



託管指南

Amazon GameLift Servers



Amazon GameLift Servers: 託管指南

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

Amazon 的商標和商業外觀不得用於任何非 Amazon 的產品或服務，也不能以任何可能造成客戶混淆、任何貶低或使 Amazon 名譽受損的方式使用 Amazon 的商標和商業外觀。所有其他非 Amazon 擁有的商標均為其各自擁有者的財產，這些擁有者可能隸屬於 Amazon，或與 Amazon 有合作關係，或由 Amazon 贊助。

Table of Contents

什麼是 Amazon GameLift Servers ?	1
主要功能	1
如何使用 Amazon GameLift Servers	3
遊戲託管選項	4
受管 EC2	4
受管容器	5
隨處託管	5
混合託管	6
運作方式	7
核心元件	7
元件如何一起運作	12
玩家體驗	13
為全球玩家提供快速的遊戲體驗	13
協助玩家快速加入遊戲	14
建立創意方法來將玩家分組以進行遊戲工作階段	14
在整個遊戲過程中提供可靠的連線	15
根據真實世界資料改善玩家體驗	15
將增強型遊戲功能與其他 AWS 服務整合	15
生產環境中的遊戲託管	16
監控託管運作狀態和效能	16
管理遊戲伺服器更新和修補程式	16
最佳化效能和擴展	17
故障診斷和即時操作	17
工具和整合	18
相關資源	18
重要用語	18
開始使用	25
開始之前	25
選擇您的路徑	25
我想要Amazon GameLift Servers快速探索	25
我想要建置自訂託管解決方案	26
建議的學習路徑	26
設定 AWS 帳戶	26
註冊 AWS 帳戶	28

設定 的使用者許可 Amazon GameLift Servers	28
為使用者設定程式設計存取	28
為您的遊戲設定程式設計存取	30
IAM 許可範例	31
設定 IAM 服務角色	35
取得開發工具	39
對於遊戲伺服器	39
對於遊戲用戶端	42
對於遊戲後端服務	42
用於資源管理	43
對於 Amazon GameLift Servers Realtime	43
教學課程：使用Amazon GameLift Servers包裝函式快速入門	44
先決條件	45
概觀	45
步驟 1：取得並建置遊戲伺服器包裝函式	45
步驟 2：準備您的遊戲伺服器建置	46
步驟 3：設定機群的包裝函式	47
步驟 4：上傳遊戲伺服器組建	48
步驟 5：建立受管 EC2 機群	48
步驟 6：建立並連線至遊戲工作階段	49
步驟 7：管理和監控您的機群	51
步驟 8：擴展您的遊戲伺服器	51
對常見問題進行故障診斷	52
後續步驟	53
Amazon GameLift Servers 範例	53
自訂遊戲伺服器範例	54
建置遊戲託管解決方案	55
開發藍圖	55
受管 EC2 開發藍圖	56
受管容器開發藍圖	61
Anywhere 開發藍圖	66
混合式託管開發藍圖	71
準備要託管的遊戲	77
使用遊戲引擎外掛程式進行準備	77
整合遊戲伺服器	154
封裝遊戲伺服器組建	180

Amazon GameLift Servers 互動	193
建置後端服務	198
驗證您的玩家	198
整合遊戲用戶端功能	198
無伺服器後端	203
WebSocket 型後端	204
部署託管機群	206
機群特性	206
選擇託管選項	207
受管 EC2 機群	209
受管容器機群	218
Anywhere 機群	239
建置混合式託管解決方案	248
設定遊戲工作階段置放	250
佇列特性	251
最佳實務	252
建立佇列	252
設定事件通知	256
自訂您的遊戲託管解決方案	260
遊戲伺服器組建	260
玩家工作階段和配對	272
遊戲工作階段置放	273
託管資源	286
管理遊戲託管解決方案	310
管理遊戲託管資源	310
Amazon GameLift Servers 主控台功能	310
主控台儀表板	311
Builds	312
機群	315
別名	333
遊戲工作階段佇列	335
準備啟動遊戲	338
準備就緒	338
準備進行測試	338
準備啟動	339
推出後計劃	339

使用 管理遊戲託管資源 CloudFormation	339
最佳實務	340
使用 CloudFormation 堆疊	340
更新組建	344
DDoS 保護	346
主要優點	346
玩家閘道的運作方式	346
流量	346
核心概念	347
監控玩家閘道	348
IPv4 和 IPv6 相容性	348
在機群上啟用玩家閘道	348
先決條件	348
玩家閘道模式	349
IPv4 和 IPv6 相容性	349
將玩家閘道整合到遊戲中	350
後端整合	350
用戶端整合	352
測試您的整合	353
最佳實務	354
測試和故障診斷	355
為反覆開發進行設定	355
建置以雲端為基礎的測試環境	357
設定本機測試	359
設定本機測試 (舊版)	364
偵錯機群問題	371
機群建立問題	371
伺服器程序問題	373
機群刪除問題	373
遠端存取機群資源	373
連線至機群執行個體	374
連線至容器	382
擴展	389
在 主控台中管理機群容量	389
設定託管容量限制	390
設定容量限制	390

手動設定機群容量	391
暫停自動擴展	391
手動設定機群容量	392
自動擴展機群容量	393
目標型自動擴展	393
規則型自動擴展	395
管理將機群擴展至零或從零擴展	399
縮減行為	399
橫向擴展行為	399
設定從零開始擴展	400
最佳實務	401
擴展容器機群	401
監控	404
指標比較	404
依來源的指標可用性	404
主題	413
使用 CloudWatch 監控	413
指標維度	414
機群指標	415
DDoS 保護（玩家閘道）指標	429
佇列指標	431
FlexMatch 指標	434
FleetIQ 指標	437
使用伺服器遙測指標進行監控	439
遙測指標的優點	440
開始之前	441
實作	442
可用的指標	443
運作方式	447
儀表板組織和用量	447
常見監控案例	456
故障診斷指南	460
相關主題	463
記錄 API 呼叫	463
CloudTrail 中的 Amazon GameLift Servers 資訊	463
了解 Amazon GameLift Servers 日誌檔案項目	464

記錄伺服器訊息	467
EC2 與容器記錄	467
自訂伺服器的記錄	469
安全	472
資料保護	472
靜態加密	474
傳輸中加密	474
網際網路流量隱私權	475
身分與存取管理	475
目標對象	476
使用身分驗證	476
使用政策管理存取權	477
Amazon GameLift Servers 搭配 IAM 的運作方式	478
身分型政策範例	484
疑難排解	489
AWS 受管政策	491
使用 記錄和監控 Amazon GameLift Servers	492
法規遵循驗證	493
恢復能力	493
基礎設施安全性	494
組態與漏洞分析	494
安全最佳實務	495
讓機群執行期環境保持在最新狀態	495
保護您的連接埠組態	496
其他安全資源	497
定價	498
定價模型	498
產生定價預估	499
估算受管託管	499
成本最佳化策略	502
最佳實務	502
資源成本和使用率工具	503
效能監控	504
參考指南	505
服務 API (AWS SDK)	505
管理 Amazon GameLift Servers 託管資源	506

開始遊戲工作階段並加入玩家	509
伺服器 SDK 5.x	510
伺服器 SDK 5.x 更新	511
遷移至伺服器 SDK 5.x	512
C++ 伺服器開發套件	513
C# 伺服器開發套件	564
Go 伺服器開發套件	609
C++ (非真實) 伺服器 SDK : 動作	638
伺服器 SDK 4 和更早版本	685
適用於 C++ 的伺服器 SDK : 動作	686
適用於 C# 的伺服器 SDK : 動作	708
適用於 Unreal 的伺服器 SDK : 動作	727
遊戲工作階段置放事件	742
置放事件語法	742
PlacementFulfilled	743
PlacementCancelled	745
PlacementTimedOut	746
PlacementFailed	747
AMI 版本	748
服務位置	750
支援 AWS 的位置	750
受管託管的位置	755
Amazon GameLift Servers Anywhere 的位置	756
的位置 Amazon GameLift Servers FlexMatch	756
Amazon GameLift Servers 在中國	756
服務端點和配額	757
Amazon GameLift Servers API 限制	757
API 限制參考	757
資源層級限流	765
Amazon GameLift Servers SDK API 限制	766
UDP Ping 指標	769
UDP ping 指標的運作方式	769
UDP ping 指標的常見使用案例	769
取得指標端點	770
實作延遲測量	771
程式碼範例	771

支援的通訊協定FAQs	780
什麼是 AWS JSON 和 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定，它們有何不同？	780
如何開始使用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定？	780
啟用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定有哪些風險？	781
如果我的解決方案不支援 Smithy RPC v2 CBOR，該怎麼辦？	781
哪些 AWS 區域支援 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定？	781
升級至支援 Smithy RPC v2 CBOR 的 SDK 版本時，可以預期哪些延遲改善？	781
AWS JSON 通訊協定是否會棄用？	781
哪裡可以找到有關 Smithy RPC v2 CBOR 的詳細資訊？	781
版本備註和 SDK 版本	782
軟體開發套件版本	782
版本備註	805
.....	cccclii

什麼是 Amazon GameLift Servers ？

使用 Amazon GameLift Servers 在雲端部署、操作和擴展以工作階段為基礎的多玩家遊戲專用、低成本伺服器。以 AWS 全球運算基礎設施為基礎，Amazon GameLift Servers 有助於提供高效能、高可靠性的遊戲伺服器，同時動態擴展您的資源使用量以滿足全球玩家需求。

主要功能

全球觸角和低延遲

- 在全球 AWS 區域和本地區域部署託管，將您的遊戲帶到新玩家。查看 [支援的位置Amazon GameLift Servers](#) 完整清單。
- 無論您的玩家位於何處，都能提供最低的延遲和絕佳的玩家體驗。
- 使用多位置置放佇列，將玩家動態放置在具有最佳玩家體驗的遊戲工作階段中。

受管機群的自動擴展

- 最佳化機群容量以實現成本效益，同時維持服務品質。
- 使用目標型自動擴展，根據玩家需求擴展容量
- 維護容量緩衝區以處理突然的玩家湧入。

彈性託管選項

如需詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

- 雲端中的遊戲託管，由 管理 Amazon GameLift Servers
 - 在 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 基礎設施上託管遊戲伺服器。從資源類型中選擇，包括運算最佳化 (C 系列)、記憶體最佳化 (R 系列) 和經濟實惠的 ARM 型 Graviton 執行個體。
 - 自訂 如何Amazon GameLift Servers管理遊戲託管解決方案的所有層面，從部署遊戲伺服器、開始遊戲工作階段，到配對玩家，以及將他們帶入遊戲。
 - 使用多位置機群來簡化全域遊戲伺服器部署。
 - 利用 [Amazon EC2 Spot 執行個體](#) 進行低成本託管。
 - 使用受管 EC2 託管部署 Windows 或 Linux 遊戲伺服器。

- 使用受管容器託管，透過遊戲伺服器部署 Linux 型容器。
- 由您透過 Amazon GameLift Servers Anywhere 管理的遊戲託管
 - 利用 Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段置放和工作階段管理功能。
 - 在您自己的硬體、內部部署基礎設施或其他雲端供應商上自我管理遊戲伺服器部署和擴展。
- 混合遊戲託管
 - 建立遊戲託管解決方案，使用 Amazon GameLift Servers 受管機群和 Anywhere 機群的組合來使用現有解決方案或支援遷移。

遊戲工作階段管理

- 讓您 Amazon GameLift Servers 管理遊戲伺服器程序、追蹤遊戲伺服器狀態和可用性，以及根據請求放置新的遊戲工作階段。
- 使用遊戲工作階段置放功能，協助玩家尋找和加入遊戲工作階段，以提供最佳的玩家體驗。依賴 Amazon GameLift Servers 決策，或根據託管成本、玩家延遲和地理位置等條件自訂。
- 建立遊戲工作階段置放佇列，以有效率地處理新的遊戲工作階段請求。使用 功能來設定符合您遊戲和玩家期望的置放品質和速度之間的平衡。
- 利用可選的玩家工作階段功能，在遊戲工作階段中保留玩家位置、在連線時驗證玩家，以及監控位置可用性。搜尋或篩選現有的遊戲工作階段，以尋找可用的插槽。

使用 FlexMatch 進行進階配對

- 新增與您的 Amazon GameLift Servers 託管解決方案完全整合的強大配對。
- 根據玩家屬性和偏好設定建立自訂配對規則，例如技能等級或角色選擇，並視需要使用複雜的邏輯。
- 為競爭或合作遊戲設定以團隊為基礎的配對。平衡團隊和/或配對組成的玩家。
- 最佳化配對演算法，以平衡配對品質和等待時間。
- 支援 2 到 200 個並行玩家的配對。
- 支援配對回填以填滿可用的玩家位置，並保持遊戲工作階段已滿。

全面監控

- 取得遊戲工作階段和玩家活動的用量和效能的即時指標，以及託管受管機群的效能和運作狀態。
- 與 Amazon CloudWatch 整合，以取得警示和儀表板。
- 存取伺服器日誌和事件追蹤以進行疑難排解。

- 分析效能和使用率資料，以最佳化擴展（受管機群）或資源配置（自我管理機群）。

自訂和可擴展性

- 自訂遊戲工作階段置放邏輯，包括排定延遲、成本和位置的優先順序。
- 對於受管託管，請選擇您的遊戲託管資源，並提供在每個執行個體上啟動和執行遊戲伺服器的指示。對於受管容器，請微調跨容器的資源配置。
- 定義您自己的配對規則。
- 實作容量擴展的自訂策略。
- 新增遊戲伺服器程式碼以與您現有的 AWS 服務整合，例如資料庫或內容儲存工具。
- 建立具有自訂功能的後端服務，以管理玩家加入請求（例如玩家各方）、處理身分驗證，或新增自訂邏輯和持久性。

與 AWS 生態系統整合

- 使用 Amazon DynamoDB、Amazon Simple Storage Service 和 Amazon Aurora DSQL 等服務進行遊戲狀態持久性。
- 實作 Amazon Cognito 進行玩家身分驗證。
- 使用 Amazon Kinesis 和 Amazon S3 處理遊戲分析。
- 使用 Amazon Chime SDK 新增語音聊天。
- 使用 AWS Lambda 和 Amazon API Gateway 建立自訂遊戲功能。

如何使用 Amazon GameLift Servers

使用下列工具搭配 Amazon GameLift Servers。

AWS CLI

使用 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 呼叫 AWS SDK，包括的服務 API Amazon GameLift Servers。請參閱 AWS Command Line Interface 《使用者指南》中的 [入門 AWS CLI](#)。

Amazon GameLift Servers 主控台

使用 [AWS 管理主控台 適用於 Amazon GameLift Servers](#) 的來設定資源、管理您的遊戲伺服器部署，以及追蹤效能和用量指標。Amazon GameLift Servers 主控台是以程式設計方式或使用管理資源的 GUI 替代方案 AWS CLI。

Amazon GameLift Servers SDK

Amazon GameLift Servers SDKs 包含在遊戲用戶端、遊戲伺服器 and 遊戲服務與 Amazon GameLift Servers 服務之間建立通訊所需的程式庫。如需詳細資訊，請參閱[取得 Amazon GameLift Servers 開發工具](#)。

AWS CloudFormation

使用 AWS CloudFormation 將基礎設施視為程式碼，為您的遊戲託管解決方案建立、佈建和管理 AWS 資源的模型。建立描述資源的範本，並將設定和部署資源的任務 CloudFormation 自動化到您指定的位置。

Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項

Amazon GameLift Servers 提供各種選項，用於託管以工作階段為基礎的多玩家遊戲的遊戲伺服器。無論您是要設定由管理的雲端型託管，Amazon GameLift Servers 還是整合您現有的託管資源，您都可以使用 Amazon GameLift Servers 來建置玩家所需的託管解決方案。如需遊戲託管解決方案的外觀詳細資訊，請參閱[使用託管 Amazon GameLift Servers 的運作方式](#)。

主題

- [受管 EC2](#)
- [受管容器](#)
- [隨處託管](#)
- [混合託管](#)

受管 EC2

Amazon GameLift Servers 使用受管 EC2 託管，將管理生產遊戲伺服器的工作卸載至。利用多玩家遊戲伺服器的最佳化，同時仍依賴 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 和全球運算基礎設施的高效能和 AWS 可靠性。

[開始建置 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 託管解決方案](#)

特性

- 託管在 Amazon Linux 或 Windows Server 作業系統上執行的多玩家遊戲伺服器。
- 使用 Amazon GameLift Servers 來部署和管理自訂遊戲伺服器，以託管資源 AWS 雲端。選擇硬體類型和部署位置，並僅在需要時設定其他詳細資訊。

- 設定執行期程序管理員，視需要自動維護遊戲伺服器程序，以託管遊戲工作階段。
- 設定自訂運作狀態追蹤，以協助Amazon GameLift Servers偵測和解決效能不佳的遊戲伺服器。
- 利用Amazon GameLift Servers效能監控。追蹤硬體效能和伺服器程序生命週期等指標。您也可以下載和存放遊戲工作階段日誌。
- 使用 Amazon GameLift Servers 管理遊戲伺服器程序與其他 AWS 資源之間的存取。
- 對於生產託管，請使用 AWS CloudFormation 範本和 自動化遊戲託管部署和管理 AWS Cloud Development Kit (AWS CDK)。利用持續整合和持續交付 (CI/CD) 工具和服務，例如 AWS CodePipeline。

受管容器

Amazon GameLift Servers 為容器化遊戲伺服器提供完整的雲端託管解決方案，因此您可以利用容器使用的核心優勢，例如可攜性、敏捷性和容錯能力。與託管的受管 EC2 一樣，託管的受管容器會在 Amazon EC2 執行個體上部署和執行您的容器。

[開始為您的容器化遊戲伺服器開發Amazon GameLift Servers受管託管解決方案。](#)

特性

- 開發具有輕量型容器的自訂架構，以執行遊戲伺服器建置、相依性和輔助軟體。
- 使用 Docker 工具建立以 Linux 為基礎的容器映像。將映像存放在 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 儲存庫以進行部署。
- 使用 Amazon GameLift Servers來部署和管理自訂遊戲伺服器，以託管資源 AWS 雲端。選擇硬體類型和部署位置，並僅在需要時設定其他詳細資訊。
- 使用工具來建立遊戲伺服器版本的模型，以管理託管機群生命週期。視需要部署遊戲伺服器更新和其他組態變更。
- 使用容器特定的效能指標追蹤遊戲託管效能。使用硬體指標監控機群資源的運作狀態。
- 使用的 AWS CloudFormation 範本管理容器機群資源Amazon GameLift Servers。

隨處託管

透過 Anywhere 託管，您可以利用Amazon GameLift Servers遊戲工作階段管理功能，包括配對和遊戲工作階段指標，以隨心所欲地託管遊戲伺服器。自我管理遊戲伺服器部署、遊戲伺服器運作狀態監控和容量擴展。

 Note

Anywhere 機群特別適用於測試環境，以進行快速、反覆的遊戲開發。為您自己的本機工作站或雲端託管資源設定機Anywhere群。如需使用 Anywhere 測試的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。

[開始為您的遊戲開發 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管解決方案。](#)

特性

- 在您自己的硬體、內部部署基礎設施或其他雲端供應商上部署遊戲伺服器。隨時隨地使用靠近玩家的可用硬體。
- 使用Amazon GameLift Servers工作階段管理功能來監控遊戲伺服器的可用性、啟動新的遊戲工作階段，並將玩家加入遊戲工作階段插槽。

混合託管

對於生產託管，您可以選擇混合方法，其中包含您提供和管理之託管資源的Anywhere機群，以及在需要時填入的Amazon GameLift Servers受管機群。混合解決方案使用相同的程序來啟動遊戲工作階段並連接玩家，以提供順暢的玩家體驗。無論資源類型為何，您都可以監控和收集所有託管的用量指標。

混合解決方案有意義的常見案例：

- 將您的託管解決方案擴展至 AWS 雲端。透過新增Amazon GameLift Servers受管託管，補充現有託管解決方案（內部部署硬體或其他雲端託管）的功能。透過受管託管，您可以增加託管容量或新增「爆量」容量，以快速擴展並僅在需要時支付資源。您也可以利用Amazon GameLift Servers服務的全球足跡，觸及世界各地更多玩家，並提供他們預期的低延遲多玩家體驗。
- 準備遷移至雲端型託管。如果您正在考慮或計劃遷移至 AWS 雲端，混合式託管解決方案是您逐步進行轉換的可行方式。它可讓您建置您現在所需的解決方案，同時準備未來的目標。
- 降低 服務位置以外的玩家延遲Amazon GameLift Servers。如果您已經在使用Amazon GameLift Servers受管託管，您可能需要在不尋常的情況下支援玩家。例如，您可能想要更好地接觸不尋常偏遠位置的玩家，或支援有特殊存取需求的玩家。新增自訂託管位置，並使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 來支援這些位置與您的受管託管資源。
-

[開始為您的遊戲開發Amazon GameLift Servers混合式託管解決方案。](#)

使用 託管Amazon GameLift Servers的運作方式

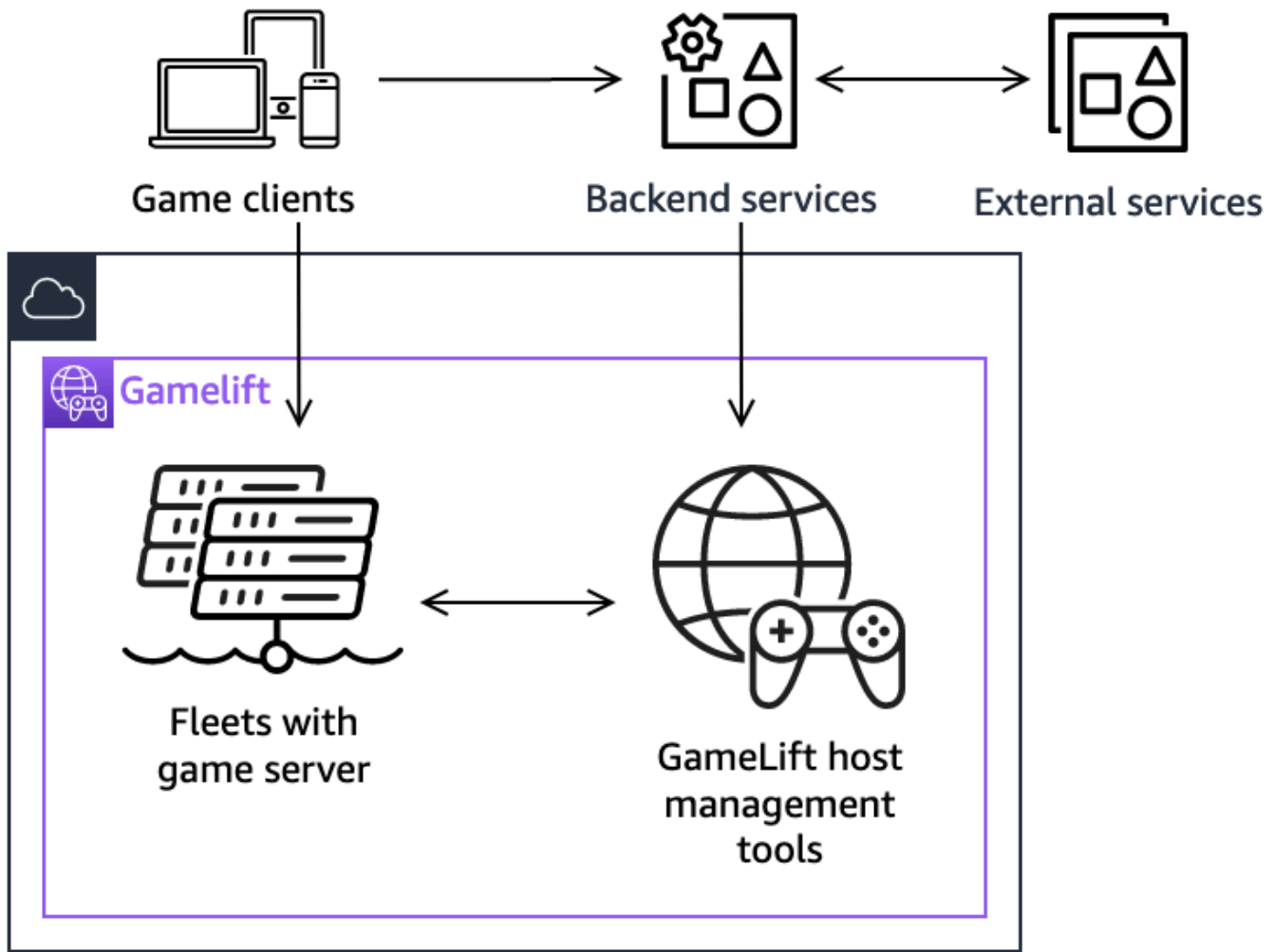
Amazon GameLift Servers 是一項服務，可為以工作階段為基礎的多玩家遊戲提供專用、低成本的伺服器、基礎設施佈建、擴展和工作階段管理。此服務提供彈性的工具和功能，您可以針對遊戲自訂，或與自有系統協作使用。利用Amazon GameLift Servers受管託管，讓您可以專注於建立遊戲體驗，而不是管理伺服器操作。

本主題說明完整Amazon GameLift Servers託管解決方案的核心元件，以及它們如何協同運作，為玩家提供多玩家遊戲工作階段。

遊戲託管解決方案的核心元件

完整的Amazon GameLift Servers託管解決方案包含數個基本元件，可共同提供多玩家遊戲體驗。其中一些元件由您建置和管理，而其他元件則由 根據您的組態選擇提供Amazon GameLift Servers和管理。了解這些元件如何互動及其個別角色對於開發有效的遊戲託管解決方案至關重要。這些元件包括：

- 遊戲用戶端在玩家裝置上執行。
- 後端服務可讓遊戲用戶端與 通訊Amazon GameLift Servers，以取得遊戲工作階段資訊並加入遊戲。
- 遊戲伺服器軟體會在遊戲託管資源上執行，並為一組玩家託管遊戲工作階段。
- 配置系統會啟動遊戲工作階段，並將玩家與遊戲配對。
- 遊戲託管機群會在一或多個地理位置提供遊戲伺服器。
- 遊戲託管管理系統會監控遊戲託管狀態並管理容量。



遊戲用戶端

遊戲用戶端是在玩家裝置上執行的遊戲軟體。它會與後端服務通訊，並直接連接到遊戲伺服器以參與遊戲，以啟動玩家置放到遊戲工作階段。

遊戲託管的關鍵函數

- 將聯結請求傳送至後端服務。在聯結請求中包含相關的玩家資料和遊戲工作階段資料。
- 收集遊戲用戶端的延遲資料，並在聯結請求中包含該資訊。
- 從後端服務接收遊戲工作階段連線資訊，並使用它來連線至遊戲伺服器。
- 處理工作階段連線案例，例如玩家驗證、的配對接受Amazon GameLift Servers FlexMatch、工作階段中斷或中斷連線。

建置它的對象

您可以將遊戲託管功能新增至遊戲用戶端軟體，並設定與後端服務的通訊。

後端服務

後端服務是遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers 服務之間的協調層。它控制與服務的所有通訊，以提出遊戲工作階段置放的請求，並擷取遊戲工作階段和玩家工作階段資訊。使用後端服務是最佳實務，可代表遊戲用戶端維持與服務的安全通訊，並避免與遊戲用戶端共用敏感 AWS 的登入資料和許可。

您的後端服務會為您的遊戲工作階段實作玩家分組策略。玩家最終在遊戲工作階段中的方式具有許多彈性。您可以為玩家設定遊戲工作階段瀏覽器，或支援玩家定義的隊伍。或者，您可以在遊戲工作階段請求進入時集區，形成玩家群組（可能使用預先排序），並為每個群組啟動遊戲工作階段。透過 FlexMatch 配對，您可以形成玩家配對並回填現有的配對。

遊戲託管的關鍵函數

- 驗證來自遊戲用戶端的通訊。
- 向提出請求 Amazon GameLift Servers，以啟動新的遊戲工作階段、取得遊戲工作階段資訊，或加入現有的遊戲工作階段。視需要在請求中包含相關的遊戲工作階段和玩家資料。
- 選擇性地建立玩家工作階段的請求，以更密切地監控遊戲工作階段的可用性。使用玩家工作階段來保留遊戲工作階段位置、在玩家連線時驗證玩家，以及追蹤玩家中斷連線。
- 使用遊戲工作階段連線詳細資訊和請求的其他資訊來回應遊戲用戶端。

建置它的對象

您可以在由您管理的環境中建置後端服務，以支援您的遊戲需求，並實作玩家進入遊戲的方式。整合 AWS SDK 以呼叫 Amazon GameLift Servers 服務 API。選擇性地 AWS 使用 AWS Lambda Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 和 Amazon Cognito 等服務在上建置後端服務。

遊戲伺服器

遊戲伺服器是您的自訂伺服器軟體，可管理遊戲狀態、處理玩家動作，以及同步多個連線玩家的遊戲體驗。遊戲伺服器會維持與 Amazon GameLift Servers 服務的通訊，以管理遊戲工作階段託管。

遊戲託管的關鍵函數

- 與通訊 Amazon GameLift Servers：

- 報告狀態（準備好託管工作階段、準備好接受玩家、運作狀態）。
- 回應服務呼叫（開始或結束遊戲工作階段）。
- 管理遊戲工作階段生命週期，以在每個程序一次託管一個遊戲工作階段。
- 與其他 AWS 服務協調，以新增功能。
- 選擇性地驗證新的玩家連線。

建置它的對象

您可以建置遊戲伺服器軟體。您可以整合適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers並新增功能，以建立與服務的連線，並支援遊戲工作階段管理。

遊戲託管機群

託管機群是執行遊戲伺服器的運算資源集合。機群資源可以分散到多個地理位置，無論玩家身在何處，都能提供低延遲的遊戲體驗。每個機群資源都會執行一或多個遊戲伺服器程序，這些程序會直接與通訊Amazon GameLift Servers。每個遊戲伺服器程序一次可以託管一個遊戲工作階段。

機群特性和功能會根據機群的託管類型而有所不同。受管機群會將資源部署到 AWS 雲端，並由管理 Amazon GameLift Servers。Anywhere 機群是客戶提供的運算資源，在外部管理Amazon GameLift Servers。

遊戲託管的關鍵函數

- 佈建遊戲伺服器託管資源。
 - 受管機群會使用各種組態設定來部署雲端型 Amazon EC2 執行個體。機群組態會決定機群中每個執行個體的運算能力、執行個體的實體位置，以及其他詳細資訊。受管機群新增或移除 EC2 執行個體以回應容量擴展
 - Anywhere 機群部署為自我管理。機群可以包含實體硬體或其他雲端資源，並視需要設定。
- 安裝執行期環境和遊戲伺服器軟體。
 - 受管 Amazon EC2 機群執行個體會與您的遊戲伺服器建置和具有相容執行時間環境的 Amazon Machine Image (AMI) 部署。
 - 受管容器機群執行個體會與您的遊戲伺服器建置一起部署，並使用 Docker 工具和其他元件來部署容器最佳化 AMI，以使用 Amazon ECS。
 - Anywhere 機群會使用您選擇的遊戲伺服器軟體和作業系統進行部署。
- 管理遊戲伺服器程序生命週期。套用預先設定的執行時間指示，以在每個機群資源上啟動和停止程序。

建置它的對象

這取決於機群的託管類型：

- 受管 Amazon EC2 機群：您將遊戲伺服器組建上傳到 Amazon GameLift Servers，以存放它以部署到機群執行個體。Amazon GameLift Servers提供機群的 AWS 雲端 基礎設施。您可以設定機群，並指示其如何在每個機群執行個體上執行遊戲伺服器。
- 受管容器機群：您可以將遊戲伺服器建置和執行時間指示封裝到容器映像中，以存放在 Amazon ECR 中進行部署。Amazon GameLift Servers提供機群的 AWS 雲端 基礎設施。您提供容器架構，並設定機群來託管您的容器。
- Anywhere 機群：您可以佈建所有基礎設施和管理伺服器軟體部署。您可以建立 Anywhere 機群，將作用中的遊戲託管資源與 連線Amazon GameLift Servers。

遊戲工作階段置放系統

遊戲工作階段置放系統會尋找可用的遊戲伺服器來託管新的遊戲工作階段。系統會使用遊戲伺服器可用性的即時資訊來做出最佳置放決策。

在 Amazon GameLift Servers，主要遊戲工作階段置放機制是佇列。遊戲工作階段佇列使用您可以設定的演算法來放置遊戲工作階段，以獲得最佳結果。您可以根據最低託管成本和最低玩家延遲等因素來排定置放的優先順序，也可以設定佇列以跨多個地理位置進行搜尋。做為佇列的替代方案，您可以指定特定機群來託管您的遊戲工作階段。

遊戲託管的關鍵函數

- 處理從後端服務收到的遊戲工作階段置放請求。
- 根據託管資源可用性的即時資訊進行置放。
- 使用玩家延遲資料和其他資料來排定置放選項的優先順序（僅限佇列）
- 提示遊戲伺服器程序以啟動新的遊戲工作階段。
- 在遊戲工作階段準備好接受玩家之後，更新遊戲工作階段連線資訊。
- 選擇性地設定FlexMatch配對以建立玩家配對，並請求遊戲工作階段放置配對。

建置它的對象

Amazon GameLift Servers 提供置放系統。您可以透過後端服務如何提出置放請求，以及選擇性地設定遊戲工作階段佇列和FlexMatch配對建構器來設定置放行為。使用 Amazon GameLift Servers主控台、AWS 開發套件或 AWS CLI，為您的遊戲建立和設定佇列和配對建構器。

遊戲託管管理系統

遊戲託管管理系統是操作骨幹，可協調和監控遊戲託管解決方案的所有層面。此系統提供智慧和自動化，讓 Amazon GameLift Servers 的置放和擴展功能成為可能。

遊戲託管的關鍵函數

- 追蹤所有機群中遊戲伺服器程序、遊戲工作階段和玩家工作階段的即時狀態和可用性，以支援遊戲工作階段放置和自動容量擴展。
- 監控機群運作狀態和效能。
- 收集和分析遊戲託管活動指標。
- 提供容量擴展工具，包括根據玩家需求和機群使用率自動擴展。
- 管理遊戲伺服器軟體和執行時間指示的更新。

建置它的對象

- 受管機群：Amazon GameLift Servers 提供可用性追蹤、遊戲託管活動和硬體效能的指標，以及容量擴展工具。您可以使用可用的 AWS 工具來管理遊戲伺服器軟體更新、修改執行時間指示，以及自訂指標的使用（例如設定 CloudWatch 進行監控）。您可以設定自訂擴展政策並視需要修改。
- Anywhere 機群：Amazon GameLift Servers 提供可用性追蹤和遊戲託管活動指標。您可以管理機群組態變更，包括遊戲伺服器軟體的更新和執行時間指示。您可以建立系統來監控機群效能和管理機群容量擴展。

元件如何一起工作

部署遊戲託管運算時

- 已安裝遊戲伺服器軟體：運算已安裝執行期環境和您的遊戲伺服器建置
- 遊戲伺服器啟動：在運算上至少啟動一個遊戲伺服器可執行檔的執行個體，以及選用的啟動參數。
- 遊戲伺服器連線至 Amazon GameLift Servers：作為其啟動動作的一部分，遊戲伺服器程序會呼叫伺服器 SDK 來初始化與服務的連線。
- 遊戲伺服器報告已準備好託管遊戲工作階段：遊戲伺服器程序完成啟動動作，然後呼叫伺服器 SDK 以報告整備。它會根據其組態開始報告運作狀態。
- Amazon GameLift Servers 追蹤可用性：服務會記錄遊戲伺服器程序對遊戲工作階段置放的可用性。它也會更新機群、執行個體和遊戲工作階段的指標，以追蹤用量和容量。

- 遊戲伺服器等待遊戲工作階段指派：遊戲伺服器程序會在等待提示啟動遊戲工作階段時維持閒置狀態。

當玩家想要加入遊戲時

- 玩家啟動遊戲：玩家啟動您的遊戲用戶端、使用您的後端服務進行身分驗證，並要求加入遊戲。
- 後端服務請求遊戲工作階段：您的後端服務會根據其玩家分組策略呼叫 Amazon GameLift Servers 來尋找或建立適當的遊戲工作階段。請求可能包含玩家或遊戲資料，以供遊戲工作階段使用。
- Amazon GameLift Servers 放置遊戲工作階段：啟動新的遊戲工作階段時，置放系統會識別託管工作階段的最佳位置，並選取可用的遊戲伺服器程序。服務會提示選取的程序啟動新的遊戲工作階段，並傳遞任何玩家或遊戲資料。如果FlexMatch配對使用中，配對建構器會先建立配對，然後請求放置配對。
- 遊戲伺服器會啟動遊戲工作階段：遊戲伺服器會啟動啟動遊戲工作階段的步驟。完成後，它會向 Amazon GameLift Servers 回報已準備好接受玩家連線。
- 交付至遊戲用戶端的連線資訊：遊戲伺服器更新其狀態後，Amazon GameLift Servers 會提供遊戲工作階段連線資訊。後端服務會收到此資訊並將其交付給遊戲用戶端。
- 玩家連接到遊戲工作階段：遊戲用戶端使用連線資訊直接連接到遊戲伺服器並開始遊戲。
- Amazon GameLift Servers 會監控遊戲工作階段狀態：遊戲伺服器程序會報告運作狀態、選用玩家連線狀態和遊戲工作階段狀態，以追蹤持續的遊戲工作階段可用性。
- 遊戲伺服器程序關閉：遊戲伺服器程序會結束遊戲工作階段、報告狀態，然後自行關閉。

Amazon GameLift Servers 和玩家體驗

玩家期望快速、公平和可靠的多玩家遊戲體驗。透過為遊戲開發人員提供直接增強玩家如何連接和參與多玩家遊戲的工具，Amazon GameLift Servers提供這些體驗。本主題概述提供的主要玩家優勢 Amazon GameLift Servers功能。

為全球玩家提供快速的遊戲體驗

玩家想要以最少的延遲連線到附近的伺服器。透過智慧型配置和全球基礎設施Amazon GameLift Servers來確保最佳的連線體驗：

- 玩家體驗全球一致的效能 – 在全球區域 AWS 和本地區域中託管遊戲，以最大限度地減少玩家和遊戲伺服器之間的距離（請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)）。您可以從這些位置中選擇各種 Amazon EC2 執行個體類型，以尋找託管遊戲工作負載的最佳運算資源。

