



アーキテクチャ図 ゲーム技術者

Unreal Engine の AWS でのピクセルストリーミング



Unreal Engine の AWS でのピクセルストリーミング: アーキテクチャ図 ゲーム技術者

Copyright © 2026 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 が所有していないその他のすべての商標は Amazon との提携、関連、支援関係の有無にかかわらず、それら該当する所有者の資産です。

Table of Contents

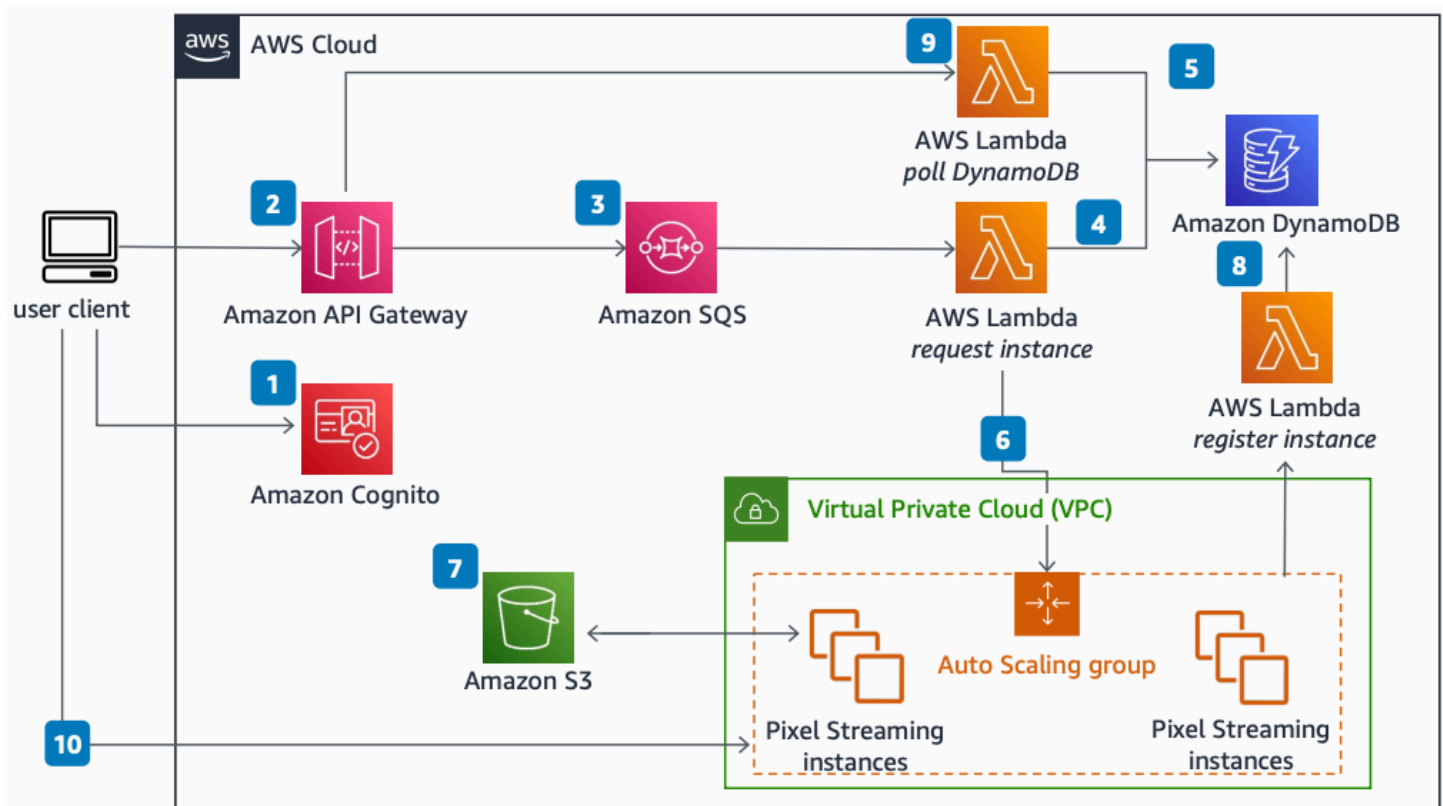
ピクセルストリーミング	i
Unreal Engineのピクセルストリーミングの AWS 図	1
詳細情報	2
図の履歴	2
.....	iv

Unreal Engineでの のピクセルストリーミング AWS

公開日: 2023 年 1 月 6 日 ([図の履歴](#))

このアーキテクチャは、のUnreal Engineピクセルストリーミング機能の簡単な実装を示しています AWS。このアーキテクチャでは、[Amazon Simple Queue Service](#)、[AWS Lambda](#)[Amazon DynamoDB](#) で構成されるサーバーレスマッチメーカーを使用します。ストリーミングインスタンスとシグナリングサーバーの両方が同じ [Amazon Elastic Compute Cloud](#) インスタンスでホストされます。

Unreal Engineのピクセルストリーミングの AWS 図



次の手順では、アーキテクチャについて説明します。

1. クライアントは [Amazon Cognito](#) ID と一時的な AWS 認証情報をリクエストします。
2. クライアントは、一時的な認証情報を使用して [Amazon API Gateway](#) へのリクエストに署名します。
3. API Gateway はリクエストを Amazon SQS に転送し、リクエストが順番に処理されるようにします。

4. Lambda は DynamoDB で使用可能なストーリーミングインスタンスをチェックします。使用可能なインスタンスがない場合は、新しいインスタンスをリクエストできます。
5. DynamoDB は、インスタンスのステータス、IP アドレス、ポート番号、ユーザー予約の詳細など、必要なメタデータを保存します。
6. インスタンスが使用できない場合、Lambda は新しいインスタンスの作成をリクエストします。
7. [Amazon Simple Storage Service](#) は、ゲームビルドやブートストラップスクリプトなどの静的アセットを保存します。
8. 新しいインスタンスが作成されると、そのメタデータは Lambda を使用して DynamoDB に書き込まれます。
9. API Gateway の別のルートでは、クライアントは割り当てられたインスタンスに対して DynamoDB をポーリングできます。
10. クライアントは、DynamoDB から返された IP とポートを使用して、割り当てられたインスタンスに接続します。

詳細情報

詳細については、次のリソースを参照してください。

- [AWS アーキテクチャアイコン](#)
- [AWS アーキテクチャセンター](#)
- [AWS Well-Architected](#)

図の履歴

このリファレンスアーキテクチャ図の更新について通知を受け取るには、RSS フィードをサブスクライブします。

変更	説明	日付
初版発行	リファレンスアーキテクチャ図が最初に公開されました。	2023 年 1 月 6 日

 Note

RSS 更新をサブスクライブするには、使用しているブラウザで RSS プラグインが有効になっている必要があります。

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。