-12 - StartGameSessionRequest:
gameSessionId=arn:aws:gamelift:local::gamesession/fleet-123/
gsess-59f6cc44-4361-42f5-95b5-fdb5825c0f3d, fleetId=fleet-123, gameSessionName=null,
maxPlayers=4, properties=[], ipAddress=127.0.0.1, port=33430, gameSessionData?=false,
matchmakerData?=false, dnsName=localhost
12:56:24,564 INFO || - [CreateGameSessionDispatcher] Thread-12 - GameSession with
id: arn:aws:gamelift:local::gamesession/fleet-123/gsess-59f6cc44-4361-42f5-95b5-
fdb5825c0f3d created
12:56:24,585 INFO || - [GameLiftHttpHandler] Thread-12 - API to use:
GameLift.DescribeGameSessions
12:56:24,585 INFO || - [DescribeGameSessionsDispatcher] Thread-12 - Received API call
to describe game sessions with input: {"FleetId":"fleet-123"}
12:56:24,660 INFO || - [GameLiftSdkHttpHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
GameLift API to use: GameSessionActivate for pId 20728
12:56:24,661 INFO || - [GameSessionActivateHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0 -
Received API call for GameSessionActivate from 20728
12:56:24,678 INFO || - [GameSessionActivateHandler] GameLiftSdkHttpHandler-thread-0
- GameSessionActivate data: gameSessionId: "arn:aws:gamelift:local::gamesession/
fleet-123/gsess-59f6cc44-4361-42f5-95b5-fdb5825c0f3d"
```

サーバープロセスをシャットダウンする

Note

このトピックでは、サーバー SDK 4.x 以前を使用する Unity バージョン 1.0.0 のAmazon GameLift Serversプラグインについて説明します。

サンプルゲームを終了したら、Unity のサーバーをシャットダウンします。

1. ゲーム クライアントで、[Quit] (終了) を選択するか、ウィンドウを閉じて、ゲーム クライアントを停止します。
2. Unityでは、[Local Testing] (ローカルテスト) ウィンドウで [Stop] (停止) を選択するか、ゲーム サーバー Windowsを閉じて、サーバーを停止します。

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 でホスティングするための開発ロードマップ

このロードマップでは、マルチプレイヤーゲーム用のAmazon GameLift Serversマネージド EC2 ホスティングソリューションを開発する方法について説明します。Amazon GameLift Serversには、いくつかのゲームホスティングオプションが用意されています。これらのオプションの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers ソリューション](#)。

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングでは、ゲームサーバーは、設定に基づいて Amazon GameLift Servers所有および運用する AWS クラウドベース仮想コンピューティングリソースでホストされます。マルチプレイヤーゲームホスティング用にさらに最適化された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスのセキュリティ、信頼性、グローバル可用性が得られます。は、自動サーバーデプロイ、ライフサイクル処理、容量の自動スケーリングなどのツールを使用してホスティング管理をAmazon GameLift Servers合理化します。

Amazon GameLift Servers マネージドソリューションは、次のコンポーネントで構成されます。

- マルチプレイヤーゲームホスティング用に最適化された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスを使用する 1 つ以上のAmazon GameLift Serversマネージドフリート。
- サーバー SDK for と統合されたゲームサーバービルド。すべてのフリートAmazon GameLift Serversにデプロイします。

- AWS SDK と統合されたゲームクライアントとバックエンドサービス。Amazon GameLift Servers サービスとやり取りしてゲームセッションをリクエストします。
- すべてのフリートで利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置する Amazon GameLift Servers キュー。
- (オプション) マルチプレイヤーマッチを作成し、それらのゲームセッションを設定する FlexMatch マッチメーカー。

このロードマップは、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングでマルチプレイヤーゲームを正常に稼働させるための効率的な道筋を示しています。必要なコンポーネントが揃ったら、ゲーム開発を繰り返し、ホスティングソリューションをカスタマイズできます。ローンチが近づいたら、本番稼働レベルの使用に備えてホスティングソリューションを準備する方法について、「[Amazon GameLift Servers ホスティングによるゲームの起動の準備](#)」を参照してください。

i Unreal Engine と Unity の Amazon GameLift Servers プラグインでジャンプスタートするデプロイを高速化するには、Unreal Engine と Unity の [Amazon GameLift Servers プラグイン](#) を試してください。これは、最小限のセットアップでゲームサーバーをすばやくデプロイするためのガイド付き UI ワークフローを提供するため、ゲームコンポーネントを実際に試すことができます。その後、この基盤に基づいてゲーム用のカスタムホスティングソリューションを作成できます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers プラグインを使用してを探索する](#)」を参照してください。

ステップ 1: を使用するゲームサーバーを準備する Amazon GameLift Servers

ゲームサーバーに機能を追加して、ホスティング用にデプロイされたときに Amazon GameLift Servers サービスと通信できるようにします。

- ゲームプロジェクトのサーバー SDK for Amazon GameLift Servers (バージョン 5.x) を取得します。サーバー SDK は、C++、C#、Go で利用可能です。[Amazon GameLift Servers サーバー SDK をダウンロードします](#)。
- ゲームサーバーコードを変更して、サーバーの SDK 機能を追加します。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
 - Amazon GameLift Servers SDK を初期化し、Amazon GameLift Servers サービスと WebSocket 接続を確立するコードを追加します。サーバー SDK アクション `InitSdk()` を使用します。

- サーバードプロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、Amazon GameLift Servers サービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessReady()` を使用します。
- 必要なコールバック関数 `OnProcessTerminate()`、および `OnStartGameSession()` を実装します。これらの機能を使用すると、ゲームサーバードプロセスは Amazon GameLift Servers サービスとの接続を維持し、 から求められたときにゲームセッションを開始し Amazon GameLift Servers、ゲームサーバードプロセスを終了するプロンプトに応答できます。
- サーバードプロセスがゲームセッションを終了するときに Amazon GameLift Servers サービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessEnding()` を使用します。
- ゲームサーバードビルドをパッケージ化します。ビルドファイル、依存関係、サポートソフトウェアを含むインストールスクリプトを作成します。「[ゲームビルドファイルをパッケージ化する](#)」を参照してください。Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) バケットを使用して、ゲームビルドのバージョンを保存することをお勧めします。
- ゲームサーバードの統合をテストします。このタスクでは、「」で説明されているように、ローカルワークステーションの Amazon GameLift Servers Anywhere フリートを設定することをお勧めします [Amazon GameLift Servers Anywhere でローカルテストを設定する](#)。このステップでは、ゲームサーバードビルドをテストデバイスに手動でインストールし、サーバードプロセスを開始します。CLI AWS を使用して新しいゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Servers サービスがサーバードプロセスにゲームセッションの開始を正常に促すことを確認します。

ステップ 2: ホストされているゲームセッションに参加するためのゲームクライアントを準備する

ゲームクライアントがゲームセッションへの参加をリクエストし、接続情報を取得して、ホストされているゲームセッションに直接接続する方法を作成します。最も一般的なアプローチは、ゲームクライアントと サービスの間のミドルマンとして機能するバックエンド Amazon GameLift Servers サービス機能を設定することです。このアプローチにより、ホスティングリソースを保護し、プレイヤーがゲームセッションにどのように配置されるかをより詳細に制御することができます。

- ホスティング用のバックエンドサービス機能を構築します。バックエンドサービスは Amazon GameLift Servers サービスと通信し、接続情報をゲームクライアントに配信します。この機能には、ゲームセッションの開始、ゲームへのプレイヤーの配置、ゲームセッション情報の取得が含まれます。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバードとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- AWS SDK for を取得しAmazon GameLift Servers、バックエンドサービスプロジェクトに追加します。[Amazon GameLift Servers クライアントサービスの SDK リソース](#)を参照してください。
- Amazon GameLift Servers クライアントを初期化し、キー設定を保存するコードを追加します。「[バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする](#)」を参照してください。
- AWS SDK アクションを呼び出しCreateGameSession()、ゲームクライアントにゲームセッション接続情報を提供する機能を追加します。「[特定のフリートにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。

を呼び出すCreateGameSession()ことは、新しいゲームセッションをリクエストするための便利な出発点です。ゲームセッション配置システムが整ったら (ステップ 3 を参照)、このコードを StartGameSessionPlacement() への呼び出し (または StartMatchmaking() を使用している場合は) に置き換えますFlexMatch。

バックエンドサービスを設計する方法については、「[ゲームクライアントサービスを設計する](#)」を参照してください。

- プレイヤーがホストされているゲームセッションに参加できるようにする機能をゲームクライアントに追加します。ゲームクライアントは、に直接ではなく、バックエンドサービスにリクエストを行いますAmazon GameLift Servers。バックエンドサービスがゲームセッション接続情報を提供すると、ゲームクライアントはゲームセッションに直接接続してゲームをプレイします。
- ゲームクライアントの統合をテストします。テストには、ローカルワークステーションで同じAmazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用できます。

高速反復型開発や複数人チームでの作業には、[クラウドベースのテスト環境](#)を立ち上げることをお勧めします。この Amazon GameLift Servers Toolkit ソリューションは、Amazon GameLift Serversマネージドフリートの動作を模倣しますが、ゲームサーバービルドを最小限のターンアラウンドタイムで更新できます。

ステップ 3: ゲームセッション配置をセットアップする

新しいゲームセッションのリクエストを処理する方法をカスタマイズしAmazon GameLift Servers、それらをホストするために利用可能なゲームサーバーを見つけます。は、すべてのフリートのすべてのゲームサーバーの可用性Amazon GameLift Serversを自動的に追跡します。ゲームクライアントがゲームセッションへの参加リクエストを送信すると、は最小レイテンシー、コスト、可用性な

ど、定義された一連の優先順位に基づいて「可能な限り最良の」配置Amazon GameLift Serversを探します。

- 利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置するためのゲームセッションキューを作成します。キューは、ゲームセッション配置の主要なメカニズムです。ガイダンスについては、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。
- 少なくとも、Anywhere フリートをキュー内の送信先として追加します。その他のすべての設定はオプションのカスタマイズです。
- バックエンドサービスコードで、**CreateGameSession()** 呼び出しを **StartGameSessionPlacement()** に変換します。「[マルチフリートキューにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームセッションに参加できる状態になったら、ゲームクライアントに通知するメカニズムを作成します。開発中は、DescribeGameSessionPlacement を呼び出してゲームセッションのステータスをポーリングできます。ただし、大量の処理にキューを使用する前に、イベント通知を有効にする必要があります。「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。
- (オプション) FlexMatch マッチメイキングコンポーネントを追加します。ガイダンスについては、[デAmazon GameLift Servers FlexMatch ベロッパーガイド](#)を参照してください。

ステップ 4: マネージドクラウドベースのフリートを作成する

ここまでは、セルフマネージド Anywhere フリートを使用してゲームコンポーネントをテストして反復処理し、ゲームセッションの配置を微調整しました。ソリューションの最後の部分では、本番稼働システムに必要なタイプのホスティングリソースを設定します。本番稼働用の計画と設定を開始するには、Amazon GameLift Servers マネージドフリートの使用に移行します。

- ゲームサーバービルドをパッケージ化し、にアップロードしますAmazon GameLift Servers。ビルドファイル、依存関係、サポートソフトウェアを含むインストールスクリプトを作成します。「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。コンソールまたは CLI Amazon GameLift Serversを使用して、ビルドを AWS にアップロードできます。

ビルドをアップロードする前に、フリート AWS リージョン を作成するものを決定します。ビルドを同じリージョンにアップロードする必要があります。フリートのロケーションの選び方については、「[フリートのロケーション](#)」を参照してください。

- マネージド EC2 フリートを作成します。フリートを作成すると、はホスティング用にゲームサーバービルドのデプロイをAmazon GameLift Serversすぐに開始します。マネージドフリートの多く

の側面を設定できます。ガイダンスについては、「[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- フリートに名前を付け、デプロイするアップロード済みのゲームビルドを指定します。
- フリートのオンデマンドインスタンスを選択し、フリートのロケーションで利用可能なインスタンスタイプを選択します。スポットフリートは有用なオプションですが、追加の設計と設定が必要です。
- フリートのランタイム設定を作成します。少なくとも、ゲームサーバー実行可能ファイルの起動パスを指定します。
- インバウンドトラフィックがゲームサーバーにアクセスできるように、ポート設定を指定します。
- マネージドフリートをキューに追加します。ゲームセッションキューで、Anywhere フリートをマネージドフリートで置き換えます。
- マネージドフリートでゲームホスティングをテストします。この時点で、ゲームクライアントがゲームセッションをリクエストしてから、接続情報を取得して、ゲームセッションに正常に接続するまでのホスティングサイクル全体をテストできるはずです。

ステップ 5: マネージドフリートをカスタマイズする

ゲームのローンチに備えて、マネージドホスティングリソースを微調整する必要があります。考慮すべき決定事項には、次のようなものがあります。

- コスト削減のためにスポットフリートの追加を検討します。「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーが他の AWS リソースと通信する必要がある場合は、IAM ロールを設定してアクセスを管理します。「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーを地理的にどこに配置するかを決定します。マネージドフリートにリモートロケーションを追加します。「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- インスタンスのタイプとサイズを選択し、複数のサーバープロセスを実行するようにランタイムを設定することで、フリートのパフォーマンスを最適化します。「[ガゲームサーバー Amazon GameLift Servers を起動する方法を管理する](#)」を参照してください。
- 優先順位付け設定のカスタマイズなど、マネージドフリートのゲームセッション配置オプションを試してみます。「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- 予想されるプレイヤー需要に応えるための自動容量スケーリングを設定します。「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

- 他のにスタンバイフリートを設定し AWS リージョン、必要に応じてフェイルオーバーを処理するようにキューと自動スケーリングを変更します。
- 分析やログ記録など、ホスティングのオブザーバビリティツールをセットアップします。
「[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)」を参照してください。
- Infrastructure as Code (IaC) を使用してデプロイを自動化します。「[を使用したAmazon GameLift Serversホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers では、デプロイ固有の設定に AWS CloudFormation テンプレートを使用できます。を使用してAmazon GameLift Serversリソース AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) を定義することもできます。の詳細については AWS CDK、[AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) デベロッパーガイド](#)を参照してください。

AWS CloudFormation スタックのデプロイを管理するには、継続的インテグレーションおよび継続的デリバリー (CI/CD) ツールと などのサービスを使用することをお勧めします AWS CodePipeline。こうしたツールにより、ゲームサーバーバイナリが構築されるたびに、自動的に、または承認によりデプロイできます。CI/CD ツールまたはサービスを使用すると、新しいゲームサーバーバージョンのリソースのデプロイは次のようになります。

- ゲームサーバーバイナリをビルドしてテストする。
- バイナリを にアップロードしますAmazon GameLift Servers。
- 新しいビルドを使用して新しいフリートをデプロイする。
- ゲームセッションキューに新しいフリートを追加し、以前のビルドバージョンのフリートを削除する。
- 以前のビルドのフリートがアクティブなゲームセッションをホストしなくなったら、それらのフリートの AWS CloudFormation スタックを削除します。

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナでホスティングするための開発ロードマップ

このロードマップでは、コンテナ化されたゲームサーバー用のAmazon GameLift Serversマネージドホスティングソリューションを開発する方法について説明します。マネージドコンテナは、 が提供するホスティングソリューションの 1 つですAmazon GameLift Servers。ホスティングオプションの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers ソリューション](#)。

を使用したマネージドコンテナソリューションAmazon GameLift Serversには、次のコンポーネントがあります。

- マルチプレイヤーゲームホスティング用に最適化された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスを使用する 1 つ以上のコンテナフリート。
- ゲームサーバービルドを含むコンテナイメージ。Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) プライベートリポジトリにアップロードされます。ゲームサーバービルドは、用のサーバー SDK と統合 Amazon GameLift Servers され、Linux で動作するように構築されています。
- ゲームクライアントに代わって Amazon GameLift Servers サービスとやり取りするバックエンド サービス。バックエンドサービスは Amazon GameLift Servers、SDK の一部である のサービス API の機能 AWS を使用します。
- 新しい Amazon GameLift Servers ゲームセッションのリクエストを処理し、すべてのフリートで利用可能なゲームサーバーを検索し、ゲームセッションを開始するようにゲームサーバーに求める ゲームセッションキュー。
- (オプション) マルチプレイヤーマッチを作成し、それらのゲームセッションを設定する FlexMatch マッチメーカー。

このロードマップは、コンテナ化されたゲームサーバーを Amazon GameLift Servers マネージド コンテナで正常に稼働させるための効率的な道筋を示しています。必要なコンポーネントが揃った ら、ゲーム開発を繰り返し、ホスティングソリューションをカスタマイズできます。ローンチが近 づいたら、本番稼働レベルの使用に備えてホスティングソリューションを準備する方法について、 「[Amazon GameLift Servers ホスティングによるゲームの起動の準備](#)」を参照してください。

i マネージドコンテナ用の以下のツールを使用して、オンボーディングを高速化します。

- [コンテナスターターキット](#) は、統合とフリートのセットアップを合理化します。ゲーム サーバーに重要なゲームセッション管理機能を追加し、事前設定されたテンプレートを 使用して、ゲームサーバー用のコンテナフリートと自動デプロイパイプラインを構築しま す。デプロイ後、Amazon GameLift Servers コンソールと API ツールを使用して、フリート のパフォーマンスのモニタリング、ゲームセッションの管理、メトリクスの分析を行いま す。
- Unreal Engine および Unity 開発者の場合は、[Amazon GameLift Servers プラグイン](#) を使 用してゲームサーバーを統合し、ゲームエンジンの開発環境内からコンテナフリートを構 築します。プラグインのガイド付きワークフローは、マネージドコンテナを使用したクラ ウドベースのホスティングによる高速でシンプルなソリューションの作成に役立ちます。 この基盤に基づいてゲーム用のカスタムホスティングソリューションを作成できます。

ステップ 1: を使用するゲームサーバーを準備する Amazon GameLift Servers

ゲームサーバーに機能を追加して、ホスティング用にデプロイされたときにAmazon GameLift Serversサービスと通信できるようにします。

- ゲームプロジェクトのサーバー SDK for Amazon GameLift Servers (バージョン 5.2 以降) を取得します。サーバー SDK は、C++、C#、Go で利用可能です。[サーバー SDK for をダウンロードします Amazon GameLift Servers](#)。サーバー SDK は C++、C#、Go で使用できます。
- ゲームサーバーコードを変更して、サーバーの SDK 機能を追加します。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
 - Amazon GameLift Servers SDK を初期化し、Amazon GameLift Serversサービスと WebSocket 接続を確立するコードを追加します。サーバー SDK アクション `InitSdk()` を使用します。
 - サーバードプロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、Amazon GameLift Servers サービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessReady()` を使用します。
 - 必要なコールバック関数 `OnStartGameSession()`、および `OnProcessTerminate()` を実装します。これらの機能を使用すると、ゲームサーバードプロセスは Amazon GameLift Serversサービスとの接続を維持し、 から求められたときにゲームセッションを開始しAmazon GameLift Servers、ゲームサーバードプロセスを終了するリクエストに応答できます。
 - サーバードプロセスがゲームセッションを終了するときにAmazon GameLift Serversサービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessEnding()` を使用します。
- ゲームサーバービルドをパッケージ化します。Linux で実行するようにゲームサーバーを構築します。ゲームサーバーの実行に必要なビルドやその他のファイルを準備します。Windows で開発している場合、このステップでは、別の Linux ワークスペースを設定するか、Windows サブシステム for Linux (WSL) などのツールを使用する場合があります。ゲームサーバービルドをテストしたり、コンテナイメージを構築およびテストしたりするには、Linux 環境が必要です。
- ゲームサーバーの統合をテストします。統合されたゲームサーバーがAmazon GameLift Servers サービスに接続し、プロンプトに応答できることを確認します。「」で説明されているように、ローカルワークステーションをテストホストとしてシンプルな Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを設定することをお勧めします[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)。ゲームサーバービルドをテストホストにインストールし、サーバードプロセスを開始します。AWS CLI を使用して新しいゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Serversサービスがサーバードプロセスにゲームセッションの開始を正常に促すことを確認します。

ステップ 2: ホストされているゲームセッションに参加するためのゲームクライアントを準備する

ゲームクライアントがゲームセッションへの参加をリクエストし、接続情報を取得して、ホストされているゲームセッションに直接接続する方法を作成します。最も一般的なアプローチは、ゲームクライアントとサービスの間のミドルマンとして機能するバックエンドAmazon GameLift Serversサービス機能を設定することです。このアプローチにより、ホスティングリソースを保護し、プレイヤーがゲームセッションにどのように配置されるかをより詳細に制御することができます。

- ホスティング用のバックエンドサービス機能を構築します。バックエンドサービスは Amazon GameLift Servers サービスと通信し、接続情報をゲームクライアントに配信します。この機能には、ゲームセッションの開始、ゲームへのプレイヤーの配置、ゲームセッション情報の取得が含まれます。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
- AWS SDK for を取得しAmazon GameLift Servers、バックエンドサービスプロジェクトに追加します。[Amazon GameLift Servers クライアントサービスの SDK リソース](#)を参照してください。
- Amazon GameLift Servers クライアントを初期化し、キー設定を保存するコードを追加します。「[バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする](#)」を参照してください。
- AWS SDK アクションを呼び出しCreateGameSession()、ゲームクライアントにゲームセッション接続情報を提供する機能を追加します。「[特定のフリートにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。

を呼び出すCreateGameSession()ことは、新しいゲームセッションをリクエストするための便利な出発点です。ゲームセッション配置システムが整ったら (ステップ 3 を参照)、このコードを への呼び出しに置き換えます StartGameSessionPlacement() (または StartMatchmaking() を使用している場合は)FlexMatch。

バックエンドサービスを設計する方法については、「[ゲームクライアントサービスを設計する](#)」を参照してください。

- プレイヤーがホストされているゲームセッションに参加できるようにする機能をゲームクライアントに追加します。ゲームクライアントは、に直接ではなく、バックエンドサービスにリクエストを行いますAmazon GameLift Servers。バックエンドサービスがゲームセッション接続情報を提供すると、ゲームクライアントはゲームセッションに直接接続してゲームをプレイします。
- ゲームクライアントの統合をテストします。テストには、既存の Amazon GameLift ServersAnywhere フリートをローカルワークステーションで使用できます。新しいバックエンド

サービスを使用して新しいゲームセッションをリクエストし、(1) Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスにゲームセッションの開始を正常に促し、(2) ゲームクライアントがゲームセッションに接続できることを確認します。

ステップ 3: ゲームセッション配置をセットアップする

新しいゲームセッションのリクエストを処理する方法をカスタマイズしAmazon GameLift Servers、それらをホストするために利用可能なゲームサーバーを見つけます。は、すべてのフリートのすべてのゲームサーバーの可用性Amazon GameLift Serversを自動的に追跡します。ゲームクライアントがゲームセッションへの参加リクエストを送信すると、は最小レイテンシー、コスト、可用性などの定義された優先順位のセットに基づいて「可能な限り最良の」配置Amazon GameLift Serversを探します。

- 利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置するためのゲームセッションキューを作成します。キューは、ゲームセッション配置の主要なメカニズムです。ガイダンスについては、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。
- 少なくとも、Anywhere フリートをキュー内の送信先として追加します。その他のすべての設定はオプションのカスタマイズです。
- バックエンドサービスコードで、**CreateGameSession()** 呼び出しを **StartGameSessionPlacement()** に変換します。「[マルチフリートキューにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームセッションに参加できる状態になったら、ゲームクライアントに通知するメカニズムを作成します。開発中は、の呼び出しを使用してゲームセッションのステータスをポーリングできますDescribeGameSessionPlacement。ただし、大量の処理にキューを使用する前に、イベント通知を有効にする必要があります。「[ゲームセッション配置のイベン通知を設定](#)」を参照してください。
- FlexMatch マッチメイキングを追加します (オプション)。マッチメイキングルールセットを構築し、ゲームセッションキューを操作するマッチメイキング設定を作成します。マッチメイキングシステムの設定に関するガイダンスについては、デ[Amazon GameLift Servers FlexMatch ベースのガイド](#)を参照してください。
- プレイメントシステムをテストします。テストには、既存の Amazon GameLift Servers Anywhere フリートをローカルワークステーションで使用できます。バックエンドサービスを使用して新しいゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスにゲームセッションの開始を正常に促すことを確認します。

ステップ 4: ゲームサーバーコンテナイメージを作成する

ゲームサーバーを正常に統合したら、ゲームサーバー実行可能ファイルを使用してコンテナイメージを作成します。で使用するため、Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) リポジトリに保存しますAmazon GameLift Servers。詳細な手順については、「[のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

- ゲームサーバーコンテナ (提供) の Dockerfile テンプレートを取得しますAmazon GameLift Servers。ゲームサーバーのビルドファイルの ファイルを変更します。
- ゲームサーバーコンテナイメージを構築します。Linux 環境で作業するには、Docker ツールを使用してイメージを作成します。
- コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュします。コンテナフリートをデプロイする予定の AWS リージョン 同じ と を使用して AWS アカウント、Amazon ECR にパブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリを作成します。コンテナイメージをプッシュします。
- Anywhere フリートを使用してコンテナイメージをテストします (オプション)。クラウドホスト型のコンテナフリートにデプロイする前に、コンテナイメージをローカルでテストすることもできます。テストには、既存の Amazon GameLift ServersAnywhere フリートをローカルワークステーションで使用できます。ゲームサーバーコンテナをインストールして実行し、(1) Amazon GameLift Serversサービスがサーバープロセスにゲームセッションの開始を正常に促し、(2) ゲームクライアントがゲームセッションに接続できることを確認します。

ステップ 5: クラウドベースのコンテナフリートを作成する

ここまでは、セルフマネージド Anywhere フリートを使用して、ゲームコンポーネントをテストおよび反復処理してきました。ソリューションの最後の部分は、本稼働システムに必要なクラウドベースのホスティングリソースをセットアップすることです。本番稼働用の計画と設定を開始するには、Amazon GameLift Serversマネージドコンテナフリートをセットアップし、本番稼働用にカスタマイズします。

- コンテナグループ定義を作成します。コンテナグループ定義は、フリートのコンテナアーキテクチャを記述します。とは、デプロイするコンテナイメージを識別します。「[コンテナフリートの Amazon GameLift Serversコンテナグループ定義を作成する](#)」を参照してください。コンテナイメージが保存され AWS リージョン ているのと同じにコンテナグループ定義を作成します。フリートのロケーションの選び方については、「[フリートのロケーション](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
- ゲームサーバーコンテナグループ定義を作成します。

- ゲームサーバービルドでコンテナイメージを含むコンテナ定義を追加します。
- コンテナのゲームサーバープロセスのポート範囲を設定します。
- マネージドコンテナフリートを作成します。フリートを作成すると、はホスティング用にゲームサーバービルドのデプロイをAmazon GameLift Serversすぐに開始します。マネージドフリートの多くの側面を設定できます。ガイダンスについては、「[Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを作成する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
- コンテナフリートの AWS Identity and Access Management (IAM) サービスロールを設定します。「[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- フリートインスタンスにデプロイするゲームサーバーコンテナグループ定義を指定します。
- 他のすべてのパラメータで利用できるデフォルト値を使用します。は、最適な設定のためにいくつかのパラメータをAmazon GameLift Servers計算します。
- コンテナフリートをキューに追加します。ゲームセッションキューで、Anywhere テストフリートをマネージドコンテナフリートに置き換えます。
- コンテナフリートでゲームホスティングをテストします。この時点で、ソリューション全体をテストできるはずです。ゲームクライアントを起動し、バックエンドサービスを介してゲームセッションをリクエストします。接続情報を取得し、コンテナフリートのゲームセッションに接続します。
- フリートデプロイで反復処理します。コンテナグループ定義とフリート設定を更新し、既存のフリートに更新をデプロイできます。

ステップ 6: マネージドコンテナソリューションをカスタマイズする

ゲームのローンチに備えて、マネージドホスティングリソースを微調整する必要があります。考慮すべき決定事項には、次のようなものがあります。

- コンテナフリートの設定を最適化します。「[Amazon GameLift Servers コンテナフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- コスト削減のためにスポットフリートの追加を検討します。「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーが他の AWS リソースと通信する必要がある場合は、IAM ロールを設定してアクセスを管理します。「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーを地理的にどこに配置するかを決定します。マネージドフリートにリモートロケーションを追加します。「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。

- 優先順位付け設定のカスタマイズなど、マネージドフリートのゲームセッション配置オプションを試してみます。「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- 予想されるプレイヤー需要に応えるための自動容量スケーリングを設定します。「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- 他の にフリートを作成し AWS リージョン、必要に応じてフェイルオーバーを処理するようにキューと自動スケーリングを変更します。
- 分析やログ記録など、ホスティングのオブザーバビリティツールをセットアップします。「[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)」を参照してください。
- [Infrastructure as Code \(IaC\)](#) を使用してフリートのデプロイを自動化します。「[を使用した Amazon GameLift Serversホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers では、デプロイ固有の設定に AWS CloudFormation テンプレートを使用できます。を使用して AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) リソースを定義することもできます Amazon GameLift Servers。の詳細については AWS CDK、[AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) デベロッパーガイド](#)を参照してください。

AWS CloudFormation スタックのデプロイを管理するには、継続的インテグレーションおよび継続的デリバリー (CI/CD) ツールと などのサービスを使用することをお勧めします AWS CodePipeline。こうしたツールにより、ゲームサーバーバイナリが構築されるたびに、自動的に、または承認によりデプロイできます。CI/CD ツールまたはサービスを使用すると、新しいゲームサーバーバージョンのリソースのデプロイは次のようになります。

- ゲームサーバーバイナリをビルドしてテストする。
- バイナリを にアップロードします Amazon GameLift Servers。
- 新しいビルドを使用して新しいフリートをデプロイする。
- ゲームセッションキューに新しいフリートを追加し、以前のビルドバージョンのフリートを削除する。
- 以前のビルドのフリートがアクティブなゲームセッションをホストしなくなったら、それらのフリートの AWS CloudFormation スタックを削除します。

Amazon GameLift Servers Anywhere でホスティングするための開発ロードマップ

このロードマップでは、マルチプレイヤーゲームが独自のリソース (オンプレミスのハードウェアまたは仮想マシン) で使用するホスティングソリューションを開発する方法について説明します。Amazon GameLift Serversには、いくつかのゲームホスティングオプションが用意されています。これらのオプションの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers ソリューション](#)。

Amazon GameLift Servers Anywhere ホスティングでは、ゲームサーバーはユーザーが提供および管理しているコンピューティングリソースでホストされます。必要な設定で Anywhere フリートを作成し、プレイヤーがいる場所に地理的に配置されます。は Anywhere フリートに次の機能Amazon GameLift Serversを提供します。

- 設定に基づいてゲームセッションの配置プロセスを処理します。この処理には、以下が含まれます。
 - Anywhere フリート全体のゲームサーバーの可用性を追跡します。
 - ゲームクライアントサービスからのゲームリクエストを処理し、ゲームリクエストを利用可能なサーバーとマッチングさせます。
 - Anywhere フリーのゲームサーバーにゲームセッションの開始を指示します。
 - 接続の詳細をゲームクライアントに返します。
- セッション配置プロセスのパフォーマンスメトリクスとゲームセッションおよびプレイヤーの使用状況メトリクスを収集します。
- FlexMatch 完全なマッチメイキング機能セットをサポートしているため、マッチメーカーを構築し、ゲームセッションプレイメントシステムと統合できます。
- Anywhere フリートでキーホスト管理タスクを処理するAmazon GameLift Serversエージェントを提供します。
- Amazon GameLift Servers マネージドフリートとの組み合わせをサポートし、柔軟なハイブリッドソリューションを実現します。

Amazon GameLift Servers Anywhere ソリューションは、次のコンポーネントで構成されています。

- 既存の設定管理およびデプロイツールで管理される、オンプレミスまたは他のホスティングリソースを持つ 1 つ以上の Amazon GameLift Servers Anywhere フリート。(オプションで 使用できます) AWS Systems Manager。

- サーバー SDK for と統合されたゲームサーバービルド。すべてのフリートAmazon GameLift Serversにデプロイします。
- AWS SDK と統合されたゲームクライアントとバックエンドサービス。Amazon GameLift Servers サービスとやり取りしてゲームセッションをリクエストします。
- すべてのフリートで利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置するAmazon GameLift Serversキュー。
- (オプション) マルチプレイヤーマッチを作成し、それらのゲームセッションを設定する FlexMatch マッチメーカー。

このロードマップは、マルチプレイヤーゲームを Amazon GameLift Servers Anywhere ホスティングで正常に稼働させるための効率的な道筋を示しています。必要なコンポーネントが揃ったら、ゲーム開発を繰り返し、ホスティングソリューションをカスタマイズできます。ローンチが近づいたら、本番稼働レベルの使用に備えてホスティングソリューションを準備する方法について、「[Amazon GameLift Servers ホスティングによるゲームの起動の準備](#)」を参照してください。

i Unreal Engine と Unity のAmazon GameLift Serversプラグインでジャンプスタートするデプロイを高速化するには、Unreal Engine と Unity 用の[Amazon GameLift Serversプラグイン](#)を試してください。これは、最小限のセットアップでゲームサーバーをすばやくデプロイするためのガイド付き UI ワークフローを提供するため、ゲームコンポーネントを実際に試すことができます。その後、この基盤に基づいてゲーム用のカスタムホスティングソリューションを作成できます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers プラグインを使用してを探索する](#)」を参照してください。

ステップ 1: を使用するゲームサーバーを準備する Amazon GameLift Servers

ゲームサーバーに機能を追加して、ホスティング用にデプロイされたときにAmazon GameLift Serversサービスと通信できるようにします。

- ゲームプロジェクトのサーバー SDK for Amazon GameLift Servers (バージョン 5.x) を取得します。サーバー SDK は、C++、C#、Go で利用可能です。[Amazon GameLift Servers サーバー SDK をダウンロードします](#)。
- ゲームサーバーコードを変更して、サーバーの SDK 機能を追加します。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- Amazon GameLift Servers SDK を初期化し、Amazon GameLift Serversサービスと WebSocket 接続を確立するためのコードを追加します。サーバー SDK アクション `InitSdk()` を使用し、Anywhere フリートに必要なサーバーパラメータを含めます。
- サーバードプロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、Amazon GameLift Servers サービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessReady()` を使用します。
- 必要なコールバック関数 `OnProcessTerminate()`、および `OnStartGameSession()` を実装します。これらの機能を使用すると、ゲームサーバードプロセスは Amazon GameLift Serversサービスとの接続を維持し、から求められたときにゲームセッションを開始しAmazon GameLift Servers、ゲームサーバードプロセスを終了するプロンプトに応答できます。
- サーバードプロセスがゲームセッションを終了するときにAmazon GameLift Serversサービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessEnding()` を使用します。
- ゲームサーバービルドをパッケージ化します。ビルドファイル、依存関係、サポートソフトウェアを含むインストールスクリプトを作成します。「[ゲームビルドファイルをパッケージ化する](#)」を参照してください。Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) バケットを使用して、ゲームビルドのバージョンを保存することをお勧めします。
- ゲームサーバーの統合をテストします。このタスクでは、「」で説明されているように、ローカルワークステーションの Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを設定することをお勧めします[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)。このステップでは、ゲームサーバービルドをテストデバイスに手動でインストールし、サーバードプロセスを開始します。CLI AWS を使用して新しいゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Serversサービスがサーバードプロセスにゲームセッションの開始を正常に促すことを確認します。

ステップ 2: ホストされているゲームセッションに参加するためのゲームクライアントを準備する

ゲームクライアントがゲームセッションへの参加をリクエストし、接続情報を取得して、ホストされているゲームセッションに直接接続する方法を作成します。最も一般的なアプローチは、ゲームクライアントとサービスの間のミドルマンとして機能するバックエンドAmazon GameLift Serversサービス機能を設定することです。このアプローチにより、ホスティングリソースを保護し、プレイヤーがゲームセッションにどのように配置されるかをより詳細に制御することができます。

- ホスティング用のバックエンドサービス機能を構築します。バックエンドサービスは Amazon GameLift Serversサービスと通信し、接続情報をゲームクライアントに配信します。この機能には、ゲームセッションの開始、ゲームへのプレイヤーの配置、ゲームセッション情報の取得が含ま

れます。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- AWS SDK for を取得しAmazon GameLift Servers、バックエンドサービスプロジェクトに追加します。[Amazon GameLift Servers クライアントサービスの SDK リソース](#)を参照してください。
- Amazon GameLift Servers クライアントを初期化し、キー設定を保存するコードを追加します。「[バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする](#)」を参照してください。
- AWS SDK アクションを呼び出しCreateGameSession()、ゲームクライアントにゲームセッション接続情報を提供する機能を追加します。「[特定のフリートにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。

を呼び出すCreateGameSession()ことは、新しいゲームセッションをリクエストするための便利な出発点です。ゲームセッション配置システムが整ったら (ステップ 3 を参照)、このコードを への呼び出しに置き換えます StartGameSessionPlacement() (または StartMatchmaking() を使用している場合は)FlexMatch。

バックエンドサービスを設計する方法については、「[ゲームクライアントサービスを設計する](#)」を参照してください。

- プレイヤーがホストされているゲームセッションに参加できるようにする機能をゲームクライアントに追加します。ゲームクライアントは、に直接ではなく、バックエンドサービスにリクエストを行いますAmazon GameLift Servers。バックエンドサービスがゲームセッション接続情報を提供すると、ゲームクライアントはゲームセッションに直接接続してゲームをプレイします。
- ゲームクライアントの統合をテストします。テストには、ローカルワークステーションで同じ Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用できます。

ステップ 3: ゲームセッション配置をセットアップする

新しいゲームセッションのリクエストを処理する方法をカスタマイズしAmazon GameLift Servers、それらをホストするために利用可能なゲームサーバーを見つけます。は、すべてのフリートのすべてのゲームサーバーの可用性Amazon GameLift Serversを自動的に追跡します。ゲームクライアントがゲームセッションへの参加リクエストを送信すると、は最小レイテンシー、コスト、可用性などの定義された優先順位のセットに基づいて「可能な限り最良の」配置Amazon GameLift Serversを探します。

- 利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置するためのゲームセッションキューを作成します。キューは、ゲームセッション配置の主要なメカニズムです。ガイダンスについては、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。
- 少なくとも、Anywhere フリートをキュー内の送信先として追加します。その他のすべての設定はオプションです。
- バックエンドサービスコードで、**CreateGameSession()** 呼び出しを **StartGameSessionPlacement()** に変換します。「[マルチフリートキューにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームセッションに参加できる状態になったら、ゲームクライアントに通知するメカニズムを作成します。開発中は、DescribeGameSessionPlacement を呼び出してゲームセッションのステータスをポーリングできます。ただし、大量の処理にキューを使用する前に、イベント通知を有効にする必要があります。「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。
- (オプション) FlexMatch マッチメイキングコンポーネントを追加します。ガイダンスについては、[デ Amazon GameLift Servers FlexMatch ベロッパーガイド](#) を参照してください。

ステップ 4: Amazon GameLift Servers エージェントを使用して Anywhere フリートを設定する

これまでは、ローカルデバイス (Anywhere フリートコンピューティングとして登録済み) を使用して、ゲームコンポーネントをテストおよび反復処理してきました。次のステップでは、本番稼働システムに必要なフリートのタイプを設定します。これらのリソースでは、Amazon GameLift Servers エージェントを使用して、コンピューティング上のホスト管理タスクの一部を管理します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)」を参照してください。

- Amazon GameLift Servers エージェントを取得し、ゲームサーバーのインストールパッケージに追加します。エージェント [Amazon GameLift Servers Github リポジトリで利用可能な エージェント](#) ソースコードを取得して構築します。ビルドした実行可能 JAR ファイルをゲームビルド実行可能ファイルと同じディレクトリに配置します。
- 必要に応じて、エージェントの起動スクリプトを変更します。コンピューティングの実行が開始されるとすぐに、エージェント実行可能ファイルが起動することを確認します。ホスティングコンピューティングにエージェントをインストールして実行する方法については、エージェントのリポジトリにある readme ファイルを参照してください。起動コマンドには、少なくとも、Anywhere フリート ID と AWS リージョン、カスタムロケーション、コンピューティング名を指定するオプションを含める必要があります。

エージェントは、以下のタスクを自動的に処理するため、これらのタスクをスクリプトで処理している場合は、削除できます。

- RegisterCompute() を呼び出して、コンピューティングを Anywhere フリートに追加する。
- Amazon GameLift Servers サービスに接続するときにゲームサーバーを GetComputeAuthToken() 認証するために を呼び出します。エージェントは認証トークンの取得と更新を管理します。このトークンは、コンピューティングで実行されているすべてのゲームサーバープロセスで使用できます。
- 一連のランタイム手順に基づいて、コンピューティングで新しいサーバープロセスを開始する。
- Anywhere フリートでコンピューティングのランタイム設定を作成します。Amazon GameLift Servers コンソールまたは CLI AWS を使用して、フリートのランタイム手順を作成または変更できます。エージェントはこれらの指示を実行し、定期的に Amazon GameLift Servers サービスから更新をリクエストします。
- 必要に応じて、ゲームセッションキューを設定または変更します。Amazon GameLift Servers エージェントでデプロイされた Anywhere フリートを使用する新しいキューを作成する (または既存のキューを更新する)。
- Anywhere フリートとのエージェント統合をテストします。エージェントがランタイム設定に基づいてサーバープロセスを適切に開始していることを確認します。

ステップ 5: Anywhere フリートをカスタマイズする

ゲームのローンチに備えて、マネージドホスティングリソースを微調整する必要があります。考慮すべき決定事項には、次のようなものがあります。

- ゲームサーバーソフトウェアのインストールと実行など、必要に応じて、コンピューティングを開始およびシャットダウンするプロセスを自動化します。コンピューティングのリサイクルは、コンピューティングを定期的に更新するために役立ちます。また、必要のないときはコンピューティングをシャットダウンすることで、コストを削減できます。
- ゲームサーバーが他の AWS リソースと通信する必要がある場合は、IAM ロールを設定してアクセスを管理します。「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーを地理的にどこに配置するかを決定します。マネージドフリートにリモートロケーションを追加します。「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- コンピューティングリソース設定を選択してフリートのパフォーマンスを最適化し、コンピューティングごとに最適な数のサーバープロセスを実行するようにランタイム手順を設定します。

- 優先順位付け設定のカスタマイズなど、マネージドフリートのゲームセッション配置オプションを試してみます。「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- 予想されるプレイヤー需要に応えるために、手動または自動で容量をスケーリングするメカニズムを構築します。ゲームセッションをホストするために使えるコンピューティングの数を増減させる要因として、どのようなものが考えられるか検討してください。
- 必要に応じて、他のリソースへのフェイルオーバーを設計して実装します。
- 分析やログ記録など、ホスティングのオブザーバビリティツールをセットアップします。「[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)」を参照してください。

を使用したハイブリッドホスティングの開発ロードマップ Amazon GameLift Servers

このロードマップでは、マルチプレイヤーゲームのホスティングソリューションを開発する方法について説明します。Amazon GameLift Serversには、いくつかのゲームホスティングオプションが用意されています。これらのオプションの詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers ソリューション](#)。

ハイブリッドソリューションは、が管理するクラウドベースのリソースAmazon GameLift Serversと独自のセルフマネージドホスティングリソースを含むホスティングリソースの組み合わせを使用します。ハイブリッドホスティングの詳細については、次の記事「[Hybrid game server hosting with Amazon GameLift Servers Anywhere](#)」を参照してください。を使用するとAmazon GameLift Servers、一般的なコンポーネントとプロセスを使用するハイブリッドソリューションを設定できるため、グローバルフリートを一元管理し、すべてのタイプのリソース間で負荷を簡単に移動できます。

ハイブリッドアーキテクチャは、次のコンポーネントで構成されます。

- マルチプレイヤーゲームホスティング用に最適化された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスを使用する 1 つ以上のAmazon GameLift Serversマネージドフリート。
- 設定管理やデプロイツールなど、既存のオンプレミスまたは他のホスティングリソースを使用する 1 つ以上の Amazon GameLift Servers Anywhere フリート。(AWS Systems Managerを使用することもできます)。
- サーバー SDK for と統合された単一のゲームサーバービルドでAmazon GameLift Servers、すべてのフリートにデプロイします。
- SDK と AWS 統合された単一のゲームクライアントとバックエンドサービス。Amazon GameLift Serversサービスとやり取りしてゲームセッションをリクエストします。

- 利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置し、すべてのフリート間で負荷のバランスを取る共有Amazon GameLift Serversキュー。
- Anywhere フリートでデプロイされる Amazon GameLift Servers エージェントは、すべてのフリートのコンピューティング全体でサーバープロセス管理タスクを簡素化します。
- (オプション) マルチプレイヤーマッチを作成し、それらのゲームセッションを設定する FlexMatch マッチメーカー。

このロードマップは、を使用したハイブリッドホスティングソリューションでマルチプレイヤーゲームを正常に稼働させるための効率的な道筋を示していますAmazon GameLift Servers。必要なコンポーネントが揃ったら、ゲーム開発を繰り返し、ホスティングソリューションをカスタマイズできます。ローンチが近づいたら、本番稼働レベルの使用に備えてホスティングソリューションを準備する方法について、「[Amazon GameLift Servers ホスティングによるゲームの起動の準備](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers プラグインでジャンプスタートする

Unreal Engine または Unity でプロジェクトを開発している場合は、Amazon GameLift Serversプラグインでホスティングするためのゲームのセットアップを開始します。プラグインを使用すると、Amazon GameLift Servers SDKs をゲームプロジェクトに追加し、ガイド付きワークフローを使用して Anywhere フリートと Amazon GameLift Serversマネージドフリートの両方でハイブリッドホスティングソリューションのシンプルな作業バージョンを構築できます。その後、これらの基本要素を基に構築し、必要に応じてカスタマイズできます。

ステップ 1: を使用するゲームサーバーを準備する Amazon GameLift Servers

ゲームサーバーに機能を追加して、ホスティング用にデプロイされたときにAmazon GameLift Serversサービスと通信できるようにします。ゲームサーバーが Amazon GameLift Serversマネージドフリートまたは Anywhere フリートで実行されている場合は、同じ機能が必要です。

- ゲームプロジェクトのサーバー SDK for Amazon GameLift Servers (バージョン 5.x) を取得します。サーバー SDK は C++、C#、Go で利用できます。[サーバー SDK for をダウンロードします Amazon GameLift Servers](#)。
- ゲームサーバーコードを変更して、サーバーの SDK 機能を追加します。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- Amazon GameLift Servers SDK を初期化し、Amazon GameLift Serversサービスと WebSocket 接続を確立するコードを追加します。サーバー SDK アクション `InitSdk()` を使用します。Anywhere フリートコンピューティングで実行する際にサーバーパラメータを指定するコードを含めます。
- サーバードプロセスがゲームセッションをホストする準備ができたら、Amazon GameLift Servers サービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessReady()` を使用します。
- 必要なコールバック関数 `OnProcessTerminate()`、および `OnStartGameSession()` を実装します。これらの機能を使用すると、ゲームサーバードプロセスは Amazon GameLift Serversサービスとの接続を維持し、から求められたときにゲームセッションを開始しAmazon GameLift Servers、ゲームサーバードプロセスを終了するプロンプトに応答できます。
- サーバードプロセスがゲームセッションを終了するときにAmazon GameLift Serversサービスに報告するコードを追加します。サーバー SDK アクション `ProcessEnding()` を使用します。
- ゲームサーバードビルドをパッケージ化します。ビルドファイル、依存関係、サポートソフトウェアを含むインストールスクリプトを作成します。「[ゲームビルドファイルをパッケージ化する](#)」を参照してください。Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) バケットを使用して、ゲームビルドのバージョンを保存することをお勧めします。
- ゲームサーバーの統合をテストします。このタスクでは、「」で説明されているように、ローカルワークステーションで Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを設定することをお勧めします[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)。このステップでは、ゲームサーバードビルドをテストデバイスに手動でインストールし、サーバードプロセスを開始します。AWS CLI を使用して新しいゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Serversサービスがサーバードプロセスにゲームセッションの開始を正常に促すことを確認します。

ステップ 2: ホストされているゲームセッションに参加するためのゲームクライアントを準備する

ゲームクライアントがゲームセッションへの参加をリクエストし、接続情報を取得して、ホストされているゲームセッションに直接接続する方法を作成します。最も一般的なアプローチは、ゲームクライアントと サービスの間のミドルマンとして機能するバックエンドAmazon GameLift Serversサービス機能を設定することです。このアプローチにより、ホスティングリソースを保護し、プレイヤーがゲームセッションにどのように配置されるかをより詳細に制御することができます。

- ホスティング用のバックエンドサービス機能を構築します。バックエンドサービスは Amazon GameLift Serversサービスと通信し、接続情報をゲームクライアントに配信します。この機能に

は、ゲームセッションの開始、ゲームへのプレイヤーの配置、ゲームセッション情報の取得が含まれます。ガイダンスについては、「[カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。

- AWS SDK for を取得しAmazon GameLift Servers、バックエンドサービスプロジェクトに追加します。[Amazon GameLift Servers クライアントサービスの SDK リソース](#)を参照してください。
- Amazon GameLift Servers クライアントを初期化し、キー設定を保存するコードを追加します。「[バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする](#)」を参照してください。
- AWS SDK アクションを呼び出しCreateGameSession()、ゲームクライアントにゲームセッション接続情報を提供する機能を追加します。「[特定のフリートにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。

を呼び出すCreateGameSession()ことは、新しいゲームセッションをリクエストするための便利な出発点です。ゲームセッション配置システムが整ったら (ステップ 3 を参照)、このコードを StartGameSessionPlacement() への呼び出し (または StartMatchmaking() を使用している場合は) に置き換えますFlexMatch。

バックエンドサービスを設計する方法については、「[ゲームクライアントサービスを設計する](#)」を参照してください。

- プレイヤーがホストされているゲームセッションに参加できるようにする機能をゲームクライアントに追加します。ゲームクライアントは、に直接ではなく、バックエンドサービスにリクエストを行いますAmazon GameLift Servers。バックエンドサービスがゲームセッション接続情報を提供すると、ゲームクライアントはゲームセッションに直接接続してゲームをプレイします。
- ゲームクライアントの統合をテストします。テストには、ローカルワークステーションで同じAmazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用できます。

開発フェーズで、Amazon GameLift Serversマネージドフリートでのゲームビルドの動作をテストする場合は、[クラウドベースのテスト環境](#)も設定することをお勧めします。この Amazon GameLift Servers Toolkit ソリューションは、マネージドフリートの動作を模倣しますが、ゲームサーバービルドを最小限のターンアラウンドタイムで更新できます。

ステップ 3: ゲームセッション配置をセットアップする

新しいゲームセッションのリクエストを処理する方法をカスタマイズしAmazon GameLift Servers、それらをホストするために利用可能なゲームサーバーを見つけます。は、すべてのフリートのすべ

てのゲームサーバーの可用性Amazon GameLift Serversを自動的に追跡します。ゲームクライアントがゲームセッションへの参加リクエストを送信すると、は最小レイテンシー、コスト、可用性など、定義された一連の優先順位に基づいて「可能な限り最良の」配置Amazon GameLift Serversを探します。

- 利用可能なゲームサーバーで新しいゲームセッションを配置するためのゲームセッションキューを作成します。キューは、ゲームセッション配置の主要なメカニズムです。ガイダンスについては、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。
- 少なくとも、Anywhere フリートをキュー内の送信先として追加します。その他のすべての設定はオプションのカスタマイズです。
- バックエンドサービスコードで、`CreateGameSession()` 呼び出しを `StartGameSessionPlacement()` に変換します。「[マルチフリートキューにゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。
- ゲームセッションに参加できる状態になったら、ゲームクライアントに通知するメカニズムを作成します。開発中は、`DescribeGameSessionPlacement` を呼び出してゲームセッションのステータスをポーリングできます。ただし、大量の処理にキューを使用する前に、イベント通知を有効にする必要があります。「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。
- (オプション) FlexMatch マッチメイキングコンポーネントを追加します。ガイダンスについては、[デ Amazon GameLift Servers FlexMatch ベロ ッ パー ガイド](#)を参照してください。

ステップ 4: Amazon GameLift Servers エージェントを使用して Anywhere フリートを設定する

これまでは、ローカルデバイス (Anywhere フリートコンピューティングとして登録済み) を使用して、ゲームコンポーネントをテストおよび反復処理してきました。次のステップでは、本番稼働システムに必要なフリートのタイプを設定します。Anywhere フリートから開始し、Amazon GameLift Servers エージェントを追加して、コンピューティング上のホスト管理タスクの一部を管理します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)」を参照してください。

- Amazon GameLift Servers エージェントを取得し、ゲームサーバーのインストールパッケージに追加します。エージェント [Amazon GameLift Servers Github リポジトリで利用可能な エージェント](#) ソースコードを取得して構築します。ビルドした実行可能 JAR ファイルをゲームビルド実行可能ファイルと同じディレクトリに配置します。
- 必要に応じて、エージェントの起動スクリプトを変更します。コンピューティングの実行が開始されるとすぐに、エージェント実行可能ファイルが起動することを確認します。ホスティングコンピューティングにエージェントをインストールして実行する方法については、エージェントのリポ

ジトリにある readme ファイルを参照してください。起動コマンドには、少なくとも Anywhere フリート ID と、AWS リージョンカスタムロケーション、およびコンピューティング名を指定するオプションを含める必要があります。

エージェントは、以下のタスクを自動的に処理するため、これらのタスクをスクリプトで処理している場合は、削除できます。

- RegisterCompute() を呼び出して、コンピューティングを Anywhere フリートに追加する。
- Amazon GameLift Servers サービスに接続するときにゲームサーバーを GetComputeAuthToken() 認証するために を呼び出します。エージェントは認証トークンの取得と更新を管理します。このトークンは、コンピューティングで実行されているすべてのゲームサーバープロセスで使用できます。
- 一連のランタイム手順に基づいて、コンピューティングで新しいサーバープロセスを開始する。
- Anywhere フリートでコンピューティングのランタイム設定を作成します。少なくとも、ゲームサーバー実行可能ファイルの起動パスを指定します。Amazon GameLift Servers コンソールまたは CLI AWS を使用して、フリートのランタイム手順を作成または変更できます。エージェントはこれらの指示を実行し、定期的に Amazon GameLift Servers サービスから更新をリクエストします。
- 必要に応じて、ゲームセッションキューを設定または変更します。新しいキューを作成し (または既存のキューを更新する)、Amazon GameLift Servers エージェントでデプロイされた Anywhere フリートの送信先を指定します。
- Anywhere フリートとのエージェント統合をテストします。エージェントがランタイム設定に基づいてサーバープロセスを適切に開始していることを確認します。

ステップ 5: マネージドクラウドベースのフリートを作成する

Anywhere フリートを補完する Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成します。開発を高速化するためにステップ 2 でクラウドベースのテスト環境を立ち上げた場合は、ゲーム開発とテストのほとんどを完了した後にマネージドフリートを作成する計画を立てます。自動容量スケリングなどの追加設定を設定およびテストするには、フルマネージドフリートが必要です。

- ゲームサーバービルドをパッケージ化し、 にアップロードします Amazon GameLift Servers。ビルドファイル、依存関係、サポートソフトウェアを含むインストールスクリプトを作成します。Anywhere フリートとマネージドフリートの両方で同じビルドソフトウェアを使用できます。
「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。コンソールまたは CLI Amazon GameLift Servers を使用して、ビルドを AWS にアップロードできます。

ビルドをアップロードする前に、どの AWS リージョン にマネージドフリートを作成するかを決めます。ビルドを同じリージョンにアップロードする必要があります。フリートのロケーションの選び方については、「[フリートのロケーション](#)」を参照してください。

- マネージド EC2 フリートを作成します。Amazon GameLift Servers コンソールまたは CLI AWS を使用して、マネージドフリートを作成できます。フリートを作成すると、はホスティング用にゲームサーバービルドのデプロイをAmazon GameLift Serversすぐに開始します。マネージドフリートの多くの側面を設定できます。ガイダンスについては、「[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)」を参照してください。少なくとも、以下を実行します。
- フリートに名前を付け、デプロイするアップロード済みのゲームビルドを指定します。
- フリートのオンデマンドインスタンスを選択し、フリートのロケーションで利用可能なインスタンスタイプを選択します。スポットフリートは有用なオプションですが、追加の設計と設定が必要です。
- Anywhere フリートで使用したのと同様の設定でランタイム設定を作成します。少なくとも、ゲームサーバー実行可能ファイルの起動パスを指定します。
- インバウンドトラフィックがゲームサーバーにアクセスできるように、ポート設定を指定します。
- マネージドフリートを共有ゲームセッションキューに追加します。ステップ 4 のキューを更新して、Amazon GameLift Serversエージェントでデプロイされたマネージドフリートと Anywhere フリートの両方の送信先を含めます。
- マネージドフリートでゲームホスティングをテストします。この時点で、ゲームクライアントがゲームセッションをリクエストしてから、接続情報を取得して、ゲームセッションに正常に接続するまでのホスティングサイクル全体をテストできるはずです。

ステップ 6: フリートをカスタマイズする

ゲームのローンチに備えて、ホスティングソリューションを微調整する必要があります。考慮すべき決定事項には、次のようなものがあります。

- Anywhere フリートの場合、ゲームサーバーソフトウェアのインストールと実行など、必要に応じてコンピューティングを開始およびシャットダウンするプロセスを自動化します。コンピューティングのリサイクルは、コンピューティングを定期的に更新するために役立ちます。また、必要のないときはコンピューティングをシャットダウンすることで、コストを削減できます。
- ゲームサーバーが他の AWS リソースと通信する必要がある場合は、IAM ロールを設定してアクセスを管理します。「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

- ゲームサーバーを地理的にどこに配置するかを決定します。マネージドフリートにリモートロケーションを追加します。「[Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- マネージドフリートの場合は、コスト削減のためにスポットフリートの使用を検討します。「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」を参照してください。
- コンピューティングリソース設定を選択してフリートのパフォーマンスを最適化し、コンピューティングごとに最適な数のサーバープロセスを実行するようにランタイム手順を設定します。Anywhere フリートとマネージドフリートの両方でこれを行います。「[がゲームサーバー Amazon GameLift Servers を起動する方法を管理する](#)」を参照してください。
- 優先順位付け設定のカスタマイズなど、マネージドフリートのゲームセッション配置オプションを試してみます。「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- マネージドフリートの場合、予想されるプレイヤー需要に応えるための自動容量スケーリングを設定します。「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- Anywhere フリートの場合、予想されるプレイヤー需要に応えるために、手動または自動で容量をスケーリングするメカニズムを構築します。
- 必要に応じて、他のリソースへのフェイルオーバーを設計して実装します。他の AWS リージョンにスタンバイフリートを用意し、必要に応じてフェイルオーバーを処理できるようにキューと自動スケーリングを変更します。
- 分析やログ記録など、ホスティングのオブザーバビリティツールをセットアップします。「[Amazon GameLift Servers のモニタリング](#)」を参照してください。すべてのホスティングリソースの分析を集約するメトリクスグループを作成します。
- Infrastructure as Code (IaC) を使用してデプロイを自動化します。「[を使用した Amazon GameLift Servers ホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers では、デプロイ固有の設定に AWS CloudFormation テンプレートを使用できます。を使用して Amazon GameLift Servers リソース AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) を定義することもできます。の詳細については AWS CDK、[AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) デベロッパーガイド](#)を参照してください。

AWS CloudFormation スタックのデプロイを管理するには、継続的インテグレーションおよび継続的デリバリー (CI/CD) ツールと などのサービスを使用することをお勧めします AWS CodePipeline。こうしたツールにより、ゲームサーバーバイナリが構築されるたびに、自動的に、または承認によりデプロイできます。CI/CD ツールまたはサービスを使用すると、新しいゲームサーバーバージョンのリソースのデプロイは次のようになります。

- ゲームサーバーバイナリをビルドしてテストする。
- バイナリを にアップロードしますAmazon GameLift Servers。
- 新しいビルドを使用して新しいフリートをデプロイする。
- ゲームセッションキューに新しいフリートを追加し、以前のビルドバージョンのフリートを削除する。
- 以前のビルドのフリートがアクティブなゲームセッションをホスティングしなくなった場合は、そうしたフリートの AWS CloudFormation スタックを削除する。

のゲームの準備 Amazon GameLift Servers

マルチプレイヤーゲームを でホストする準備を整えますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers ホスティング機能をゲームプロジェクトに統合し、ゲームサーバーとクライアントサーバーを構築します。テスト用のホスト環境をセットアップして、迅速な反復ゲームの開発とテストをサポートします。

トピック

- [カスタムゲームサーバーとゲームを統合する](#)
- [ゲームクライアントサービスを設計する](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする](#)
- [Amazon GameLift Servers Local を使用して統合をテストする](#)
- [FlexMatch マッチメイキングの追加](#)
- [Amazon GameLift Servers インスタンスのフリートデータを取得する](#)
- [ゲームと の統合 Amazon GameLift ServersRealtime](#)

カスタムゲームサーバーとゲームを統合する

Amazon GameLift Servers には、 で実行するマルチプレイヤーゲームとカスタムゲームサーバーを準備するための完全なツールセットが用意されていますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers SDKsには、ゲームクライアントとサーバーが と通信するために必要なライブラリが含まれていますAmazon GameLift Servers。SDK の詳細、および入手できる場所については、「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。

このセクションのトピックでは、 にデプロイする前にゲームクライアントとゲームサーバーにAmazon GameLift Servers機能を追加する方法について詳しく説明しますAmazon GameLift Servers。

トピック

- [ゲームクライアント/サーバーと のやり取り Amazon GameLift Servers](#)
- [ゲームサーバーを と統合する Amazon GameLift Servers](#)
- [ゲームクライアントを と統合するAmazon GameLift Servers](#)
- [ゲームエンジンと Amazon GameLift Servers](#)

ゲームクライアント/サーバーと のやり取り Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers ホスティングソリューションのコンポーネントは、プレイヤーの需要に応じてゲームセッションを実行する特定の 방법으로相互にやり取りします。このトピックでは、ゲームサーバーがAmazon GameLift Serversマネージド EC2 フリート、セルフマネージド Amazon GameLift Servers Anywhere フリート、またはハイブリッドソリューションでホストされている場合に、コンポーネントが相互に通信する方法について説明します。

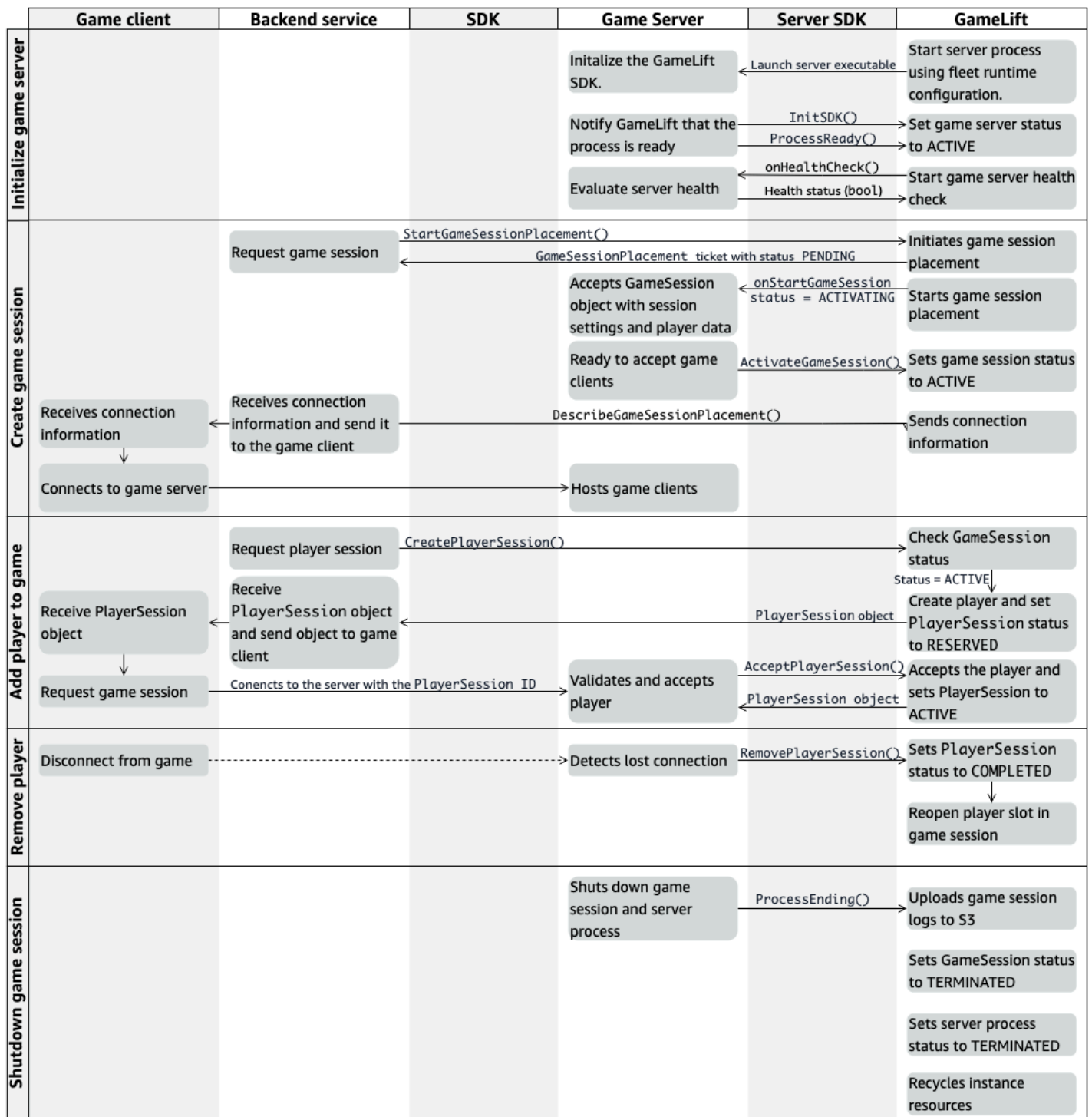
ホスティングソリューションコンポーネントには、ゲームサーバー、Amazon GameLift Serversサービス、クライアント側のバックエンドサービス、ゲームクライアントが含まれます。ゲームサーバーは、[Amazon GameLift Serversサーバー SDK](#) を使用して Amazon GameLift Serversサービスとやり取りします。バックエンドサービスは、[Amazon GameLift Servers サービス API](#) (AWS SDK の一部) を使用して、ゲームクライアントに代わって サービスとやり取りします。ゲームセッションに参加すると、ゲームクライアントはゲームセッションの一意的 IP アドレスとポート番号を使用してゲームセッションに直接接続します。

トピック

- [連携図](#)
- [連携の動作](#)

連携図

次の図は、ゲームホスティングコンポーネントがどのように相互作用するかを示しています。これにより、Amazon GameLift Serversサービスはゲームサーバーの可用性のステータスを追跡し、プレイヤーの需要に応じてゲームセッションを開始できます。



連携の動作

以下のセクションでは、主な各種連携におけるイベントの順番について説明します。

ゲームサーバープロセスの初期化

起動時に、ゲームサーバープロセスは Amazon GameLift Servers サービスとの通信を確立し、そのステータスをゲームセッションをホストする準備ができているものとして報告します。

1. ゲームサーバー実行可能ファイルの新しいプロセスが、ホスティングリソースで実行を開始します。
2. ゲームサーバープロセスは、次のサーバー SDK オペレーションを順番に呼び出します。
 - a. `InitSDK()` サーバー SDK を初期化し、サーバープロセスを認証し、Amazon GameLift Servers サービスとの通信を確立します。
 - b. `ProcessReady()` は、ゲームセッションをホストする準備状況を伝えます。この呼び出しは、ゲームクライアントがゲームセッションの接続に使用するプロセスの接続情報やその他の情報も報告します。

その後、サーバープロセスは Amazon GameLift Servers サービスからのプロンプトを待ちます。

3. Amazon GameLift Servers はサーバープロセスのステータスを `ACTIVE` に更新し、新しいゲームセッションをホストするために使用できます。
4. Amazon GameLift Servers は、`onHealthCheck` コールバックを定期的に呼び出して、サーバープロセスにヘルスステータスをリクエストします。これらの呼び出しは、サーバープロセスがアクティブステータスのままでも続行されます。サーバープロセスは、1 分以内に正常か正常でないかを報告する必要があります。サーバープロセスが正常でない場合、または応答しない場合、Amazon GameLift Servers サービスはある時点でサーバープロセスのアクティブステータスを変更し、ゲームセッションを開始するためのリクエストの送信を停止します。

ゲームセッションの作成

この Amazon GameLift Servers サービスは、プレイヤーからのゲームプレイリクエストに応じて新しいゲームセッションを開始します。

1. ゲームクライアントを使用しているプレイヤーがゲームセッションへの参加をリクエストします。ゲームがプレイヤー参加プロセスを処理する方法に応じて、ゲームクライアントはバックエンドサービスにリクエストを送信します。
2. プレイヤー参加プロセスで新しいゲームセッションを開始する必要がある場合、バックエンドサービスは新しいゲームセッションのリクエストを Amazon GameLift Servers サービスに送信します。このリクエストは、サービス API オペレーション `StartGameSessionPlacement()`

を呼び出します (代わりに、バックエンドサービスは `StartMatchmaking()` または `CreateGameSession()` を呼び出す場合があります)。

3. Amazon GameLift Servers サービスは、ステータスが の新しい `GameSessionPlacement` チケットを作成して応答します `PENDING`。チケット情報がバックエンドサービスに返されるため、バックエンドサービスは配置チケットステータスを追跡し、プレイヤーがゲームセッションを開始できる状態になったタイミングを判断できるようになります。詳細については、「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。
4. Amazon GameLift Servers サービスはゲームセッションの配置プロセスを開始します。ゲームセッションをホスティングしていないアクティブなサーバープロセスについて、どのフリートを調べ、それらのフリートを検索するかを特定します。使用可能なサーバープロセスを見つけると、Amazon GameLift Servers サービスは以下を実行します。
 - a. ゲームセッション設定と、配置リクエストからのプレイヤーデータがある `GameSession` オブジェクトを作成し、ステータスを `ACTIVATING` に設定します。
 - b. ゲームセッションを開始するようにサーバープロセスにプロンプトします。サービスは、サーバープロセスの `onStartGameSession` コールバックを呼び出し、`GameSession` オブジェクトを渡します。
 - c. サーバープロセスのゲームセッション数を 1 に変更します。
5. サーバープロセスは、`onStartGameSession` コールバック関数を実行します。サーバープロセスがプレイヤーの接続を受け入れる準備ができたら、サーバー SDK オペレーション `ActivateGameSession()` を呼び出し、プレイヤーが接続されるまで待機します。
6. この Amazon GameLift Servers サービスは、サーバープロセス (への呼び出しで報告 `ProcessReady()`) の接続情報で `GameSession` オブジェクトを更新し、ゲームセッションのステータスを に設定します `ACTIVE`。また、`GameSessionPlacement` チケットステータスを `FULFILLED` に更新します。
7. バックエンドサービスは `DescribeGameSessionPlacement()` を呼び出し、チケットのステータスを確認し、ゲームセッション情報を取得します。ゲームセッションがアクティブな場合、バックエンドサービスはゲームクライアントに通知し、ゲームセッションの接続情報を渡します。
8. ゲームクライアントは、接続情報を使用して、ゲームサーバープロセスに直接接続し、ゲームセッションに参加します。

プレイヤーをゲームに追加する

ゲームはオプションとして、プレイヤーセッション使用し、ゲームセッションへのプレイヤー接続を追跡できます。プレイヤーセッションは個別に作成するか、ゲームセッション配置リクエストの一環として作成できます。

1. バックエンドサービスはゲームセッション ID を使用してクライアント API オペレーション `CreatePlayerSession()` を呼び出します。
2. Amazon GameLift Servers サービスはゲームセッションのステータス (である必要がありますACTIVE) をチェックし、ゲームセッションで開いているプレイヤースロットを探します。スロットを利用できる場合、サービスは以下を実行します。
 - a. 新しい `PlayerSession` オブジェクトを作成し、ステータスを `RESERVED` に設定します。
 - b. プレイヤーセッション情報を使用してバックエンドサービスリクエストに応答します。
3. バックエンドサービスは、プレイヤーセッション情報をゲームセッション接続情報と共にゲームクライアントに渡します。
4. ゲームクライアントは接続情報とプレイヤーセッション ID を使用して、ゲームサーバープロセスに直接接続し、ゲームセッションの参加を要求します。
5. ゲームクライアントからの参加試行に応じて、ゲームサーバープロセスは、サービス API オペレーション `AcceptPlayerSession()` を呼び出してプレイヤーセッション ID を検証します。サーバープロセスは接続を受け入れるか、または拒否します。
6. Amazon GameLift Servers サービスは次のいずれかを実行します。
 - a. 接続が受け入れられると、`PlayerSession` はステータスを Amazon GameLift Servers に設定ACTIVEし、をゲームサーバープロセス`PlayerSession`に渡します。
 - b. ゲームサーバープロセスが、元の`CreatePlayerSession()`リクエストから一定期間内にプレイヤーセッション ID `AcceptPlayerSession()` を呼び出さない場合、Amazon GameLift Servers サービスは`PlayerSession`ステータスを に変更TIMEDOUTし、ゲームセッションのプレイヤースロットを再度開きます。

プレイヤーの削除

プレイヤーセッションを使用するゲームの場合、ゲームサーバープロセスはプレイヤーが切断されたときにAmazon GameLift Serversサービスに通知します。サービスはこの情報を使用してゲームセッションのプレイヤースロットのステータスを追跡し、新しいプレイヤーが開いているスロットを使用できるようにします。

1. プレイヤーがゲームから切断されます。
2. ゲームサーバープロセスは、失われた接続を検出し、サーバー SDK オペレーション `RemovePlayerSession()` を呼び出します。
3. Amazon GameLift Servers サービスはプレイヤーセッションのステータスを `COMPLETED` に変更し、ゲームセッションのプレイヤースロットを再度開きます。

ゲームセッションをシャットダウンする

ゲームセッションの終了時、またはゲームセッションをシャットダウンするときに、サーバープロセスはゲームセッションのステータスをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。

1. ゲームサーバープロセスは、ゲームセッションを終了し、サーバー SDK オペレーション `ProcessEnding()` を呼び出してプロセスのシャットダウンを開始します。
2. Amazon GameLift Servers サービスは以下を実行します。
 - a. Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) にゲームセッションログをアップロードします。
 - b. ゲームセッションのステータスを `TERMINATED` に変更します。
 - c. サーバープロセスのステータスを `TERMINATED` に変更します。
 - d. ホスティングソリューションの設計方法に応じて、新しく利用可能なホスティングリソースが割り当てられ、新しいゲームサーバープロセスを実行します。

ゲームサーバーを と統合する Amazon GameLift Servers

カスタムゲームサーバーがAmazon GameLift Serversインスタンスにデプロイされて実行されたら、とやり取りできる必要があります Amazon GameLift Servers (また、他のリソースとやり取りできる場合もあります)。このセクションでは、ゲームサーバーソフトウェアを と統合する方法について説明しますAmazon GameLift Servers。

Note

これらの手順は、 を作成し、既存のゲームサーバープロジェクトがあることを前提 AWS アカウント としています。

このセクションのトピックでは、次の統合タスクの処理方法について説明します。

- Amazon GameLift Servers とゲームサーバー間の通信を確立します。
- ゲームクライアントとゲームサーバー間のセキュアな接続を確立するために、TLS 証明書を生成して使用します。
- ゲームサーバーソフトウェアが他の AWS リソースとやり取りするためのアクセス許可を提供します。
- ゲームサーバープロセスが、実行されているフリートに関する情報を取得できるよう許可します。

トピック

- [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
- [フリートの他の AWS リソースと通信する](#)

ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する

このトピックでは、ゲームサーバープロセスが Amazon GameLift Servers サービスと通信できるようにゲームサーバーコードを変更する方法について説明します。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリート、マネージドコンテナフリート、または Anywhere フリートにデプロイする予定のゲームサーバーには、以下の手順を使用します。

ゲームサーバープロセスは Amazon GameLift Servers サービスと通信して、サービスから指示を受け取り、サーバープロセスのヘルスとゲームセッションのステータスを報告します。ゲームホスティングソリューションコンポーネント (ゲームサーバー、バックエンドサービス、ゲームクライアント、Amazon GameLift Servers) 間のインタラクションの詳細については、「」を参照してください [ゲームクライアント/サーバーと のやり取り Amazon GameLift Servers](#)。

ゲームをホスティングする準備を整えるには、用のサーバー SDK Amazon GameLift Servers をゲームサーバープロジェクトに追加します。Unreal Engine または Unity 用の Amazon GameLift Servers プラグインを使用している場合は、サーバー SDK が組み込まれており、すぐに使用できます。サーバー SDK には複数の言語が用意されています。サーバー SDK を含むゲームサーバーのツールサポートの詳細については、「」を参照してください [Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)。

サーバー SDK API リファレンス

- [C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

サーバープロセスを初期化する

Amazon GameLift Servers サービスとの通信を確立するためのコードを追加し、ゲームサーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたら報告します。このコードは、Amazon GameLift Serversコードの前に実行する必要があります。

1. を呼び出して Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します `InitSdk()`。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートで実行するようにゲームサーバーを準備する場合は、パラメータなしでデフォルト `InitSDK()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を使用します。API クライアントはAmazon GameLift Servers、サービスへの接続を自動的に処理します。

- i** Amazon GameLift ServersAnywhere フリートで使用するゲームサーバーを準備する場合：
- 次の `InitSdk()` を呼び出して Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します `ServerParameters`。
- ゲームサーバーへの接続に使用されるウェブソケットの URL。
 - ゲームサーバーのホストに使用されるプロセスの ID。
 - ゲームサーバープロセスをホスティングするコンピューティングの ID。
 - Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングを含むフリートの ID。
 - Amazon GameLift Servers オペレーション によって生成された認可トークン [GetComputeAuthToken](#)。

2. ゲームサーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていることをサービスに通知します。次の を使用して `ProcessReady()`、([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します `ProcessParameters`。各ゲームサーバープロセスは を 1 回 `ProcessReady()` だけ呼び出す必要があります。
- サーバープロセスのポート番号。サーバープロセスはゲームセッションを開始すると、Amazon GameLift Serversサービスへのポートを提供し、ゲームセッション情報を更新します。ゲームはこの情報を取得してゲームクライアントに提供し、これを使用してサーバープロセスに接続してゲームセッションに参加できます。
 - Amazon GameLift Servers 保存するファイルの場所。これには、ゲームセッションログや、ゲームセッション中にサーバープロセスが生成するその他のファイルが含まれる場合があります。は、サーバープロセスが実行されているコンピューティングにこれらのファ

イルを一時的にAmazon GameLift Servers保存しますが、これらはインスタンスがシャットダウンするまでのみ使用できます。保存済みファイルにアクセスするには、[Amazon GameLift Serversコンソール](#)を使用するか、Amazon GameLift ServersAPI オペレーション [GetGameSessionLogUrl\(\)](#) を呼び出します。

i Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートで使用するゲームサーバーを準備する場合：

コンテナフリートのログパラメータを指定する必要はありません。代わりに、ゲームセッションやその他のログデータを標準出力に送信します。コンテナフリートは、すべてのコンテナ標準出力をログストリームとして自動的にキャプチャします。

- がゲームサーバープロセスAmazon GameLift Serversにメッセージまたはプロンプトを送信できるようにする次のコールバック関数。は、これらの各関数をゲームサーバーコードに実装する必要があります。詳細については、「ProcessParameters ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) 」を参照してください。
- (オプション) onHealthCheck — この関数を定期的にAmazon GameLift Servers呼び出して、サーバーにヘルスステータスレポートをリクエストします。
- onStartGameSession – は、クライアントリクエスト [CreateGameSession\(\)](#) に応答してこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。
- onProcessTerminate – サーバープロセスをAmazon GameLift Servers強制的に停止し、正常にシャットダウンさせます。
- (オプション) onUpdateGameSession – は、更新されたゲームセッションオブジェクトをゲームサーバーにAmazon GameLift Servers配信するか、マッチバックフィルリクエストのステータス更新を提供します。[FlexMatch バックフィル](#)機能には、このコールバックが必要です。

ゲームサーバーを設定して、所有または管理する他の AWS リソースに安全にアクセスできるようにすることもできます。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

(オプション) サーバープロセスの健全性を報告する

ゲームサーバーにコードを追加してコールバック関数を実装しますonHealthCheck()。 は定期的にこのコールバックメソッドをAmazon GameLift Servers呼び出してヘルスメトリクスを収集します。このコールバック関数を実装する場合は、以下を実行します：

- サーバードプロセスのヘルスステータスを確認します。例えば、外部の依存関係でエラーが発生した場合にサーバードプロセスを異常と報告できます。
- 状態評価を完了し、60 秒以内にコールバックに応答します。その間に がレスポンスを受信 Amazon GameLift Serversしない場合、サーバードプロセスは自動的に異常であると見なします。
- ブール値を返します (正常の場合は true、異常の場合は false)。

ヘルスチェックコールバックを実装しない場合、サーバーが応答しない限り、 はサーバードプロセスを正常Amazon GameLift Serversと見なします。

このAmazon GameLift Serversサービスは、サーバードプロセスのヘルスを使用して、異常なプロセスを終了し、リソースを消去します。サーバードプロセスが引き続き異常と報告する場合、または 3 回連続してヘルスチェックに応答しない場合、サービスはプロセスをシャットダウンして新しいヘルスチェックを開始する可能性があります。このサービスは、フリートのサーバードプロセスの状態に関するメトリクスを収集します。

(オプション) TLS 証明書を取得する

TLS 証明書の生成が有効になっているフリートでサーバーが実行されている場合は、TLS 証明書を取得してゲーム クライアントとのセキュリティ保護ありの接続を確立し、クライアントサーバー通信を暗号化できます。証明書のコピーがインスタンスに保存されます。ファイルのロケーションを取得するには、`GetComputeCertificate()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します。

ゲームセッションをスタートする

コールバック関数 を実装するコードを追加しますonStartGameSession。はこのコールバックを Amazon GameLift Servers呼び出して、サーバードプロセスでゲームセッションを開始します。

onStartGameSession関数は[GameSession](#) (ゲームセッション) オブジェクトを入力パラメータとして取得します。このオブジェクトには、最大プレイヤー数などの主なゲームセッション情報が含まれます。また、ゲームデータとプレイヤーデータを含めることもできます。この関数の実装は、以下のタスクを実行する必要があります。

- GameSessionプロパティに基づいて、新しいゲームセッションを作成するためのアクションを開始します。少なくとも、ゲームサーバーは、サーバードプロセスに接続するときにゲームクライアントがリファレンスするゲームセッション ID を関連付ける必要があります。
- 必要に応じて、ゲームデータとプレイヤーデータを処理します。このデータは、GameSession オブジェクトにあります。

- 新しいゲームセッションがプレイヤーを受け入れる準備ができたなら、Amazon GameLift Servers サービスに通知します。サーバー API オペレーション `ActivateGameSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します。呼び出しが成功すると、サービスはゲームセッションのステータスを `ACTIVE` に変更します。

(オプション) 新しいプレイヤーを検証する

プレイヤーセッションのステータスを追跡する場合は、ゲームサーバーに接続するときに新しいプレイヤーを検証するコードを追加します。は、現在のプレイヤーと利用可能なゲームセッションスロット Amazon GameLift Servers を追跡します。

検証のために、ゲームセッションに参加しようとするゲームクライアントにはプレイヤーセッション ID が含まれている必要があります。は、ゲームが [StartGameSessionPlacement\(\)](#) または [StartMatchmaking\(\)](#) を呼び出して新しいゲームセッションを開始すると、この ID Amazon GameLift Servers を生成します。これらのリクエストでは、ゲームセッションのオープンスロットがプレイヤーセッション用に予約されます。

ゲームサーバープロセスがゲームクライアント接続要求を受信すると、プレイヤーセッション ID が付いた状態で `AcceptPlayerSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) が呼び出されます。これに応じて、Amazon GameLift Servers はプレイヤーセッション ID がゲームセッションで予約されているオープンスロットに対応していることを確認します。がプレイヤーセッション ID Amazon GameLift Servers を検証すると、サーバープロセスは接続を受け入れます。これで、プレイヤーはゲームセッションに参加できます。Amazon GameLift Servers がプレイヤーセッション ID を検証しない場合、サーバープロセスは接続を拒否します。

(オプション) プレイヤーセッションの終了を報告する

プレイヤーセッションのステータスを追跡する場合は、プレイヤーがゲームセッションを離れた Amazon GameLift Servers ときに通知するコードを追加します。このコードは、サーバープロセスが接続の切断を検出するたびに実行する必要があります。はこの通知 Amazon GameLift Servers を使用して、ゲームセッションの現在のプレイヤーと使用可能なスロットを追跡します。

コードで切断された接続を処理するには、対応するプレイヤーセッション ID を使用して、サーバー API オペレーション `RemovePlayerSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) への呼び出しを追加します。

ゲームセッションを終了する

サーバープロセスのシャットダウンシーケンスにコードを追加して、ゲームセッションが終了した Amazon GameLift Servers ときに通知します。ホスティングリソースをリサイクルして更新するには、ゲームセッションの完了後に各サーバープロセスをシャットダウンします。

サーバープロセスシャットダウンコードの開始時に、サーバー API オペレーション `ProcessEnding()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します。この呼び出しは、サーバープロセスがシャットダウン中 Amazon GameLift Servers であることを に通知します。 はゲームセッションのステータスとサーバープロセスのステータスを Amazon GameLift Servers に変更します `TERMINATED`。 `ProcessEnding()` を呼び出した後は、プロセスが安全にシャットダウンされます。

サーバープロセスのシャットダウン通知に応答する

Amazon GameLift Servers サービスからの通知に応じてサーバープロセスをシャットダウンするコードを追加します。この通知は、サーバープロセスが異常を一貫して報告する場合、またはサーバープロセスが実行されているインスタンスが終了している場合に送信されます。 は、容量のスケールダウンイベントの一部として、またはスポットインスタンスの中断に応じてインスタンスを停止 Amazon GameLift Servers できます。スポットインスタンスの中断は 2 分前に通知されます。これにより、サーバープロセスはプレイヤーを適切に切断し、ゲーム状態データを保持し、その他のクリーンアップタスクを実行する時間を確保できます。

シャットダウン通知を処理するには、ゲームサーバーコードに次の変更を加えます。

- コールバック関数 `onProcessTerminate()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を実装します。この関数は、サーバープロセスをシャットダウンするコードを呼び出す必要があります。
- ゲームサーバーシャットダウンコードからサーバー API オペレーション `GetTerminationTime()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します。Amazon GameLift Servers がサーバープロセスを停止するための呼び出しを発行した場合、 は推定終了時間 `GetTerminationTime()` を返します。
- ゲームサーバーシャットダウンコードの開始時に、サーバー API オペレーション `ProcessEnding()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) を呼び出します。この呼び出しは、サーバープロセスがシャットダウンしていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。その後、サービスはサーバープロセスのステータスを に変更します `TERMINATED`。 `ProcessEnding()` を呼び出した後は、プロセスが安全にシャットダウンされます。

フリートの他の AWS リソースと通信する

Amazon GameLift Servers フリートにデプロイするためのゲームサーバービルドを作成する場合、ゲームビルド内のアプリケーションが、所有している他の AWS リソースと直接かつ安全に通信することが必要になる場合があります。はゲームホスティングフリートAmazon GameLift Serversを管理するため、これらのリソースとサービスへのアクセスAmazon GameLift Serversを制限する必要があります。

シナリオの例には次のようなものがあります。

- Amazon CloudWatch エージェントを使用して、マネージド EC2 フリートと Anywhere フリートからメトリクス、ログ、トレースを収集します。
- Amazon CloudWatch Logsにインスタンス ログデータを送信します。
- データファイルを格納する Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) バケットを取得します。
- Amazon DynamoDB データベースや他のデータストレージサービスに保存されているゲームデータ (ゲームモードやインベントリなど) を動的に読み取りおよび書き込みします。
- Amazon Simple Queue Service (Amazon SQS) を使用し、シグナルをインスタンスに直接送信します。
- Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) にデプロイされ、実行しているカスタムリソースにアクセスします。

Amazon GameLift Servers は、アクセスを確立するために以下の方法をサポートしています。

- [IAM ロールを使用して AWS リソースにアクセスする](#)
- [VPC ピアリングを使用して AWS リソースにアクセスする](#)

IAM ロールを使用して AWS リソースにアクセスする

IAM ロールを使用してリソースにアクセスできるユーザーを指定し、そのアクセスに制限を設定します。信頼できる関係者はロールを「引き受ける」ことで、リソースとのやりとりを認可する一時的なセキュリティ認証情報を取得できます。関係者がリソースに関連する API リクエストを行う場合は、認証情報を含める必要があります。

IAM ロールで制御されるアクセスを設定するには、以下のタスクを実行します。

1. [IAM ロールを作成する](#)

2. [認証情報を取得するようにアプリケーションを変更する](#)
3. [IAM ロールをフリートに関連付ける。](#)

IAM ロールを作成する

このステップでは、AWS リソースへのアクセスを制御する一連のアクセス許可と、ロールのアクセス許可を使用するAmazon GameLift Servers権限を付与する信頼ポリシーを持つ IAM ロールを作成します。

IAM ロールのセットアップ方法については「[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。アクセス許可かポリシーを作成するときは、アプリケーションが連携する必要のある特定のサービス、リソース、アクションを選択します。ベストプラクティスとして、アクセス許可の範囲をできる限り制限してください。

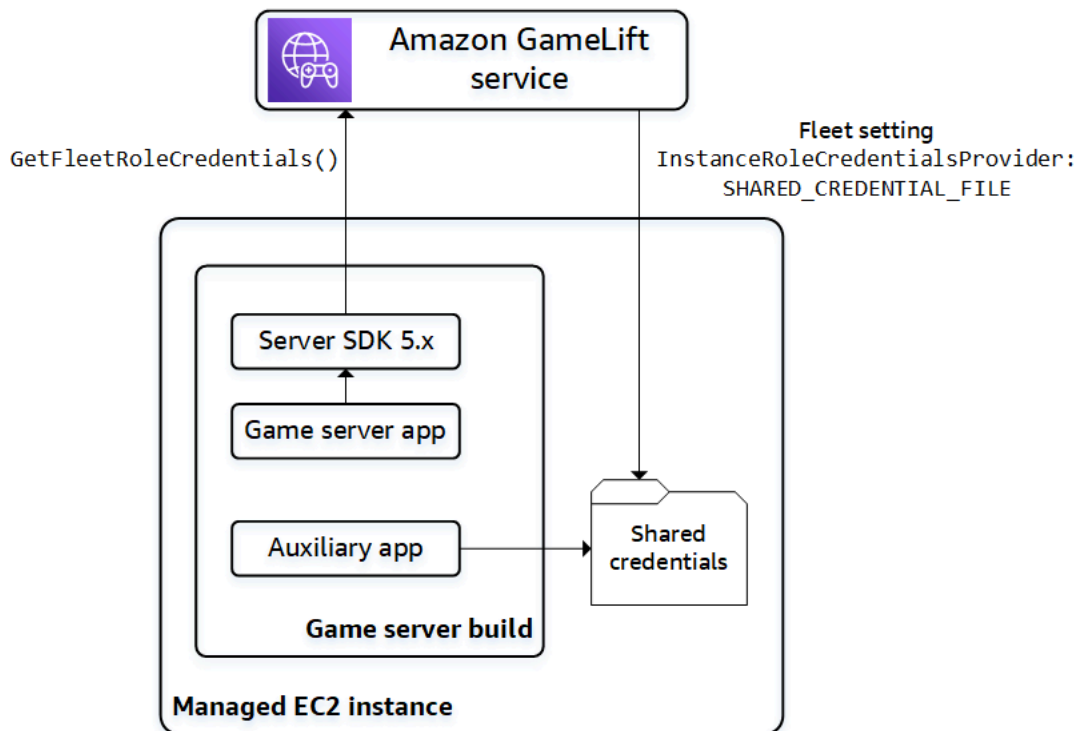
ロールを作成した後、ロールの Amazon リソースネーム (ARN) をメモします。フリート作成時にはロール ARN が必要です。

認証情報を取得するようにアプリケーションを変更する

このステップでは、IAM ロールのセキュリティ認証情報を取得し、AWS リソース を操作するときにそれらを使用するようにアプリケーションを設定します。(1) アプリケーションのタイプ、および (2) ゲームが との通信に使用するサーバー SDK バージョンに基づいてアプリケーションを変更する方法については、次の表を参照してくださいAmazon GameLift Servers。

	ゲームサーバーアプリケーション	その他のアプリケーション
サーバー SDK バージョン 5.x の使用	ゲームサーバーコードからサーバー SDK メソッド <code>GetFleetRoleCredentials()</code> を呼び出します。	アプリケーションにフリートインスタンス上の共有ファイルから認証情報を取得するコードを追加します。
バージョン 4 以前のサーバー SDK の使用	ロール ARN AssumeRole を使用して AWS Security Token Service (AWS STS) を呼び出します。	ロール ARN AssumeRole を使用して AWS Security Token Service (AWS STS) を呼び出します。

サーバー SDK 5.x と統合されたゲームの場合、この図は、デプロイされたゲームビルドのアプリケーションが IAM ロールの認証情報を取得する方法を示しています。



GetFleetRoleCredentials() (サーバー SDK 5.x) を呼び出す

Amazon GameLift Servers サーバー SDK 5.x と既に統合されているゲームサーバーコードで、GetFleetRoleCredentials (C++) (C#) (Unreal) (Go) を呼び出して、一時的な認証情報のセットを取得します。認証情報の有効期限が切れたら、GetFleetRoleCredentials をもう一度呼び出して認証情報を更新できます。

共有の認証情報 (サーバー SDK 5.x) を使用する

サーバー SDK 5.x を使用してゲームサーバービルドでデプロイされるサーバー以外のアプリケーションの場合は、共有ファイルに保存されている認証情報を取得して使用するコードを追加します。は、フリートインスタンスごとに認証情報プロファイルAmazon GameLift Serversを生成します。認証情報は、インスタンス上のすべてのアプリケーションで使用できます。は、一時的な認証情報Amazon GameLift Serversを継続的に更新します。

フリート作成時に共有の認証情報ファイルを生成するようにフリートを設定する必要があります。

共有の認証情報ファイルを使用する必要がある各アプリケーションで、次のようにファイルの場所とプロファイル名を指定します。

Windows:

```
[credentials]
```



```
shared_credential_profile= "FleetRoleCredentials"  
shared_credential_file= "C:\\Credentials\\credentials"
```

Linux:

```
[credentials]  
shared_credential_profile= "FleetRoleCredentials"  
shared_credential_file= "/local/credentials/credentials"
```

例: CloudWatch エージェントを設定してフリーAmazon GameLift Serversトインスタンスのメトリクスを収集する

Amazon CloudWatch エージェントを使用してフリーAmazon GameLift Serversトからメトリクス、ログ、トレースを収集する場合は、この方法を使用して、エージェントがアカウントにデータを送信することを承認します。このシナリオでは、以下のステップを行います。

1. CloudWatch エージェント config.json ファイルを取得または書き込みます。
2. 前述のように、エージェント用の common-config.toml ファイルを更新して、認証情報ファイル名とプロファイル名を特定します。
3. ゲームサーバーのビルドインストールスクリプトを設定して、CloudWatch エージェントをインストールして開始します。

AssumeRole() (サーバー SDK 4) を使用する

アプリケーションにコードを追加して IAM ロールを引き受け、AWS リソースを操作するための認証情報を取得します。サーバー SDK 4 以前のフリーAmazon GameLift Serversトインスタンスで実行されるアプリケーションは、IAM ロールを引き受けることができます。

アプリケーションコードでは、AWS リソースにアクセスする前に、アプリケーションは AWS Security Token Service (AWS STS) [AssumeRole](#) API オペレーションを呼び出し、ロール ARN を指定する必要があります。このオペレーションは、アプリケーションが AWS リソースにアクセスすることを許可する一時的な認証情報のセットを返します。詳細については、IAM [ユーザーガイドの「AWS リソースで一時的な認証情報の使用」](#)を参照してください。

IAM ロールをフリートに関連付ける。

IAM ロールを作成し、ゲームサーバービルドのアプリケーションを更新してアクセス認証情報を取得して使用したら、フリートをデプロイできます。新しいフリートを設定する場合は、以下のパラメータを設定します。

- [InstanceRoleArn](#) – このパラメータを IAM ロールの ARN に設定します。
- [InstanceRoleCredentialsProvider](#) – フリートインスタンスごとに共有認証情報ファイルを生成する Amazon GameLift Servers ように求めるには、このパラメータを に設定します SHARED_CREDENTIAL_FILE。

これらの値は、フリートを作成するときに設定する必要があります。これらは後で更新できません。

VPC ピアリングを使用して AWS リソースにアクセスする

Amazon Virtual Private Cloud (Amazon VPC) ピアリングを使用して、Amazon GameLift Servers インスタンスで実行されているアプリケーションと別の AWS リソースの間で通信できます。VPC は、を通じて管理される一連のリソースを含む、ユーザーが定義する仮想プライベートネットワークです。AWS アカウント。Amazon GameLift Servers フリートごとに専用の VPC があります。VPC ピアリングを使用すると、フリートと他の AWS リソースの VPC 間の直接ネットワーク接続を確立できます。

Amazon GameLift Servers は、ゲームサーバー用の VPC ピア接続を設定するプロセスを合理化します。ピアリングリクエストを処理し、ルートテーブルを更新し、必要に応じて接続を設定します。ゲームサーバーの VPC ピア接続を設定する方法の手順については、「[Amazon GameLift Servers の VPC ピア接続](#)」を参照してください。

ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift Servers

このセクションのトピックでは、バックエンドサービスに追加できるマネージド Amazon GameLift Servers 機能について説明します。バックエンドサービスは次のタスクを処理します。

- からアクティブなゲームセッションに関する情報をリクエストします Amazon GameLift Servers。
- 既存のゲームセッションにプレイヤーを参加させます。
- 新しいゲームセッションを作成し、そのセッションにプレイヤーを参加させる。
- 既存のゲームセッションに関するメタデータを変更する。

ゲームクライアントが Amazon GameLift Servers および で実行されているゲームサーバーとやり取りする方法の詳細については Amazon GameLift Servers、「」を参照してください [ゲームクライアント/サーバーと のやり取り Amazon GameLift Servers](#)。

前提条件

- AWS アカウント。

- にアップロードされたゲームサーバービルドAmazon GameLift Servers。
- ゲームをホストするためのフリート。

トピック

- [ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
- [プレイヤー ID を生成する](#)

ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する

ゲームセッション情報を必要とするゲームコンポーネントAmazon GameLift Serversに統合し、新しいゲームセッションを作成し、ゲームにプレイヤーを追加します。ゲームのアーキテクチャに応じて、この機能は、プレイヤーの認証、マッチメイキング、ゲームセッションプレイスメントなどのタスクを処理するバックエンドサービスに配置されています。

Note

ゲームのマッチメイキングを設定する方法の詳細については、「[Amazon GameLift ServersFlexMatchデベロッパーガイド](#)」を参照してください。

バックエンドサービスAmazon GameLift Serversで をセットアップする

Amazon GameLift Servers クライアントを初期化し、キー設定を保存するコードを追加します。このコードは、 に依存するコードの前に実行する必要がありますAmazon GameLift Servers。

1. クライアントをセットアップします。既定のクライアント設定を使用するか、カスタムクライアント設定オブジェクトを作成します。詳細については、[AWS::Client::ClientConfiguration](#) (C++) または [Amazon GameLiftConfig](#) (C#) を参照してください。

クライアント設定は、 に連絡するときに使用するターゲットリージョンとエンドポイントを指定しますAmazon GameLift Servers。リージョンは、使用するデプロイ済みのリソース (フリート、キュー、マッチメーカー) のセットを識別します。デフォルトのクライアント設定では、米国東部 (バージニア北部) リージョンが指定されます。その他のリージョンを使用するには、カスタム設定を作成します。

2. Amazon GameLift Servers クライアントを初期化します。[Aws::GameLift::GameLiftClient\(\)](#) (C++) または [AmazonGameLiftClient\(\)](#) (C#) をデフォルトのクライアント設定またはカスタム設定のいずれかで使用します。

3. 各プレイヤーに一意の識別子を生成するメカニズムを追加します。詳細については、「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。
4. 以下の情報を収集して保存します。
 - ターゲットフリート – 多くの Amazon GameLift Servers API リクエストではフリートを指定する必要があります。このためには、ターゲットフリートを指し示すフリート ID またはエイリアス ID のいずれかを使用します。ベストプラクティスとして、バックエンドサービスを更新しなくてもプレイヤーをあるフリートから別のフリートに切り替えられるようにフリートエイリアスを使用してください。
 - [ターゲットキュー] – ゲームでマルチフリートキューを使用して新しいゲームセッションを配置する場合は、使用するキューを指定します。
 - AWS 認証情報 – へのすべての呼び出しは、ゲームをホスト AWS アカウント する の認証情報を提供する Amazon GameLift Servers 必要があります。これらの認証情報は、「[ゲームへのプログラムによるアクセスをセットアップする](#)」で説明されているようにプレイヤーユーザーを作成して取得します。プレイヤーユーザーのアクセスを管理する方法に応じて、次の操作を行います。
 - ロールを使用してプレイヤーユーザーのアクセス許可を管理する場合は、Amazon GameLift Servers API を呼び出す前に、ロールを引き受けるコードを追加します。ロールを引き受けるリクエストは、一時的なセキュリティ認証情報のセットが返します。詳細については、IAM ユーザーガイドの「[IAM ロール \(AWS API\) への切り替え](#)」を参照してください。
 - 長期的なセキュリティ認証情報がある場合は、保存されている認証情報を検索して使用するようコードを設定します。「AWS SDK およびツールリファレンスガイド」の「[長期認証情報を使用して認証する](#)」を参照してください。認証情報の保存については、[\(C++\)](#) および [\(.NET\)](#) の AWS API リファレンスを参照してください。
 - 一時的なセキュリティ認証情報がある場合は、「IAM ユーザーガイド」の「[AWS SDK で一時的なセキュリティ認証情報の使用](#)」で説明されているように、AWS Security Token Service (AWS STS) を使用して認証情報を定期的に更新するコードを追加します。古い認証情報の有効期限が切れる前に、コードから新しい認証情報をリクエストする必要があります。

ゲームセッションを取得する

使用可能なゲームセッションを検出し、ゲームセッション設定とメタデータを管理するコードを追加します。

アクティブなゲームセッションを検索する

[SearchGameSessions](#) を使用して、特定のゲームセッション、すべてのアクティブなセッション、または検索条件セットを満たすセッションに関する情報を取得します。この呼び出しは、検索リクエストに一致するアクティブなゲームセッションごとに [GameSession](#) オブジェクトを返します。

プレイヤーが参加できるアクティブなゲームセッションのフィルタリングされたリストを取得するには、検索条件を使用します。たとえば、次のようにセッションをフィルタリングできます。

- 空きがないゲームセッションを除外する: `CurrentPlayerSessionCount = MaximumPlayerSessionCount`。
- セッションが実行されている時間の長さに基づいてゲームセッションを選択する: `CreationTime` を評価する。
- カスタムゲームプロパティに基づいてゲームセッションを検索する:
`gameSessionProperties.gameMode = "brawl"`。

ゲームセッションを管理する

ゲームのセッション情報を取得または更新するには、次のいずれかのオペレーションを使用します。

- [\[DescribeGameSessionDetails\]](#) – ゲームセッション情報に加えて、ゲームセッションの保護ステータスを取得します。
- [\[UpdateGameSession\]](#) (ゲームセッションのアップデート) – ゲームセッションのメタデータと設定を必要に応じて変更します。
- [\[GetGameSessionLogUrl\]](#) (ゲームセッションURLの取得) – 保存済みゲームセッションログにアクセスします。

ゲームセッションを作成する

デプロイ済みフリートで新しいゲームセッションを起動し、それらのセッションをプレイヤーが使用できるようにするコードを追加します。ゲームセッションを作成するには、ゲームを複数のリージョンにデプロイするか、単一のリージョン AWS リージョン にデプロイするかに応じて、2 つのオプションがあります。

マルチフリートキューにゲームセッションを作成する

[StartGameSessionPlacement](#) を使用して、新しいゲームセッションのリクエストをキューに配置します。この操作を使用するには、キューを作成します。これにより、新しいゲームセッション Amazon GameLift Servers を配置する場所が決まります。キューの詳細とそれらの使用方法について

は、「[Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理](#)」を参照してください。

ゲームセッションプレイメントを作成するときは、使用するキューの名前、ゲームセッション名、同時実行プレイヤーの最大数、オプションのゲームプロパティのセットを指定します。また、オプションで、ゲームセッションに自動的に参加するプレイヤーのリストを指定することもできます。関連するリージョンのプレイヤーレイテンシーデータを含めると、はこの情報Amazon GameLift Serversを使用して、プレイヤーに最適なゲームプレイエクスペリエンスを提供するフリートに新しいゲームセッションを配置します。

正確なレイテンシー測定値を取得するには、Amazon GameLift Serversの UDP ping ビーコンを使用します。これらのエンドポイントを使用すると、プレイヤーデバイスと潜在的なホスティングロケーション間の実際の UDP ネットワークレイテンシーを測定できるため、ICMP ping を使用するよりも正確な配置決定を行うことができます。UDP ping ビーコンを使用してレイテンシーを測定する方法の詳細については、「」を参照してください[UDP ping ビーコン](#)。

ゲームセッション配置は非同期プロセスです。リクエスト送信後は、それが成功するかタイムアウトするかです。また、[StopGameSessionPlacement](#) を使用してリクエストをいつでもキャンセルすることができます。プレイメントリクエストのステータスを確認するには、[DescribeGameSessionPlacement](#) を呼び出します。

特定のフリートにゲームセッションを作成する

[CreateGameSession](#) を使用して、指定したフリートに新しいセッションを作成します。この同期オペレーションは、フリートに新しいゲームセッションをホストするための使用可能なリソースがあるかどうかによって、成功か失敗かが決まります。が新しいゲームセッションAmazon GameLift Serversを作成し、[GameSession](#) オブジェクトを返したら、プレイヤーをそのセッションに参加させることができます。

このオペレーションを使用するときは、フリート ID またはエイリアス ID、セッション名、そのゲームの同時実行プレイヤーの最大数を指定します。オプションで、一連のゲームプロパティを含めることができます。ゲームプロパティは、キーと値のペアの配列で定義されます。

Amazon GameLift Servers リソース保護機能を使用して、1 人のプレイヤーが作成できるゲームセッションの数を制限する場合は、ゲームセッション作成者のプレイヤー ID を指定します。

ゲームセッションにプレイヤーを参加させる

アクティブなゲームセッションにプレイヤースロットを予約し、ゲームクライアントをゲームセッションに接続するコードを追加します。

1. ゲームセッションにプレイヤースロットを予約する

プレイヤースロットを予約するには、ゲームセッションに新しいプレイヤーセッションを作成します。プレイヤーセッションの詳細については、「[プレイヤーがゲームに接続する方法](#)」を参照してください。

新しいプレイヤーセッションを作成するには、2 つの方法があります。

- [StartGameSessionPlacement](#) を使用して新しいゲームセッションの 1 人以上のプレイヤー用のスロットを予約します。
- [CreatePlayerSession](#) または [CreatePlayerSessions](#) を使用し、ゲームセッション ID を指定して 1 人以上のプレイヤー用のプレイヤースロットを予約します。

Amazon GameLift Servers は、ゲームセッションが新しいプレイヤーを受け入れており、使用可能なプレイヤースロットがあることを確認します。成功すると、はプレイヤーのスロット Amazon GameLift Serversを予約し、新しいプレイヤーセッションを作成し、[PlayerSession](#) オブジェクトを返します。このオブジェクトには、ゲームクライアントがゲームセッションに接続するために必要な DNS 名、IP アドレス、ポートが含まれます。

プレイヤーセッションリクエストには、各プレイヤーの一意の ID が含まれている必要があります。詳細については、「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。

プレイヤーセッションには、一連のカスタムプレイヤーデータを含めることができます。このデータは新しく作成されたプレイヤーセッションオブジェクトに保存され、[DescribePlayerSessions\(\)](#) を呼び出して取得できます。Amazon GameLift Servers また、プレイヤーがゲームセッションに直接接続すると、はこのオブジェクトをゲームサーバーに渡します。複数のプレイヤーセッションをリクエストするときは、プレイヤー ID にマッピングされたプレイヤーデータ文字列をプレイヤーごとにリクエストで指定します。

2. ゲームセッションに接続する

ゲームクライアントにコードを追加し、ゲームセッションの接続情報を含む `PlayerSession` オブジェクトを取得します。この情報を使用して、サーバーへの直接接続を確立します。

- 指定したポートと、サーバープロセスに割り当てられた DNS 名または IP アドレスを使用して接続できます。
- フリートに対して TLS 証明書の生成が有効になっている場合、DNS 名とポートを使用して接続します。

- ゲームサーバーが新規プレイヤーの接続を検証する場合は、プレイヤーセッション ID を参照します。

接続後、ゲームクライアントとサーバープロセスは を関与させることなく直接通信します Amazon GameLift Servers。サーバーは との通信を維持しAmazon GameLift Servers、プレイヤーの接続ステータス、ヘルスステータスなどを報告します。ゲームサーバーが新規プレイヤーを検証する場合、プレイヤーセッション ID がゲームセッション内の予約済みスロットと一致することを検証し、プレイヤーの接続を受け入れるか拒否します。プレイヤーが切断されると、サーバープロセスが接続中断を報告します。

ゲームセッションプロパティを使用する

ゲームクライアントは、ゲームプロパティを使用してデータをゲームセッションに渡すことができます。ゲームプロパティは、ゲームサーバーが追加、読み取り、一覧表示、変更できるキーと値のペアです。新しいゲームセッションを作成するときにゲームプロパティを渡すか、ゲームセッションがアクティブになっているときに後で渡すことができます。ゲームセッションには、最大 16 のゲームプロパティを含めることができます。ゲームプロパティは削除できません。

例えば、ゲームに、Novice、Easy、Intermediate および Expert の難易度があるとします。プレイヤーは、Easy を選択してゲームを開始しました。ゲームクライアント Amazon GameLift Serversは、前のセクションで説明したCreateGameSessionように、StartGameSessionPlacementまたは を使用して から新しいゲームセッションをリクエストします。クライアントはそのリクエストで {"Key": "Difficulty", "Value": "Easy"} を渡します。

リクエストに応答して、 は指定されたゲームプロパティを含むGameSessionオブジェクトAmazon GameLift Serversを作成します。Amazon GameLift Servers は、利用可能なゲームサーバーに新しいゲームセッションを開始するように指示し、GameSessionオブジェクトを渡します。ゲームサーバーはEasy の Difficulty でゲームセッションを開始します。

詳細はこちら

- [GameProperty データ型](#)
- [SearchGameSessions \(\) の例](#)
- [UpdateGameSession \(\) GameProperties パラメータ](#)

プレイヤー ID を生成する

Amazon GameLift Servers はプレイヤーセッションを使用して、ゲームセッションに接続されたプレイヤーを表します。は、プレイヤーが と統合されたゲームクライアントを使用してゲームセッションに接続するたびにプレイヤーセッションAmazon GameLift Serversを作成しますAmazon GameLift Servers。プレイヤーがゲームを離れると、プレイヤーセッションは終了します。 Amazon GameLift Serversはプレイヤーセッションを再利用しません。

以下のサンプルコードでは、一意のプレイヤー ID をランダムに生成します。

```
bool includeBrackets = false;
bool includeDashes = true;
string playerId = AZ::Uuid::CreateRandom().ToString<string>(includeBrackets,
    includeDashes);
```

プレイヤーセッションの詳細については、「[Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション](#)」を参照してください。

ゲームエンジンと Amazon GameLift Servers

マネージドAmazon GameLift Serversサービスは、O3DE、Unreal Engine、Unity など、C++ または C# ライブラリをサポートするほとんどの主要なゲームエンジンで使用できます。ゲームに必要なバージョンを構築します。構築手順および最小要件については、各バージョンの README ファイルを参照してください。利用可能な Amazon GameLift Servers SDK、サポートされている開発プラットフォームおよびオペレーティングシステムの詳細に関しては、ゲームサーバー用の「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。

このトピックに記載されているエンジン固有の情報に加えて、Amazon GameLift Servers をゲームサーバー、クライアント、サービスと統合する際に役立つその他のヘルプは、以下のトピックを参照してください。

- [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#) – Amazon GameLift Servers をゲームサーバーに統合する詳しい手順です。
- [ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#) – ゲームセッションの作成やプレイヤーのゲームへの参加を含む、ゲームクライアントまたはサービスに統合する詳しい手順です。

O3DE

ゲームサーバー

for C++ サーバー SDK Amazon GameLift Serversを使用して、でホストするゲームサーバーを準備します。[Amazon GameLift Servers](#)必要な機能をゲームサーバーに統合する方法については、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

ゲームクライアントとゲームサービス

使用可能なゲームセッションの検索、新しいゲームセッションの作成、プレイヤーのゲームへの追加など、ゲームクライアントやゲームサービスが Amazon GameLift Servers サービスとやり取りできるようにします。コアクライアント機能については、[\[AWS SDK for C++\]](#) (SDK for C++) で説明されています。を O3DE ゲームプロジェクトAmazon GameLift Serversに統合するには、[O3DE ゲームクライアントとサーバーAmazon GameLift Serversへの の追加](#)「」および「」を参照してください。[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)。

Unreal Engine

ゲームサーバー

プロジェクトに for Unreal Engine 用のサーバー SDK を追加し、必要なサーバー機能を実装 Amazon GameLift Serversして、でホストするゲームサーバーを準備します。[Amazon GameLift Servers](#)Unreal Engine プラグインのセットアップと Amazon GameLift Servers コードの追加については、「[Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)」を参照してください。

ゲームクライアントとゲームサービス

使用可能なゲームセッションの検索、新しいゲームセッションの作成、プレイヤーのゲームへの追加など、ゲームクライアントやゲームサービスが Amazon GameLift Servers サービスとやり取りできるようにします。コアクライアント機能については、[\[AWS SDK for C++\]](#) (SDK for C++) で説明されています。Amazon GameLift Servers を Unreal Engine ゲームプロジェクトを統合するには、「[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Unity

ゲームサーバー

プロジェクトに for [C# Amazon GameLift Servers 用のサーバー SDK](#) を追加し、必要なサーバー機能を実装Amazon GameLift Serversして、でホストするゲームサーバーを準備します。Unity の設定と Amazon GameLift Servers コードの追加については、「[Unity プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)」を参照してください。

ゲームクライアントとゲームサービス

使用可能なゲームセッションの検索、新しいゲームセッションの作成、プレイヤーのゲームへの追加など、ゲームクライアントやゲームサービスが Amazon GameLift Servers サービスとやり取りできるようにします。コアクライアント機能については、[AWS SDK for .NET](#) で説明されています。Amazon GameLift Servers を Unity ゲームプロジェクトに統合するには、「[ゲームクライアント Amazon GameLift Servers に追加する](#)」を参照してください。

他のエンジン

ゲームサーバーとクライアントで利用可能な Amazon GameLift Servers SDK リストについては、「[the section called “開発用ツールを取得する”](#)」を参照してください。

O3DE ゲームクライアントとサーバー Amazon GameLift Servers への追加

オープンソースのクロスプラットフォームのリアルタイム 3D エンジンである O3DE を使用して、ゲームやシミュレーションなど、高性能でインタラクティブなエクスペリエンスを作成できます。O3DE レンダラーとツールはモジュラーフレームワークにまとめられており、好みの開発ツールで変更や拡張が可能です。

モジュラーフレームワークでは、標準のインターフェイスとアセットを備えたライブラリを含む Gem を使用します。独自の Gem を選択し、要件に基づいて追加する機能を選択します。

Amazon GameLift Servers Gem には以下の機能があります。

Amazon GameLift Servers の統合

O3DE ネットワークレイヤーを拡張し、マルチプレイヤー Gem を Amazon GameLift Servers 専用サーバーソリューションと連携させるためのフレームワーク。Gem は、[サーバー SDK for Amazon GameLift Servers](#) と SDK AWS クライアントの両方との統合を提供します (Amazon GameLift Servers サービス自体を呼び出すため)。

ビルドとパッケージ管理

専用サーバービルドと AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) (AWS CDK) アプリケーションをパッケージ化し、オプションでアップロードしてリソースをセットアップおよび更新する手順。

Amazon GameLift Servers Gem のセットアップ

このセクションの手順に従って、O3DE で Amazon GameLift Servers Gem を設定します。

前提条件

- の AWS アカウントを設定します Amazon GameLift Servers。詳細については、「[のセットアップ AWS アカウント](#)」を参照してください。
- O3DE の AWS 認証情報を設定します。詳細については、[AWS 「認証情報の設定」](#)を参照してください。
- AWS CLI と をセットアップします AWS CDK。詳細については、「[AWS Command Line Interface](#)」 および「[AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\)](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers Gem とその依存関係を有効にする

1. [プロジェクトマネージャー] を開きます。
2. プロジェクトの下メニューを開き、[プロジェクト設定を編集...] を選択します。
3. [Gem を設定] を選択します。
4. Amazon GameLift Servers Gem と以下の依存 Gem をオンにします。
 - [AWS Core Gem](#) – O3DE AWS のサービス で使用するフレームワークを提供します。
 - [\[Multiplayer Gem\]](#) – ネットワークフレームワークを拡張することでマルチプレイヤー機能を提供します。

Amazon GameLift Servers Gem 静的ライブラリを含める

1. `Gem::AWSGameLift.Server.Static` をプロジェクトサーバーターゲットの `BUILD_DEPENDENCIES` として含めます。

```
ly_add_target(  
  NAME YourProject.Server.Static STATIC  
  ...  
  BUILD DEPENDENCIES  
    PUBLIC  
    ...  
    PRIVATE  
    ...  
    Gem::AWSGameLift.Server.Static  
)
```

2. `AWSGameLiftService` をプロジェクトサーバーのシステムコンポーネントに必須に設定します。

```
void
YourProjectServerSystemComponent::GetRequiredServices(AZ::ComponentDescriptor::DependencyArray&
required)
{
    ...
    required.push_back(AZ_CRC_CE("AWSGameLiftServerService"));
    ...
}
```

3. (オプション) C++ でAmazon GameLift Serversサービスリクエストを行うには、クライアントターゲットBUILD_DEPENDENCIESの `Gem::AWSGameLift.Client.Static`に を含めます。

```
ly_add_target(
    NAME YourProject.Client.Static STATIC
    ...
    BUILD_DEPENDENCIES
    PUBLIC
    ...
    PRIVATE
    ...
    Gem::AWSCore.Static
    Gem::AWSGameLift.Client.Static
}
```

ゲームと専用サーバーを統合する

[\[セッション管理統合\]](#) を使用して、ゲーム内および専用ゲームサーバー内のゲームセッションを管理します。をサポートするにはFlexMatch、[FlexMatch 統合](#)」を参照してください。

Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する

Amazon GameLift Servers SDK for Unreal Engine をゲームプロジェクトに統合して、サーバーの SDK 機能セット全体にアクセスする方法について説明します。

ヒント

デプロイを高速化するには、Unreal Engine 用のAmazon GameLift Serversスタンドアロンプラグインを試してください。これは、最小限のセットアップでゲームサーバーをすばやくデプロイするためのガイド付き UI ワークフローを提供するため、ゲームコンポーネントを実

際に試すことができます。「[Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン](#)」を参照してください。

その他のリソース:

- [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)

サーバー SDK for Unreal をインストールする

[GitHub](#) からオープンソース Amazon GameLift Servers SDK for Unreal Engine を取得します。リポジトリの readme ファイルには、前提条件とインストール手順が含まれています。

ビルドターゲットとモジュールルールを設定する

ゲームプロジェクトファイルを変更して、で使用するビルドコンポーネントを適切に生成します Amazon GameLift Servers。

クライアントとサーバーのビルドターゲットを追加するには :

1. ゲームプロジェクトのコードファイルを開き、.../Games/[*your application name*]Source/[*your application name*]Target.cs ファイルを見つけます。例えば、.../Source/GameLiftUnrealAppTarget.cs などです。(Visual Studio を使用する場合は、プロジェクトの .sln ファイルを開きます)。
2. このファイルをコピーして、Source/ ディレクトリに 2 つの新しいターゲットファイルを作成します。
 - クライアントターゲット – 新しいファイルの名前を に変更します [*your application name*]Client.Target.cs。次のサンプルコードに示すように、コンテンツを編集してクラス名とターゲットタイプの値を更新します。

```
using UnrealBuildTool;
using System.Collections.Generic;

public class GameLiftUnrealAppClientTarget : TargetRules
{
    public GameLiftUnrealAppClientTarget ( TargetInfo Target ) : base
    ( Target )
    {
```



```

        Type = TargetType.Client;
        DefaultBuildSettings = BuildSettingsVersion.V2;
        IncludeOrderVersion = EngineIncludeOrderVersion.Unreal5_1;
        ExtraModuleNames.Add( "GameLiftUnrealApp");
    }
}

```

- サーバータゲット – 新しいファイルの名前を `[your application name]` に変更します `Server.Target.cs`。次のサンプルコードに示すように、コンテンツを編集してクラス名とターゲットタイプの値を更新します。

```

using UnrealBuildTool;
using System.Collections.Generic;

public class GameLiftUnrealAppServerTarget : TargetRules
{
    public GameLiftUnrealAppServerTarget ( TargetInfo Target ) : base
    ( Target )
    {
        Type = TargetType.Server;
        DefaultBuildSettings = BuildSettingsVersion.V2;
        IncludeOrderVersion = EngineIncludeOrderVersion.Unreal5_1;
        ExtraModuleNames.Add( "GameLiftUnrealApp");
    }
}

```

3. プロジェクトファイルを再生成します。Visual Studio を使用している場合は、ゲームプロジェクトの `.uproject` ファイルを右クリックし、Visual Studio プロジェクトファイルの生成を選択します。

ゲームプロジェクトモジュールルールを更新するには：

ゲームプロジェクトのモジュールルールを更新して、プラグインに依存します。

1. ゲームプロジェクトのコードファイルを開き、ファイル `.../Games/[your application name]Source/[your application name].Build.cs` ファイルを見つけます。例えば、`.../Source/GameLiftUnrealApp.Build.cs` などです。(Visual Studio を使用する場合は、プロジェクトの `.sln` ファイルを開きます)。
2. 次のサンプルコードに示すように、`ModuleRules` クラスを見つけて更新します。

```

using UnrealBuildTool;

```

```
public class GameLiftUnrealApp : ModuleRules
{
    public GameLiftUnrealApp ( ReadOnlyTargetRules Target ) : base ( Target )
    {
        PCHUsage = PCHUsageMode.UseExplicitOrSharedPCHs;

        PublicDependencyModuleNames.AddRange( new string[] { "Core",
"CoreUObject", "Engine", "InputCore", "HeadMountedDisplay", "EnhancedInput",
"GameLiftServerSDK" });

        bEnableExceptions = true;
    }
}
```

3. 新しいターゲットファイルを作成し、モジュールルールを変更したら、ゲームプロジェクトを再構築します。

サーバーコードにゲームホスティング機能を追加する

サーバー SDK のインストールとセットアップの次のステップは、ゲームホスティング機能をサーバーコードに統合することです。サーバー SDK を使用すると、ゲームサーバーは Amazon GameLift Servers サービスと通信し、ゲームセッションの指示を受け取り、ステータスとヘルスを報告し、その他のアクションを実行できます。

このトピックでは、でゲームをホストするために必要な最小限の機能を追加するサンプルコードを提供します Amazon GameLift Servers。

ステップ 1: **GameMode** ヘッダーファイルを更新する

1. ゲームプロジェクトのコードファイルを開き、ファイル *Your-application-name*GameMode.h ファイルを見つけます。例えば、GameLiftUnrealAppGameMode.h などです。Visual Studio を使用する場合は、ゲームプロジェクトの .sln ファイルを開きます。
2. ヘッダーファイルを変更して、次のサンプルコードを含めます。GameLiftUnrealApp を独自のアプリケーション名に必ず置き換えてください。

GameMode.h のサンプルコード

```
// Copyright Amazon.com, Inc. or its affiliates. All Rights Reserved.
// SPDX-License-Identifier: Apache-2.0
```

```
#pragma once

#include "CoreMinimal.h"
#include "GameFramework/GameModeBase.h"
#include "GameLiftUnrealAppGameMode.generated.h"

struct FProcessParameters;

DECLARE_LOG_CATEGORY_EXTERN(GameServerLog, Log, All);

UCLASS(minimalapi)
class AGameLiftUnrealAppGameMode : public AGameModeBase
{
    GENERATED_BODY()

public:
    AGameLiftUnrealAppGameMode();

protected:
    virtual void BeginPlay() override;

private:
    void InitGameLift();

private:
    TSharedPtr<FProcessParameters> ProcessParameters;
};
```

ステップ 2: ゲームサーバーコードに必要なサーバー SDK 呼び出しを追加する

このセクションのサンプルコードを使用して、で使用するゲームサーバーコードを統合します Amazon GameLift Servers。コードの動作の詳細については、[サーバープロセスを初期化する「」](#) および「」を参照してください [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)。

Note

WITH_GAMELIFT プリプロセッサフラグには 2 つの目的があります。

- Amazon GameLift Servers バックエンド API コールを Unreal サーバービルドのみに制限します

- さまざまな Unreal ビルドターゲット間の互換性を確保

1. 関連するソースファイルの *Your-application-name*GameMode.cpp を開きます。この例では、ですGameLiftUnrealAppGameMode.cpp。
2. コードを次のサンプルコードに合わせて変更します。「GameLiftUnrealApp」のインスタンスは、必ず独自のアプリケーション名に置き換えてください。

提供されたコードサンプルは、との統合に必要な要素を追加する方法を示していますAmazon GameLift Servers。具体的には次のとおりです。

- Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します。
- コールバック関数を実装して、OnStartGameSession、OnProcessTerminateなどの Amazon GameLift Serversサービスからのリクエストに応答しますonHealthCheck。
- ゲームセッションをホストする準備ができたらProcessReady()、 を呼び出して Amazon GameLift Servers サービスに通知します。

GameMode.cpp のサンプルコード

```
// Copyright Amazon.com, Inc. or its affiliates. All Rights Reserved.
// SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

#include "GameLiftUnrealAppGameMode.h"

#include "UObject/ConstructorHelpers.h"
#include "Kismet/GameplayStatics.h"

#if WITH_GAMELIFT
#include "GameLiftServerSDK.h"
#include "GameLiftServerSDKModels.h"
#endif

#include "GenericPlatform/GenericPlatformOutputDevices.h"

DEFINE_LOG_CATEGORY(GameServerLog);

AGameLiftUnrealAppGameMode::AGameLiftUnrealAppGameMode() :
    ProcessParameters(nullptr)
{
    // Set default pawn class to our Blueprinted character
```

```
static ConstructorHelpers::FClassFinder<APawn> PlayerPawnBPClass(TEXT("/Game/ThirdPerson/Blueprints/BP_ThirdPersonCharacter"));

if (PlayerPawnBPClass.Class != NULL)
{
    DefaultPawnClass = PlayerPawnBPClass.Class;
}

UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Initializing AGameLiftUnrealAppGameMode..."));
}

void AGameLiftUnrealAppGameMode::BeginPlay()
{
    Super::BeginPlay();

#ifdef WITH_GAMELIFT
    InitGameLift();
#endif
}

void AGameLiftUnrealAppGameMode::InitGameLift()
{
#ifdef WITH_GAMELIFT
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Calling InitGameLift..."));

    // Getting the module first.
    FGameLiftServerSDKModule* GameLiftSdkModule =
    &FModuleManager::LoadModuleChecked<FGameLiftServerSDKModule>(FName("GameLiftServerSDK"));

    //Define the server parameters for a GameLift Anywhere fleet. These are not needed
    for a GameLift managed EC2 fleet.
    FServerParameters ServerParametersForAnywhere;

    bool bIsAnywhereActive = false;
    if (FParse::Param(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhere")))
    {
        bIsAnywhereActive = true;
    }

    if (bIsAnywhereActive)
    {
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Configuring server parameters for
Anywhere..."));
    }
}
#endif
}
```

```
// If GameLift Anywhere is enabled, parse command line arguments and pass them
in the ServerParameters object.
FString glAnywhereWebSocketUrl = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereWebSocketUrl="),
glAnywhereWebSocketUrl))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_webSocketUrl =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereWebSocketUrl);
}

FString glAnywhereFleetId = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereFleetId="),
glAnywhereFleetId))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_fleetId = TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereFleetId);
}

FString glAnywhereProcessId = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereProcessId="),
glAnywhereProcessId))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_processId =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereProcessId);
}
else
{
    // If no ProcessId is passed as a command line argument, generate a
    randomized unique string.
    FString TimeString = FString::FromInt(std::time(nullptr));
    FString ProcessId = "ProcessId_" + TimeString;
    ServerParametersForAnywhere.m_processId = TCHAR_TO_UTF8(*ProcessId);
}

FString glAnywhereHostId = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereHostId="),
glAnywhereHostId))
{
    ServerParametersForAnywhere.m_hostId = TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereHostId);
}

FString glAnywhereAuthToken = "";
if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAuthToken="),
glAnywhereAuthToken))
{

```

```
        ServerParametersForAnywhere.m_authToken =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAuthToken);
    }

    FString glAnywhereAwsRegion = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAwsRegion="),
glAnywhereAwsRegion))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_awsRegion =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAwsRegion);
    }

    FString glAnywhereAccessKey = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereAccessKey="),
glAnywhereAccessKey))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_accessKey =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereAccessKey);
    }

    FString glAnywhereSecretKey = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereSecretKey="),
glAnywhereSecretKey))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_secretKey =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereSecretKey);
    }

    FString glAnywhereSessionToken = "";
    if (FParse::Value(FCommandLine::Get(), TEXT("glAnywhereSessionToken="),
glAnywhereSessionToken))
    {
        ServerParametersForAnywhere.m_sessionToken =
TCHAR_TO_UTF8(*glAnywhereSessionToken);
    }

    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_YELLOW);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> WebSocket URL: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_webSocketUrl);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Fleet ID: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_fleetId);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Process ID: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_processId);
```



```

        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Host ID (Compute Name): %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_hostId);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Auth Token: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_authToken);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Aws Region: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_awsRegion);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Access Key: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_accessKey);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Secret Key: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_secretKey);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT(">>>> Session Token: %s"),
*ServerParametersForAnywhere.m_sessionToken);
        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
    }

    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Initializing the GameLift Server..."));

    //InitSDK will establish a local connection with GameLift's agent to enable further
communication.
    FGameLiftGenericOutcome InitSdkOutcome = GameLiftSdkModule-
>InitSDK(ServerParametersForAnywhere);
    if (InitSdkOutcome.IsSuccess())
    {
        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_GREEN);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameLift InitSDK succeeded!"));
        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
    }
    else
    {
        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_RED);
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: InitSDK failed : ("));
        FGameLiftError GameLiftError = InitSdkOutcome.GetError();
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: %s"), *GameLiftError.m_errorMessage);
        UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
        return;
    }

    ProcessParameters = MakeShared<FProcessParameters>();

    //When a game session is created, Amazon GameLift Servers sends an activation
request to the game server and passes along the game session object containing game
properties and other settings.
    //Here is where a game server should take action based on the game session object.

```

```

//Once the game server is ready to receive incoming player connections, it should
invoke GameLiftServerAPI.ActivateGameSession()
ProcessParameters->OnStartGameSession.BindLambda([=]
(Aws::GameLift::Server::Model::GameSession InGameSession)
{
    FString GameSessionId = FString(InGameSession.GetGameSessionId());
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameSession Initializing: %s"),
*GameSessionId);
    GameLiftSdkModule->ActivateGameSession();
});

//OnProcessTerminate callback. Amazon GameLift Servers will invoke this callback
before shutting down an instance hosting this game server.
//It gives this game server a chance to save its state, communicate with services,
etc., before being shut down.
//In this case, we simply tell Amazon GameLift Servers we are indeed going to
shutdown.
ProcessParameters->OnTerminate.BindLambda([=]()
{
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Game Server Process is terminating"));
    GameLiftSdkModule->ProcessEnding();
});

//This is the HealthCheck callback.
//Amazon GameLift Servers will invoke this callback every 60 seconds or so.
//Here, a game server might want to check the health of dependencies and such.
//Simply return true if healthy, false otherwise.
//The game server has 60 seconds to respond with its health status. Amazon GameLift
Servers will default to 'false' if the game server doesn't respond in time.
//In this case, we're always healthy!
ProcessParameters->OnHealthCheck.BindLambda([]()
{
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Performing Health Check"));
    return true;
});

//GameServer.exe -port=7777 LOG=server.mylog
ProcessParameters->port = FURL::UrlConfig.DefaultPort;
TArray<FString> CommandLineTokens;
TArray<FString> CommandLineSwitches;

FCommandLine::Parse(FCommandLine::Get(), CommandLineTokens, CommandLineSwitches);

for (FString SwitchStr : CommandLineSwitches)

```

```

{
    FString Key;
    FString Value;

    if (SwitchStr.Split("=", &Key, &Value))
    {
        if (Key.Equals("port"))
        {
            ProcessParameters->port = FString::Atoi(*Value);
        }
    }
}

//Here, the game server tells Amazon GameLift Servers where to find game session
log files.
//At the end of a game session, Amazon GameLift Servers uploads everything in the
specified
//location and stores it in the cloud for access later.
TArray<FString> Logfiles;
Logfiles.Add(TEXT("GameServerLog/Saved/Logs/GameServerLog.log"));
ProcessParameters->logParameters = Logfiles;

//The game server calls ProcessReady() to tell Amazon GameLift Servers it's ready
to host game sessions.
UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Calling Process Ready..."));
FGameLiftGenericOutcome ProcessReadyOutcome = GameLiftSdkModule-
>ProcessReady(*ProcessParameters);

if (ProcessReadyOutcome.IsSuccess())
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_GREEN);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Process Ready!"));
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}
else
{
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_RED);
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: Process Ready Failed!"));
    FGameLiftError ProcessReadyError = ProcessReadyOutcome.GetError();
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("ERROR: %s"),
*ProcessReadyError.m_errorMessage);
    UE_LOG(GameServerLog, SetColor, TEXT("%s"), COLOR_NONE);
}

```

```
UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("InitGameLift completed!"));  
#endif  
}
```

ステップ 3: ゲームプロジェクトを再構築する

- 開発エディターと開発サーバーの両方のターゲットタイプのゲームプロジェクトを構築します。

Note

ソリューションを再構築する必要はありません。代わりに、アプリの /Games/ フォルダの下にプロジェクトを構築します。それ以外の場合、Visual Studio は UE5 プロジェクト全体を再構築します。これには最大 1 時間かかる場合があります。

ホスティング用にゲームサーバーをパッケージ化する

ゲームサーバーコードが最低限必要なサーバー SDK 機能と統合され、Unreal Editor を使用してゲームサーバービルドをパッケージ化する準備が整いました。

ゲームサーバービルドをパッケージ化するには

- Unreal Editor でゲームプロジェクトを開きます。
- Unreal Editor の手順に従って、ゲームサーバーをパッケージ化します。
 - ターゲットプラットフォーム (Windows または Linux) を選択します。
 - サーバービルドターゲット () を選択します *[your application name]Server*。

パッケージングプロセスでは、ゲームサーバーの実行可能ファイル が生成されます *[your application name]Server.exe*。

- ホスティングリソースへのデプロイ用にゲームサーバービルドを準備します。ビルドには次のファイルが含まれている必要があります。
 - ゲームサーバー実行可能ファイル
 - Windows ビルドの場合は、これらのファイルを含めます (ソースビルドバージョンの Unreal Engine にあります)。
 - VC_redist.x64.exe (UnrealEngine\Engine\Source\Programs\PrereqInstaller\Resources\VCRedist\)

- UEPrereqSetup_x64.exe or UE5PrereqSetup_x64.exe (UnrealEngine\Engine\Extras\Redist\en-us\)
- ゲームサーバーに必要なその他すべての依存関係。
- 必要に応じて OpenSSL ライブラリ。ゲームサーバービルドと統合されているサーバー SDK のバージョンを確認します。サーバー SDK for Unreal バージョン 5.3.x では、OpenSSL ライブラリをゲームサーバービルドに手動で含める必要がなくなりました。以前のすべてのバージョンでは、ライブラリファイルを見つけて追加する必要があります。[最新のサーバー SDK バージョンを参照してください。](#)

サーバー SDK for Unreal、バージョン 5.2.x 以前で作成されたゲームサーバーに必要な OpenSSL ライブラリ

Unreal でゲームサーバーをパッケージ化するときに使用されたのと同じバージョンの OpenSSL ライブラリを含める必要があります。これらのライブラリはゲームエンジンソースにあります。場所は開発環境によって異なります。

Windows の場合:

- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libssl-1_1-x64.dll
- [ENGINE_ROOT_DIR]\Engine\Extras\ThirdPartyNotUE\libimobiledevice\x64\libcrypto-1_1-x64.dll

Linux の場合:

- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libssl.so.1.1
- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libcrypto.so.1.1

OpenSSL ライブラリをゲームサーバー実行可能ファイルと同じディレクトリのゲームビルドパッケージにコピーします。

次のステップ

でホスティングするために必要な最小限の機能を備えたゲームサーバービルドを準備したので Amazon GameLift Servers、次のステップを検討してください。

- およびテストと開発用の統合ゲームサーバーをデプロイします。Anywhere フリートをを使用すると、ローカルマシンをホスティングリソースとして設定し、それを使用してゲームサーバーとゲームクライアント接続をテストできます。クラウドベースのホスティングの場合は、ゲームサーバーをマネージド EC2 またはマネージドコンテナフリートにデプロイします。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする](#)
 - [Amazon GameLift Servers Anywhere フリート](#)
 - [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリート](#)
 - [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリート](#)
- オプション機能を追加して、ゲームサーバー統合をカスタマイズします。たとえば、一意のプレイヤー IDs を使用してプレイヤーセッションを追加したり、マッチメイキングバックフィルを設定したり、他の AWS リソース (データベースやコンテンツストレージサービスなど) へのゲームサーバーアクセスを管理したりできます。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
 - [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- ゲームクライアントコンポーネントをカスタマイズして、ゲームセッションをリクエストし、接続情報を受信し、ゲームサーバーに直接接続してゲームをプレイします。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [ゲームクライアントを と統合するAmazon GameLift Servers](#)

Unity プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する

Amazon GameLift Servers SDK for Unity をゲームプロジェクトに統合して、サーバーの SDK 機能セット全体にアクセスする方法について説明します。

ヒント

デプロイを高速化するには、Unity 用のAmazon GameLift Serversスタンドアロンプラグインを試してください。これは、最小限のセットアップでゲームサーバーをすばやくデプロイするためのガイド付き UI ワークフローを提供するため、ゲームコンポーネントを実際に試すことができます。「[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)」を参照してください。

その他のリソース:

- [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [the section called “開発用ツールを取得する”](#)

サーバー SDK for Unity をインストールする

[GitHub](#) から Unity Amazon GameLift Serversのオープンソースを取得します。リポジトリの readme ファイルには、前提条件とインストール手順が含まれています。

Anywhere Amazon GameLift Serversフリートをテスト用にセットアップする

開発ワークステーションを Amazon GameLift ServersAnywhere ホスティングフリートとして設定して、Amazon GameLift Servers統合を繰り返しテストできます。この設定では、ワークステーションでゲームサーバープロセスを開始し、プレイヤー参加またはマッチメイキングリクエストを送信 Amazon GameLift Serversしてゲームセッションを開始し、クライアントを新しいゲームセッションに接続できます。独自のワークステーションをホスティングサーバーとしてセットアップすると、このゲーム統合のあらゆる側面をモニタリングできますAmazon GameLift Servers。

ワークステーションの設定方法については、「[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)」を参照して次の手順を完了してください。

1. ワークステーション用のカスタムロケーションを作成します。
2. 新しいカスタムロケーションで Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成します。成功すると、このリクエストはフリート ID を返します。この値をメモしておきます。これは後で必要になります。
3. ワークステーションをコンピューティングとして新しい Anywhere フリートに登録します。一意のコンピューティング名を入力し、ワークステーションの IP アドレスを指定します。成功すると、このリクエストはサービス SDK エンドポイントを WebSocket URL の形式で返します。この値をメモしておきます。これは後で必要になります。
4. ワークステーションコンピューティング用の認証トークンを生成します。この短期間の認証には、トークンと有効期限が含まれます。ゲームサーバーはこれを使用して、Amazon GameLift Servers サービスとの通信を認証します。実行中のゲームサーバープロセスがアクセスできるように、認証をワークステーションのコンピューティングに保存します。

Unity プロジェクトにAmazon GameLift Serversサーバーコードを追加する

ゲームサーバーは Amazon GameLift Serversサービスと通信して、指示を受け取り、進行中のステータスを報告します。これを行うには、サーバー SDK を使用するゲームAmazon GameLift Serversサーバーコードを追加します。

提供されているコード例は、必要とされる基本的な統合要素を示しています。を使用してMonoBehavior、を使用したシンプルなゲームサーバーの初期化を示しますAmazon GameLift Servers。この例では、ゲームサーバーがテストのために Amazon GameLift ServersAnywhere フリートで実行されていることを前提としています。これには以下のためのコードが含まれています。

- Amazon GameLift Servers API クライアントを初期化します。サンプルでは、Anywhere フリートとコンピューティングのサーバーパラメータInitSDK()でのバージョンを使用します。前の[Anywhere Amazon GameLift Serversフリートをテスト用にセットアップする](#)のトピックで定義した WebSocket URL、フリート ID、コンピューティング名 (ホスト ID)、および認証トークンを使用します。
- コールバック関数を実装して、OnStartGameSession、OnProcessTerminateなどの Amazon GameLift Serversサービスからのリクエストに応答しますonHealthCheck。
- 指定されたポートを使用して ProcessReady() を呼び出し、プロセスがゲームセッションをホストする準備ができたならAmazon GameLift Serversサービスに通知します。

提供されたサンプルコードは、Amazon GameLift Serversサービスとの通信を確立します。また、Amazon GameLift Serversサービスからのリクエストに応答する一連のコールバック関数も実装します。各関数とコードの機能について詳しくは、「[サーバープロセスの初期化](#)」を参照してください。このコードで使用されている SDK アクションとデータ型については、「[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)」を参照してください。

サンプルコードは、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversへの追加](#)」で説明されているように、必要な機能を追加する方法を示しています。サーバー SDK アクションの詳細については、「[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)」を参照してください。

統合サンプルコード

```
using System.Collections.Generic;
using Aws.GameLift.Server;
using UnityEngine;

public class ServerSDKManualTest : MonoBehaviour
{
```

```
//This example is a simple integration that initializes a game server process
//that is running on an Amazon GameLift Servers Anywhere fleet.
void Start()
{
    //Identify port number (hard coded here for simplicity) the game server is
    listening on for player connections
    var listeningPort = 7777;

    //WebSocketUrl from RegisterHost call
    var websocketUrl = "wss://us-west-2.api.amazongamelift.com";

    //Unique identifier for this process
    var processId = "myProcess";

    //Unique identifier for your host that this process belongs to
    var hostId = "myHost";

    //Unique identifier for your fleet that this host belongs to
    var fleetId = "myFleet";

    //Authorization token for this host process
    var authToken = "myAuthToken";

    //Server parameters are required for an Amazon GameLift Servers Anywhere fleet.
    //They are not required for an Amazon GameLift Servers managed EC2 fleet.
    ServerParameters serverParameters = new ServerParameters(
        websocketUrl,
        processId,
        hostId,
        fleetId,
        authToken);

    //InitSDK establishes a local connection with an Amazon GameLift Servers agent
    //to enable further communication.
    var initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK(serverParameters);
    if (initSDKOutcome.Success)
    {
        //Implement callback functions
        ProcessParameters processParameters = new ProcessParameters(
            //Implement OnStartGameSession callback
            (gameSession) => {
                //Amazon GameLift Servers sends a game session activation request
                to the game server
            }
        );
    }
}
```

```

        //with game session object containing game properties and other
settings.