- 玩家連接到最佳可用伺服器 – 透過收集遊戲用戶端網路資料和搜尋跨多個位置的可用伺服器，將玩家Amazon GameLift Servers放置在具有最低可能延遲的遊戲工作階段中。使用 UDP ping 信標來收集準確的延遲資料。設定延遲政策，以平衡連線品質與玩家可接受的等待時間。
- 來自不同區域的玩家可以一起玩 – 遊戲工作階段配置可以平衡遊戲工作階段與區域玩家集區的玩家，同時保持可接受的延遲。來自較少填入區域的玩家可以找到相符項目，而不會犧牲連線品質。

協助玩家快速加入遊戲

無論需求為何，玩家都想要快速存取遊戲。Amazon GameLift Servers提供各種容量擴展工具，協助您確保玩家可以在尖峰和安靜的期間找到遊戲：

- 玩家可以輕鬆尋找可用的伺服器 – 透過自動擴展工具，您可以確保在需要時準備好託管資源。目標追蹤會管理彈性的容量緩衝區，以預測遊戲玩家的需求模式，並主動擴展。
- 玩家在特殊事件期間體驗到順暢的效能 – 結合自動擴展與手動擴展技術，處理規劃事件後的突然流入，例如遊戲更新、行銷活動或競賽。
- 玩家不必等待伺服器啟動 – 在每個遊戲託管資源上，遊戲伺服器都會預先暖機，以便隨時準備好在玩家加入後立即託管新的工作階段。

建立創意方法來將玩家分組以進行遊戲工作階段

玩家想要以公平、平衡的方式與他人競爭或協作。Amazon GameLift Servers提供多種選項，可將玩家分組到遊戲工作階段：

- 玩家分組以最佳化玩家體驗 – 您可以使用各種功能來管理玩家分組，使其最適合您的遊戲。讓玩家根據技能水準、延遲和其他屬性來搜尋或瀏覽遊戲工作階段或群組玩家請求。您可以自行管理玩家分組，也可以使用可自訂的FlexMatch配對規則實作配對。
- 玩家可以加入作用中配對 – 建置玩家群組以啟動新的遊戲工作階段，或使用玩家工作階段來追蹤現有工作階段中的可用位置，並新增新的玩家。使用 FlexMatch時，會自動向配對良好的玩家回填工作階段。
- 朋友可以團隊合作 – 玩家隊伍支援可讓朋友群組一起玩。遊戲工作階段可以用其他玩家填滿剩餘的位置或限制存取。透過 FlexMatch，朋友可以組成隊伍。
- 玩家可以將自訂資料帶入遊戲工作階段 – 在遊戲工作階段和玩家工作階段的請求中包含遊戲和玩家資訊。資訊會傳遞至遊戲伺服器，以用於遊戲工作階段。
- 玩家不會無限期等待完美配對 – 使用 FlexMatch，您可以放寬一段時間內的配對要求，以防止玩家對過度排隊的困擾。建立漸進式縮減規則，以區分配對品質最重要層面的優先順序。

- 玩家可以選擇接受或拒絕配對 – 透過 FlexMatch，您可以自訂工作流程，讓玩家接受或拒絕潛在配對。

在整個遊戲過程中提供可靠的連線

玩家預期一致的遊戲體驗，而不會中斷或中斷連線。Amazon GameLift Servers提供全面的工作階段管理和保護：

- 玩家在 AWS 雲端享有高品質效能 – 透過 管理的託管Amazon GameLift Servers，玩家可以取得在 AWS 運算基礎設施上執行的快速、可靠的遊戲伺服器。
- 在玩家連線時驗證玩家 – 當您為遊戲啟用玩家工作階段時，您可以在遊戲工作階段中Amazon GameLift Servers預留玩家位置，並在連線時驗證玩家。
- 玩家可以重新連線和維護遊戲進度 – Amazon GameLift Servers支援伺服器端和用戶端中斷的重新連線。
- 玩家的遊戲受到保護，不會終止 – 選用的遊戲工作階段保護功能可防止作用中工作階段在擴展事件或其他中斷期間終止。

根據真實世界資料改善玩家體驗

玩家期望遊戲能持續運作，隨著時間的推移而變得更好。Amazon GameLift Servers提供全方位的監控和分析，有助於最佳化玩家體驗：

- 玩家遇到的干擾較少 – 即時監控機群效能、遊戲工作階段和玩家活動，可以在問題嚴重影響遊戲體驗之前識別問題自訂正常的遊戲工作階段關閉和遷移。
- 玩家受益於主動伺服器運作狀態監控 – Amazon GameLift Servers提供持續的伺服器運作狀態監控，並自動取代運作狀態不佳的遊戲伺服器，將硬體或軟體故障影響降到最低。設定運作狀態檢查參數以支援不同的遊戲需求。
- 玩家在遊戲體驗中取得資料驅動的改善 – 利用遊戲工作階段日誌和詳細的分析，以顯示玩家行為和伺服器效能的模式。新增遊戲特定事件的自訂記錄支援。

將增強型遊戲功能與其他 AWS 服務整合

玩家想要整合語音聊天、安全身分驗證和持續進度等功能。Amazon GameLift Servers 可以與其他 AWS 服務整合，以提供全方位的遊戲體驗：

- 玩家獲得簡化的身分驗證 – Amazon Cognito 整合支援各種身分提供者和身分驗證方法，同時在遊戲工作階段之間維持安全的玩家身分，以及傳回玩家的簡化登入程序。
- 玩家可以在各個工作階段中持續遊戲進度 – Amazon DynamoDB 整合可用來儲存玩家進度、庫存和持久性資料，並具有高效能存取，確保遊戲影響降到最低，同時支援跨工作階段連續性。
- 玩家受益於分析洞見 – Amazon Kinesis 和 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 整合會處理遊戲分析，以收集玩家行為和偏好的洞見，啟用即時分析，協助開發人員適應不斷變化的玩家模式，並保持遊戲的新鮮度和吸引力。

使用 在生產環境中管理遊戲託管 Amazon GameLift Servers

使用 啟動遊戲後Amazon GameLift Servers，您需要管理遊戲託管基礎設施，以確保最佳效能、可靠性和玩家體驗。本主題涵蓋在生產期間管理遊戲託管生命週期的主要功能和工具。

監控託管運作狀態和效能

Amazon GameLift Servers 提供全方位的監控工具，協助您追蹤遊戲託管基礎設施的運作狀態和效能：

- 效能指標 – 監控受管機群的關鍵效能指標，例如執行個體使用率、玩家工作階段和遊戲工作階段置放。在 Amazon CloudWatch 中Amazon GameLift Servers或在 中追蹤這些指標，您也可以在其中設定警示，以在指標超過閾值時收到通知。
- 機群指標和事件 – 追蹤機群特定的指標，包括作用中的伺服器程序、可用的遊戲工作階段和作用中的玩家工作階段，以確保最佳容量。
- 遊戲工作階段置放指標和事件 – 追蹤指標和事件，以監控遊戲工作階段置放系統的運作狀態和效能。
- 遊戲工作階段日誌 - 存取和分析遊戲工作階段日誌，以識別問題並了解玩家行為模式。
- Realtime 指令碼日誌 - 對於使用即時伺服器的遊戲，請透過詳細的日誌監控指令碼執行和效能。
- AWS 運作狀態儀表板 - 隨時掌握可能影響Amazon GameLift Servers部署 AWS 的服務運作狀態。

您可以透過Amazon GameLift Servers主控台、AWS CLI 或使用適用於 的 AWS SDK Amazon GameLift Servers 來建立自訂儀表板和監控解決方案，來存取這些監控工具。

管理遊戲伺服器更新和修補程式

讓您的遊戲伺服器保持更新對於安全性、效能和新增功能至關重要。Amazon GameLift Servers提供數種方法來管理更新：

- 建置管理 - 上傳和管理遊戲伺服器建置的多個版本。每個組建都是版本化的，並且可以部署到不同的機群。
- 機群替換 - 使用 AMI 版本和遊戲伺服器建置更新建立新的機群，並使用遊戲工作階段置放佇列和別名逐步將流量從舊機群轉移到新機群。
- 指令碼更新 - 對於即時伺服器，透過上傳新的指令碼版本來更新伺服器指令碼，而不取代整個機群。
- 容器更新 - 針對容器型部署，更新容器映像和定義。將遊戲伺服器的新版本部署到現有的機群。取代機群以更新 AMI 版本。
- 自動化部署 - 使用 AWS CodePipeline 和 AWS CodeDeploy 建立自動遊戲伺服器更新的 CI/CD 管道。

規劃更新時，請考慮使用藍/綠部署策略，將對作用中玩家的干擾降至最低，並在偵測到問題時允許快速轉返。

最佳化效能和擴展

隨著玩家基礎的演進，您需要調整託管組態，以維持最佳效能和成本效益：

- 自動擴展 - 根據玩家計數或遊戲工作階段使用率等指標設定機群擴展政策，以自動調整容量。
- 區域部署調整 - 根據玩家人口統計特性和延遲需求，從您的多區域部署新增或移除區域。
- 佇列管理 - 最佳化遊戲工作階段置放佇列組態，以平衡玩家體驗和託管成本。
- 執行個體類型選擇 - 分析效能指標，以判斷最符合成本效益的執行個體類型，滿足您的遊戲伺服器需求。
- Spot 執行個體用量 - 針對非關鍵工作負載利用 Spot 執行個體來降低成本，並提供適當的隨需執行個體備用策略。
- FlexMatch 調校 - 根據實際玩家資料和意見回饋，精簡配對規則和演算法。

定期檢閱 CloudWatch 指標和成本報告，以識別最佳化機會，並透過 Amazon GameLift Servers 主控台或 API 實作變更。

故障診斷和即時操作

有效的疑難排解和即時操作管理對於維持正面玩家體驗至關重要：

- 機群事件通知 - 為機群事件設定 Amazon Simple Notification Service 通知，例如擴展活動、執行個體終止或遊戲工作階段置放失敗。
- 遊戲工作階段置放偵錯 - 使用詳細的置放日誌來識別和解決遊戲工作階段置放的問題。

- 伺服器程序運作狀態檢查 - 監控伺服器程序運作狀態，並自動取代運作狀態檢查失敗的程序。
- 遠端存取 - 連線至機群執行個體，以使用 直接進行故障診斷 AWS Systems Manager Session Manager。
- 別名管理 - 使用別名快速將玩家流量從有問題的機群重新導向，而不會變用戶端組態。
- 備份和復原 - 實作關鍵遊戲資料和組態的定期備份，以從失敗中快速復原。

針對常見問題建立明確的事件回應程序和 Runbook，將停機時間和對玩家的影響降至最低。

工具和整合

Amazon GameLift Servers 與各種 AWS 服務和第三方工具整合，以增強您的生產管理功能：

- AWS CloudFormation - 將 GameLift 資源定義為基礎設施並管理為一致的部署程式碼。
- AWS Lambda - 建立無伺服器函數以自動化例行管理任務並回應事件。
- Amazon EventBridge - 建置事件驅動型架構，以自動回應 Amazon GameLift Servers 環境中的變更。
- AWS SDK 整合 - 使用 AWS SDKs 來建置自訂管理工具和儀表板，以根據您的特定需求量身打造。
- 第三方監控 - 使用 CloudWatch 指標匯出與第三方監控和分析平台整合。

利用這些整合來建立符合團隊工作流程和需求的全方位管理解決方案。

相關資源

- [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift](#)
- [更新您的 Amazon GameLift 機群](#)
- [使用 Amazon GameLift 擴展遊戲託管容量](#)
- [Amazon GameLift Server SDK 參考](#)

Amazon GameLift Servers 關鍵術語

本主題提供 Amazon GameLift Servers 文件和服務中使用的關鍵技術術語的定義。

作用中遊戲工作階段

目前正在執行和接受或託管玩家的遊戲工作階段。做為監控機群使用率和容量規劃的指標。請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

Alias (別名)

機群的易記識別符，可在遊戲用戶端和機群資源之間提供抽象層。別名可讓您更新機群組態，而無需變更遊戲用戶端程式碼。請參閱 [使用別名抽象機Amazon GameLift Servers群指定](#)。

AMI (Amazon Machine Image)

預先設定的虛擬機器映像，用於為受管機群建立 Amazon EC2 執行個體。包含執行遊戲伺服器所需的作業系統、執行時間程式庫和Amazon GameLift Servers代理程式軟體。請參閱 [Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。

Anywhere 機群

一種使用在 外部管理之客戶提供運算資源的機群類型Amazon GameLift Servers。Anywhere 機群可讓您將現有的基礎設施或混合雲端解決方案與Amazon GameLift Servers遊戲工作階段管理整合。請參閱 [Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)。

Authentication token (身分驗證字符)

產生的安全登入資料Amazon GameLift Servers，可驗證在 Anywhere 運算資源上執行的遊戲伺服器程序。伺服器程序與 Amazon GameLift Servers服務通訊時需要。請參閱 [Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)。

後端服務

遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers服務之間的協調層，可控制遊戲工作階段置放請求的通訊，並擷取遊戲工作階段資訊。做為安全的媒介，以保護託管資源免受惡意攻擊。請參閱 [使用 託管Amazon GameLift Servers的運作方式](#)。

遊戲伺服器建置

遊戲伺服器軟體的封裝版本，其中包含在Amazon GameLift Servers託管資源上執行遊戲伺服器所需的所有檔案。包含遊戲伺服器可執行檔、相依性和資產。請參閱 [封裝遊戲伺服器組建以進行部署](#)。

運算

在容器機群中，代表機群執行個體上遊戲伺服器容器群組的複本。每個運算一次可以託管一個遊戲工作階段。請參閱 [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)。

容器機群

一種受管機群，使用容器映像而非傳統組建執行容器化遊戲伺服器。提供部署具有特定執行期環境和相依性的遊戲伺服器的彈性。請參閱 [Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)。

容器群組

容器的集合，可共同運作以提供遊戲伺服器功能。與容器任務或 Pod 類似，定義容器在容器機群中的行為、相依性和資源共用。請參閱 [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)。

目標

在遊戲工作階段佇列中，可以接收遊戲工作階段置放請求的機群或別名。佇列可以有多個具有不同優先順序和延遲政策的目的地。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。

機群

執行遊戲伺服器的運算資源集合。機群資源可以分散到多個地理位置，而且每個資源都會執行一或多個遊戲伺服器程序。請參閱 [部署 的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)。

機群位置

部署機群執行個體的特定 AWS 區域或本機區域。多位置機群可以跨越多個位置，以減少延遲並改善可用性。請參閱 [部署 的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)。

FlexMatch

Amazon GameLift Servers 配對服務，根據可設定的規則自動形成玩家配對，並請求遊戲工作階段放置完成的配對。支援技能型配對、團隊平衡和配對回填。請參閱 [什麼是 GameLift FlexMatch ?](#)

遊戲用戶端

在玩家裝置上執行的遊戲軟體。透過與後端服務通訊，啟動玩家在遊戲工作階段中的放置，並直接連接到遊戲伺服器進行遊戲。請參閱 [使用 託管 Amazon GameLift Servers 的運作方式](#)。

遊戲屬性

與遊戲工作階段相關聯的自訂資料的鍵值對。用來將組態資訊、遊戲規則或其他中繼資料傳遞至遊戲伺服器和用戶端。請參閱《API 參考》中的 [GameProperty](#)。

遊戲伺服器

您的自訂伺服器軟體，可管理遊戲狀態、處理玩家動作，以及同步多個連線玩家的遊戲體驗。與 Amazon GameLift Servers 伺服器開發套件整合，以與服務通訊。請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

遊戲伺服器啟用

在託管資源上啟動和初始化遊戲伺服器程序的程序。包括載入遊戲伺服器可執行檔、與 建立通訊 Amazon GameLift Servers，以及準備託管遊戲工作階段。請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

遊戲伺服器容器

遊戲伺服器容器群組內執行遊戲伺服器應用程式的容器。自動指定為容器群組生命週期的必要項目。請參閱 [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)。

遊戲伺服器容器群組

一種容器群組，可管理執行遊戲伺服器應用程式和支援軟體的容器。容器機群託管遊戲工作階段並可在機群執行個體之間複寫時需要。請參閱 [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)。

遊戲伺服器程序

託管資源上遊戲伺服器可執行檔的執行中執行個體。每個程序一次可以託管一個遊戲工作階段，並直接與 通訊Amazon GameLift Servers，以報告狀態並接收指示。請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

遊戲工作階段

在遊戲伺服器程序上執行的多玩家遊戲執行個體。代表單一遊戲體驗，多個玩家可以一起加入和參與。請參閱《API 參考》中的 [使用 託管Amazon GameLift Servers的運作方式](#)和 [GameSession](#)。

遊戲工作階段資料

與遊戲工作階段相關的資訊，包括玩家資料、遊戲狀態、工作階段屬性，以及遊戲伺服器和用戶端使用的其他執行時間資訊。請參閱《API 參考》中的 [GameSession](#)。

遊戲工作階段置放

尋找可用遊戲伺服器以託管新遊戲工作階段的程序。使用遊戲伺服器可用性的即時資訊，根據成本和延遲等因素做出最佳置放決策。請參閱 API 參考中的 [整合Amazon GameLift Servers遊戲用戶端功能](#)和 [StartGameSessionPlacement](#)。

遊戲工作階段保護

此設定Amazon GameLift Servers可防止 在擴展事件或機群更新期間，終止託管作用中遊戲工作階段的遊戲伺服器程序。確保進行中的遊戲不會中斷。請參閱 [手動設定機Amazon GameLift Servers群的容量](#)。

遊戲工作階段佇列

一種放置機制，使用可設定的演算法來放置遊戲工作階段，以獲得最佳結果。可以根據諸如跨多個地理位置的最低託管成本和最低玩家延遲等因素來排定置放的優先順序。請參閱 [設定遊戲工作階段置放](#)。

閒置執行個體

正在執行但目前未託管任何作用中遊戲工作階段的機群執行個體。用作監控機群效率和擴展決策的指標。請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

傳入許可

定義哪些 IP 地址和連接埠範圍可用來連線至機群執行個體的網路存取規則。控制對遊戲伺服器的存取，並確保安全的連線。受管 EC2 和受管容器機群都需要傳入許可組態。

請參閱 [IpPermission](#) 和 [設定網路連線](#)。

延遲政策

遊戲工作階段佇列中定義玩家連線可接受延遲閾值的規則。用來確保玩家放置在具有可接受網路效能的遊戲工作階段中。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。

受管機群

一種機群，其中 會在 Amazon GameLift Servers 中部署和管理運算資源 AWS 雲端。提供自動擴展、運作狀態監控和基礎設施管理。請參閱 [Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。

配對

根據技能水準、延遲或其他遊戲特定因素等條件，將玩家分組以進行多玩家遊戲的程序。在 Amazon GameLift Servers，主要由 FlexMatch 處理。請參閱 [什麼是 GameLift FlexMatch？](#)

指標群組

用於監控和自動調整規模決策的相關效能指標集合。將作用中遊戲工作階段、可用遊戲伺服器和玩家使用率等指標分組。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。

每個執行個體容器群組

選用的容器群組類型，可在每個機群執行個體上執行其他軟體。適用於背景服務或監控工具，每個執行個體只部署一個複本。請參閱 [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)。

玩家工作階段

遊戲工作階段中玩家的連線插槽。用來保留遊戲工作階段插槽、在玩家連線時驗證玩家，以及追蹤玩家連線狀態和中斷連線。請參閱 API 參考中的 [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能和 PlayerSession](#)。

優先順序組態

選取遊戲工作階段置放目的地時，自訂遊戲工作階段佇列優先順序的設定。定義整體佇列行為，而不是修改個別置放請求優先順序的優先順序覆寫清單。請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)。

優先順序覆寫清單

可以包含在遊戲工作階段置放請求中的替代位置優先順序清單。僅有效取代該請求位置的佇列設定優先順序，而不會影響其他請求。請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)。

程序管理員

管理容器或執行個體內多個遊戲伺服器程序生命週期的元件。處理啟動、停止和監控個別遊戲伺服器程序。請參閱 [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)。

即時指令碼

定義 Amazon GameLift Servers Realtime Servers 遊戲邏輯的 JavaScript 程式碼。處理玩家連線、訊息路由和遊戲狀態管理，而不需要自訂遊戲伺服器。請參閱 [什麼是 Amazon GameLift 即時伺服器？](#)

路由策略

決定如何別名將流量導向機群的組態。可以路由到特定機群，或根據定義的規則在多個機群之間分配流量。請參閱 [使用別名抽象機Amazon GameLift Servers群指定](#)。

執行時期組態

定義遊戲伺服器程序在機群執行個體上執行方式的設定，包括並行程序數目、啟動參數和資源配置。請參閱 [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)。

擴展

透過根據玩家需求新增或移除託管資源來調整機群容量的程序。可以是自動（根據使用率指標）或手動（管理員控制）。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。

擴展政策

定義何時及如何自動調整機群容量的規則。可以是目標型（維持特定使用率）或規則型（根據指標閾值擴展）。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。

伺服器 SDK

軟體開發套件，提供整合遊戲伺服器與所需的工具和程式庫Amazon GameLift Servers。啟用遊戲伺服器與服務之間的通訊，以進行工作階段管理、運作狀態報告和狀態更新。請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

工作階段型多玩家

多玩家遊戲架構，其中遊戲發生在離散、時間限制的工作階段中。每個工作階段都有定義的開始和結束，玩家會視需要加入和離開。請參閱 [使用 託管Amazon GameLift Servers的運作方式](#)。

Spot 執行個體

一種以較低成本使用備用 AWS 容量的 Amazon EC2 執行個體類型。當 AWS 需要恢復容量時，Spot 執行個體可能會中斷，使其適用於容錯遊戲工作負載。請參閱 [建置 Spot 執行個體的佇列](#)。

TLS 憑證

用來啟用遊戲用戶端和伺服器之間加密通訊的數位憑證。啟用 TLS 的機群需要，以確保安全的資料傳輸。請參閱 [建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。

Amazon GameLift Servers 入門

利用這些入門資源，進一步了解 Amazon GameLift Servers 服務，以及如何開始為工作階段型多玩家遊戲開發自訂託管解決方案。

開始之前

- 建立 AWS 帳戶（或指定現有）以搭配使用 Amazon GameLift Servers。
- 設定具有 Amazon GameLift Servers 和相關 AWS 服務許可的使用者。
- 選取要 AWS 區域使用的。針對開發，請選擇靠近您位置的區域。您可以隨時變更區域。

[設定 AWS 使用者帳戶](#)

選擇您的路徑

我想要 Amazon GameLift Servers 快速探索

最適合：學習、建立概念驗證、快速原型設計

快速入門選項：

- [的遊戲伺服器包裝函式 Amazon GameLift Servers](#) – 請參閱 [教學課程：使用 Amazon GameLift Servers 包裝函式快速入門](#)。此工具是使用讓遊戲伺服器託管和執行遊戲工作階段的最快速簡單方法 Amazon GameLift Servers，無需變更遊戲程式碼。遊戲伺服器包裝函式提供基本遊戲工作階段管理功能和簡化的遊戲伺服器部署。它非常適合 Amazon GameLift Servers 使用您自己的遊戲專案或範例專案進行實作評估。當您準備好建置自訂遊戲託管解決方案時，請切換到與適用於的伺服器 SDK 完全整合的其中一個自訂開發選項 Amazon GameLift Servers。如果您的遊戲不需要自訂託管解決方案，您可以繼續使用遊戲伺服器包裝函式在生產環境中部署和託管遊戲伺服器。
- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 或 Unity 的外掛程式](#) – 外掛程式為您提供 GUI 工作流程和範例資產，以引導您完成初始步驟，並使用基本託管解決方案部署遊戲伺服器。使用外掛程式設定自我管理的 Anywhere 機群託管，或部署雲端型、受管的 EC2 機群或容器機群。當您準備好開發自訂託管解決方案時，您可以建置在外掛程式建置的解決方案上。
- [Amazon GameLift Servers 適用於受管容器的入門套件](#) – 此套件可簡化整合遊戲伺服器、準備遊戲伺服器容器映像，以及部署容器機群以進行託管的任務。為了整合，套件會將必要的遊戲工作階段管理功能新增至您的遊戲伺服器。套件使用預先設定的範本，為遊戲伺服器建置容器機群和自動化部

署管道。當您準備好新增完整的遊戲工作階段管理功能時，請遵循其中一個自訂開發藍圖來整合適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers。

我想要建置自訂託管解決方案

最適合：為自訂遊戲伺服器建立生產層級解決方案

檢閱頁面 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)，並為您的解決方案選擇其中一個選項。遵循其中一個開發藍圖，開始為您的遊戲建置功能完整的自訂託管解決方案。藍圖提供有關如何在託管解決方案中建立、測試和自訂每個元件的詳細指導。

- [使用 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 託管的開發藍圖](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers 受管容器託管的開發藍圖](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管的開發藍圖](#)
- [使用 進行混合託管的開發藍圖 Amazon GameLift Servers](#)

建議的學習路徑

1. 從小開始。嘗試遊戲伺服器包裝函式或 Unreal 的外掛程式。
2. 了解這些概念。檢閱頁面 [使用 託管 Amazon GameLift Servers 的運作方式](#)。
3. 選擇架構。根據您的遊戲需求選取託管模型。
4. 建置和測試。遵循適當的開發藍圖。建置每個元件的基本版本，然後反覆執行和自訂。
5. 擴展和最佳化。針對生產層級用量最佳化您的解決方案。新增進階功能，例如配對。

設定 AWS 使用者帳戶

Tip

使用這些主題來取得這些任務的協助：

- 取得 AWS 帳戶 可與 搭配使用的新 Amazon GameLift Servers。
- 建立具有使用 Amazon GameLift Servers 資源之許可的使用者或群組。
- 設定安全登入資料（您需要這些登入資料才能使用 Unreal 和 Unity 的 AWS CLI 工具和 Amazon GameLift Servers 外掛程式）

-

如同所有 AWS 服務，您需要 AWS 帳戶 才能使用Amazon GameLift Servers服務和工具。AWS 帳戶提供兩個主要函數：(1) 它提供您使用 帳戶建立之所有 AWS 資源的容器；以及 (2) 它可讓您管理 AWS 資源的安全性，包括設定使用者身分驗證和控制使用者存取許可。建立 無需付費 AWS 帳戶。

探索Amazon GameLift Servers有或沒有 AWS 帳戶

您不需要 AWS 帳戶即可：

- 探索在 [AWS for Games](#) 建置、執行和成長遊戲體驗 AWS 的工具。閱讀[部落格](#)並瀏覽[適用於遊戲的解決方案程式庫](#)。
- 在[產品概觀](#)、[FAQs和資源](#)Amazon GameLift Servers中進一步了解。要求 AWS 尋找產品問題的答案。（試試這個：「尋找低成本選項來託管我的多玩家遊戲」。）
- 如需深入探索，請在[技術文件中](#)了解是什麼讓 Amazon GameLift Servers 發揮作用，包括託管和配對的開發人員指南，以及 服務 API 參考指南。
- 查看有關[Amazon GameLift Servers定價](#)和成本最佳化技術的資訊。請嘗試 [定價計算器](#)，查看如何根據尖峰並行玩家用量 (CCU) 計算託管成本。
- 取得下載並查看 Amazon GameLift Servers SDKs、外掛程式和工具組的程式碼儲存庫。請參閱[Amazon GameLift Servers入門](#)。（您需要 AWS 帳戶 才能使用它們。）

您需要 AWS 帳戶才能：

- 使用 Unreal 和 Unity 的Amazon GameLift Servers外掛程式遵循上線工作流程，或使用遊戲伺服器包裝函式。
- 使用 建立和管理 AWS 資源 AWS 管理主控台。
- 使用 建立和管理 AWS 資源 AWS Command Line Interface。
- 將 Amazon Q 與 Amazon GameLift Servers技術文件中的 搭配使用，以尋找答案、指引和建議。

主題

- [註冊 AWS 帳戶](#)
- [設定 的使用者許可 Amazon GameLift Servers](#)
- [為使用者設定程式設計存取](#)

- [為您的遊戲設定程式設計存取](#)
- [的 IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers](#)
- [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)

註冊 AWS 帳戶

若要開始使用 AWS，您需要 AWS 帳戶。如需建立的相關資訊 AWS 帳戶，請參閱《AWS 帳戶管理參考指南》中的 [入門 AWS 帳戶](#)。

設定的使用者許可 Amazon GameLift Servers

視需要為您的 Amazon GameLift Servers 資源建立其他使用者或將存取許可擴展至現有使用者。最佳實務 ([IAM 中的安全最佳實務](#)) 為所有使用者套用最低權限許可。如需許可語法的指引，請參閱 [的 IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers](#)。

請依照您管理 AWS 帳戶中使用者的方式，使用下列指示來設定使用者許可。

若要提供存取權，請新增權限至您的使用者、群組或角色：

- 中的使用者和群組 AWS IAM Identity Center：

建立權限合集。請按照《AWS IAM Identity Center 使用者指南》中的 [建立權限合集](#) 說明進行操作。

- 透過身分提供者在 IAM 中管理的使用者：

建立聯合身分的角色。遵循《IAM 使用者指南》的 [為第三方身分提供者 \(聯合\) 建立角色](#) 中的指示。

- IAM 使用者：

- 建立您的使用者可擔任的角色。請按照《IAM 使用者指南》的 [為 IAM 使用者建立角色](#) 中的指示。
- (不建議) 將政策直接附加至使用者，或將使用者新增至使用者群組。請遵循《IAM 使用者指南》的 [新增許可到使用者 \(主控台\)](#) 中的指示。

使用 IAM 使用者時，最佳實務是一律將許可連接到角色或使用者群組，而不是個別使用者。

為使用者設定程式設計存取

如果使用者想要與 AWS 外部互動，則需要程式設計存取 AWS 管理主控台。授予程式設計存取權的方式取決於正在存取的使用者類型 AWS。

若要授予使用者程式設計存取權，請選擇下列其中一個選項。

哪個使用者需要程式設計存取權？	到	根據
IAM	(建議) 使用主控台登入資料做為臨時登入資料，以簽署對 AWS CLI、AWS SDKs 程式設計請求。AWS APIs	請依照您要使用的介面所提供的指示操作。 - 如需 AWS CLI，請參閱 AWS Command Line Interface 《使用者指南》中的登入以進行 AWS 本機開發。 - AWS SDKs，請參閱 AWS SDKs 和工具參考指南中的登入以進行 AWS 本機開發。
人力資源身分 (IAM Identity Center 中管理的使用者)	使用暫時登入資料簽署對 AWS CLI、AWS SDKs 程式設計請求。AWS APIs	請依照您要使用的介面所提供的指示操作。 - 如需 AWS CLI，請參閱 AWS Command Line Interface 《使用者指南》中的設定 AWS CLI 要使用 AWS IAM Identity Center的。 - AWS SDKs、工具和 AWS APIs，請參閱 AWS SDK 和工具參考指南中的 SDKs IAM Identity Center 身分驗證。
IAM	使用暫時登入資料簽署對 AWS CLI、AWS SDKs 程式設計請求。AWS APIs	遵循《IAM 使用者指南》中 將臨時登入資料與 AWS 資源搭配使用 的指示。
IAM	(不建議使用) 使用長期憑證簽署對 AWS CLI、AWS SDKs 程式設計請求。AWS APIs	請依照您要使用的介面所提供的指示操作。

哪個使用者需要程式設計存取權？	到	根據
		- 如需 AWS CLI，請參閱AWS Command Line Interface 《使用者指南》中的使用 IAM 使用者憑證進行身分驗證。 - AWS SDKs和工具，請參閱 AWS SDKs和工具參考指南中的使用長期憑證進行身分驗證。 - 對於 AWS APIs，請參閱《IAM 使用者指南》中的管理 IAM 使用者的存取金鑰。

如果您使用存取金鑰，請參閱[管理 AWS 存取金鑰的最佳實務](#)。

為您的遊戲設定程式設計存取

大多數遊戲使用後端服務來Amazon GameLift Servers使用 AWS SDKs與 通訊。使用後端服務（遊戲用戶端的動作）來請求遊戲工作階段、將玩家放入遊戲和其他任務。這些服務需要程式設計存取和安全性登入資料，才能驗證對 服務 API 的呼叫Amazon GameLift Servers。

對於 Amazon GameLift Servers，您可以透過在 AWS Identity and Access Management (IAM) 中建立玩家使用者來管理此存取權。透過下列其中一個選項管理玩家使用者許可：

- 建立具有玩家使用者許可的 IAM 角色，並允許玩家使用者在需要時擔任該角色。在向 提出請求之前，後端服務必須包含擔任此角色的程式碼Amazon GameLift Servers。根據安全最佳實務，角色提供有限的暫時存取。對於在 AWS 資源 ([IAM 角色](#)) 或 AWS ([IAM Roles Anywhere](#)) 外部執行的工作負載，您可以使用 角色。
- 建立具有玩家使用者許可的 IAM 使用者群組，並將您的玩家使用者新增至群組。此選項為您的玩家使用者提供長期登入資料，後端服務在與 通訊時必須存放和使用Amazon GameLift Servers。

如需許可政策語法，請參閱 [玩家使用者許可範例](#)。

如需管理工作負載使用許可的詳細資訊，請參閱 [IAM 身分：IAM 中的臨時憑證](#)。

的 IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers

使用這些範例中的語法，為需要存取 Amazon GameLift Servers 資源的使用者設定 AWS Identity and Access Management (IAM) 許可。如需管理使用者許可的詳細資訊，請參閱 [設定的使用者許可 Amazon GameLift Servers](#)。管理 IAM Identity Center 外部使用者的許可時，最佳實務一律將許可連接至 IAM 角色或使用者群組，而非個別使用者。

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 做為獨立解決方案，請參閱 [為設定 AWS 帳戶 Amazon GameLift Servers FleetIQ](#)。

管理許可範例

這些範例提供託管管理員或開發人員目標存取權，以管理 Amazon GameLift Servers 遊戲託管資源。

Example Amazon GameLift Servers 完整存取資源許可的語法

下列範例會將完整存取權延伸到所有 Amazon GameLift Servers 資源。

JSON

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

Example 資源 Amazon GameLift Servers 許可的語法，支援預設未啟用的區域

下列範例會將存取權延伸至預設未啟用的所有 Amazon GameLift Servers 資源和 AWS 區域。如需未預設啟用的區域以及如何啟用它們的詳細資訊，請參閱《》中的 [管理 AWS 區域](#) AWS 一般參考。

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Effect": "Allow",
```

```
"Action": [
  "ec2:DescribeRegions",
  "gamelift:*"
],
"Resource": "*"
}
```

Example 資源 Amazon GameLift Servers 在 Amazon ECR 中存取容器映像的語法

下列範例會延伸存取 Amazon GameLift Servers 使用者在使用受管容器機群時所需的 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 動作。

JSON

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

Example Amazon GameLift Servers 資源和 **PassRole** 許可的語法

下列範例會延伸對所有 Amazon GameLift Servers 資源的存取，並允許使用者將 IAM 服務角色傳遞給 Amazon GameLift Servers。服務角色可讓您 Amazon GameLift Servers 有限度地代表您存取其他資源和服務，如中所述 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。例如，回應 `CreateBuild` 請求時，Amazon GameLift Servers 需要存取 Amazon S3 儲存貯體中的建置檔案。如需 `PassRole` 動作的詳細資訊，請參閱 [《IAM 使用者指南》中的 IAM：將 IAM 角色傳遞至特定 AWS 服務](#)。

JSON

```
{
```

```
"Version": "2012-10-17",
"Statement": [
  {
    "Effect": "Allow",
    "Action": "gamelift:*",
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Effect": "Allow",
    "Action": "iam:PassRole",
    "Resource": "*",
    "Condition": {
      "StringEquals": {
        "iam:PassedToService": "gamelift.amazonaws.com"
      }
    }
  }
]
```

玩家使用者許可範例

這些範例允許後端服務或其他實體對 API 進行 Amazon GameLift Servers API 呼叫。它們涵蓋了管理遊戲工作階段、玩家工作階段和配對的常見案例。如需詳細資訊，請參閱[為您的遊戲設定程式設計存取](#)。

Example 遊戲工作階段置放許可的語法

下列範例會將存取權延伸到使用遊戲工作階段置放佇列來建立遊戲工作階段和管理玩家工作階段的 Amazon GameLift Servers APIs。

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "PlayerPermissionsForGameSessionPlacements",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:StartGameSessionPlacement",
      "gamelift:DescribeGameSessionPlacement",
```



```

        "gamelift:StopGameSessionPlacement",
        "gamelift:CreatePlayerSession",
        "gamelift:CreatePlayerSessions",
        "gamelift:DescribeGameSessions"
    ],
    "Resource": "*"
}
}

```

Example 配對許可的語法

下列範例會將存取權延伸到管理 FlexMatch 配對活動的 Amazon GameLift Servers APIs。FlexMatch 會比對新遊戲工作階段或現有遊戲工作階段的玩家，並為上託管的遊戲啟動遊戲工作階段放置 Amazon GameLift Servers。如需的詳細資訊 FlexMatch，請參閱 [什麼是 Amazon GameLift Servers FlexMatch？](#)

JSON

```

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

```

Example 手動遊戲工作階段置放許可的語法

下列範例延伸對 API 的存取，這些 Amazon GameLift Servers API 會在指定的機群上手動建立遊戲工作階段和玩家工作階段。APIs 此案例支援不使用置放佇列的遊戲，例如透過從可用遊戲工作階段（「list-and-pick」方法）清單中選擇讓玩家加入的遊戲。