        //Here is where a game server takes action based on the game
session object.

        //When the game server is ready to receive incoming player
connections,

        //it invokes the server SDK call ActivateGameSession().
        GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();
    },
    (updateGameSession) => {
        //Amazon GameLift Servers sends a request when a game session is
updated (such as for
        //FlexMatch backfill) with an updated game session object.
        //The game server can examine matchmakerData and handle new
incoming players.
        //updateReason explains the purpose of the update.
    },
    () => {
        //Implement callback function OnProcessTerminate
        //Amazon GameLift Servers invokes this callback before shutting
down the instance hosting this game server.
        //It gives the game server a chance to save its state, communicate
with services, etc.,
        //and initiate shut down. When the game server is ready to shut
down, it invokes the
        //server SDK call ProcessEnding() to tell Amazon GameLift Servers
it is shutting down.
        GameLiftServerAPI.ProcessEnding();
    },
    () => {
        //Implement callback function OnHealthCheck
        //Amazon GameLift Servers invokes this callback approximately every
60 seconds.
        //A game server might want to check the health of dependencies,
etc.

        //Then it returns health status true if healthy, false otherwise.
        //The game server must respond within 60 seconds, or Amazon
GameLift Servers records 'false'.
        //In this example, the game server always reports healthy.
        return true;
    },
    //The game server gets ready to report that it is ready to host game
sessions

    //and that it will listen on port 7777 for incoming player connections.

```

```
        listeningPort,
        new LogParameters(new List<string>()
        {
            //Here, the game server tells Amazon GameLift Servers where to find
game session log files.
            //At the end of a game session, Amazon GameLift Servers uploads
everything in the specified
            //location and stores it in the cloud for access later.
            "/local/game/logs/myserver.log"
        }));

        //The game server calls ProcessReady() to tell Amazon GameLift Servers it's
ready to host game sessions.
        var processReadyOutcome =
GameLiftServerAPI.ProcessReady(processParameters);
        if (processReadyOutcome.Success)
        {
            print("ProcessReady success.");
        }
        else
        {
            print("ProcessReady failure : " +
processReadyOutcome.Error.ToString());
        }
    }
    else
    {
        print("InitSDK failure : " + initSDKOutcome.Error.ToString());
    }
}

void OnApplicationQuit()
{
    //Make sure to call GameLiftServerAPI.ProcessEnding() and
GameLiftServerAPI.Destroy() before terminating the server process.
    //These actions notify Amazon GameLift Servers that the process is terminating
and frees the API client from memory.
    GenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();
    GameLiftServerAPI.Destroy();
    if (processEndingOutcome.Success)
    {
        Environment.Exit(0);
    }
    else
```

```
{
    Console.WriteLine("ProcessEnding() failed. Error: " +
processEndingOutcome.Error.ToString());
    Environment.Exit(-1);
}
}
```

次のステップ

でホスティングするために必要な最小限の機能を備えたゲームサーバービルドを準備したので Amazon GameLift Servers、次のステップを検討してください。

- およびテストと開発用の統合ゲームサーバーをデプロイします。Anywhere フリートをを使用すると、ローカルマシンをホスティングリソースとして設定し、それを使用してゲームサーバーとゲームクライアント接続をテストできます。クラウドベースのホスティングの場合は、ゲームサーバーをマネージド EC2 またはマネージドコンテナフリートにデプロイします。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [Amazon GameLift Servers Anywhere で反復開発をセットアップする](#)
 - [Amazon GameLift Servers Anywhere フリート](#)
 - [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリート](#)
 - [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリート](#)
- オプション機能を追加して、ゲームサーバー統合をカスタマイズします。たとえば、一意のプレイヤー IDs でプレイヤーセッションを追加したり、マッチメイキングバックフィルを設定したり、他の AWS リソース (データベースやコンテンツストレージサービスなど) へのゲームサーバーアクセスを管理したりできます。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [ゲームサーバー Amazon GameLift Servers に追加する](#)
 - [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- ゲームクライアントコンポーネントをカスタマイズして、ゲームセッションをリクエストし、接続情報を受信し、ゲームサーバーに直接接続してゲームをプレイします。ガイダンスについては、以下のトピックを参照してください。
 - [ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift Servers](#)

ゲームクライアントサービスを設計する

プレイヤーを認証し、Amazon GameLift Servers API と通信するゲームクライアントサービスを実装することをお勧めします。カスタムゲームクライアントサービスを実装することで、次のことが可能になります。

- プレイヤーの認証をカスタマイズします。
- ゲームセッションをAmazon GameLift Servers 一致および開始する方法を制御します。
- クライアントを信頼する代わりに、マッチメイキングのスキルレーティングなどのプレイヤー属性には、プレイヤーデータベースを使用します。

ゲームクライアントサービスを使用すると、ゲームクライアントが Amazon GameLift Servers API と直接やり取りすることで発生するセキュリティリスクも軽減されます。

プレイヤーの認証

Amazon Cognito およびプレイヤーセッション ID を使用してゲームクライアントを認証できます。プレイヤー ID のライフサイクルとプロパティを管理するには、Amazon Cognito ユーザープールを使用します。

必要に応じて、カスタム ID ソリューションを構築してそれを AWS にホストできます。API Gateway で、カスタム認可ロジックに Lambda オーソライザーも使用できます。

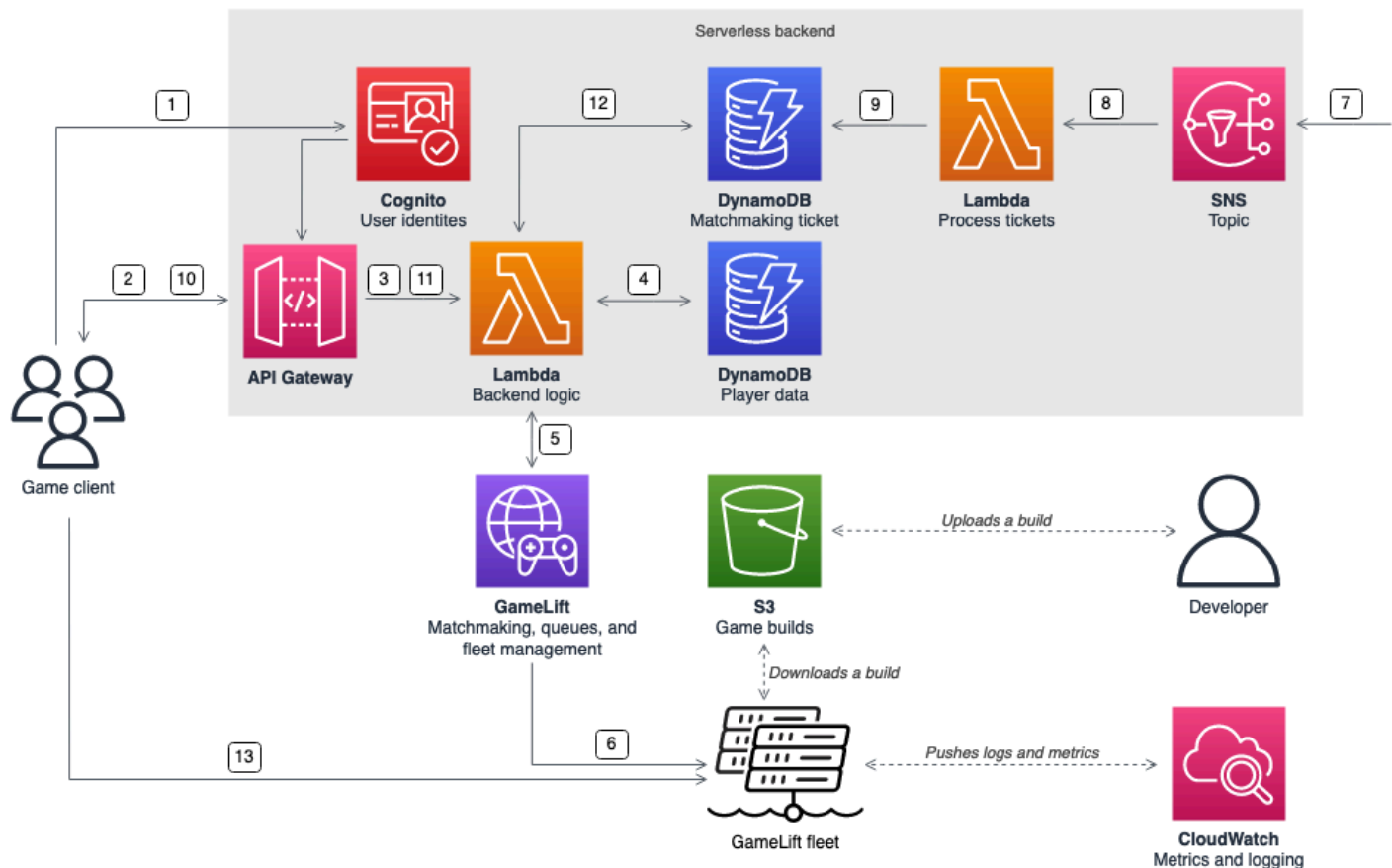
その他のリソース:

- [アイデンティティプール \(フェデレーティッド ID\) を使用する](#) (Amazon Cognito デベロッパーガイド)
- [ユーザープールの開始方法](#) (Amazon Cognito デベロッパーガイド)
- [Amazon Cognito でプレイヤー認証を設定する方法](#) (ゲームブログAWS 用)

サーバーレスバックエンドを備えたスタンドアロンのゲームセッションサーバー

サーバーレスクライアントサービスアーキテクチャを使用すると、バックエンドは Amazon GameLift Servers API に直接アクセスするのではなく、高度にスケーラブルなデータベースからマッチメイキングチケットのステータスを表示できます。

次の図は、プレイヤーをAmazon GameLift Serversフリートで実行されているゲームにマッチングAWS のサービス する で構築されたサーバーレスバックエンドを示しています。次のリストには、図内の各番号付きの吹き出しについての説明が含まれます。この例を試すには、GitHub の「[AWSのマルチプレイヤーセッションベースのゲームホスティング](#)」を参照してください。



1. ゲームクライアントは Amazon Cognito アイデンティティプールから Amazon Cognito ユーザー ID をリクエストします。
2. ゲームクライアントは一時的なアクセス認証情報を受け取り、Amazon API Gateway API を介してゲームセッションを要求します。
3. API Gateway は AWS Lambda 関数を呼び出します。
4. Lambda 関数は、Amazon DynamoDB テーブルからプレイヤーデータをリクエストします。この関数は、リクエストコンテキストデータに Amazon Cognito ID を提供します。
5. Lambda 関数はマッチAmazon GameLift ServersFlexMatchメーキングを通じてマッチをリクエストします。
6. FlexMatch は、適切なレイテンシーを持つプレイヤーのグループを照合し、Amazon GameLift Serversキューを介してゲームセッションの配置をリクエストします。キューには、1 つ以上の AWS リージョン 場所があるフリートがあります。

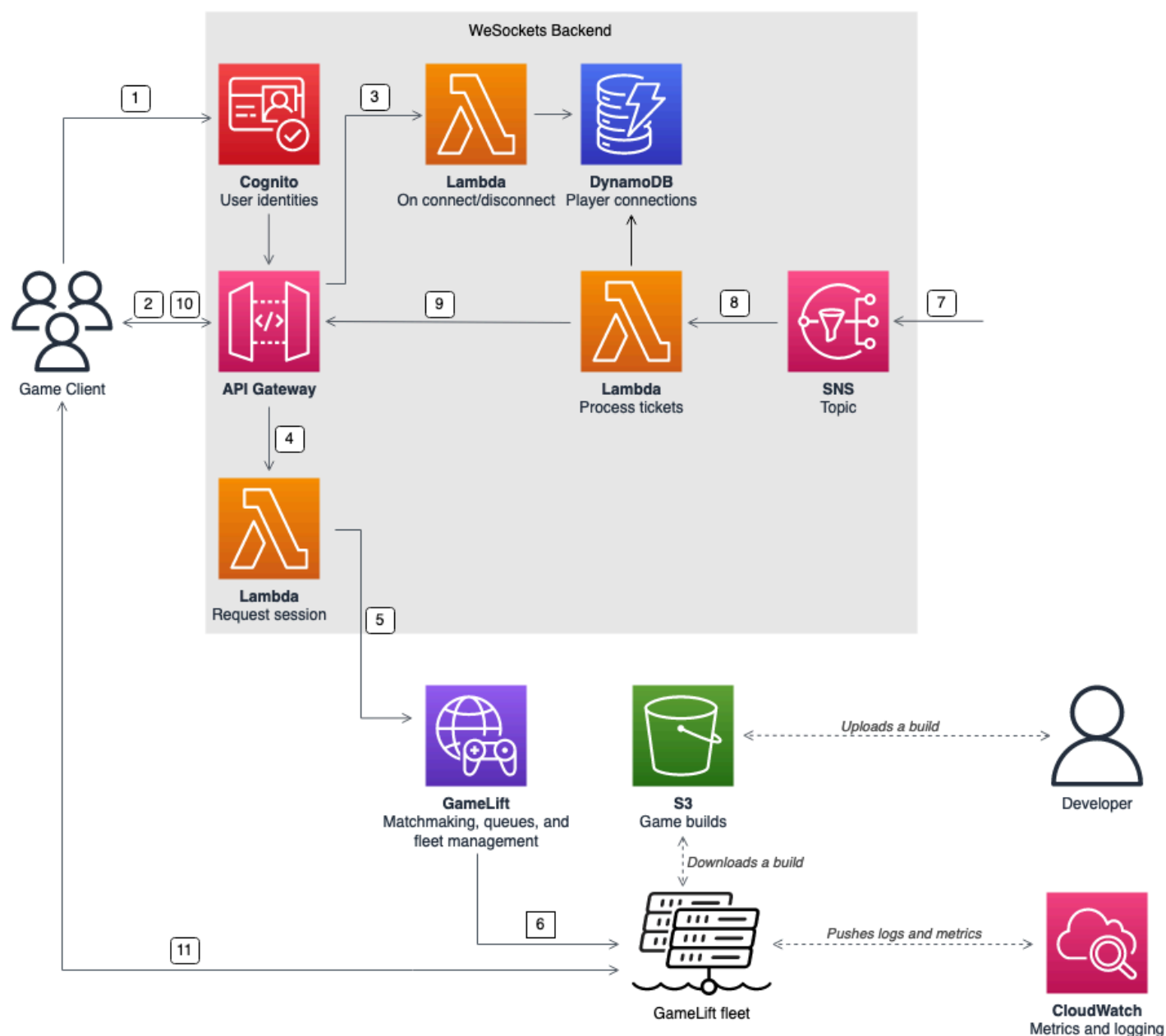
7. がフリートの口ケーションの 1 つにセッションAmazon GameLift Serversを配置すると、 は Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) トピックにイベント通知Amazon GameLift Serversを送信します。
8. Lambda 関数は Amazon SNS イベントを受け取り、それを処理します。
9. マッチメイキングチケットが MatchmakingSucceeded イベントの場合、Lambda 関数はゲームサーバーのポートと IP アドレスと一緒に結果を DynamoDB に書き込みます。
10. ゲームクライアントは API Gateway に対して署名付きリクエストを行い、特定の間隔でマッチメイキングチケットのステータスを表示します。
11. API Gateway は、マッチメイキングチケットのステータスをチェックする Lambda 関数を使用します。
12. Lambda 関数は DynamoDB テーブルをチェックして、チケットが成功したかどうかを確認します。成功すると、この関数はゲームサーバーのポートと IP アドレスをプレーヤーセッション IDと一緒にクライアントに送り返します。チケットが成功しなかった場合、この関数は、マッチがまだ準備できていないことを確認するレスポンスを送信します。
13. ゲームクライアントは、バックエンドサービスが提供するポートと IP アドレスを使用して、TCP または UDP によってゲームサーバーに接続します。次に、ゲームクライアントはプレーヤーセッション ID をゲームサーバーに送信し、ゲームサーバーはサーバー SDK for を使用して ID を検証しますAmazon GameLift Servers。

WebSockets ベースのバックエンドを備えたスタンドアロンのゲームセッションサーバー

この Amazon API Gateway WebSocket ベースのアーキテクチャを使用すると、WebSockets でマッチメイキングリクエストを行い、サーバーが開始するメッセージを使用して、マッチメイキングの完了のプッシュ通知を送信することができます。このアーキテクチャにより、クライアントとサーバー間の双方向通信が可能になり、パフォーマンスが向上します。

API Gateway WebSock API の使用に関する詳細については、「[WebSocket API の使用](#)」を参照してください。

次の図は、API Gateway などを使用してプレーヤー AWS のサービスをAmazon GameLift Servers フリートで実行されているゲームにマッチングする WebSocket ベースのバックエンドアーキテクチャを示しています。次のリストには、図内の各番号付きの吹き出しについての説明が含まれます。



1. ゲームクライアントは Amazon Cognito アイデンティティプールから Amazon Cognito ユーザー ID をリクエストします。
2. ゲーム クライアントは Amazon Cognito 認証情報を使用して、API Gateway API への WebSocket 接続に署名します。
3. API Gateway は、接続で AWS Lambda 関数を呼び出します。この関数は接続情報を Amazon DynamoDB テーブルに保存します。
4. ゲームクライアントは、WebSocket 接続で API Gateway API を介して Lambda 関数にメッセージを送信し、セッションをリクエストします。

5. Lambda 関数はメッセージを受信し、Amazon GameLift ServersFlexMatch マッチメイキングを通じてマッチングをリクエストします。
6. がプレイヤーのグループ FlexMatch を照合すると、 は Amazon GameLift Servers キューを通じてゲームセッションの配置を FlexMatch リクエストします。
7. がフリートの口ケーションの 1 つにセッション Amazon GameLift Servers を配置すると、 は Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) トピックにイベント通知 Amazon GameLift Servers を送信します。
8. Lambda 関数は Amazon SNS イベントを受け取り、それを処理します。
9. マッチメイキングチケットが MatchmakingSucceeded イベントの場合、Lambda 関数は DynamoDB から正しいプレイヤー接続をリクエストします。次に、この関数は WebSocket 接続で API Gateway API を介してゲームクライアントにメッセージを送信します。このアーキテクチャでは、ゲームクライアントはマッチメイキングのステータスを積極的にポーリングしません。
10. ゲームクライアントは、WebSocket 接続を介してゲームサーバーのポートと IP アドレスをプレイヤーセッション ID と共に受け取ります。
11. ゲームクライアントは、バックエンドサービスが提供するポートと IP アドレスを使用して、TCP または UDP によってゲームサーバーに接続します。また、ゲームクライアントはプレイヤーセッション ID をゲームサーバーに送信し、ゲームサーバーはサーバー SDK for を使用して ID を検証します Amazon GameLift Servers。

Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする

Amazon GameLift Servers には、ゲーム開発時に使用するためにホストされたテスト環境を設定するのに役立つツールとソリューションが用意されています。これらのツールを使用すると、 によるマネージドホスティングの実際のプレイヤーエクスペリエンスを反映し Amazon GameLift Servers、迅速で反復的な開発プロセスをサポートする環境を作成できます。

別のテスト環境では、テスト中に Amazon GameLift Servers マネージドフリートのオーバーヘッドを削除します。新しいゲームサーバービルドのイテレーションをアップロードしたり、新しいフリートを作成したり、アクティブ化するまで 15 分以上待つたりする必要がなくなります。代わりに、新しいビルドを作成し、新しいビルドでテストフリートをすばやく更新し、新しいビルドを起動してテストを開始できます。

Amazon GameLift Servers Anywhere フリートを 사용하면、開発ワークステーションなどのローカルデバイスを使用してテスト環境を設定できます。クラウドベースのホスティングリソースを使用してテスト環境を設定することもできます。

Anywhere テスト環境をセットアップして、次のようなさまざまなシナリオを開発およびテストします。

- ゲームサーバーと Amazon GameLift Servers サーバー SDK の統合をテストします。AWS CLI 呼び出しを使用して新しいゲームセッションを開始し、ゲームセッションイベントを追跡することで、ゲームクライアントが動作しなくてもテストできます。
- ゲームのコンポーネントを開発する際に、ゲームクライアント、バックエンドサービス、および Amazon GameLift Servers サービス間のインタラクションをテストします。ゲームに参加するためのプレイヤー体験をファインチューニングします。
- FlexMatch マッチメーカーの設計を試します。ルールセットのバリエーションやその他のマッチメイキング機能の実装を試します。マッチメイキングバックフィルを設定してテストします。
- ゲームサーバーのライフサイクル管理のためのランタイム設定 (Amazon GameLift Servers エージェントを使用) など、他の Amazon GameLift Servers ホスティング機能を試します。
- 実際のホスト環境で、マルチプレイヤーインタラクションを含むゲームでのプレイヤー体験のあらゆる側面をすばやく構築、テスト、および繰り返して検証します。

後で、ゲームを起動する準備をするときに、Amazon GameLift Servers マネージドフリートを追加してホスティング設定を微調整し、以下を含む追加のシナリオをテストします。

- マルチロケーションフリート、スポットフリート、オンデマンドフリート、複数のインスタンスタイプの使用など、ゲームセッションキュー設計を試してテストします。
- オプションのレイテンシーポリシーやフリートの優先順位付け設定の使用など、マネージドフリートでゲームセッション配置オプションを試します。
- 自動または手動スケーリングオプションを使用して、プレイヤーの需要を満たすようにキャパシティスケーリングを設定します。
- Amazon GameLift Servers マネージドフリート AWS CloudFormation を使用して をセットアップし、ホスティングリソースを長期的に管理します。

Fast Build Update Tool (開発専用)

マネージド EC2 フリートでは、ゲームサーバービルドの更新をデプロイするには、新しいビルドを にアップロードAmazon GameLift Serversして新しいフリートを作成する必要があります。

Fast Build Update Tool を使用すると、開発中にこうした手順を回避できるため、時間を節約し、開発の反復を高速化できます。このツールを使用すると、既存のフリート内のすべてのコンピューティングでゲームビルドファイルをすばやく更新できます。ツールにはいくつかのオプションがあります。ゲームビルド全体を置き換えたり、6 つの特定のファイルを変更したり、更新後にゲームサーバープロセスを再起動する方法を管理できます。このツールを使用して、フリート内の個々のコンピューティングを更新することもできます。

Fast Build Update Tool を入手して使用方法の詳細については、Github の「[Fast Build Update Tool](#)」の Amazon GameLift Servers Toolkit リポジトリ」を参照してください。

トピック

- [クラウドベースのテスト環境を構築する](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)
- [Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)

クラウドベースのテスト環境を構築する

Note

このトピックでは、サーバー SDK for Amazon GameLift Serversバージョン 5.x と統合されているゲームの反復テストについて説明します。ゲームでサーバー SDK バージョン 4.x 以前を使用している場合は、「[Amazon GameLift Servers Local を使用して統合をテストする](#)」を参照してください。

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用して、クラウドベースのホスト環境でゲームコンポーネントを繰り返し構築およびテストします。ホスティングリソースと Amazon GameLift Serversサービスへの接続を使用して Anywhere フリートを作成し、そのフリートでゲームサーバーを実行し、必要に応じてゲーム機能をテストします。

Amazon GameLift Servers エージェントを使用して Anywhere フリートをデプロイする

ゲームサーバービルドが Amazon GameLift Servers SDK 5.x 以降と統合されている場合は、Amazon GameLift Servers エージェントを使用してクラウドベースの Anywhere フリートにデプロイできます。エージェントは、フリート内の各コンピューティングのゲームサーバーのライフサイクルやその他のタスクを管理するバックグラウンドプロセスです。これらのタスクには、Anywhere フリートへのコンピューティングの登録、認証トークンの取得、一連の手順に基づくゲームサーバープロセスの起動/停止が含まれます。エージェントは、フリートのランタイム設定によって制御されます。この設定は、フリートの有効期間中いつでも更新できます (エージェントはマネージド EC2 フリートに自動的にデプロイされます)。詳細と エージェントのダウンロードについては、[Amazon GameLift Servers GitHub リポジトリ](#)を参照してください。

Amazon EC2 で反復テストを設定する

この[Amazon GameLift Servers ツールキットソリューション](#)のガイド付きワークフローを使用して、でのマネージドホスティングエクスペリエンスを反映するクラウドベースのホスティング環境を設定します Amazon GameLift Servers。

GitHub リポジトリには、Amazon GameLift Servers Anywhere と Amazon GameLift Servers エージェントを使用してテスト環境をセットアップするためのほとんどのプロセスを自動化する一連のスク립トが用意されています。また、新しいゲームサーバービルドをテストするたびに環境を更新するためのガイダンスも提供します。サンプルゲームサーバービルドを使用してテスト環境をデプロイする単一のスク립トを実行することも、各手順を実行して独自のゲームサーバービルドでセットアップすることもできます。

このワークフローでは、を使用してスク립トを実行し AWS Management Console、コマンドラインタスクを完了 AWS CloudShell することで、で完全に作業します。

Note

このチュートリアルタスクでは、、、Amazon S3 Amazon GameLift Servers AWS CloudShell、Amazon EC2 AWS Systems Manager、およびのサービスに対するアクセス許可を持つ AWS アカウントユーザーが必要です AWS Identity and Access Management。Amazon S3 AWS アカウントへの管理者レベルのアクセス権を持つユーザーには、必要なアクセス許可が既に付与されています。

ワークフローでは、次のタスクについて説明します。

- のゲームサーバービルドをパッケージ化します Amazon GameLift Servers。ワークフローには、Amazon GameLift Servers バージョン 5.x 用のサーバー SDK と既に統合され、ホスティング

の準備が整ったサンプル C++ ゲームサーバーを構築するためのスクリプトが用意されています。または、統合が完了したら、独自のゲームプロジェクトで作業することもできます。

- ゲームサーバーのビルドと依存関係を保存する Amazon Simple Storage Service バケットを設定します。ゲームビルドの新しいバージョンを作成すると、それらを S3 に保存し、スクリプトを使用して Anywhere フリートを更新してゲームテストを行うことができます。
- Amazon GameLift Servers エージェントを取得して構築します。エージェントは、設定に基づいてホスティングリソースのゲームサーバープロセスを管理します。同じロジックを使用し、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングと同じように動作します。
- ホスティングリソース用に Anywhere フリートを設定します。Anywhere フリートでは、によって管理されていないリソースをホストするために Amazon GameLift Servers サービスを使用できます Amazon GameLift Servers。このステップでは、ランタイム設定も設定します。これにより、ゲームサーバープロセスをいつ、どのように開始するかが Amazon GameLift Servers エージェントに指示されます。
- Amazon EC2 インスタンスをセットアップします。これは反復テスト用のテスト環境です。フルマネージドインスタンス (本番稼働レベルの使用に最適化) の代わりに標準の EC2 Amazon GameLift Servers インスタンスを使用する方がはるかに高速です。標準の EC2 インスタンスを使用すると、必要に応じてゲームサーバーをすばやく継続的に更新できます。
- ゲームサーバービルドと Amazon GameLift Servers エージェントを Amazon EC2 インスタンスにデプロイします。ワークフローには、ゲームビルドの最新バージョンとすべての依存関係を取得し、EC2 インスタンスにインストールするスクリプトが用意されています。このワークフローでは、依存関係には Amazon GameLift Servers エージェントと CloudWatch エージェントが含まれます。
- Amazon GameLift Servers エージェントを起動します。インストールされると、エージェントが自動的に開始され、手順を実行します。具体的には次のとおりです。
 - Amazon GameLift Servers Anywhere フリートで EC2 インスタンスをコンピューティングとして登録します。
 - Amazon GameLift Servers サービスと WebSocket 接続を確立し、最新のランタイム設定を取得します。
 - ランタイム設定の手順に基づいて、ゲームサーバープロセスを起動します。このワークフローでは、エージェントはゲームサーバー実行可能ファイルの単一のプロセスを開始するように指示されます。
- ゲームシナリオをテストします。テスト環境をセットアップし、最新のゲームサーバービルドをインストールしたら、テストを開始できます。このワークフローでは、ゲームセッションの開始など、テストに関するいくつかの手順について説明します。CloudWatch ゲームサーバーログにアク

セスして、ゲームセッションの起動とプレイヤーの受け入れ準備ができたときの進行状況を追跡します。

ゲームクライアントやクライアント側のバックエンドサービスなど、ゲームコンポーネントを開発する際に、これらをテストシナリオに含めることができます。ゲームクライアントを使用してゲームセッションをリクエストし、Amazon GameLift Servers サービスから接続情報を取得し、ゲームセッションに直接接続します。

- 新しいゲームサーバーのビルドと繰り返しテストをデプロイします。ゲームの開発時に、新しいゲームサーバービルドを生成すると、テストを実行する EC2 テスト環境にすばやくデプロイできます。これらを Amazon S3 バケットにアップロードし、ワークフロースクリプトを使用してテスト環境を更新します。

ゲームをAmazon GameLift Serversマネージドフリートに移行する

開発テストを完了し、起動の準備が整ったら、マネージドAmazon GameLift Serversフリートに切り替えるのに良いタイミングです。マネージドフリートを使用して、ゲームホスティングリソースをファインチューニングおよびテストします。ゲームセッションの配置ソリューション (キューとマッチメーカー) を実装し、最適なホスティングハードウェア (スポットフリートを含む) と場所を選択し、キャパシティのスケール戦略を選択します。また、フリート、キュー、マッチメーカーなど、すべてのゲームホスティングリソースのライフサイクルをより効率的に管理 AWS CloudFormation するために、 の使用を開始することもできます。

クラウドベースの Anywhere テストフリートから Amazon GameLift Serversマネージドフリートに移行するには、最小限の労力が必要です。ゲームコードを変更する必要はありません。同じキューとマッチメーカーを再利用できます。次のいずれかのタスクを実行します。

- Amazon GameLift Serversビルドリソースを作成します。Anywhere テストフリートでは、ゲームサーバーのビルドと依存関係を各フリートコンピューティングに手動でデプロイする必要があります。マネージドフリートでは、ゲームビルドパッケージを にアップロードします。これにより Amazon GameLift Servers、すべてのフリートコンピューティングに自動的にデプロイされます。ゲームビルドファイルのパッケージ化と、Amazon S3 バケット内のファイルを使用したビルドリソース作成の詳細については、「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。
- マネージドフリートを作成します。コンソールまたは AWS CLI を使用し、EC2 マネージドフリートを指定してフリートを作成します。このタイプのフリートには、ビルドリソースとインスタンスタイプの指定など、追加の設定が必要です。同じランタイム設定を使用すると、各フリートコンピューティングのゲームサーバーライフサイクルを管理できます。マネージドフリートの作成の詳細

細については、「[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)」を参照してください。

- フリートエイリアスをリダイレクトします (オプション)。Anywhere フリートで使用するエイリアスを設定すると、マネージドフリートに同じエイリアスを再利用できます。エイリアスの作成または更新の詳細については、「[Amazon GameLift Servers エイリアスの作成](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers Anywhere でローカルテストを設定する

Note

このトピックでは、サーバー SDK for Amazon GameLift Servers バージョン 5.x と統合されているゲームのローカルテストについて説明します。ゲームでサーバー SDK バージョン 4.x 以前を使用している場合は、「[Amazon GameLift Servers Local を使用して統合をテストする](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers Anywhere フリートと独自のハードウェアを使用して、シミュレートされたホスト環境でゲームコンポーネントを繰り返し構築およびテストします。Anywhere フリートをセットアップし、ローカルデバイスを登録して Amazon GameLift Servers サービスへの接続を確立します。ゲームサーバービルドをデバイスにインストールし、ゲームサーバープロセスを開始し、必要に応じてゲーム機能をテストします。ゲームサーバービルドは、新しいビルドの反復をテストするために、必要な回数だけ更新できます。

Anywhere フリートでは、CLI AWS またはテストスクリプトを使用してテストできます。ゲームクライアントをと統合している場合は Amazon GameLift Servers、同じローカルデバイスまたは別のデバイスでクライアントを実行できます。

Anywhere フリートを使用してローカルでテストすることは、とのゲームサーバー統合をテストするために特に役立ちます Amazon GameLift Servers。ローカルマシンのすべてのホスティングアクティビティと、イベントとログデータを完全に可視化できます。

Note

Unreal Engine または Unity に Amazon GameLift Servers プラグインを使用していますか？これらのツールには、Anywhere フリートでローカルテストを設定するためのガイド付きワークフローが含まれています。[Unity 用プラグイン: Amazon GameLift Servers Anywhere](#)

[でローカルテストをセットアップする](#) または [Unreal 用プラグイン: Amazon GameLift ServersAnywhere でゲームをローカルでホストする](#) のドキュメントに従います。

トピック

- [ローカル Anywhere フリートをセットアップする](#)
- [ゲームサーバーを更新してインストールする](#)
- [ゲームセッションアクティビティをテストする](#)
- [ゲームサーバーでのイテレーション](#)
- [ゲームをAmazon GameLift Serversマネージドフリートに移行する](#)

ローカル Anywhere フリートをセットアップする

ローカルワークステーションの Anywhere フリートを作成するには、次の手順に従います。AWS CLI または AWS Management Console の を使用する詳細な手順についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する](#)。

Anywhere フリートを作成するには

1. ワークステーション用のカスタムロケーションを作成します (AWS CLI またはコンソール)。カスタムロケーションは、Anywhere フリートに含める予定のコンピューティングリソースのラベルにすぎません。カスタムロケーション名は custom- で始まる必要があります。例: custom-my_laptop。「[カスタムロケーションを作成する](#)」を参照してください。
2. Anywhere フリート (AWS CLI またはコンソール) を作成します。この手順では、ローカルワークステーションのカスタムロケーションを使用してフリートリソースを作成します。「[Anywhere フリートを作成する](#)」を参照してください。

新しいフリートの ID または ARN 値をメモします。この値は次のステップで必要になります。

3. ローカルワークステーションをフリートコンピューティングとして登録します (AWS CLI のみ)。Anywhere フリートには、ゲームサーバーをホストするためのコンピューティングリソースが少なくとも 1 つ必要です。「[フリートにコンピューティングを追加する](#)」を参照してください。フリートにコンピューティングを追加するには、次の情報が必要です。
 - コンピューティング名。フリート内の各コンピューティングには、一意の名前が必要です。
 - Anywhere フリート識別子。FleetID または FleetArn のいずれかを使用できます。

- コンピューティングの接続情報。IpAddress または DnsName のいずれかを指定します。これは、Amazon GameLift Serversおよびゲームクライアントがゲームサーバーに接続する方法です。
- Anywhere フリートのカスタムロケーション。

GameLiftServiceSdkEndpoint の戻り値をメモします。Anywhere フリートで実行するようにゲームサーバーを更新する場合、この値が必要になります。

ゲームサーバーを更新してインストールする

このタスクは、ゲームサーバービルドをAmazon GameLift Serversサーバー SDK 5.x と既に統合していることを前提としています。統合プロセスでは、ゲームサーバーにコードを追加してAmazon GameLift Servers、サービスとやり取りしてゲームセッションを開始および管理できるようにします。

Anywhere フリートの場合、特定のゲームサーバー設定を手動で設定する必要があります。Amazon GameLift Servers マネージドフリートでは、これらの設定は自動的に設定されます。

Anywhere フリート用にゲームサーバーを準備するには

1. 認証トークンを取得します。ゲームサーバーには、Amazon GameLift Serversサービスとのすべての通信に認証トークンを含める必要があります。Amazon GameLift Servers 認証トークンは有効期間が短く、定期的に更新する必要があります。

ベストプラクティスとして、スクリプトを作成して次のタスクを完了します。

- CLI AWS アクション を呼び出しますget-compute-auth-token。
- ローカルコンピューティングの環境変数など、ゲームサーバープロセスが取得できるトークンの戻り値を保存します。

ゲームサーバーと一緒にスクリプトをコンピューティングにインストールします。最初のゲームサーバープロセスを開始する前に、実行するスクリプトを設定します。ゲームサーバープロセスがアクティブな間は、スクリプトを定期的に実行して有効な認証トークンを維持します。コンピューティング上のすべてのゲームサーバープロセスは、同じ認証トークンを使用できます。

2. Amazon GameLift Servers ゲームサーバーコードを更新します。ゲームサーバーコードをサーバー SDK for と統合するとAmazon GameLift Servers、アクション への呼び出しが追加されましたInitSdk()。ゲームサーバーが Anywhere フリートで実行されている場合、この呼び出し

には追加のサーバーパラメータが必要です。詳細については、開発言語に該当する「[サーバープロセスを初期化する](#)」および「[用のサーバー SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。サーバーパラメータは次のとおりです。

- `websocketUrl` – このパラメータを、フリートにコンピューティングを登録したときに返される `GameLiftServiceSdkEndpoint` 値に設定します。
- `hostId` – このパラメータを、Anywhere フリートにコンピューティング登録した時に指定されるコンピューティング名に設定します。
- `fleetId` – このパラメータを Anywhere フリーの ID に設定します。
- `authToken` – このパラメータを、コンピューティングの認証トークンを取得するリクエストに応答して返されるトークンに設定します。
- `processId` – このパラメータを設定して、ローカルコンピューティングで実行されているゲームサーバープロセスを特定します。同時ゲームサーバープロセスごとに一意のプロセス ID が必要です。

各ゲームサーバープロセスが使用するサーバーパラメータ値は、プロセスが実行されている Anywhere フリートコンピューティングに固有である必要があります。コンピューティングに適切な値を取得する方法の詳細については、「[フリートにコンピューティングを追加する](#)」を参照してください。ベストプラクティスとして、`websocketUrl`、`hostId`、`fleetId`、および `authToken` をローカルコンピューティングの環境変数として設定します。コンピューティングで実行されるすべてのサーバープロセスは、これらの値を使用します。

3. ローカルコンピューティングにゲームサーバービルドをインストールします。ゲームサーバーの実行に必要なすべての依存関係を含めます。
4. ローカルコンピューティングで実行されている 1 つ以上のゲームサーバープロセスを開始します。ゲームサーバープロセスがサーバー SDK アクション `ProcessReady()` を呼び出すと、プロセスはゲームセッションをホストする準備が整います。

ゲームセッションアクティビティをテストする

ゲームセッションを使用して、ゲームサーバーの統合をテストします。Amazon GameLift Servers 機能と統合されたゲームクライアントがない場合は、CLI を使用して AWS ゲームセッションを開始できます。次のシナリオを試行します。

- ゲームセッションの作成。[create-game-session](#) コマンド (または [CreateGameSession](#) API オペレーション) を呼び出します。Anywhere フリートの ID とカスタムロケーションを指定します。この呼び出しは、新しいゲームセッションの一意の識別子を返します。
- ゲームセッションステータスを確認します。[describe-game-sessions](#) コマンド (または [DescribeGameSessions](#) API アクション) を呼び出します。ゲームセッション ID を指定します。この呼び出しは、ゲームセッションステータスを含む詳細なゲームセッション情報を返します。アクティブ状態のゲームセッションは、プレイヤーによる接続ができることを示します。フリートのすべてのゲームセッションのリストを取得するには、[list-game-sessions](#) コマンド (または [ListGameSessions](#) API アクション) を呼び出します。
- ゲームセッションに接続します。ゲームクライアントにゲームセッションに参加する機能がある場合は、ゲームセッション情報に含まれる接続情報を使用します。

ゲームサーバーでのイテレーション

同じ Anywhere フリートとコンピューティングを使用すると、ゲームサーバーぶり度の別のバージョンをテストできます。

1. 既存の **GameSession** をクリーンアップします。ゲームサーバープロセスがクラッシュするか、を呼び出さない場合 `ProcessEnding()`、ゲームサーバーがヘルスチェックの送信を停止 `GameSession` すると、は `h` を Amazon GameLift Servers クリーンアップします。
2. 新しいゲームサーバービルドを生成します。ゲームサーバーを変更し、改訂されたビルドをパッケージ化します。
3. ローカルコンピューティングでゲームサーバービルドを更新します。以前の Anywhere フリートは引き続きアクティブであり、ラップトップはフリート内のコンピューティングリソースとして登録されています。
4. 更新された認証トークンを取得します。[get-compute-auth-token](#) CLI コマンドを呼び出し、トークンをローカルコンピューティングに保存します。
5. ローカルコンピューティングで実行されている 1 つ以上のゲームサーバープロセスを開始します。ゲームサーバープロセスが `ProcessReady()` を呼び出すと、テストに使用する準備が整います。

ゲームをAmazon GameLift Serversマネージドフリートに移行する

開発テストを完了し、起動の準備が整ったら、マネージドAmazon GameLift Serversフリートに切り替えるのに適したタイミングです。マネージドフリートを使用して、ゲームホスティングリソー

スをファインチューニングおよびテストします。ゲームセッションの配置ソリューション (キューとマッチメーカー) を実装し、最適なホスティングハードウェア (スポットフリートを含む) と場所を選択し、キャパシティのスケール戦略を選択します。また、フリート、キュー、マッチメーカーなど、すべてのゲームホスティングリソースのライフサイクルをより効率的に管理 AWS CloudFormation するために、 の使用を開始することもできます。

ローカルの Anywhere テストフリートから Amazon GameLift Servers マネージドフリートに移行するには、いくつかの小さな変更を行う必要があります。同じキューとマッチメーカーは再利用できます。次のいずれかのタスクを実行します。

- ゲームサーバーのコード呼び出しを **InitSdk()** に変更します。サーバーパラメータを削除します。マネージドフリートの場合、はこの情報Amazon GameLift Serversを自動的に追跡します。
- Amazon GameLift Serversビルドリソースを作成します。Anywhere テストフリートでは、ゲームサーバーのビルドと依存関係を各フリートコンピューティングに手動でデプロイする必要があります。マネージドフリートでは、ゲームビルドパッケージを作成して にアップロードします。これによりAmazon GameLift Servers、すべてのフリートコンピューティングに自動的にデプロイされます。ゲームビルドファイルのパッケージ化と、Amazon S3 バケット内のファイルを使用したビルドリソース作成の詳細については、「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。はマネージドフリートでこれらのタスク Amazon GameLift Serversを自動的に処理するため、コンピューティングを登録して認証トークンを取得するスクリプトを含めないでください。
- マネージドフリートを作成します。EC2 マネージドフリートを指定して、コンソールまたは AWS CLI を使用してフリートを作成します。このタイプのフリートには、ビルドリソースとインスタンスタイプの指定など、追加の設定が必要です。フリートコンピューティングごとにゲームサーバーライフサイクルを管理するには、すべてのユーザーがランタイム設定をセットアップする必要があります。マネージドフリートの作成の詳細については、「[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)」を参照してください。
- フリートエイリアスをリダイレクトします (オプション)。Anywhere フリートで使用するエイリアスを設定すると、マネージドフリートに同じエイリアスを再利用できます。エイリアスの作成または更新の詳細については、「[Amazon GameLift Serversエイリアスの作成](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers エージェントの操作

Amazon GameLift Servers エージェントは、フリーAmazon GameLift Serversトでのゲームサーバープロセスの実行を監督します。エージェントはフリート内の各コンピューティングにデプロイされ、コンピューティングの自動プロセス管理、ホスティング管理、ログ記録を提供します。エージェン

トを使用するには、ゲームサーバービルドをサーバー SDK for Amazon GameLift Serversバージョン 5.x 以降と統合する必要があります。

Amazon GameLift Servers エージェントは、マネージド EC2 Amazon GameLift Servers フリートではないフリートで外部で使用できます。(マネージド EC2 フリートは、エージェントのタスクを自動的に処理します)。エージェントの有無にかかわらず、Anywhere Amazon GameLift Servers フリートを含むフリートを実行できます。エージェントがない場合、必要なタスクを完了するための代替ソリューションを提供する必要があります。

コンピューティングにデプロイする場合、ゲームサーバープロセスを開始する前に Amazon GameLift Servers エージェントを起動する必要があります。起動時に、エージェントは次のタスクを完了します。

- [RegisterCompute](#) API を使用して Amazon GameLift Servers Anywhere フリートにコンピューティングを登録します。
- [GetComputeAuthToken](#) API を呼び出して認証トークンを取得し、コンピューティングで実行されているサーバープロセスでできるように保存します。
- コンピューティングの WebSocket URL 環境変数を設定し、Amazon GameLift Servers サービスへの WebSocket 接続を確立します。
- Amazon GameLift Servers サービスからフリートのランタイム設定の最新バージョンをリクエストします。
- ランタイム設定手順に従って、サーバープロセスを開始および停止します。

Amazon GameLift Servers エージェントのソースコードとビルド手順は、[Amazon GameLift Servers エージェント](#) GitHub で入手できます。

エージェントについて

Amazon GameLift Servers エージェントは、フリートの次のタスクを処理するように設計されています。

プロセス管理

- ランタイム手順で定義されているように、新しいサーバープロセスを開始します。エージェントは、エージェントにデプロイされたカスタムランタイム設定を使用する場合があります。また、RuntimeConfiguration をフリート定義の一環として指定することもできます。このアプローチの利点として、いつでもフリートのランタイム設定を変更できることが挙げられます。エー

ジェントは、更新されたランタイム設定をAmazon GameLift Serversサービスに定期的にリクエストします。

- サーバードプロセスのアクティベーションを監視し、時間内にアクティブ化されない場合はプロセスを終了します。
- ハートビートを に送信しますAmazon GameLift Servers。エージェントがハートビートを送信できない場合、コンピューティングは「古い」としてマークされる場合があります。
- サーバードプロセスが終了したAmazon GameLift Serversら、 に報告します。 Amazon GameLift Serversはこの情報を使用して、ゲームセッション配置のゲームサーバーの可用性をモニタリングします。
- 以下を含むサーバードプロセスのフリーイベントを出力します。
 - `SERVER_PROCESS_INVALID_PATH`: ゲームサーバードプロセスの起動パラメータが正しく設定されていません。
 - `SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY`: ゲームサーバードプロセスが、アクティブ化されてから 3 分以内に有効なヘルスチェックを報告しなかったため、終了しました。
 - `SERVER_PROCESS_FORCE_TERMINATED`: `OnProcessTerminate()` が 30 秒以内に送信された後、ゲームサーバードプロセスが正常に終了しませんでした。
 - `SERVER_PROCESS_CRASHED`: 何らかの理由でゲームサーバードプロセスがクラッシュしました。

コンピューティング管理

- Amazon GameLift Servers サービスからメッセージを受信して、コンピューティングをシャットダウンします。
- コンピューティングを によって終了するように促しますAmazon GameLift Servers。

ログ記録

- AWS アカウントの Amazon S3 バケットにログをアップロードします。

Amazon GameLift Servers Local を使用して統合をテストする

Note

このトピックでは、Amazon GameLift Serversバージョン 4.x 以前のサーバー SDK と統合されたゲームのテストのみについて説明します。サーバー SDK パッケージには、互換性の

あるバージョンの Amazon GameLift Servers Local が含まれています。サーバー SDK バージョン 5.x を使用している場合は、Amazon GameLift ServersAnywhere フリートをを使用したローカルテスト [Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#) については、「」を参照してください。

Amazon GameLift Servers Local を使用して、ローカルデバイスでマネージド Amazon GameLift Servers サービスの限定バージョンを実行し、それに対してゲーム統合をテストします。このツールは、ゲーム統合で反復開発を行う場合に便利です。新しいビルドを にアップロードAmazon GameLift Serversし、ゲームをホストするようにフリートを設定するという代替手段は、毎回数回以上かかることがあります。

Amazon GameLift Servers Local では、以下の点を確認できます。

- ゲームサーバーが Server SDK と正常に統合されており、新しいゲームセッションの開始、新しいプレイヤーの承諾、ヘルスおよびステータスの報告を行うために Amazon GameLift Servers サービスと正しく通信している。
- ゲームクライアントは AWS SDK for と正しく統合Amazon GameLift Serversされており、既存のゲームセッションに関する情報の取得、新しいゲームセッションの開始、プレイヤーのゲームへの参加、ゲームセッションへの接続を行うことができます。

Amazon GameLift Servers Local は、マネージドAmazon GameLift Serversサービスの自己完結型バージョンを開始するコマンドラインツールです。Amazon GameLift ServersLocal は、サーバープロセスの初期化、ヘルスチェック、API コールとレスポンスの実行イベントログも提供します。Amazon GameLift ServersLocal は、 の AWS SDK アクションのサブセットを認識しますAmazon GameLift Servers。AWS CLI またはゲームクライアントから呼び出しを行うことができます。すべての API アクションは、Amazon GameLift Servers ウェブサービスでの実行と同じようにローカルで実行されます。

各サーバープロセスは 1 つのゲームセッションのみをホストする必要があります。ゲームセッションは、Amazon GameLift Servers Local への接続に使用する実行可能ファイルです。ゲームセッションが完了したら、GameLiftServerSDK::ProcessEnding を呼び出して、プロセスを終了します。Amazon GameLift Servers Local を使用してローカルでテストする場合、複数のサーバープロセスを開始できます。各プロセスは Amazon GameLift Servers Local に接続します。その後、サーバープロセスごとに 1 つのゲームセッションを作成できます。ゲームセッションが終了すると、ゲームサーバープロセスは終了します。その後、別のサーバープロセスをマニュアルでスタートする必要があります。

Amazon GameLift Servers local は、次の APIs をサポートしています。

- CreateGameSession
- CreatePlayerSession
- CreatePlayerSessions
- DescribeGameSessions
- DescribePlayerSessions

Amazon GameLift Servers ローカルのセットアップ

Amazon GameLift Servers Local は、`.jar` Server SDK [にバンドルされた実行可能ファイル](#) として提供されます。Windows または Linux で実行でき、Amazon GameLift Servers でサポートされる任意の言語で使用できます。

Local を実行する前に、以下のものもインストールされている必要があります。

- Amazon GameLift Servers バージョン 3.1.5 から 4.x のサーバー SDK のビルド。
- Java 8

ゲームサーバーのテスト

ゲームサーバーのみをテストする場合は、AWS CLI を使用して Amazon GameLift Servers Local サービスへのゲームクライアント呼び出しをシミュレートできます。これにより、ゲームサーバーが正常に実行されていることと、以下の点が確認されます。

- ゲームサーバーは適切に起動し、サーバー SDK for を初期化します Amazon GameLift Servers。
- 起動プロセスの一環として、サーバーでゲームセッションをホストする準備ができていることをゲームサーバーが Amazon GameLift Servers に通知する。
- ゲームサーバーが実行中 1 分ごとにヘルスステータスを Amazon GameLift Servers に送信する。
- ゲームサーバーがリクエストに応答して新しいゲームセッションを開始する。

1. Amazon GameLift Servers Local の起動

コマンドプロンプトウィンドウを開き、***GameLiftLocal.jar*** ファイルがあるディレクトリに移動して実行します。デフォルトでは、Local はポート 8080 でゲームクライアントからのリク

エストをリッスンします。別のポート番号を指定するには、以下の例に示すように `-p` パラメータを使用します。

```
java -jar GameLiftLocal.jar -p 9080
```

Local が起動すると、2 つのローカルサーバー (ゲームサーバーをリッスンしているサーバーとゲームクライアントまたは AWS CLI をリッスンしているサーバー) が起動したことがログに示されます。ログは、ゲームコンポーネントとの通信など、2 つのローカルサーバーでのアクティビティを報告し続けます。

2. ゲームサーバーを起動します。

Amazon GameLift Servers が統合されたゲームサーバーをローカルで起動します。ゲームサーバーのエンドポイントを変更する必要はありません。

Local のコマンドプロンプトウィンドウでは、ゲームサーバーが Amazon GameLift Servers Local サービスに接続されていることがログメッセージに示されます。つまり、ゲームサーバーは Amazon GameLift Servers (を使用して) のサーバー SDK を正常に初期化しました `InitSDK()`。示されたログパスを使用して `ProcessReady()` を呼び出し、成功した場合はゲームセッションをホストする準備が完了します。ゲームサーバーの実行中、Amazon GameLift Servers はゲームサーバーから各ヘルスステータスレポートを記録します。次のログメッセージの例は、正常に統合されたゲームサーバーを示しています。

```
16:50:53,217 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - SDK
connected: /127.0.0.1:64247
16:50:53,217 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - SDK pid is 17040,
sdkVersion is 3.1.5 and sdkLanguage is CSharp
16:50:53,217 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - NOTE: Only SDK
versions 3.1.5 and above are supported in GameLiftLocal!
16:50:53,451 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - onProcessReady
received from: /127.0.0.1:64247 and ackRequest requested? true
16:50:53,543 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - onProcessReady
data: logPathsToUpload: "C:\\game\\logs"
logPathsToUpload: "C:\\game\\error"
port: 1935

16:50:53,544 INFO || - [HostProcessManager] nioEventLoopGroup-3-1 - Registered new
process true, true,
16:50:53,558 INFO || - [SDKListenerImpl] nioEventLoopGroup-3-1 - onReportHealth
received from /127.0.0.1:64247 with health status: healthy
```

考えられるエラーおよび警告メッセージには次のものがあります。

- Error: "ProcessReady did not find a process with pID: *<process ID>*! Was InitSDK() invoked?"
- Warning: "Process state already exists for process with pID: *<process ID>*! Is ProcessReady(...) invoked more than once?"

3. を起動します AWS CLI。

ゲームサーバーが ProcessReady() を正常に呼び出したら、クライアント呼び出しを開始できます。別のコマンドプロンプトウィンドウを開き、AWS CLI ツールを開始します。AWS CLI デフォルトでは、はAmazon GameLift Serversウェブサービスエンドポイントを使用します。これは、次のリクエスト例に示すように、--endpoint-url パラメータを使用して各リクエストで Local エンドポイントによって上書きする必要があります。

```
AWS gamelift describe-game-sessions --endpoint-url http://localhost:9080 --fleet-id fleet-123
```

AWS CLI コマンドプロンプトウィンドウでは、AWS gamelift コマンド[AWS CLI リファレンス](#)で説明されているように、コマンドはレスポンスを生成します。

4. ゲームセッションの作成。

を使用して AWS CLI、[CreateGameSession\(\)](#) リクエストを送信します。リクエストは预期される構文に従う必要があります。Local では、FleetId パラメーターを任意の文字列 (^fleet-\S+) に設定できます。

```
AWS gamelift create-game-session --endpoint-url http://localhost:9080 --maximum-player-session-count 2 --fleet-id fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d
```

Local のコマンドプロンプトウィンドウでは、Amazon GameLift Servers Local がゲームサーバーに onStartGameSession コールバックを送信したことがログメッセージに示されます。ゲームセッションが正常に作成された場合、ゲームサーバーは ActivateGameSession を呼び出すことで応答します。

```
13:57:36,129 INFO || - [SDKInvokerImpl]
Thread-2 - Finished sending event to game server to start a game session:
```

```

arn:aws:gamelift:local::gamesession/
fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d/gsess-ab423a4b-b827-4765-
aea2-54b3fa0818b6.
    Waiting for ack response.13:57:36,143  INFO || - [SDKInvokerImpl]
    Thread-2 - Received ack response: true13:57:36,144  INFO || -
    [CreateGameSessionDispatcher] Thread-2 - GameSession with id:
    arn:aws:gamelift:local::gamesession/
fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d/gsess-ab423a4b-b827-4765-
aea2-54b3fa0818b6
    created13:57:36,227  INFO || - [SDKListenerImpl]
    nioEventLoopGroup-3-1 - onGameSessionActivate received
from: /127.0.0.1:60020 and ackRequest
    requested? true13:57:36,230  INFO || - [SDKListenerImpl]
    nioEventLoopGroup-3-1 - onGameSessionActivate data: gameSessionId:
    "arn:aws:gamelift:local::gamesession/
fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d/gsess-abcdef12-3456-7890-abcd-
ef1234567890"

```

AWS CLI ウィンドウで、 はゲームセッション ID を含むゲームセッションオブジェクトで Amazon GameLift Servers 応答します。新しいゲームセッションのステータスが [Activating] になっていることに注目してください。ゲームサーバーが `ActivateGameSession` を呼び出すとステータスは [Active] に変わります。変更されたステータス を表示するには、 を使用して AWS CLI を呼び出します `DescribeGameSessions()`。

```

{
  "GameSession": {
    "Status": "ACTIVATING",
    "MaximumPlayerSessionCount": 2,
    "FleetId": "fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d",
    "GameSessionId": "arn:aws:gamelift:local::gamesession/
fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d/gsess-abcdef12-3456-7890-abcd-
ef1234567890",
    "IpAddress": "127.0.0.1",
    "Port": 1935
  }
}

```


ゲームサーバーおよびクライアントのテスト

プレイヤーのゲームへの接続など、ゲームの完全統合を確認するには、ゲームサーバーとクライアントの両方をローカルで実行することができます。これにより、ゲームクライアントから Amazon GameLift Servers Local へのプログラムによる呼び出しをテストできます。次のアクションを確認できます。

- ゲームクライアントは、ゲームセッションの作成、既存のゲームセッションに関する情報の取得、プレイヤーセッションの作成など、Amazon GameLift Servers ローカルサービスへの AWS SDK リクエストを正常に実行しています。
- プレイヤーがゲームセッションに参加しようとしたときにゲームサーバーがプレイヤーを正しく検証する。プレイヤーが検証されると、ゲームサーバーはプレイヤーデータ (実装されている場合) を取得できます。
- プレイヤーがゲームを終了すると、ゲームサーバーが接続中断を報告する。
- ゲームサーバーがゲームセッションの終了を報告する。

1. Amazon GameLift Servers Local の起動

コマンドプロンプトウィンドウを開き、***GameLiftLocal.jar*** ファイルがあるディレクトリに移動して実行します。デフォルトでは、Local はポート 8080 でゲームクライアントからのリクエストをリッスンします。別のポート番号を指定するには、以下の例に示すように **-p** パラメーターを使用します。

```
./gamelift-local -p 9080
```

Local が起動すると、2 つのローカルサーバー (ゲームサーバーをリッスンしているサーバーとゲームクライアントまたは AWS CLI をリッスンしているサーバー) が起動したことがログに示されます。

2. ゲームサーバーを起動します。

Amazon GameLift Servers が統合されたゲームサーバーをローカルで起動します。メッセージログの詳細については、「[ゲームサーバーのテスト](#)」を参照してください。

3. Local のゲームクライアントを設定して起動します。

Amazon GameLift Servers Local サービスでゲームクライアントを使用するには、「[バックエンドサービス Amazon GameLift Servers で をセットアップする](#)」で説明されているように、ゲームクライアントのセットアップに以下の変更を加える必要があります。

- `http://localhost:9080` などの Local エンドポイントをポイントするよう
に、`ClientConfiguration` オブジェクトを変更します。
- ターゲットフリートの ID 値を設定します。Local では、実際のフリート ID は必要ありません。ターゲットフリートを、`fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d` などの
任意の有効な文字列 (`^fleet-\S+`) に設定します。
- AWS 認証情報を設定します。Local では、実際の AWS 認証情報は必要ありません。アクセ
スキーとシークレットキーを任意の文字列に設定できます。

Local のコマンドプロンプトウィンドウで、ゲームクライアントを起動する

と、`GameLiftClient` を初期化し、Amazon GameLift Servers サービスと正常に通信している
ことがログメッセージに示されます。

4. Amazon GameLift Servers サービスへのゲームクライアント呼び出しをテストします。

ゲームクライアントが以下の API 呼び出しのすべてまたはいずれかを正常に行っていることを
確認します。

- [`CreateGameSession\(\)`](#)
- [`DescribeGameSessions\(\)`](#)
- [`CreatePlayerSession\(\)`](#)
- [`CreatePlayerSessions\(\)`](#)
- [`DescribePlayerSessions\(\)`](#)

Local のコマンドプロンプトウィンドウでは、`CreateGameSession()` を呼び出した場合のみ
ログメッセージが生成されます。ログメッセージは、Amazon GameLift Servers Local がゲー
ムサーバーにゲームセッションの開始を求め (`onStartGameSession` コールバック)、ゲーム
サーバーがゲームセッションを呼び出したときに `ActivateGameSession` が成功した場合に表
示されます。AWS CLI ウィンドウでは、説明されているとおり、すべての API 呼び出しにより
レスポンスまたはエラーメッセージが生成されます。

5. ゲームサーバーが新しいプレイヤー接続を検証していることを確認します。

ゲームセッションとプレイヤーセッションを作成したら、ゲームセッションへの直接接続を確立
します。

Local のコマンドプロンプトウィンドウでは、ゲームサーバーが `AcceptPlayerSession()` リ
クエストを送信して新しいプレイヤー接続を検証したことが表示されます。を使用して AWS

CLI を呼び出す場合 `DescribePlayerSessions()`、プレイヤーセッションのステータスはリザーブドからアクティブに変わります。

6. ゲームサーバーがゲームおよびプレイヤーのステータスを Amazon GameLift Servers サービスにレポートしていることを確認します。

Amazon GameLift Servers がプレイヤーの要求を管理してメトリクスを正常にレポートするには、ゲームサーバーも各種ステータスを Amazon GameLift Servers にレポートする必要があります。Local が以下のアクションに関連するイベントを記録していることを確認します。また、AWS CLI を使用してステータスの変更を追跡することもできます。

- プレイヤーがゲームセッションから切断 – Amazon GameLift Servers ローカルログメッセージには、ゲームサーバーが `RemovePlayerSession()` を呼び出すことが表示されます。 `DescribePlayerSessions()` への AWS CLI 呼び出しには、Active から Completed へのステータス変更が反映されます。さらに、`DescribeGameSessions()` を呼び出して、ゲームセッションの現在のプレイヤー数が 1 人減少したことを確認することもできます。
- ゲームセッションの終了 – Amazon GameLift Servers ローカルログメッセージには、ゲームサーバーが `TerminateGameSession()` を呼び出したことが表示されます。

Note

以前のガイドンスでは、ゲームセッションを終了するときに `TerminateGameSession()` を呼び出していました。このメソッドは、Amazon GameLift Servers Server SDK v4.0.1 では非推奨です。 [「ゲームセッションを終了する」](#) を参照してください。

- サーバードキュメントが終了しました – Amazon GameLift Servers ローカルログメッセージには、ゲームサーバーが `ProcessEnding()` を呼び出すことが表示されます。 `DescribeGameSessions()` への AWS CLI 呼び出しには、Terminating から Terminated (または Active) へのステータス変更が反映されています。

Local でのバリエーション

Amazon GameLift Servers Local を使用する場合は、次の点に留意してください。

- Amazon GameLift Servers ウェブサービスとは異なり、Local はサーバーのヘルスステータスを追跡せず、onProcessTerminate コールバックを開始しません。Local はゲームサーバーのヘルスレポートの記録を停止するだけです。
- AWS SDK への呼び出しの場合、フリート IDs は検証されず、パラメータ要件を満たす任意の文字列値 () にすることができます ^fleet-\S+。
- Local で作成されたゲームセッション ID の構造は異なります。ここに示すように、文字列 local が含まれています。

```
arn:aws:gamelift:local::gamesession/fleet-123/gsess-56961f8e-  
db9c-4173-97e7-270b82f0daa6
```

FlexMatch マッチメイキングの追加

を使用して Amazon GameLift Servers FlexMatch、ホスト Amazon GameLift Servers されたゲームにプレイヤーマッチメイキング機能を追加します。は、カスタムゲームサーバーまたは FlexMatch で使用できます Amazon GameLift Servers Realtime。

FlexMatch では、マッチメイキングサービスとカスタマイズ可能なルールエンジンをペアリングします。ゲームに適したプレイヤー属性とゲームモードに基づいてプレイヤーと一緒にマッチングする方法を設計します。は、ゲームを探しているプレイヤーの評価、1 つ以上のチームとのマッチングの形成、マッチングをホストするためのゲームセッションの開始の要点と要点 FlexMatch を管理します。

フル FlexMatch サービスを使用するには、ホスティングリソースをキューで設定する必要があります。Amazon GameLift Servers はキューを使用して、複数のリージョンとコンピューティングタイプのゲームに最適なホスティング場所を見つけます。特に、Amazon GameLift Servers キューはゲームクライアントから提供されたレイテンシーデータを使用してゲームセッションを配置できるため、プレイヤーはプレイ時にレイテンシーを最小限に抑えることができます。

マッチメイキングをゲームに統合するための詳細なヘルプ FlexMatch を含める方法の詳細については、以下の [Amazon GameLift Servers FlexMatch デベロッパーガイド](#) のトピックを参照してください。

- [の Amazon GameLift Servers FlexMatch 仕組み](#)
- [FlexMatch 統合ステップ](#)

Amazon GameLift Servers インスタンスのフリートデータを取得する

カスタムゲームビルドまたはAmazon GameLift ServersRealtimeスクリプトでフリーAmazon GameLift Serversトに関する情報が必要になる場合があります。例えば、ゲーム構築またはスクリプトに次のコードが含まれる場合があります。

- フリートデータに基づいてアクティビティをモニタリングします。
- メトリクスをロールアップして、フリートデータでアクティビティを追跡します。(多くのゲームでは、このデータを LiveOps アクティビティに使っています。)
- マッチメイキング、追加のキャパシティスケーリング、テストなど、カスタムゲームサービスに関連するデータを提供します。

フリート情報は、次の場所の各インスタンスで JSON ファイルとして利用できます。

- Windows: C:\GameMetadata\gamelift-metadata.json
- Linux: /local/gamemetadata/gamelift-metadata.json

gamelift-metadata.json ファイルには、[Amazon GameLift Serversフリートリソースの属性](#)が含まれます。

JSON ファイルの例:

```
{
  "buildArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:build/build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff",
  "buildId": "build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff",
  "fleetArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:fleet/fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "fleetDescription": "Test fleet for Really Fun Game v0.8",
  "fleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "name": "ReallyFunGameTestFleet08",
  "fleetType": "ON_DEMAND",
  "instanceRoleArn": "arn:aws:iam::123456789012:role/S3AccessForGameLift",
  "instanceType": "c5.large",
  "serverLaunchPath": "/local/game/reallyfungame.exe"
}
```

ゲームと の統合 Amazon GameLift ServersRealtime

このトピックでは、Amazon GameLift ServersRealtime ソリューションAmazon GameLift Serversで管理される の概要について説明します。概要では、このソリューションがゲームに適しているタイミングと、 がマルチプレイヤーゲームAmazon GameLift ServersRealtimeをサポートする方法について説明します。

Tip

[今すぐ の使用を開始する Amazon GameLift Servers](#)

Realtime サーバーとは

Realtime サーバーは、マルチプレイヤーゲームで使用できる軽量でready-to-go使用できるゲームサーバーです。Realtime サーバーAmazon GameLift Serversは、カスタムゲームサーバーの開発、テスト、デプロイプロセスを削除します。このソリューションにより、ゲームの完成までにかかる時間と労力を最小限に抑えることができます。

主な特徴

- ゲームのクライアントとサーバー間のやり取りのための完全なネットワークスタック
- ゲームサーバーの主な機能。
- カスタマイズ可能なサーバーロジック
- Realtime 設定とサーバーロジックのライブ更新
- FlexMatch マッチメイキング
- ホスティングリソースの柔軟な制御

フリートを作成し、設定スクリプトを指定してRealtimeサーバーをセットアップします。

がゲームセッションAmazon GameLift ServersRealtimeを管理する方法

ゲームセッション管理のカスタムロジックは、Realtimeスクリプトに組み込むことで追加できます。サーバー固有のオブジェクトへのアクセスや、コールバックを使用したイベント駆動型ロジックの追加、イベント以外のシナリオに基づくロジックの追加を行うコードを記述できます。

Realtime クライアントとサーバーのやり取り方法

ゲームセッション中、ゲームクライアントはバックエンドサービスを介してRealtimeサーバーにメッセージを送信することでやり取りします。その後、バックエンドサービスはメッセージをゲームクライアント間で中継して、アクティビティ、ゲームの状態、関連するゲームデータを交換します。

さらに、ゲームロジックを Realtime スクリプトに追加することで、クライアントとサーバーのやり取り方法をカスタマイズできます。カスタムゲームロジックを使用すると、Realtimeサーバーはコールバックを実装してイベント駆動型レスポンスを開始できます。

通信プロトコル

Realtime サーバーと接続されたゲームクライアントは、信頼性の高い配信のための TCP 接続と高速配信のための UDP チャネルの 2 つのチャネルを介して通信します。メッセージを作成するときは、メッセージのタイプに応じて使用するプロトコルを選択します。メッセージ配信はデフォルトで UDP に設定されています。UDP チャネルが使用できない場合、Amazon GameLift Servers はフォールバックとして TCP を使用してメッセージを送信します。

メッセージの内容

メッセージの内容は、必須のオペレーションコード (opCode) とオプションのペイロードの 2 つの要素で構成されています。ペイロードがオペレーションコードに関連する追加のデータを提供し、メッセージの opCode は特定のプレイヤーの活動やゲームイベントを識別します。これらの要素はどちらも開発者定義です。ゲームクライアントは、受信したメッセージ内の opCode に基づいてアクションを実行します。

プレイヤーグループ

Amazon GameLift ServersRealtime には、プレイヤーのグループを管理する機能があります。デフォルトでは、はゲームに接続するすべてのプレイヤーを「すべてのプレイヤー」グループAmazon GameLift Serversに配置します。さらに、開発者は自分のゲームに他のグループを設定でき、プレイヤーは同時に複数のグループのメンバーになることができます。グループメンバーは、メッセージを送信したり、グループのすべてのプレイヤーとゲームデータを共有できます。グループの用途の 1 つは、プレイヤーチームを設定し、チームのコミュニケーションを管理することです。

Amazon GameLift ServersRealtime TLS 証明書を使用する

ではAmazon GameLift ServersRealtime、サーバー認証とデータパケット暗号化がサービスに組み込まれます。TLS 証明書の生成を有効にすると、これらのセキュリティ機能が有効になります。ゲームクライアントがRealtimeサーバーに接続しようとする、サーバーはクライアントが検証する

TLS 証明書で自動的に応答します。は、TCP (WebSockets) 通信には TLS、UDP トラフィックには DTLS を使用して暗号化Amazon GameLift Serversを処理します。

Realtime サーバーのカスタマイズ

Realtime サーバーはステートレスリレーサーバーとして動作します。Realtime サーバーは、ゲームに接続されているゲームクライアント間でメッセージとゲームデータの packets を中継します。ただし、Realtimeサーバーはメッセージの評価、データの処理、ゲームプレイロジックの実行を行いません。このように使用されると、各ゲームクライアントはゲーム状態の独自のビューを維持し、リレーサーバーを介して他のプレイヤーに更新情報を提供します。各ゲームクライアントは、これらの更新を組み込み、独自のゲーム状態を調整します。

Realtime スクリプト機能に を追加することで、サーバーをカスタマイズできます。例えば、ゲームロジックでは、サーバー権限によるゲームの状態の表示により、ステートフルなゲームを構築できます。

Amazon GameLift Servers は、Realtimeスクリプトのサーバー側のコールバックのセットを定義します。これらのコールバックを実装して、イベント駆動型の機能をサーバーに追加します。例えば、以下のことが可能です。

- ゲームクライアントがサーバーに接続を試みるときにプレイヤーを認証します。
- リクエスト時にプレイヤーがグループに参加できるかどうかを確認します。
- 特定のプレイヤーからのメッセージまたはターゲットプレイヤーへのメッセージの配信タイミングを決定するか、それに応じて追加の処理を実行します。
- プレイヤーがグループを離れるか、サーバーから切断されたときに、すべてのプレイヤーに通知します。
- ゲームセッションオブジェクトまたはメッセージオブジェクトの内容を表示してデータを使用します。

デプロイと更新 Amazon GameLift ServersRealtime

の主な利点Amazon GameLift ServersRealtimeは、スクリプトをいつでも更新できることです。スクリプトを更新すると、 は数分以内に新しいバージョンをすべてのホスティングリソースにAmazon GameLift Servers配布します。が新しいスクリプトをAmazon GameLift Serversデプロイすると、その時点以降に作成されたすべての新しいゲームセッションは新しいスクリプトバージョンを使用します。(既存のゲームセッションは引き続き元のバージョンを使用します)。

ゲームを以下と統合し始めますAmazon GameLift ServersRealtime。

- [ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift ServersRealtime](#)
- [Realtime スクリプトの作成](#)

ゲームクライアントを と統合する Amazon GameLift ServersRealtime

このトピックでは、Amazon GameLift Servers がホストするゲームセッションに参加できるようにゲームクライアントを準備する方法について説明します。

ゲームクライアントを準備するために必要なタスクは 2 セットあります。

- 既存のゲームに関する情報の取得、マッチメイキングのリクエスト、新しいゲームセッションの開始、およびプレイヤー用のゲームセッションスロットの予約を行うようにゲームクライアントを設定します。
- ゲームクライアントが Realtime サーバーでホストされているゲームセッションに参加してメッセージを交換できるようにします。

ゲームセッションとプレイヤーセッションを検索または作成します。

ゲームセッションを作成または開始し、FlexMatch マッチメイキングをリクエストし、プレイヤーセッションを作成してゲーム内のプレイヤーのスペースを予約するようにゲームクライアントを設定します。ベストプラクティスとして、バックエンドサービスを作成し、それを使用して、ゲームクライアントアクションによってトリガーされたときにAmazon GameLift Serversサービスに直接リクエストを行います。その後、バックエンドサービスは該当するレスポンスをゲームクライアントに中継します。

1. AWS SDK をゲームクライアントに追加し、Amazon GameLift Serversクライアントを初期化して、フリートとキューのホスティングリソースを使用するように設定します。AWS SDK は複数の言語で利用できます。Amazon GameLift ServersSDKs」を参照してください[ゲームクライアントサービスの場合](#)。
2. バックエンドサービスにAmazon GameLift Servers機能を追加します。詳細な手順については、[ゲームクライアントAmazon GameLift Serversに を追加する](#)「」および[FlexMatch「マッチメイキングの追加](#)」を参照してください。ベストプラクティスは、ゲームセッションの配置を使用して新しいゲームセッションを作成することです。この方法では、新しいゲームセッションをすばやくインテリジェントに配置するAmazon GameLift Servers機能を最大限に活用し、プレイヤーのレイテンシーデータを使用してゲームの遅延を最小限に抑えることができます。最低限、バックエンドサービスは新しいゲームセッションをリクエストし、それに応じてゲームセッションデータを処理できる必要があります。また場合によっては、既存のゲームセッションを検索し

て情報を取得し、プレイヤーセッションをリクエストして、既存のゲームセッションで効果的にプレイヤーロットが予約されるようにする機能を追加する必要があります。

3. 接続情報をゲームクライアントに返します。バックエンドサービスは、Amazon GameLift Servers サービスへのリクエストに応じてゲームセッションとプレイヤーセッションオブジェクトを受け取ります。これらのオブジェクトには、Realtime Server で実行されているゲームセッションにゲームクライアントが接続するために必要な情報、特に接続の詳細 (IP アドレスおよびポート) とプレイヤーセッション ID が含まれています。

でゲームに接続する Amazon GameLift ServersRealtime

ゲームクライアントが Realtime リアルタイムサーバー上のホスト型ゲームセッションに直接接続し、サーバーや他のプレイヤーとメッセージを交換できるようにします。

1. クライアント SDK を取得してAmazon GameLift ServersRealtime構築し、ゲームクライアントプロジェクトに追加します。SDK の要件およびクライアントライブラリの構築方法については、README ファイルを参照してください。
2. 使用するクライアント/サーバー接続のタイプをクライアント設定で指定して [Client\(\)](#) を呼び出します。

Note

TLS 証明書の生成が有効になっているセキュリティ保護ありのフリートで実行されている Realtime サーバーに接続する場合は、セキュリティ保護ありの接続タイプを指定する必要があります。

3. ゲームクライアントに次の機能を追加します。詳細については、「[Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API \(C#\) リファレンス](#)」を参照してください。
 - ゲームに接続する/ゲームから切断する
 - [Connect\(\)](#)
 - [Disconnect\(\)](#)
 - ターゲットの受信者にメッセージを送信する
 - [SendMessage\(\)](#)
 - メッセージを受信して処理する
 - [OnDataReceived\(\)](#)
 - プレイヤーグループに参加する/プレイヤーグループから離脱する

- [JoinGroup\(\)](#)
- [RequestGroupMembership\(\)](#)
- [LeaveGroup\(\)](#)

4. 必要に応じてクライアントコールバック用のイベントハンドラを設定します。「[Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API \(C#\) リファレンス: 非同期コールバック](#)」を参照してください。

TLS 証明書の生成が有効になっているリアルタイムフリートを使用する場合、サーバーは TLS 証明書を使用して自動的に認証されます。TCP および UDP トラフィックは、トランスポートレイヤーセキュリティを提供するために、転送時に暗号化されます。TCP トラフィックは TLS 1.2 を使用して暗号化され、UDP トラフィックは DTLS 1.2 を使用して暗号化されます。

ゲームクライアントの例

基本的なリアルタイムクライアント (C#)

この例では、クライアント SDK (C#) との基本的なゲームクライアント統合を示しています Amazon GameLift ServersRealtime。図に示すように、この例では、Realtime クライアントオブジェクトを初期化し、イベントハンドラを設定します。またクライアントサイドコールバックを実装し、Realtime サーバーに接続して、メッセージを送信して切断します。

```
using System;
using System.Text;
using Aws.GameLift.Realtime;
using Aws.GameLift.Realtime.Event;
using Aws.GameLift.Realtime.Types;

namespace Example
{
    /**
     * An example client that wraps the client SDK for Amazon GameLift Servers Realtime
     *
     * You can redirect logging from the SDK by setting up the LogHandler as such:
     * ClientLogger.LogHandler = (x) => Console.WriteLine(x);
     *
     */
    class RealTimeClient
    {
        public Aws.GameLift.Realtime.Client Client { get; private set; }
    }
}
```

```

        // An opcode defined by client and your server script that represents a custom
message type
        private const int MY_TEST_OP_CODE = 10;

        /// Initialize a client for Amazon GameLift Servers Realtime and connect to a
player session.
        /// <param name="endpoint">The DNS name that is assigned to Realtime server</
param>
        /// <param name="remoteTcpPort">A TCP port for the Realtime server</param>
        /// <param name="listeningUdpPort">A local port for listening to UDP traffic</
param>
        /// <param name="connectionType">Type of connection to establish between client
and the Realtime server</param>
        /// <param name="playerSessionId">The player session ID that is assigned to the
game client for a game session </param>
        /// <param name="connectionPayload">Developer-defined data to be used during
client connection, such as for player authentication</param>
        public RealTimeClient(string endpoint, int remoteTcpPort, int listeningUdpPort,
ConnectionType connectionType,
                                string playerSessionId, byte[] connectionPayload)
        {
            // Create a client configuration to specify a secure or unsecure connection
type
            // Best practice is to set up a secure connection using the connection type
RT_OVER_WSS_DTLS_TLS12.
            ClientConfiguration clientConfiguration = new ClientConfiguration()
            {
                // C# notation to set the field ConnectionType in the new instance of
ClientConfiguration
                ConnectionType = connectionType
            };

            // Create a Realtime client with the client configuration
            Client = new Client(clientConfiguration);

            // Initialize event handlers for the Realtime client
            Client.ConnectionOpen += OnOpenEvent;
            Client.ConnectionClose += OnCloseEvent;
            Client.GroupMembershipUpdated += OnGroupMembershipUpdate;
            Client.DataReceived += OnDataReceived;

            // Create a connection token to authenticate the client with the Realtime
server

```

```

        // Player session IDs can be retrieved using AWS SDK for Amazon GameLift
Servers
        ConnectionToken connectionToken = new ConnectionToken(playerSessionId,
connectionPayload);

        // Initiate a connection with the Realtime server with the given connection
information
        Client.Connect(endpoint, remoteTcpPort, listeningUdpPort, connectionToken);
    }

    public void Disconnect()
    {
        if (Client.Connected)
        {
            Client.Disconnect();
        }
    }

    public bool IsConnected()
    {
        return Client.Connected;
    }

    /// <summary>
    /// Example of sending to a custom message to the server.
    ///
    /// Server could be replaced by known peer Id etc.
    /// </summary>
    /// <param name="intent">Choice of delivery intent i.e. Reliable, Fast etc. </
param>
    /// <param name="payload">Custom payload to send with message</param>
    public void SendMessage(DeliveryIntent intent, string payload)
    {
        Client.SendMessage(Client.NewMessage(MY_TEST_OP_CODE)
            .WithDeliveryIntent(intent)
            .WithTargetPlayer(Constants.PLAYER_ID_SERVER)
            .WithPayload(StringToBytes(payload)));
    }

    /**
     * Handle connection open events
     */
    public void OnOpenEvent(object sender, EventArgs e)
    {

```

```
}

/**
 * Handle connection close events
 */
public void OnCloseEvent(object sender, EventArgs e)
{
}

/**
 * Handle Group membership update events
 */
public void OnGroupMembershipUpdate(object sender, GroupMembershipEventArgs e)
{
}

/**
 * Handle data received from the Realtime server
 */
public virtual void OnDataReceived(object sender, DataReceivedEventArgs e)
{
    switch (e.OpCode)
    {
        // handle message based on OpCode
        default:
            break;
    }
}

/**
 * Helper method to simplify task of sending/receiving payloads.
 */
public static byte[] StringToBytes(string str)
{
    return Encoding.UTF8.GetBytes(str);
}

/**
 * Helper method to simplify task of sending/receiving payloads.
 */
public static string BytesToString(byte[] bytes)
{
    return Encoding.UTF8.GetString(bytes);
}
```



```
}  
}
```

Realtime スクリプトの作成

ゲームAmazon GameLift ServersRealtimeに を使用するには、 のフリートを設定およびオプションでカスタマイズするためのスクリプト (JavaScript JavaScript コードの形式) を指定する必要がありますAmazon GameLift ServersRealtime。このトピックでは、Realtime スクリプトを作成するための主なステップについて説明します。スクリプトの準備ができたら、Amazon GameLift Servers サービスにアップロードし、それを使用してフリートを作成します (「[のスクリプトをデプロイする Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照)。

で使用するスクリプトを準備するにはAmazon GameLift ServersRealtime、Realtimeスクリプトに次の機能を追加します。

ゲームセッションのライフサイクルを管理する (必須)

最低限、Realtime スクリプトに `Init()` 関数を含めて、この関数で、Realtime サーバーがゲームセッションの開始準備をするようにします。新しいゲームセッションを引き続きフリートで開始できるように、ゲームセッションを終了する方法も提供することを強くお勧めします。

`Init()` コールバック関数が呼び出されると、Realtime セッションオブジェクトを渡されます。このセッションオブジェクトには、Realtime サーバーのインターフェイスが含まれています。このインターフェイスの詳細については、「[Amazon GameLift ServersRealtime インターフェイス](#)」を参照してください。

ゲームセッションを正常に終了するには、スクリプトは Realtime サーバーの `session.processEnding` 関数も呼び出す必要があります。この関数には、セッションをいつ終了するかを決定するための何らかのメカニズムが必要です。スクリプト例のコードは、プレイヤーの接続を確認し、指定された時間内にセッションに接続しているプレイヤーがいなければゲームセッションの終了をトリガーする、シンプルなメカニズムを示しています。

Amazon GameLift ServersRealtime サーバードロセスの初期化と終了という最も基本的な設定を持つは、基本的にステートレスリレーサーバーとして機能します。Realtime サーバーは、ゲームに接続されているゲームクライアント間でメッセージとゲームデータを中継しますが、データを処理したりロジックを実行したりするための独立したアクションは行いません。ゲームのニーズに応じて、ゲームイベントなどのメカニズムによってトリガーされるゲームロジックをオプションで追加することができます。

サーバー側のゲームロジックを追加する (オプション)

オプションで Realtime スクリプトにゲームロジックを追加できます。たとえば、以下のいずれかまたはすべてを実行できます。スクリプト例のコードは実例を提供しています。「[のスク립トリファレンス Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。

- イベント駆動型のロジックを追加する。クライアントサーバーイベントに応答するためのコールバック関数を実装します。コールバックの完全なリストについては、「[のスク립トコールバック Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。
- サーバーにメッセージを送信してロジックを起動する。ゲームクライアントからサーバーに送信されるメッセージ専用に一連のオペレーションコードを作成し、受信を処理するための関数を追加します。コールバック `onMessage` で `gameMessage` を使用してメッセージの内容を解析します (「[gameMessage.opcode](#)」を参照)。
- ゲームロジックを有効にして、他の AWS リソースにアクセスします。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
- ゲームロジックが実行されているインスタンスのフリート情報へのアクセスを許可します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers インスタンスのフリートデータを取得する](#)」を参照してください。

Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例

この例では、デプロイに必要な基本スクリプト Amazon GameLift ServersRealtime といくつかのカスタムロジックを示しています。また、必要な `Init()` 関数を含み、プレイヤーの接続のない期間に基づいてゲームセッションの終了をトリガーするタイマーメカニズムを使用しています。さらに、コールバックの実装など、カスタムロジック用のフックもいくつか含まれています。

```
// Example Realtime Server Script
'use strict';

// Example override configuration
const configuration = {
  pingIntervalTime: 30000,
  maxPlayers: 32
};

// Timing mechanism used to trigger end of game session. Defines how long, in
// milliseconds, between each tick in the example tick loop
const tickTime = 1000;
```

```
// Defines how long to wait in Seconds before beginning early termination check in
// the example tick loop
const minimumElapsedTime = 120;

var session; // The Realtime server session object
var logger; // Log at appropriate level
    via .info(), .warn(), .error(), .debug()
var startTime; // Records the time the process started
var activePlayers = 0; // Records the number of connected players
var onProcessStartedCalled = false; // Record if onProcessStarted has been called

// Example custom op codes for user-defined messages
// Any positive op code number can be defined here. These should match your client
// code.
const OP_CODE_CUSTOM_OP1 = 111;
const OP_CODE_CUSTOM_OP1_REPLY = 112;
const OP_CODE_PLAYER_ACCEPTED = 113;
const OP_CODE_DISCONNECT_NOTIFICATION = 114;

// Example groups for user-defined groups
// Any positive group number can be defined here. These should match your client code.
// When referring to user-defined groups, "-1" represents all groups, "0" is reserved.
const RED_TEAM_GROUP = 1;
const BLUE_TEAM_GROUP = 2;

// Called when game server is initialized, passed server's object of current session
function init(rtSession) {
    session = rtSession;
    logger = session.getLogger();
}

// On Process Started is called when the process has begun and we need to perform any
// bootstrapping. This is where the developer should insert any code to prepare
// the process to be able to host a game session, for example load some settings or set
// state
//
// Return true if the process has been appropriately prepared and it is okay to invoke
// the
// GameLift ProcessReady() call.
function onProcessStarted(args) {
    onProcessStartedCalled = true;
    logger.info("Starting process with args: " + args);
    logger.info("Ready to host games...");
}
```

```
    return true;
}

// Called when a new game session is started on the process
function onStartGameSession(gameSession) {
    // Complete any game session set-up

    // Set up an example tick loop to perform server initiated actions
    startTime = getTimeInS();
    tickLoop();
}

// Handle process termination if the process is being terminated by Amazon GameLift
Servers
// You do not need to call ProcessEnding here
function onProcessTerminate() {
    // Perform any clean up
}

// Return true if the process is healthy
function onHealthCheck() {
    return true;
}

// On Player Connect is called when a player has passed initial validation
// Return true if player should connect, false to reject
function onPlayerConnect(connectMsg) {
    // Perform any validation needed for connectMsg.payload, connectMsg.peerId
    return true;
}

// Called when a Player is accepted into the game
function onPlayerAccepted(player) {
    // This player was accepted -- let's send them a message
    const msg = session.newTextGameMessage(OP_CODE_PLAYER_ACCEPTED, player.peerId,
                                            "Peer " + player.peerId + " accepted");
    session.sendReliableMessage(msg, player.peerId);
    activePlayers++;
}

// On Player Disconnect is called when a player has left or been forcibly terminated
// Is only called for players that actually connected to the server and not those
// rejected by validation
// This is called before the player is removed from the player list
```

```
function onPlayerDisconnect(peerId) {
    // send a message to each remaining player letting them know about the disconnect
    const outMessage = session.newTextGameMessage(OP_CODE_DISCONNECT_NOTIFICATION,
                                                    session.getServerId(),
                                                    "Peer " + peerId + " disconnected");
    session.getPlayers().forEach((player, playerId) => {
        if (playerId !== peerId) {
            session.sendReliableMessage(outMessage, playerId);
        }
    });
    activePlayers--;
}

// Handle a message to the server
function onMessage(gameMessage) {
    switch (gameMessage.opCode) {
        case OP_CODE_CUSTOM_OP1: {
            // do operation 1 with gameMessage.payload for example sendToGroup
            const outMessage = session.newTextGameMessage(OP_CODE_CUSTOM_OP1_REPLY,
                session.getServerId(), gameMessage.payload);
            session.sendGroupMessage(outMessage, RED_TEAM_GROUP);
            break;
        }
    }
}

// Return true if the send should be allowed
function onSendToPlayer(gameMessage) {
    // This example rejects any payloads containing "Reject"
    return (!gameMessage.getPayloadAsText().includes("Reject"));
}

// Return true if the send to group should be allowed
// Use gameMessage.getPayloadAsText() to get the message contents
function onSendToGroup(gameMessage) {
    return true;
}

// Return true if the player is allowed to join the group
function onPlayerJoinGroup(groupId, peerId) {
    return true;
}

// Return true if the player is allowed to leave the group
```

```
function onPlayerLeaveGroup(groupId, peerId) {
    return true;
}

// A simple tick loop example
// Checks to see if a minimum amount of time has passed before seeing if the game has
// ended
async function tickLoop() {
    const elapsedTime = getTimeInS() - startTime;
    logger.info("Tick... " + elapsedTime + " activePlayers: " + activePlayers);

    // In Tick loop - see if all players have left early after a minimum period of time
    // has passed
    // Call processEnding() to terminate the process and quit
    if ( (activePlayers == 0) && (elapsedTime > minimumElapsedTime)) {
        logger.info("All players disconnected. Ending game");
        const outcome = await session.processEnding();
        logger.info("Completed process ending with: " + outcome);
        process.exit(0);
    }
    else {
        setTimeout(tickLoop, tickTime);
    }
}

// Calculates the current time in seconds
function getTimeInS() {
    return Math.round(new Date().getTime()/1000);
}

exports.ssExports = {
    configuration: configuration,
    init: init,
    onProcessStarted: onProcessStarted,
    onMessage: onMessage,
    onPlayerConnect: onPlayerConnect,
    onPlayerAccepted: onPlayerAccepted,
    onPlayerDisconnect: onPlayerDisconnect,
    onSendToPlayer: onSendToPlayer,
    onSendToGroup: onSendToGroup,
    onPlayerJoinGroup: onPlayerJoinGroup,
    onPlayerLeaveGroup: onPlayerLeaveGroup,
    onStartGameSession: onStartGameSession,
    onProcessTerminate: onProcessTerminate,
```

```
    onHealthCheck: onHealthCheck  
};
```


Amazon GameLift Servers ホスティング用のゲームサーバーソフトウェアのデプロイ

マルチプレイヤーゲームサーバーソフトウェアをデプロイするには、ホストリソースにインストールし、ゲームサーバープロセスを起動して、プレイヤーのゲームをホストする準備を整えます。ゲームサーバーソフトウェアをデプロイする準備を整える手順は、使用しているAmazon GameLift Serversソリューションのタイプによって異なります。すべてのシナリオで、デプロイされたゲームサーバーソフトウェアはAmazon GameLift Serversサービスとやり取りして、ゲームセッションの配置を処理し、ゲームクライアントの接続の詳細を通信します。

ゲームサーバーソフトウェアは、「」で説明されているようにAmazon GameLift Servers、まず と統合する必要があります [のゲームの準備 Amazon GameLift Servers](#)。

このセクションのトピックでは、以下のシナリオでソフトウェアのデプロイを準備する方法を説明します。

- カスタムゲームサーバーソフトウェア
 - Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングの場合
 - Amazon GameLift Servers マネージドコンテナホスティングの場合
 - Amazon GameLift Servers Anywhere ホスティングの場合
- Amazon GameLift ServersRealtime Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティング用のカスタマイズされたスクリプト

トピック

- [Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)
- [のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)
- [のスクリプトをデプロイする Amazon GameLift ServersRealtime](#)

Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする

ゲームサーバーを と統合したら Amazon GameLift Servers (「」を参照 [のゲームの準備 Amazon GameLift Servers](#))、ゲームサーバーソフトウェアをホスティング用のコンピューティングリソース

にインストールします。このプロセスは、使用しているAmazon GameLift Serversホスティングのタイプによって異なります。

マネージドホスティング用にデプロイする

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティングを使用している場合は、ゲームサーバーソフトウェアをパッケージ化し、 にアップロードする必要がありますAmazon GameLift Servers。マネージドフリートを作成すると、 は各フリートインスタンスに自動的にAmazon GameLift Serversデプロイします。

このセクションのトピックでは、アップロード用にビルドファイルをパッケージ化し、オプションのビルドインストールスクリプトを作成して、 [AWS Command Line Interface \(AWS CLI \)](#) または AWS SDK を使用してファイルをアップロードする方法について説明します。

Anywhere ホスティング用にデプロイする

セルフマネージドホスティングに Amazon GameLift Servers Anywhere フリートを使用している場合は、フリート内の各コンピューティングにゲームサーバーソフトウェアをインストールし、最新の状態に保つ責任があります。

統合されたゲームサーバープロセスの実行が開始されると、Amazon GameLift Serversサービスとの通信が自動的に初期化および確立されます。サーバープロセスは、 によるプロンプトからゲームセッションを開始しAmazon GameLift Servers、アクティビティをサービスにレポートします。

トピック

- [ゲームビルドファイルをパッケージ化する](#)
- [ビルドインストールスクリプトを追加する](#)
- [マネージドホスティング用のAmazon GameLift Serversビルドリソースを作成する](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージドホスティング用のゲームサーバービルドを更新する](#)

ゲームビルドファイルをパッケージ化する

設定済みのゲームサーバーを にアップロードする前にAmazon GameLift Servers、ゲームビルドファイルをビルドディレクトリにパッケージ化します。このプロセスは、EC2 マネージドフリートでホスティングする場合の要件であり、Anywhere フリートでホスティングする場合のベストプラクティスです。ビルドディレクトリには、ゲームサーバーの実行とゲームセッションのホストに必要なすべてのコンポーネントが含まれている必要があります。これには次のものが含まれる場合があります。

- [Game server binaries] (ゲームサーバーバイナリ) - ゲームサーバーを実行するために必要なバイナリファイル。ビルドには、同じプラットフォームで実行するように構築された複数のゲームサーバーのバイナリを含めることができます。サポートされているプラットフォームのリストについては、「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。
- [依存関係] - ゲームサーバー実行ファイルを実行するためのすべての依存関係ファイル。例として、アセット、設定ファイル、依存ライブラリがあります。

Note

サーバー SDK Amazon GameLift Servers for C++ で作成されたゲームビルド (Unreal プラグインで作成されたゲームビルドを含む) には、サーバー SDK を作成したのと同じバージョンの OpenSSL の OpenSSL DLL を含めます。詳細については、サーバー SDK README ファイルを参照してください。

- Install script (オプション) - Amazon GameLift Serversホスティングサーバーにゲームビルドをインストールするタスクを処理するスクリプトファイル。このファイルをビルドディレクトリのルートに配置します。はフリート作成の一部としてインストールスクリプトAmazon GameLift Serversを実行します。

インストールスクリプトを含むビルド内の任意のアプリケーションをセットアップして、他の AWS サービスでリソースに安全にアクセスできます。これを行う方法については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

ビルドファイルをパッケージ化したら、ターゲット OS のクリーンインストールでゲームサーバーを実行できることを確認し、必要な依存関係がすべて含まれていることと、インストールスクリプトが正確であることを検証します。

ビルドインストールスクリプトを追加する

ゲームビルドのオペレーティングシステム (OS) 用のインストールスクリプトを作成します。

- Windows: 「install.bat」という名前のバッチファイルを作成します。
- Linux: 「install.sh」という名前のシェルスクリプトファイルを作成します。

インストールスクリプトを作成するときは、次の点に留意してください。

- このスクリプトはユーザー入力を一切受け付けません。

- Amazon GameLift Servers はビルドをインストールし、次の場所のホスティングサーバーでビルドパッケージにファイルディレクトリを再作成します。
 - Windows フリート: C:\game
 - Linux フリート: /local/game
- Linux フリースのインストールプロセスで、run-as ユーザーは、インスタンスのファイル構造へのアクセスが制限されます。このユーザーは、ビルドファイルがインストールされているディレクトリに対しては完全な権限があります。インストールスクリプトが管理者アクセス許可を必要とするアクションを実行する場合は、sudo を使用して管理者アクセスを指定します。Windows フリースの run-as ユーザーには、デフォルトで管理者アクセス許可があります。インストールスクリプトに関連するアクセス許可の失敗により、スクリプトに問題があることを示すイベントメッセージが生成されます。
- Linux では、bash などの一般的なシェルインタプリタ言語 Amazon GameLift Servers をサポートしています。shebang (#!/bin/bash など) を、インストールスクリプトの先頭に追加します。目的のシェルコマンドのサポートについて確認するには、アクティブな Linux インスタンスにリモートにアクセスし、シェルコマンドを開きます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers フリースインスタンスにリモート接続する](#)」を参照してください。
- インストールスクリプトは VPC ピアリング接続に依存できません。がビルドをフリートインスタンスに Amazon GameLift Servers インストールするまで、VPC ピアリング接続は使用できません。

Example Windows インストール bash ファイル

この install.bat ファイルの例では、ゲームサーバーに必要な Visual C++ ランタイムコンポーネントをインストールし、結果をログファイルに書き込みます。スクリプトはルートのビルドパッケージにコンポーネントファイルを含めます。

```
vcredist_x64.exe /install /quiet /norestart /log c:\game\vcredist_2013_x64.log
```

Example Linux インストールシェルスクリプト

この install.sh ファイルの例では、インストールスクリプトで bash を使用し、結果をログファイルに書き込みます。

```
#!/bin/bash
echo 'Hello World' > install.log
```

この `install.sh` ファイルの例では、Amazon CloudWatch エージェントを使用してシステムレベルおよびカスタムのメトリクスを収集し、ログローテーションを処理する方法を示します。はサービス VPC で Amazon GameLift Servers 実行されるため、ユーザーに代わって AWS Identity and Access Management (IAM) ロールを引き受ける Amazon GameLift Servers アクセス許可を付与する必要があります。Amazon GameLift Servers がロールを引き受けることを許可するには、AWS 管理ポリシーを含むロールを作成し `CloudWatchAgentAdminPolicy`、フリートの作成時にそのロールを使用します。

```
sudo yum install -y amazon-cloudwatch-agent
sudo yum install -y https://dl.fedoraproject.org/pub/epel/epel-release-
latest-7.noarch.rpm
sudo yum install -y collectd
cat <<'EOF' > /tmp/config.json
{
    "agent": {
        "metrics_collection_interval": 60,
        "run_as_user": "root",
        "credentials": {
            "role_arn": "arn:aws:iam::account#:role/rolename"
        }
    },
    "logs": {
        "logs_collected": {
            "files": {
                "collect_list": [
                    {
                        "file_path": "/tmp/log",
                        "log_group_name": "gllog",
                        "log_stream_name": "{instance_id}"
                    }
                ]
            }
        }
    },
    "metrics": {
        "namespace": "GL_Metric",
        "append_dimensions": {
            "ImageId": "${aws:ImageId}",
            "InstanceId": "${aws:InstanceId}",
            "InstanceType": "${aws:InstanceType}"
        },
        "metrics_collected": {
```

```
// Configure metrics you want to collect.
// For more information, see Manually create or edit the CloudWatch agent configuration file.
    }
}
EOF
sudo mv /tmp/config.json /opt/aws/amazon-cloudwatch-agent/bin/config.json
sudo /opt/aws/amazon-cloudwatch-agent/bin/amazon-cloudwatch-agent-ctl -a fetch-config -m ec2 -s -c file:/opt/aws/amazon-cloudwatch-agent/bin/config.json
sudo systemctl enable amazon-cloudwatch-agent.service
```

マネージドホスティング用のAmazon GameLift Serversビルドリソースを作成する

ビルドを作成してファイルをアップロードするときは、いくつかのオプションがあります。

- [ファイルディレクトリから構築を作成する](#)。これは、最もシンプルで一般的に使用されるオプションです。
- [Amazon Simple Storage Service \(Amazon S3\) 内のファイルを使用してビルドを作成します](#)。このオプションを使用すると、Amazon S3 でビルドバージョンを管理できます。

どちらの方法でも、一意のビルド ID と他のメタデータを使用して新しいビルドリソースAmazon GameLift Serversを作成します。ビルドは [初期化済み] ステータスで開始されます。ゲームサーバーファイルAmazon GameLift Serversを取得すると、ビルドは準備完了ステータスに移行します。

ビルドの準備ができたら、新しいAmazon GameLift Serversフリートにデプロイできます。詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)。が新しいフリートAmazon GameLift Serversを設定すると、ビルドファイルを各フリートインスタンスにダウンロードし、ビルドファイルをインストールします。

ファイルディレクトリから構築を作成する

ローカルディレクトリを含む任意の場所に保存されたゲームビルドを作成するには、[upload-build](#) AWS CLI コマンドを使用します。このコマンドで Amazon GameLift Servers に新しいビルドレコードを作成し、指定した場所からファイルをアップロードします。

アップロードリクエストを送信します。コマンドラインウィンドウで、upload-build コマンドとパラメータを入力します。

```
aws gamelift upload-build \  
  --name user-defined name of build \  
  --operating-system supported OS \  
  --server-sdk-version server SDK for Amazon GameLift Servers version \  
  --build-root build path \  
  --build-version user-defined build number \  
  --region region name
```

- operating-system – ゲームサーバービルドのランタイム環境。OS を指定する必要があります。これを後で更新することはできません。
- server-sdk-version – ゲームAmazon GameLift Serversサーバーが統合されているサーバー SDK のバージョン。値を指定しない場合、はデフォルト値 Amazon GameLift Serversを使用します4.0.2。サーバー SDK のバージョンが正しくない場合、 を呼び出しInitSdkでAmazon GameLift Serversサービスへの接続を確立すると、ゲームサーバーの構築が失敗する可能性があります。
- build-root – ビルドファイルのディレクトリパス。
- name – 新しいビルドのわかりやすい名前。
- build-version – ビルドファイルのバージョンの詳細。
- region – ビルドを作成する AWS リージョン。フリートをデプロイする予定のリージョンにビルドを作成します。ゲームを複数のリージョンにデプロイする場合、各リージョンにビルドを作成します。

Note

[aws configure get region](#) を使用して現在のデフォルトのリージョンを表示します。デフォルトのリージョンを変更するには、[aws configure set region *region name*](#) コマンドを使用します。

例

```
aws gamelift upload-build \  
  --operating-system AMAZON_LINUX_2023 \  
  
  --server-sdk-version "5.0.0" \  
  --build-root "~/mygame" \  
  --name "My Game Nightly Build" \  
  --build-version "build 255" \  
  --region us-east-1
```



```
--region us-west-2
```

```
aws gamelift upload-build \  
  --operating-system WINDOWS_2016 \  
  --server-sdk-version "5.0.0" \  
  --build-root "C:\mygame" \  
  --name "My Game Nightly Build" \  
  --build-version "build 255" \  
  --region us-west-2
```

アップロードリクエストに応じて、Amazon GameLift Serversはアップロードの進行状況を提供します。アップロードが成功すると、新しいビルドレコード ID Amazon GameLift Serversを返します。アップロードの時間はゲームファイルのサイズおよび接続速度によって異なります。

Amazon S3 内のファイルを使用して構築を作成する

ビルドファイルを Amazon S3 に保存し、Amazon GameLift Serversそこから にアップロードできます。ビルドを作成するときに、S3 バケットの場所を指定し、Amazon S3 から直接ビルドファイル Amazon GameLift Serversを取得します。

ビルドリソースを作成するには

1. 構築ファイルをAmazon S3 に保存する。パッケージ化されたビルドファイルを含む .zip ファイルを作成し、の S3 バケットにアップロードします AWS アカウント。バケットラベルとファイル名を書き留めておきます。Amazon GameLift Serversビルドを作成するときに必要になります。
2. Amazon GameLift Servers にビルドファイルへのアクセスを許可します。「[Amazon S3 でゲームビルドファイルにアクセスする](#)」の指示に従って IAM ロールを作成します。ロールを作成したら、新しいロールの Amazon リソースネーム (ARN) をメモしておきます。ビルドを作成するときにこれが必要になります。
3. ビルドを作成します。Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI を使用して、新しいビルドレコードを作成します。「[の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers](#)」の説明の通り、PassRole アクセス許可が必要です。

Console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)のナビゲーションペインで、ホスティング、ビルドを選択します。

2. [ビルド] ページで [ビルドを作成] を選択します。
3. [ビルドを作成] ページの [ビルド設定] で、次の操作を行います。
 - a. [名前] にスクリプト名を入力します。
 - b. [バージョン] に、バージョンを入力します。ビルドのコンテンツは更新できるので、バージョンデータは更新の追跡に役立ちます。
 - c. [オペレーティングシステム (OS)] では、ゲームサーバービルドの OS を選択します。この値を後で更新することはできません。
 - d. [ゲームサーバービルド] では、Amazon S3 にアップロードしたビルドオブジェクトの S3 URI を入力し、[オブジェクトのバージョン] を選択します。Amazon S3 URI とオブジェクトのバージョンを覚えていない場合は、[S3 の参照] を選択し、ビルドオブジェクトを検索します。
 - e. IAM ロールで、S3 バケットとビルドオブジェクト Amazon GameLift Servers へのアクセスを許可する、作成したロールを選択します。
4. (オプション) [タグ] に [キー] と [値] のペアを入力して、ビルドにタグを追加します。
5. [Create] (作成) を選択します。

Amazon GameLift Servers は新しいビルドに ID を割り当て、指定された .zip ファイルをアップロードします。[ビルド] ページでは、ステータスを含めて新しいビルドを確認できます。

AWS CLI

新しいビルドを定義し、サーバービルドファイルをアップロードするには、[create-build](#) コマンドを使用します。

1. コマンドラインウィンドウを開き、AWS CLIを使用できるディレクトリに切り替えます。
2. 次の create-build コマンドを入力します。

```
aws gamelift create-build \  
  --name user-defined name of build \  
  --server-sdk-version server SDK for Amazon GameLift Servers version \  
  --operating-system supported OS \  
  --build-version user-defined build number \  
  --storage-location "Bucket"=S3 bucket label,"Key"=Build .zip file name,"RoleArn"=Access role ARN} \  
  --region region name
```

- name – 新しいビルドのわかりやすい名前。

- `server-sdk-version` – ゲームサーバーを と統合するためにAmazon GameLift Servers使用した のサーバー SDK のバージョンAmazon GameLift Servers。値を指定しない場合、 はデフォルト値 Amazon GameLift Serversを使用します4.0.2。
- `operating-system` – ゲームサーバービルドのランタイム環境。OS を指定する必要があります。これを後で更新することはできません。
- `build-version` – ビルドファイルのバージョンの詳細。ゲームサーバーの新しいバージョンごとに新しいビルドリソースが必要になるため、この情報は役に立ちます。
- `storage-location`
 - `Bucket` – ビルドを含む S3 バケットの名前。例: 「my_build_files」。
 - `Key` – ビルドファイルを含む .zip ファイルの名前。例: 「my_game_build_7.0.1, 7.0.2」。
 - `RoleARN` – 作成した IAM ロールに割り当てられた ARN。例:
「arn:aws:iam::111122223333:role/GameLiftAccess」 ポリシーの例については[Amazon S3 でゲームビルドファイルにアクセスする](#)を参照してください。
- `region` – フリートをデプロイする予定の AWS リージョンにビルドを作成します。ゲームを複数のリージョンにデプロイする場合、各リージョンにビルドを作成します。

 Note

[configure get](#) コマンド を使用して現在のデフォルトリージョンを確認することをおすすめします。デフォルトのリージョンを変更するには、[configure set](#) コマンドを使用します。

例

```
aws gamelift create-build \  
  --operating-system WINDOWS_2016 \  
  --storage-location  
  "Bucket"="my_game_build_files", "Key"="mygame_build_101.zip", "RoleArn"="arn:aws:iam::111122223333:role/GameLiftAccess", "ServerSdkVersion"="4.0.2" \  
  gamelift" \  
  --name "My Game Nightly Build" \  
  --build-version "build 101" \  
  --region us-west-2
```

3. 新しいビルドを表示するには、[describe-build](#) コマンドを使用します。

Amazon GameLift Servers マネージドホスティング用のゲームサーバービルドを更新する

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 ホスティング用にゲームサーバービルドをデプロイするときは、ゲームサーバーソフトウェアをアップロードし、Amazon GameLift Serversビルドリソースを作成します。Amazon GameLift Servers ビルドを作成したら、ビルドのメタデータを更新できますが、ビルドファイル自体を更新することはできません。ゲームサーバーに更新をデプロイするには、更新されたファイルをアップロードし、AWS CLI コマンド[upload-build](#)を使用して新しいAmazon GameLift Serversビルドを作成します。または、[create-build](#) コマンドを使用して、自らが管理している Amazon S3 バケットから新しいビルドをアップロードすることもできます。次に、新しいフリートを作成して、新しいビルドをデプロイします。

名前や説明など、ビルドのメタデータを更新できます。これらのタスクには、Amazon GameLift Serversコンソールまたは [update-build](#) AWS CLI コマンドを使用します。

ゲームビルドの更新を自動化する

Amazon GameLift Servers マネージドフリートのゲームサーバービルドを更新するプロセスを自動化および合理化するには、以下のヒントに従ってください。

- 必要に応じて、キューを使用し、フリートを交換する。にゲームセッションリクエストを送信するときはAmazon GameLift Servers、特定のフリートではなくゲームセッションキューを指定します。キューを使用する場合は、新しいビルドのフリートを追加し、古いフリートを削除します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理](#)」を参照してください。
- エイリアスを使用して、新しいゲームのビルドにプレイヤーを移行します。にゲームセッションリクエストを送信するときはAmazon GameLift Servers、フリート ID ではなくフリートエイリアスを指定します。詳細については、「[Amazon GameLift Serversエイリアスの作成](#)」を参照してください。
- 反復型開発用の環境を用意する。ゲーム開発中、高速反復型開発をサポートするホスト型テスト環境を立ち上げるためのオプションを検討します。「[Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする](#)」を参照してください。

[Amazon GameLift Servers Toolkit](#) on Github から以下のリソースを試してください。

Fast Build Update Tool (開発専用)

このツールを使用すると、マネージド EC2 フリートのコンピューティングに既にデプロイされているゲームサーバービルドを変更できます。これにより、開発の高速反復作業にかかる時間を節約できます。このツールにはいくつかのオプションがあり、ゲームビルド全体を置き換えることも、特定のファイルを変更することもできるほか、更新後にゲームサーバープロセスを再起動する方法を管理できます。このツールを使用して、フリート内のすべてのコンピューティングを更新することも、個々のコンピューティングのみを更新することもできます。

Github の Amazon GameLift Servers Toolkit リポジトリにアクセスして、Github の [高速ビルド更新ツール](#) を入手し、その使用方法の詳細を確認してください。

本番デプロイ用のサンプルスクリプト

このスクリプトは、本番環境のマネージド EC2 フリートにデプロイされたゲームサーバービルドを更新するプロセスを自動化する方法を示しています。このスクリプトを使用するには、Amazon GameLift Serversホスティングソリューションでエイリアスを使用してフリート IDs を抽象化する必要があります。サンプルスクリプトは、更新されたビルドのアップロード、新しいビルドの作成と新しいフリートへのデプロイ、既存のフリートから新しいフリートへのプレイヤートラフィックのリダイレクト、古いフリートの削除という基本的なステップを処理します。特定のデプロイ要件を満たすように、サンプルスクリプトをカスタマイズできます。

Github の Amazon GameLift Servers Toolkit リポジトリにアクセスして、Github で [本番デプロイのサンプルスクリプト](#) を取得し、その使用方法の詳細を確認してください。

のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers

このトピックでは、で使用するゲームサーバーソフトウェアでコンテナイメージを作成する方法について説明しますAmazon GameLift Servers。ゲームサーバーコンテナイメージには、ゲームサーバー実行可能ファイルと実行する必要がある依存関係が含まれます。ゲームサーバーコンテナイメージは、Amazon GameLift Serversマネージドコンテナホスティングソリューションで使用されます。完全なソリューションの構築の詳細については、以下を参照してください。

- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナでホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [でのコンテナの仕組み Amazon GameLift Servers](#)

ゲームサーバーコンテナイメージを Amazon GameLift Servers コンテナフリートにデプロイする準備を整えるには、次のタスクを実行します。これらのタスクを開始する前に、ゲームサーバーコードをAmazon GameLift Serversサーバー SDK と統合します。

トピック

- [ゲームサーバーコンテナイメージを作成する](#)
- [コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュする](#)

ゲームサーバーコンテナイメージを作成する

Linux ベースのプラットフォームを使用するとき、または Docker がインストールされている Windows Subsystem for Linux (WSL) を使用するときは、次の手順に従います。

ゲームサーバーコンテナイメージを作成するには

1. ゲームサーバーソフトウェアを使用して作業ディレクトリを準備します。ローカルマシンで、作業ディレクトリを作成して、ゲームサーバーコンテナのファイルを整理します。コンテナイメージは、ホスティング用の Amazon GameLift Servers リソースにコンテナをデプロイするときに、このファイル構造を使用します。例:

```
[~/]$ mkdir -p work/glc/gamebuild && cd work && find .  
.  
./glc  
./glc/gamebuild
```

Note

この機能を試していて、ゲームサーバーをまだ構築していない場合は、GitHub で利用可能なサンプルゲームサーバー [SimpleServer](#) をお試しください。

2. 提供されたテンプレートを使用して新しい Dockerfile を作成します。
3. Dockerfile テンプレートの指示に従って、独自の使用のために更新します。
 - 必要に応じてベースイメージを更新します。
 - ゲームサーバービルドの環境変数を設定します。
4. コンテナイメージを構築します。独自のリポジトリ名を指定して `docker build`、を実行します。例:

```
[~/work/glc]$ docker build -t <local repository name>:<optional tag> .
```

この例に示すように、`docker images` コマンドを使用してリポジトリとイメージ IDs を表示できます。

ゲームサーバーコンテナイメージの Dockerfile テンプレート

このテンプレートには、ゲームサーバーコンテナが Amazon GameLift Servers フリートで使えるようにするために必要な最小限の手順が含まれています。ゲームサーバーに必要なコンテンツを変更します。

```
# Base image
# -----
# Add the base image that you want to use,
# Make sure to use an image with the same architecture as the
# Instance type you are planning to use on your fleets.
FROM public.ecr.aws/amazonlinux/amazonlinux
#
# Game build directory
# -----
# Add your gamebuild directory to the env variable below.
# The game build provided here needs to be integrated with server sdk for Amazon
GameLift Servers.
ENV GAME_BUILD_DIRECTORY="<ADD_GAME_BUILD_DIRECTORY>" \
#
# Game executable and launch parameters
# -----
# Add the relative path to your executable in the 'GAME_EXECUTABLE' env variable
below.
# The game build provided over here needs to be integrated with server sdk for Amazon
GameLift Servers.
# This template assumes that the executable path is relative to the game build
directory.
# Add any launch parameters to pass into your executable in the 'LAUNCH_PARAMS' env
variable below.
# Add 'HOME_DIR' to identify where the game executable and logs exist.
GAME_EXECUTABLE="<ADD NAME OF EXECUTABLE WITHIN THE GAME DIRECTORY>" \
LAUNCH_PARAMS=<ADD LAUNCH PARAMETERS> \
HOME_DIR="/local/game" \