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": {
    "Sid": "PlayerPermissionsForManualGameSessions",
    "Effect": "Allow",
    "Action": [
      "gamelift:CreateGameSession",
      "gamelift:DescribeGameSessions",
      "gamelift:SearchGameSessions",
      "gamelift:CreatePlayerSession",
      "gamelift:CreatePlayerSessions",
      "gamelift:DescribePlayerSessions"
    ],
    "Resource": "*"
  }
}
```

設定 的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers

某些 Amazon GameLift Servers 功能需要您限制存取您擁有的其他 AWS 資源。您可以建立 AWS Identity and Access Management (IAM) 角色來執行此操作。[IAM 角色](#)是您可以在帳戶中建立的另一種 IAM 身分，具有特定的許可。IAM 角色類似於 IAM 使用者，因為它是具有許可政策的 AWS 身分，可決定身分可以和不可以執行的操作 AWS。但是，角色的目的是讓需要它的任何人可代入，而不是單獨地與某個人員關聯。此外，角色沒有與之關聯的標準長期憑證，例如密碼或存取金鑰。反之，當您擔任角色時，其會為您的角色工作階段提供臨時安全性憑證。

本主題說明如何建立可與 Amazon GameLift Servers 受管機群搭配使用的角色。如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 來最佳化 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體上的遊戲託管，請參閱[為 設定 AWS 帳戶 Amazon GameLift Servers FleetIQ](#)。

在下列程序中，建立具有自訂許可政策的角色，以及允許 Amazon GameLift Servers 擔任該角色的信任政策。

為 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群建立 IAM 服務角色

步驟 1：建立許可政策。

使用本頁面上的指示和範例，為您正在使用的 Amazon GameLift Servers 機群類型建立自訂許可政策。

若要使用 JSON 政策編輯器來建立政策

1. 登入 AWS 管理主控台，並在 <https://console.aws.amazon.com/iam/> 開啟 IAM 主控台。
2. 在左側的導覽窗格中，選擇 Policies (政策)。

如果這是您第一次選擇 Policies (政策)，將會顯示 Welcome to Managed Policies (歡迎使用受管政策) 頁面。選擇 Get Started (開始使用)。

3. 在頁面頂端，選擇 Create policy (建立政策)。
4. 在政策編輯器中，選擇 JSON 選項。
5. 輸入或貼上 JSON 政策文件。如需有關 IAM 政策語言的詳細資訊，請參閱 [IAM JSON 政策參考](#)。
6. 解決[政策驗證](#)期間產生的任何安全性警告、錯誤或一般性警告，然後選擇 Next (下一步)。

Note

您可以隨時切換視覺化與 JSON 編輯器選項。不過，如果您進行變更或在視覺化編輯器中選擇下一步，IAM 就可能會調整您的政策結構，以便針對視覺化編輯器進行最佳化。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[調整政策結構](#)。

7. (選用) 當您在 中建立或編輯政策時 AWS 管理主控台，您可以產生可在 範本中使用的 JSON 或 YAML 政策 CloudFormation 範本。

若要執行此動作，請在政策編輯器中選擇動作，然後選擇產生 CloudFormation 範本。若要進一步了解 CloudFormation，請參閱AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[AWS Identity and Access Management 資源類型參考](#)。

8. 將許可新增至政策後，請選擇下一步。
9. 在檢視與建立頁面上，為您在建立的政策輸入政策名稱與描述 (選用)。檢視此政策中定義的許可，來查看您的政策所授予的許可。
10. (選用) 藉由連接標籤作為鍵值組，將中繼資料新增至政策。如需在 IAM 中使用標籤的詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[AWS Identity and Access Management 資源的標籤](#)。
11. 選擇 Create policy (建立政策) 儲存您的新政策。

步驟 2：建立Amazon GameLift Servers可擔任的角色。

若要建立一個 IAM 角色

1. 在 IAM 主控台的導覽窗格中，選擇角色，然後選擇建立角色。

2. 在選取信任實體頁面上，選擇自訂信任政策選項。此選擇會開啟自訂信任政策編輯器。
3. 將預設 JSON 語法取代為以下內容，然後選擇下一步以繼續。

JSON

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

4. 在新增許可頁面上，尋找並選取您在步驟 1 中建立的許可政策。選擇 Next (下一步) 繼續。
5. 在名稱、檢閱和建立頁面上，輸入您要建立之角色的角色名稱和描述（選用）。檢閱信任實體和新增的許可。
6. 選擇建立角色以儲存您的新角色。

為Amazon GameLift Servers受管容器建立 IAM 角色

如果您使用的是Amazon GameLift Servers受管容器，則需要建立 IAM 服務角色，以便與容器機群搭配使用。此角色會授予Amazon GameLift Servers管理容器機群資源所需的有限許可，並代表您採取動作。

為容器機群建立 IAM 角色

1. 登入 AWS 管理主控台，並在 <https://console.aws.amazon.com/iam/> 開啟 IAM 主控台。
2. 在 IAM 主控台的導覽窗格中，選擇角色，然後選擇建立角色。
3. 在選取信任的實體頁面上，選擇AWS 服務，然後選取使用案例「GameLift」。選擇下一步
4. 在新增許可上，選擇受管政策 GameLiftContainerFleetPolicy。選擇下一步。如需此政策的詳細資訊[AWS 的受管政策 Amazon GameLift Servers](#)，請參閱。
5. 在名稱、檢閱和建立上，輸入角色名稱，然後選擇建立角色以儲存新角色。

許可政策語法

- Amazon GameLift Servers 擔任服務角色的許可

JSON

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

- 存取預設未啟用之 AWS 區域的許可

JSON

```
{
  "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"
    }
  ]
}
```

取得Amazon GameLift Servers開發工具

Amazon GameLift Servers 提供一組SDKs和其他工具，協助您為遊戲建置遊戲託管解決方案。SDKs 將功能新增至遊戲伺服器、遊戲用戶端和後端服務，讓它們能夠與服務互動Amazon GameLift Servers。如需 Amazon GameLift Servers SDK 版本和相容性的最新資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 版本備註](#)。

對於遊戲伺服器

將 64 位元遊戲伺服器與適用於的伺服器 SDK 整合並建置Amazon GameLift Servers。遊戲伺服器使用伺服器 SDK 與 Amazon GameLift Servers服務通訊以進行遊戲工作階段管理，包括啟動、更新和停止遊戲工作階段。如需將伺服器 SDK 整合到您的遊戲專案的說明，請參閱 [準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。

開發支援

- 開發作業系統
 - Windows
 - Linux
- 程式設計語言

[取得 Amazon GameLift Servers SDK](#)。如需版本特定資訊和安裝說明，請參閱每個套件中包含的讀我檔案。

- [C++ 伺服器開發套件](#)
 - [伺服器開發套件參考](#)
 - [如何整合](#)
- [C# 伺服器 SDK](#)（支援 .NET 4、.NET 6、.NET 8 因版本而異，請參閱 [軟體開發套件版本](#)）
 - [伺服器開發套件參考](#)
 - [如何整合](#)
- [Go 伺服器開發套件](#)
 - [伺服器開發套件參考](#)
 - [如何整合](#)
- 遊戲引擎支援

的完整功能外掛程式Amazon GameLift Servers包括 UI 工作流程和範例資產，以及AWS SDK 和伺服器 SDK 的內建版本。工作流程會引導您如何設定和部署遊戲伺服器，以託管受管 EC2 機群、受

管容器機群或自我管理的 Anywhere 機群。如果您不需要引導式工作流程，則只能從相同的 GitHub 儲存庫取得遊戲引擎的伺服器 SDK。

如果您使用外掛程式不支援的另一個遊戲引擎或開發環境，請取得程式設計語言的伺服器 SDK，並將其新增至您的遊戲專案。

如需版本特定資訊和安裝說明，請參閱每個套件中包含的讀我檔案。

- [Unreal Engine 的外掛程式](#) – 適用於 Unreal Engine 5.0、5.1、5.2、5.3、5.4、5.5 和 5.6 版。檢查版本特定的讀我檔案是否有 Unreal 支援。
 - [Unreal Engine 的外掛程式指南](#)
 - [適用於 -- 動作的 C++ \(非真實\) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [Unity 的外掛程式](#) – 專為搭配 Unity Editor 6.0、2022.3 或 2021.3 的 LTS 版本而打造。它支援 Unity 的 .NET Framework 和 .NET Standard 設定檔，以及 .NET Standard 2.1 和 .NET 4.x。檢查 Unity 支援的特定版本讀取。
 - [Unity 外掛程式指南](#)
 - [C# 伺服器 SDK 參考](#)
- [適用於 Unreal 的伺服器 SDK](#)
 - [伺服器開發套件參考](#)
 - [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)
- [適用於 Unity 的伺服器 SDK](#)
 - [伺服器開發套件參考](#)
 - [Amazon GameLift Servers 整合至 Unity 專案](#)

執行期支援

對於受管託管解決方案，請建置您的遊戲伺服器，以在下列其中一個 Amazon 機器映像 (AMIs) 上執行。如需詳細資訊[Amazon GameLift Servers AMI 版本](#)，Amazon GameLift Servers 請參閱。

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

Note

Amazon Linux 2 (AL2) 將於 2026 年 6 月 30 日終止支援。如需詳細資訊，請參閱 [Amazon Linux 2 FAQs](#)。對於託管於 AL2 並使用 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 4.x 的遊戲伺服器，請先將遊戲伺服器組建更新為伺服器 SDK 5.x，然後部署至 AL2023 執行個體。請參閱 [遷移至適用於的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)。

其他工具

[的遊戲伺服器包裝函式 Amazon GameLift Servers](#)

此工具可協助您部署遊戲伺服器，以託管一組基本遊戲工作階段管理功能。使用此工具，您不需要變更遊戲程式碼或整合適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers。使用遊戲伺服器包裝函式來封裝遊戲伺服器，並使用三個託管解決方案 (Anywhere、受管 EC2 或受管容器) 中的任何一個來部署遊戲 Amazon GameLift Servers 託管。此工具最適合使用您自己的遊戲或範例遊戲進行早期評估或原型設計，因為此工具不支援遊戲伺服器自訂。如果您的遊戲不需要自訂功能，您可以使用遊戲伺服器包裝函式部署遊戲伺服器以進行生產託管。

[Amazon GameLift Servers 工具組](#)

Toolkit Amazon GameLift Servers 是指令碼和其他工具的集合，我們開發這些工具來協助開發人員處理常見的案例和問題。工具組資料包括指令碼、範本程式碼和讀我檔案。

- [容器入門套件](#) – 使用此工具可簡化設定遊戲伺服器組建以託管 Amazon GameLift Servers 受管容器的任務。套件將基本遊戲工作階段管理功能整合到遊戲伺服器，並使用預先設定的範本來建立容器機群，並為遊戲伺服器建置設定自動化部署管道。部署之後，您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台和 API 工具來監控機群效能、管理遊戲工作階段和分析指標。套件與 AWS CodeBuild 整合，用於建置自動化、Amazon Simple Storage Service 用於儲存，以及 AWS CloudFormation 用於基礎設施部署。
- [快速建置更新工具](#) – 使用此工具來修改已部署到受管 EC2 機群的遊戲伺服器建置。此工具旨在協助您快速交換遊戲組建檔案，而不必在每次變更時設定和建立新的 EC2 機群。您可以更新個別執行個體或機群中的所有執行個體。選項可讓您取代特定建置檔案或整個建置，並讓您在更新後管理如何重新啟動遊戲伺服器。

對於遊戲用戶端

將您的遊戲用戶端與適用於 的用戶端 SDK 整合Amazon GameLift Servers。用戶端 SDK 為遊戲用戶端提供公用程式，以使用玩家閘道和 UDP ping 信標等Amazon GameLift Servers功能。

取得用戶端 SDK

- [適用於 C++ 的用戶端 SDK](#) – 包含具有內建端點選取演算法的玩家閘道和 UDP ping 信標公用程式，以及示範整合的範例應用程式。需要 C++17 和執行緒程式庫。
- 適用於 [Unreal Engine 的用戶端 SDK](#) – 包括播放器閘道（使用或不使用引擎修改），以及具有內建端點選取演算法的 UDP ping 信標公用程式。需要來源建置的 Unreal Engine 5.1 或更新版本。存取需要 [GitHub 上 Epic Games 組織](#)的成員資格。
- [適用於 C# 的用戶端 SDK](#) – 包含具有內建端點選取演算法的玩家閘道和 UDP ping 信標公用程式。適用於任何 .NET Standard 2.1 相容專案。
- [適用於 Unity 的用戶端 SDK](#) – 在 C# 用戶端 SDK 上建置，為 Unity 遊戲用戶端提供玩家閘道和 UDP ping 信標整合。需要 Unity 2021.3 LTS 或更新版本。

如需整合指南，請參閱每個 GitHub 儲存庫中的文件。

對於遊戲後端服務

為您的遊戲建立 64 位元後端服務，並將其與AWS SDK 的功能整合，其中包括的服務 APIAmazon GameLift Servers。使用後端服務來處理與服務的互動Amazon GameLift Servers，包括啟動或尋找遊戲工作階段，以及將玩家加入遊戲。

[取得AWS SDK](#)

如需搭配 使用AWS SDK 的詳細資訊Amazon GameLift Servers，請參閱下列資源：

- [Amazon GameLift Servers API 參考](#)
- 整合遊戲用戶端功能
 - [具有自訂遊戲伺服器建置之遊戲的用戶端服務整合](#)
 - [使用 Realtime 伺服器進行遊戲的用戶端服務整合](#)
- [設計後端服務](#)

用於Amazon GameLift Servers資源管理

使用下列工具來建立、更新和監控您的Amazon GameLift Servers受管託管資源。

- [AWS 管理主控台](#) –AWS主控台是一種 Web 應用程式，可讓您集中存取所有個別AWS服務主控台，包括 Amazon GameLift Servers。使用主控台建立或登入AWS帳戶，並開啟Amazon GameLift Servers主控台以使用您的遊戲託管資源。您可以設定和部署託管機群和其他資源、檢視用量和效能指標、在儀表板中追蹤資源，以及許多其他任務。[前往 Amazon GameLift Servers主控台。](#)
- [的服務 API Amazon GameLift Servers](#) – 此 API 可讓您以程式設計方式存取所有Amazon GameLift Servers資源。這是 SDK 的一部分，您可以下載此AWS開發套件以搭配最熱門的程式設計語言使用。[取得AWS SDK。](#)
- [AWS命令列界面 \(CLI\)](#) –AWS CLI 可讓您使用命令列 Shell 與AWS服務互動。這些工具可讓您直接存取AWS服務的公有 APIs，以及可供 服務使用的自訂命令。[取得AWS CLI。](#)
- [AWS CloudFormation](#) for Amazon GameLift Servers –CloudFormation服務可協助您建立模型和設定AWS資源，以簡化基礎設施部署和管理。建立CloudFormation範本來描述託管解決方案Amazon GameLift Servers的資源，然後使用範本來建置其他資源或更新組態。檢視[Amazon GameLift Servers資源類型參考。](#)

對於 Amazon GameLift Servers Realtime

設定和部署Realtime伺服器以託管您的多玩家遊戲。若要允許遊戲用戶端連線至Realtime伺服器，請使用Amazon GameLift Servers Realtime用戶端 SDK。若要開始使用，[請下載Realtime用戶端 SDK](#)。如需組態資訊，請參閱[整合的遊戲用戶端Amazon GameLift Servers Realtime](#)。

開發套件支援

Realtime 用戶端開發套件包含適用於以下語言的來源碼：

- C# (.NET)

開發環境

針對下列支援的開發作業系統和遊戲引擎，視需要從來源建置開發套件：

- 作業系統 – Windows、Linux、Android、iOS
- 遊戲引擎 – Unity，支援 C# 程式庫的引擎
- Node.js 執行時間 – 10.x、24.x

Note

Node.js 10 將於 2026 年 9 月 30 日終止支援。如需詳細資訊，請參閱 [Node.js 10 FAQs](#)。如需遷移指引，請參閱[從 Node.js 10 遷移至 24](#)。

遊戲伺服器作業系統

您可以將Realtime伺服器部署到在下列平台上執行的託管資源：

- [Amazon Linux 2023](#)
- [Amazon Linux 2](#)

教學課程：使用Amazon GameLift Servers包裝函式快速入門

歡迎使用 的入門教學課程Amazon GameLift Servers。在本教學課程中，您會快速部署遊戲伺服器，以託管在雲端型運算資源的機群上。使用此教學課程略過將適用於 的伺服器 SDK 整合Amazon GameLift Servers到您的遊戲程式碼的工作，並改為使用最少的功能部署您的遊戲，以與服務通訊Amazon GameLift Servers並執行遊戲工作階段。您將設定基本託管解決方案，並使用它來體驗各種功能，例如自動擴展和配對。這也是在即時示範或測試中託管遊戲原型的絕佳方式。

此加入方法的主要優點：

- 快速部署遊戲伺服器以快速託管。
- 零遊戲程式碼變更且不需要修改。
- 將此方法與任何遊戲可執行檔搭配使用，無論遊戲引擎為何。
- 探索所有Amazon GameLift Servers管理工具，包括監控遊戲工作階段活動和託管運作狀態。

Note

包裝函式適用於評估和基本生產用途。進階功能，例如詳細的玩家工作階段管理，需要完整的伺服器 SDK 整合。

先決條件

開始前，請確保您具備以下條件：

- AWS 帳戶 具有適當許可的
- AWS CLI 已安裝
- Go 1.18+
- 多玩家遊戲伺服器可執行檔
- Make (Linux/Mac)
- 與作用中帳戶一起安裝的 Git

概觀

在本教學課程中，您將：

1. 取得並建置包裝函式
2. 準備遊戲組建
3. 設定包裝函式
4. 上傳遊戲伺服器組建
5. 建立受管 EC2 機群
6. 建立並連線至遊戲工作階段
7. 監控和管理遊戲伺服器
8. 擴展您的遊戲伺服器

步驟 1：取得並建置遊戲伺服器包裝函式

使用下列命令來取得遊戲伺服器包裝函式來源並建置包裝函式。這些命令使用 SSH，但您也可以直接前往 GitHub 儲存庫。

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 和 Linux

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

在成功的建置上，「輸出」目錄會新增至 `amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper`。在此目錄中有三個資料夾，每個支援的託管機群選項各一個，其中包含一組建置成品。在本教學課程中，您將部署至受管 EC2 機群，因此您將使用 資料夾 `gamelift-servers-managed-ec2`。

步驟 2：準備您的遊戲伺服器建置

在此步驟中，您會準備遊戲伺服器建置檔案以上傳至 Amazon GameLift Servers。

建立遊戲目錄

現在，在本機電腦上準備遊戲目錄。此目錄必須包含使用 執行遊戲伺服器所需的所有檔案 Amazon GameLift Servers。這包括遊戲伺服器包裝函式、遊戲伺服器建置，以及讓包裝函式與遊戲伺服器搭配使用的 `config.yaml`。

使用下列步驟：

1. 受管 EC2 機群。在遊戲伺服器包裝函式輸出資料夾中，找到要部署到受管 EC2 機群的建置成品。組建將寫入輸出目錄，如下所示：`out\linux\amd64\gamelift-servers-managed-ec2`。
2. 複製遊戲伺服器可執行檔和執行到 `gamelift-servers-managed-ec2` 資料夾所需的所有相關檔案。您可以視需要使用巢狀目錄。

範例目錄結構如下所示：

```
gamelift-servers-managed-ec2
#-- config.yaml
#-- amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper
```

```
#-- MyGame
#  #-- server-executable.exe
#  #-- my-game-settings
#  # .....
```

步驟 3：設定機群的包裝函式

Amazon GameLift Servers 會管理機群運算執行個體的生命週期，在已安裝伺服器建置的情況下啟動新執行個體，並視需要回收執行個體。服務會管理在每個執行個體上執行的遊戲伺服器程序生命週期。Managed EC2 機群可以在多個位置擁有執行個體，無論玩家身在何處都能提供支援。

編輯 config.yaml 檔案以設定記錄、連接埠設定和伺服器初始化的包裝函式。

1. 設定記錄設定。遊戲伺服器包裝函式會為每個遊戲伺服器程序產生日誌訊息。根據預設，日誌層級會設定為偵錯以取得最大詳細程度。這在設定和故障診斷期間非常有用，並決定日誌訊息的詳細程度 - 在這種情況下，是最詳細的。選項包括偵錯、資訊、警告和錯誤（最低詳細程度）。
2. 指定遊戲伺服器日誌目錄的路徑。遊戲伺服器日誌的預設路徑為 ./game-server-logs。此目錄包含遊戲伺服器產生的所有日誌，且每個執行個體都有這些日誌。日誌會自動上傳至從事件索引標籤存取日誌Amazon GameLift Servers的位置。如需詳細資訊，請參閱故障診斷一節。
3. 定義網路連接埠組態。將遊戲連接埠設定為您偏好的連接埠。在本教學課程中，請僅指定一個連接埠，因為您將建立一個機群，每個執行個體只會執行一個並行遊戲伺服器程序。如果您決定一次執行多個程序，則需要為每個並行程序設定足夠的連接埠。預設值為 37016，如組態檔案中所示，但一般而言，對於使用 Linux 組建的機群，使用連接埠 22 和 1026-60000。對於使用 Windows 組建的機群，請使用連接埠 1026-60000。
4. 設定遊戲伺服器可執行檔的路徑。對於使用其實際名稱和位置 ./MyGame/my-server-executable.exe 自訂遊戲伺服器可執行檔的路徑。這是啟動遊戲伺服器的進入點。
5. 設定遊戲伺服器引數。至少，指定 -port 引數，並使用您之前定義的相同遊戲連接埠值。"pos" 值 0 表示這是第一個引數。視需要新增其他引數。這些引數會在啟動時傳遞到您的遊戲伺服器，讓您設定其執行時間行為。
 - a. 引數："--port"
 - b. 值："{{.port number here}}"
 - c. 位置：0（清單中的第一個引數）

範例組態：


```
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
```

步驟 4：上傳遊戲伺服器組建

您現在已完成遊戲伺服器組建的所有必要元素（遊戲伺服器包裝函式、config.yaml 和遊戲伺服器檔案），並準備好將遊戲組建上傳至 Amazon GameLift Servers 進行託管。上傳遊戲組建的最快方法是使用 AWS CLI 命令 `upload-build`，如下列範例所示。

使用 Windows 上傳遊戲組建：

```
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_2022 \
  --server-sdk-version 5.3.0 \
  --region us-west-2
```

Note

對於 Mac 和 Linux 組建，請使用 `--operating-system AMAZON_LINUX_2023`

當您建立組建時，請從 API 回應記錄組建 ID，以將其用於建立機群。

步驟 5：建立受管 EC2 機群

下列步驟說明最小機群組態，因此您可以盡快啟動並執行。

若要建立機群：

1. 登入 AWS 管理主控台 並導覽至 Amazon GameLift Servers。
2. 在主控台視窗頂端的選單列上，檢查 以確保您的建置位於哪個區域。請注意，因為您的機群必須位於相同區域，否則您將無法尋找或選擇您的組建。
3. 在受管 EC2 區段的導覽窗格中，選擇組建。
4. 選取您先前上傳的組建，以顯示組建詳細資訊頁面。
5. 在機群區段中，選擇建立機群，該機群會顯示定義受管 EC2 機群詳細資訊頁面，您可以從中追蹤機群的狀態，並在事件索引標籤上檢視機群建立事件。
6. 填寫名稱和描述，然後選擇下一步。
7. 在定義執行個體詳細資訊頁面中，預設會顯示組建的區域。選擇您要新增的任何其他區域。
8. 針對機群類型，選擇隨需。
9. 在執行個體類型下，選擇 c5.large，然後選擇下一步。
10. 在執行期組態下，由於您上傳的遊戲組建使用包裝函式，因此您需要改為指向包裝函式可執行檔。對於 Windows 遊戲伺服器，這是 C:\game\amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper.exe。對於 Linux 遊戲伺服器，這是 /local/game/amazon-gamelift-servers-game-server-wrapper。

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

此外，使用允許在 config.yaml 和執行時間組態啟動參數中設定的連接埠的範圍來設定遊戲連接埠值。中的連接埠 config.yaml 不需要符合機群執行時間組態中指定的連接埠，但如果組態指定不同的連接埠，則該值會覆寫 中的內容 config.yaml。在執行時間組態中輸入的啟動參數也會覆寫 中的內容 config.yaml。

11. 在檢閱和建立頁面上，再次檢查所有組態，然後選擇提交以建立您的機群。機群狀態會在啟動容量以託管遊戲伺服器時變更，而且很快就會顯示作用中狀態。啟用完成並部署機群後，服務會啟動包裝函式，準備好接收遊戲工作階段請求。

步驟 6：建立並連線至遊戲工作階段

當您的機群狀態顯示作用中時，這表示遊戲伺服器已準備好並等待託管遊戲工作階段。若要啟動遊戲工作階段，請向 Amazon GameLift Servers 服務提出遊戲工作階段請求。在這裡，您將使用 AWS CLI 提出此請求。

 Note

請記住，使用 建立遊戲工作階段對於測試和熟悉程序 AWS CLI 非常有用。在某些時間點，您會將程式設計 AWS SDK 呼叫新增至遊戲後端服務，做為遊戲配對或遊戲工作階段放置系統的一部分。

使用下列項目來建立遊戲工作階段：

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

您也可以將自訂遊戲屬性傳遞至伺服器可執行檔。如需詳細資訊，請參閱 README 中的遊戲伺服器引數。當它收到 create-game-session 呼叫時，會 Amazon GameLift Servers 通知包裝函式啟動遊戲伺服器可執行檔並啟動遊戲工作階段。中的內容 config.yaml 會影響遊戲伺服器的組態，而主控台中設定的啟動參數會決定遊戲工作階段本身的組態。

新增遊戲屬性的範例格式：