# Install dependencies as necessary
RUN yum install -y shadow-utils
```



```
RUN mkdir -p $HOME_DIR
COPY ./${GAME_BUILD_DIRECTORY}/ $HOME_DIR

# Change directory to home
WORKDIR $HOME_DIR

# Set up for 'gamelift' user
RUN useradd -m gamelift && \
    echo "gamelift ALL=(ALL) NOPASSWD:ALL" >> /etc/sudoers && \
    chown -R gamelift:gamelift $HOME_DIR

# Add permissions to game build
RUN chmod +x ./${GAME_EXECUTABLE}

USER gamelift

# Check directory before starting the container
RUN ls -lhrt .

# Check path before starting the container
RUN echo $PATH

# Start the game build
ENTRYPOINT ["/bin/sh", "-c", "./${GAME_EXECUTABLE}", "${LAUNCH_PARAMS}]
```

コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュする

にデプロイするコンテナイメージを作成したらAmazon GameLift Servers、そのイメージを Amazon ECR のパブリックリポジトリまたはプライベートルポジトリに保存します。このリポジトリには URI 値が割り当てられ、Amazon GameLift Serversを使用してコンテナフリートにデプロイするためのイメージのスナップショットを作成します。

Note

Amazon ECR プライベートルポジトリがまだない場合は、[リポジトリを作成します](#)。

コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュするには

1. Amazon ECR 認証情報を取得します。コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュする前に、まず一時的な形式で認証情報を取得し AWS、Docker に提供します。Docker では、ログインにこれらの認証情報が必要です。

```
[~/work/glc]$ aws ecr get-login-password --region us-west-2 | docker login --  
username AWS --password-stdin aws_account_id.dkr.ecr.us-west-2.amazonaws.com  
WARNING! Your password will be stored unencrypted in  
/home/user-name/.docker/config.json.  
Configure a credential helper to remove this warning.  
See https://docs.docker.com/engine/reference/commandline/login/#credentials-store  
  
Login Succeeded
```

2. 使用する [Amazon ECR プライベートリポジトリ](#) の URI をコピーします。
3. コンテナイメージに Amazon ECR タグを適用します。

Example

```
[~/work/glc]$ docker tag <IMAGE ID from above> <Amazon ECR private repository  
URI>:<optional tag>
```

4. コンテナイメージを Amazon ECR にプッシュする

Example

```
[~/work/glc]$ docker image push <Amazon ECR private repository URI>
```

のスクリプトをデプロイする Amazon GameLift ServersRealtime

ゲームにデプロイする準備ができたなら、完成したRealtimeサーバースクリプトファイルを にアップロードAmazon GameLift ServersRealtimeしますAmazon GameLift Servers。これを行うには、Amazon GameLift Serversスクリプトリソースを作成し、スクリプトファイルの場所を指定します。既存のスクリプトリソースの新しいファイルをアップロードして、すでにデプロイされているサーバースクリプトファイルを更新することもできます。

新しいスクリプトリソースを作成すると、一意のスクリプト ID (などscript-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff) Amazon GameLift Serversを割り当

て、スクリプトファイルのコピーをアップロードします。アップロードの時間はスクリプトファイルのサイズおよび接続速度によって異なります。

スクリプトリソースを作成すると、新しいAmazon GameLift Servers Realtime フリートでスクリプトをAmazon GameLift Servers デプロイします。はフリート内の各インスタンスにサーバースクリプト Amazon GameLift Servers をインストールし、スクリプトファイルを `/local/game` に配置します。

サーバースクリプトに関するフリートのアクティブ化の問題をトラブルシューティングする方法については、「[Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする](#)」を参照してください。

スクリプトファイルをパッケージ化する

サーバースクリプトでは、1 つ以上のファイルを組み合わせて単一 .zip のファイルにまとめ、アップロードすることができます。.zip ファイルには、スクリプトが実行に必要なすべてのファイルが含まれている必要があります。

zip スクリプトファイルは、ローカルファイルディレクトリまたは Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) バケットのいずれかに保存することができます。

ローカルディレクトリからスクリプトファイルをアップロードする

スクリプトファイルをローカルに保存している場合は、Amazon GameLift Servers からアップロードできます。スクリプトリソースを作成するには、Amazon GameLift Servers コンソールまたは [AWS Command Line Interface \(AWS CLI\)](#) を使用します。

Amazon GameLift Servers console

スクリプトリソースを作成するには

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)を開きます。
2. ナビゲーションペインで [ホスティング]、[スクリプト] を選択します。
3. [スクリプト] ページで [スクリプトを作成] を選択します。
4. [スクリプトを作成] ページの [スクリプト設定] で、次の操作を行います。
 - a. [名前] にスクリプト名を入力します。
 - b. (オプション) [バージョン] にバージョン情報を入力します。スクリプトのコンテンツは更新できるため、バージョンデータは、更新を追跡する場合に便利です。
 - c. [スクリプトソース] で [zip ファイルをアップロード] を選択します。

- d. [スクリプトファイル] では、[ファイルを選択] を選択し、スクリプトを含む.zip ファイルを参照して、そのファイルを選択します。
5. (オプション) [タグ] に [キー] と [値] のペアを入力して、スクリプトにタグを追加します。
6. [作成] を選択します。

Amazon GameLift Servers は新しいスクリプトに ID を割り当て、指定された .zip ファイルをアップロードします。新しいスクリプト (例: ステータス) は、コンソールの [スクリプト] ページで確認できます。

AWS CLI

[create-script](#) AWS CLI コマンドを使用して、新しいスクリプトを定義し、サーバースクリプトファイルをアップロードします。

スクリプトリソースを作成するには

1. この zip ファイルを、AWS CLIを使用できるディレクトリに配置します。
2. コマンドラインウィンドウを開き、zip ファイルを配置したディレクトリに切り替えます。
3. 次の create-script コマンドとパラメータを入力します。--zip-file パラメータで、文字列 fileb:// を zip ファイルの名前に必ず追加します。ファイルがバイナリとして識別されるため、は圧縮されたコンテンツをAmazon GameLift Servers処理します。

```
aws gamelift create-script \  
  --name user-defined name of script \  
  --script-version user-defined version info \  
  --zip-file fileb://name of zip file \  
  --region region name
```

例

```
aws gamelift create-script \  
  --name "My_Realtime_Server_Script_1" \  
  --script-version "1.0.0" \  
  --zip-file fileb://myrealtime_script_1.0.0.zip \  
  --region us-west-2
```

リクエストに応じて、は新しいスクリプトオブジェクトAmazon GameLift Serversを返します。

4. 新しいスクリプトを表示するには、[describe-script](#) を呼び出します。

Amazon S3 からスクリプトファイルをアップロードする

スクリプトファイルを Amazon S3 バケットに保存し、Amazon GameLift Servers そこから にアップロードできます。スクリプトを作成するときに、S3 バケットの場所を指定し、Amazon S3 からスクリプトファイル Amazon GameLift Servers を取得します。

スクリプトリソースを作成するには

1. スクリプトファイルを S3 バケットに保存します。サーバースクリプトファイルを含む .zip ファイルを作成し、AWS アカウント 管理する の S3 バケットにアップロードします。オブジェクト URI を書き留めます。Amazon GameLift Servers スクリプトを作成するときに必要になります。

Note

Amazon GameLift Servers では、ピリオド (.) を含む名前の S3 バケットからのアップロードはサポートされていません。

2. スクリプトファイルへのアクセス権を Amazon GameLift Servers に付与します。サーバースクリプトを含む S3 バケットへのアクセス Amazon GameLift Servers を に許可する AWS Identity and Access Management (IAM) ロールを作成するには、「」の手順に従います [の IAM サービス ロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)。新しいロールを作成したら、名前を書き留めておきます。これはスクリプトの作成時に必要になります。
3. [Create a script].(スクリプトを作成します)。Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI を使用して、新しいスクリプトレコードを作成します。このリクエストを実行するには、「[の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers](#)」に記載のとおり、IAM PassRole アクセス許可が必要です。

Amazon GameLift Servers console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#) のナビゲーションペインで、ホスティング、スクリプトを選択します。
2. [スクリプト] ページで [スクリプトを作成] を選択します。
3. [スクリプトを作成] ページの [スクリプト設定] で、次の操作を行います。

- a. [名前] にスクリプト名を入力します。
 - b. (オプション) [バージョン] にバージョン情報を入力します。スクリプトのコンテンツは更新できるため、バージョンデータは、更新を追跡する場合に便利です。
 - c. [スクリプトソース] では [Amazon S3 URI] を選択します。
 - d. Amazon S3 にアップロードしたスクリプトオブジェクトの S3 URI を入力し、[オブジェクトバージョン] を選択します。Amazon S3 URI とオブジェクトのバージョンを覚えていない場合は、[S3 の参照] を選択し、スクリプトオブジェクトを検索します。
4. (オプション) [タグ] に [キー] と [値] のペアを入力して、スクリプトにタグを追加します。
 5. [作成] を選択します。

Amazon GameLift Servers は新しいスクリプトに ID を割り当て、指定された .zip ファイルをアップロードします。新しいスクリプト (例: ステータス) は、コンソールの [スクリプト] ページで確認できます。

AWS CLI

[create-script](#) AWS CLI コマンドを使用して、新しいスクリプトを定義し、サーバースクリプトファイルをアップロードします。

1. コマンドラインウィンドウを開き、AWS CLIを使用できるディレクトリに切り替えます。
2. 次の create-script コマンドとパラメータを入力します。--storage-location パラメータでは、スクリプトファイルの Amazon S3 バケットの場所を指定します。

```
aws gamelift create-script \  
  --name [user-defined name of script] \  
  --script-version [user-defined version info] \  
  --storage-location "Bucket"=S3 bucket name, "Key"=name of zip file in S3 bucket, "RoleArn"=Access role ARN \  
  --region region name
```

例

```
aws gamelift create-script \  
  --name "My_Realtime_Server_Script_1" \  
  --script-version "1.0.0" \  
  --storage-location "Bucket"="my-bucket", "Key"="script.zip", "RoleArn"="arn:aws:iam::123456789012:role/GameLiftScriptRole" \  
  --region us-east-1
```

```
--storage-location "Bucket"="gamelift-script", "Key"="myrealtime_script_1.0.0.zip", "RoleArn"="arn:aws:iam::123456789012:role/S3Access" \  
--region us-west-2
```

リクエストに応じて、は新しいスクリプトオブジェクトAmazon GameLift Serversを返します。

3. 新しいスクリプトを表示するには、[describe-script](#) を呼び出します。

Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトファイルを更新する

Amazon GameLift Servers コンソールまたは [update-script](#) AWS CLI コマンドを使用して、スクリプトリソースのメタデータを更新できます。

スクリプトリソースのスクリプトコンテンツを更新することもできます。は、更新されたスクリプトリソースを使用するすべてのフリートインスタンスにスクリプトコンテンツをAmazon GameLift Serversデプロイします。更新されたスクリプトがデプロイされると、新しいゲームセッションの開始時に、インスタンスはそれを使用します。更新時にすでに実行されているゲームセッションは更新済みスクリプトを使用しません。

スクリプトファイルを更新するには

- ローカルに保存されているスクリプトファイルの場合、更新されたスクリプト .zip ファイルをアップロードするには、Amazon GameLift Serversコンソールまたは update-script コマンドを使用します。
- Amazon S3 バケットに保存されているスクリプトファイルの場合、更新されたスクリプトファイルを S3 バケットにアップロードします。は更新されたスクリプトファイルAmazon GameLift Serversを定期的にチェックし、S3 バケットから直接取得します。

を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers

このセクションでは、ゲームサーバーをホストするためのAmazon GameLift Serversフリートの設計、構築、保守について説明します。マネージド EC2 [Amazon GameLift Servers ホスティングオプション](#) フリート、オンプレミスハードウェアのセルフマネージド Anywhere フリート、両方を使用するハイブリッドソリューションなど、Amazon GameLift Servers が提供するホスティングソリューションの詳細については、「」を参照してください。

トピック

- [フリートの特性](#)
- [Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリート](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリート](#)
- [Amazon GameLift Servers Anywhere フリート](#)
- [エイリアスを使用してAmazon GameLift Serversフリート指定を抽象化する](#)

フリートの特性

Amazon GameLift Servers フリートは、ゲームサーバーを実行し、プレイヤーのゲームセッションをホストするコンピューティングリソースのコレクションです。フリートは、使用するコンピューティングリソースのタイプとフリートの管理方法によって異なります。フリートのサイズ - サポートできるゲームセッションとプレイヤーの数のことです。フリートに割り当てるコンピューティングリソースの数によって決まります。すべてのAmazon GameLift Serversフリートには次の特性があります。

- すべてのフリートで実行されるゲームサーバープロセスは、のサーバー SDK と統合Amazon GameLift Serversされ、同じ方法で Amazon GameLift Servers サービスと通信します。ゲームサーバーは、ゲームセッションやプレイヤーをホストできる状態かどうかを報告し、ゲームセッションの開始や停止を促すプロンプトに応答するなど、さまざまなやり取りを行います。
- Amazon GameLift Servers は、すべてのフリートのゲームセッション配置を同じ方法で処理します。Amazon GameLift Servers はフリートのゲームサーバーのステータスを追跡し、利用可能なゲームサーバーから選択して新しいゲームセッションをホストします。このプロセスは、ゲームがゲームセッションを1つのフリートに配置する場合でも、[ゲームセッションキュー](#)を使用して複数のフリート間でホスティングを分散させる場合でも使用されます。キューを使用すると、リソー

スコストやレイテンシなどの要因を考慮して配置を決定するようカスタマイズすることもできます。

- すべてのフリートは、ゲームセッションプレイスメントキューと連携してFlexMatchマッチメーカーの使用をサポートしています。Amazon GameLift Servers サービスはプレイヤーマッチングリクエストを受け取り、マッチングを形成し、ゲームセッションキューに渡して利用可能なゲームサーバーを見つけます。
- Amazon GameLift Servers は、さまざまなフリートメトリクスを収集します。これには、コンピューティングとサーバープロセスのステータスメトリクス、ゲームセッションとプレイヤーアクティビティの使用状況メトリクスが含まれます。使用可能なメトリクスの全一覧については、「[Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み

新しいフリートをリクエストすると、はフリートリソースを作成するワークフローAmazon GameLift Serversを開始します。ワークフローの各ステップが完了すると、はフリートのステータスAmazon GameLift Serversを更新し、フリートの作成の進行状況を伝えるために一連のイベントを出力します。

Amazon GameLift Servers は 2 種類のイベントを使用します。フリート状態移行イベントは、フリートステータスに変更されると発生します。フリート作成イベントは、作成問題のデバッグに役立つ追加のマーカーを提供します。すべてのイベントを追跡するには、Amazon GameLift Servers コンソールを使用するか、Amazon GameLift Servers API オペレーション [DescribeFleetEvents](#) を呼び出します。[DescribeFleetAttributes](#) または [DescribeFleetLocationAttributes](#) を使用してフリートとロケーションのステータスを追跡することもできます。

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリート

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートは、を使用した本番ホスティング用のクラウドベースのリソースを提供しますAmazon GameLift Servers。マネージドフリートでは、マルチプレイヤーゲームホスティング用にさらに最適化された AWS クラウド リソースの柔軟性、セキュリティ、信頼性を活用できます。このAmazon GameLift Serversサービスは、堅牢なホスト管理ツールを提供します。

マネージド EC2 フリートは、ユーザーに代わって、設定の選択に基づいて Amazon GameLift Servers所有および運用する仮想コンピューティングのセットです。コンピューティングは、AWS リージョン または Local Zones に物理的に配置された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスです。フリートを作成するときは、コンピューティング性能、メモリ、ストレージ

ジ、ネットワーク機能などの要因に基づいて、コンピューティングの EC2 インスタンスタイプを選択します。

マネージド EC2 フリートでは、ゲームサーバービルドを にアップロードしますAmazon GameLift Servers。フリートを作成すると、サービスはビルドをフリートコンピューティングにデプロイし、ゲームサーバープロセスを起動します。起動された各ゲームサーバープロセスは、Amazon GameLift Serversサービスへの接続を確立し、ゲームセッションをホストする準備状況をレポートします。

フリートのデプロイに加えて、 は、次のホスト管理タスクAmazon GameLift Serversを処理するため、ユーザーが行う必要はありません。

- フリート内のすべてのコンピューティングのステータスを追跡し、古いコンピューティングや異常なコンピューティングを置き換える。
- サーバープロセスと Amazon GameLift Serversサービス間の通信の認証を処理します。
- ランタイム設定に基づいて、各コンピューティングでゲームサーバープロセスを自動的に開始および停止します。
- プレイヤーの需要に合わせてフリートの容量を動的に調整する自動スケーリングツールを提供します。
- フリートの EC2 インスタンスのパフォーマンスメトリクスを報告する。

マネージド EC2 フリートをセットアップおよび維持する方法については、以下のトピックを参照してください。

- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 でホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)
- [を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#)
- [Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#)

マネージド EC2 フリート作成のワークフロー

マネージドフリートの場合、 はフリートリソースAmazon GameLift Serversをセットアップし、ゲームサーバーソフトウェアをインストールして実行しながら一連のコンピューティングリソースをデプロイします。作成ワークフローが正常に完了すると、フリートにはフリートのホームリージョンにアクティブな EC2 インスタンスが 1 つ、フリートのリモートリージョンにそれぞれ 1 つあります。すべてのインスタンスで、ゲームセッションをホストする準備が整います。

1. Amazon GameLift Servers はフリートのホームリージョンにフリートリソースを作成し、各ロケーションに必要な容量を 1 (1) インスタンスに設定します。フリートとロケーションのステータスは [新規] に設定されます。
2. Amazon GameLift Servers は、フリートイベントログへのイベントの書き込みを開始します。
3. Amazon GameLift Servers はフリートステータスを Downloading に設定し、デプロイ用のゲームサーバーソフトウェアの準備を開始します。
 - a. アップロードされたゲームサーバービルドを取得し、圧縮ファイルを抽出します。
 - b. 指定されている場合は、インストールスクリプトを実行します。
 - c. フリートステータスを [検証中] に設定し、ビルドファイルのダウンロードとインストール時にエラーが発生していないかどうかの検証を開始します。
4. Amazon GameLift Servers はフリートステータスを Building に設定し、フリートハードウェアを設定し、フリートインスタンスごとに 1 つの EC2 インスタンスを割り当てます。
5. Amazon GameLift Servers はフリートのステータスをアクティブ化に設定します。(フリートのランタイム手順に基づいて) 各インスタンスでゲームサーバープロセスを起動し、ビルドと Amazon GameLift Servers サービス間の接続をテストします。
6. 各インスタンスのゲームサーバープロセスが接続を確立し、ゲームセッションをホストする準備状況を報告すると、Amazon GameLift Servers はフリートとロケーションのステータスをアクティブに設定します。この時点で、フリートはゲームセッションをホストする準備ができていると見なされます。

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する

このトピックでは、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する方法について説明します。マネージドフリートは、マルチプレイヤーゲームホスティング用に最適化された Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) コンピューティングインスタンスを使用します。でサポートされている AWS リージョン およびローカルゾーンにコンピューティングをグローバルにデプロイするマネージドフリートを作成できます Amazon GameLift Servers。

新しいマネージド EC2 フリートを作成すると、フリート作成プロセスがすぐに開始されます。マネージドフリートは、ゲームサーバービルド Amazon GameLift Servers を準備し、ビルドがインストールされた EC2 インスタンスをデプロイし、各インスタンスでゲームサーバーを起動するときに、いくつかのフェーズを通過します。フリートのステータスは、コンソールまたは `using AWS Command Line Interface ()` を使用してモニタリングできます AWS CLI。フリートがゲームセッションをホストできる状態になると、フリートのステータスが ACTIVE になります。マネージドフリートの作成の詳細については、以下のトピックを参照してください。

- [Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み](#)
- [Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする](#)

マネージド EC2 フリートを作成するには

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用して、マネージド EC2 フリートを作成します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、ナビゲーションペインを使用してフリートページを開きます。[フリートの作成] を選択して、フリート作成ワークフローを開始します。

ステップ 1 コンピューティングタイプを選択する

[マネージド EC2] オプションを選択し、[次へ] を選択します。

ステップ 2 フリートの詳細を定義する

このステップでは、フリート全体の設定をいくつか指定します。

 最小限のフリート設定の場合:

- フリート名を指定します。
- バイナリ型を選択し、アップロードされたビルドまたはスクリプトを指定します。
- 追加の詳細とタグについてのセクションは省略します。

1. [フリートの詳細] セクションに以下の内容を入力します。

- フリートの [名前] を入力します。フリートの一覧を表示したときにフリートタイプを識別しやすいフリート命名パターンを使用することをお勧めします。
- [説明] には、フリートの簡単な説明を入力します。
- バイナリタイプでは、ビルド を選択してカスタムゲームサーバービルドをデプロイすることを示すか、このフリートAmazon GameLift ServersRealtimeにデプロイする場合は または スクリプト を選択します。ドロップダウンリストから、アップロードされたビルドまたはスクリプトを選択します。

2. (オプション) 必要に応じて [その他の詳細] を設定します。

- a. ゲームサーバー実行可能ファイルがアカウントの他の AWS リソースにアクセスする必要がある場合は、必要なアクセス許可を持つ IAM インスタンスロールを指定します。他のサーバー側アプリケーション (CloudWatch エージェントなど) を認可する方法などの詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。この設定は、フリートの作成後に変更することはできません。

ロールを使用するフリートを作成する前に、ロールを作成する必要があります。さらに、インスタンスロールを使用してフリートを作成するには、AWS ユーザーに IAM PassRole アクセス許可が必要です (「[の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers](#)」を参照)。

- b. ゲームの認証と暗号化を設定するには、[TLS 証明書の生成] オプションをオンにします。接続時にこの証明書を使用してゲームサーバーを認証し、クライアント/サーバー間のすべての通信を暗号化します。TLS 対応のフリートのインスタンスごとに、Amazon GameLift Servers によってこの証明書を使用して新しい DNS エントリも作成されます。この設定は、フリートの作成後に変更することはできません。
 - c. このフリートのメトリクスデータとその他のメトリクスデータを組み合わせる場合は、[メトリクスグループ] 名を指定します。組み合わせるすべてのフリートに同じメトリクスグループ名を使用します。メトリクスグループのメトリクスを表示して、集計データを確認します。
3. (オプション) フリートリソースに [タグ] を追加します。タグはそれぞれ、1 つのキーとオプションの 1 つの値で設定されており、どちらもお客様側が定義します。目的、所有者、環境など、便利な方法で分類する AWS リソースにタグを割り当てます。追加するタグごとに [新しいタグを追加] を選択します。
 4. [次へ] を選択してワークフローを続行します。

ステップ 3 インスタンスの詳細を定義する

このステップでは、使用するホスティングリソースのタイプと、リソースをデプロイするロケーションを指定します。複数のロケーションを選択すると、ゲームサーバーをデプロイする地理的範囲を広げられるため、サーバーをプレイヤーに近づけ、レイテンシーを最小限に抑えることができます。ロケーションによっては使用できない EC2 インスタンスタイプがあります。

最小限のフリート設定の場合:

- リモートロケーションを追加しないでください。

- フリートタイプを「オンデマンド」に設定します。スポットフリートには追加のセットアップ作業が必要です。
- インスタンスタイプを「c5.large」に設定します。この一般的に使用されるインスタンスタイプは、すべての AWS リージョンで使用できます。

1. [インスタンスデプロイ] で、フリートのロケーションとタイプを指定します。
 - a. フリートインスタンスをデプロイする追加の [ロケーション] を 1 つまたは複数選択します。これらのリモートロケーションは、フリートのホームロケーション (事前選択済み) に追加されます。これは、このフリートを作成する AWS リージョン です。が Amazon GameLift Servers サポートするすべての AWS リージョン およびローカルゾーンからリモートロケーションを選択できます。

デフォルトで有効 AWS リージョン になっていない の使用方法など、サポートされているロケーションの詳細については、マネージドホスティング [Amazon GameLift Servers サービスの場所](#) の「」を参照してください。また Amazon GameLift Servers、フリートごとのロケーションの [クォータ](#) も確認します。
 - b. このフリートで [オンデマンド] インスタンスを使用するか [スポット] インスタンスを使用するかを選択します。フリートタイプの詳細については、「[オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの比較](#)」を参照してください。
2. ニーズを満たし、選択したすべてのロケーションで利用可能な Amazon EC2 [インスタンスの設定] を選択します。このリストは、現在のロケーションとフリートタイプの選択に基づいてフィルタリングされます。インスタンスタイプファミリーやアーキテクチャなどの他の要因によってさらにフィルタリングできます。フリートを作成した後に、そのインスタンスタイプを変更することはできません。

一部のロケーションでは、インスタンスタイプのオプションが制限されています。希望するインスタンスタイプがすべてのロケーションで利用できない場合は、ロケーションの可用性値を選択して詳細を表示します。すべてのロケーションに対応するために、異なるインスタンスタイプで個別のフリートを作成する必要がある場合があります。

インスタンスタイプの選択の詳細については、「[インスタンスのタイプ](#)」を参照してください。Amazon EC2 Arm アーキテクチャの詳細については、「[AWS Graviton プロセッサ](#)」と「[Amazon EC2 インスタンスタイプ](#)」を参照してください。でサポートされているインスタンスタイプの詳細なリストについては Amazon

GameLift Servers、[EC2InstanceType](#) の API リファレンス ()」を参照してください `CreateFleet()`。

 Note

Graviton Arm インスタンスには、Linux OS での Amazon GameLift Servers サーバービルドが必要です。C++ と C# には、サーバー SDK 5.1.1 以降が必要です。Go にはサーバー SDK 5.0 以降が必要です。これらのインスタンスでは、Amazon Linux 2023 (AL2023) または Amazon Linux 2 (AL2) へのモノラルインストールに対する追加設定なしでのサポートは提供していません。

3. [次へ] を選択してワークフローを続行します。

ステップ 4 ランタイムを設定する

このステップでは、フリート内の各インスタンスでゲームサーバーソフトウェアを実行する方法を説明します。インスタンスで実行する実行可能ファイルごとに個別のサーバープロセス行項目を定義し、同時に実行する各サーバープロセスの数を決定します。各インスタンスでポートを開き、プレイヤーがゲームサーバーに直接接続できるようにします。これらのフリート設定はいつでも更新できます。

 最小限のフリート設定の場合:

- ゲームサーバー実行可能ファイルの単一のサーバープロセス行項目を定義します。ゲームサーバーで他のプロセスを実行する必要がある場合は、これらの各プロセスの定義も作成します。
- 各行項目には、デフォルトの同時プロセス数 (1) を使用します。
- ゲームセッションのアクティベーション設定は省略します。
- 1 つのポート番号を指定します。
- ゲームセッションのリソース設定は省略します。

1. ランタイム設定を作成して、フリート内の各インスタンスでサーバープロセスを実行する Amazon GameLift Servers 方法を に指示します。フリートのランタイム設定は、デプロイ後いつでも変更できます。

- a. ビルドの実行可能ファイルへの [起動パス] を入力します。Windows インスタンスでは、ゲームサーバーはパス C:\game にビルドされます。Linux インスタンスでは、ゲームサーバーは /local/game に構築されます。例: C:\game\MyGame\server.exe、/local/game/MyGame/server.exe、または MyRealtimeLaunchScript.js。
- b. オプションで、ゲーム実行可能ファイルに渡す [起動パラメータ] を入力します。例えば、+sv_port 33435 +start_lobby などです。
- c. 各インスタンスで実行する [同時プロセス] の数を指定します。ゲームサーバー実行可能ファイルの場合、各プロセスで 1 つのゲームセッションをホストできるため、同時プロセスにより、インスタンスが同時にホストできるゲームセッションの数が決まります。

インスタンスごとのサーバープロセスの Amazon GameLift Servers [クォータ](#)を確認します。このクォータは、すべての設定の同時プロセスの合計に適用されます。フリートの設定がクォータを超えると、フリートはアクティブ化されません。

2. [ゲームセッションアクティベーション] のデフォルトを使用するか、ゲームに合わせてカスタマイズします。ランタイム設定で、インスタンスごとに複数のゲームサーバープロセスを同時に実行する必要がある場合、これらの設定により、新しいゲームセッションの起動速度が決まります。
 - a. [最大の同時ゲームセッションアクティベーション] を設定して、新しいゲームセッションを準備している、インスタンス上のゲームサーバーの数を制限します。この設定は、複数の新しいゲームセッションを起動する際にリソースが大量に消費され、実行中の他のゲームセッションのパフォーマンスに影響を与える可能性がある場合に便利です。
 - b. 新しいゲームセッションがアクティベーションを完了し、プレイヤーをホストする準備が整うまでにかかる最大時間を反映するように、新しいアクティベーションタイムアウトを設定します。この値を超えると、はゲームセッションのアクティベーション Amazon GameLift Servers を終了します。
3. [EC2 ポート設定] を開き、インバウンドトラフィックがフリート上のサーバープロセスにアクセスできるようにします。この設定はフリートの作成には必要ありませんが、プレイヤーがフリートのゲームセッションに接続する前に設定する必要があります。

ポート設定ごとに、ゲームクライアントとゲームサーバー間の通信に使用するデータ転送プロトコルの [タイプ] を選択します。[ポート範囲] (nnnnn[-nnnnn] 形式) と、CIDR 表

記を使用した [IP アドレス範囲] (誰にでもアクセスを許可する **0.0.0.0/0** など) を指定します。

連続しない範囲を複数設定する必要がある場合は、複数のポート設定を作成します。

4. オプションの [ゲームセッションリソース設定] を指定します。この設定は、デプロイ後にいつでも更新できます。
 - a. フリート内のすべてのインスタンスで [ゲームスケーリング保護ポリシー] をオンまたはオフにします。スケールダウンイベント中、Amazon GameLift Serversはアクティブなゲームセッションをホストしている場合、保護されたフリートインスタンスを終了しません。
 - b. 指定された期間に 1 人のプレイヤーが作成できるゲームセッションの数を制限する場合は、[リソース作成制限] を設定します。
5. [次へ] を選択してワークフローを続行します。

ステップ 5 確認して作成する

フリートを作成する前に、設定を確認します。一部の設定は後で更新できますが (「[Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#)」を参照)、次の設定はフリートの作成後に変更することはできません。

- コンピューティングタイプ: マネージド EC2 フリートを Anywhere フリートに変換することはできません。
- ビルドまたはスクリプト: ゲームサーバーのビルドまたはスクリプトに更新をデプロイするには、新しいフリートを作成する必要があります。
- インスタンスロールや TLS 証明書の生成などの追加オプション。
- フリートタイプ (スポットまたはオンデマンド) や EC2 インスタンスタイプなど、インスタンスの詳細。

新しいフリートをデプロイする準備ができたなら、作成を選択します。はAmazon GameLift Serversすぐにフリートのアクティベーションプロセスを開始し、一意の ID を割り当ててフリートを NEW ステータスにします。フリートの進行状況は [フリート] ページからを追跡します。フリートの詳細ページを表示し、[イベント] タブに移動します。

フリートのステータスが ACTIVE になったら、フリートのホスティング容量を調整できます。はAmazon GameLift Servers、まずフリートロケーションごとに 1 つのインスタンスを持つフリートをデプロイします。また、各ロケーションにインスタンスを追加して容量を調

整できます。詳細については、「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

AWS CLI

`create-fleet` コマンドを使用して、コンピューティングタイプ のフリートを作成します EC2。は、現在のデフォルトにフリートリソース Amazon GameLift Servers を作成します AWS リージョン（または、`--region` タグを追加して別の を指定することもできます AWS リージョン）。

最小限の設定でマネージドフリートを作成する

次のリクエスト例では、ゲームクライアントが接続できる実行中のゲームサーバーでフリートをデプロイするために必要な最小限の設定で新しいフリートを作成します。新しいフリートには次の特徴があります。

- ゲームサーバービルドを指定します。これは Amazon GameLift Servers にアップロードされ、READY ステータスです。
- 選択したゲームビルドに適したオペレーティングシステムで `c5.large` オンデマンドインスタンスを使用します。
- フリートのホーム AWS リージョン を に設定 `us-west-2` し、そのリージョンにのみインスタンスをデプロイします。
- ランタイム設定に基づいて、フリート内の各コンピューティングは 1 つのゲームサーバープロセスを実行します。つまり、各コンピューティングは一度に 1 つのゲームセッションのみをホストできます。ゲームセッションのアクティベーションタイムアウトはデフォルト値の 300 秒に設定され、同時アクティベーションの数に制限はありません。
- プレイヤーは、33435 の単一のポート設定を使用してゲームサーバーに接続できます。
- その他の機能はすべてオフにするか、デフォルト設定を使用します。

```
aws gamelift create-fleet \  
  --name MinimalFleet123 \  
  --description "A basic test fleet" \  
  --region us-west-2 \  
  --ec2-instance-type c5.large \  
  --fleet-type ON_DEMAND \  
  --build-id build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff \  
  --runtime-configuration "ServerProcesses=[{LaunchPath=C:\game\Bin64.dedicated\  
  \MultiplayerSampleProjectLauncher_Server.exe, ConcurrentExecutions=10}]" \  
  \
```

```
--ec2-inbound-permissions  
"FromPort=33435,ToPort=33435,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP"
```

完全に設定されたマネージドフリートを作成する

次のリクエスト例では、すべてのオプション機能の設定を使用して本番稼働用フリートを作成します。新しいフリートには次の特徴があります。

- ゲームサーバービルドを指定します。これは Amazon GameLift Servers にアップロードされ、READY ステータスです。
- 選択したゲームビルドに適したオペレーティングシステムで c5.large オンデマンドインスタンスを使用します。
- フリートのホーム AWS リージョン を に設定 us-west-2 し、インスタンスをホームリージョン と 1 つのリモートロケーション にデプロイします sa-east-1。
- ランタイム設定により:
 - フリート内の各コンピューティングは、同じ起動パラメータで 10 のゲームサーバープロセスを実行します。つまり、各コンピューティングは最大 10 のゲームセッションを同時にホストできます。
 - 各コンピューティングで、同時にアクティブ化できるゲームセッションは 2 つのみです。アクティブ化中のゲームセッションは、300 秒 (5 分) 以内にプレイヤーをホストできる状態になるか、終了されます。
- プレイヤーは、33435 to 33535 の範囲のポートを使用してゲームサーバーに接続できます。
- ゲームクライアントとサーバー間の暗号化された通信用の TLS 証明書を生成します。
- このフリートのすべてのゲームセッションでは、ゲームセッションの保護が有効になっています。
- 各プレイヤーが 15 分以内に作成できる新しいゲームセッションは 3 つまでです。
- このフリートのメトリクスは、メトリクスグループ AMERfleets に含まれます。このメトリクスグループは、北米、中米、南米のフリートグループのメトリクスを集計します (この例の場合)。

```
aws gamelift create-fleet \  
  --name ProdFleet123 \  
  --description "A fully configured prod fleet" \  
  --ec2-instance-type c5.large \  
  --ec2-inbound-permissions "FromPort=33435,ToPort=33435,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP"
```

```
--region us-west-2 \  
--locations "Location=sa-east-1" \  
--fleet-type ON_DEMAND \  
--build-id build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff \  
--certificate-configuration "CertificateType=GENERATED" \  
--runtime-configuration "GameSessionActivationTimeoutSeconds=300,  
MaxConcurrentGameSessionActivations=2, ServerProcesses=[{LaunchPath=C:\game  
\Bin64.dedicated\MultiplayerSampleProjectLauncher_Server.exe, Parameters+=sv_port  
33435 +start_lobby, ConcurrentExecutions=10}]" \  
--new-game-session-protection-policy "FullProtection" \  
--resource-creation-limit-policy "NewGameSessionsPerCreator=3,  
PolicyPeriodInMinutes=15" \  
--ec2-inbound-permissions  
"FromPort=33435,ToPort=33535,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP" \  
--metric-groups "AMERfleets"
```

create-fleet リクエストが成功すると、はリクエストした設定と新しいフリート ID を含むフリート属性のセット Amazon GameLift Servers を返します。Amazon GameLift Servers はフリートアクティベーションプロセスを開始し、フリートステータスとロケーションステータスを New に設定します。フリートのステータスをトラッキングし、他のフリート情報を表示するには、次の CLI コマンドを使用します。

- [describe-fleet-events](#)
- [describe-fleet-attributes](#)
- [describe-fleet-capacity](#)
- [describe-fleet-port-settings](#)
- [describe-fleet-utilization](#)
- [describe-runtime-configuration](#)
- [describe-fleet-location-attributes](#)
- [describe-fleet-location-capacity](#)
- [describe-fleet-location-utilization](#)

以下のコマンドを使用して、必要に応じてフリートの容量と他の設定を変更できます。

- [update-fleet-attributes](#)
- [update-fleet-capacity](#)
- [update-fleet-port-settings](#)

- [update-runtime-configuration](#)
- [create-fleet-locations](#)
- [delete-fleet-locations](#)

Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする

このセクションのトピックでは、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートでホスティングソリューションを構築するときに実行できるカスタマイズの概要を説明します。ゲームをホストするフリートの作成と設定に関するガイダンスとベストプラクティスを説明しています。

必要な決定事項には、次のようなものがあります。

- ホスティングリソースをどこにデプロイすべきか。レイテンシーはフリートのロケーションを選択する際の主要な要因ですが、コストもロケーションによって異なります。
- ゲームに最適な EC2 インスタンスタイプはどれか。すべてのフリートロケーションで利用可能なインスタンスタイプから選び、コンピューティングアーキテクチャ、メモリ、ストレージ、ネットワーク容量の最適な組み合わせを使用します。
- 必要なインスタンスタイプのサイズはどのくらいか。ゲームサーバーソフトウェアのリソース要件 (メモリと CPU) などの要因に基づいて、インスタンスタイプのサイズを選択します。
- フリートはオンデマンドインスタンスまたはスポットインスタンスを使用する必要があるか。ゲームセッションが中断される可能性に対して Amazon GameLift Servers どのように保護するかを考えると、より低いスポット料金を利用できるかどうかを検討してください。
- ゲームサーバーソフトウェアを各フリートインスタンスでどのように実行するか。ランタイム設定は、実行する Amazon GameLift Servers サーバーソフトウェアとその方法を指定します。

トピック

- [マネージドフリートのコンピューティングリソースを選択する](#)
- [ゲームサーバー Amazon GameLift Servers を起動する方法を管理する](#)

マネージドフリートのコンピューティングリソースを選択する

ゲームサーバーをデプロイし、クラウドでゲームセッションをホストするために、Amazon GameLift Servers はインスタンスと呼ばれる [Amazon Elastic Compute Cloud \(Amazon EC2\) リソース](#) を使用するマネージドフリートを提供します。以下のトピックでは、マネージドホスティングソ

リユーシオンに使用する EC2 インスタンスのタイプと、ゲームサーバーソフトウェアを実行するための設定方法を決定するのに役立つ情報を提供しています。

Note

オンプレミスのハードウェアやその他のクラウドベースのホスティングなど、所有しているホスティングリソースを使用する場合は、Amazon GameLift ServersAnywhere でのハイブリッドホスティングのオプションを検討してください。「[を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

トピック

- [フリートのロケーション](#)
- [オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの比較](#)
- [オペレーティングシステム](#)
- [インスタンスのタイプ](#)
- [Service Quotas](#)

フリートのロケーション

ゲームサーバーをデプロイする予定の地理的な場所を検討してください。インスタンスタイプの可用性は、AWS リージョン とローカルゾーンによって異なります。

複数のロケーションで使用しているフリートの場合、インスタンスの可用性とクォータに関する情報は、フリートのホームリージョンと選択したリモートロケーションの組み合わせによって異なります。フリートのロケーションの詳細については、「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートの場合、物理ハードウェアの場所を決定します。カスタムロケーションの詳細については、「[Amazon GameLift ServersAnywhere の場所](#)」を参照してください。

オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの比較

Amazon EC2 オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスは同じハードウェアとパフォーマンスを提供しますが、可用性とコストは異なります。

オンデマンドインスタンス

オンデマンドインスタンスは必要なときに取得し、必要な期間維持しておくことができます。オンデマンドインスタンスのコストは固定であり、使用時間に応じて支払いが発生します。長期契約はありません。

スポットインスタンス

スポットインスタンスは、未使用の AWS コンピューティング容量を利用することで、オンデマンドインスタンスに代わるコスト効率の高い代替手段を提供できます。スポットインスタンスの料金は、各ロケーションの各インスタンスタイプの需要と供給に応じて変動します。は、容量を戻す必要があるたびにスポットインスタンスを中断 AWS できます。AWS はキューとFleetIQアルゴリズム Amazon GameLift Serversを使用して、がスポットインスタンスを中断すると判断し、インスタンスをリサイクル状態にします。次に、インスタンスにアクティブなゲームセッションがない場合、Amazon GameLift Servers はそのセッションを置き換えようとしています。

スポットインスタンスを使用する方法の詳細については、「[スポットインスタンスのキューの設計](#)」を参照してください。

オペレーティングシステム

Amazon GameLift Servers インスタンスは、Microsoft Windows または Amazon Linux で実行されるゲームサーバービルドをサポートします。ゲームビルドを にアップロードするときはAmazon GameLift Servers、ゲームのオペレーティングシステムを指定します。Amazon EC2 フリートを作成してゲームビルドをデプロイすると、 はビルドのオペレーティングシステムでインスタンスAmazon GameLift Serversを自動的にセットアップします。サポートされるゲームサーバーのオペレーティングシステムの詳細については、「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを使用する場合、ハードウェアがサポートする任意のオペレーティングシステムを使用できます。Amazon GameLift Servers Anywhere フリートでは、 を使用してリソースを 1 か所で管理しながら、ゲームビルドをハードウェアAmazon GameLift Serversにデプロイする必要があります。

インスタンスのタイプ

Amazon EC2 Fleet のインスタンスのタイプによって、各インスタンスで使用されるハードウェアの種類が決まります。インスタンスタイプによって、コンピューティング能力、メモリ、ストレージ、ネットワーキング機能など、提供される組み合わせが異なります。

ゲームに対して使用可能なインスタンスタイプから選択するときは、次の要素を考慮してください。

- ゲームサーバーのコンピューティングアーキテクチャ: x64 または Arm (AWS Graviton)。

Note

Graviton Arm インスタンスには、Linux OS でのAmazon GameLift Serversサーバービルドが必要です。C++ と C# には、サーバー SDK 5.1.1 以降が必要です。Go にはサーバー SDK 5.0 以降が必要です。これらのインスタンスでは、Amazon Linux 2023 (AL2023) または Amazon Linux 2 (AL2) へのモノラルインストールに対する追加設定なしでのサポートは提供していません。

- ゲームサーバービルドのコンピューティング、メモリ、およびストレージ要件。
- インスタンスごとに実行する予定のサーバープロセスの数。

より大きいインスタンスタイプを使用すると、各インスタンスで複数のサーバープロセスを実行できます。これにより、プレイヤーの需要を満たすのに必要なインスタンス数を減らすことができます。

詳細については:

- インスタンスタイプについては、「[Amazon EC2 インスタンスタイプ](#)」を参照してください。
- インスタンスごとに複数のプロセスを実行する方法については、「[ガゲームサーバーAmazon GameLift Serversを起動する方法を管理する](#)」を参照してください。

Service Quotas

のデフォルトのサービスクォータと Amazon GameLift Serversの現在のクォータを確認するには AWS アカウント、次の手順を実行します。

- の一般的なサービスクォータ情報についてはAmazon GameLift Servers、「」の[Amazon GameLift Servers「エンドポイントとクォータ」](#)を参照してくださいAWS 全般のリファレンス。
- アカウントのロケーションごとに使用可能なインスタンスタイプのリストについては、Amazon GameLift Serversコンソールの [Service Quotas](#) ページを開きます。このページには、各ロケーションの各インスタンスタイプに関するアカウントの現在の使用状況も表示されます。
- リージョンごとのインスタンスタイプのアカウントの現在のクォータのリストについては、AWS Command Line Interface (AWS CLI) コマンド を実行します[describe-ec2-instance-limits](#)。このコマンドは、デフォルトリージョン (または指定した別のリージョン) にあるアクティブなインスタンスの数を返します。

ゲームを起動する準備ができたなら、[Amazon GameLift Serversコンソール](#)で起動アンケートに入力します。Amazon GameLift Servers チームは起動アンケートを使用して、ゲームの正しいクォータと制限を決定します。

がゲームサーバーAmazon GameLift Serversを起動する方法を管理する

インスタンスごとに複数のゲームサーバープロセスを実行するようにマネージド EC2 フリートのランタイム設定を定義できます。これにより、ホスティングリソースがより効率的に使用されます。

フリートが複数のプロセスを管理する方法

Amazon GameLift Servers はフリートのランタイム設定を使用して、各インスタンスで実行するプロセスのタイプと数を決定します。1 つのランタイム設定には、少なくとも 1 個のゲームサーバー実行可能ファイルを表す 1 つのサーバープロセス設定が含まれます。追加のサーバープロセス設定を定義して、ゲームに関連する他のタイプのプロセスを実行することができます。各サーバープロセス設定には、以下の情報が含まれています。

- ゲームビルドの実行可能ファイルのファイル名とパス。
- (オプション) 起動時にサーバープロセスに渡すパラメータ。
- 同時に実行するプロセスの数。

フリートのインスタンスがアクティベートされると、ランタイム設定で定義された一連のサーバープロセスが起動します。複数のプロセスでは、Amazon GameLift Servers は各プロセスの起動をずらし、サーバープロセスの存続時間は限られています。終了すると、ランタイム設定で定義されたサーバープロセスの数とタイプを維持するための新しいプロセスAmazon GameLift Serversを起動します。

ランタイム設定は、サーバープロセス設定を追加、変更、削除することでいつでも変更できます。各インスタンスは定期的にフリートのランタイム設定の更新をチェックし、変更を実装します。がランタイム設定の変更Amazon GameLift Serversを採用する方法は次のとおりです。

1. インスタンスは、ランタイム設定の最新バージョンAmazon GameLift Serversのリクエストを送信します。
2. インスタンスはアクティブなプロセスを最新のランタイム設定と比較し、次の操作を行います。
 - 更新されたランタイム設定によりサーバープロセスタイプが削除された場合、このタイプのアクティブなサーバープロセスは、終了するまで実行され続けます。インスタンスはこれらのサーバープロセスを置き換えるものではありません。

- 更新されたランタイム設定によりサーバープロセスタイプの同時プロセス数が減る場合、このタイプの過剰なサーバープロセスは、終了するまで実行され続けます。インスタンスがこれらのサーバープロセスを置き換えることはありません。
- 更新されたランタイム設定で新しいサーバープロセスタイプを追加したり、既存のタイプの同時プロセスを増やしたりすると、インスタンスはAmazon GameLift Servers最大 まで新しいサーバープロセスを開始します。この場合、インスタンスは、既存のプロセスが終了したときに新しいサーバープロセスを起動します。

フリートを複数のプロセスに合わせて最適化する

フリートで複数のプロセスを使用するには、次の操作を実行します。

- フリートにデプロイするゲームサーバー実行可能ファイルを含む[ビルドを作成し](#)、ビルドを にアップロードしますAmazon GameLift Servers。ビルド内のすべてのゲームサーバーは、同じプラットフォームで実行され、サーバー SDK for を使用する必要がありますAmazon GameLift Servers。
- ひとつ以上のサーバープロセス設定と複数の同時プロセスのあるランタイム設定を作成します。
- ゲームクライアントを AWS SDK バージョン 2016-08-04 以降と統合します。

フリートのパフォーマンスを最適化するには、次の操作を実行することをお勧めします。

- がプロセスを効率的にリサイクルできるようにAmazon GameLift Servers、サーバープロセスのシャットダウンシナリオを処理します。以下に例を示します。
 - サーバー API `ProcessEnding()` を呼び出すシャットダウン手順をゲームサーバーコードに追加する。
 - ゲームサーバーコード `OnProcessTerminate()` にコールバック関数を実装して、からの終了リクエストを処理しますAmazon GameLift Servers。
- がAmazon GameLift Serversシャットダウンし、異常なサーバープロセスを再起動することを確認します。ゲームサーバーコードに `OnHealthCheck()` コールバック関数を実装Amazon GameLift Serversして、ヘルスステータスを に報告します。は、3 つの連続したレポートで異常と報告されたサーバープロセスAmazon GameLift Serversを自動的にシャットダウンします。を実装しない場合 `OnHealthCheck()`、は、プロセスが通信に応答しない場合を除き、サーバープロセスが正常Amazon GameLift Serversであると見なします。

インスタンスごとのプロセスの数を選択する

インスタンスで実行する同時プロセスの数を決定するときは、以下に注意してください。

- Amazon GameLift Servers は各インスタンスの[同時プロセスの最大数](#)を制限します。フリートのサーバープロセス設定のすべての同時プロセスの合計数がこのクォータを超えることはできません。
- 許容可能なパフォーマンスレベルを維持するため、Amazon EC2 インスタンスタイプによっては、同時に実行できるプロセスの数が制限される場合があります。ゲームでさまざまな設定を試して、選択したインスタンスタイプにとって適切なプロセス数を見つけます。
- Amazon GameLift Servers は、設定された合計数よりも多くの同時プロセスを実行しません。つまり、以前のランタイム設定から新しい設定への移行は段階的に行われる可能性があります。

Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI を使用して、フリート設定の更新、リモートロケーションの変更、フリートの削除を行います。マネージドフリートの場合、フリートのゲームサーバービルドまたはインスタンスタイプを変更することはできません。代わりに、フリートを新しいものに置き換える必要があります。

Fast Build Update Tool (開発専用)

マネージド EC2 フリートでは、ゲームサーバービルドの更新をデプロイするには、各新しいビルドを にアップロードAmazon GameLift Serversし、新しいフリートを作成する必要があります。

Fast Build Update Tool を使用すると、開発中にこうした手順を回避できるため、時間を節約し、開発の反復を高速化できます。このツールを使用すると、既存のフリート内のすべてのコンピューティングでゲームビルドファイルをすばやく更新できます。ツールにはいくつかのオプションがあります。ゲームビルド全体を置き換えたり、6 つの特定のファイルを変更したり、更新後にゲームサーバープロセスを再起動する方法を管理できます。このツールを使用して、フリート内の個々のコンピューティングを更新することもできます。

Fast Build Update Tool を取得し、その使用方法の詳細については、Github の「[The Fast Build Update Tool](#) の Amazon GameLift Servers Toolkit リポジトリ」を参照してください。

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI を使用して、変更可能なフリート属性、ポート設定、ランタイム設定を更新できます。スケーリング制限を変更するには、[Amazon GameLift Servers でのフリート容量 Auto Scaling](#) を参照してください。

Amazon GameLift Servers console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#) のナビゲーションペインで、フリートを選択します。
2. 更新するフリートを選択します。フリートを編集するには、フリートのステータスが ACTIVE になっている必要があります。
3. [フリートの詳細] ページの以下のいずれかのセクションで、[編集] を選択します。
 - フリート設定
 - 名前 や 説明 などのフリート属性を変更します。
 - Amazon CloudWatch が複数のフリートの集計メトリクスを追跡するために使用する Amazon GameLift Servers メトリクスグループを追加または削除します。
 - [リソース作成制限] の設定を更新します。
 - ゲームセッション保護をオンまたはオフにします。
 - [ランタイム設定] – ランタイム設定の以下の設定を変更したり、ランタイム設定を追加または削除できます。
 - ゲームサーバーの[起動パス] を変更します。
 - オプションの [起動パラメータ] を追加、削除、または変更します。
 - ゲームサーバーが実行する [同時実行プロセス] の数を変更します。
 - [ゲームセッションアクティベーション] – [最大同時ゲームセッションアクティベーション数] と [新しいアクティベーションタイムアウト] を更新して、サーバープロセスを実行する方法とゲームセッションをホストする方法を変更します。
 - [EC2 ポート設定] – フリートへのインバウンドアクセスを許可する IP アドレスとポート範囲を更新します。
4. [確定] を選択し、変更を保存します。

AWS CLI

次の AWS CLI コマンドを使用してフリートを更新します。

- [update-fleet-attributes](#)

- [update-fleet-port-settings](#)
- [update-runtime-configuration](#)

フリートのロケーションを更新する

Amazon GameLift Servers コンソールまたは CLI を使用して、フリートの AWS リモートロケーションを追加または削除できます。フリートのホームリージョンは変更できません。

Amazon GameLift Servers console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)のナビゲーションペインで、フリートを選択します。
2. 更新するフリートを選択します。フリートを編集するには、フリートのステータスが ACTIVE になっている必要があります。
3. フリートの詳細ページでフリートのロケーションを表示するには、[ロケーション] タブをクリックします。
4. 新しいリモートロケーションを追加するには、[ロケーションを追加] をクリックし、インスタンスのデプロイ先となるロケーションを選択します。このリストには、フリートのインスタンスタイプを使用できないインスタンスは含まれません。
5. 新しいロケーションを選択し、追加を選択します。新しいロケーションをリスト Amazon GameLift Servers に追加し、ステータスを に設定します NEW。Amazon GameLift Servers は、追加された各ロケーションでインスタンスのプロビジョニングを開始し、ゲームセッションをホストする準備を開始します。
6. フリートから既存のリモートロケーションを削除するには、チェックボックスを使用して、リストされたロケーションを 1 つ以上選択します。
7. 1 つまたは複数のフリートを選択した状態で、[削除] を選択します。削除された場所はリストに残り、ステータスは に設定されます DELETING。Amazon GameLift Servers は削除された場所のアクティビティを終了するプロセスを開始します。ゲームセッションをホストしているアクティブなインスタンスがある場合、はゲームサーバーの終了プロセス Amazon GameLift Servers を使用して、ゲームセッションを適切に終了し、ゲームサーバーを終了し、インスタンスをシャットダウンします。

AWS CLI

次の AWS CLI コマンドを使用して、フリートの場所を更新します。

- [create-fleet-locations](#)

- [delete-fleet-locations](#)

フリートを削除する

不要になったフリートは削除できます。フリートを削除すると、ゲームセッションとプレイヤーセッションに関連付けられているすべてのデータおよび収集されたメトリクスデータが完全に削除されます。別の方法として、フリートを保持し、Auto Scaling を無効にして、手動でフリートをゼロ (0) インスタンスまでスケールリングできます。

Note

フリートに VPC ピアリング接続がある場合は、まず [CreateVpcPeeringAuthorization](#) を呼び出して認可をリクエストします。は、フリートの削除中に VPC ピアリング接続 Amazon GameLift Servers を削除します。

フリートを削除するには、Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI ツールを使用できます。

Amazon GameLift Servers console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#) のナビゲーションペインで、フリートを選択します。
2. 削除するフリートを選択します。削除できるのは、ACTIVE または ERROR ステータスのフリートのみです。
3. [削除] を選択します。
4. [フリートを削除] ダイアログボックスに、**delete** を入力して削除を確認します。
5. [削除] を選択します。

AWS CLI

次の AWS CLI コマンドを使用してフリートを削除します。

- [delete-fleet](#)

Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする

このトピックでは、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートの問題を解決する方法に関するガイダンスを提供します。

フリート作成の問題

マネージド EC2 フリートを作成すると、Amazon GameLift Servers サービスはフリートを作成するワークフローを開始し、ゲームサーバービルドがインストールされた状態で EC2 インスタンスをデプロイし、各インスタンスでゲームサーバープロセスを開始します。詳細な説明については、[Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み](#) を参照してください。フリートは、[Active] (アクティブ) ステータスに到達するまでは、ゲームセッションとプレイヤーをホストすることができません。

問題が発生したフリート作成フェーズを特定し、フリート作成イベントとログを調査することで、フリートがアクティブにならない原因となっている問題をデバッグできます。ログから有用な情報を得られなし場合、問題の原因は内部のサービスエラーである可能性があります。この場合は、再度フリートを作成してみます。問題が解決しない場合は、ゲームビルドを再アップロードして、ファイル破損の可能性を解消します。Amazon GameLift Servers サポートに問い合わせるか、フォーラムで質問を投稿することもできます。

ビルドのダウンロードと検証

このフェーズでは、はアップロードされたゲームサーバービルド Amazon GameLift Servers を取得し、ファイルを抽出して、インストールスクリプトを実行します。これらのフェーズでフリートの作成に失敗した場合は、フリートイベントとログを調べて問題を特定します。エラーの原因として以下が考えられます。

- Amazon GameLift Servers は圧縮されたビルドファイルを取得できません (イベント `FLEET_BINARY_DOWNLOAD_FAILED`)。ビルドのストレージロケーションにアクセスできること、AWS リージョン ビルドと同じにフリートを作成すること、およびそれにアクセスするための正しいアクセス許可 Amazon GameLift Servers があることを確認します。
- Amazon GameLift Servers はビルドファイルを抽出できません (イベント `FLEET_CREATION_EXTRACTING_BUILD`)。
- ビルドファイルのインストールスクリプトが正常に完了しなかった (イベント `FLEET_CREATION_FAILED_INSTALLER`)。

フリートリソースの構築

このフェーズでは通常、フリートリソースの割り当てとデプロイに関する問題が発生します。エラーの原因として以下が考えられます。

- リクエストされたインスタンスタイプが利用できない。
- リクエストされたフリートタイプ (スポットまたはオンデマンド) が利用できない。

ゲームサーバプロセスのアクティブ化

このフェーズでは、Amazon GameLift Serversはゲームサーバの実行可能性、ランタイム設定、サーバ SDK を使用して Amazon GameLift Serversサービスと接続するゲームサーバの機能など、いくつかのタスクとテストの主要要素を試行します。

Note

このフェーズでは、フリートインスタンスにリモートアクセスして問題をさらに調査できます。「[Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する](#)」を参照してください。

考えられる問題には、次のようなものがあります。

- サーバプロセスが実行を開始しない。これは、フリートのランタイム設定 (イベント `FLEET_VALIDATION_LAUNCH_PATH_NOT_FOUND` または `FLEET_VALIDATION_EXECUTABLE_RUNTIME_FAILURE`) に問題があることを示唆しています。起動パスとオプションの起動パラメータが正しく設定されていることを確認してください。
- サーバプロセスは実行を開始するが、フリートがアクティブにならない。サーバプロセスが正常に開始および実行されるが、フリートがアクティブステータスに移行しない場合、サーバプロセスがAmazon GameLift Serversサービスとの通信に失敗していることが原因である可能性があります。ゲームサーバが以下の適切なサーバ SDK 呼び出しを行っていることを確認してください (「[サーバプロセスを初期化する](#)」を参照)。
- サーバプロセスが初期化に失敗する (イベント `SERVER_PROCESS_SDK_INITIALIZATION_TIMEOUT`)。サーバプロセスが `InitSdk()` を正常に呼び出していません。
- サーバプロセスは、ゲームセッションをホストする準備ができただ Amazon GameLift Serversときに通知に失敗します (イベント `SERVER_PROCESS_PROCESS_READY_TIMEOUT`)。サーバプロセスは初期化されましたが、`ProcessReady()` が時間内に呼び出されませんでした。

- VPC ピアリング接続が失敗する。作成されたフリートで VPC ピアリングが使用される場合 (「[新しいフリートとの VPC ピア接続を設定するには](#)」を参照)、VPC ピアリングはこのアクティブ化 フェーズ中に行われます。VPC ピアリングが何らかの理由で失敗した場合、新しいフリートは ACTIVE (アクティブ) ステータスに移行しません。[describe-vpc-peering-connections](#) を呼び出して、ピアリングリクエストの成否を追跡できます。認可は 24 時間のみ有効であるため、有効な VPC ピアリング認可 ([describe-vpc-peering-authorizations](#)) が存在することを確認してください。

サーバースタックの問題

サーバースタックは開始するが、すぐに失敗するか障害がレポートされる。

ゲームビルドの問題以外にも、インスタンスで同時に多くのサーバースタックを実行しようとすると、このような問題が発生することがあります。同時処理の適正な数は、インスタンスタイプとゲームサーバーのリソース要件の両方に依存します。フリートのランタイム設定で定義している同時処理の数を減らして、パフォーマンスが向上するかどうか確認してください。フリートのランタイム設定を変更するには、Amazon GameLift Servers コンソール (フリートの容量割り当て設定の編集) を使用するか、AWS CLI コマンド [update-runtime-configuration](#) を呼び出します。

フリート削除の問題

最大インスタンス数のため、フリートを終了できない。

このエラーメッセージは、削除されるフリートにまだアクティブインスタンスがあることを示しています。この状態は許可されていません。最初に、フリートをアクティブインスタンスゼロまでスケールダウンする必要があります。そのためには、フリートの必要インスタンス数を手動で「0」に設定してから、スケールダウンが有効になるのを待ちます。手動設定の妨げにならないように、Auto Scaling をオフにしてください。

VPC アクションが承認されていない。

この問題は、VPC ピアリング接続を特別に作成したフリートにのみ適用されます (「」を参照してください [Amazon GameLift Servers の VPC ピア接続](#)。このシナリオは、フリートを削除するプロセスに、フリートの VPC と VPC ピアリング接続の削除が含まれるために発生します。まず、[CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) のサービス API Amazon GameLift Servers を呼び出すか AWS、CLI コマンド を使用して認可を取得する必要があります create-vpc-peering-authorization。承認を取得したら、フリートを削除できます。

Amazon GameLift ServersRealtime フリートの問題

ゾンビゲームセッション: ゲームセッションを開始し、実行するが、終了することがない。

この問題は、以下のシナリオで見られる場合があります。

- スクリプトの更新をフリートの Realtime サーバーが受け取らない。
- フリートがすぐに最大容量に達し、プレイヤーのアクティビティ (新しいゲームセッションリクエストなど) が減少してもスケールダウンされない。

この問題の原因はほとんど確実に、Realtime スクリプトで `processEnding` を正常に呼び出すことができなかったことです。フリートがアクティブになり、ゲームセッションが開始されますが、それらを停止する方法はありません。その結果、ゲームセッションを実行している Realtime サーバーは、新しいセッションを開始するために解放されなくなり、新しいゲームセッションは、新しい Realtime サーバーがスピンアップされたときにのみ開始できます。さらに、Realtime スクリプトの更新は、すでに実行中のゲームセッションには影響しません。

この問題を回避するには、スクリプトに `processEnding` の呼び出しをトリガーするメカニズムを提供する必要があります。「[Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例](#)」に示しているように、ひとつの方法はアイドルセッションタイムアウトをプログラムすることで、一定時間プレイヤーからの接続がない場合に現在のゲームセッションが終了するようにすることです。

ただし、このシナリオが生じた場合は、Realtime サーバーがスタックから抜け出すための回避策がいくつかあります。トリックは、Realtime サーバープロセス、または基盤となるフリートインスタンスをトリガーして再起動することです。このイベントでは、自動的にゲームセッション Amazon GameLift Servers を閉じます。Realtime サーバーが解放されると、最新バージョンの Realtime スクリプトを使用して新しいゲームセッションを開始できます。

そのための方法は、この問題の波及する範囲に応じていくつかあります。

- フリート全体をスケールダウンする。この方法は最も簡単に実行できますが、広範な効果があります。フリートをインスタンスゼロまでスケールダウンし、フリートが完全にスケールダウンするのを待ってから、再びスケールアップします。これにより、既存のすべてのゲームセッションが消去されてから、直近に更新された Realtime スクリプトが開始されます。
- インスタンスにリモートアクセスしてプロセスを再開する。この方法は、修正するプロセスがわずかしかなない場合にお勧めします。ログ記録やデバッグなどのために、すでにインスタンスにログオンしている場合は、これが最も迅速な方法です。「[Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する](#)」を参照してください。

Realtime スクリプトに `processEnding` を呼び出す方法を含めないことを選択した場合、フリートがアクティブになってゲームセッションが開始されたとしても、いくつかの予想外の状況が生じることがあります。ひとつは、実行中のゲームセッションが終了しない状況です。この結果、そのゲームセッションを実行しているサーバープロセスが解放されず、新しいゲームセッションを開始できなくなります。もう 1 つは、Realtime サーバーがスクリプトの更新を受け取らない状況です。

Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する

アクティブな Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートの任意のインスタンスに接続できます。インスタンスにリモート接続する一般的な理由には、次のようなものがあります。

- ゲームサーバーの統合に関する問題をトラブルシューティングする。
- ランタイム設定などフリート固有の設定を微調整する。
- ログの追跡など、リアルタイムのゲームサーバーアクティビティを取得する。
- 実際のプレーヤートラフィックを使用してベンチマークツールを実行する。
- ゲームセッションまたはゲームサーバープロセスに関する特定の問題を調査する。

インスタンスに接続する際に考慮すべき問題として、次のものが考えられます。

- アクティブなフリートのインスタンスの任意のインスタンスに接続できます。通常、アクティブセッション中またはエラー状態にあるフリートなど、非アクティブなフリートには接続できません (このようなフリートの可用性は短期間制限される場合があります)。フリートのアクティブ化に関する問題のヘルプは、「[Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする](#)」を参照してください。
- アクティブなインスタンスに接続しても、インスタンスのホスティングアクティビティには影響しません。インスタンスは、ランタイム設定に基づいて引き続きサーバープロセスの起動と停止を行い、ゲームセッションをアクティブ化して実行します。インスタンスは、スケールダウンイベントやその他のイベントに応じてシャットダウンされる可能性があります。
- インスタンスに加えた変更は、インスタンスのアクティブなゲームセッションおよび接続されたプレーヤーに影響を与える可能性があります。

次の手順では、AWS コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用してインスタンスにリモート接続する方法を説明します。[の サービス API リファレンス Amazon GameLift Servers](#) に記載されているように、AWS SDK を使用してプログラムによる呼び出しを行うこともできます。

インスタンスデータを収集する

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートインスタンスに接続するには、次の情報が必要です。

- 接続するインスタンスの ID。インスタンスの ID または ARN のどちらでも使用できます。
- インスタンスで使用されているサーバー SDK for Amazon GameLift Servers バージョン。サーバー SDK は、インスタンスで実行されているゲームビルドと統合されています。

次の手順では、CLI AWS を使用してこれらのタスクを完了する方法について説明します。接続するインスタンスのフリート ID を知っておく必要があります。

1. コンピューティング名を取得します。フリート内のすべてのアクティブなコンピューティングのリストを取得します。フリート ID または ARN を使用して [list-compute](#) を呼び出します。単一口ケーションフリートの場合は、フリート ID のみを指定します。マルチロケーションフリートの場合は、フリート ID とロケーションを指定します。マネージド EC2 フリートでは、list-compute はフリートインスタンスのリストを返します。プロパティ ComputeName はインスタンス ID です。アクセスするコンピューティングを検索します。

リクエスト

```
aws gamelift list-compute \  
  --fleet-id "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa" \  
  --location "sa-east-1"
```

レスポンス

```
{  
  "ComputeList": [  
    {  
      "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
      "FleetArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2::fleet/  
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
      "ComputeName": "i-0abc12d3e45fa6b78",  
      "IpAddress": "00.00.000.00",  
      "DnsName":  
"b08444ki909kvqu6zpw3is24x5pyz4b6m05i3jbxvpk9craztu0lqrbbrbnbkks.uwp57060n1k6dnlnw49b78hg1  
west-2.amazongamelift.com",  
      "ComputeStatus": "Active",  
      "Location": "sa-east-1",
```

```
    "CreationTime": "2023-07-09T22:51:45.931000-07:00",  
    "OperatingSystem": "AMAZON_LINUX_2023",  
    "Type": "c4.large"  
  }  
]  
}
```

2. サーバー SDK バージョンを確認します。この情報を得るには、フリートにデプロイされているビルドを調べる必要があります。サーバー SDK バージョンはビルドのプロパティです。
 - a. [describe-fleet-attributes](#) をフリートの ID または ARN で呼び出して、フリートのビルドの ID と ARN を取得します。
 - b. ビルドの ID または ARN を使用して [describe-build](#) を呼び出して、ビルドのサーバー SDK バージョンを取得します。

以下に例を示します。

リクエスト

```
aws gamelift describe-fleet-attributes /  
--fleet-ids "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa"
```

レスポンス

```
{  
  "FleetAttributes": [  
    {  
      "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
      "ComputeType": "EC2",  
      "BuildId": "build-3333cccc-44dd-55ee-66ff-00001111aa22",  
      . . .  
    }  
  ]  
}
```

リクエスト

```
aws gamelift describe-build /  
--build-id "build-3333cccc-44dd-55ee-66ff-00001111aa22"
```

レスポンス

```
"Build": {
  "BuildId": "build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff",
  "Name": "My_Game_Server_Build_One",
  "OperatingSystem": "AMAZON_LINUX_2023",

  "ServerSdkVersion": "5.1.1",
  . . .
}
```

インスタンスに接続する (サーバー SDK 5)

接続するインスタンスがサーバー SDK バージョン 5.x でゲームビルドを実行している場合は、Amazon EC2 Systems Manager (SSM) を使用してインスタンスに接続します。Windows または Linux を実行しているリモートインスタンスにアクセスできます。

開始する前に:

SSM のセットアップステップを完了し、ローカルマシンに SSM プラグインをインストールします。詳細については、「Amazon EC2 Systems Manager ユーザーガイド」の「[SSM のセットアップ](#)」および「CLI 用の Session Manager プラグインのインストール」を参照してください。 [AWS](#) Amazon EC2 Systems Manager

1. インスタンスのアクセス認証情報をリクエストします。接続するインスタンスのフリート ID とコンピューティング名を使用して [get-compute-access](#) を呼び出します。は、インスタンスにアクセスするための一時的な認証情報のセット Amazon GameLift Servers を返します。以下に例を示します。

リクエスト

```
aws gamelift get-compute-access \
--compute-name i-11111111a222b333c \
--fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa
--region us-west-2
```

レスポンス

```
{
  "ComputeName": " i-11111111a222b333c ",
  "Credentials": {
    "AccessKeyId": " ASIAIOSFODNN7EXAMPLE ",
    "SecretAccessKey": " wJalrXUtnFEMI/K7MDENG/bPxrFiCYEXAMPLEKEY ",
    "SessionToken": " AQoDYXdzEJr...<remainder of session token>"
  },
  "FleetArn": " arn:aws:gamelift:us-west-2::fleet/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa ",
  "FleetId": " fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa "
}
```

2. アクセス認証情報をエクスポートします (省略可)。認証情報を環境変数にエクスポートし、それらを使用してデフォルトユーザーの AWS CLI を設定できます。詳細については、AWS Command Line Interface 「[ユーザーガイド](#)」の「[CLI AWS を設定する環境変数](#)」を参照してください。

```
export AWS_ACCESS_KEY_ID=ASIAIOSFODNN7EXAMPLE
export AWS_SECRET_ACCESS_KEY=wJalrXUtnFEMI/K7MDENG/bPxrFiCYEXAMPLEKEY
export AWS_SESSION_TOKEN=AQoDYXdzEJr...<remainder of session token>
```

3. フリートインスタンスに接続します。接続するインスタンスで SSM セッションを開始します。インスタンスの AWS リージョンまたは場所を含めます。SSM と SSM プラグインの設定方法などの詳細については、Amazon EC2 Systems Manager ユーザーガイド」の「[セッションの開始 \(AWS CLI\)](#)」を参照してください。

start-session リクエストは、ステップ 1 で取得した認証情報を自動的に使用します。

```
aws ssm start-session \
--target i-11111111a222b333c \
--region us-west-2 \
```

Note

アクセス拒否エラーが発生した場合は、AWS_PROFILE 環境変数が AWS プロファイルに設定されている可能性があります。これにより、CLI AWS はリモートアクセスに間違った認証情報を使用することになります。解決するには、AWS_PROFILE 環境変数の設定を一時的に解除します。または、リモートアクセス認証情報のカスタム AWS プロ

ファイルを作成し、start-session リクエストに --profile コマンドラインパラメータを追加することもできます。

インスタンスに接続する (サーバー SDK 4.x 以前)

接続するインスタンスがサーバー SDK バージョン 4 以前のゲームビルドを実行している場合は、次の手順を実行します。Windows または Linux を実行しているリモートインスタンスに接続できます。Windows インスタンスには、リモートデスクトッププロトコル (RDP) クライアントを使用して接続します。Linux インスタンスには、SSH クライアントを使用して接続します。

1. インスタンスのアクセス認証情報をリクエストします。インスタンス ID がある場合は、コマンド [get-instance-access](#) を使用してアクセス認証情報をリクエストします。成功すると、Amazon GameLift Servers はインスタンスのオペレーティングシステム、IP アドレス、および認証情報のセット (ユーザー名とシークレットキー) を返します。認証情報の形式は、インスタンスのオペレーティングシステムによって決まります。次の手順を使用して、RDP または SSH の認証情報を取得します。
- Windows インスタンスの場合 – Windows インスタンスに接続する場合、RDP ではユーザー名とパスワードを必要とします。get-instance-access リクエストはこれらの値を簡単な文字列として返すため、返された値をそのまま使用できます。認証情報の例:

```
"Credentials": {  
  "Secret": "aA1bBB2cCCd3EEE",  
  "UserName": "gl-user-remote"  
}
```

- Linux インスタンスの場合 – Linux インスタンスに接続するには、SSH にユーザー名とプライベートキーが必要です。は RSA プライベートキー Amazon GameLift Servers を発行し、改行文字 (\n) で改行を示す単一の文字列として返します。プライベートキーを使用可能にするには、(1) 文字列を .pem ファイルに変換し、(2) この新しいファイルへのアクセス許可を設定します。返される認証情報の例:

```
"Credentials": {  
  "Secret": "-----BEGIN RSA PRIVATE KEY-----  
nEXAMPLEKEYKCAQEAY7WZhaDsra1W3mR1QtvhwyORRX8gnxgDAfRt/gx42kWXsT4rXE/b5CpSgie/  
\nvBoU7jLxx92pNHoFnByP+Dc21eyyz6CvjTmWA0JwfWiW5/akH7i05dSrvC7dQkW2duV5QuUdE0QW  
\nZ/aNxMniGQE6XAgfwlnXVBwrerrQo+ZWQeqiUwwMkuEbLeJFLhMCvYURpUMSC1oehm449ilx9X1F  
\nG50TCFe0zfl8dqqCP6GzbPaIjiU19xX/az0R9V+tpU0zEL+wmXnZt3/nHPQ5xvD20JH67km6SuPW
```

```

\noPzev/D8V+x4+bHthfSjR9Y7DvQFjfbVwHXigBdtZcU2/wei8D/HYwIDAQABAOIBAGZ1kaEvnrqu
\n/uler7vgIn5m71N5LKw4hJLAIW6tUT/fzvvtCHK0SkbQCQXuriHmQ2MQyJX/0kn2NfjLV/
ufGxbL1\nmb5qwMGUnEpJaZD6QSSs3kICLwUYUiGfc0uiSbmJoap/
GTLU0W5Mfcv36PaBUNy5p53V6G7hXb2\nbahyWyJNfjLe4M86yd2YK3V2CmK+X/
B0sShnJ36+hjrXPPWmV3N9zEmCdJjA+K15DYmhm/
tJWSD9\n8l0Gk9TopEp7CkIfatEATyyZiVqoRq6k64iuM9JkA30zdXzMQexXVJ1TLZVEH0E7bh1Y9d801ozR
\noQs/FiZNAx2iijCWyv01pjE73+kCgYEA9mZtyhkHkFDpwrSM1APaL8oNAbbjwEy7Z5Mqfq1
+1Ip1\nYkriL0DbLXlvRAH+yHPRit2hH0jtUNZh4Axv+cpq09qbUI3+43eEy24B7G/Uh
+GTfbjsXs0xQx/x\np9otyVwc7hsQ5TA5PZb
+mvkJ50BEKzet9XcKw0NBVELGhnEPe7cCgYEA06Vgov6YHleHui9kHuws
\nayav0elc5zkxjF9nfHFJRry21R1trw2Vdpn+9g481URipzWV0Eihvm+xTtmaZ1Sp//1kq75XDwnU
\nWA8gkn603QE3fq2yN98BURsAKdJfJ5RL1HvGQvTe10HLYYXpJnEkHv+Unl2ajLivWUt5pbBrKbUC
\nngYBjb0+0Zk0sCcpZ29sbzjYjpIddErySIyRX5gV2uNQwAjLdp9PfN295yQ+BxMBXiIycWVQiw0bH
\nnoMo7yykABY70zd5wQewBQ4AdSlWSX4nGDtsiFxiWiI5sKuAAe0CbTosy1s8w8fxoJ5Tz1sdoxNeGs
\nArq6Wv/G16zQuAE9zK9vwwKBgF+09VI/1wJBirsDGz9whVwffPrTkJNvJZzYt69qezx1sjgFKshy
\nWBhd4xHZtmCqpBP1AymEjr/T0lboxyARMXMnIOWIANXMGMB4KGSyl1mzSVAoQ+fqR+cJ3d0dyP11j
\nnjjb0Ed/NY8fr1NDxAVHE8BSkdsx2f6ELEyBKJSRr9snRAoGAMrTwYneXzvTskF/S5Fyu0i0egLda
\nNWUUh38v/nDCgEpIXD5Hn3qAEcju1IjmbwlvTW+nY2jVhv7UGd8MjwUTNGItdb6nsYqM2asrnF3qS
\nVRkAKKKYeGjkuUfVTTrW0YFjXkfcRr/V+QFL50ndHAKJXjW7a4ejJLncTzmZSpYzwApc=\n-----END
RSA PRIVATE KEY-----",
    "UserName": "gl-user-remote"
}

```

AWS CLI を使用する場合、`--query` および `--output` パラメータを `get-instance-access` リクエストに含めることで、`.pem` ファイルを自動的に生成できます。

`.pem` ファイルでアクセス許可を設定するには、次のコマンドを実行します。

```
$ chmod 400 MyPrivateKey.pem
```

2. リモート接続でポートを開きます。Amazon GameLift Servers フリーットのインスタンスには、フリーット設定で承認された任意のポートからアクセスできます。フリーットのポート設定は、コマンド [describe-fleet-port-settings](#) を使用して表示できます。

ベストプラクティスとして、必要な場合にのみ、リモートアクセス用のポートを開き、完了したらそれを閉じるようにお勧めします。フリーットの作成後、フリーットがアクティブになる前にポート設定を更新することはできません。問題が発生した場合は、ポート設定を開いた状態でフリーットを再作成してください。

コマンド [update-fleet-port-settings](#) を使用してリモート接続 (SSH 用は22 または RDP 用は3389) にポート設定を追加します IP 範囲値には、接続に使用する予定のデバイスの IP アドレスを指定します (CIDR 形式に変換)。例:

```
$ AWS gamelift update-fleet-port-settings
--fleet-id "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa"
--inbound-permission-authorizations
"FromPort=22,ToPort=22,IpRange=54.186.139.221/32,Protocol=TCP"
```

次の例では、Windows フリートでポート 3389 を開きます。

```
$ AWS gamelift update-fleet-port-settings
--fleet-id "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa"
--inbound-permission-authorizations
"FromPort=3389,ToPort=3389,IpRange=54.186.139.221/32,Protocol=TCP"
```

3. リモート接続クライアントを開きます。Windows インスタンスにはリモートデスクトップ、Linux インスタンスには SSH を使用します。IP アドレス、ポート設定、アクセス認証情報を使用してインスタンスに接続します。

SSH の例:

```
ssh -i MyPrivateKey.pem gl-user-remote@192.0.2.0
```

リモートインスタンス上のファイルを表示する

インスタンスにリモートで接続すると、完全なユーザーアクセスや管理アクセスを得ることになります。これは、ゲームホスティングでエラーや障害を引き起こす可能性があることも意味します。インスタンスがホスティングしているゲームにアクティブなプレイヤーがいる場合、ゲームセッションがクラッシュしてプレイヤーがゲームから退出したり、ゲームのシャットダウンプロセスが中断されてセーブされたゲームデータやログにエラーが発生したりするリスクがあります。

ホスティングインスタンスで次のリソースを探します。

- ゲーム用のビルドファイル。これらのファイルは、にアップロードしたゲームビルドですAmazon GameLift Servers。これには、1 つまたは複数のゲームサーバー実行可能ファイル、アセット、依存関係が含まれます。ゲームビルドファイルは、game という名前のルートディレクトリにあります。

- Windows の場合: c:\game
- Linux の場合: /local/game
- ゲームログファイル。ゲームサーバーが生成したログファイルを、指定したディレクトリパスのルートディレクトリで検索します。
- Amazon GameLift Servers ホスティングリソース。ルートディレクトリには、ゲームホスティングアクティビティを管理するために Amazon GameLift Servers サービスで使用するファイル Whitewater が含まれています。これらのファイルは、いかなる理由があっても変更しないでください。
- ランタイム設定。個別のインスタンスのランタイム設定にはアクセスしないでください。ランタイム設定プロパティを変更するには、フリートのランタイム設定を更新します (「SDK オペレーション [UpdateRuntimeConfiguration](#)」または AWS CLI [update-runtime-configuration](#)」を参照してください AWS)。
- フリートのデータ。JSON ファイルには、インスタンスで実行されているサーバープロセスで使用できるように、インスタンスが属するフリートに関する情報が含まれています。この JSON ファイルは、次の場所にあります。
 - Windows の場合: C:\GameMetadata\gamelift-metadata.json
 - Linux の場合: /local/gamemetadata/gamelift-metadata.json
- TLS 証明書。インスタンスがあるフリートで TLS 証明書の生成が有効になっている場合、証明書、証明書チェーン、プライベートキー、ルート証明書などの証明書ファイルは次の場所にあります。
 - Windows の場合: c:\GameMetadata\Certificates
 - Linux の場合: /local/gamemetadata/certificates/

Amazon GameLift Servers の VPC ピア接続

このトピックでは、Amazon GameLift Servers ホストゲームサーバーと他の Amazon GameLift Servers 以外のリソースとの VPC ピア接続を設定する方法に関するガイダンスを提供します。Amazon Virtual Private Cloud (VPC) ピアリング接続を使用して、ゲームサーバーがウェブサービスやリポジトリなどの他の AWS リソースと直接およびプライベートに通信できるようにします。VPC ピアリングは、で実行 AWS され、アクセスできる AWS アカウントによって管理されている任意のリソースと確立できます。

Note

VPC ピア接続は高度な機能です。ゲームサーバーが他の AWS リソースと直接およびプライベートに通信できるようにする推奨オプションについては、「」を参照してください [フリートの他の AWS リソースと通信する](#)。

Amazon VPCs と VPC ピア接続にすでに精通している場合は、Amazon GameLift Servers ゲームサーバーとのピア接続の設定が多少異なることを理解してください。ゲームサーバーを含む VPC にアクセスできません。サービスによって制御されるため、VPC Amazon GameLift Servers ピアリングを直接リクエストすることはできません。代わりに、最初に Amazon GameLift Servers サービスへのピア接続リクエストを受け入れるために、Amazon GameLift Servers 以外のリソースで VPC を事前承認します。次に、Amazon GameLift Servers をトリガーして、先ほど認可した VPC ピア接続をリクエストします。Amazon GameLift Servers はピア接続の作成、ルートテーブルの設定、接続の設定のタスクを処理します。

既存のフリート用に VPC ピア接続を設定するには

1. AWS アカウント ID (複数可) と認証情報を取得します。

次の AWS アカウントには ID とサインイン認証情報が必要です。AWS にサインイン [AWS Management Console](#) し、アカウント設定を表示することで、アカウント IDs を検索できます。認証情報を取得するには、IAM コンソールに移動します。

- AWS Amazon GameLift Servers ゲームサーバーの管理に使用する アカウント。
- AWS 以外の Amazon GameLift Servers リソースの管理に使用する アカウント。

Amazon GameLift Servers リソースと Amazon GameLift Servers 以外のリソースに同じアカウントを使用している場合は、そのアカウントの ID と認証情報のみが必要です。

2. 各 VPC の識別子を取得します。

ピア接続される 2 つの VPC について以下の情報を取得します。

- Amazon GameLift Servers ゲームサーバーの VPC – これはフリー Amazon GameLift Servers ト ID です。ゲームサーバーは、EC2 インスタンスのフリート上の Amazon GameLift Servers にデプロイされます。フリートは、Amazon GameLift Servers サービスによって管理される専用の VPC に自動的に配置されます。VPC への直接アクセスは許可されないため、VPC はフリート ID によって識別されます。

- Amazon GameLift Servers AWS リソース以外の VPC – で実行 AWS され、アクセスできる AWS アカウントによって管理されている任意のリソースと VPC ピア接続を確立できます。これらのリソース用の VPC をまだ作成していない場合は、「[Amazon VPC の開始方法](#)」を参照してください。VPC を作成したら、Amazon VPC の [AWS Management Console](#) にサインインして VPC を一覧表示することで VPC ID を確認できます。

 Note

ピア接続を設定するときは、両方の VPC が同じリージョンに存在する必要があります。Amazon GameLift Servers フリートゲームサーバー用の VPC はフリートと同じリージョンにあります。

3. VPC ピア接続を認可します。

このステップでは、Amazon GameLift Servers への今後のリクエストを事前認可して、ゲームサーバーを含む VPC を、Amazon GameLift Servers 以外のリソース用の VPC にピア接続します。このアクションにより、VPC のセキュリティグループが更新されます。

VPC ピア接続を承認するには、サービス API [CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) を呼び出すか AWS、CLI コマンド を使用します `create-vpc-peering-authorization`。Amazon GameLift Servers 以外のリソースを管理するアカウントを使用してこの呼び出しを行います。以下の情報を識別します。

- ピア VPC ID – これは 以外の Amazon GameLift Servers リソースを持つ VPC 用です。
- Amazon GameLift Servers AWS アカウント ID – これはフリー Amazon GameLift Servers トの管理に使用するアカウントです。

VPC ピア接続を承認した後は、取り消されない限り、24 時間有効です。以下の操作を使用して、VPC ピア接続承認を管理できます。

- [DescribeVpcPeeringAuthorizations\(\)](#) (AWS CLI `describe-vpc-peering-authorizations`) 。
- [DeleteVpcPeeringAuthorization\(\)](#) (AWS CLI `delete-vpc-peering-authorization`) 。

4. ピア接続をリクエストします。

有効な認可があれば、Amazon GameLift Servers にピア接続の確立をリクエストできます。

VPC ピア接続をリクエストするには、サービス API [CreateVpcPeeringConnection\(\)](#) を呼び出すか AWS、CLI コマンド を使用します `create-vpc-peering-connection`。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーを管理するアカウントを使用してこの呼び出しを行います。以下の情報を使用して、ピア接続する 2 つの VPC を指定します。

- ピア VPC ID と AWS アカウント ID – これは、Amazon GameLift Servers 以外のリソースの VPC と、それらの管理に使用するアカウントです。VPC ID は有効なピア接続認可の ID と一致する必要があります。
- フリート ID – Amazon GameLift Servers ゲームサーバーの VPC を識別します。

5. ピア接続のステータスを追跡します。

VPC ピア接続のリクエストは、非同期操作です。ピア接続リクエストのステータスを追跡し、成功または失敗のケースを処理するには、次のいずれかのオプションを使用します。

- `DescribeVpcPeeringConnections()` を使用して継続的にポーリングします。この操作では、リクエストのステータスを含む VPC ピア接続レコードが取得されます。ピア接続が正常に作成された場合、接続レコードには、VPC に割り当てられたプライベート IP アドレスの CIDR ブロックも含まれます。
- 成功イベントと失敗イベントを含む [DescribeFleetEvents\(\)](#) の VPC ピア接続に関連付けられたフリートイベントを処理します。

ピア接続が確立されると、以下のオペレーションを使用してその接続を管理できます。

- [DescribeVpcPeeringConnections\(\)](#) (AWS CLI `describe-vpc-peering-connections`)。
- [DeleteVpcPeeringConnection\(\)](#) (AWS CLI `delete-vpc-peering-connection`)。

新しいフリートとの VPC ピア接続を設定するには

新しい Amazon GameLift Servers フリートを作成し、VPC ピア接続を同時にリクエストできます。

1. AWS アカウント ID (複数可) と認証情報を取得します。

次の 2 つの AWS アカウントの ID とサインイン認証情報が必要です。AWS にサインイン [AWS Management Console](#) し、アカウント設定を表示することで、アカウント IDs を検索できます。認証情報を取得するには、IAM コンソールに移動します。

- AWS Amazon GameLift Servers ゲームサーバーの管理に使用する アカウント。

- AWS 以外の Amazon GameLift Servers リソースの管理に使用する アカウント。

Amazon GameLift Servers リソースと Amazon GameLift Servers 以外のリソースに同じアカウントを使用している場合は、そのアカウントの ID と認証情報のみが必要です。

2. Amazon GameLift Servers AWS リソース以外の VPC ID を取得します。

これらのリソースの VPC をまだ作成していない場合は、ここで作成してください (「[Amazon VPC の開始方法](#)」を参照)。新しいフリートを作成する予定の同じリージョンに新しい VPC を作成してください。以外の Amazon GameLift Servers リソースが、で使用するアカウントまたはユーザー/ユーザーグループとは異なる AWS アカウントまたはユーザーグループで管理されている場合は Amazon GameLift Servers、次のステップで認可をリクエストするときに、これらのアカウント認証情報を使用する必要があります。

VPC を作成したら、VPC を表示して Amazon VPC コンソールで VPC ID を見つけることができます。

3. Amazon GameLift Servers 以外のリソースとの VPC ピア接続を承認します。

Amazon GameLift Servers によって新しいフリートおよび対応する VPC が作成されると、Amazon GameLift Servers 以外のリソース用の VPC にピア接続するためのリクエストも送信されます。そのリクエストを事前承認する必要があります。このステップにより、VPC のセキュリティグループが更新されます。

以外の Amazon GameLift Servers リソースを管理するアカウント認証情報を使用して、サービス API [CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) AWS を呼び出すか、CLI コマンドを使用します `create-vpc-peering-authorization`。以下の情報を識別します。

- ピア VPC ID – 以外の Amazon GameLift Servers リソースを持つ VPC の ID。
- Amazon GameLift Servers AWS アカウント ID – Amazon GameLift Servers フリートの管理に使用するアカウントの ID。

VPC ピア接続を承認した後は、取り消されない限り、24 時間有効です。以下の操作を使用して、VPC ピア接続承認を管理できます。

- [DescribeVpcPeeringAuthorizations\(\)](#) (AWS CLI `describe-vpc-peering-authorizations`)。
- [DeleteVpcPeeringAuthorization\(\)](#) (AWS CLI `delete-vpc-peering-authorization`)。

4. [AWS CLI を使用して新しいフリートを作成する手順に従います](#)。以下の追加のパラメータを含めます。

- `peer-vpc-aws-account-id` – 以外の Amazon GameLift Servers リソースで VPC を管理するために使用するアカウントの ID。
- `peer-vpc-id` – 以外の Amazon GameLift Servers アカウントを持つ VPC の ID。

VPC ピア接続パラメータを設定した [create-fleet](#) の呼び出しが成功すると、新しいフリートと新しい VPC ピア接続リクエストの両方が生成されます。フリートのステータスは `New` に設定され、フリートのアクティブ化プロセスが開始されます。ピア接続リクエストのステータスは `initiating-request` に設定されます。[describe-vpc-peering-connections](#) を呼び出して、ピアリングリクエストの成否を追跡できます。

新しいフリートと VPC ピア接続の両方をリクエストすると、両方のアクションが成功するか失敗します。フリートの作成プロセス中にエラーが発生すると、VPC ピア接続は確立されません。同様に、VPC ピア接続が何らかの理由で失敗した場合も、新しいフリートのステータスは [アクティブ化中] から [アクティブ] に移行しません。

 Note

新しい VPC ピア接続は、フリートがアクティブになる準備が整うまで完了しません。これは、その接続が利用可能になっておらず、ゲームサーバービルドのインストールプロセス中に使用できないことを意味します。

以下の例では、新しいフリートと、事前に確立された VPC と新しいフリートの VPC 間のピア接続の両方を作成します。事前に確立された VPC は、非 Amazon GameLift Servers AWS アカウント ID と VPC ID の組み合わせによって一意に識別されます。

```
$ AWS gamelift create-fleet
  --name "My_Fleet_1"
  --description "The sample test fleet"
  --ec2-instance-type "c5.large"
  --fleet-type "ON_DEMAND"
  --build-id "build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff"
  --runtime-configuration "GameSessionActivationTimeoutSeconds=300,
                           MaxConcurrentGameSessionActivations=2,
                           ServerProcesses=[{LaunchPath=C:\game\Bin64.dedicated
\MultiplayerSampleProjectLauncher_Server.exe,
```



```

Parameters="+sv_port 33435 +start_lobby,
ConcurrentExecutions=10}]"
--new-game-session-protection-policy "FullProtection"
--resource-creation-limit-policy "NewGameSessionsPerCreator=3,
PolicyPeriodInMinutes=15"
--ec2-inbound-permissions
"FromPort=33435,ToPort=33435,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP"

"FromPort=33235,ToPort=33235,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP"
--metric-groups "EMEAfleets"
--peer-vpc-aws-account-id "111122223333"
--peer-vpc-id "vpc-a11a11a"

```

コピー可能バージョン:

```

AWS gamelift create-fleet --name "My_Fleet_1" --description "The
sample test fleet" --fleet-type "ON_DEMAND" --metric-groups
"EMEAfleets" --build-id "build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff"
--ec2-instance-type "c5.large" --runtime-configuration
"GameSessionActivationTimeoutSeconds=300,MaxConcurrentGameSessionActivations=2,ServerProcesses
\game\Bin64.dedicated\MultiplayerSampleProjectLauncher_Server.exe,Parameters=
+sv_port 33435 +start_lobby,ConcurrentExecutions=10}]" --new-game-session-
protection-policy "FullProtection" --resource-creation-limit-policy
"NewGameSessionsPerCreator=3,PolicyPeriodInMinutes=15" --ec2-inbound-
permissions "FromPort=33435,ToPort=33435,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP"
"FromPort=33235,ToPort=33235,IpRange=0.0.0.0/0,Protocol=UDP" --peer-vpc-aws-account-id
"111122223333" --peer-vpc-id "vpc-a11a11a"

```

VPC ピア接続に関する問題のトラブルシューティング

Amazon GameLift Servers ゲームサーバーの VPC ピア接続の確立に問題がある場合は、以下の一般的な根本原因を検討してください。

- リクエストされた接続の認可が見つからなかった。
- Amazon GameLift Servers 以外の VPC の VPC 認可のステータスを確認します。存在しないか、有効期限が切れている可能性があります。
- ピア接続しようとしている 2 つの VPC のリージョンを確認します。それらの VPC が同じリージョンにない場合は、ピア接続できません。
- 2 つの VPC の CIDR ブロック (「[無効な VPC ピアリング接続設定](#)」を参照) が重複している。ピア接続された VPC に割り当てられた IPv4 CIDR ブロックは、重複することはできません。

ん。Amazon GameLift Servers フリートの VPC の CIDR ブロックは自動的に割り当てられ、変更できないため、Amazon GameLift Servers 以外のリソースの VPC の CIDR ブロックを変更する必要があります。この問題を解決するには。

- `DescribeVpcPeeringConnections()` を呼び出して、Amazon GameLift Servers フリートのこの CIDR ブロックを検索します。
- Amazon VPC コンソールに移動し、Amazon GameLift Servers 以外のリソース用の VPC を見つけて、それらが重複しないように CIDR ブロックを変更します。
- 新しいフリートがアクティブにならなかった (新しいフリートとの VPC ピア接続のリクエスト時)。新しいフリートが Active (アクティブ) ステータスに移行しなかった場合、ピア接続する VPC がいないため、ピア接続は成功しません。

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリート

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートは、コンテナ化されたゲームサーバーソフトウェアをホストするためのクラウドベースのプラットフォームを提供します。コンテナフリートを使用すると、リソースの AWS クラウド 柔軟性、セキュリティ、信頼性が得られ、マルチプレイヤーゲームホスティング用にさらに最適化されます。この Amazon GameLift Servers サービスは、堅牢なホスト管理ツールを提供します。

i マネージドコンテナ用の以下のツールを使用して、オンボーディングを高速化します。

- [コンテナスターターキット](#) は、統合とフリートのセットアップを合理化します。ゲームサーバーに重要なゲームセッション管理機能を追加し、事前設定されたテンプレートを使用して、ゲームサーバー用のコンテナフリートと自動デプロイパイプラインを構築します。デプロイ後、Amazon GameLift Servers コンソールと API ツールを使用して、フリートのパフォーマンスのモニタリング、ゲームセッションの管理、メトリクスの分析を行います。
- Unreal Engine または Unity 開発者の場合は、ゲームエンジン [Amazon GameLift Servers プラグインとサーバー SDKs](#) を使用してゲームサーバーを統合し、ゲームエンジンの開発環境内からコンテナフリートを構築します。プラグインのガイド付きワークフローは、マネージドコンテナを使用したクラウドベースのホスティングによる高速でシンプルなソリューションの作成に役立ちます。この基盤に基づいてゲーム用のカスタムホスティングソリューションを作成できます。

マネージドコンテナフリートは、ユーザーに代わって、設定の選択に基づいてAmazon GameLift Servers所有および運用する一連の仮想コンピューティングで構成されます。コンピューティングは、Amazon GameLift ServersLinux オペレーティングシステムを搭載した Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) インスタンスです。インスタンスは物理的に AWS リージョン または Local Zones にあります。コンテナフリートを作成するときは、コンピューティング能力、メモリ、ストレージ、ネットワーク機能、その他の要因に基づいて、コンピューティングの EC2 インスタンスタイプを選択します。

マネージドコンテナフリートの場合、Linux ベースのコンテナイメージを Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) リポジトリに保存し、コンテナグループ定義を作成してコンテナアーキテクチャを記述します。フリートを作成すると、Amazon GameLift Serversサービスはコンテナグループ定義を使用してコンテナイメージをフリートインスタンスにデプロイします。コンテナがゲームサーバープロセスを起動すると、各プロセスはAmazon GameLift Serversサービスへの接続を確立し、ゲームセッションをホストする準備状況をレポートします。

は、フリートのデプロイに加えて、以下のホスト管理タスクAmazon GameLift Serversを処理するため、ユーザーが行う必要はありません。

- フリート内のすべてのコンテナのステータスを追跡し、古いコンテナや異常なコンテナを置き換えます。
- サーバープロセスと Amazon GameLift Serversサービス間の通信の認証を処理します。
- プレイヤーの需要に合わせてフリート容量を動的に調整する自動スケーリングツールを提供する。
- フリートの EC2 インスタンス、コンテナ、サーバープロセスのパフォーマンスメトリクスをレポートします。

マネージドコンテナフリートを設定および維持する方法については、以下のトピックを参照してください。

- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナでホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを作成する](#)
- [Amazon GameLift Servers コンテナフリートをカスタマイズする](#)
- [を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを更新する](#)

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを作成する

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを作成して、コンテナ化されたゲームサーバーを AWS クラウドにデプロイしてホストします。コンテナフリートを作成するときに、ゲームサーバーでイメージを含む 1 つ以上のコンテナイメージを含む構成設定でコンテナグループ定義を指定できます。空のコンテナフリートを作成し、後でフリートのコンテナグループ定義を追加または更新することもできます。

[Amazon GameLift Servers コンソール](#) または AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用してコンテナフリートを作成できます。

新しいコンテナフリートを作成すると、[コンテナグループ](#)を各フリートインスタンスにAmazon GameLift Serversデプロイし、ゲームサーバーを起動するにつれて、フリートのステータスはいくつかのステージを通過します。フリートのステータスが `ACTIVE` になると、ゲームセッションをホストする準備が整います。コンテナのグループ定義なしでフリートを作成すると、フリートはアクティブステータスに達しません。フリート作成の問題については、「[Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする](#)」を参照してください。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、フリート `AWS リージョン` を作成する を選択します。コンテナグループ定義は、フリートを作成するリージョンと同じリージョンに存在する必要があります。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、`マネージドコンテナ: フリート` を選択します。フリートページで、`コンテナフリートの作成` を選択します。

ステップ 1: マネージドコンテナフリートの詳細を定義する

1. 「コンテナフリートの詳細」セクションに、フリートの説明を入力します。
2. フリートの IAM ロールを指定します。このロールには、ユーザーに代わってコンテナフリートを管理するAmazon GameLift Servers必要があるアクセス許可があります。必要なサービスロールの作成については、「[IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
3. ログ設定オプションを選択します。CloudWatch オプションはデフォルトで選択されています。選択したオプションに基づいて必要な情報を入力します。
4. コンテナグループをフリートに追加します。これは任意の手順です。後で追加する計画を持つコンテナグループなしでフリートを作成することもできます。コンテナグループのない

フリートは、フリートインスタンスをデプロイせず、ゲームをまだホストできませんが、フリートリソースが作成されます。

- ゲームサーバーコンテナグループ定義を選択します。必要に応じて、デプロイする定義のバージョンを指定します。バージョン番号を指定しない場合、Amazon GameLift Servers は自動的に最新バージョンを使用します。
- 必要に応じて、インスタンスごとのコンテナグループ定義とバージョンを追加します。バージョン番号を指定しない場合、Amazon GameLift Servers は自動的に最新バージョンを使用します。

5. 「追加情報」では、オプションのカスタマイズを設定できます。コンテナフリートの作成には、これらの設定は必要ありません。

ステップ 2: インスタンスの詳細を定義する

1. インスタンスのデプロイでは、インスタンスをデプロイするリモートロケーションを 1 つ以上選択します。ホームリージョンが自動的に選択されます (これはフリートを作成するリージョンです)。追加のロケーションを選択すると、フリートインスタンスもこれらのロケーションにデプロイされます。

Important

デフォルトでは有効になっていないリージョンを使用するには、で有効にします AWS アカウント。

- 2022 年 2 月 28 日より前に作成した、有効化されていないリージョンのあるフリートは影響を受けません。
- 新しいマルチロケーションフリートを作成したり、既存のマルチロケーションフリートを更新するには、まず、使用することを選択したリージョンをすべて有効にします。

デフォルトで有効になっていないリージョンとそれを有効にする方法についての詳細は、「AWS 全般のリファレンス」の「[AWS リージョンの管理](#)」を参照してください。

2. フリートのインスタンス設定を選択します。コンソールは、必要な最小 vCPU とメモリを自動的に計算します (コンテナグループごとに設定した合計制限に基づく)。リソース要件と

入力した場所に基づいて、使用可能なインスタンスタイプの完全なリストをフィルタリングします。必要に応じてフィルターを追加できます。

インスタンスタイプの選択の詳細については、「[コンテナフリートを設定する](#)」を参照してください。選択したインスタンスタイプのサイズは、ゲームサーバーコンテナグループが各フリートインスタンスにパックされる方法に影響します。選択した内容に応じて、インスタンスごとに必要なゲームサーバーコンテナグループの設定を確認することを検討してください。

ステップ 4: 確認して作成する

- フリート設定を確認します。

フリートのステータスにかかわらず、フリートのメタデータと設定をいつでも更新できます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#)」を参照してください。フリートキャパシティを更新できるのは、フリートが [アクティブ] ステータスになった後です。詳細については、「[を使用したゲームホスティング容量のスケールリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。リモートロケーションを追加または削除することもできます。

確認が完了したら、作成 を選択します。

リクエストが成功すると、コンソールに新しいフリートリソースの詳細ページが表示されます。はフリート作成プロセスAmazon GameLift Serversを開始するためNEW、初期状態ではステータスは です。新しいフリートのステータスを [フリート] ページで追跡できます。フリートは、ステータス に達したときにゲームセッションをホストする準備ができていますACTIVE。

AWS CLI

を使用してコンテナフリートを作成するには AWS CLI、コマンドラインウィンドウを開き、create-container-fleet コマンドを使用します。このコマンドの詳細については、「[コマンドリファレンスcreate-container-fleet](#)」の「」を参照してください。AWS CLI

以下に示すcreate-container-fleetリクエスト例では、次の特性を持つ新しいコンテナフリートを作成します。

- ContainerGroupsConfiguration は、ゲームサーバーコンテナグループ定義のみを指定します。MyAdventureGameContainerGroup各フリートインスタンスにデプロイされるゲームサーバーコンテナグループの数は、によって計算されますAmazon GameLift Servers。
- フリートはデフォルトで c5.large オンデマンドインスタンスを使用します。
- デフォルトでは、フリートは によって計算された接続ポートとインバウンドアクセス許可ポートのセットを開きますAmazon GameLift Servers。コンテナグループを次の場所にデプロイします。

```
aws gamelift create-container-fleet \  
  --fleet-role-arn arn:aws:iam::MyAccount:role/MyContainersRole \  
  --game-server-container-group-definition-name "rn:aws:gamelift:us-  
west-2:111122223333:containergroupdefinition/MyAdventureGameContainerGroup:2" \  

```

フリートの作成リクエストが成功すると、はリクエストした設定と新しいコンテナフリート ID を含むフリート属性のセットAmazon GameLift Serversを返します。Amazon GameLift Servers はフリートステータスとロケーションステータスを新規に設定し、フリートのアクティベーションプロセスを開始します。フリートのステータスをトラッキングし、他のフリート情報を表示するには、次の CLI コマンドを使用します。

- [describe-fleet-events](#)
- [describe-container-fleet](#)
- [describe-fleet-capacity](#)
- [describe-fleet-port-settings](#)
- [describe-fleet-utilization](#)
- [describe-fleet-location-capacity](#)
- [describe-fleet-location-utilization](#)

以下のコマンドを使用して、必要に応じてフリートの容量と他の設定を変更できます。

- [update-container-fleet](#)
- [update-fleet-capacity](#)
- [update-fleet-port-settings](#)
- [create-fleet-locations](#)
- [delete-fleet-locations](#)

Amazon GameLift Servers マネージドコンテナフリートを更新する

コンテナグループ定義など、マネージドコンテナフリートのプロパティのほとんどを更新できます。更新する設定によっては、フリートの更新によって新しいフリートのデプロイが開始される場合があります。フリートデプロイでは、フリート内のすべてのインスタンスが削除され、新しい設定のインスタンスに置き換えられます。デプロイが必要な設定は次のとおりです。

- コンテナイメージの更新を含むコンテナグループの定義
- 接続ポート範囲とインバウンドアクセス許可
- ログ設定

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)または AWS Command Line Interface (AWS CLI) でフリートデプロイのステータスを追跡して、コンテナフリートを作成できます。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、フリート AWS リージョン を作成する を選択します。コンテナグループ定義は、フリートを作成するリージョンと同じリージョンに存在する必要があります。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、マネージドコンテナ: フリートを選択します。マネージドコンテナフリートページで、リストからフリートを選択し、編集を選択します。

1. 必要に応じてコンテナフリートの設定を更新します。完了したら、[作成] を選択します。
2. 更新でフリートのデプロイが必要な場合は、次のようにデプロイオプションを指定するように求められます。
 - ゲームセッションの保護。アクティブなゲームセッション (安全なデプロイ) を持つフリートインスタンスを保護することを選択できます。この設定では、ゲームセッションが終了するまでフリートインスタンスは置き換えられません。または、ゲームセッションのアクティビティ (安全でないデプロイ) に関係なく、フリートインスタンスを置き換えることもできます。安全でないデプロイは、デプロイ時間を短縮するために、開発フェーズとテストフェーズで役立ちます。
 - 最小正常率。フリートのインスタンスの置き換え速度を管理できます。この設定を使用して、デプロイ中に の正常なタスクを最小限に抑えます。値が低いとデプロイ速度が優先され、値が高いとデプロイ全体でゲームサーバーの可用性が高くなります。

- デプロイの失敗戦略。デプロイが失敗した場合に実行するアクションを決定します。デプロイの失敗は、更新されたコンテナの一部がステータスチェックに失敗し、障害が発生したと見なされることを意味します。すべてのフリートインスタンスを以前にデプロイされた状態に自動的にロールバックするようにデプロイを設定できます。または、障害のあるフリートインスタンスの一部をデバッグに使用するように維持することもできます。

リクエストが成功すると、コンソールにマネージドコンテナフリートのデプロイタブが表示されます。このタブを使用して、各デプロイのステータスを追跡します。フリートの新しいデプロイを開始すると、このアクションはフリートに対して現在進行中のデプロイを自動的にキャンセルします。

AWS CLI

を使用してコンテナフリートを作成するには AWS CLI、コマンドラインウィンドウを開き、`update-container-fleet` コマンドを使用します。このコマンドの詳細については、「[コマンドリファレンス `update-container-fleet`](#)」の「」を参照してください。AWS CLI

次の の例では、既存のコンテナフリートを次の特性で更新します。

- ゲームサーバーコンテナグループ定義を更新して、バージョン 2 を使用します。
- 安全なデプロイオプションを指定します。

```
{
  "DeploymentConfiguration": {
    "ImpairmentStrategy": "ROLLBACK",
    "MinimumHealthyPercentage": 75,
    "ProtectionStrategy": "WITH_PROTECTION"
  },
  "FleetId": "containerfleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "GameServerContainerGroupDefinitionName": "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:containergroupdefinition/MyAdventureGameContainerGroup:2"
}
```

Amazon GameLift Servers コンテナフリートをカスタマイズする

このセクションのトピックでは、Amazon GameLift Servers マネージドコンテナのオプション機能の一部について説明します。これらの機能のいずれかまたはすべてを使用できます。

トピック

- [リソース制限の設定](#)
- [必須コンテナを指定する](#)
- [ネットワーク接続を設定する](#)
- [コンテナのヘルスチェックを設定する](#)
- [コンテナの依存関係を設定する](#)
- [コンテナフリートを設定する](#)

リソース制限の設定

コンテナグループごとに、コンテナグループがソフトウェアを実行するために必要なメモリとコンピューティング能力を決定できます。Amazon GameLift Servers は、この情報に基づいてコンテナグループ全体のリソースを管理します。また、この情報を使用して、フリートイメージが保持できるゲームサーバーコンテナグループの数を計算します。個々のコンテナの制限を設定することもできます。

コンテナグループのメモリとコンピューティング能力の上限を設定できます。デフォルトでは、これらのリソースはグループ内のすべてのコンテナによって共有されます。個々のコンテナの制限を設定することで、リソース管理をさらにカスタマイズできます。

個々のコンテナにオプションの制限を設定する

コンテナ固有のリソース制限を設定すると、個々のコンテナがグループのリソースをどのように使用できるかをより詳細に制御できます。コンテナ固有の制限を設定しない場合、グループ内のすべてのコンテナがグループリソースを共有します。共有することで、必要な場所でリソースを使用する柔軟性が高まります。また、プロセスが相互に競合し、コンテナに障害が発生する可能性も高まります。

コンテナに次のいずれかのContainerDefinitionプロパティを設定します。

- `MemoryHardLimitMebibytes` – コンテナの最大メモリ制限を設定します。コンテナがこの制限を超えると、再起動されます。
- `Vcpu limit` – コンテナの排他的な使用のために最小量の vCPU リソースを予約します。コンテナには、常にリザーブド量があります。追加のリソースが利用可能な場合、いつでもこの最小値を超える可能性があります。(1024 CPU ユニットは 1 vCPU に相当します)。

コンテナグループの合計リソース制限を設定する

個々のコンテナに制限を設定する場合は、コンテナグループに必要なメモリと vCPU リソースの量を変更する必要がある場合があります。目標は、ゲームサーバーのパフォーマンスを最適化するために十分なリソースを割り当てることです。Amazon GameLift Serversは、これらの制限を使用して、フリートインスタンスにゲームサーバーコンテナグループをパックする方法を計算します。また、コンテナフリートのインスタンスタイプを選択するときにも使用します。

コンテナグループに必要な合計メモリと vCPU を計算します。以下の点を考慮してください。

- コンテナグループ内のすべてのコンテナで実行されるすべてのプロセスは何ですか？ これらのプロセスに必要なリソースを追加します。コンテナ固有の制限に注意してください。
- 各コンテナグループで実行する予定の同時ゲームサーバープロセスはいくつありますか？ これは、ゲームサーバーのコンテナイメージで決定します。

コンテナグループ要件の見積もりに基づいて、次のContainerGroupDefinitionプロパティを設定します。

- TotalMemoryLimitMebibytes – コンテナグループの最大メモリ制限を設定します。グループ内のすべてのコンテナは、割り当てられたメモリを共有します。個々のコンテナ制限を設定する場合、合計メモリ制限はコンテナ固有の最大メモリ制限以上である必要があります。
- TotalVcpuLimit – コンテナグループの最大 vCPU 制限を設定します。グループ内のすべてのコンテナは、割り当てられた CPU リソースを共有します。個々のコンテナ制限を設定する場合、合計 CPU 制限は、コンテナ固有のすべての CPU 制限の合計以上である必要があります。ベストプラクティスとして、この値をコンテナ CPU 制限の合計の 2 倍に設定することを検討してください。

シナリオの例

次の 3 つのコンテナを使用してゲームサーバーコンテナグループを定義するとします。

- コンテナ A はゲームサーバーコンテナです。1 つのゲームサーバーのリソース要件は、512 MiB および 1024 CPU で見積もられます。コンテナで 1 つのサーバープロセスを実行する予定です。このコンテナは最も重要なソフトウェアを実行するため、メモリ制限や vCPU リザーブ制限は設定しません。
- コンテナ B の実行は、リソース要件が 1024 MiB および 1536 CPU と推定されるサポートコンテナです。メモリ制限は 2048 MiB、CPU リザーブ制限は 1024 CPU に設定されています。
- コンテナ C は別のサポートコンテナです。ハードメモリ制限は 512 MiB、CPU リザーブ制限は 512 CPU に設定されています。

この情報を使用して、コンテナグループに対して次の合計制限を設定します。

- 合計メモリ制限: 7680 MiB。この値は、メモリの上限 (1024 MiB) を超えています。
- 合計 CPU 制限: 13312 CPU。この値は CPU 制限 (1024+512 CPU) の合計を超えています。

必須コンテナを指定する

インスタンスごとのコンテナグループの場合、各コンテナを必須または非必須として指定します。インスタンスごとのコンテナグループには、少なくとも 1 つの必須サポートコンテナが必要です。必須コンテナは、コンテナグループの重要な作業を行います。必須コンテナは常に実行中であることが予想されます。失敗すると、コンテナグループ全体が再起動します。

ContainerDefinition プロパティ `Essential` を各コンテナの `true` または `false` に設定します。

ネットワーク接続を設定する

ネットワークアクセスをカスタマイズして、外部トラフィックをコンテナフリート内の任意のコンテナに接続できます。たとえば、ゲームクライアントがゲームに参加してプレイできるように、ゲームサーバープロセスを実行するコンテナへのネットワーク接続を確立する必要があります。ゲームクライアントは、ポートと IP アドレスを使用してゲームサーバーに接続します。

コンテナフリートでは、クライアントとサーバー間の接続は直接ではありません。内部的には、コンテナ内のプロセスはコンテナポートをリッスンします。外部では、受信トラフィックは接続ポートを使用してフリートインスタンスに接続します。は内部コンテナポートと外部向け接続ポート間のマッピング Amazon GameLift Servers を維持し、受信トラフィックがインスタンス上の正しいプロセスにルーティングされるようにします。

Amazon GameLift Servers は、ネットワーク接続の制御を強化します。各コンテナフリートにはインバウンドアクセス許可設定があり、各外部向け接続ポートへのアクセスを制御できます。たとえば、すべての接続ポートのアクセス許可を削除して、フリートのコンテナへのすべてのアクセスをシャットダウンできます。

フリートのインバウンドアクセス許可、接続ポート、コンテナポートを更新できます。

コンテナポート範囲の設定

各コンテナ定義の一部としてコンテナポート範囲を設定します。これは、コンテナグループ定義に必要なパラメータです。外部アクセスを必要とするすべての同時実行プロセスに対応するのに十分なポートを設定する必要があります。一部のコンテナにはポートは必要ありません。

ゲームサーバーを実行するゲームサーバーコンテナには、同時に実行されるゲームサーバープロセスごとにポートが必要です。ゲームサーバープロセスは、割り当てられたポートをリッスンし、に報告しますAmazon GameLift Servers。

接続ポート範囲の設定

一連の接続ポートを使用してコンテナフリートを設定します。接続ポートは、コンテナを実行しているフリートインスタンスへの外部アクセスを提供します。は接続ポートをAmazon GameLift Servers割り当て、必要に応じてコンテナポートにマッピングします。

デフォルトでは、はすべてのコンテナグループに必要なポートの数をAmazon GameLift Servers計算し、それらに対応するポート範囲を設定します。更新をコンテナグループ定義にデプロイするときに更新されるAmazon GameLift Servers計算値を使用することを強くお勧めします。接続ポート範囲をカスタマイズする必要がある場合は、次のガイダンスを使用します。

コンテナフリートを作成するときは、接続ポート範囲を定義します

([ContainerFleet:InstanceConnectionPortRange](#)」を参照)。範囲に、フリート内の両方のコンテナグループのすべてのコンテナで定義されているすべてのコンテナポートにマッピングするのに十分なポートがあることを確認します。必要な最小接続ポートを計算するには、次の式を使用します。

```
[Total number of container ports defined for containers in the game server container group] * [Number of game server container groups per instance] + [Total number of container ports defined for containers in the per-instance container group]
```

ベストプラクティスとして、接続ポートの最小数を 2 倍にします。

Note

接続ポートの数は、インスタンスあたりのゲームサーバーコンテナグループの数を制限する可能性があります。フリートにインスタンスごとに 1 つのゲームサーバーコンテナグループに対して十分な接続ポートしかない場合、インスタンスに複数のゲームサーバーコンテナグループに対して十分なコンピューティング能力がある場合でも、Amazon GameLift Servers は 1 つのゲームサーバーコンテナグループのみをデプロイします。

インバウンドアクセス許可を設定する

インバウンドアクセス許可は、受信トラフィックに対して開く接続ポートを指定することで、コンテナフリートへの外部アクセスを制御します。この設定を使用して、必要に応じてフリートのネットワークアクセスをオンまたはオフにできます。

デフォルトでは、はすべてのコンテナグループに必要なポートの数をAmazon GameLift Servers 計算し、それらに対応するポート範囲を設定します。更新をコンテナグループ定義にデプロイするときに更新されるAmazon GameLift Servers計算値を使用することを強くお勧めします。接続ポート範囲をカスタマイズする必要がある場合は、次のガイダンスを使用します。

コンテナフリートを作成するときは、一連のインバウンドアクセス許可を定義します ([ContainerFleet:InstanceInboundPermissions](#)」を参照)。インバウンドアクセス許可ポートは、フリートの接続ポート範囲と一致する必要があります。

シナリオの例

この例では、3つのネットワーク接続プロパティをすべて設定する方法を示します。

- フリートのゲームサーバーコンテナグループには1つのコンテナがあり、1つのゲームサーバープロセスを実行します。

ゲームサーバーコンテナグループ定義では、このコンテナの PortConfiguration パラメータを次のように設定します。

```
"PortConfiguration": {
  "ContainerPortRanges": [ { "FromPort": 10, "ToPort": 20, "Protocol": "TCP" } ]
}
```

- フリートには、1つのコンテナを持つインスタンスごとのコンテナグループもあります。ネットワークアクセスを必要とするプロセスが1つあります。インスタンスごとのコンテナ定義では、このコンテナの PortConfiguration パラメータを次のように設定します。

```
"PortConfiguration": {
  "ContainerPortRanges": [ { "FromPort": 25, "ToPort": 25, "Protocol": "TCP" } ] }
```

- フリートは、フリートインスタンスごとに20個のゲームサーバーコンテナグループで設定されています。この情報に基づいて、数式を使用して必要な接続ポートの数を計算できます。
 - 最小: 21 ポート [1 ゲームサーバーコンテナポート x 1 インスタンスあたり 20 ゲームサーバーコンテナグループ + 1 インスタンスあたり 1 コンテナポート]
 - ベストプラクティス: 42 ポート [最小ポート x 2]

コンテナフリートを作成するときは、`ConnectionPortRange`パラメータを次のように設定します。

```
"ConnectionPortRange": { "FromPort": 1010, "ToPort": 1071 }
```

- 使用可能なすべての接続ポートへのアクセスを許可したいと考えています。コンテナフリートを作成するときは、`InstanceInboundPermissions`パラメータを次のように設定します。

```
"InstanceInboundPermissions": [  
  { "FromPort": 1010, "ToPort": 1071, "IpRange": "10.24.34.0/23", "Protocol":  
    "TCP" } ]
```

コンテナのヘルスチェックを設定する

コンテナでターミナル障害が発生し、実行が停止すると、コンテナは自動的に再起動します。コンテナが必須と見なされる場合、コンテナグループ全体を再起動するように求められます。

すべてのゲームサーバーコンテナは自動的に必須と見なされます。サポートコンテナは必須に指定できますが、ヘルスを報告するメカニズムが必要です。重要でないサポートコンテナのヘルスチェックを設定することもできます。

追加のカスタム基準を定義してコンテナのヘルスを測定し、ヘルスチェックを使用してその基準をテストできます。コンテナヘルスチェックを設定するには、`Docker` コンテナイメージまたはコンテナ定義で定義できます。コンテナ定義でヘルスチェックを設定すると、コンテナイメージのすべての設定が上書きされます。

コンテナヘルスチェックに次の`SupportContainerDefinition`プロパティを設定します。

- `Command` — コンテナの状態の一部を確認するコマンドを指定します。ヘルスの測定に使用する基準を決定します。コマンドでは、終了値が 1 (異常) または 0 (異常) である必要があります。
- `StartPeriod` — ヘルスチェックの失敗のカウントが開始されるまでの初期遅延を指定します。この遅延により、コンテナはプロセスをブートストラップする時間を確保できます。
- `Interval` — ヘルスチェックコマンドを実行する頻度を決定します。コンテナ障害をどのくらい早く検出して解決しますか？
- `Timeout` — ヘルスチェックコマンドを再試行するまでの成功または失敗を待機する時間を決定します。ヘルスチェックコマンドの完了にはどれくらいの時間がかかりますか？
- `Retries` — 失敗を登録する前にヘルスチェックコマンドを何回再試行する必要がありますか？

コンテナの依存関係を設定する

各コンテナグループ内で、コンテナのステータスに基づいてコンテナ間の依存関係を設定できます。依存関係は、依存するコンテナが別のコンテナのステータスに基づいて起動またはシャットダウンできる場合に影響します。

依存関係の主なユースケースは、コンテナグループの起動シーケンスとシャットダウンシーケンスを作成することです。

たとえば、コンテナ A を最初に開始し、コンテナ B と C を開始する前に正常に完了するようにできます。これを実現するには、まずコンテナ A でコンテナ B の依存関係を作成し、コンテナ A が正常に完了する必要があります。次に、同じ条件でコンテナ A のコンテナ C の依存関係を作成します。起動シーケンスは、シャットダウン時に逆の順序で実行されます。

コンテナフリートを設定する

コンテナフリートを作成するときは、次の決定点を考慮してください。これらのポイントのほとんどは、コンテナのアーキテクチャと設定によって異なります。

フリートをデプロイする場所を決定する

一般的に、レイテンシーを最小限に抑えるために、プレイヤーの近くに地理的にフリートをデプロイします。コンテナフリートは、[Amazon GameLift Servers サポート AWS リージョン](#) する各にデプロイできます。同じゲームサーバーを追加の地理的場所にデプロイする場合は、AWS リージョン および Local Zones を含むリモートロケーションをフリートに追加できます。マルチロケーションフリートの場合、フリートロケーションごとに容量を個別に調整できます。サポートされているフリートの場所の詳細については、「」を参照してください [Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)。

フリートのインスタンスタイプとサイズを選択する

Amazon GameLift Servers は、コンテナフリートで利用できるさまざまな Amazon EC2 インスタンスタイプをサポートしています。インスタンスタイプの可用性と料金は場所によって異なります。サポートされているインスタンスタイプのリストは、Amazon GameLift Servers コンソール (リソース、インスタンス、サービスクォータの下) で場所別にフィルタリングして表示できます。

インスタンスタイプを選択するときは、まずインスタンスファミリーを検討してください。インスタンスファミリーは、CPU、メモリ、ストレージ、ネットワーク機能のさまざまな組み合わせを提供します。[EC2 インスタンスファミリー](#) の詳細情報を取得します。各ファミリーには、さま

さまざまなインスタンスサイズから選択できます。インスタンスサイズを選択するときは、次の問題を考慮してください。

- ワークロードをサポートできる最小インスタンスサイズを教えてください。この情報を使用して、小さすぎるインスタンスタイプを排除します。
- コンテナアーキテクチャに適したインスタンスタイプのサイズは何ですか？理想的には、無駄なスペースを最小限に抑えながら、ゲームサーバーコンテナグループの複数のコピーに対応できるサイズを選択します。
- ゲームにはどのようなスケーリングの詳細度が適していますか？フリート容量のスケーリングにはインスタンスの追加または削除が必要であり、各インスタンスは特定の数のゲームセッションをホストする機能を表します。各インスタンスで追加または削除する容量を考慮してください。プレイヤーの需要が分ごとに数千に変動する場合は、数百または数千のゲームセッションをホストできる非常に大きなインスタンスを使用するのが理にかなっています。対照的に、インスタンスタイプを小さくすると、よりきめ細かなスケーリング制御が必要になる場合があります。
- サイズに基づいてコスト削減を利用できますか？特定のインスタンスタイプのコストは、可用性によって場所によって異なる場合があります。

その他のオプションのフリート設定を設定する

コンテナフリートを設定するときは、次のオプション機能を使用できます。

- 他の AWS リソースにアクセスするようにゲームサーバーを設定します。「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
- スケールダウンイベント中にアクティブプレイヤーのゲームセッションが途中で終了しないように保護します。
- 1 人の個人が限られた期間内にフリートで作成できるゲームセッションの数を制限します。

コンテナフリートのAmazon GameLift Serversコンテナグループ定義を作成する

コンテナグループ定義では、コンテナ化されたゲームサーバーアプリケーションをコンテナフリートにデプロイする方法について説明します。これは、フリートにデプロイするAmazon GameLift Serversコンテナイメージとその実行方法を指示する設計図です。コンテナフリートを作成するときは、フリートにデプロイするコンテナグループ定義を指定します。コンテナグループの詳細については、「」を参照してください[コンテナフリートコンポーネント](#)。

開始する前に

コンテナグループ定義の作成を開始する前に何をすべきかに関するヒント：

- コンテナイメージを確定し、コンテナグループを作成する予定 AWS リージョン と同じ の Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) リポジトリにプッシュします。は、コンテナグループ定義の作成時に各イメージのスナップショットをAmazon GameLift Serversキャプチャし、コンテナフリートにデプロイするときにスナップショットを使用します。「[のコンテナイメージを構築する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- コンテナ定義を JSON ファイルとして作成します。コンテナグループ定義には、1 つ以上のコンテナ定義が含まれます。AWS CLI for for を使用してコンテナグループ定義を作成する場合は、JSON ファイルを使用できますAmazon GameLift Servers。
- AWS ユーザーに Amazon ECR リポジトリにアクセスするための IAM アクセス許可があることを確認します。「[の IAM アクセス許可の例 Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

ゲームサーバーコンテナグループ定義を作成する

ゲームサーバーコンテナグループは、ゲームサーバーソフトウェアを実行します。ゲームサーバーコンテナグループには、ゲームサーバー実行可能ファイルを実行するゲームサーバーコンテナが 1 つあります。また、1 つ以上のサポートコンテナを使用して、ゲームサーバーをサポートする追加のソフトウェアを実行することもできます。(これらは「サイドカー」コンテナと呼ばれることもあります)。

このトピックでは、Amazon GameLift Serversコンソールまたは AWS CLI ツールを使用してシンプルなゲームサーバーコンテナグループ定義を作成する方法について説明します。オプション機能の詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers コンテナフリートをカスタマイズする](#)。

Note

ほとんどのコンテナグループ定義とコンテナ定義設定は、作成後に変更できます。コンテナ定義を変更すると、は更新されたコンテナイメージの新しいスナップショットをAmazon GameLift Serversキャプチャします。

シンプルなゲームサーバーコンテナグループ定義を作成するには：

次の手順では、最小限必要なパラメータとAmazon GameLift Serversデフォルト値を使用してコンテナグループ定義を作成する方法について説明します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、コンテナグループ AWS リージョン を作成する を選択します。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、マネージドコンテナ: グループ定義を選択します。コンテナグループ定義ページで、グループ定義の作成を選択します。

ステップ 1: コンテナグループ定義の詳細を定義する

1. コンテナグループ定義名を入力します。名前は、AWS アカウント および リージョンに一意である必要があります。
2. ゲームサーバーコンテナグループタイプを選択します。
3. 合計メモリ制限には、コンテナグループ内のすべてのコンテナでできるように最大メモリリソースを入力します。この値の計算については、「」を参照してください [リソース制限の設定](#)。
4. 合計 vCPU 制限には、コンテナグループ内のすべてのコンテナでできるようにする最大コンピューティング能力を入力します。この値の計算については、「」を参照してください [リソース制限の設定](#)。

ステップ 2: コンテナ定義を追加する

少なくとも、ゲームサーバーコンテナグループにはゲームサーバーコンテナが 1 つあります。コンソールで最初に作成するコンテナ定義は、ゲームサーバーコンテナです。このステップでは、ゲームサーバーコンテナ定義に必要な最小設定を定義する方法について説明します。

1. コンテナ定義名を入力します。グループに定義された各コンテナには、一意の名前値が必要です。
2. ゲームサーバービルドでコンテナイメージにリンクします。パブリックリポジトリまたはプライベートリポジトリのコンテナイメージの Amazon ECR イメージ URI を入力します。次のいずれかの形式を使用できます。

- イメージ URI のみ: [AWS #####].dkr.ecr.[AWS #####].amazonaws.com/[repository ID]

- イメージ URI + ダイジェスト: [AWS #####].dkr.ecr.[AWS #####].amazonaws.com/[repository ID]@[digest]
 - イメージ URI + タグ: [AWS #####].dkr.ecr.[AWS #####].amazonaws.com/[repository ID]:[tag]
3. ゲームAmazon GameLift Serversサーバービルドで使用する Server SDK バージョンを指定します。コンテナフリートの場合、この値は 5.2.0 以上である必要があります。
 4. 内部コンテナポート範囲 で、プロトコルを設定し、ポート範囲を定義します。範囲サイズは、このコンテナで実行される同時ゲームサーバープロセスの数よりも大きくする必要があります。ゲームサーバーコンテナがコンテナごとに 1 つのサーバープロセスのみを実行する場合、このポート範囲に必要なポートはわずかです。詳細については、「[ネットワーク接続を設定する](#)」を参照してください。
 5. 必要に応じてコンテナを追加して、追加のサポートソフトウェアを実行します。追加のコンテナは自動的にサポートコンテナとして指定されます。ゲームサーバーコンテナグループは、1 つのゲームサーバーコンテナと最大 8 つのサポートコンテナのみを持つことができます。以下の最低限必要な設定を指定します。
 - コンテナ定義名
 - ECR イメージ URI。
 - 内部コンテナポート (コンテナにネットワークアクセスを必要とするプロセスがある場合にのみこれを含めます)。

ステップ 3: 依存関係を設定する

- コンテナグループ定義に複数のコンテナがある場合は、オプションでコンテナ間の依存関係を設定できます。詳細については、「[コンテナの依存関係を設定する](#)」を参照してください。

ステップ 3: 確認して作成する

1. すべてのコンテナグループ定義設定を確認します。Edit を使用して、グループの各コンテナ定義を含む任意のセクションを変更します。
2. 確認が完了したら、作成 を選択します。

リクエストが成功すると、コンソールに新しいコンテナグループ定義リソースの詳細ページが表示されます。初期状態ではCOPYING、はグループのすべてのコンテナイメージの

スナップショットの作成Amazon GameLift Serversを開始します。このフェーズが完了すると、コンテナグループ定義のステータスは に変わりますREADY。コンテナグループ定義は、コンテナフリートを作成する前に READYステータスになっている必要があります。

AWS CLI

AWS CLI を使用してコンテナグループ定義を作成する場合は、コンテナ定義の設定を別のJSONファイルに維持します。CLI コマンドで ファイルを参照できます。スキーマの例[コンテナ定義JSONファイルを作成する](#)については、「」を参照してください。

コンテナグループ定義を作成する

新しいコンテナグループ定義を作成するには、`create-container-group-definition` CLI コマンドを使用します。このコマンドの詳細については、AWS CLI コマンドリファレンスの [create-container-group-definition](#) を参照してください。

この例では、ゲームサーバーコンテナグループ定義のリクエストを示しています。このグループのコンテナ定義を使用して JSON ファイルを作成していることを前提としています。