```
defaultArgs:  
  - arg: "--port"  
    val: "${.GamePort}"  
    pos: 0  
  - arg: "--ipAddress"  
    val: "${.IpAddress}"  
    pos: 1  
  - arg: "--gameSessionId"  
    val: "${.GameSessionId}"  
    pos: 2
```

步驟 7：管理和監控您的機群

現在已設定遊戲伺服器機群並啟動遊戲工作階段，您可以從Amazon GameLift Servers主控台管理和監控它。完成此操作的最佳方法是從機群詳細資訊頁面，您可以在擴展索引標籤上編輯機群詳細資訊或變更機群擴展和容量。請參閱下列有關擴展遊戲伺服器的章節。

選擇指標索引標籤，以檢視描述活動和硬體指標監控的圖表。如需指標圖表的詳細資訊，請選擇機群 ID 旁的資訊連結。此外，雖然您可以從指標索引標籤密切監控遊戲伺服器，您也可以 CloudWatch 儀表板中將警示新增至這些指標。

從主控台導覽至 CloudWatch 儀表板：

1. 在搜尋列中輸入「CloudWatch」，然後從搜尋結果清單中選擇它，以顯示 CloudWatch 概觀。
2. 向下捲動並選擇檢視 GameLift 儀表板，根據機群和遊戲工作階段的關鍵指標來查看圖形。

步驟 8：擴展您的遊戲伺服器

對於下一個步驟，您可以設定自動擴展。透過自動擴展，您可以動態擴展機群容量以回應遊戲伺服器活動。隨著玩家抵達和開始遊戲工作階段，自動擴展會新增更多執行個體，隨著玩家需求減少，自動擴展會釋出未使用的執行個體。這是將託管資源和成本降至最低的有效方法，同時仍提供流暢、快速的玩家體驗。

準備啟動遊戲時，您會想要為機群設定自動擴展。建議您使用自動擴展作為有效方式，將託管資源和成本降至最低，同時仍提供順暢、快速的玩家體驗。

手動設定機群容量

手動設定機群容量

1. 前往機群詳細資訊頁面中的擴展索引標籤。
2. 選取位置，然後選擇編輯。
3. 變更所需的執行個體值，並變更大小下限和上限設定，以擴展超過其目前值，然後選擇確認。

Note

使用最大執行個體設定作為停止間隙，以防止過度擴展和成本。

使用目標型自動擴展

使用目標型自動擴展

目標型自動擴展（目標追蹤）會將機群擴展連結至可用遊戲工作階段的百分比。隨著玩家玩遊戲的激增和可用的遊戲工作階段減少，它會透過自動新增更多執行個體到機群來回應。

1. 在目標型自動擴展政策下，選擇新增政策，並將機群容量設定為在達到您設定之可用遊戲工作階段百分比的閾值時自動變更。較大的緩衝區可以更好地處理突增，讓新玩家快速進入遊戲，但也可能導致更高的託管成本。
2. 選擇確認以接受變更。

規則型自動擴展可讓您更精細地控制，例如將擴展連結至其他機群指標，以及設定自訂閾值和擴展回應的能力。它提供強大的選項，但還需要使用 CLI 和重大測試來了解自訂規則的運作方式。本教學課程著重於先設定目標型方法。

對常見問題進行故障診斷

以下是您在讓遊戲伺服器 and 遊戲工作階段執行時可能遇到的常見問題。當伺服器或遊戲工作階段未正確執行時，第一步是檢查日誌，這可能會顯示生產中新部署或遊戲的下列其中一個問題。

日誌中通常會顯示以下內容：

- 遊戲伺服器程序無法啟動。這可能是包裝函式組態中的錯誤 — 驗證檔案具有正確的啟動路徑和正確的啟動參數和引數。
- 遊戲伺服器建置無法執行。這可能是遊戲程式碼中的錯誤。
- 玩家無法連線到遊戲工作階段。這可能是連接埠組態錯誤。
- 延遲或慢速連線。檢閱擴展政策和閾值。
- 無連線。驗證機群的連接埠規則和組態。

檢視機Amazon GameLift Servers群的事件日誌

檢視機Amazon GameLift Servers群的事件日誌

1. 開啟 Amazon GameLift Servers 主控台。
2. 在機群詳細資訊頁面上，選擇事件索引標籤並下載日誌。您也可以從指標索引標籤監控遊戲伺服器運作狀態和遊戲工作階段啟用的活動和硬體指標。

檢視遊戲工作階段日誌

檢視遊戲工作階段日誌

1. 從主控台開啟您的機群，並開啟遊戲工作階段索引標籤。
2. 從清單中選擇遊戲工作階段 ID，以顯示其概觀頁面。
3. 選擇下載日誌以在本機下載日誌檔案。

若要使用 CLI 檢視遊戲工作階段日誌，請使用 `GetGameSessionLogURL` API。Amazon GameLift Servers 會自動儲存日誌 14 天。

您也可以為機群設定 Amazon CloudWatch logs。這提供額外的記錄功能，以及與其他 AWS 監控服務的整合。

對於透過 CloudWatch 的即時日誌存取或延長保留期間：

1. 在 Amazon GameLift Servers 主控台儀表板頂端的搜尋列中輸入「CloudWatch」，然後從結果下拉式清單中選擇它。
2. 前往 CloudWatch Log Groups 並搜尋特定工作階段。最簡單的方法是按一下全部搜尋並使用 `gameSessionId` 或 `clientId` 進行篩選。

後續步驟

- [建立多位置機群，以在其他位置新增託管](#)
- [新增遊戲工作階段佇列，為跨多個位置的遊戲工作階段提供最佳配置](#)
- [透過為您的遊戲建立配對建構器和規則集來實驗 FlexMatch 配對](#)
- [開始為您的遊戲用戶端和後端服務元件使用功能，讓玩家可以提出加入請求並直接連線至遊戲工作階段](#)
- [準備就緒時，請移至完全整合的解決方案](#)

Amazon GameLift Servers 範例

如果您考慮使用 Amazon GameLift Servers 來管理自訂遊戲伺服器，或有興趣利用 Amazon GameLift Servers Realtime，建議您先嘗試下列範例，再將服務用於自己的遊戲。自訂遊戲伺服器範例為您提供在 Amazon GameLift Servers 主控台中託管遊戲的體驗。此 Amazon GameLift Servers Realtime 範例說明如何準備使用 Realtime 伺服器託管的遊戲。

自訂遊戲伺服器範例

此範例示範將範例遊戲伺服器部署至Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群以進行託管的程序。使用範例遊戲用戶端連線到即時遊戲工作階段。您可以體驗如何使用 Amazon GameLift Servers .tools，包括主控台和 AWS CLI，來監控機群的託管效能和用量。

此範例會逐步引導您完成下列步驟：

- 上傳範例遊戲伺服器建置。
- 建立機群以執行遊戲伺服器建置。
- 取得範例遊戲用戶端，並使用它連線到遊戲伺服器並加入遊戲工作階段。
- 檢閱機群和遊戲工作階段指標。

啟動多個遊戲用戶端並玩遊戲以產生託管資料。使用 Amazon GameLift Servers主控台檢視託管資源、追蹤指標，以及探索擴展機群託管容量的選項。

若要開始使用，請登入 [Amazon GameLift Servers主控台](#)。在左側導覽中，前往資源，嘗試範例遊戲。

使用 建置遊戲託管解決方案 Amazon GameLift Servers

本節包含如何建置Amazon GameLift Servers遊戲託管解決方案所有元件的指引，包括設計最佳實務。無論您是從頭開始或遷移現有遊戲，您都可以找到完整的資訊，協助您使用 來建構、實作和最佳化遊戲託管基礎設施Amazon GameLift Servers。

託管解決方案元件

您的託管解決方案必須具有以下元件的一些版本。如需這些元件及其搭配運作方式的詳細資訊，請參閱 [使用 託管Amazon GameLift Servers的運作方式](#)。

- 遊戲用戶端在玩家裝置上執行。
- 後端服務會協調遊戲用戶端與 之間的通訊Amazon GameLift Servers。
- 遊戲伺服器軟體可管理多玩家遊戲體驗。
- 置放系統會將玩家配對至遊戲伺服器。
- 遊戲託管機群在地理位置提供運算資源。
- 遊戲託管管理系統會監控遊戲託管狀態並管理容量。

主題

- [開發藍圖](#)
- [準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)
- [建置 的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)
- [部署 的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)
- [設定遊戲工作階段置放](#)
- [自訂您的遊戲託管解決方案](#)

開發藍圖

開發藍圖提供結構化step-by-step指引，以使用 建置不同類型的遊戲託管解決方案Amazon GameLift Servers。每個藍圖都是針對特定託管方法量身打造，並引導您完成基本任務，從初始設定到部署和測試。

選擇最適合您託管需求和技術限制條件的藍圖。您也可以遵循多個藍圖來結合方法，以建立符合您特定需求的混合解決方案。

主題

- [使用Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管的開發藍圖](#)
- [使用Amazon GameLift Servers受管容器託管的開發藍圖](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管的開發藍圖](#)
- [使用 進行混合託管的開發藍圖 Amazon GameLift Servers](#)

使用Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管的開發藍圖

此藍圖會引導您如何為多玩家遊戲開發Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管解決方案。Amazon GameLift Servers提供多種遊戲託管選項；如需這些選項的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

透過 Amazon GameLift Servers受管託管，您的遊戲伺服器會託管基於 AWS 雲端的虛擬運算資源，這些資源Amazon GameLift Servers擁有並根據您的組態運作。您可以取得 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體的安全性、可靠性和全域可用性，這些執行個體已進一步最佳化，可與多玩家遊戲託管搭配使用。透過自動伺服器部署、生命週期處理和容量自動擴展等工具，Amazon GameLift Servers簡化託管管理。

Amazon GameLift Servers 受管解決方案由下列元件組成：

- 與適用於 的伺服器 SDK 整合的遊戲伺服器組建Amazon GameLift Servers，可在所有機群之間部署。
- 與 AWS SDK 整合的遊戲用戶端和後端服務，可與服務互動Amazon GameLift Servers並請求遊戲工作階段。
- Amazon GameLift Servers 佇列或其他置放機制，可將新的遊戲工作階段與可用遊戲伺服器放在所有機群中。
- （選用）FlexMatch配對建構器，可建立多玩家配對並為其設定遊戲工作階段。
- 一或多個Amazon GameLift Servers受管機群，使用針對多玩家遊戲託管最佳化的 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體。

此藍圖提供簡化的路徑，讓您的多玩家遊戲透過Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管成功啟動和執行。準備好必要的元件後，您可以繼續反覆執行遊戲開發，並自訂您的託管解決方案。隨著您更接近啟動，請參閱這些[準備使用 Amazon GameLift Servers 託管啟動](#)，以協助您準備生產層級用量的託管解決方案。

開始使用 Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式

若要加快部署速度，請嘗試 Unreal Engine 和 Unity 的 [Amazon GameLift Servers 外掛程式](#)。它提供引導式 UI 工作流程，以最少的設定快速部署遊戲伺服器，因此您可以嘗試執行中的遊戲元件。然後，您可以在此基礎上建置，為您的遊戲建立自訂託管解決方案。如需詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 外掛程式準備您的 Unreal 或 Unity 遊戲](#)。

步驟 1：準備您的遊戲伺服器以使用 Amazon GameLift Servers

將功能新增至您的遊戲伺服器，以便在部署服務進行託管時與 Amazon GameLift Servers 服務通訊。

- 為您的遊戲專案取得適用於 Amazon GameLift Servers (5.x 版) 的伺服器 SDK。伺服器 SDK 提供 C++、C# 和 Go 版本。 [下載 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK](#)。
- 修改遊戲伺服器程式碼以新增伺服器 SDK 功能。如需準則，請參閱 [準備使用託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
 - 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers SDK，並建立與 Amazon GameLift Servers 服務的 WebSocket 連線。使用伺服器 SDK 動作 `InitSdk()`。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時向 Amazon GameLift Servers 服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessReady()`。
 - 實作所需的回呼函數 `OnProcessTerminate()`、和 `OnStartGameSession()`。透過這些函數，遊戲伺服器程序可以維持與服務的連線 Amazon GameLift Servers、在提示時啟動遊戲工作階段 Amazon GameLift Servers，以及回應結束遊戲伺服器程序的提示。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序結束遊戲工作階段時向 Amazon GameLift Servers 服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessEnding()`。
- 封裝遊戲伺服器組建。使用建置檔案、相依性和支援的軟體建立安裝指令碼。請參閱 [封裝遊戲建置檔案](#)。建議使用 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 儲存貯體來存放遊戲組建的版本。
- 測試您的遊戲伺服器整合。對於此任務，我們建議為本機工作站設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，如中所述 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。在此步驟中，請手動將遊戲伺服器建置安裝到測試裝置上，並啟動伺服器程序。使用 AWS CLI 請求新的遊戲工作階段，並確認 Amazon GameLift Servers 服務已成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段。

步驟 2：準備您的遊戲用戶端以加入託管遊戲工作階段

為您的遊戲用戶端建立請求加入遊戲工作階段、取得連線資訊，然後直接連線至託管遊戲工作階段的方法。最常見的方法是設定後端服務功能，做為遊戲用戶端和 Amazon GameLift Servers 服務之間的中間人。此方法可保護您的託管資源，並讓您更能控制玩家如何進入遊戲工作階段。

- 建置後端服務功能以進行託管。後端服務會與服務通訊，Amazon GameLift Servers 並將連線資訊交付至遊戲用戶端。此功能包括開始遊戲工作階段、將玩家放入遊戲中，以及擷取遊戲工作階段資訊。如需準則，請參閱[準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
- 取得適用於的 AWS 開發套件，Amazon GameLift Servers 並將其新增至您的後端服務專案。請參閱[Amazon GameLift Servers 用戶端服務的 SDK 資源](#)。
- 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers 用戶端和存放金鑰設定。請參閱 [設定 Amazon GameLift Servers API](#)。
- 新增功能以呼叫 AWS SDK 動作 `CreateGameSession()`，並將遊戲工作階段連線資訊提供給遊戲用戶端。請參閱[在特定機群上建立遊戲工作階段](#)。

呼叫 `CreateGameSession()` 是請求新遊戲工作階段的方便起點。在準備好遊戲工作階段放置系統之後（請參閱步驟 3），您會將此程式碼取代為呼叫 `StartGameSessionPlacement()`（或者 `StartMatchmaking()` 如果您使用的是 `FlexMatch`）。

如需設計後端服務的指引，請參閱 [建置的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將功能新增至遊戲用戶端，讓玩家加入託管遊戲工作階段。遊戲用戶端向後端服務提出請求，而不是直接向 Amazon GameLift Servers 提出請求。後端服務提供遊戲工作階段連線資訊後，遊戲用戶端會直接與遊戲工作階段連線，以玩遊戲。
- 測試您的遊戲用戶端整合。您可以搭配本機工作站使用相同的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行測試。

為了快速反覆開發或與多人團隊合作，我們建議您設定[雲端型測試環境](#)。此 Amazon GameLift Servers Toolkit 解決方案模擬 Amazon GameLift Servers 受管機群的行為，但可讓您以最短的周轉時間更新遊戲伺服器組建。

步驟 3：設定遊戲工作階段放置

自訂您希望 Amazon GameLift Servers 如何處理新遊戲工作階段的請求，並尋找可用的遊戲伺服器來託管它們。Amazon GameLift Servers 會自動追蹤所有機群上所有遊戲伺服器的可用性。當遊戲用戶端傳送加入遊戲工作階段的請求時，會根據一組定義的優先順序來 Amazon GameLift Servers 尋找「可能的最佳」配置，例如最低延遲、成本和可用性。

- 建立遊戲工作階段佇列，以使用可用的遊戲伺服器放置新的遊戲工作階段。佇列是遊戲工作階段放置的主要機制。如需準則，請參閱[建立遊戲工作階段佇列](#)。
- 至少，將 Anywhere 機群新增為佇列中的目的地。所有其他設定都是選用的自訂。
- 在您的後端服務程式碼中，將 `CreateGameSession()` 呼叫轉換為 `StartGameSessionPlacement()`。請參閱[在多位置佇列中建立遊戲工作階段](#)。
- 建立機制，在遊戲工作階段準備好加入時通知遊戲用戶端。在開發過程中，您可以使用呼叫 `DescribeGameSessionPlacement` 來輪詢遊戲工作階段狀態。不過，在使用佇列處理大量之前，您需要啟用事件通知。請參閱[設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。
- （選用）新增 FlexMatch 配對元件。如需指引，請參閱[Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。

步驟 4：建立受管雲端型機群

到目前為止，您已使用自我管理的 Anywhere 機群來測試和迭代遊戲元件，並且已微調遊戲工作階段放置。解決方案的最後一個部分是設定生產系統所需的託管資源類型。若要開始規劃和設定生產，您想要轉換為使用 Amazon GameLift Servers 受管機群。

- 封裝遊戲伺服器建置並上傳至 Amazon GameLift Servers。使用建置檔案、相依性和支援的軟體建立安裝指令碼。請參閱[為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)。您可以使用 主控台或 Amazon GameLift Servers CLI 將組建上傳至 AWS。

在上傳建置之前，請先決定 AWS 區域您要建立機群的內容。您必須將組建上傳到相同的區域。如需選擇機群位置的詳細資訊，請參閱[地理位置](#)。

- 建立受管 EC2 機群。當您建立機群時，Amazon GameLift Servers 會立即開始部署遊戲伺服器組建以進行託管。您可以設定受管機群的許多層面。如需準則，請參閱[建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。至少，請執行下列動作：
 - 為機群命名並指定要部署的上傳遊戲組建。
 - 選擇機群的隨需執行個體，然後選取機群位置中可用的執行個體類型。Spot 機群是寶貴的選項，但需要額外的設計和組態。
 - 建立機群的執行時間組態。至少，指定遊戲伺服器可執行檔的啟動路徑。
 - 指定連接埠設定，以允許傳入流量存取您的遊戲伺服器。
- 將受管機群新增至佇列。在您的遊戲工作階段佇列中，使用新增受管機群取代 Anywhere 機群。
- 使用受管機群測試遊戲託管。此時，您應該能夠測試整個託管週期，讓遊戲用戶端請求遊戲工作階段、取得連線資訊，以及成功連線到遊戲工作階段。

步驟 5：自訂您的受管機群

準備啟動遊戲時，您需要微調受管託管資源。要考慮的一些決策包括：

- 考慮新增 Spot 機群以節省成本。請參閱 [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)。
- 如果您的遊戲伺服器需要通訊其他 AWS 資源，請設定 IAM 角色來管理存取。請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。
- 決定要在地理上放置遊戲伺服器的位置。將遠端位置新增至受管機群。請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 選取執行個體類型和大小，並將執行時間設定為執行多個伺服器程序，以最佳化機群效能。請參閱 [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)。
- 試用受管機群的遊戲工作階段置放選項，包括自訂優先順序設定。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。
- 設定自動容量擴展以滿足預期的玩家需求。請參閱 [使用擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。
- 在其他中設定待命機群 AWS 區域，並視需要修改佇列和自動擴展以處理容錯移轉。
- 設定託管可觀測性工具，包括分析和記錄。請參閱 [監控 Amazon GameLift Servers](#)。
- 使用[基礎設施即程式碼 \(IaC\)](#) 自動化部署。請參閱 [使用管理 Amazon GameLift Servers 託管資源 CloudFormation](#)。

Amazon GameLift Servers 支援針對任何部署特定的組態使用 AWS CloudFormation 範本。您也可以使用 AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) 來定義您的 Amazon GameLift Servers 資源。如需的詳細資訊 AWS CDK，請參閱 [AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) 開發人員指南](#)。

若要管理 CloudFormation 堆疊的部署，建議您使用持續整合和持續交付 (CI/CD) 工具和服務，例如 AWS CodePipeline。這些工具可協助您在建置遊戲伺服器二進位檔時，自動部署或獲得核准。使用 CI/CD 工具或服務時，新遊戲伺服器版本的資源部署如下所示：

- 建置和測試您的遊戲伺服器二進位檔。
- 將二進位檔案上傳至 Amazon GameLift Servers。
- 使用新建置部署新機群。
- 將新機群新增至您的遊戲工作階段佇列，並移除具有先前建置版本的機群。
- 當具有先前建置的機群不再託管作用中的遊戲工作階段時，請刪除這些機群的 CloudFormation 堆疊。

使用Amazon GameLift Servers受管容器託管的開發藍圖

此藍圖會引導您如何為容器化遊戲伺服器開發Amazon GameLift Servers受管託管解決方案。受管容器只是提供的一種託管解決方案Amazon GameLift Servers。如需託管選項的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

使用的受管容器解決方案Amazon GameLift Servers具有下列元件：

- 包含遊戲伺服器建置的容器映像，上傳至 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 私有儲存庫。遊戲伺服器建置與適用於的伺服器 SDK 整合Amazon GameLift Servers，並建置在 Linux 上執行。
- 代表遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers服務互動的後端服務。後端服務使用適用於的服務 API 中的功能Amazon GameLift Servers，這是 SDK 的一部分 AWS。
- Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段佇列或其他置放機制，可處理新遊戲工作階段的請求、搜尋所有機群的可用遊戲伺服器，並提示遊戲伺服器啟動遊戲工作階段。
- (選用) FlexMatch配對建構器，可建立多玩家配對並為其設定遊戲工作階段。
- 一或多個容器機群，使用 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體並針對多玩家遊戲託管進行最佳化。

此藍圖提供簡化的路徑，讓您的容器化遊戲伺服器能夠使用Amazon GameLift Servers受管容器成功啟動和執行。準備好必要的元件後，您可以繼續反覆執行遊戲開發，並自訂您的託管解決方案。隨著您更接近啟動，請參閱這些[準備使用 Amazon GameLift Servers 託管啟動](#)，以協助您準備生產層級用量的託管解決方案。

使用這些受管容器的工具加速入門：

- [容器入門套件](#)可簡化整合和機群設定。它會為您的遊戲伺服器新增必要的遊戲工作階段管理功能，並使用預先設定的範本，為您的遊戲伺服器建置容器機群和自動化部署管道。部署之後，請使用 Amazon GameLift Servers主控台和 API 工具來監控機群效能、管理遊戲工作階段和分析指標。
- 對於 Unreal Engine 和 Unity 開發人員，請使用[Amazon GameLift Servers外掛程式](#)來整合遊戲伺服器，並從遊戲引擎的開發環境中建置容器機群。外掛程式的引導式工作流程可協助您建立快速、簡單的解決方案，並使用受管容器進行雲端託管。您可以建置此基礎，為您的遊戲建立自訂託管解決方案。

步驟 1：準備您的遊戲伺服器以使用 Amazon GameLift Servers

將功能新增至您的遊戲伺服器，以便在部署服務進行託管時與Amazon GameLift Servers服務通訊。

- 為您的遊戲專案取得適用於 Amazon GameLift Servers(5.2 版或更新版本) 的伺服器 SDK。伺服器 SDK 提供 C++、C# 和 Go 版本。 [下載適用於的伺服器 SDKAmazon GameLift Servers](#)。伺服器 SDK 提供 C++、C# 和 Go 版本。
- 修改遊戲伺服器程式碼以新增伺服器 SDK 功能。如需準則，請參閱[準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
 - 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers SDK，並建立與 Amazon GameLift Servers服務的 WebSocket 連線。使用伺服器 SDK 動作 `InitSdk()`。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時向Amazon GameLift Servers服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessReady()`。
 - 實作所需的回呼函數 `OnStartGameSession()`、和 `OnProcessTerminate()`。透過這些函數，遊戲伺服器程序可以維持與服務的連線Amazon GameLift Servers、在 提示時啟動遊戲工作階段Amazon GameLift Servers，以及回應結束遊戲伺服器程序的請求。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序結束遊戲工作階段時向Amazon GameLift Servers服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessEnding()`。
- 封裝遊戲伺服器組建。建置遊戲伺服器以在 Linux 上執行。準備執行遊戲伺服器所需的組建和其他檔案。如果您是在 Windows 上進行開發，此步驟可能涉及設定個別的 Linux 工作區，或使用 Windows 子系統 for Linux (WSL) 等工具。您需要 Linux 環境來測試遊戲伺服器建置，以及建置和測試容器映像。
- 測試您的遊戲伺服器整合。確認您的整合遊戲伺服器可以連線至 Amazon GameLift Servers服務，並回應提示。我們建議您設定簡單的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，將本機工作站做為測試主機，如中所述[使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。在測試主機上安裝遊戲伺服器建置，並啟動伺服器程序。使用 AWS CLI 請求新的遊戲工作階段，並確認Amazon GameLift Servers服務已成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段。

步驟 2：建立遊戲伺服器容器映像

成功整合遊戲伺服器後，請使用遊戲伺服器可執行檔建立容器映像。將它存放在 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 儲存庫中，以便與 搭配使用Amazon GameLift Servers。如需詳細說明，請參閱 [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。

- 取得遊戲伺服器容器的 Dockerfile 範本（由 提供Amazon GameLift Servers）。修改遊戲伺服器建置檔案的檔案。

- 建置遊戲伺服器容器映像。在 Linux 環境中使用 Docker 工具來建立映像。
- 將您的容器映像推送至 Amazon ECR。使用您計劃部署容器機群的相同 AWS 帳戶 和 AWS 區域，在 Amazon ECR 中建立公有或私有儲存庫。將容器映像推送至其中。
- 使用 Anywhere 機群測試容器映像（選用）。您可能想要先在本機測試容器映像，再將其部署至雲端託管的容器機群。您可以使用現有的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群搭配本機工作站進行測試。安裝並執行遊戲伺服器容器，並確認：(1) Amazon GameLift Servers服務成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段，以及 (2) 遊戲用戶端可以連線至遊戲工作階段。

步驟 3：建立以雲端為基礎的容器機群

到目前為止，您已使用自我管理的 Anywhere 機群來測試和迭代遊戲元件。當您有與整合的工作遊戲伺服器組建時Amazon GameLift Servers，您可以開始設定生產環境所需的雲端型Amazon GameLift Servers受管容器機群託管資源。

- 建立容器群組定義。容器群組定義描述機群的容器架構。並識別要部署的容器映像。請參閱 [建立容器機群的Amazon GameLift Servers容器群組定義](#)。在儲存容器映像的相同 AWS 區域 中建立容器群組定義。如需選擇機群位置的詳細資訊，請參閱[地理位置](#)。至少，請執行下列動作：
 - 建立遊戲伺服器容器群組定義。
 - 使用遊戲伺服器建置新增具有容器映像的容器定義。
 - 設定容器遊戲伺服器程序的連接埠範圍。
- 建立受管容器機群。當您建立機群時，Amazon GameLift Servers會立即開始部署遊戲伺服器組建以進行託管。您可以設定受管機群的許多層面。如需準則，請參閱[建立Amazon GameLift Servers受管容器機群](#)。至少，請執行下列動作：
 - 設定容器機群的 AWS Identity and Access Management (IAM) 服務角色。請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。
 - 指定要部署到機群執行個體的遊戲伺服器容器群組定義。
 - 使用所有其他參數可用的預設值。會Amazon GameLift Servers計算一些參數以獲得最佳組態。
- 將容器機群新增至佇列。在您的遊戲工作階段佇列中，將 Anywhere 測試機群取代為您的受管容器機群。
- 使用容器機群測試遊戲託管。此時，您應該能夠測試整個解決方案。啟動遊戲用戶端，並透過後端服務請求遊戲工作階段。取得連線資訊並連線至容器機群上的遊戲工作階段。
- 在您的機群部署上反覆執行。您可以更新容器群組定義和機群組態，然後將更新部署到現有的機群。

步驟 4：準備您的遊戲用戶端以加入託管遊戲工作階段

為您的遊戲用戶端建立請求加入遊戲工作階段、取得連線資訊，然後直接連線至託管遊戲工作階段的方法。最常見的方法是設定後端服務功能，做為遊戲用戶端和 Amazon GameLift Servers 服務之間的中間人。此方法可保護您的託管資源，並讓您更能控制玩家如何進入遊戲工作階段。

- 建置後端服務功能以進行託管。後端服務會與服務通訊，Amazon GameLift Servers 並將連線資訊交付至遊戲用戶端。此功能包括開始遊戲工作階段、將玩家放入遊戲，以及擷取遊戲工作階段資訊。如需準則，請參閱[準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
- 取得適用於的 AWS 開發套件，Amazon GameLift Servers 並將其新增至您的後端服務專案。請參閱[Amazon GameLift Servers 用戶端服務的 SDK 資源](#)。
- 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers 用戶端和存放金鑰設定。請參閱 [設定 Amazon GameLift Servers API](#)。
- 新增功能以呼叫 AWS SDK 動作 `CreateGameSession()`，並將遊戲工作階段連線資訊提供給遊戲用戶端。請參閱[在特定機群上建立遊戲工作階段](#)。

呼叫 `CreateGameSession()` 是請求新遊戲工作階段的方便起點。在準備好遊戲工作階段放置系統之後（請參閱步驟 3），您將以呼叫取代此程式碼 `StartGameSessionPlacement()`（或者 `StartMatchmaking()` 如果您使用的是 `FlexMatch`）。

如需設計後端服務的指引，請參閱 [建置的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將功能新增至遊戲用戶端，讓玩家加入託管遊戲工作階段。遊戲用戶端會向您的後端服務提出請求，而不是直接向 Amazon GameLift Servers 提出請求。後端服務提供遊戲工作階段連線資訊後，遊戲用戶端會直接與遊戲工作階段連線，以玩遊戲。
- 測試您的遊戲用戶端整合。您可以使用現有的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群搭配本機工作站進行測試。使用新的後端服務來請求新的遊戲工作階段，並確認：(1) Amazon GameLift Servers 服務成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段，以及 (2) 遊戲用戶端可以連線至遊戲工作階段。

步驟 5：設定遊戲工作階段放置

自訂您希望 Amazon GameLift Servers 如何處理新遊戲工作階段的請求，並尋找可用的遊戲伺服器來託管它們。Amazon GameLift Servers 會自動追蹤所有機群上所有遊戲伺服器的可用性。當遊戲用戶端傳送加入遊戲工作階段的請求時，會根據一組定義的優先順序 Amazon GameLift Servers 尋找「可能的最佳」配置，例如最低延遲、成本和可用性。

- 建立遊戲工作階段佇列，以使用可用的遊戲伺服器放置新的遊戲工作階段。佇列是遊戲工作階段放置的主要機制。如需準則，請參閱[建立遊戲工作階段佇列](#)。
- 至少，將 Anywhere 機群新增為佇列中的目的地。所有其他設定都是選用的自訂。
- 在您的後端服務程式碼中，將 `CreateGameSession()` 呼叫轉換為 `StartGameSessionPlacement()`。請參閱[在多位置佇列中建立遊戲工作階段](#)。
- 建立機制，在遊戲工作階段準備好加入時通知遊戲用戶端。在開發過程中，您可以使用呼叫 來輪詢遊戲工作階段狀態 `DescribeGameSessionPlacement`。不過，在使用佇列處理大量之前，您需要啟用事件通知。請參閱 [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。
- 新增 FlexMatch 配對（選用）。建置配對規則集並建立配對組態，以使用您的遊戲工作階段佇列。如需設定配對系統的指引，請參閱[Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。
- 測試置放系統。您可以使用現有的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群搭配本機工作站進行測試。使用後端服務請求新的遊戲工作階段，並確認該 Amazon GameLift Servers 服務已成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段。

步驟 6：自訂您的受管容器解決方案

準備啟動遊戲時，您需要微調受管託管資源。要考慮的一些決策包括：

- 最佳化您的容器機群組態。請參閱 [自訂 Amazon GameLift Servers 容器機群](#)。
- 考慮新增 Spot 機群以節省成本。請參閱 [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)。
- 如果您的遊戲伺服器需要通訊其他 AWS 資源，請設定 IAM 角色來管理存取。請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。
- 決定要在地理上放置遊戲伺服器的位置。將遠端位置新增至受管機群。請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 試用受管機群的遊戲工作階段置放選項，包括自訂優先順序設定。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。
- 設定自動容量擴展以滿足預期的玩家需求。請參閱 [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。
- 在其他 中建立機群 AWS 區域，並視需要修改佇列和自動擴展以處理容錯移轉。
- 設定託管可觀測性工具，包括分析和記錄。請參閱 [監控 Amazon GameLift Servers](#)。
- 使用 [基礎設施即程式碼 \(IaC\)](#) 自動化機群部署。請參閱 [使用 管理 Amazon GameLift Servers 託管資源 CloudFormation](#)。

Amazon GameLift Servers 支援將 AWS CloudFormation 範本用於任何部署特定的組態。您也可以使用 AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) 來定義您的 Amazon GameLift Servers 資源。如需的詳細資訊 AWS CDK，請參閱 [AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) 開發人員指南](#)。

若要管理 CloudFormation 堆疊的部署，建議您使用持續整合和持續交付 (CI/CD) 工具和服務，例如 AWS CodePipeline。這些工具可協助您在每次建置遊戲伺服器二進位檔時，自動部署 或獲得核准。使用 CI/CD 工具或服務時，新遊戲伺服器版本的資源部署如下所示：

- 建置和測試您的遊戲伺服器二進位檔。
- 將二進位檔案上傳至 Amazon GameLift Servers。
- 使用新建置部署新機群。
- 將新機群新增至您的遊戲工作階段佇列，並移除具有先前建置版本的機群。
- 當具有先前建置的機群不再託管作用中的遊戲工作階段時，請刪除這些機群的 CloudFormation 堆疊。

使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管的開發藍圖

此藍圖會引導您如何為多玩家遊戲開發託管解決方案，以搭配您自己的資源（內部部署硬體或虛擬機器）使用。Amazon GameLift Servers提供多種遊戲託管選項；如需這些選項的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

透過 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管，您的遊戲伺服器託管在您提供和管理的運算資源上。您可以使用所需的組態來建立 Anywhere 機群，並在玩家所在的地理位置上建立。為 Anywhere 機群 Amazon GameLift Servers提供下列功能：

- 根據您的組態為您處理遊戲工作階段置放程序，包括：
 - 追蹤您 Anywhere 機群的遊戲伺服器可用性。
 - 處理來自遊戲用戶端服務的遊戲請求，以及將遊戲請求與可用伺服器配對。
 - 提示 Anywhere 機群上的遊戲伺服器啟動遊戲工作階段。
 - 將連線詳細資訊傳遞回遊戲用戶端。
- 收集工作階段置放程序的效能指標，以及遊戲工作階段和玩家的使用指標。
- 支援完整的FlexMatch配對功能集，因此您可以建置配對建構器，並將其與遊戲工作階段放置系統整合。
- 提供 Amazon GameLift Servers 代理程式來處理 Anywhere 機群上的金鑰主機管理任務。
- 支援結合 Amazon GameLift Servers受管機群，提供靈活的混合解決方案。

Amazon GameLift Servers Anywhere 解決方案由下列元件組成：

- 與適用於 的伺服器 SDK 整合的遊戲伺服器建置Amazon GameLift Servers，可跨所有機群部署。

- 與 AWS SDK 整合的遊戲用戶端和後端服務，可與服務互動 Amazon GameLift Servers 並請求遊戲工作階段。
- Amazon GameLift Servers 佇列或其他置放機制，可將新的遊戲工作階段與可用遊戲伺服器放在所有機群中。
- (選用) FlexMatch 配對建構器，可建立多玩家配對並為其設定遊戲工作階段。
- 一或多個具有內部部署或其他託管資源的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，使用您現有的組態管理和部署工具進行管理。(您可以選擇使用 AWS Systems Manager。)

此藍圖提供簡化的路徑，讓您的多玩家遊戲在 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管中成功啟動和執行。準備好必要的元件後，您可以繼續反覆執行遊戲開發，並自訂您的託管解決方案。隨著您更接近啟動，請參閱這些[準備使用 Amazon GameLift Servers 託管啟動](#)以協助您準備生產層級用量的託管解決方案。

開始使用 Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式

若要加快部署速度，請嘗試 Unreal Engine 和 Unity 的[Amazon GameLift Servers 外掛程式](#)。它提供引導式 UI 工作流程，以最少的設定快速部署遊戲伺服器，因此您可以嘗試執行中的遊戲元件。然後，您可以在此基礎上建置，為您的遊戲建立自訂託管解決方案。如需詳細資訊，請參閱[使用 Amazon GameLift Servers 外掛程式準備您的 Unreal 或 Unity 遊戲](#)。

步驟 1：準備您的遊戲伺服器以使用 Amazon GameLift Servers

將功能新增至您的遊戲伺服器，以便在部署服務進行託管時與 Amazon GameLift Servers 服務通訊。

- 為您的遊戲專案取得適用於 Amazon GameLift Servers(5.x 版) 的伺服器 SDK。伺服器 SDK 提供 C++、C# 和 Go 版本。[下載 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK](#)。
- 修改遊戲伺服器程式碼以新增伺服器 SDK 功能。如需準則，請參閱[準備使用託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
 - 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers SDK，並建立與 Amazon GameLift Servers 服務的 WebSocket 連線。使用伺服器 SDK 動作 `InitSdk()`，並包含 Anywhere 機群所需的伺服器參數。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時向 Amazon GameLift Servers 服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessReady()`。

- 實作必要的回呼函數 `OnProcessTerminate()`、和 `OnStartGameSession()`。透過這些函數，遊戲伺服器程序可以維持與服務的連線Amazon GameLift Servers、在提示時啟動遊戲工作階段Amazon GameLift Servers，以及回應結束遊戲伺服器程序的提示。
- 新增程式碼，以在伺服器程序結束遊戲工作階段時向Amazon GameLift Servers服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessEnding()`。
- 封裝遊戲伺服器組建。使用建置檔案、相依性和支援的軟體建立安裝指令碼。請參閱 [封裝遊戲建置檔案](#)。建議使用 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 儲存貯體來存放遊戲組建的版本。
- 測試您的遊戲伺服器整合。對於此任務，我們建議為本機工作站設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，如中所述[使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。在此步驟中，請手動將遊戲伺服器建置安裝到測試裝置上，並啟動伺服器程序。使用 AWS CLI 請求新的遊戲工作階段，並確認Amazon GameLift Servers服務是否成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段。

步驟 2：準備您的遊戲用戶端以加入託管遊戲工作階段

為您的遊戲用戶端建立請求加入遊戲工作階段、取得連線資訊，然後直接連線至託管遊戲工作階段的方法。最常見的方法是設定後端服務功能，做為遊戲用戶端和 Amazon GameLift Servers 服務之間的中間人。此方法可保護您的託管資源，並讓您更能控制玩家如何進入遊戲工作階段。

- 建置後端服務功能以進行託管。後端服務會與服務通訊，Amazon GameLift Servers並將連線資訊交付至遊戲用戶端。此功能包括啟動遊戲工作階段、將玩家放入遊戲中，以及擷取遊戲工作階段資訊。如需準則，請參閱[準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
- 取得適用於的 AWS 開發套件，Amazon GameLift Servers並將其新增至您的後端服務專案。請參閱[Amazon GameLift Servers用戶端服務的 SDK 資源](#)。
- 新增程式碼以初始化Amazon GameLift Servers用戶端和存放金鑰設定。請參閱 [設定 Amazon GameLift Servers API](#)。
- 新增功能以呼叫 AWS SDK 動作`CreateGameSession()`，並將遊戲工作階段連線資訊提供給遊戲用戶端。請參閱[在特定機群上建立遊戲工作階段](#)。

呼叫`CreateGameSession()`是請求新遊戲工作階段的方便起點。在準備好遊戲工作階段放置系統之後（請參閱步驟 3），您會將此程式碼取代為呼叫 `StartGameSessionPlacement()`（或者`StartMatchmaking()`如果您使用的是 `FlexMatch`）。

如需設計後端服務的指引，請參閱 [建置的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將功能新增至遊戲用戶端，讓玩家加入託管遊戲工作階段。遊戲用戶端向後端服務提出請求，而不是直接向 提出請求Amazon GameLift Servers。在後端服務提供遊戲工作階段連線資訊後，遊戲用戶端會直接與遊戲工作階段連線，以玩遊戲。
- 測試您的遊戲用戶端整合。您可以搭配本機工作站使用相同的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行測試。

步驟 3：設定遊戲工作階段置放

自訂您希望如何處理新遊戲工作階段的Amazon GameLift Servers請求，並尋找可用的遊戲伺服器來託管它們。Amazon GameLift Servers會自動追蹤所有機群上所有遊戲伺服器的可用性。當遊戲用戶端傳送加入遊戲工作階段的請求時，會根據一組定義的優先順序Amazon GameLift Servers尋找「可能的最佳」配置，例如最低延遲、成本和可用性。

- 建立遊戲工作階段佇列，以使用可用的遊戲伺服器放置新的遊戲工作階段。佇列是遊戲工作階段放置的主要機制。如需準則，請參閱[建立遊戲工作階段佇列](#)。
 - 至少，將 Anywhere 機群新增為佇列中的目的地。所有其他設定都是選用的。
- 在您的後端服務程式碼中，將**CreateGameSession()**呼叫轉換為**StartGameSessionPlacement()**。請參閱[在多位置佇列中建立遊戲工作階段](#)。
- 建立機制，在遊戲工作階段準備好加入時通知遊戲用戶端。在開發過程中，您可以使用呼叫DescribeGameSessionPlacement來輪詢遊戲工作階段狀態。不過，在使用佇列處理大量之前，您需要啟用事件通知。請參閱[設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。
- （選用）新增FlexMatch配對元件。如需指引，請參閱[Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。

步驟 4：使用 Amazon GameLift Servers 代理程式設定 Anywhere 機群

到目前為止，您一直使用本機裝置（註冊為 Anywhere 機群運算）來測試和迭代遊戲元件。下一個步驟是設定生產系統所需的機群類型。對於這些資源，請使用 Amazon GameLift Servers 代理程式來管理一些關鍵的運算中主機管理任務。如需詳細資訊，請參閱[使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

- 取得 Amazon GameLift Servers 代理程式，並將其新增至遊戲伺服器安裝套件。取得並建置 Agent [Amazon GameLift Servers GitHub 儲存庫中可用的 Agent](#) 原始程式碼。將產生的 JAR 檔案可執行檔放在與遊戲組建可執行檔相同的目錄中。

- 視需要修改 代理程式的啟動指令碼。確保在運算開始執行後立即啟動代理程式可執行檔。如需在託管運算上安裝和執行 代理程式的協助，請參閱 代理程式儲存庫中的讀我檔案。您的啟動命令應至少包含指定 Anywhere 機群 ID 和 AWS 區域、自訂位置和運算名稱的選項。

代理程式會自動為您處理下列任務，因此如果您一直使用指令碼處理這些任務，您可以移除它們：

- 呼叫 `RegisterCompute()` 將運算新增至 Anywhere 機群。
- 當遊戲伺服器連線到 Amazon GameLift Servers 服務時，呼叫 `GetComputeAuthToken()` 來驗證遊戲伺服器。代理程式會管理取得和重新整理身分驗證權杖，以供在運算上執行的所有遊戲伺服器程序使用。
- 根據一組執行時間指示，在運算上啟動新的伺服器程序。
- 為 Anywhere 機群中的運算建立執行期組態。您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 來建立或修改機群的執行時間指示。代理程式會執行這些指示，並定期向 Amazon GameLift Servers 服務請求更新。
- 視需要設定或修改遊戲工作階段佇列。建立新的佇列（或更新現有的佇列），以使用隨 Amazon GameLift Servers 代理程式部署的 Anywhere 機群。
- 測試 代理程式與 Anywhere 機群的整合。檢查 代理程式是否根據執行時間組態正確啟動伺服器程序。

步驟 5：自訂您的 Anywhere 機群

準備啟動遊戲時，您需要微調受管託管資源。要考慮的一些決策包括：

- 視需要自動化啟動和關閉運算的程序，包括安裝和執行遊戲伺服器軟體。回收運算有助於確保它們定期更新，而關閉運算可以在不需要時節省成本。
- 如果您的遊戲伺服器需要通訊其他 AWS 資源，請設定 IAM 角色來管理存取。請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。
- 決定您要在地理上放置遊戲伺服器的位置。將遠端位置新增至受管機群。請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 透過選取運算資源組態來最佳化機群效能，然後設定執行時間指示，以針對每個運算執行最佳數量的伺服器程序。
- 試用受管機群的遊戲工作階段置放選項，包括自訂優先順序設定。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。
- 建立機制來處理手動或自動化容量擴展，以滿足預期的玩家需求。考慮哪些因素應該提示系統增加或減少可用於託管遊戲工作階段的運算數量。
- 視需要設計和實作容錯移轉至其他資源。
- 設定託管可觀測性工具，包括分析和記錄。請參閱 [監控 Amazon GameLift Servers](#)。

使用 進行混合託管的開發藍圖 Amazon GameLift Servers

此藍圖引導您如何為多玩家遊戲開發託管解決方案。Amazon GameLift Servers提供多種遊戲託管選項；如需這些選項的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

混合解決方案使用託管資源的組合，包括由 管理的雲端資源Amazon GameLift Servers和您自己的自我管理託管資源。如需混合託管的更詳細討論，請參閱以下文章：[使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管混合遊戲伺服器](#)。使用 Amazon GameLift Servers，您可以設定使用常見元件和程序的混合解決方案，以便集中管理全域機群，並在所有類型的資源之間輕鬆移動負載。

混合架構包含下列元件：

- 與適用於 的伺服器 SDK 整合的單一遊戲伺服器建置Amazon GameLift Servers，可跨所有機群部署。
- 與 SDK 整合的 AWS 單一遊戲用戶端和後端服務，可與服務互動Amazon GameLift Servers並請求遊戲工作階段。
- 共用Amazon GameLift Servers佇列，可放置具有可用遊戲伺服器的新遊戲工作階段，並平衡所有機群的負載。
- （選用）隨 Anywhere 機群一起部署的程序管理員代理程式，可簡化所有機群中跨運算的伺服器程序管理任務。
- （選用）FlexMatch配對建構器，可建立多玩家配對並為其設定遊戲工作階段。
- 一或多個Amazon GameLift Servers受管機群，使用針對多玩家遊戲託管最佳化的 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體。
- 一或多個 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，使用您現有的內部部署或其他託管資源，包括您的組態管理和部署工具。（您可以選擇使用 AWS Systems Manager。）

此藍圖提供簡化的路徑，讓您的多玩家遊戲在搭配 的混合式託管解決方案中成功啟動和執行Amazon GameLift Servers。準備好必要的元件後，您可以繼續反覆執行遊戲開發，並自訂您的託管解決方案。隨著您更接近啟動，請參閱這些[準備使用 Amazon GameLift Servers 託管啟動](#)以協助您準備生產層級用量的託管解決方案。

開始使用 Amazon GameLift Servers 外掛程式

如果您使用 Unreal Engine 或 Unity 開發專案，請開始設定遊戲以使用Amazon GameLift Servers外掛程式託管。使用 外掛程式，您可以將Amazon GameLift ServersSDKs新增至您的遊戲專案，並使用引導式工作流程，透過 Anywhere 機群和 Amazon GameLift Servers受管機

群來建置簡單的混合式託管解決方案工作版本。然後，您可以使用這些基礎知識來建置和視需要自訂。

步驟 1：準備您的遊戲伺服器以使用 Amazon GameLift Servers

將功能新增至您的遊戲伺服器，以便在部署服務進行託管時與Amazon GameLift Servers服務通訊。如果遊戲伺服器是在Amazon GameLift Servers受管機群或 Anywhere 機群上執行，則需要相同的功能。

- 為您的遊戲專案取得適用於 Amazon GameLift Servers(5.x 版) 的伺服器 SDK。伺服器 SDK 提供 C++、C# 和 Go 版本。[下載適用於的伺服器 SDKAmazon GameLift Servers](#)。
- 修改遊戲伺服器程式碼以新增伺服器 SDK 功能。如需準則，請參閱[準備使用託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
 - 新增程式碼以初始化 Amazon GameLift Servers SDK，並建立與 Amazon GameLift Servers服務的 WebSocket 連線。使用伺服器 SDK 動作 `InitSdk()`。在 Anywhere 機群運算上執行時，包含指定伺服器參數的程式碼。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時向Amazon GameLift Servers服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessReady()`。
 - 實作必要的回呼函數 `OnProcessTerminate()`、和 `OnStartGameSession()`。透過這些函數，遊戲伺服器程序可以維持與服務的連線Amazon GameLift Servers、在提示時啟動遊戲工作階段Amazon GameLift Servers，以及回應結束遊戲伺服器程序的提示。
 - 新增程式碼，以在伺服器程序結束遊戲工作階段時向Amazon GameLift Servers服務報告。使用伺服器 SDK 動作 `ProcessEnding()`。
- 封裝遊戲伺服器組建。使用建置檔案、相依性和支援的軟體建立安裝指令碼。請參閱[封裝遊戲建置檔案](#)。建議使用 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 儲存貯體來存放遊戲組建的版本。
- 測試您的遊戲伺服器整合。對於此任務，我們建議使用本機工作站設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群，如中所述[使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。在此步驟中，請手動將遊戲伺服器建置安裝到測試裝置上，並啟動伺服器程序。使用 AWS CLI 請求新的遊戲工作階段，並確認Amazon GameLift Servers服務是否成功提示您的伺服器程序啟動遊戲工作階段。

步驟 2：準備您的遊戲用戶端以加入託管遊戲工作階段

為您的遊戲用戶端建立請求加入遊戲工作階段、取得連線資訊，然後直接連線至託管遊戲工作階段的方法。最常見的方法是設定後端服務功能，做為遊戲用戶端和 Amazon GameLift Servers 服務之間的中間人。此方法可保護您的託管資源，並讓您更能控制玩家如何進入遊戲工作階段。

- 建置後端服務功能以進行託管。後端服務會與服務通訊，Amazon GameLift Servers並將連線資訊交付至遊戲用戶端。此功能包括啟動遊戲工作階段、將玩家放入遊戲中，以及擷取遊戲工作階段資訊。如需準則，請參閱[準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#)。至少，請執行下列動作：
- 取得適用於的 AWS 開發套件，Amazon GameLift Servers並將其新增至您的後端服務專案。請參閱[Amazon GameLift Servers用戶端服務的 SDK 資源](#)。
- 新增程式碼以初始化Amazon GameLift Servers用戶端和存放金鑰設定。請參閱 [設定 Amazon GameLift Servers API](#)。
- 新增功能以呼叫 AWS SDK 動作CreateGameSession()，並將遊戲工作階段連線資訊提供給遊戲用戶端。請參閱[在特定機群上建立遊戲工作階段](#)。

呼叫CreateGameSession()是請求新遊戲工作階段的方便起點。在準備好遊戲工作階段放置系統之後（請參閱步驟 3），您會將此程式碼取代為呼叫 StartGameSessionPlacement()（或者StartMatchmaking()如果您使用的是)FlexMatch。

如需設計後端服務的指引，請參閱 [建置 的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將功能新增至遊戲用戶端，讓玩家加入託管遊戲工作階段。遊戲用戶端向後端服務提出請求，而不是直接向 提出請求Amazon GameLift Servers。在後端服務提供遊戲工作階段連線資訊後，遊戲用戶端會直接與遊戲工作階段連線，以玩遊戲。
- 測試您的遊戲用戶端整合。您可以搭配本機工作站使用相同的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行測試。

在開發階段，如果您想要測試遊戲組建在Amazon GameLift Servers受管機群中的行為，我們建議您也設定[雲端型測試環境](#)。此 Amazon GameLift Servers Toolkit 解決方案模擬受管機群的行為，但可讓您以最短的周轉時間更新遊戲伺服器組建。

步驟 3：設定遊戲工作階段置放

自訂您希望如何處理新遊戲工作階段的Amazon GameLift Servers請求，並尋找可用的遊戲伺服器來託管它們。Amazon GameLift Servers會自動追蹤所有機群上所有遊戲伺服器的可用性。當遊戲用戶端傳送加入遊戲工作階段的請求時，會根據一組定義的優先順序Amazon GameLift Servers尋找「可能的最佳」配置，例如最低延遲、成本和可用性。

- 建立遊戲工作階段佇列，以使用可用的遊戲伺服器放置新的遊戲工作階段。佇列是遊戲工作階段放置的主要機制。如需準則，請參閱[建立遊戲工作階段佇列](#)。
- 至少，將 Anywhere 機群新增為佇列中的目的地。所有其他設定都是選用的自訂。

- 在您的後端服務程式碼中，將**CreateGameSession()**呼叫轉換為**StartGameSessionPlacement()**。請參閱[在多位置佇列中建立遊戲工作階段](#)。
- 建立機制，在遊戲工作階段準備好加入時通知遊戲用戶端。在開發過程中，您可以使用呼叫DescribeGameSessionPlacement來輪詢遊戲工作階段狀態。不過，在使用佇列處理大量之前，您需要啟用事件通知。請參閱[設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。
- （選用）新增FlexMatch配對元件。如需指引，請參閱[Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。

步驟 4：使用 Amazon GameLift Servers 代理程式設定 Anywhere 機群

到目前為止，您一直使用本機裝置（註冊為 Anywhere 機群運算）來測試和迭代遊戲元件。下一個步驟是設定生產系統所需的機群類型。從 Anywhere 機群開始，並新增 Amazon GameLift Servers 代理程式來管理一些關鍵的運算上主機管理任務。如需詳細資訊，請參閱[使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

- 取得 Amazon GameLift Servers 代理程式，並將其新增至遊戲伺服器安裝套件。取得並建置 Agent [Amazon GameLift Servers GitHub 儲存庫中的 Agent](#) 原始程式碼。將產生的 JAR 檔案可執行檔放在與遊戲組建可執行檔相同的目錄中。
- 視需要修改代理程式的啟動指令碼。確保在運算開始執行後立即啟動代理程式可執行檔。如需在託管運算上安裝和執行代理程式的協助，請參閱代理程式儲存庫中的讀我檔案。您的啟動命令應至少包含指定 Anywhere 機群 ID AWS 區域和自訂位置以及運算名稱的選項。

代理程式會自動為您處理下列任務，因此如果您一直使用指令碼處理這些任務，您可以移除它們：

- 呼叫 RegisterCompute() 將運算新增至 Anywhere 機群。
- 當遊戲伺服器連線到 Amazon GameLift Servers 服務時，呼叫 GetComputeAuthToken() 來驗證遊戲伺服器。代理程式會管理取得和重新整理身分驗證權杖，以供在運算上執行的所有遊戲伺服器程序使用。
- 根據一組執行時間指示，在運算上啟動新的伺服器程序。
- 為 Anywhere 機群中的運算建立執行期組態。至少，指定遊戲伺服器可執行檔的啟動路徑。您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 來建立或修改機群的執行時間指示。代理程式會執行這些指示，並定期向 Amazon GameLift Servers 服務請求更新。
- 視需要設定或修改遊戲工作階段佇列。建立新的佇列（或更新現有的佇列），並為隨 Amazon GameLift Servers 代理程式部署的 Anywhere 機群指定目的地。
- 測試代理程式與 Anywhere 機群的整合。檢查代理程式是否根據執行時間組態正確啟動伺服器程序。

步驟 5：建立受管雲端型機群

建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群以補充您的 Anywhere 機群。如果您在步驟 2 中設定雲端型測試環境以加速開發，請在完成大部分的遊戲開發和測試後，計劃建立受管機群。您需要全受管機群來設定和測試其他設定，例如自動容量擴展。

- 封裝遊戲伺服器建置並上傳至 Amazon GameLift Servers。使用建置檔案、相依性和支援的軟體建立安裝指令碼。您可以搭配 Anywhere 和受管機群使用相同的建置軟體。請參閱 [為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)。您可以使用 主控台或 Amazon GameLift Servers CLI 將組建上傳至 AWS。

在上傳建置之前，先決定 AWS 區域 您要建立受管機群的內容。您必須將組建上傳到相同的區域。如需選擇機群位置的詳細資訊，請參閱[地理位置](#)。

- 建立受管 EC2 機群。您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 來建立受管機群。當您建立機群時，會 Amazon GameLift Servers 立即開始部署遊戲伺服器組建以進行託管。您可以設定受管機群的許多層面。如需準則，請參閱[建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。至少，請執行下列動作：
 - 為機群命名並指定要部署的上傳遊戲組建。
 - 選擇機群的隨需執行個體，然後選取機群位置中可用的執行個體類型。Spot 機群是寶貴的選項，但需要額外的設計和組態。
 - 使用與 Anywhere 機群搭配使用的類似設定來建立執行期組態。至少，指定遊戲伺服器可執行檔的啟動路徑。
 - 指定連接埠設定，以允許傳入流量存取您的遊戲伺服器。
- 將受管機群新增至共用遊戲工作階段佇列。從步驟 4 更新佇列，使其包含受管機群和隨 Amazon GameLift Servers 代理程式部署的 Anywhere 機群的目的地。
- 使用受管機群測試遊戲託管。此時，您應該能夠測試整個託管週期，讓遊戲用戶端請求遊戲工作階段、取得連線資訊，以及成功連線到遊戲工作階段。

步驟 6：自訂您的機群

準備啟動遊戲時，您需要微調託管解決方案。要考慮的一些決策包括：

- 對於 Anywhere 機群，請視需要自動化啟動和關閉運算的程序，包括安裝和執行遊戲伺服器軟體。回收運算有助於確保它們定期更新，而關閉運算可以在不需要時節省成本。
- 如果您的遊戲伺服器需要通訊其他 AWS 資源，請設定 IAM 角色來管理存取。請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

- 決定您要在地理上放置遊戲伺服器的位置。將遠端位置新增至受管機群。請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 對於受管機群，請考慮使用 Spot 機群來節省成本。請參閱 [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)。
- 透過選取運算資源組態來最佳化機群效能，然後設定執行時間指示，以執行每個運算的最佳伺服器程序數量。同時為 Anywhere 機群和受管機群執行此操作。請參閱 [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)。
- 試用受管機群的遊戲工作階段置放選項，包括自訂優先順序設定。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。
- 對於受管機群，設定自動容量擴展以滿足預期的玩家需求。請參閱 [使用擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。
- 對於 Anywhere 機群，建立機制來處理手動或自動化容量擴展，以滿足預期的玩家需求。
- 視需要設計和實作容錯移轉至其他資源。在其他 AWS 區域中設定待命機群，並視需要修改佇列和自動擴展以處理容錯移轉。
- 設定託管可觀測性工具，包括分析和記錄。請參閱 [監控 Amazon GameLift Servers](#)。建立指標群組來彙總所有託管資源的分析。
- 使用[基礎設施即程式碼 \(IaC\)](#) 自動化部署。請參閱 [使用管理 Amazon GameLift Servers 託管資源 CloudFormation](#)。

Amazon GameLift Servers 支援針對任何部署特定的組態使用 AWS CloudFormation 範本。您也可以使用 AWS Cloud Development Kit (AWS CDK) 來定義您的 Amazon GameLift Servers 資源。如需的詳細資訊 AWS CDK，請參閱 [AWS Cloud Development Kit \(AWS CDK\) 開發人員指南](#)。

若要管理 CloudFormation 堆疊的部署，建議您使用持續整合和持續交付 (CI/CD) 工具和服務，例如 AWS CodePipeline。這些工具可協助您在每次建置遊戲伺服器二進位檔時，自動部署或獲得核准。使用 CI/CD 工具或服務時，新遊戲伺服器版本的資源部署如下所示：

- 建置和測試您的遊戲伺服器二進位檔。
- 將二進位檔案上傳至 Amazon GameLift Servers。
- 使用新建置部署新機群。
- 將新機群新增至您的遊戲工作階段佇列，並移除具有先前建置版本的機群。
- 當具有先前建置的機群不再託管作用中的遊戲工作階段時，請刪除這些機群的 CloudFormation 堆疊。

準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers

您必須先準備遊戲伺服器與遊戲用戶端元件Amazon GameLift Servers，才能在上部署要託管的遊戲。這涉及將您的遊戲伺服器與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 整合，並建置處理玩家身分驗證和遊戲工作階段管理的後端服務。

伺服器開發套件整合可讓您的遊戲伺服器與服務通訊Amazon GameLift Servers、報告其運作狀態，以及管理遊戲工作階段。後端服務可做為遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers服務之間的媒介，處理玩家請求並協調遊戲工作階段放置。

主題

- [使用Amazon GameLift Servers外掛程式準備您的 Unreal 或 Unity 遊戲](#)
- [將遊戲伺服器與 整合 Amazon GameLift Servers](#)
- [封裝遊戲伺服器組建以進行部署](#)
- [遊戲用戶端/伺服器與 的互動 Amazon GameLift Servers](#)

使用Amazon GameLift Servers外掛程式準備您的 Unreal 或 Unity 遊戲

Amazon GameLift Servers 外掛程式是 Unreal 或 Unity 遊戲引擎的完整功能附加元件。它會引導您完成部署遊戲以使用 託管的基本步驟Amazon GameLift Servers。使用外掛程式的工具集和工作流程，您可以在遊戲引擎開發環境中工作，準備您的遊戲伺服器進行託管、在本機機器上設定託管進行測試、建立簡單的後端服務，以及將遊戲伺服器部署到受管雲端託管。

使用 外掛程式來體驗使用 Amazon GameLift Servers，並快速啟動和執行遊戲託管解決方案。您可以使用範例遊戲資產或您自己的遊戲專案。外掛程式會自動化許多步驟，讓您可以快速建置簡單的工作解決方案。當您完成外掛程式的引導式工作流程時，您將能夠透過 將遊戲用戶端連線至即時託管遊戲工作階段Amazon GameLift Servers。使用 外掛程式建立簡單的託管解決方案後，您可以自訂解決方案以滿足遊戲的需求。

外掛程式適用於下列遊戲引擎：

- 虛擬引擎
- Unity

外掛程式包含每個遊戲引擎的這些元件：

- 遊戲引擎編輯器的外掛程式模組。安裝外掛程式時，新的主功能表按鈕可讓您存取 Amazon GameLift Servers 功能。
- 具有用戶端功能的 Amazon GameLift Servers 服務 API 程式庫。
- Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK（第 5 版）的程式庫。
- 用於測試伺服器整合的範例資產。
- 可編輯組態，以 CloudFormation 範本形式定義您的遊戲伺服器解決方案。

主題

- [外掛程式工作流程](#)
- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)
- [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式（伺服器 SDK 5.x）](#)
- [Amazon GameLift Servers 適用於伺服器 SDK 4 的 Unity 外掛程式](#)

外掛程式工作流程

下列步驟說明在 上準備和部署遊戲專案的典型路徑 Amazon GameLift Servers。您可以在遊戲引擎編輯器和遊戲程式碼中使用 來完成這些步驟。

1. 建立連結至您 AWS 帳戶使用者的使用者設定檔，並提供存取登入資料使用的許可 Amazon GameLift Servers。
2. 設定外掛程式在託管解決方案中使用的相關 AWS 資源（稱為「引導」）。
3. 將伺服器程式碼新增至您的專案，以在執行中的遊戲伺服器和服務之間建立通訊 Amazon GameLift Servers。
4. 將用戶端程式碼新增至您的專案，讓遊戲用戶端將請求傳送至 Amazon GameLift Servers 以啟動新的遊戲工作階段，然後連線到它們。
5. 使用 Anywhere 工作流程將本機工作站設定為 Anywhere 運算並託管遊戲伺服器。透過外掛程式在本機啟動遊戲伺服器和用戶端、連線至遊戲工作階段，並測試整合。
6. 使用受管 EC2 工作流程將您的遊戲伺服器上傳至，Amazon GameLift Servers 並部署簡單但完整的雲端託管解決方案。透過外掛程式在本機啟動遊戲用戶端、請求遊戲工作階段並與其連線，以及玩遊戲。

在外掛程式中工作時，您將建立和使用 AWS 資源，這些動作可能會對使用中的 AWS 帳戶產生費用。如果您是新手 AWS，這些動作可能會包含在 [AWS 免費方案](#) 中。

Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式

此外掛程式會將 Amazon GameLift Servers C++ 伺服器 SDK 和工具新增至 UE 編輯器。使用引導式 UI 工作流程將伺服器 SDK 功能整合到您的遊戲專案中，並為您的遊戲伺服器部署 Amazon GameLift Servers 託管解決方案。

使用 外掛程式，您可以建置基本的工作託管解決方案，然後視需要最佳化和自訂。使用本機工作站做為主機來設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群。對於使用受管 EC2 或受管容器機群的雲端託管，請使用完整的解決方案部署遊戲伺服器，以管理遊戲工作階段請求和用戶端連線。

主題

- [安裝 Unreal 遊戲專案的外掛程式](#)
- [後續步驟：自訂您的遊戲託管解決方案](#)
- [Unreal 的外掛程式：設定 AWS 使用者設定檔](#)
- [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)
- [Unreal 的外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 在本機託管您的遊戲](#)
- [Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管 EC2 機群](#)
- [Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群](#)

安裝 Unreal 遊戲專案的外掛程式

[從 GitHub 取得 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式](#)

如需如何在遊戲專案的 Unreal Editor 中安裝外掛程式的相關資訊，請參閱 GitHub 儲存庫讀我檔案。

外掛程式包含下列元件：

- UE 編輯器的外掛程式模組。安裝外掛程式時，新的主功能表按鈕可讓您存取 Amazon GameLift Servers 功能。
- Amazon GameLift Servers 服務 API 的 C++ 程式庫。在用戶端後端服務中使用 API 功能，以協助遊戲用戶端請求遊戲工作階段並傳送/擷取遊戲工作階段資訊。
- Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK（第 5 版）的不真實程式庫。在您的遊戲伺服器程式碼中使用伺服器 SDK 來管理託管遊戲伺服器程序與服務之間的通訊 Amazon GameLift Servers。
- 用於測試的內容，包括啟動遊戲地圖和兩個具有基本藍圖的測試地圖，以及用於測試伺服器整合的 UI 元素。
- 可編輯組態，採用 CloudFormation 範本形式，外掛程式會在部署遊戲伺服器進行託管時使用。

此外掛程式使用 AWS CloudFormation 範本來部署常見遊戲案例的託管解決方案。依照提供的方式使用這些解決方案，或視需要為您的遊戲自訂解決方案。

後續步驟：自訂您的遊戲託管解決方案

使用外掛程式的引導式工作流程是使用 Amazon GameLift Servers 託管解決方案快速啟動和執行的好方法。使用 外掛程式，您可以設定每個解決方案元件的基本版本。

當您準備好時，您可以透過自訂每個元件來建置此基本解決方案，並在準備遊戲啟動時微調您的解決方案。請考慮這些選項：

- 修改您的機群和機群組態。請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 自訂您的遊戲工作階段佇列組態。請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)：
- 將功能新增至遊戲伺服器和遊戲用戶端。請參閱 [將遊戲伺服器與 整合 Amazon GameLift Servers 和 整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)。
- 自訂您的後端服務。請參閱 [建置 的後端服務 Amazon GameLift Servers](#)。
- 設定自動容量擴展以滿足預期的玩家需求。請參閱 [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。
- 設定託管可觀測性工具，包括分析和記錄。請參閱 [監控 Amazon GameLift Servers](#)。
- 使用[基礎設施即程式碼 \(IaC\)](#) 自動化部署。外掛程式的受管解決方案引導工作流程使用 AWS CloudFormation 範本。您可以視需要自訂這些項目。請參閱 [使用 管理 Amazon GameLift Servers 託管資源 CloudFormation](#)。

主題

- [Unreal 的外掛程式：設定 AWS 使用者設定檔](#)
- [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)
- [Unreal 的外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 在本機託管您的遊戲](#)
- [Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管 EC2 機群](#)
- [Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群](#)

Unreal 的外掛程式：設定 AWS 使用者設定檔

安裝外掛程式後，請使用有效的 AWS 帳戶設定使用者設定檔。您可以在外掛程式中維護多個設定檔，但一次只能選取一個設定檔。每當您在外掛程式中工作時，請選取要使用的設定檔。每個工作流程頁面會顯示目前選取的設定檔。

維護多個設定檔可讓您在不同託管部署之間切換。例如，您可以設定使用相同 AWS 帳戶但部署到不同 AWS 區域的設定檔。或者，您可以使用不同的 AWS 帳戶或使用者和許可集來設定設定檔。

Note

如果您已在工作站上安裝 AWS CLI 並已設定設定檔，Amazon GameLift Servers 外掛程式會偵測它並將其列為現有的設定檔。外掛程式會自動選取任何名為 `default` 的設定檔。您可以使用現有的設定檔或建立新的設定檔。

必須引導所有設定檔，才能在您的帳戶使用者下設定一些必要的 AWS 資源。

管理您的 AWS 設定檔

1. 在 Unreal 編輯器主工具列中，選擇 Amazon GameLift Servers 選單，然後選取 AWS 存取登入資料。此動作會將 Amazon GameLift Servers 外掛程式開啟至頁面設定您的使用者設定檔。
2. 使用按鈕來建立新 AWS 帳戶，或為您已有 AWS 的帳戶設定使用者設定檔。
3. 如果您還沒有使用者設定檔，系統會提示您輸入設定檔詳細資訊並建立新的設定檔。請提供下列資訊：
 - AWS 帳戶。如果您建立新 AWS 帳戶，請使用 [連結](#)，AWS 管理主控台 並依照提示操作。如需詳細資訊，[請參閱建立 AWS 帳戶](#)。
 - 具有使用 Amazon GameLift Servers 和其他必要 AWS 服務許可 AWS 的使用者。[設定 AWS 使用者帳戶](#) 如需設定具有 Amazon GameLift Servers 許可的 AWS Identity and Access Management (IAM) 使用者以及具有長期憑證的程式設計存取的指示，請參閱。

Note

外掛程式使用者可選擇「設定 IAM 服務角色」步驟。只有在遊戲伺服器存取 Amazon S3 或 DynamoDB 等其他 AWS 資源時，才需要 IAM 服務角色。

- 您 AWS 使用者的登入資料。這些登入資料包含 AWS 存取金鑰 ID 和 AWS 私密金鑰。如需詳細資訊，請參閱[取得您的存取金鑰](#)。
 - AWS 區域。這是您要建立 AWS 資源以進行託管的地理位置。在開發期間，我們建議您使用靠近實體位置的區域。從[支援的區域清單中選擇 AWS 區域](#)。
4. 如果外掛程式偵測到現有的設定檔，則會顯示可用的設定檔清單。從清單中選擇現有的設定檔，或選擇新增另一個設定檔以建立新的設定檔。

引導使用者設定檔

所有設定檔都必須引導才能與 Amazon GameLift Servers 外掛程式搭配使用。引導會建立設定檔專屬的 Amazon S3 儲存貯體。它用於存放專案組態、建置成品和其他相依性。儲存貯體不會在其他設定檔之間共用。

引導涉及建立新的 AWS 資源，並可能產生成本。

若要引導您的設定檔：

1. 在AWS 存取登入資料頁面上，檢查您要使用的使用者設定檔的引導狀態。如果設定檔的引導狀態為「非作用中」且未列出 S3 儲存貯體，則需要引導設定檔。
2. 選取您要使用的設定檔，然後選擇引導設定檔。
3. 等待引導狀態變更為「作用中」。這可能需要幾分鐘的時間。

Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼

在您可以將遊戲伺服器部署到機群之前，您需要對遊戲程式碼和套件遊戲元件進行一系列更新，以便與服務搭配使用Amazon GameLift Servers。

本主題會逐步解說進行最少整合的步驟。對於伺服器整合，請使用提供的程式碼範例來更新專案的遊戲模式。

- [設定建置目標和模組規則](#)
- [更新您的遊戲伺服器程式碼](#)
- [整合您的用戶端遊戲地圖](#)
- [封裝您的遊戲元件](#)

設定建置目標和模組規則

修改您的遊戲專案檔案，以正確產生建置元件，以搭配 使用Amazon GameLift Servers。

若要新增用戶端和伺服器建置目標：

1. 開啟遊戲專案的程式碼檔案，並找到 `.../Games/[your application name]Source/[your application name]Target.cs` 檔案。範例：`.../Source/GameLiftUnrealAppTarget.cs`。（如果您使用 Visual Studio，請開啟專案.sln的檔案。）
2. 複製此檔案以在 Source/目錄中建立新的兩個目標檔案。

- 用戶端目標 – 將新檔案重新命名為 *[your application name]*Client.Target.cs。編輯內容以更新類別名稱和目標類型值，如下列範例程式碼所示：