```
aws gamelift create-container-group-definition \
  --name MyAdventureGameContainerGroup \
  --operating-system AMAZON_LINUX_2023 \
  --container-group-type GAME_SERVER \
  --total-memory-limit-mebibytes 4096 \
  --total-vcpu-limit 1 \
  --game-server-container-definition file://MyAdventureGameContainers.json
```

コンテナ定義JSONファイルを作成する

コンテナグループ定義を作成するときは、グループのコンテナも定義します。コンテナ定義は、コンテナイメージが保存されている Amazon ECR リポジトリ、ネットワークポートのオプション設定、CPU とメモリの使用量の制限、およびその他の設定を指定します。コンテナグループ内のすべてのコンテナの設定を含む 1 つのJSONファイルを作成することをお勧めします。ファイルのメンテナンスは、これらの重要な設定の保存、共有、バージョン追跡に役立ちます。AWS CLI を使用してコンテナグループ定義を作成する場合は、 コマンドで ファイルを参照できます。

コンテナ定義を作成するには

1. 新しいJSONファイルを作成して開きます。例:

```
[~/work/glc]$ vim SimpleServer.json
```

2. グループのコンテナごとに個別のコンテナ定義を作成します。次のサンプルコンテンツをコピーし、コンテナの必要に応じて変更します。コンテナ定義の構文の詳細については、Amazon GameLift Servers API リファレンスの [ContainerDefinitionInput](#) を参照してください。
3. AWS CLI コマンドで参照できるように、ファイルをローカルに保存します。

例: ゲームサーバーコンテナ定義

Example

この例では、ゲームサーバーコンテナグループの必須コンテナについて説明します。重要なレプリカコンテナには、ゲームサーバーアプリケーション、Amazon GameLift Servers エージェントが含まれ、ゲームホスティング用の他のサポートソフトウェアを含めることができます。定義には、名前、イメージ URI、およびポート設定を含める必要があります。この例では、コンテナ固有のリソース制限も設定します。

```
{
  "ContainerName": "MyAdventureGameServer",
  "ImageUri": "111122223333.dkr.ecr.us-east-1.amazonaws.com/glc-containers:myadventuregame-server",
  "PortConfiguration": {
    "ContainerPortRanges": [
      {
        "FromPort": 2000,
        "Protocol": "TCP",
        "ToPort": 2010
      }
    ]
  },
  "ServerSdkVersion": "5.2.0"
}
```

コンテナフリートのAmazon GameLift Serversコンテナグループ定義を更新する

個々のコンテナ定義を含め、コンテナグループ定義のプロパティのほとんどを更新できます。コンテナグループ定義にはバージョン番号があります。コンテナグループ定義を更新すると、は更新

Amazon GameLift Serversを保存し、定義のバージョン番号を増分します。コンテナフリートを設定するときに、デプロイするコンテナグループ定義のバージョンを指定できます。

コンテナグループ定義を更新したら、新しいバージョンを新規または既存のコンテナフリートにデプロイできます。

ゲームサーバーコンテナグループ定義を更新する

このトピックでは、Amazon GameLift Serversコンソールまたは AWS CLI ツールを使用してゲームサーバーコンテナグループ定義を更新する方法について説明します。オプション機能の詳細については、「」を参照してください[Amazon GameLift Servers コンテナフリートをカスタマイズする](#)。

コンテナグループ定義を更新するには：

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、コンテナグループ AWS リージョン を作成する を選択します。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、マネージドコンテナ: グループ定義を選択します。コンテナグループ定義ページで、更新するコンテナグループ定義とバージョンを選択します。

更新を保存したら、新しいバージョンを使用して新しいコンテナフリートを作成するか、既存のコンテナフリートに更新をデプロイできます。

ステップ 1: コンテナグループ定義の詳細を定義する

- 合計メモリと vCPU 制限の設定を更新できます。

ステップ 2: コンテナ定義を追加する

次のコンテナ定義を更新できます。

- 既存のコンテナ定義を更新します。
 - 新しいサポートコンテナ定義を追加します。
 - サポートコンテナ定義を削除します。
1. ECR イメージ URI を更新できます。新しいイメージと一致するように Server SDK バージョン設定を更新してください。

2. 必要に応じて内部コンテナのポート範囲を更新できます。これらの設定を変更すると、これらの変更がフリートにデプロイされたときに、コンテナフリートの接続ポート設定に影響する可能性があります。詳細については、[ネットワーク接続を設定する](#)を参照してください。

ステップ 3: 依存関係を設定する

- 必要に応じて依存関係を変更できます。詳細については、「[コンテナの依存関係を設定する](#)」を参照してください。

ステップ 3: 確認して作成する

- コンテナグループ定義の更新を確認します。編集を使用して、任意のセクションで追加の変更を加えます。完了したら、作成 を選択してコンテナグループ定義の新しいバージョンを生成します。

リクエストが成功すると、コンソールに新しいコンテナグループ定義リソースの詳細ページが表示されます。初期状態ではCOPYING、はグループのすべてのコンテナイメージのスナップショットの作成Amazon GameLift Serversを開始します。このフェーズが完了すると、コンテナグループ定義のステータスは に変わりますREADY。コンテナグループ定義でコンテナフリートを作成する前に、コンテナグループ定義が READYステータスになっている必要があります。

AWS CLI

AWS CLI を使用してコンテナグループ定義を作成または更新する場合は、コンテナ定義の設定を別のJSONファイルに維持します。CLI コマンドで ファイルを参照できます。スキーマの例[コンテナ定義JSONファイルを作成する](#)については、「」を参照してください。

定義を更新する場合、更新する値を指定するだけで済みます。は、更新リクエストに含まれていない値Amazon GameLift Serversを保持します。コンテナ定義を変更する場合。ただし、コンテナ定義を変更する場合は、完全なセットを指定します。

コンテナグループ定義を更新するには

新しいコンテナグループ定義を更新するには、update-container-group-definition CLI コマンドを使用します。このコマンドの詳細については、AWS CLI コマンドリファレンスの [update-container-group-definition](#) を参照してください。

Example : ゲームサーバーコンテナグループ

コンテナグループ定義を取得、更新、または削除するとき、またはコンテナフリートを作成または更新するときに、コンテナグループ定義バージョンを指定できます。各コンテナグループ定義にはバージョンプロパティがあります。さらに、および 定義の ARN 値はバージョン番号を指定します。

この例では、ゲームサーバーコンテナグループ定義の変更リクエストを示しています。このグループのコンテナ定義を使用して JSON ファイルを作成していることを前提としています。この例では、定義名に ARN 値を使用し、更新をバージョン 1 に指定します。

```
aws gamelift update-container-group-definition \  
  --name arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:containergroupdefinition/  
MyAdventureGameContainerGroup:1 \  
  --operating-system AMAZON_LINUX_2023 \  
  --container-group-type GAME_SERVER \  
  --total-memory-limit-mebibytes 4096 \  
  --total-vcpu-limit 1 \  
  --container-definitions file://SimpleServer.json
```

コンテナグループ定義のクローンを作成する

Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、既存のコンテナグループ定義のクローンを作成できます。

コンテナグループのクローンを作成するには

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、左側のナビゲーションペインに移動し、コンテナグループを選択します。
2. コンテナグループリストページで、クローンを作成する既存のコンテナグループを選択します。コンテナグループを選択すると、クローンボタンがアクティブになります。
3. [クローンを作成] を選択します。このアクションにより、事前入力された設定でコンテナグループ作成ウィザードが開きます。
4. クローンされたコンテナグループの新しい名前を入力します。同じリージョンのコンテナグループには一意の名前が必要です。
5. コンテナグループとコンテナ定義ページをステップスルーし、新しいコンテナグループを確認して作成します。

コンテナフリートのAmazon GameLift Serversコンテナグループ定義を削除する

コンテナグループ定義を削除するには、いくつかのオプションがあります。コンテナグループ定義を削除すると、このアクションはコンテナグループ内のすべてのコンテナ定義も削除します。

コンテナグループ定義には複数のバージョンを含めることができます。コンテナグループバージョンの名前は同じですが、バージョン番号は異なります。コンテナグループ定義 ARNs、名前とバージョンの両方を指定します。

コンテナグループ定義を取得、更新、または削除するとき、またはコンテナフリートを作成または更新するときに、コンテナグループ定義バージョンを指定できます。各コンテナグループ定義にはバージョンプロパティがあります。さらに、定義の ARN 値はバージョン番号を指定します。

コンテナグループ定義を削除するには、いくつかの方法があります。

- 特定の定義のすべてのバージョンを削除できます。
- 特定の定義の 1 つの特定のバージョンを削除できます。
- いくつかの最新バージョンを保持し、特定の定義の古いバージョンを削除できます。たとえば、バージョン 5 より前のすべてのバージョンを削除できます。

コンテナグループ定義バージョンは、コンテナフリートで使用されていない場合にのみ削除できます。

コンテナグループ定義を削除するには

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、コンテナグループ AWS リージョン を作成する を選択します。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、マネージドコンテナ: グループ定義を選択します。コンテナグループ定義ページで、変更する定義を選択し、削除を選択します。

削除のタイプを選択し、削除タイプに応じて追加の設定を指定するように求められます。

AWS CLI

- コンテナグループ定義を削除するには、`delete-container-group-definition` CLI コマンドを使用して、実行する削除のタイプの値を指定します。このコマンドの詳細については、AWS CLI コマンドリファレンスの [delete-container-group-definition](#) を参照してください。

この例では、バージョン 5 より前のゲームサーバーコンテナグループ定義のすべてのバージョンを削除するリクエストを示しています。

Example

```
aws gamelift delete-container-group-definition \  
  --name MyAdventureGameContainerGroup \  
  --version-count-to-retain 5 \
```

Amazon GameLift Servers Anywhere フリート

独自のホスティングリソースでAmazon GameLift Servers機能を利用する場合は、Anywhereフリートを使用します。Anywhere フリートは一般的に、反復型開発のテスト環境として、またはハイブリッドホスティングソリューションでマネージドフリートと共に使用されます。

Anywhere フリートは、ユーザーが提供および管理する一連のコンピューティングリソース (仮想または物理) で構成されます。コンピューティングは、ローカルのノートパソコンから遠隔のアウトポストまで、接続があればどのような地理的場所にでも配置できます。Anywhere フリートをセットアップするときは、 を通じて登録することで、フリートにコンピューティングを追加しますAmazon GameLift Servers。各コンピューティングは IP アドレス (または DNS 名) に登録されるため、 はそれとの接続を確立Amazon GameLift Serversできます。

ゲームサーバーソフトウェアを Anywhere フリートにデプロイするには、各コンピューティングにインストールし、ゲームサーバープロセスを起動します。起動された各ゲームサーバープロセスは、Amazon GameLift Serversサービスへの接続を確立し、ゲームセッションをホストする準備状況をレポートします。既存の設定管理とデプロイツールを使用して、最初のデプロイとホスト管理タスクを処理できます。で使用するにはAmazon GameLift Servers、次のような追加タスクがいくつか必要です。

- コンピューティングを登録および登録解除して、フリートに追加または削除する。
- すべてのコンピューティングで最新の認証トークンを維持する。コンピューティング上のサーバープロセスは、Amazon GameLift Serversサービスに接続するときにそれらを使用します。

Note

必要に応じてAmazon GameLift Servers、エージェントを使用して Anywhere フリートをデプロイし、これらのキー管理タスクを自動化します。「[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)」を参照してください。

Anywhere フリートをセットアップおよび維持する方法については、以下のトピックを参照してください。

- [Amazon GameLift Servers Anywhere でホスティングするための開発ロードマップ](#)
- [を使用したハイブリッドホスティングの開発ロードマップ Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する](#)
- [Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み](#)
- [Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#)

Anywhere フリート作成のワークフロー

Anywhere フリートの場合、はフリートリソースのみAmazon GameLift Serversを設定します。ユーザーがコンピューティングをセットアップしてフリートに登録し、ゲームサーバーソフトウェアをインストールして、ゲームセッションをホストするためのゲームサーバープロセスを開始します。

1. Amazon GameLift Servers はフリートのホームリージョンにフリートリソースを作成します。フリートステータスとカスタムロケーションステータスは、[新規] に設定されます。
2. Amazon GameLift Servers はフリートイベントログへのイベントの書き込みを開始します。
3. フリートリソースが作成されると、はフリートのステータスAmazon GameLift Serversをアクティブに設定します。この時点で、新しいコンピューティングをフリートに登録できます。

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する

このトピックでは、Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する方法について説明します。Anywhere フリートでは、コアAmazon GameLift Serversゲームセッション管理機能を使用して、独自のコンピューティングリソースでゲームセッションをホストできます。オンプレミスハードウェアまたはその他のクラウドベースリソース用の Anywhere フリートを作成します。

Anywhere フリートは、ハイブリッドホスティングソリューションでAmazon GameLift Servers マネージドフリートとともに一般的に使用されます。また、でホストするためのゲームを開発するときにも役立つテスト環境を提供しますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift ServersAnywhere フリートをゲームホスティングソリューションに組み込むタイミングと方法の詳細については、以下のトピックを参照してください。

- [ハイブリッドホスティング](#)
- [を使用したホスティングフリートのセットアップ Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere で反復開発をセットアップする](#)

Anywhere フリートはセルフマネージド型であるため、フリートのセットアップには追加の作業が必要です。Anywhere フリートをゲームセッションとプレイヤーをホストできる状態にするには、次のタスクを完了する必要があります。

トピック

- [開始する前に](#)
- [カスタムロケーションを作成する](#)
- [Anywhere フリートを作成する](#)
- [フリートにコンピューティングを追加する](#)
- [ゲームサーバーを起動する](#)

開始する前に

Anywhere フリートを作成する前に、次のタスクを実行します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers Anywhere でホスティングするための開発ロードマップ](#)」または「[を使用したハイブリッドホスティングの開発ロードマップ Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

- ゲームサーバーコードをAmazon GameLift Serversサーバー SDK バージョン 5.x (またはそれ以降) と統合します。すべてのゲーム統合タスクを完了する必要はありません。ゲームサーバービルドに必要なタスクのみでかまいません。一般的な手法は、ローカルマシンを Anywhere フリートとして設定し、コマンドラインインターフェイスを使用してゲームサーバーの統合をテストする方法です (「[Amazon GameLift ServersAnywhere でローカルテストを設定する](#)」を参照)。開発時に追加のコンポーネント (Amazon GameLift Servers有効なゲームクライアントなど) を組み込むことができます。

- Anywhere フリートコンピューティングにインストールするためのゲームサーバーソフトウェアをパッケージ化します。パッケージには、統合されたゲームサーバービルドと、ゲームサーバーの実行に必要なすべてのサポートソフトウェアが含まれている必要があります。
- Anywhere フリートで Amazon GameLift Servers エージェントを使用するかどうかを決定します。エージェントは、で使用するサーバープロセスとコンピューティングの管理に関連する主要なタスクの一部を自動化するコンピューティングプロセス管理ツールです Amazon GameLift Servers。詳細については、「[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)」を参照してください。

カスタムロケーションを作成する

コンピューティングリソースの物理的な場所を表すカスタムロケーションを作成します。Anywhere フリートを作成するときは、少なくとも 1 つのカスタムロケーションが既に定義されている必要があります。追加のカスタムロケーションを作成し、いつでも既存のフリートに追加できます。

カスタムロケーションを作成するには

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用して、カスタムロケーションを作成します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、ナビゲーションペインを使用してロケーションページを開きます。[ロケーションを作成] をクリックして、[作成] ダイアログボックスを開きます。

1. ダイアログボックスに、[ロケーション名] を入力します。ベストプラクティスとして、コンピューティングリソースの場所をわかりやすく説明する名前を使用します。地理的な場所、データセンター名、またはその他の場所識別子である場合があります。はカスタムロケーションの名前に custom- Amazon GameLift Serversを追加します。
2. (オプション) カスタムロケーションにタグを追加します。タグはそれぞれ、1 つのキーとオプションの 1 つの値で設定されており、どちらもお客様側が定義します。タグを割り当てることで、AWS リソースを目的、所有者、環境など有用な方法で分類することができます。追加するタグごとに [新しいタグを追加] を選択します。
3. [Create] (作成) を選択します。

AWS CLI

[create-location](#) コマンドを使用してカスタムロケーションを作成します。custom- で始まる location-name 値を指定します。ベストプラクティスとして、コンピューティングリソースの場所をわかりやすく説明する名前を使用します。地理的な場所やデータセンター名など、その場所の識別子を使用するとよいでしょう。

```
aws gamelift create-location \  
  --location-name custom-location-1
```

Output

```
{  
  "Location": {  
    "LocationName": "custom-location-1",  
    "LocationArn": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:location/custom-  
location-1"  
  }  
}
```

Anywhere フリートを作成する

ご自身で所有するコンピューティングリソース用に Anywhere フリートを作成します。新しい Anywhere フリートは最初は空で、フリートにコンピューティングを登録することで追加します。

作成時に、新しい Anywhere フリートはフリートステータスを から NEWにすばやく移行しますACTIVE。フリートが ACTIVE に達したら、コンピューティングを追加できます。

Anywhere フリートを作成するには

Anywhere フリートを作成するには、Amazon GameLift Serversコンソールまたは AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、ナビゲーションペインを使用してフリートページを開きます。[フリートの作成] を選択して、フリート作成ワークフローを開始します。

ステップ 1 コンピューティングタイプを選択する

[Anywhere] オプションを選択し、[次へ]を選択します。

ステップ 2 フリーの詳細を定義する

このステップでは、フリー全体の主要な設定をいくつか指定します。

1. [フリーの詳細] セクションに以下の内容を入力します。
 - a. フリーの [名前] を入力します。フリーの一覧を表示したときにフリータイプを識別しやすいフリー命名パターンを使用することをお勧めします。
 - b. [説明] には、フリーの簡単な説明を入力します。
2. 必要に応じて、オプションの [その他の詳細] を設定します。これらの設定は後で更新できます。
 - a. 本番稼働用または本番稼働前テスト用のフリーを作成するときは、この設定を使用してフリーのコンピューティングの時間単位のコスト値を指定します。Amazon GameLift Serversは、ゲームセッション配置プロセス中にこの情報を使用して、コストに基づいてホスティングリソースを選択できます。
 - b. このフリーのメトリクスデータとその他のメトリクスデータを組み合わせる場合は、[メトリクスグループ] 名を指定します。組み合わせるすべてのフリーに同じメトリクスグループ名を使用します。メトリクスグループのメトリクスを表示して、集計データを確認します。
3. オプションで、カスタムロケーションにタグを追加します。タグはそれぞれ、1つのキーとオプションの1つの値で設定されており、どちらもお客様側が定義します。目的、所有者、環境など、便利な方法で分類する AWS リソースにタグを割り当てます。追加するタグごとに [新しいタグを追加] を選択します。
4. [次へ] を選択してワークフローを続行します。

ステップ 3 カスタムロケーションを選択する

このステップでは、このフリーに追加する予定のコンピューティングの物理的な場所を特定します。ここで1つまたは複数のロケーションを指定し、必要に応じて後でロケーションを追加または削除できます。

1. [カスタムロケーション] で、フリーのコンピューティングに1つまたは複数のロケーションを選択します。リストには、現在選択されている AWS リージョンで定義されているすべてのカスタムロケーションが含まれます。フリーに追加する新しいカスタムロケーションを定義するには、[ロケーションを作成] を選択します。
2. [次へ] を選択してワークフローを続行します。

ステップ 4 確認して作成する

フリートを作成する前に、設定を確認します。

新しいフリートをデプロイする準備ができたなら、作成を選択します。は、フリートのアクティベーションプロセスをAmazon GameLift Serversすぐに開始し、一意の ID を割り当てて、フリートを NEW ステータスにします。フリートの進捗状況は [フリート] ページで追跡できます。

AWS CLI

[create-fleet](#) コマンドを使用して、コンピューティングタイプ ANYWHERE のフリートを作成します。名前と少なくとも 1 つのカスタムロケーションを指定します。は、現在のデフォルトに Anywhere フリートリソースAmazon GameLift Serversを作成します AWS リージョン（または、--region タグを追加して別の を指定することもできます AWS リージョン）。

次のリクエスト例では、最小限の必要な設定で新しいフリートを作成します。*FleetName* と *custom-location* を自分の情報で置き換えます。

```
aws gamelift create-fleet \  
--name FleetName \  
--compute-type ANYWHERE \  
--locations "Location=custom-location"
```

レスポンスの例

```
{  
  "FleetAttributes": {  
    "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
    "FleetArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:fleet/  
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
    "Name": "HardwareAnywhere",  
    "CreationTime": "2023-02-23T17:57:42.293000+00:00",  
    "Status": "ACTIVE",  
    "MetricGroups": [  
      "default"  
    ],  
    "CertificateConfiguration": {  
      "CertificateType": "DISABLED"  
    },  
    "ComputeType": "ANYWHERE"
```

```
}  
}
```

作成時に、新しい Anywhere フリートはすぐにフリートステータス に移行しますACTIVE。フリートが ACTIVE に達したら、コンピューティングを追加できます。

レスポンスにはフリートのロケーションが含まれていないことに注目してください。フリートの全詳細については、[describe-fleet-attributes](#) および [describe-fleet-location-attributes](#) を呼び出すことで取得できます。

フリートにコンピューティングを追加する

コンピューティングリソースをフリートに追加し、ゲームセッションをホストできる状態にするには、次のタスクを実行します。

- コンピューティングをフリートに登録します。登録すると、Amazon GameLift Serversフリートの一部である物理ホスティングリソースがわかります。
- コンピューティングの認証トークンをリクエストします。コンピューティングで実行される各ゲームサーバーは、Amazon GameLift Serversサービスに接続するためにこのトークンを必要とします。認証トークンは一時的なものであり、定期的に更新する必要があります。

Note

Amazon GameLift Servers エージェントを使用してゲームサーバーソフトウェアをデプロイする場合は、このステップをスキップできます。エージェントは各コンピューティングを自動的に登録し、コンピューティング用の有効な認証トークンを維持します。「[Amazon GameLift Servers エージェントの操作](#)」を参照してください。

CLI を使用するか、の AWS SDK AWS をプログラムで呼び出すことで、コンピューティングに登録し、認証トークンをリクエストできますAmazon GameLift Servers。これらのアクションは、Amazon GameLift Serversコンソールからは利用できません。

ベストプラクティスとして、各コンピューティングに起動スクリプトを追加して、このタスクの両方を自動化することをお勧めします。起動スクリプトは、register-compute と get-compute-auth-token コマンドの両方を自動的に呼び出します。また、タスクを自動化して、コンピューティングの存続期間を通じて認証トークンを定期的に更新し、シャットダウン時にコンピューティングの登録を解除することもできます。

各起動アクションは、コンピューティング上に保存する必要があるコンピューティング固有の値を返します。ゲームサーバープロセスがコンピューティングで起動するときは、Amazon GameLift Servers サービスとの接続を初期化するときに、これらの値をサーバーパラメータとして渡す必要があります (サーバー SDK リファレンス [ServerParameters](#) の「」を参照)。このコンピューティング固有の値 (またはその保存場所) を環境変数として設定することをお勧めします。Amazon GameLift Servers エージェントを使用している場合、このタスクはユーザーに代わって処理されます。コンピューティング固有の値は次のとおりです。

- `register-compute` は `GameLiftServiceSdkEndpoint` の値を返します。この値を `webSocketUrl` サーバーパラメータに設定します。
- `compute-auth-token` は認証トークンを返します。この値を `authToken` サーバーパラメータに設定します。

AWS CLI

次の手順では、CLI AWS を使用して各リクエストを手動で送信する方法について説明します。

コンピューティングを登録するには

[register-compute](#) を呼び出してコンピューティングを登録します。コンピューティングを追加するフリートの ID を特定します。コンピューティング情報 (わかりやすい名前、IP アドレス、ロケーション) を指定します。コンピューティングのロケーションは、フリートに既に関連付けられているカスタムロケーションである必要があります。別のカスタムロケーションを使用する場合は、Amazon GameLift Servers コンソールを使用してフリートを更新するか、AWS CLI コマンドを呼び出し [create-fleet-locations](#) でフリートにカスタムロケーションを追加します。

次の例では、コンピューティングとフリートのプレースホルダー値を置き換えます。Anywhere フリートを作成すると、`fleet-id` 値が返されます。フリートの全詳細については、[describe-fleet-attributes](#) および [describe-fleet-location-attributes](#) を呼び出すことで取得できます。

```
aws gamelift register-compute \  
  --compute-name HardwareAnywhere \  
  --fleet-id arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:fleet/  
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --ip-address 10.1.2.3 \  
  --location custom-location-1
```

出力例

```
{
  "Compute": {
    "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
    "FleetArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:fleet/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
    "ComputeName": "HardwareAnywhere",
    "ComputeArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:compute/
HardwareAnywhere",
    "IpAddress": "10.1.2.3",
    "ComputeStatus": "Active",
    "Location": "custom-location-1",
    "CreationTime": "2023-02-23T18:09:26.727000+00:00",
    "GameLiftServiceSdkEndpoint": "wss://us-west-2.api.amazongamelift.com"
  }
}
```

認証トークンをリクエストするには

[get-compute-auth-token](#) を呼び出して有効な認証トークンをリクエストします。コンピューティングを登録します。フリート ID とコンピューティング名を特定します。

次の例では、コンピューティングとフリートのプレースホルダー値を置き換えます。Anywhere フリートを作成すると、fleet-id 値が返されます。フリートの全詳細については、[describe-fleet-attributes](#) を呼び出すことで取得できます。コンピューティング情報を検索するには、フリート ID を使用して [list-compute](#) を呼び出し、フリートに登録されているすべてのコンピューティングを確認します。

```
aws gamelift get-compute-auth-token \
  --fleet-id arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:fleet/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --compute-name HardwareAnywhere
```

出力例

```
{
  "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "FleetArn": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:fleet/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "ComputeName": "HardwareAnywhere",
  "ComputeArn": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:compute/
HardwareAnywhere",
```



```
"AuthToken": "0c728041-3e84-4aaa-b927-a0fb202684c0",  
"ExpirationTimestamp": "2023-02-23T18:47:54+00:00"  
}
```

ゲームサーバーを起動する

Anywhere フリートを作成し、フリートに 1 つまたは複数のコンピューティングを追加したら、ゲームサーバーの実行を開始する準備が整います。

ステップ 1 ゲームサーバーソフトウェアをインストールする

ゲームサーバービルドとすべての依存ソフトウェアを Anywhere フリートの各コンピューティングにインストールします。ゲームサーバービルドは、Amazon GameLift Servers サービスと通信するために必要な最小限の機能を備えた Amazon GameLift Servers サーバー SDK バージョン 5.x (またはそれ以降) と統合する必要があります。

ステップ 2 ゲームサーバーを実行するためのコンピューティングを準備する

各コンピューティングが登録されており、有効な認証トークンがあることを確認します。スクリプトを使用してこれらのタスクを管理する場合は、ゲームサーバープロセスを開始する前に、スクリプトが各コンピューティングで実行されていることを確認します。

ゲームサーバーソフトウェアで Amazon GameLift Servers エージェントをデプロイした場合は、エージェントの実行可能ファイルが起動することを確認します。

ステップ 3 ゲームサーバープロセスを起動する

ゲームサーバーの実行ファイルのインスタンスをコンピューティングで実行します。ゲームサーバービルドが適切に統合されている場合、ゲームサーバープロセスは有効なサーバーパラメータを使用してサーバー SDK アクション `InitSDK()` を呼び出します。サーバープロセスがゲームセッションをホストできる状態になると、`ProcessReady()` を呼び出します。

Note

Amazon GameLift Servers エージェントを使用してゲームサーバーソフトウェアをデプロイした場合は、このステップをスキップできます。エージェントは、指定したランタイム手順に基づいてゲームサーバープロセスを自動的に起動します。

サーバープロセスのアクティブ化とアクティブなサーバープロセスのメトリクスを確認することで、進行状況をモニタリングできます。「[フリートの Amazon GameLift Servers メトリクス](#)」を

参照してください。ゲームサーバープロセスが初期化に失敗した場合は、プロセスが実行中のコンピューティングに適したサーバーパラメータ値を取得していることを確認します。

エイリアスを使用してAmazon GameLift Serversフリート指定を抽象化する

Amazon GameLift Servers エイリアスは、ホスティング先を抽象化するために使用します。ホスティング先は、プレイヤーの新しいゲームセッションをホストするために利用可能なリソースを探すAmazon GameLift Servers場所を指定します。エイリアスは、次のシナリオで有用です。

- ゲームセッション配置にマルチフリートキューを使用しない場合、Amazon GameLift Servers フリート ID を指定して新しいゲームセッションをリクエストします。ゲームの開始から停止まで、サーバービルドの更新やホスティングハードウェアとオペレーティングシステムの更新、パフォーマンスの問題の解決のために何度もフリートを入れ替えることになります。エイリアスを使用してフリート ID を抽象化することで、プレイヤートラフィックを既存のフリートから新しいフリートにシームレスに切り替えることができます。
- ゲームクライアントが新しいゲームセッションをリクエストした際に、セッションを作成する以外のことを行う場合。例えば、古いクライアントを使用しているプレイヤーをアップデートウェブサイトへ誘導する場合などです。

エイリアスはルーティング戦略を指定する必要があります。ルーティング戦略には 2 種類あります。シンプルルーティング戦略は、プレイヤートラフィックを指定されたフリート ID にルーティングします。このフリート ID を更新することでトラフィックをリダイレクトできます。ターミナルルーティング戦略は、新しいゲームセッションを作成する代わりに、メッセージをクライアントに渡します。エイリアスのルーティング戦略はいつでも変更できます。

ゲームセッション配置にキューを使用する場合、フリートを入れ替える際にトラフィックをリダイレクトするためのエイリアスは必要ありません。キューを使用すれば、新しいフリートを追加し、古いフリートを削除するだけで済みます。新しいゲームセッションリクエストは新しいフリートを使用して自動的に実行されるため、このアクションはプレイヤーからは見えません。既存のゲームセッションにも影響しません。キューの宛先は、フリート ID またはエイリアスを使用して識別できます。

トピック

- [Amazon GameLift Serversエイリアスの作成](#)
- [エイリアスの編集](#)

Amazon GameLift Servers エイリアスの作成

このトピックでは、ゲームセッション配置で使用する Amazon GameLift Servers エイリアスを作成する方法について説明します。

エイリアスを作成するには

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用してエイリアスを作成します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、ナビゲーションペインを使用してエイリアスページを開きます。

1. [エイリアスを作成] を選択します。
2. エイリアスの [名前] を入力します。エイリアスの一覧を確認する際にわかりやすいように、エイリアス名には意味のある特徴を持たせることをお勧めします。
3. 必要に応じてエイリアスの [説明] を入力します。
4. エイリアスの [ルーティング戦略] を選択します。
 - a. [シンプル] ルーティング戦略を選択した場合は、このエイリアスに関連付けるフリート ID をリストから選択します。リストには、現在選択されている `either` のすべてのフリートが含まれます AWS リージョン。エイリアスはフリートと同じリージョンに作成する必要があります。
 - b. ターミナルルーティング戦略を選択した場合は、ゲームセッションリクエストに応じてゲームクライアントに Amazon GameLift Servers 返す文字列値を入力します。ターミナルエイリアスを持つリクエストは、メッセージが埋め込まれた例外をスローします。
5. (オプション) エイリアスリソースに [タグ] を追加します。タグはそれぞれ、1 つのキーとオプションの 1 つの値で設定されており、どちらもお客様側が定義します。目的、所有者、環境など、便利な方法で分類する AWS リソースにタグを割り当てます。追加するタグごとに [新しいタグを追加] を選択します。
6. 新しいフリートをデプロイする準備ができたなら、[作成] を選択します。

AWS CLI

[create-alias](#) コマンドを使用してエイリアスを作成します。。Amazon GameLift Servers は現在のデフォルトにエイリアスリソースを作成します AWS リージョン（または、`--region` タグを追加して別の を指定することもできます AWS リージョン）。

少なくとも、エイリアス名とルーティング戦略を含めます。シンプルルーティング戦略では、エイリアスと同じリージョンにあるフリートの ID を指定します。ターミナルルーティング戦略には、メッセージ文字列を指定します。

エイリアスの編集

エイリアスは、Amazon GameLift Serversコンソールまたは CLI コマンド [update-alias](#) AWS を使用して編集できます。

このトピックでは、ゲームセッション配置で使用するAmazon GameLift Serversエイリアスを編集する方法について説明します。以下のプロパティを編集できます。

エイリアスを編集するには

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用してエイリアスを編集します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、ナビゲーションペインを使用してエイリアスページを開きます。

1. 編集するエイリアスを選択したら、[編集] を選択します。編集するエイリアスが表示されない場合は、現在選択されているを確認します AWS リージョン。
2. [エイリアスの編集] ページで、以下の編集ができます。
 - エイリアス名を変更する。
 - エイリアスの説明を変更する。
 - ルーティング戦略をシンプルからターミナルに、またはターミナルからシンプルに変更する。
 - シンプルルーティング戦略が設定されているエイリアスで、エイリアスが関連付けられているフリート ID を変更する。

- ターミナルルーティング戦略が設定されているエイリアスで、メッセージテキストを変更する。
3. [変更を保存] をクリックします。シンプルルーティング戦略のエイリアスのフリート ID を更新する場合、変更が完了するまでに最大 2 分かかることがあります。この間、古いフリートで新しいゲームセッション配置が行われる可能性があります。

AWS CLI

[update-alias](#) コマンドを使用して、エイリアスリソースを変更します。現在のデフォルトでエイリアスリソースを更新するか AWS リージョン、`--region` タグを追加して別の を指定できます AWS リージョン。

次のプロパティを変更できます。

- エイリアス名。
- エイリアスの説明。
- トラフィックルーティング戦略のタイプ。新しいルーティング戦略のフリート ID またはメッセージ文字列を必ず指定してください。
- 既存のシンプルルーティング戦略のフリート ID。フリート ID はエイリアスと同じリージョンに存在する必要があります。
- 既存のターミナルルーティング戦略のメッセージ文字列。

Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理

ゲームセッションキューは、Amazon GameLift Serversが利用可能なゲームサーバーを検索し、新しいゲームセッションをホストするためにそれらを選択するために使用する主要なメカニズムです。キューは、多数のゲームセッションリクエストを処理し、複数のホスティングリソースのフリートにまたがる配置を見つけるために、はるかに効率的な方法を提供します。ホスティングソリューションが複数のフリートを使用していて、大量のリクエストを処理している場合は、キューが必要になる可能性があります。

ゲームがプレイヤーの新しいゲームセッションを開始する場合、Amazon GameLift Serversサービスにプレイメントリクエストを送信し、キューにファネルします。キューの設定によって、リクエストがいつどのように処理されるかが決まります。プレイメントリクエストを処理すると、はゲームセッションをホストするゲームサーバーに対して一連のフリートAmazon GameLift Serversを検索します。プレイメントは、が利用可能なゲームサーバーAmazon GameLift Serversを見つけ、ゲームセッションを開始するように促すと成功します。

トピック

- [キューの特性](#)
- [ゲームセッションキューを作成する](#)
- [ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)
- [ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)
- [チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Serversキューを作成する](#)

キューの特性

Amazon GameLift Servers ゲームセッションキューは AWS クラウドリソースです。キューは、がAmazon GameLift Serversサポート AWS リージョン する で作成できます (「」を参照[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#))。ゲームセッション配置リクエストはその場所に送信され、そこで処理されます。

キューを使用してゲームセッションの配置を自動化すると、ゲーム開発者とプレイヤーの両方に大きな利点があります。具体的には次のとおりです。

- キューは「可能な限り最善の」配置を提供します。ゲームセッション配置リクエストを処理する場合、キューは FleetIQ Amazon GameLift Servers アルゴリズムを使用して、コスト、場所、プレイヤーのレイテンシーなど、定義された一連の設定に基づいて配置に優先順位を付けます。
- キューはスポットフリートをサポートし、ゲームホスティングコストを削減します。AWS スポットフリートを使用してキューを設定できます。スポットフリートは、多くの場合、ホスティングコストとオンデマンドフリートを大幅に削減します。低コストは配置の主要な基準の 1 つであるため、キューは常にコストの違いを活用できます。
- キューは、需要が高いときに新しいゲームをより速く配置できます。複数のフリートでキューを設定することで、ゲームセッション配置のより柔軟なオプションを提供できます。ただし、追加のフリートは、需要の増加に応じて必要に応じてバックアップ容量も提供します。配置リクエストでは、Amazon GameLift Servers がゲームセッションを最適な場所に配置できない場合、自動的に移動して他の場所を評価します。
- キューを使用すると、ゲームサーバーの可用性の回復性を高めることができます。停電は起こり得ます。マルチフリートキューを使用すると、ゲームへのプレイヤーのアクセスに減速や停止が影響する必要はありません。異なる AWS リージョン およびアベイラビリティゾーンにキャパシティーを持つフリートでキューを設定することで、プレイヤーが参加するゲームセッションを常に見つけられるようにできます。
- ゲームセッションの配置とキューのパフォーマンスに関するメトリクスを取得します。Amazon GameLift Servers は、配置の成功と失敗、キュー内のリクエスト数、リクエストがキューに費やした平均時間に関する統計を含むキューメトリクスを出力します。これらのメトリクスは、Amazon GameLift Servers コンソールまたは CloudWatch で表示できます。

基本的なスターターキューを作成して開始するには、「」を参照してください[ゲームセッションキューを作成する](#)。

ゲームセッションキューを作成する

キューは、複数のフリートとロケーションに新しいゲームセッションを配置するために使用されます。ゲームは、キューにプレイメントリクエストを送信することで新しいゲームセッションを開始します。キューには、リクエストを処理する方法の手順が設定されています。でゲームセッション配置リクエストを開始する方法について説明します[ゲームセッションを作成する](#)。

ゲームセッションキューを作成するには

これらの手順は、最小限の構成設定とデフォルト設定でシンプルな作業キューを作成する方法を示しています。キュー設定をカスタマイズするには、いくつかのオプションがあります。これらのオプ

ションは、ゲームのニーズに基づいて可能な限り最適な配置を行うのに役立ちます。ゲームのキューのカスタマイズの詳細については、「」を参照してください[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)。ほとんどのキュー設定はいつでも更新できます。

Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS CLI を使用してゲームセッションキューを作成できます。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、作業する AWS リージョンを選択します。コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、キューを選択します。

1. キューページで、キューの作成を選択してワークフローを開始します。
2. キュー設定で、次の設定を入力します。
 - a. キュー名を入力します。この名前は、キュー AWS リージョン を作成する に一意である必要があります。
 - b. デフォルトのタイムアウト設定は 600 秒 (または 10 分) のままにします。この値は、 が停止する前に新しいゲームセッションを配置しようとする時間を制御します。Amazon GameLift Servers は、リクエストがタイムアウトするまで利用可能なリソース Amazon GameLift Servers を検索します。キューのタイムアウト設定はいつでも更新できます。
 - c. Player レイテンシーポリシーセクションをスキップします。キューは、プレイヤーレイテンシーデータを含むプレイスメントリクエストを受け取った場合にのみレイテンシーポリシーを使用します。レイテンシーポリシーはいつでもキューに追加できます。レイテンシーポリシーの作成の詳細については、「」を参照してください[プレイヤーレイテンシーポリシーを作成する](#)。
3. ゲームセッションの配置場所セクションをスキップして、すべての場所のデフォルト設定を使用します。この設定では、キューが配置できる場所 (フィルター設定とも呼ばれます) の許可リストを作成できます。場所とフィルター設定による優先順位付けの詳細については、「」を参照してください[ロケーションによる配置の優先順位付け](#)。
4. 送信先の順序で、キューに 1 つ以上のフリートを追加します。フリートを識別するには、フリート IDs または ARNs、またはフリートエイリアスを使用します。複数のフリートを追加する場合、それらはすべて同様のゲームビルドを実行し、このキューを使用するゲームクライアントと互換性がある必要があることに注意してください。さらに、キュー内のすべてのフリートには同じ証明書設定が必要です。
 - a. フリートまたはエイリアスが作成されたリージョンを選択します。マルチロケーションフリートの場合、これは「ホーム」リージョンです。

- b. 送信先タイプで、フリートまたはエイリアスを選択します。
 - c. リージョンとタイプの選択により、既存のフリートまたはエイリアスのドロップダウンリストが入力されます。キューの送信先として指定するものを選択します。
 - d. キューに別のフリートまたはエイリアスを指定するには、送信先の追加を選択し、前のステップを繰り返します。
 - e. 送信先のリストを追加したら、drag-and-drop機能を使用して送信先の順序を変更します。は、送信先ごとに配置を優先するときにこの順序Amazon GameLift Serversを使用します。
5. ゲームセッション配置の優先順位セクションをスキップして、デフォルトの優先順位を維持します。この設定により、が新しいゲームセッション配置で利用可能なホスティングリソースを検索する場所Amazon GameLift Serversを選択する方法をカスタマイズできます。配置の優先順位付けの詳細については、「」を参照してください[ゲームセッションプレイスメントに優先順位を付ける](#)。キューの配置優先順位はいつでも更新できます。
 6. Location の順序で、デフォルト値のままにします。この設定は、フリートの場所別に優先順位を付ける場合に使用されます。使用する場所の順序を提供します。デフォルトの優先度設定を使用する場合、優先する送信先が複数のロケーションを持つフリートである場合、ロケーションはタイプブレーカーとして使用されます。
 7. オプションのイベント通知設定セクションをスキップします。大量のプレイスメントリクエストを処理するキューには、イベント通知が必要です。開発やテストなどの目的で少量を処理するキューの場合、[DescribeGameSessionPlacement](#) でポーリングすることでプレイスメントリクエストのステータスを追跡できます。詳細については、「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」を参照してください。キューのイベント通知設定はいつでも更新できます。
 8. 作成 を選択して、最小限のカスタマイズで新しいキューを生成します。

AWS CLI

Example キューを作成する

次の例では、これらの設定を使用してゲームセッションキューを作成します。

- 5 分間のタイムアウト。
- 2 つのフリートの送信先。
- フィルタリングして、次の場所への配置のみを許可します: us-east-1、us-east-2us-west-2、ca-central-1。

- コストに基づく優先順位と、指定された順序でのロケーション。

```
aws gamelift create-game-session-queue \  
  --name "sample-test-queue" \  
  --timeout-in-seconds 300 \  
  --destinations DestinationArn="arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:fleet/  
fleet-772266ba-8c82-4a6e-b620-a74a62a93ff8" DestinationArn="arn:aws:gamelift:us-  
east-1:111122223333:fleet/fleet-33f28fb6-aa8b-4867-85b4-ceb217bf5994" \  
  --filter-configuration "AllowedLocations=us-east-1, ca-central-1, us-east-2, us-  
west-2" \  
  --priority-configuration PriorityOrder="COST","LOCATION",LocationOrder="us-  
east-1","us-east-2","ca-central-1","us-west-2" \  
  --notification-target "arn:aws:sns:us-east-1:111122223333:gamelift-test.fifo"
```

Note

フリートおよびエイリアス ARN の値を取得するには、フリートまたはエイリアス ID を指定して [describe-fleet-attributes](#) または [describe-alias](#) を呼び出します。

`create-game-session-queue` リクエストが成功すると、Amazon GameLift Servers は新しいキュー設定を含む [GameSessionQueue](#) オブジェクトを返します。これで、[StartGameSessionPlacement](#) を使用してリクエストをキューに送信できます。

Example プレイヤーレイテンシーポリシーを使用してキューを作成する

次の例では、これらの設定を使用してゲームセッションキューを作成します。

- 10 分のタイムアウト
- 3 つのフリートの送信先
- プレイヤーレイテンシーポリシーのセット

```
aws gamelift create-game-session-queue \  
  --name "matchmaker-queue" \  
  --timeout-in-seconds 600 \  
  --destinations DestinationArn=arn:aws:gamelift:us-east-1::alias/alias-a1234567-  
b8c9-0d1e-2fa3-b45c6d7e8910 \  
                  DestinationArn=arn:aws:gamelift:us-west-2::alias/alias-b0234567-  
c8d9-0e1f-2ab3-c45d6e7f8901 \  
  --notification-target "arn:aws:sns:us-east-1:111122223333:gamelift-test.fifo"
```

```
DestinationArn=arn:aws:gamelift:us-west-2::fleet/fleet-f1234567-  
b8c9-0d1e-2fa3-b45c6d7e8912 \  
--player-latency-policies  
"MaximumIndividualPlayerLatencyMilliseconds=50,PolicyDurationSeconds=120" \  
  
"MaximumIndividualPlayerLatencyMilliseconds=100,PolicyDurationSeconds=120" \  
"MaximumIndividualPlayerLatencyMilliseconds=150" \  

```

create-game-session-queue リクエストが成功すると、Amazon GameLift Servers は新しいキュー設定を含む [GameSessionQueue](#) オブジェクトを返します。

ゲームセッションキューをカスタマイズする

このトピックでは、ゲームセッションキューをカスタマイズして、ゲームセッションの配置に関する最善の決定を行う方法について説明します。ゲームセッションキューとその仕組みの詳細については、「[Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理](#)」を参照してください。

これらのAmazon GameLift Servers機能にはキューが必要です。

- [FlexMatch でのマッチメイキング](#)
- [スポットインスタンスのキューの設計](#)

トピック

- [Amazon GameLift Servers ゲームセッションキューのベストプラクティス](#)
- [キューのスコープを定義する](#)
- [マルチロケーションキューを構築する](#)
- [ゲームセッションプレイメントに優先順位を付ける](#)
- [キューメトリクスの評価](#)
- [スポットインスタンスのキューの設計](#)

Amazon GameLift Servers ゲームセッションキューのベストプラクティス

ゲームセッションキューには、新しいゲームセッションを配置Amazon GameLift Serversできるフリートのリストが含まれています。各フリートは、複数の地理的なロケーションにデプロイされるホ

スティングリソースを持つことができます。配置を選択すると、キューはフリートに設定した一連の優先順位に基づいてフリートとフリートの場所を選択します。

次のガイドラインおよびベストプラクティスを考慮します。

- プレイヤーが含まれるロケーションにフリートを追加します。フリートとエイリアスは任意のロケーションに追加できます。ロケーションは、報告されたプレイヤーのレイテンシーに基づいてプレイスメントを行う場合に重要です。
- すべてのフリートにエイリアスを使用します。キューの各フリートにエイリアスを割り当て、キューに送信先を設定するときにエイリアス名を使用します。
- すべてのフリートに同じ、または類似のゲームビルドまたはスクリプトを使用します。キューは、プレイヤーをキューにある任意のフリートのゲームセッションに配置できます。プレイヤーは、どのフリートのゲームセッションでもプレイできる必要があります。
- 2 つ以上のリージョンにフリートを作成します。ゲームサーバーを少なくとも他のひとつのロケーションでホストすることで、地域的な停止がプレイヤーに与える影響を軽減できます。バックアップフリートをスケールダウンしたままにして、使用量が増えた場合は自動スケーリングを使用してキャパシティを増やすことができます。
- ゲームセッションプレイスメントに優先順位を付けます。キューは、送信先リストの順序を含むいくつかの要素に基づいて配置の選択肢を優先的に選びます。
- クライアントサービスと同じロケーションにキューを作成します。クライアントサービスの近くのロケーションにキューを配置することで、通信レイテンシーを最小限に抑えることができます。
- 複数のロケーションでフリートを使用します。キューフィルター設定を使用して、指定したロケーションには、キューがゲームセッションを配置しないようにします。異なるホームロケーションで少なくとも 2 つのマルチロケーションフリートを使用して、地域的な停止時のゲームプレイスメントの影響を軽減することができます。
- すべてのフリートに同じ TLS 証明書設定を使用します。フリートのゲームセッションに接続するゲームクライアントには、互換性のある通信プロトコルが必要です。

キューのスコープを定義する

ゲームのプレイヤー集団には、一緒にプレイしてはいけないプレイヤーグループが存在する可能性があります。例えば、ゲームを 2 つの言語でパブリッシュする場合、各言語には独自のゲームサーバーが必要です。

プレイヤー集団のゲームセッション配置を設定するには、プレイヤーセグメントごとに個別のキューを作成します。各キューをスコープ設定して、プレイヤーを正しいゲームサーバーに配置します。キューのスコープ設定の一般的な方法には、次のようなものがあります。

- 地理的なロケーション別。複数の地理的エリアにゲームサーバーをデプロイする場合、プレイヤーのレイテンシーを削減するために、ロケーション別にプレイヤー用のキューを構築できます。
- ビルド/スクリプトのバリエーション別。ゲームサーバーのバリエーションが複数ある場合は、同じゲームセッションでプレイできないプレイヤーグループをサポートしている可能性があります。例えば、ゲームサーバーのビルドまたはスクリプトは、異なる言語やデバイスタイプなどをサポートすることがあります。
- イベントタイプ別。特別なキューを作成して、トーナメントやその他の特別なイベント参加者のゲームを管理できます。

複数のキューを設計する

ゲームとプレイヤーによっては、複数のゲームセッションキューを作成する必要がある場合があります。ゲームクライアントサービスが新規のゲームセッションをリクエストする際に、どのゲームセッションキューを使用するか指定されます。複数のキューを使用するかどうかを判断するには、以下を検討してください。

- ゲームサーバーのバリエーション ゲームサーバーのバリエーションごとに個別のキューを作成することができます。キュー内のすべてのフリートは、互換性のあるゲームサーバーをデプロイする必要があります。これは、キューを使用してゲームに参加するプレイヤーが、キュー内の任意のゲームサーバーでプレイできる必要があるためです。
- 異なるプレイヤーグループ。がプレイヤーグループに基づいてゲームセッションAmazon GameLift Serversを配置する方法をカスタマイズできます。たとえば、特別なインスタンスタイプまたはランタイム設定を必要とする特定のゲームモードに合わせてキューをカスタマイズする必要がある場合があります。または、トーナメントやその他のイベントのプレースメントを管理するために特別なキューが必要な場合があります。
- ゲームセッションのキューメトリクス。ゲームセッションプレースメントメトリクスの収集方法に基づいて、キューを設定できます。詳細については、「[キューの Amazon GameLift Servers メトリクス](#)」を参照してください。

マルチロケーションキューを構築する

すべてのキューにマルチロケーション設計を推奨します。この設計により、プレイスメント速度とホスティングの耐障害性が向上します。プレイヤーレイテンシーデータを使用して、最小のレイテンシーでプレイヤーをゲームに参加させるには、マルチロケーション設計が必要です。スポットインスタンスフリートを使用するマルチロケーションキューを構築する場合は、「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」の手順に従ってください。

マルチロケーションキューを作成する 1 つの方法は、[マルチロケーションフリート](#)をキューに追加することです。こうすることで、キューは、任意のフリートのロケーションにゲームセッションを配置できます。冗長性を保つため、設定やホームロケーションが異なる他のフリートを追加することもできます。マルチロケーションのスポットインスタンスのフリートを使用している場合は、ベストプラクティスに従って、同じロケーションを含むオンデマンドインスタンスのフリートを含めてください。

次の例では、基本的なマルチロケーションキューの設計プロセスについて説明します。この例では、2 つのフリートを使用します。1 つはスポットインスタンスフリートで、もう 1 つはオンデマンドインスタンスフリートです。各フリートには、配置場所 AWS リージョン として us-east-1、us-east-2ca-central-1、および us-west-2 があります。

マルチロケーションフリートを含む基本的なマルチロケーションキューを作成するには

1. キューを作成するロケーションを選択します。クライアントサービスをデプロイした場所の近くのロケーションにキューを配置することで、リクエストの待ち時間を最小限に抑えることができます。この例では、キューを us-east-1 に構築します。
2. 新しいキューを作成し、キューの送信先としてマルチロケーションフリートを追加します。送信先の順序によって、ゲームセッション Amazon GameLift Servers を配置する方法が決まります。この例では、最初にスポットインスタンスフリートをリストし、オンデマンドインスタンスフリートを 2 番目にリストしています。
3. キューのゲームセッションのプレイスメント優先順位を定義します。この順序により、キューが利用可能なゲームサーバーを最初に検索するロケーションが決まります。この例では、デフォルトの優先順序を使用します。
4. ロケーションの順序を定義します。場所の順序を定義しない場合、は場所をアルファベット順に Amazon GameLift Servers 使用します。

Game session placement locations

Locations where the queue can place new game sessions.

Locations

Choose locations ▼

ca-central-1
Canada (Central) ✕

us-west-2
US West (Oregon) ✕

us-east-2
US East (Ohio) ✕

us-east-1
US East (N. Virginia) ✕

Destination order

An ordered list of fleets and aliases that the queue can use for game session placement.

	Region	Type	Name	
⋮	us-east-1 ▼	Fleet ▼	TestFleet-SPOT ▼	Remove
⋮	us-east-1 ▼	Fleet ▼	TestFleet-ONDEMAND ▼	Remove

Add Destination

Game session placement priority

The values that GameLift uses to prioritize game session placement. The default order is latency, cost, destination, and location.



Latency

Prioritize locations with the lowest average player latency.



Cost

Prioritize destinations with the lowest current hosting cost.



Destination

Prioritize based on the defined destination order.



Location

Prioritize based on the defined location order.

▼ Location order

An ordered list of locations that the queue can use for game session placement.

Location

ca-central-1



Remove

us-east-1



Remove

us-east-2



Remove

us-west-2



Remove

Add locations

ゲームセッションプレイスメントに優先順位を付ける

Amazon GameLift Servers はアルゴリズムを使用して、キューの送信先に優先順位を付ける方法を決
定し、新しいゲームセッションを配置する場所を決定します。アルゴリズムは、順序付けられた基準
のセットに基づいています。デフォルトの優先順位を使用することも、順序をカスタマイズすること
もできます。キューの優先順位はいつでも編集できます。

デフォルトの優先順序

1. レイテンシー – ゲームセッション配置リクエストにプレイヤーのロケーション固有のレイテンシーデータが含まれている場合、は各ロケーションの平均プレイヤーレイテンシーをAmazon GameLift Servers計算し、平均が最も低いフリートロケーションにゲームセッションを配置しようします。
2. コスト – リクエストにレイテンシーデータが含まれていない場合、または複数のフリートのレイテンシーが等しい場合、は各フリートのホスティングコストAmazon GameLift Serversを評価します。フリートのホスティングコストは、フリートタイプ (スポットまたはオンデマンド)、インスタンスタイプ、場所によって異なります。
3. 送信先 – 複数のフリートのレイテンシーとコストが同じ場合、はキュー設定にリストされている送信先の順序に基づいてフリートにAmazon GameLift Servers優先順位を付けます。
4. 場所 – マルチロケーションフリートを持つキューの場合、他のすべての条件が等しい場合、はアルファベット順に基づいてフリートの場所をAmazon GameLift Servers優先します。

キューがゲームセッション配置を優先する方法をカスタマイズする

キューの配置条件の優先順位付け方法をカスタマイズできます。キューは、受信するすべてのゲームセッション配置リクエストにカスタム優先順位を適用します。

Note

カスタム優先度設定を作成し、4つの条件をすべて含めない場合、は欠落している条件をデフォルトの順序でAmazon GameLift Servers自動的に追加します。

キューの優先度設定をカスタマイズするには

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)または AWS Command Line Interface (AWS CLI) を使用して、カスタム優先度設定を作成します。

Console

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)では、新しいキューの作成時または既存のキューの更新時に、キューの優先順位をカスタマイズできます。作業する AWS リージョンを選択します。

コンソールの左側のナビゲーションバーを開き、キューを選択します。キューページで、既存のキューを選択し、編集を選択します。

1. 「ゲームセッション配置の優先度」セクションに移動します。各優先順位基準をドラッグアンドドロップして、必要な順序を作成します。

- 「ロケーションの順序」セクションに移動します。優先する場所を追加します。このリストは、キューに複数のロケーションを持つフリートがある場合に便利です。少なくとも1つの場所を指定する必要があります。ここで指定した場所が最初に優先され、次にキューの送信先の他のすべての場所が優先されます。
- [Save changes] (変更の保存) をクリックします。

AWS CLI

コマンド [update-game-session-queue](#) と `--priority-configuration` オプションを使用して、キューの優先順位をカスタマイズします。は現在のデフォルト AWS リージョンのキュー Amazon GameLift Servers を更新するか、`--region` タグを追加して別の AWS リージョンを指定できます。

次のリクエスト例では、指定されたキューの優先度設定を追加または更新します。

```
aws gamelift update-game-session-queue \  
  --name "example-queue-with-priority" \  
  --priority-configuration \  
    PriorityOrder="COST", "LOCATION", "DESTINATION", LocationOrder="us-east-1", "us-  
east-2", "ca-central-1", "us-west-2" \  
  
```

プレイヤーのレイテンシーによる配置の優先順位付け

プレイヤーに可能な限り最高のプレイヤーエクスペリエンスを提供し、レイテンシーを最小限に抑えるには、ゲームセッション配置システムを設定するときに次の手順を実行します。

- ゲームセッションを配置する場所を選択するときにレイテンシーを優先するようにキューを設定します。デフォルトでは、レイテンシーは優先度リストの最上位にあります。キューの優先度設定をカスタマイズし、レイテンシーを優先度順に配置する場所を選択することもできます。
- キューのプレイヤーレイテンシーポリシーを設定します。レイテンシーポリシーを使用すると、ゲームセッション配置で許容するレイテンシーの量にハード制限を設定できます。が制限を超えることなくゲームセッションを配置 Amazon GameLift Servers できない場合、プレイスメントリクエストはタイムアウトして失敗します。単一のレイテンシーポリシーを設定することも、時間の経過とともにレイテンシー制限を徐々に緩和する一連のポリシーを作成することもできます。一連のポリシーを使用すると、初期レイテンシーの制限を非常に低く指定でき、短い遅延後にレイテンシーが高いプレイヤーに対応できます。レイテンシーポリシーの作成の詳細については、「」を参照してください [プレイヤーレイテンシーポリシーを作成する](#)。

- ゲームセッション配置リクエストを行う場合 ([StartGameSessionPlacement](#)」を参照)、各プレイヤーのレイテンシーデータを含めます。プレイヤーレイテンシーデータには、ゲームセッションを配置できるすべての場所の値が含まれます。たとえば、AWS リージョン us-east-2 と ca-central-1 にゲームセッションを配置するキューの場合、レイテンシーデータは次のようになります。

```
"PlayerLatencies": [  
  { "LatencyInMilliseconds": 100, "PlayerId": "player1", "RegionIdentifier": "us-east-2" },  
  { "LatencyInMilliseconds": 100, "PlayerId": "player1", "RegionIdentifier": "ca-central-1" },  
  { "LatencyInMilliseconds": 150, "PlayerId": "player2", "RegionIdentifier": "us-east-2" },  
  { "LatencyInMilliseconds": 150, "PlayerId": "player2", "RegionIdentifier": "ca-central-1" }  
]
```

正確なレイテンシー測定値を取得するには、Amazon GameLift Serversの UDP ping ビーコンを使用します。これらのエンドポイントを使用すると、プレイヤーデバイスと潜在的な各ホスティングロケーション間の実際の UDP ネットワークレイテンシーを測定できるため、ICMP ping を使用するよりも正確な配置決定を行うことができます。UDP ping ビーコンを使用してレイテンシーを測定する方法の詳細については、「」を参照してください[UDP ping ビーコン](#)。

ロケーションによる配置の優先順位付け

地理的位置の優先順位付けされたリストに基づいてゲームセッションを配置するようにキューを設定できます。Location は、キューが新しいゲームセッションを配置する場所を選択する方法を決定する基準の 1 つです。デフォルトでは、ロケーションはレイテンシー、コスト、および送信先の後、4 番目に優先されます。

ゲームセッション配置の場合、送信先と場所の意味は多少異なります。

- 送信先とは、特定のフリートを指し、デプロイされるすべてのフリートのホスティングリソースが含まれます。送信先で優先順位を付けると、Amazon GameLift Servers はフリート内の任意の場所に配置できます。マルチロケーションマネージドフリートと Anywhere フリートは、1 つ以上のロケーションにデプロイされるホスティングリソースを持つことができます。
- ロケーションとは、フリートのホスティングリソースがデプロイされる特定の地理的位置を指します。フリートには、Local Zones AWS リージョンやカスタムロケーション (Anywhere フリエートの場合) など、複数のロケーションを含めることができます。単一ロケーションのマネージドフリー

トには 1 つのロケーションがあり、常に です AWS リージョン。マルチロケーションマネージドフリートにはホームリージョンがあり、リモートロケーションを持つことができます。Anywhereフリートには 1 つ以上のカスタムロケーションがあります。

ロケーションごとにプレイスメントを優先順位付けする場合、は優先度の場所を含むキューの送信先Amazon GameLift Serversを検索し、使用可能なホスティングリソースを検索します。優先度の場所を持つ送信先が複数ある場合、は次の優先度基準 (コスト、レイテンシー、送信先) Amazon GameLift Serversに進みます。

キューの場所の優先順位付け方法に影響を与えるには、いくつかの方法があります。

- キューがすべてのゲームセッション配置リクエストを処理する方法を設定します。
- キューに優先度設定を追加します。キューの優先度設定には、順序付けられた場所のリストが含まれます。優先順位を付ける場所を 1 つ以上指定できます。このリストは場所を除外するものではなく、利用可能なホスティングリソースを最初に探すAmazon GameLift Servers場所を指定するだけです。順序付けられた場所リストの一般的な用途は、ほとんどのトラフィックを 1 つ以上の特定の地理的場所にファネルし、バックアップ容量として追加の場所を使用する場合です。[UpdateGameSessionQueue](#) を呼び出して優先度設定を追加します。
- フィルター設定をキューに追加します。フィルター設定は、キューの許可リストです。使用可能なホスティングリソースを検索するときに、リストにない場所を無視Amazon GameLift Serversするように に指示します。フィルター設定には 2 つの一般的な用途があります。まず、複数のロケーションを持つフリートの場合、フィルターを使用してフリートのロケーションの一部を除外できます。次に、特定のロケーションでの配置を一時的に禁止する場合があります。たとえば、ロケーションで一時的な問題が発生している可能性があります。キューのフィルター設定はいつでも更新できるため、必要に応じて場所を簡単に追加および削除できます。[UpdateGameSessionQueue](#) を呼び出してフィルター設定を追加します。
- 個々の配置リクエストには特別な手順を使用します。
- ゲームセッション配置リクエストに優先度オーバーライドリストを含めます。[StartGameSessionPlacement](#) リクエストを使用して、ロケーションの代替優先度リストを指定できます。このリストは、その 1 つのリクエストのみの場所に対してキューが設定した優先順位を効果的に置き換えます。他のリクエストには影響しません。このオーバーライド機能にはいくつかの要件があります。
- オーバーライドリストは、優先度設定が に設定されているキューを最優先LOCATIONとしてのみ使用します。

- 同じ配置リクエストにプレイヤーレイテンシーデータを含めないでください。レイテンシーデータセットを含めるとAmazon GameLift Servers、解決できない場所を優先するときに競合が発生します。
- 優先度オーバーライドリストで使用可能なリソースが見つからないAmazon GameLift Servers場合の処理方法を決定します。キューの他の場所にフォールバックするか、オーバーライドリストへの配置を制限するかを選択します。デフォルトでは、Amazon GameLift Servers はフォールバックしてキューの他の場所への配置を試みます。
- オーバーライドリストに場所を追加するなど、必要に応じてキューのフィルター設定を更新します。オーバーライドリストはフィルターリストを無効にしません。

プレイヤーレイテンシーポリシーを作成する

配置リクエストにプレイヤーレイテンシーデータが含まれている場合、はすべてのプレイヤーの平均レイテンシーが最も低い場所でゲームセッションAmazon GameLift Serversを検索します。平均プレイヤーレイテンシーに基づいてゲームセッションを配置すると、ほとんどのプレイヤーAmazon GameLift Serversを高レイテンシーのゲームに配置することができなくなります。ただし、はプレイヤーを非常にレイテンシーの高い場所に配置Amazon GameLift Serversします。このようなプレイヤーに対応するため、プレイヤーレイテンシーポリシーを作成します。

プレイヤーレイテンシーポリシーはAmazon GameLift Servers、リクエスト内のプレイヤーが最大値を超えるレイテンシーを経験する任意の場所に、リクエストされたゲームセッションを配置することを防止します。プレイヤーレイテンシーポリシーは、Amazon GameLift Servers がゲームセッションリクエストをより高いレイテンシーのプレイヤーとマッチングできないようにすることもできます。

Tip

グループ内のすべてのプレイヤーで同様のレイテンシーを要求するなど、レイテンシー固有のルールを管理するには、[Amazon GameLift Servers FlexMatch](#) を使用してレイテンシーベースのマッチメイキングルールを作成できます。

例えば、タイムアウトが 5 分間で、次のプレイヤーレイテンシーポリシーのあるキューについて検討してみましょう。

1. 120 秒かけて、すべてのプレイヤーのレイテンシーが 50 ミリ秒未満のロケーションを検索します。

2. 120 秒かけて、すべてのプレイヤーのレイテンシーが 100 ミリ秒未満のロケーションを検索します。
3. 次に、キューのタイムアウトまでの残り時間を使って、すべてのプレイヤーレイテンシーが 200 ミリ秒未満のロケーションを検索します。

Create queue

Queue settings

Name

The name must be unique and have 1-128 characters. Valid characters: A-Z, a-z, 0-9, and - (hyphen).

Timeout

Specify how long GameLift tries to place a game session before stopping.

 seconds

Must be 10-600 seconds.

 We recommend setting player latency policies, unless you're using GameLift FlexMatch.



Player latency policies - *optional*

Add policies to help place players into games with lower latency. Use multiple policies to reduce latency requirements per policy so that each player eventually finds a match.

0 seconds left to allocate

100%

Period start

Seconds

Period end

Seconds

Max player latency

Milliseconds

Remove

Seconds

Seconds

Milliseconds

Remove

Seconds

Seconds

Milliseconds

Remove

Add policy

キューメトリクスの評価

キューのパフォーマンスを評価するには、メトリクスを使用します。キューに関連するメトリクスは、[Amazon GameLift Serversコンソール](#)または Amazon CloudWatch で表示できます。キューメトリクスのリストと説明については、「[キューの Amazon GameLift Servers メトリクス](#)」を参照してください。

キューメトリクスは、以下に関する分析情報を提供します。

- [キュー全体のパフォーマンス] – キューメトリックは、キューがプレイスメントリクエストにどの程度正常に応答したかを示します。これらのメトリクスは、プレイスメントが失敗するタイミングと理由を特定するのに役立ちます。フリートを手動でスケールしたキューの場合、AverageWaitTime および QueueDepth メトリクスはキューのキャパシティをいつ調整する必要があるか示す場合があります。
- FleetIQ アルゴリズムのパフォーマンス – FleetIQアルゴリズムを使用した配置リクエストの場合、メトリクスはアルゴリズムが理想的なゲームセッション配置を見つける頻度を示します。プレイスメントでは、プレイヤーのレイテンシーが最も低いリソースや、コストが最も低いリソースを優先的に使用することができます。が理想的な配置を見つけAmazon GameLift Serversられない一般的な理由を特定するエラーメトリクスもあります。メトリクスの詳細については、「[Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)」を参照してください。
- [ロケーション固有のプレイスメント] – マルチロケーションキューの場合、メトリクスはロケーション別の正常なプレイスメントを示します。FleetIQ アルゴリズムを使用するキューの場合、このデータはプレイヤーアクティビティが発生する場所に関する有用なインサイトを提供します。

FleetIQ アルゴリズムのパフォーマンスのメトリクスを評価するときは、次のヒントを考慮してください。

- キューが理想的な配置を見つける速度を追跡するには、PlacementsSucceededメトリクスとFleetIQメトリクスを組み合わせ、レイテンシーと料金が最も低くなります。
- キューが理想的なプレイスメントを見つける比率を上げるには、以下のエラーメトリクスを確認してください。
 - FirstChoiceOutOfCapacity が高い場合は、キューのフリートに合わせてキャパシティスケールリングを調整してください。
 - FirstChoiceNotViable エラーメトリクスが高い場合は、スポットインスタンスフリートを確認してください。特定のスポットインスタンスタイプの中断率が高すぎる場合、スポットフリートは「有効でない」とみなされます。この問題を解決するには、キューを変更して異なるイ

インスタンスタイプのスポットインスタンスのフリートを使用します。ロケーションごとに異なるインスタンスタイプのスポットインスタンスフリートを含めることをお勧めします。

スポットインスタンスのキューの設計

スポットフリートを使用することで、ホスティングコストを大幅に削減できます。詳細については、[オンデマンドインスタンスとスポットインスタンスの比較](#)を参照してください。スポットフリートをホスティングソリューションに追加するには、スポットフリートとオンデマンドフリートの組み合わせでゲームセッションキューを設定する必要があります。は、ゲームセッションの配置プロセス中にキューAmazon GameLift Serversを使用して複数のフリートを検索し、新しいゲームセッションに最適なホストを見つけます。このトピックでは、スポットフリートの使用を開始する方法に関するガイダンスを提供します。

マッチメイキングに FlexMatch を使用していますか？ 次のステップを使用して、マッチメイキングプレイメントの既存のゲームセッションキューにスポットフリートを追加できます。

1. ゲームセッションキューの送信先を決定します。

キューを使用したゲームセッションプレイメントの管理はベストプラクティスであり、スポットインスタンスを使用する場合は必須です。スポットインスタンスは必要なときに常に利用できるわけではないため、バックアップ容量を提供するために、スポットフリートとオンデマンドフリートの両方を含む回復力のあるキューを設計する必要があります。オンデマンドフリートは、必要になるまでスケールダウンしたままにできます。キューを設計するには、以下の点を考慮します。

- ロケーション – 可能であれば、スポットフリートとオンデマンドフリートはプレイヤーと同じリージョンに存在する必要があります。スポットリソースとオンデマンドリソースの両方をサポートしたい各場所に配置します。マルチロケーションフリートは、スポットインスタンスとオンデマンドインスタンスの両方をサポートします。
- インスタンスタイプ – ゲームサーバーのハードウェア要件と、選択した場所でのインスタンスの可用性を考慮します。

スポットの可用性と復元性を最適化するキューの設計については、「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」を参照してください。スポット設計のベストプラクティスについては、「[Amazon GameLift Servers ゲームセッションキューのベストプラクティス](#)」を参照してください。

2. スポット最適化キューのフリートを作成します。

キューの設計に基づいて、ゲームサーバーを希望の場所とインスタンスタイプにデプロイするフリートを作成します。新しいフリートの作成および設定のヘルプについては、「[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)」を参照してください。

3. ゲームセッションキューを作成します。

フリートの送信先を追加し、ゲームセッションの配置プロセスを設定し、配置の優先順位を定義します。新しいキューの作成および設定のヘルプについては、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。

4. キューを使用するようにゲームクライアントサービスを更新します。

ゲームクライアントがキューを使用してリソースをリクエストすると、キューは中断される可能性が高いリソースを避け、定義した優先順位に合ったロケーションを選択します。ゲームクライアントにゲームセッション配置を実装する方法については、「[ゲームセッションを作成する](#)」を参照してください。

5. ゲームサーバーでスポットの中断を処理するように更新します。

AWS は、容量を戻す必要がある場合、2 分間の通知でスポットインスタンスを中断できます。プレイヤーへの影響を最小限に抑えるため、中断を処理するようにゲームサーバーをセットアップします。

ガスロットインスタンス AWS を再利用する前に、終了通知を送信します。は、Server SDK コールバック関数 を呼び出して、影響を受けるすべての Amazon GameLift Servers サーバードロセスに通知 Amazon GameLift Servers を渡します `onProcessTerminate()`。このコールバックを実装して、ゲームセッションを終了するか、ゲームセッションとプレイヤーを新しいインスタンスに移動します。 `onProcessTerminate()` の実装のヘルプについては、「[サーバープロセスのシャットダウン通知に応答する](#)」トラブルシューティングを参照してください。

 Note

AWS は、インスタンスを再利用する前に通知を提供するようあらゆる努力をしますが、警告が到着する前に ガスロットインスタンスを AWS 再利用する可能性があります。ゲームサーバーで予期しない中断を処理できるように準備します。

6. スポットフリートとキューのパフォーマンスを評価します。

Amazon GameLift Servers コンソールまたは Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers メトリクスを表示して、パフォーマンスを確認します。Amazon GameLift Servers メトリクスの

詳細については、「[Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)」を参照してください。主なメトリクスには次のものがあります。

- 中断率 – スポットフリートのインスタンスとゲームセッションについてスポットに関連した中断の回数と頻度を追跡する InstanceInterruptions および GameSessionInterruptions メトリクスを使用します。によって再利用されたゲームセッションのステータスは TERMINATED で AWS、ステータスの理由は です INTERRUPTED。
- キューの有効性 – プレイメントの成功率、平均待機時間、キューの深度などのキューメトリクスを追跡し、スポットフリートによってキューのパフォーマンスに影響が出ないことを確認します。
- フリート使用率 – インスタンス、ゲームセッションおよびプレイヤーセッションをモニタリングします。オンデマンドフリートの使用率は、中断を避けるためにキューがスポットフリートへのプレイメントを避けている指標になります。

スポットフリートを使用したキューのベストプラクティス

キューにスポットフリートが含まれている場合は、耐障害性のあるキューを設定してください。スポットフリートによるコスト削減を生かしつつ、ゲームセッションの中断の影響を最小限に抑えます。スポットフリートで使用するためのフリートとゲームセッションキューを正しく構築する方法については、「[チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する](#)」を参照してください。スポットインスタンスの詳細については、「[スポットインスタンスのキューの設計](#)」を参照してください。

前のセクションの一般的なベストプラクティスに加えて、次のスポット固有のベストプラクティスも考慮してください。

- 各ロケーションに少なくともひとつのオンデマンドフリートを作成します。オンデマンドフリートはプレイヤーにバックアップゲームサーバーを提供します。バックアップフリートが必要になるまでスケールダウンし、スポットフリートが利用できないときにはオートスケーリングを使用してオンデマンドの容量を増やすことができます。
- ロケーション内の複数のスポットフリートで異なるインスタンスタイプを選択します。1つのスポットインスタンスタイプが一時的に使用できなくなった場合でも、中断はロケーション内のひとつのスポットフリートにのみ影響します。ベストプラクティスとしては、広く利用可能なインスタンスタイプを選択し、同じファミリのインスタンスタイプを使用します (たとえば、m5.large、m5.xlarge、m5.2xlarge)。[Amazon GameLift Servers コンソール](#)を使用して、インスタンスタイプの過去の料金データを表示します。

ゲームセッション配置のイベント通知を設定

イベント通知を使用して、個々のプレイメントリクエストのステータスをモニタリングできます。プレイメントアクティビティが多いすべてのゲームにイベント通知を設定することをおすすめします。

イベント通知を設定するためには二つのオプションがあります。

- キューを使用して Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) トピックにイベント通知 Amazon GameLift Serversを発行します。
- 自動的にパブリッシュされる Amazon EventBridge イベントとイベント管理ツール一式を使用します。

によって出力されるゲームセッション配置イベントのリストについてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[ゲームセッションプレイメントイベント](#)。

SNS トピックの設定

がゲームセッションキューによって生成されたすべてのイベントをトピックに発行Amazon GameLift Serversするには、通知ターゲットフィールドをトピックに設定します。

Amazon GameLift Servers イベント通知用の SNS トピックをセットアップするには

1. にサインイン AWS Management Console し、Amazon SNS コンソールを <https://console.aws.amazon.com/sns/v3/home>://https://www.www.www.www。
2. SNS [トピック] ページから [トピックを作成] を選択し、トピックを作成する手順に従います。
3. [アクセスポリシー] で、以下の作業を行います。
 - a. [詳細設定] 方法を選択します。
 - b. JSON オブジェクトの次の太字のセクションを既存のポリシーに追加します。

```
{
  "Version": "2008-10-17",
  "Id": "__default_policy_ID",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "__default_statement_ID",
      "Effect": "Allow",
```

```

    "Principal": {
      "AWS": "*"
    },
    "Action": [
      "SNS:GetTopicAttributes",
      "SNS:SetTopicAttributes",
      "SNS:AddPermission",
      "SNS:RemovePermission",
      "SNS:DeleteTopic",
      "SNS:Subscribe",
      "SNS:ListSubscriptionsByTopic",
      "SNS:Publish"
    ],
    "Resource": "arn:aws:sns:your_region:your_account:your_topic_name",
    "Condition": {
      "StringEquals": {
        "AWS:SourceAccount": "your_account"
      }
    }
  },
  {
    "Sid": "__console_pub_0",
    "Effect": "Allow",
    "Principal": {
      "Service": "gamelift.amazonaws.com"
    },
    "Action": "sns:Publish",
    "Resource": "arn:aws:sns:your_region:your_account:your_topic_name",
    "Condition": {
      "ArnLike": {
        "aws:SourceArn":
          "arn:aws:gamelift:your_region:your_account:gamesessionqueue/your_queue_name"
      }
    }
  }
]
}

```

- c. (オプション) リソースポリシーに条件を追加して、トピックにアクセス制御を追加します。
4. [トピックの作成] を選択してください。
5. SNS トピックを作成したら、キューの作成時にそのトピックをキューに追加するか、既存のキューを編集して追加します。

サーバー側の暗号化を使用して SNS トピックをセットアップする

サーバー側の暗号化 (SSE) では、機密データを暗号化されたトピックに保存できます。SSE は、AWS Key Management Service (AWS KMS) のマネージドキーを使用して、Amazon SNS トピック内のメッセージの内容を保護します。Amazon SNS によるサーバー側の暗号化の詳細については、「Amazon Simple Storage Service デベロッパーガイド」の「[保管時の暗号化](#)」を参照してください。

サーバー側の暗号化を使用して SNS トピックを設定する方法については、以下のトピックを確認してください。

- 「AWS Key Management Service デベロッパーガイド」の「[キーの作成](#)」
- 「Amazon Simple Notification Service デベロッパーガイド」の「[トピックの SSE を有効にする](#)」

KMS キーを作成するときは、次の KMS キーポリシーを使用します。

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Principal": {
    "Service": "gamelift.amazonaws.com"
  },
  "Action": [
    "kms:Decrypt",
    "kms:GenerateDataKey"
  ],
  "Resource": "*",
  "Condition": {
    "ArnLike": {
      "aws:SourceArn":
        "arn:aws:gamelift:your_region:your_account:gamesessionqueue/your_queue_name"
    },
    "StringEquals": {
      "kms:EncryptionContext:aws:sns:topicArn":
        "arn:aws:sns:your_region:your_account:your_sns_topic_name"
    }
  }
}
```

EventBridge をセットアップする

Amazon GameLift Servers は、すべてのゲームセッション配置イベントを EventBridge に自動的に投稿します。EventBridge を使用すると、処理するためにイベントをターゲットにルーティングするルールを設定できます。例えば、ゲームセッションへの接続の前にタスクを処理する PlacementFulfilled AWS Lambda 関数にイベントをルーティングするルールを設定できます。Eventbridge の詳細については、Amazon EventBridge ユーザーガイドの [Amazon EventBridge とは](#) を参照してください。

以下は、Amazon GameLift Servers キューで使用する EventBridge ルールの例です。

すべての Amazon GameLift Servers キューのイベントと一致

```
{
  "source": [
    "aws.gamelift"
  ],
  "detail-type": [
    "GameLift Queue Placement Event"
  ]
}
```

特定のキューからのイベントに一致します

```
{
  "source": [
    "aws.gamelift"
  ],
  "detail-type": [
    "GameLift Queue Placement Event"
  ],
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:your_region:your_account:gamesessionqueue/your_queue_name"
  ]
}
```

チュートリアル: スポットインスタンスを使用して Amazon GameLift Servers キューを作成する

序章

このチュートリアルでは、低コストのスポットフリートにデプロイされるゲームのゲームセッションプレイメントを設定する方法について説明します。スポットフリートでは、プレイヤーのゲームサーバーの継続的な可用性を維持するために、追加の手順が必要です。

対象者

このチュートリアルは、スポットフリートを使用してカスタムゲームサーバーまたは をホストしたいゲーム開発者を対象としています Amazon GameLift Servers Realtime。

学習する内容

- ゲームセッションキューによって提供されるプレイヤーのグループを定義します。
- ゲームセッションキューの範囲をサポートするフリートインフラストラクチャを構築します。
- 各フリートにエイリアスを割り当てて、フリート ID を抽象化します。
- キューを作成し、フリートを追加し、 がゲームセッション Amazon GameLift Servers を配置する場所に優先順位を付けます。
- プレイヤーレイテンシーポリシーを追加して、レイテンシー問題を最小限に抑えます。

前提条件

ゲームセッションプレイメント用のフリートとキューを作成する前に、次のタスクを完了する必要があります。

- [確認 Amazon GameLift Servers の働き。](#)
- [ゲームサーバーを と統合します Amazon GameLift Servers。](#)
- [ゲームサーバーのビルドまたはスクリプトを にアップロードします Amazon GameLift Servers。 Realtime](#)
- [フリート設定を計画する。](#)

ステップ 1: キューの範囲を定義する

このチュートリアルでは、ゲームサーバービルドのバリエーションが 1 つのゲームのキューを設計します。開始時には、アジアパシフィック (ソウル) とアジアパシフィック (シンガポール) の 2 か所

でリリースされます。これらのロケーションは互いに近いので、レイテンシーはプレイヤーにとって問題ではありません。

この例では、プレイヤーセグメントが 1 つしかありません。つまり、キューを 1 つ作成します。将来、北米でゲームがリリースされるときには、北米のプレイヤーを対象とした 2 つ目のキューを作成できます。

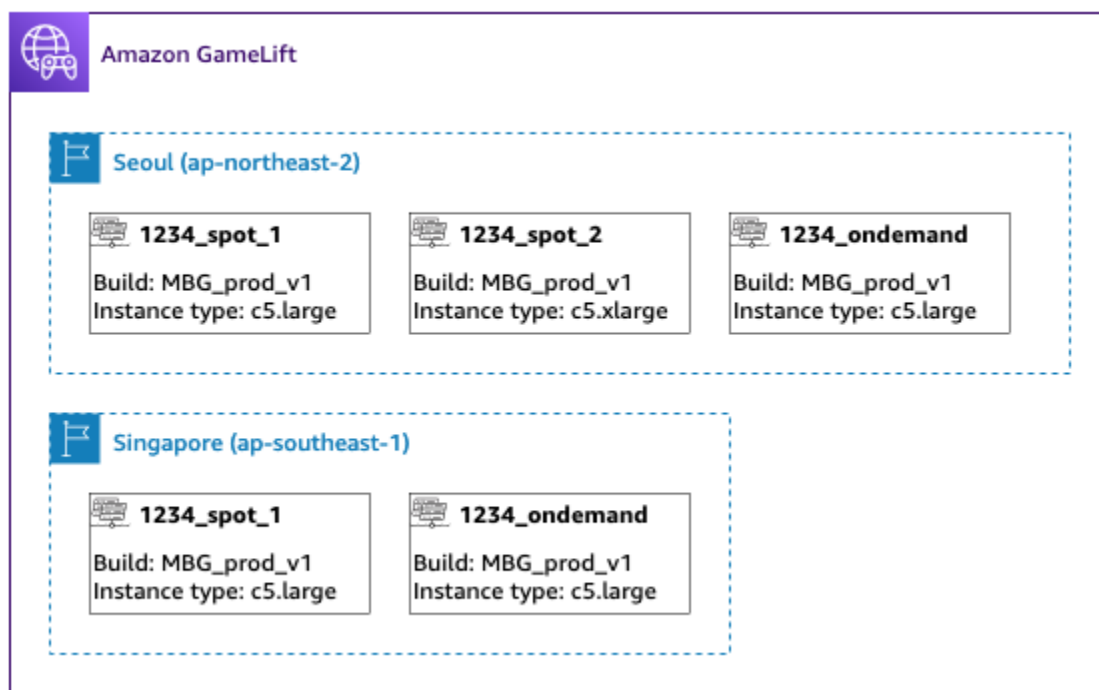
詳細については、「[キューのスコープを定義する](#)」を参照してください。

ステップ 2: スポットフリートインフラストラクチャを作成する

ロケーションにフリートを作成し、[ステップ 1: キューのスコープを定義する](#) で定義したスコープに適合するゲームサーバービルドまたはスクリプトを使用します。

このチュートリアルでは、各ロケーションに、少なくとも 1 つのスポットフリートと 1 つのオンデマンドフリートを含む 2 つのロケーションインフラストラクチャを作成します。各フリート毎に同じゲームサーバービルドをデプロイします。さらに、ソウルのロケーションではプレイヤーのトラフィックが重くなることが予想されるため、そこにスポットフリートを追加します。

次の図は、ap-northeast-2 (ソウル) ロケーションに 3 つのフリートと ap-southeast-1 (シンガポール) ロケーションに 2 つのフリートがあるスポットフリートインフラストラクチャの例を示しています。両方のフリートのすべてのインスタンスは MBG_prod_v1 というビルドを使用しています。ap-northeast-2 のフリートにはインスタンスタイプが c5.large のフリート 1234_spot_1、インスタンスタイプが c5.xlarge のフリート 1234_spot_2、インスタンスタイプが c5.large のフリート 1234_ondemand のフリート設定が含まれています。ap-southeast-1 のフリートにはインスタンスタイプが c5.large のフリート 1234_spot_1 と、インスタンスタイプが c5.large のフリート 1234_ondemand のフリート設定が含まれています。

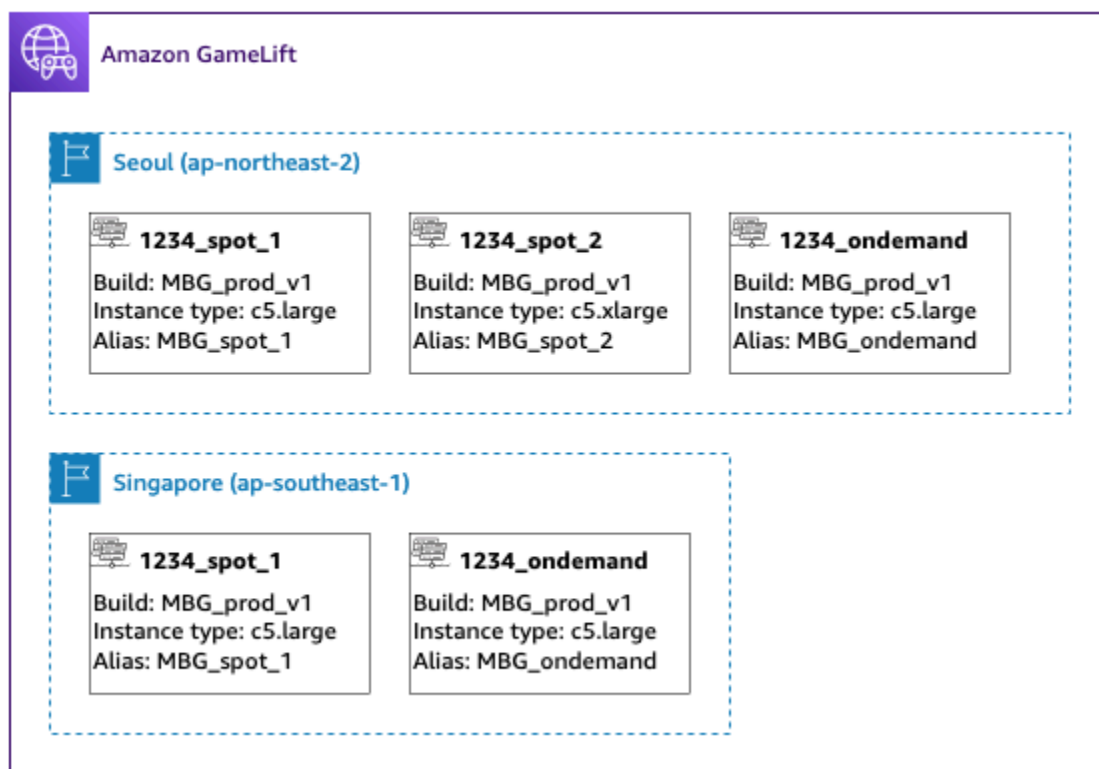


ステップ 3: フリートごとにエイリアスを割り当てる

インフラストラクチャの各フリートに新しいエイリアスを作成する。エイリアスはフリート ID を抽象化し、定期的なフリート交換を効率的にします。アラーム作成の詳細については、「[Amazon GameLift Servers エイリアスの作成](#)」を参照してください。

フリートインフラストラクチャにはフリートが 5 つあるため、ルーティング戦略を使用して 5 つのエイリアスを作成します。アジアパシフィック (ソウル) のロケーションには 3 つのエイリアスが必要で、アジアパシフィック (シンガポール) のロケーションには 2 つのエイリアスが必要です。

次の図は、ステップ 2 で説明したスポットフリートのインフラストラクチャと、各フリートにエイリアスを追加したものです。フリート 1234_spot_1 のエイリアスには MBG_spot_1、フリート 1234_spot_2 のエイリアスには MBG_spot_2、フリート 1234_ondemand のエイリアスには MBG_ondemand があります。



詳細については、「[マルチロケーションキューを構築する](#)」を参照してください。

ステップ 4: 送信先のキューを作成する

ゲームセッションキューを作成し、フリートの送信先を追加します。キューの作成方法の詳細については、「[ゲームセッションキューを作成する](#)」を参照してください。

キューを作成するとき:

- デフォルトのタイムアウト値を 10 分に設定します。後に、キューのタイムアウトがゲームに参加するためのプレイヤーの待ち時間にどのように影響するかをテストできます。
- 今のところ、プレイヤーレイテンシーポリシーのセクションはスキップしてください。これについては、次のステップで説明します。
- キュー内のフリートに優先順位を付けます。スポットフリート进行操作する場合は、次のいずれかの方法をお勧めします。
 - インフラストラクチャで、バックアップ用にセカンダリロケーションにフリートがあるプライマリロケーションを使用している場合は、最初にロケーション別、次にフリートタイプ別に優先順位を付けます。

- インフラストラクチャで複数のロケーションを均等に使用する場合は、フリートタイプでフリートに優先順位を付け、スポットフリートをキューの先頭に配置します。

この例では、**MBG_spot_queue** という名前の新しいキューを作成し、5 つのフリートすべてにエイリアスを追加します。次に、最初にロケーションでプレイスメントを優先順位付けし、次にフリートタイプで優先順位付けします。

この設定に基づいて、このキューでは常に新規のゲームセッションをソウルのスポットフリートに配置しようとしています。これらのフリートがいっぱいになると、キューはソウルオンデマンドフリートの利用可能なキャパシティをバックアップとして使用します。3 つのソウルフリートがすべて使用できない場合、はシンガポールフリートにゲームセッションAmazon GameLift Serversを配置します。

次の図は、タイムアウトが 300 秒のキューと優先順位付けされた送信先を示しています。目的地は、ap-northeast-2 の 1234_spot_1、ap-northeast-2 の 1234_spot_2、ap-northeast-2 の 1234_ondemand、ap-southeast-1 の 1234_spot_1、ap-southeast-1 の 1234_ondemand の順になっています。

 Amazon GameLift

 **MBG_spot_queue**

Timeout: 300 seconds
Destinations:

 **1234_spot_1**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_spot_1
Region: ap-northeast-2

 **1234_spot_2**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.xlarge
Alias: MBG_spot_2
Region: ap-northeast-2

 **1234_ondemand**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_ondemand
Region: ap-northeast-2

 **1234_spot_1**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_spot_1
Region: ap-southeast-1

 **1234_ondemand**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_ondemand
Region: ap-southeast-1

ステップ 5: レイテンシー制限をキューに追加する

このゲームでは、ゲームセッションのプレイメントリクエストにレイテンシー情報が含まれています。プレイヤーグループのためのゲームセッションを作成するプレイヤーパーティー機能もあります。私たちは、ゲーム参加までプレイヤーに少し長く待ってもらうことで、可能な限り理想的なゲームプレイエクスペリエンスが得られるようにできます。弊社のゲームテストでは次のような結果が出ています。

- 理想的なレイテンシーは 50 ミリ秒未満。
- 250 ミリ秒を超えるレイテンシーではゲームはプレイできない。
- プレイヤーは約 1 分以内に我慢の限界に達する。

300 秒のタイムアウトがあるキューには、許容レイテンシーを制限するポリシーステートメントを追加します。ポリシーステートメントでは、レイテンシー値を徐々に 250 ミリ秒まで増加させることができます。

このポリシーでは、キューは最初の 1 分間、最適なレイテンシー (50 ミリ秒未満) のプレイスメントを検索し、それ以降は制限を緩和します。キューは、プレイヤーのレイテンシーが 250 ミリ秒以上のプレイスメントは行いません。

次の図は、プレイヤーのレイテンシーポリシーが追加されたステップ 4 のキューを示しています。プレイヤーレイテンシーポリシーには、60 秒間は 50 ミリ秒の制限を適用、30 秒の間は 125 ミリ秒の制限を適用、タイムアウトまで 250 ミリ秒の制限を強制すると規定されています。

 Amazon GameLift

 **MBG_spot_queue**

Timeout: 300 seconds

Destinations:

 **1234_spot_1**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_spot_1
Region: ap-northeast-2

 **1234_spot_2**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.xlarge
Alias: MBG_spot_2
Region: ap-northeast-2

 **1234_ondemand**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_ondemand
Region: ap-northeast-2

 **1234_spot_1**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_spot_1
Region: ap-southeast-1

 **1234_ondemand**
Build: MBG_prod_v1
Instance type: c5.large
Alias: MBG_ondemand
Region: ap-southeast-1

Latency policies:

- Enforce 50ms limit for 60s
- Enforce 125ms limit for 30s
- Enforce 250ms limit until timeout

概要

お疲れ様でした。以下はあなたが達成した内容です。

- プレイヤー集団の一部を対象とするゲームセッションキューができました。

- キューはスポットフリートを効果的に使用し、スポットの中断が発生したときにも回復力があります。
- キューでは、最高のプレイヤーエクスペリエンスが得られるフリートが優先されます。
- キューには、劣悪なゲームプレイエクスペリエンスからプレイヤーを保護するためにレイテンシー制限が設定されています。

これで、キューを使用して、提供しているプレイヤーゲームセッションを配置できます。これらのプレイヤーに対してゲームセッションプレイスメントリクエストを行う場合は、リクエストでこのゲームセッションキュー名を参照します。ゲームセッションのプレイスメントリクエストの詳細については、[ゲームセッションを作成する](#) または [ゲームクライアントをと統合する Amazon GameLift ServersRealtime](#) を参照してください。

次のステップ:

- [独自のキューを設計する](#)。
- [キューを作成する](#)。
- [ゲームクライアントでキューを使用する](#)。

を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers

インスタンスで測定されるホスティング容量は、同時にホストAmazon GameLift Serversできるゲームセッションの数と、それらのゲームセッションが対応できる同時プレイヤーの数を表します。ゲームホスティングで最も困難なタスクの1つが、不要なリソースに無駄なコストを浪費することなく、プレイヤーの需要に合わせてキャパシティをスケーリングすることです。詳細については、「[フリートの容量のスケーリング](#)」を参照してください。

容量は、フリートのロケーションレベルで調整されます。すべてのフリートには、フリートのホームAWSリージョンという少なくとも1つの場所があります。容量を表示またはスケーリングすると、フリートのホームリージョンおよび追加のリモートロケーションなど、ロケーションごとに情報がリストされます。

維持するインスタンスの数を手動で設定することも、プレイヤーの需要の変化に合わせてキャパシティを動的に調整するように自動スケーリングを設定することもできます。ターゲットベースの自動スケーリングオプションをオンにして開始することをお勧めします。ターゲットベースの自動スケーリングの目標は、現在のプレイヤーに対応するのに十分なホスティングリソースと、プレイヤーの需要の予期しない急増に対処する追加のリソースを維持することです。ほとんどのゲームに対して、ターゲットベースの自動スケーリングは非常に効果的なスケーリングソリューションです。

ほとんどのフリートスケーリングアクティビティは、Amazon GameLift Serversコンソールを使用して実行できます。のサービスAPIでAWS SDKまたはAWS Command Line Interface (AWS CLI)を使用することもできます。 [Amazon GameLift Servers](#)

トピック

- [コンソールでフリートの容量を管理するには](#)
- [Amazon GameLift Servers 容量制限を設定する](#)
- [Amazon GameLift Servers フリートの容量を手動で設定する](#)
- [Amazon GameLift Servers でのフリート容量 Auto Scaling](#)
- [Amazon GameLift Servers コンテナフリートのスケーリング](#)

コンソールでフリートの容量を管理するには

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)を開きます。

2. ナビゲーションペインで [ホスティング]、[フリート] を選択します。
3. [フリート] ページで、アクティブなフリートの名前を選択して、フリートの詳細ページを開きます。
4. [スケーリング] タブを選択します。このタブでは、次の操作を実行できます。
 - フリート全体の履歴スケーリングメトリクスを表示します。
 - スケーリング制限や現在の容量設定など、各フリートロケーションのキャパシティ設定を表示および更新します。
 - ターゲットベースの自動スケーリングを更新し、フリート全体に適用されるルールベースの自動スケーリングポリシーを表示し、各ロケーションの自動スケーリングアクティビティを停止します。

Amazon GameLift Servers 容量制限を設定する

Amazon GameLift Servers フリートロケーションのホスティング容量を手動または自動スケーリングでスケーリングする場合は、ロケーションのスケーリング制限を考慮してください。すべてのフリートロケーションには、ロケーションの容量の許容範囲を定義する最小および最大制限があります。デフォルトでは、フリートロケーションの制限の最小値は 0 インスタンス、最大値が 1 インスタンスです。フリートロケーションの場所をスケールする前に、制限を調整します。

自動スケーリングを使用している場合、最大制限により、Amazon GameLift Serversはプレイヤーの需要に合わせてフリートロケーションをスケールアップできますが、DDOS 攻撃中などの暴走ホスティングコストは防止されます。キャパシティが最大限に到達すると通知するように [\[Amazon CloudWatch アラーム\]](#) をセットアップすることで、状況を評価して必要に応じて手動で調整できます。(AWS コストをモニタリングするための [請求アラームを作成](#) することもできます)。最小値の制限は、プレイヤーの需要が低い場合でも、ホスティングの可用性を維持するのに役立ちます。

フリートの場所の容量制限は、[Amazon GameLift Serversコンソール](#) または AWS Command Line Interface () を使用して設定できますAWS CLI。

容量制限を設定するには

Console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)を開きます。
2. ナビゲーションペインで [ホスティング]、[フリート] を選択します。

3. [フリート] ページで、アクティブなフリートの名前を選択して、フリートの詳細ページを開きます。
4. [スケーリング] タブの [キャパシティのスケーリング] で、フリートのロケーションを選択し、[編集] を選択します。
5. [キャパシティのスケーリングの編集] ダイアログボックスで、[最小サイズ]、[目的のインスタンス]、および [最大サイズ] にインスタンス数を設定します。
6. [確認] を選択してください。

AWS CLI

1. 現在のキャパシティ設定を確認します。コマンドラインウィンドウで、容量を変更するフリートの ID を使用して [describe-fleet-location-capacity](#) コマンドを実行します。このコマンドは、ロケーションの現在の容量設定を含む [\[FleetCapacity\]](#) (フリート容量) オブジェクトを返します。新しいインスタンスの制限が現在機能するインスタンス設定に合うかどうかを決定します。

```
aws gamelift describe-fleet-location-capacity \  
  --fleet-id <fleet identifier> \  
  --location <location name>
```

2. 制限設定を更新します。コマンドラインウィンドウで、以下のパラメータを使用して [update-fleet-capacity](#) コマンドを実行します。インスタンス制限および希望するインスタンス数の両方を同じコマンドで調整できます。

```
--fleet-id <fleet identifier>  
--location <location name>  
--max-size <maximum capacity for scaling>  
--min-size <minimum capacity for scaling>  
--desired-instances <fleet capacity goal>
```

例:

```
aws gamelift update-fleet-capacity \  
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --location us-west-2 \  
  --max-size 10 \  
  --min-size 1 \  
  --desired-instances 10
```


リクエストが成功すると、はフリート ID Amazon GameLift Serversを返します。新しい max-size または min-size 値が現在の desired-instances 設定と競合する場合、はエラー Amazon GameLift Serversを返します。

Amazon GameLift Servers フリートの容量を手動で設定する

新しいフリートを作成すると、は必要なインスタンスをフリートの場所ごとに 1 つのインスタンス Amazon GameLift Servers に自動的に設定します。次に、は各場所に 1 つの新しいインスタンスを Amazon GameLift Servers デプロイします。フリートキャパシティを変更するには、ターゲットベースの自動スケーリングを追加するか、または手動でロケーションに必要なインスタンスの数を設定します。詳細については、「[フリートの容量のスケーリング](#)」を参照してください。

フリートのキャパシティを手動で設定することは、自動スケーリングが必要でない場合、または任意のレベルでキャパシティを確保することが必要な場合に便利です。キャパシティの手動設定は、ターゲットベースの自動スケーリングポリシーを使用していない場合にのみ機能します。ターゲットベースの自動スケーリングポリシーがある場合、独自のスケーリングルールに基づく希望のキャパシティが即座にリセットされます。

容量は、Amazon GameLift Servers コンソールまたは AWS Command Line Interface () を使用して手動で設定できます AWS CLI。フリートのステータスは、アクティブである必要があります。

自動スケーリングを停止する

フリートロケーションごとにすべての自動スケーリングアクティビティを一時停止できます。自動スケーリングを停止にすると、フリートロケーション内の必要なインスタンス数は、手動で変更しない限り、同じままになります。ロケーションに対して自動スケーリングを停止すると、フリートの現在のポリシーや今後定義されるすべてのポリシーに影響します。

フリートの容量を手動で設定するには

Console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)を開きます。
2. ナビゲーションペインで [ホスティング]、[フリート] を選択します。
3. [フリート] ページで、アクティブなフリートの名前を選択して、フリートの詳細ページを開きます。
4. [スケーリング] タブの [一時停止中の自動スケーリングロケーション] で、自動スケーリングを一時停止する各ロケーションを選択し、[停止] を選択します。

5. [キャパシティーのスケールリング] で、手動で設定するロケーションを選択し、[編集] を選択します。
6. [キャパシティーのスケールリングの編集] ダイアログボックスで、目的のインスタンス] に希望の値を設定し、[確認] を選択します。これによりAmazon GameLift Servers、ゲームセッションをホストする準備ができたアクティブな状態で維持するインスタンスの数が表示されます。

Amazon GameLift Servers は、追加のインスタンスをデプロイするか、不要なインスタンスをシャットダウンすることで、変更に応答します。がこのプロセスAmazon GameLift Serversを完了すると、ロケーション内のアクティブなインスタンスの数は、更新された必要なインスタンス値と一致するように変わります。このプロセスには多少時間がかかることがあります。

AWS CLI

1. 現在のキャパシティー設定を確認します。コマンドラインウィンドウで、容量を変更するフリートの ID を使用して [describe-fleet-location-capacity](#) コマンドを実行します。このコマンドは、ロケーションの現在の容量設定を含む [\[FleetCapacity\]](#) (フリート容量) オブジェクトを返します。インスタンスの制限が現在機能する新しい目的のインスタンス設定に合うかどうかを決定します。

```
aws gamelift describe-fleet-location-capacity \  
  --fleet-id <fleet identifier> \  
  --location <location name>
```

2. 希望する容量を更新します。 [update-fleet-capacity](#) コマンドを目的のインスタンスのフリート ID、ロケーション、新しい値で使います。この値が現在の制限範囲外にある場合、同じコマンドに調整した制限値を調節できます。

```
--fleet-id <fleet identifier>  
--location <location name>  
--desired-instances <fleet capacity as an integer>  
--max-size <maximum capacity> [Optional]  
--min-size <minimum capacity> [Optional]
```

例:

```
aws gamelift update-fleet-capacity \  
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --location us-west-2 \
```

```
--desired-instances 5 \  
--max-size 10 \  
--min-size 1
```

リクエストが成功すると、 はフリート ID Amazon GameLift Servers を返します。新しい必要なインスタンス設定が最小制限と最大制限を超えている場合、 はエラー Amazon GameLift Servers を返します。

Amazon GameLift Servers でのフリート容量 Auto Scaling

で自動スケーリングを使用して Amazon GameLift Servers、ゲームサーバーのアクティビティに応じてフリート容量を動的にスケーリングします。プレイヤーが参加してゲームセッションが開始すると、自動スケーリングはさらにインスタンスを追加できます。プレイヤーの需要が低くなると、自動スケーリングは不要なインスタンスを終了できます。自動スケーリングはホスティングリソースとコストを最小化するための効果的な方法である一方で、スムーズで高速なプレイヤーエクスペリエンスを提供します。

自動スケーリングを使用するには、スケールアップまたはスケールダウンの Amazon GameLift Servers タイミングを に指示するスケーリングポリシーを作成します。スケーリングポリシーには、ターゲットベースとルールベースの 2 タイプがあります。ターゲットベースのアプローチであるターゲット追跡は、完全なソリューションです。これは、最もシンプルで効果的な方法のためお勧めします。ルールベースのスケーリングポリシーは、自動スケーリングの意思決定プロセスにおける各要素を定義するために必要となり、特定の問題の対処に役立ちます。このソリューションは、ターゲットベースの自動スケーリングを補足するものとして最適です。

Amazon GameLift Servers コンソール、AWS Command Line Interface (AWS CLI)、または AWS SDK を使用して、ターゲットベースの自動スケーリングを管理できます。ルールベースの自動スケーリングは、AWS CLI または AWS SDK を使用してのみ管理できますが、コンソールでルールベースのスケーリングポリシーを表示できます。

トピック

- [ターゲットベースの自動スケーリング](#)
- [ルールベースのポリシーによる自動スケーリング](#)

ターゲットベースの自動スケーリング

のターゲットベースの自動スケーリングは、フリートメトリクスに基づいて容量レベルAmazon GameLift Serversを調整しますPercentAvailableGameSessions。このメトリクスはプレイヤーの需要の急激な増加に対してフリートで利用できるバッファを示します。

容量バッファを維持する主な利用は、プレイヤーの待機時間です。ゲームセッションスロットの準備ができ、待機中の場合、ゲームセッションに新規プレイヤーを入れるのにかかる時間は数秒です。使用可能なリソースがない場合、プレイヤーは既存のゲームセッションが終了するまで、あるいは新しいリソースが使用可能になるまで待機する必要があります。新しいインスタンスとサーバープロセスを起動するには数分かかる場合があります。

ターゲットベースの自動スケーリングをセットアップするには、フリートが維持するバッファのサイズを指定します。は使用可能なリソースの割合PercentAvailableGameSessionsを測定するため、実際のバッファサイズはフリート容量の合計に対する割合です。はターゲットバッファサイズを維持するためにインスタンスAmazon GameLift Serversを追加または削除します。より大きなバッファでは待機時間が最小になりますが、使用しないかもしれない余分なリソースに対してもコストが発生します。待機時間に対してより耐性のあるプレイヤーの場合、バッファを小さく設定することでコストをより低く抑えることができます。

ターゲットベースの自動スケーリングを設定するには

Console

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)を開きます。
2. ナビゲーションペインで [ホスティング]、[フリート] を選択します。
3. [フリート] ページで、アクティブなフリートの名前を選択して、フリートの詳細ページを開きます。
4. [スケーリング] タブを選択します。このタブには、フリートのスケーリングメトリクスの履歴が表示され、現在のスケーリング設定を調整するコントロールを含んでいます。
5. [キャパシティのスケーリング] で、[最小サイズ] と [最大サイズ] の制限がフリートに適していることを確認します。自動スケーリングを有効にすると、これらの2つの制限間でキャパシティが調整されます。
6. [ターゲットベースの自動スケーリングポリシー] で、[編集] を選択します。
7. [ターゲットベースの自動スケーリングポリシーの編集] ダイアログボックスの [使用可能なゲームセッションの割合] で、維持したい割合 (パーセント) を設定し、[確認] を選択しま

す。設定を確認すると、はターゲットベースの自動スケーリングポリシーの下に新しいターゲットベースのポリシーAmazon GameLift Serversを追加します。

AWS CLI

1. 容量制限を設定します。[update-fleet-capacity](#) コマンドを使用して制限値を設定します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers 容量制限を設定する](#)」を参照してください。
2. 新規ポリシーを作成します。コマンドラインウィンドウを開き、ポリシーのパラメータ設定で [put-scaling-policy](#) コマンドを使用します。既存のポリシーを更新するには、ポリシー名を指定して、更新されたポリシーの完全バージョンを提供します。

```
--fleet-id <unique fleet identifier>
--name "<unique policy name>"
--policy-type <target- or rule-based policy>
--metric-name <name of metric>
--target-configuration <buffer size>
```

例:

```
aws gamelift put-scaling-policy \
  --fleet-id "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa" \
  --name "My_Target_Policy_1" \
  --policy-type "TargetBased" \
  --metric-name "PercentAvailableGameSessions" \
  --target-configuration "TargetValue=5"
```

ルールベースのポリシーによる自動スケーリング

のルールベースのスケーリングポリシーAmazon GameLift Serversは、プレイヤーのアクティビティに応じてフリートの容量を自動スケーリングするときにきめ細かな制御を提供します。各ポリシーでは、複数のフリートメトリクスの1つにスケーリングをリンクし、トリガーポイントを識別して、スケールアップレスポンスをカスタマイズするか、あるいはイベントをスケールダウンすることができます。ルールベースのポリシーは、特別な状況进行处理するために[ターゲットベースのスケーリング](#)の補助として便利です。

ルールベースのポリシーでは、「フリートメトリクスが一定期間しきい値以上になる場合、フリートの容量を指定された量に変更する」と述べています。このトピックでは、ポリシーステートメントを

構成するために使用する構文を説明し、ルールベースのポリシーを作成して管理するためのヘルプを提供します。

ルールベースのポリシーを管理する

AWS SDK AWS Command Line Interface または (AWS CLI) と [のサービス API for Amazon GameLift Servers](#)を使用して、ルールベースのポリシーを作成、更新、または削除します。すべてのアクティブなポリシーは Amazon GameLift Servers コンソールで表示できます。

フリートのすべてのスケーリングポリシーを一時的に停止するには、AWS CLI コマンド [stop-fleet-actions](#) を使用します。

ルールベースのスケーリングポリシー (AWS CLI) を作成または更新するには

1. 容量制限を設定します。[update-fleet-capacity](#) コマンドを使用して両方またはどちらかの制限値を設定します。詳細については、「[Amazon GameLift Servers 容量制限を設定する](#)」を参照してください。
2. 新規ポリシーを作成します。コマンドラインウィンドウを開き、ポリシーのパラメータ設定で [put-scaling-policy](#) コマンドを使用します。既存のポリシーを更新するには、ポリシー名を指定して、更新されたポリシーの完全バージョンを提供します。

```
--fleet-id <unique fleet identifier>
--name "<unique policy name>"
--policy-type <target- or rule-based policy>
--metric-name <name of metric>
--comparison-operator <comparison operator>
--threshold <threshold integer value>
--evaluation-periods <number of minutes>
--scaling-adjustment-type <adjustment type>
--scaling-adjustment <adjustment amount>
```

例:

```
aws gamelift put-scaling-policy \
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --name "Scale up when AGS<50" \
  --policy-type RuleBased \
  --metric-name AvailableGameSessions \
  --comparison-operator LessThanThreshold \
  --threshold 50 \
  --evaluation-periods 10 \
```

```
--scaling-adjustment-type ChangeInCapacity \  
--scaling-adjustment 1
```

AWS CLIを使用して、ルールベースのスケーリング ポリシーを削除するには

- コマンドラインウィンドウを開き、フリート ID とポリシー名で [delete-scaling-policy](#) コマンドを使用します。

例:

```
aws gamelift delete-scaling-policy \  
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --name "Scale up when AGS<50"
```

自動スケーリングルールの構文

ルールベースのスケーリングポリシーステートメントを作成するには、6 つの変数を指定します。

`<name>` が `<id>` にわたって `<type>` `<adjustment>` である場合は、`<name>` を使用してフリートの容量を `<adjustment>` に変更します。

例えば、このポリシーステートメントは、フリートの余分なキャパシティが 50 の新規ゲームセッションを処理するために必要な数より少ない場合に、スケールアップイベントを開始します。

AvailableGameSessions が less than 50 で 10 minutes の場合、ChangeInCapacity を使用してフリート容量を 1 instances で調整します。

メトリクス名

スケーリングイベントを開始するには、自動スケーリングポリシーを次のフリート指定のメトリクスの 1 つにリンクします。メトリクスの完全な説明については、「[フリートの Amazon GameLift Servers メトリクス](#)」を参照してください。

- ゲームセッションのアクティブ化
- アクティブなゲームセッション
- 使用可能なゲームセッション
- 使用可能なゲームセッションの割合
- アクティブなインスタンス

- 使用可能なプレイヤーセッション
- 現在のプレイヤーセッション
- アイドル状態のインスタンス
- アイドル状態のインスタンスの割合

フリートがゲームセッションキューに含まれている場合、次のメトリクスを使用できます。

- キューの深さ – このフリートを最適なホスティング場所とする保留中のゲームセッションリクエストの数。
- 待機時間 – フリート固有の待機時間。保留中の最も古いゲームセッションリクエストが受理されるまでに待機する時間です。フリートの待機時間は、現在のキュー内で最も古いリクエストの時間と同じです。

Comparison operator (比較演算子)

メトリクスデータとしきい値を比較するAmazon GameLift Servers方法について説明します。有効な比較演算子は、より大きい (>)、より小さい (<)、以上 (>=)、および以下 (<=) です。

しきい値

指定したメトリック値がそのしきい値に到達したか、または超えた場合、スケーリングイベントが開始されます。この値は常に正の整数です。

評価期間

スケーリングイベントを開始する前に、メトリクスが全評価期間にわたってしきい値に到達するか、超える必要があります。評価期間は連続しています。メトリクスがしきい値を下回ると、評価期間が再度開始します。

調整値と調整タイプ

この一連の変数は連携して、スケーリングイベントの開始時に Amazon GameLift Servers がフリートの容量を調整する方法を指定します。3 つの可能な調整タイプから選択します。

- [Change in capacity] (容量の変更) – 指定したインスタンス数だけ現在の容量を増減させます。調整値は、フリートに追加または削除するインスタンス数に設定します。正の値はインスタンスを追加し、負の値はインスタンスを削除します。例えば、「-10」の値は、フリートの合計サイズに関係なく、フリートを 10 インスタンス分スケールダウンします。
- [Percent change in capacity] (容量の割合変更) – 指定したパーセントだけ現在の容量を増減させます。調整値は、フリートのキャパシティを増減させるパーセントに設定します。正の値はインスタンスを追加し、負の値はインスタンスを削除します。例えば、50 個のインスタンスが

あるフリートでは、「20」パーセントの変更によって 10 個のインスタンスがフリートに追加されます。

- [正確な必要キャパシティー] – 指定した値まで現在のキャパシティーを増減させます。調整値では、フリート内で維持する正確なインスタンス数を設定します。

ルールベースの自動スケーリングのヒント

次の推奨事項は、ルールベースのポリシーの自動スケーリングを最大限に活用するのに役立ちます。

複数のポリシーの使用

フリートには、複数の自動スケーリングポリシーを同時に適用できます。最も一般的なシナリオでは、ターゲットベースのポリシーでほとんどのスケーリングニーズを管理し、特別なケースを処理するためにルールベースのポリシーを使用します。複数のポリシーを使用することに制限はありません。

複数のポリシーでは、各ポリシーが独立して動作します。スケーリングイベントの順序を制御する方法はありません。例えば、スケールアップを扱う複数のポリシーがある場合、プレイヤーアクティビティによって複数のスケーリングポリシーが同時に開始される可能性があります。互いに開始するポリシーは避けてください。例えば、互いのしきい値を超えたキャパシティーを設定するスケールアップポリシーとスケールダウンポリシーを作成した場合、無限ループが作成される可能性があります。

最大容量と最小容量の設定

各フリートには、最大容量と最小容量の制限があります。この機能は自動スケーリングを使用するときに重要です。自動スケーリングが、キャパシティーをこの範囲外の値に設定することはありません。デフォルトでは、新しく作成されたフリートの最小値は 0、最大値は 1 です。自動スケーリングポリシーが意図どおりにキャパシティーに影響を与えるには、最大値を大きくします。

フリート容量は、フリートのインスタンスタイプの制限と のサービスクォータによっても制約されます AWS アカウント。これらの制限とアカウントのクォータを超えて最小値と最大値を設定することはできません。

容量の変更後のメトリクスの追跡

自動スケーリングポリシーに応じて容量を変更した後、 は同じポリシーからのトリガーに応答するまで 10 分 Amazon GameLift Servers 待ちます。この待機により、新しいインスタンスの追加、ゲームサーバーの起動、プレイヤーの接続、新しいインスタンスからのデータ収集の開始に Amazon GameLift Servers 時間がかかります。この間、 は メトリクスに対してポリシー Amazon GameLift

Serversを評価し、スケーリングイベントの発生後に再起動するポリシーの評価期間を追跡します。これは、待機時間が終わるとすぐに、スケーリングポリシーにより別のスケーリングイベントが開始される可能性があることを意味します。

異なる自動スケーリングポリシーが開始するスケーリングイベント間に待機時間はありません。

Amazon GameLift Servers コンテナフリートのスケーリング

ゲームホスティングで最も困難なタスクの1つが、不要なリソースに無駄なコストを浪費することなく、プレイヤーの需要に合わせてキャパシティをスケーリングすることです。マネージドコンテナフリートでは、フリートインスタンスを追加または削除してフリート容量をスケーリングします。

新しいフリートを作成すると、はフリートの希望する容量を1つのインスタンスAmazon GameLift Serversに設定し、フリートのホームリージョンに1つのインスタンスをデプロイします。マルチロケーションフリートの場合、はホームリージョンと各リモートロケーションに1つのインスタンスをAmazon GameLift Serversデプロイします。フリートのステータスが に達したらACTIVE、希望する容量を増やして、希望する容量を増減してスケールダウンできます。

Amazon GameLift Servers スケーリング機能を使用して容量を手動で変更したり、プレイヤーの需要に基づいて自動スケーリングを設定したりできます。

- ターゲット追跡を使用して自動スケーリングを設定します。「[ターゲットベースの自動スケーリング](#)」を参照してください。
- フリートの容量を手動で変更します。「[Amazon GameLift Servers フリートの容量を手動で設定する](#)」を参照してください。

コンテナフリートをスケーリングするときは、インスタンスの追加または削除がゲームセッションとプレイヤーをホストするフリートの容量にどのように影響するかを検討してください。

- [インスタンスあたりのゲームセッション]
 - インスタンスで実行されている各ゲームサーバープロセスは、1つのゲームセッションをホストする容量を表します。
 - この式を使用して、コンテナフリートインスタンスで同時に実行されるゲームセッションの数を計算します。

```
[Game sessions per instance] = [# of game server processes per game server container] * [# of game server container groups per instance]
```

コンテナアーキテクチャがゲームサーバーコンテナで 1 つのゲームサーバープロセスを同時に実行する場合、インスタンスあたりのゲームセッション数は、インスタンスあたりのゲームサーバーコンテナグループの数と等しくなります。

- インスタンスあたりのゲームサーバーコンテナグループの場合、[DescribeContainerFleet](#) を呼び出して `GameServerContainerGroupsPerInstance` または `MaximumGameServerContainerGroupsPerInstance` 値を取得します。
- インスタンスあたりのプレイヤー数
 - 各ゲームセッションで許可するプレイヤースロットの数を決定します。ホスティングソリューションがゲームセッションの配置を処理する方法に応じて、マッチメイキング設定または呼び出しでゲームセッションごとにプレイヤーを定義して、ゲームセッションの配置を開始できます。
 - コンテナフリートインスタンスでゲームを同時にプレイできるプレイヤーの数を計算するには、次の式を使用します。

```
[Players per instance] = [# of game sessions per instance] * [# of player slots per game session]
```

コンテナフリートの現在の合計容量を取得するには、[DescribeFleetCapacity](#) または [DescribeFleetLocation](#) **キャパシティ** を呼び出して、フリート内のゲームサーバーコンテナグループの数を取得します。アクティブグループは、現在ゲームセッションをホストしているグループです。アイドルグループは、新しいゲームセッションをホストする準備ができています。これらの値をゲームサーバーコンテナグループあたりのサーバープロセスの数で乗算します。

Amazon GameLift Servers ホスティングによるゲームの起動の準備

次のチェックリストを使用して、ゲームの各デプロイフェーズを検証できます。[Critical]（重要）とマークされた項目は、本番起動開始に不可欠です。

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)で利用可能なAmazon GameLift Servers起動アンケートをダウンロードして完了します。を使用するすべてのゲーム開発者Amazon GameLift Serversがスムーズな起動日を過ごしたいと考えています。必要な情報は、今後の負荷テスト、ソフト起動、またはパブリック起動の準備に役立ちます。最初の負荷テストを実施する少なくとも3か月前に、記入済みのアンケートを送信するように計画してください。

トピック

- [ゲームの準備](#)
- [テストの準備](#)
- [ローンチの準備](#)
- [ローンチ後の更新の計画](#)

ゲームの準備

- [重要] ホスティングソリューションの[開発ロードマップのステップ](#)がすべて完了し、統合ゲームサーバー、ゲームクライアント向けのバックエンドサービス、ホスティングフリート、ゲームセッションプレイスメント方法(キューなど)など、必要なコンポーネントがすべて整っていることを確認します。
- [重要] [ゲームサーバーが実行中に他のリソースにアクセスできるようにする Create AWS Identity and Access Management \(IAM\) ロール](#)。AWS
- [重要] 必要に応じて、他のホスティングリソースへのフェイルオーバーを設計して実装します。
- ゲームのキューとフリートの構造を考慮して、[ターゲットロケーションへのフリートのロールアウトを計画します](#)。
- AWS CloudFormation と infrastructure as code (IaC) を使用して[デプロイを自動化します](#) AWS Cloud Development Kit (AWS CDK)。
- Amazon CloudWatch と Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) を使用して、[ログと分析情報を収集します](#)。

テストの準備

- **[重要]** [ライブ環境が本番環境のニーズにスケールアップできるように、Amazon GameLift Servers サービスクォータやその他のクォータの引き上げ](#)をリクエストします。AWS のサービス
- **[重要]** ライブフリートで開いているポートが、サーバーが使用できるポートの範囲と一致していることを確認してください。
- **[重要]** RDP ポート 3389 と SSH ポート 22 を閉じます。
- ゲームの DevOps 管理計画を作成します。Amazon CloudWatch Logs または Amazon CloudWatch カスタムメトリクスを使用している場合は、サーバーフリートの重大または重要な問題に対するアラームを定義します。障害をシミュレートし、ランブックをテストします。
- 使用しているコンピューティングリソースが、各コンピューティングで同時に実行するサーバープロセスの数をサポートできることを確認します。
- 最初は、より保守的な値に[スケーリングポリシーを調整し](#)、必要と思われるよりも少し多めのアイドルキャパシティを提供します。後でコストを最適化できます。20% のアイドルキャパシティを持つターゲットベースのスケーリングポリシーの使用を検討します。
- では FlexMatch、[レイテンシールール](#)を使用して、地理的に互いに近いプレイヤーをマッチングします。負荷テストクライアントからの合成レイテンシー データを使用して、これがロード時にどのように動作するかをテストします。
- プレイヤー認証とゲームセッションインフラストラクチャに負荷テストを実施して、需要に合わせて効果的にスケーリングできるかどうかを確認します。
- サーバーが数日間稼働したままの場合でも、接続を受け入れることができることを検証します。
- サポート プランレベルをビジネスまたはエンタープライズに引き上げて、 が問題や停止時に対応 AWS できるようにします。

ローンチの準備

- **[重要]** スケールダウンでアクティブなゲームセッションを停止しないように、すべてのライブフリートで、[フリート保護ポリシー](#)をフルプロテクションに設定します。
- **[重要]** 少なくともピーク時に予想される需要に対応するために、[フリートの最大サイズ](#)を十分高い値に設定します。予期せぬ需要に備えて、最大サイズを 2 倍にすることをお勧めします。
- 開発チーム全員にローンチイベントに参加してもらい、ローンチルームでゲームのローンチをモニタリングするように奨励しましょう。
- プレイヤーのレイテンシーとプレイヤーエクスペリエンスをモニタリングします。

ローンチ後の更新の計画

- プレイヤーの使用状況に基づいてアイドル容量を最小限に抑えるため、[スケーリングポリシーを調整します](#)。
- プレイヤーのレイテンシーデータと改訂された要件に基づいて、[FlexMatchルールを変更するか、ホスティング場所を追加します](#)。
- 各コンピューティングリソースでできるだけ多くのゲームセッションを実行するためにランタイム設定を最適化します。この方法でパフォーマンス効率を最適化すると、同じコンピューティングリソースでより多くのサーバープロセスを実行できるため、フリートコストに直接影響する可能性があります。
- [分析データを使用](#)して、継続的な開発を促進し、プレイヤーエクスペリエンスとゲームの寿命を向上させ、収益を最適化します。

を使用したAmazon GameLift Serversホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation

AWS CloudFormation を使用して Amazon GameLift Serversリソースを管理できます。では AWS CloudFormation、各リソースをモデル化するテンプレートを作成し、そのテンプレートを使用してリソースを作成します。リソースを更新するには、テンプレートを変更し、AWS CloudFormation を使用して更新を実装します。リソースは、スタックおよびスタックセットと呼ばれる論理グループに編成できます。

AWS CloudFormation を使用してAmazon GameLift Serversホスティングリソースを維持すると、AWS リソースのセットをより効率的に管理できます。バージョン管理を使用して、テンプレートの経時的な変更を追跡し、複数のチームメンバーによる更新を調整できます。テンプレートを再利用することもできます。たとえば、複数のリージョンにゲームをデプロイする場合、同じテンプレートを使用して各リージョンに同一のリソースを作成できます。これらのテンプレートを使用して、同じリソースセットを別のパーティションにデプロイすることもできます。

詳細については AWS CloudFormation、[AWS CloudFormation 「ユーザーガイド」](#)を参照してください。Amazon GameLift Servers リソースのテンプレート情報を表示するには、[Amazon GameLift Serversリソースタイプのリファレンス](#)を参照してください。

ベストプラクティス

の使用に関する詳細なガイダンスについては AWS CloudFormation、AWS CloudFormation ユーザーガイドの[AWS CloudFormation ベストプラクティス](#)を参照してください。さらに、これらのベストプラクティスは Amazon GameLift Servers と特別な関連性があります。

- AWS CloudFormationによりリソースを一貫して管理する。リソースの外部でリソースを変更する AWS CloudFormation と、リソーステンプレートと同期しなくなります。
- AWS CloudFormation スタックとスタックセットを使用して、複数のリソースを効率的に管理します。
- スタックを使用して、接続されたリソースのグループを管理します。例えば、ビルド、ビルドを参照するフリート、フリートを参照するエイリアスを含むスタックがあるとします。テンプレートを更新してビルドを置き換える場合、はビルドに接続されているフリートを AWS CloudFormation 置き換えます。AWS CloudFormation その後、は既存のエイリアスを更新して新しいフリートを参照します。詳細については、「AWS CloudFormation ユーザーガイド」の「[スタックの操作](#)」を参照してください。