```
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");
    }
}
```

- 伺服器目標 – 將新檔案重新命名為 *[your application name]*Server.Target.cs。編輯內容以更新類別名稱和目標類型值，如下列範例程式碼所示：

```
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. 重新產生專案檔案。如果您使用的是 Visual Studio，您可以在遊戲專案的 .uproject 檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選取產生 Visual Studio 專案檔案。

若要更新遊戲專案模組規則：

更新遊戲專案的模組規則，以依賴外掛程式。

1. 開啟遊戲專案的程式碼檔案，並找到 `.../Games/[your application name]Source/[your application name].Build.cs` 檔案。範例：`.../Source/GameLiftUnrealApp.Build.cs`。（如果您使用 Visual Studio，請開啟專案.sln的檔案。）
2. 找到 `ModuleRules`類別並更新，如下列範例程式碼所示：

```
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" });
        // Add the following section
        if (Target.Type == TargetType.Server)
        {
            PublicDependencyModuleNames.Add("GameLiftServerSDK");
        }
        else
        {
            PublicDefinitions.Add("WITH_GAMELIFT=0");
        }
        bEnableExceptions = true;
    }
}
```

3. 建立新的目標檔案並修改模組規則後，請重建您的遊戲專案。

更新您的遊戲伺服器程式碼

更新您的遊戲伺服器程式碼，以啟用遊戲伺服器程序與 Amazon GameLift Servers服務之間的通訊。您的遊戲伺服器必須能夠回應來自 的請求Amazon GameLift Servers，例如啟動和停止新的遊戲工作階段。

新增 的伺服器程式碼 Amazon GameLift Servers

1. 在程式碼編輯器中，開啟遊戲專案的解決方案 (.sln) 檔案，通常位於專案根資料夾中。例如：GameLiftUnrealApp.sln。
2. 開啟解決方案後，找到專案遊戲模式標頭檔案：[project-name]GameMode.h 檔案。例如：GameLiftUnrealAppGameMode.h。
3. 變更標頭檔案以符合下列程式碼。請務必將 "GameLiftServer" 取代為您自己的專案名稱。這些更新是遊戲伺服器特有的；我們建議您備份原始遊戲模式檔案，以便與用戶端搭配使用。

gameMode.h 程式碼範例

```
// 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;
};
```


- 開啟相關的來源[project-name]GameMode.cpp檔案（例如 GameLiftUnrealAppGameMode.cpp）。變更程式碼以符合下列範例程式碼。請務必將 "GameLiftUnrealApp" 取代為您自己的專案名稱。這些更新是遊戲伺服器特有的；我們建議您備份原始檔案，以便與用戶端搭配使用。

下列範例程式碼說明如何新增與 進行伺服器整合所需的最低元素Amazon GameLift Servers：

- 初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端。Amazon GameLift Servers Anywhere 機群需要具有伺服器參數的InitSDK()呼叫。當您連線到 Anywhere 機群時，外掛程式會將伺服器參數儲存為主控台引數。範例程式碼可在執行時間存取這些值。
- 實作必要的回呼函數，以回應來自 Amazon GameLift Servers服務的請求，包括 OnStartGameSession、OnProcessTerminate和 onHealthCheck。
- ProcessReady() 使用指定的連接埠呼叫，以便在準備好託管遊戲工作階段時通知Amazon GameLift Servers服務。

遊戲伺服器程式碼範例

```
// 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"));
        // First call ProcessEnding()
        FGameLiftGenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftSdkModule-
>ProcessEnding();
        // Then call Destroy() to free the SDK from memory
        FGameLiftGenericOutcome destroyOutcome = GameLiftSdkModule->Destroy();
        // Exit the process with success or failure
        if (processEndingOutcome.IsSuccess() && destroyOutcome.IsSuccess()) {
            UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Server process ending successfully"));
        }
        else {
            if (!processEndingOutcome.IsSuccess()) {
                const FGameLiftError& error = processEndingOutcome.GetError();
                UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("ProcessEnding() failed. Error:
%s"),
                    error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
*error.m_errorMessage);
            }
            if (!destroyOutcome.IsSuccess()) {
                const FGameLiftError& error = destroyOutcome.GetError();
                UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("Destroy() failed. Error: %s"),
                    error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
*error.m_errorMessage);
            }
        }
    });

```

```

//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("GameLiftUnrealApp/Saved/Logs/server.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
}

```

整合您的用戶端遊戲地圖

啟動遊戲映射包含藍圖邏輯和 UI 元素，這些元素已包含基本程式碼來請求遊戲工作階段，並使用連線資訊來連線至遊戲工作階段。您可以照原樣使用映射，或視需要修改這些映射。將啟動遊戲映射與其他遊戲資產搭配使用，例如 Unreal Engine 提供的第三方範本專案。這些資產可在內容瀏覽器中使用。您可以使用它們來測試外掛程式的部署工作流程，或做為為您的遊戲建立自訂後端服務的指南。

啟動映射具有下列特性：

- 它包含適用於 Anywhere 機群和受管 EC2 機群的邏輯。當您執行用戶端時，您可以選擇連線到任一機群。
- 用戶端功能包括尋找遊戲工作階段 (`SearchGameSessions()`)、建立新的遊戲工作階段 (`CreateGameSession()`)，以及直接加入遊戲工作階段。
- 它會從專案的 Amazon Cognito 使用者集區取得唯一的玩家 ID（這是已部署 Anywhere 解決方案的一部分）。

使用啟動遊戲地圖

1. 在 UE 編輯器中，開啟專案設定、映射和模式頁面，然後展開預設映射區段。
2. 對於編輯器啟動映射，從下拉式清單中選取「StartupMap」。您可能需要搜尋位於 中的 檔案... > Unreal Projects/[project-name]/Plugins/Amazon GameLift Servers Plugin Content/Maps。

Note

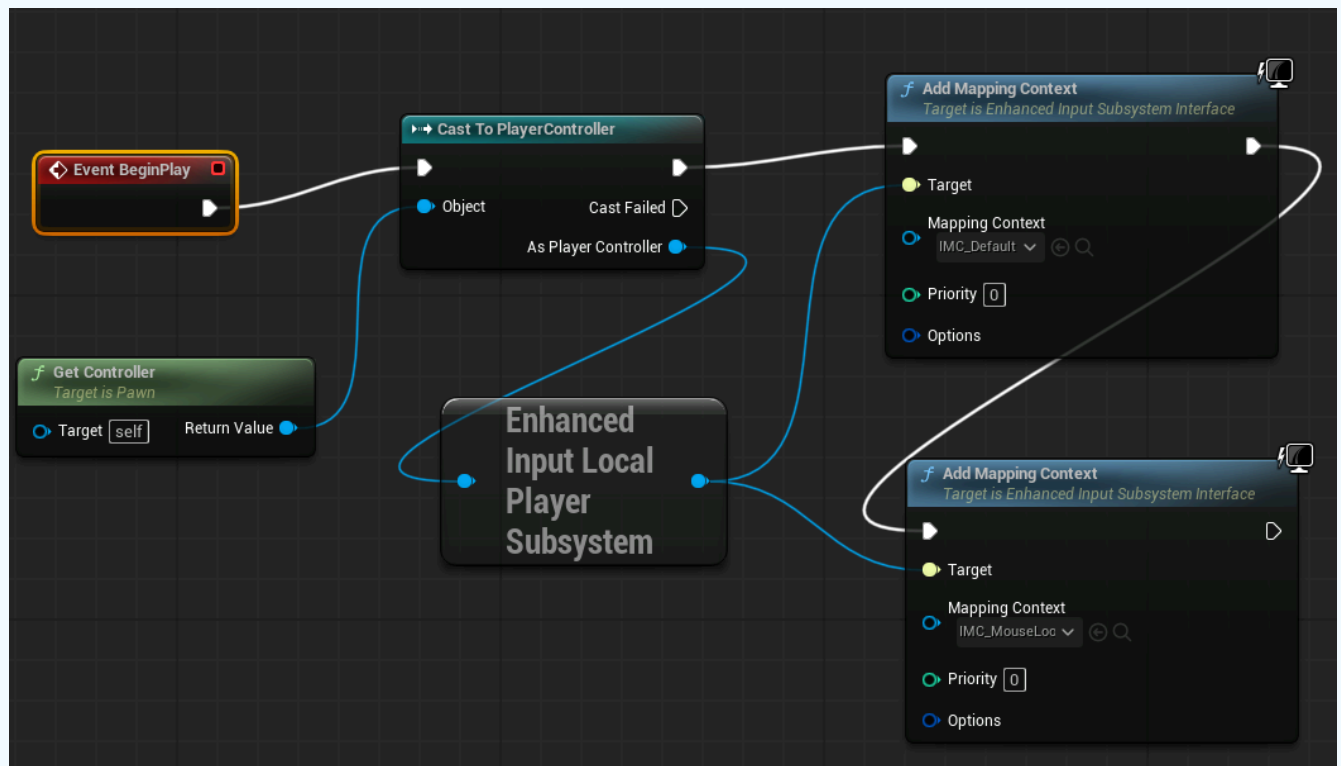
若要尋找範例啟動映射，請選取設定圖示，然後選擇顯示外掛程式內容。

3. 對於遊戲預設映射，從下拉式清單中選取相同的「StartupMap」。
4. 對於伺服器預設映射，為 Unreal Engine 5.6 或更新版本選取「Lv1_ThirdPerson」，或為舊版選取「ThirdPersonMap」。這是遊戲專案中包含的預設地圖。此地圖專為遊戲中的兩個玩家而設計。
5. 開啟伺服器預設映射的詳細資訊面板。將 GameMode 覆寫設定為「無」。
6. 展開預設模式區段，並將全域預設伺服器遊戲模式設定為您為伺服器整合更新的遊戲模式。

對專案進行這些變更之後，您就可以建置遊戲元件。

Note

針對 Unreal Engine 5.6 或更新版本，如果您在連線到遊戲伺服器後無法移動角色，請更新 BP_ThirdPersonCharacter 藍圖，以新增 IMC_Default 和 的輸入映射內容 IMC_MouseLook，如下所示：



封裝您的遊戲元件

封裝遊戲伺服器 and 遊戲用戶端組建

1. 在 Unreal Engine 編輯器的來源建置版本中開啟您的遊戲專案。
2. 如果使用 Unreal Engine 5.6 或更新版本，請前往編輯、專案設定、封裝。在專案內容目錄中尋找 Cook 所有項目並啟用它。
3. 使用編輯器封裝遊戲用戶端和伺服器組建。
 - a. 選擇目標。前往平台、Windows 並選取下列其中一項：
 - 伺服器：[your-application-name]Server
 - 用戶端：[your-application-name]Client
 - b. 啟動建置。前往平台、Windows、套件專案。

每個封裝程序都會產生可執行檔：[your-application-name]Client.exe 或 [your-application-name]Server.exe。

在 外掛程式中，設定本機工作站上用戶端和伺服器建置可執行檔的路徑。

Unreal 的外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 在本機託管您的遊戲

使用此工作流程，使用 Anywhere 機群將本機工作站設定為遊戲伺服器主機。您可以使用它來測試遊戲伺服器整合，然後再部署到雲端型受管機群。它也適用於反覆進行遊戲開發期間的本機測試。

若要啟動 Amazon GameLift Servers Anywhere 工作流程：

- 在 Unreal 編輯器主工具列中，選擇 Amazon GameLift Servers 選單，然後選取 Host with Anywhere。此動作會開啟外掛程式頁面 Deploy Anywhere，提供六個步驟來整合、建置和啟動遊戲元件。

步驟 1：設定您的設定檔

選擇您要在遵循此工作流程時使用的設定檔。您選取的設定檔會影響工作流程中的所有步驟。您建立的所有資源都會與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

設定使用者設定檔

- 從可用設定檔的下拉式清單中選取設定檔。如果您還沒有設定檔，或想要建立新的設定檔，請前往 Amazon GameLift 功能表，然後選擇設定 AWS 使用者設定檔。
- 如果引導狀態不是「作用中」，請選擇引導設定檔，並等待狀態變更為「作用中」。

步驟 2：設定您的遊戲程式碼

在此步驟中，準備您的遊戲伺服器和遊戲用戶端組建以使用 Amazon GameLift Servers。如果您尚未整合遊戲程式碼，請參閱 [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)。輸入本機工作站上遊戲可執行檔的路徑。

- 遊戲伺服器：將您的遊戲伺服器與適用於的伺服器 SDK 整合，Amazon GameLift Servers 並封裝您的遊戲伺服器建置。如需說明，請參閱 [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)。遊戲伺服器必須與伺服器 SDK 整合，以建立與服務的通訊 Amazon GameLift Servers，並回應啟動新遊戲工作階段和接受遊戲用戶端連線的提示。
- 遊戲用戶端：您至少需要能夠使用 IP 地址和連接埠資訊連線到遊戲伺服器的遊戲用戶端。如果您尚未為設定遊戲用戶端元件 Amazon GameLift Servers，您可以使用 AWS CLI 工具手動請求新的遊戲工作階段、取得連線資訊，並使用該資訊來連接遊戲用戶端。

在某個時間點，您需要有後端服務，才能將新的遊戲工作階段請求傳送至 Amazon GameLift Servers 服務，並將連線資訊轉傳回遊戲用戶端。您可以使用外掛程式隨附的測試地圖，將用戶端 Amazon

GameLift Servers 功能新增至您的遊戲專案。如需建置自訂解決方案的說明，請參閱 [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)。

步驟 3：連線至 Anywhere 機群

在此步驟中，您會指定要使用的 Anywhere 機群。Anywhere 機群定義了運算資源的集合，這些資源可以位於任何地方，用於遊戲伺服器託管。

- 如果您目前使用的 AWS 帳戶有現有的 Anywhere 機群，請開啟機群名稱下拉式清單欄位，然後選擇機群。此下拉式清單只會顯示目前作用中使用者設定檔 AWS 區域中的 Anywhere 機群。
- 如果沒有現有機群，或者您想要建立新的機群，請選擇建立新的 Anywhere 機群並提供機群名稱。

在您為專案選擇 Anywhere 機群之後，Amazon GameLift Servers 會驗證機群狀態為作用中，並顯示機群 ID。您可以在 Unreal 編輯器的輸出日誌中追蹤此請求的進度。

步驟 4：註冊您的工作站

在此步驟中，您會將本機工作站註冊為新 Anywhere 機群中的運算資源。

將工作站註冊為 Anywhere 運算

1. 輸入本機電腦的運算名稱。如果您在機群中新增多個運算，名稱必須是唯一的。
2. 為您的本機電腦提供 IP 地址。此欄位預設為您機器的公有 IP 地址。您也可以使用 localhost (127.0.0.1)，只要您在相同的電腦上執行遊戲用戶端和伺服器。
3. 選擇註冊運算。您可以在 Unreal 編輯器的輸出日誌中追蹤此請求的進度。

為了回應此動作，Amazon GameLift Servers 會驗證它是否可以連接到運算，並傳回有關新註冊的運算的資訊。它也會建立遊戲可執行檔初始化與服務通訊時所需的主控台引數 Amazon GameLift Servers。

步驟 5：產生身分驗證字符

在 Anywhere 運算上執行的遊戲伺服器程序需要身分驗證字符才能呼叫 Amazon GameLift Servers 服務。每當您從外掛程式啟動遊戲伺服器時，外掛程式會自動產生並存放 Anywhere 機群的身分驗證權杖。驗證字符值會儲存為命令列引數，您的伺服器程式碼可在執行時間擷取該引數。

上述程式碼範例也可讓您 [AWS 針對 API 請求使用 Signature 第 4 版 \(SigV4\)](#)。SigV4 是將身分驗證資訊新增至 API 請求的 AWS 簽署通訊協定。

在此步驟中，您不需要採取任何動作。

步驟 6：啟動遊戲

此時，您已完成使用 在本機工作站上啟動和播放多玩家遊戲所需的所有任務Amazon GameLift Servers。

播放您的託管遊戲

1. 啟動您的遊戲伺服器。遊戲伺服器將在準備好託管遊戲工作階段Amazon GameLift Servers時通知。
2. 啟動您的遊戲用戶端並使用新功能來啟動新的遊戲工作階段。此請求會透過新的後端服務傳送至 Amazon GameLift Servers。為了回應，會Amazon GameLift Servers呼叫在本機電腦上執行的遊戲伺服器，以啟動新的遊戲工作階段。當遊戲工作階段準備好接受玩家時，Amazon GameLift Servers會提供連線資訊，讓遊戲用戶端加入遊戲工作階段。

Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管 EC2 機群

在此工作流程中，部署您的遊戲以託管 管理的雲端型運算資源Amazon GameLift Servers。將您的整合遊戲伺服器建置上傳至 Amazon GameLift Servers服務以進行部署。如果您尚未整合遊戲程式碼，請參閱 [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)。當此工作流程完成時，您將有一個運作中的遊戲用戶端，可以連接到雲端中的遊戲伺服器。

若要啟動Amazon GameLift Servers受管 Amazon EC2 工作流程：

- 在 Unreal 編輯器主工具列中，選擇Amazon GameLift Servers選單，然後選取 Host with Managed EC2。此動作會開啟外掛程式頁面部署 Amazon EC2 機群，此機群提供六個步驟來整合、建置、部署和啟動遊戲元件。

步驟 1：設定您的設定檔

選擇您要在遵循此工作流程時使用的設定檔。您選取的設定檔會影響工作流程中的所有步驟。您建立的所有資源都會與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

設定使用者設定檔

1. 從可用設定檔的下拉式清單中選取設定檔。如果您還沒有設定檔，或想要建立新的設定檔，請前往 Amazon GameLift 功能表，然後選擇設定 AWS 使用者設定檔。

2. 如果引導狀態不是「作用中」，請選擇引導設定檔，並等待狀態變更為「作用中」。

步驟 2：設定遊戲程式碼

在此步驟中，準備您的遊戲伺服器和遊戲用戶端組建，以使用適用於 Unreal 的 Amazon GameLift Servers C++ 伺服器 SDK。如果您尚未整合遊戲程式碼和建置遊戲用戶端和伺服器可執行檔，請參閱 [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)。輸入本機工作站上遊戲可執行檔的路徑。

工作流程中的此步驟，外掛程式提供指示和原始程式碼的連結，用於設定 Unreal Editor 的來源建置版本。在建置用戶端和伺服器元件時，您需要使用來源建置版本。

建置與伺服器 SDK 整合的遊戲伺服器後，請完成下列任務，以準備將其上傳至 Amazon GameLift Servers 進行託管。

準備您的伺服器建置以進行雲端部署 (Windows)

在預設存放伺服器建置檔案的 Unreal 編輯器 WindowsServer 資料夾中，進行下列新增：

1. 將伺服器建置安裝指令碼複製到 **WindowsServer** 資料夾的根目錄。安裝指令碼包含在外掛程式下載中。尋找檔案 [project-name]/Plugins/Resources/CloudFormation/extra_server_resources/install.bat。Amazon GameLift Servers 使用此檔案將伺服器建置安裝到您的託管運算。
2. 將 **VC_redist.x64.exe** 檔案複製到 **WindowsServer** 資料夾的根目錄。如果您使用的是 Unreal Engine 5.6 版或更新版本，則可以略過此步驟。此檔案包含在 Visual Studio 安裝中。它通常位於 C:/Program Files (x86)/Microsoft Visual Studio/2019/Professional/VC/Redist/MSVC/v142。
3. 將 OpenSSL 程式庫檔案新增至您的遊戲伺服器建置。如果您的遊戲伺服器與伺服器 SDK 5.3 或更新版本整合，您可以略過此步驟。此版本包含在 Unreal 3.0 版或更新版本的 Amazon GameLift Servers 外掛程式中。

手動尋找 OpenSSL 程式庫並將其複製到位於的遊戲組建套件目錄 <YourGame>/Binaries/Win64。您必須使用與 Unreal Engine 5 版本相同的 OpenSSL 版本。使用錯誤的 OpenSSL 程式庫部署的遊戲組建將無法與服務通訊 Amazon GameLift Servers。

尋找遊戲引擎來源中的 OpenSSL 程式庫。位置會根據您的開發環境而有所不同：

在 Windows 上：

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

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

在 Linux 上：

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

準備您的伺服器建置以進行雲端部署 (Linux)

如需準備專為 Linux 建置的遊戲伺服器的詳細指示，請參閱[在 Amazon Linux 上建置 Amazon GameLift Servers 適用於 Unreal Engine 5 的伺服器 SDK](#)。

1. 指定工作目錄來組織您的建置檔案。工作目錄的結構會依原樣部署到每個託管運算。新增 Linux 建置的遊戲伺服器和所有相依檔案。
2. 在工作目錄的根目錄中建立伺服器建置安裝指令碼。如有需要，請建立 install.sh 檔案並新增任何必要命令，以正確安裝遊戲伺服器組建。Amazon GameLift Servers 使用此檔案將伺服器組建安裝到每個 EC2 託管資源。
3. 將 OpenSSL 程式庫檔案新增至您的遊戲伺服器建置。如果您的遊戲伺服器與伺服器 SDK 5.3 或更新版本整合，您可以略過此步驟。

手動尋找和複製程式庫。您必須使用與 Unreal Engine 5 版本相同的 OpenSSL 版本。使用錯誤的 OpenSSL 程式庫部署的遊戲組建將無法與服務通訊 Amazon GameLift Servers。

- a. 尋找遊戲引擎來源中的 OpenSSL 程式庫。位置會根據您的開發環境而有所不同：

在 Windows 上：

- [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

在 Linux 上：

- 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. 當您找到 OpenSSL 程式庫時，請將其複製到位於 的遊戲組建套件目錄<YourGame>/Binaries/Linux。

步驟 3：選取部署案例

在此步驟中，您可以選擇目前要部署的遊戲託管解決方案。您可以使用任何案例，對遊戲進行多個部署。

- 單一區域機群：將您的遊戲伺服器部署到作用中設定檔預設 AWS 區域中的單一託管資源機群。此案例是測試與 和 伺服器建置組態之 AWS 伺服器整合的良好起點。它會部署下列資源：
 - AWS 機群（隨需），您的遊戲伺服器建置已安裝並執行。
 - Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
 - 將使用者集區與 API 連結APIs 閘道授權方。
 - WebACI 用於調節對 API 閘道的過多玩家呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲位置。CreateGameSession() 如果沒有可用，此函數會呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
- FlexMatch 機群：將您的遊戲伺服器部署到一組機群，並使用規則設定 FlexMatch 配對建構器來建立玩家配對。此案例使用具有多機群、多位置結構的低成本 Spot 託管，以實現持久的可用性。當您準備好開始為託管解決方案設計配對建構器元件時，此方法非常有用。在此案例中，您將為此解決方案建立基本資源，以便稍後視需要自訂。它會部署下列資源：
 - FlexMatch 配對組態和配對規則集，以接受玩家請求並形成配對。
 - 安裝遊戲伺服器組建並在多個位置執行的三個 AWS 機群。包含兩個 Spot 機群和一個隨需機群做為備份。
 - AWS 遊戲工作階段置放佇列，透過尋找最佳的可能託管資源（根據可行性、成本、玩家延遲等）並啟動遊戲工作階段，來滿足提議配對的請求。
 - Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
 - 將使用者集區與 API 連結APIs 閘道授權方。
 - WebACI 用於調節對 API 閘道的過多玩家呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲位置。此函數會呼叫 StartMatchmaking()。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
 - Amazon DynamoDB 資料表可存放玩家和遊戲工作階段資訊的配對票證。
- SNS 主題 + 處理 GameSessionQueue 事件的 Lambda 函數。

步驟 4：設定遊戲參數

在此步驟中，您會描述要上傳至的遊戲 AWS；

- 伺服器建置名稱：為您的遊戲伺服器建置提供有意義的名稱。AWS 使用此名稱來參考已上傳並用於部署的伺服器建置複本。
- 伺服器建置作業系統：輸入伺服器建置用來執行的作業系統。這會告知 AWS 要用來託管遊戲的運算資源類型。
- 遊戲伺服器資料夾：識別本機伺服器建置資料夾的路徑。
- 遊戲伺服器建置：識別遊戲伺服器可執行檔的路徑。
- 遊戲用戶端路徑：識別遊戲用戶端可執行檔的路徑。
- 用戶端組態輸出：此欄位需要指向用戶端建置中包含您 AWS 組態的資料夾。在下列位置尋找它：`[client-build]/[project-name]/Content/CloudFormation`。

步驟 5：部署案例

在此步驟中，您會根據您選擇的部署案例，將遊戲部署到雲端託管解決方案。此程序可能需要幾分鐘的時間，同時 AWS 驗證您的伺服器建置、佈建託管資源、安裝遊戲伺服器、啟動伺服器程序，以及準備好託管遊戲工作階段。

若要開始部署，請選擇部署 CloudFormation。您可以在此處追蹤遊戲託管的狀態。如需更多詳細資訊，您可以登入的 AWS AWS 管理主控台，並檢視事件通知。請務必使用與外掛程式中作用中使用者設定檔相同的帳戶、使用者和 AWS 區域來登入。

部署完成時，您會在 AWS EC2 執行個體上安裝遊戲伺服器。至少有一個伺服器程序正在執行，並準備好啟動遊戲工作階段。

步驟 6：啟動用戶端

此時，您已完成啟動和播放使用託管的多玩家遊戲所需的所有任務 Amazon GameLift Servers。若要玩遊戲，請啟動遊戲用戶端的執行個體。

如果您部署了單一機群案例，則可以使用一個播放器開啟單一用戶端執行個體，輸入伺服器映射並四處移動。開啟遊戲用戶端的其他執行個體，將第二個玩家新增至相同的伺服器遊戲映射。

如果您部署 FlexMatch 案例，解決方案會等待至少兩個用戶端排入佇列以進行遊戲工作階段放置，然後玩家才能進入伺服器映射。

Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群

使用此引導式外掛程式工作流程為您的遊戲伺服器建立容器映像，並將其部署至容器型託管解決方案。如果您尚未整合遊戲程式碼，請參閱 [Unreal 的外掛程式：整合您的遊戲程式碼](#)。當您成功完成此工作流程時，您的容器化遊戲伺服器會在雲端執行，而且您可以使用 外掛程式來啟動遊戲用戶端、連線至遊戲工作階段，以及玩遊戲。

開始之前

此工作流程假設您已完成下列任務。

- 將您的遊戲伺服器程式碼與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 整合。您的託管遊戲伺服器必須能夠與 Amazon GameLift Servers服務通訊，以便回應啟動新遊戲工作階段和報告遊戲工作階段狀態的請求。如果您尚未完成此任務，建議您先使用 Anywhere 遵循外掛程式工作流程主機。如需準備遊戲伺服器程式碼的指引，請參閱 [更新您的遊戲伺服器程式碼](#)。對於受管容器機群，您必須將遊戲與伺服器 SDK 5.2 版或更新版本整合。

Note

如果您使用的是啟動遊戲地圖，則此任務已為您完成。

- 封裝遊戲伺服器可執行檔以在 Linux 上執行。如果您是在 Windows 上進行開發並整合 C++ 伺服器 SDK 5.2.x 版或更早版本，則需要使用 [Unreal 跨編譯工具組](#)。或者，您可以設定個別的 Linux 工作區，或使用如適用於 Linux 的 Windows 子系統 (WSL) 等工具。
- 收集檔案以使用遊戲伺服器建置進行部署。在本機電腦上，建立工作目錄來組織檔案，這些檔案會內建在您的遊戲伺服器容器映像中。這些可能包括遊戲相依性、啟動遊戲伺服器的指令碼，以及啟動容器時的其他程序等。
- 新增遊戲伺服器建置的 OpenSSL 程式庫檔案。如果您的遊戲伺服器與伺服器 SDK 5.3 或更新版本整合，您可以略過此步驟。

手動尋找 OpenSSL 程式庫並將其複製到位於的遊戲組建套件目錄<YourGame>/Binaries/Win64。您必須使用與 Unreal Engine 5 版本相同的 OpenSSL 版本。使用錯誤的 OpenSSL 程式庫部署的遊戲組建將無法與服務通訊Amazon GameLift Servers。

若要尋找 OpenSSL 程式庫，請查看您的遊戲引擎來源。位置會根據您的開發環境而有所不同：

在 Windows 上：

- [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

在 Linux 上：

- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libssl.so.1.1
- Engine/Source/Thirdparty/OpenSSL/1.1.1n/include/libcrypto.so.1.1
- 將您的遊戲用戶端程式碼與 整合 Amazon GameLift Servers。完成此任務的一個方法是新增已整合的範例資產（隨附於外掛程式）。如需準備遊戲用戶端程式碼的指引，請參閱 [整合您的用戶端遊戲地圖](#)。
- 在本機電腦上安裝 Docker。如果您希望外掛程式為您建立容器映像並將其推送至 ECR 儲存庫，則需要安裝此工具。或者，您可以手動執行這些任務，並指示外掛程式使用現有的容器映像。如需手動建置映像的詳細資訊，請參閱 [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。

若要啟動 Amazon GameLift Servers 受管容器工作流程：

- 在 Unreal 編輯器主工具列中，選擇 Amazon GameLift Servers 選單，然後選取受管容器。此動作會開啟外掛程式頁面 Host with Managed Containers，提供使用遊戲伺服器建置建立容器映像、部署至容器機群，以及啟動遊戲 step-by-step 程序。

步驟 0：設定您的設定檔

本節顯示您目前選取的使用者設定檔。確認目前的使用者設定檔是您要用於此工作流程的設定檔。您在此工作流程中建立的所有資源都與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

您可能需要修改選取的使用者設定檔，如果：

- 目前未選取設定檔。
- 您想要選取不同的設定檔或建立新的設定檔。
- 您需要引導選取的設定檔（如果引導狀態為非作用中）。

設定或變更選取的使用者設定檔

- 在 Amazon GameLift Servers 功能表中，選擇開啟 AWS 存取登入資料。

步驟 1：評估容器準備程度

在將遊戲伺服器部署到容器機群之前，您必須將其封裝到容器映像中，並存放在 Amazon ECR 儲存庫中。外掛程式可以為您完成這些任務，或者您可以手動執行這些任務。在此步驟中，提供容器映像和 ECR 儲存庫狀態的相關資訊。

使用評估問題來告知外掛程式需要採取哪些步驟：

- 建立新的容器映像。如果您選擇此選項，下一步將提示您輸入遊戲伺服器建置目錄的位置和建置可執行檔。外掛程式使用 Dockerfile 範本（由提供 Amazon GameLift Servers），並自動為您的遊戲進行設定。您可以在 [中檢視範本建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。選擇此選項後，請指出您希望外掛程式存放新映像的位置：
 - 建立新的 Amazon ECR 儲存庫，並將容器映像推送到其中。外掛程式會使用 AWS 帳戶建立私有 ECR 儲存庫，並在您選取的使用者設定檔 AWS 區域中建立預設值。
 - 將容器映像推送至先前建立的 Amazon ECR 儲存庫。如果您選擇此選項，下一個步驟將提示您從清單中選擇現有的 Amazon ECR 儲存庫。此清單包含 AWS 帳戶的所有 Amazon ECR 儲存庫，以及所選使用者設定檔 AWS 區域中的預設值。您可以選取公有或私有儲存庫。
- 使用現有的容器映像。如果您已手動建置映像，建議您使用提供的 Dockerfile 範本 Amazon GameLift Servers，該範本可在取得 [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。選擇此選項後，請指出影像所在的位置。
 - 本機存放的 Docker 產生的映像。如果您選擇此選項，外掛程式會建立新的 Amazon ECR 私有儲存庫，並將本機映像檔案推送到該儲存庫。下一個步驟會提示您輸入映像 ID，外掛程式會使用此 ID 來尋找映像檔案。
 - 已存放在 Amazon ECR 儲存庫中的容器映像。如果您選擇此選項，下一個步驟將提示您從清單中選擇現有的 Amazon ECR 儲存庫和映像。此清單包含 AWS 帳戶的所有 Amazon ECR 儲存庫，以及所選使用者設定檔 AWS 區域中的預設值。您可以選取公有或私有儲存庫。

步驟 2：設定映像部署

在此步驟中，提供外掛程式將容器映像部署至容器機群所需的資訊。此步驟會請求以下資訊：

- 遊戲伺服器建置、容器映像或 Amazon ECR 儲存庫的位置，取決於您在步驟 1 中的選擇。
- 用於受管容器部署的案例。
- 用戶端組態輸出路徑。選取用戶端建置中包含您 AWS 組態的資料夾。在下列位置尋找它：`[client-build]/[project-name]/Content/CloudFormation`。
- 選用的部署設定。本節具有外掛程式預設使用的組態設定。您可以修改這些值或保留預設值

- 遊戲名稱預設為遊戲專案的名稱。外掛程式建立的所有 AWS 資源都會參考遊戲名稱值。
- 連接埠範圍、記憶體限制和 vCPU 限制是容器機群的組態設定。如需自訂這些值的詳細資訊，請參閱 [設定網路連線](#) 以取得連線連接埠範圍，以及 [設定資源限制](#) 以取得資源限制。
- 容器映像標籤用於分類 Amazon ECR 中的容器映像。預設值為 unreal-gamelift-plugin。
- Amazon ECR 儲存庫的名稱。您可以編輯此欄位，只在外掛程式為您建立 ECR 儲存庫時建議自訂名稱。預設值為 unreal-game lift-plugin-ecr-repository。

部署案例選項

單一區域容器機群

此案例會將您的遊戲伺服器部署到單一容器機群。這是測試與 AWS 和容器組態之伺服器整合的良好起點。它會部署下列資源。

- Amazon GameLift Servers 容器群組定義說明如何在容器機群上部署和執行容器映像。
- Amazon GameLift Servers 安裝並執行遊戲伺服器容器的容器機群（隨需），以及別名。
- Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
- 將使用者集區與 API 連結APIs Gateway 授權方。
- Web 存取控制清單 (ACL)，用於調節對 API Gateway 的過多玩家呼叫。
- 代表遊戲用戶端向Amazon GameLift Servers服務提出請求的後端服務，例如請求遊戲工作階段和加入遊戲：
 - API Gateway + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲工作階段槽。CreateGameSession() 如果沒有可用的開放插槽，此函數會呼叫。
 - API Gateway + Lambda 函數可讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。

使用 的單一區域容器機群 FlexMatch

此案例會將您的遊戲伺服器部署到容器機群、設定遊戲工作階段置放，以及設定FlexMatch配對。當您準備好開始為託管解決方案設計自訂配對建構器時，此案例非常有用。使用此案例來建立此解決方案的基本資源，您可以視需要稍後進行自訂。它會部署下列資源：

- Amazon GameLift Servers 容器群組定義，說明如何在容器機群上部署和執行容器映像。
- Amazon GameLift Servers 安裝並執行遊戲伺服器容器的容器機群（隨需），以及別名。
- FlexMatch 配對組態和配對規則集，以接受玩家請求並形成配對。

- Amazon GameLift Servers 透過尋找最佳的託管資源（根據可行性、成本、玩家延遲等）並啟動遊戲工作階段，滿足對提議配對的請求的遊戲工作階段佇列。
- Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
- 將使用者集區與 API 連結APIs Gateway 授權方。
- Web 存取控制清單 (ACL)，用於調節對 API Gateway 的過多玩家呼叫。
- 代表遊戲用戶端向Amazon GameLift Servers服務提出請求的後端服務，例如請求遊戲工作階段和加入遊戲：
 - API Gateway + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲工作階段槽。StartMatchmaking() 如果沒有可用的開放插槽，此函數會呼叫。
 - API Gateway + Lambda 函數可讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
- DynamoDB 資料表可存放玩家的配對票證和遊戲工作階段資訊。
- Amazon SNS 主題 + Lambda 函數來處理 GameSessionQueue 事件。

部署容器機群

機群組態完成後，請選擇部署容器機群按鈕以開始部署。當外掛程式建立容器映像並將其推送至 ECR、為容器機群佈建託管資源、為選取的託管解決方案案例部署機群和其他 AWS 資源時，此程序可能需要幾分鐘的時間。

開始部署時，您可以追蹤每個步驟的進度。根據您的組態，這些步驟可能包含下列項目：

- 設定容器映像
- 建立 Amazon ECR 儲存庫
- 建置映像並推送至 Amazon ECR
- 建立容器群組定義
- 建立容器機群

如需更詳細的部署資訊，請選擇 管理主控台 中的 AWS 檢視。當容器機群達到作用中狀態時，機群會主動執行具有伺服器程序的容器，這些程序已準備好託管遊戲工作階段。

當部署完成時，您有一個工作容器機群，已準備好託管遊戲工作階段並接受玩家連線。

您無法停止進行中的部署。如果部署進入錯誤狀態或失敗，您可以使用重設部署選項重新開始。

啟動用戶端

此時，您已完成所有任務，以啟動和播放使用託管的多玩家遊戲Amazon GameLift Servers。若要玩遊戲，請選擇啟動用戶端以啟動遊戲用戶端的本機執行個體。

- 如果您部署了單一機群案例，請使用一個玩家開啟遊戲用戶端的一個執行個體，然後輸入伺服器地圖以四處移動。您可以開啟遊戲用戶端的第二個執行個體，將第二個玩家新增至相同的伺服器遊戲地圖。
- 如果您部署了FlexMatch案例，託管解決方案會等待至少兩個遊戲用戶端提出配對請求。使用一個玩家開啟遊戲用戶端的至少兩個執行個體。兩個玩家將會進行配對，並提示他們加入配對的遊戲工作階段。

更新容器機群

如果您已成功部署受管容器託管解決方案，您可以使用更新部署功能。此選項可讓您更新已部署容器機群的組態設定，而不必建立新的機群。

更新部署時，您可以使用不同的遊戲伺服器建置來部署容器映像、變更 Amazon ECR 儲存庫、選擇不同的部署案例，以及自訂選用的組態設定。

當您準備好部署變更時，請選擇更新。部署更新所需的時間類似於完整部署。如需詳細部署資訊，請選擇 AWS 管理主控台中的檢視。

清除已部署的資源

最佳實務是在不再需要受管容器解決方案時，立即清理這些解決方案 AWS 的資源。如果您不移除這些資源，則可能會繼續產生這些資源的成本。

刪除下列資源：

- 受管容器資源堆疊。此堆疊中的資源取決於您選擇的部署案例。若要刪除整個堆疊，請使用 CloudFormation 主控台。從Amazon GameLift Servers外掛程式產生的堆疊使用以下命名慣例：GameLiftPluginForUnreal-{GameName}-Containers。在外掛程式中啟動新的受管容器部署之前，請等待堆疊刪除程序完成。如需詳細資訊，請參閱[從 CloudFormation 主控台刪除堆疊](#)。
- Amazon ECR 儲存庫。如果您使用外掛程式為容器映像建立儲存庫，您可能想要刪除任何不再需要的儲存庫。在重設受管容器部署之前，您不需要刪除儲存庫。如果您更新或重設部署，外掛程式將自動使用相同的儲存庫，除非被指示使用另一個儲存庫。如需詳細資訊，請參閱[刪除 Amazon ECR 中的私有儲存庫](#)。

Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 (伺服器 SDK 5.x)

此外掛程式會將 Amazon GameLift Servers C# 伺服器 SDK 和工具新增至 Unity 編輯器。使用引導式 UI 工作流程將伺服器 SDK 功能整合到您的遊戲專案中，並為您的遊戲伺服器部署 Amazon GameLift Servers 託管解決方案。

使用 外掛程式，您可以建置基本的工作託管解決方案，然後視需要最佳化和自訂。使用本機工作站做為主機來設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群。對於使用受管 EC2 或受管容器機群的雲端託管，請使用完整的解決方案部署遊戲伺服器，以管理遊戲工作階段請求和用戶端連線。

主題

- [安裝 Unity 遊戲專案的外掛程式](#)
- [Unity 的外掛程式：設定 AWS 使用者設定檔](#)
- [Unity 外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)
- [Unity 外掛程式：將您的遊戲部署到受管 EC2 機群](#)
- [Unity 外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群](#)

安裝 Unity 遊戲專案的外掛程式

[從 GitHub 取得 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式](#)

如需如何安裝遊戲專案外掛程式的詳細資訊，請參閱 GitHub 儲存庫讀我檔案。

外掛程式包含下列元件：

- Unity 編輯器的外掛程式模組。安裝外掛程式時，新的主功能表項目可讓您存取 Amazon GameLift Servers 功能。
- 具有用戶端功能的 Amazon GameLift Servers 服務 API 的 C# 程式庫。
- Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK (5.x 版) 的 C# 程式庫。
- 遊戲內容範例，包括資產和場景，因此 Amazon GameLift Servers 即使您沒有可供建置的多玩家遊戲，也可以試用。
- 做為 CloudFormation 範本提供的解決方案組態，外掛程式會在將遊戲伺服器部署至雲端進行託管時使用。

此外掛程式使用 AWS CloudFormation 範本來部署常見遊戲案例的託管解決方案。依照提供的方式使用這些解決方案，或視需要為您的遊戲自訂解決方案。

Unity 的外掛程式：設定 AWS 使用者設定檔

安裝外掛程式後，請使用有效的 AWS 帳戶設定使用者設定檔。您可以在外掛程式中維護多個設定檔，但一次只能選取一個設定檔。每當您在外掛程式中工作時，請選取要使用的設定檔。每個工作流程頁面會顯示目前選取的設定檔。

維護多個設定檔可讓您在不同託管部署之間切換。例如，您可以設定使用相同 AWS 帳戶但部署到不同 AWS 區域的設定檔。或者，您可以使用不同的 AWS 帳戶或使用者和許可集來設定設定檔。

Note

如果您已在工作站上安裝 AWS CLI 並已設定設定檔，Amazon GameLift Servers 外掛程式會偵測它並將其列為現有的設定檔。外掛程式會自動選取任何名為 `default` 的設定檔。您可以使用現有的設定檔或建立新的設定檔。

必須引導所有設定檔，才能在您的帳戶使用者下設定一些必要的 AWS 資源。

管理您的 AWS 設定檔

1. 在 Unity 主工具列中，選擇 Amazon GameLift Servers 選單，然後選取 AWS 存取登入資料。此動作會將 Amazon GameLift Servers 外掛程式開啟至 頁面設定您的使用者設定檔。
2. 使用按鈕來建立新 AWS 帳戶，或為您已有 AWS 的帳戶設定使用者設定檔。
3. 如果您還沒有使用者設定檔，系統會提示您輸入設定檔詳細資訊並建立新的設定檔。請提供下列資訊：
 - AWS 帳戶。如果您建立新 AWS 帳戶，請使用 [的連結](#)，AWS 管理主控台 並依照提示操作。如需詳細資訊，[請參閱建立 AWS 帳戶](#)。
 - 具有使用 Amazon GameLift Servers 和其他必要 AWS 服務許可 AWS 的使用者。[設定 AWS 使用者帳戶](#) 如需設定具有 Amazon GameLift Servers 許可的 AWS Identity and Access Management (IAM) 使用者以及具有長期憑證的程式設計存取的指示，請參閱。

Note

外掛程式使用者可選擇「設定 IAM 服務角色」步驟。只有在遊戲伺服器存取 Amazon S3 或 DynamoDB 等其他 AWS 資源時，才需要 IAM 服務角色。

- 您 AWS 使用者的登入資料。這些登入資料包含 AWS 存取金鑰 ID 和 AWS 私密金鑰。如需詳細資訊，請參閱[取得您的存取金鑰](#)。

- AWS 區域。這是您要建立 AWS 資源以進行託管的地理位置。在開發期間，我們建議您使用靠近實體位置的區域。從[支援的區域清單中選擇 AWS 區域](#)。
4. 如果外掛程式偵測到現有的設定檔，則會顯示可用的設定檔清單。從清單中選擇現有的設定檔，或選擇新增另一個設定檔以建立新的設定檔。

引導使用者設定檔

所有設定檔都必須引導才能與 Amazon GameLift Servers 外掛程式搭配使用。引導會建立設定檔專屬的 Amazon S3 儲存貯體。它用於存放專案組態、建置成品和其他相依性。儲存貯體不會在其他設定檔之間共用。

引導涉及建立新的 AWS 資源，並可能產生成本。

若要引導您的設定檔：

1. 在AWS 存取登入資料頁面上，檢查您要使用的使用者設定檔的引導狀態。如果設定檔的引導狀態為「非作用中」且未列出 S3 儲存貯體，則需要引導設定檔。
2. 選取您要使用的設定檔，然後選擇引導設定檔。
3. 等待引導狀態變更為「作用中」。這可能需要幾分鐘的時間。

Unity 外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試

在此工作流程中，您可以新增 Amazon GameLift Servers 功能的用戶端和伺服器遊戲程式碼，並使用外掛程式將本機工作站指定為測試遊戲伺服器主機。當您完成整合任務時，請使用 外掛程式來建置遊戲用戶端和伺服器元件。

若要啟動 Amazon GameLift Servers Anywhere 工作流程：

- 在 Unity 編輯器主功能表中，選擇Amazon GameLift Servers並選取 Host with Anywhere。此動作會開啟外掛程式頁面，以使用 @Anywhere 機群設定您的遊戲。此頁面提供五個步驟的程序來整合、建置和啟動您的遊戲元件。

設定您的設定檔

選擇您要在遵循此工作流程時使用的設定檔。您選取的設定檔會影響工作流程中的所有步驟。您建立的所有資源都會與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

1. 從可用設定檔的下拉式清單中選取設定檔。如果您還沒有設定檔，或想要建立新的設定檔，請前往Amazon GameLift Servers選單，然後選擇設定 AWS 帳戶設定檔。
2. 如果引導狀態不是「作用中」，請選擇引導設定檔，並等待狀態變更為「作用中」。

將您的遊戲程式碼與 C# 伺服器 SDK 整合

 Note

如果您匯入了範例遊戲，則可以略過此步驟。範例遊戲資產已有必要的伺服器和用戶端程式碼。

對於工作流程中的此步驟，您可以更新遊戲專案中的用戶端和伺服器程式碼。

- 遊戲伺服器必須能夠與服務通訊Amazon GameLift Servers，以接收啟動遊戲工作階段、提供遊戲工作階段連線資訊和報告狀態的提示。
- 遊戲用戶端必須能夠取得遊戲工作階段的相關資訊、加入或啟動遊戲工作階段，以及取得連線資訊以加入遊戲。

整合您的伺服器程式碼

如果您使用自己的遊戲專案搭配自訂場景，請使用提供的範例程式碼將必要的伺服器程式碼新增至您的遊戲專案：

1. 在您的遊戲專案檔案中，開啟 Assets/Scripts/Server 資料夾。如果不存在，請建立它。
2. 前往 GitHub repo [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](https://github.com/aws/amazon-gamelift-plugin-unity) 並開啟路徑 Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Server。
3. 找到 檔案，並將其GameLiftServer.cs複製到遊戲專案的 Server 資料夾。當您建置伺服器可執行檔時，請使用此檔案做為建置目標。

範例程式碼包含這些最低必要元素，這些元素使用 Amazon GameLift Servers C# 伺服器 SDK（第 5 版）：

- 初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端。Amazon GameLift Servers Anywhere 機群需要具有伺服器參數的InitSDK()呼叫。這些設定會自動設定為在 外掛程式中使用。

- 實作必要的回呼函數，以回應來自 Amazon GameLift Servers服務的請求，包括 `OnStartGameSession`、`OnProcessTerminate`和 `onHealthCheck`。
- `ProcessReady()` 使用指定的連接埠呼叫，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時通知 Amazon GameLift Servers服務。

如果您想要自訂範例伺服器程式碼，請參閱這些資源：

- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)
- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

整合您的用戶端程式碼

如果您使用自己的遊戲專案搭配自訂場景，則需要將基本功能整合到您的遊戲用戶端。您也需要新增 UI 元素，讓玩家可以登入並加入遊戲工作階段。使用適用於的服務 API Amazon GameLift Servers (在 AWS SDK 中) 取得遊戲工作階段資訊、建立新的遊戲工作階段，或加入現有的遊戲工作階段，

使用 Anywhere 機群建置用戶端進行本機測試時，您可以將直接呼叫新增至Amazon GameLift Servers服務。當您為雲端託管開發遊戲時，或者如果您計劃使用 Anywhere 機群進行生產託管時，您將需要建立用戶端後端服務，以處理遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers服務之間的所有通訊。

若要整合Amazon GameLift Servers到您的用戶端程式碼，請使用下列資源做為指南。

- 將用戶端與 GitHub repo `aws/amazon-gamelift-plugin-unity` 中的 `GameLiftCoreApi` 類別整合。此類別提供玩家身分驗證和擷取遊戲工作階段資訊的控制項。
- 檢視遊戲整合範例，請參閱 GitHub repo `aws/amazon-gamelift-plugin-unity`，`Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Client/GameLiftClient.cs`。
- 請遵循將 Amazon GameLift Servers 新增至 Unity 遊戲用戶端中的指示。

對於連接到 Anywhere 機群的遊戲用戶端，您的遊戲用戶端需要以下資訊。外掛程式會自動更新您的遊戲專案，以使用您在外掛程式中建立的資源。

- `FleetId` - Anywhere 機群的唯一識別符。
- `FleetLocation` - Anywhere 機群的自訂位置。
- `AwsRegion` - Anywhere 機群託管 AWS 的區域。這是您在使用者設定檔中設定的區域。

- **ProfileName** - 本機電腦上的 AWS 登入資料設定檔，允許存取適用於 Amazon GameLift Servers 的 AWS SDK。遊戲用戶端使用這些登入資料來驗證對 Amazon GameLift Servers 服務的請求。

Note

登入資料設定檔是由外掛程式產生，並存放在本機電腦上。因此，您必須在本機機器（或具有相同設定檔的機器）上執行用戶端。

連線至 Anywhere 機群

在此步驟中，您會指定要使用的 Anywhere 機群。Anywhere 機群定義了運算資源的集合，這些資源可以位於任何地方，用於遊戲伺服器託管。

- 如果您目前使用的 AWS 帳戶有現有的 Anywhere 機群，請開啟機群名稱下拉式清單欄位，然後選擇機群。此下拉式清單只會顯示目前作用中使用者設定檔 AWS 區域中的 Anywhere 機群。
- 如果沒有現有機群，或者您想要建立新的機群，請選擇建立新的 Anywhere 機群並提供機群名稱。

在您為專案選擇 Anywhere 機群之後，Amazon GameLift Servers 會驗證機群狀態為作用中，並顯示機群 ID。您可以在 Unity 編輯器的輸出日誌中追蹤此請求的進度。

註冊運算

在此步驟中，您會將本機工作站註冊為新 Anywhere 機群中的運算資源。

1. 輸入本機電腦的運算名稱。如果您在機群中新增多個運算，名稱必須是唯一的。
2. 選擇註冊運算。您可以在 Unity 編輯器的輸出日誌中追蹤此請求的進度。

外掛程式會使用設定為 localhost (127.0.0.1) 的 IP 地址註冊您的本機工作站。此設定假設您將在相同的機器上執行遊戲用戶端和伺服器。

為了回應此動作，Amazon GameLift Servers 會驗證它是否可以連接到運算，並傳回有關新註冊的運算的資訊。

啟動遊戲

在此步驟中，您將建置遊戲元件並啟動它們來玩遊戲。完成下列任務：

1. 設定您的遊戲用戶端。在此步驟中，您會提示外掛程式更新遊戲專案的GameLiftClientSettings資產。外掛程式會使用此資產來存放遊戲用戶端連線至Amazon GameLift Servers服務所需的特定資訊。
 - a. 如果您未匯入並初始化範例遊戲，請建立新的GameLiftClientSettings資產。在 Unity 編輯器主功能表中，選擇資產、建立、Amazon GameLift、用戶端設定。如果您在專案GameLiftClientSettings中建立多個 複本，外掛程式會自動偵測此情況，並通知您外掛程式將更新的資產。
 - b. 在啟動遊戲中，選擇設定用戶端：Application Anywhere 設定。此動作會更新您的遊戲用戶端設定，以使用您剛設定的 Anywhere 機群。
2. 建置並執行您的遊戲用戶端。
 - a. 使用標準 Unity 建置程序建置用戶端可執行檔。在檔案、建置設定中，將平台切換至 Windows、Mac、Linux。如果您匯入範例遊戲並初始化設定，則建置清單和建置目標會自動更新。
 - b. 啟動新建置遊戲用戶端可執行檔的一或多個執行個體。
3. 在 Anywhere 機群中啟動遊戲伺服器。選擇伺服器：在編輯器中啟動伺服器。只要 Unity 編輯器保持開啟狀態，此任務就會啟動用戶端可以連線的即時伺服器。
4. 開始或加入遊戲工作階段。在您的遊戲用戶端執行個體中，使用 UI 將每個用戶端加入遊戲工作階段。如何執行此操作取決於如何將功能新增至用戶端。

如果您使用的是範例遊戲用戶端，則具有下列特性：

- 玩家登入元件。連線到 Anywhere 機群上的遊戲伺服器時，沒有玩家驗證。您可以輸入任何值來加入遊戲工作階段。
- 簡單加入遊戲 UI。當用戶端嘗試加入遊戲時，用戶端會自動尋找具有可用玩家位置的作用中遊戲工作階段。如果沒有可用的遊戲工作階段，用戶端會請求新的遊戲工作階段。如果遊戲工作階段可用，用戶端會請求加入可用的遊戲工作階段。使用多個並行用戶端測試遊戲時，第一個用戶端會啟動遊戲工作階段，其餘用戶端會自動加入現有的遊戲工作階段。
- 具有四個玩家位置的遊戲工作階段。您可以同時啟動最多四個遊戲用戶端執行個體，它們將加入相同的遊戲工作階段。

從伺服器可執行檔啟動（選用）

您可以建置和啟動遊戲伺服器可執行檔，以便在 Anywhere 機群上進行測試。

1. 使用標準 Unity 建置程序建置伺服器可執行檔。在檔案、建置設定中，將平台切換到專用伺服器 and 建置。
2. 使用 Anywhere 機群 ID 和 AWS 區域呼叫 AWS CLI 命令 [get-compute-auth-token](#)，以取得短期身分驗證字符。當您建立機群時，機群 ID 會顯示在連線至 Anywhere 機群中。當您選取作用中的設定檔時，AWS 區域會顯示在設定設定檔中。

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

3. 從命令列啟動新建置的遊戲伺服器可執行檔，並傳遞有效的身分驗證字符。

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

Unity 外掛程式：將您的遊戲部署到受管 EC2 機群

在此工作流程中，您會使用 外掛程式來準備您的遊戲，以便在由 管理的雲端型運算資源上託管 Amazon GameLift Servers。您可以為 Amazon GameLift Servers 功能新增用戶端和伺服器遊戲程式碼，然後將伺服器建置上傳到 Amazon GameLift Servers 服務以進行託管。當此工作流程完成時，您會在雲端中執行遊戲伺服器，以及可以與其連線的工作遊戲用戶端。

若要啟動 Amazon GameLift Servers 受管 Amazon EC2 工作流程：

- 在 Unity 編輯器主功能表中，選擇 Amazon GameLift Servers 並選取 Host with Managed EC2。此工作流程提供六個步驟來整合、建置、部署和啟動遊戲元件。

設定您的設定檔

選擇您要在遵循此工作流程時使用的設定檔。您選取的設定檔會影響工作流程中的所有步驟。您建立的所有資源都會與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

1. 從可用設定檔的下拉式清單中選取設定檔。如果您還沒有設定檔，或想要建立新的設定檔，請前往 Amazon GameLift Servers 選單，然後選擇設定 AWS 帳戶設定檔。
2. 如果引導狀態不是「作用中」，請選擇引導設定檔，並等待狀態變更為「作用中」。

將您的遊戲與 整合 Amazon GameLift Servers

在此任務中，您會更新遊戲專案中的用戶端和伺服器程式碼。

- 遊戲伺服器必須能夠與服務通訊Amazon GameLift Servers，以接收啟動遊戲工作階段、提供遊戲工作階段連線資訊以及報告狀態的提示。
- 遊戲用戶端必須能夠取得遊戲工作階段的相關資訊、加入或啟動遊戲工作階段，以及取得連線資訊以加入遊戲。

Note

如果您匯入了範例遊戲，則可以略過此步驟。範例遊戲資產已有必要的伺服器和用戶端程式碼。

整合您的伺服器程式碼

使用您自己的遊戲專案搭配自訂場景時，請使用提供的範例程式碼，將必要的伺服器程式碼新增至您的遊戲專案。如果您將遊戲專案與 Anywhere 機群整合進行測試，表示您已完成此步驟中的指示。

1. 在您的遊戲專案檔案中，開啟 Assets/Scripts/Server 資料夾。如果不存在，請建立它。
2. 前往 GitHub repo [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](https://github.com/aws/amazon-gamelift-plugin-unity) 並開啟路徑 Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Server。
3. 找到 檔案，並將其GameLiftServer.cs複製到遊戲專案的Server資料夾。當您建置伺服器可執行檔時，請使用此檔案做為建置目標。

範例程式碼包含這些最低必要元素，這些元素使用 Amazon GameLift Servers C# 伺服器 SDK（第 5 版）：

- 初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端。Amazon GameLift Servers Anywhere 機群需要具有伺服器參數的 InitSDK() 呼叫。這些設定會自動設定為在 外掛程式中使用。
- 實作必要的回呼函數，以回應來自 Amazon GameLift Servers服務的請求，包括 OnStartGameSession、OnProcessTerminate和 onHealthCheck。
- ProcessReady() 使用指定的連接埠呼叫，以在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時通知 Amazon GameLift Servers服務。

如果您想要自訂範例伺服器程式碼，請參閱這些資源：

- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)
- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