- 複数のリージョンまたは AWS アカウントに同一の AWS CloudFormation スタックをデプロイする場合は、スタックセットを使用します。詳細については、「AWS CloudFormation ユーザーガイド」の「[スタックセットの操作](#)」を参照してください。
- スポットインスタンスを使用する場合は、オンデマンドフリートをバックアップとして含める。リージョンごとに 2 つのフリート (スポットインスタンスを使用するフリートおよびオンデマンドインスタンスを使用するフリート) でテンプレートを設定することをお勧めします。
- 複数のリージョンでリソースを管理している場合は、ロケーション固有のリソースとグローバルリソースを別々のスタックにグループ化します。
- グローバルリソースは、そのリソースを使用するサービスの近くに配置します。キューやマッチメイキング設定などのリソースは、特定のソースから大量のリクエストを受信する傾向があります。リソースをこれらのリクエストのソースの近くに配置することで、リクエストの移動時間を最短に抑え、全体的なパフォーマンスを向上させることができます。
- マッチメイキング設定は、その設定を使用するゲームセッションキューと同じリージョンに配置する。
- スタック内のフリートごとに個別のエイリアスを作成する。

AWS CloudFormation スタックの使用

Amazon GameLift Servers リソースの AWS CloudFormation スタックを設定するときに使用する以下の構造をお勧めします。最適なスタック構造は、ゲームを 1 つのロケーションにデプロイするか、複数のロケーションにデプロイするかによって異なります。

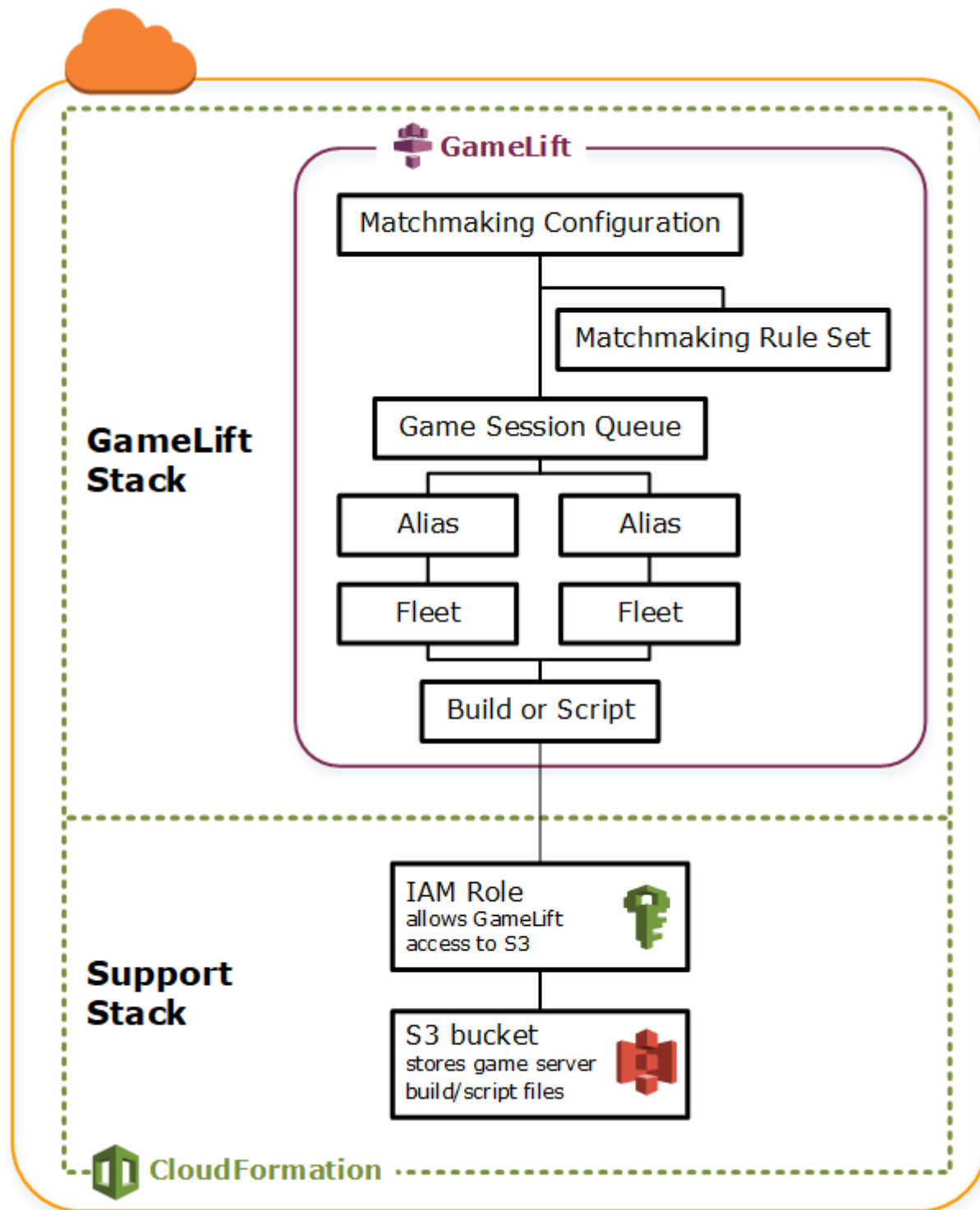
1 つのロケーションのスタック

1 つの場所で Amazon GameLift Servers リソースを管理するには、2 スタック構造をお勧めします。

- サポートスタック – このスタックには、リソースが依存する Amazon GameLift Servers リソースが含まれています。少なくとも、このスタックには、カスタムゲームサーバーまたは Realtime スクリプトファイルを保存する S3 バケットが含まれる必要があります。スタックには、Amazon GameLift Servers ビルドリソースまたはスクリプトリソースの作成時に S3 バケットからファイルを取得する Amazon GameLift Servers アクセス許可を付与する IAM ロールも含める必要があります。このスタックには、DynamoDB テーブル、Amazon Redshift クラスター、Lambda 関数など、ゲームで使用される他の AWS リソースが含まれている場合もあります。
- Amazon GameLift Servers スタック – このスタックには、ビルドまたはスクリプト、フリートのセット、エイリアス、ゲームセッションキューを含むすべての Amazon GameLift Servers リソースが含まれます。は、S3 バケットの場所に保存されたファイルを含むビルドまたはスクリプトリ

ソース AWS CloudFormation を作成し、ビルドまたはスクリプトを 1 つ以上のフリートリソースにデプロイします。フリートごとに対応するエイリアスが必要です。ゲームセッションキューはフリートエイリアスの一部またはすべてを参照します。マッチメイキングに FlexMatch を使用する場合、このスタックにはマッチメイキング設定とルールセットも含まれます。

次の図は、単一の AWS リージョンにリソースをデプロイするための 2 スタック構造を示しています。



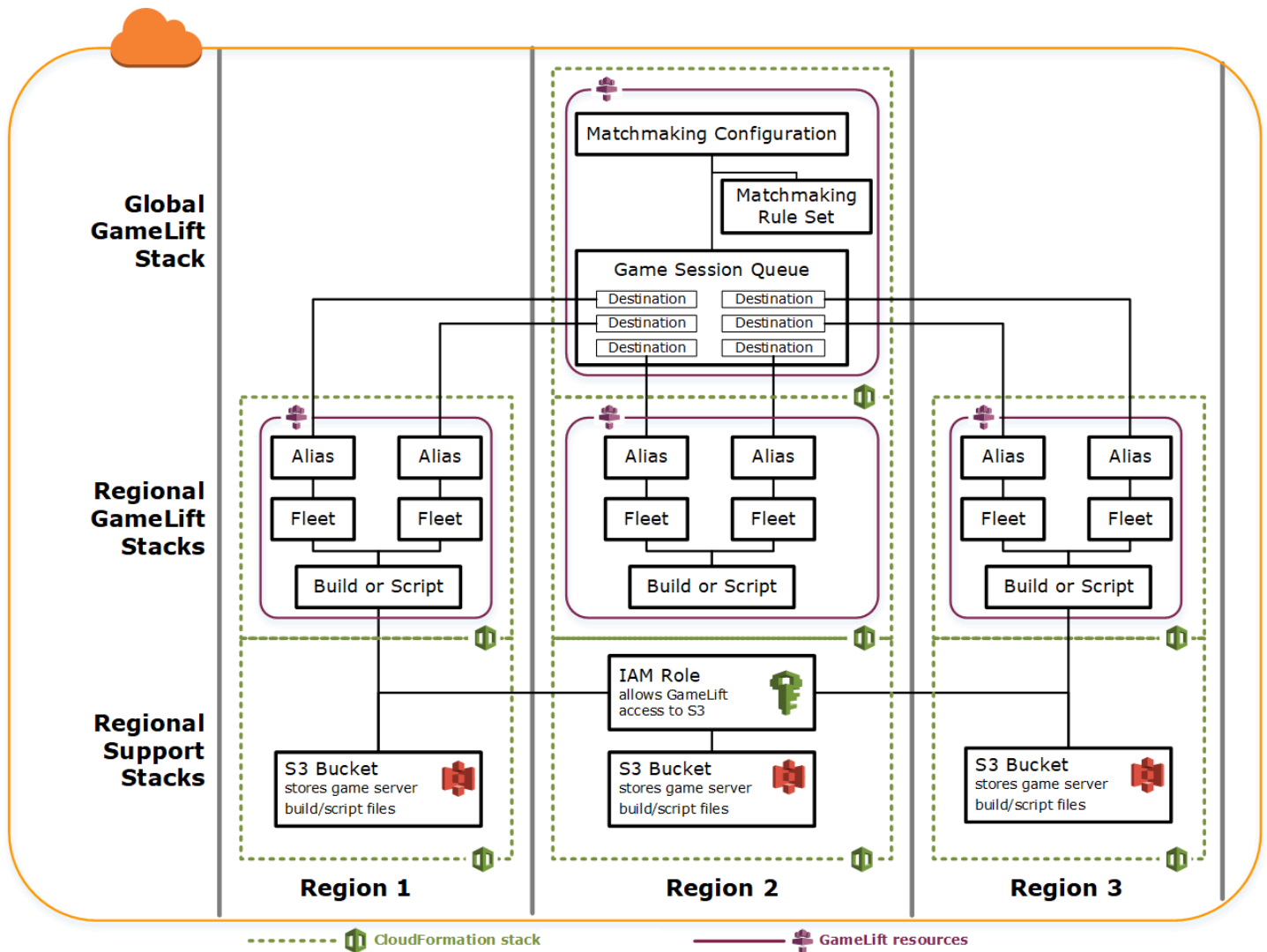
リージョンが複数の場合のスタック

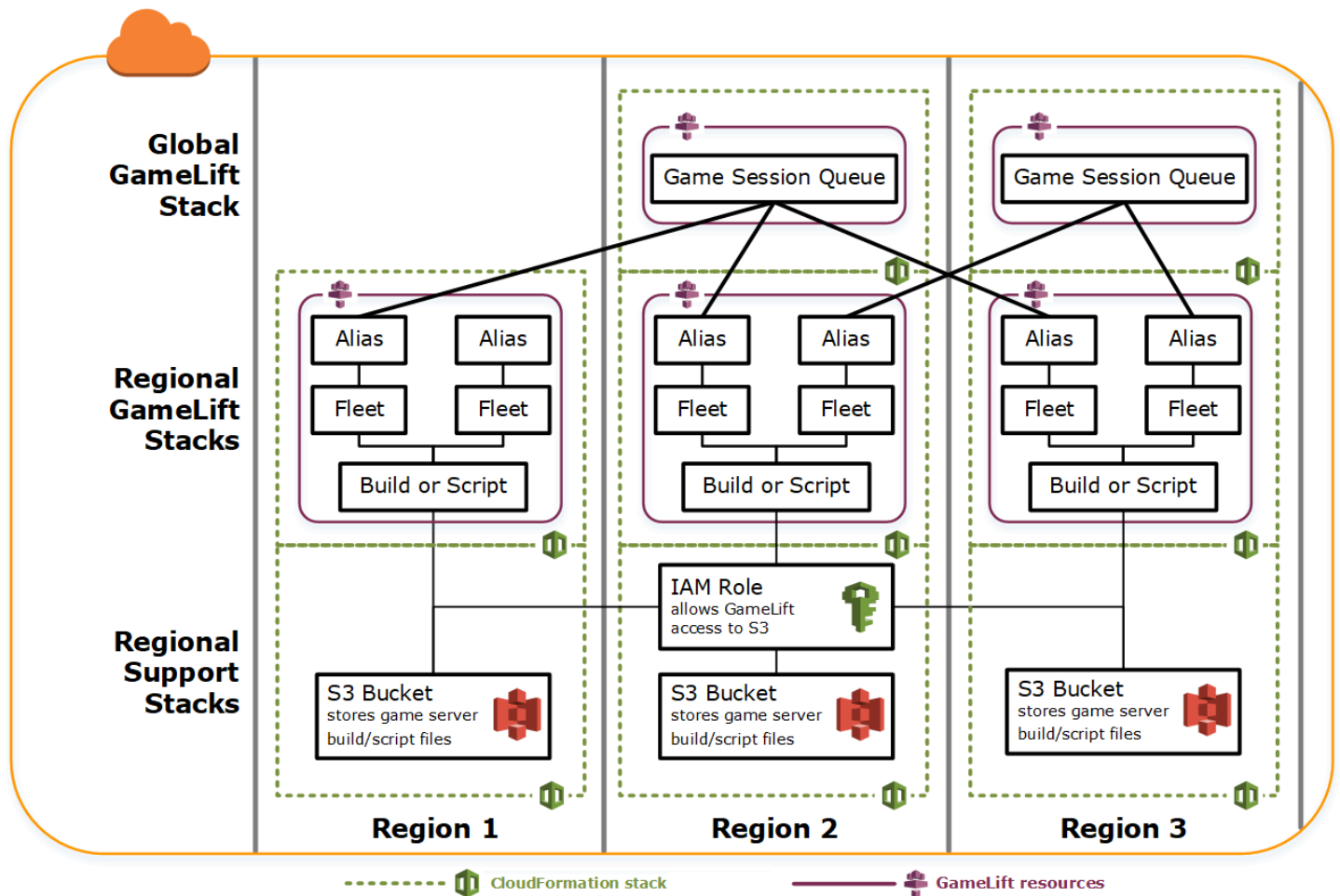
ゲームを複数のリージョンにデプロイする場合、リソースがリージョン間でどのようにやり取りするかに留意してください。Amazon GameLift Servers フリートなどの一部のリソースは同じリージョン内の他のリソースのみを参照できます。Amazon GameLift Servers キューなどの他のリソースはリー

ジョンに依存しません。複数のリージョンで Amazon GameLift Servers リソースを管理するには、以下の構造をお勧めします。

- リージョンサポートスタック – これらのスタックには、リソースが依存する Amazon GameLift Servers リソースが含まれています。このスタックには、カスタムゲームサーバーまたは Realtime スクリプトファイルを保存する S3 バケットが含まれる必要があります。また、DynamoDB テーブル、Amazon Redshift クラスター、Lambda 関数など、ゲームの他の AWS リソースが含まれている場合もあります。これらのリソースの多くはリージョン固有であるため、すべてのリージョンで作成する必要があります。には、これらのサポートリソースへのアクセスを許可する IAM ロール Amazon GameLift Servers も必要です。IAM ロールはリージョンに依存しないため、必要なロールリソースは 1 つのみであり、任意のリージョンに配置され、他のすべてのサポートスタックで参照されます。
- リージョン Amazon GameLift Servers スタック – このスタックには、ビルドまたはスクリプト、フリートのセット、エイリアスなど、ゲームがデプロイされている各リージョンに存在する必要がある Amazon GameLift Servers リソースが含まれています。は、S3 バケットの場所にファイルを含むビルドまたはスクリプトリソース AWS CloudFormation を作成し、ビルドまたはスクリプトを 1 つ以上のフリートリソースにデプロイします。フリートごとに対応するエイリアスが必要です。ゲームセッションキューはフリートエイリアスの一部またはすべてを参照します。このタイプのスタックを記述する 1 つのテンプレートを維持し、そのテンプレートを使用してリージョンごとに同一のリソースセットを作成できます。
- グローバル Amazon GameLift Servers スタック – このスタックには、ゲームセッションキューとマッチメイキングリソースが含まれています。これらのリソースは任意のリージョンに配置でき、通常は同じリージョンに配置されます。キューは、任意のリージョンにあるフリートまたはエイリアスを参照できます。別のリージョンに追加のキューを配置するには、追加のグローバルスタックを作成します。

以下の図は、複数の AWS リージョンにリソースをデプロイするためのマルチスタック構造を示しています。最初の図では、1 つのゲームセッションキューを使用した構造を示しています。2 番目の図では、複数のゲームセッションキューを使用した構造を示しています。





ビルドの更新

Amazon GameLift Servers ビルドは不変です。ビルドとフリートの関係も同様です。その結果、ゲームビルドファイルの新しいセットを使用するようにホスティングリソースを更新する場合、以下の手順を実行する必要があります。

- 新しいファイルのセットを使用して新しいビルドを作成する (置き換え)。
- 新しいゲームビルドをデプロイするための新しいフリートのセットを作成する (置き換え)。
- 新しいフリートを参照するようにエイリアスをリダイレクトする (中断することなく更新)。

詳細については、「AWS CloudFormation ユーザーガイド」の「[スタックリソースの更新動作](#)」を参照してください。

ビルドの更新を自動的にデプロイする

関連するビルド、フリート、エイリアスリソースを含むスタックを更新する場合、デフォルトの AWS CloudFormation 動作では、これらのステップを順番に自動的に実行します。この更新をトリガーするには、まず新しいビルドファイルを新しい S3 の場所にアップロードします。次に、新しい S3 の場所を指すように AWS CloudFormation ビルドテンプレートを変更します。新しい S3 の場所でスタックを更新すると、以下の AWS CloudFormation シーケンスがトリガーされます。

1. S3 から新しいファイルを取得し、それらのファイルを検証して、新しい Amazon GameLift Servers ビルドを作成します。
2. フリートテンプレートでビルドの参照を更新すると、新しいフリートの作成がトリガーされます。
3. 新しいフリートがアクティブになったら、エイリアス内のフリートの参照を更新します。これにより、エイリアスの更新がトリガーされて、新しいフリートがターゲットになります。
4. 古いフリートを削除します。
5. 古いビルドを削除します。

ゲームセッションキューがフリートエイリアスを使用している場合、エイリアスが更新されるとすぐに、プレイヤーのトラフィックは新しいフリートに自動的に切り替えられます。ゲームセッションが終了すると、古いフリートは段階的にプレイヤーからドレインされます。Auto Scaling は、プレイヤーのトラフィックの変動に応じてフリートの各セットに対してインスタンスを追加および削除するタスクを処理します。または、切り替え用にすばやく増やせることを前提に、最初に必要になるインスタンスの数を指定し、後で Auto Scaling を有効にすることもできます。

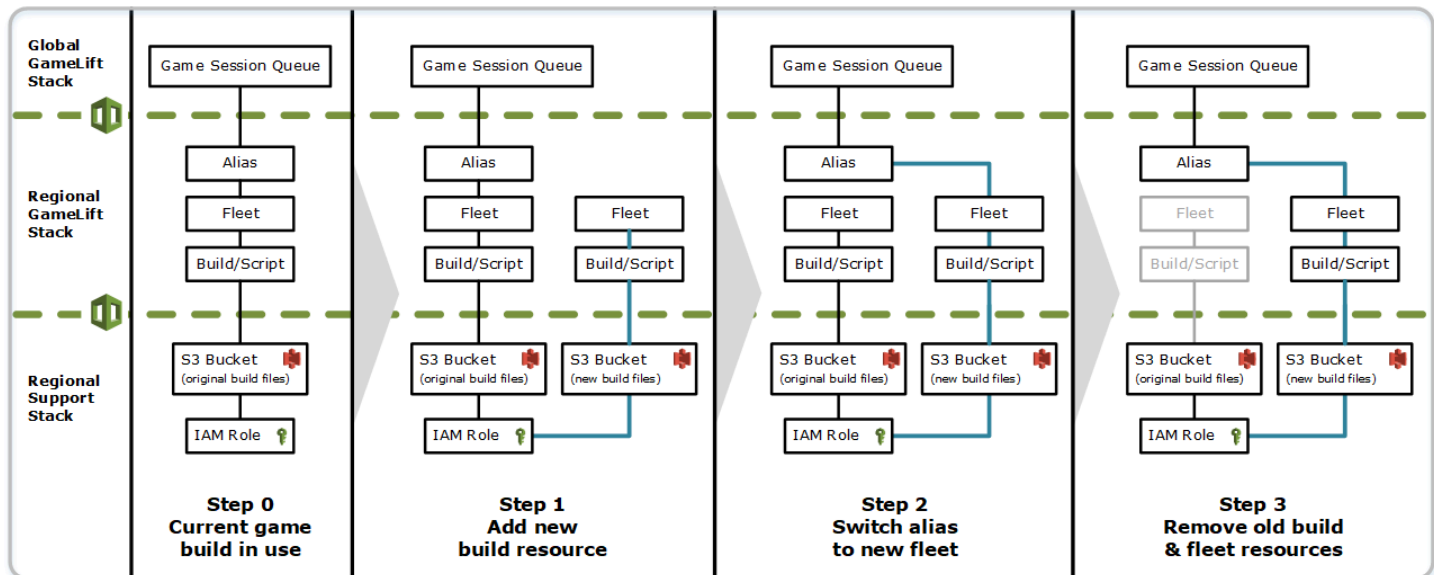
リソースを削除する代わりに、AWS CloudFormation 保持することもできます。詳細については、AWS CloudFormation API リファレンスの「[RetainResources](#)」を参照してください。

ビルドの更新を手動でデプロイする

プレイヤーが新しいフリートをいつ稼働させるかをさらに細かく制御する場合は、いくつかのオプションがあります。Amazon GameLift Servers コンソールまたは CLI を使用して、エイリアスを手動で管理することを選択できます。または、ビルドテンプレートを更新してビルドとフリートを置き換える代わりに、2 番目のビルドとフリートのセットの定義をテンプレートに追加することを選択できます。テンプレートを更新すると、2 番目のビルドリソースと対応するフリート AWS CloudFormation を作成します。既存のリソースは置き換えられないため、それらのリソースは削除されず、エイリアスは元のフリートを参照したままになります。

このアプローチの主な利点は、柔軟性が得られることです。ビルドの新しいバージョン用に個別のリソースを作成し、新しいリソースをテストして、新しいフリートをプレイヤーに公開するタイミングを制御できます。考えられる欠点は、短期間にリージョンごとに 2 倍のリソースが必要になることです。

次の図は、このプロセスを示したものです。



ロールバックの仕組み

リソースの更新を実行するときに、いずれかのステップが正常に完了しない場合、AWS CloudFormation によってロールバックが自動的に開始されます。このプロセスでは、各ステップを順番に反転させて、新しく作成されたリソースを削除します。

ロールバックを手動でトリガーする必要がある場合は、ビルドテンプレートの S3 の場所キーを元の場所に戻し、スタックを更新します。Amazon GameLift Servers の新しいビルドとフリートが作成され、フリートがアクティブになると、エイリアスが新しいフリートに切り替わります。エイリアスを個別に管理している場合は、新しいフリートを参照するようにエイリアスを切り替える必要があります。

失敗またはスタックしたロールバックの処理方法の詳細については、「AWS CloudFormation ユーザーガイド」の「[更新のロールバックを続ける](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のモニタリング

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#) の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

Amazon EC2

モニタリングは、 およびその他の Amazon GameLift Servers AWS ソリューションの信頼性、可用性、パフォーマンスを維持する上で重要な部分です。Amazon GameLift Servers でのメトリクスの主な用途は 3 つあります。システムの状態をモニタリングしてアラームを設定すること、ゲームサーバーのパフォーマンスと使用状況を追跡すること、 および手動/自動スケーリングを使用してキャパシティーを管理することです。

AWS には、 を監視し Amazon GameLift Servers、問題が発生したときに報告し、必要に応じて自動アクションを実行するための以下のモニタリングツールが用意されています。

- Amazon GameLift Servers コンソール – グラフィカルインターフェイスを使用して Amazon GameLift Servers リソースを管理し、ゲームホスティングアクティビティを追跡します。
- Amazon CloudWatch – Amazon GameLift Servers メトリクスだけでなく、 AWS サービスで実行している他の AWS リソースやアプリケーションのメトリクスもリアルタイムでモニタリングできます。CloudWatch は、カスタマイズされたダッシュボードを作成するツールや、メトリクスが指定のしきい値に達したときに通知または処置するアラームを設定する機能など、一連のモニタリング機能を提供します。
- AWS CloudTrail – は、 および他の AWS のサービスについて、アカウントによって、または AWS アカウントに代わって行われたすべての API コール Amazon GameLift Servers および関連イベントをキャプチャします。データは、指定した Amazon S3 バケットにログファイルとして配信されます。を呼び出したユーザーとアカウント AWS、呼び出し元のソース IP アドレス、呼び出しの発生日時を特定できます。
- ゲームセッションログ – ゲームセッションのカスタムサーバーメッセージを、Amazon S3 に保存されているログファイルに出力できます。

トピック

- [Amazon GameLift Servers コンソールでゲームホスティングを追跡する](#)
- [Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)
- [を使用した Amazon GameLift Servers API コールのログ記録 AWS CloudTrail](#)
- [でのサーバーメッセージのログ記録 Amazon GameLift Servers](#)

Amazon GameLift Servers コンソールでゲームホスティングを追跡する

Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、ゲームホスティングリソースと進行中のホスティングアクティビティをほぼリアルタイムで表示および管理します。コンソールには、のサービス API のほとんどの機能用のグラフィカルインターフェイスが用意されています Amazon GameLift Servers。コンソールを使用して、次のことができます。

- ダッシュボードを使用して、高レベルのスナップショットを作成します。すべての Amazon GameLift Servers ホスティングリソースの番号と現在のステータスを確認し、リンクに従って個々のリソースの詳細を確認できます。
- 個々のホスティングリソースを管理します。すべての Amazon GameLift Servers リソースを作成、表示、削除し、それらの変更可能なプロパティを更新できます。イベントやパフォーマンスメトリクスなど、特定のタイプのホスティングアクティビティを表示することもできます。
- ゲームとプレイヤーのセッションアクティビティを操作します。フリートごとにゲームセッションとプレイヤーセッションのアクティビティを追跡し、この情報を使用してゲームセッションの問題をトラブルシューティングできます。ゲームセッションの詳細の表示、各ゲームセッションのプレイヤーセッションの表示、複数のゲームセッションでのプレイヤーアクティビティの検索を行います。必要に応じて、個々のゲームセッションをシャットダウンすることもできます。

トピック

- [Amazon GameLift Servers ダッシュボードでのダッシュボードのホスティング](#)
- [Amazon GameLift Servers ダッシュボードでのゲームサーバービルド](#)
- [Amazon GameLift Servers Realtime Amazon GameLift Servers コンソールの スクリプト](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールのフリート](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールのフリートの詳細](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールのエイリアス](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールのゲームセッションキュー](#)

Amazon GameLift Servers ダッシュボードでのダッシュボードのホスティング

Amazon GameLift Servers コンソールダッシュボードを使用して、AWS アカウントのAmazon GameLift Serversホスティングリソースの現在のステータスに関する概要スナップショットを取得します。Amazon GameLift Servers ダッシュボードには、次のビューが表示されます。

- [準備完了]、[初期化済み]、[失敗] ステータスのビルドの数。現在のリージョンのビルドの詳細については、[ビルドを表示する] を選択してください。
- すべてのステータスのフリート数。現在のリージョンのフリートの詳細については、[フリートを表示する] を選択してください。
- 現在のリソース。
- 新しい特徴とサービスのお知らせ

Amazon GameLift Servers ダッシュボードを開くには

- [Amazon GameLift Servers コンソール](#)のナビゲーションペインで、ダッシュボードを選択します。

ダッシュボードからは、次の操作を行うことができます。

- [ローンチに備える] を選択し、対応するローンチアンケートに記入して、ゲームのローンチを準備します。
- [サービスクォータを表示] を選択し、ローンチに備えて、またはローンチに対応してサービスクォータの増加をリクエストします。
- [注目の機能] 内のリンクを選択すると、ブログ投稿や新機能に関する詳細情報を表示できます。

GameLift > Dashboard

Dashboard

Build status overview

View builds

Viewing data for all builds in N. Virginia region.

Ready

1

Initialized

0

Failed

0

Fleet status overview

View fleets

Viewing data for all fleets in N. Virginia region.

Active

0

New

0

Deleting

0

Error

0

In progress

0

Terminated

0

Resources (1)

View service quotas

Resource type	Count
Builds	1
Scripts	0
Fleets	0
Aliases	0
Queues	0
Matchmaking rule sets	0
Matchmaking configurations	0

Prepare for your game launch [Learn more](#)

Fill out a launch questionnaire

Fill out our game launch questionnaire and email it to the GameLift launch team to ensure a smooth launch. The GameLift launch team will verify your GameLift setup and service limits, preparing you for launch.

[Prepare to launch](#)

Features spotlight

Updates on features available in N. Virginia region

March 22, 2022

Updates to Amazon GameLift FlexMatch for greater flexibility

October 28, 2021

New Asia Pacific (Osaka) region and Graviton2 support for Amazon GameLift

Amazon GameLift Servers ダッシュボードでのゲームサーバービルド

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)のビルドページで、にアップロードしたすべてのゲームサーバービルドに関する情報を表示および管理Amazon GameLift Serversして、マネージド EC2 フリートにデプロイできます。ナビゲーションペインで、ホスティング、マネージド EC2、ビルドを選択します。

[ビルド] ページには、ビルドごとに以下の情報が表示されます。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある

ゲームサーバービルド

447

アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

 Note

ビルドページには、現在の AWS リージョンでのみビルドが表示されます。

- [名前] – アップロードしたビルドに関連付けられた名前。
- [ステータス] – ビルドのステータス。3 つのステータスメッセージのうちの 1 つを表示します。
 - [初期化済み] – アップロードはまだ開始されていないか、まだ進行中です。
 - [準備完了] – ビルドはフリートの作成の準備が整いました。
 - 失敗 – がバイナリ Amazon GameLift Servers を受信する前にビルドがタイムアウトしました。
- 作成時刻 – ビルドを にアップロードした日時 Amazon GameLift Servers。
- [ビルド ID] – アップロード時にビルドに割り当てられる一意の ID。
- [バージョン] – アップロードしたビルドに関連付けられたバージョンラベル付け。
- [オペレーティングシステム] – ビルドを実行するオペレーションシステム。ビルド OS は、フリートのインスタンスに Amazon GameLift Servers インストールするオペレーティングシステムを決定します。
- サイズ – にアップロードされたビルドファイルのサイズ (MB) Amazon GameLift Servers。
- [フリート] – このビルドでデプロイされているフリートの数。

このページから、以下のいずれも行うことができます。

- ビルドの詳細を表示します。ビルド名を選択すると、ビルドの詳細ページが開きます。
- ビルドから新しいフリートを作成します。ビルドを選択し、[フリートを作成] を選択します。
- ビルドのリストのフィルタリングとソートを行います。テーブルの先頭でコントロールを使用します。
- ビルドを削除します。ビルドを選択して、[削除] を選択します。

ビルドの詳細

[ビルド] ページで、ビルドの名前を選択し、詳細ページを開きます。詳細ページの [概要] セクションには、[ビルド] ページと同じビルドの概要情報が表示されます。[フリート] セクションには、[\[フリート\] ページ](#)と同じ概要情報を含む、ビルドで作成されたフリートのリストが表示されます。

Amazon GameLift Servers Realtime Amazon GameLift Servers コンソールのスクリプト

[Amazon GameLift Servers コンソール](#)のスクリプトページで、マネージド EC2 フリートにデプロイする Amazon GameLift Servers Realtime スクリプトに関する情報を表示および管理できます。ナビゲーションペインで [ホスティング]、[スクリプト] を選択します。

[スクリプト] ページには、スクリプトごとに以下の情報が表示されます。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある



アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

Note

スクリプトページには、現在の AWS リージョンのスクリプトのみが表示されます。

- [名前] – アップロードしたスクリプトに関連付けられた名前。
- [ID] – アップロード時にスクリプトに割り当てられる一意の ID。
- [バージョン] – アップロードしたスクリプトに関連付けられたバージョンラベル。
- サイズ – アップロードされたスクリプトファイルのサイズ (MB) Amazon GameLift Servers。
- 作成時刻 – スクリプトを アップロードした日時 Amazon GameLift Servers。
- [フリート] – スクリプトを使用してデプロイされたフリートの数。

このページから、以下のいずれも行うことができます。

- スクリプトの詳細を表示します。ビルド名を選択すると、ビルドの詳細ページが開きます。

- スクリプトから新しいフリートを作成します。スクリプトを選択し、[フリートを作成] を選択します。
- スクリプトのリストのフィルタリングとソートを行います。テーブルの先頭でコントロールを使用します。
- スクリプトを削除します。スクリプトを選択して、[削除] を選択します。

スクリプトの詳細

[スクリプト] ページで、スクリプトの名前を選択し、詳細ページを開きます。詳細ページの [概要] セクションには、[スクリプト] ページと同じビルドの概要情報が表示されます。[フリート] セクションには、[\[フリート\] ページ](#)と同じ概要情報を含む、スクリプトで作成されたフリートのリストが表示されます。

Amazon GameLift Servers コンソールのフリート

AWS アカウントAmazon GameLift Serversで ゲームをホストするために作成されたすべてのフリートに関する情報を表示できます。リストには、現在のリージョンで作成されたフリートが表示されます。[フリート] ページでは、新しいフリートを作成したり、フリートの詳細情報を表示したりできます。フリートの[\[詳細ページ\]](#)には、使用情報、メトリクス、ゲームセッションデータ、およびプレイヤーセッションデータが含まれます。フリートレコードを編集したり、フリートを削除したりすることもできます。

[フリート] ページを表示するには、ナビゲーションペインから [フリート] を選択します。

[フリート] ページには、以下の概要情報がデフォルトで表示されます。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある



アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

- [フリート名] – フリートに付けられたわかりやすい名前です。
- [Status] (ステータス) – フリートのステータスとして、[New] (新規)、[Downloading] (ダウンロード中)、[Building] (構築)、[Active] (アクティブ) のいずれかを示します。
- [作成日] – フリートが作成された日時です。
- [コンピューティングタイプ] – ゲームのホストに使用されるコンピューティングのタイプ。フリートはマネージド EC2 フリートでも Anywhere フリートでもかまいません。

- [インスタンスタイプ] – Amazon EC2 のインスタンスタイプです。タイプによってフリートのインスタンスの コンピューティングキャパシティが決まります。
- [Active instances] (アクティブなインスタンス) - フリートで使用中の EC2 インスタンスの数です。
- [目的のインスタンス] – アクティブに維持する EC2 インスタンスの数です。
- [ゲームセッション] – フリートで実行されているアクティブなゲームセッションの数です。データには 5 分の遅延が適用されています。

Amazon GameLift Servers コンソールのフリートの詳細

[フリート] 詳細ページには、ダッシュボードから、または [フリート] ページでフリート名をクリックしてアクセスします。

フリート詳細ページでは、次のアクションを実行できます。

- フリートの属性、ポート設定、ランタイム 設定を更新します。
- フリートのロケーションを追加または削除します。
- フリート容量設定を変更します。
- ターゲット追跡のオートスケーリングを設定または変更します。
- フリートを削除します。

詳細

フリート設定

- [Fleet ID] (フリートID) – フリートに割り当てられた一意の識別子です。
- [名前] – フリートの名前。
- [ARN] – このフリートに割り当てられた識別子です。フリートの ARN はそれをAmazon GameLift Serversリソースとして識別し、リージョンと AWS アカウントを指定します。
- [説明] – フリートに関する簡単な説明です。
- [Status] (ステータス) – フリートの現在のステータスとして、[New] (新規)、[Downloading] (ダウンロード中)、[Building] (構築中) および[Active] (アクティブ) のいずれかを示します。
- [作成時刻] – フリートが作成された日時です。

- [終了時間] – フリートが終了した日時です。フリートがまだアクティブな場合は空白です。
- [Fleet type] (フリートタイプ) – フリートでオンデマンド インスタンスを使用するかスポット インスタンスを使用するかを指定します。
- [EC2 type] (EC2タイプ) – フリート作成時に選択されたAmazon EC2の[\[instance type\]](#) (インスタンスタイプ) です。
- インスタンスロール – フリートの作成中に他の AWS リソースが提供された場合に、そのリソースへのアクセスを管理する AWS IAM ロール。
- [TLS 証明書] – フリートが、ゲームサーバーの認証とすべてのクライアント/サーバー通信の暗号化に TLS 証明書を使用するのに有効になっているか、無効になっているか。
- [メトリクスグループ] – このグループは、複数のフリートのメトリクスを集計するために使用されます。
- [ゲームスケーリング保護ポリシー] – フリートの [\[ゲームセッション保護\]](#) の現在の設定。
- [プレイヤーあたりの最大ゲームセッション数] – [ポリシー期間] 中にプレイヤーが作成できるセッションの最大数。
- [ポリシー期間] – プレイヤーが作成したセッション数をリセットするまでの待ち時間。

ビルドの詳細

[ビルドの詳細] セクションには、フリートでホストされているビルドが表示されます。ビルドの名前を選択すると、ビルドの全詳細ページが表示されます。

ランタイム設定

[ランタイム設定] セクションには、各インスタンスで起動するサーバープロセスが表示されます。これには、ゲームサーバー実行可能ファイルのパスとオプション起動パラメーターが含まれます。

ゲームセッションアクティベーション

[ゲームセッションアクティベーション] セクションには、同時に起動するサーバープロセスの数と、プロセスがアクティブ化されてから終了するまでの待ち時間が表示されます。

EC2 ポート設定

[ポート] タブには、IP アドレスやポート設定範囲など、フリートの接続アクセス許可が表示されます。

メトリクス

[メトリクス] タブには、時間の経過に伴うフリートメトリクスのグラフィカル表現が表示されます。でメトリクスを使用する方法の詳細についてはAmazon GameLift Servers、「」を参照してください[Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)。

イベント

[Events] タブには、イベントコード、メッセージ、タイムスタンプなど、フリートで発生したすべてのイベントのログが表示されます。Amazon GameLift Servers API リファレンスの「[イベントの説明](#)」を参照してください。

スケーリング

[スケーリング] タブには、現在のステータスや時間の経過に伴うキャパシティの変更など、フリートのキャパシティに関連する情報が含まれます。容量制限の更新と Auto Scaling の管理を行うツールも用意されています。

キャパシティのスケーリング

現在のフリートキャパシティの設定を、フリートのロケーション別に表示します。制限とキャパシティの変更の詳細については、「[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

- AWS [Location] (ロケーション) — フリートインスタンスがデプロイされる場所の名前。
- [Status] (ステータス) — フリートロケーションのホスティングステータス。ロケーションステータスはゲームをホストできるようにするために、ACTIVE である必要があります。
- [最小サイズ] – の場所にデプロイする必要があるインスタンスの最小数。
- [目的のインスタンス] – ロケーションを維持するアクティブインスタンスのターゲット数。アクティブなインスタンスと目的のインスタンスが同じでない場合、アクティブインスタンスが目的のインスタンスと等しくなるまで、必要に応じてインスタンスをスタートまたはシャットダウンするスケーリングイベントが開始されます。
- [最大サイズ] – そのロケーションにデプロイできるインスタンスの最大数。
- [利用可能] – インスタンスのサービス制限から、使用中のインスタンス数を引いた数です。この値は、ロケーションに追加できるインスタンスの最大数を示します。

[Auto Scaling policies] (オートスケーリングポリシー)

このセクションでは、フリートに適用される自動スケーリングポリシーについて説明します。ターゲットベースのポリシーを設定または更新できます。AWS SDK または CLI を使用して定義する必要があるフリートのルールベースのポリシーがここに表示されます。(スケーリングの詳細については、「[Amazon GameLift Servers でのフリート容量 Auto Scaling](#)」を参照してください。)

[Scaling history] (スケーリング履歴)

時間の経過に伴うキャパシティの変化をグラフに表示します。

ロケーション

[Locations] (ロケーション) タブには、フリートインスタンスがデプロイされているすべてのロケーションが一覧表示されます。ロケーションには、フリートのホーム リージョンと、追加されたりモートロケーションが含まれます。このタブでは、直接ロケーションを追加または削除できます。

- [Location] (ロケーション) — フリートインスタンスがデプロイされる場所の名前。
- [Status] (ステータス) — フリートロケーションのホスティングステータス。ロケーションステータスは、ロケーション内の最初のインスタンスをアクティブ化するプロセスを追跡します。ロケーションステータスはゲームをホストできるようにするために、ACTIVE である必要があります。
- アクティブなインスタンス] — フリートロケーションにデプロイされたサーバープロセスが実行されているインスタンスの数。
- [アクティブなサーバー] — フリートロケーションでゲームセッションをホストできるゲームサーバープロセスの数。
- [ゲームセッション] — フリートロケーション内のインスタンスでアクティブなゲームセッションの数。
- [プレイヤーセッション] — フリートロケーションでアクティブなゲームセッションに参加しているプレイヤーセッション数 (個々のプレイヤーを表します)。

ゲームセッション

[Game sessions] タブには、フリートにホストされている過去と現在のゲームセッションと、いくつかの詳細情報がリストされます。ゲームセッション ID を選択すると、メディアプレイヤーセッションを含む追加のゲームセッション情報にアクセスできます。プレイヤーセッションの詳細については、「[Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション

Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、ゲームセッションとプレイヤーセッションを操作できます。ゲームセッションとプレイヤーセッションの詳細については、『[プレイヤーがゲームに接続する方法](#)』を参照してください。Amazon GameLift Servers コンソールには、ゲームセッションの問題を調査するのに役立つ情報とツールが用意されています。

できること：

- 特定のフリートでホストされているゲームセッションとプレイヤーセッションのアクティビティを調べます。
- 複数のフリートで特定のプレイヤーのゲームセッションアクティビティを検索します。
- 特定のゲームセッションをシャットダウンします。

ゲームセッションの詳細を表示する

ゲームセッションとプレイヤーセッションのデータは、ゲームセッションをホストするフリートによって整理されます。

ゲームセッションとプレイヤーセッション情報にアクセスするには

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、左側のナビゲーションペインを開きます。ホスティングソリューションタイプを選択し、フリートページを開きます。例:
 - ホスティング、Anywhere、フリート
 - ホスティング、マネージド EC2、フリート
 - ホスティング、マネージドコンテナ、フリート
2. 各フリートページには、現在選択されているフリートのリストが表示されます AWS リージョン。ゲームセッションデータを表示するフリートを選択します。
3. フリートの詳細ページで、ゲームセッションタブを開きます。このタブには、フリートにホストされていたすべてのゲームセッションと概要情報が表示されます。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある



アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

4. リストからゲームセッションを選択すると、追加情報が表示されます。
5. ゲームセッションにプレイヤーセッションデータが含まれている場合は、プレイヤーセッションの表示を選択して、ゲームセッション ID が自動的に入力されたプレイヤーセッション検索ツールを開きます。

ゲームセッションの詳細には、次の情報が含まれます。

- [Status] (ステータス) – ゲームセッションステータスです。
 - [アクティベート中] – インスタンスはゲームセッションを開始しています。
 - [アクティブ] – ゲームセッションが実行されており、プレイヤーを受け入れ可能です (セッションの [プレイヤー作成ポリシー](#) によります)。
 - [終了済み] – ゲームセッションが終了しました。
- [ARN] – ゲームセッションの Amazon リソースネーム。
- [名前] – ゲームセッションに対して生成された名前。
- Location – ゲームセッションをAmazon GameLift Serversホストした場所。
- 作成時刻 – ストリームセッションをAmazon GameLift Servers作成した日時。
- [終了時刻] – ゲームセッションが終了した日付と時刻。
- [DNS 名] – ゲームセッションのホスト名。
- [IP address] (IPアドレス) – ゲームセッションに指定された IP アドレスです。
- [Port] (ポート) – ゲームセッションへのConnectに使用されるポート番号です。
- [作成者 ID] – ゲームセッションを開始したプレイヤーの一意の識別子。
- [プレイヤーセッション作成ポリシー] – ゲームセッションが新しいプレイヤーを受け付けているかどうかを示します。
- ゲームスケーリング保護ポリシー – フリートでAmazon GameLift Servers開始されるすべての新しいインスタンスに設定するゲームセッション保護のタイプ。

ゲームデータ

文字列形式のゲームプロパティデータ。開始時にゲームセッションに送信します。

ゲームのプロパティ

キーと値のペアとしてフォーマットされたゲームプロパティデータ。開始時にゲームセッションに送信します。

マッチメイキングデータ

ゲームセッションが作成された場合 FlexMatch、マッチメイキングデータはマッチメイキング設定とルールセットに関する情報を記述します。これには、各マッチのプレイヤー属性とチーム割り当てが含まれます。データは JSON 形式です。FlexMatch マッチメイキングの詳細については、[「マッチメーカーの構築」](#)を参照してください。

プレイヤーセッションデータを検索する

ゲームホスティングソリューションがプレイヤーセッションを使用し、一意のプレイヤー IDs を提供する場合は、複数のフリートにわたる過去または現在のゲームセッションのプレイヤー固有のアクティビティを調べることができます。次のいずれかの方法を使用して Player セッションルックアップツールを開きます。

- Amazon GameLift Servers コンソールで、左側のナビゲーションペインを開き、プレイヤーセッションルックアップを選択し、使用するフィルタータイプを選択します。
- フリートのゲームセッションの詳細を表示するときは、プレイヤーセッションの表示を選択します。ルックアップツールが開き、ゲームセッション ID フィルターが事前に選択され、ゲームセッション値が入力された状態でゲームセッションが開きます。

ルックアップツールを使用する場合は、次の情報を指定できます。

- 特定のプレイヤーセッションに関する情報を取得するためのプレイヤーセッション ID。
- リクエストされたゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得するためのゲームセッション ID。結果は、スロットを予約したか、ゲームセッションに接続したすべてのプレイヤーを表します。プレイヤーセッションのステータスで結果をフィルタリングすることもできます。
- リクエストされたプレイヤーのすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得するためのプレイヤー ID。結果は、プレイヤーが参加したすべてのゲームセッションを表します。

Note

ルックアップツールは、現在選択されている 全体のすべてのプレイヤーセッションアクティビティを検索します AWS リージョン。リージョンに複数のフリートがある場合、結果にはすべてのフリートのプレイヤーセッションアクティビティが含まれます。マルチロケーショ

フリートの場合、結果にはフリートのリモートロケーション全体のプレイヤーセッションアクティビティも含まれます。

ゲームセッションごとに次のプレイヤーセッションデータが収集されます。

- [プレイヤーセッション ID] – プレイヤーセッションに割り当てられた識別子。
- [Player ID] (プレイヤーID) – プレイヤーの一意の識別子です。この ID を選択して、追加のプレイヤー情報を取得します。
- [ゲームセッション ID] – ゲームセッションに割り当てられた識別子。
- [フリート ID] – ゲームセッションをホストしたフリートに割り当てられた識別子。
- [Status](ステータス) – プレイヤーセッションのステータスです。次のようなステータスがあります。
 - [予約済み] – プレイヤーセッションが予約されていますが、プレイヤーがまだ接続されていません。
 - [アクティブ] – プレイヤーセッションが現在ゲームサーバーに接続されています。
 - [Completed] (完了) – プレイヤーセッションが終了しました。プレイヤーは切断されました。
 - [タイムアウト] – プレイヤーが接続できませんでした。
- [開始時刻] – プレイヤーがゲームセッションに接続した時間です。
- [終了時刻] – プレイヤーがゲームセッションから切断した時間です。
- [接続データ] – プレイヤーがゲームセッションへの接続に使用した IP アドレス、DNS 名、ポート。
- [プレイヤーデータ] – プレイヤーセッションの作成中に提供されたプレイヤーに関する情報。

ゲームセッションをシャットダウンする

Amazon GameLift Servers コンソールを使用して、特定のゲームセッションをシャットダウンします。この機能は、ゲームセッションを見つけて終了するシグナルを送信するためのシンプルで高速な方法を提供します。別の終了方法では、ゲームセッションが実行されているフリートインスタンスを見つけ、インスタンスにリモートアクセスし、ゲームセッションを手動でシャットダウンする必要があります。

何らかの理由でゲームセッションをシャットダウンできます。最も一般的な理由は、自然にシャットダウンできないゲームセッションを解決することです。その結果、ゲームセッションのホスティング

リソースを解放して新しいゲームセッションをホストすることはできず、フリートのホスティング容量は低下します。

Note

この機能は、ホスティングソリューションの特定の構成設定に依存します。これには以下の制限があります。

- ゲームセッションは、サーバー SDK for v5 Amazon GameLift Servers 以降でゲームサーバービルドを実行しているフリートでホストされている必要があります。ゲームサーバーが古いバージョンでデプロイされている場合は、リモートアクセスを使用してゲームセッションを削除する必要があります。
- ゲームセッションが Anywhere フリートでホストされている場合、フリートは Amazon GameLift Servers エージェントを使用してゲームサーバープロセスを管理する必要があります。

ゲームセッションを終了するには

1. [Amazon GameLift Servers コンソール](#)で、左側のナビゲーションペインを開きます。ホスティングソリューションタイプを選択し、フリートページを開きます。例:
 - ホスティング、Anywhere、フリート
 - ホスティング、マネージド EC2、フリート
 - ホスティング、マネージドコンテナ、フリート
2. 各フリートページには、現在選択されている のフリートのリストが表示されます AWS リージョン。終了するゲームセッションをホストしているフリートを選択します。
3. フリートの詳細ページで、ゲームセッションタブを開きます。ゲームセッションのリストで、終了するセッションを選択し、終了ボタンを選択します。
4. ゲームセッションの終了？ ウィンドウで、適切なゲームセッションをシャットダウンし、終了方法を選択します。
 - 通常のゲームセッションのシャットダウン — このオプションは、シャットダウンするためにゲームセッションをホストしているサーバープロセスにシグナルを送信します。ゲームサーバービルドが に適切に統合されている場合Amazon GameLift Servers、サーバープロセスはゲームセッションのシャットダウンシーケンスを開始し、終了Amazon GameLift Serversを通知して停止します。ゲームの設計によっては、シャットダウンシーケンスに、データの保存や

アクティブなプレイヤーへの通知など、ゲームセッションを正常に完了するステップが含まれる場合があります。この方法では、ゲームセッションのシャットダウンシーケンスの完了にわずかな遅延が必要になる場合があります。

- ゲームセッションの即時シャットダウン – このオプションは、ゲームセッションをホストしているサーバープロセスをシャットダウンするシグナルをプロセスマネージャーに送信します。このオプションは、通常のゲームセッションのシャットダウンをバイパスします。サーバープロセスが応答できない場合でも、ゲームセッションを終了できます。
5. ゲームセッションの終了を確認します。ゲームセッションコンソールページでシャットダウンの進行状況を追跡できます。ゲームセッションのステータスは「終了」に変わり、シャットダウンが完了すると「終了」に変わります。

関連トピック

- AWS SDK とを使用してゲームセッションをシャットダウンすることもできます AWS CLI。詳細と例については、Amazon GameLift Servers 「API リファレンス」トピック [TerminateGameSession](#)」を参照してください。
- ゲームサーバーの統合と、サーバープロセスがAmazon GameLift Serversサービスからのシグナルに応答する方法の詳細については、「」を参照してください [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに追加する](#)。

Amazon GameLift Servers コンソールのエイリアス

エイリアスページには、トラフィック固有のホスティング先を誘導するAmazon GameLift Serversエイリアスに関する情報が表示されます。エイリアスを作成するには、ナビゲーションペインでホスティング、エイリアスを選択します。

この英国ページで、以下の操作を実行できます。

- 新しいエイリアスを作成する。[エイリアスを作成] を選択します。
- エイリアスのテーブルのフィルタリングとソートをする。テーブルの先頭でコントロールを使用します。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある



アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

- エイリアスの詳細を表示する。エイリアス名を選択して、エイリアスの詳細ページを開く。

- エイリアスを削除する。エイリアスを選択し、[削除] を選択する。

エイリアスの詳細

エイリアスの詳細ページにはエイリアスに関する情報の概要が表示されます。

このページからできること:

- エイリアスを編集する。[編集] を選択します。
- エイリアスに関連付けられているフリートを表示する。
- エイリアスを削除する。[削除] を選択します。

エイリアスの詳細情報を次に示します。

- [ID] – エイリアスを識別するために使用される一意の数値。
- [Description] (説明) – エイリアスの説明。
- [ARN] – エイリアスの Amazon リソースネーム。
- [作成] – エイリアスが作成された日時。
- [最終更新日] – エイリアスが最後に更新された日時のタイムスタンプ。
- [タイプ] – エイリアスのルーティングタイプで、以下のいずれかです。
 - [シンプル] – プレイヤートラフィックを指定されたフリート ID にルーティングします。エイリアスのフリート ID はいつでも更新できます。
 - [ターミナル] – クライアントにメッセージを返します。例えば、古いクライアントを使用しているプレイヤーを、アップデートを入手できるロケーションに誘導することができます。
- [タグ] – エイリアスの識別に使用されるキーと値のペア。

Amazon GameLift Servers コンソールのゲームセッションキュー

新しいゲームセッションのリクエストを処理するために使用されるすべてのキューに関する情報を表示できます。キューページには、現在選択されている のゲームセッションキューが表示されます AWS リージョン。[Queues] ページから、新しいキューの作成、既存のキューの削除、選択したキューの詳細ページの表示を行うことができます。各キューの詳細ページには、キューの設定とメトリクスデータが含まれます。キューの詳細については、「[Amazon GameLift Servers キューを使用したゲームセッション配置の管理](#)」を参照してください。

キューページには、各キューに関する次の概要情報が表示されます。必要に応じて、[環境設定] ツールを使用してテーブルの内容を調整できます (テーブルの右上隅にある



アイコンを参照)。カスタム設定は AWS アカウントユーザーに保存され、このページを表示するたびに自動的に適用されます。

- [キュー名] - キューに割り当てられた名前です。新しいゲームセッションのリクエストはこの名前です。キューを指定します。
- [キュータイムアウト] - ゲームセッション配置リクエストがキューに残る最長時間 (秒) です。この時間を経過するとタイムアウトします。
- キュー内の送信先 - キュー設定にリストされているフリートの数。は、キュー内の任意のフリートに新しいゲームセッション Amazon GameLift Servers を配置します。

キューの詳細を表示する

キューの設定やメトリクスなど、キューの詳細情報にアクセスできます。キューの詳細ページを開くには、[キュー] ページに移動し、キュー名を選択します。

キューの詳細ページには、概要テーブルと、追加情報を含むタブが表示されます。このページで、以下の操作を実行できます。

- キューの設定、送信先のリスト、プレイヤーレイテンシーポリシーを更新します。[編集] を選択します。
- キューを削除する キューを削除すると、新規のゲームセッションでそのキュー名を参照するすべてのリクエストが失敗します。[削除] を選択します。

Note

削除したキューを復元するには、削除したキューの名前で新しいキューを作成します。

詳細

概要

[概要] セクションには、キューの Amazon リソースネーム (ARN) と [タイムアウト] が表示されます。ARN は、 の他のアクションまたは領域でキューを参照するときに使用できます Amazon

GameLift Servers。タイムアウトは、ゲームセッションプレイメントリクエストがキューに残る最長時間 (秒) です。この時間を経過するとタイムアウトします。

イベントの通知

イベント通知セクションには、SNS トピックがイベント通知を Amazon GameLift Servers に発行し、このキューによって作成されたすべてのイベントに追加されたイベントデータが一覧表示されます。

[タグ]

[タグ] テーブルには、リソースにタグを付けるために使用されるキーと値が表示されます。タグ付けの詳細については、「[AWS リソースのタグ付け](#)」を参照してください。

メトリクス

[Metrics] (メトリクス) タブには、時間の経過に伴うキューメトリクスのグラフィカル表現が表示されます。

キューメトリクスには、成功したプレイメントのリージョン別内訳など、キュー全体のプレイメントアクティビティに関する様々な情報が含まれます。リージョンデータを使用して、ゲームをホストしている場所を把握できます。キュー設計全体の問題を検出するのにリージョン別のプレイメントメトリクスが役立つ場合があります。

キューメトリクスは、Amazon CloudWatch でも利用できます。利用可能なメトリクスの詳細については、「[キューの Amazon GameLift Servers メトリクス](#)」を参照してください。

送信先

[Destinations] (送信先) タブに、キューにリストされたすべてのフリートまたはエイリアスが表示されます。

は、新しいゲームセッションをホストするために利用可能なリソースの送信先Amazon GameLift Serversを検索すると、ここにリストされているデフォルトの順序を検索します。リストされている最初の送信先に容量がある限り、はそこに新しいゲームセッションAmazon GameLift Serversを配置します。プレイヤーのレイテンシーデータを提供することによって、個々のゲームセッションの配置リクエストにデフォルトの順序を上書きさせることができます。このデータは、Amazon GameLift Servers に、平均プレーヤレイテンシーが最も低い利用可能な宛先を検索するように指示します。キューの設計に関する詳細については、「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。

セッションプレイスメント

プレイヤーレイテンシーポリシー

[プレイヤーレイテンシーポリシー] セクションには、キューが使用するすべてのポリシーが表示されます。表には、ポリシーが適用される順序で一覧表示されます。

ロケーション

[ロケーション] セクションには、このキューがゲームセッションを配置できるロケーションが表示されます。

優先度

[優先度] セクションには、キューがゲームセッションの詳細を評価する順序が表示されます。

ロケーションの順序

[ロケーションの順序] セクションには、ゲームセッションを配置する際にキューが使用するデフォルトの順序が表示されます。他に優先度を設定していない場合、キューはこの順序を使用します。

Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する

raw データを収集し、読み取り可能なほぼリアルタイムのメトリクスに処理する AWS サービスである Amazon CloudWatch Amazon GameLift Servers を使用してモニタリングできます。これらの統計は 15 か月間保持され、Amazon GameLift Servers でホストしているゲームサーバーのパフォーマンスに関する履歴情報を提供します。特定のしきい値を監視するアラームを設定し、これらのしきい値に達したときに通知を送信したりアクションを実行したりできます。詳細については、「[Amazon CloudWatch ユーザーガイド](#)」を参照してください。

以下の表は、Amazon GameLift Servers のメトリクスとディメンションの一覧です。CloudWatch で使用できるすべてのメトリクスは、カスタマイズ可能なグラフのセットとしてデータを提供する Amazon GameLift Servers コンソールでも使用できます。ゲームの CloudWatch メトリクスにアクセスするには、AWS Management Console、AWS CLI、または CloudWatch API を使用します。

メトリクスにロケーションがない場合は、ホームロケーションが使用されます。

Amazon GameLift Servers メトリクスのディメンション

Amazon GameLift Servers は以下のディメンションでフィルタリングメトリクスをサポートします。

ディメンション	説明
Location	フリートのデプロイ ロケーションのメトリクスをフィルタ処理します。メトリクスにロケーションがない場合は、ホームロケーションが使用されます。
FleetId	1つのフリートのフィルタメトリックス。このディメンションは、インスタンス、サーバープロセス、ゲームセッション、プレイヤーセッションのすべてのフリートメトリクスで使用できます。
MetricGroup	フリートの集合のメトリクスをフィルタ処理します。フリートをフリートメトリクスグループに含めるには、メトリクスグループ名をフリートの属性 (「 UpdateFleetAttributes () 」を参照) に追加します。このディメンションは、インスタンス、サーバープロセス、ゲームセッション、プレイヤーセッションのすべてのフリートメトリクスで使用できます。
QueueName	1つのキューのメトリクスをフィルタ処理します。このディメンションはゲームセッションキューのメトリクスでのみ使用されます。
ConfigurationName	1つのマッチメイキング設定のフィルタメトリックス。このディメンションはマッチメイキング設定のメトリクスでのみ使用されます。
ConfigurationName-RuleName	マッチメイキング設定とマッチメイキングルールの交差のメトリクスをフィルタ処理します。このディメンションはマッチメイキングルールのメトリクスでのみ使用されます。
InstanceType	EC2 インスタンスタイプ (「c4.large」など) のメトリクスをフィルタ処理します。このディメンションはスポットインスタンスのメトリクスで使用されます。

ディメンション	説明
OperatingSystem	インスタンスのオペレーティングシステムのメトリクスをフィルタ処理します。このディメンションはスポットインスタンスのメトリクスで使用されません。
GameServerGroup	ゲームサーバーグループのフィルタ FleetIQ メトリクス。

フリートの Amazon GameLift Servers メトリクス

AWS/GameLift 名前空間には、フリート全体またはフリートグループにまたがるアクティビティに関する以下のメトリクスが含まれます。フリートはマネージド Amazon GameLift Servers ソリューションで使用されます。Amazon GameLift Servers サービスは 1 分ごとに CloudWatch にメトリクスを送信します。

インスタンス

メトリクス	説明
ActiveInstances	ACTIVE ステータスのインスタンスの数。このステータスは、アクティブなサーバープロセスを実行中であることを示します。数値には、アイドル状態のインスタンスや、1 つ以上のゲームセッションをホストしているインスタンスが含まれます。このメトリクスでは、インスタンスの現在の総容量を測定します。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
DesiredInstances	Amazon GameLift Servers でフリートに保持しようとしているアクティブなインスタンスの目標数。Auto Scaling を使用している場合、この値は現在有効なスケーリングポリシーに基づいて決定されます。Auto Scaling を使用していない場合、この値は手動で設定します。このメトリクスは、フリートメトリクスグループのデータの表示には使用できません。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
IdleInstances	現在ホストしているゲームセッション数が 0 (ゼロ) であるアクティブなインスタンス。このメトリクスでは、使用可能であるが使用されていない容量を測定します。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
MaxInstances	フリートで許容されるインスタンスの最大数。フリートのインスタンスの最大数により、手動または自動で容量をスケールアップする上限が決まります。このメトリクスは、フリートメトリクスグループのデータの表示には使用できません。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
MinInstances	インスタンスで許容されるインスタンスの最小数。フリートのインスタンスの最小数により、手動または自動で容量をスケールダウンする下限が決まります。このメトリクスは、フリートメトリクスグループのデータの表示には使用できません。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
PercentIdleInstances	すべてのアイドル状態のアクティブなインスタンスのパーセント ($\text{IdleInstances} / \text{ActiveInstances}$ で計算)。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: パーセント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
RecycledInstances	リサイクルおよび交換されたスポットインスタンスの数。 は、現在ゲームセッションをホストしておらず、中断の可能性が高いスポットインスタンスを Amazon GameLift Servers リサイクルします。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
InstanceInterruptions	中断されたスポットインスタンス数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
CPUUtilization	EC2 メトリクス。 Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。 Amazon EC2 がインスタンスを実行するために使用する物理 CPU 時間の割合。これには、ユーザーコードと Amazon EC2 コードの両方を実行するために費やされた時間が含まれます。オペレーティングシステムのツールは CloudWatch と異なる割合を表示することがあります。これは、レガシーデバイスのシミュレーション、レガシーではないデバイスの設定、中断の多いワークロード、ライブ移行、ライブアップデートなどが原因です。 単位: パーセント

メトリクス	説明
NetworkIn	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。すべてのネットワークインターフェイスでの、このインスタンスによって受信されたバイトの数。このメトリクスは、1つのインスタンス上での1つのアプリケーションへのネットワークトラフィックの量を表しています。 単位: バイト
NetworkOut	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。すべてのネットワークインターフェイスでの、このインスタンスから送信されたバイトの数。このメトリクスは、1つのインスタンス上での1つのアプリケーションからのネットワークトラフィックの量を表しています。 単位: バイト
DiskReadBytes	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。インスタンスで利用できるすべてのインスタンスストアボリュームから読み取られたバイト数。このメトリクスを使用すると、このインスタンスのハードディスクからアプリケーションが読み取るデータの量がわかります。これを利用すると、アプリケーションの速度を決定できます。 単位: バイト

メトリクス	説明
DiskWriteBytes	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。インスタンスで利用できるすべてのインスタンスストアボリュームに書き込まれたバイト数。このメトリクスを使用すると、このインスタンスのハードディスクにアプリケーションが書き込むデータの量がわかります。これを利用すると、アプリケーションの速度を決定できます。 単位: バイト
DiskReadOps	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。指定された期間にインスタンスで利用できるすべてのインスタンスストアボリュームでの、完了した読み取り操作。その期間の 1 秒あたりの I/O 操作回数 (IOPS) の平均を算出するにはその期間の操作回数の合計をその期間の秒数で割ります。 単位: カウント
DiskWriteOps	EC2 メトリクス。Amazon GameLift Servers このメトリクスは、フリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスのハードウェアパフォーマンスを表します。指定された期間にインスタンスで利用できるすべてのインスタンスストアボリュームへの、完了した書き込み操作。その期間の 1 秒あたりの I/O 操作回数 (IOPS) の平均を算出するにはその期間の操作回数の合計をその期間の秒数で割ります。 単位: カウント

サーバープロセス

メトリクス	説明
ActiveServerProcesses	ACTIVE ステータスのサーバープロセス。このステータスは、プロセスが実行中でゲームセッションをホストできることを示します。数値には、アイドル状態のサーバープロセスやゲームセッションをホストしているサーバープロセスが含まれます。このメトリクスでは、サーバープロセスの現在の総容量を測定します。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
HealthyServerProcesses	正常な状態を示しているアクティブなサーバープロセス。このメトリクスは、フリートのゲームサーバーの全体的な状態を追跡するのに役立ちます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
PercentHealthyServerProcesses	正常な状態を示しているすべてのアクティブなサーバープロセスのパーセント ($\text{HealthyServerProcesses} / \text{ActiveServerProcesses}$ で計算)。 単位: パーセント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum

メトリクス	説明
	ディメンション: ロケーション
ServerProcessAbnormalTerminations	前回のレポート以降に異常事態のためにシャットダウンされたサーバープロセス。このメトリクスには、Amazon GameLift Servers サービス主導の終了が含まれます。これは、サーバープロセスが応答を停止した場合、継続的にヘルスチェックの失敗をレポートする場合、または ProcessEnding () の呼び出しで正常に終了しない場合に発生します。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
ServerProcessActivations	前回のレポート以降に ACTIVATING から ACTIVE のステータスに正常に移行したサーバープロセス。サーバープロセスは、アクティブになるまでゲームセッションをホストすることはできません。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
ServerProcessTerminations	前回のレポート以降にシャットダウンされたサーバープロセス。これには、プロセスの正常または異常な終了を問わず、何らかの理由で TERMINATED ステータスに移行したすべてのサーバープロセスが含まれます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

ゲームセッション

メトリクス	説明
ActivatingGameSessions	ACTIVATING ステータスのゲームセッション。このステータスは、セッションが起動中であることを示します。ゲームセッションは、アクティブになるまでプレイヤーをホストすることはできません。起動時間が長引く場合、セッションは ACTIVATING から ACTIVE ステータスに移行していない可能性があります。このメトリクスは Auto Scaling で使用できません。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
ActiveGameSessions	Active ステータスのゲームセッション。このステータスは、セッションでプレイヤーをホストできること、およびゼロ個以上のプレイヤーをホストして

メトリクス	説明
	いることを示します。このメトリクスでは、現在ホストされているゲームセッションの総数を測定します。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
AvailableGameSessions	現在ゲームセッションのホストに使用されておらず、新しいサーバープロセスまたはインスタンスをスピンアップするために、遅滞なく新しいゲームセッションをスタートできる、アクティブで正常なサーバープロセス。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。  Note 同時ゲームセッションのアクティベーションを制限するフリートについては、メトリクス <code>ConcurrentActivatableGameSessions</code> を使用します。このメトリクスでは、遅延なしでスタートできる新しいゲームセッションの数をより正確に表します。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
<code>ConcurrentActivatableGameSessions</code>	現在ゲームセッションのホストに使用されていないアクティブで正常なサーバープロセスであり、新しいゲームセッションをすぐにスタートできます。 このメトリクスは、次の方法で <code>AvailableGameSessions</code> と異なります: ゲームセッションのアクティビティに制限があるため、現在新しいゲームセッションをアクティブ化できないサーバープロセスはカウントされません。(フリート RuntimeConfiguration オプション設定 <code>MaxConcurrentGameSessionActivations</code> を参照してください)。ゲームセッションのアクティベーションを制限しないフリートの場合、このメトリクスは <code>AvailableGameSessions</code> と同一です。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション
<code>PercentAvailableGameSessions</code>	現在使用されていないすべてのアクティブなサーバープロセス (正常または異常を問わない) のゲームセッションスロットのパーセント ($\text{AvailableGameSessions} / [\text{ActiveGameSessions} + \text{AvailableGameSessions} + \text{unhealthy server processes}]$ で計算)。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: パーセント 関連する CloudWatch 統計: Maximum、Average ディメンション: ロケーション

メトリクス	説明
GameSessionInterruptions	中断されたスポットインスタンスのゲームセッション数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum ディメンション: ロケーション

プレイヤーセッション

メトリクス	説明
CurrentPlayerSessions	ステータスが ACTIVE (プレイヤーはアクティブなゲームセッションに接続されている) であるか、RESERVED (プレイヤーはゲームセッションのスポットを与えられているが、まだ接続されていない) であるプレイヤーセッション。このメトリクスは Auto Scaling で使用できます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum
PlayerSessionActivations	前回のレポート以降に RESERVED から ACTIVE ステータスに移行したプレイヤーセッション。これは、プレイヤーがアクティブなゲームセッションに正常に接続した場合に発生します。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum、Average、Minimum、Maximum

キューの Amazon GameLift Servers メトリクス

Amazon GameLift 名前空間には、ゲームセッション配置キュー全体のアクティビティに関する以下のメトリクスが含まれます。キューはマネージド Amazon GameLift Servers ソリューションで使用されます。Amazon GameLift Servers サービスは 1 分ごとに CloudWatch にメトリクスを送信します。

メトリクス	説明
AverageWaitTime	ゲームセッション配置キューで PENDING ステータスのリクエストが実行されるまでの平均待機時間。 単位: 秒 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum ディメンション: ロケーション
FirstChoiceNotViable	第 1 選択のフリートが有効ではない (中断率の高いスポットフリートなどである) と判断されたために、別のフリートに正常に配置されたゲームセッション。このメトリクスは、レイテンシーではなくコストに基づいています。第 1 選択フリートは、キューにリストされた最初のフリートであるか、配置リクエストにプレイヤーレイテンシーデータが含まれている場合、FleetIQ優先順位によって選択された最初のフリートです。有効なスポットフリートがない場合には、このリージョンの任意のフリートが選択されます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
FirstChoiceOutOfCapacity	第 1 選択のフリートに使用可能なリソースがないために、別のフリートに正常に配置されたゲームセッション。第 1 選択フリートは、キューにリストされ

メトリクス	説明
	た最初のフリートであるか、プレイスメントリクエストにプレイヤーレイテンシーデータが含まれている場合、定義されたFleetIQ優先順位付けによって選択された最初のフリートです。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
LowestLatencyPlacement	プレイヤーに対してキューの最低のレイテンシーを提供するリージョンに正常に配置されたゲームセッション。このメトリクスは、配置リクエストにプレイヤーレイテンシーデータが含まれている場合にのみ生成されます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
LowestPricePlacement	選択したリージョンでキューの料金が最低であるフリートに正常に配置されたゲームセッション。このフリートは、スポットフリートであるか、キューにスポットインスタンスがない場合はオンデマンドインスタンスになります。このメトリクスは、配置リクエストにプレイヤーレイテンシーデータが含まれている場合にのみ生成されます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum

メトリクス	説明
Placement <region name>	指定したリージョン内のフリートに正常に配置されたゲームセッション。このメトリクスは、PlacementsSucceeded メトリクスのリージョン別内訳を示します。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
PlacementsCanceled	前回のレポート以降に、タイムアウト前にキャンセルされたゲームセッション配置リクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsFailed	前回のレポート以降に何らかの理由で失敗したゲームセッション配置リクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsStarted	前回のレポート以降にキューに追加された新しいゲームセッション配置リクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum

メトリクス	説明
PlacementsSucceeded	前回のレポート以降に新しいゲームセッションとなったゲームセッション配置リクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsTimedOut	前回のレポート以降に、キューのタイムアウト制限に達して実行されなかったゲームセッション配置リクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
QueueDepth	キュー内で PENDING ステータスのゲームセッション配置リクエストの数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum ディメンション: ロケーション

マッチメイキングの Amazon GameLift Servers メトリクス

Amazon GameLift Servers 名前空間には、マッチメイキング設定とマッチメイキングルールの FlexMatch アクティビティに関するメトリクスが含まれます。FlexMatch マッチメイキングは、マネージド Amazon GameLift Servers ソリューションで使用されます。Amazon GameLift Servers サービスは 1 分ごとに CloudWatch にメトリクスを送信します。

マッチメイキングアクティビティのシーケンスの詳細については、[「のAmazon GameLift ServersFlexMatch仕組み」](#)を参照してください。

マッチメイキング設定

メトリクス	説明
CurrentTickets	マッチメイキングリクエストは現在処理中であるか、処理の待機中です。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum、Sum
MatchAcceptancesTimedOut	承諾を要求するマッチメイキング設定の場合、前回のレポート後に承諾プロセス中にタイムアウトしたマッチング案の数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
MatchesAccepted	承諾を要求するマッチメイキング設定の場合、前回のレポート後に承諾されたマッチング案の数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
MatchesCreated	前回のレポート後に作成された可能性のあるマッチング案の数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
MatchesPlaced	前回のレポート後にゲームセッションに正常に配置されたマッチング案の数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum

メトリクス	説明
MatchesRejected	承諾を要求するマッチメイキング設定の場合、前回のレポート後に少なくとも 1 人のプレイヤーによって却下された可能性のあるマッチング案の数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
PlayersStarted	前回のレポート後に追加されたマッチメイキングチケットのプレイヤーの数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
TicketsFailed	前回のレポート後に、マッチメイキングリクエストが失敗した数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
TicketsStarted	前回のレポート後に作成された新しいマッチメイキングリクエスト。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum
TicketsTimedOut	前回のレポート後に、タイムアウトしたマッチメイキングリクエストの数。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum

メトリクス	説明
TimeToMatch	前回のレポート以前にマッチング候補に配置されたマッチメイキングリクエストの場合、チケットの作成からマッチング候補の作成までの時間。 単位: 秒 関連する CloudWatch 統計: Data Samples、Average、Minimum、Maximum
TimeToTicketCancel	前回のレポート前にキャンセルされたマッチメイキングリクエストの場合、チケットの作成からキャンセルまでの時間。 単位: 秒 関連する CloudWatch 統計: Data Samples、Average、Minimum、Maximum
TimeToTicketSuccess	前回のレポート前に成功したマッチメイキングリクエストの場合、チケットの作成からマッチングが正常に配置されるまでの時間。 単位: 秒 関連する CloudWatch 統計: Data Samples、Average、Minimum、Maximum

マッチメイキングルール

メトリクス	説明
RuleEvaluationsPassed	前回のレポート後に、マッチメイキングプロセスで合格したルール評価数。このメトリクスは、上位 50 のルールに制限されます。 単位: カウント

メトリクス	説明
	関連する CloudWatch 統計: Sum
RuleEvaluationsFailed	前回のレポート後に、マッチメイキングで失敗したルール評価数。このメトリクスは、上位 50 のルールに制限されます。 単位: カウント 関連する CloudWatch 統計: Sum

FleetIQ の Amazon GameLift Servers メトリクス

Amazon GameLift Servers 名前空間には、ゲームホスティングの FleetIQ スタンドアロンソリューションの一部として、FleetIQ ゲームサーバーグループとゲームサーバーのアクティビティに関するメトリクスが含まれます。Amazon GameLift Servers サービスは 1 分ごとに CloudWatch にメトリクスを送信します。また、[Amazon EC2 Auto Scaling ユーザーガイド](#)の「Amazon CloudWatch を使用した Auto Scaling グループとインスタンスのモニタリング」も参照してください。

メトリクス	説明
AvailableGameServers	ゲーム実行に使用可能で、ゲームプレイに現在使用されていないゲームサーバーの数。この数には、クレーン済みであるが、まだ AVAILABLE ステータスにあるゲームサーバーが含まれます。 単位: カウント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup
UtilizedGameServers	ゲームプレイに現在使用されているゲームサーバー。この数字には、[UTILIZED (使用中)] 状態のゲームサーバーも含まれます。 単位: カウント

メトリクス	説明
DrainingAvailableGameServers	関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup ゲームプレイを現在サポートしていない、終了予定のインスタンスのゲームサーバー。これらのゲームサーバーは、新しいクレームリクエストがあった場合に、クレームされる優先度が最も低いゲームサーバーです。 単位: カウント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup
DrainingUtilizedGameServers	ゲームプレイを現在サポートしている、終了予定のインスタンスのゲームサーバー。 単位: カウント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup
PercentUtilizedGameServers	ゲーム実行を現在サポートしているゲームサーバーの割合。このメトリクスは、ゲームサーバーキャパシティーの現在の使用量を示します。プレイヤーの需要に合わせてインスタンスを動的に追加および削除できる Auto Scaling ポリシーを実行する場合に役立つメトリクスです。 単位: パーセント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Average、Minimum、Maximum ディメンション: GameServerGroup

メトリクス	説明
GameServerInterruptions	スポットの可用性が制限されているために中断されたスポットインスタンスのゲームサーバー。 単位: カウント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup、InstanceType
InstanceInterruptions	可用性が制限されているために中断されたスポットインスタンス。 単位: カウント 関連する Amazon CloudWatch 統計: Sum ディメンション: GameServerGroup、InstanceType

を使用した Amazon GameLift Servers API コールのログ記録 AWS CloudTrail

Amazon GameLift Servers は、 のユーザー AWS CloudTrail、ロール、または のサービスによって実行されたアクションを記録する AWS サービスである と統合されていますAmazon GameLift Servers。CloudTrail は、Amazon GameLift Servers のすべての API コールをイベントとしてキャプチャします。キャプチャされたコールには、Amazon GameLift Servers コンソールのコールと、Amazon GameLift Servers API オペレーションへのコードのコールが含まれます。証跡を作成する場合は、Amazon GameLift Servers のイベントなど、Amazon S3 バケットへの CloudTrail イベントの継続的な配信を有効にすることができます 証跡を設定しない場合でも、「CloudTrail」コンソールの「イベント履歴」で最新のイベントを表示できます。CloudTrail が収集した情報を使用して、Amazon GameLift Servers に対して行われた要求、要求が行われた IP アドレス、要求を行った人、要求が行われた日時、および追加の詳細を判別できます。

CloudTrail の詳細については、「[AWS CloudTrail ユーザーガイド](#)」を参照してください。

CloudTrail での Amazon GameLift Servers 情報

CloudTrail は、アカウントの作成 AWS アカウント 時に 有効になります。でアクティビティが発生すると Amazon GameLift Servers、そのアクティビティは CloudTrail イベントとイベント履歴の他の AWS サービスイベントに記録されます。で最近のイベントを表示、検索、ダウンロードできます AWS アカウント。詳細については、[CloudTrail イベント履歴でのイベントの表示](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers のイベントなど、AWS アカウントのイベントの継続的な記録に対して、追跡を作成します。追跡により、CloudTrail はログファイルを Amazon S3 バケットに配信できます。デフォルトでは、コンソールで証跡を作成するときに、証跡がすべての AWS リージョンに適用されます。証跡は、AWS パーティション内のすべてのリージョンからのイベントをログに記録し、指定した Amazon S3 バケットにログファイルを配信します。さらに、CloudTrail ログで収集されたイベントデータをさらに分析して処理するように、他の AWS サービスを設定できます。詳細については、次を参照してください:

- [追跡を作成するための概要](#)
- 「[CloudTrail がサポートされているサービスと統合](#)」
- 「[CloudTrail の Amazon SNS 通知の設定](#)」
- [複数のリージョンからの CloudTrail ログファイルの受け取り](#)および[複数のアカウントからの CloudTrail ログファイルの受け取り](#)

すべての Amazon GameLift Servers アクションは CloudTrail によってログに記録され、[Amazon GameLift Servers API リファレンス](#)に記録されます。例えば、CreateGameSession、CreatePlayerSession、UpdateGameSession の各アクションを呼び出すと、CloudTrail ログファイルにエントリが生成されます。

各イベントまたはログエントリには、誰がリクエストを生成したかという情報が含まれます。アイデンティティ情報は、以下を判別するのに役立ちます。

- リクエストが root または AWS Identity and Access Management (IAM) ユーザー認証情報を使用して行われたかどうか。
- リクエストがロールまたはフェデレーションユーザーのテンポラリなセキュリティ認証情報を使用して行われたかどうか。
- リクエストが別の AWS サービスによって行われたかどうか。

詳細については、「[CloudTrail userIdentity 要素](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers ログファイルエントリの理解

追跡は、指定したAmazon S3バケットにイベントをログファイルとして配信するように設定できます。CloudTrail のログファイルは、単一か複数のログエントリを含みます。イベントは任意ソースからの単一リクエストを表し、リクエストされたアクション、アクションの日時、リクエストパラメータなどの情報を含みます。CloudTrail ログファイルは、パブリック API コールの順序付けられたスタックトレースではないため、特定の順序では表示されません。

次は、CreateFleet と DescribeFleetAttributes のアクションを示す CloudTrail ログエントリの例です。

```
{
  "Records": [
    {
      "eventVersion": "1.04",
      "userIdentity": {
        "type": "IAMUser",
        "principalId": "AIDACKCEVSQ6C2EXAMPLE",
        "arn": "arn:aws:iam::111122223333:user/myUserName",
        "accountId": "111122223333",
        "accessKeyId": "AKIAIOSFODNN7EXAMPLE",
        "userName": "myUserName"
      },
      "eventTime": "2015-12-29T23:40:15Z",
      "eventSource": "gamelift.amazonaws.com",
      "eventName": "CreateFleet",
      "awsRegion": "us-west-2",
      "sourceIPAddress": "192.0.2.0",
      "userAgent": "[]",
      "requestParameters": {
        "buildId": "build-92b6e8af-37a2-4c10-93bd-4698ea23de8d",
        "eC2InboundPermissions": [
          {
            "ipRange": "10.24.34.0/23",
            "fromPort": 1935,
            "protocol": "TCP",
            "toPort": 1935
          }
        ]
      },
      "logPaths": [
        "C:\\game\\serverErr.log",
        "C:\\game\\serverOut.log"
      ]
    }
  ]
}
```

```

    ],
    "eC2InstanceType": "c5.large",
    "serverLaunchPath": "C:\\game\\MyServer.exe",
    "description": "Test fleet",
    "serverLaunchParameters": "-paramX=baz",
    "name": "My_Test_Server_Fleet"
  },
  "responseElements": {
    "fleetAttributes": {
      "fleetId": "fleet-0bb84136-4f69-4bb2-bfec-a9b9a7c3d52e",
      "serverLaunchPath": "C:\\game\\MyServer.exe",
      "status": "NEW",
      "logPaths": [
        "C:\\game\\serverErr.log",
        "C:\\game\\serverOut.log"
      ],
      "description": "Test fleet",
      "serverLaunchParameters": "-paramX=baz",
      "creationTime": "Dec 29, 2015 11:40:14 PM",
      "name": "My_Test_Server_Fleet",
      "buildId": "build-92b6e8af-37a2-4c10-93bd-4698ea23de8d"
    }
  },
  "requestID": "824a2a4b-ae85-11e5-a8d6-61d5cafb25f2",
  "eventID": "c8fbea01-fbf9-4c4e-a0fe-ad7dc205ce11",
  "eventType": "AwsApiCall",
  "recipientAccountId": "111122223333"
},
{
  "eventVersion": "1.04",
  "userIdentity": {
    "type": "IAMUser",
    "principalId": "AIDACKCEVSQ6C2EXAMPLE",
    "arn": "arn:aws:iam::111122223333:user/myUserName",
    "accountId": "111122223333",
    "accessKeyId": "AKIAIOSFODNN7EXAMPLE",
    "userName": "myUserName"
  },
  "eventTime": "2015-12-29T23:40:15Z",
  "eventSource": "gamelift.amazonaws.com",
  "eventName": "DescribeFleetAttributes",
  "awsRegion": "us-west-2",
  "sourceIPAddress": "192.0.2.0",
  "userAgent": "[]"
}

```



```
    "requestParameters": {
      "fleetIds": [
        "fleet-0bb84136-4f69-4bb2-bfec-a9b9a7c3d52e"
      ]
    },
    "responseElements": null,
    "requestID": "82e7f0ec-ae85-11e5-a8d6-61d5cafb25f2",
    "eventID": "11daabcb-0094-49f2-8b3d-3a63c8bad86f",
    "eventType": "AwsApiCall",
    "recipientAccountId": "111122223333"
  },
]
}
```

でのサーバーメッセージのログ記録 Amazon GameLift Servers

サーバーからのカスタムAmazon GameLift Serversサーバーメッセージをログファイルにキャプチャできます。ログ記録の設定方法は、カスタムサーバーを使用するか、使用するかによって異なります Amazon GameLift ServersRealtime (この章の適切なサブセクションを参照してください)。

トピック

- [サーバーメッセージのログ記録 \(カスタムサーバー\)](#)
- [サーバーメッセージのログ記録 \(Amazon GameLift ServersRealtime \)](#)

サーバーメッセージのログ記録 (カスタムサーバー)

カスタムサーバーからのAmazon GameLift Serversカスタムサーバーメッセージをログファイルにキャプチャできます。のログ記録の詳細についてはAmazon GameLift ServersRealtime、「」を参照してください[サーバーメッセージのログ記録 \(Amazon GameLift ServersRealtime \)](#)。

Important

ゲームセッションあたりのログファイルのサイズには制限があります (「」の[Amazon GameLift Servers「エンドポイントとクォータ」](#)を参照してくださいAWS 全般のリファレンス)。ゲームセッションが終了すると、はサーバーログを Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) Amazon GameLift Serversにアップロードします。Amazon GameLift Servers は制限を超えるログをアップロードしません。ログは急速に大きくなり、サイズ制限を超え

ることがあります。ログをモニタリングして、ログ出力を必要なメッセージのみに制限する必要があります。

カスタムサーバーのログ記録設定

Amazon GameLift Servers カスタムサーバーでは、ログ記録を実行する独自のコードを記述します。このコードをサーバープロセス設定の一部として設定します。Amazon GameLift Servers はログ記録設定を使用して、各ゲームセッションの終了時に Amazon S3 にアップロードする必要があるファイルを識別します。

以下の手順は、簡単なコード例を使用してログ記録を設定する方法を示しています。

C++

ログ記録を設定するには (C++)

1. ゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスである文字列のベクトルを作成します。

```
std::string serverLog("serverOut.log");           // Example server log file
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);
```

2. ベクトルを [ProcessParameters](#) オブジェクトの [LogParameters](#) として指定します。

```
Aws::GameLift::Server::ProcessParameters processReadyParameter =
    Aws::GameLift::Server::ProcessParameters(
        std::bind(&Server::onStartGameSession, this, std::placeholders::_1),
        std::bind(&Server::onProcessTerminate, this),
        std::bind(&Server::OnHealthCheck, this),
        std::bind(&Server::OnUpdateGameSession, this),
        listenPort,
        Aws::GameLift::Server::LogParameters(logPaths));
```

3. [ProcessReady\(\)](#) を呼び出すときに、[ProcessParameters](#) オブジェクトを指定します。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReady(processReadyParameter);
```

完全な例については、「[ProcessReady\(\)](#)」を参照してください。

C#

ログ記録を設定するには (C#)

1. ゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスである文字列のリストを作成します。

```
List<string> logPaths = new List<string>();  
logPaths.Add("C:\\game\\serverOut.txt");    // Example of a log file that the  
game server writes
```

2. リストを [ProcessParameters](#) オブジェクトの [LogParameters](#) として指定します。

```
var processReadyParameter = new ProcessParameters(  
    this.OnGameSession,  
    this.OnProcessTerminate,  
    this.OnHealthCheck,  
    this.OnGameSessionUpdate,  
    port,  
    new LogParameters(logPaths));
```

3. [ProcessReady\(\)](#) を呼び出すときに、[ProcessParameters](#) オブジェクトを指定します。

```
var processReadyOutcome =  
    GameLiftServerAPI.ProcessReady(processReadyParameter);
```

完全な例については、「[ProcessReady\(\)](#)」を参照してください。

ログへの書き込み

ログファイルは、サーバープロセスが起動した後も存在します。ログには、ファイルに書き込む任意の方法で書き込むことができます。サーバーの標準出力とエラー出力をすべてキャプチャするには、次の例のように出カストリームをログファイルに再マップします。

C++

```
std::freopen("serverOut.log", "w+", stdout);  
std::freopen("serverErr.log", "w+", stderr);
```

C#

```
Console.SetOut(new StreamWriter("serverOut.txt"));
Console.SetError(new StreamWriter("serverErr.txt"));
```

サーバーログへのアクセス

ゲームセッションが終了すると、Amazon GameLift Serversは自動的にログを Amazon S3 バケットに保存し、14 日間保持します。ゲームセッションのログのロケーションを取得するには、[GetGameSessionLogUrl](#) API オペレーションを使用できます。ログをダウンロードするには、オペレーションが返す URL を使用します。

サーバーメッセージのログ記録 (Amazon GameLift ServersRealtime)

からカスタムサーバーメッセージをログファイルAmazon GameLift ServersRealtimeにキャプチャできます。カスタムサーバーのログ記録については、「[サーバーメッセージのログ記録 \(カスタムサーバー\)](#)」を参照してください。

ログファイルに出力できるメッセージにはさまざまな種類があります ([サーバースクリプトでのメッセージのログ記録](#) を参照)。カスタムメッセージに加えて、同じメッセージタイプを使用して同じログファイルに書き込むAmazon GameLift ServersRealtime出力システムメッセージ。フリートのログ記録レベルを調整して、サーバーが生成するログ記録メッセージの量を減らすことができます ([ログ記録のレベルの調整](#) を参照)。

⚠ Important

ゲームセッションあたりのログファイルのサイズには制限があります (「」の[Amazon GameLift Servers 「エンドポイントとクォータ](#)」を参照してくださいAWS 全般のリファレンス)。ゲームセッションが終了すると、はサーバーログを Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) Amazon GameLift Serversにアップロードします。Amazon GameLift Servers は制限を超えるログをアップロードしません。ログは急速に大きくなり、サイズ制限を超えることがあります。ログをモニタリングして、ログ出力を必要なメッセージのみに制限する必要があります。

サーバースクリプトでのメッセージのログ記録

[のスク립トでカスタムメッセージを出力できますAmazon GameLift ServersRealtime](#)。以下の手順でサーバーメッセージをログファイルに送信します。

1. ロガーオブジェクトへの参照を保持する変数を作成します。

```
var logger;
```

2. `init()` 関数では、セッションオブジェクトからロガーを取得し、ロガー変数に割り当てます。

```
function init(rtSession) {  
    session = rtSession;  
    logger = session.getLogger();  
}
```

3. ロガーの適切な関数を呼び出してメッセージを出力します。

デバッグメッセージ

```
logger.debug("This is my debug message...");
```

情報メッセージ

```
logger.info("This is my info message...");
```

警告メッセージ

```
logger.warn("This is my warn message...");
```

エラーメッセージ

```
logger.error("This is my error message...");
```

致命的なエラーメッセージ

```
logger.fatal("This is my fatal error message...");
```

カスタマーエクスペリエンスに関する致命的なエラーメッセージ

```
logger.cxfatal("This is my customer experience fatal error message...");
```

スクリプト内のログ記録ステートメントの例については、「[Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例](#)」を参照してください。

ログファイルの出力には、サンプルログの次の行に示すように、メッセージのタイプ (DEBUG、INFO、WARN、ERROR、FATAL、CXFATAL) が示されています。

```
09 Sep 2021 11:46:32,970 [INFO] (gamelift.js) 215: Calling GameLiftServerAPI.InitSDK...
09 Sep 2021 11:46:32,993 [INFO] (gamelift.js) 220: GameLiftServerAPI.InitSDK succeeded
09 Sep 2021 11:46:32,993 [INFO] (gamelift.js) 223: Waiting for Realtime server to
start...
09 Sep 2021 11:46:33,15 [WARN] (index.js) 204: Connection is INSECURE. Messages will be
sent/received as plaintext.
```

サーバーログへのアクセス

ゲームセッションが終了すると、Amazon GameLift Serversは自動的にログを Amazon S3 に保存し、14 日間保持します。[GetGameSessionLogUrl API コール](#)を使用して、ゲームセッションのログのロケーションを取得することができます。API コールによって返された URL を使用してログをダウンロードします。

ログ記録のレベルの調整

ログは急速に大きくなり、サイズ制限を超えることがあります。ログをモニタリングして、ログ出力に必要なメッセージのみに制限する必要があります。の場合Amazon GameLift ServersRealtime、フリートのランタイム設定にパラメータを形式で指定することでログ記録レベルを調整できます。ここでloggingLevel:**LOGGING_LEVEL**、**LOGGING_LEVEL**は次のいずれかの値です。

1. debug
2. info (デフォルト)
3. warn
4. error
5. fatal
6. cxfatal

このリストは、最も重大度が低い (debug) から最も重大度が高い (cxfatal) の順になっています。1 つの loggingLevel を設定すると、サーバーはその重要度レベル以上のメッセージのみをログに記録します。例えば、loggingLevel:error を設定すると、フリート内のすべてのサーバーがログに error、fatal、cxfatal メッセージのみを書き込むようになります。

フリートのログ記録レベルは、フリートの作成時または実行後に設定できます。実行後にフリートのログ記録レベルを変更しても、更新後に作成されたゲームセッションのログにのみ影響します。既存のゲームセッションのログには影響しません。フリートの作成時にログ記録レベルを設定しない場合、サーバーはログ記録レベルをデフォルトで info に設定します。ログ記録レベルを設定する手順については、次のセクションを参照してください。

Amazon GameLift ServersRealtime フリート作成時のログ記録レベルの設定 (コンソール)

[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#) に記載されている手順に従ってフリートを作成します。さらに、以下を行います。

- [プロセス管理] ステップの [サーバープロセス割り当て] サブステップで、[起動パラメータ] の値としてログ記録レベルのキーと値のペア (loggingLevel:error など) を指定します。英数字以外の文字 (カンマを除く) を使用して、ログ記録レベルと追加のパラメータを区切ります (loggingLevel:error +map Winter444 など)。

Amazon GameLift ServersRealtime フリート作成時のログ記録レベルの設定 (AWS CLI)

[Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#) に記載されている手順に従ってフリートを作成します。さらに、以下を行います。

- `create-fleet` の `--runtime-configuration` パラメータの引数に、Parameters の値としてログ記録レベルのキーと値のペア (loggingLevel:error など) を指定します。英数字以外の文字 (カンマを除く) を使用して、ログ記録レベルと追加のパラメータを区切ります。次の例を参照してください。

```
--runtime-configuration "GameSessionActivationTimeoutSeconds=60,
    MaxConcurrentGameSessionActivations=2,
    ServerProcesses=[{LaunchPath=/local/game/myRealtimeLaunchScript.js,
        Parameters=loggingLevel:error +map Winter444,
        ConcurrentExecutions=10}]"
```

実行中のAmazon GameLift ServersRealtimeフリートのログ記録レベルの設定 (コンソール)

[Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#) 「」の手順に従って、Amazon GameLift Serversコンソールを使用してフリートを更新し、以下を追加します。

- [フリートの編集] ページの [サーバープロセス割り当て] で、[起動パラメータ] の値としてログ記録レベルのキーと値のペア (`loggingLevel:error` など) を指定します。英数字以外の文字 (カンマを除く) を使用して、ログ記録レベルと追加のパラメータを区切ります (`loggingLevel:error +map Winter444` など)。

実行中のAmazon GameLift ServersRealtimeフリートのログ記録レベルの設定 (AWS CLI)

[Amazon GameLift Servers フリート設定を更新する](#) 「」の手順に従って、 を使用してフリートを更新し AWS CLI、以下を追加します。

- [update-runtime-configuration](#) の `--runtime-configuration` パラメータの引数に、Parameters の値としてログ記録レベルのキーと値のペア (`loggingLevel:error` など) を指定します。英数字以外の文字 (カンマを除く) を使用して、ログ記録レベルと追加のパラメータを区切ります。次の例を参照してください。

```
--runtime-configuration "GameSessionActivationTimeoutSeconds=60,  
                          MaxConcurrentGameSessionActivations=2,  
                          ServerProcesses=[{LaunchPath=/local/game/myRealtimeLaunchScript.js,  
                                             Parameters=loggingLevel:error +map Winter444,  
                                             ConcurrentExecutions=10}]"
```

「Amazon GameLift Servers」のセキュリティ

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として 使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#)の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

Amazon EC2

のクラウドセキュリティが最優先事項 AWS です。AWS のユーザーは、セキュリティを最も重視する組織の要件を満たすように構築されたデータセンターとネットワークアーキテクチャを利用できます。

セキュリティは、AWS とユーザーの間に共有される責任です。[責任共有モデル](#)では、これをクラウドのセキュリティおよびクラウド内のセキュリティと説明しています。

- クラウドのセキュリティ – クラウドで AWS AWS サービスを実行するインフラストラクチャを保護する AWS 責任があります。AWS また、では、安全に使用できるサービスも提供しています。コンプライアンスプログラム [AWS コンプライアンスプログラム](#)の一環として、サードパーティーの監査者は定期的にセキュリティの有効性をテストおよび検証します。に適用されるコンプライアンスプログラムの詳細については Amazon GameLift Servers、「コンプライアンス [AWS プログラムによる対象範囲内のサービスコンプライアンス](#)」を参照してください。
- クラウド内のセキュリティ – お客様の責任は、使用する AWS サービスによって決まります。また、データの機密性、会社の要件、該当する I AWS および規制など、その他の要因についても責任を負います。

このドキュメントは、Amazon GameLift Servers を使用する際に責任共有モデルを適用する方法を理解するのに役立ちます。以下のトピックでは、セキュリティおよびコンプライアンスの目的を達成するために Amazon GameLift Servers を設定する方法を示します。また、Amazon GameLift Servers リソースのモニタリングや保護に役立つ他の AWS サービスの使用方法についても説明します。

トピック

- [Amazon GameLift Servers でのデータ保護](#)
- [Amazon GameLift Servers のためのアイデンティティおよびアクセス管理](#)
- [Amazon GameLift Servers でのログ記録とモニタリング](#)
- [Amazon GameLift Servers のコンプライアンス検証](#)
- [Amazon GameLift Servers での耐障害性](#)
- [Amazon GameLift Servers 内のインフラストラクチャセキュリティ](#)

- [Amazon GameLift Servers での構成と脆弱性の分析](#)
- [Amazon GameLift Servers のセキュリティに関するベストプラクティス](#)

Amazon GameLift Servers でのデータ保護

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#) の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。
Amazon EC2

責任 AWS [共有モデル](#)、でのデータ保護に適用されます Amazon GameLift Servers。このモデルで説明されているように、AWS はすべての を実行するグローバルインフラストラクチャを保護する責任があります AWS クラウド。ユーザーは、このインフラストラクチャでホストされるコンテンツに対する管理を維持する責任があります。また、使用する「AWS のサービス」のセキュリティ設定と管理タスクもユーザーの責任となります。データプライバシーの詳細については、[データプライバシーに関するよくある質問](#)を参照してください。欧州でのデータ保護の詳細については、AWS セキュリティブログに投稿された [AWS 責任共有モデルおよび GDPR](#) のブログ記事を参照してください。

データ保護の目的で、認証情報を保護し AWS アカウント、AWS IAM Identity Center または AWS Identity and Access Management (IAM) を使用して個々のユーザーを設定することをお勧めします。この方法により、それぞれのジョブを遂行するために必要な権限のみが各ユーザーに付与されます。また、次の方法でデータを保護することもお勧めします:

- 各アカウントで多要素認証 (MFA) を使用します。
- SSL/TLS を使用して AWS リソースと通信します。TLS 1.2 が必須で、TLS 1.3 をお勧めします。
- で API とユーザーアクティビティのログ記録を設定します AWS CloudTrail。CloudTrail 証跡を使用して AWS アクティビティをキャプチャする方法については、「AWS CloudTrail ユーザーガイド」の[CloudTrail 証跡の使用](#)」を参照してください。
- AWS 暗号化ソリューションと、内のすべてのデフォルトのセキュリティコントロールを使用します AWS のサービス。
- Amazon Macie などの高度な管理されたセキュリティサービスを使用します。これらは、Amazon S3 に保存されている機密データの検出と保護を支援します。
- コマンドラインインターフェイスまたは API AWS を介して にアクセスするときに FIPS 140-3 検証済み暗号化モジュールが必要な場合は、FIPS エンドポイントを使用します。利用可能な FIPS エンドポイントの詳細については、「[連邦情報処理規格 \(FIPS\) 140-3](#)」を参照してください。

お客様の E メールアドレスなどの極秘または機密情報を、タグ、または [名前] フィールドなどの自由形式のテキストフィールドに含めないことを強くお勧めします。これは、コンソール Amazon GameLift Servers、API、または SDK を使用して AWS CLI または他の AWS のサービス を操作する場合も同様です。AWS SDKs タグ、または名前に使用される自由記述のテキストフィールドに入力したデータは、請求または診断ログに使用される場合があります。外部サーバーに URL を提供する場合、そのサーバーへのリクエストを検証できるように、認証情報を URL に含めないことを強くお勧めします。

Amazon GameLift Servers 固有のデータは、次のように処理されます。

- にアップロードしたゲームサーバーのビルドとスクリプト Amazon GameLift Servers は Amazon S3 に保存されます。このデータがアップロードされると、お客様に直接アクセスすることはできません。許可されたユーザーは、ファイルをアップロードするための一時的なアクセス権を取得できますが、Amazon S3 ディレクトリのファイルを直接表示または更新することはできません。スクリプトとビルドを削除するには、Amazon GameLift Servers コンソールまたはサービス API を使用します。
- ゲームセッションのログデータは、ゲームセッションの完了後に Amazon S3 に一定期間保存されます。許可されたユーザーは、Amazon GameLift Servers コンソール内のリンクまたはサービス API を呼び出して、ログデータにアクセスできます。
- メトリクスとイベントのデータは Amazon GameLift Servers に保存され、Amazon GameLift Servers コンソールを介して、またはサービス API の呼び出しからアクセスできます。データは、フリート、インスタンス、ゲームセッションの配置、マッチメイキングチケット、ゲームセッション、およびプレイヤーセッションで取得できます。データには、Amazon CloudWatch および CloudWatch Events を通じてアクセスできます。
- 顧客提供のデータは Amazon GameLift Servers に保存されます。許可されたユーザーは、サービス API を呼び出してアクセスできます。潜在的に機密性の高いデータには、プレイヤーデータ、プレイヤーセッションとゲームセッションデータ (接続情報を含む)、マッチメーカーデータなどがあります。

 Note

リクエストにカスタムプレイヤー ID を指定する場合、これらの値は匿名化された UUID であり、識別されるプレイヤー情報が含まれていないことが想定されます。

データ保護の詳細については、AWS セキュリティブログのブログ投稿「[AWS の責任共有モデルと GDPR](#)」を参照してください。

保管中の暗号化

Amazon GameLift Servers 固有のデータの保存時の暗号化は、次のように処理されます。

- ゲームサーバーのビルドとスクリプトは、サーバー側の暗号化を使用して Amazon S3 バケットに保存されます。
- お客様が指定するデータは、暗号化された形式で Amazon GameLift Servers に保存されます。

送信中の暗号化

Amazon GameLift Servers APIs への接続は、安全な (SSL) 接続を介して行われ、[AWS 署名バージョン 4](#) を使用して認証されます (CLI または AWS SDK AWS を介して接続すると、署名は自動的に処理されます)。認証は、接続の確立に使用されるセキュリティ認証情報の IAM 定義のアクセスポリシーを使用して管理されます。

ゲームクライアントとゲームサーバー間の直接的な通信は、以下の通りです。

- Amazon GameLift Servers リソース上でホストされているカスタムゲームサーバーの場合、通信には Amazon GameLift Servers サービスが含まれません。この通信の暗号化は、お客様の責任となります。TLS 対応フリートを使用すると、接続時にゲームクライアントがゲームサーバーを認証したり、ゲームクライアントとゲームサーバー間のすべての通信を暗号化したりできます。
- TLS 証明書の生成が有効になっていAmazon GameLift ServersRealtime の場合、クライアント SDK for を使用するゲームクライアントとRealtimeサーバー間のトラフィックRealtimeは、転送中に暗号化されます。TCP トラフィックは TLS 1.2 を使用して暗号化され、UDP トラフィックは DTLS 1.2 を使用して暗号化されます。

インターネットトラフィックのプライバシー

リモートで Amazon GameLift Servers インスタンスに安全にアクセスできます。Linux を使用するインスタンスの場合、SSH はリモートアクセス用の安全な通信チャネルを提供します。Windows を実行しているインスタンスの場合は、リモートデスクトッププロトコル (RDP) クライアントを使用します。ではAmazon GameLift ServersFleetIQ、 AWS Systems Manager Session Manager と Run Command を使用したインスタンスへのリモートアクセスは TLS 1.2 を使用して暗号化され、接続の作成リクエストは SigV4 を使用して署名されます。管理 Amazon GameLift Servers インスタンスへの接続に関するヘルプについては、「[Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のためのアイデンティティおよびアクセス管理

AWS Identity and Access Management (IAM) は、管理者が AWS リソースへのアクセスを安全に制御 AWS のサービス するのに役立つです。IAM 管理者は、誰を認証 (サインイン) し、誰に Amazon GameLift Servers リソースの使用を許可する (権限を持たせる) かを制御します。IAM は、追加料金なしで使用できる AWS のサービス です。

トピック

- [対象者](#)
- [アイデンティティを使用した認証](#)
- [ポリシーを使用したアクセスの管理](#)
- [Amazon GameLift Servers と IAM の連携方法](#)
- [Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例](#)
- [Amazon GameLift Servers ID とアクセスのトラブルシューティング](#)
- [AWS の マネージドポリシー Amazon GameLift Servers](#)

対象者

AWS Identity and Access Management (IAM) の使用方法は、 で行う作業によって異なります Amazon GameLift Servers。

サービスユーザー - Amazon GameLift Servers サービスを使用してジョブを実行する場合は、必要な権限と認証情報を管理者が用意します。作業を実行するためにさらに多くの Amazon GameLift Servers 機能を使用するとき、追加の権限が必要になる場合があります。アクセスの管理方法を理解すると、管理者から適切な権限をリクエストするのに役に立ちます。Amazon GameLift Servers 機能にアクセスできない場合は、「[Amazon GameLift Servers ID とアクセスのトラブルシューティング](#)」を参照してください。

サービス管理者 - 社内の Amazon GameLift Servers リソースを担当している場合は、通常、Amazon GameLift Servers への完全なアクセスがあります。サービスのユーザーがどの Amazon GameLift Servers 機能やリソースにアクセスするかを決めるのは管理者の仕事です。その後、IAM 管理者にリクエストを送信して、サービスユーザーの権限を変更する必要があります。このページの情報を確認して、IAM の基本概念を理解してください。お客様の会社で Amazon GameLift Servers で IAM を利用する方法の詳細については、「[Amazon GameLift Servers と IAM の連携方法](#)」を参照してください。

IAM 管理者 - 管理者は、Amazon GameLift Servers へのアクセスを管理するポリシーの書き込み方法の詳細について確認する場合があります。IAM で使用できる Amazon GameLift Servers アイデンティティベースのポリシーの例を表示するには、「[Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例](#)」を参照してください。

アイデンティティを使用した認証

認証は、ID 認証情報 AWS を使用して にサインインする方法です。として、IAM ユーザーとして AWS アカウントのルートユーザー、または IAM ロールを引き受けることによって、認証 (にサインイン AWS) される必要があります。

ID ソースを介して提供された認証情報を使用して、フェデレーティッド ID AWS として にサインインできます。AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center) ユーザー、会社のシングルサインオン認証、Google または Facebook 認証情報は、フェデレーティッド ID の例です。フェデレーティッド ID としてサインインする場合、IAM ロールを使用して、前もって管理者により ID フェデレーションが設定されています。フェデレーション AWS を使用して にアクセスすると、間接的にロールを引き受けることになります。

ユーザーの種類に応じて、AWS Management Console または AWS アクセスポータルにサインインできます。へのサインインの詳細については AWS、AWS サインイン ユーザーガイドの「[へのサインイン方法 AWS アカウント](#)」を参照してください。

AWS プログラムで にアクセスする場合、 は、ソフトウェア開発キット (SDK) とコマンドラインインターフェイス (CLI) AWS を提供し、認証情報を使用してリクエストを暗号化して署名します。AWS ツールを使用しない場合は、自分でリクエストに署名する必要があります。リクエストに自分で署名する推奨方法の使用については、「IAM ユーザーガイド」の「[API リクエストに対するAWS Signature Version 4](#)」を参照してください。

使用する認証方法を問わず、追加セキュリティ情報の提供をリクエストされる場合もあります。例えば、では、多要素認証 (MFA) を使用してアカウントのセキュリティを向上させる AWS ことをお勧めします。詳細については、「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の「[多要素認証](#)」および「IAM ユーザーガイド」の「[IAM のAWS 多要素認証](#)」を参照してください。

AWS アカウント ルートユーザー

を作成するときは AWS アカウント、アカウント内のすべての およびリソースへの AWS のサービス完全なアクセス権を持つ 1 つのサインインアイデンティティから始めます。この ID は AWS アカウント ルートユーザーと呼ばれ、アカウントの作成に使用した E メールアドレスとパスワードでサインインすることでアクセスできます。日常的なタスクには、ルートユーザーを使用しないことを強くお勧めします。ルートユーザーの認証情報は保護し、ルートユーザーでしか実行できないタスクを実

行するときに使用します。ルートユーザーとしてサインインする必要があるタスクの完全なリストについては、「IAM ユーザーガイド」の「[ルートユーザー認証情報が必要なタスク](#)」を参照してください。

フェデレーティッドアイデンティティ

ベストプラクティスとして、管理者アクセスを必要とするユーザーを含む人間のユーザーに、一時的な認証情報を使用して にアクセスするために ID プロバイダーとのフェデレーション AWS のサービスを使用することを要求します。

フェデレーティッド ID は、エンタープライズユーザーディレクトリ、ウェブ ID プロバイダー、AWS Directory Service、アイデンティティセンターディレクトリ、または ID ソースを介して提供された認証情報 AWS のサービスを使用して にアクセスするすべてのユーザーです。フェデレーティッド ID がアクセスすると AWS アカウント、ロールを引き受け、ロールは一時的な認証情報を提供します。

アクセスを一元管理する場合は、AWS IAM Identity Centerを使用することをお勧めします。IAM Identity Center でユーザーとグループを作成することも、独自の ID ソースのユーザーとグループのセットに接続して同期して、すべての AWS アカウント とアプリケーションで使用できるようにすることもできます。IAM Identity Center の詳細については、「AWS IAM Identity Center ユーザーガイド」の「[What is IAM Identity Center?](#)」(IAM Identity Center とは) を参照してください。

IAM ユーザーとグループ

[IAM ユーザー](#)は、1 人のユーザーまたはアプリケーションに対して特定のアクセス許可 AWS アカウントを持つ 内の ID です。可能であれば、パスワードやアクセスキーなどの長期的な認証情報を保有する IAM ユーザーを作成する代わりに、一時的な認証情報を使用することをお勧めします。ただし、IAM ユーザーでの長期的な認証情報が必要な特定のユースケースがある場合は、アクセスキーをローテーションすることをお勧めします。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[長期的な認証情報を必要とするユースケースのためにアクセスキーを定期的にローテーションする](#)」を参照してください。

[IAM グループ](#)は、IAM ユーザーの集団を指定するアイデンティティです。グループとしてサインインすることはできません。グループを使用して、複数のユーザーに対して一度に権限を指定できます。多数のユーザーグループがある場合、グループを使用することで権限の管理が容易になります。例えば、IAMAdmins という名前のグループを設定して、そのグループに IAM リソースを管理する許可を与えることができます。

ユーザーは、ロールとは異なります。ユーザーは 1 人の人または 1 つのアプリケーションに一意に関連付けられますが、ロールはそれを必要とする任意の人が引き受けるようになっています。ユー

ザーには永続的な長期の認証情報がありますが、ロールでは一時認証情報が提供されます。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM ユーザーに関するユースケース](#)」を参照してください。

IAM ロール

[IAM ロール](#)は、特定のアクセス許可 AWS アカウント を持つ 内のアイデンティティです。これは IAM ユーザーに似ていますが、特定のユーザーには関連付けられていません。で IAM ロールを一時的に引き受けるには AWS Management Console、[ユーザーから IAM ロール \(コンソール\) に切り替える](#)ことができます。ロールを引き受けるには、または AWS API オペレーションを AWS CLI 呼び出すか、カスタム URL を使用します。ロールを使用する方法の詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[ロールを引き受けるための各種方法](#)」を参照してください。

IAM ロールと一時的な認証情報は、次の状況で役立ちます:

- フェデレーションユーザーアクセス - フェデレーティッド ID に許可を割り当てるには、ロールを作成してそのロールの許可を定義します。フェデレーティッド ID が認証されると、その ID はロールに関連付けられ、ロールで定義されている許可が付与されます。フェデレーションのロールについては、「IAM ユーザーガイド」の「[サードパーティー ID プロバイダー \(フェデレーション\) 用のロールを作成する](#)」を参照してください。IAM Identity Center を使用する場合は、許可セットを設定します。アイデンティティが認証後にアクセスできるものを制御するため、IAM Identity Center は、権限セットを IAM のロールに関連付けます。アクセス許可セットの詳細については、「AWS IAM Identity Center User Guide」の「[Permission sets](#)」を参照してください。
- 一時的な IAM ユーザー権限 - IAM ユーザーまたはロールは、特定のタスクに対して複数の異なる権限を一時的に IAM ロールで引き受けることができます。
- クロスアカウントアクセス - IAM ロールを使用して、自分のアカウントのリソースにアクセスすることを、別のアカウントの人物 (信頼済みプリンシパル) に許可できます。クロスアカウントアクセス権を付与する主な方法は、ロールを使用することです。ただし、一部の では AWS のサービス、(ロールをプロキシとして使用する代わりに) ポリシーをリソースに直接アタッチできます。クロスアカウントアクセスにおけるロールとリソースベースのポリシーの違いについては、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM でのクロスアカウントのリソースへのアクセス](#)」を参照してください。
- クロスサービスアクセス - 一部の は他の の機能 AWS のサービス を使用します AWS のサービス。例えば、あるサービスで呼び出しを行うと、通常そのサービスによって Amazon EC2 でアプリケーションが実行されたり、Amazon S3 にオブジェクトが保存されたりします。サービスでは、呼び出し元プリンシパルの許可、サービスロール、またはサービスリンクロールを使用してこれを行う場合があります。

- 転送アクセスセッション (FAS) – IAM ユーザーまたはロールを使用してアクションを実行すると AWS、プリンシパルと見なされます。一部のサービスを使用する際に、アクションを実行することで、別のサービスの別のアクションがトリガーされることがあります。FAS は、呼び出すプリンシパルのアクセス許可と AWS のサービス、ダウストリームサービス AWS のサービスへのリクエストのリクエストをリクエストするを使用します。FAS リクエストは、サービスが他の AWS のサービス またはリソースとのやり取りを完了する必要があるリクエストを受け取った場合にのみ行われます。この場合、両方のアクションを実行するためのアクセス許可が必要です。FAS リクエストを行う際のポリシーの詳細については、「[転送アクセスセッション](#)」を参照してください。
- サービスロール - サービスがユーザーに代わってアクションを実行するために引き受ける [IAM ロール](#)です。IAM 管理者は、IAM 内からサービスロールを作成、変更、削除することができます。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[AWS のサービスに許可を委任するロールを作成する](#)」を参照してください。
- サービスにリンクされたロール – サービスにリンクされたロールは、にリンクされたサービスロールの一種です AWS のサービス。サービスは、ユーザーに代わってアクションを実行するロールを引き受けることができます。サービスにリンクされたロールは に表示され AWS アカウント、サービスによって所有されます。IAM 管理者は、サービスリンクロールのアクセス許可を表示できますが、編集することはできません。
- Amazon EC2 で実行されているアプリケーション – IAM ロールを使用して、EC2 インスタンスで実行され、AWS CLI または AWS API リクエストを行うアプリケーションの一時的な認証情報を管理できます。これは、EC2 インスタンス内でのアクセスキーの保存に推奨されます。EC2 インスタンスに AWS ロールを割り当て、そのすべてのアプリケーションでできるようにするには、インスタンスにアタッチされたインスタンスプロファイルを作成します。インスタンスプロファイルにはロールが含まれ、EC2 インスタンスで実行されるプログラムは一時的な認証情報を取得できます。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[Amazon EC2 インスタンスで実行されるアプリケーションに IAM ロールを使用して許可を付与する](#)」を参照してください。

ポリシーを使用したアクセスの管理

でアクセスを制御する AWS には、ポリシーを作成し、ID AWS またはリソースにアタッチします。ポリシーは AWS、アイデンティティまたはリソースに関連付けられているときにアクセス許可を定義する のオブジェクトです。は、プリンシパル (ユーザー、ルートユーザー、またはロールセッション) がリクエストを行うときに、これらのポリシー AWS を評価します。ポリシーでの権限により、リクエストが許可されるか拒否されるかが決まります。ほとんどのポリシーは JSON ドキュ

メント AWS として に保存されます。JSON ポリシードキュメントの構造と内容の詳細については、IAM ユーザーガイドの [JSON ポリシー概要](#) を参照してください。

管理者は JSON AWS ポリシーを使用して、誰が何にアクセスできるかを指定できます。つまり、どのプリンシパルがどのリソースに対してどのような条件下でアクションを実行できるかということです。

デフォルトでは、ユーザーやロールに権限はありません。IAM 管理者は、リソースに必要なアクションを実行するための権限をユーザーに付与する IAM ポリシーを作成できます。その後、管理者はロールに IAM ポリシーを追加し、ユーザーはロールを引き受けることができます。

IAM ポリシーは、オペレーションの実行方法を問わず、アクションの許可を定義します。例えば、iam:GetRole アクションを許可するポリシーがあるとします。そのポリシーを持つユーザーは、AWS Management Console、AWS CLI または AWS API からロール情報を取得できます。

アイデンティティベースのポリシー

アイデンティティベースポリシーは、IAM ユーザーグループ、ユーザーのグループ、ロールなど、アイデンティティにアタッチできる JSON 許可ポリシードキュメントです。これらのポリシーは、ユーザーとロールが実行できるアクション、リソース、および条件をコントロールします。アイデンティティベースポリシーの作成方法については、「IAM ユーザーガイド」の「[カスタマー管理ポリシーでカスタム IAM アクセス許可を定義する](#)」を参照してください。

アイデンティティベースのポリシーは、さらにインラインポリシーまたはマネージドポリシーに分類できます。インラインポリシーは、単一のユーザー、グループ、またはロールに直接埋め込まれています。管理ポリシーは、内の複数のユーザー、グループ、ロールにアタッチできるスタンドアロンポリシーです AWS アカウント。管理ポリシーには、AWS 管理ポリシーとカスタマー管理ポリシーが含まれます。マネージドポリシーまたはインラインポリシーのいずれかを選択する方法については、「IAM ユーザーガイド」の「[管理ポリシーとインラインポリシーのいずれかを選択する](#)」を参照してください。

リソースベースのポリシー

リソースベースのポリシーは、リソースに添付する JSON ポリシードキュメントです。リソースベースのポリシーには例として、IAM ロールの信頼ポリシーや Amazon S3 バケットポリシーがあげられます。リソースベースのポリシーをサポートするサービスでは、サービス管理者はポリシーを使用して特定のリソースへのアクセスを制御できます。ポリシーがアタッチされているリソースの場合、指定されたプリンシパルがそのリソースに対して実行できるアクションと条件は、ポリシーによって定義されます。リソースベースのポリシーでは、[プリンシパルを指定する](#) 必要があります。プ

リンシパルには、アカウント、ユーザー、ロール、フェデレーティッドユーザー、またはを含めることができます AWS のサービス。

リソースベースのポリシーは、そのサービス内にあるインラインポリシーです。リソースベースのポリシーでは、IAM の AWS マネージドポリシーを使用できません。

アクセスコントロールリスト (ACL)

アクセスコントロールリスト (ACL) は、どのプリンシパル (アカウントメンバー、ユーザー、またはロール) がリソースにアクセスするための許可を持つかを制御します。ACL はリソースベースのポリシーに似ていますが、JSON ポリシードキュメント形式は使用しません。

Amazon S3、AWS WAF、および Amazon VPC は、ACLs。ACL の詳細については、「Amazon Simple Storage Service デベロッパーガイド」の「[アクセスコントロールリスト \(ACL\) の概要](#)」を参照してください。

その他のポリシータイプ

AWS は、追加のあまり一般的ではないポリシータイプをサポートします。これらのポリシータイプでは、より一般的なポリシータイプで付与された最大の権限を設定できます。

- **アクセス許可の境界** - アクセス許可の境界は、アイデンティティベースポリシーによって IAM エンティティ (IAM ユーザーまたはロール) に付与できる権限の上限を設定する高度な機能です。エンティティにアクセス許可の境界を設定できます。結果として得られる権限は、エンティティのアイデンティティベースポリシーとそのアクセス許可の境界の共通部分になります。Principal フィールドでユーザーまたはロールを指定するリソースベースのポリシーでは、アクセス許可の境界は制限されません。これらのポリシーのいずれかを明示的に拒否した場合、権限は無効になります。アクセス許可の境界の詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM エンティティのアクセス許可の境界](#)」を参照してください。
- **サービスコントロールポリシー (SCPs)** - SCPs は、の組織または組織単位 (OU) の最大アクセス許可を指定する JSON ポリシーです AWS Organizations。AWS Organizations は、ビジネスが所有する複数のをグループ化して一元管理するためのサービス AWS アカウントです。組織内のすべての機能を有効にすると、サービスコントロールポリシー (SCP) を一部またはすべてのアカウントに適用できます。SCP は、各を含むメンバーアカウントのエンティティのアクセス許可を制限します AWS アカウントのルートユーザー。Organizations と SCP の詳細については、「AWS Organizations ユーザーガイド」の「[サービスコントロールポリシー \(SCP\)](#)」を参照してください。
- **リソースコントロールポリシー (RCP)** - RCP は、所有する各リソースにアタッチされた IAM ポリシーを更新することなく、アカウント内のリソースに利用可能な最大数のアクセス許可を設定する

ために使用できる JSON ポリシーです。RCP は、メンバーアカウントのリソースに対するアクセス許可を制限し、組織に属するかどうかにかかわらず AWS アカウントのルートユーザー、を含む ID に対する有効なアクセス許可に影響を与える可能性があります。RCP AWS のサービスをサポートする のリストを含む Organizations と RCPs [「リソースコントロールポリシー \(RCPs\)」](#) を参照してください。AWS Organizations

- セッションポリシー - セッションポリシーは、ロールまたはフェデレーションユーザーの一時的なセッションをプログラムで作成する際にパラメータとして渡す高度なポリシーです。結果としてセッションの権限は、ユーザーまたはロールのアイデンティティベースポリシーとセッションポリシーの共通部分になります。また、リソースベースのポリシーから権限が派生する場合もあります。これらのポリシーのいずれかを明示的に拒否した場合、権限は無効になります。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の [「セッションポリシー」](#) を参照してください。

複数のポリシータイプ

1 つのリクエストに複数のタイプのポリシーが適用されると、結果として作成される権限を理解するのがさらに難しくなります。複数のポリシータイプが関係する場合にリクエストを許可するかどうか AWS を決定する方法については、IAM ユーザーガイドの [「ポリシー評価ロジック」](#) を参照してください。

Amazon GameLift Servers と IAM の連携方法

IAM を使用して Amazon GameLift Servers へのアクセスを管理する前に、Amazon GameLift Servers で利用できる IAM の機能について学びます。

Amazon GameLift Servers で使用できる IAM の機能

IAM の機能	Amazon GameLift Servers サポート
アイデンティティベースポリシー	はい
リソースベースのポリシー	いいえ
ポリシーアクション	はい
ポリシーリソース	はい
ポリシー条件キー (サービス固有)	はい
ACL	いいえ

IAM の機能	Amazon GameLift Servers サポート
ABAC (ポリシー内のタグ)	あり
一時的な認証情報	はい
プリンシパル権限	はい
サービスロール	はい
サービスリンクロール	いいえ

Amazon GameLift Servers およびその他の AWS のサービスがほとんどの IAM 機能とどのように連携するかの概要については、IAM ユーザーガイドの[AWS 「IAM と連携する のサービス」](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシー

アイデンティティベースのポリシーのサポート: あり

アイデンティティベースポリシーは、IAM ユーザーグループ、ユーザーのグループ、ロールなど、アイデンティティにアタッチできる JSON 許可ポリシードキュメントです。これらのポリシーは、ユーザーとロールが実行できるアクション、リソース、および条件をコントロールします。ID ベースのポリシーの作成方法については、「IAM ユーザーガイド」の「[カスタマー管理ポリシーでカスタム IAM アクセス許可を定義する](#)」を参照してください。

IAM アイデンティティベースのポリシーでは、許可または拒否するアクションとリソース、およびアクションを許可または拒否する条件を指定できます。プリンシパルは、それが添付されているユーザーまたはロールに適用されるため、アイデンティティベースのポリシーでは指定できません。JSON ポリシーで使用できるすべての要素について学ぶには、IAM ユーザーガイドの[IAM JSON ポリシーの要素のリファレンス](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例

Amazon GameLift Servers アイデンティティベースのポリシーの例を表示するには、「[Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers 内のリソースベースのポリシー

リソースベースのポリシーのサポート: なし

リソースベースのポリシーは、リソースに添付する JSON ポリシードキュメントです。リソースベースのポリシーには例として、IAM ロールの信頼ポリシーや Amazon S3 バケットポリシーがあげられます。リソースベースのポリシーをサポートするサービスでは、サービス管理者はポリシーを使用して特定のリソースへのアクセスを制御できます。ポリシーがアタッチされているリソースの場合、指定されたプリンシパルがそのリソースに対して実行できるアクションと条件は、ポリシーによって定義されます。リソースベースのポリシーでは、[プリンシパルを指定する](#)必要があります。プリンシパルには、アカウント、ユーザー、ロール、フェデレーティッドユーザー、または `arn:aws:iam::aws:policy` を含めることができます AWS のサービス。

クロスアカウントアクセスを有効にするには、アカウント全体、または別のアカウントの IAM エンティティをリソースベースのポリシーのプリンシパルとして指定します。リソースベースのポリシーにクロスアカウントのプリンシパルを追加しても、信頼関係は半分しか確立されない点に注意してください。プリンシパルとリソースが異なる場合 AWS アカウント、信頼されたアカウントの IAM 管理者は、プリンシパルエンティティ (ユーザーまたはロール) にリソースへのアクセス許可も付与する必要があります。IAM 管理者は、アイデンティティベースのポリシーをエンティティにアタッチすることで権限を付与します。ただし、リソースベースのポリシーで、同じアカウントのプリンシパルへのアクセス権が付与されている場合は、アイデンティティベースのポリシーをさらに付与する必要はありません。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM でのクロスアカウントリソースアクセス](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のポリシーアクション

ポリシーアクションのサポート:あり

管理者は JSON AWS ポリシーを使用して、誰が何にアクセスできるかを指定できます。つまり、どのプリンシパルがどのリソースに対してどのような条件下でアクションを実行できるかということです。

JSON ポリシーの Action 要素にはポリシー内のアクセスを許可または拒否するために使用できるアクションが記述されます。ポリシーアクションの名前は通常、関連付けられた AWS API オペレーションと同じです。一致する API オペレーションのない許可のみのアクションなど、いくつかの例外があります。また、ポリシーに複数のアクションが必要なオペレーションもあります。これらの追加アクションは依存アクションと呼ばれます。

このアクションは関連付けられたオペレーションを実行するためのアクセス許可を付与するポリシーで使用されます。

Amazon GameLift Servers アクションのリストについては、「サービス認可リファレンス」の「[で定義されるアクション Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のポリシーアクションは、アクションの前に以下のプレフィックス を使用します。

```
gamelift
```

単一のステートメントで複数のアクションを指定するには、アクションをカンマで区切ります。

```
"Action": [  
    "gamelift:action1",  
    "gamelift:action2"  
]
```

ワイルドカード (*) を使用して複数アクションを指定できます。例えば、Describe という単語で始まるすべてのアクションを指定するには次のアクションを含めます。

```
"Action": "gamelift:Describe*"
```

Amazon GameLift Servers アイデンティティベースのポリシーの例を表示するには、「[Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のポリシーリソース

ポリシーリソースのサポート: あり

管理者は JSON AWS ポリシーを使用して、誰が何にアクセスできるかを指定できます。つまり、どのプリンシパルが、どのリソースに対してどのような条件下でアクションを実行できるかということです。

Resource JSON ポリシー要素はアクションが適用されるオブジェクトを指定します。ステートメントには Resource または NotResource 要素を含める必要があります。ベストプラクティスとして、[Amazon リソースネーム \(ARN\)](#) を使用してリソースを指定します。これは、リソースレベルの許可と呼ばれる特定のリソースタイプをサポートするアクションに対して実行できます。

オペレーションのリスト化など、リソースレベルの権限をサポートしないアクションの場合は、ステートメントがすべてのリソースに適用されることを示すために、ワイルドカード (*) を使用します。

```
"Resource": "*"
```

Amazon GameLift Servers リソースタイプとその ARNs [「で定義されるリソースAmazon GameLift Servers」](#) を参照してください。どのアクションで各リソースの ARN を指定できるかについては、[「Amazon GameLift Servers で定義されるアクション」](#) を参照してください。

一部の Amazon GameLift Servers リソースには ARN 値があり、リソースは IAM ポリシーを使用してアクセスを管理できます。Amazon GameLift Servers フリートリソースには、次の構文の ARN があります。

```
arn:${Partition}:gamelift:${Region}:${Account}:fleet/${FleetId}
```

ARN の形式の詳細については、「AWS 全般のリファレンス」の [「Amazon リソースネーム \(ARN\)」](#) を参照してください。

たとえば、ステートメントで fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa フリートを指定するには、次の ARN を使用します。

```
"Resource": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:fleet/fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa"
```

特定のアカウントに属するすべてのフリートを指定するには、ワイルドカード (*) を使用します。

```
"Resource": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:fleet/*"
```

Amazon GameLift Servers アイデンティティベースのポリシーの例を表示するには、[「Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例」](#) を参照してください。

Amazon GameLift Servers 向けのポリシー条件キー

サービス固有のポリシー条件キーのサポート: あり

管理者は JSON AWS ポリシーを使用して、誰が何にアクセスできるかを指定できます。つまり、どのプリンシパルが、どのリソースに対してどのような条件下でアクションを実行できるかということです。

Condition 要素 (または Condition ブロック) を使用すると、ステートメントが有効な条件を指定できます。Condition 要素はオプションです。イコールや未満などの [条件演算子](#) を使用して条件式を作成して、ポリシーの条件とリクエスト内の値を一致させることができます。

1 つのステートメントに複数の Condition 要素を指定する場合、または 1 つの Condition 要素に複数のキーを指定する場合、AWS では AND 論理演算子を使用してそれらを評価します。1 つの条件キーに複数の値を指定すると、は論理ORオペレーションを使用して条件 AWS を評価します。ステートメントの権限が付与される前にすべての条件が満たされる必要があります。

条件を指定する際にプレースホルダー変数も使用できます。例えば IAM ユーザーに、IAM ユーザー名がタグ付けされている場合のみリソースにアクセスできる権限を付与することができます。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM ポリシーの要素: 変数およびタグ](#)」を参照してください。

AWS は、グローバル条件キーとサービス固有の条件キーをサポートしています。すべての AWS グローバル条件キーを確認するには、IAM ユーザーガイドの[AWS 「グローバル条件コンテキストキー」](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers 条件キーのリストについては、「サービス認可リファレンス」の「[の条件キー Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。どのアクションおよびリソースと条件キーを使用できるかについては、「[Amazon GameLift Serversで定義されるアクション](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers アイデンティティベースのポリシーの例を表示するには、[Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers の ACL

ACL のサポート: なし

アクセスコントロールリスト (ACL) は、どのプリンシパル (アカウントメンバー、ユーザー、またはロール) がリソースにアクセスするための許可を持つかを制御します。ACL はリソースベースのポリシーに似ていますが、JSON ポリシードキュメント形式は使用しません。

Amazon GameLift Servers を備えた ABAC

ABAC (ポリシー内のタグ) のサポート: あり

属性ベースのアクセス制御 (ABAC) は、属性に基づいてアクセス許可を定義する認可戦略です。では AWS、これらの属性はタグと呼ばれます。タグは、IAM エンティティ (ユーザーまたはロール) および多くの AWS リソースにアタッチできます。エンティティとリソースのタグ付けは、ABAC の最初の手順です。その後、プリンシパルのタグがアクセスしようとしているリソースのタグと一致した場合にオペレーションを許可するように ABAC ポリシーをします。

ABAC は、急成長する環境やポリシー管理が煩雑になる状況で役立ちます。

タグに基づいてアクセスを管理するには、`aws:ResourceTag/key-name`、`aws:RequestTag/key-name`、または `aws:TagKeys` の条件キーを使用して、ポリシーの [条件要素](#) でタグ情報を提供します。

サービスがすべてのリソースタイプに対して 3 つの条件キーすべてをサポートする場合、そのサービスの値はありです。サービスが一部のリソースタイプに対してのみ 3 つの条件キーのすべてをサポートする場合、値は「部分的」になります。

ABAC の詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[ABAC 認可でアクセス許可を定義する](#)」を参照してください。ABAC をセットアップする手順を説明するチュートリアルについては、「IAM ユーザーガイド」の「[属性ベースのアクセスコントロール \(ABAC\) を使用する](#)」を参照してください。

リソースのタグに基づいてリソースへのアクセスを制限するアイデンティティベースのポリシーの例については、「[タグに基づいて Amazon GameLift Servers フリートを表示する](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers での一時的な認証情報の使用

一時的な認証情報のサポート: あり

一部の AWS のサービスは、一時的な認証情報を使用してサインインすると機能しません。一時的な認証情報 AWS のサービスを使用するなどの詳細については、IAM ユーザーガイドの「IAM [AWS のサービスと連携する](#)」を参照してください。

ユーザー名とパスワード以外の AWS Management Console 方法でサインインする場合、一時的な認証情報を使用します。たとえば、会社のシングルサインオン (SSO) リンク AWS を使用してアクセスすると、そのプロセスによって一時的な認証情報が自動的に作成されます。また、ユーザーとしてコンソールにサインインしてからロールを切り替える場合も、一時的な認証情報が自動的に作成されます。ロールの切り替えに関する詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[ユーザーから IAM ロールに切り替える \(コンソール\)](#)」を参照してください。

一時的な認証情報は、AWS CLI または AWS API を使用して手動で作成できます。その後、これらの一時的な認証情報を使用してアクセスすることができます AWS。長期的なアクセスキーを使用する代わりに、一時的な認証情報を動的に生成 AWS することをお勧めします。詳細については、[IAM の一時的セキュリティ認証情報](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers のクロスサービスプリンシパル権限

転送アクセスセッション (FAS) のサポート: あり

IAM ユーザーまたはロールを使用してアクションを実行すると AWS、プリンシパルと見なされます。一部のサービスを使用する際に、アクションを実行することで、別のサービスの別のアクションがトリガーされることがあります。FAS は、 を呼び出すプリンシパルのアクセス許可を AWS のサービス、ダウストリームサービス AWS のサービス へのリクエストリクエストリクエストと組み合わせて使用します。FAS リクエストは、サービスが他の AWS のサービス またはリソースとのやり取りを完了する必要があるリクエストを受け取った場合にのみ行われます。この場合、両方のアクションを実行するためのアクセス許可が必要です。FAS リクエストを行う際のポリシーの詳細については、「[転送アクセスセッション](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のサービスロール

サービスロールのサポート: あり

サービスロールとは、サービスがユーザーに代わってアクションを実行するために引き受ける [IAM ロール](#) です。IAM 管理者は、IAM 内からサービスロールを作成、変更、削除できます。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[AWS のサービスに許可を委任するロールを作成する](#)」を参照してください。

Warning

サービスロールの権限を変更すると、Amazon GameLift Servers の機能が破損する可能性があります。Amazon GameLift Servers が指示する場合以外は、サービスロールを編集しないでください。

Amazon GameLift Servers がホストするゲームサーバーが AWS Lambda 関数や Amazon DynamoDB データベースなどの他の AWS リソースにアクセスできるようにします。ゲームサーバーは が Amazon GameLift Servers 管理するフリートでホストされるため、他の AWS リソースへのアクセス Amazon GameLift Servers を制限するサービスロールが必要です。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のサービスにリンクされたロール

サービスにリンクされたロールのサポート: なし

サービスにリンクされたロールは、 にリンクされたサービスロールの一種です AWS のサービス。サービスは、ユーザーに代わってアクションを実行するロールを引き受けることができます。サービスにリンクされたロールは に表示され AWS アカウント、 サービスによって所有されます。IAM 管理者は、サービスリンクロールのアクセス許可を表示できますが、編集することはできません。

サービスリンクロールの作成または管理の詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM と提携するAWS サービス](#)」を参照してください。表の中から、[サービスにリンクされたロール] 列に Yes と記載されたサービスを見つけます。[あり] をクリックすると、該当するサービスにリンクされたロールに関するドキュメントを表示できます。

Amazon GameLift Servers のアイデンティティベースのポリシーの例

デフォルトでは、ユーザーおよびロールには、Amazon GameLift Servers リソースを作成または変更する権限はありません。また、AWS Command Line Interface (AWS CLI) AWS Management Console、または AWS API を使用してタスクを実行することはできません。IAM 管理者は、リソースに必要なアクションを実行するための権限をユーザーに付与する IAM ポリシーを作成できます。その後、管理者はロールに IAM ポリシーを追加し、ユーザーはロールを引き継ぐことができます。

これらサンプルの JSON ポリシードキュメントを使用して IAM アイデンティティベースのポリシーを作成する方法については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM ポリシーを作成する \(コンソール\)](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers が定義するアクションとリソースタイプ (リソースタイプごとの ARN の形式など) の詳細については、「サービス認可リファレンス」の「[Amazon GameLift Servers のアクション、リソース、および条件キー](#)」を参照してください。

トピック

- [ポリシーに関するベストプラクティス](#)
- [Amazon GameLift Servers コンソールを使用する](#)
- [自分の権限の表示をユーザーに許可する](#)
- [ゲームセッションへのプレイヤーのアクセスを許可する](#)
- [1 つのAmazon GameLift Serversキューへのアクセスを許可する](#)
- [タグに基づいて Amazon GameLift Servers フリートを表示する](#)
- [Amazon S3 でゲームビルドファイルにアクセスする](#)

ポリシーに関するベストプラクティス

ID ベースのポリシーは、ユーザーのアカウントで誰かが Amazon GameLift Servers リソースを作成、アクセス、または削除できるかどうかを決定します。これらのアクションを実行すると、AWS アカウントに料金が発生する可能性があります。アイデンティティベースポリシーを作成したり編集したりする際には、以下のガイドラインと推奨事項に従ってください:

- AWS 管理ポリシーを開始し、最小特権のアクセス許可に移行 – ユーザーとワークロードにアクセス許可の付与を開始するには、多くの一般的なユースケースにアクセス許可を付与するAWS 管理ポリシーを使用します。これらはで使えます AWS アカウント。ユースケースに固有の AWS カスタマー管理ポリシーを定義することで、アクセス許可をさらに減らすことをお勧めします。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[AWS マネージドポリシー](#)」または「[ジョブ機能の AWS マネージドポリシー](#)」を参照してください。
- 最小特権を適用する – IAM ポリシーで許可を設定する場合は、タスクの実行に必要な許可のみを付与します。これを行うには、特定の条件下で特定のリソースに対して実行できるアクションを定義します。これは、最小特権アクセス許可とも呼ばれています。IAM を使用して許可を適用する方法の詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM でのポリシーとアクセス許可](#)」を参照してください。
- IAM ポリシーで条件を使用してアクセスをさらに制限する – ポリシーに条件を追加して、アクションやリソースへのアクセスを制限できます。例えば、ポリシー条件を記述して、すべてのリクエストを SSL を使用して送信するように指定できます。条件を使用して、などの特定の を通じてサービスアクションが使用される場合に AWS のサービス、サービスアクションへのアクセスを許可することもできます AWS CloudFormation。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM JSON ポリシー要素:条件](#)」を参照してください。
- IAM Access Analyzer を使用して IAM ポリシーを検証し、安全で機能的な権限を確保する – IAM Access Analyzer は、新規および既存のポリシーを検証して、ポリシーが IAM ポリシー言語 (JSON) および IAM のベストプラクティスに準拠するようにします。IAM アクセスアナライザーは 100 を超えるポリシーチェックと実用的な推奨事項を提供し、安全で機能的なポリシーの作成をサポートします。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM Access Analyzer でポリシーを検証する](#)」を参照してください。
- 多要素認証 (MFA) を要求する – IAM ユーザーまたはルートユーザーを必要とするシナリオがある場合は AWS アカウント、セキュリティを強化するために MFA を有効にします。API オペレーションが呼び出されるときに MFA を必須にするには、ポリシーに MFA 条件を追加します。詳細については、「IAM ユーザーガイド」の「[MFA を使用した安全な API アクセス](#)」を参照してください。

IAM でのベストプラクティスの詳細については、IAM ユーザーガイドの [IAM でのセキュリティのベストプラクティス](#) を参照してください。

Amazon GameLift Servers コンソールを使用する

Amazon GameLift Servers コンソールにアクセスするには、最小限の許可セットが必要です。これらのアクセス許可により、 のAmazon GameLift Serversリソースの詳細を一覧表示および表示できます

AWS アカウント。最小限必要な許可よりも制限が厳しいアイデンティティベースのポリシーを作成すると、そのポリシーを持つエンティティ (ユーザーまたはロール) に対してコンソールが意図したとおりに機能しません。

これらのエンティティが引き続き Amazon GameLift Servers コンソールを使用できるようにするには、次の例と の構文を使用してユーザーとグループにアクセス許可を追加します [管理アクセス許可の例](#)。詳細については、「[のユーザーアクセス許可を設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

AWS CLI または AWS API オペレーション Amazon GameLift Servers を使用して を操作するユーザーには、最小限のコンソールアクセス許可は必要ありません。代わりに、ユーザーが実行する必要のあるオペレーションのみにアクセスを制限できます。例えば、ゲームクライアントに代わって行動するプレイヤーユーザーは、ゲームセッションをリクエストしたり、プレイヤーをゲームに参加させたり、その他のタスクを実行するためのアクセスを必要とします。

すべての Amazon GameLift Servers コンソール機能を使用するために必要なアクセス許可については、「」の「管理者のアクセス許可構文」を参照してください [管理アクセス許可の例](#)。

自分の権限の表示をユーザーに許可する

この例では、ユーザーアイデンティティにアタッチされたインラインおよびマネージドポリシーの表示を IAM ユーザーに許可するポリシーの作成方法を示します。このポリシーには、コンソールで、または AWS CLI または AWS API を使用してプログラムでこのアクションを実行するアクセス許可が含まれています。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "ViewOwnUserInfo",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "iam:GetUserPolicy",
        "iam:ListGroupsForUser",
        "iam:ListAttachedUserPolicies",
        "iam:ListUserPolicies",
        "iam:GetUser"
      ],
      "Resource": ["arn:aws:iam::*:user/${aws:username}"]
    },
    {
```

```

        "Sid": "NavigateInConsole",
        "Effect": "Allow",
        "Action": [
            "iam:GetGroupPolicy",
            "iam:GetPolicyVersion",
            "iam:GetPolicy",
            "iam:ListAttachedGroupPolicies",
            "iam:ListGroupPolicies",
            "iam:ListPolicyVersions",
            "iam:ListPolicies",
            "iam:ListUsers"
        ],
        "Resource": "*"
    }
]
}

```

ゲームセッションへのプレイヤーのアクセスを許可する

プレイヤーをゲームセッションに参加させるには、ゲームクライアントとバックエンドサービスにアクセス許可が必要です。これらのシナリオのポリシー例については、「[プレイヤーユーザーアクセス許可の例](#)」を参照してください。

1 つの Amazon GameLift Servers キューへのアクセスを許可する

次の例では、特定の Amazon GameLift Servers キューへのアクセス権をユーザーに付与します。

このポリシー

は、`gamelift:UpdateGameSessionQueue`、`gamelift>DeleteGameSessionQueue` および `gamelift:DescribeGameSessionQueues` のアクションでキューの送信先を追加、更新、削除するアクセス許可をユーザーに付与します。図に示すように、このポリシーは `Resource` 要素を使用して、単一のキュー `gamesessionqueue/examplequeue123` へのアクセスを制限します。

```

{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "ViewSpecificQueueInfo",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "gamelift:DescribeGameSessionQueues"
      ],

```

```

    "Resource": "arn:aws:gamelift::gamesessionqueue/examplequeue123"
  },
  {
    "Sid": "ManageSpecificQueue",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:UpdateGameSessionQueue",
      "gamelift>DeleteGameSessionQueue"
    ],
    "Resource": "arn:aws:gamelift::gamesessionqueue/examplequeue123"
  }
]
}
```

タグに基づいて Amazon GameLift Servers フリートを表示する

アイデンティティベースのポリシーの条件を使用して、タグに基づいて Amazon GameLift Servers リソースへのアクセスをコントロールできます。この例は、Owner タグがユーザーのユーザー名と一致した場合にフリートの表示を許可するポリシーを作成する方法を示しています。このポリシーでは、このオペレーションをコンソールで実行するために必要なアクセス許可も付与します。

```

{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "ListFleetsInConsole",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "gamelift:ListFleets",
      "Resource": "*"
    },
    {
      "Sid": "ViewFleetIfOwner",
      "Effect": "Allow",
      "Action": "gamelift:DescribeFleetAttributes",
      "Resource": "arn:aws:gamelift:*:*:fleet/*",
      "Condition": {
        "StringEquals": {"gamelift:ResourceTag/Owner": "${aws:username}"}
      }
    }
  ]
}
```

Amazon S3 でゲームビルドファイルにアクセスする

ゲームサーバーを と統合したらAmazon GameLift Servers、ビルドファイルを Amazon S3 にアップロードします。Amazon GameLift Servers がビルドファイルにアクセスするには、次のポリシーを使用します。

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "s3:GetObject",
        "s3:GetObjectVersion"
      ],
      "Resource": "arn:aws:s3:::bucket-name/object-name"
    }
  ]
}
```

Amazon GameLift Servers ゲームファイルのアップロードの詳細については、「」を参照してください [Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)。

Amazon GameLift Servers ID とアクセスのトラブルシューティング

次の情報は、Amazon GameLift Serversおよび AWS Identity and Access Management (IAM) の使用時に発生する可能性がある一般的な問題の診断と修正に役立ちます。

トピック

- [Amazon GameLift Servers でアクションを実行する権限がない](#)
- [iam:PassRole を実行する権限がない](#)
- [自分の 以外のユーザーに自分のAmazon GameLift Serversリソース AWS アカウント へのアクセスを許可したい](#)

Amazon GameLift Servers でアクションを実行する権限がない

アクションを実行する権限がないと から AWS Management Console 通知された場合は、AWS アカウント管理者にお問い合わせください。管理者とは、サインイン認証情報を提供した担当者です。

以下の例のエラーは、mateojackson IAM ユーザーがコンソールを使用してキューの詳細を表示しようとするが、`gamelift:DescribeGameSessionQueues` アクセス許可がない場合に発生します。

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/mateojackson is not authorized to perform:
gamelift:DescribeGameSessionQueues on resource: examplequeue123
```

この場合、Mateo は、`gamelift:DescribeGameSessionQueues` アクションを使用して `examplequeue123` リソースへの読み取りアクセスが許可されるように、管理者にポリシーの更新を依頼します。

iam:PassRole を実行する権限がない

`iam:PassRole` アクションを実行する権限がないというエラーが表示された場合は、ポリシーを更新して Amazon GameLift Servers にロールを渡すことができるようにする必要があります。

一部の AWS のサービスでは、新しいサービスロールまたはサービスにリンクされたロールを作成する代わりに、そのサービスに既存のロールを渡すことができます。そのためには、サービスにロールを渡す権限が必要です。

以下の例のエラーは、marymajor という IAM ユーザーがコンソールを使用して Amazon GameLift Servers でアクションを実行しようする場合に発生します。ただし、このアクションをサービスが実行するには、サービスロールから付与された権限が必要です。メアリーには、ロールをサービスに渡す許可がありません。

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/marymajor is not authorized to perform:
iam:PassRole
```

この場合、Mary のポリシーを更新してメアリーに `iam:PassRole` アクションの実行を許可する必要があります。

サポートが必要な場合は、AWS 管理者にお問い合わせください。サインイン認証情報を提供した担当者が管理者です。

自分の 以外のユーザーに自分の Amazon GameLift Servers リソース AWS アカウントへのアクセスを許可したい

他のアカウントのユーザーや組織外の人が、リソースにアクセスするために使用できるロールを作成できます。ロールの引き受けを委託するユーザーを指定できます。リソースベースのポリシーまた

はアクセスコントロールリスト (ACL) をサポートするサービスの場合、それらのポリシーを使用して、リソースへのアクセスを付与できます。

詳細については、以下を参照してください。

- Amazon GameLift Servers がこれらの機能をサポートしているかどうかを確認するには、「[Amazon GameLift Servers と IAM の連携方法](#)」をご参照ください。
- 所有 AWS アカウント している のリソースへのアクセスを提供する方法については、IAM ユーザーガイドの「[所有 AWS アカウント している別の の IAM ユーザーへのアクセスを提供する](#)」を参照してください。
- リソースへのアクセスをサードパーティーに提供する方法については AWS アカウント、IAM ユーザーガイドの「[サードパーティー AWS アカウント が所有する へのアクセスを提供する](#)」を参照してください。
- ID フェデレーションを介してアクセスを提供する方法については、「IAM ユーザーガイド」の「[外部で認証されたユーザー \(ID フェデレーション\) へのアクセスの許可](#)」を参照してください。
- クロスアカウントアクセスにおけるロールとリソースベースのポリシーの使用法の違いについては、「IAM ユーザーガイド」の「[IAM でのクロスアカウントのリソースへのアクセス](#)」を参照してください。

AWS の マネージドポリシー Amazon GameLift Servers

AWS 管理ポリシーは、によって作成および管理されるスタンドアロンポリシーです AWS。AWS 管理ポリシーは、多くの一般的なユースケースに対するアクセス許可を付与するように設計されているため、ユーザー、グループ、ロールへのアクセス許可の割り当てを開始できます。

AWS 管理ポリシーは、すべての AWS お客様が使用できるため、特定のユースケースに対して最小特権のアクセス許可を付与しない場合があることに注意してください。ユースケースに固有の[カスタマー管理ポリシー](#)を定義して、アクセス許可を絞り込むことをお勧めします。

AWS 管理ポリシーで定義されているアクセス許可は変更できません。が AWS 管理ポリシーで定義されたアクセス許可 AWS を更新すると、ポリシーがアタッチされているすべてのプリンシパル ID (ユーザー、グループ、ロール) が更新されます。AWS は、新しい が起動されるか、新しい API オペレーション AWS のサービス が既存のサービスで使えるようになったときに、AWS 管理ポリシーを更新する可能性が最も高くなります。

詳細については「IAM ユーザーガイド」の「[AWS マネージドポリシー](#)」を参照してください。

AWS マネージドポリシー: GameLiftContainerFleetPolicy

IAM ロールGameLiftContainerFleetPolicyに をアタッチできます。

このポリシーは、Amazon GameLift Serversコンテナフリート内のコンピューティングアクションのアクセス許可を付与します。コンテナフリートは、 がAmazon GameLift Servers管理する一連のホスティングリソースです。には、ユーザーに代わって Amazon GameLift Serversサービスや他の AWS サービスに接続するためのアクセス許可Amazon GameLift Serversが必要です。

でコンテナフリートを作成するときはAmazon GameLift Servers、GameLiftContainerFleetPolicy 管理ポリシーがアタッチされた IAM サービスロールを指定します。サービスロールの作成手順については、「」を参照してくださいの [IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)。

詳細については、「[GameLiftContainerFleetPolicy](#)」を参照してください。

アクセス許可の詳細

このポリシーには、以下のアクセス許可が含まれています。

- cloudwatch – Amazon GameLift Serversが AWS アカウントの Amazon CloudWatch Events ログストリームにゲームセッションログを書き込むことを許可します。
- cloudwatch – Amazon GameLift Serversログストリームでゲームセッションデータを整理する CloudWatch ロググループの作成を許可します。
- s3 – Amazon GameLift Serversアカウント内の Amazon Simple Storage Service バケットにゲームセッションログを書き込むことを許可します AWS。
- s3 – API アクション を使用して、AWS リージョン 指定された Amazon S3 バケットが存在するの取得Amazon GameLift Serversを許可しますs3:GetBucketLocation。
- gamelift – Amazon GameLift Serversホストされたゲームサーバーが AWS アカウントを介して Amazon GameLift Serversサービスと通信できるようにする認証トークンの取得を許可します。

Amazon GameLift ServersAWS 管理ポリシーの更新

このサービスがこれらの変更の追跡を開始Amazon GameLift Serversしてからの の AWS 管理ポリシーの更新に関する詳細を表示します。このページの変更に関する自動アラートについては、[Amazon GameLift Serversリリースノートページの](#) RSS フィードにサブスクライブしてください。

変更	説明	日付
GameLiftContainerFleetPolicy – 変更	Amazon GameLift Servers は、Amazon S3 バケット AWS リージョン のを取得するための新しいアクセス許可を追加しました。	2024 年 2 月 5 日
GameLiftContainerFleetPolicy – 新しいポリシー	Amazon GameLift Servers は、ゲームサーバーコンテナをAmazon GameLift Servers マネージドフリートで実行できるようにする新しいアクセス許可を追加しました。	2024 年 11 月 12 日
Amazon GameLift Servers は変更の追跡を開始しました	Amazon GameLift Servers は、AWS マネージドポリシーの変更の追跡を開始しました。	2024 年 11 月 12 日

Amazon GameLift Servers でのログ記録とモニタリング

モニタリングは、および Amazon GameLift Servers AWS ソリューションの信頼性、可用性、パフォーマンスを維持する上で重要な部分です。マルチポイント障害が発生した場合は、その障害をより簡単にデバッグできるように、AWS ソリューションのすべての部分からモニタリングデータを収集する必要があります。

AWS と Amazon GameLift Serversには、ゲームホスティングリソースをモニタリングし、潜在的なインシデントに対応するためのツールがいくつか用意されています。

Amazon CloudWatch アラーム

Amazon CloudWatch アラームを使用して、指定した期間中、単一のメトリクスをモニタリングします。メトリクスが特定のしきい値を超えると、Amazon SNS トピックまたは AWS Auto Scaling ポリシーに通知が送信されます。CloudWatch アラームは、状態が変化したときにトリガーされ、特定の状態になるまでではなく、指定した期間だけ維持されます。詳細については、「[Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#)」を参照してください。

AWS CloudTrail ログ

CloudTrail は、 のユーザー、ロール、または AWS のサービスによって実行されたアクションの記録を提供します Amazon GameLift Servers。CloudTrail で収集した情報を使用して、Amazon GameLift Servers に対して行ったリクエスト、リクエスト元の IP アドレス、リクエスト者、リクエスト日時などの詳細を確認できます。詳細については、「[を使用した Amazon GameLift Servers API コールのログ記録 AWS CloudTrail](#)」を参照してください。

Amazon GameLift Servers のコンプライアンス検証

Amazon GameLift Servers は AWS コンプライアンスプログラムの対象ではありません。

AWS のサービス が特定のコンプライアンスプログラムの範囲内にあるかどうかを確認するには、[AWS のサービス「コンプライアンスプログラムによる範囲内」](#)を参照して、関心のあるコンプライアンスプログラムを選択します。一般的な情報については、[AWS「コンプライアンスプログラム」](#)を参照してください。

を使用して、サードパーティーの監査レポートをダウンロードできます AWS Artifact。詳細については、「[Downloading Reports in AWS Artifact](#)」を参照してください。

を使用する際のお客様のコンプライアンス責任 AWS のサービス は、お客様のデータの機密性、貴社のコンプライアンス目的、適用される法律および規制によって決まります。 は、コンプライアンスに役立つ以下のリソース AWS を提供します。

- [セキュリティのコンプライアンスとガバナンス](#) – これらのソリューション実装ガイドでは、アーキテクチャ上の考慮事項について説明し、セキュリティとコンプライアンスの機能をデプロイする手順を示します。
- [HIPAA 対応サービスのリファレンス](#) – HIPAA 対応サービスの一覧が提供されています。すべての AWS のサービス が HIPAA の対象となるわけではありません。
- [AWS コンプライアンスリソース](#) – このワークブックとガイドのコレクションは、お客様の業界と地域に適用される場合があります。
- [AWS カスタマーコンプライアンスガイド](#) – コンプライアンスの観点から責任共有モデルを理解します。このガイドでは、複数のフレームワーク (米国国立標準技術研究所 (NIST)、Payment Card Industry Security Standards Council (PCI)、国際標準化機構 (ISO) など) にわたるセキュリティコントロールを保護し、そのガイダンスに AWS のサービス マッピングするためのベストプラクティスをまとめています。

- [「デベロッパーガイド」の「ルールによるリソースの評価」](#) – この AWS Config サービスは、リソース設定が内部プラクティス、業界ガイドライン、規制にどの程度準拠しているかを評価します。AWS Config
- [AWS Security Hub](#) – これにより AWS のサービス、内のセキュリティ状態を包括的に把握できます AWS。Security Hub では、セキュリティコントロールを使用して AWS リソースを評価し、セキュリティ業界標準とベストプラクティスに対するコンプライアンスをチェックします。サポートされているサービスとコントロールの一覧については、[Security Hub のコントロールリファレンス](#)を参照してください。
- [Amazon GuardDuty](#) – 環境をモニタリングして AWS アカウント、疑わしいアクティビティや悪意のあるアクティビティがないか調べることで、ワークロード、コンテナ、データに対する潜在的な脅威 AWS のサービスを検出します。GuardDuty を使用すると、特定のコンプライアンスフレームワークで義務付けられている侵入検知要件を満たすことで、PCI DSS などのさまざまなコンプライアンス要件に対応できます。
- [AWS Audit Manager](#) – これにより AWS のサービス、AWS 使用状況を継続的に監査し、リスクの管理方法と規制や業界標準への準拠を簡素化できます。

Amazon GameLift Servers での耐障害性

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#)の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

Amazon EC2

AWS グローバルインフラストラクチャは、AWS リージョンとアベイラビリティーゾーンを中心に構築されています。AWS リージョンは、低レイテンシー、高スループット、および冗長性の高いネットワークで接続された、物理的に分離された複数のアベイラビリティーゾーンを提供します。アベイラビリティーゾーンでは、ゾーン間で中断することなく自動的にフェイルオーバーするアプリケーションとデータベースを設計および運用することができます。アベイラビリティーゾーンは、従来の単一または複数のデータセンターインフラストラクチャよりも可用性が高く、フォールトトレラントで、スケーラブルです。

AWS リージョンとアベイラビリティーゾーンの詳細については、[AWS 「グローバルインフラストラクチャ」](#)を参照してください。

グローバル AWS インフラストラクチャに加えて、Amazon GameLift Serversには、データの耐障害性のニーズをサポートするために以下の機能が用意されています。

- マルチリージョンキュー – Amazon GameLift Servers ゲームセッションキューは、利用可能なホスティングリソースで新しいゲームセッションを配置するために使用されます。複数のリージョンにまたがるキューは、リージョンが停止した場合にゲームセッションの配置をリダイレクトできます。ゲームセッションキューの作成のベストプラクティスについては、「[ゲームセッションキューをカスタマイズする](#)」を参照してください。
- 自動キャパシティスケールリング – Amazon GameLift Serversスケールリングツールを使用して、ホスティングリソースのヘルスと可用性を維持します。これらのツールには、ゲームやプレイヤーのニーズに合わせてフリートの容量を調整できるさまざまなオプションがあります。スケールリングの詳細については、「[を使用したゲームホスティング容量のスケールリング Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。
- インスタンス間の分散 – フリートサイズに応じて、受信トラフィックを複数のインスタンスに Amazon GameLift Servers分散します。ベストプラクティスとして、本稼働環境のゲームでは、インスタンスが異常または応答しなくなった場合に備えて、可用性を維持するために複数のインスタンスを持つ必要があります。
- Amazon S3 ストレージ – にアップロードされたゲームサーバービルドとスクリプトは、複数のデータセンターレプリケーションを使用して回復性を向上させる標準ストレージクラスを使用して Amazon S3 に Amazon GameLift Servers保存されます。ゲーム セッション ログは、スタンダードストレージクラスを使用して Amazon S3にも保存されます。

Amazon GameLift Servers 内のインフラストラクチャセキュリティ

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#) の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

Amazon EC2

マネージドサービスである Amazon GameLift Servers は、ホワイトペーパー「[Amazon Web Services: セキュリティプロセスの概要](#)」に記載されている AWS グローバルネットワークセキュリティ手順で保護されています。

ネットワーク Amazon GameLift Servers 経由で にアクセスするには、AWS 公開された API コールを使用します。クライアントは、Transport Layer Security (TLS) 1.2 以降をサポートする必要があります。TLS 1.3 以降が推奨されます。また、一時的ディフィー・ヘルマン Ephemeral Diffie-Hellman (DHE) や Elliptic Curve Ephemeral Diffie-Hellman (ECDHE) などの Perfect Forward Secrecy (PFS) を使用した暗号スイートもクライアントでサポートされている必要があります。これらのモードは、Java 7 以降など、最近のほとんどのシステムでサポートされています。

また、リクエストにはアクセスキー ID と、IAM プリンシパルに関連付けられているシークレットアクセスキーを使用して署名する必要があります。または[AWS Security Token Service](#) (AWS STS) を使用して、一時的なセキュリティ認証情報を生成し、リクエストに署名することもできます。

このAmazon GameLift Serversサービスは、すべてのフリートを Amazon Virtual Private Cloud (VPCs) に配置し、各フリートが AWS クラウド内の論理的に隔離されたエリアに存在するようにします。Amazon GameLift Servers ポリシーを使用して、特定の VPC エンドポイントや特定の VPC からアクセスをコントロールできます。これにより、実質的に AWS ネットワーク内の特定の VPC からの特定の Amazon GameLift Servers リソースへのネットワークアクセスが分離されます。フリートを作成するときは、ポート番号と IP アドレスの範囲を指定します。これらの範囲は、インバウンドトラフィックがフリート VPC 上のホストされたゲームサーバーにアクセスする方法を制限します。フリートアクセス設定を選択するときは、標準セキュリティのベストプラクティスを使用します。

Amazon GameLift Servers での構成と脆弱性の分析

Amazon EC2 のスタンドアロン機能Amazon GameLift ServersFleetIQとして を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#)の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

構成および IT 管理は、AWS、お客様および弊社のお客様の間で共有される責任です。詳細については、AWS「[責任共有モデル](#)」を参照してください。AWS は、ゲストオペレーティングシステム (OS) やデータベースのパッチ適用、ファイアウォール設定、ディザスタリカバリなどの基本的なセキュリティタスクを処理します。これらの手順は適切なサードパーティーによって確認され、認証されています。詳細については、「[Amazon Web Services: セキュリティプロセスの概要](#)」(ホワイトペーパー) を参照してください。

以下のセキュリティのベストプラクティスも Amazon GameLift Servers での設定と脆弱性の分析に対処します。

- お客様は、ゲームホスティング用に Amazon GameLift Servers インスタンスにデプロイされるソフトウェアの管理に責任があります。具体的には次のとおりです。
 - お客様が用意したゲームサーバーアプリケーションソフトウェアは、更新やセキュリティパッチを含めて管理する必要があります。ゲームサーバーソフトウェアを更新するには、新しいビルドを Amazon GameLift Servers にアップロードし、新しいフリートを作成し、トラフィックを新しいフリートにリダイレクトします。
 - オペレーティングシステムを含む基本の Amazon マシンイメージ (AMI) は、新しいフリートが作成されたときにのみ更新されます。AMI の一部であるオペレーティングシステムやその他の

アプリケーションにパッチを適用、更新、保護するには、ゲームサーバーの更新に関係なく、定期的にフリートをリサイクルします。

- お客様は、AWS SDK、Amazon GameLift Serversサーバー SDK、リアルタイムサーバー用 Amazon GameLift Serversクライアント SDK など、最新の SDK バージョンでゲームを定期的に更新することを検討する必要があります。

Amazon GameLift Servers のセキュリティに関するベストプラクティス

Amazon EC2 のスタンドアロン機能 Amazon GameLift Servers FleetIQ として を使用している場合は、[Amazon EC2 ユーザーガイド](#) の「[Amazon EC2 のセキュリティ](#)」を参照してください。

Amazon EC2

Amazon GameLift Servers には、独自のセキュリティポリシーを開発および実装する際に考慮する必要のあるいくつかのセキュリティ機能が用意されています。以下のベストプラクティスは一般的なガイドラインであり、完全なセキュリティソリューションを提供するものではありません。これらのベストプラクティスはお客様の環境に必ずしも適切または十分でない可能性があるため、処方箋ではなく、あくまで有用な検討事項とお考えください。

インターネットへのポートは開放しないでください。

インターネットへのポートの開放は、セキュリティ上のリスクがあるため、開放しないことを強くお勧めします。例えば、[UpdateFleetPortSettings](#) を使用してリモートデスクトップポートを解放する場合、次のようにします。

```
{
  "FleetId": "<fleet identifier>",
  "InboundPermissionAuthorizations": [
    {
      "FromPort": 3389,
      "IpRange": "0.0.0.0/0",
      "Protocol": "RDP",
      "ToPort": 3389
    }
  ]
}
```

その後、インターネット上のすべてのユーザーがインスタンスにアクセスすることを許可します。

代わりに、特定の IP アドレスまたはアドレス範囲を使用してポートを開きます。例えば、次のようにします。

```
{
  "FleetId": "<fleet identifier>",
  "InboundPermissionAuthorizations": [
    {
      "FromPort": 3389,
      "IpRange": "54.186.139.221/32",
      "Protocol": "TCP",
      "ToPort": 3389
    }
  ]
}
```

詳細はこちら

Amazon GameLift Servers をより安全に活用する方法の詳細については、[AWS Well-Architected Tool 「セキュリティの柱」を参照してください](#)。

Amazon GameLift Servers リファレンスガイド

このセクションには、Amazon GameLift Servers を使用するためのリファレンスドキュメントが含まれます。

トピック

- [のサービス API Amazon GameLift Servers](#)
- [用のサーバー SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)
- [Server SDK for Amazon GameLift Serversバージョン 4 以前](#)
- [Amazon GameLift ServersAmazon GameLift ServersRealtime リファレンス](#)
- [ゲームセッションプレイメントイベント](#)
- [Amazon GameLift Servers AMI バージョン](#)
- [Amazon GameLift Servers エンドポイントとクォータ](#)
- [Amazon GameLift Servers UDP ping ビーコン](#)

のサービス API Amazon GameLift Servers

このタスクベースのリストを使用して、Amazon GameLift Serversゲームホスティングソリューションやその他の機能を構築するときに API オペレーションを検索します。AWS SDK には、これらのオペレーションが`aws.gamelift`名前空間に含まれます。[AWS SDK をダウンロードするか、Amazon GameLift ServersAPI リファレンスドキュメントを参照してください。](#)[AWS CLI コマンドリファレンス](#)に記載されているように、AWS コマンドラインインターフェイス (AWS CLI) で API を使用することもできます。

API には、マネージド ゲーム ホスティング用の 2 つのオペレーションセットが含まれています。

- [Amazon GameLift Servers ホスティングリソースを管理する](#)
- [ゲームセッションをスタートし、プレイヤーを参加させる](#)

Amazon GameLift Servers Service API には、他のAmazon GameLift Serversツールやソリューションで使用するオペレーションも含まれています。FleetIQ APIs[FleetIQ 「API オペレーション」](#)を参照してください。マッチメイキング用の FlexMatch APIs[FlexMatch 「API オペレーション」](#)を参照してください。

Amazon GameLift Servers ホスティングリソースを管理する

これらのオペレーションを呼び出すことで、ゲームサーバーのホスティングリソースを設定したり、プレイヤーの需要に合わせた容量をスケールしたり、パフォーマンスと使用状況のメトリクスを取得したりすることができます。を含む でゲームサーバーをホストする場合はAmazon GameLift Servers、これらの API オペレーションを使用しますAmazon GameLift ServersRealtime。ほとんどのリソース管理タスクで[Amazon GameLift Serversコンソール](#)で作業したり、AWS Command Line Interface (AWS CLI) ツールで呼び出しを行ったりすることもできます。

デプロイ用のゲームサーバーを準備する

ホスティングリソースでのデプロイと起動の準備として、ゲームのゲームサーバーコードをアップロードして構成します。

カスタムゲームサーバービルドの管理

- [upload-build](#) – ローカルパスからビルドファイルをアップロードし、新しいAmazon GameLift Serversビルドリソースを作成します。AWS CLI コマンドとして利用できるこのオペレーションは、ゲームサーバービルドをアップロードする最も一般的な方法です。
- [\[CreateBuild\]](#)(Create構築) - Amazon S3 バケットに保存されているファイルを使用して新しい構築を作成します。
- [ListBuilds](#) – Amazon GameLift Serversリージョンにアップロードされたすべてのビルドのリストを取得します。
- [\[DescribeBuild\]](#)(Describe構築) - 構築に関連付けられた情報を取得します。
- [\[UpdateBuild\]](#) (Update構築) - 構築名とバージョンを含む構築メタデータを変更します。
- [DeleteBuild](#) – からビルドを削除しますAmazon GameLift Servers。

Amazon GameLift ServersRealtime設定スクリプトを管理する

- [CreateScript](#) – JavaScript ファイルをアップロードし、新しいAmazon GameLift Serversスクリプトリソースを作成します。
- [ListScripts](#) – Amazon GameLift ServersリージョンにアップロードされたすべてのRealtimeスクリプトのリストを取得します。
- [DescribeScript](#) – Realtimeスクリプトに関連付けられた情報を取得します。
- [\[UpdateScript\]](#) (更新スクリプト) (- スクリプトメタデータを変更し、変更されたスクリプトコンテンツをアップロードします。

- [DeleteScript](#) – からRealtimeスクリプトを削除しますAmazon GameLift Servers。

ホスティング用のコンピューティング リソースを設定する

ホスティングリソースを設定し、ゲームサーバーのビルドまたはRealtime設定スクリプトを使用してデプロイします。

[Create and manage fleets] (フリートの作成と管理)

- [CreateFleet](#) – ゲームサーバーを実行するための新しいコンピューティングリソースのAmazon GameLift Serversフリートを設定してデプロイします。デプロイされると、ゲームサーバーは設定に従って自動的に起動し、ゲームセッションをホストします。
- [ListFleets](#) – Amazon GameLift Serversリージョン内のすべてのフリートのリストを取得します。
- [DeleteFleet](#) - ゲームサーバーの実行やプレイヤーをホスティングしなくなったフリートを削除します。
- フリートロケーションの表示/更新。
 - [\[CreateFleetLocations\]](#) (作成フリートロケーション) — 複数のロケーションをサポートする既存のフリートにリモートロケーションを追加する
 - [\[DescribeFleetLocationAttributes\]](#) (ディスクライプフリートロケーションアトリビュート) — フリートのすべてのリモートロケーションのリストを取得し、各ロケーションの現在のステータスを表示します。
 - [\[DeleteFleetLocations\]](#) (削除フリートロケーション) — 複数のロケーションをサポートするフリートからリモートロケーションを削除します。
- フリート設定の表示/更新。
 - [\[DescribeFleetAttributes\]](#) (作成フリートアトリビュート) / [UpdateFleetAttributes](#) - ゲームセッション保護とリソース作成の制限に関するフリートのメタデータと設定を表示または変更します。
 - [\[DescribeFleetPortSettings\]](#) (作成フリートポート設定) / [UpdateFleetPortSettings](#) - フリートに許可されているインバウンドアクセス権限 (IP アドレスとポート設定範囲) を表示または変更します。
 - [\[DescribeRuntimeConfiguration\]](#) (作成ランタイム構成) / [UpdateRuntimeConfiguration](#) - フリート内の各インスタンスで実行するサーバープロセス (および数) を表示または変更します。

[フリートの容量を管理する

- [DescribeEC2InstanceLimits](#) – 現在の AWS アカウントと現在の使用レベルで許可されるインスタンスの最大数を取得します。
- [DescribeFleetCapacity](#) (作成フリート容量) - フリートのホーム リージョンの現在の容量設定を取得します。
- [DescribeFleetLocationCapacity](#) (作成フリートロケーション容量) — マルチロケーション フリートの各ロケーションの現在の容量設定を取得します。
- [UpdateFleetCapacity](#) (更新フリート容量) - フリートの容量設定を手動で調整します。
- を設定します。
 - [PutScalingPolicy](#) (プットスケーリングポリシー) - ターゲットベースの Auto Scaling を有効にするか、カスタム Auto Scaling ポリシーを作成します。または、既存のポリシーを更新します。
 - [DescribeScalingPolicies](#) (作成スケーリングポリシー) - 既存の Auto Scaling ポリシーを取得します。
 - [DeleteScalingPolicy](#) (削除スケーリングポリシー) - Auto Scaling ポリシーを削除し、フリートの容量に影響しないようにします。
 - [StartFleetActions](#) (スタートフリートアクション) - フリートの Auto Scaling ポリシーを再起動します。
 - [StopFleetActions](#) (停止フリートアクション) - フリートの Auto Scaling ポリシーを停止します。

フリートのアクティビティをモニタリングします。

- [DescribeFleetUtilization](#) (作成フリート活用法) - フリートで現在アクティブなサーバープロセス、ゲームセッション、プレイヤーの数の統計を取得します。
- [DescribeFleetLocationUtilization](#) (作成フリートロケーション活用法) — マルチロケーション フリート内の各ロケーションの使用率統計を取得します。
- [DescribeFleetEvents](#) (作成フリートイベント) - 指定した期間中のフリートの記録されたイベントを表示します。
- [DescribeGameSessions](#) (作成ゲームセッション) - ゲームの実行時間や現在のプレイヤー数など、ゲームセッションのメタデータを取得します。

ゲームセッションの配置用キューを設定する

コスト、レイテンシー、回復性の点から最適なホスティングリソースにゲームセッションが配置されるようにマルチフリート、マルチリージョンキューを設定します。

- [\[CreateGameSessionQueue\]](#) (作成ゲームセッションキュー) - ゲームセッション配置のリクエストを処理するときに使用するキューを作成します。
- [\[DescribeGameSessionQueues\]](#) - Amazon GameLift Serversリージョンで定義されたゲームセッションキューを取得します。
- [\[UpdateGameSessionQueue\]](#) (更新ゲームセッションキュー) - ゲームセッションキューの設定を変更します。
- [\[DeleteGameSessionQueue\]](#) (削除ゲームセッションキュー) - リージョンからゲームセッションキューを削除します。

エイリアスの管理

エイリアスを使用してフリートを表すか、代替りのターミナル送信先を作成します。エイリアスは、ゲームサーバービルドの更新中など、フリート間でゲームアクティビティを移行するときに役立ちます。

- [\[CreateAlias\]](#) (作成エイリアス) - 新しいエイリアスを定義し、必要に応じてフリートに割り当てます。
- [\[ListAliases\]](#) - Amazon GameLift Serversリージョンで定義されたすべてのフリートエイリアスを取得します。
- [\[DescribeAlias\]](#) (説明エイリアス) - 既存のエイリアスに関する情報を取得します。
- [\[UpdateAlias\]](#) (更新エイリアス) - エイリアスの設定 (フリートから別のフリートへのリダイレクトなど) を変更します。
- [\[DeleteAlias\]](#) (削除エイリアス) - リージョンからエイリアスを削除します。
- [\[ResolveAlias\]](#) (決定エイリアス) - 指定されたエイリアスが指すフリート ID を取得します。

マネージドホスティングインスタンスに接続する

フリートの個々のインスタンスに関する情報を表示したり、トラブルシューティングのために指定したフリートインスタンスへのリモートアクセスをリクエストしたりします。

- [\[DescribeInstances\]](#) (説明インスタンス) - ID、IP アドレス、ロケーション、ステータスなど、フリート内の各インスタンスに関する情報を取得します。
- [\[GetInstanceAccess\]](#) (ゲットインスタンスアクセス) - フリート内の指定されたインスタンスにリモートConnectするために必要なアクセス認証情報をリクエストします。

VPC ピアリング接続のセットアップ

Amazon GameLift Servers ホスティングリソースと他のリソース間の VPC ピアリング接続を作成および管理します AWS 。

- [\[CreateVpcPeeringAuthorization\]](#) (VpcPeering認可の作成) - いずれかの VPC へのピアリング接続を許可します。
- [\[DescribeVpcPeeringAuthorizations\]](#) (作成VpcPeering認可の説明) - 有効なピアリング接続の承認を取得します。
- [\[DeleteVpcPeeringAuthorization\]](#) (VpcPeering認可の削除) - ピアリング接続の認可を削除します。
- [CreateVpcPeeringConnection](#) – Amazon GameLift Serversフリートの VPC と VPCs の 1 つの間にピア接続を確立します。
- [DescribeVpcPeeringConnections](#) – Amazon GameLift Serversフリートとのアクティブまたは保留中の VPC ピアリング接続に関する情報を取得します。
- [DeleteVpcPeeringConnection](#) – Amazon GameLift Serversフリートとの VPC ピアリング接続を削除します。

ゲームセッションをスタートし、プレイヤーを参加させる

これらのオペレーションをバックエンドサービスから呼び出して、新しいゲームセッションを開始し、既存のゲームセッションに関する情報を取得し、ゲームセッションにプレイヤーを参加させます。これらのオペレーションは、でホストされているカスタムゲームサーバーで使用するためのものですAmazon GameLift Servers。を使用している場合はAmazon GameLift ServersRealtime、を使用してゲームセッションを管理します[Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API \(C#\) リファレンス](#)。

- 1 人以上のプレイヤーの新しいゲームセッションを開始します。
 - [StartGameSessionPlacement](#) – 利用可能な最適なホスティングリソースを見つけて、新しいゲームセッションを開始するAmazon GameLift Serversように依頼します。これは、推奨する新

しいゲームセッションの作成方法です。ゲームセッションキューに依存して、複数のリージョンにわたるホスティングの可用性を追跡し、FleetIQアルゴリズムを使用して、プレイヤーのレイテンシー、ホスティングコスト、場所などに基づいて配置を優先します。

- [\[DescribeGameSessionPlacement\]](#) (スタートゲームセッションプレイスメント) - 配置リクエストの詳細とステータスを取得します。
- [\[StopGameSessionPlacement\]](#) (停止ゲームセッションプレイスメント) - 配置リクエストをキャンセルします。
- [\[CreateGameSession\]](#) - (ゲームセッションの作成) 特定のフリートロケーションで新しい空のゲームセッションをスタートします。このオペレーションにより、FleetIQを使用して配置オプションを評価する代わりに、ゲームセッションを開始する場所をより細かく制御できます。別のステップで新しいゲームセッションにプレイヤーを追加する必要があります。
- [プレイヤーを既存のゲームに参加させます。] 使用可能なプレイヤースロットがある実行中のゲームセッションを検索し、新しいプレイヤー用に予約します。
- [\[CreatePlayerSession\]](#) (プレイヤーセッションの作成) - プレイヤーがゲームセッションに参加できるように空きスロットを予約します。
- [\[CreatePlayerSessions\]](#) (プレイヤーセッションの作成) - 複数のプレイヤーがゲームセッションに参加できるように空きスロットを予約します。
- ゲームセッションとプレイヤーセッションデータを操作します。ゲームセッションとプレイヤーセッションの情報を管理できます。
- [\[SearchGameSessions\]](#) (ゲームセッションの探求) — 一連の検索条件に基づいて、アクティブなゲームセッションのリストを要求します。
- [\[\[DescribeGameSessions\]](#) (ゲームセッションの説明) - アクティブ時間の長さや現在のプレイヤー数など、ゲームセッションのメタデータを取得します。
- [\[DescribeGameSessionDetails\]](#) (ゲームセッション詳細の説明) - 1 つ以上のゲームセッションのゲームセッション保護設定を含むメタデータを取得します。
- [\[DescribePlayerSessions\]](#) (プレイヤーセッションの説明) - ステータス、プレイ時間、プレイヤーデータなど、プレイヤーアクティビティの詳細を取得します。
- [\[UpdateGameSession\]](#) (ゲームセッションの更新) - 最大プレイヤー数や参加ポリシーなどのゲームセッション設定を変更します。
- [\[GetGameSessionLogUrl\]](#) (ゲームセッションログURLの取得) - ゲームセッションのログが保存された場所を取得します。

用のサーバー SDK 5.x Amazon GameLift Servers

このセクションでは、サーバー SDK 5.x for のリファレンスドキュメントを提供しますAmazon GameLift Servers。サーバー SDK は、ゲームサーバーがAmazon GameLift Serversサービスとやり取りするために使用するコア機能を提供します。例えば、ゲームサーバーはサービスからプロンプトを受け取り、ゲームセッションを開始および停止し、定期的にゲームセッションステータスをサービスに更新します。ホスティング用にゲームサーバーをデプロイする前に、サーバー SDK と統合します。

このサーバー SDK リファレンスを使用して、ホスティング用のカスタムマルチプレイヤーゲームサーバーを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

のサーバー SDK の最新バージョンAmazon GameLift Serversは 5.x です。以下のホスティング機能では、バージョン 5.x を使用する必要があります。

- Amazon GameLift Servers Anywhere
- Amazon GameLift Servers Unreal Engine と Unity 用の プラグイン

トピック

- [のサーバー SDK 5 の更新 Amazon GameLift Servers](#)
- [サーバー SDK 5.x for への移行 Amazon GameLift Servers](#)
- [C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

のサーバー SDK 5 の更新 Amazon GameLift Servers

ホストされたゲームサーバーは、サーバー SDK for Amazon GameLift Servers を使用して Amazon GameLift Serversサービスと通信し、プレイヤーのゲームセッションを開始および管理します。最新バージョンのAmazon GameLift Serversサーバー SDK 5 には、新機能のさまざまな改善とサポートが用意されていますAmazon GameLift Servers。ゲームサーバービルドで現在Amazon GameLift Serversサーバー SDK 4 以前を使用している場合は、このトピックのガイダンスに従ってゲームを更新します。

Amazon GameLift Servers サーバー SDK バージョン 5.0.0 以降には、以下の更新が含まれています。

- 拡張言語 – ライブラリは、C++、C#、Go の言語で使用できます。Unreal Engine で使用する C++ ライブラリを構築できます。
- ゲームエンジンプラグインのサポート – Unreal Engine および Unity 用の Amazon GameLift Servers スタンドアロンプラグインには、Amazon GameLift Servers サーバー SDK 5 ライブラリが必要です。これらのプラグインは、ホスティングのためにゲームを統合、テスト、デプロイする Amazon GameLift Servers するためのガイド付きワークフローを提供します。「[Amazon GameLift Servers Unity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)」および「[Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン](#)」のドキュメントを参照してください。
- Amazon GameLift Servers Anywhere サポート – Anywhere フリートでは、Amazon GameLift Servers 機能 (マッチメイキングを含む) を使用するように独自のホスティングリソースを設定できます。Amazon GameLift Servers エージェントを追加して、ゲームセッションのライフサイクル管理を自動化します。Anywhere フリートをオンプレミスハードウェアでの本番ホスティングに使用するか、高速反復ゲーム開発用のテスト環境を設定します。[Anywhere ホスティング](#)「」および [Amazon GameLift Servers エージェント](#)」を参照してください。
- テストツールの更新 – Amazon GameLift Servers Anywhere 機能を使用すると、ゲームのローカルまたはクラウドベースのテスト環境を設定できます。Amazon GameLift Servers エージェントの有無にかかわらずテストをセットアップします。これらのツールは Amazon GameLift Servers Local を置き換えます。「[Amazon GameLift Servers Anywhere でローカルテストを設定する](#)」を参照してください。
- C# 用の統合 .NET ソリューション – C# サーバー SDK 5.1+ は、.NET Framework 4.6.2 (4.6.1 からアップグレード) と .NET 6.0 を単一のソリューションをサポートします。.NET 標準 2.1 は Unity で構築したライブラリで利用可能です。
- 新しい Compute リソース – この新しいリソースは、さまざまなタイプのホスティングリソースを組み合わせています。これには、クラウドベースのホスティングリソース (マネージド EC2 またはコンテナフリート) とカスタマー管理のホスティングリソース (Anywhere フリート) が含まれます。更新は以下のとおりです。
- Compute リソースの新しい API コールには、[ListCompute\(\)](#)、[DescribeCompute\(\)](#) および [GetComputeAccess\(\)](#) が含まれます。これらのアクションは、任意のタイプの Amazon GameLift Servers フリートのホスティングリソース情報を返します。一般的に、サーバー SDK 5.x を使用するゲームサーバーを持つフリートの場合、コンピューティング固有のアクションを使用してインスタンス固有のアクションを置き換えます。さらに、これらのアクションは、Amazon GameLift Servers エージェント: [RegisterCompute\(\)](#)、[DeregisterCompute\(\)](#)、および [GetComputeAuthToken\(\)](#) を使用しない Anywhere フリートで使用するためのものです。

- CloudWatch デイメンション FleetId、Location、ComputeType を持つ新しいメトリック ActiveCompute。このメトリックスは以前のメトリクス ActiveInstances に取って代わります。
- リモートアクセス用の Amazon EC2 Systems Manager (SSM) – セキュリティを強化するには、Amazon GameLift Servers マネージドフリートのインスタンスに接続するときに SSH の代わりに SSM を使用します。「[Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する](#)」を参照してください。

サーバー SDK 5.x for への移行 Amazon GameLift Servers

サーバー SDK バージョン 5.x を使用するようにゲームプロジェクトを更新するには、以下の変更を行います。

1. 開発環境 [[Download site](#)] 用の最新のサーバー SDK for Amazon GameLift Servers パッケージを取得します。ダウンロードしたパッケージとバージョンに対応する Readme ファイル内のインストール手順を実行します。ゲームプロジェクトでサーバー SDK を使用する方法については、以下の手順を参照してください。
 - [C++、C#、または Go を使用する開発環境の場合](#)
 - [Unreal Engine プロジェクトの場合 \(C++ サーバー SDK for Unreal ライブラリのみ\)](#)
 - [Unity プロジェクトの場合 \(C# サーバー SDK for Unity ライブラリのみ\)](#)
 - [Unreal Engine 用 Amazon GameLift Servers プラグインで使用する場合](#)
 - [Unity 用 Amazon GameLift Servers プラグインで使用する場合](#)
2. 次のようにサーバーコードを更新します。
 - サーバーコードコールバック関数を onCreateGameSession() から onStartGameSession() に変更します。
 - 必要に応じて InitSDK() 入力を更新します。
 - エージェントを使用してゲームサーバービルドを Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートまたは Anywhere フリートにデプロイする場合 Amazon GameLift Servers :
パラメータがない InitSDK() の呼び出し ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#))。この呼び出しは、コンピューティング環境と Amazon GameLift Servers サービスへの WebSocket 接続を設定します。
 - Amazon GameLift Servers エージェントを使用せずにゲームサーバービルドを Anywhere フリートにデプロイする場合 :

サーバーパラメータ ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) を使用して `InitSDK()` を呼び出します。ゲームサーバープロセスは、これらのパラメータを使用して Amazon GameLift Servers サービスとの接続を確立します。

3. ゲームサーバービルドやその他のホストされたアプリケーションが、実行中に他の AWS リソースと通信する場合は、アプリケーションがそれらのリソースにアクセスする方法を変更する必要があります。の使用を新しいサーバー SDK アクション `GetFleetRoleCredentials()` (ゲームサーバーの場合) `AssumeRoleCredentials` に置き換えるか、共有認証情報 (他のアプリケーションの場合) を使用します。この変更の実装方法の詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。
4. プロジェクトがサーバー SDK アクション `GetInstanceCertificate()` を呼び出して TLS 証明書を取得した場合は、代わりに新しい `GetComputeCertificate()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) を使用するようにコードを変更します。
5. ゲームビルドを にアップロードするとき Amazon GameLift Servers ([upload-build](#) や [CreateBuild\(\)](#) など)、`ServerSdkVersion` パラメータを、使用している 5.x バージョンに設定します (このパラメータは現在デフォルトは 4.0.2 です)。このパラメータは、ゲームサーバービルドの実際のサーバー SDK ライブラリと一致する必要があります。アップロードされたゲームサーバービルドに間違ったバージョンを指定すると、そのビルドで作成するフリートは失敗します。「[Amazon GameLift Servers ホスティング用のカスタムサーバービルドをデプロイする](#)」を参照してください。

次の例は、サーバー SDK バージョンを指定する方法を示しています。

```
aws gamelift upload-build \  
  --operating-system AMAZON_LINUX_2023 \  
  --server-sdk-version "5.0.0" \  
  --build-root "~/mygame" \  
  --name "My Game Nightly Build" \  
  --build-version "build 255" \  
  --region us-west-2
```

6. 「[Amazon GameLift Servers フリートインスタンスにリモート接続する](#)」で説明されているとおり、スクリプトを使用してマネージドフリートにリモート接続する場合は、新しいプロセスを使用するようにスクリプトを更新します。

C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション

サーバー SDK 5.x リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このトピックでは、C++ Amazon GameLift Servers 標準ライブラリ () でビルドするときに使用できる C++ API について説明しますstd。特に、このドキュメントは - DDGAMELIFT_USE_STD=1 オプションを使用してコンパイルするコードが対象です。

C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型

Amazon GameLift Servers C++ サーバー SDK 5.x リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このトピックでは、C++ Amazon GameLift Servers 標準ライブラリ () でビルドするときに使用できる C++ API について説明しますstd。特に、このドキュメントは - DDGAMELIFT_USE_STD=1 オプションを使用してコンパイルするコードが対象です。

C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション

データ型

- [LogParameters](#)
- [ProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [プレイヤー](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)

- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [AttributeValue](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [AwsLongOutcome](#)
- [AwsStringOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsResult](#)
- [GenericOutcome](#)
- [GenericOutcomeCallable](#)
- [PlayerSession](#)
- [StartMatchBackfillOutcome](#)
- [StartMatchBackfillResult](#)
- [GetComputeCertificateOutcome](#)
- [GetComputeCertificateResult](#)
- [GetFleetRoleCredentialsOutcome](#)
- [GetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [InitSDKOutcome](#)
- [GameLiftError](#)
- [列挙型](#)

LogParameters

ゲームセッション中に生成されたファイルを識別Amazon GameLift Serversし、ゲームセッションの終了後にアップロードして保存するオブジェクト。ゲームサーバーはLogParameters、[ProcessReady\(\)](#)呼び出しのProcessParametersオブジェクトAmazon GameLift Serversの一部として に 提供します。

プロパティ	説明
LogPaths	将来のアクセスのためにAmazon GameLift Servers保存するゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスのリスト。サーバープロセスは各ゲームセッション中にこれらのファイ

ルを生成します。ファイルのパスと名前はゲームサーバーで定義し、ルートゲームビルドディレクトリに保存します。

ログパスは絶対パスである必要があります。例えば、ゲームビルドによって `MyGame\sessionLogs\` などのパスに保存されるゲームセッションログの場合、パスは `c:\game\MyGame\sessionLogs` (Windows インスタンスの場合) となります。

タイプ: `std::vector<std::string>`

必須: いいえ

ProcessParameters

このデータ型には、Amazon GameLift Serversで送信される一連のパラメータが含まれています [ProcessReady\(\)](#)。

プロパティ	説明
LogParameters	ゲームセッション中に生成されたファイルへのディレクトリパスを持つオブジェクト。は、将来のアクセスのためにファイルAmazon GameLift Serversをコピーして保存します。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::</code> LogParameters 必須: いいえ
OnHealthCheck	サーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするために <code>Amazon GameLift Servers</code>呼び出すコールバック関数。はこの関数を 60 秒ごとにAmazon GameLift Servers呼び出し、応答を 60 秒待ちます。サーバープロセスは正常であれば <code>TRUE</code> を返し、正

常でない場合は FALSE を返します。レスポンスが返されない場合、 はサーバープロセスを正常でないとAmazon GameLift Servers記録します。

タイプ: `std::function<bool()>`
`onHealthCheck`

必須: いいえ

OnProcessTerminate

サーバープロセスを強制的にシャットダウンするために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。この関数を呼び出すと、 はサーバープロセスがシャットダウンし、サーバープロセスをシャットダウンする前に[ProcessEnding\(\)](#)呼び出しで応答するまで 5 分Amazon GameLift Servers待ちます。

タイプ: `std::function<void()>`
`onProcessTerminate`

必須: はい

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers が呼び出して新しいゲームセッションをアクティブ化するコールバック関数。 は、クライアントリクエスト[CreateGameSession](#) に応答してこの関数を Amazon GameLift Servers呼び出します。コールバック関数は [GameSession](#) オブジェクトを渡します。

タイプ: `const std::function<void (Aws::GameLift::Model::GameSession)>` `onStartGameSession`

必須: はい

onUpdateGameSession

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すために、Amazon GameLift Servers呼び出すコールバック関数。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するためにマッチバックフィルリクエストが処理されると、この関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。これは、[GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (updateReason) そして、マッチバックフィルチケット ID を渡します。

タイプ: `std::function<void(Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession)>` onUpdateGameSession

必須: いいえ

ポート

サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスンするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。

タイプ: Integer

必須: はい

UpdateGameSession

このデータ型はゲームセッションオブジェクトに更新されます。これには、ゲームセッションが更新された理由と、バックフィルを使用してゲームセッション内のプレイヤーセッションを埋めるための関連するバックフィルチケット ID が含まれます。

プロパティ	説明
GameSession	GameSession オブジェクト。GameSession オブジェクトにはゲームセッションを説明するプロパティが含まれています。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::GameSession</code> 必須: はい
UpdateReason	ゲームセッションが更新されている理由。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::UpdateReason</code> 必須: はい
BackfillTicketId	ゲームセッションの更新を試みるバックフィルチケットの ID。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

GameSession

このデータ型はゲームセッションの詳細を提供します。

プロパティ	説明
GameSessionId	ゲームセッションの一意的識別子。ゲームセッション ARN の形式は <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> です。 タイプ: <code>std::string</code>

プロパティ	説明
	必須: いいえ
名前	ゲームセッションについて説明するラベル。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
FleetId	ゲームセッションが実行されているフリートの一意の識別子。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
MaximumPlayerSessionCount	ゲームセッションへのプレーヤー接続の最大数。 タイプ: <code>int</code> 必須: いいえ
ポート	ゲームセッションのポート番号。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: <code>in</code> 必須: いいえ
IP アドレス	ゲームセッションの IP アドレス。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
GameSessionData	単一の文字列値としてフォーマットされたカスタムゲームセッションプロパティのセット。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
MatchmakerData	ゲームセッションの作成に使用されたマッチメイキングプロセスに関する情報。JSON 構文で、文字列としてフォーマットされています。使用されたマッチメイキング設定に加えて、プレイヤー属性やチーム割り当てなど、マッチに割り当てられた全プレイヤーに関するデータが含まれます。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
GameProperties	ゲームセッションのカスタムプロパティのセットで、キーと値のペアとしてフォーマットされます。これらのプロパティは、新しいゲームセッションを開始するリクエストとともに渡されます。 タイプ: <code>std::vector<GameProperty></code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
DnsName	ゲームセッションを実行しているインスタンスに割り当てられた DNS 識別子。値の形式は次のとおりです。 • TLS 対応フリート: <unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com 。 • TLS 対応でないフリート: ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com 。 TLS 対応フリートで実行しているゲームセッションに接続する場合、IP アドレスではなく DNS 名を使用する必要があります。 タイプ: std::string 必須: いいえ

ServerParameters

ゲームサーバープロセスが Amazon GameLift Servers サービスとの接続を確立するために使用する情報。ゲームサーバービルドが Amazon GameLift Servers エージェントなしで Anywhere フリートまたはコンテナフリートにデプロイされる [InitSDK\(\)](#) 場合にのみ、 を呼び出すときにこれらのパラメータを含めます。他のすべてのデプロイシナリオでは、パラメータなしで [InitSDK\(\)](#) が呼び出されます。

プロパティ	説明
websocketUrl	Anywhere Amazon GameLift Servers コンピューティングリソース RegisterCompute の場合、 は GameLiftServerSdkEndpoint Amazon GameLift Servers を返します。

プロパティ	説明
	タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
processId	ゲームをホストするサーバープロセスに登録された固有の識別子。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
hostId	HostID はコンピューティングを登録したときに使用される ComputeName です。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
fleetId	コンピューティングが登録されているフリートの固有識別子。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
authToken	サーバーを に認証Amazon GameLift Servers する によって生成された認証トークンAmazon GameLift Servers。詳細については、「GetComputeAuthToken」を参照してください。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい

StartMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストの作成に使用される情報。ゲームサーバーは、[StartMatchBackfill\(\)](#)呼び出しAmazon GameLift Serversでこの情報を に伝えます。

プロパティ	説明
GameSessionArn	一意のゲームセッション識別子。API オペレーション GetGameSessionId は ARN 形式の識別子を返します。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションののマッチメーカー ARN は、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトにあります。マッチメーカーデータの詳細については「マッチメーカーデータの処理」を参照してください。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
プレイヤー	ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。 タイプ: <code>std::vector<Player></code> 必須: はい
TicketId	マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。値を指定しない場合、 は値Amazon GameLift Serversを生成します。この識別子を使用してマッチバックフィル

プロパティ	説明
	チケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

プレイヤー

このデータ型はマッチメイキングのプレイヤーを表します。マッチメイキングリクエストを開始すると、プレイヤーにはプレイヤー ID、属性、場合によってはレイテンシーデータがあります。はマッチング後にチーム情報Amazon GameLift Serversを追加します。

プロパティ	説明
LatencyInMS	プレイヤーがロケーションに接続したときに発生するレイテンシーの量を示すミリ秒単位の値のセット。 このプロパティを使用すると、プレイヤーはリストに表示されている場所でのみマッチングされます。マッチメーカーにプレイヤーレイテンシーを評価するルールがある場合、プレイヤーはレイテンシーを報告しないとマッチングされません。 タイプ: <code>Dictionary<string,int></code> 必須: いいえ
PlayerAttributes	マッチメイキングに使用するプレイヤー情報を含むキーと値のペアの集合。プレイヤー属性キーは、マッチメイキングルールセットで使用されているプレイヤー属性と一致する必要があります。

プロパティ	説明
	プレイヤー属性の詳細については、「Attribute Value」を参照してください。 タイプ: <code>std::map<std::string, AttributeValue></code> 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーを表す一意の識別子。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
チーム	マッチでプレイヤーが割り当てられるチームの名前。チーム名はマッチメイキングルールセットで定義します。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを指定するオブジェクト。サーバープロセスは、この情報に への [DescribePlayerSessions\(\)](#) 呼び出しを提供します Amazon GameLift Servers。

プロパティ	説明
GameSessionId	一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。 ゲームセッション ID の形式は <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string></code> で

プロパティ	説明
	す。GameSessionID はカスタム ID 文字列または タイプ: std::string 必須: いいえ
PlayerSessionId	プレイヤーセッションを表す一意の識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 つのプレイヤーセッションをリクエストします。 タイプ: std::string 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーの一意識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 人のプレイヤーに対するすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。「プレイヤー ID を生成する」を参照してください。 タイプ: std::string 必須: いいえ

プロパティ	説明
PlayerSessionStatusFilter	結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスには以下が含まれます。 • RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーはサーバープロセスに接続していないか、または検証はまだ行われていません。 • ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、接続されています。 • COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。 • TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
NextToken	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
[制限]	返される結果の最大数。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: int 必須: いいえ

StopMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用される情報。ゲームサーバーは、[StopMatchBackfill\(\)](#)呼び出しでこの情報を Amazon GameLift Servers サービスに伝えます。

プロパティ	説明
GameSessionArn	キャンセルされるリクエストの一意のゲームセッション識別子。 タイプ: char[] 必須: いいえ
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。 タイプ: char[] 必須: いいえ
TicketId	キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。 タイプ: char[] 必須: いいえ

AttributeValue

これらの値を [プレイヤー](#) 属性のキーと値のペアで使します。このオブジェクトでは、文字列、数値、文字列配列、データマップのいずれかの有効なデータ型を使用して属性値を指定できます。各 AttributeValue オブジェクトは S、N、SL、または SDM の使用可能なプロパティのうちの 1 つだけを使用する必要があります。

プロパティ	説明
AttrType	属性値のタイプを指定します。可能な属性値のタイプは次のとおりです。 - なし - STRING - DOUBLE - STRING_LIST - STRING_DOUBLE_MAP 必須: いいえ
S	文字列の属性値を表します。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
N	数値の属性値を表します。 タイプ: <code>double</code> 必須: いいえ
SL	文字列の属性値の配列を表します。 タイプ: <code>std::vector<std::string></code> 必須: いいえ
SDM	文字列キーと二重値のディクショナリを表します。

プロパティ	説明
	タイプ: <code>std::map<std::string, double></code>
	必須: いいえ

GetFleetRoleCredentialsRequest

このデータ型により、ゲームサーバーは他の AWS リソースへのアクセスが制限されます。詳細については、[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#) を参照してください。

プロパティ	説明
RoleArn	リソースへの制限付きアクセスを拡張するサービスロールの Amazon AWS リソースネーム (ARN)。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
RoleSessionName	AWS Security Token Service AssumeRole セッションを一意に識別するために使用できるロールセッション名。この名前は、CloudTrail などの監査ログに公開されます。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

AwsLongOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: <code>long</code>

プロパティ	説明
	必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: long&& 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

AwsStringOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: std::string 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: long&& 必須: いいえ

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “DescribePlayerSessionsResult” 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsResult&&</code> 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。

プロパティ	説明
	タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsResult

リクエストに一致する各プレイヤーセッションのプロパティを含むオブジェクトの集合。

プロパティ	説明
NextToken	結果の次の順次ページの先頭を示すトークン。このオペレーションの以前の呼び出しで返されたトークンを使用します。結果セットの先頭で開始するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: はい
PlayerSessions	タイプ: <code>IList<the section called “PlayerSession”></code> 必須:
ResultWithOwnership	アクションの結果を <code>rvalue</code> としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: <code>std::string&&</code> 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: <code>bool</code> 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。

プロパティ	説明
	タイプ: the section called “GameLiftError”
	必須: いいえ

GenericOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GenericOutcomeCallable

このデータ型は非同期の一般的な結果です。以下のプロパティがあります。

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError”

プロパティ	説明
	必須: いいえ

PlayerSession

このデータ型は、がゲームサーバーにAmazon GameLift Servers渡すプレイヤーセッションを表します。詳細については、「[PlayerSession](#)」を参照してください。

プロパティ	説明
CreationTime	タイプ: long 必須: いいえ
FleetId	タイプ: std::string 必須: いいえ
GameSessionId	タイプ: std::string 必須: いいえ
IP アドレス	タイプ: std::string 必須: いいえ
PlayerData	タイプ: std::string 必須: いいえ
PlayerId	タイプ: std::string 必須: いいえ
PlayerSessionId	タイプ: std::string 必須: いいえ
ポート	タイプ: int

プロパティ	説明
	必須: いいえ
ステータス	結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。PlayerSessionId または PlayerId が提供された場合、PlayerSessionStatusFilter はレスポンスに影響を与えません。 Type: A PlayerSessionStatus enum. 以下に示しているのは、可能な値です。 • ACTIVE • COMPLETED • NOT_SET • RESERVED • TIMEDOUT 必須: いいえ
TerminationTime	タイプ: long 必須: いいえ
DnsName	タイプ: std::string 必須: いいえ

StartMatchBackfillOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “StartMatchBackfillResult” 必須: いいえ

プロパティ	説明
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: StartMatchBackfillResult&& 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

StartMatchBackfillResult

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
TicketId	マッチメイキングチケットの一意的識別子。ここでチケット ID が指定されていない場合、Amazon GameLift Servers は UUID の形式でチケット ID を生成します。この識別子を使用して、マッチバックフィルチケットのステータスを追跡し、マッチ結果を取得します。 タイプ: std::string 必須: いいえ

GetComputeCertificateOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “GetComputeCertificateResult” 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::Model::GetComputeCertificateResult&&</code> 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: <code>bool</code> 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GetComputeCertificateResult

コンピューティングの TLS 証明書へのパスとコンピューティングのホスト名。

プロパティ	説明
CertificatePath	コンピューティングリソースの TLS 証明書へのパス。Amazon GameLift Servers マネージドフリートを使用する場合、このパスには以下が含まれます。

プロパティ	説明
	• <code>certificate.pem</code> : エンドユーザー証明書。証明書チェーン全体は、この証明書に追加された <code>certificateChain.pem</code> を組み合わせたものです。 • <code>certificateChain.pem</code> : ルート証明書と中間証明書を含む証明書チェーン。 • <code>rootCertificate.pem</code> : ルート証明書。 • <code>privateKey.pem</code> : エンドユーザー証明書のプライベートキー。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
<code>ComputeName</code>	コンピューティングリソースの名前。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

GetFleetRoleCredentialsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “GetFleetRoleCredentialsResult” 必須: いいえ
<code>ResultWithOwnership</code>	アクションの結果を <code>rvalue</code> としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::Model::GetFleetRoleCredentialsResult</code>

プロパティ	説明
	必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GetFleetRoleCredentialsResult

プロパティ	説明
AccessKeyId	AWS へのアクセスを認証して提供するためのアクセスキー ID。 タイプ: string 必須: いいえ
AssumedRoleId	サービスロールが属するユーザーの ID。 タイプ: string 必須: いいえ
AssumedRoleUserArn	サービスロールが属するユーザーの Amazon リソースネーム (ARN)。 タイプ: string 必須: いいえ
有効期限	セッション認証情報の有効期限が切れるまでの時間。

プロパティ	説明
	タイプ: DateTime 必須: いいえ
SecretAccessKey	認証のためのシークレットアクセスキー ID。 タイプ: string 必須: いいえ
SessionToken	AWS リソースとやり取りする現在のアクティブなセッションを識別するトークン。 タイプ: string 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

InitSDKOutcome

 Note

InitSDKOutcome は std フラグを付けて SDK を構築した場合にのみ返されます。nostd フラグを付けて構築すると、代わりに [the section called “GenericOutcome”](#) が返されます。

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GameLiftError

プロパティ	説明
ErrorType	エラーのタイプ。 Type: A GameLiftErrorType enum . 必須: いいえ
ErrorMessage	エラーメッセージです。 タイプ: std::string 必須: いいえ
ErrorName	エラータイプの名前。 タイプ: std::string 必須: いいえ

列挙型

サーバー SDK for Amazon GameLift Servers (C++) 用に定義された列挙型は、次のように定義されます。

GameLiftErrorType

エラータイプを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- BAD_REQUEST_EXCEPTION
- GAMESESSION_ID_NOT_SET – ゲームセッション ID が設定されていません。
- INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION
- LOCAL_CONNECTION_FAILED — へのローカル接続Amazon GameLift Serversに失敗しました。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – ネットワークは初期化されていません。
- SERVICE_CALL_FAILED – AWS サービスへの呼び出しに失敗しました。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- ALREADY_INITIALIZED – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントはすでに Initialize() で初期化されています。
- FLEET_MISMATCH – ターゲットフリートがゲームセッションまたはプレイヤーセッションのフリートと一致しません。
- GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Serversクライアントは初期化されていません。
- GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Serversサーバーは初期化されていません。
- GAME_SESSION_ENDED_FAILED – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションが終了したことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- GAME_SESSION_NOT_READY – Amazon GameLift Serversサーバーゲームセッションはアクティブ化されませんでした。
- GAME_SESSION_READY_FAILED – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションの準備ができたことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- INITIALIZATION_MISMATCH – Server:: Initialize() の後にクライアントメソッドが呼び出されました。その逆も同様です。
- NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントが Initialize() で初期化されていません。
- NO_TARGET_ALIASID_SET – ターゲットのエイリアスが設定されていません。

- NO_TARGET_FLEET_SET – ターゲットフリートが設定されていません。
- PROCESS_ENDING_FAILED – のサーバー SDK は、プロセスの終了をレポートするためにサービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- PROCESS_NOT_ACTIVE – サーバードプロセスはまだアクティブではなく、GameSession にバインドされていないため、プレイヤーセッションを受け入れたり処理したりすることはできません。
- PROCESS_NOT_READY – サーバードプロセスをまだアクティブ化する準備ができていません。
- PROCESS_READY_FAILED – のサーバー SDK は、プロセスの準備が整ったことを報告するためにサービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- SDK_VERSION_DETECTION_FAILED – SDK バージョン検出に失敗しました。
- STX_CALL_FAILED – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントへの呼び出しが失敗しました。
- STX_INITIALIZATION_FAILED – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントが初期化に失敗しました。
- UNEXPECTED_PLAYER_SESSION – 未登録のプレイヤーセッションがサーバーによって検出されました。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket にメッセージを送信する際に再試行可能な障害が発生しました。
- WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket へのメッセージの送信に失敗しました。
- MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。
- PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。

PlayerSessionCreationPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

- NOT_SET – ゲームセッションは、新規プレイヤーセッションを受け入れたり拒否したりするように設定されていません。

C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型

トピック

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessReadyAsync\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome Server::GetSdkVersion();
```

戻り値

成功した場合、[the section called “AwsStringOutcome”](#) オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返されるオブジェクトには、バージョン番号が含まれます (例: 5.0.0)。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化ステップの前に、起動時にこのメソッドを呼び出しますAmazon GameLift Servers。このアクションは、ホスト環境からサーバーパラメータを読み取り、ゲームサーバープロセスと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を設定します。

ゲームサーバービルドを Amazon GameLift Servers エージェントなしで Amazon GameLift Servers Anywhere フリートまたはコンテナフリートにデプロイする場合は、 を呼び出し[InitSDK\(\)](#)、一連のサーバーパラメータを指定します。

構文

```
Server::InitSDKOutcome Server::initSdkOutcome = InitSDK();
```

戻り値

サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができているかどうかを示す [the section called “InitSDKOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

```
//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent  
to enable further communication.  
Aws::GameLift::Server::InitSDKOutcome initSdkOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::InitSDK();
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化ステップの前に、起動時にこのメソッドを呼び出しますAmazon GameLift Servers。このアクションでは、ゲームサーバープロセスと Amazon GameLift Serversサービス間の通信をセットアップするために、一連のサーバーパラメータが必要です。

ゲームサーバービルドが Amazon GameLift Servers エージェントを使用してAmazon GameLift Serversマネージド EC2 フリート、または Amazon GameLift ServersAnywhere フリートまたはコンテナフリートにデプロイされる場合は、サーバーパラメータ[InitSDK\(\)](#)なしで を呼び出します。

構文

```
Server::InitSDKOutcome Server::initSdkOutcome = InitSDK(serverParameters);
```

パラメータ

[ServerParameters](#)

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートでゲームサーバーを初期化するには、次の情報を使用してServerParametersオブジェクトを作成します。

- ゲームサーバーへの接続に使用されるウェブソケットの URL。
- ゲームサーバーのホストに使用されるプロセスの ID。
- ゲームサーバープロセスをホスティングするコンピューティングの ID。
- Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングを含むAmazon GameLift Serversフリートの ID。
- Amazon GameLift Servers オペレーションによって生成された認可トークン。

戻り値

サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができているかどうかを示す [the section called “InitSDKOutcome”](#) オブジェクトを返します。

Note

Anywhere フリートにデプロイされたゲームビルドに対して InitSDK() への呼び出しが失敗する場合は、ビルドリソースの作成時に使用した ServerSdkVersion パラメータを確認

してください。この値は、使用中のサーバー SDK バージョンに明示的に設定する必要があります。このパラメータのデフォルト値は 4.x で、互換性がありません。この問題を解決するには、新しいビルドを作成して新しいフリートにデプロイします。

例

Amazon GameLift ServersAnywhere の例

```
//Define the server parameters
std::string websocketUrl = "wss://us-west-1.api.amazongamelift.com";
std::string processId = "PID1234";
std::string fleetId = "arn:aws:gamelift:us-west-1:111122223333:fleet/
fleet-9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bbbb44aa";
std::string hostId = "HardwareAnywhere";
std::string authToken = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff";
Aws::GameLift::Server::Model::ServerParameters serverParameters =
    Aws::GameLift::Server::Model::ServerParameters(websocketUrl, authToken, fleetId,
        hostId, processId);

//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent
to enable further communication.
Aws::GameLift::Server::InitSDKOutcome initSdkOutcome =
    Aws::GameLift::Server::InitSDK(serverParameters);
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します。[InitSDK\(\)](#) を呼び出した後にこのメソッドを呼び出します このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
GenericOutcome ProcessReady(const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters
&processParameters);
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスと通信するために呼び出すゲームサーバーコードに実装されているコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しと委任関数の実装の両方を示します。

```
// Set parameters and call ProcessReady
std::string serverLog("serverOut.log");           // Example of a log file written by the
game server
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);
int listenPort = 9339;

Aws::GameLift::Server::ProcessParameters processReadyParameter =
    Aws::GameLift::Server::ProcessParameters(
        std::bind(&Server::onStartGameSession, this, std::placeholders::_1),
        std::bind(&Server::onProcessTerminate, this),
        std::bind(&Server::OnHealthCheck, this),
        std::bind(&Server::OnUpdateGameSession, this),
        listenPort,
        Aws::GameLift::Server::LogParameters(logPaths)
    );

Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReady(processReadyParameter);

// Implement callback functions
void Server::onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    GenericOutcome outcome =
        Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession (maxPlayers);
}
```



```
void Server::onProcessTerminate()
{
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
}

bool Server::onHealthCheck()
{
    bool health;
    // complete health evaluation within 60 seconds and set health
    return health;
}
```

ProcessReadyAsync()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、このメソッドを呼び出します。パラメータは、特定の状況で Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数名を指定します。ゲームサーバーコードは、これらの関数を実装する必要があります。

この呼び出しは非同期です。同期呼び出しを実行するには、[ProcessReady\(\)](#) を使用します。詳細については、「[サーバープロセスを初期化する](#)」を参照してください。

構文

```
GenericOutcomeCallable ProcessReadyAsync(
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスと通信するために呼び出すゲームサーバーコードに実装されているコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set parameters and call ProcessReady
std::string serverLog("serverOut.log");           // This is an example of a log file
                                                    written by the game server
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);
int listenPort = 9339;

Aws::GameLift::Server::ProcessParameters processReadyParameter =
    Aws::GameLift::Server::ProcessParameters(std::bind(&Server::onStartGameSession, this,
std::placeholders::_1),
    std::bind(&Server::onProcessTerminate, this), std::bind(&Server::OnHealthCheck,
this),
    std::bind(&Server::OnUpdateGameSession, this), listenPort,
    Aws::GameLift::Server::LogParameters(logPaths));

Aws::GameLift::GenericOutcomeCallable outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReadyAsync(processReadyParameter);

// Implement callback functions
void onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession (maxPlayers);
}

void onProcessTerminate()
{
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
}

bool onHealthCheck()
{
    // perform health evaluation and complete within 60 seconds
    return health;
}
```

ProcessEnding()

Amazon GameLift Servers サーバープロセスが終了していることを通知します。アクティブなゲームセッションのシャットダウンを含むその他すべてのクリーンアップタスクの後そして、プロセスを終了する前にこのメソッドを呼び出します。ProcessEnding() の結果に応じて、プロセスは成功 (0) またはエラー (-1) で終了し、フリートイベントが生成されます。プロセスがエラーで終了した場合、生成されるフリートイベントは SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY です。

構文

```
Aws::GameLift::GenericOutcome processEndingOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、サーバープロセスを終了する前に、成功またはエラーの終了コードで ProcessEnding() と Destroy() を呼び出します。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome processEndingOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();  
Aws::GameLift::Server::Destroy();  
  
// Exit the process with success or failure  
if (processEndingOutcome.IsSuccess()) {  
    exit(0);  
}  
else {  
    cout << "ProcessEnding() failed. Error: " <<  
        processEndingOutcome.GetError().GetErrorMessage();  
    exit(-1);  
}
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブ化し、プレイヤー接続を受信する準備が整ったことを通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化の後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
Aws::GameLift::GenericOutcome activateGameSessionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession();
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、onStartGameSession() 委任関数の一部として呼び出された ActivateGameSession() を示しています。

```
void onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)  
{  
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map  
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession();  
}
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。

構文

```
GenericOutcome  
    UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy  
        newPlayerSessionPolicy);
```

パラメータ

playerCreationSessionPolicy

型: PlayerSessionCreationPolicy [列挙値](#)。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =  
  
    Aws::GameLift::Server::UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCr
```

GetGameSessionId()

アクティブなサーバープロセスにホストされたゲームセッションの ID を取得します。

ゲームセッションでアクティブ化されていないアイドル状態のプロセスの場合、呼び出しは [the section called “GameLiftError”](#) を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を [the section called “AwsStringOutcome”](#) オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

ゲームセッションでまだアクティブ化されていないアイドルプロセスの場合、呼び出しは Success=True および GameSessionId="" を返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome sessionIdOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetGameSessionId();
```

GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスは、 から onProcessTerminate() コールバックを受信した後、アクションを実行

しますAmazon GameLift Servers。は、次の理由で `onProcessTerminate()` をAmazon GameLift Servers呼び出します。

- サーバープロセスが不良状態を報告した場合、または に応答しなかった場合Amazon GameLift Servers。
- スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する場合。
- [スポットインスタンスの中断](#)によりインスタンスが終了した場合。

構文

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

戻り値

成功した場合、終了時刻を `AwsDateTimeOutcome` オブジェクトとして返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 以降の経過ティックで表現されます。例えば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z は、637355968000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

プロセスが `ProcessParameters.OnProcessTerminate()` コールバックを受信していない場合、エラーメッセージが返されます。サーバープロセスのシャットダウンの詳細については、「[サーバープロセスのシャットダウン通知に応答する](#)」を参照してください。

例

```
Aws::GameLift::AwsLongOutcome TermTimeOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetTerminationTime();
```

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続されており、検証が必要であるAmazon GameLift Serversことを通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であることを確認します。プレイヤーセッションが検証されると、はプレイヤースロットのステータスを RESERVED から ACTIVE Amazon GameLift Serversに変更します。

構文

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証と拒否を含む接続リクエストを処理します。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection& connection, const std::string&
playerSessionId)
{
    Aws::GameLift::GenericOutcome connectOutcome =
    Aws::GameLift::Server::AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(connectOutcome.IsSuccess())
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerSessionId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(connectOutcome.GetError().GetMessage());
    }
}
```

RemovePlayerSession()

プレイヤーがサーバープロセスから切断されたAmazon GameLift Serversことを通知します。これに応じて、Amazon GameLift Serversはプレイヤースロットを使用可能に変更します。

構文

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerSessionId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このメソッドを使用して、以下に関する情報を取得します。

- シングルプレイヤーセッション
- ゲームセッションのすべてのプレイヤーセッション
- 1つのプレイヤー ID に関連付けられているすべてのプレイヤーセッション

構文

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest  
    describePlayerSessionsRequest)
```

パラメータ

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

取得するプレイヤーセッションを記述する [the section called “DescribePlayerSessionsRequest”](#) オブジェクト。

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む [the section called “DescribePlayerSessionsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストします。NextToken を省略し、制限値を 10 に設定することで、はリクエストに一致する最初の 10 個のプレイヤーセッションレコードAmazon GameLift Serversを返します。

```
// Set request parameters
Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsRequest request;
request.SetPlayerSessionStatusFilter(Aws::GameLift::Server::Model::PlayerSessionStatusMapper::G
request.SetLimit(10);
request.SetGameSessionId("the game session ID");    // can use GetGameSessionId()

// Call DescribePlayerSessions
Aws::GameLift::DescribePlayerSessionsOutcome playerSessionsOutcome =
    Aws::GameLift::Server::DescribePlayerSessions(request);
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。詳細については、[FlexMatch 「バックフィル機能」](#)を参照してください。

このアクションは非同期です。新しいプレイヤーがマッチングされると、はコールバック関数を使用して更新されたマッチメーカーデータをAmazon GameLift Servers配信しますOnUpdateGameSession()。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest
    startBackfillRequest);
```

パラメータ

[StartMatchBackfillRequest](#)

次の情報を通信する StartMatchBackfillRequest オブジェクト。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合、Amazon GameLift Servers は ID を生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値はゲームセッションのマッチメーカーデータに含まれています。
- バックフィルするゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメイキングデータ。

戻り値

[the section called “StartMatchBackfillOutcome”](#) オブジェクトを、マッチバックフィルチケット ID またはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。

例

```
// Build a backfill request
std::vector<Player> players;
Aws::GameLift::Server::Model::StartMatchBackfillRequest startBackfillRequest;
startBackfillRequest.SetTicketId("1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff"); // optional,
    autogenerated if not provided
startBackfillRequest.SetMatchmakingConfigurationArn("arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig"); //from the game
    session matchmaker data
startBackfillRequest.SetGameSessionArn("the game session ARN");           // can use
    GetGameSessionId()
startBackfillRequest.SetPlayers(players);                                  // from the
    game session matchmaker data

// Send backfill request
Aws::GameLift::StartMatchBackfillOutcome backfillOutcome =
    Aws::GameLift::Server::StartMatchBackfill(startBackfillRequest);

// Implement callback function for backfill
void Server::OnUpdateGameSession(Aws::GameLift::Server::Model::GameSession gameSession,
    Aws::GameLift::Server::Model::UpdateReason updateReason, std::string backfillTicketId)
{
```

```
// handle status messages
// perform game-specific tasks to prep for newly matched players
}
```

StopMatchBackfill()

アクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

構文

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

パラメータ

[StopMatchBackfillRequest](#)

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する StopMatchBackfillRequest オブジェクト:

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。
- バックフィルリクエストが送信されたマッチメーカー。
- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set backfill stop request parameters

Aws::GameLift::Server::Model::StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest;
stopBackfillRequest.SetTicketId("1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff");
stopBackfillRequest.SetGameSessionArn("the game session ARN"); // can use
    GetGameSessionId()
stopBackfillRequest.SetMatchmakingConfigurationArn("arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig");
// from the game session matchmaker data

Aws::GameLift::GenericOutcome stopBackfillOutcome =
```

```
Aws::GameLift::Server::StopMatchBackfill(stopBackfillRequest);
```

GetComputeCertificate()

Amazon GameLift Servers Anywhere コンピューティングリソースと 間のネットワーク接続を暗号化するために使用される TLS 証明書へのパスを取得します Amazon GameLift Servers。Anywhere Amazon GameLift Servers フリートにコンピューティングデバイスを登録するときに、証明書パスを使用できます。詳細については、「[RegisterCompute](#)」を参照してください。

構文

```
GetComputeCertificateOutcome Server::GetComputeCertificate()
```

戻り値

戻り値は [the section called “GetComputeCertificateOutcome”](#)。

例

```
Aws::GameLift::GetComputeCertificateOutcome certificate =  
    Aws::GameLift::Server::GetComputeCertificate();
```

GetFleetRoleCredentials()

が他の とやり取り Amazon GameLift Servers することを許可する IAM ロール認証情報を取得します AWS のサービス。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

構文

```
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentials(GetFleetRoleCredentialsRequest  
    request);
```

パラメータ

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

戻り値

[the section called “GetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

```
// form the fleet credentials request
Aws::GameLift::Server::Model::GetFleetRoleCredentialsRequest
    getFleetRoleCredentialsRequest;
getFleetRoleCredentialsRequest.SetRoleArn("arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/
exampleGameLiftAction");

Aws::GameLift::GetFleetRoleCredentialsOutcome credentials =
    Aws::GameLift::Server::GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest);
```

この例は、監査目的でオプションの RoleSessionName 値を使用して認証情報セッションに名前を割り当てる方法を示しています。ロールセッション名を指定しない場合、デフォルト値「*[fleet-id]-[host-id]*」が使用されます。

```
// form the fleet credentials request
Aws::GameLift::Server::Model::GetFleetRoleCredentialsRequest
    getFleetRoleCredentialsRequest;
getFleetRoleCredentialsRequest.SetRoleArn("arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/
exampleGameLiftAction");
getFleetRoleCredentialsRequest.SetRoleSessionName("MyFleetRoleSession");

Aws::GameLift::GetFleetRoleCredentialsOutcome credentials =
    Aws::GameLift::Server::GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest);
```

Destroy()

Amazon GameLift Servers ゲームサーバー SDK をメモリから解放します。ベストプラクティスとして、ProcessEnding() の後、かつプロセスの終了前にこのメソッドを呼び出します。Anywhere フリートを_usingして、すべてのゲームセッション後にサーバープロセスを終了しない場合は、Destroy() を呼び出し InitSDK() で再初期化してから、プロセスが ゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知しますProcessReady()。

構文

```
GenericOutcome Aws::GameLift::Server::Destroy();
```

パラメータ

パラメータはありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome processEndingOutcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
Aws::GameLift::Server::Destroy();

// Exit the process with success or failure
if (processEndingOutcome.IsSuccess()) {
    exit(0);
}
else {
    cout << "ProcessEnding() failed. Error: " <<
        processEndingOutcome.GetError().GetErrorMessage();
    exit(-1);
}
```

C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション

サーバー SDK 5.x リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。Unity 用の Amazon GameLift Serversプラグインを使用している場合は、「」も参照してください[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)。

C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型

Amazon GameLift Servers C# サーバー SDK 5.x リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。Unity 用の Amazon GameLift Serversプラグインを使用している場合は、「」も参照してください[Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)。

[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

データ型

- [LogParameters](#)
- [ProcessParameters](#)

- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [プレイヤー](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [AttributeValue](#)
- [AwsStringOutcome](#)
- [GenericOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsResult](#)
- [PlayerSession](#)
- [StartMatchBackfillOutcome](#)
- [StartMatchBackfillResult](#)
- [GetComputeCertificateOutcome](#)
- [GetComputeCertificateResult](#)
- [GetFleetRoleCredentialsOutcome](#)
- [GetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [AwsDateTimeOutcome](#)
- [GameLiftError](#)
- [列挙型](#)

LogParameters

このデータ型を使用して、ゲームセッション中に生成されたファイルのうち、ゲームAmazon GameLift Serversセッション終了後にゲームサーバーにアップロードするファイルを特定します。ゲームサーバーは [ProcessReady\(\)](#) 呼び出し LogParameters to Amazon GameLift Servers で通信します。

プロパティ	説明

LogPaths	将来のアクセスのためにAmazon GameLift Servers保存するゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスのリスト。サーバープロセスは各ゲームセッション中にこれらのファイルを生成します。ファイルのパスと名前はゲームサーバーで定義し、ルートゲームビルドディレクトリに保存します。 ログパスは絶対パスである必要があります。例えば、ゲームビルドによって MyGame\sessionLogs\ などのパスに保存されるゲームセッションログの場合、パスは c:\game\MyGame\sessionLogs (Windows インスタンスの場合) となります。 タイプ: List<String> 必須: いいえ

ProcessParameters

このデータ型には、[ProcessReady\(\)](#)呼び出しAmazon GameLift Serversで に送信される一連のパラメータが含まれます。

プロパティ	説明
LogParameters	ゲームセッションログファイルへのディレクトリパスのリストを含むオブジェクト。 タイプ: Aws::GameLift::Server:: LogParameters 必須: はい
OnHealthCheck	サーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数の名前。は 60 秒ごとにこの関数をAmazon GameLift

Servers呼び出します。この関数を呼び出した後、応答Amazon GameLift Serversが受信されない場合、はサーバープロセスを異常としてAmazon GameLift Servers記録します。

タイプ: void OnHealthCheckDelegate()

必須: はい

OnProcessTerminate

サーバープロセスを強制的にシャットダウンするために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数の名前。この関数を呼び出すと、Amazon GameLift Servers はサーバープロセスがシャットダウンするために 5 分間待ち、サーバープロセスをシャットダウンする前に [ProcessEnding\(\)](#) 呼び出しで応答します。

タイプ: void OnProcessTerminateDelegate()

必須: はい

onStartGameSession

が新しいゲームセッションをアクティブ化するためにAmazon GameLift Servers呼び出すコールバック関数の名前。は、クライアントリクエスト [CreateGameSession](#) に応答してこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。コールバック関数は [GameSession](#) オブジェクトを取得します。

タイプ: void OnStartGameSessionDelegate([GameSession](#))

必須: はい

<code>onUpdateGameSession</code>	更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数の名前。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するためにマッチバックフィルリクエストが処理されると、この関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。これは、GameSession オブジェクト、ステータス更新 (<code>updateReason</code>)そして、マッチバックフィルチケット ID を渡します。 タイプ: <code>void OnUpdateGameSessionDelegate</code> (UpdateGameSession) 必須: いいえ
ポート	サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスンするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。 タイプ: <code>Integer</code> 必須: はい

UpdateGameSession

ゲームセッションオブジェクトの更新情報。ゲームセッションが更新された理由も含まれます。更新がマッチバックフィルアクションに関連する場合、このデータタイプにはバックフィルチケット ID が含まれます。

プロパティ	説明
GameSession	GameSession オブジェクト。GameSession オブジェクトにはゲームセッションを説明するプロパティが含まれています。 タイプ: GameSession GameSession() 必須: はい
UpdateReason	ゲームセッションが更新されている理由。 タイプ: UpdateReason UpdateReason() 必須: はい
BackfillTicketId	ゲームセッションの更新を試みるバックフィルチケットの ID。 タイプ: String 必須: はい

GameSession

ゲームセッションの詳細。

プロパティ	説明
GameSessionId	ゲームセッションの一意的識別子。ゲームセッション ARN の形式は <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> です。 タイプ: String 必須: いいえ
名前	ゲームセッションについて説明するラベル。

プロパティ	説明
	タイプ: String 必須: いいえ
FleetId	ゲームセッションが実行されているフリートの一意の識別子。 タイプ: String 必須: いいえ
MaximumPlayerSessionCount	ゲームセッションへのプレーヤー接続の最大数。 タイプ: Integer 必須: いいえ
ポート	ゲームセッションのポート番号。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: Integer 必須: いいえ
IP アドレス	ゲームセッションの IP アドレス。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: String 必須: いいえ

プロパティ	説明
GameSessionData	単一の文字列値としてフォーマットされたカスタムゲームセッションプロパティのセット。 タイプ: String 必須: いいえ
MatchmakerData	ゲームセッションの作成に使用されたマッチメイキングプロセスに関する情報。JSON 構文で、文字列としてフォーマットされています。使用されたマッチメイキング設定に加えて、プレイヤー属性やチーム割り当てなど、マッチに割り当てられた全プレイヤーに関するデータが含まれます。 タイプ: String 必須: いいえ
GameProperties	ゲームセッションのカスタムプロパティのセットで、キーと値のペアとしてフォーマットされます。これらのプロパティは、新しいゲームセッションを開始するリクエストとともに渡されます。 タイプ: Dictionary<string, string> 必須: いいえ

プロパティ	説明
DnsName	ゲームセッションを実行しているインスタンスに割り当てられた DNS 識別子。値の形式は次のとおりです。 • TLS 対応フリート: <unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com 。 • TLS 対応でないフリート: ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com 。 TLS 対応フリートで実行しているゲームセッションに接続する場合、IP アドレスではなく DNS 名を使用する必要があります。 タイプ: String 必須: いいえ

ServerParameters

Amazon GameLift ServersAnywhere サーバーと Amazon GameLift Serversサービス間の接続を維持するために使用される情報。この情報は、[InitSDK\(\)](#) で新しいサーバープロセスを起動するときに使用されます。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 インスタンスでホストされているサーバーの場合は、空の オブジェクトを使用します。

プロパティ	説明
WebSocketUrl	Amazon GameLift ServersAnywhere RegisterCompute の一部として返GameLiftServerSdkEndpoint される。 タイプ: String

プロパティ	説明
	必須: はい
ProcessId	ゲームをホストするサーバープロセスに登録された固有の識別子。 タイプ: String 必須: はい
HostId	ゲームをホストするサーバープロセスのホスト固有の識別子。hostId はコンピューティングに登録したときに使用される ComputeName です。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: String 必須: はい
FleetId	コンピューティングが登録されているフリートのフリート ID。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: String 必須: はい
AuthToken	サーバーを に認証Amazon GameLift Servers する によって生成された認証トークンAmazon GameLift Servers。詳細については、「GetComputeAuthToken」を参照してください。 タイプ: String 必須: はい

StartMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストの作成に使用される情報。ゲームサーバーは、[StartMatchBackfill\(\)](#)呼び出しAmazon GameLift Serversでこの情報を に通信します。

プロパティ	説明
GameSessionArn	一意のゲームセッション識別子。API オペレーション GetGameSessionId は ARN 形式の識別子を返します。 タイプ: String 必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションののマッチメーカー ARN は、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトにあります。マッチメーカーデータの詳細については「マッチメーカーデータの処理」を参照してください。 タイプ: String 必須: はい
プレイヤー	現在ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。 タイプ: List<Player> 必須: はい
TicketId	マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。値を指定しない場合、 は値Amazon GameLift Serversを生成します。この識別子を使用してマッチバックフィル

プロパティ	説明
	チケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。 タイプ: String 必須: いいえ

プレイヤー

マッチメイキングのプレイヤーを表します。マッチメイキングリクエストが開始されると、プレイヤーにはプレイヤー ID、属性、場合によってはレイテンシーデータがあります。はマッチング後にチーム情報Amazon GameLift Serversを追加します。

プロパティ	説明
LatencyInMS	プレイヤーがロケーションに接続したときに発生するレイテンシーの量を示すミリ秒単位の値のセット。 このプロパティを使用すると、プレイヤーはリストに表示されている場所でのみマッチングされます。マッチメーカーにプレイヤーレイテンシーを評価するルールがある場合、プレイヤーはレイテンシーを報告しないとマッチングされません。 タイプ: Dictionary<string, int> 必須: いいえ
PlayerAttributes	マッチメイキングに使用するプレイヤー情報を含むキーと値のペアの集合。プレイヤー属性キーは、マッチメイキングルールセットで使用されているプレイヤー属性と一致する必要があります。

プロパティ	説明
	プレイヤー属性の詳細については、「Attribute Value」を参照してください。 タイプ: Dictionary<string, Attribute Value> 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーを表す一意の識別子。 タイプ: String 必須: いいえ
チーム	マッチでプレイヤーが割り当てられるチームの名前。チーム名はマッチメイキングルールセットで定義します。 タイプ: String 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsRequest

このデータ型は、取得するプレイヤーセッションを指定するのに使用されます。複数の方法で使用できます。(1) 特定のプレイヤーセッションをリクエストする `PlayerSessionId` を使用します。(2) 指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーをリクエストするには、`GameSessionId` を指定します。または、(3) 指定したプレイヤーのすべてのプレイヤーセッションをリクエストするには、`PlayerId` を指定します。プレイヤーセッション数が多い場合は、ページ分割パラメータを使用して結果を順次ページとして取得します。

プロパティ	説明
GameSessionId	一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。ゲームセッション ID の形式

プロパティ	説明
	は、arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string> です。<ID string> の値は、カスタム ID 文字列または (ゲームセッション作成時に指定した場合) 生成された文字列のいずれかです。 タイプ: String 必須: いいえ
PlayerSessionId	プレイヤーセッションを表す一意の識別子。 タイプ: String 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーの一意識別子。「プレイヤー ID を生成する」を参照してください。 タイプ: String 必須: いいえ

プロパティ	説明
PlayerSessionStatusFilter	結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスとして以下のステータスがあります。 • RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーのサーバープロセスへの接続や検証はまだ行われていません。 • ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、現時点で接続されています。 • COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。 • TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。 タイプ: String 必須: いいえ
NextToken	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: String 必須: いいえ

プロパティ	説明
[制限]	返される結果の最大数。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: int 必須: いいえ

StopMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用される情報。ゲームサーバーは、[StopMatchBackfill\(\)](#)呼び出しでこの情報をAmazon GameLift Serversサービスに伝えます。

プロパティ	説明
GameSessionArn	キャンセルされるリクエストの一意のゲームセッション識別子。 タイプ: string 必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。 タイプ: string 必須: はい
TicketId	キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。 タイプ: string 必須: はい

GetFleetRoleCredentialsRequest

このデータ型により、ゲームサーバーは他の AWS リソースへのアクセスが制限されます。詳細については、[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#) を参照してください。

プロパティ	説明
RoleArn	リソースへの制限付きアクセスを拡張するサービスロールの Amazon AWS リソースネーム (ARN)。 タイプ: string 必須: はい
roleSessionName	ロール認証情報の使用を説明するセッションの名前。 タイプ: string 必須: いいえ

AttributeValue

これらの値を [プレイヤー](#) 属性のキーと値のペアで使います。このオブジェクトでは、文字列、数値、文字列配列、データマップのいずれかの有効なデータ型を使用して属性値を指定できます。各 AttributeValue オブジェクトは、使用可能なプロパティのうちの 1 つだけを使用できます。

プロパティ	説明
attrType	属性値のタイプを指定します。 型: AttrType enum 値。 必須: いいえ
S	文字列の属性値を表します。 タイプ: string

プロパティ	説明
	必須: はい
N	数値の属性値を表します。 タイプ: double 必須: はい
SL	文字列の属性値の配列を表します。 タイプ: string[] 必須: はい
SDM	文字列キーと二重値のディクショナリを表します。 タイプ: Dictionary<string, double> 必須: はい

AwsStringOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: string 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。

プロパティ	説明
	タイプ: the section called “GameLiftError”
	必須: いいえ

GenericOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “DescribePlayerSessionsResult” 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool

プロパティ	説明
	必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called "GameLiftError" 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsResult

プロパティ	説明
NextToken	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: string 必須: はい
PlayerSessions	リクエストに一致する各プレイヤーセッションのプロパティを含むオブジェクトの集合。 タイプ: IList< the section called "PlayerSession" > 必須:
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called "GameLiftError"

プロパティ	説明
	必須: いいえ

PlayerSession

プロパティ	説明
CreationTime	タイプ: long 必須: はい
FleetId	タイプ: string 必須: はい
GameSessionId	タイプ: string 必須: はい
IP アドレス	タイプ: string 必須: はい
PlayerData	タイプ: string 必須: はい
PlayerId	タイプ: string 必須: はい
PlayerSessionId	タイプ: string 必須: はい
ポート	タイプ: int 必須: はい
ステータス	型: A PlayerSessionStatus enum 。

プロパティ	説明
	必須: はい
TerminationTime	タイプ: long 必須: はい
DnsName	タイプ: string 必須: はい

StartMatchBackfillOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “StartMatchBackfillResult” 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

StartMatchBackfillResult

プロパティ	説明
TicketId	タイプ: string 必須: はい

GetComputeCertificateOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “GetComputeCertificateResult” 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GetComputeCertificateResult

コンピューティングの TLS 証明書へのパスとコンピューティングのホスト名。

プロパティ	説明
CertificatePath	タイプ: string

プロパティ	説明
	必須: はい
ComputeName	タイプ: string 必須: はい

GetFleetRoleCredentialsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “GetFleetRoleCredentialsResult” 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GetFleetRoleCredentialsResult

プロパティ	説明
AccessKeyId	AWS へのアクセスを認証して提供するためのアクセスキー ID。 タイプ: string

プロパティ	説明
	必須: いいえ
AssumedRoleId	サービスロールが属するユーザーの ID。 タイプ: string 必須: いいえ
AssumedRoleUserArn	サービスロールが属するユーザーの Amazon リソースネーム (ARN)。 タイプ: string 必須: いいえ
有効期限	セッション認証情報の有効期限が切れるまでの時間。 タイプ: DateTime 必須: いいえ
SecretAccessKey	認証のためのシークレットアクセスキー ID。 タイプ: string 必須: いいえ
SessionToken	AWS リソースとやり取りする現在のアクティブなセッションを識別するトークン。 タイプ: string 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい

プロパティ	説明
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

AwsDateTimeOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: DateTime 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

GameLiftError

プロパティ	説明
ErrorType	エラーのタイプ。 Type: A GameLiftErrorType enum .