整合您的用戶端程式碼

對於連接到雲端遊戲伺服器的遊戲用戶端，最佳實務是使用用戶端後端服務來呼叫 Amazon GameLift Servers 服務，而不是直接從遊戲用戶端進行呼叫。

在託管於受管 EC2 機群的外掛程式工作流程中，每個部署案例都包含預先建置的後端服務，其中包含下列元件：

- 一組 Lambda 函數和 DynamoDB 資料表，用於請求遊戲工作階段和擷取遊戲工作階段資訊。這些元件使用 API 閘道做為代理。
- 產生唯一玩家 IDs 並驗證玩家連線的 Amazon Cognito 使用者集區。

若要使用這些元件，您的遊戲用戶端需要將請求傳送至後端服務的功能，才能執行下列動作：

- 在 AWS Cognito 使用者集區中建立玩家使用者並進行驗證。
- 加入遊戲工作階段並接收連線資訊。
- 使用配對來加入遊戲。

使用下列資源做為指南。

- 將用戶端與 GitHub repo [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](#) 中的 [GameLiftCoreApi](#) 類別整合。此類別提供玩家身分驗證和擷取遊戲工作階段資訊的控制項。
- 若要檢視範例遊戲整合，請前往 GitHub repo [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](#)、Samples~/SampleGame/Assets/Scripts/Client/GameLiftClient.cs。
- [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)。

(僅限 Unity 6.3+) 整合 install.sh 指令碼

Linux 上的 Unity 6.3 需要 glibc 2.35。Amazon Linux 2023 包含 glibc 2.34。提供 install.sh 指令碼，可處理從來源建置 glibc 2.35，並將 Unity 二進位檔設定為使用 glibc 2.35。

1. 前往 GitHub repo [aws/amazon-gamelift-plugin-unity](#) 並開啟路徑 ExtraServerResources。
2. 找到 檔案，並將其 install.sh 複製到包含伺服器建置的資料夾中。
3. 如果您有現有的 install.sh，請將兩個指令碼的內容合併到單一 install.sh。

選取部署案例

在此步驟中，您可以選擇目前要部署的遊戲託管解決方案。您可以使用任何案例，對遊戲進行多個部署。

- **單一區域機群：**將您的遊戲伺服器部署到作用中設定檔預設 AWS 區域中的單一託管資源機群。此案例是測試與 AWS 和 伺服器建置組態之伺服器整合的良好起點。它會部署下列資源：
 - AWS 機群（隨需），您的遊戲伺服器建置已安裝並執行。
 - Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
 - 將使用者集區與 API 連結APIs 閘道授權方。
 - WebACI 用於調節對 API 閘道的過多玩家呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲位置。CreateGameSession() 如果沒有可用，此函數會呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
- **FlexMatch 機群：**將您的遊戲伺服器部署到一組機群，並使用規則設定 FlexMatch 配對建構器來建立玩家配對。此案例使用具有多機群、多位置結構的低成本 Spot 託管，以實現持久的可用性。當您準備好開始為託管解決方案設計配對建構器元件時，此方法非常有用。在此案例中，您將為此解決方案建立基本資源，之後可以視需要自訂。它會部署下列資源：
 - FlexMatch 配對組態和配對規則集，以接受玩家請求並形成配對。
 - 安裝 AWS 遊戲伺服器組建並在多個位置執行的三個機群。包含兩個 Spot 機群和一個隨需機群做為備份。
 - AWS 遊戲工作階段置放佇列，透過尋找最佳的可能託管資源（根據可行性、成本、玩家延遲等）並啟動遊戲工作階段，來滿足提議配對的請求。
 - Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
 - 將使用者集區與 API 連結APIs 閘道授權方。
 - WebACI 用於調節對 API 閘道的過多玩家呼叫。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲位置。此函數會呼叫 StartMatchmaking()。
 - API 閘道 + Lambda 函數，讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
 - Amazon DynamoDB 資料表可存放玩家和遊戲工作階段資訊的配對票證。
 - SNS 主題 + 處理 GameSessionQueue 事件的 Lambda 函數。

設定遊戲參數

在此步驟中，您會描述要上傳到的遊戲 AWS。

- **遊戲名稱：**為您的遊戲專案提供有意義的名稱。此名稱用於 外掛程式。
- **機群名稱：**為您的受管 EC2 機群提供有意義的名稱。在主控台中列出資源時，Amazon GameLift Servers 會使用此名稱 AWS（以及機群 ID）。
- **組建名稱：**為您的伺服器組建提供有意義的名稱。AWS 使用此名稱來參考上傳到 Amazon GameLift Servers 並用於部署的伺服器組建複本。
- **啟動參數：**輸入在受管 EC2 機群執行個體上啟動伺服器可執行檔時要執行的選用指示。長度上限為 1024 個字元。
- **遊戲伺服器資料夾：**提供包含伺服器建置的本機資料夾路徑。
- **遊戲伺服器檔案：**指定伺服器可執行檔名稱。

部署案例

在此步驟中，您會根據您選擇的部署案例，將遊戲部署至雲端託管解決方案。此程序可能需要幾分鐘的時間，同時 AWS 驗證您的伺服器建置、佈建託管資源、安裝遊戲伺服器、啟動伺服器程序，以及準備好託管遊戲工作階段。

若要開始部署，請選擇部署 CloudFormation。您可以在此處追蹤遊戲託管的狀態。如需更多詳細資訊，您可以登入的 AWS AWS 管理主控台，並檢視事件通知。請務必使用與外掛程式中作用中使用者設定檔相同的帳戶、使用者和 AWS 區域來登入。

部署完成時，您會在 AWS EC2 執行個體上安裝遊戲伺服器。至少有一個伺服器程序正在執行中，並準備好啟動遊戲工作階段。

啟動遊戲用戶端

成功部署機群時，您現在已讓遊戲伺服器執行並可用於託管遊戲工作階段。您現在可以建置用戶端、啟動用戶端、連線以加入遊戲工作階段。

1. 設定您的遊戲用戶端。在此步驟中，您會提示外掛程式更新遊戲專案的 GameLiftClientSettings 資產。外掛程式會使用此資產來存放遊戲用戶端連線至 Amazon GameLift Servers 服務所需的特定資訊。
 - a. 如果您未匯入並初始化範例遊戲，請建立新的 GameLiftClientSettings 資產。在 Unity 編輯器主功能表中，選擇資產、建立、Amazon GameLift、用戶端設定。如果您在專案 GameLiftClientSettings 中建立多個複本，外掛程式會自動偵測此情況，並通知您外掛程式將更新的資產。
 - b. 在啟動遊戲中，選擇設定用戶端：套用受管 EC2 設定。此動作會更新您的遊戲用戶端設定，以使用您剛部署的受管 EC2 機群。

2. 建置您的遊戲用戶端。使用標準 Unity 建置程序建置用戶端可執行檔。在檔案、建置設定中，將平台切換至 Windows、Mac、Linux。如果您匯入範例遊戲並初始化設定，則建置清單和建置目標會自動更新。
3. 啟動新建置的遊戲用戶端可執行檔。若要開始玩遊戲，請啟動兩到四個用戶端執行個體，並使用每個執行個體中的 UI 來加入遊戲工作階段。

如果您使用的是範例遊戲用戶端，則具有下列特性：

- 玩家登入元件。連線到 Anywhere 機群上的遊戲伺服器時，沒有玩家驗證。您可以輸入任何值來加入遊戲工作階段。
- 簡單加入遊戲 UI。當用戶端嘗試加入遊戲時，用戶端會自動尋找具有可用玩家位置的作用中遊戲工作階段。如果沒有可用的遊戲工作階段，用戶端會請求新的遊戲工作階段。如果遊戲工作階段可用，用戶端會請求加入可用的遊戲工作階段。使用多個並行用戶端測試遊戲時，第一個用戶端會啟動遊戲工作階段，其餘用戶端會自動加入現有的遊戲工作階段。
- 具有四個玩家位置的遊戲工作階段。您可以同時啟動最多四個遊戲用戶端執行個體，它們將加入相同的遊戲工作階段。

Unity 外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群

使用此引導式外掛程式工作流程為您的遊戲伺服器建立容器映像，並將其部署至容器型託管解決方案。當您成功完成此工作流程時，您的容器化遊戲伺服器會在雲端執行，而且您可以使用 外掛程式來啟動遊戲用戶端、連線至遊戲工作階段，以及玩遊戲。

開始之前

此工作流程假設您已完成下列任務。

- 將您的遊戲伺服器程式碼與 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 整合。我們的託管遊戲伺服器必須能夠與 Amazon GameLift Servers 服務通訊，以便回應啟動新遊戲工作階段和報告遊戲工作階段狀態的請求。如果您尚未完成此任務，建議您先使用 Anywhere 遵循外掛程式工作流程主機。如需準備遊戲伺服器程式碼的指引，請參閱 [整合您的伺服器程式碼](#)。對於受管容器機群，您必須將遊戲與伺服器 SDK 5.2 版或更新版本整合。

 Note

如果您匯入了範例遊戲，此任務已為您完成。

- 封裝遊戲伺服器可執行檔以在 Linux 上執行。

- 收集檔案以使用遊戲伺服器建置進行部署。在本機電腦上，建立工作目錄來組織檔案，這些檔案會內建在您的遊戲伺服器容器映像中。這些可能包括遊戲相依性、啟動遊戲伺服器的指令碼，以及啟動容器時的其他程序等。
- 將您的遊戲用戶端程式碼與 整合 Amazon GameLift Servers。完成此任務的一個方法是新增已整合的範例資產（隨附於外掛程式）。如需準備遊戲用戶端程式碼的指引，請參閱 [整合您的用戶端程式碼](#)。
- 在本機電腦上安裝 Docker。如果您希望外掛程式為您建立容器映像並將其推送至 ECR 儲存庫，則需要安裝此工具。或者，您可以手動執行這些任務，並指示外掛程式使用現有的容器映像。如需手動建置映像的詳細資訊，請參閱 [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。

若要啟動 Amazon GameLift Servers 受管容器工作流程：

- 在 Unity 編輯器主工具列中，選擇 Amazon GameLift Servers 選單，然後選取受管容器。此動作會開啟外掛程式頁面 Host with Managed Containers，其中提供使用遊戲伺服器建置建立容器映像、將其部署到容器機群，以及啟動遊戲 step-by-step 程序。

步驟 0：設定您的設定檔

本節顯示您目前選取的使用者設定檔。確認目前的使用者設定檔是您要用於此工作流程的設定檔。您在此工作流程中建立的所有資源都與設定檔 AWS 的帳戶相關聯，並放置在設定檔的預設 AWS 區域中。設定檔使用者的許可決定您對 AWS 資源和動作的存取。

您可能需要修改選取的使用者設定檔，如果：

- 目前未選取設定檔。
- 您想要選取不同的設定檔或建立新的設定檔。
- 您需要引導選取的設定檔（如果引導狀態為非作用中）。

設定或變更選取的使用者設定檔

- 在 Amazon GameLift Servers 功能表中，選擇開放 AWS 存取登入資料。

步驟 1：評估容器準備程度

在將遊戲伺服器部署到容器機群之前，您必須將其封裝到容器映像中，並存放在 Amazon ECR 儲存庫中。外掛程式可以為您完成這些任務，或者您可以手動執行這些任務。在此步驟中，提供容器映像和 ECR 儲存庫狀態的相關資訊。

使用評估問題來告知外掛程式需要採取哪些步驟：

- 建立新的容器映像。如果您選擇此選項，下一步將提示您輸入遊戲伺服器建置目錄的位置和建置可執行檔。外掛程式使用 Dockerfile 範本（由提供Amazon GameLift Servers），並自動為您的遊戲進行設定。您可以在 中檢視範本[建置 的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。選擇此選項後，請指出您希望外掛程式存放新映像的位置：
- 建立新的 Amazon ECR 儲存庫，並將容器映像推送到其中。外掛程式會使用 AWS 帳戶建立私有 ECR 儲存庫，並在您選取的使用者設定檔 AWS 區域 中建立預設值。
- 將容器映像推送至先前建立的 Amazon ECR 儲存庫。如果您選擇此選項，下一個步驟將提示您從清單中選擇現有的 Amazon ECR 儲存庫。此清單包含 AWS 帳戶的所有 Amazon ECR 儲存庫，以及所選使用者設定檔 AWS 區域 中的預設值。您可以選取公有或私有儲存庫。
- 使用現有的容器映像。如果您已手動建置映像，建議您使用 提供的 Dockerfile 範本Amazon GameLift Servers，該範本可在 取得[建置 的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。選擇此選項後，請指出影像所在的位置。
- 本機存放的 Docker 產生的映像。如果您選擇此選項，外掛程式會建立新的 Amazon ECR 私有儲存庫，並將本機映像檔案推送到該儲存庫。下一個步驟會提示您輸入映像 ID，外掛程式會使用此 ID 來尋找映像檔案。
- 已存放在 Amazon ECR 儲存庫中的容器映像。如果您選擇此選項，下一個步驟將提示您從清單中選擇現有的 Amazon ECR 儲存庫和映像。此清單包含 AWS 帳戶的所有 Amazon ECR 儲存庫，以及所選使用者設定檔 AWS 區域 中的預設值。您可以選取公有或私有儲存庫。
- Linux 上的 Unity 6.3 需要 glibc 2.35。Amazon Linux 2023 包含 glibc 2.34。以下提供 Dockerfile 範本，可處理從來源建置 glibc 2.35，並將 Unity 二進位檔設定為使用 glibc 2.35。

Unity 6.3 遊戲伺服器容器映像的 Dockerfile 範本

此範本包含遊戲伺服器容器在機Amazon GameLift Servers群中可使用的最低指示。視需要修改遊戲伺服器的內容。

```
# Base image
# -----
# Add the base image that you want to use over here,
# 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 game build directory in the 'GAME_BUILD_DIRECTORY' env variable below.
#
# Game executable
# -----
# 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 gamelift server sdk.
# This template assumes that the executable path is relative to the game build
directory.
#
# Launch parameters
# -----
# Add any launch parameters to pass into your executable in the 'LAUNCH_PARAMS' env
variable below.
#
# Default directory
# -----
# The value provided in 'HOME_DIR' below will be where the game executable and logs
exist.
#
ARG GAME_BUILD_DIRECTORY
ARG GAME_EXECUTABLE
ARG LAUNCH_PARAMS

ENV GAME_BUILD_DIRECTORY=$GAME_BUILD_DIRECTORY \
    GAME_EXECUTABLE=$GAME_EXECUTABLE \
    LAUNCH_PARAMS=$LAUNCH_PARAMS \
    HOME_DIR="/local/game"

# install dependencies as necessary
RUN yum install -y shadow-utils bison wget gcc make patchelf tar gzip && \
    yum clean all && rm -fr /var/cache

RUN mkdir -p $HOME_DIR
COPY .$GAME_BUILD_DIRECTORY/ $HOME_DIR

# Change directory to home
WORKDIR $HOME_DIR

# Build glibc 2.35 and patch Unity binaries
RUN GLIBC_VERSION="2.35" && \
    INSTALL_PREFIX="/opt/glibc-${GLIBC_VERSION}" && \
    ARCH=$(uname -m) && \
    if [ "$ARCH" = "x86_64" ]; then \
```

```

    INTERPRETER="${INSTALL_PREFIX}/lib/ld-linux-x86-64.so.2"; \
    MONO_ARCH="x86_64"; \
elif [ "$ARCH" = "aarch64" ]; then \
    INTERPRETER="${INSTALL_PREFIX}/lib/ld-linux-aarch64.so.1"; \
    MONO_ARCH="aarch64"; \
else \
    echo "ERROR: Unsupported architecture: $ARCH"; exit 1; \
fi && \
cd /tmp && \
wget -q "https://ftp.gnu.org/gnu/glibc/glibc-${GLIBC_VERSION}.tar.gz" && \
tar -xzf "glibc-${GLIBC_VERSION}.tar.gz" && \
cd "glibc-${GLIBC_VERSION}" && mkdir glibc-build && cd glibc-build && \
touch /etc/ld.so.conf && \
../configure --prefix="${INSTALL_PREFIX}" && \
make -s all && make -s install && \
cd / && rm -rf /tmp/glibc-* && \
GLIBC_LIB="${INSTALL_PREFIX}/lib" && \
EXECUTABLE_NAME=$(echo "$GAME_EXECUTABLE" | sed 's/\.[^\.]*$//') && \
DATA_DIR="$HOME_DIR/${EXECUTABLE_NAME}_Data" && \
patchelf --set-interpreter "$INTERPRETER" "$HOME_DIR/$GAME_EXECUTABLE" && \
patchelf --set-rpath "$GLIBC_LIB:$HOME_DIR:/lib64:$DATA_DIR/MonoBleedingEdge/
$MONO_ARCH" "$HOME_DIR/$GAME_EXECUTABLE" && \
patchelf --set-rpath "$GLIBC_LIB:/lib64" "$HOME_DIR/UnityPlayer.so" && \
MONO_LIB="$DATA_DIR/MonoBleedingEdge/$MONO_ARCH/libmonobdwgc-2.0.so" && \
if [ -f "$MONO_LIB" ]; then patchelf --set-rpath "$GLIBC_LIB:/lib64" "$MONO_LIB";
fi && \
GAME_ASSEMBLY="$HOME_DIR/GameAssembly.so" && \
if [ -f "$GAME_ASSEMBLY" ]; then patchelf --set-rpath "$GLIBC_LIB:/lib64"
"$GAME_ASSEMBLY"; fi

RUN useradd -m gamescale && \
    echo "gamescale ALL=(ALL) NOPASSWD:ALL" >> /etc/sudoers && \
    chown -R gamescale:gamescale $HOME_DIR

# Add permissions to game build
RUN chmod +x ./${GAME_EXECUTABLE}

USER gamescale

# 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"]
```

步驟 2：設定映像部署

在此步驟中，提供外掛程式將容器映像部署至容器機群所需的資訊。此步驟會請求以下資訊：

- 遊戲伺服器建置、容器映像或 Amazon ECR 儲存庫的位置，取決於您在步驟 1 中的選擇。
- 用於受管容器部署的案例。
- 選用的部署設定。本節具有外掛程式預設使用的組態設定。您可以修改這些值或保留預設值
 - 遊戲名稱預設為遊戲專案的名稱。外掛程式建立的所有 AWS 資源都會參考遊戲名稱值。
 - 連接埠範圍、記憶體限制和 vCPU 限制是容器機群的組態設定。如需自訂這些值的詳細資訊，請參閱 [設定網路連線](#) 以取得連線連接埠範圍，以及 [設定資源限制](#) 以取得資源限制。
 - 容器映像標籤用於分類 Amazon ECR 中的容器映像。預設值為 unity-gamelift-plugin。

部署案例選項

單一區域容器機群

此案例會將您的遊戲伺服器部署到單一容器機群。這是測試與 AWS 和容器組態的伺服器整合的良好起點。它會部署下列資源。

- Amazon GameLift Servers 容器群組定義說明如何在容器機群上部署和執行容器映像。
- Amazon GameLift Servers 安裝並執行遊戲伺服器容器的容器機群（隨需），以及別名。
- Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
- 將使用者集區與 API 連結APIs Gateway 授權方。
- Web 存取控制清單 (ACL)，用於調節對 API Gateway 的過多玩家呼叫。
- 代表遊戲用戶端向Amazon GameLift Servers服務提出請求的後端服務，例如請求遊戲工作階段和加入遊戲：
 - API Gateway + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲工作階段槽。CreateGameSession() 如果沒有可用的開放插槽，此函數會呼叫。
 - API Gateway + Lambda 函數可讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。

使用的單一區域容器機群 FlexMatch

此案例會將您的遊戲伺服器部署到容器機群、設定遊戲工作階段置放，以及設定FlexMatch配對。當您準備好開始為託管解決方案設計自訂配對建構器時，此案例非常有用。使用此案例來建立此解決方案的基本資源，您可以視需要稍後進行自訂。它會部署下列資源：

- Amazon GameLift Servers 容器群組定義，說明如何在容器機群上部署和執行容器映像。
- Amazon GameLift Servers 安裝並執行遊戲伺服器容器的容器機群（隨需），以及別名。
- FlexMatch 配對組態和配對規則集，以接受玩家請求並形成配對。
- Amazon GameLift Servers 透過尋找最佳的託管資源（根據可行性、成本、玩家延遲等）並啟動遊戲工作階段，滿足對提議配對的請求的遊戲工作階段佇列。
- Amazon Cognito 使用者集區和用戶端可讓玩家驗證和啟動遊戲。
- 將使用者集區與 API 連結APIs Gateway 授權方。
- Web 存取控制清單 (ACL)，用於調節對 API Gateway 的過多玩家呼叫。
- 代表遊戲用戶端向Amazon GameLift Servers服務提出請求的後端服務，例如請求遊戲工作階段和加入遊戲：
 - API Gateway + Lambda 函數，讓玩家請求遊戲工作階段槽。StartMatchmaking() 如果沒有可用的開放插槽，此函數會呼叫。
 - API Gateway + Lambda 函數可讓玩家取得其遊戲請求的連線資訊。
- DynamoDB 資料表可存放玩家的配對票證和遊戲工作階段資訊。
- Amazon SNS 主題 + Lambda 函數來處理 GameSessionQueue 事件。

部署容器機群

機群組態完成後，請選擇部署容器機群按鈕以開始部署。當外掛程式建立容器映像並將其推送至 ECR、為容器機群佈建託管資源、為選取的託管解決方案案例部署機群和其他 AWS 資源時，此程序可能需要幾分鐘的時間。

開始部署時，您可以追蹤每個步驟的進度。根據您的組態，這些步驟可能包含下列項目：

- 設定容器映像
- 建立 Amazon ECR 儲存庫
- 建置映像並推送至 Amazon ECR
- 建立容器群組定義

• 建立容器機群

如需更詳細的部署資訊，請選擇 管理主控台 中的 AWS 檢視。當容器機群達到作用中狀態時，機群會主動執行具有伺服器程序的容器，這些程序已準備好託管遊戲工作階段。

當部署完成時，您有一個工作容器機群，已準備好託管遊戲工作階段並接受玩家連線。

您無法停止進行中的部署。如果部署進入錯誤狀態或失敗，您可以使用重設部署選項重新開始。

啟動用戶端

此時，您已完成所有任務，以啟動和播放使用託管的多玩家遊戲 Amazon GameLift Servers。若要玩遊戲，請選擇啟動用戶端以啟動遊戲用戶端的本機執行個體。

- 如果您部署了單一機群案例，請使用一個玩家開啟遊戲用戶端的一個執行個體，然後輸入伺服器地圖以四處移動。您可以開啟遊戲用戶端的第二個執行個體，將第二個玩家新增至相同的伺服器遊戲地圖。
- 如果您部署了 FlexMatch 案例，託管解決方案會等待至少兩個遊戲用戶端提出配對請求。使用一個玩家開啟遊戲用戶端的至少兩個執行個體。兩個玩家將會進行配對，並提示他們加入配對的遊戲工作階段。

更新容器機群

如果您已成功部署受管容器託管解決方案，您可以使用更新部署功能。此選項可讓您更新已部署容器機群的組態設定，而不必建立新的機群。

更新部署時，您可以使用不同的遊戲伺服器建置來部署容器映像、變更 Amazon ECR 儲存庫、選擇不同的部署案例，以及自訂選用的組態設定。

當您準備好部署變更時，請選擇更新。部署更新所需的時間類似於完整部署。如需詳細部署資訊，請選擇 AWS 管理主控台 中的檢視。

清除已部署的資源

最佳實務是在不再需要受管容器解決方案時，立即清理這些解決方案 AWS 的資源。如果您不移除這些資源，則可能會繼續產生這些資源的成本。

刪除下列資源：

- 受管容器資源堆疊。此堆疊中的資源取決於您選擇的部署案例。若要刪除整個堆疊，請使用 CloudFormation 主控台。從 Amazon GameLift Servers 外掛程式產生的堆疊使用以下命名慣

例：GameLiftPluginForUnity-{GameName}-Containers。在外掛程式中啟動新的受管容器部署之前，請等待堆疊刪除程序完成。如需詳細資訊，請參閱[從 CloudFormation 主控台刪除堆疊](#)。

- Amazon ECR 儲存庫。如果您使用外掛程式為容器映像建立儲存庫，您可能想要刪除任何不再需要的儲存庫。在重設受管容器部署之前，您不需要刪除儲存庫。如果您更新或重設部署，外掛程式將自動使用相同的儲存庫，除非被指示使用另一個儲存庫。如需詳細資訊，請參閱[刪除 Amazon ECR 中的私有儲存庫](#)。

Amazon GameLift Servers 適用於伺服器 SDK 4 的 Unity 外掛程式

Note

本主題提供 Unity 舊版 Amazon GameLift Servers 外掛程式的資訊。1.x 版使用適用於 4.x Amazon GameLift Servers 或更早版本的伺服器 SDK。如需使用伺服器 SDK 5.x 並支援 Amazon GameLift Servers Anywhere 和受管容器託管等較新功能之最新外掛程式版本的文件，請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)。

Amazon GameLift Servers 提供工具，讓您的多玩家遊戲伺服器準備好在 上執行 Amazon GameLift Servers。Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式可讓您更輕鬆地整合 Amazon GameLift Servers 到 Unity 遊戲專案，並部署雲端託管 Amazon GameLift Servers 的資源。使用 Unity 的外掛程式來存取 Amazon GameLift Servers APIs，並針對常見的遊戲案例部署 AWS CloudFormation 範本。

設定外掛程式之後，您可以在 GitHub 上嘗試 [Amazon GameLift Servers Unity 範例](#)。

主題

- [Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲伺服器專案整合](#)
- [Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲用戶端專案整合](#)
- [安裝和設定 外掛程式](#)
- [在本機測試您的遊戲](#)
- [部署案例](#)
- [將遊戲與 Unity Amazon GameLift Servers 中的 整合](#)
- [匯入並執行範例遊戲](#)

Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲伺服器專案整合

Note

本主題提供 Unity 舊版 Amazon GameLift Servers 外掛程式的資訊。1.x 版使用適用於 4.x Amazon GameLift Servers 或更早版本的伺服器 SDK。如需使用伺服器 SDK 5.x 並支援 Amazon GameLift Servers Anywhere 和受管容器託管等較新功能之最新外掛程式版本的文件，請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)。

本主題可協助您準備自訂遊戲伺服器，以便在 上託管 Amazon GameLift Servers。遊戲伺服器必須能夠 Amazon GameLift Servers 通知其狀態、在出現提示時啟動和停止遊戲工作階段，以及執行其他任務。如需詳細資訊，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

先決條件

在整合遊戲伺服器之前，請先完成下列任務：

- [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)
- [安裝和設定 外掛程式](#)

設定新的伺服器程序

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

設定與 的通訊，Amazon GameLift Servers 並回報伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。

1. 呼叫 來初始化伺服器 SDKInitSDK()。
2. 若要讓伺服器準備好接受遊戲工作階段，ProcessReady() 請使用連線連接埠和遊戲工作階段位置詳細資訊呼叫。包含 Amazon GameLift Servers 服務叫用的回呼函數名稱，例如 OnGameSession()、OnGameSessionUpdate()、OnProcessTerminate()、OnHealthCheck()。Amazon GameLift Servers 可能需要幾分鐘才能提供回呼。
3. Amazon GameLift Servers 會將伺服器程序的狀態更新為 ACTIVE。

4. Amazon GameLift Servers onHealthCheck會定期呼叫。

下列程式碼範例示範如何使用 設定簡單的伺服器程序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;
}
```

啟動遊戲工作階段

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

遊戲初始化完成後，您可以啟動遊戲工作階段。

1. 實作回呼函數 `onStartGameSession`。會 Amazon GameLift Servers 叫用此方法，在伺服器程序上啟動新的遊戲工作階段，並接收玩家連線。
2. 若要啟用遊戲工作階段，請呼叫 `ActivateGameSession()`。如需 SDK 的詳細資訊，請參閱 [適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 動作](#)。

下列程式碼範例說明如何使用 啟動遊戲工作階段 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();
}
```

結束遊戲工作階段

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段結束時通知。最佳實務是在遊戲工作階段完成後關閉伺服器程序，以回收和重新整理託管資源。

1. 設定名為 `onProcessTerminate` 的函數來接收來自 `ProcessEnding()` 的請求 Amazon GameLift Servers 並呼叫 `ProcessEnding()`。
2. 程序狀態會變更為 `TERMINATED`。

下列範例說明如何結束遊戲工作階段的程序。

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

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

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

建立伺服器建置並上傳至 Amazon GameLift Servers

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

將遊戲伺服器與整合之後 Amazon GameLift Servers，請將建置檔案上傳至機群，讓 Amazon GameLift Servers 可以將其部署以進行遊戲託管。如需如何將伺服器上傳至的詳細資訊 Amazon GameLift Servers，請參閱 [為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)。

Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲用戶端專案整合

Note

本主題提供 Unity 舊版 Amazon GameLift Servers 外掛程式的資訊。1.x 版使用適用於 4.x Amazon GameLift Servers 或更早版本的伺服器 SDK。如需使用伺服器 SDK 5.x 並支援 Amazon GameLift Servers Anywhere 和受管容器託管等較新功能之最新外掛程式版本的文件，請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)。

本主題可協助您設定遊戲用戶端，透過後端服務連線至 Amazon GameLift Servers 託管遊戲工作階段。使用 Amazon GameLift Servers APIs 啟動配對、請求遊戲工作階段放置等。

將程式碼新增至後端服務專案，以允許與服務通訊Amazon GameLift Servers。後端服務會處理與GameLift 服務的所有遊戲用戶端通訊。如需後端服務的詳細資訊，請參閱。

後端伺服器會處理下列遊戲用戶端任務：

- 為您的玩家自訂身分驗證。
- 向 Amazon GameLift Servers 服務請求有關作用中遊戲工作階段的資訊。
- 建立新的遊戲工作階段。
- 將玩家新增至現有的遊戲工作階段。
- 從現有的遊戲工作階段中移除玩家。

主題

- [先決條件](#)
- [初始化遊戲用戶端](#)
- [在特定機群上建立遊戲工作階段](#)
- [將玩家新增至遊戲工作階段](#)
- [從遊戲工作階段中移除玩家](#)

先決條件

在設定與Amazon GameLift Servers用戶端的遊戲伺服器通訊之前，請先完成下列任務：

- [設定 AWS 使用者帳戶](#)
- [安裝和設定 外掛程式](#)
- [Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲伺服器專案整合](#)
- [部署 的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)

初始化遊戲用戶端

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

新增程式碼以初始化遊戲用戶端。啟動時執行此程式碼，這是其他 Amazon GameLift Servers 函數的必要項目。

1. 初始化 `AmazonGameLiftClient`。`AmazonGameLiftClient` 使用預設用戶端組態或自訂組態呼叫。如需如何設定用戶端的詳細資訊，請參閱 [設定 Amazon GameLift Servers API](#)。
2. 為每個玩家產生唯一的玩家 ID，以連接到遊戲工作階段。如需更多資訊，請參閱 [產生玩家 IDs](#)。

下列範例示範如何設定 Amazon GameLift Servers 用戶端。

```
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);
    }
}
```

在特定機群上建立遊戲工作階段

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

加入用於在已部署的機群中啟動新遊戲工作階段並使其可供玩家加入的程式碼。在 Amazon GameLift Servers 建立新的遊戲工作階段並傳回 之後 `GameSession`，您可以將玩家新增至該工作階段。

- 提出新遊戲工作階段的請求。
 - 如果您的遊戲使用機群，`CreateGameSession()` 請使用機群或別名 ID、工作階段名稱和遊戲的並行玩家數量上限來呼叫。
 - 如果您的遊戲使用佇列，請呼叫 `StartGameSessionPlacement()`。

下列範例示範如何建立遊戲工作階段。

```
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;
}
```

將玩家新增至遊戲工作階段

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

在 Amazon GameLift Servers 建立新的遊戲工作階段並傳回 `GameSession` 物件之後，您可以將玩家新增至該工作階段。

1. 透過建立新的玩家工作階段，在遊戲工作階段中預留玩家位置。使用 `CreatePlayerSession` 或 `CreatePlayerSessions` 搭配遊戲工作階段 ID 和每個玩家的唯一 ID。
2. 連線至遊戲工作階段。擷取 `PlayerSession` 物件以取得遊戲工作階段的連線資訊。您可以使用此資訊建立與伺服器程序的直接連線：
 - a. 使用指定的連接埠，以及伺服器程序的 DNS 名稱或 IP 地址。
 - b. 使用機群的 DNS 名稱和連接埠。如果您的機群已啟用 TLS 憑證產生，則需要 DNS 名稱和連接埠。
 - c. 參考玩家工作階段 ID。如果您的遊戲伺服器驗證傳入的玩家連線，則需要玩家工作階段 ID。

下列範例示範如何在遊戲工作階段中預留玩家位置。

```
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;
}
```

下列程式碼說明如何將玩家與遊戲工作階段連線。

```
public bool ConnectPlayer(int playerId, string playerIdSessionId)
{
    //Call ConnectPlayer with player ID and player session ID.
    return server.ConnectPlayer(playerId, playerIdSessionId);
}
```

從遊戲工作階段中移除玩家

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

您可以在玩家離開遊戲時，將玩家從遊戲工作階段中移除。

1. 通知 Amazon GameLift Servers 服務玩家已中斷與伺服器程序的連線。RemovePlayerSession 使用玩家的工作階段 ID 呼叫。
2. 確認 RemovePlayerSession 傳回 Success。然後，會將玩家位置 Amazon GameLift Servers 變更為可用，Amazon GameLift Servers 可指派給新的玩家。

下列範例說明如何移除玩家工作階段。

```
public void DisconnectPlayer(int playerId)
{
    //Receive the player session ID.
    string playerIdSessionId = playerSessions[playerId];
    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());
    }
}
```

安裝和設定 外掛程式

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

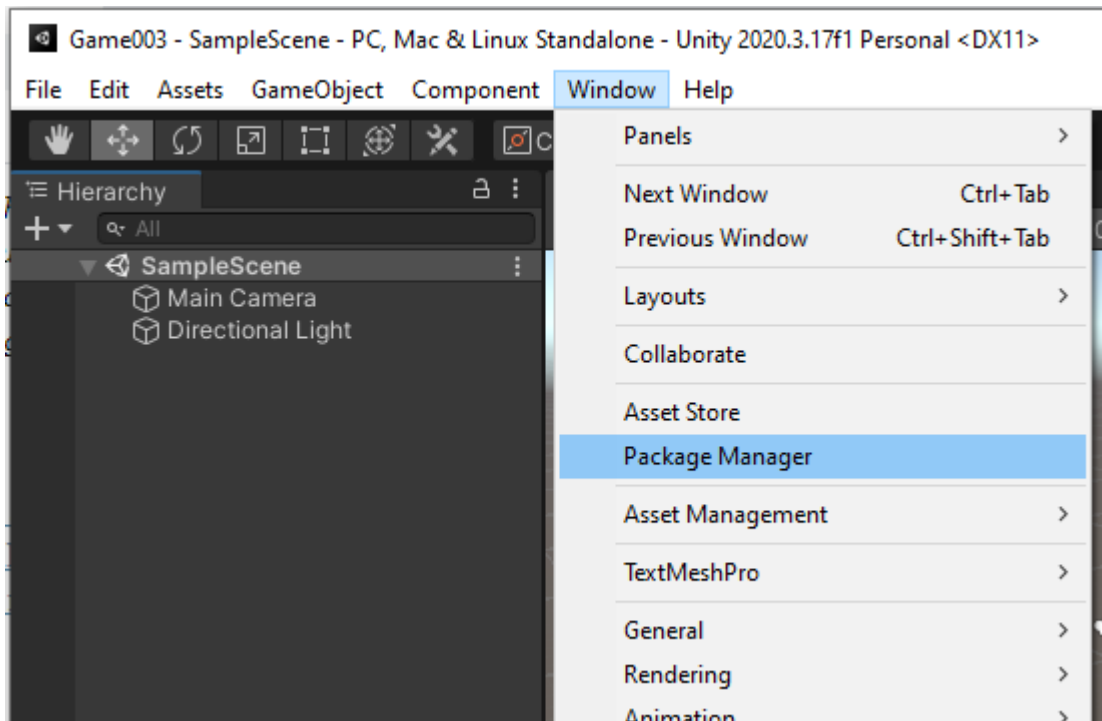
本節說明如何下載、安裝和設定 Unity 的Amazon GameLift Servers 外掛程式 1.0.0 版。

先決條件

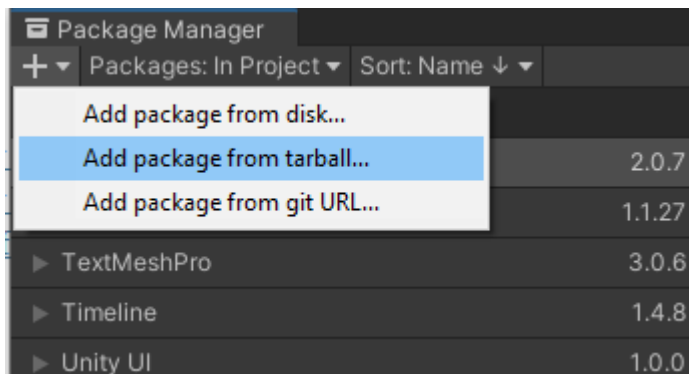
- Unity for Windows 2019.4 LTS、Windows 2020.3 LTS 或 Unity for MacOS
- Java 的目前版本
- .NET 4.x 的目前版本