プロパティ	説明
	必須: いいえ
ErrorMessage	エラータイプの名前。 タイプ: string 必須: いいえ
ErrorMessage	エラーメッセージです。 タイプ: string 必須: いいえ

列挙型

サーバー SDK for Amazon GameLift Servers (C#) に定義された列挙型は、次のように定義されます。

AttrType

- なし
- STRING
- DOUBLE
- STRING_LIST
- STRING_DOUBLE_MAP

GameLiftErrorType

エラータイプを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- SERVICE_CALL_FAILED – AWS サービスへの呼び出しに失敗しました。
- LOCAL_CONNECTION_FAILED — へのローカル接続Amazon GameLift Serversに失敗しました。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – ネットワークは初期化されていません。
- GAMESESSION_ID_NOT_SET – ゲームセッション ID が設定されていません。
- BAD_REQUEST_EXCEPTION
- INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION

- `ALREADY_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントはすでに `Initialize()` で初期化されています。
- `FLEET_MISMATCH` – ターゲットフリートがゲームセッションまたはプレイヤーセッションのフリートと一致しません。
- `GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversクライアントは初期化されていません。
- `GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーは初期化されていません。
- `GAME_SESSION_ENDED_FAILED` – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションが終了したことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `GAME_SESSION_NOT_READY` – Amazon GameLift Serversサーバーゲームセッションはアクティブ化されませんでした。
- `GAME_SESSION_READY_FAILED` – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションの準備ができたことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `INITIALIZATION_MISMATCH` – `Server::Initialize()` の後にクライアントメソッドが呼び出されました。その逆も同様です。
- `NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントが `Initialize()` で初期化されていません。
- `NO_TARGET_ALIASID_SET` – ターゲットのエイリアスが設定されていません。
- `NO_TARGET_FLEET_SET` – ターゲットフリートが設定されていません。
- `PROCESS_ENDING_FAILED` – のサーバー SDK は、プロセスの終了をレポートするためにサービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `PROCESS_NOT_ACTIVE` – サーバードプロセスはまだアクティブではなく、`GameSession` にバインドされていないため、プレイヤーセッションを受け入れたり処理したりすることはできません。
- `PROCESS_NOT_READY` – サーバードプロセスをまだアクティブ化する準備ができていません。
- `PROCESS_READY_FAILED` – のサーバー SDK は、プロセスの準備が整ったことを報告するために サービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `SDK_VERSION_DETECTION_FAILED` – SDK バージョン検出に失敗しました。
- `STX_CALL_FAILED` – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントへの呼び出しが失敗しました。
- `STX_INITIALIZATION_FAILED` – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントが初期化に失敗しました。

- UNEXPECTED_PLAYER_SESSION – 未登録のプレイヤーセッションがサーバーによって検出されました。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket にメッセージを送信する際に再試行可能な障害が発生しました。
- WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket へのメッセージの送信に失敗しました。
- MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。
- PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。

PlayerSessionCreationPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。
- NOT_SET – ゲームセッションは、新規プレイヤーセッションを受け入れたり拒否したりするように設定されていません。

PlayerSessionStatus

- ACTIVE
- COMPLETED
- NOT_SET
- RESERVED
- TIMEOUT

[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)

トピック

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)

- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion();
```

戻り値

成功した場合、[the section called “AwsStringOutcome”](#) オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返される文字列は、バージョン番号のみを含みます。(例: 5.0.0) 成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
var getSdkVersionOutcome = GameLiftServerAPI.GetSdkVersion();
```

InitSDK()

マネージド EC2 フリートの Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化 Amazon GameLift Servers が発生する前に、起動時にこのメソッドを呼び出します。このメソッドは、ホスト環境からサーバーパラメータを読み取り、サーバーと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を設定します。

構文

```
GenericOutcome InitSDK();
```

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す `InitSdkOutcome` オブジェクトを返します。

例

```
//Call InitSDK to establish a local connection with the GameLift agent to enable  
further communication.  
GenericOutcome initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK();
```

InitSDK()

Anywhere フリートの Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化 Amazon GameLift Servers が発生する前に、起動時にこのメソッドを呼び出します。この方法では、サーバーと Amazon GameLift Servers サービス間の通信をセットアップするために、明示的なサーバーパラメータが必要です。

構文

```
GenericOutcome InitSDK(ServerParameters serverParameters);
```

パラメータ

[ServerParameters](#)

Amazon GameLift Servers Anywhere フリートでゲームサーバーを初期化するには、次の情報を使用して `ServerParameters` オブジェクトを作成します。

- ゲームサーバーへの接続に使用されるウェブソケットの URL。
- ゲームサーバーのホストに使用されるプロセスの ID。
- ゲームサーバープロセスをホスティングするコンピューティングの ID。
- Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングを含むAmazon GameLift Servers フリートの ID。
- Amazon GameLift Servers オペレーションによって生成された認可トークン。

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す `InitSdkOutcome` オブジェクトを返します。

Note

Anywhere フリートにデプロイされたゲームビルドに対して `InitSDK()` への呼び出しが失敗する場合は、ビルドリソースの作成時に使用した `ServerSdkVersion` パラメータを確認してください。この値は、使用中のサーバー SDK バージョンに明示的に設定する必要があります。このパラメータのデフォルト値は `4.x` で、互換性がありません。この問題を解決するには、新しいビルドを作成して新しいフリートにデプロイします。

例

```
//Define the server parameters
string websocketUrl = "wss://us-west-1.api.amazongamelift.com";
string processId = "PID1234";
string fleetId = "aarn:aws:gamelift:us-west-1:111122223333:fleet/
fleet-9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bbbb44aa";
string hostId = "HardwareAnywhere";
string authToken = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff";
ServerParameters serverParameters =
    new ServerParameters(websocketUrl, processId, hostId, fleetId, authToken);

//Call InitSDK to establish a local connection with the GameLift agent to enable
further communication.
GenericOutcome initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK(serverParameters);
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します。[InitSDK\(\)](#) を呼び出した後にこのメソッドを呼び出します このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
GenericOutcome ProcessReady(ProcessParameters processParameters)
```

パラメータ

[ProcessParameters](#)

ProcessParameters オブジェクトにはサーバープロセスに関する情報が保持されます。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、メソッドと委任関数の実装の両方を示します。

```
// Set parameters and call ProcessReady
ProcessParameters processParams = new ProcessParameters(
    this.OnStartGameSession,
    this.OnProcessTerminate,
    this.OnHealthCheck,
    this.OnUpdateGameSession,
    port,
    new LogParameters(new List<string>()
// Examples of log and error files written by the game server
{
    "C:\\game\\logs",
    "C:\\game\\error"
}))
);
GenericOutcome processReadyOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessReady(processParams);
```

ProcessEnding()

Amazon GameLift Servers サーバープロセスが終了していることを通知します。アクティブなゲームセッションのシャットダウンを含むその他すべてのクリーンアップタスクの後そして、プロセスを終了する前にこのメソッドを呼び出します。ProcessEnding() の結果に応じて、プロセスは成功 (0) またはエラー (-1) で終了し、フリートイベントが生成されます。プロセスがエラーで終了した場合、生成されるフリートイベントは SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY です。

構文

```
GenericOutcome ProcessEnding()
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、サーバープロセスを終了する前に、成功またはエラーの終了コードで ProcessEnding() と Destroy() を呼び出します。

```
GenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();
GameLiftServerAPI.Destroy();

if (processEndingOutcome.Success)
{
    Environment.Exit(0);
}
else
{
    Console.WriteLine("ProcessEnding() failed. Error: " +
        processEndingOutcome.Error.ToString());
    Environment.Exit(-1);
}
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブ化し、プレイヤー接続を受信する準備が整ったことを通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化の後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
GenericOutcome ActivateGameSession()
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、`ActivateGameSession()` が `onStartGameSession()` 委任関数の一部として呼び出されていることを示しています。

```
void OnStartGameSession(GameSession gameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    // When ready to receive players
    GenericOutcome activateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();
}
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。

構文

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy
playerSessionPolicy)
```

パラメータ

playerSessionPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。

有効な値を次に示します。

- `ACCEPT_ALL` – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- `DENY_ALL` – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
GenericOutcome updatePlayerSessionPolicyOutcome =  
    GameLiftServerAPI.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy.ACCEPT_ALL);
```

GetGameSessionId()

アクティブなサーバープロセスにホストされたゲームセッションの ID を取得します。

ゲームセッションでアクティブ化されていないアイドル状態のプロセスの場合、呼び出しは [the section called “GameLiftError”](#) を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を [the section called “AwsStringOutcome”](#) オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
AwsStringOutcome getGameSessionIdOutcome = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId();
```

GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスは、 から `onProcessTerminate()` コールバックを受信した後、このアクションを実行します Amazon GameLift Servers。 `onProcessTerminate()` は、次の理由で を Amazon GameLift Servers 呼び出します。

- サーバープロセスが不良状態を報告した場合、または に応答しなかった場合 Amazon GameLift Servers。

- スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する場合。
- [スポットインスタンスの中断](#)によりインスタンスが終了した場合。

構文

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

戻り値

成功した場合、終了時刻を[the section called “AwsDateTimeOutcome”](#)オブジェクトとして返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 以降の経過ティックで表現されます。例えば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z は、637355968000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

例

```
AwsDateTimeOutcome getTerminationTimeOutcome = GameLiftServerAPI.GetTerminationTime();
```

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続されており、検証が必要であるAmazon GameLift Serversことを通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であることを確認します。プレイヤーセッションが検証されると、はプレイヤースロットのステータスを RESERVED から ACTIVE Amazon GameLift Serversに変更します。

構文

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerSessionId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションが作成されたときに GameLift によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証や拒否を含む、接続リクエストを処理するための関数を示します。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection connection, String playerId)
{
    GenericOutcome acceptPlayerSessionOutcome =
        GameLiftServerAPI.AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(acceptPlayerSessionOutcome.Success)
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(acceptPlayerSessionOutcome.Error.ErrorMessage);
    }
}
```

RemovePlayerSession()

プレイヤーがサーバープロセスから切断されたAmazon GameLift Serversことを通知します。これに応じて、Amazon GameLift Serversはプレイヤースロットを使用可能に変更します。

構文

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
GenericOutcome removePlayerSessionOutcome =  
    GameLiftServerAPI.RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このアクションを使用して、単一のプレイヤーセッション、ゲームセッション内のすべてのプレイヤーセッション、または単一のプレイヤー ID に関連付けられたすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得します。

構文

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest  
    describePlayerSessionsRequest)
```

パラメータ

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

取得するプレイヤーセッションを記述する [the section called “DescribePlayerSessionsRequest”](#) オブジェクト。

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む [the section called “DescribePlayerSessionsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストを示しています。NextToken を省略し、制限値を 10 に設定することで、Amazon GameLift Servers はリクエストに一致する最初の 10 個のプレイヤーセッションレコードを返します。

```
// Set request parameters  
DescribePlayerSessionsRequest describePlayerSessionsRequest = new  
    DescribePlayerSessionsRequest()
```

```
{
    GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result,    //gets the ID for the
current game session
    Limit = 10,
    PlayerSessionStatusFilter =
        PlayerSessionStatusMapper.GetNameForPlayerSessionStatus(PlayerSessionStatus.ACTIVE)
};
// Call DescribePlayerSessions
DescribePlayerSessionsOutcome describePlayerSessionsOutcome =
    GameLiftServerAPI.DescribePlayerSessions(describePlayerSessionsRequest);
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

このアクションは非同期です。新しいプレイヤーがマッチングされると、はコールバック関数を使用して更新されたマッチメーカーデータをAmazon GameLift Servers配信しますOnUpdateGameSession()。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest
startBackfillRequest);
```

パラメータ

[StartMatchBackfillRequest](#)

StartMatchBackfillRequest オブジェクトにはバックフィルリクエストに関する情報が保持されます。

戻り値

[the section called “StartMatchBackfillOutcome”](#) オブジェクトを、マッチバックフィルチケット ID またはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。

例

```
// Build a backfill request
StartMatchBackfillRequest startBackfillRequest = new StartMatchBackfillRequest()
{
    TicketId = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff", //optional
    MatchmakingConfigurationArn = "arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig",
    GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result,    // gets ID for
current game session
    MatchmakerData matchmakerData =
        MatchmakerData.FromJson(gameSession.MatchmakerData), // gets matchmaker data for
current players
    // get matchmakerData.Players
    // remove data for players who are no longer connected
    Players = ListOfPlayersRemainingInTheGame
};

// Send backfill request
StartMatchBackfillOutcome startBackfillOutcome =
    GameLiftServerAPI.StartMatchBackfill(startBackfillRequest);

// Implement callback function for backfill
void OnUpdateGameSession(GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks to prepare for the newly matched players and update matchmaker
data as needed
}
```

StopMatchBackfill()

アクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

構文

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

パラメータ

StopMatchBackfillRequest

停止しているマッチメイキングチケットに関する詳細を提供する StopMatchBackfillRequest オブジェクト。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set backfill stop request parameters
StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest = new StopMatchBackfillRequest(){
    TicketId = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff", //optional, if not provided one is
    autogenerated
    MatchmakingConfigurationArn = "arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig",
    GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result //gets the ID for the
    current game session
};
GenericOutcome stopBackfillOutcome =
    GameLiftServerAPI.StopMatchBackfillRequest(stopBackfillRequest);
```

GetComputeCertificate()

ゲームサーバーとゲームクライアント間のネットワーク接続を暗号化するために使用される TLS 証明書へのパスを取得します。コンピューティングデバイスを Amazon GameLift ServersAnywhere フリートに登録するときに、証明書パスを使用できます。詳細については、「[RegisterCompute](#)」を参照してください。

構文

```
GetComputeCertificateOutcome GetComputeCertificate();
```

戻り値

以下を含む GetComputeCertificateResponse オブジェクトを返します。

- **CertificatePath**: コンピューティングリソース上の TLS 証明書へのパス。Amazon GameLift Servers マネージドフリートを使用する場合、このパスには以下が含まれます。

- `certificate.pem`: エンドユーザー証明書。証明書チェーン全体は、この証明書に追加された `certificateChain.pem` を組み合わせたものです。
- `certificateChain.pem`: ルート証明書と中間証明書を含む証明書チェーン。
- `rootCertificate.pem`: ルート証明書。
- `privateKey.pem`: エンドユーザー証明書のプライベートキー。
- `ComputeName`: コンピューティングリソースの名前。

例

```
GetComputeCertificateOutcome getComputeCertificateOutcome =  
    GameLiftServerAPI.GetComputeCertificate();
```

GetFleetRoleCredentials()

が他の とやり取りAmazon GameLift Serversすることを許可する IAM ロール認証情報を取得します AWS のサービス。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

構文

```
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentials(GetFleetRoleCredentialsRequest  
    request);
```

パラメータ

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

AWS リソースへの制限付きアクセスをゲームサーバーに拡張するロール認証情報。

戻り値

[the section called “GetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

```
// form the fleet credentials request  
GetFleetRoleCredentialsRequest getFleetRoleCredentialsRequest = new  
    GetFleetRoleCredentialsRequest();
```



```
RoleArn = "arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/exampleGameLiftAction";  
};  
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentialsOutcome credentials =  
    GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest);
```

Destroy()

Amazon GameLift Servers ゲームサーバー SDK をメモリから解放します。ベストプラクティスとして、ProcessEnding() の後、かつプロセスの終了前にこのメソッドを呼び出します。Anywhere フリートを使用していて、すべてのゲームセッション後にサーバープロセスを終了しない場合は、Destroy() を呼び出し InitSDK() で再初期化してから、プロセスが でゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します ProcessReady()。

構文

```
GenericOutcome Destroy()
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Operations to end game sessions and the server process  
GenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();  
  
// Shut down and destroy the instance of the GameLift Game Server SDK  
GenericOutcome destroyOutcome = GameLiftServerAPI.Destroy();  
  
// Exit the process with success or failure  
if (processEndingOutcome.Success)  
{  
    Environment.Exit(0);  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("ProcessEnding() failed. Error: " +  
        processEndingOutcome.Error.ToString());  
    Environment.Exit(-1);  
}
```

Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- アクション

サーバー SDK 5.x リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

GameLiftServerAPI.go は、Go サーバー SDK アクションを定義します。

Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- データ型

サーバー SDK リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

GameLiftServerAPI.go は、Go サーバー SDK アクションを定義します。

[Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

データ型

- [LogParameters](#)
- [ProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [プレイヤー](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

LogParameters

ゲームセッション中に生成されたファイルを識別Amazon GameLift Serversし、ゲームセッションの終了後にアップロードして保存するオブジェクト。ゲームサーバーはLogParameters、[ProcessReady\(\)](#)呼び出しのProcessParametersオブジェクトAmazon GameLift Serversの一部として に を提供します。

プロパティ	説明
LogPaths	将来のアクセスのためにAmazon GameLift Servers保存するゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスのリスト。サーバープロセスは各ゲームセッション中にこれらのファイルを生成します。ファイルのパスと名前はゲームサーバーで定義し、ルートゲームビルドディレクトリに保存します。 ログパスは絶対パスである必要があります。例えば、ゲームビルドによってMyGame\sessionLogs\ などのパスに保存されるゲームセッションログの場合、パスは c:\game\MyGame\sessionLogs (Windows インスタンスの場合) となります。 タイプ: []string 必須: いいえ

ProcessParameters

サーバープロセスと 間の通信を記述するオブジェクトAmazon GameLift Servers。サーバープロセスは、 を呼び出しAmazon GameLift Serversでこの情報を に提供します[ProcessReady\(\)](#)。

プロパティ	説明
LogParameters	ゲームセッション中に生成されたファイルへのディレクトリパスを持つオブジェクト。 は、将来のアクセスのためにファイルAmazon GameLift Serversをコピーして保存します。 タイプ: LogParameters 必須: いいえ
OnHealthCheck	がサーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするためにAmazon GameLift Servers呼び出すコールバック関数。はこの関数を 60 秒ごとにAmazon GameLift Servers呼び出し、応答を 60 秒待ちます。サーバープロセスは正常であれば TRUE を返し、正常でない場合は FALSE を返します。応答が返されない場合、 はサーバープロセスを正常でないとAmazon GameLift Servers記録します。

タイプ: `OnHealthCheck func() bool`

必須: いいえ

`OnProcess Terminate`

サーバープロセスを強制的にシャットダウンするために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。この関数を呼び出すと、はサーバープロセスがシャットダウンし、サーバープロセスをシャットダウンする前に[ProcessEnding\(\)](#)呼び出しで応答するまで 5 分 Amazon GameLift Servers 待ちます。

タイプ: `OnProcessTerminate func()`

必須: はい

`OnStartGa meSession`

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するためにマッチバックフィルリクエストが処理されると、この関数を Amazon GameLift Servers 呼び出します。これは、[GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (`updateReason`) そして、マッチバックフィルチケット ID を渡します。

タイプ: `OnStartGameSession func (model.GameSession )`

必須: はい

`OnUpdateG ameSession`

が Amazon GameLift Servers 呼び出して更新されたゲームセッション情報をサーバープロセスに渡すコールバック関数。は、マッチバックフィルリクエストを処理した後にこの関数を Amazon GameLift Servers 呼び出して、更新されたマッチメーカーデータを提供します。

タイプ: `OnUpdateGameSession func (model.UpdateGameSession)`

必須: いいえ

Port サーバードプロセスが新しいプレイヤーの接続をリスンするポート番号。値は、このゲームサーバビルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバードプロセスに接続するときに使用します。

タイプ: `int`

必須: はい

UpdateGameSession

ゲームセッションオブジェクトの更新。これには、ゲームセッションが更新された理由と、バックフィルを使用してゲームセッション内のプレイヤーセッションを埋めるための関連するバックフィルチケット ID が含まれます。

プロパティ	説明
GameSession	GameSession オブジェクト。GameSession オブジェクトにはゲームセッションを説明するプロパティが含まれています。 タイプ: <code>GameSession GameSession()</code> 必須: はい
UpdateReason	ゲームセッションが更新されている理由。 タイプ: <code>UpdateReason UpdateReason()</code> 必須: はい
BackfillTicketId	ゲームセッションの更新を試みるバックフィルチケットの ID。 タイプ: <code>String</code> 必須: いいえ

GameSession

ゲームセッションの詳細。

プロパティ	説明
GameSessionId	ゲームセッションの一意の識別子。ゲームセッション Amazon リソースネーム (ARN) には <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> 形式があります。 タイプ: String 必須: いいえ
名前	ゲームセッションについて説明するラベル。 タイプ: String 必須: いいえ
FleetId	ゲームセッションが実行されているフリートの一意の識別子。 タイプ: String 必須: いいえ
MaximumPlayerSessionCount	ゲームセッションへのプレーヤー接続の最大数。 タイプ: Integer 必須: いいえ
ポート	ゲームセッションのポート番号。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: Integer 必須: いいえ
IP アドレス	ゲームセッションの IP アドレス。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。

プロパティ	説明
GameSessionData	タイプ: String 必須: いいえ 単一の文字列値としてフォーマットされたカスタムゲームセッションプロパティのセット。 タイプ: String 必須: いいえ
MatchmakerData	ゲームセッションの作成に使用されたマッチメイキングプロセスに関する情報。JSON 構文で、文字列としてフォーマットされています。使用されたマッチメイキング設定に加えて、プレイヤー属性やチーム割り当てなど、マッチに割り当てられた全プレイヤーに関するデータが含まれます。 タイプ: String 必須: いいえ
GameProperties	ゲームセッションのカスタムプロパティのセットで、キーと値のペアとしてフォーマットされます。これらのプロパティは、新しいゲームセッションを開始するリクエストとともに渡されます。 タイプ: map[string] string 必須: いいえ

プロパティ	説明
DnsName	ゲームセッションを実行しているインスタンスに割り当てられた DNS 識別子。値の形式は次のとおりです。 • TLS 対応フリート: <unique identifier>.<region identifier>.amazongamelift.com • TLS 対応でないフリート: ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com TLS 対応フリートで実行しているゲームセッションに接続する場合、IP アドレスではなく DNS 名を使用する必要があります。 タイプ: String 必須: いいえ

ServerParameters

Amazon GameLift ServersAnywhere サーバーと Amazon GameLift Serversサービス間の接続を維持するために使用される情報。この情報は、[InitSDK\(\)](#) で新しいサーバープロセスを起動するときに使用されます。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 インスタンスでホストされているサーバーの場合は、空のオブジェクトを使用します。

プロパティ	説明
WebSocket URL	Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングリソース RegisterCompute の場合、は GameLiftServerSdkEndpoint Amazon GameLift Serversを返します。 タイプ: string 必須: はい
ProcessID	ゲームをホストするサーバープロセスに登録された固有の識別子。 タイプ: string

プロパティ	説明
	必須: はい
HostID	新しいサーバープロセスをホストしているコンピュートリソースの一意的識別子。 HostID はコンピューティングを登録したときに使用される ComputeName です。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: string 必須: はい
FleetID	コンピューティングが登録されているフリートの固有識別子。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: string 必須: はい
AuthToken	サーバーを に認証Amazon GameLift Serversする によって生成された認証トークンAmazon GameLift Servers。詳細については、「GetComputeAuthToken」を参照してください。 タイプ: string 必須: はい

StartMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストの作成に使用される情報。ゲームサーバーは、[StartMatchBackfill\(\)](#)呼び出しAmazon GameLift Serversでこの情報を に通信します。

プロパティ	説明
GameSessionArn	一意のゲームセッション識別子。API オペレーション GetGameSessionId は ARN 形式の識別子を返します。 タイプ: String

プロパティ	説明
	必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションのマッチメーカー ARN は、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトにあります。マッチメーカーデータの詳細については「マッチメーカーデータの処理」を参照してください。 タイプ: String 必須: はい
プレイヤー	現在ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。 タイプ: []model.Player 必須: はい
TicketId	マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。値を指定しない場合、は値Amazon GameLift Serversを生成します。この識別子を使用してマッチバックフィルチケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。 タイプ: String 必須: いいえ

プレイヤー

マッチメイキングでプレイヤーを表すオブジェクト。マッチメイキングリクエストが開始されると、プレイヤーにはプレイヤー ID、属性、場合によってはレイテンシーデータがあります。はマッチング後にチーム情報Amazon GameLift Serversを追加します。

プロパティ	説明
LatencyInMS	プレイヤーがロケーションに接続したときに発生するレイテンシーの量を示すミリ秒単位の値のセット。

プロパティ	説明
	このプロパティを使用すると、プレイヤーはリストに表示されている場所でのみマッチングされます。マッチメーカーにプレイヤーレイテンシーを評価するルールがある場合、プレイヤーはレイテンシーを報告しないとマッチングされません。 タイプ: <code>map[string] int</code> 必須: いいえ
PlayerAttributes	マッチメイキングに使用するプレイヤー情報を含むキーと値のペアの集合。プレイヤー属性キーは、マッチメイキングルールセットで使用されているプレイヤー属性と一致する必要があります。 プレイヤー属性の詳細については、「AttributeValue」を参照してください。 タイプ: <code>map[string] AttributeValue</code> 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーを表す一意の識別子。 タイプ: <code>String</code> 必須: いいえ
チーム	マッチでプレイヤーが割り当てられるチームの名前。チーム名はマッチメイキングルールセットで定義します。 タイプ: <code>String</code> 必須: いいえ

DescribePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを指定するオブジェクト。サーバープロセスは、この情報に への [DescribePlayerSessions\(\)](#) 呼び出しを提供します Amazon GameLift Servers。

プロパティ	説明
GameSessionID	一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。 ゲームセッション ID の形式は <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string></code> です。GameSessionID はカスタム ID 文字列または生成された文字列です。 タイプ: String 必須: いいえ
PlayerSessionID	プレイヤーセッションを表す一意の識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 つのプレイヤーセッションをリクエストします。 タイプ: String 必須: いいえ
PlayerID	プレイヤーの一意識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 人のプレイヤーに対するすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。「プレイヤー ID を生成する」を参照してください。 タイプ: String 必須: いいえ
PlayerSessionStatusFilter	結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスには以下が含まれます。 • RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーはサーバープロセスに接続していないか、または検証はまだ行われていません。 • ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、接続されています。 • COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。 • TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内のプレイヤーの接続や検証は行われていません。

プロパティ	説明
NextToken	タイプ: String
	必須: いいえ
	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。
	タイプ: String
Limit	必須: いいえ
	返される結果の最大数。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。
	タイプ: int
	必須: いいえ

StopMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用される情報。ゲームサーバーは、この情報を[StopMatchBackfill\(\)](#)呼び出しでAmazon GameLift Serversサービスに通信します。

プロパティ	説明
GameSessionArn	キャンセルされるリクエストの一意のゲームセッション識別子。
	タイプ: string
	必須: いいえ
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。
	タイプ: string
	必須: いいえ
TicketId	キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。

プロパティ	説明
	タイプ: string
	必須: いいえ

GetFleetRoleCredentialsRequest

AWS リソースへの制限付きアクセスをゲームサーバーに拡張するロール認証情報。詳細については、[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#) を参照してください。

プロパティ	説明
RoleArn	AWS リソースへの制限付きアクセスを拡張するサービスロールの ARN。 タイプ: string 必須: はい
roleSessionName	ロール認証情報の使用を説明するセッションの名前。 タイプ: string 必須: はい

[Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)

アクション

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
func GetSdkVersion() (string, error)
```

戻り値

成功した場合、文字列として現在の SDK バージョンを返します。返される文字列は、バージョン番号のみを含みます。(例: 5.0.0) 成功しなかった場合、`common.SdkVersionDetectionFailed` などのエラーメッセージを返します。

例

```
version, err := server.GetSdkVersion()
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化Amazon GameLift Servers が発生する前に、起動時にこのメソッドを呼び出します。このメソッドは、サーバーと Amazon GameLift Servers サービス間の通信を設定します。

構文

```
func InitSDK(params ServerParameters) error
```

パラメータ

ServerParameters

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートでゲームサーバーを初期化するには、次の情報を使用して `ServerParameters` オブジェクトを作成します。

- ゲームサーバーへの接続に使用されるウェブソケットの URL。
- ゲームサーバーのホストに使用されるプロセスの ID。
- ゲームサーバープロセスをホスティングするコンピューティングの ID。
- Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングを含む Amazon GameLift Servers フリートの ID。
- Amazon GameLift Servers オペレーションによって生成された認可トークン。

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートでゲームサーバーを初期化するには、パラメータなしで `ServerParameters` オブジェクトを作成します。この呼び出しにより、Amazon GameLift Servers エージェントはコンピューティング環境を設定し、自動的に Amazon GameLift Servers サービスに接続します。

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す `nil` エラーを返します。

Note

Anywhere フリートにデプロイされたゲームビルドに対して `InitSDK()` への呼び出しが失敗する場合は、ビルドリソースの作成時に使用した `ServerSdkVersion` パラメータを確認してください。この値は、使用中のサーバー SDK バージョンに明示的に設定する必要があります。このパラメータのデフォルト値は `4.x` で、互換性がありません。この問題を解決するには、新しいビルドを作成して新しいフリートにデプロイします。

例

Amazon GameLift ServersAnywhere の例

```
//Define the server parameters
serverParameters := ServerParameters {
```



```
WebSocketURL: "wss://us-west-1.api.amazongamelift.com",
ProcessID: "PID1234",
HostID: "HardwareAnywhere",
FleetID: "aarn:aws:gamelift:us-west-1:111122223333:fleet/
fleet-9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bbbb44aa",
AuthToken: "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff"
}

//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent
to enable further communication.
err := server.InitSDK(serverParameters)
```

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 の例

```
//Define the server parameters
serverParameters := ServerParameters {}

//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent
to enable further communication.
err := server.InitSDK(serverParameters)
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します。[InitSDK\(\)](#) を呼び出した後にこのメソッドを呼び出します このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
func ProcessReady(param ProcessParameters) error
```

パラメータ

ProcessParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスと通信するために呼び出すゲームサーバーコードに実装されているコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers キャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパスを含む[LogParameters](#)データ型。

戻り値

メソッドが失敗すると、エラーとエラーメッセージを返します。メソッドが成功した場合は、`nil`を返します。

例

この例では、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しと委任関数の実装の両方を示します。

```
// Define the process parameters
processParams := ProcessParameters {
    OnStartGameSession: gameProcess.OnStartGameSession,
    OnUpdateGameSession: gameProcess.OnGameSessionUpdate,
    OnProcessTerminate: gameProcess.OnProcessTerminate,
    OnHealthCheck: gameProcess.OnHealthCheck,
    Port: port,
    LogParameters: LogParameters {    // logging and error example
        []string {"C:\\game\\logs", "C:\\game\\error"}
    }
}

err := server.ProcessReady(processParams)
```

ProcessEnding()

Amazon GameLift Servers サーバプロセスが終了していることを通知します。アクティブなゲームセッションのシャットダウンを含むその他すべてのクリーンアップタスクの後そして、プロセスを終了する前にこのメソッドを呼び出します。ProcessEnding() の結果に応じて、プロセスは成功 (0) またはエラー (-1) で終了し、フリーイベントが生成されます。プロセスがエラーで終了した場合、生成されるフリーイベントは `SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY` です。

構文

```
func ProcessEnding() error
```

戻り値

0 のエラーコードまたは定義済みのエラーコードを返します。

例

```
// operations to end game sessions and the server process
```

```
defer func() {  
    err := server.ProcessEnding()  
    server.Destroy()  
    if err != nil {  
        fmt.Println("ProcessEnding() failed. Error: ", err)  
        os.Exit(-1)  
    } else {  
        os.Exit(0)  
    }  
}
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブ化し、プレイヤー接続を受信する準備が整ったことを通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化の後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
func ActivateGameSession() error
```

戻り値

メソッドが失敗すると、エラーとエラーメッセージを返します。

例

この例では、onStartGameSession() 委任関数の一部として呼び出された ActivateGameSession() を示しています。

```
func OnStartGameSession(GameSession gameSession) {  
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map  
    // Activate when ready to receive players  
    err := server.ActivateGameSession();  
}
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。

構文

```
func UpdatePlayerSessionCreationPolicy(policy model.PlayerSessionCreationPolicy) error
```

パラメータ

playerSessionCreationPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。

有効な値を次に示します。

- **model.AcceptAll** – すべての新しいプレイヤーセッションを受け入れます。
- **model.DenyAll** – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

戻り値

失敗が発生すると、エラーとエラーメッセージを返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
err := server.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(model.AcceptAll)
```

GetGameSessionId()

アクティブなサーバープロセスにホストされたゲームセッションの ID を取得します。

構文

```
func GetGameSessionID() (string, error)
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を nil エラーを返します。ゲームセッションでアクティブ化されていないアイドルプロセスの場合、呼び出しは空の文字列と nil エラーを返します。

例

```
gameSessionID, err := server.GetGameSessionID()
```

GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスは、 から `onProcessTerminate()` コールバックを受信した後、このアクションを実行します Amazon GameLift Servers。 `onProcessTerminate()` は、次の理由で を Amazon GameLift Servers 呼び出します。

- サーバープロセスが不良状態を報告した場合、または に応答しなかった場合 Amazon GameLift Servers。
- スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する場合。
- [スポットインスタンスの中断](#)によりインスタンスが終了した場合。

構文

```
func GetTerminationTime() (int64, error)
```

戻り値

成功すると、サーバープロセスのシャットダウンが予定されているタイムスタンプ (エポック秒単位) と `nil` エラー終了を返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 からの経過ティックで表現されます。例えば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z は、6373559680000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

例

```
terminationTime, err := server.GetTerminationTime()
```

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続されており、検証が必要である Amazon GameLift Servers ことを通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であることを確認します。プレイヤーセッションが検証されると、 はプレイヤーロットのステータスを から RESERVED Amazon GameLift Servers に変更します ACTIVE。

構文

```
func AcceptPlayerSession(playerSessionID string) error
```

パラメータ

playerSessionID

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証と拒否を含む接続リクエストを処理します。

```
func ReceiveConnectingPlayerSessionID(conn Connection, playerSessionID string) {  
    err := server.AcceptPlayerSession(playerSessionID)  
    if err != nil {  
        connection.Accept()  
    } else {  
        connection.Reject(err.Error())  
    }  
}
```

RemovePlayerSession()

プレイヤーがサーバープロセスから切断されたAmazon GameLift Serversことを通知します。これに応じて、Amazon GameLift Serversはプレイヤースロットを使用可能に変更します。

構文

```
func RemovePlayerSession(playerSessionID string) error
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
err := server.RemovePlayerSession(playerSessionID)
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このメソッドを使用して、以下に関する情報を取得します。

- シングルプレイヤーセッション
- ゲームセッションのすべてのプレイヤーセッション
- 1つのプレイヤー ID に関連付けられているすべてのプレイヤーセッション

構文

```
func DescribePlayerSessions(req request.DescribePlayerSessionsRequest)
(result.DescribePlayerSessionsResult, error) {
    return srv.describePlayerSessions(&req)
}
```

パラメータ

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

取得するプレイヤーセッションを記述する DescribePlayerSessionsRequest オブジェクト。

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む `DescribePlayerSessionsResult` オブジェクトを返します。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストします。NextToken を省略し、制限値を 10 に設定することで、はリクエストに一致する最初の 10 個のプレイヤーセッションレコードAmazon GameLift Serversを返します。

```
// create request
describePlayerSessionsRequest := request.NewDescribePlayerSessions()
describePlayerSessionsRequest.GameSessionID, _ = server.GetGameSessionID() // get ID
for the current game session
describePlayerSessionsRequest.Limit = 10 // return the
first 10 player sessions
describePlayerSessionsRequest.PlayerSessionStatusFilter = "ACTIVE" // Get all
player sessions actively connected to the game session

describePlayerSessionsResult, err :=
server.DescribePlayerSessions(describePlayerSessionsRequest)
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

このアクションは非同期です。新しいプレイヤーがマッチングされると、はコールバック関数を使用して更新されたマッチメーカーデータをAmazon GameLift Servers配信しますOnUpdateGameSession()。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
func StartMatchBackfill(req request.StartMatchBackfillRequest)
(result.StartMatchBackfillResult, error)
```


パラメータ

[StartMatchBackfillRequest](#)

StartMatchBackfillRequest オブジェクトは、次の情報を伝達します。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合、は ID Amazon GameLift Servers を生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値はゲームセッションのマッチメーカーデータに含まれています。
- バックフィルするゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメイキングデータ。

戻り値

StartMatchBackfillResult オブジェクトを、マッチバックフィルチケット ID またはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。

例

```
// form the request
startBackfillRequest := request.NewStartMatchBackfill()
startBackfillRequest.RequestID = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff" // optional
startBackfillRequest.MatchmakingConfigurationArn = "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig"
var matchMaker model.MatchmakerData
if err := matchMaker.UnmarshalJSON([]byte(gameSession.MatchmakerData)); err != nil {
    return
}
startBackfillRequest.Players = matchMaker.Players
res, err := server.StartMatchBackfill(startBackfillRequest)

// Implement callback function for backfill
func OnUpdateGameSession(myGameSession model.GameSession) {
    // game-specific tasks to prepare for the newly matched players and update
    matchmaker data as needed
}
```

StopMatchBackfill()

アクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

構文

```
func StopMatchBackfill(req request.StopMatchBackfillRequest) error
```

パラメータ

[StopMatchBackfillRequest](#)

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する StopMatchBackfillRequest オブジェクト:

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。
- バックフィルリクエストが送信されたマッチメーカー。
- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
stopBackfillRequest := request.NewStopMatchBackfill() // Use this function to create request
stopBackfillRequest.TicketID = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff"
stopBackfillRequest.MatchmakingConfigurationArn = "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig"

//error
err := server.StopMatchBackfill(stopBackfillRequest)
```

GetComputeCertificate()

ゲームサーバーとゲームクライアント間のネットワーク接続を暗号化するために使用される TLS 証明書へのパスを取得します。コンピューティングデバイスを Amazon GameLift ServersAnywhere フ

フリートに登録するときに、証明書パスを使用できます。詳細については、「[RegisterCompute](#)」を参照してください。

構文

```
func GetComputeCertificate() (result.GetComputeCertificateResult, error)
```

戻り値

以下が含まれる `GetComputeCertificateResult` オブジェクトを返します。

- `CertificatePath`: コンピューティングリソース上の TLS 証明書へのパス。Amazon GameLift Servers マネージドフリートを使用する場合、このパスには以下が含まれます。
 - `certificate.pem`: エンドユーザー証明書。証明書チェーン全体は、この証明書に追加された `certificateChain.pem` を組み合わせたものです。
 - `certificateChain.pem`: ルート証明書と中間証明書を含む証明書チェーン。
 - `rootCertificate.pem`: ルート証明書。
 - `privateKey.pem`: エンドユーザー証明書のプライベートキー。
- `ComputeName`: コンピューティングリソースの名前。

例

```
tlsCertificate, err := server.GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest)
```

GetFleetRoleCredentials()

アクセス許可を他のに拡張するために作成したサービスロールの認証情報を取得します AWS のサービス Amazon GameLift Servers。これらの認証情報により、ゲームサーバーは AWS リソースを使用できます。詳細については、「[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

構文

```
func GetFleetRoleCredentials(  
    req request.GetFleetRoleCredentialsRequest,  
) (result.GetFleetRoleCredentialsResult, error) {  
    return srv.getFleetRoleCredentials(&req)  
}
```

パラメータ

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

AWS リソースへの制限付きアクセスをゲームサーバーに拡張するロール認証情報。

戻り値

以下が含まれる `GetFleetRoleCredentialsResult` オブジェクトを返します。

- `AssumedRoleUserArn` - サービスロールが属するユーザーの Amazon リソースネーム (ARN)。
- `AssumedRoleId` - サービスロールが属するユーザーの ID。
- `AccessKeyId` - AWS へのアクセスを認証して提供するためのアクセスキー ID。
- `SecretAccessKey` - 認証のためのシークレットアクセスキー ID。
- `SessionToken` - AWS リソースとやり取りする現在のアクティブなセッションを識別するトークン。
- `Expiration` - セッション認証情報の有効期限が切れるまでの時間。

例

```
// form the customer credentials request
getFleetRoleCredentialsRequest := request.NewGetFleetRoleCredentials()
getFleetRoleCredentialsRequest.RoleArn = "arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/exampleGameLiftAction"

credentials, err := server.GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest)
```

Destroy()

Amazon GameLift Servers ゲームサーバー SDK をメモリから解放します。ベストプラクティスとして、`ProcessEnding()` の後、かつプロセスの終了前にこのメソッドを呼び出します。Anywhere フリートを_using_して、すべてのゲームセッション後にサーバープロセスを終了しない場合は、`Destroy()` を呼び出し `InitSDK()` で再初期化してから、プロセスが ゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します `ProcessReady()`。

構文

```
func Destroy() error {
```

```
    return srv.destroy()
}
```

戻り値

メソッドが失敗すると、エラーとエラーメッセージを返します。

例

```
// operations to end game sessions and the server process
defer func() {
    err := server.ProcessEnding()
    server.Destroy()
    if err != nil {
        fmt.Println("ProcessEnding() failed. Error: ", err)
        os.Exit(-1)
    } else {
        os.Exit(0)
    }
}
```

C++ (Unreal) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション

Amazon GameLift Servers Unreal サーバー SDK 5.x リファレンスを使用すると、で使用するマルチプレイヤーゲームを準備できますAmazon GameLift Servers。統合プロセスの詳細については、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。Unreal 用 Amazon GameLift Serversプラグインを使用している場合は、「」も参照してください[Amazon GameLift ServersUnreal Engine 用 プラグイン](#)。

Note

このトピックでは、Unreal Engine Amazon GameLift Servers 用にビルドするときに使用できる C++ API について説明します。特に、このドキュメントは `-DBUILD_FOR_UNREAL=1` オプションを使用してコンパイルするコードが対象です。

C++ (Unreal) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型

Amazon GameLift Servers Unreal サーバー SDK 5.x リファレンスを使用すると、で使用するマルチプレイヤーゲームを準備できますAmazon GameLift Servers。統合プロセスの詳細について

は、「[ゲームサーバー Amazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。Unreal 用 Amazon GameLift Servers プラグインを使用している場合は、「」も参照してください [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン](#)。

 Note

このトピックでは、Unreal Engine Amazon GameLift Servers 用にビルドするときに使用できる C++ API について説明します。特に、このドキュメントは `-DBUILD_FOR_UNREAL=1` オプションを使用してコンパイルするコードが対象です。

[C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

データ型

- [FProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [FServerParameters](#)
- [FStartMatchBackfillRequest](#)
- [FPlayer](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest](#)
- [FStopMatchBackfillRequest](#)
- [FAttributeValue](#)
- [FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [FGameLiftLongOutcome](#)
- [FGameLiftStringOutcome](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsResult](#)
- [FGenericOutcome](#)
- [FGameLiftPlayerSession](#)
- [FGameLiftGetComputeCertificateOutcome](#)
- [FGameLiftGetComputeCertificateResult](#)
- [FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome](#)

- [FGetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [FGameLiftError](#)
- [列挙型](#)

FProcessParameters

このデータ型には、Amazon GameLift Serversで送信される一連のパラメータが含まれます [ProcessReady\(\)](#)。

プロパティ	説明
LogParameters	ゲームセッション中に生成されたファイルへのディレクトリパスを持つオブジェクト。は、将来のアクセスのためにファイルAmazon GameLift Serversをコピーして保存します。 タイプ: TArray<FString> 必須: いいえ
OnHealthCheck	がサーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするためにAmazon GameLift Servers呼び出すコールバック関数。はこの関数を 60 秒ごとにAmazon GameLift Servers呼び出し、応答を 60 秒待ちます。サーバープロセスは正常であれば TRUE を返し、正常でない場合は FALSE を返します。レスポンスが返されない場合、はサーバープロセスを正常でないとAmazon GameLift Servers記録します。 このプロパティは、DECLARE_DELEGATE_RetVal(bool, FOnHealthCheck) として定義されるデリゲート関数です。 タイプ: FOnHealthCheck 必須: いいえ

OnProcessTerminate	サーバープロセスを強制的にシャットダウンするために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。この関数を呼び出すと、サーバープロセスがシャットダウンし、サーバープロセスをシャットダウンする前にProcessEnding()呼び出しで応答するまで 5 分 Amazon GameLift Servers 待ちます。 タイプ: FSimpleDelegate 必須: はい
onStartGameSession	が新しいゲームセッションをアクティブ化するために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。は、クライアントリクエスト CreateGameSession に応答してこの関数を Amazon GameLift Servers が呼び出します。コールバック関数は GameSession オブジェクトを渡します。 このプロパティは、<code>DECLARE_DELEGATE_OneParam(FOnStartGameSession, Aws::GameLift::Server::Model::GameSession);</code> として定義されるデリゲート関数です タイプ: FOnStartGameSession 必須: はい

onUpdateGameSession

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すために Amazon GameLift Servers が呼び出すコールバック関数。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するためにマッチバックフィルリクエストが処理されると、この関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。これは、[GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (updateReason) そして、マッチバックフィルチケット ID を渡します。

このプロパティは、`DECLARE_DELEGATE_OneParam(FOnUpdateGameSession, Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession);` として定義されるデリゲート関数です

タイプ: `FOnUpdateGameSession`

必須: いいえ

ポート

サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスンするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。

タイプ: `int`

必須: はい

UpdateGameSession

このデータ型はゲームセッションオブジェクトに更新されます。これには、ゲームセッションが更新された理由と、バックフィルを使用してゲームセッション内のプレイヤーセッションを埋めるための関連するバックフィルチケット ID が含まれます。

プロパティ	説明
GameSession	GameSession オブジェクト。GameSession オブジェクトにはゲームセッションを説明するプロパティが含まれています。 タイプ: <code>Aws::GameLift::Server::GameSession</code> 必須: いいえ
UpdateReason	ゲームセッションが更新されている理由。 タイプ: <code>enum class UpdateReason</code> • <code>MATCHMAKING_DATA_UPDATED</code> • <code>BACKFILL_FAILED</code> • <code>BACKFILL_TIMED_OUT</code> • <code>BACKFILL_CANCELLED</code> 必須: いいえ
BackfillTicketId	ゲームセッションの更新を試みるバックフィルチケットの ID。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ

GameSession

このデータ型はゲームセッションの詳細を提供します。

プロパティ	説明
GameSessionId	ゲームセッションの一意的識別子。ゲームセッション ARN の形式は <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> です。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
名前	ゲームセッションについて説明するラベル。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
FleetId	ゲームセッションが実行されているフリートの一意的識別子。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
MaximumPlayerSessionCount	ゲームセッションへのプレーヤー接続の最大数。 タイプ: <code>int</code> 必須: いいえ
ポート	ゲームセッションのポート番号。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: <code>int</code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
IP アドレス	ゲームセッションの IP アドレス。Amazon GameLift Servers ゲームサーバーに接続するには、アプリに IP アドレスとポート番号の両方が必要です。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
GameSessionData	単一の文字列値としてフォーマットされたカスタムゲームセッションプロパティのセット。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
MatchmakerData	ゲームセッションの作成に使用されたマッチメイキングプロセスに関する情報。JSON 構文で、文字列としてフォーマットされています。使用されたマッチメイキング設定に加えて、プレイヤー属性やチーム割り当てなど、マッチに割り当てられた全プレイヤーに関するデータが含まれます。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ
GameProperties	ゲームセッションのカスタムプロパティのセットで、キーと値のペアとしてフォーマットされます。これらのプロパティは、新しいゲームセッションを開始するリクエストとともに渡されます。 タイプ: <code>GameProperty[]</code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
DnsName	ゲームセッションを実行しているインスタンスに割り当てられた DNS 識別子。値の形式は次のとおりです。 • TLS 対応フリート: <unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com 。 • TLS 対応でないフリート: ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com 。 TLS 対応フリートで実行しているゲームセッションに接続する場合、IP アドレスではなく DNS 名を使用する必要があります。 タイプ: char[] 必須: いいえ

FServerParameters

Amazon GameLift ServersAnywhere サーバーと Amazon GameLift Serversサービス間の接続を維持するために使用される情報。この情報は、[InitSDK\(\)](#) で新しいサーバープロセスを起動するときに使用されます。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 インスタンスでホストされているサーバーの場合は、空のオブジェクトを使用します。

プロパティ	説明
websocketUrl	Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングリソースRegisterCompute の場合、は GameLiftServerSdkEndpoint Amazon GameLift Serversを返します。 タイプ: char[]

プロパティ	説明
	必須: はい
processId	ゲームをホストするサーバープロセスに登録された固有の識別子。 タイプ: char[] 必須: はい
hostId	HostID はコンピューティングを登録したときに使用される ComputeName です。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: char[] 必須: はい
fleetId	コンピューティングが登録されているフリートの固有識別子。詳細については、「RegisterCompute」を参照してください。 タイプ: char[] 必須: はい
authToken	サーバーを に認証Amazon GameLift Servers する によって生成された認証トークンAmazon GameLift Servers。詳細については、「GetComputeAuthToken」を参照してください。 タイプ: char[] 必須: はい

FStartMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストの作成に使用される情報。ゲームサーバーは、[StartMatchBackfill\(\)](#)呼び出しAmazon GameLift Serversでこの情報を に通信します。

プロパティ	説明
GameSessionArn	一意のゲームセッション識別子。API オペレーション GetGameSessionId は ARN 形式の識別子を返します。 タイプ: char[] 必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションののマッチメーカー ARN は、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトにあります。マッチメーカーデータの詳細については「マッチメーカーデータの処理」を参照してください。 タイプ: char[] 必須: はい
プレイヤー	ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。 タイプ: TArray<FPlayer> 必須: はい
TicketId	マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。値を指定しない場合、 は値Amazon GameLift Serversを生成します。この識別子を使用してマッチバックフィル

プロパティ	説明
	チケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。 タイプ: <code>char[]</code> 必須: いいえ

FPlayer

このデータ型はマッチメイキングのプレイヤーを表します。マッチメイキングリクエストを開始すると、プレイヤーにはプレイヤー ID、属性、場合によってはレイテンシーデータがあります。はマッチング後にチーム情報Amazon GameLift Serversを追加します。

プロパティ	説明
LatencyInMS	プレイヤーがロケーションに接続したときに発生するレイテンシーの量を示すミリ秒単位の値のセット。 このプロパティを使用すると、プレイヤーはリストに表示されている場所でのみマッチングされます。マッチメーカーにプレイヤーレイテンシーを評価するルールがある場合、プレイヤーはレイテンシーを報告しないとマッチングされません。 タイプ: <code>TMap>FString, int32<</code> 必須: いいえ
PlayerAttributes	マッチメイキングに使用するプレイヤー情報を含むキーと値のペアの集合。プレイヤー属性キーは、マッチメイキングルールセットで使用されているプレイヤー属性と一致する必要があります。

プロパティ	説明
	プレイヤー属性の詳細については、「Attribute Value」を参照してください。 タイプ: TMap>FString, FAttributeValue< 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーを表す一意の識別子。 タイプ: std::string 必須: いいえ
チーム	マッチでプレイヤーが割り当てられるチームの名前。チーム名はマッチメイキングルールセットで定義します。 タイプ: FString 必須: いいえ

FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを指定するオブジェクト。サーバープロセスは、この情報に への [DescribePlayerSessions\(\)](#) 呼び出しを提供します Amazon GameLift Servers。

プロパティ	説明
GameSessionId	一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。 ゲームセッション ID の形式は FString です。GameSessionID はカスタム ID 文字列または

プロパティ	説明
	タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
PlayerSessionId	プレイヤーセッションを表す一意の識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 つのプレイヤーセッションをリクエストします。 タイプ: <code>FString</code> 必須: いいえ
PlayerId	プレイヤーの一意識別子。このパラメータを使用して、特定の 1 人のプレイヤーに対するすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。「プレイヤー ID を生成する」を参照してください。 タイプ: <code>FString</code> 必須: いいえ

プロパティ	説明
PlayerSessionStatusFilter	結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスには以下が含まれます。 • RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーはサーバープロセスに接続していないか、または検証はまだ行われていません。 • ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、接続されています。 • COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。 • TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。 タイプ: FString 必須: いいえ
NextToken	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: FString 必須: いいえ

プロパティ	説明
[制限]	返される結果の最大数。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: int 必須: いいえ

FStopMatchBackfillRequest

マッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用される情報。ゲームサーバーは、[StopMatchBackfill\(\)](#)呼び出しでこの情報をAmazon GameLift Serversサービスに伝えます。

プロパティ	説明
GameSessionArn	キャンセルされるリクエストの一意のゲームセッション識別子。 タイプ: FString 必須: はい
MatchmakingConfigurationArn	このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。 タイプ: FString 必須: はい
TicketId	キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。 タイプ: FString 必須: はい

FAttributeValue

これらの値を [FPlayer](#) 属性のキーと値のペアで使います。このオブジェクトでは、文字列、数値、文字列配列、データマップのいずれかの有効なデータ型を使用して属性値を指定できます。各 FAttributeValue オブジェクトは、使用可能なプロパティのうちの 1 つだけを使用できます。

プロパティ	説明
attrType	属性値のタイプを指定します。 型: FAttributeType enum 値。 必須: いいえ
S	文字列の属性値を表します。 タイプ: FString 必須: いいえ
N	数値の属性値を表します。 タイプ: double 必須: いいえ
SL	文字列の属性値の配列を表します。 タイプ: TArray<FString> 必須: いいえ
SDM	文字列キーと二重値のディクショナリを表します。 タイプ: TMap<FString, double> 必須: いいえ

FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest

このデータタイプは、AWS リソースへの制限付きアクセスをゲームサーバーにまで拡張するロール認証情報を提供します。詳細については、「[の IAM サービスロールを設定する Amazon GameLift Servers](#)」を参照してください。

プロパティ	説明
RoleArn	リソースへの制限付きアクセスを拡張するサービスロールの Amazon AWS リソースネーム (ARN)。 タイプ: FString 必須: いいえ
RoleSessionName	ロール認証情報の使用を説明するセッションの名前。 タイプ: FString 必須: いいえ

FGameLiftLongOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: long 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: long&&

プロパティ	説明
	必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftStringOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: FString 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: FString&& 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。

プロパティ	説明
	タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsResult” 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: FGameLiftDescribePlayerSessionsResult&& 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftDescribePlayerSessionsResult

プロパティ	説明
PlayerSessions	タイプ: TArray<FGameLiftPlayerSession> 必須: はい
NextToken	結果の次のページの先頭を示すトークン。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を提供する場合、このパラメータは無視されます。 タイプ: FString 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGenericOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい

プロパティ	説明
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftPlayerSession

プロパティ	説明
CreationTime	タイプ: long 必須: はい
FleetId	タイプ: FString 必須: はい
GameSessionId	タイプ: FString 必須: はい
IP アドレス	タイプ: FString 必須: はい
PlayerData	タイプ: FString 必須: はい
PlayerId	タイプ: FString 必須: はい
PlayerSessionId	タイプ: FString 必須: はい
ポート	タイプ: int

プロパティ	説明
	必須: はい
ステータス	型: A PlayerSessionStatus enum 。 必須: はい
TerminationTime	タイプ: long 必須: はい
DnsName	タイプ: FString 必須: はい

FGameLiftGetComputeCertificateOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “FGameLiftGetComputeCertificateResult” 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。 タイプ: FGameLiftGetComputeCertificateResult && 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool

プロパティ	説明
	必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftGetComputeCertificateResult

コンピューティングの TLS 証明書へのパスとコンピューティングのホスト名。

プロパティ	説明
CertificatePath	タイプ: FString 必須: はい
ComputeName	タイプ: FString 必須: はい

FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome

このデータ型はアクションの結果で、以下のプロパティを持つオブジェクトを生成します。

プロパティ	説明
結果	アクションの結果。 タイプ: the section called “FGetFleetRoleCredentialsResult” 必須: いいえ
ResultWithOwnership	アクションの結果を rvalue としてキャストし、呼び出し元のコードがオブジェクトの所有権を取得できるようにします。

プロパティ	説明
	タイプ: FGameLiftGetFleetRoleCredentialsResult<&& 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: bool 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “FGameLiftError” 必須: いいえ

FGetFleetRoleCredentialsResult

プロパティ	説明
AccessKeyId	AWS へのアクセスを認証して提供するためのアクセスキー ID。 タイプ: FString 必須: いいえ
AssumedRoleId	サービスロールが属するユーザーの ID。 タイプ: FString 必須: いいえ
AssumedRoleUserArn	サービスロールが属するユーザーの Amazon リソースネーム (ARN)。 タイプ: FString

プロパティ	説明
	必須: いいえ
有効期限	セッション認証情報の有効期限が切れるまでの時間。 タイプ: <code>FDateTime</code> 必須: いいえ
<code>SecretAccessKey</code>	認証のためのシークレットアクセスキー ID。 タイプ: <code>FString</code> 必須: いいえ
<code>SessionToken</code>	AWS リソースとやり取りする現在のアクティブなセッションを識別するトークン。 タイプ: <code>FString</code> 必須: いいえ
Success (成功)	アクションが成功したかどうか。 タイプ: <code>bool</code> 必須: はい
エラー	アクションが失敗した場合に発生したエラー。 タイプ: the section called “GameLiftError” 必須: いいえ

FGameLiftError

プロパティ	説明
<code>ErrorType</code>	エラーのタイプ。

プロパティ	説明
	Type: A <code>GameLiftErrorType</code> enum . 必須: いいえ
ErrorName	エラータイプの名前。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ
ErrorMessage	エラーメッセージです。 タイプ: <code>std::string</code> 必須: いいえ

列挙型

サーバー SDK for Amazon GameLift Servers (Unreal) に定義された列挙型は、次のように定義されます。

FAttributeType

- なし
- STRING
- DOUBLE
- STRING_LIST
- STRING_DOUBLE_MAP

GameLiftErrorType

エラータイプを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- SERVICE_CALL_FAILED – AWS サービスへの呼び出しに失敗しました。
- LOCAL_CONNECTION_FAILED — へのローカル接続Amazon GameLift Serversに失敗しました。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – ネットワークは初期化されていません。
- GAMESESSION_ID_NOT_SET – ゲームセッション ID が設定されていません。

- `BAD_REQUEST_EXCEPTION`
- `INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION`
- `ALREADY_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントはすでに `Initialize()` で初期化されています。
- `FLEET_MISMATCH` – ターゲットフリートがゲームセッションまたはプレイヤーセッションのフリートと一致しません。
- `GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversクライアントは初期化されていません。
- `GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーは初期化されていません。
- `GAME_SESSION_ENDED_FAILED` – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションが終了したことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `GAME_SESSION_NOT_READY` – Amazon GameLift Serversサーバーゲームセッションはアクティブ化されませんでした。
- `GAME_SESSION_READY_FAILED` – のサーバー SDK は、サービスに連絡してゲームセッションの準備ができたことを報告Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `INITIALIZATION_MISMATCH` – `Server::Initialize()` の後にクライアントメソッドが呼び出されました。その逆も同様です。
- `NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Serversサーバーまたはクライアントが `Initialize()` で初期化されていません。
- `NO_TARGET_ALIASID_SET` – ターゲットのエイリアスが設定されていません。
- `NO_TARGET_FLEET_SET` – ターゲットフリートが設定されていません。
- `PROCESS_ENDING_FAILED` – のサーバー SDK は、プロセスの終了をレポートするためにサービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `PROCESS_NOT_ACTIVE` – サーバードプロセスはまだアクティブではなく、`GameSession` にバインドされていないため、プレイヤーセッションを受け入れたり処理したりすることはできません。
- `PROCESS_NOT_READY` – サーバードプロセスをまだアクティブ化する準備ができていません。
- `PROCESS_READY_FAILED` – のサーバー SDK は、プロセスの準備が整ったことを報告するために サービスに連絡Amazon GameLift Serversできませんでした。
- `SDK_VERSION_DETECTION_FAILED` – SDK バージョン検出に失敗しました。
- `STX_CALL_FAILED` – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントへの呼び出しが失敗しました。

- STX_INITIALIZATION_FAILED – XSTX サーバーのバックエンドコンポーネントが初期化に失敗しました。
- UNEXPECTED_PLAYER_SESSION – 未登録のプレイヤーセッションがサーバーによって検出されました。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket にメッセージを送信する際に再試行可能な障害が発生しました。
- WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE – GameLift Service WebSocket へのメッセージの送信に失敗しました。
- MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。
- PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION – リクエストの検証に失敗しました。

EPlayerSessionCreationPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。
- NOT_SET – ゲームセッションは、新規プレイヤーセッションを受け入れたり拒否したりするように設定されていません。

EPlayerSessionStatus

- ACTIVE
- COMPLETED
- NOT_SET
- RESERVED
- TIMEDOUT

[C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)

トピック

- [GetSdkVersion\(\)](#)

- [InitSDK\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
FGameLiftStringOutcome GetSdkVersion();
```

戻り値

成功した場合、[the section called “FGameLiftStringOutcome”](#) オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返されるオブジェクトには、バージョン番号が含まれます (例: 5.0.0)。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitSDK()

マネージド EC2 フリートの Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化Amazon GameLift Serversが発生する前に、起動時にこのメソッドを呼び出します。このメソッドは、ホスト環境からサーバーパラメータを読み取り、サーバーとAmazon GameLift Serversサービス間の通信を設定します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK()
```

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す `InitSdkOutcome` オブジェクトを返します。

例

```
//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent  
to enable further communication.  
FGameLiftGenericOutcome initSdkOutcome = gameLiftSdkModule->InitSDK();
```

InitSDK()

Anywhere フリートまたはマネージドコンテナフリートの Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。に関連する他の初期化Amazon GameLift Serversが発生する前に、起動時にこのメソッドを呼び出します。この方法では、サーバーとAmazon GameLift Serversサービス間の通信をセットアップするために、明示的なサーバーパラメータが必要です。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK(serverParameters)
```

パラメータ

[FServerParameters](#)

Amazon GameLift ServersAnywhere フリートでゲームサーバーを初期化するには、次の情報を使用して `ServerParameters` オブジェクトを作成します。

- ゲームサーバーへの接続に使用されるウェブソケットの URL。
- ゲームサーバーのホストに使用されるプロセスの ID。
- ゲームサーバープロセスをホスティングするコンピューティングの ID。
- Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングを含むAmazon GameLift Servers フリートの ID。
- Amazon GameLift Servers オペレーションによって生成された認可トークン。

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す `InitSdkOutcome` オブジェクトを返します。

Note

Anywhere フリートにデプロイされたゲームビルドに対して `InitSDK()` への呼び出しが失敗する場合は、ビルドリソースの作成時に使用した `ServerSdkVersion` パラメータを確認してください。この値は、使用中のサーバー SDK バージョンに明示的に設定する必要があります。このパラメータのデフォルト値は `4.x` で、互換性がありません。この問題を解決するには、新しいビルドを作成して新しいフリートにデプロイします。

例

```
//Define the server parameters
FServerParameters serverParameters;
parameters.m_authToken = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff";
parameters.m_fleetId = "arn:aws:gamelift:us-west-1:111122223333:fleet/
fleet-9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bbbb44aa";
parameters.m_hostId = "HardwareAnywhere";
parameters.m_processId = "PID1234";
parameters.m_webSocketUrl = "wss://us-west-1.api.amazongamelift.com";

//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent
to enable further communication.
FGameLiftGenericOutcome initSdkOutcome = gameLiftSdkModule->InitSDK(serverParameters);
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができていAmazon GameLift Serversることを通知します。[InitSDK\(\)](#) を呼び出した後にこのメソッドを呼び出します このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
GenericOutcome ProcessReady(const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters
&processParameters);
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [FProcessParameters](#) オブジェクト。

- Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスと通信するために呼び出すゲームサーバーコードに実装されているコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しと委任関数の実装の両方を示します。

```
//Calling ProcessReady tells Amazon GameLift Servers this game server is ready to
receive incoming game sessions!
UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Calling Process Ready"));
FGameLiftGenericOutcome processReadyOutcome = gameLiftSdkModule-
>ProcessReady(*params);
```

ProcessEnding()

Amazon GameLift Servers サーバープロセスが終了していることを通知します。アクティブなゲームセッションのシャットダウンを含むその他すべてのクリーンアップタスクの後そして、プロセスを

終了する前にこのメソッドを呼び出します。ProcessEnding() の結果に応じて、プロセスは成功 (0) またはエラー (-1) で終了し、フリーイベントが生成されます。プロセスがエラーで終了した場合、生成されるフリーイベントは SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY です。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessEnding()
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
//OnProcessTerminate callback. Amazon GameLift Servers will invoke this callback before
//shutting down an instance hosting this game server.
//It gives this game server a chance to save its state, communicate with services,
//etc., before being shut down.
//In this case, we simply tell Amazon GameLift Servers we are indeed going to shutdown.
params->OnTerminate.BindLambda( [=]() {
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Game Server Process is terminating"));
    gameLiftSdkModule->ProcessEnding();
});
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブ化し、プレイヤー接続を受信する準備が整ったことを Amazon GameLift Servers に通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化の後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome ActivateGameSession()
```

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、onStartGameSession() 委任関数の一部として呼び出された ActivateGameSession() を示しています。

```
//When a game session is created, Amazon GameLift Servers sends an activation request
//to the game server and passes along the game session object containing game properties
//and other settings.
//Here is where a game server should take action based on the game session object.
//Once the game server is ready to receive incoming player connections, it should
//invoke GameLiftServerAPI.ActivateGameSession()
auto onGameSession = [=](Aws::GameLift::Server::Model::GameSession gameSession)
{
    FString gameId = FString(gameSession.GetGameSessionId());
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameSession Initializing: %s"), *gameId);
    gameLiftSdkModule->ActivateGameSession();
};
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(EPlayerSessionCreationPolicy
policy)
```

パラメータ

playerCreationSessionPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。

有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
FGameLiftGenericOutcome outcome = gameLiftSdkModule-  
>UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::EPlayerSessionCreationPolicy::ACCEPT_A
```

GetGameSessionId()

アクティブなサーバープロセスにホストされたゲームセッションの ID を取得します。

ゲームセッションでアクティブ化されていないアイドル状態のプロセスの場合、呼び出しは [the section called “FGameLiftError”](#) を返します。

構文

```
FGameLiftStringOutcome GetGameSessionId()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を [the section called “FGameLiftStringOutcome”](#) オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

ゲームセッションでまだアクティブ化されていないアイドルプロセスの場合、呼び出しは Success=True および GameSessionId="" を返します。

例

```
//When a game session is created, Amazon GameLift Servers sends an activation request  
to the game server and passes along the game session object containing game properties  
and other settings.  
//Here is where a game server should take action based on the game session object.  
//Once the game server is ready to receive incoming player connections, it should  
invoke GameLiftServerAPI.ActivateGameSession()  
auto onGameSession = [](Aws::GameLift::Server::Model::GameSession gameSession)  
{  
    FString gameSessionId = FString(gameSession.GetGameSessionId());  
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("GameSession Initializing: %s"), *gameSessionId);  
    gameLiftSdkModule->ActivateGameSession();  
};
```


GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスは、 から `onProcessTerminate()` コールバックを受信した後にアクションを実行します Amazon GameLift Servers。 は、次の理由で `onProcessTerminate()` を Amazon GameLift Servers 呼び出します。

- サーバープロセスが不良状態を報告した場合、または に応答しなかった場合 Amazon GameLift Servers。
- スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する場合。
- [スポットインスタンスの中断](#)によりインスタンスが終了した場合。

構文

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

戻り値

成功した場合、終了時刻を `AwsDateTimeOutcome` オブジェクトとして返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 以降の経過ティックで表現されます。例えば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z は、6373559680000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

プロセスが `ProcessParameters.OnProcessTerminate()` コールバックを受信していない場合、エラーメッセージが返されます。サーバープロセスのシャットダウンの詳細については、「[サーバープロセスのシャットダウン通知に応答する](#)」を参照してください。

例

```
AwsDateTimeOutcome TermTimeOutcome = gameLiftSdkModule->GetTerminationTime();
```

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続されており、検証が必要である Amazon GameLift Servers ことを通知します。 Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であることを確認します。プレイヤーセッションが検証されると、 はプレイヤーロットのステータスを RESERVED から ACTIVE Amazon GameLift Servers に変更します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome AcceptPlayerSession(const FString& playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証と拒否を含む接続リクエストを処理します。

```
bool GameLiftManager::AcceptPlayerSession(const FString& playerId, const
FString& gameId)
{
    #if WITH_GAMELIFT
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Accepting GameLift PlayerSession: %s . PlayerId:
%s"), *playerSessionId, *playerId);
        FString gsId = GetCurrentGameSessionId();
        if (gsId.IsEmpty()) {
            UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("No GameLift GameSessionId. Returning early!"));
            return false;
        }

        if (!gameLiftSdkModule->AcceptPlayerSession(playerSessionId).IsSuccess()) {
            UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("PlayerSession not Accepted.));
            return false;
        }

        // Add PlayerSession from internal data structures keeping track of connected players
        connectedPlayerSessionIds.Add(playerSessionId);
        idToPlayerSessionMap.Add(playerSessionId, PlayerSession{ playerId,
playerSessionId });
        return true;
    #else
```

```
    return false;
#endif
}
```

RemovePlayerSession()

プレイヤーがサーバープロセスから切断されたAmazon GameLift Serversことを通知します。これに応じて、Amazon GameLift Serversはプレイヤースロットを使用可能に変更します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome RemovePlayerSession(const FString& playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
bool GameLiftManager::RemovePlayerSession(const FString& playerId)
{
    #if WITH_GAMELIFT
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Removing GameLift PlayerSession: %s"),
        *playerSessionId);

    if (!gameLiftSdkModule->RemovePlayerSession(playerSessionId).IsSuccess()) {
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("PlayerSession Removal Failed"));
        return false;
    }

    // Remove PlayerSession from internal data structures that are keeping track of
    // connected players
    connectedPlayerSessionIds.Remove(playerSessionId);
    idToPlayerSessionMap.Remove(playerSessionId);
    }
```

```
// end the session if there are no more players connected
if (connectedPlayerSessionIds.Num() == 0) {
    EndSession();
}

return true;
#else
return false;
#endif
}
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このメソッドを使用して、以下に関する情報を取得します。

- シングルプレイヤーセッション
- ゲームセッションのすべてのプレイヤーセッション
- 1つのプレイヤー ID に関連付けられているすべてのプレイヤーセッション

構文

```
FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(const
FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest &describePlayerSessionsRequest)
```

パラメータ

[FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest](#)

取得するプレイヤーセッションを記述する [the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest”](#) オブジェクト。

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む [the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストします。NextToken を省略し、制限値を 10 に設定することで、はリクエストに一致する最初の 10 個のプレイヤーセッションレコードAmazon GameLift Serversを返します。

```
void GameLiftManager::DescribePlayerSessions()
{
    #if WITH_GAMELIFT
        FString localPlayerSessions;
        for (auto& psId : connectedPlayerSessionIds)
        {
            PlayerSession ps = idToPlayerSessionMap[psId];
            localPlayerSessions += FString::Printf(TEXT("%s : %s ; "), *(ps.playerSessionId),
*(ps.playerId));
        }
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("LocalPlayerSessions: %s"), *localPlayerSessions);

        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Describing PlayerSessions in this GameSession"));
        FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest request;
        request.m_gameSessionId = GetCurrentGameSessionId();

        FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome outcome = gameLiftSdkModule->DescribePlayerSessions(request);
        LogDescribePlayerSessionsOutcome(outcome);
    #endif
}
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

このアクションは非同期です。新しいプレイヤーがマッチングされると、はコールバック関数を使用して更新されたマッチメーカーデータをAmazon GameLift Servers配信しますOnUpdateGameSession()。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
FGameLiftStringOutcome StartMatchBackfill (FStartMatchBackfillRequest
&startBackfillRequest);
```

パラメータ

[FStartMatchBackfillRequest](#)

次の情報を通信する StartMatchBackfillRequest オブジェクト。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合、Amazon GameLift Servers は ID を生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値はゲームセッションのマッチメーカーデータに含まれています。
- バックフィルするゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメイキングデータ。

戻り値

StartMatchBackfillOutcome オブジェクトを、マッチバックフィルチケット ID またはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。

例

```
FGameLiftStringOutcome FGameLiftServerSDKModule::StartMatchBackfill(const
FStartMatchBackfillRequest& request)
{
    #if WITH_GAMELIFT
    Aws::GameLift::Server::Model::StartMatchBackfillRequest sdkRequest;
    sdkRequest.SetTicketId(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_ticketId));
    sdkRequest.SetGameSessionArn(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_gameSessionArn));

    sdkRequest.SetMatchmakingConfigurationArn(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_matchmakingConfigurationArn));
    for (auto player : request.m_players) {
        Aws::GameLift::Server::Model::Player sdkPlayer;
        sdkPlayer.SetPlayerId(TCHAR_TO_UTF8(*player.m_playerId));
        sdkPlayer.SetTeam(TCHAR_TO_UTF8(*player.m_team));
        for (auto entry : player.m_latencyInMs) {
            sdkPlayer.WithLatencyMs(TCHAR_TO_UTF8(*entry.Key), entry.Value);
        }
    }
}
```

```

    std::map<std::string, Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue>
    sdkAttributeMap;
    for (auto attributeEntry : player.m_playerAttributes) {
        FAttributeValue value = attributeEntry.Value;
        Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue attribute;
        switch (value.m_type) {
            case FAttributeType::STRING:
                attribute =
                Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue(TCHAR_TO_UTF8(*value.m_S));
                break;
            case FAttributeType::DOUBLE:
                attribute = Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue(value.m_N);
                break;
            case FAttributeType::STRING_LIST:
                attribute =
                Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue::ConstructStringList();
                for (auto sl : value.m_SL) {
                    attribute.AddString(TCHAR_TO_UTF8(*sl));
                };
                break;
            case FAttributeType::STRING_DOUBLE_MAP:
                attribute =
                Aws::GameLift::Server::Model::AttributeValue::ConstructStringDoubleMap();
                for (auto sdm : value.m_SDM) {
                    attribute.AddStringAndDouble(TCHAR_TO_UTF8(*sdm.Key), sdm.Value);
                };
                break;
        }
        sdkPlayer.WithPlayerAttribute((TCHAR_TO_UTF8(*attributeEntry.Key)), attribute);
    }
    sdkRequest.AddPlayer(sdkPlayer);
}
auto outcome = Aws::GameLift::Server::StartMatchBackfill(sdkRequest);
if (outcome.IsSuccess()) {
    return FGameLiftStringOutcome(outcome.GetResult().GetTicketId());
}
else {
    return FGameLiftStringOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
}
#else
return FGameLiftStringOutcome("");
#endif

```

```
}
```

StopMatchBackfill()

アクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。詳細については、[FlexMatch「バックフィル機能」](#)を参照してください。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome StopMatchBackfill (FStopMatchBackfillRequest  
&stopBackfillRequest);
```

パラメータ

[FStopMatchBackfillRequest](#)

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する StopMatchBackfillRequest オブジェクト:

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。
- バックフィルリクエストが送信されたマッチメーカー。
- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
FGameLiftGenericOutcome FGameLiftServerSDKModule::StopMatchBackfill(const  
    FStopMatchBackfillRequest& request)  
{  
    #if WITH_GAMELIFT  
        Aws::GameLift::Server::Model::StopMatchBackfillRequest sdkRequest;  
        sdkRequest.SetTicketId(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_ticketId));  
        sdkRequest.SetGameSessionArn(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_gameSessionArn));  
  
        sdkRequest.SetMatchmakingConfigurationArn(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_matchmakingConfigurationArn));  
        auto outcome = Aws::GameLift::Server::StopMatchBackfill(sdkRequest);  
        if (outcome.IsSuccess()) {  
            return FGameLiftGenericOutcome(nullptr);  
        }  
        else {
```



```
    return FGameLiftGenericOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
}
#else
return FGameLiftGenericOutcome(nullptr);
#endif
}
```

GetComputeCertificate()

Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングリソースと 間のネットワーク接続を暗号化するために使用される TLS 証明書へのパスを取得しますAmazon GameLift Servers。コンピューティングデバイスを Amazon GameLift ServersAnywhere フリートに登録するときに、証明書パスを使用できます。詳細については、「[RegisterCompute](#)」を参照してください。

構文

```
FGameLiftGetComputeCertificateOutcome FGameLiftServerSDKModule::GetComputeCertificate()
```

戻り値

以下を含む GetComputeCertificateResponse オブジェクトを返します。

- CertificatePath: コンピューティングリソース上の TLS 証明書へのパス。
- HostName: コンピューティングリソースのホスト名。

例

```
FGameLiftGetComputeCertificateOutcome FGameLiftServerSDKModule::GetComputeCertificate()
{
    #if WITH_GAMELIFT
    auto outcome = Aws::GameLift::Server::GetComputeCertificate();
    if (outcome.IsSuccess()) {
        auto& outres = outcome.GetResult();
        FGameLiftGetComputeCertificateResult result;
        result.m_certificate_path = UTF8_T0_TCHAR(outres.GetCertificatePath());
        result.m_computeName = UTF8_T0_TCHAR(outres.GetComputeName());
        return FGameLiftGetComputeCertificateOutcome(result);
    }
    else {
        return FGameLiftGetComputeCertificateOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
    }
}
```

```
#else
return FGameLiftGetComputeCertificateOutcome(FGameLiftGetComputeCertificateResult());
#endif
}
```

GetFleetRoleCredentials()

が他の とやり取りAmazon GameLift Serversすることを許可する IAM ロール認証情報を取得します AWS のサービス。詳細については、「[フリートの他の AWS リソースと通信する](#)」を参照してください。

構文

```
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome
FGameLiftServerSDKModule::GetFleetRoleCredentials(const
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest &request)
```

パラメータ

[FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest](#)

戻り値

[the section called “FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) オブジェクトを返します。

例

```
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome
FGameLiftServerSDKModule::GetFleetRoleCredentials(const
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest &request)
{
    #if WITH_GAMELIFT
    Aws::GameLift::Server::Model::GetFleetRoleCredentialsRequest sdkRequest;
    sdkRequest.SetRoleArn(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_roleArn));
    sdkRequest.SetRoleSessionName(TCHAR_TO_UTF8(*request.m_roleSessionName));

    auto outcome = Aws::GameLift::Server::GetFleetRoleCredentials(sdkRequest);

    if (outcome.IsSuccess()) {
        auto& outres = outcome.GetResult();
        FGameLiftGetFleetRoleCredentialsResult result;
        result.m_assumedUserRoleArn = UTF8_TO_TCHAR(outres.GetAssumedUserRoleArn());
        result.m_assumedRoleId = UTF8_TO_TCHAR(outres.GetAssumedRoleId());
    }
    }
```

```
result.m_accessKeyId = UTF8_T0_TCHAR(outres.GetAccessKeyId());
result.m_secretAccessKey = UTF8_T0_TCHAR(outres.GetSecretAccessKey());
result.m_sessionToken = UTF8_T0_TCHAR(outres.GetSessionToken());
result.m_expiration = FDateTime::FromUnixTimestamp(outres.GetExpiration());
return FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(result);
}
else {
    return FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
}
#else
return
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(FGameLiftGetFleetRoleCredentialsResult());
#endif
}
```

Server SDK for Amazon GameLift Serversバージョン 4 以前

このリファレンスは、サーバー SDK for Amazon GameLift Servers、バージョン 4.x 以前を文書化しています。サーバー SDK は、ゲームサーバーが Amazon GameLift Servers サービスと通信するために使用するコア機能を提供します。例えば、ゲームサーバーはサービスからプロンプトを受け取り、ゲームセッションを開始および停止し、定期的にゲームセッションステータスをサービスに更新します。ホスティング用にゲームサーバーをデプロイする前に、サーバー SDK と統合します。

このサーバー SDK リファレンスを使用して、ホスティング用のカスタムマルチプレイヤーゲームサーバーをと統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバー Amazon GameLift Servers に追加する](#)」を参照してください。

のサーバー SDK の最新バージョン Amazon GameLift Servers は 5.x です。以下のホスティング機能を使用するには、バージョン 5.x に更新する必要があります。

- Amazon GameLift Servers どこでも
- Amazon GameLift Servers マネージドコンテナ
- Amazon GameLift Servers Unreal Engine と Unity 用の プラグイン

トピック

- [C++ サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション](#)
- [C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション](#)
- [のサーバー SDK \(Unreal\) -- Amazon GameLift Servers アクション](#)

C++ サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション

サーバー SDK リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)」を参照してください。

C++ サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- データ型

サーバー SDK リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)」を参照してください。

この API は、GameLiftServerAPI.h、LogParameters.h、および ProcessParameters.h で定義されています。

[C++ サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション](#)

DescribePlayerSessionsRequest

このデータ型は、取得するプレイヤーセッションを指定するのに使用されます。このデータ型は次のように使用できます。

- 特定のプレイヤーセッションをリクエストする PlayerSessionId を提供します。
- 指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストする GameSessionId を提供します。

- 指定したプレイヤーのすべてのプレイヤーセッションをリクエストする PlayerId を提供します。

プレイヤーセッション数が多い場合は、ページ分割パラメータを使用して結果を順次ブロックとして取得します。

内容

GameSessionId

一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。ゲームセッション ID の形式は、arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string> です。<ID string> の値は、カスタム ID 文字列または (ゲームセッション作成時に指定した場合) 生成された文字列のいずれかです。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

[制限]

返される結果の最大数。このパラメータを NextToken とともに使用して、結果を一連の順次ページとして取得します。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 整数

必須: いいえ

NextToken

結果において次の順次ページの開始を示すトークン。このアクションの以前の呼び出しで返されたトークンを使用します。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerId

プレイヤーを表す一意の識別子。プレイヤー ID は開発者によって定義されます。「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionId

プレイヤーセッションを表す一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionStatusFilter

結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスとして以下のステータスがあります。

- RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーのサーバープロセスへの接続や検証はまだ行われていません。
- ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、現時点で接続されています。
- COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。
- TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

LogParameters

このデータ型は、ゲームセッション中に生成されたファイルのうち、ゲームセッション終了時に Amazon GameLift Servers でアップロードして保存するファイルを識別するのに使用されます。この情報は、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

logPaths

Amazon GameLift Servers で将来のアクセスに備えて保存するゲームサーバーログファイルへのディレクトリパス。これらのファイルは、各ゲームセッション中に生成されます。ファイルのパスと名前はゲームサーバーで定義され、ルートゲームビルドディレクトリに保存されます。ログパスは絶対パスである必要があります。たとえば、ゲームビルドによって MyGame

\sessionlogs\ などのパスに保存されるゲームセッションログのログパスは c:\game\MyGame\sessionLogs (Windows インスタンスの場合) または /local/game/MyGame/sessionLogs (Linux インスタンスの場合) となります。

型: std::vector<std::string>

必須: いいえ

ProcessParameters

このデータ型には、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに送られたパラメータセットが含まれます。

内容

port

サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスンするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。

タイプ: 整数

必須: はい

logParameters

ゲームセッションログファイルへのディレクトリパスのリストを含むオブジェクト。

タイプ: Aws::GameLift::Server::[LogParameters](#)

必須: いいえ

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers サービスが新しいゲームセッションをアクティブ化するために呼び出すコールバック関数の名前。は、クライアントリクエスト [CreateGameSession](#) に応答してこの関数を Amazon GameLift Servers 呼び出します。コールバック関数は [GameSession](#) オブジェクト (Amazon GameLift Servers サービス API リファレンスで定義) を渡します。

型: const std::function<void(Aws::GameLift::Model::GameSession)>
onStartGameSession

必須: はい

onProcessTerminate

サーバープロセスを強制シャットダウンするためにAmazon GameLift Serversサービスが呼び出すコールバック関数の名前。この関数を呼び出した後、Amazon GameLift Servers はサーバープロセスがシャットダウンするのを 5 分間待ち、[ProcessEnding\(\)](#) 呼び出しで応答します。応答がない場合は、受信サーバープロセスをシャットダウンします。

型: `std::function<void()> onProcessTerminate`

必須: いいえ

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするために呼び出すコールバック関数の名前。は 60 秒ごとにこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。この関数を呼び出した後、Amazon GameLift Servers はレスポンスを 60 秒ほど待ちます。レスポンスがなければ、サーバープロセスを異常と記録します。

型: `std::function<bool()> onHealthCheck`

必須: いいえ

onUpdateGameSession

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すためにAmazon GameLift Serversサービスが呼び出すコールバック関数の名前。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するために[マッチバックフィル](#)リクエストが処理されたときに、この関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。[GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (updateReason)、およびマッチバックフィルチケット ID が渡されます。

型: `std::function<void(Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession)>
onUpdateGameSession`

必須: いいえ

StartMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストの送信に使用します。この情報は、[StartMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

一意のゲームセッション識別子。API アクション [GetGameSessionId\(\)](#) は ARN 形式の識別子を返します。

タイプ: 文字列

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションの作成に使用されたマッチメーカーを見つけるには、ゲームセッションオブジェクトのマッチメーカーデータプロパティを確認します。マッチメーカーデータの詳細については「[マッチメーカーデータの処理](#)」を参照してください。

タイプ: 文字列

必須: はい

プレイヤー

現在ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。Player オブジェクト形式の説明については、Amazon GameLift Servers API リファレンスガイドを参照してください。プレイヤー属性、ID、チームの割り当てを見つけるには、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトを参照してください。マッチメーカーでレイテンシーが使用されている場合は、現在のリージョンの更新されたレイテンシーを収集し、それを各プレイヤーのデータに含めます。

型: `std::vector<player>`

必須: はい

TicketId

マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。ここで値を指定しない場合、Amazon GameLift Servers は UUID の形式で値を生成します。この識別子を使用してマッチバックフィルチケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

StopMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用します。この情報は、[StopMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

キャンセルされるリクエストに関連付けられた一意のゲームセッション識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

TicketId

キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

[C++ サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- データ型](#)

トピック

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)

- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessReadyAsync\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続し、検証が必要であることをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であること、つまりプレイヤー ID がゲームセッションでプレイヤーズロットを予約していることを確認します。検証できたら、Amazon GameLift Servers はプレイヤーズロットの状態を RESERVED から ACTIVE に変更します。

構文

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(const std::string& playerSessionId);
```

パラメータ

playerSessionId

AWS SDK Amazon GameLift Servers API アクション [CreatePlayerSession](#) の呼び出しに応答してAmazon GameLift Serversサービスによって発行された一意の ID。ゲームクライアントは、サーバープロセスに接続するときにこの ID をリファレンスします。

Type: std::string

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証や拒否を含む、接続リクエストを処理するための関数を示します。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection& connection, const std::string&
playerSessionId){
    Aws::GameLift::GenericOutcome connectOutcome =
        Aws::GameLift::Server::AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(connectOutcome.IsSuccess())
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerSessionId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(connectOutcome.GetError().GetMessage());
    }
}
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションを開始し、プレイヤーの接続を受ける準備ができていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化が完了した後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
GenericOutcome ActivateGameSession();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、`ActivateGameSession()` が `onStartGameSession()` コールバック関数の一部として呼び出されていることを示しています。

```
void onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession();
}
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このアクションを使用して、単一のプレイヤーセッション、ゲームセッション内のすべてのプレイヤーセッション、または単一のプレイヤー ID に関連付けられたすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得します。

構文

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions (
    const Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsRequest
    &describePlayerSessionsRequest);
```

パラメータ

describePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを記述する [DescribePlayerSessionsRequest](#) オブジェクト。

必須: はい

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む `DescribePlayerSessionsOutcome` オブジェクトを返します。プレイヤーセッションオブジェクトの構造は AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) データ型と同じです。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストを示しています。NextToken を省略し、Limit 値を 10 に設定すると、Amazon GameLift Servers はリクエストに一致する最初の 10 個のプレイヤーセッションを返します。

```
// Set request parameters
Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsRequest request;
request.SetPlayerSessionStatusFilter(Aws::GameLift::Server::Model::PlayerSessionStatusMapper::G
request.SetLimit(10);
request.SetGameSessionId("the game session ID");    // can use GetGameSessionId()

// Call DescribePlayerSessions
Aws::GameLift::DescribePlayerSessionsOutcome playerSessionsOutcome =
    Aws::GameLift::Server::DescribePlayerSessions(request);
```

GetGameSessionId()

サーバープロセスがアクティブな場合、サーバープロセスが現在ホストしているゲームセッションの一意の識別子を取得します。識別子は ARN 形式で返されます:
arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>

ゲームセッションでまだアクティブ化されていないアイドルプロセスの場合、コールは Success=True そして GameSessionId="" (空の文字列) を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を AwsStringOutcome オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome sessionIdOutcome =
```

```
Aws::GameLift::Server::GetGameSessionId();
```

GetInstanceCertificate()

フリートとそのインスタンスに関連付けられている pem エンコードされた TLS 証明書のファイルの場所を取得します。証明書設定を GENERATED に設定して新しいフリートを作成すると、この証明書 AWS Certificate Manager が生成されます。この証明書を使用して、ゲームクライアントとのセキュリティ保護ありの接続を確立し、クライアント/サーバー通信を暗号化します。

構文

```
GetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功すると、インスタンスに保存されているフリートの TLS 証明書ファイルの場所と証明書チェーンを含む GetInstanceCertificateOutcome オブジェクトを返します。証明書チェーンから抽出されたルート証明書ファイルもインスタンスに保存されます。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

証明書と証明書チェーンデータの詳細については、AWS Certificate Manager API リファレンスの [GetCertificate Response Elements](#) を参照してください。

例

```
Aws::GameLift::GetInstanceCertificateOutcome certificateOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetInstanceCertificate();
```

GetSdkVersion()

使用中の SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、AwsStringOutcome オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返される文字列は、バージョン番号のみを含みます(例: 3.1.5)。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスはAmazon GameLift Servers、サービスからonProcessTerminate()コールバックを受信した後、このアクションを実行します。は、onProcessTerminate()(1) サーバープロセスが不良状態を報告した場合、または に応答しなかった場合Amazon GameLift Servers、(2) スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する場合、または (3) [スポットの中断](#)によりインスタンスが終了する場合、 を呼び出すAmazon GameLift Serversことがあります。

プロセスが onProcessTerminate() コールバックを受信した場合、戻り値は予想終了時刻です。プロセスが onProcessTerminate() コールバックを受信していない場合、エラーメッセージが返されます。 [サーバープロセスのシャットダウン](#)の詳細を確認してください。

構文

```
AwsLongOutcome GetTerminationTime();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、終了時刻をAwsLongOutcomeオブジェクトとして返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 以降の経過ティックで表現されます。たとえば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z

は、637355968000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsLongOutcome TermTimeOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetTerminationTime();
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。このメソッドは起動時に他の Amazon GameLift Servers 関連の初期化が実行される前に呼び出す必要があります。

構文

```
InitSDKOutcome InitSDK();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す InitSdkOutcome オブジェクトを返します。

例

```
Aws::GameLift::Server::InitSDKOutcome initOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::InitSDK();
```

ProcessEnding()

サーバープロセスがシャットダウンしていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、すべてのアクティブゲームセッションのシャットダウンを含む他のすべてのクリーンアップタスクの後に呼び出されます。このメソッドは、終了コード 0 で終了します。0 以外の終了コードでは、処理が問題なく終了しなかったというイベントメッセージが発生します。

メソッドがコード 0 で終了すると、成功した終了コードでプロセスを終了できます。エラーコードでプロセスを終了することもできます。エラーコードで終了すると、フリーイベントはプロセスが異常終了したことを示します (SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY)。

構文

```
GenericOutcome ProcessEnding();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
if (outcome.Success)
    exit(0); // exit with success
// otherwise, exit with error code
exit(errorCode);
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、[InitSDK\(\)](#) の呼び出しが成功して必要な設定タスクが完了した後、サーバープロセスがゲームセッションをホストできるようになる前に呼び出す必要があります。このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

この呼び出しは同期です。非同期呼び出しを実行するには、[ProcessReadyAsync\(\)](#) を使用します。詳細については、「[サーバープロセスを初期化する](#)」を参照してください。

構文

```
GenericOutcome ProcessReady(
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- サーバードキュメントと通信するために Amazon GameLift Servers サービスが呼び出す、ゲームサーバードキュメントで実装されたコールバックメソッドの名前。
- サーバードキュメントがリスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しとコールバック関数の実装の両方を示します。

```
// Set parameters and call ProcessReady
std::string serverLog("serverOut.log");           // Example of a log file written by the
game server
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);

int listenPort = 9339;

Aws::GameLift::Server::ProcessParameters processReadyParameter =
    Aws::GameLift::Server::ProcessParameters(
        std::bind(&Server::onStartGameSession, this, std::placeholders::_1),
        std::bind(&Server::onProcessTerminate, this),
        std::bind(&Server::OnHealthCheck, this),
        std::bind(&Server::OnUpdateGameSession, this),
        listenPort,
        Aws::GameLift::Server::LogParameters(logPaths));

Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReady(processReadyParameter);

// Implement callback functions
void Server::onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    GenericOutcome outcome =
        Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession (maxPlayers);
```

```
}

void Server::onProcessTerminate()
{
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
}

bool Server::onHealthCheck()
{
    bool health;
    // complete health evaluation within 60 seconds and set health
    return health;
}
```

ProcessReadyAsync()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたなら、このメソッドを呼び出します。パラメーターは、特定の状況で呼び出す Amazon GameLift Servers のコールバック関数名を指定します。ゲームサーバーコードは、これらの関数を実装する必要があります。

この呼び出しは非同期です。同期呼び出しを実行するには、[ProcessReady\(\)](#) を使用します。詳細については、「[サーバープロセスを初期化する](#)」を参照してください。

構文

```
GenericOutcomeCallable ProcessReadyAsync(
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- サーバープロセスと通信するために Amazon GameLift Servers サービスが呼び出す、ゲームサーバーコードで実装されたコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set parameters and call ProcessReady
std::string serverLog("serverOut.log");           // This is an example of a log file
                                                    written by the game server
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);

int listenPort = 9339;

Aws::GameLift::Server::ProcessParameters processReadyParameter =
    Aws::GameLift::Server::ProcessParameters(
        std::bind(&Server::onStartGameSession, this, std::placeholders::_1),
        std::bind(&Server::onProcessTerminate, this),
        std::bind(&Server::OnHealthCheck, this),
        std::bind(&Server::OnUpdateGameSession, this),
        listenPort,
        Aws::GameLift::Server::LogParameters(logPaths));

Aws::GameLift::GenericOutcomeCallable outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReadyAsync(processReadyParameter);

// Implement callback functions
void onStartGameSession(Aws::GameLift::Model::GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession (maxPlayers);
}

void onProcessTerminate()
{
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup
    GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
}

bool onHealthCheck()
```

```
{  
    // perform health evaluation and complete within 60 seconds  
    return health;  
}
```

RemovePlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID のプレイヤーがサーバープロセスから切断されたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。それに応じて、Amazon GameLift Servers はプレイヤースロットを新しいプレイヤーに割り当てられるよう利用可能に変更します。

構文

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(  
    const std::string& playerSessionId);
```

パラメータ

playerSessionId

AWS SDK Amazon GameLift Servers API アクション [CreatePlayerSession](#) の呼び出しに 응답して Amazon GameLift Servers サービスによって発行された一意の ID。ゲームクライアントは、サーバープロセスに接続するときにこの ID をリファレンスします。

Type: std::string

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。AWS SDK アクション [StartMatchBackfill\(\)](#) も参照してください。このアクションを

使用すると、ゲームセッションをホストするゲームサーバーのプロセスによってマッチバックフィルリクエストを開始できます。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

このアクションは非同期です。新しいプレイヤーが正常にマッチングされると、Amazon GameLift Serversサービスはコールバック関数 を呼び出して更新されたマッチメーカーデータを配信します `OnUpdateGameSession()`。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (
    const Aws::GameLift::Server::Model::StartMatchBackfillRequest
    &startBackfillRequest);
```

パラメータ

StartMatchBackfillRequest

次の情報を通信する [StartMatchBackfillRequest](#) オブジェクト。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合は Amazon GameLift Servers が ID を 1 つ自動生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値は、ゲームセッションのマッチメーカーデータから取得できます。
- バックフィルされるゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメイキングデータ。

必須: はい

戻り値

`StartMatchBackfillOutcome` オブジェクトを、マッチバックフィルチケットまたはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。チケットのステータスは、AWS SDK アクション [DescribeMatchmaking\(\)](#) を使用して追跡できます。

例

```
// Build a backfill request
```

```

std::vector<Player> players;
Aws::GameLift::Server::Model::StartMatchBackfillRequest startBackfillRequest;
startBackfillRequest.SetTicketId("a ticket ID");
    //optional, autogenerated if not provided
startBackfillRequest.SetMatchmakingConfigurationArn("the matchmaker configuration
    ARN"); //from the game session matchmaker data
startBackfillRequest.SetGameSessionArn("the game session ARN");
    // can use GetGameSessionId()
startBackfillRequest.SetPlayers(players);
    //from the game session matchmaker data

// Send backfill request
Aws::GameLift::StartMatchBackfillOutcome backfillOutcome =
    Aws::GameLift::Server::StartMatchBackfill(startBackfillRequest);

// Implement callback function for backfill
void Server::OnUpdateGameSession(Aws::GameLift::Server::Model::GameSession gameSession,
    Aws::GameLift::Server::Model::UpdateReason updateReason, std::string backfillTicketId)
{
    // handle status messages
    // perform game-specific tasks to prep for newly matched players
}

```

StopMatchBackfill()

[StartMatchBackfill\(\)](#) とともに作成されたアクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。AWS SDK アクション [StopMatchmaking\(\)](#) も参照してください。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

構文

```

GenericOutcome StopMatchBackfill (
    const Aws::GameLift::Server::Model::StopMatchBackfillRequest &stopBackfillRequest);

```

パラメータ

StopMatchBackfillRequest

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する [StopMatchBackfillRequest](#) オブジェクト:

- キャンセルされるバックフィルリクエストに割り当てられたチケット ID
- バックフィルリクエストが送信されるマッチメーカー

- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set backfill stop request parameters

Aws::GameLift::Server::Model::StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest;
stopBackfillRequest.SetTicketId("the ticket ID");
stopBackfillRequest.SetGameSessionArn("the game session ARN");
// can use GetGameSessionId()
stopBackfillRequest.SetMatchmakingConfigurationArn("the matchmaker configuration ARN");
// from the game session matchmaker data

Aws::GameLift::GenericOutcome stopBackfillOutcome =
    Aws::GameLift::Server::StopMatchBackfillRequest(stopBackfillRequest);
```

TerminateGameSession()

このメソッドは、バージョン 4.0.1 で非推奨となりました。代わりに、サーバープロセスはゲームセッションが終了した後に [ProcessEnding\(\)](#) を呼び出す必要があります。

サーバープロセスが現在のゲームセッションを終了したことをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。このアクションは、サーバープロセスがアクティブなままになり、新しいゲームセッションをホストするための準備ができたときに呼び出されます。ゲームセッションの終了手順が完了した後にのみ呼び出す必要があります。これは、サーバープロセスがすぐに新しいゲームセッションをホストできるAmazon GameLift Serversことを示すためです。

ゲームセッションが停止した後にサーバープロセスがシャットダウンされる場合は、このアクションは呼び出されません。代わりに、[ProcessEnding\(\)](#) を呼び出し、ゲームセッションとサーバープロセスの両方が終了していることを通知します。

構文

```
GenericOutcome TerminateGameSession();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。AWS SDK アクション [UpdateGameSession\(\)](#) も参照してください。

構文

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(  
    Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy newPlayerSessionPolicy);
```

パラメータ

newPlayerSessionPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。

型: `Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy` 列挙。有効な値を次に示します。

- `ACCEPT_ALL` – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- `DENY_ALL` – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =  
    Aws::GameLift::Server::UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCr
```

Destroy()

ゲームサーバーの初期化中に `initSDK ()` によって割り当てられたメモリをクリーンアップします。このメソッドは、ゲームサーバープロセスを終了した後に使用すると、サーバーメモリの浪費を防ぐことができます。

構文

```
GenericOutcome Aws::GameLift::Server::Destroy();
```

パラメータ

パラメータはありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、ゲームサーバープロセスの終了後に `InitSDK` によって割り当てられたメモリをクリーンアップします。

```
if (Aws::GameLift::Server::ProcessEnding().IsSuccess()) {  
    Aws::GameLift::Server::Destroy();  
    exit(0);  
}
```

C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション

サーバー SDK リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)」を参照してください。

C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- データ型

サーバー SDK リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合します Amazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)」を参照してください。

[C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- アクション](#)

トピック

- [LogParameters](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [ProcessParameters](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)

LogParameters

このデータ型は、ゲームセッション中に生成されたファイルのうち、ゲームセッション終了時に Amazon GameLift Servers でアップロードして保存するファイルを識別するのに使用されます。この情報は、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

logPaths

Amazon GameLift Servers で将来のアクセスに備えて保存するゲームサーバーログファイルへのディレクトリパスのリスト。これらのファイルは各ゲームセッション中にサーバープロセスによって生成されます。ファイルのパスと名前は、ゲームサーバー内に定義され、ルートゲームビルドディレクトリに保存されます。ログパスは絶対パスである必要があります。たとえば、ゲームビルドによって MyGame\sessionlogs\ などのパスに保存されるゲームセッションログのログパスは c:\game\MyGame\sessionLogs (Windows インスタンスの場合) または /local/game/MyGame/sessionLogs (Linux インスタンスの場合) となります。

型: List<String>

必須: いいえ

DescribePlayerSessionsRequest

このデータ型は、取得するプレイヤーセッションを指定するのに使用されます。複数の方法で使用できます。(1) 特定のプレイヤーセッションをリクエストする `PlayerSessionId` を使用します。(2) 指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーをリクエストするには、`GameSessionId` を指定します。または、(3) 指定したプレイヤーのすべてのプレイヤーセッションをリクエストするには、`PlayerId` を指定します。プレイヤーセッション数が多い場合は、ページ分割パラメータを使用して結果を順次ページとして取得します。

内容

GameSessionId

一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。ゲームセッション ID の形式は、`arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>` です。`<ID string>` の値は、カスタム ID 文字列または (ゲームセッション作成時に指定した場合) 生成された文字列のいずれかです。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

[制限]

返される結果の最大数。このパラメータを `NextToken` とともに使用して、結果を一連の順次ページとして取得します。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 整数

必須: いいえ

NextToken

結果において次の順次ページの開始を示すトークン。このアクションの以前の呼び出しで返されたトークンを使用します。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerId

プレイヤーを表す一意の識別子。プレイヤー ID は開発者によって定義されます。「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionId

プレイヤーセッションを表す一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionStatusFilter

結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスとして以下のステータスがあります。

- RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーのサーバープロセスへの接続や検証はまだ行われていません。
- ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、現時点で接続されています。
- COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。
- TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

ProcessParameters

このデータ型には、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに送られたパラメータセットが含まれます。

内容

port

サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスニングするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。

タイプ: 整数

必須: はい

logParameters

ゲームセッションログファイルへのディレクトリパスのリストを含むオブジェクト。

型: `Aws::GameLift::Server::LogParameters`

必須: はい

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers サービスが新しいゲームセッションをアクティブ化するために呼び出すコールバック関数の名前。は、クライアントリクエスト [CreateGameSession](#) に応答してこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。コールバック関数は [GameSession](#) オブジェクト (Amazon GameLift Servers サービス API リファレンスで定義) を取得します。

型: `void OnStartGameSessionDelegate(GameSession gameSession)`

必須: はい

onProcessTerminate

サーバープロセスを強制シャットダウンするためにAmazon GameLift Serversサービスが呼び出すコールバック関数の名前。この関数を呼び出すと、Amazon GameLift Servers はサーバープロセスがシャットダウンするために 5 分間待ち、サーバープロセスをシャットダウンする前に [ProcessEnding\(\)](#) 呼び出しで応答します。

型: `void OnProcessTerminateDelegate()`

必須: はい

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするために呼び出すコールバック関数の名前。は 60 秒ごとにこの関数を Amazon GameLift Servers が呼び出します。この関数を呼び出した後、Amazon GameLift Servers はレスポンスを 60 秒ほど待ちます。レスポンスがなければ、サーバープロセスを異常と記録します。

型: `bool OnHealthCheckDelegate()`

必須: はい

onUpdateGameSession

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すために Amazon GameLift Servers サービスが呼び出すコールバック関数の名前。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するために [マッチバックフィル](#) リクエストが処理されたときに、この関数を Amazon GameLift Servers が呼び出します。 [GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (`updateReason`)、およびマッチバックフィルチケット ID が渡されます。

型: `void OnUpdateGameSessionDelegate ( UpdateGameSession updateGameSession )`

必須: いいえ

StartMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストの送信に使用します。この情報は、 [StartMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

一意のゲームセッション識別子。SDK メソッド [GetGameSessionId\(\)](#) は ARN 形式の識別子を返します。

タイプ: 文字列

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションの作成に使用されたマッチメーカーを見つけるには、ゲームセッションオブジェクトのマッチ

メーカーデータプロパティを確認します。マッチメーカーデータの詳細については「[マッチメーカーデータの処理](#)」を参照してください。

タイプ: 文字列

必須: はい

プレイヤー

現在ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。Player オブジェクト形式の説明については、Amazon GameLift Servers API リファレンスガイドを参照してください。プレイヤー属性、ID、チームの割り当てを見つけるには、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトを参照してください。マッチメーカーでレイテンシーが使用されている場合は、現在のリージョンの更新されたレイテンシーを収集し、それを各プレイヤーのデータに含めます。

型: [プレイヤー](#)[]

必須: はい

TicketId

マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。ここで値を指定しない場合、Amazon GameLift Servers は UUID の形式で値を生成します。この識別子を使用してマッチバックフィルチケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

StopMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用します。この情報は、[StopMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

キャンセルされるリクエストに関連付けられた一意のゲームセッション識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

TicketId

キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: はい

C# サーバー SDK for Amazon GameLift Servers 4.x -- データ型

トピック

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続し、検証が必要であることをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であること、つまりプレイヤー ID がゲームセッションでプレイヤーズロットを予約していることを確認します。検証できたら、Amazon GameLift Servers はプレイヤーズロットの状態を RESERVED から ACTIVE に変更します。

構文

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。プレイヤーセッション ID は、PlayerSession オブジェクトです。これは、クライアントの GameLift API アクションの https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_StartGameSessionPlacement.htmlStartGameSessionPlacement、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_CreateGameSession.htmlCreateGameSession、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribeGameSessionPlacement.htmlDescribeGameSessionPlacement、または https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribePlayerSessions.htmlDescribePlayerSessions の呼び出しに応答して返されます。

タイプ: 文字列

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、無効なプレイヤーセッション ID の検証や拒否を含む、接続リクエストを処理するための関数を示します。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection connection, String playerId){
    var acceptPlayerSessionOutcome =
    GameLiftServerAPI.AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(acceptPlayerSessionOutcome.Success)
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(acceptPlayerSessionOutcome.Error.ErrorMessage);    }
}
```

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブにし、プレイヤーの接続を受ける準備ができていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化が完了した後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
GenericOutcome ActivateGameSession()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、ActivateGameSession() が onStartGameSession() 委任関数の一部として呼び出されていることを示しています。

```
void OnStartGameSession(GameSession gameSession)
{
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map

    // When ready to receive players
```

```
var activateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();  
}
```

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このアクションを使用して、単一のプレイヤーセッション、ゲームセッション内のすべてのプレイヤーセッション、または単一のプレイヤー ID に関連付けられたすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得します。

構文

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest  
describePlayerSessionsRequest)
```

パラメータ

describePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを記述する [DescribePlayerSessionsRequest](#) オブジェクト。

必須: はい

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む `DescribePlayerSessionsOutcome` オブジェクトを返します。プレイヤーセッションオブジェクトの構造は AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) データ型と同じです。

例

この例は、指定したゲームセッションにアクティブに接続されているすべてのプレイヤーセッションのリクエストを示しています。NextToken を省略し、Limit 値を 10 に設定すると、Amazon GameLift Servers は、リクエストに一致するプレイヤーセッションレコードの最初の 10 個を返します。

```
// Set request parameters  
var describePlayerSessionsRequest = new  
    Aws.GameLift.Server.Model.DescribePlayerSessionsRequest()  
{
```

```
GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result,    //gets the ID for
the current game session
Limit = 10,
PlayerSessionStatusFilter =
PlayerSessionStatusMapper.GetNameForPlayerSessionStatus(PlayerSessionStatus.ACTIVE)
};
// Call DescribePlayerSessions
Aws::GameLift::DescribePlayerSessionsOutcome playerSessionsOutcome =
    Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessions(describePlayerSessionRequest);
```

GetGameSessionId()

サーバープロセスがアクティブな場合、サーバープロセスが現在ホストしているゲームセッションの ID を取得します。

ゲームセッションでまだアクティブ化されていないアイドルプロセスの場合、コールは、Success = True そして GameSessionId = "" (空の文字列) を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を AwsStringOutcome オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
var getGameSessionIdOutcome = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId();
```

GetInstanceCertificate()

フリートとそのインスタンスに関連付けられている pem エンコードされた TLS 証明書のファイルの場所を取得します。証明書設定を GENERATED に設定して新しいフリートを作成すると、この証明書 AWS Certificate Manager が生成されます。この証明書を使用して、ゲームクライアントとのセキュリティ保護ありの接続を確立し、クライアント/サーバー通信を暗号化します。

構文

```
GetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功すると、インスタンスに保存されているフリートの TLS 証明書ファイルの場所と証明書チェーンを含む `GetInstanceCertificateOutcome` オブジェクトを返します。証明書チェーンから抽出されたルート証明書ファイルもインスタンスに保存されます。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

証明書と証明書チェーンデータの詳細については、AWS Certificate Manager API リファレンスの [GetCertificate Response Elements](#)」を参照してください。

例

```
var getInstanceCertificateOutcome = GameLiftServerAPI.GetInstanceCertificate();
```

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、`AwsStringOutcome` オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返される文字列は、バージョン番号のみを含みます(例: 3.1.5)。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
var getSdkVersionOutcome = GameLiftServerAPI.GetSdkVersion();
```

GetTerminationTime()

終了時刻が判る場合に、サーバープロセスがシャットダウンを予定している時刻を返します。サーバープロセスは、Amazon GameLift ServersサービスからonProcessTerminate()コールバックを受信した後、このアクションを実行します。は、onProcessTerminate()(1) 状態が悪い (サーバープロセスがポートの正常性を報告している、または に応答していないAmazon GameLift Servers、(2) スケールダウンイベント中にインスタンスを終了する、または (3) [スポットインスタンスの中断](#)によってインスタンスが終了する場合、 を呼び出すAmazon GameLift Serversことがあります。

プロセスが onProcessTerminate() コールバックを受信した場合、戻り値は予想終了時刻です。プロセスが onProcessTerminate() コールバックを受信していない場合、エラーメッセージが返されます。 [サーバープロセスのシャットダウン](#)の詳細を確認してください。

構文

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、終了時刻をAwsDateTimeOutcomeオブジェクトとして返します。値は終了時間で、0001 00:00:00 以降の経過ティックで表現されます。たとえば、日付時刻の値 2020-09-13 12:26:40 -000Z は、6373559680000000000 ティックに等しくなります。終了時間がない場合は、エラーメッセージを返します。

例

```
var getTerminationTimeOutcome = GameLiftServerAPI.GetTerminationTime();
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。このメソッドは起動時に他の Amazon GameLift Servers 関連の初期化が実行される前に呼び出す必要があります。

構文

```
InitSDKOutcome InitSDK()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合は、サーバープロセスが [ProcessReady\(\)](#) を呼び出す準備ができていることを示す InitSdkOutcome オブジェクトを返します。

例

```
var initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK();
```

ProcessEnding()

サーバープロセスがシャットダウンしていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、すべてのアクティブゲームセッションのシャットダウンを含む他のすべてのクリーンアップタスクの後に呼び出されます。このメソッドは、終了コード 0 で終了します。0 以外の終了コードでは、処理が問題なく終了しなかったというイベントメッセージが発生します。

メソッドがコード 0 で終了すると、成功した終了コードでプロセスを終了できます。エラーコードでプロセスを終了することもできます。エラーコードで終了すると、フリーイベントはプロセスが異常終了したことを示します (SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY)。

構文

```
GenericOutcome ProcessEnding()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
var processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();
```

```
if (processReadyOutcome.Success)
    Environment.Exit(0);
// otherwise, exit with error code
Environment.Exit(errorCode);
```

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、[InitSDK\(\)](#) の呼び出しが成功して必要な設定タスクが完了した後、サーバープロセスがゲームセッションをホストできるようになる前に呼び出す必要があります。このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
GenericOutcome ProcessReady(ProcessParameters processParameters)
```

パラメータ

processParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [ProcessParameters](#) オブジェクト。

- サーバープロセスと通信するために Amazon GameLift Servers サービスが呼び出す、ゲームサーバーコードで実装されたコールバックメソッドの名前。
- サーバープロセスがリスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例では、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しと委任関数の実装の両方を示します。

```
// Set parameters and call ProcessReady
```

```
var processParams = new ProcessParameters(  
    this.OnGameSession,  
    this.OnProcessTerminate,  
    this.OnHealthCheck,  
    this.OnGameSessionUpdate,  
    port,  
    new LogParameters(new List<string>()           // Examples of log and error files  
        written by the game server  
        {  
            "C:\\game\\logs",  
            "C:\\game\\error"  
        })  
);  
  
var processReadyOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessReady(processParams);  
  
// Implement callback functions  
void OnGameSession(GameSession gameSession)  
{  
    // game-specific tasks when starting a new game session, such as loading map  
    // When ready to receive players  
    var activateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.ActivateGameSession();  
}  
  
void OnProcessTerminate()  
{  
    // game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,  
    // such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup  
    var ProcessEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();  
}  
  
bool OnHealthCheck()  
{  
    bool isHealthy;  
    // complete health evaluation within 60 seconds and set health  
    return isHealthy;  
}
```

RemovePlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID のプレイヤーがサーバープロセスから切断されたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。それに応じて、Amazon GameLift Servers はプレイヤースロットを新しいプレイヤーに割り当てられるよう利用可能に変更します。

構文

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。プレイヤーセッション ID は、PlayerSession オブジェクトです。これは、クライアントの GameLift API アクションの https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_StartGameSessionPlacement.htmlStartGameSessionPlacement、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_CreateGameSession.htmlCreateGameSession、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribeGameSessionPlacement.htmlDescribeGameSessionPlacement、または https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribePlayerSessions.htmlDescribePlayerSessions の呼び出しに応答して返されます。

タイプ: 文字列

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。AWS SDK アクション [StartMatchBackfill\(\)](#) も参照してください。このアクションを使用すると、ゲームセッションをホストするゲームサーバーのプロセスによってマッチバックフィルリクエストを開始できます。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

このアクションは非同期です。新規プレイヤーが正常にマッチングされると、Amazon GameLift Servers サービスはコールバック関数 `OnUpdateGameSession()` を使用して更新済みマッチメーカーデータを送信します。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest startBackfillRequest);
```

パラメータ

StartMatchBackfillRequest

次の情報を通信する [StartMatchBackfillRequest](#) オブジェクト。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合は Amazon GameLift Servers が ID を 1 つ自動生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値は、ゲームセッションのマッチメーカーデータから取得できます。
- バックフィルされるゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメーカーデータ。

必須: はい

戻り値

`StartMatchBackfillOutcome` オブジェクトを、マッチバックフィルチケット ID またはエラーメッセージを伴うエラーとともに返します。

例

```
// Build a backfill request
var startBackfillRequest = new AWS.GameLift.Server.Model.StartMatchBackfillRequest()
{
    TicketId = "a ticket ID", //optional
```

```
MatchmakingConfigurationArn = "the matchmaker configuration ARN",
GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result,    // gets ID for
current game session
    //get player data for all currently connected players
    MatchmakerData matchmakerData =
        MatchmakerData.FromJson(gameSession.MatchmakerData); // gets matchmaker
data for current players
    // get matchmakerData.Players
    // remove data for players who are no longer connected
    Players = ListOfPlayersRemainingInTheGame
};

// Send backfill request
var startBackfillOutcome = GameLiftServerAPI.StartMatchBackfill(startBackfillRequest);

// Implement callback function for backfill
void OnUpdateGameSession(GameSession myGameSession)
{
    // game-specific tasks to prepare for the newly matched players and update
    matchmaker data as needed
}
```

StopMatchBackfill()

[StartMatchBackfill\(\)](#) とともに作成されたアクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。AWS SDK アクション [StopMatchmaking\(\)](#) も参照してください。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

構文

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

パラメータ

StopMatchBackfillRequest

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する [StopMatchBackfillRequest](#) オブジェクト:

- キャンセルされるバックフィルリクエストに割り当てられたチケット ID
- バックフィルリクエストが送信されるマッチメーカー
- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

```
// Set backfill stop request parameters

var stopBackfillRequest = new AWS.GameLift.Server.Model.StopMatchBackfillRequest()
{
    TicketId = "a ticket ID", //optional, if not provided one is autogenerated
    MatchmakingConfigurationArn = "the matchmaker configuration ARN", //from the game
    session matchmaker data
    GameSessionId = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId().Result //gets the ID for
    the current game session
};

var stopBackfillOutcome =
    GameLiftServerAPI.StopMatchBackfillRequest(stopBackfillRequest);
```

TerminateGameSession()

このメソッドは、バージョン 4.0.1 で非推奨となりました。代わりに、サーバープロセスはゲームセッションが終了した後に [ProcessEnding\(\)](#) を呼び出す必要があります。

サーバープロセスが現在のゲームセッションを終了したことをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。このアクションは、サーバープロセスがアクティブなままになり、新しいゲームセッションをホストするための準備ができたときに呼び出されます。ゲームセッションの終了手順が完了した後にのみ呼び出す必要があります。これは、サーバープロセスがすぐに新しいゲームセッションをホストできるAmazon GameLift Serversことを示すためです。

ゲームセッションが停止した後にサーバープロセスがシャットダウンされる場合は、このアクションは呼び出されません。代わりに、[ProcessEnding\(\)](#) を呼び出し、ゲームセッションとサーバープロセスの両方が終了していることを通知します。

構文

```
GenericOutcome TerminateGameSession()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、ゲームセッションの終了時のサーバープロセスを示しています。

```
// game-specific tasks required to gracefully shut down a game session,  
// such as notifying players, preserving game state data, and other cleanup  
  
var terminateGameSessionOutcome = GameLiftServerAPI.TerminateGameSession();  
var processReadyOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessReady(processParams);
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_UpdateGameSession.html サービス API リファレンスの「Amazon GameLift ServersUpdateGameSession()」アクションも参照してください。

構文

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy  
playerSessionPolicy)
```

パラメータ

newPlayerSessionPolicy

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す文字列値。

型: [PlayerSessionCreationPolicy](#) 列挙。有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

この例は、現在のゲームセッションの参加ポリシーを、すべてのプレイヤーを受け入れるように設定します。

```
var updatePlayerSessionCreationPolicyOutcomex =  
  
    GameLiftServerAPI.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy.ACCEPT_ALL);
```

のサーバー SDK (Unreal) -- Amazon GameLift Servers アクション

サーバー SDK for Unreal を使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)」を参照してください。

この API は、GameLiftServerSDK.h と GameLiftServerSDKModels.h で定義されます。

Unreal Engine プラグインを設定するには、コードサンプル「[Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)」を参照してください。

のサーバー SDK (Unreal) Amazon GameLift Servers -- データ型

Amazon GameLift Servers サーバー SDK for Unreal リファレンスを使用して、ホスト用のマルチプレイヤーゲームを と統合しますAmazon GameLift Servers。統合プロセスのガイダンスについては、「[ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)」を参照してください。

Note

このリファレンスは、用のサーバー SDK の以前のバージョン用ですAmazon GameLift Servers。最新バージョンについては、「[C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- データ型](#)」を参照してください。

この API は、GameLiftServerSDK.h と GameLiftServerSDKModels.h で定義されます。

Unreal Engine プラグインを設定するには、コードサンプル「[Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)」を参照してください。

のサーバー SDK (Unreal) -- Amazon GameLift Servers アクション

トピック

- [FDescribePlayerSessionsRequest](#)
- [FProcessParameters](#)
- [FStartMatchBackfillRequest](#)
- [FStopMatchBackfillRequest](#)

FDescribePlayerSessionsRequest

このデータ型は、取得するプレイヤーセッションを指定するのに使用されます。このデータ型は次のように使用できます。

- 特定のプレイヤーセッションをリクエストする PlayerSessionId を提供します。
- 指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストする GameSessionId を提供します。
- 指定したプレイヤーのすべてのプレイヤーセッションをリクエストする PlayerId を提供します。

プレイヤーセッション数が多い場合は、ページ分割パラメータを使用して結果を順次ブロックとして取得します。

内容

GameSessionId

一意のゲームセッション識別子。このパラメータを使用して、指定したゲームセッションのすべてのプレイヤーセッションをリクエストします。ゲームセッション ID の形式は、arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string> です。<ID string> の値は、カスタム ID 文字列または (ゲームセッション作成時に指定した場合) 生成された文字列のいずれかです。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

[制限]

返される結果の最大数。このパラメータを NextToken とともに使用して、結果を一連の順次ページとして取得します。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 整数

必須: いいえ

NextToken

結果において次の順次ページの開始を示すトークン。このアクションの以前の呼び出しで返されたトークンを使用します。結果セットの先頭を指定するには、値を指定しないでください。プレイヤーセッション ID を指定した場合、このパラメータは無視されます。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerId

プレイヤーを表す一意の識別子。プレイヤー ID は開発者によって定義されます。「[プレイヤー ID を生成する](#)」を参照してください。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionId

プレイヤーセッションを表す一意の識別子。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

PlayerSessionStatusFilter

結果をフィルタリングするプレイヤーセッションステータス。可能なプレイヤーセッションステータスとして以下のステータスがあります。

- RESERVED – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、プレイヤーのサーバープロセスへの接続や検証はまだ行われていません。
- ACTIVE – プレイヤーはサーバープロセスによって検証され、現時点で接続されています。
- COMPLETED – プレイヤー接続は削除されました。
- TIMEDOUT – プレイヤーセッションリクエストは受領されましたが、タイムアウト制限 (60 秒) 内でのプレイヤーの接続や検証は行われていません。

タイプ: 文字列

必須: いいえ

FProcessParameters

このデータ型には、[ProcessReady\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに送られたパラメータセットが含まれます。

内容

port

サーバープロセスが新しいプレイヤーの接続をリスニングするポート番号。値は、このゲームサーバービルドをデプロイするすべてのフリートで設定されているポート番号の範囲に含まれる必要があります。このポート番号は、ゲームセッションオブジェクトとプレイヤーセッションオブジェクトに含まれ、ゲームセッションがサーバープロセスに接続するときに使用します。

タイプ: 整数

必須: はい

logParameters

ゲームセッションログファイルへのディレクトリパスのリストを含むオブジェクト。

型: TArray<FString>

必須: いいえ

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers サービスが新しいゲームセッションをアクティブ化するために呼び出すコールバック関数の名前。は、クライアントリクエスト [CreateGameSession](#) に応答してこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。コールバック関数は [GameSession](#) オブジェクト (Amazon GameLift Servers サービス API リファレンスで定義) を取得します。

型: FOnStartGameSession

必須: はい

onProcessTerminate

サーバープロセスを強制シャットダウンするためにAmazon GameLift Serversサービスが呼び出すコールバック関数の名前。この関数を呼び出すと、Amazon GameLift Servers はサーバープロセスがシャットダウンするために 5 分間待ち、サーバープロセスをシャットダウンする前に [ProcessEnding\(\)](#) 呼び出しで応答します。

型: FSimpleDelegate

必須: いいえ

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers サービスがサーバープロセスからヘルスステータスレポートをリクエストするために呼び出すコールバック関数の名前。は 60 秒ごとにこの関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。この関数を呼び出した後、Amazon GameLift Servers はレスポンスを 60 秒ほど待ちます。レスポンスがなければ、サーバープロセスを異常と記録します。

型: FOnHealthCheck

必須: いいえ

onUpdateGameSession

更新されたゲームセッションオブジェクトをサーバープロセスに渡すためにAmazon GameLift Serversサービスが呼び出すコールバック関数の名前。は、更新されたマッチメーカーデータを提供するために[マッチバックフィル](#)リクエストが処理されたときに、この関数をAmazon GameLift Servers呼び出します。[GameSession](#) オブジェクト、ステータス更新 (updateReason)、およびマッチバックフィルチケット ID が渡されます。

タイプ: FOnUpdateGameSession

必須: いいえ

FStartMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストの送信に使用します。この情報は、[StartMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

一意のゲームセッション識別子。API アクション [GetGameSessionId\(\)](#) は ARN 形式の識別子を返します。

タイプ: FString

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストに使用されるマッチメーカーの ARN 形式の一意な識別子。元のゲームセッションの作成に使用されたマッチメーカーを見つけるには、ゲームセッションオブジェクトのマッチメーカーデータプロパティを確認します。マッチメーカーデータの詳細については「[マッチメーカーデータの処理](#)」を参照してください。

タイプ: FString

必須: はい

プレイヤー

現在ゲームセッションに参加しているすべてのプレイヤーを表すデータのセット。マッチメーカーはこの情報を使用して、現在のプレイヤーとマッチする新しいプレイヤーを検索します。Player オブジェクト形式の説明については、Amazon GameLift Servers API リファレンスガイドを参照してください。プレイヤー属性、ID、チームの割り当てを見つけるには、マッチメーカーデータプロパティのゲームセッションオブジェクトを参照してください。マッチメーカーでレイテンシーが使用されている場合は、現在のリージョンの更新されたレイテンシーを収集し、それを各プレイヤーのデータに含めます。

型: TArray<[FPlayer](#)>

必須: はい

TicketId

マッチメイキングまたはバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。ここで値を指定しない場合、Amazon GameLift Servers は UUID の形式で値を生成します。この識別子を使用してマッチバックフィルチケットのステータスを追跡したり、必要に応じてリクエストをキャンセルしたりします。

タイプ: FString

必須: いいえ

FStopMatchBackfillRequest

このデータ型はマッチメイキングバックフィルリクエストのキャンセルに使用します。この情報は、[StopMatchBackfill\(\)](#) 呼び出しで Amazon GameLift Servers サービスに伝えられます。

内容

GameSessionArn

キャンセルされるリクエストに関連付けられた一意のゲームセッション識別子。

タイプ: FString

必須: はい

MatchmakingConfigurationArn

このリクエストが送信されたマッチメーカーの一意の識別子。

タイプ: FString

必須: はい

TicketId

キャンセルされるバックフィルリクエストチケットの一意の識別子。

タイプ: FString

必須: はい

[のサーバー SDK \(Unreal\) Amazon GameLift Servers -- データ型](#)

トピック

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID を持つプレイヤーがサーバープロセスに接続し、検証が必要であることをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。Amazon GameLift Servers は、プレイヤーセッション ID が有効であること、つまりプレイヤー ID がゲームセッションでプレイヤースロットを予約していることを確認します。検証できたら、Amazon GameLift Servers はプレイヤースロットの状態を RESERVED から ACTIVE に変更します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome AcceptPlayerSession(const FString& playerId)
```

パラメータ

playerSessionId

AWS SDK Amazon GameLift Servers API アクション [CreatePlayerSession](#) の呼び出しに応答してAmazon GameLift Serversサービスによって発行された一意の ID。ゲームクライアントは、サーバープロセスに接続するときにこの ID をリファレンスします。

タイプ: FString

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

ActivateGameSession()

サーバープロセスがゲームセッションをアクティブにし、プレイヤーの接続を受ける準備ができていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このアクションは、すべてのゲームセッションの初期化が完了した後、onStartGameSession() コールバック関数の一部として呼び出されます。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome ActivateGameSession()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

DescribePlayerSessions()

設定、セッションメタデータ、プレイヤーデータを含む、プレイヤーセッションデータを取得します。このアクションを使用して、単一のプレイヤーセッション、ゲームセッション内のすべてのプレイヤーセッション、または単一のプレイヤー ID に関連付けられたすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得します。

構文

```
FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(const  
    FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest &describePlayerSessionsRequest)
```

パラメータ

describePlayerSessionsRequest

取得するプレイヤーセッションを記述する [FDescribePlayerSessionsRequest](#) オブジェクト。

必須: はい

戻り値

成功した場合は、リクエストのパラメータに適合したプレイヤーセッションオブジェクトのセットを含む [FDescribePlayerSessionsRequest](#) オブジェクトを返します。プレイヤーセッションオブジェクトの構造は、AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) データ型と同じです。

GetGameSessionId()

サーバープロセスがアクティブな場合、サーバープロセスが現在ホストしているゲームセッションの ID を取得します。

構文

```
FGameLiftStringOutcome GetGameSessionId()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、ゲームセッション ID を FGameLiftStringOutcome オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

GetInstanceCertificate()

フリートとそのインスタンスに関連付けられている pem エンコード TLS 証明書のファイルの場所を取得します。は、証明書設定を GENERATED に設定して新しいフリートを作成するときに、この証明書 AWS Certificate Manager を生成します。この証明書を使用して、ゲームクライアントとのセキュリティ保護ありの接続を確立し、クライアント/サーバー通信を暗号化します。

構文

```
FGameLiftGetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功すると、インスタンスに保存されているフリートの TLS 証明書ファイルの場所と証明書チェーンを含む `GetInstanceCertificateOutcome` オブジェクトを返します。証明書チェーンから抽出されたルート証明書ファイルもインスタンスに保存されます。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

証明書と証明書チェーンデータの詳細については、AWS Certificate Manager API リファレンスの [GetCertificate Response Elements](#)」を参照してください。

GetSdkVersion()

サーバープロセスに組み込まれた SDK の現在のバージョン番号を返します。

構文

```
FGameLiftStringOutcome GetSdkVersion();
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

成功した場合、`FGameLiftStringOutcome` オブジェクトとして現在の SDK バージョンを返します。返される文字列は、バージョン番号のみを含みます(例: 3.1.5)。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。

例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitSDK()

Amazon GameLift Servers SDK を初期化します。このメソッドは起動時に他の Amazon GameLift Servers 関連の初期化が実行される前に呼び出す必要があります。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

ProcessEnding()

サーバープロセスがシャットダウンしていることを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、すべてのアクティブゲームセッションのシャットダウンを含む他のすべてのクリーンアップタスクの後に呼び出されます。このメソッドは、終了コード 0 で終了します。0 以外の終了コードでは、処理が問題なく終了しなかったというイベントメッセージが発生します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessEnding()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

ProcessReady()

サーバープロセスがゲームセッションをホストする準備ができたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。このメソッドは、[InitSDK\(\)](#) の呼び出しが成功して必要な設定タスクが完了した後、サーバープロセスがゲームセッションをホストできるようになる前に呼び出す必要があります。このメソッドは、プロセスごとに 1 回だけ呼び出す必要があります。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessReady(FProcessParameters &processParameters)
```

パラメータ

FProcessParameters

サーバープロセスに関する以下の情報を伝える [FProcessParameters](#) オブジェクト。

- サーバードキュメントと通信するために Amazon GameLift Servers サービスが呼び出す、ゲームサーバードキュメントで実装されたコールバックメソッドの名前。
- サーバードキュメントがリッスンするポートの番号。
- Amazon GameLift Servers でキャプチャして保存するゲームセッション固有のファイルへのパス。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

例

[Using the Unreal Engine Plugin](#) にあるサンプルコードを参照してください。

RemovePlayerSession()

指定されたプレイヤーセッション ID のプレイヤーがサーバードキュメントから切断されたことを Amazon GameLift Servers サービスに通知します。それに応じて、Amazon GameLift Servers はプレイヤーセッションを新しいプレイヤーに割り当てられるよう利用可能に変更します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome RemovePlayerSession(const FString& playerSessionId)
```

パラメータ

playerSessionId

AWS SDK Amazon GameLift Servers API アクション [CreatePlayerSession](#) の呼び出しに回答して Amazon GameLift Servers サービスによって発行された一意の ID。ゲームクライアントは、サーバードキュメントに接続するときにこの ID をリファレンスします。

タイプ: FString

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

StartMatchBackfill()

FlexMatch で作成されたゲームセッションの空きスロット用に新規プレイヤーを検索するリクエストを送信します。AWS SDK アクション [StartMatchBackfill\(\)](#) も参照してください。このアクションを使用すると、ゲームセッションをホスティングするゲームサーバーのプロセスによってマッチバックフィルリクエストを開始できます。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

このアクションは非同期です。新規プレイヤーが正常にマッチングされると、Amazon GameLift Servers サービスはコールバック関数 `OnUpdateGameSession()` を使用して更新済みマッチメーカーデータを送信します。

サーバープロセスではアクティブなマッチバックフィルリクエストは一度に 1 つだけです。新しいリクエストを送信するには、まず [StopMatchBackfill\(\)](#) を呼び出して元のリクエストをキャンセルする必要があります。

構文

```
FGameLiftStringOutcome StartMatchBackfill (FStartMatchBackfillRequest
&startBackfillRequest);
```

パラメータ

FStartMatchBackfillRequest

次の情報を通信する [FStartMatchBackfillRequest](#) オブジェクト。

- バックフィルリクエストに割り当てるチケット ID。この情報はオプションです。ID が指定されていない場合は Amazon GameLift Servers が ID を 1 つ自動生成します。
- リクエストを送信するマッチメーカー。完全な設定 ARN が必要です。この値は、ゲームセッションのマッチメーカーデータから取得できます。
- バックフィルされるゲームセッションの ID。
- ゲームセッションの現在のプレイヤーに利用可能なマッチメイキングデータ。

必須: はい

戻り値

成功した場合、マッチバックフィルチケットを `FGameLiftStringOutcome` オブジェクトとして返します。成功しなかった場合、エラーメッセージを返します。チケットのステータスは、AWS SDK アクション [DescribeMatchmaking\(\)](#) を使用して追跡できます。

StopMatchBackfill()

[StartMatchBackfill\(\)](#) とともに作成されたアクティブなマッチバックフィルリクエストをキャンセルします。AWS SDK アクション [StopMatchmaking\(\)](#) も参照してください。[FlexMatch バックフィル機能](#)の詳細について説明します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome StopMatchBackfill (FStopMatchBackfillRequest  
&stopBackfillRequest);
```

パラメータ

StopMatchBackfillRequest

キャンセルするマッチメイキングチケットを識別する [FStopMatchBackfillRequest](#) オブジェクト:

- キャンセルされるバックフィルリクエストに割り当てられたチケット ID
- バックフィルリクエストが送信されるマッチメーカー
- バックフィルリクエストに関連付けられたゲームセッション

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

TerminateGameSession()

このメソッドは、バージョン 4.0.1 で非推奨となりました。代わりに、サーバープロセスはゲームセッションが終了した後に [ProcessEnding\(\)](#) を呼び出す必要があります。

サーバープロセスが現在のゲームセッションを終了したことをAmazon GameLift Serversサービスに通知します。このアクションは、サーバープロセスがアクティブなままになり、新しいゲームセッションをホストするための準備ができたときに呼び出されます。ゲームセッションの終了手順が完了した後にのみ呼び出す必要があります。これは、サーバープロセスが新しいゲームセッションをホストするためにすぐに利用可能Amazon GameLift Serversであることをシグナルするためです。

ゲームセッションが停止した後にサーバープロセスがシャットダウンされる場合は、このアクションは呼び出されません。代わりに、[ProcessEnding\(\)](#) を呼び出し、ゲームセッションとサーバープロセスの両方が終了していることを通知します。

構文

```
FGameLiftGenericOutcome TerminateGameSession()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

現在のゲームセッションの機能を更新し、新しいプレイヤーセッションを承諾します。ゲームセッションは、新しいプレイヤーセッションをすべて受け入れるか拒否するかを設定できます。
([UpdateGameSession\(\) サービス API リファレンス](#)の「Amazon GameLift Servers」アクションを参照してください。)

構文

```
FGameLiftGenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(EPlayerSessionCreationPolicy policy)
```

パラメータ

ポリシー

ゲームセッションで新しいプレイヤーを承諾するかどうかを示す値。

タイプ: EPlayerSessionCreationPolicy enum。有効な値を次に示します。

- ACCEPT_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを承諾します。
- DENY_ALL – すべての新しいプレイヤーセッションを拒否します。

必須: はい

戻り値

正常またはエラーメッセージを伴うエラーの、一般的な結果を返します。

Amazon GameLift ServersAmazon GameLift ServersRealtime リファレンス

このセクションには、Amazon GameLift Servers Amazon GameLift ServersRealtime SDK のリファレンスドキュメントが含まれています。これには、Realtimeクライアント API とAmazon GameLift ServersRealtimeスクリプトを設定するためのガイダンスが含まれています。

トピック

- [Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API \(C#\) リファレンス](#)
- [のスクリプトリファレンス Amazon GameLift ServersRealtime](#)

Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API (C#) リファレンス

Realtime クライアント API を使用して、マルチプレイヤーゲームクライアントを で使用する準備をしますAmazon GameLift ServersAmazon GameLift ServersRealtime。クライアント API には、ゲームクライアントが Realtime サーバーに接続し、サーバーを介して他のゲームクライアントとメッセージやデータを交換できるようにする同期 API 呼び出しと非同期コールバックのセットが含まれています。

この API は以下のライブラリで定義されています。

Client.cs

- [非同期アクション](#)
- [非同期コールバック](#)
- [データ型](#)

Realtime クライアント API を設定するには

1. [Amazon GameLift ServersRealtimeクライアント SDK](#) をダウンロードします。
2. C# SDK ライブラリを構築します。ソリューションファイル
GameLiftRealtimeClientSdkNet45.sln を探します。C# Server SDK の最小要件と追加の構築オプションについては、README.md ファイルを参照してください。IDE で、ソリューションファイルをロードします。SDK ライブラリを生成するには、NuGet パッケージを復元し、ソリューションを構築します。
3. Realtime クライアントライブラリをゲームクライアントプロジェクトに追加します。

Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API (C#) リファレンス: アクション

この C# Realtimeクライアント API リファレンスは、Amazon GameLift ServersフリートにAmazon GameLift ServersRealtimeデプロイされた で使用するマルチプレイヤーゲームを準備するのに役立ちます。

- 非同期アクション
- [非同期コールバック](#)
- [データ型](#)

Client()

Realtime サーバーと通信するように新しいクライアントを初期化し、使用する接続のタイプを識別します。

構文

```
public Client(ClientConfiguration configuration)
```

パラメータ

clientConfiguration

クライアント/サーバー接続タイプを指定する設定の詳細。このパラメータを指定しないで Client() を呼び出すことを選択できます。ただしこのアプローチでは、デフォルトでセキュリティ保護なしの接続になります。

型: [ClientConfiguration](#)

必須: いいえ

戻り値

Realtime サーバーとの通信に使用するリアルタイムクライアントのインスタンスを返します。

Connect()

ゲームセッションをホストしているサーバープロセスへの接続をリクエストします。

構文

```
public ConnectionStatus Connect(string endpoint, int remoteTcpPort, int listenPort,
    ConnectionToken token)
```

パラメータ

エンドポイント

接続するゲームセッションの DNS 名または IP アドレス。エンドポイントは `GameSession` オブジェクトで指定され、AWS SDK Amazon GameLift Servers API アクション [StartGameSessionPlacement](#)、[CreateGameSession](#)、または [DescribeGameSessions](#) へのクライアント呼び出しに応答して返されます。

Note

TLS 証明書の生成が有効になっているフリートで Realtime サーバーが実行されている場合は、DNS 名を使用する必要があります。

タイプ: 文字列

必須: はい

remoteTcpPort

ゲームセッションに割り当てられている TCP 接続のポート番号。この情報は、`GameSession` オブジェクトで指定されます。これは、[StartGameSessionPlacement](#)、[CreateGameSession](#)、または [DescribeGameSession](#) リクエストに응答して返されます。

タイプ: 整数

有効な値: 1900 ~ 2000。

必須: はい

listenPort

ゲームクライアントが UDP チャンネルを使用して送信されたメッセージをリッスンしているポート番号。

タイプ: 整数

有効な値: 33400 ~ 33500。

必須: はい

トークン

サーバープロセスにリクエストしているゲームクライアントを識別するオプションの情報。

型: [ConnectionToken](#)

必須: はい

戻り値

クライアントの接続ステータスを示す [ConnectionStatus](#) 列挙値を返します。

Disconnect()

ゲームセッションに接続すると、ゲームクライアントをゲームセッションから切断します。

構文

```
public void Disconnect()
```

パラメータ

このアクションにはパラメータがありません。

戻り値

このメソッドは何も返しません。

NewMessage()

指定されたオペレーションコードで新しいメッセージオブジェクトを作成します。メッセージオブジェクトが返されたら、ターゲットを指定し、配信方法を更新します。必要に応じてデータペイロードを追加して、メッセージの内容を完成させます。完了したら、SendMessage() を使用してメッセージを送信します。

構文

```
public RTMessage NewMessage(int opCode)
```

パラメータ

opCode

プレイヤーの移動やサーバーの通知など、ゲームのイベントやアクションを識別する開発者定義のオペレーションコード。

タイプ: 整数

必須: はい

戻り値

指定されたオペレーションコードとデフォルトの配信方法を含む [RTMessage](#) オブジェクトを返します。配信インテントパラメータはデフォルトで FAST に設定されています。

SendMessage()

指定された配信方法を使用して、プレイヤーまたはグループにメッセージを送信します。

構文

```
public void SendMessage(RTMessage message)
```

パラメータ

message

ターゲット受信者、配信方法、およびメッセージの内容を指定するメッセージオブジェクト。

型: [RTMessage](#)

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。

JoinGroup()

指定されたグループのメンバーシップにプレイヤーを追加します。グループには、ゲームに接続しているすべてのプレイヤーを含めることができます。参加すると、プレイヤーはグループに送信された今後のメッセージをすべて受信し、グループ全体にメッセージを送信できます。

構文

```
public void JoinGroup(int targetGroup)
```

パラメータ

targetGroup

プレイヤーを追加するグループを識別する一意の ID。グループ ID は開発者定義です。

タイプ: 整数

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。このリクエストは信頼できる (TCP) 配信方法を使用して送信されるため、失敗したリクエストはコールバックをトリガーします [OnError\(\)](#)。

LeaveGroup()

指定されたグループのメンバーシップからプレイヤーを削除します。グループに参加しなくなったプレイヤーは、グループに送信されたメッセージを受信せず、グループ全体にメッセージを送信することもできません。

構文

```
public void LeaveGroup(int targetGroup)
```

パラメータ

targetGroup

プレイヤーを削除するグループを識別する一意の ID。グループ ID は開発者定義です。

タイプ: 整数

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。このリクエストは信頼できる (TCP) 配信方法を使用して送信されるため、失敗したリクエストはコールバックをトリガーします [OnError\(\)](#)。

RequestGroupMembership()

指定されたグループのプレイヤーのリストをゲームクライアントに送信するようにリクエストします。グループのメンバーであるかどうかにかかわらず、どのプレイヤーでもこの情報をリクエストできます。このリクエストに応答して、メンバーシップリストは [OnGroupMembershipUpdated\(\)](#) コールバックを介してクライアントに送信されます。

構文

```
public void RequestGroupMembership(int targetGroup)
```

パラメータ

targetGroup

メンバーシップ情報を取得するグループを識別する一意の ID。グループ ID は開発者定義です。

タイプ: 整数

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。

Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API (C#) リファレンス: 非同期コールバック

この C# Realtimeクライアント API リファレンスを使用すると、Amazon GameLift ServersフリートにAmazon GameLift ServersRealtimeデプロイされた で使用するマルチプレイヤーゲームの準備に役立ちます。

- [非同期アクション](#)
- 非同期コールバック
- [データ型](#)

ゲームクライアントは、イベントに応答するためにこれらのコールバックメソッドを実装する必要があります。Realtime サーバーはこれらのコールバックを呼び出して、ゲーム関連の情報をゲームクライアントに送信します。同じイベントのコールバックは、Realtime サーバースクリプトのカスタムゲームロジックでも実装できます。「[のスクリプトコールバック Amazon GameLift ServersRealtime](#)」を参照してください。

コールバックメソッドは `ClientEvents.cs` で定義されています。

OnOpen()

サーバープロセスがゲームクライアントの接続リクエストを受け入れて接続を開くと呼び出されます。

構文

```
public void OnOpen()
```

パラメータ

このメソッドにはパラメータはありません。

戻り値

このメソッドは何も返しません。

OnClose()

ゲームセッションの終了後など、サーバープロセスがゲームクライアントとの接続を終了したときに呼び出されます。

構文

```
public void OnClose()
```

パラメータ

このメソッドにはパラメータはありません。

戻り値

このメソッドは何も返しません。

OnError()

リアルタイムクライアント API リクエストに障害が発生したときに呼び出されます。このコールバックは、さまざまな接続エラーを処理するようにカスタマイズできます。

構文

```
private void OnError(byte[] args)
```

パラメータ

このメソッドにはパラメータはありません。

戻り値

このメソッドは何も返しません。

OnDataReceived()

ゲームクライアントが Realtime サーバーからメッセージを受信したときに呼び出されます。これは、メッセージと通知がゲームクライアントによって受信される主な方法です。

構文

```
public void OnDataReceived(DataReceivedEventArgs dataReceivedEventArgs)
```

パラメータ

dataReceivedEventArgs

メッセージのアクティビティに関連する情報。

型: [DataReceivedEventArgs](#)

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。

OnGroupMembershipUpdated()

プレイヤーが属するグループのメンバーシップが更新されたときに呼び出されます。このコールバックは、クライアントが RequestGroupMembership を呼び出すときにも呼び出されます。

構文

```
public void OnGroupMembershipUpdated(GroupMembershipEventArgs groupMembershipEventArgs)
```

パラメータ

groupMembershipEventArgs

グループメンバーシップアクティビティに関連する情報。

型: [GroupMembershipEventArgs](#)

必須: はい

戻り値

このメソッドは何も返しません。

Amazon GameLift ServersRealtime クライアント API (C#) リファレンス: データ型

この C# Realtimeクライアント API リファレンスは、Amazon GameLift ServersフリートにAmazon GameLift ServersRealtimeデプロイされた で使用するマルチプレイヤーゲームを準備するのに役立ちます。

- [非同期アクション](#)
- [非同期コールバック](#)
- データ型

ClientConfiguration

ゲームクライアントが Realtime サーバーに接続する方法に関する情報。

内容

ConnectionType

使用するクライアント/サーバー接続のタイプ (セキュリティ保護ありまたはなし)。接続タイプを指定しない場合、デフォルトではセキュリティ保護なしになります。

Note

TLS 証明書の生成が有効になっているセキュリティ保護ありのフリート上の Realtime サーバーに接続する場合は、値 `RT_OVER_WSS_DTLS_TLS12` を使用する必要があります。

型: `ConnectionType` [列挙](#) 値。

必須: いいえ

ConnectionToken

Realtime サーバーとの接続をリクエストしているゲームクライアントまたはプレイヤーに関する情報。

内容

playerSessionId

新しいプレイヤーセッションの作成Amazon GameLift Servers時に によって発行される一意の ID。プレイヤーセッション ID は、PlayerSession オブジェクトです。これは、クライアントの GameLift API アクションの https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_StartGameSessionPlacement.htmlStartGameSessionPlacement、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_CreateGameSession.htmlCreateGameSession、https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribeGameSessionPlacement.htmlDescribeGameSessionPlacement、または https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_DescribePlayerSessions.htmlDescribePlayerSessions の呼び出しに応答して返されます。

タイプ: 文字列

必須: はい

payload

接続時に Realtime サーバーに伝達される開発者定義の情報。これには、カスタムサインインメカニズムに使用できる任意のデータが含まれます。たとえば、ペイロードは、クライアントに接続を許可する前に、Realtime サーバースクリプトによって処理される認証情報を提供します。

タイプ: バイト配列

必須: いいえ

RTMessage

メッセージの内容と配信情報。メッセージはターゲットプレイヤーかターゲットグループのどちらかを指定する必要があります。

内容

opCode

プレイヤーの移動やサーバーの通知など、ゲームのイベントやアクションを識別する開発者定義のオペレーションコード。メッセージのオペコードは、提供されているデータペイロードのコンテキストを提供します。NewMessage() を使用して作成されたメッセージにはすでにオペレーションコードが設定されていますが、いつでも変更できます。

タイプ: 整数

必須: はい

targetPlayer

送信されているメッセージの目的の受信者であるプレイヤーを識別する一意の ID。ターゲットは、サーバー自体 (サーバー ID を使用) または別のプレイヤー (プレイヤー ID を使用) のいずれかです。

タイプ: 整数

必須: いいえ

targetGroup

送信されているメッセージの目的の受信者であるグループを識別する一意の ID。グループ ID は開発者定義です。

タイプ: 整数

必須: いいえ

deliveryIntent

信頼性のある TCP 接続を使用してメッセージを送信するか、または高速 UDP チャンネルを使用してメッセージを送信するかを示します。[NewMessage\(\)](#) を使用して作成したメッセージ。

タイプ: DeliveryIntent enum

有効な値: FAST | RELIABLE

必須: はい

payload

メッセージの内容。この情報は、必要に応じて付随するオペレーションコードに基づいてゲームクライアントによって処理されるように構成されています。ゲームクライアント間またはゲームクライアントとリアルタイムサーバーとの間で通信される必要があるゲームの状態データまたは他の情報が含まれています。

タイプ: バイト配列

必須: いいえ

DataReceivedEventArgs

[OnDataReceived\(\)](#) コールバックで提供されるデータ

内容

送信者

メッセージを発信したエンティティ (プレイヤー ID またはサーバー ID) を識別する一意の ID。

タイプ: 整数

必須: はい

opCode

プレイヤーの移動やサーバーの通知など、ゲームのイベントやアクションを識別する開発者定義のオペレーションコード。メッセージのオペコードは、提供されているデータペイロードのコンテキストを提供します。

タイプ: 整数

必須: はい

データ

メッセージの内容。この情報は、必要に応じて付随するオペレーションコードに基づいてゲームクライアントによって処理されるように構成されています。ゲームクライアント間またはゲーム

クライアントとリアルタイムサーバーとの間で通信される必要があるゲームの状態データまたは他の情報が含まれています。

タイプ: バイト配列

必須: いいえ

GroupMembershipEventArgs

[OnGroupMembershipUpdated\(\)](#) コールバックで提供されるデータ

内容

送信者

グループメンバーシップの更新をリクエストしたプレイヤーを識別する一意の ID。

タイプ: 整数

必須: はい

opCode

ゲームのイベントまたはアクションを識別する開発者定義のオペレーションコード。

タイプ: 整数

必須: はい

groupId

送信されているメッセージの目的の受信者であるグループを識別する一意の ID。グループ ID は開発者定義です。

タイプ: 整数

必須: はい

playerId

指定されたグループの現在のメンバーであるプレイヤー ID のリスト。

タイプ: 整数配列

必須: はい

列挙型

のクライアント SDK 用に定義された列挙型Amazon GameLift ServersRealtimeは、次のように定義されます。

ConnectionStatus

- **CONNECTED** – ゲームクライアントは TCP 接続のみでRealtimeサーバーに接続されます。配信目的に関係なく、すべてのメッセージは TCP 経由で送信されます。
- **CONNECTED_SEND_FAST** – ゲームクライアントは TCP と UDP 接続でRealtimeサーバーに接続されています。ただし、UDP を介してメッセージを受信する機能はまだ検証されていません。その結果、ゲームクライアントに送信されるすべてのメッセージは TCP を使用します。
- **CONNECTED_SEND_AND_RECEIVE_FAST** – ゲームクライアントは TCP と UDP 接続でRealtimeサーバーに接続されています。ゲームクライアントは、TCP または UDP を使用してメッセージを送受信できます。
- **CONNECTING** ゲームクライアントが接続リクエストを送信し、Realtime サーバーがそれ进行处理しています。
- **DISCONNECTED_CLIENT_CALL** – ゲームクライアントからの[Disconnect\(\)](#) リクエストに 응답して、ゲームクライアントがRealtimeサーバーから切断されました。
- **DISCONNECTED** – ゲームクライアントは、クライアントの切断呼び出し以外の理由でRealtimeサーバーから切断されました。

ConnectionType

- **RT_OVER_WSS_DTLS_TLS12** - セキュリティ保護ありの接続タイプ。

TLS 証明書が生成されたフリーAmazon GameLift Serversトで実行されているリアルタイムサーバーで使用します。セキュリティ保護ありの接続を使用する場合、TCP トラフィックは TLS 1.2 を使用して暗号化され、UDP トラフィックは DTLS 1.2 を使用して暗号化されます。

- **RT_OVER_WS_UDP_UNSECURED** - セキュリティ保護なしの接続タイプ。
- **RT_OVER_WEBSOCKET** - セキュリティ保護なしの接続タイプ。この値は推奨されなくなりました。

DeliveryIntent

- **FAST** - UDP チャンネルを使用して配信されました。
- **RELIABLE** - TCP 接続を使用して配信されました。

のスク립トリファレンス Amazon GameLift ServersRealtime

以下のリソースを使用して、Realtime スクリプトのカスタムロジックを構築します。

トピック

- [のスク립トコールバック Amazon GameLift ServersRealtime](#)
- [Amazon GameLift ServersRealtime インターフェイス](#)

のスク립トコールバック Amazon GameLift ServersRealtime

Realtime スクリプトにこれらのコールバックを実装することで、イベントに応答するためのカスタムロジックを提供できます。

初期化

Realtime サーバーを初期化し、Realtime Server インターフェイスを受け取ります。

構文

```
init(rtsession)
```

onMessage

受信したメッセージがサーバーに送信されたときに呼び出されます。

構文

```
onMessage(gameMessage)
```

onHealthCheck

ゲームセッションの状態を設定するために呼び出されます。デフォルトでは、ヘルスステータスは正常 (true) です。このコールバックは、カスタムヘルスチェックを実行してステータスを返すために実装できます。

構文

```
onHealthCheck()
```


onStartGameSession

新しいゲームセッションが開始されてゲームセッションオブジェクトを渡されると呼び出されます。

構文

```
onStartGameSession(session)
```

onProcessTerminate

サーバープロセスが Amazon GameLift Servers サービスによって終了中になると呼び出されます。これは、ゲームセッションから正常に終了するためのトリガーとして機能します。processEnding(). を呼び出す必要はありません

構文

```
onProcessTerminate()
```

onPlayerConnect

プレイヤーが接続をリクエストし、初期検証に合格したときに呼び出されます。

構文

```
onPlayerConnect(connectMessage)
```

onPlayerAccepted

プレイヤーの接続が受け入れられると呼び出されます。

構文

```
onPlayerAccepted(player)
```

onPlayerDisconnect

プレイヤーが切断リクエストを送信するか、または他の方法でゲームセッションから切断したときに呼び出されます。

構文

```
onPlayerDisconnect(peerId)
```

onProcessStarted

サーバープロセスの起動時に呼び出されます。このコールバックにより、スクリプトはゲームセッションをホストするための準備に必要なカスタムタスクを実行できます。

構文

```
onProcessStarted(args)
```

onSendToPlayer

あるプレイヤーから別のプレイヤーに配信されるメッセージがサーバー上で受信されたときに呼び出されます。このプロセスはメッセージが配信される前に実行されます。

構文

```
onSendToPlayer(gameMessage)
```

onSendToGroup

グループに配信されるメッセージが 1 人のプレイヤーからサーバー上で受信されたときに呼び出されます。このプロセスはメッセージが配信される前に実行されます。

構文

```
onSendToGroup(gameMessage))
```

onPlayerJoinGroup

プレイヤーがグループに参加するためのリクエストを送信したときに呼び出されます。

構文

```
onPlayerJoinGroup(groupId, peerId)
```

onPlayerLeaveGroup

プレイヤーがグループから脱退するためのリクエストを送信したときに呼び出されます。

構文

```
onPlayerLeaveGroup(groupId, peerId)
```

Amazon GameLift ServersRealtime インターフェイス

Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトが初期化されると、Realtimeサーバーへのインターフェイスが返されます。このトピックでは、インターフェイスを通じて使用できるプロパティとメソッドについて説明します。Realtime スクリプトの記述方法の詳細について説明し、「[Realtime スクリプトの作成](#)」で詳細なスクリプト例を示します。

Realtime インターフェイスは、以下のオブジェクトへのアクセスを提供します。

- セッション
- player
- gameMessage
- 設定

Realtime セッションオブジェクト

以下のメソッドを使用して、サーバー関連の情報にアクセスし、サーバー関連のアクションを実行します。

getPlayers()

現在ゲームセッションに接続しているプレイヤーのピア ID のリストを取得します。プレイヤーオブジェクトの配列を返します。

構文

```
rtSession.getPlayers()
```

broadcastGroupMembershipUpdate()

更新されたグループメンバーシップリストのプレイヤーグループへの配信をトリガーします。ブロードキャストするメンバーシップ (groupIdToBroadcast) と更新を受け取るグループ (targetGroupId) を指定します。グループ ID は、すべてのグループを示す正の整数または「-1」でなければなりません。ユーザー定義のグループ ID の例は「[Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例](#)」を参照してください。

構文

```
rtSession.broadcastGroupMembershipUpdate(groupIdToBroadcast, targetGroupId)
```

getServerId()

メッセージをサーバーにルーティングするために使用される、サーバーの一意のピア ID 識別子を取得します。

構文

```
rtSession.getServerId()
```

getAllPlayersGroupId()

現在ゲームセッションに接続しているすべてのプレイヤーを含むデフォルトグループのグループ ID を取得します。

構文

```
rtSession.getAllPlayersGroupId()
```

processEnding()

ゲームサーバーを終了するために Realtime サーバーをトリガーします。この関数は、ゲームセッションから正常に終了するための Realtime スクリプトから呼び出す必要があります。

構文

```
rtSession.processEnding()
```

getGameSessionId()

現在実行中のゲームセッションの一意の ID を取得します。

構文

```
rtSession.getGameSessionId()
```

getLogger()

ログ記録用のインターフェイスを取得します。この関数を使用して、ゲームセッションログに収集されるステートメントを記録します。ロガーは「info」、「warn」、および「error」ステートメントの使用をサポートしています。例: `logger.info("<string>")`。

構文

```
rtSession.getLogger()
```

sendMessage()

`newTextGameMessage` または `newBinaryGameMessage` を使用して作成されたメッセージを Realtime サーバーからプレイヤー受取人に UDP チャンネルで送信します。プレイヤーのピア ID を使用して受取人を識別します。

構文

```
rtSession.sendMessage(gameMessage, targetPlayer)
```

sendGroupMessage()

`newTextGameMessage` または `newBinaryGameMessage` を使用して作成されたメッセージを Realtime サーバーからプレイヤーグループ内のすべてのプレイヤーに UDP チャンネルで送信します。グループ ID は、すべてのグループを示す正の整数または「-1」でなければなりません。ユーザー定義のグループ ID の例は「[Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例](#)」を参照してください。

構文

```
rtSession.sendGroupMessage(gameMessage, targetGroup)
```

sendReliableMessage()

`newTextGameMessage` または `newBinaryGameMessage` を使用して作成されたメッセージを Realtime サーバーからプレイヤー受取人に TCP チャンネルで送信します。プレイヤーのピア ID を使用して受取人を識別します。

構文

```
rtSession.sendReliableMessage(gameMessage, targetPlayer)
```

sendReliableGroupMessage()

`newTextGameMessage` または `newBinaryGameMessage` を使用して作成されたメッセージを Realtime サーバーからプレイヤーグループ内のすべてのプレイヤーに TCP チャンネルで送信します。

グループ ID は、すべてのグループを示す正の整数または「-1」でなければなりません。ユーザー定義のグループ ID の例は「[Amazon GameLift ServersRealtime スクリプトの例](#)」を参照してください。

構文

```
rtSession.sendReliableGroupMessage(gameMessage, targetGroup)
```

newTextGameMessage()

SendMessage 関数を使用してサーバーからプレイヤー受取人に送信される、テキストを含む新しいメッセージを作成します。メッセージ形式は、のクライアント SDK で使用される形式と似ています Realtime (「」を参照[RTMessage](#))。gameMessage オブジェクトを返します。

構文

```
rtSession.newTextGameMessage(opcode, sender, payload)
```

newBinaryGameMessage()

SendMessage 関数を使用してサーバーからプレイヤー受取人に送信される、バイナリデータを含む新しいメッセージを作成します。メッセージ形式は、のクライアント SDK で使用される形式と似ています Realtime (「」を参照[RTMessage](#))。gameMessage オブジェクトを返します。

構文

```
rtSession.newBinaryGameMessage(opcode, sender, binaryPayload)
```

プレイヤーオブジェクト

プレイヤー関連の情報にアクセスします。

player.peerId

ゲームクライアントが Realtime サーバーに接続してゲームセッションに参加したときに割り当てられる一意の ID。

player.playerSessionId

ゲームクライアントが Realtime サーバーに接続してゲームセッションに参加したときに参照したプレイヤーセッション ID。

ゲームメッセージオブジェクト

以下のメソッドを使用して、Realtime サーバーによって受信されたメッセージにアクセスします。ゲームクライアントから受信したメッセージは [RTMessage](#) 構造になっています。

`getPayloadAsText()`

ゲームメッセージのペイロードをテキストとして取得します。

構文

```
gameMessage.getPayloadAsText()
```

`gameMessage.opcode`

メッセージに含まれているオペレーションコード。

`gameMessage.payload`

メッセージに含まれているペイロード。テキストまたはバイナリです。

`gameMessage.sender`

メッセージを送信したゲームクライアントのピア ID。

`gameMessage.reliable`

メッセージが TCP (true) または UDP (false) のどちらで送信されたかを示すブール値。

設定オブジェクト

設定オブジェクトは、デフォルトの設定を上書きするために使用できます。

`configuration.maxPlayers`

リアルタイムサーバーで受け入れられるクライアント/サーバー接続の最大数。

デフォルトは 32 です。

`configuration.pingIntervalTime`

接続が正常であることを確認するために、サーバーが接続されているすべてのクライアントに ping を送信しようとする時間間隔 (ミリ秒)。

デフォルトは 3000 ミリ秒です。

ゲームセッションプレイスメントイベント

Amazon GameLift Servers は、ゲームセッション配置リクエストの処理時にイベントを出力します。「[ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)」の説明に従って、これらのイベントを Amazon SNS トピックに発行できます。これらのイベントは、ほぼリアルタイムで、ベストエフォートベースで Amazon CloudWatch Events にも発行されます。

このトピックでは、ゲームセッション配置イベントの構造について説明し、各イベントタイプの例を示します。ゲームセッション配置リクエストのステータスの詳細については、Amazon GameLift Servers API リファレンスの[GameSessionPlacement](#)」を参照してください。

プレイスメントイベント構文

イベントは、JSON オブジェクトとして表されます。イベント構造は CloudWatch Events パターンに準拠しており、同様のトップレベルフィールドとサービス固有の詳細を備えています。

最上位フィールドには、次の項目が含まれます (詳細については[event pattern](#)) (イベントパターンを参照してください):

version

このフィールドは、常に 0 (ゼロ) に設定されます。

id

イベントの一意のトラッキング ID

detail-type

値は常に GameLift Queue Placement Event です。

ソース

値は常に aws.gamelift です。

アカウント

の管理に使用されている AWS アカウント Amazon GameLift Servers。

時間

イベントのタイムスタンプ

region

プレイメントリクエストが処理されている AWS リージョン。これは、使用中のゲーム セッション キューが存在する リージョンです。

リソース

プレイメント リクエストを処理しているゲーム セッション キューの ARN 値。

PlacementFulfilled

プレイメントリクエストは正常に実行されました。新しいゲームセッションが開始され、ゲームセッション配置リクエストにリストされた各プレイヤーに対して新しいプレイヤーセッションが作成されました。プレイヤーの接続情報が表示されます。

[Detail syntax:] (詳細構文:

placementId

ゲームセッション配置リクエストに割り当てられた一意の識別子

port

新しいゲームセッションのポート番号。

gameSessionArn

新しいゲームセッションの ARN 識別子

ipAddress

ゲームセッションの IP アドレス。

dnsName

新しいゲームセッションを実行しているインスタンスに割り当てられた DNS 識別子。値の形式は、ゲームセッションを実行しているインスタンスが TLS 対応かどうかによって異なります。TLS 対応フリートのゲームセッションに接続する場合、プレイヤーは IP アドレスではなく DNS 名を使用する必要があります。

TLS 対応フリート: <unique identifier>.<region identifier>.amazongamelift.com。

TLS 対応でないフリート: ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com。

startTime

このリクエストがキューに配置された日時を示すタイムスタンプ。

endTime

このリクエストが完了した日時を示すタイムスタンプ。

gameSessionRegion

AWS ゲームセッションをホストしているフリートのリージョン。これは、GameSessionArn のリージョントークンに対応しています。

placedPlayerSessions

ゲームセッション配置リクエストでプレイヤーごとに作成されたプレイヤーセッションのコレクション。

例

```
{
  "version": "0",
  "id": "1111aaaa-bb22-cc33-dd44-5555eeee66ff",
  "detail-type": "GameLift Queue Placement Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2021-03-01T15:50:52Z",
  "region": "us-east-1",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:gamesessionqueue/MegaFrogRace-NA"
  ],
  "detail": {
    "type": "PlacementFulfilled",
    "placementId": "9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bb44aa",
    "port": "6262",
    "gameSessionArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2::gamesession/fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa/4444dddd-55ee-66ff-77aa-8888bbbb99cc",
    "ipAddress": "98.987.98.987",
    "dnsName": "ec2-12-345-67-890.us-west-2.compute.amazonaws.com",
    "startTime": "2021-03-01T15:50:49.741Z",
    "endTime": "2021-03-01T15:50:52.084Z",
    "gameSessionRegion": "us-west-2",
    "placedPlayerSessions": [
      {
```

```
    "playerId": "player-1"  
    "playerSessionId": "psess-1232131232324124123123"  
  }  
]  
}  
}
```

PlacementCancelled

GameLift サービスへの呼び出し [StopGameSessionPlacement](#) でプレイメントリクエストがキャンセルされました。

[Detail:](詳細:)

placementId

ゲームセッション配置リクエストに割り当てられた一意の識別子

startTime

このリクエストがキューに配置された日時を示すタイムスタンプ。

endTime

このリクエストがキャンセルされた日時を示すタイムスタンプ。

例

```
{  
  "version": "0",  
  "id": "1111aaaa-bb22-cc33-dd44-5555eeee66ff",  
  "detail-type": "GameLift Queue Placement Event",  
  "source": "aws.gamelift",  
  "account": "123456789012",  
  "time": "2021-03-01T15:50:52Z",  
  "region": "us-east-1",  
  "resources": [  
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:gamesessionqueue/MegaFrogRace-NA"  
  ],  
  "detail": {  
  
    "type": "PlacementCancelled",  
    "placementId": "9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bb44aa",  

```

```
    "startTime": "2021-03-01T15:50:49.741Z",  
    "endTime": "2021-03-01T15:50:52.084Z"  
  }  
}
```

PlacementTimedOut

キューの時間制限が切れる前に、ゲームセッションの配置が正常に完了しませんでした。プレイメントリクエストは、必要に応じて再送信できます。

[Detail:](詳細:)

placementId

ゲームセッション配置リクエストに割り当てられた一意の識別子

startTime

このリクエストがキューに配置された日時を示すタイムスタンプ。

endTime

このリクエストがキャンセルされた日時を示すタイムスタンプ。

例

```
{  
  "version": "0",  
  "id": "1111aaaa-bb22-cc33-dd44-5555eeee66ff",  
  "detail-type": "GameLift Queue Placement Event",  
  "source": "aws.gamelift",  
  "account": "123456789012",  
  "time": "2021-03-01T15:50:52Z",  
  "region": "us-east-1",  
  "resources": [  
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:gamesessionqueue/MegaFrogRace-NA"  
  ],  
  "detail": {  
  
    "type": "PlacementTimedOut",  
    "placementId": "9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bb44aa",  
    "startTime": "2021-03-01T15:50:49.741Z",  
    "endTime": "2021-03-01T15:50:52.084Z"  
  }  
}
```

```
}  
}
```

PlacementFailed

Amazon GameLift Servers はゲームセッションリクエストを満たすことができませんでした。これは通常、予期しない内部エラーが原因で発生します。プレイメントリクエストは、必要に応じて再送信できます。

[Detail:](詳細:)

placementId

ゲームセッション配置リクエストに割り当てられた一意の識別子

startTime

このリクエストがキューに配置された日時を示すタイムスタンプ。

endTime

このリクエストが失敗した日時を示すタイムスタンプ。

例

```
{  
  "version": "0",  
  "id": "39c978f3-ba46-3f7c-e787-55bfcca1bd31",  
  "detail-type": "GameLift Queue Placement Event",  
  "source": "aws.gamelift",  
  "account": "252386620677",  
  "time": "2021-03-01T15:50:52Z",  
  "region": "us-east-1",  
  "resources": [  
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:252386620677:gamesessionqueue/MegaFrogRace-NA"  
  ],  
  "detail": {  
  
    "type": "PlacementFailed",  
    "placementId": "e4a1119a-39af-45cf-a990-ef150fe0d453",  
    "startTime": "2021-03-01T15:50:49.741Z",  
    "endTime": "2021-03-01T15:50:52.084Z"  
  }  
}
```

}

Amazon GameLift Servers AMI バージョン

次の表は、ガマネージド EC2 ホスティング Amazon GameLift Servers に使用する最新の Amazon マシンイメージ (AMIs) を示しています。「」で説明されているように [Amazon GameLift Servers で構成と脆弱性の分析](#)、最新の AMI バージョン更新をデプロイするには、新しい Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを定期的に作成する必要があります。

サーバー SDK for 5+ Amazon GameLift Servers で使用する AMIs

Amazon GameLift Servers は、次の AMIs を使用して、Amazon GameLift Servers バージョン 5 のサーバー SDK と統合されたゲームサーバーをホストします。

Amazon GameLift Servers イメージ	アーキテクチャ	最新のパッチ	ベース AWS イメージ
Amazon Linux 2023 BASE_AMI_LINUX_2023	x86	2025-04-22	Amazon Linux 2023 AMI 2023.6.20 250317.2 x86_64 HVM kernel-6.1 (リリースノート)
Amazon Linux 2 BASE_AMI_LINUX_2_SDK_5	x86	2025-04-22	Amazon Linux 2 カーネル 5.10 AMI 2.0.20250321.0 x86_64 HVM gp2 (リリースノート)
Windows 2016 BASE_AMI_WINDOWS_2016_SDK_5	x86	2025-04-22	Windows_Server-2016-English-Full-Base-2025.03.12 (リリースノート)
Amazon Linux 2023 BASE_AMI_LINUX_2023_ARM	ARM64	2025-04-22	Amazon Linux 2023 AMI 2023.6.20 250317.2 arm64 HVM kernel-6.1 (リリースノート)
Amazon Linux 2	ARM64	2025-04-22	Amazon Linux 2 LTS Arm64 カーネル 5.10 AMI 2.0.20250321.0 arm64 HVM gp2 (リリースノート)

Amazon GameLift Servers イメージ	アーキテクチャ	最新のパッチ	ベース AWS イメージ
BASE_AMI_LINUX_2_ARM			

サーバー SDK for 4 で使用する Amazon GameLift Servers AMIs

Amazon GameLift Servers は、次の AMIs を使用して、Amazon GameLift Servers バージョン 4 以前のサーバー SDK と統合されたゲームサーバーをホストします。

Amazon GameLift Servers イメージ	アーキテクチャ	最新のパッチ	ベース AWS イメージ
Amazon Linux 2 BASE_AMI_LINUX_2_SDK_4	x86	2025-04-22	Amazon Linux 2 AMI 2.0.20250321.0 x86_64 HVM gp2 (リリースノート)
Windows 2016 BASE_AMI_WINDOWS_2016_SDK_4	x86	2025-04-22	Windows_Server-2016-English-Full-Base-2025.03.12 (リリースノート)

詳細については、以下のリソースを参照してください。

- [Amazon Linux 2023 リリースノート](#)
- [Amazon Linux 2 リリースノート](#)
- [AWS Windows AMI のバージョン履歴](#)
- [2024 年のコンテンツにおけるソフトウェア更新サービスと Windows Server 更新サービスの変更の説明](#)

Amazon GameLift Servers エンドポイントとクォータ

- サービスとプログラムで接続するために使用できるサービスエンドポイントとビーコンエンドポイントについては、[Amazon GameLift Servers 「サービスエンドポイント」](#) を参照してください。

- AWS アカウントごとのサービスリソースまたはオペレーションの使用に関するAmazon GameLift Serversクォータについては、[Amazon GameLift Servers「サービスクォータ」](#)を参照してください。クォータおよびクォータの引き上げをリクエストする方法については、「[AWS](#)」を参照してください。Amazon GameLift Servers コンソールを使用してクォータの引き上げをリクエストできます。

Amazon GameLift Servers UDP ping ビーコン

UDP ping ビーコンは、プレイヤーデバイスとAmazon GameLift Serversホスティングロケーション間のネットワークレイテンシーを測定する方法を提供します。ping ビーコンを使用すると、正確なレイテンシーデータを収集して、ゲームサーバーの配置について情報に基づいた意思決定を行い、レイテンシー要件に基づいてプレイヤーのマッチメイキングを改善できます。

UDP ping ビーコンの仕組み

Amazon GameLift Servers は、ゲームサーバーをデプロイできる各ホスティング場所に固定 UDP エンドポイント (ping ビーコン) を提供します。ほとんどのゲームサーバーは UDP を使用して通信するため、UDP ping ビーコンでレイテンシーを測定すると、ICMP ping を使用するよりも正確な結果が得られます。ネットワークデバイスは、多くの場合、UDP パケットとは異なる方法で ICMP パケットを処理するため、プレイヤーが経験する実際のパフォーマンスを反映しないレイテンシー測定値につながる可能性があります。

UDP ping ビーコンを使用すると、ゲームクライアントは UDP メッセージをこれらのエンドポイントに送信し、非同期レスポンスを受け取ることができます。これにより、プレイヤーのデバイスと潜在的なホスティング場所間の実際のゲームトラフィック状態をより適切に表すレイテンシー測定値が得られます。エンドポイントは永続的であり、その場所でゲームホスティングAmazon GameLift Serversをサポートしている限り、引き続き使用できます。

UDP ping ビーコンの一般的なユースケース

UDP ping ビーコンをいくつかの方法で使用して、ゲームのネットワークエクスペリエンスを最適化できます。

最適なホスティングロケーションの選択

さまざまな地理的リージョンでレイテンシーデータを収集して、プレイヤーベースのゲームサーバーをホストするための最適なプライマリロケーションとバックアップロケーションを特定します。

プレイヤーのレイテンシーに基づくゲームセッションの配置

新しいゲームセッションをリクエストするときにプレイヤーのレイテンシーデータを含め、レイテンシーが最も低い場所を選択するのに役立ちます。

レイテンシーに基づくマッチメイキングの最適化

同様のレイテンシープロファイルを持つプレイヤーをマッチングし、マッチングされたプレイヤーに最適な場所にゲームセッションを配置できるように、マッチメイキングをリクエストするときにプレイヤーレイテンシーデータを提供します。

Note

マッチメイキングリクエストを作成するときは、フリートがない場所にレイテンシー情報を提供しないでください。その場合、はフリート容量がない場所にゲームセッションを配置しようとし、マッチメイキングリクエストが失敗Amazon GameLift Serversする可能性があります。

ビーコンエンドポイントの取得

Amazon GameLift Servers ロケーションの ping ビーコンドメインとポート情報を取得するには、[ListLocations](#) API オペレーションを使用します。この API によって返される場所のセットは、呼び出し時に AWS リージョン 指定する (指定しない場合はデフォルトのリージョン) によって異なります。から を呼び出す場合：

- マルチロケーションをサポートするフリートのホームリージョン: API はすべてのホスティングロケーションの情報を返します
- 1 つのロケーションをサポートするフリートのホームリージョン: API は、そのロケーションの情報を返します。

マルチロケーションフリートのリモートロケーションのみが可能なロケーションを使用してこの API を呼び出すと、そのタイプのロケーションにはサービスエンドポイントがないため、API はエラーを返します。

でサポートされているロケーションの表を参照して[サポートされている AWS ロケーション](#)、単一ロケーションフリートとマルチロケーションフリートをサポートするホームリージョンを特定します。

例

```
aws gamelift list-locations --region ap-northeast-2
```

これにより、マルチロケーションフリート AWS リージョン がサポートされるため、複数のロケーションが返されます。戻り値の 1 つの例を次に示します。

```
[...]
{
  "LocationName": "ap-northeast-1",
  "PingBeacon": {
    "UDPEndpoint": {
      "Domain": "gamelift-ping.ap-northeast-1.api.aws",
      "Port": 7770
    }
  }
}
```

Important

各レイテンシー測定 `ListLocations` の前に を呼び出すのではなく、ping ビーコン情報をキャッシュします。ドメインとポートの情報は静的であり、API は大量のリクエスト用に設計されていません。

レイテンシー測定の実装

UDP ping ビーコンを使用してレイテンシー測定を実装する場合は、次のベストプラクティスに従ってください。

1. 次のいずれかのアプローチを使用して、ping ビーコン情報を保存します。
 - ゲームクライアントのエンドポイントをハードコードします。
 - ゲームバックエンドの情報をキャッシュします。
 - 定期的な更新メカニズム (毎日/毎週) を実装して、情報を更新します。
2. UDP ping メッセージの送信：
 - メッセージ本文に必要なものを空でなく、メッセージの最大サイズを 300 バイトに保ちます。
 - ロケーションごとに次のレート制限を確認します。
 - 一意の送信者 IP アドレスとポートの組み合わせごとに 3 トランザクション/秒 (TPS)
 - 一意の送信者 IP アドレスあたり 1000 TPS
3. レイテンシーを計算します。
 - 各ロケーションに複数の ping を送信して、平均レイテンシーを計算します。

- より迅速な結果を得るには、複数の場所に同時 ping を送信することを検討してください。
- UDP には 100% の保証された配信がないため、必要に応じて再試行ロジックを使用して、短期間 (通常は 1~3 秒) に返されなかったパケットの新しいパケットを送信します。
- メッセージの送信とレスポンスの受信の時間差を計算します。
- ロケーションへの UDP ping の大部分が一貫してレスポンスを返さない場合は、標準[Amazon GameLift Serversサービスエンドポイント](#)への ICMP ping をフォールバックとして使用してレイテンシーを計算します。

Tip

プレイヤーがローカルネットワークで開いている必要があるポートのリストを文書化する場合は、ポート 7770 を含めることをお勧めします。これは、このポートがブロックされた場合に (ICMP などを使用して) レイテンシーを測定するフォールバックが必要なもう 1 つの理由です。

コードの例

UDP ping を送信してレイテンシーを計算する方法を示す簡単な例をいくつか示します。

C++

```
#include <iostream>
#include <cstring>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <netdb.h>
#include <unistd.h>
#include <chrono>

int main() {
    // Replace with Amazon GameLift Servers UDP ping beacon domain for your desired
    location
    const char* domain = "gamelift-ping.ap-south-1.api.aws";
    const int port = 7770;
    const char* message = "Ping";           // Your message
    const int num_pings = 3;                // Number of pings to send
```

```
// Create socket
int sock = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
if (sock < 0) {
    std::cerr << "Error creating socket" << std::endl;
    return 1;
}

// Resolve domain name to IP address
struct hostent* host = gethostbyname(domain);
if (host == nullptr) {
    std::cerr << "Error resolving hostname" << std::endl;
    close(sock);
    return 1;
}

// Set up the server address structure
struct sockaddr_in server_addr;
std::memset(&server_addr, 0, sizeof(server_addr));
server_addr.sin_family = AF_INET;
server_addr.sin_port = htons(port);
std::memcpy(&server_addr.sin_addr, host->h_addr, host->h_length);

// Set socket timeout
struct timeval tv;
tv.tv_sec = 1; // 1 second timeout
tv.tv_usec = 0;
if (setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_RCVTIMEO, &tv, sizeof(tv)) < 0) {
    std::cerr << "Error setting socket timeout" << std::endl;
    close(sock);
    return 1;
}

double total_latency = 0;
int successful_pings = 0;

for (int i = 0; i < num_pings; ++i) {
    auto start = std::chrono::high_resolution_clock::now();

    // Send the message
    ssize_t bytes_sent = sendto(sock, message, std::strlen(message), 0,
                                (struct sockaddr*)&server_addr,
                                sizeof(server_addr));

    if (bytes_sent < 0) {
```

```
        std::cerr << "Error sending message" << std::endl;
        continue;
    }

    // Receive response
    char buffer[1024];
    socklen_t server_addr_len = sizeof(server_addr);
    ssize_t bytes_received = recvfrom(sock, buffer, sizeof(buffer), 0,
                                      (struct sockaddr*)&server_addr,
    &server_addr_len);

    auto end = std::chrono::high_resolution_clock::now();

    if (bytes_received < 0) {
        std::cerr << "Error receiving response or timeout" << std::endl;
    } else {
        std::chrono::duration<double, std::milli> latency = end - start;
        total_latency += latency.count();
        successful_pings++;

        std::cout << "Received response, latency: " << latency.count() << " ms"
    << std::endl;
    }

    // Wait a bit before next ping
    usleep(1000000); // 1s
}

// Close the socket
close(sock);

if (successful_pings > 0) {
    double avg_latency = total_latency / successful_pings;
    std::cout << "Average latency: " << avg_latency << " ms" << std::endl;
} else {
    std::cout << "No successful pings" << std::endl;
}

return 0;
}
```

C#

```
using System;
using System.Net;
using System.Net.Sockets;
using System.Text;
using System.Diagnostics;
using System.Threading.Tasks;

class UdpLatencyTest
{
    static async Task Main()
    {
        // Replace with Amazon GameLift Servers UDP ping beacon domain for your
        // desired location
        string domain = "gamelift-ping.ap-south-1.api.aws";
        int port = 7770;
        string message = "Ping";           // Your message
        int numPings = 3;                  // Number of pings to send
        int timeoutMs = 1000;              // Timeout in milliseconds

        await MeasureLatency(domain, port, message, numPings, timeoutMs);
    }

    static async Task MeasureLatency(string domain, int port, string message, int
numPings, int timeoutMs)
    {
        using (var udpClient = new UdpClient())
        {
            try
            {
                // Resolve domain name to IP address
                IPAddress[] addresses = await Dns.GetHostAddressesAsync(domain);
                if (addresses.Length == 0)
                {
                    Console.WriteLine("Could not resolve domain name.");
                    return;
                }

                IPEndPoint endPoint = new IPEndPoint(addresses[0], port);
                byte[] messageBytes = Encoding.UTF8.GetBytes(message);

                // Set receive timeout
                udpClient.Client.ReceiveTimeout = timeoutMs;
```

```
double totalLatency = 0;
int successfulPings = 0;
var stopwatch = new Stopwatch();

for (int i = 0; i < numPings; i++)
{
    try
    {
        stopwatch.Restart();

        // Send message
        await udpClient.SendAsync(messageBytes, messageBytes.Length,
endPoint);

        // Wait for response
        UdpReceiveResult result = await
ReceiveWithTimeoutAsync(udpClient, timeoutMs);

        stopwatch.Stop();
        double latency = stopwatch.Elapsed.TotalMilliseconds;

        totalLatency += latency;
        successfulPings++;

        string response = Encoding.UTF8.GetString(result.Buffer);
        Console.WriteLine($"Ping {i + 1}: {latency:F2}ms - Response:
{response}");
    }
    catch (SocketException ex)
    {
        Console.WriteLine($"Ping {i + 1}: Failed - {ex.Message}");
    }
    catch (TimeoutException)
    {
        Console.WriteLine($"Ping {i + 1}: Timeout");
    }

    // Wait before next ping
    await Task.Delay(1000); // 1s between pings
}

if (successfulPings > 0)
{
```

```

        double averageLatency = totalLatency / successfulPings;
        Console.WriteLine($"\\nSummary:");
        Console.WriteLine($"Successful pings: {successfulPings}/
{numPings}");
        Console.WriteLine($"Average latency: {averageLatency:F2}ms");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("\\nNo successful pings");
    }
}
catch (Exception ex)
{
    Console.WriteLine($"Error: {ex.Message}");
}
}

static async Task<UdpReceiveResult> ReceiveWithTimeoutAsync(UdpClient client,
int timeoutMs)
{
    using var cts = new System.Threading.CancellationTokenSource(timeoutMs);
    try
    {
        return await client.ReceiveAsync().WaitAsync(cts.Token);
    }
    catch (OperationCanceledException)
    {
        throw new TimeoutException("Receive operation timed out");
    }
}
}

```

Python

```

import socket
import time
import statistics
from datetime import datetime

def udp_ping(host, port, timeout=2):
    """
    Send a UDP ping and return the round trip time in milliseconds.
    """

```



```
Returns None if timeout occurs.
"""
sock = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_DGRAM)
sock.settimeout(timeout)
message = b'ping'

try:
    # Resolve hostname first
    try:
        socket.gethostbyname(host)
    except socket.gaierror as e:
        print(f"Could not resolve hostname: {e}")
        return None

    start_time = time.time()
    sock.sendto(message, (host, port))

    # Wait for response
    data, server = sock.recvfrom(1024)
    end_time = time.time()

    # Calculate round trip time in milliseconds
    rtt = (end_time - start_time) * 1000
    return rtt

except socket.timeout:
    print(f"Request timed out")
    return None
except Exception as e:
    print(f"Error: {type(e).__name__}: {e}")
    return None
finally:
    sock.close()

def main():
    # Replace with Amazon GameLift Servers UDP ping beacon domain for your desired
    location
    host = "gamelift-ping.ap-south-1.api.aws"
    port = 7770
    num_pings = 3
    latencies = []

    print(f"\nPinging {host}:{port} {num_pings} times...")
    print(f"Start time: {datetime.now().strftime('%Y-%m-%d %H:%M:%S')}\n")
```

```
for i in range(num_pings):
    print(f"Ping {i+1}:")
    rtt = udp_ping(host, port)

    if rtt is not None:
        print(f"Response from {host}: time={rtt:.2f}ms")
        latencies.append(rtt)

    # Wait 1 second between pings
    if i < num_pings - 1:
        time.sleep(1)
    print()

# Calculate and display statistics
print("-" * 50)
print(f"Ping statistics for {host}:")
print(f"    Packets: Sent = {num_pings}, Received = {len(latencies)}, "
      f"    Lost = {num_pings - len(latencies)} "
      f"    f"({((num_pings - len(latencies)) / num_pings * 100):.1f}% loss)")

if latencies:
    print("\nRound-trip latency statistics:")
    print(f"    Minimum = {min(latencies):.2f}ms")
    print(f"    Maximum = {max(latencies):.2f}ms")
    print(f"    Average = {statistics.mean(latencies):.2f}ms")

print(f"\nEnd time: {datetime.now().strftime('%Y-%m-%d %H:%M:%S')}")

if __name__ == "__main__":
    main()
```

Amazon GameLift Servers リリースノート

Amazon GameLift Servers リリースノートには、サービスに関する新機能、更新、修正の詳細が記載されています。

SDK のバージョン

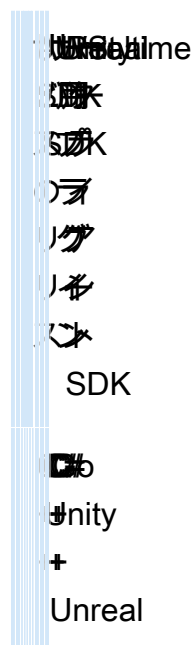
次の表に、SDK バージョン情報を含むすべての Amazon GameLift Servers リリースを示します。ゲームサーバーとクライアントの統合に同等の SDK を使用する必要はありません。ただし、SDK のある以前のバージョンで、別の SDK の最新機能が完全にはサポートされていない場合があります。

Amazon GameLift Servers SDKs とプラグインはオープンソースです。「[Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)」を参照してください。最新バージョンを取得するには、[Amazon GameLift Servers GitHub 組織](#)を参照してください。

現在のバージョン

Amazon GameLift Servers SDK	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (C#)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (C++)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (C)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Java)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Python)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Ruby)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Go)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (PHP)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Perl)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (R)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Swift)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Kotlin)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Scala)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Groovy)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Clojure)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Erlang)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Elixir)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (F#)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Julia)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Lua)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Nim)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (OCaml)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Pascal)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Perl6)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Rust)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Sass)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Scheme)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Shell)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Smalltalk)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (SQL)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Tcl)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (TeX)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (TypeScript)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (VHDL)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Verilog)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (XSL)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (YAML)	1.0.0
Amazon GameLift Servers SDK (Zig)	1.0.0

以前のバージョン



	Unity
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal
	Unreal

SDK	SDK
Unity	Unity
Unreal	Unreal
SDK 31	SDK 31
条件	条件
SDK 30	SDK 30
条件	条件
SDK 42	SDK 42
条件	条件
SDK 41	SDK 41
条件	条件
SDK 712	SDK 712
条件	条件
SDK 612	SDK 612
条件	条件

Time & Time

膨胀

STICK

○~~ラ~~

ハグ

ハナ

ひ

SDK

Community

+

Unreal

~~510340~~6-1

以

各

~~510320~~ 5-2

以

冬

~~5103200~~4-2

以

各

502004-1

以

年

~~510200~~ 510202-0

以

各

~~3514200~~ -3

以

年

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

[Amazon GameLift SDK](#)

SDK	SDK
Unity	Unity
Unreal	Unreal
SDK 2020-0	SDK 2020-0
SDK 2020-2	SDK 2020-2
SDK 2021-2	SDK 2021-2
SDK 2021-1	SDK 2021-1
SDK 2019-1	SDK 2019-1
SDK 2018-2	SDK 2018-2

	GameTime
	開発
	SDK
	の
	リ
	リ
	SDK
	
	
	Unity
	+
	Unreal
	B749001-1
	以
	条
	
	B749001-0
	以
	条
	
	B749002-1
	以
	条
	
	B749001-1
	以
	条
	
	B749000-2
	以
	条
	
	B749000-0
	以
	条

GameTime	
SDK	
Unity	
Unreal	
B3007-0	以 条
B3004-2	以 条
B3003-0	以 条
B3002-0	以 条
B3012-1	以 条
B22109-2	以 条

SDK	SDK
Unity	Unity
Unreal	Unreal
3.2.106-1	3.2.106-1
3.2.105-1	3.2.105-1
3.2.102-1	3.2.102-1
3.2.102-0	3.2.102-0
3.1.709-0	3.1.709-0
3.1.708-1	3.1.708-1

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

SDK

+

Unreal

[BC17505-1](#)

以

条

[BC17504-1](#)

以

条

[BC17502-2](#)

以

条

[BC16911-1](#)

以

条

[BC16910-1](#)

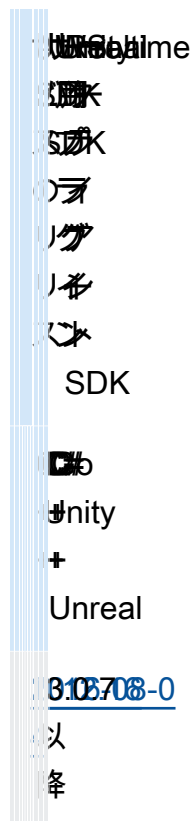
以

条

[BC16909-0](#)

以

条



リリースノート

次のリリースノートは時系列順です (更新が新しい順にリストされています)。Amazon GameLift Servers は、2016 年に初めてリリースされました。ここに記載されているものより前の日付のリリースノートについては、「[SDK のバージョン](#)」でリリース日のリンクを参照してください。

2025 年 6 月 24 日: マルチプレイヤーゲームのリアルタイムネットワークレイテンシーの測定に役立つ UDP ping ビーコン Amazon GameLift Servers を起動

更新された SDK バージョン:

- AWS SDK 1.11.595

Amazon GameLift Servers は一般提供のために、UDP ping ビーコンと呼ばれる一連の固定エンドポイントをリリースし、プレイヤーデバイスとゲームサーバーの場所間のレイテンシーを正確に測定するのに役立ちます。UDP ping ビーコンエンドポイントは、AWS 中国リージョンを除き Amazon GameLift Servers、でサポートされているすべての AWS グローバルリージョンとローカルゾーンで使用できます。

ほとんどのマルチプレイヤーゲームでは、UDP (ユーザーデータグラムプロトコル) をプライマリパケット送信プロトコルとして使用します。これは、リアルタイムゲームのパフォーマンス上の利点があるためです。最高のプレイヤーエクスペリエンスを提供するには、ネットワークレイテンシーを理解して最適化することが重要です。UDP ping ビーコンは、プレイヤーとゲームサーバー間の実際の UDP パケットレイテンシーを測定するための一貫した信頼性の高い方法を提供し、player-to-server マッチングとゲームセッション配置に関するより良い意思決定に役立ちます。

[ListLocations](#) API は、返される場所のリストの一部としてエンドポイントドメインとポート情報を含めるように拡張されているため、エンドポイントにプログラムで簡単にアクセスできます。

ゲームクライアントは、UDP メッセージをこれらのエンドポイントに送信し、同じデータを含む非同期レスポンスを受信できます。これにより、プレイヤーのデバイスと潜在的なホスティングロケーション間の実際のゲームトラフィック条件をより適切に表すレイテンシー測定値が得られます。これらのエンドポイントは永続的であり、がその場所でゲームホスティングAmazon GameLift Serversをサポートしている限り使用できます。

詳細はこちら:

- [UDP ping ビーコン](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [ListLocations](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2025 年 6 月 24 日: タイとマレーシアのロケーションサポートAmazon GameLift Serversを追加

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングでは、タイのバンコクとマレーシアのクアラルンプールにゲームサーバーリソースをデプロイできるようになりました。これにより、東南アジア全体のプレイヤーにゲームのリーチを拡張できます。これらの新しいリージョンは、レイテンシーを短縮し、それらの分野のプレイヤーのゲームプレイエクスペリエンスを向上させるのに役立ちます。

以下は AWS リージョン、マルチロケーションフリートのリモートロケーションとして使用できます。これらの場所でゲームセッションのホスティングを開始するには、新規または既存のマルチロケーションフリートにリモートロケーションとして追加します。マルチロケーションフリートを使用すると、各ロケーションのホスティング容量を直接管理できます。

- アジアパシフィック (タイ) (ap-southeast-7)
- アジアパシフィック (マレーシア) (ap-southeast-5)

これらは、アカウントに対してデフォルトで AWS リージョン は有効になっていません AWS 。Amazon GameLift Servers リソースをデプロイする前に、各リージョンにオプトインします。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)、Amazon GameLift Serversホスティングデベロッパーガイド
- [フリートのロケーションを更新する](#)、Amazon GameLift Serversホスティングデベロッパーガイド
- [アカウントの AWS リージョンを有効または無効にするには](#)、AWS 「アカウント管理リファレンスガイド」を参照してください。

2025 年 5 月 29 日: Unreal Engine と Unity 用のサーバー SDK とプラグインの新しいバージョンをAmazon GameLift Serversリリース

更新された SDK バージョン:

- [C++ サーバー SDK](#)、バージョン 5.3.0
- [C# サーバー SDK](#)、バージョン 5.3.0
- [Go サーバー SDK](#)、バージョン 5.3.0
- [Server SDK for Unreal](#)、バージョン 5.3.0
- [Server SDK for Unity](#)、バージョン 5.3.0

更新されたプラグインバージョン:

- [Unreal 用プラグイン](#)、バージョン 3.0.0
- [Unity 用プラグイン](#)、バージョン 3.1.0

サーバー SDK for C++、C#、Go、Unreal、Unity の新しいバージョン、および Unreal Engine と Unity の新しいプラグインバージョンがオープンソースになりました。これらはすべて [Amazon GameLift Servers GitHub 組織](#)で利用できます。更新の詳細については、各リポジトリのリリースノートと readmes を参照してください。

キーサーバー SDK の更新:

- すべてのサーバー SDKs。

- [OnProcessTerminate](#) コールバック関数に、ゲームサーバープロセスを終了するデフォルトロジックが追加されました。
- 関数は、べき等性トークンを使用して複数の再試行をサポートする [InitSDK\(\)](#) になりました。
- [OnUpdateGameSession](#) コールバックが autoBackfillMode のデータを渡すことができるようになりました。

キープラグインの更新：

- Unreal Engine 用プラグインのインストールとセットアップのプロセスがより合理化され、自動化が増え、前提条件 (CMake、OpenSSL、Unreal クロスコンパイルツールチェーン) が少なくなりました。
- Unreal Engine 用プラグインは、ゲームクライアントとサーバービルドパスのスペースのサポートなど、マネージド EC2 ワークフローの UI エクスペリエンスを改善しました。さらに、エディタからゲームクライアントを起動するときにコマンドライン引数を追加できるようになりました。
- Unreal Engine 用プラグインは、UE5 での ARM サーバービルドをサポートするようになりました。

詳細はこちら：

- [Amazon GameLift ServersUnreal Engine 用 プラグイン](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [用のサーバー SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Unity プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2025 年 4 月 24 日: C# サーバー SDK 5 for が .NET 8 をサポートするAmazon GameLift Serversようになりました

更新された SDK バージョン:

- C# Server SDK、バージョン 5.2.1

C# を使用するゲーム開発者は、Amazon GameLift Serversプロジェクトのターゲットフレームワークとして .NET 8 を使用できるようになりました。.NET 8 を使用すると、just-in-time (JIT) コンパイルの改善、メモリ使用量の最適化、起動時間の短縮など、パフォーマンスの向上を活用できます。現在 .NET 6 を使用している場合は、C# サーバー SDK を最新バージョンに更新するなど、.NET 8 への移行を計画することをお勧めします。Microsoft は、2026 年 11 月まで、セキュリティパッチと技術アップデートを含む .NET 8 サポートを発表しました。

[用の C# サーバー SDK の最新バージョンをダウンロードする Amazon GameLift Servers](#)

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers 開発ツールの取得](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2025 年 3 月 27 日: 次世代 EC2 インスタンスファミリーのサポートAmazon GameLift Serversを拡張

更新された SDK バージョン:

- AWS SDK 1.11.535

第 5 世代から第 8 世代のインスタンスファミリーの幅広い Amazon EC2 インスタンスから選択 Amazon GameLift Serversすることで、ゲームサーバーホスティングを微調整できるようになりました。新しい EC2 世代はそれぞれ EC2 コンピューティング、メモリ、ネットワーキングの進歩を提供し、第 8 世代インスタンスは最先端の AWS Graviton4 および Intel Xeon ベースのインスタンスを提供します。次世代インスタンスは、次のインスタンスファミリーで使用できます。

- [汎用](#) (M シリーズ)
- [コンピューティング最適化](#) (C シリーズ)
- [メモリ最適化](#) (R シリーズ)

ローカルストレージ (d)、拡張ネットワーキング (n)、および特定のプロセッサアーキテクチャ (Intel/AMD/Graviton – i/a/g) を提供するバリエーションを選択することもできます。次世代インスタンスは、AWS 中国リージョンを除きAmazon GameLift Servers、で AWS リージョン サポートされているすべてので使用できます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。

これらの新しいインスタンスタイプは、Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートと マネージドコンテナフリートで使⽤します。既存のゲームホスティングを新しいインスタンスタイプ (同じアーキテクチャ) に切り替える場合は、インスタンスタイプを除くすべての設定が変更されていない新しいフリートをデプロイします。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers インスタンスの料金](#)
- [CreateFleet](#) Amazon GameLift Servers API リファレンス
- [CreateContainerFleet](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2025 年 3 月 11 日: 迅速なオンボーディングのために新しい Game Server Wrapper Amazon GameLift Servers を起動

の新しいゲームサーバーラッパーは、でホストされているゲームサーバーを取得するのに必要な時間 Amazon GameLift Servers を大幅に短縮します Amazon GameLift Servers。コードを変更しなくても、ラッパーを使用して基本的なゲームセッション管理機能をゲームに追加し、Amazon GameLift Servers Anywhere フリート、マネージド EC2 フリート、またはマネージドコンテナフリートにデプロイできます。このツールは、独自のゲームサーバーまたはサンプルゲームのサーバーを使用して、Amazon GameLift Servers 機能の実践的な評価を行うのに最適です。また、迅速なプロトタイプ作成やテストなど、ゲームサーバーの反復を迅速にデプロイするのにも役立ちます。

基本的なゲームセッション管理機能を使用すると、ゲームサーバーは Amazon GameLift Servers サービスとの接続を初期化し、プロンプトに⽿答してゲームセッションを開始および停止し、ゲームセッションが完了するとシャットダウンできます。

[GitHub からゲームサーバーラッパーをダウンロードします。](#) ゲームプロジェクトでラッパーをインストールして使⽤する方法については、GitHub の readme を参照してください。

2025 年 3 月 6 日: Amazon GameLift が Amazon GameLift Servers および Amazon GameLift Streams になりました

Amazon GameLift は、デベロッパーが世界でも最も要求の厳しいゲームを構築、スケーリング、提供できるよう支援するフルマネージドサービスです。Amazon GameLift Streams の一般提供リリースにより、Amazon GameLift は高スケーリングゲームサーバーとスムーズゲームプレイストリーミング機能の両方を提供するようになりました。

[Amazon GameLift Servers](#) を使⽤すると、ゲーム開発者は専用のゲームサーバーをデプロイ、運用、スケーリングできます。高性能ゲームサーバーを数分でクラウドにデプロイし、プレイヤーの需要

に合わせてスケールアップおよびスケールダウンできます。AWS 実証済みのコンピューティング環境上に構築された Amazon GameLift Serversは、1 つのゲームで 1 億人の同時プレイヤーをサポートし、1 秒あたり 10 万人のプレイヤーを追加し、1 分あたり 9,000 の新しいコンピューティングインスタンスをサポートします。また、エンタープライズグレードのセキュリティ、最大の群衆のマッチメイキング、pay-as-you-go柔軟性により、新しいゲームアイデアに取り組んでいる場合でも、数百万のプレイヤーでゲームを実行している場合でも、開始できます。

[Amazon GameLift Streams](#) は、ゲーム開発者が最大 1080p の解像度と 60 frames-per-second (fps) でゲームストリーミングエクスペリエンスを、iOS、Android、FireOS、ゲーマー用 PCs などのデバイス間で認識可能な遅延なしで配信するのに役立ちます。単一の AWS サービスを使用すると、パブリッシャーは変更なしでゲームコンテンツをフルマネージド型のクラウドベースの GPU インスタンスに数分でデプロイし、AWS Network Backbone を介してウェブブラウザを使用して任意のエンドユーザーデバイスに直接配信できます。プレイヤーはダウンロードやインストールを待たずにわずか数秒でゲームを開始でき、PC やゲームコンソールでローカルでゲームをプレイするのとはほぼ区別できないゲームプレイエクスペリエンスを提供します。

2025 年 1 月 14 日: Amazon GameLift Serversリリースでゲームセッション配置の優先順位付けのサポートが拡張されました

更新された SDK バージョン:

- AWS SDK 1.11.485

お客様からのフィードバックに応じて、個々のゲームセッション配置リクエストの場所を優先できる新機能をリリースします。ロケーションごとに配置を優先するように設定されたキューについて、各配置リクエストで優先度の場所のカスタマイズされたリストを提供できるようになりました。

この新機能により、お客様は必要に応じてプレイメントリクエストごとにロケーションの優先順位を動的に変更できます。柔軟性が高まると、プレイヤーの場所、フリートの負荷、サーバーの状態など、変化する状況により適切に対応できます。また、配置場所の選択方法をさらにカスタマイズしたいお客様をサポートすることもできます。

詳細はこちら:

- [ゲームセッション配置の優先順位付け](#)、Amazon GameLift Serversデベロッパーガイド
- [StartGameSessionPlacement](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2025 年 1 月 2 日: ゲームセッションの終了に関する新しいサポートをAmazon GameLift Serversリリース

更新された SDK バージョン:

- AWS SDK 1.11.477

お客様からのフィードバックに応じて、個々のゲームセッションをより簡単に終了できる新機能をリリースします。このリリースでは、Amazon GameLift Serversコンソールで直接、または AWS CLI または AWS SDK for を使用してゲームセッションを終了できるようになりましたAmazon GameLift Servers。

この新機能は、アクティブのままで状態が悪いゲームセッションを解決する必要性に対処します。これにより、コンピューティングリソースが新しいゲームセッションをホストできなくなります。以前は、お客様はゲームセッションを手動で終了するためにコンピューティングにリモートアクセスする必要がありました。

選択できる終了方法は 2 つあります。最初の方法では、カスタムシャットダウンシーケンスを使用してゲームセッションを適切に終了しようとします。これには、プレイヤーに通知してゲームデータを解決するアクションが含まれる場合があります。2 番目のメソッドはサーバープロセスを強制的に停止し、ゲームセッションをすぐに終了します。この 2 番目の方法では、サーバープロセスが応答しなくてもゲームセッションが確実に終了します。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers コンソール、デベロッパーガイドを使用してゲームセッションをシャットダウンする](#) Amazon GameLift Servers
- [TerminateGameSession](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2024 年 12 月 19 日: マネージドコンテナのゲームエンジンプラグインサポートをAmazon GameLift Serversリリース

更新されたプラグインバージョン:

Amazon GameLift ServersUnreal Engine 用 プラグイン、バージョン 2.0.0

- マネージドコンテナをサポートする C++ サーバー SDK 5.2.0 をサポートするようにアップグレードされました。

- Unreal Engine 5.4 および 5.5 のサポートが追加されました。

Amazon GameLift ServersUnity 用 プラグイン、バージョン 3.0.0

- マネージドコンテナをサポートする C++ サーバー SDK 5.2.0 をサポートするようにアップグレードされました。
- Windows および Mac OS 用の Unity 2021.3 LTS および 2022.3 LTS のサポート。

Unreal および Unity ゲームエンジンのAmazon GameLift Serversプラグインは、でゲームを起動して実行するステップを合理化するツールとワークフローを提供しますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Serversは、ゲーム開発者がセッションベースのマルチプレイヤーゲーム専用のゲームサーバーを管理およびスケーリングするために使用できるフルマネージド型のクラウドホスティングサービスです。

最新のプラグインバージョンでは、次の機能が強化されています。

- マネージドコンテナでホスティングするためのガイド付きワークフロー。このワークフローでは、ゲームサーバーソフトウェアでコンテナイメージをセットアップし、ゲームサーバーにクラウドベースのホスティングソリューションをデプロイする手順について説明します。ワークフローには、シンプルなデプロイと、ゲームセッションプレイスメントキューとFlexMatchマッチメーカーを使用したより完全なデプロイの2つの異なるデプロイシナリオがあります。各シナリオでは、Amazon GameLift Serversコンテナフリートとサポート AWS リソースが生成されます。
- AWS ユーザープロファイルをセットアップし、プラグイン使用のための AWS アクセス認証情報を管理するプロセスが改善されました。複数のプロファイルを維持して、異なる AWS アカウント、アカウントユーザー、リージョンを操作できます。
- 既存のコンテナフリートを更新する追加機能。新しいコンテナイメージ (ゲームサーバーバージョンの更新など) をデプロイし、フリート設定を最初から開始することなく変更できます。
- Amazon GameLift Servers Anywhere フリートと Managed EC2 でホスティングするワークフローを改善しました。お客様からのフィードバックに基づく改善には、ヒントや役立つリソースへのリンクを含む、より良いガイダンスが含まれます。

マネージドコンテナとマネージド EC2 ソリューションのデプロイシナリオでは、AWS CloudFormation テンプレートを使用して各シナリオの AWS リソースを作成およびデプロイします。これらのテンプレートはAmazon GameLift Serversプラグインのダウンロードに含まれ、編集可能です。そのまま使用することも、ゲームに合わせて変更することもできます。

詳細はこちら:

- [Unreal 用プラグイン: マネージドコンテナフリートにゲームをデプロイする](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Unity 用プラグイン: マネージドコンテナフリートにゲームをデプロイする](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [GitHub から Unreal 用プラグインをダウンロードする](#)
- [GitHub から Unity 用プラグインをダウンロードする](#)
- [を使用したゲームホスティング Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2024 年 11 月 12 日: マネージドコンテナでマルチプレイヤーゲームホスティング Amazon GameLift Serversを開始

更新された SDK バージョン:

- AWS SDK 1.11.445
- Server SDK、バージョン 5.2.0 (すべての言語)

Amazon GameLift Servers は、コンテナ化されたゲームサーバーワークロード用の新しいホスティングソリューションを一般公開用にリリースしました。このリリースでは、ゲーム開発者は、一貫性のある安全な環境、シンプルなデプロイプロセス、最適化されたリソース使用率など、コンテナ化の利点を活用できるようになりました。

マネージドコンテナフリートは、Amazon GameLift Serversユーザーに代わって、設定に基づいてによって管理される Amazon EC2 インスタンスを使用します。ゲーム用のカスタムコンテナアーキテクチャを構築し、Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) リポジトリに保存してコンテナイメージを提供します。コンテナフリートは Linux ベースのゲームサーバーでのみ使用できます。ゲームサーバーは Server SDK 5.2.0 以降と統合する必要があります。

マネージドコンテナフリートを使用すると、マネージド EC2 フリートと同じ利点が得られます。これには、オンデマンドインスタンスタイプとスポットインスタンスタイプのサポート、インテリジェントキャパシティスケールリング、キューを使用したゲームセッション配置、マッチメイキングが含まれます。また、他のフリートタイプと同じメトリクスと、コンテナの新しいメトリクスも取得できます。コンテナフリートのその他の機能は次のとおりです。

- コンテナ化されたワークロードのサーバーレスエクスペリエンスとの整合性。コンテナごとに 1 つのゲームサーバープロセスを実行し、最適なリソース使用のために複数のコンテナを各フリートインスタンスにパックします。複数のゲームサーバープロセスを持つコンテナを使用する場合は、Amazon GameLift Servers エージェントを使用してホストの自動管理を行うことができます。
- フリート作成の合理化。コンテナフリートは、デプロイ設定を最小限に抑えるように設計されており、適切な推奨値/デフォルト値があります。作業フリートをすばやくデプロイし、必要に応じて個々の設定をカスタマイズできます。
- コンテナアーキテクチャのバージョンニングツール。コンテナグループ定義 (コンテナ「タスク」に似ています) を更新し、複数のバージョンを維持し、フリートにデプロイするバージョンを指定できるようになりました。
- フリート更新ツール。コンテナフリートを使用すると、ゲームサーバーのバージョン更新をリリースするときに新しいフリートを作成する必要がなくなります。代わりに、コンテナイメージを更新し、既存のフリートに更新をデプロイできるようになりました。

がマルチロケーションフリートAmazon GameLift Serversをサポート AWS リージョン している任意の Amazon GameLift Serversコンテナフリートを構築し、サポートされている任意のリモートロケーションにコンテナフリートインスタンスをデプロイできます。詳細については、「[Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)」を参照してください。マネージドコンテナは現在、AWS 中国リージョンでは利用できません。

詳細はこちら:

- ブログ記事: [フルマネージドコンテナを活用して、グローバル規模でマルチプレイヤーゲームをホストする Amazon GameLift Servers](#)
- [マネージドコンテナ](#) 概要、Amazon GameLift Serversデベロッパーガイド
- [でのコンテナの仕組み Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Amazon GameLift Servers マネージドコンテナでホスティングするための開発ロードマップ](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [CreateContainerFleet](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2024 年 9 月 19 日: Unreal Engine 用の C++ サーバー SDK とプラグインの更新を Amazon GameLift Servers リリース

更新された SDK バージョン:

C++ サーバー SDK、バージョン 5.1.3

- 新しいログ機能。SDK リクエストログにアクセスできるようになりました。
- SDK メッセージ送信の信頼性が向上しました。ネットワークの中断やランダムなメッセージ障害を復旧にするため、SDK はより堅牢な再接続メカニズムを使用するようになりました。

更新されたプラグインバージョン:

Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン、バージョン 1.1.2

- C++ サーバー SDK 5.1.3 の最新バージョンをサポートするようにアップグレードされました。
- Unreal Engine 用 Amazon GameLift Servers プラグインで、フリートのサーバービルド実行可能ファイルを参照するときに、すべてのファイルを参照するオプションが追加されました。

Unreal 用 C++ サーバー SDK プラグイン、バージョン 5.1.2

- C++ サーバー SDK 5.1.3 の最新バージョンをサポートするようにアップグレードされました。

詳細はこちら:

- [ゲームと Unreal Engine 用 Amazon GameLift Servers プラグインの統合](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Amazon GameLift Servers プラグインと SDK ダウンロード](#)

2024 年 9 月 5 日: フリート作成プロセスのオブザーバビリティ Amazon GameLift Servers を改善

お客様からのフィードバックに基づいて、マネージド EC2 フリートを作成し、ゲームセッションをホストする準備を整えるための Amazon GameLift Servers ワークフローを明確にしました。改善には以下のものがあります。

- フリート作成プロセスの各フェーズについて、より具体的で正確な説明を記載しました。この可視性の向上により、問題の特定と解決がより簡単になります。
- ビルドフェーズとアクティベートフェーズでは、インスタンスデプロイタスク (ビルド) をタスクからより適切に分離して、ゲームサーバープロセスを開始し、Amazon GameLift Servers サービス (アクティベート) に接続します。この変更により、問題に対して考えられる原因を簡単に認識できます。さらに、アクティベーションフェーズにあるフリートにリモート接続できるようになりました。
- 2 つの新しいフリート作成イベントは、ゲームサーバーのインストールスクリプトの成功または失敗を伝えます。ゲームサーバービルドにインストールスクリプトが含まれている場合、はスクリプトの実行Amazon GameLift Serversを試み、次のいずれかの新しいイベントを出力します。
 - FLEET_CREATION_COMPLETED_INSTALLER
 - FLEET_CREATION_FAILED_INSTALLER

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers フリート作成の仕組み](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Amazon GameLift Servers フリートの問題をデバッグする](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [イベントデータ型](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2024 年 8 月 15 日: コンソールエクスペリエンスAmazon GameLift Serversの向上

お客様からのフィードバックに基づいて、[Amazon GameLift Serversコンソール](#)エクスペリエンスに次の更新を行いました。

- ページの表示設定が AWS アカウントユーザーに自動的に保存され、ページに戻るたびに適用されます。表示優先設定では、フリートリストページなど、テーブル表示に含める情報を選択できます。テーブルの右上隅にある



アイコンを使用すると、表示優先設定をカスタマイズできます。

- マネージド EC2 フリートのフリート作成ワークフローは、フリートの場所とインスタンスタイプの選択を組み合わせるように合理化されました。ロケーションの選択を変更しても、フリートに適したインスタンスタイプを簡単に見つけることができます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2024 年 7 月 25 日: AWS ナイジェリアローカルゾーンのサポートAmazon GameLift Serversを追加

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングを使用すると、ナイジェリア、西アフリカにゲームサーバーリソースをデプロイし、アフリカ全体のプレイヤーにゲームのリーチを拡張できるようになりました。AWS Local Zones を使用して、プレイヤーに地理的に近い場所にゲームサーバーを配置し、レイテンシーを減らし、ゲームプレイを大幅に改善します。

ナイジェリアでゲームセッションのホスティングをすぐに開始するには、新しいナイジェリアローカルゾーンをリモートロケーションとして、新規または既存のマルチロケーションフリートに追加します。ゲームで を使用している場合はAmazon GameLift ServersFlexMatch、マッチメイキングキューのフリートを更新して新しいローカルゾーンを含めます。マルチロケーションフリートを使用すると、各ロケーションのホスティング容量を直接管理できます。

Lagos AWS リージョン の親であるナイジェリアローカルゾーンは、アフリカ (ケープタウン) リージョン (af-south-1) であり、リモートロケーションとして Amazon GameLift Servers もサポートしています。ナイジェリアローカルゾーン名は、af-south-1-los-1 です。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers サービスの場所](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [フリートのロケーションを更新する](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2024 年 7 月 2 日: プレイヤーセッションデータを表示するための新しいコンソールツールをAmazon GameLift Serversリリース

Amazon GameLift Servers コンソールに、ゲームセッション ID、プレイヤーセッション ID、またはプレイヤー ID でプレイヤーセッション情報を取得できるプレイヤーセッションルックアップツールが追加されました。FlexMatch マッチメイキングを使用するゲームは、マッチングされたプレイヤーごとにプレイヤーセッションを自動的に生成します。他のすべてのゲームでは、プレイヤーセッションはオプション機能です。

プレイヤーセッション検索ツールは、Amazon GameLift Serversコンソールのメインナビゲーションにあります。個々のプレイヤーセッションを表示したり、複数のプレイヤーセッション間でデータを比較したりできます。ゲームセッションの詳細ページを表示する際に、プレイヤーセッションデータを開くこともできます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers コンソールでのゲームセッションとプレイヤーセッション](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2024 年 4 月 24 日: コンテナフリートプレビューをAmazon GameLift Serversリリース

Amazon GameLift Servers では、コンテナフリートのプレビューが提供されるようになりました。これにより、移植性、スケーラビリティ、耐障害性、俊敏性が向上します。

コンテナフリートでは、Amazon EC2 インスタンスは 1 つ以上のコンテナをホストします。これらのコンテナには、ゲームサーバーと、依存関係や設定などゲームサーバーが必要とするすべてのものが含まれています。依存関係の例としては SDK やソフトウェアパッケージなどが挙げられます。コンテナをプライベート Amazon Elastic Container Registry にアップロードすると、Amazon GameLift Servers はフリートにコンテナを入力します。

コンテナフリートで機能させるには、ゲームサーバーが Linux で実行され、サーバー SDK 5.x と統合されている必要があります。コンテナフリートで、ホスティングリソースをファインチューニングすると、CPU ユニットやメモリなどのリソースの消費を最適化できます。また、コンテナ内で複数のゲームサーバーをホストすると、リソースの使用を減らすこともできます。

コンテナフリートでは、オンデマンドインスタンスタイプ、スケーリング (自動および手動)、キュー、マッチメイキングなど、他のタイプのフリートと同様の利点が得られます。また、他のフリートタイプと同じメトリクスと、コンテナの新しいメトリクスも取得できます。コンテナフリートは、以下のロケーションリージョンのプレイヤーにグローバルリーチを提供します。

- ap-northeast-1
- ap-northeast-2
- ap-southeast-2
- eu-central-1
- eu-west-1
- us-east-1

- us-west-2

さらに多くのリージョンとローカルゾーンに到達するには、マルチロケーションコンテナフリートを作成します。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers コンテナを使用したホスティングの管理](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [CreateContainerGroupDefinition](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス

2024 年 2 月 13 日: SDKs の改善Amazon GameLift Serversを開始し、Unreal Engine 用Amazon GameLift Serversプラグインのインストールを簡素化

更新された SDK バージョン:

- Go サーバー SDK、バージョン 5.1.0
- C# サーバー SDK、バージョン 5.1.2
- C++ サーバー SDK、バージョン 5.1.2

以下の改善を行いました。

- ネットワークの中断時に自動再接続を追加することで、SDK の信頼性が向上しました。
- [Go] サーバーパラメータの有無にかかわらず、InitSDK() を呼び出すことができるようになりました。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートで実行されるゲームサーバーは、環境変数から直接サーバーパラメータを読み取ります。Amazon GameLift ServersAnywhere フリートのゲームサーバーは、サーバーパラメータInitSDK()を使用して を呼び出す必要があります。

更新されたプラグインバージョン:

- Amazon GameLift ServersUnreal Engine 用 プラグイン、バージョン 1.1.0
- Amazon GameLift Servers Unity 用 プラグイン、バージョン 2.1.0
- Unreal 用 C++ サーバー SDK プラグイン、バージョン 5.1.1
- Unity 用 C# サーバー SDK プラグイン、バージョン 5.1.2

以下の改善を行いました。

- [プラグイン Amazon GameLift Servers for Unreal Engine] インストール手順を更新し、パッケージ化を簡素化しました。このプラグインには現在、最新バージョンの C++ サーバー SDK for Unreal が含まれています。
- のサーバー SDK の最新バージョンをサポートするようにプラグインをアップグレードしました Amazon GameLift Servers。

詳細はこちら:

- [ゲームと Unreal Engine 用 Amazon GameLift Servers プラグインの統合](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [Amazon GameLift Servers プラグインと SDK ダウンロード](#)

2023 年 12 月 14 日: アクティブなゲームセッションのゲームプロパティを更新する機能 Amazon GameLift Servers を追加

これまでは、ゲームセッションの作成時にゲームプロパティを設定したり、指定されたプロパティのゲームセッションを検索したりすることはできていましたが、現在は、アクティブなゲームセッションでこれらのプロパティを追加および更新できるようになりました。

例えば、プレイヤーがプレイするマップに投票できます。ゲームクライアントが `UpdateGameSession` を呼び出して、`GameProperty` 値を `{"Key": "map", "Value": "jungle"}` に変更します。その後、ゲームはゲームセッションのプレイヤーに新しいマップを実装します。

ゲーム管理者は、`SearchGameSessions` オペレーションを使用して、ゲームプロパティから有用なデータを取得することもできます。例えば、管理者は、`ACTIVE` の `Status` 値およびゲームプロパティ `{"Key": "map", "Value": "desert"}` を持つゲームセッションを一覧表示できます。

詳細はこちら:

- [the section called “ゲームクライアント Amazon GameLift Servers への追加”](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [GameProperty](#)、Amazon GameLift Servers API リファレンス
- [UpdateGameSession](#)、Amazon GameLift Servers API リファレンス
- [SearchGameSessions](#)、Amazon GameLift Servers API リファレンス

2023 年 11 月 21 日: による Terraform や Pulumi などの Infrastructure as Code ツールのサポート Amazon GameLift Serversを開始 AWS クラウドコントロール API

Infrastructure as Code (IaC) ツールを使用して Amazon GameLift Servers リソーススタック全体を管理できるようになりました。これらのツールには、AWS CloudFormation や、Terraform や Pulumi などのサードパーティーツールも含まれます。この追加サポートにより、ゲームの構築に集中し、DevOps 戦略を活用して、リソース管理、CI/CD、顧客へのデプロイを管理できるようになりました。

AWS Cloud Control API を使用して、すべての Amazon GameLift Servers リソースタイプをプロビジョニングおよび設定できるようになりました。API Amazon GameLift Servers APIs または の AWS CloudFormation テンプレートを使用して、リソースを引き続き使用できます Amazon GameLift Servers。

IaC で利用可能な Amazon GameLift Servers リソースの詳細については、[Amazon GameLift Servers リソースタイプのリファレンス](#) Amazon GameLift Servers リソースタイプのリファレンスを参照してください。

さらに、新しい Fleet プロパティ を使用して、AWS CloudFormation テンプレートまたは AWS Cloud Control API [を使用してフリート](#) を自動的にスケーリングできるようになりました ScalingPolicies。

Cloud Control API は、数百の AWS サービスと Terraform や Pulumi などの複数のサードパーティーツールにわたるリソース (CRUDL) を作成、読み取り、更新、削除、一覧表示するための標準の APIs セットをデベロッパーに提供します。

詳細はこちら:

- [AWS CloudFormation](#)
- [AWS クラウドコントロール API](#)
- [AWS CC Terraform プロバイダー](#)
- [Pulumi](#)

2023 年 11 月 16 日: Unity のスタンドアロンプラグイン Amazon GameLift Serversを 更新

SDK バージョンの更新: Unity 用 Amazon GameLift Servers プラグイン、バージョン 2.0.0

Unity 用Amazon GameLift Serversプラグインは、を使用して Unity ゲームをクラウドホスティング用に起動および実行するステップを合理化するツールとワークフローを提供しますAmazon GameLift Servers。Amazon GameLift Serversは、ゲーム開発者がセッションベースのマルチプレイヤーゲーム専用のゲームサーバーを管理およびスケーリングできるようにするフルマネージドサービスです。

このバージョンでは、Unity 用プラグインが更新され、サーバー SDK バージョン 5.x や Amazon GameLift Servers Anywhere でのローカルテストのサポートなど、最新のAmazon GameLift Servers機能が使用されます。プラグインは Unity バージョン Unity 2021.3 LTS および 2022.3 LTS と互換性があります。

主要なプラグイン機能には以下が含まれます。

- 次のシナリオに対する Unity エディタのガイド付き UI ワークフロー:
 - ローカルワークステーションをホストとして使用Amazon GameLift Serversして、とのゲーム統合をテストします。このワークフローは、ローカルマシンの Amazon GameLift Servers Anywhere フリートのセットアップ、ゲームサーバーとクライアントのインスタンスの起動、を介したゲームセッションのリクエストAmazon GameLift Servers、ゲームへの参加に役立ちます。
 - Amazon GameLift Servers マネージド EC2 とサポート AWS リソースを使用して、統合されたゲームサーバー用のクラウドホスティングソリューションをデプロイします。このワークフローは、クラウドホスティング用にゲームを設定するのに役立ち、次の 3 つのデプロイシナリオを提供します。
 - ゲームサーバーを単一のフリートにデプロイします。
 - ゲームサーバーを複数の AWS リージョンの低コストのスポットフリートのセットにデプロイします。
 - FlexMatch マッチメーカーを使用してゲームサーバーをデプロイします。
 - AWS アカウントユーザーにリンクするユーザープロフィールを設定し、デフォルトの AWS リージョンを設定する機能。複数のプロフィールを維持して、異なる AWS アカウント、アカウントユーザー、リージョンで作業できます。
 - 統合Amazon GameLift Serversとデプロイプロセスを合理化するのに役立つ特別な利便性:
 - 各ホスティングソリューションには、一意のプレイヤー IDs とプレイヤー検証を提供する Amazon Cognito ユーザープールなどのサポート AWS リソースが含まれています。このソリューションには、ストレージ用の Amazon S3 バケット、Amazon SNS イベント通知、AWS Lambda 関数、その他のリソースも含まれています。
 - Anywhere ワークフローの場合、プラグインは必要なサーバーパラメータ設定を自動化します。

- Amazon EC2 ワークフローでは、各デプロイソリューションが Lambda 関数を使用する組み込みのクライアントバックエンドサービスを提供します。バックエンドサービスは、ゲームクライアントと Amazon GameLift Servers サービスの間に配置され、Amazon GameLift Servers サービスへのすべての直接呼び出しを管理します。
- ゲームサーバーとゲームクライアントの統合を説明するためのシンプルなサンプルマルチプレイヤーゲームのアセットとコードを含む、統合テストのコンテンツ。
- 詳細な統合ガイダンスとサンプルコードを含むプラグインドキュメント。

Anywhere フリートや Amazon EC2 フリートを含むすべてのデプロイシナリオでは、AWS CloudFormation テンプレートを使用してゲームのソリューションの AWS リソースを記述およびデプロイします。これらのテンプレートは Amazon GameLift Servers プラグインのダウンロードに含まれています。そのまま使用することも、ゲームに合わせてカスタマイズすることもできます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers Unity 用 プラグイン \(サーバー SDK 5.x\)](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [GitHub からプラグインをダウンロードする](#)
- [Amazon GameLift Servers ホスティングについて](#)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2023 年 11 月 2 日: 共有認証情報のサポート Amazon GameLift Servers を追加

SDK バージョンの更新: AWS SDK 1.11.193

新しい Amazon GameLift Servers 共有認証情報機能を使用すると、マネージド EC2 フリートにデプロイされたアプリケーションは、他の AWS リソースとやり取りできます。この更新は、サーバー SDK バージョン 5.x 以降と統合されたゲームサーバーバイナリと一緒にバンドルしてデプロイするアプリケーションに影響します。(ゲームサーバー実行ファイルは、サーバー SDK 5.x `GetFleetRoleCredentials()` アクションを使用して認証情報をリクエストできるようになっています)。

例えば、Amazon CloudWatch エージェントを使用してゲームサーバービルドをデプロイして EC2 インスタンスのメトリクスやその他のデータを収集する場合、エージェントには CloudWatch リソースを操作するアクセス許可が必要です。これを行うには、まず CloudWatch リソースを使用するアクセス許可を持つ AWS Identity and Access Management (IAM) ロールを設定し、次に IAM ロールと共

有認証情報を有効にしてフリートを設定する必要があります。がゲームサーバービルドを各 EC2 インスタンスにAmazon GameLift Serversデプロイすると、共有認証情報ファイルが生成され、インスタンスに保存されます。インスタンス上のすべてのアプリケーションは、共有認証情報を使用できます。は、インスタンスの存続期間中、一時的な認証情報Amazon GameLift Serversを自動的に更新します。

以下の方法でマネージド EC2 フリートを作成すると、共有認証情報を有効にできます。

- Amazon GameLift Servers コンソールフリート作成ワークフロー。
- 新しいパラメータ `CreateFleet` を使用してサービス API オペレーションを呼び出す場合 `InstanceRoleCredentialsProvider`。
- パラメータ `aws gamelift create-fleet` を使用して AWS CLI オペレーションを呼び出す場合 `instance-role-credentials-provider`。

詳細はこちら:

- [フリートの他の AWS リソースと通信する](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [CreateFleet、InstanceRoleCredentialsProvider](#)、Amazon GameLift Servers API リファレンス
- [IAM サービスロールのセットアップ](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド

2023 年 9 月 28 日: Unreal Engine エンジン用の新しいスタンドアロンプラグインを Amazon GameLift Servers リリース

SDK バージョンの更新: Unreal Engine バージョン 1.0.0 用 Amazon GameLift Servers プラグイン

Unreal Engine 用 Amazon GameLift Servers プラグインは、クラウドホスティング Amazon GameLift Servers のためにゲームを起動して実行するステップを合理化するツールとワークフローを提供します。Amazon GameLift Servers は、ゲーム開発者がセッションベースのマルチプレイヤーゲーム専用のゲームサーバーを管理およびスケーリングできるようにするフルマネージドサービスです。このプラグインは UE バージョン 5.0、5.1、5.2 をサポートしています。主な特徴は以下のとおりです。

- Unreal Editor のガイド付き UI ワークフローは以下の手順をたどります。
 - ローカルワークステーションをホストとして使用 Amazon GameLift Servers して、とのゲーム統合をテストします。このワークフローは、ローカルマシンの Amazon GameLift Servers Anywhere フリートのセットアップ、ゲームサーバーとクライアントのインスタンスの起動、を介したゲームセッションのリクエスト Amazon GameLift Servers、新しいゲームセッションの接続情報の取得に役立ちます。

- 統合ゲームサーバーに Amazon EC2 クラウドホスティングソリューションをデプロイします。このワークフローは、クラウドホスティング用にゲームを設定するのに役立ち、1 つのフリートへのデプロイ、複数のリージョンのスポットフリートのセットへのデプロイ、FlexMatch マッチメーカーによるフリートのセットへのデプロイの 3 つの異なるデプロイシナリオを提供します。各デプロイシナリオのソリューションには、Amazon GameLift Servers リソースとサポート AWS リソースが含まれます。
- AWS アカウントユーザーにリンクし、デフォルトの AWS リージョンを定義するユーザープロファイルを設定する機能。複数のプロファイルを維持して、異なる AWS アカウント、アカウントユーザー、リージョンで作業できます。
- 統合 Amazon GameLift Servers とデプロイプロセスを合理化するのに役立つ特別な利便性：
 - 各ホスティングソリューションには、一意のプレイヤー IDs を提供する基本的な Amazon Cognito ユーザープール、ストレージ用の Amazon S3 バケット、Amazon SNS イベント通知、AWS Lambda 関数などのサポート AWS リソースが含まれています。
 - Anywhere ワークフローの場合、プラグインはコマンドライン引数を使用して必要なサーバーパラメータ設定を自動化します。
 - Amazon EC2 ワークフローでは、各デプロイソリューションが Lambda 関数を使用する組み込みのクライアントバックエンドサービスを提供します。バックエンドサービスは、ゲームクライアントからリクエストを受け取り、Amazon GameLift Servers サービスに渡します。
- スターターゲームマップおよび基本的なブループリントと UI 要素を含む 2 つのテストマップを含む、統合テスト用のコンテンツ。
- 詳細な統合ガイダンスとサンプルコードを含むプラグインドキュメント。

Anywhere フリートや Amazon EC2 フリートを含むすべてのデプロイシナリオでは、CloudFormation テンプレートを使用して AWS ソリューションを記述します。プラグインは、ゲームの Amazon GameLift Servers リソースをデプロイするときにこれらのテンプレートを使用します。これらのテンプレートは Amazon GameLift Servers プラグインのダウンロードに含まれ、編集可能です。そのまま使用することも、ゲームに合わせて変更することもできます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 用 プラグイン](#)、Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド
- [GitHub からプラグインをダウンロードする](#)
- [Amazon GameLift Servers ホスティングについて](#)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2023 年 8 月 17 日: AWS Graviton プロセッサを使用したゲームサーバーホスティング Amazon GameLift Serversを提供

SDK バージョンの更新: AWS SDK 1.11.144

Amazon GameLift Servers を使用すると、Graviton プロセッサを搭載した EC2 AWS インスタンスを使用して、クラウドでゲームをホストできるようになりました。Arm64-based プロセッサ AWS を使用して によって設計された Graviton インスタンスは、EC2 を使用するクラウドワークロードに最適な価格のパフォーマンスを提供し、同等の x86 ベースのインスタンスよりも最大 40% 向上します。最新の Graviton3 プロセッサは、以前のバージョンに比べてコンピューティング性能が最大 25% 向上しています。

では Amazon GameLift Servers、Graviton AWS ファミリーの新しいインスタンスから選択できるようになりました。

- Graviton2 ベースのインスタンス: c6g、c6gn、r6g、m6g、g5g
- Graviton3 ベースのインスタンス: c7g、r7g、m7g

詳細はこちら:

- [AWS Graviton Processor](#): Graviton ベースの EC2 インスタンスの利点と実用性について説明します。
- [Graviton の使用開始](#): Graviton ベースのインスタンスの概要と、オペレーティングシステム、言語、ランタイムに応じてアプリケーションがどのように実行されるかについての分析情報を把握します。

Note

Graviton Arm インスタンスには、Linux OS での Amazon GameLift Servers サーバービルドが必要です。C++ と C# には、サーバー SDK 5.1.1 以降が必要です。Go にはサーバー SDK 5.0 以降が必要です。これらのインスタンスでは、Amazon Linux 2023 (AL2023) または Amazon Linux 2 (AL2) へのモノラルインストールに対する追加設定なしでのサポートは提供していません。

2023 年 7 月 27 日: サーバー SDK 5.1.0 をAmazon GameLift Serversリリースし、Unity 開発のサポートを追加

更新された SDK バージョン: C++ 用サーバー SDK、C#/Unity、Unreal 5.1.0

Amazon GameLift Servers サーバー SDK の最新リリースでは、C++、C#、Unreal プラグインの更新と、Unity ゲームエンジンで使用する新しいプラグインが提供されます。ゲーム開発者は、Amazon GameLift Serversサーバー SDK を でホスティングするためにデプロイするゲームサーバーに統合しますAmazon GameLift Servers。

最新のサーバー SDK バージョンには、カスタマーからの多数のリクエストを含む以下の更新が含まれています。

- 言語固有の SDK パッケージのダウンロード – 更新された[Amazon GameLift Serversダウンロードサイト](#)には、各言語の SDK パッケージが含まれています。現在のバージョンまたは以前のバージョンをダウンロードできます。
- Unity 用の新しい C# サーバー SDK プラグイン – Unity 用の新しいサーバー SDK パッケージには、Unity Editor のパッケージマネージャーを使用してインストールできる構築済みの C# ライブラリが含まれています (新しい「[Unity 統合ガイド](#)」を参照)。これらのライブラリには、UnityNuGet による必要な依存関係が含まれています。このプラグインは Windows および Mac OS 用の Unity 2020.3 LTS、2021.3 LTS、2022.3 LTS で使用できます。Unity の .NET Framework と .NET Standard (.NET Standard 2.1 と .NET 4.x) の .NET Standard プロファイルをサポートしています。
- C# 用の統合 .NET ソリューション – サーバー SDK for C# は、.NET Framework 4.6.2 (4.6.1 からアップグレード) と .NET 6.0 を単一のソリューションでサポートするようになりました。.NET 標準 2.1 は Unity で構築したライブラリで利用可能です。
- サーバー SDK 5.1.0 の更新
 - [C++、C#、Unreal] サーバーパラメータの有無にかかわらず InitSDK() を呼び出すことができるようになりました。Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートで実行されるゲームサーバーは、環境変数から直接サーバーパラメータを読み取ります。Amazon GameLift Servers Anywhere フリートのゲームサーバーは、サーバーパラメータ InitSDK() を使用して を呼び出す必要があります。
 - [C++、C #、Unreal] サーバー SDK の呼び出しによりエラーメッセージが改善されました。
 - [C++ SDK] サーバー SDK のビルド時間を短縮するため、ビルドフラグ -DRUN_CLANG_FORMAT はデフォルトで無効になっています。-DRUN_CLANG_FORMAT=1 で有効にできます。

- [C++ SDK] 標準ライブラリ (-DGAMELIFT_USE_STD=0) なしでライブラリをビルドすると、InitSDK() は std:: データ型を使用しなくなりました。
- サーバー SDK 5.x のドキュメントの拡大
 - C++、C#/Unity、および Unreal のサーバー SDK リファレンスガイドが更新され、すべてのデータ型の対象範囲が拡大されました。
 - [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
 - [C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
 - [C++ \(Unreal\) サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)
- Unity プラグインと Unreal プラグイン用のサーバー SDK 5 統合ガイドの新バージョン
 - [Unity プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)
 - [Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)
- ドキュメントのその他の更新
 - 使用中のAmazon GameLift Serversサーバー SDK バージョンに基づいてリモートアクセス手順を明確にするため、Amazon GameLift Serversサービス API オペレーション [GetComputeAccess](#) と [GetInstanceAccess](#) のドキュメントを改訂しました。
 - [GameSessionPlacement](#) の説明を改訂し、プレイメントが「保留中」状態のときにゲームセッション情報がどのように一時的になるかについて文書化しました。

2023 年 7 月 13 日: フリートハードウェアメトリクスAmazon GameLift Serversを追加

Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートのハードウェアパフォーマンスメトリクスを追跡できるようになりました。メトリクスには、CPU 使用率、ネットワークトラフィック量、ディスクの読み取り/書き込みアクティビティに関する EC2 インスタンスのメトリクスが含まれます。の場合Amazon GameLift Servers、これらのメトリクスはフリートロケーション内のすべてのアクティブなインスタンスを記述します。これらのフリートハードウェアメトリクスは、AWS Management Consoleの Amazon CloudWatch ダッシュボードを使用して表示できます。フリートの詳細でAmazon GameLift Serversコンソールで表示することもできます。

詳細はこちら:

- [Amazon CloudWatch で Amazon GameLift Servers を監視する](#) (フリートのメトリクス)、Amazon GameLift Serversデベロッパーガイド

2023 年 6 月 29 日: Amazon Linux 2023 のサポート Amazon GameLift Servers を開始

SDK バージョンの更新 : AWS SDK 1.11.111

Amazon GameLift Servers のお客様は、Amazon Linux 2023 オペレーティングシステムを使用してゲームサーバーをホストできるようになりました。AL2023 には、セキュリティなど、AL2 に比べていくつかの改善点があります。このオペレーティングシステムは、中国リージョン AWS リージョンを除くすべてのリージョンで使用できます。

2023 年 12 月に Amazon Linux (AL1) のサポートが終了しても、カスタマーは新しい Linux オペレーティングシステムを使用でき、重要なセキュリティアップデートを引き続き受信することができます。Amazon Linux 2 のサポートは、2025 年 6 月 30 日まで続きます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers Linux サーバーに関するよくある質問](#)
- [Amazon Linux 2 と Amazon Linux 2023 の比較](#)
- Amazon GameLift Servers API リファレンスリンク :
 - [AWS SDK アクション CreateBuild](#)
 - [CLI コマンド upload-build](#)
 - [CLI コマンド create-build](#)

2023 年 5 月 25 日: ドレインインスタンスでのゲームセッション配置を除外するフィルター Amazon GameLift Servers FleetIQ を追加

SDK バージョンの更新 : AWS SDK 1.11.87

ゲームホスティング Amazon GameLift Servers FleetIQ に を使用する場合、現在ドレインしているインスタンスでのゲームセッションの配置を防ぐことができるようになりました。ドレイン中のインスタンスにはシャットダウンのフラグが立てられますが、他にホスティングリソースがない場合は、新しいゲームセッションをホストするように選択できます。この新機能を使えば、ドレインするインスタンスの使用を完全に除外できます。

この機能は、利用可能なゲームサーバーを検索するために `ClaimGameServer` を呼び出すときに使用します。新しい `FilterOption` パラメータを追加し、許可されるインスタンスステータスを [アクティブのみ] に設定します。応答として、は利用可能なゲームサーバーを検索して要求するときに、アクティブなインスタンスのみ Amazon GameLift Servers FleetIQ を調べます。

詳細はこちら:

- Amazon GameLift Servers API リファレンスの [ClaimGameServer](#)
- Amazon GameLift Servers FleetIQ デベロッパーガイドの [FleetIQの仕組み](#)

2023 年 5 月 16 日: フリートのコスト配分タグ付けAmazon GameLift Serversをサポート

Amazon GameLift Servers のお客様は、AWS Billing コスト配分タグを使用してゲームホスティングコストを整理できるようになりました。コスト配分タグを個々の Amazon GameLift Servers EC2 フリートリソースに割り当てて、フリートが全体的なホスティングコストにどのように寄与しているかを追跡できます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers ホスティングコストを管理する](#)
- 「AWS Billing ユーザーガイド」の「[AWS コスト配分タグの使用](#)」

2023 年 4 月 20 日: Windows Server 2016 のサポートAmazon GameLift Serversを開始

SDK バージョンの更新: AWS SDK 1.11.63

Amazon GameLift Servers のお客様は、Windows Server 2016 オペレーティングシステムを使用してゲームサーバーをホストできるようになりました。このオペレーティングシステムはすべての AWS リージョンで使用できます。Microsoft が 2023 年 10 月に Windows Server 2012 のサポートを終了しても、カスタマーは新しい Windows オペレーティングシステムを使用でき、重要なセキュリティ更新プログラムを引き続き受け取ることができます。

本日より、Windows ランタイム環境を必要とする新規のカスタマーは、ホスティング用の新しいゲームサーバービルドを作成する際に Windows Server 2016 を指定する必要があります。既存のカスタマーは、引き続き Windows Server 2012 を使用して新しいビルドやフリートを作成できますが、2023 年 10 月 10 日の Microsoft のサポート終了日までに Windows Server 2016 への移行を完了する必要があります。

この更新では、以下がサービス変更されています。

- Amazon GameLift Servers SDK または CLI コマンドを使用してゲームサーバービルドを作成する場合、オペレーティングシステムを明示的に設定する必要があります。デフォルト値はなくなりま

した。Windows Server 2016 にゲームサーバーをデプロイするには、WINDOWS_2016 値を使用します。

- Amazon GameLift Servers コンソールを使用してゲームサーバービルドを作成する場合は、使用可能な値からオペレーティングシステムを選択する必要があります。Windows Server 2012 フリートがアクティブになっている既存のカスタマーの場合は、WINDOWS_2012 または WINDOWS_2016 を選択できます。

詳細はこちら:

- Amazon GameLift Servers API リファレンスリンク :
 - [CLI コマンド upload-build](#)
 - [CLI コマンド create-build](#)
 - [AWS SDK アクション CreateBuild](#)
- [Amazon GameLift Servers Windows 2012 に関するよくある質問](#)

2023 年 4 月 13 日: サーバー SDK 5.x for Unreal Amazon GameLift Serversを起動

更新された SDK バージョン: Unreal 用サーバー SDK 5.0.0

Unreal Engine 用のAmazon GameLift Servers軽量プラグインの最新バージョンが、Amazon GameLift Serversサーバー SDK 5.x に基づくようになりました。Unreal Engine 環境との統合を開始するには、次のリンクAmazon GameLift Serversを参照してください。

詳細はこちら:

- [Unreal Engine プロジェクトAmazon GameLift Serversに統合する](#)
- [ゲームサーバーAmazon GameLift Serversに を追加する](#)
- [C++ サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

2023 年 3 月 14 日: 新しいコンソールエクスペリエンスAmazon GameLift Serversを起動

新しいAmazon GameLift Serversコンソールには、次の改善点が含まれています。

- ナビゲーションの改善 – 新しいナビゲーションペインは、Amazon GameLift Serversリソース間のナビゲーションを容易にします。

- Amazon GameLift Servers ランディングページ – 新しいランディングページには、役立つドキュメントへのリンク、 の概要の表示Amazon GameLift Servers、ドキュメントへのリンク、よくある質問、および のサポートが用意されています AWS re:Post。
- Amazon CloudWatch メトリクスの改善 – Amazon GameLift ServersメトリクスがAmazon GameLift Serversコンソールと CloudWatch ダッシュボードの両方で利用可能になりました。この更新には、パフォーマンス、使用率、プレイヤーセッションの新しいメトリクスも含まれています。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers コンソールでゲームホスティングを追跡する](#)
- [FlexMatch マッチメーカーの構築](#)

2023 年 2 月 14 日: Amazon SNS トピックのサーバー側の暗号化をサポートする Amazon GameLift Serversようになりました

SNS トピックのサーバー側の暗号化 (SSE) は、保存中の機密データを暗号化します。SSE は AWS Key Management Service (AWS KMS) キーを使用して SNS トピックの内容を保護します。

詳細はこちら:

- [ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#)
- [FlexMatch マッチメイキングイベント](#)
- [保管時の暗号化](#)

2023 年 2 月 9 日: Amazon GameLift Serversサーバー SDK が C#10 で .NET 6 をサポート

更新された SDK バージョン: .NET 6 用サーバー SDK 5.0.0 SDK の更新は必要ありません。

Unity リアルタイム開発プラットフォームを使用する場合は、.NET 4.6 でAmazon GameLift Serversサーバー SDK 5.0.0 を引き続き使用します。Unity は .NET 6 をサポートしていません。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers 使用開始](#)時に最新バージョンのAmazon GameLift Serversサーバー SDK をダウンロードする

- [C# サーバー SDK 5.x for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

2023 年 1 月 31 日: Amazon GameLift Serversサーバー SDK が Go 言語をサポート

更新された SDK バージョン: Go 用サーバー SDK 5.0.0

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers 使用開始](#)時に最新バージョンのAmazon GameLift Serversサーバー SDK をダウンロードする
- [Go サーバー SDK for Amazon GameLift Servers -- アクション](#)

2022 年 12 月 1 日: Amazon GameLift ServersAnywhere および Amazon GameLift Servers Server SDK 5.0 Amazon GameLift Serversを起動

SDK バージョンの更新: SDK AWS 1.10.21、C++ および C# 用の Server SDK 5.0.0

Amazon GameLift ServersAnywhere はゲームサーバーリソースを使用してAmazon GameLift Serversゲームサーバーをホストします。Amazon GameLift ServersAnywhere を使用して独自のコンピューティングリソースをAmazon GameLift Serversマネージド EC2 コンピューティングと統合し、ゲームサーバーを複数のコンピューティングタイプに分散できます。Amazon GameLift ServersAnywhere を使用して、反復Amazon GameLift Serversごとにビルドを にアップロードせずにゲームサーバーを繰り返しテストすることもできます。

ハイライト:

- 新しい Amazon GameLift ServersAnywhere フリートとコンピューティングタイプ
- Amazon GameLift ServersAnywhere コンピューティングリソースの登録
- テストの反復サイクルの改善

Amazon GameLift Servers Server SDK 5.0.0 では、既存のサーバー SDK と新しいリソースタイプであるコンピューティングが改善されています。Server SDK 5.0.0 は Amazon GameLift ServersAnywhere とゲームサーバーホスティング用の独自のコンピューティングリソースの使用をサポートしています。

詳細はこちら:

- [用のサーバー SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)

- [フリートのロケーション](#)
- [マネージドフリートのコンピューティングリソースを選択する](#)
- [Amazon GameLift ServersAnywhere フリートを作成する](#)

2022 年 8 月 25 日: Local Zones のサポートAmazon GameLift Serversを開始

SDK バージョンの更新: AWS SDK 1.9.333

Amazon GameLift Servers が米国の 8 つのローカルゾーンで利用可能になったため、プレイヤーの近くにフリートをデプロイできます。ローカルゾーンをフリートに追加することで、ローカルゾーンですべてのマネージドAmazon GameLift Servers機能を使用できます。

Local Zones は、AWS リソースとサービスをクラウドのエッジ、大規模な人口、業界、情報技術 (IT) センターの近くに拡張します。つまり、1 桁ミリ秒単位のレイテンシーを必要とするアプリケーションを、エンドユーザーやオンプレミスのデータセンターの近くにデプロイできます。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers ローカルゾーン](#)
- [フリートのロケーション](#)
- [Amazon GameLift Servers マネージド EC2 フリートを作成する](#)

2022 年 6 月 28 日: 新しいオプトインコンソールエクスペリエンスAmazon GameLift Serversを開始

新しいAmazon GameLift Serversコンソールには、次の改善点が含まれています。

- ナビゲーションの改善 – 新しいナビゲーションペインは、Amazon GameLift Serversリソース間のナビゲーションを容易にします。
- Amazon GameLift Servers ランディングページ – 新しいランディングページには、役立つドキュメントへのリンク、 の概要の表示Amazon GameLift Servers、ドキュメントへのリンク、よくある質問、および のサポートが用意されています AWS re:Post。
- Amazon CloudWatch メトリクスの改善 – Amazon GameLift ServersメトリクスがAmazon GameLift Serversコンソールと CloudWatch ダッシュボードの両方で利用可能になりました。この更新には、パフォーマンス、使用率、プレイヤーセッションの新しいメトリクスも含まれています。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers コンソールでゲームホスティングを追跡する](#)
- [FlexMatch マッチメーカーの構築](#)

2022 年 2 月 15 日: FlexMatch 複合ルールと追加の改善を追加

FlexMatch ユーザーは、次の機能にアクセスできるようになりました。

- 複合ルール – 40 人以下のプレイヤーのマッチを対象とする複合マッチメイキングルールのサポートが追加されました。ロジカルステートメントを使用して複合ルールを作成してマッチを構成できるようになりました。ルールセットに複合ルールがない場合にマッチを形成するには、ルールセット内のすべてのルールが満たされている必要があります。複合ルールでは、and、or、not、xor の論理演算子を使用して適用するルールを選択できます。
- 柔軟なチーム選択 – マッチメイキングプロパティの式が更新され、利用可能な全チームのサブセットを選択できるようになりました。
- 文字列リストの拡大 – プレイヤー属性値の文字列リストに含まれる文字列の最大数を 10 から 100 に増加しました。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers FlexMatch 開発者ガイド](#) :
 - [FlexMatch ルールタイプ](#)
 - [FlexMatch プロパティ式](#)
- [AttributeValue: SL](#)

2021 年 10 月 28 日: アジアパシフィック (大阪) リージョンのマルチリージョンフリートのサポート Amazon GameLift Servers を追加、AWS Graviton2 プロセッサのサポート Amazon GameLift Servers FleetIQ を追加

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.9.133](#)

Amazon GameLift Servers が、アジアパシフィック (大阪) リージョンで利用できるようになりました。ゲームデベロッパーは、GameLift マルチリージョンフリートを使用して大阪にインスタンスをデプロイできるようになりました。

Arm ベースのプロセッサアーキテクチャに基づく Graviton2 ホストゲームサーバーを使用して、同等のインテルベースのコンピューティングオプションと比較して、低コストでパフォーマンスを向上させることができます。

ハイライト:

- Amazon GameLift Servers が、アジアパシフィック (大阪) リージョンで利用できるようになりました。
- Amazon GameLift Servers FleetIQ ゲームサーバーグループは、Graviton2 インスタンスファミリー c6g、m6g、r6g を管理するように設定できるようになりました。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers マルチリージョンフリート](#)
- [CreateGameServerGroup](#)
- [AWS グラビトンプロセッサ](#)

2021 年 9 月 20 日: Unity 用のプラグインをAmazon GameLift Serversリリース

Unity バージョン 1.0.0 用Amazon GameLift Serversプラグインには、Amazon GameLift Servers リソースへのアクセスと Unity ゲームAmazon GameLift Serversへの統合を容易にするライブラリとネイティブ UI が含まれています。Unity 用 Amazon GameLift Serversプラグインを使用して Amazon GameLift Servers APIs、一般的なゲームシナリオの AWS CloudFormation テンプレートをデプロイできます。プラグインには、サンプルシナリオで動作するサンプルゲームも含まれています。Amazon GameLift Servers Local を使用して、ゲームクライアントとゲームサーバーの間で渡されたメッセージを表示し、一般的なゲームが とやり取りする方法を確認できますAmazon GameLift Servers。

Unity 用プラグインは Unity 2019.4 LTS と 2020.3 LTS をサポートしています。

ハイライト:

- さまざまなシナリオでサンプルゲームを構築、実行、変更するか、独自のシナリオを作成します。
- 認証のみ、単一リージョンフリート、キューとカスタムマッチメーカーを備えたマルチリージョンフリート、キューとカスタムマッチメーカーを備えたスポットフリート、 など、AWS CloudFormation 一般的なゲームシナリオのサンプルシナリオをデプロイしますFlexMatch。

詳細はこちら:

- [ゲームと Unity 用 Amazon GameLift Servers プラグインの統合](#)

2021 年 6 月 30 日: FlexMatch が batchDistance ルールを追加

BatchDistance ルールタイプを使用すると、文字列または数値属性を指定でき、各セグメントに多くのメリットがもたらされます。

ハイライト:

- 大規模なマッチ (40人以上) では、スキルだけで均等にバランスをとる代わりに、スキル、モード、マップに基づいて同じバランスを取得できるようになりました。マッチの全員がスキルバンドに所属していることを確認し、リーグやプレイスタイルなどの複数の数値属性をバンド化し、マップやゲームモードなどの文字列属性に従ってグループ化します。時間の経過とともに拡張を作成することもできます。たとえば、プレイヤーが待っている時間が長いほど、より大きなスキルレベル範囲をマッチに入れるように拡張を作成できます。

40 人未満のマッチでは、新しい簡略化されたルール式を使用できます。

2021 年 6 月 3 日: クライアント SDK とサーバー SDK の Amazon GameLift Servers リアルタイム更新

更新された SDK バージョン: リアルタイムクライアント SDK 1.2.0、Unreal 用 サーバー SDK 3.4.0

この最新の SDK の更新により、RTS クライアント SDK を使用するモバイルアプリケーションに IL2CPP を統合し、Frameworks のベストプラクティスに従うことができるようになりました。Server Amazon GameLift Servers SDK for Unreal バージョン 4.26 を構築できるようになりました。この更新には、Amazon GameLift Servers Server SDK、Amazon GameLift Servers Local、Unreal Engine プラグインの C++ および C# バージョンなど、Windows または Linux ゲームサーバーと統合するコンポーネントが含まれています。

ハイライト:

- RTS クライアント SDK での IL2CPP のサポートとネイティブライブラリをフレームワークとして構築するサポートを追加したため、RTS クライアントを最新のモバイルデバイス用に構築できるようになりました。

- [DescribePlayerSessions\(\)](#) を使用して、単一のプレイヤーセッション、ゲームセッション内のすべてのプレイヤーセッション、または単一のプレイヤー ID に関連付けられたすべてのプレイヤーセッションに関する情報を取得します。
- [GetInstanceCertificate\(\)](#) を使用してフリートとそのインスタンスに関連付けられている PEM エンコードされた TLS 証明書のファイルの場所を取得します。
- Unreal バージョン 4.26 のサーバー SDK サポートを作成しました。
- 既存の C# SDK バージョン 4.0.2 は、Unity 2020.3 との互換性が確認されています。SDK の更新は必要ありませんでした。

詳細はこちら:

- [Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド](#) :
 - [DescribePlayerSessions\(\)](#)
 - [GetInstanceCertificate\(\)](#)

2021 年 3 月 23 日: ゲームセッション配置に通知Amazon GameLift Serversを追加

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.8.168](#)

イベントを使用して、ゲームセッションキューのゲームセッション配置アクティビティをモニタリングできるようになりました。Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) トピックを作成して、イベント通知を発行するか、CloudWatch Events を使用してイベントトラッキングを設定します。

ハイライト:

- キューごとに、すべてのイベントメッセージに含めるカスタムテキスト文字列を設定できます。
- Amazon SNS トピックを使用する場合、公開を特定のキューに制限する追加のアクセス条件を設定できます。

詳細はこちら:

- Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド :
 - [ゲームセッション配置のイベント通知を設定](#) (新規)
 - [ゲームセッションプレイメントイベント](#) (新規)
- [API リファレンス \(AWS SDK\)](#)

- 新しいゲームセッションキューパラメータ NotificationTarget と CustomEventData: [GameSessionQueue](#)、[CreateGameSessionQueue](#)、[UpdateGameSessionQueue](#)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2021 年 3 月 16 日: マルチリージョンフリート、6 つの新しいリージョンAmazon GameLift Serversを追加

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.8.163](#)

Amazon GameLift Servers マネージドホスティングが 21 AWS リージョンで利用可能になりました。新しいリージョンはケープタウン (af-south-1)、バーレーン (me-south-1)、香港 (ap-east-1)、ミラノ (eu-south-1)、パリ (eu-west-3)、ストックホルム (eu-north-1)です。

新しいAmazon GameLift Serversマルチロケーションフリート機能を使用すると、1 つのフリートを設定して、Amazon GameLift Serversがサポートする 20 のリージョン (北京リージョンを除く) のいずれかまたはすべてでゲームサーバーをホストできるようになりました。この機能は、Amazon GameLift Serversホスティングリソースをグローバルにセットアップして維持するために必要な作業を大幅に削減することを目指しています。マルチロケーションフリートは、us-east-1 (バージニア北部)、us-west-2、(オレゴン) eu-central-1、(フランクフルト)、eu-west-1 (アイルランド)、ap-southeast-2、(シドニー) ap-northeast-1、(東京) ap-northeast-2、(ソウル) の各 AWS リージョンで作成できます。他のすべてのリージョンでは、必要に応じて単一口ケーションフリートをセットアップし続けることができます。このリリースより前に作成されたすべてのフリートは、シングルロケーションフリートです。マルチロケーションフリートを使用しても、ホスティングコストには影響しません。のAmazon GameLift Servers料金は、使用するインスタンスのタイプ、場所、ボリュームに基づきます。(詳細については、「[Amazon GameLift Serversの料金](#)」を参照してください)。マルチロケーションフリート AWS CloudFormation のサポートは間もなく利用可能になります。

Note

マルチロケーションフリートは、中国リージョンでは使用できません。中国リージョンに存在する Amazon GameLift Serversリソースは、他のリージョンのリソースとやり取りしたり、他のAmazon GameLift Serversリージョンのリソースで使用したりすることはできません。

ハイライト:

- マルチロケーションフリートでは、リモートロケーションのリストを明示的に追加します。は、ビルドとランタイムの設定を含む同じタイプと設定のインスタンスをフリートのホームリージョンと追加されたすべてのロケーションにAmazon GameLift Serversデプロイします。
- ロケーションごとに容量設定とスケーリングを個別に調整します。Auto Scaling ポリシーは、フリート全体に適用されますが、ロケーションごとにオンとオフを切り替えることができます。
- 特定のフリートロケーションで新しいゲームセッションを開始します。ゲームセッションキューまたはマッチメイキングを使用してゲームセッションを配置する場合、ロケーション、ホスティングコスト、プレイヤーのレイテンシーによって、新しいゲームセッションスタートのロケーションの優先順位が付けられるようになりました。
- Amazon GameLift Servers コンソールでホスティングメトリクスを取得し、フリート内のすべてのロケーションについて集計するか、フリートロケーションごとに分割します。

詳細はこちら:

- [Amazon ゲームテックブログ](#)
- [API リファレンス \(AWS SDK\)](#)
 - 新しいフリートロケーションオペレーション:
[CreateFleetLocations](#)、[DescribeFleetLocationAttributes](#)、[DescribeFleetLocationCapacity](#)、[DescribeFleetLocations](#)
 - 新しいマルチロケーションサポートの追加でフリートオペレーションを更新しました:
[CreateFleet](#)、[UpdateFleetCapacity](#)、[DescribeEC2InstanceLimits](#)、[DescribeInstances](#)、[StopFleetAction](#)
 - 新しい優先度とフィルタリング機能の追加でゲームセッションのプレイメントオペレーションを更新しました。
[CreateGameSessionQueue](#)、[DescribeGameSessionQueues](#)、[UpdateGameSessionQueue](#)
 - 新しいロケーションサポートの追加で、ゲームセッション作成オペレーションを更新しました:
[CreateGameSession](#)、[DescribeGameSessions](#)、[DescribeGameSessionDetails](#)、[SearchGameSessions](#)
- [Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド](#) :
 - [Amazon GameLift Servers サービスの場所](#) (更新済み)
 - [Amazon GameLift Servers EC2 マネージドフリートをカスタマイズする](#) (新規)
[を使用したゲームホスティング容量のスケーリング Amazon GameLift Servers](#) (更新済み)
 - [ゲームセッションキューをカスタマイズする](#) (新規)
 - [Amazon GameLift Servers コンソールのフリートの詳細](#) (更新済み)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2021 年 2 月 9 日: AMD インスタンスのサポートをスタンドアロンでAmazon GameLift Servers延長 FlexMatch

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.8.139](#)

このリリースでは、以下が更新されています。

- Amazon GameLift Servers FleetIQ ゲームサーバーグループは、AMD インスタンスファミリー C5a, M5a, R5a を管理するように設定できるようになりました。GameServerGroup [InstanceDefinition](#) にリストされている、サポートされている Amazon EC2 インスタンスタイプには、次のものが含まれます。
 - c5a.large、c5a.xlarge、c5a.2xlarge、c5a.4xlarge、c5a.8xlarge、c5a.12xlarge、c5a.16xlarge、c5a.24xlarge
 - m5a.large、m5a.xlarge、m5a.2xlarge、m5a.4xlarge、m5a.8xlarge、m5a.12xlarge、m5a.16xlarge、m5a.24xlarge
 - r5a.large、r5a.xlarge、r5a.2xlarge、r5a.4xlarge、r5a.8xlarge、r5a.12xlarge、r5a.16xlarge、r5a.24xlarge

注: の AMD インスタンスFleetIQは現在、中国 (北京) AWS リージョンでは使用できません。中国における「[機能の可用性と実装の違い](#)」を参照してください。

- Amazon GameLift Servers マネージドゲームホスティングは、Sinnet が運営する中国 (北京) リージョンの AMD インスタンスをサポートできるようになりました。新しい AMD インスタンスファミリーには、M5a と R5a が含まれます。フリート [InstanceType](#) にリストされているサポートされている EC2 インスタンスタイプには、次のものが含まれます。
 - m5a.large、m5a.xlarge、m5a.2xlarge、m5a.4xlarge、m5a.8xlarge、m5a.12xlarge、m5a.16xlarge、m5a.24xlarge
 - r5a.large、r5a.xlarge、r5a.2xlarge、r5a.4xlarge、r5a.8xlarge、r5a.12xlarge、r5a.16xlarge、r5a.24xlarge
- Amazon GameLift Servers FlexMatch は、Sinnet が運営する中国 (北京) リージョンでスタンドアロンのマッチメイキングソリューションとして使用できるようになりました。お客様は北京リージョンでFlexMatchマッチメーカーを作成し、[FlexMatchMode](#) パラメータを STANDALONE に設定できます。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングまたは非Amazon GameLift Serversホスティングソリューションを使用する の詳細についてはFlexMatch、[Amazon GameLift ServersFlexMatch デベロッパーガイド](#)を参照してください。
- のイベント通知を設定するときにAmazon GameLift ServersFlexMatch、Amazon SNS FIFO トピックを通知ターゲットとして指定できるようになりました。詳細については、以下を参照してください。
 - [MatchmakingConfiguration NotificationTarget](#)、Amazon GameLift ServersAPI リファレンス
 - [FlexMatch イベント通知のセットアップ](#)、Amazon GameLift ServersFlexMatchデベロッパーガイド
 - [Amazon SNS FIFO の紹介 – 先入れ先出し Pub/Sub メッセージング](#)、AWS ニュースブログ

2020 年 12 月 22 日: Amazon GameLift Servers サーバー SDK が Unreal Engine 4.25 と Unity 2020 をサポート

SDK バージョンの更新: Amazon GameLift Servers Server SDK 4.0.2、Unreal プラグインバージョン 3.3.3

Amazon GameLift Servers Server SDK の最新バージョンには、次のコンポーネントが含まれています。

- Unreal Engine 4.25 との互換性のために、更新された Unreal プラグインが更新されました。API は変更されませんでした。
- 既存の C# SDK バージョン 4.0.2 は、Unity 2020 との互換性が確認されています。SDK の更新は必要ありませんでした。

[Amazon GameLift Servers 起動](#)時に最新バージョンの Amazon GameLift Servers Server SDK をダウンロードします。

2020 年 11 月 24 日: どこでもホストされるゲームで利用可能 Amazon GameLift Servers FlexMatch に

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.8.95](#)

Amazon GameLift Servers FlexMatch は、マルチプレイヤーゲーム用のカスタマイズ可能なマッチメイキングサービスです。当初、Amazon GameLift Servers マネージドホスティングのユーザー向けに設計されたのは、peer-to-peer、独自のオンプレミスコンピューティング、クラウドコンピューティングプリミティブタイプなど、他のホスティングシステムを使用するゲームに統合 FlexMatch できるようになりました。Amazon EC2 でのゲームホスティング Amazon GameLift Servers FleetIQ に使用するゲームは、FlexMatch を実装できるようになりました。

FlexMatch は、強力なマッチメイキングアルゴリズムとルール言語を提供し、マッチメイキングプロセスをカスタマイズするための幅広い緯度を提供し、主要なプレイヤーの特性と報告されたレイテンシーに基づいてプレイヤーを一致させます。さらに、FlexMatch には、プレイヤーパーティ、プレイヤーの承諾、マッチバックフィルなどの機能をサポートするマッチメイキングリクエストワークフローが用意されています。Amazon GameLift Servers マネージドホスティングまたは FlexMatch を使用すると Amazon GameLift Servers Realtime、マッチメーカーは自動的にを使用してホスティングリソース Amazon GameLift Servers を検索し、新しく形成された試合の新しいゲームセッションを開始します。スタンドアロンサービス FlexMatch として使用する場合は、マッチメーカーはマッチン

グ結果をゲームに配信し、ホスティングソリューションを使用して新しいゲームセッションを開始できます。

の API オペレーション `FlexMatch` は、AWS SDK と AWS Command Line Interface () に含まれている Amazon GameLift Servers サービス API の一部です AWS CLI。このリリースには、スタンドアロンのマッチメイキングをサポートする次の更新が含まれています。

- API リソース `MatchmakingConfiguration` には次の変更があります。
 - 新しいプロパティは、マッチメーカーが Amazon GameLift Servers マネージドホスティングで使われているか、スタンドアロンマッチメイキングとして使われているか `FlexMatchMode` を示します。
 - `FlexMatchMode` がスタンドアロンに設定されている場合、このプロパティ `GameSessionQueueArns` は必須ではありません。
 - これらのプロパティは、スタンドアロンのマッチメイキングでは使用されません。 `AdditionalPlayerCount`、`BackfillMode`、`GameProperties`、`GameSessionData`。
- 自動バックフィル機能は、スタンドアロンのマッチメイキングでは使用できません。

2020 年 11 月 24 日: AMD インスタンスが で利用可能に Amazon GameLift Servers

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.8.95](#)

でサポートされている Amazon EC2 インスタンスタイプのリストに、C5a、M5a、R5a の 3 つの新しいインスタンスファミリーが含まれる Amazon GameLift Servers ようになりました。これらのファミリーは、最大 3.3 の周波数で動作する AMD EPYC プロセッサを搭載した AMD コンピューティング最適化インスタンスで構成されています。。AMD インスタンスは x86 互換です。現在 で実行されているゲームは、変更することなく AMD インスタンスタイプにデプロイ Amazon GameLift Servers できます。新しいインスタンスは、米国東部 (バージニア北部とオハイオ)、米国西部 (オレゴンと北カリフォルニア)、中部カナダ (モントリオール)、南米 (サンパウロ)、欧州中部 (フランクフルト)、欧州西部 (ロンドンとアイルランド)、アジアパシフィック南 (ムンバイ)、アジアパシフィック北東部 (ソウルと東京)、アジアパシフィック南東部 (シンガポールとシドニー) の各 AWS リージョンで利用できます。

新しい AMD インスタンスには次のものが含まれます。

- c5a.large、c5a.xlarge、c5a.2xlarge、c5a.4xlarge、c5a.8xlarge、c5a.12xlarge、c5a.16xlarge、c5a.24xlarge
- m5a.large、m5a.xlarge、m5a.2xlarge、m5a.4xlarge、m5a.8xlarge、m5a.12xlarge、m5a.16xlarge、m5a.24xlarge
- r5a.large、r5a.xlarge、r5a.2xlarge、r5a.4xlarge、r5a.8xlarge、r5a.12xlarge、r5a.16xlarge、r5a.24xlarge

詳細はこちら:

- [Amazon ゲームテックブログ](#)
- [Amazon GameLift Servers インスタンスの料金](#)
- [AMD EPYC プロセッサを搭載した Amazon EC2 インスタンス](#)
- [Amazon GameLift Servers フォーラム](#)

2020 年 11 月 11 日: Amazon GameLift Servers サーバー SDK のバージョン更新

SDK バージョンの更新: Amazon GameLift Servers Server SDK 4.0.2

新しいサーバー SDK バージョン 4.0.2 では、API オペレーション `StartMatchBackfill()` に関する既知の問題が修正されています。このオペレーションは、マッチバックフィルリクエストに対する正しい応答を返すようになりました。

この問題はマッチバックフィルプロセスに影響せず、この機能の動作に変更はありません。この問題は、マッチバックフィルリクエストのログメッセージングとエラー処理に影響している可能性があります。

[Amazon GameLift Servers 起動](#)時に最新バージョンの Amazon GameLift Servers Server SDK をダウンロードします。

2020 年 11 月 5 日: 新しい FlexMatch アルゴリズムのカスタマイズ

FlexMatch ユーザーは、マッチメイキングプロセスの次のデフォルトの動作を調整できるようになりました。これらのカスタマイズは、マッチメイキングルールセットで設定されます。Amazon GameLift Servers SDKs に変更はありません。

- バックフィルチケットの優先順位: 受け入れ可能なマッチを検索するときに、マッチバックフィルチケットの優先順位を上げるか下げるかを選択できます。バックフィルチケットの優先順位付けは、自動バックフィル機能が有効になっている場合に便利です。アルゴリズムプロパティ `backfillPriority` を使用する。
- マッチの一貫性と効率性を最適化するための事前ソート: 評価のためにチケットをバッチ処理する前に、チケットプールを事前にソートするようにマッチメーカーを設定します。主要なプレイヤー属性に基づいてチケットを事前にソートすると、結果の試合ではそれらの属性がより類似しているプレイヤーを持つ傾向があります。また、マッチルールで使用されているのと同じ属性で事前ソートすることで、評価プロセスの効率を高めることもできます。strategy プロパティを「sorted」に設定したアルゴリズムプロパティ `sortByAttributes` を使用します。

- 拡張待ち時間のトリガー方法を調整する：不完全なマッチで最新（デフォルト）または最も古いチケットの経過時間に基づいて拡張をトリガーするかを選択します。最も古いチケットでトリガーすると、マッチをより早く完了させる傾向がありますが、最新のチケットでトリガーするとマッチ品質が高くなります。アルゴリズムプロパティ `expansionAgeSelection` を使用する。

2020 年 9 月 17 日: サーバー SDK Amazon GameLift Servers を更新

SDK バージョンの更新：Amazon GameLift Servers Server SDK 4.0.1

新しいサーバー SDK には、次の更新が含まれます。

- C# API バージョン: 4.0.1
 - API オペレーション [TerminateGameSession\(\)](#) はサポートされなくなりました。[ProcessEnding\(\)](#) への呼び出しを置き換え、ゲームセッションとサーバープロセスの両方を終了します。
 - オペレーション [GetInstanceCertificate\(\)](#) に関する既知の問題は修正されました。
 - オペレーション [GetTerminationTime\(\)](#) がデータ型 `awsDateTimeOffset` の値を返すようになりました。
- C++ API バージョン 3.4.1
 - オペレーション [TerminateGameSession\(\)](#) はサポートされなくなりました。これを [ProcessEnding\(\)](#) への呼び出しを置き換え、ゲームセッションとサーバープロセスの両方を終了します。
- Unreal Engine プラグインバージョン 3.3.2
 - オペレーション [TerminateGameSession\(\)](#) はサポートされなくなりました。これを [ProcessEnding\(\)](#) への呼び出しを置き換え、ゲームセッションとサーバープロセスの両方を終了します。
 - コールバックオペレーション `OnUpdateGameSession` がマッチバックフィルをサポートする [FProcessParameters](#) に追加されました。

[Amazon GameLift Servers 起動](#)時に最新バージョンの Amazon GameLift Servers Server SDK をダウンロードします。

2020 年 8 月 27 日: Amazon EC2 でのゲームホスティング Amazon GameLift Servers FleetIQ 用 (一般提供)

SDK バージョンの更新：AWS SDK [1.8.36](#)

Amazon EC2 での低コストのクラウドベースのゲームホスティングのAmazon GameLift ServersFleetIQソリューションが一般公開されました。Amazon GameLift ServersFleetIQを使用すると、開発者はゲームホスティングの実行可能性を最適化することでAmazon EC2 スポットインスタンスでゲームサーバーを直接ホストできます。ゲーム開発者は、新しいゲームAmazon GameLift ServersFleetIQで使用するか、既存のゲームの容量を補完できます。このソリューションは、Shield や Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS) AWS などのコンテナやその他の AWS サービスの使用をサポートしています。

この一般提供リリースには、Amazon GameLift ServersFleetIQソリューションに対する以下の更新が含まれています。

- 新しい API オペレーションは、Amazon GameLift ServersFleetIQゲームサーバーグループのすべてのアクティブなインスタンスのステータスを含む情報DescribeGameServerInstancesを返します。
- 新しいバランシング戦略の ON_DEMAND_ONLY では、オンデマンドインスタンスのみを使用するようにゲームサーバーグループを設定します。ゲームサーバーグループのバランシング戦略はいつでも更新でき、必要に応じてスポットインスタンスとオンデマンドインスタンスの使用を切り替えることができます。
- 次のプレビュー要素は、一般公開のために削除されました。
 - ゲームサーバーリソースのカスタムソートキーの使用。ゲームサーバーは、登録タイムスタンプに基づいてソートできます。
 - ゲームサーバーリソースのタグ付け。

2020 年 4 月 16 日: サーバー SDK for Unity と Unreal Engine Amazon GameLift Serversを更新

SDK バージョンの更新: Amazon GameLift Servers Server SDK 4.0.0、Amazon GameLift ServersLocal 1.0.5

Amazon GameLift Servers Server SDK の最新バージョンには、次の更新されたコンポーネントが含まれています。

- Unity 2019 用に更新された C# SDK バージョン 4.0.0
- Unreal Engine 4.22、4.23、4.24 用に Unreal プラグインバージョン 3.3.1 を更新
- Amazon GameLift Servers ローカルバージョン 1.0.5 を更新して、C# サーバー SDK バージョン 4.0.0 を使用する統合をテストしました。

[Amazon GameLift Servers 起動](#)時に最新バージョンの Amazon GameLift Servers Server SDK をダウンロードします。

2020 年 4 月 2 日: EC2 でのゲームホスティングでAmazon GameLift ServersFleetIQ利用可能 (パブリックプレビュー)

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.7.310](#)

Amazon GameLift Servers FleetIQ 機能は、ゲームホスティングで使用する低コストのスポットインスタンスの実行可能性を最適化します。この機能は、マネージド Amazon GameLift Servers サービスを介さないで直接ホスティングリソースを管理するお客様向けに拡張されました。このソリューションは、Shield や Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS) AWS などのコンテナやその他の AWS サービスの使用をサポートします。

詳細はこちら:

の [GameTech ブログ記事](#) Amazon GameLift ServersFleetIQ

2019 年 12 月 19 日: リソースのAmazon GameLift Serversリソース管理を改善 AWS

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.7.249](#)

AWS リソースでAmazon GameLift Serversリソース管理ツールを利用できるようになりました。特に、ビルド、スクリプト、フリート、ゲームセッションキュー、マッチメイキング設定、マッチメイキングルールセットなど、すべての主要なAmazon GameLift Serversリソースに Amazon リソースネーム (ARN) 値が割り当てられるようになりました。リソース ARN は、すべての AWS リージョンで一貫した識別子を提供します。これらを使用して、リソース固有の AWS Identity and Access Management (IAM) アクセス許可ポリシーを作成できます。リソースに ARN と、リージョン固有ではない既存のリソース識別子が割り当てられるようになりました。

さらに、Amazon GameLift Servers リソースでタグ付けがサポートされるようになりました。タグを使用してリソースを整理したり、IAM アクセス許可ポリシーを作成してリソースグループへのアクセスを管理したり、AWS コスト内訳をカスタマイズしたりできます。Amazon GameLift Servers リソースのタグを管理する場合は、Amazon GameLift Servers API アクション `TagResource()`、`UntagResource()`、および `ListTagsForResource()` を使用します。

詳細はこちら:

- Amazon GameLift Servers API リファレンスの [TagResource](#)
- AWS 全般のリファレンスの「[AWS リソースのタグ付け](#)」

- 「AWS 全般のリファレンス」の「[Amazon リソースネーム](#)」

2019 年 11 月 14 日: 新しい AWS CloudFormation テンプレート、中国 (北京) リージョンでの更新

SDK バージョンの更新: AWS SDK [1.7.210](#)

AWS CloudFormation の テンプレート Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers リソースを作成および管理できるようになりました AWS CloudFormation。既存の AWS CloudFormation ビルドテンプレートとフリートテンプレートが現在のリソースに合わせて更新され、スクリプト、キュー、マッチメイキング設定、マッチメイキングルールセットで新しいテンプレートが利用可能になりました。AWS CloudFormation テンプレートは、特に複数のリージョンにゲームをデプロイする場合、関連する AWS リソースのグループを管理するタスクを大幅に簡素化します。

詳細はこちら:

- AWS CloudFormation ユーザーガイドの [Amazon GameLift Servers リソースタイプのリファレンス](#)
- [を使用した Amazon GameLift Servers ホスティングリソースの管理 AWS CloudFormation](#) 「Amazon GameLift Servers デベロッパーガイド」の◆

翻訳は機械翻訳により提供されています。提供された翻訳内容と英語版の間で齟齬、不一致または矛盾がある場合、英語版が優先します。