下載並安裝 Unity 的 外掛程式

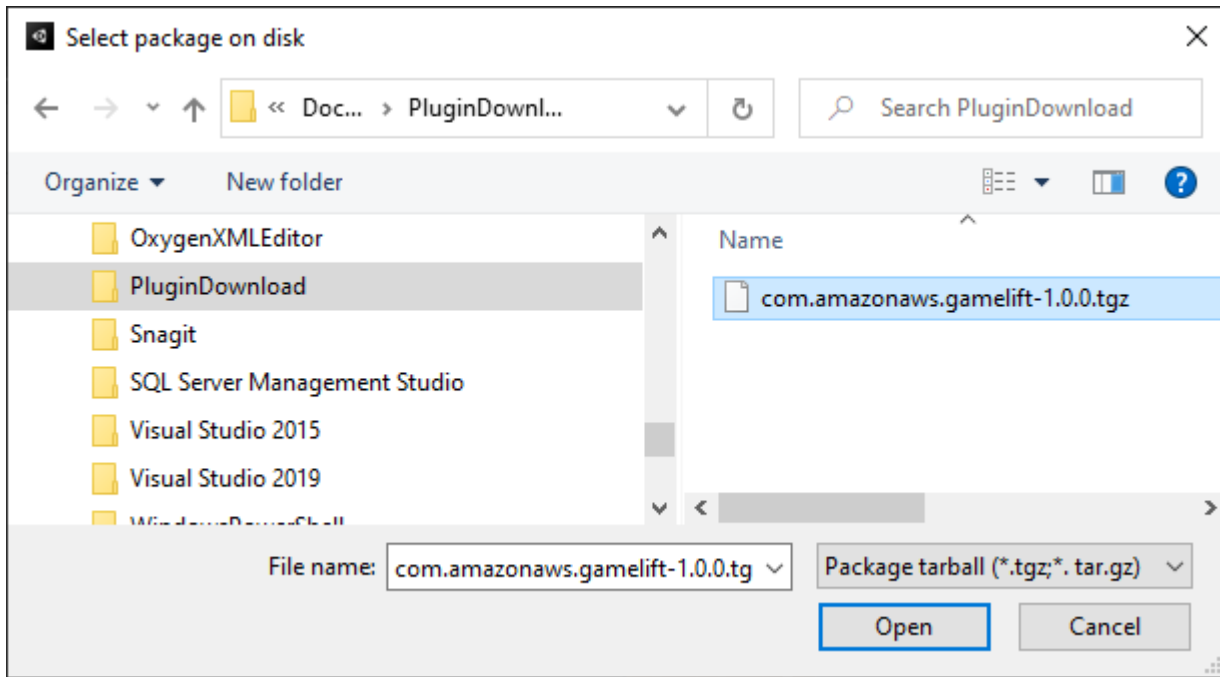
1. 下載 Unity 的Amazon GameLift Servers 外掛程式。您可以在 [Amazon GameLift Servers Unity 儲存庫的外掛程式](#)頁面上找到最新版本。在[最新版本](#)下，選擇資產，然後下載 `com.amazonaws.gamelift-version.tgz` 檔案。
2. 啟動 Unity 並選擇專案。
3. 在頂端導覽列的視窗下，選擇套件管理員：



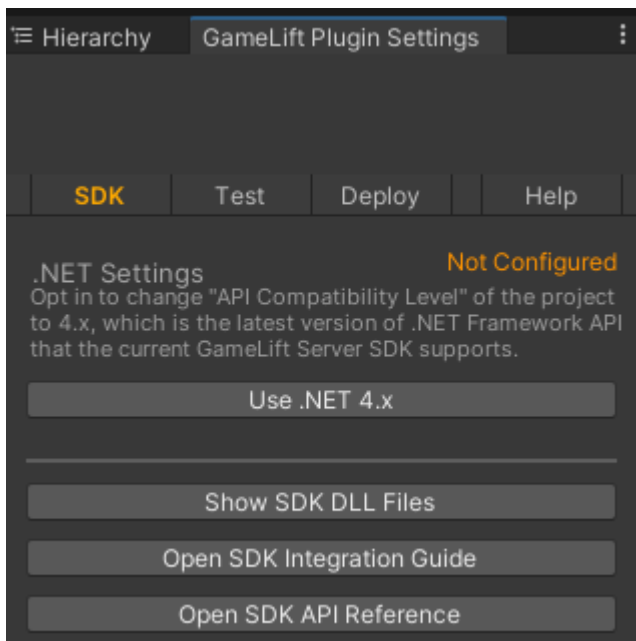
4. 在套件管理員索引標籤下，選擇 +，然後選擇從 tarball 新增套件...：



5. 在磁碟上選取套件視窗中，導覽至 `com.amazonaws.gamelift` 資料夾，選擇檔案 `com.amazonaws.gamelift-version.tgz`，然後選擇開啟：



6. Unity 載入外掛程式後，Amazon GameLift Servers 會在 Unity 功能表中顯示為新項目。安裝和重新編譯指令碼可能需要幾分鐘的時間。Amazon GameLift Servers 外掛程式設定索引標籤會自動開啟。



7. 在 SDK 窗格中，選擇使用 .NET 4.x。

設定後，狀態會從未設定變更為已設定。

在本機測試您的遊戲

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

使用 Amazon GameLift Servers Local 在 Amazon GameLift Servers 本機裝置上執行。您可以使用 Amazon GameLift Servers Local 在幾秒鐘內驗證程式碼變更，無需網路連線。

設定本機測試

1. 在 Unity 的外掛程式視窗中，選擇測試索引標籤。
2. 在測試窗格中，選擇下載 Amazon GameLift Servers 本機。Unity 的外掛程式會開啟瀏覽器視窗，並將 GameLift_06_03_2021.zip 檔案下載到您的下載資料夾。

下載包含 C# 伺服器 SDK、.NET 來源檔案，以及與 Unity 相容的 .NET 元件。

3. 解壓縮所下載的 GameLift_06_03_2021.zip 檔案。
4. 在 Amazon GameLift Servers 外掛程式設定視窗中，選擇 Amazon GameLift Servers 本機路徑，導覽至解壓縮資料夾，選擇檔案 GameLiftLocal.jar，然後選擇開啟。

設定後，本機測試狀態會從未設定變更為已設定。

5. 驗證 JRE 的狀態。如果狀態為未設定，請選擇下載 JRE 並安裝建議的 Java 版本。

安裝和設定 Java 環境之後，狀態會變更為已設定。

執行您的本機遊戲

1. 在 Unity 的外掛程式索引標籤中，選擇測試索引標籤。
2. 在測試窗格中，選擇開啟本機測試 UI。
3. 在本機測試視窗中，指定伺服器可執行檔路徑。選取 ... 以選取伺服器應用程式的路徑和可執行檔名稱。
4. 在本機測試視窗中，指定 GL 本機連接埠。
5. 選擇部署和執行以部署和執行伺服器。
6. 若要停止遊戲伺服器，請選擇停止或關閉遊戲伺服器視窗。

部署案例

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

案例使用 CloudFormation 範本來建立部署遊戲雲端託管解決方案所需的資源。本節說明提供的案例及其使用Amazon GameLift Servers方式。

先決條件

若要部署案例，您需要 Amazon GameLift Servers服務的 IAM 角色。如需如何為 建立角色的資訊 Amazon GameLift Servers，請參閱 [設定 AWS 使用者帳戶](#)。

每個案例都需要下列資源的許可：

- Amazon GameLift Servers
- Amazon S3
- CloudFormation
- API Gateway
- AWS Lambda
- AWS WAFV2
- Amazon Cognito

案例

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

Unity 的Amazon GameLift Servers外掛程式包含下列案例：

僅驗證

此案例會建立遊戲後端服務，在沒有遊戲伺服器功能的情況下執行玩家身分驗證。範本會在您的帳戶中建立下列資源：

- 存放玩家身分驗證資訊的 Amazon Cognito 使用者集區。
- Amazon API Gateway REST 端點後端 AWS Lambda 處理常式，可啟動遊戲並檢視遊戲連線資訊。

單一區域機群

此案例會使用單一 Amazon GameLift Servers 機群建立遊戲後端服務。它會建立下列資源：

- 玩家驗證和啟動遊戲的 Amazon Cognito 使用者集區。
- 用來搜尋機群上具有開啟玩家位置之現有遊戲工作階段的 AWS Lambda 處理常式。如果找不到開啟的插槽，則會建立新的遊戲工作階段。

具有佇列和自訂配對建構器的多區域機群

此案例使用 Amazon GameLift Servers 佇列和自訂配對建構器來組成配對，將等待集區中最舊的玩家分組在一起。它會建立下列資源：

- 發佈訊息的 Amazon Simple Notification Service Amazon GameLift Servers 主題。如需 SNS 主題和通知的詳細資訊，請參閱 [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。
- 由訊息呼叫的 Lambda 函數，用於傳達置放和遊戲連線詳細資訊。
- 用於存放置放和遊戲連線詳細資訊的 Amazon DynamoDB 資料表。會 `GetGameConnection` 呼叫從此資料表讀取，並將連線資訊傳回至遊戲用戶端。

具有佇列和自訂配對建構器的 Spot 機群

此案例使用 Amazon GameLift Servers 佇列和自訂配對建構器來形成配對，並設定三個機群。它會建立下列資源：

- 包含不同執行個體類型的兩個 Spot 機群，可為 Spot 無法使用提供耐用性。
- 做為其他 Spot 機群備份的隨需機群。如需設計機群的詳細資訊，請參閱 [託管資源自訂](#)。
- 保持伺服器可用性高且成本低的 Amazon GameLift Servers 佇列。如需佇列的詳細資訊和最佳實務，請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。

FlexMatch

此案例使用受管配對服務 FlexMatch，將遊戲玩家配對在一起。如需的詳細資訊 FlexMatch，請參閱[什麼是 Amazon GameLift Servers FlexMatch](#)。此案例會建立下列資源：

- 在收到 StartGame 請求後建立配對票證的 Lambda 函數。
- 用來接聽 FlexMatch 相符事件的個別 Lambda 函數。

為了避免您的產生不必要的費用 AWS 帳戶，請在完成使用後移除每個案例建立的資源。刪除對應的 CloudFormation 堆疊。

更新 AWS 登入資料

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式需要安全登入資料才能部署案例。您可以建立新的登入資料或使用現有的登入資料。

如需設定登入資料的詳細資訊，請參閱[了解並取得您的 AWS 登入資料](#)。

更新 AWS 登入資料

1. 在 Unity 的 Unity 外掛程式索引標籤中，選擇部署索引標籤。
2. 在部署窗格中，選擇 AWS 登入資料。
3. 您可以建立新的 AWS 登入資料或選擇現有的登入資料。
 - 若要建立登入資料，請選擇建立新的登入資料設定檔，然後指定新設定檔名稱、AWS 存取金鑰 ID、AWS 私密金鑰和 AWS 區域。
 - 若要選擇現有的登入資料，請選擇選擇現有的登入資料設定檔，然後選擇設定檔名稱和 AWS 區域。
4. 在更新 AWS 登入資料視窗中，選擇更新登入資料設定檔。

更新帳戶引導

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

引導位置是在部署期間使用的 Amazon S3 儲存貯體。它用於存放遊戲伺服器資產和其他相依性。AWS 區域 您為儲存貯體選擇的 必須與用於案例部署的 區域相同。

如需 Amazon S3 儲存貯體的詳細資訊，請參閱[建立、設定和使用 Amazon Simple Storage Service 儲存貯體](#)。

更新帳戶引導位置

1. 在 Unity 的 Unity 外掛程式索引標籤中，選擇部署索引標籤。
2. 在部署窗格中，選擇更新帳戶引導。
3. 在帳戶引導視窗中，您可以選擇現有的 Amazon S3 儲存貯體或建立新的 Amazon S3 儲存貯體：
 - 若要選擇現有的儲存貯體，請選擇選擇現有的 Amazon S3 儲存貯體並更新以儲存您的選擇。
 - 選擇建立新的 Amazon S3 儲存貯體以建立新的 Amazon Simple Storage Service 儲存貯體，然後選擇政策。此政策會指定 Amazon S3 儲存貯體的過期時間。選擇建立以建立儲存貯體。

部署遊戲案例

Note

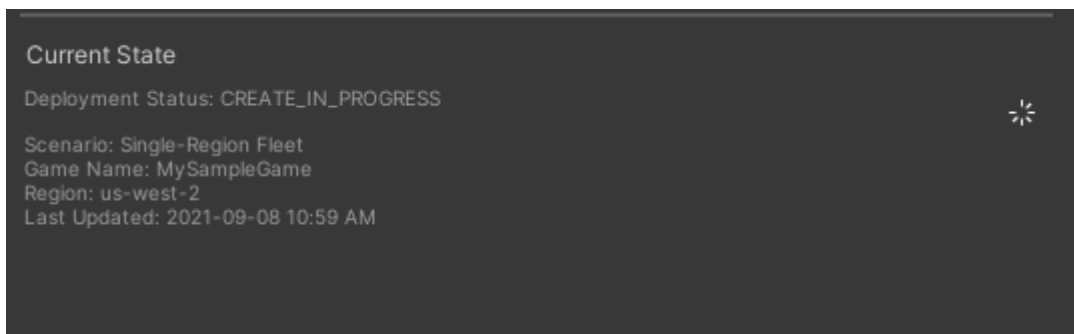
本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

您可以使用 案例來測試您的遊戲 Amazon GameLift Servers。每個案例都使用 CloudFormation 範本來建立具有所需資源的堆疊。大多數案例都需要遊戲伺服器可執行檔和建置路徑。當您部署案例時，會將遊戲資產 Amazon GameLift Servers 複製到引導位置，做為部署的一部分。

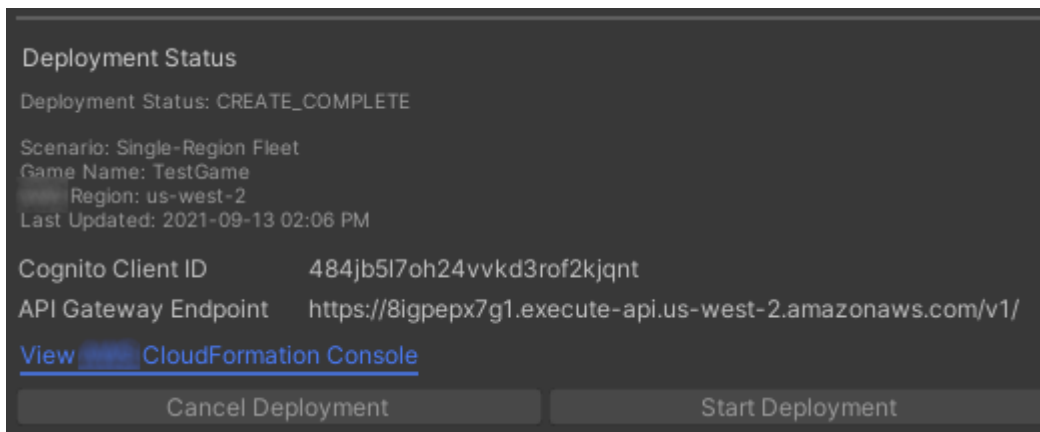
您必須設定 AWS 登入資料和 AWS 帳戶引導才能部署案例。

部署案例

1. 在 Unity 的 Unity 外掛程式索引標籤中，選擇部署索引標籤。
2. 在部署窗格中，選擇開啟部署 UI。
3. 在部署視窗中，選擇案例。
4. 輸入遊戲名稱。它必須獨一無二。當您部署案例時，遊戲名稱是 CloudFormation 堆疊名稱的一部分。
5. 選擇遊戲伺服器建置資料夾路徑。組建資料夾路徑指向包含伺服器可執行檔和相依性的資料夾。
6. 選擇遊戲伺服器建置 .exe 檔案路徑。建置可執行檔路徑指向遊戲伺服器可執行檔。
7. 選擇開始部署以開始部署案例。您可以在目前狀態下的部署視窗中遵循更新的狀態。部署可能需要幾分鐘的時間。



8. 當案例完成部署時，目前狀態會更新為包含 Cognito 用戶端 ID 和 API Gateway 端點，您可以複製並貼到遊戲中。



9. 若要更新遊戲設定，請在 Unity 功能表中，選擇移至用戶端連線設定。這會在 Unity 畫面右側顯示 Inspector 標籤。
10. 取消選取本機測試模式。
11. 輸入 API Gateway 端點和 Cognito 用戶端 ID。選擇 AWS 區域 您用於案例部署的相同。然後，您可以使用部署的案例資源重建和執行遊戲用戶端。

刪除案例建立的資源

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

若要刪除為案例建立的資源，請刪除對應的 CloudFormation 堆疊。

刪除案例建立的資源

1. 在 Unity Deployment 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式視窗中，選取檢視 AWS CloudFormation 主控台以開啟 CloudFormation 主控台。
2. 在 CloudFormation 主控台中，選擇 Stacks，然後選擇包含部署期間指定遊戲名稱的堆疊。
3. 選擇刪除以刪除堆疊。刪除堆疊可能需要幾分鐘的時間。在 CloudFormation 刪除案例使用的堆疊後，其狀態會變更為 ROLLBACK_COMPLETE。

將遊戲與 Unity Amazon GameLift Servers 中的 整合

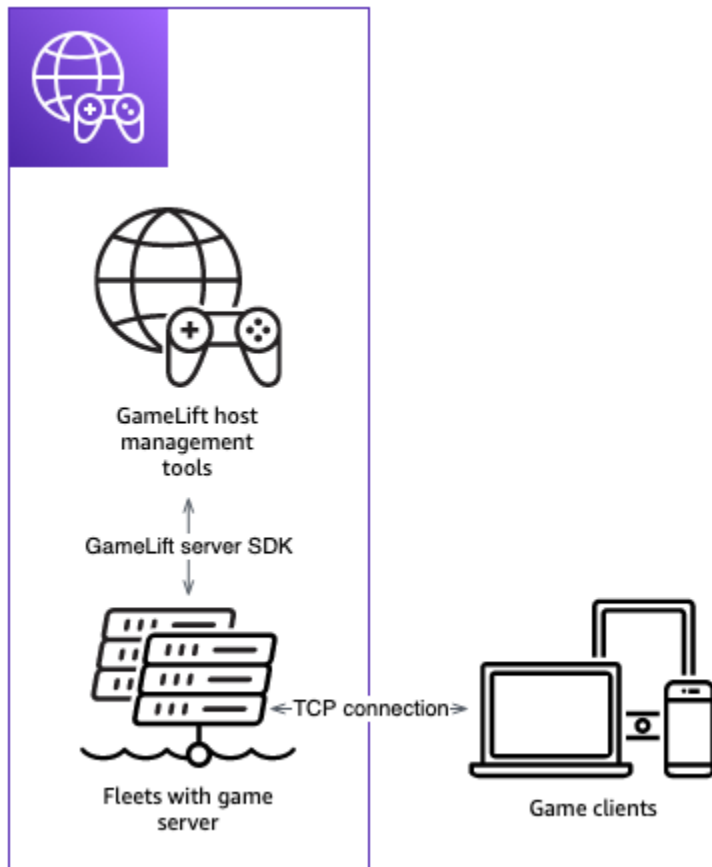
Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

完成下列任務 Amazon GameLift Servers，將您的 Unity 遊戲與 整合：

- [Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲伺服器專案整合](#)
- [Amazon GameLift Servers 與 Unity 遊戲用戶端專案整合](#)

下圖顯示整合遊戲的範例流程。在圖表中，具有遊戲伺服器的機群會部署到 Amazon GameLift Servers。遊戲用戶端會與遊戲伺服器通訊，其會與 通訊 Amazon GameLift Servers。



匯入並執行範例遊戲

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式包含範例遊戲，可用來探索整合遊戲與的基本概念 Amazon GameLift Servers。在本節中，您會建置遊戲用戶端和遊戲伺服器，然後使用 Amazon GameLift Servers Local 在本機進行測試。

先決條件

- [設定 AWS 使用者帳戶](#)
- [安裝和設定 外掛程式](#)

建置並執行範例遊戲伺服器

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

設定範例遊戲的遊戲伺服器檔案。

1. 在 Unity 的選單上，選擇 Amazon GameLift Servers，然後選擇匯入範例遊戲。
2. 在匯入範例遊戲視窗中，選擇匯入以匯入遊戲、其資產和相依性。
3. 建置遊戲伺服器。在 Unity 的選單上，選擇 Amazon GameLift Servers，然後選擇套用 Windows 範例伺服器建置設定或套用 MacOS 範例伺服器建置設定。設定遊戲伺服器設定後，Unity 會重新編譯資產。
4. 在 Unity 的功能表中，選擇檔案，然後選擇建置。選擇伺服器建置，選擇建置，然後選擇專門用於伺服器檔案的建置資料夾。

Unity 會建置範例遊戲伺服器，將可執行檔和必要的資產放在指定的建置資料夾中。

建置並執行範例遊戲用戶端

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

設定範例遊戲的遊戲用戶端檔案。

1. 在 Unity 的選單上，選擇 Amazon GameLift Servers，然後選擇套用 Windows 範例用戶端建置設定或套用 MacOS 範例用戶端建置設定。設定遊戲用戶端設定後，Unity 會重新編譯資產。
2. 在 Unity 的功能表中，選取移至用戶端設定。這會在 Unity 畫面右側顯示 Inspector 標籤。在 Amazon GameLift Servers 用戶端設定索引標籤中，選取本機測試模式。
3. 建置遊戲用戶端。在 Unity 的功能表中，選擇檔案。確認未勾選伺服器建置，選擇建置，然後特別為用戶端檔案選取建置資料夾。

Unity 會建置範例遊戲用戶端，將可執行檔和必要的資產放在指定的用戶端建置資料夾中。

4. 您尚未建置遊戲伺服器 and 用戶端。在後續步驟中，您會執行遊戲，並查看它如何與 互動Amazon GameLift Servers。

在本機測試範例遊戲

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

執行您使用 Amazon GameLift Servers Local 匯入的範例遊戲。

1. 啟動遊戲伺服器。在 Unity 的 Unity 外掛程式索引標籤中，選擇部署索引標籤。
2. 在測試窗格中，選擇開啟本機測試 UI。
3. 在本機測試視窗中，指定遊戲伺服器 .exe 檔案路徑。路徑必須包含可執行檔名稱。例如 C:/MyGame/GameServer/MyGameServer.exe。
4. 選擇部署和執行。Unity 的外掛程式會啟動遊戲伺服器，並開啟Amazon GameLift Servers本機日誌視窗。視窗包含日誌訊息，包括在遊戲伺服器與 Amazon GameLift Servers Local 之間傳送的訊息。
5. 啟動遊戲用戶端。使用範例遊戲用戶端尋找建置位置，然後選擇可執行檔。
6. 在Amazon GameLift Servers範例遊戲中，提供電子郵件和密碼，然後選擇登入。電子郵件和密碼未經驗證或使用。
7. 在Amazon GameLift Servers範例遊戲中，選擇開始。遊戲用戶端會尋找遊戲工作階段。如果找不到工作階段，則會建立一個工作階段。遊戲用戶端接著會啟動遊戲工作階段。您可以在日誌中查看遊戲活動。

遊戲伺服器日誌範例

```
...
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

```

範例Amazon GameLift Servers本機日誌

```

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: gameId: "arn:aws:gamelift:local::gamesession/  
fleet-123/gsess-59f6cc44-4361-42f5-95b5-fdb5825c0f3d"
```

關閉伺服器程序

Note

本主題參考 Unity 1.0.0 版的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，其使用伺服器 SDK 4.x 或更早版本。

完成範例遊戲後，請在 Unity 中關閉伺服器。

1. 在遊戲用戶端中，選擇結束或關閉視窗以停止遊戲用戶端。
2. 在 Unity 的本機測試視窗中，選擇停止或關閉遊戲伺服器視窗以停止伺服器。

將遊戲伺服器與 整合 Amazon GameLift Servers

在託管資源上部署和執行 Amazon GameLift Servers 時，您的自訂遊戲伺服器必須能夠與 互動。本節中的主題說明如何將遊戲伺服器專案與適用於 的伺服器 SDK 整合 Amazon GameLift Servers，以新增必要和選用的功能。本節包含您可以與任何特定語言 SDKs 搭配使用的一般指示。它還包含整合 Unreal Engine 和 Unity 遊戲專案的詳細指導。

主題

- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)
- [整合適用於遊戲引擎的伺服器 SDK](#)

使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器

本主題針對您需要新增至遊戲伺服器程式碼的伺服器 SDK 功能提供一般指引/ 此功能可讓遊戲伺服器程序與 Amazon GameLift Servers 服務通訊。針對您計劃部署到 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群、受管容器機群或 Anywhere 機群的遊戲伺服器，請使用這些指示。

遊戲伺服器程序會與服務通訊 Amazon GameLift Servers，以接收來自服務的指示，並報告伺服器程序運作狀態和遊戲工作階段狀態。如需遊戲託管解決方案元件（遊戲伺服器、後端服務、遊戲用戶端

和 Amazon GameLift Servers) 之間互動的詳細資訊，請參閱 [遊戲用戶端/伺服器與 的互動 Amazon GameLift Servers](#)。

取得伺服器 SDK

若要準備您的遊戲進行託管，請將適用於 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器專案。伺服器 SDK 提供多種語言。如需遊戲伺服器工具支援的詳細資訊，包括伺服器 SDK，請參閱 [取得Amazon GameLift Servers開發工具](#)。

從 github.com/amazon-gamelift : // 下載適用於開發語言的伺服器 SDK。您可以找到伺服器 SDK 版本、外掛程式和其他開發工具的儲存庫。

Note

如果您使用 Unreal Engine 或 Unity 進行開發，請下載這些遊戲引擎的Amazon GameLift Servers外掛程式。伺服器 SDK 已內建並可供使用。如需其他資訊，請參閱下列連結：

- Unreal Engine ([下載外掛程式](#)) ([整合指南](#))
- Unity ([下載外掛程式](#)) ([整合指南](#))

伺服器開發套件 API 參考：

- [適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [適用於 -- 動作的 C++ \(非真實\) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK](#)

初始化伺服器程序

新增程式碼以建立Amazon GameLift Servers與服務的通訊，並在遊戲伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時回報。此程式碼必須在任何Amazon GameLift Servers程式碼之前執行。

1. 呼叫 來初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端InitSdk()。如果您要準備在Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群上執行遊戲伺服器，請使用預設 InitSDK()(C++) (C#) (Unreal) (Go) 且不含參數。API 用戶端會為您處理 Amazon GameLift Servers服務的連線。

i 如果您要準備在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上使用遊戲伺服器：

InitSdk() 使用下列 呼叫 來初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端ServerParameters：

- 用來連線至遊戲伺服器的 Websocket URL。
- 用於託管遊戲伺服器的程序 ID。
- 託管遊戲伺服器程序的運算 ID。
- 包含 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算的機群 ID。
- Amazon GameLift Servers 操作 所產生的授權字符[GetComputeAuthToken](#)。

2. 通知服務遊戲伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。使用下列 呼叫 ProcessReady()([C++](#)) ([C#](#)) ([非真實](#)) ([Go](#)) ProcessParameters。每個遊戲伺服器程序ProcessReady()只能呼叫一次。

- 伺服器程序的連接埠號碼。當伺服器程序啟動遊戲工作階段時，它會提供 Amazon GameLift Servers服務的連接埠，以更新遊戲工作階段資訊。您的遊戲可以擷取此資訊並將其提供給遊戲用戶端，以使用它連線到伺服器程序並加入遊戲工作階段。
- Amazon GameLift Servers 您要為您存放的檔案位置。這些可能包括遊戲工作階段日誌，以及伺服器程序在遊戲工作階段期間產生的其他檔案。雖然 會將這些檔案暫時Amazon GameLift Servers儲存在執行伺服器程序的運算上，但這些檔案只能在執行個體關閉之前使用。您可以透過[Amazon GameLift Servers主控台](#)或呼叫 Amazon GameLift Servers API 操作 [GetGameSessionLogUrl\(\)](#) 來存取儲存的檔案。

i 如果您準備在Amazon GameLift Servers受管容器機群上使用遊戲伺服器：

您不需要指定容器機群的日誌參數。反之，請將遊戲工作階段和其他日誌資料傳送至標準輸出。容器機群會自動將所有容器標準輸出擷取為日誌串流。

- 下列回呼函數Amazon GameLift Servers允許 傳送訊息或提示至遊戲伺服器程序。您必須在遊戲伺服器程式碼中實作這些函數。如需詳細資訊，請參閱 ProcessParameters([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) 。
- (選用) onHealthCheck – 定期Amazon GameLift Servers呼叫此函數，向伺服器請求運作狀態報告。
- onStartGameSession – Amazon GameLift Servers呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession\(\)](#)。

- `onProcessTerminate` – Amazon GameLift Servers 強制伺服器程序停止，使其正常關閉。
- (選用) `onUpdateGameSession` – 將更新的遊戲工作階段物件 Amazon GameLift Servers 交付至遊戲伺服器，或提供配對回填請求的狀態更新。[FlexMatch 回填](#)功能需要此回呼。

您也可以設定遊戲伺服器，使其可以安全地存取您擁有或控制的其他 AWS 資源。如需詳細資訊，請參閱[將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

(選用) 報告伺服器程序運作狀態

將程式碼新增至遊戲伺服器以實作回呼函數 `onHealthCheck()`。會定期 Amazon GameLift Servers 叫用此回呼方法，以收集運作狀態指標。若要實作此回呼函數，請執行下列動作：

- 評估伺服器程序的運作狀態。例如，如果任何外部相依性失敗，您可以將伺服器程序報告為運作狀態不佳。
- 完成運作狀態評估和在 60 秒內回應回呼。如果在此期間 Amazon GameLift Servers 未收到回應，則會自動將伺服器程序視為運作狀態不佳。
- 傳回布林值：正常為 `true`，不良為 `false`。

如果您未實作運作狀態檢查回呼，則會將伺服器程序 Amazon GameLift Servers 視為正常運作，除非伺服器未回應。

Amazon GameLift Servers 服務使用伺服器程序運作狀態來結束運作狀態不佳的程序，並清除資源。如果伺服器程序持續回報為運作狀態不佳，或連續三次未回應運作狀態檢查，則服務可能會關閉程序並啟動新的程序。服務會收集機群伺服器程序運作狀態的指標。

(選用) 取得 TLS 憑證

如果伺服器程序在已啟用 TLS 憑證產生功能的機群上執行，則您可以擷取 TLS 憑證來與遊戲用戶端建立安全連線，並加密用戶端伺服器通訊。憑證的副本會存放在執行個體上。若要取得檔案位置，請呼叫 `GetComputeCertificate()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。

啟動遊戲工作階段

新增程式碼以實作回呼函數 `onStartGameSession`。會 Amazon GameLift Servers 叫用此回呼，以在伺服器程序上啟動遊戲工作階段。

`onStartGameSession` 函數會將 [GameSession](#) 物件作為輸入參數。此物件包含關鍵遊戲工作階段資訊，例如玩家數量上限。它也可以包含遊戲資料和玩家資料。函數實作應執行下列任務：

- 根據GameSession屬性啟動動作以建立新的遊戲工作階段。遊戲伺服器至少必須關聯遊戲工作階段 ID，遊戲用戶端會在連線至伺服器程序時參考此 ID。
- 視需要處理遊戲資料和玩家資料。此資料位於 GameSession 物件中。
- 當新的遊戲工作階段準備好接受玩家時，請通知 Amazon GameLift Servers 服務。呼叫伺服器 API 操作 `ActivateGameSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。為了回應成功的呼叫，服務會將遊戲工作階段狀態變更為 ACTIVE。

(選用) 驗證新的玩家

如果您要追蹤玩家工作階段的狀態，請新增程式碼，以在新玩家連線到遊戲伺服器時驗證新玩家。會 Amazon GameLift Servers 追蹤目前玩家和可用的遊戲工作階段位置。

為了進行驗證，嘗試加入遊戲工作階段的遊戲用戶端必須包含玩家工作階段 ID。當您的遊戲透過呼叫 [StartGameSessionPlacement\(\)](#) 或 [StartMatchmaking\(\)](#) 來啟動新的遊戲工作階段時，Amazon GameLift Servers 會產生此 ID。在這些請求上，遊戲工作階段中的開放位置會保留給玩家工作階段。

當遊戲伺服器程序收到遊戲用戶端連線請求時，它會使用玩家工作階段 ID 呼叫

`AcceptPlayerSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。為了回應，Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否對應至遊戲工作階段中預留的開放位置。在 Amazon GameLift Servers 驗證玩家工作階段 ID 之後，伺服器程序會接受連線。然後，玩家可以加入遊戲工作階段。如果 Amazon GameLift Servers 未驗證玩家工作階段 ID，則伺服器程序會拒絕連線。

(選用) 報告玩家工作階段結束

如果您要追蹤玩家工作階段的狀態，請新增程式碼，以在玩家離開遊戲工作階段 Amazon GameLift Servers 時通知。此程式碼應在伺服器程序偵測到中斷連線時執行。Amazon GameLift Servers 會使用此通知來追蹤遊戲工作階段中的目前玩家和可用位置。

若要處理程式碼中捨棄的連線，請使用對應的玩家工作階段 ID，將呼叫新增至伺服器 API 操作 `RemovePlayerSession()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。

結束遊戲工作階段

將程式碼新增至伺服器程序關閉序列，以在 Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段結束時通知。若要回收和重新整理託管資源，請在遊戲工作階段完成後關閉每個伺服器程序。

在伺服器程序關閉代碼開始時，呼叫伺服器 API 操作 `ProcessEnding()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。此呼叫 Amazon GameLift Servers 會通知伺服器程序正在關閉。Amazon GameLift Servers 會將遊戲工作階段狀態和伺服器程序狀態變更為 TERMINATED。呼叫後 `ProcessEnding()`，程序可以安全地關閉。

回應伺服器程序關閉通知

新增程式碼以關閉伺服器程序，以回應來自 Amazon GameLift Servers 服務的通知。當伺服器程序持續回報運作狀態不佳，或正在終止伺服器程序的執行個體時，服務會傳送此通知。Amazon GameLift Servers 可以在容量縮減事件中停止執行個體，或回應 Spot 執行個體中斷。Spot 執行個體中斷提供兩分鐘的通知，讓伺服器程序有時間正常中斷與玩家的連線、保留遊戲狀態資料，以及執行其他清除任務。

若要處理關閉通知，請對遊戲伺服器程式碼進行下列變更：

- 實作回呼函數 `onProcessTerminate()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([非真實](#)) ([Go](#))。此函數應呼叫關閉伺服器程序的程式碼。
- 從遊戲伺服器關閉碼呼叫伺服器 API 操作 `GetTerminationTime()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。如果 Amazon GameLift Servers 已發出停止伺服器程序的呼叫，則 `GetTerminationTime()` 傳回預估的終止時間。
- 在遊戲伺服器關閉程式碼開始時，呼叫伺服器 API 操作 `ProcessEnding()` ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#))。此呼叫會通知 Amazon GameLift Servers 服務該伺服器程序正在關閉。然後，服務會將伺服器程序狀態變更為 `TERMINATED`。呼叫後 `ProcessEnding()`，程序可以安全地關閉。

整合適用於遊戲引擎的伺服器 SDK

您可以使用受管 Amazon GameLift Servers 服務搭配大多數支援 C++ 或 C# 程式庫的主要遊戲引擎，包括 O3DE、Unreal Engine 和 Unity。建立您遊戲需要的版本；請參閱建立說明和最低需求的各版本 README 檔案。如需可用的 Amazon GameLift Servers 開發套件、支援的開發平台與作業系統等更多資訊，請參閱 [取得 Amazon GameLift Servers 開發工具](#) 的遊戲伺服器內容。

除本主題中提供的特定引擎資訊外，請參考下列主題以獲得有關在您的遊戲伺服器、用戶端和服務中整合 Amazon GameLift Servers 的更多說明：

- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#) – 在遊戲伺服器中整合 Amazon GameLift Servers 的詳細說明。
- [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#) – 整合到遊戲用戶端或服務中的詳細說明，包括建立遊戲工作階段和將玩家加入遊戲。

虛擬引擎

遊戲伺服器

將[Amazon GameLift Servers適用於 Unreal Engine 的伺服器 SDK](#) 新增至您的專案，並實作所需的伺服器功能，Amazon GameLift Servers 以準備在 上託管的遊戲伺服器。有關設定 Unreal Engine 外掛程式和加入 Amazon GameLift Servers 程式碼的協助，請參閱 [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)。

遊戲用戶端與服務

啟用遊戲用戶端和/或遊戲服務與 Amazon GameLift Servers 服務進行互動，如查詢可用遊戲工作階段或建立新工作階段，以及將玩家加入遊戲。適用於 [AWS C++ 的 SDK](#) 提供核心用戶端功能。若要將 Amazon GameLift Servers 整合到 Unreal Engine 遊戲專案中，請參閱 [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)。

Unity

遊戲伺服器

將[Amazon GameLift Servers適用於 C# 的伺服器 SDK](#) 新增至您的專案，並實作必要的伺服器功能，Amazon GameLift Servers 以準備在 上託管的遊戲伺服器。有關設定 Unity 和新增 Amazon GameLift Servers 程式碼的協助，請參閱 [Amazon GameLift Servers 整合至 Unity 專案](#)。

遊戲用戶端與服務

啟用遊戲用戶端和/或遊戲服務與 Amazon GameLift Servers 服務進行互動，如查詢可用遊戲工作階段或建立新工作階段，以及將玩家加入遊戲。核心用戶端功能在 [適用於 .NET 的 AWS SDK](#) 中提供。若要將 Amazon GameLift Servers 整合到 Unity 遊戲專案中，請參閱 [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)。

其他引擎

有關遊戲伺服器和用戶端可使用的 Amazon GameLift Servers 開發套件的完整列表，請參閱 [the section called “取得開發工具”](#)。

Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案

了解如何將適用於 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers SDK 整合到您的遊戲專案中，以存取完整的伺服器 SDK 功能集。

秘訣

若要加快部署速度，請嘗試 Unreal Engine Amazon GameLift Servers 的獨立外掛程式。它提供引導式 UI 工作流程，以最少的設定快速部署遊戲伺服器，因此您可以嘗試執行中的遊戲元件。請參閱 [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)。

其他資源：

- [適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [取得Amazon GameLift Servers開發工具](#)

安裝適用於 Unreal 的伺服器 SDK

從 [GitHub](#) 取得適用於 Unreal Engine 的開放原始碼 Amazon GameLift Servers SDK。儲存庫的讀我檔案包含先決條件和安裝指示。

設定建置目標和模組規則

修改您的遊戲專案檔案，以正確產生建置元件，以搭配使用 Amazon GameLift Servers。

若要新增用戶端和伺服器建置目標：

1. 開啟遊戲專案的程式碼檔案，並找到 `.../Games/[your application name]Source/[your application name]Target.cs` 檔案。範例：`.../Source/GameLiftUnrealAppTarget.cs`。（如果您使用 Visual Studio，請開啟專案.sln的檔案。）
2. 複製此檔案以在 Source/目錄中建立新的兩個目標檔案。
 - 用戶端目標 – 將新檔案重新命名為 `[your application name]Client.Target.cs`。編輯內容以更新類別名稱和目標類型值，如下列範例程式碼所示：

```
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");
    }
}

```

- 伺服器目標 – 將新檔案重新命名為 *[your application name]*Server.Target.cs。編輯內容以更新類別名稱和目標類型值，如下列範例程式碼所示：

```

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. 重新產生專案檔案。如果您使用的是 Visual Studio，您可以在遊戲專案的 .uproject 檔案上按一下滑鼠右鍵，然後選取產生 Visual Studio 專案檔案。

若要更新遊戲專案模組規則：

更新遊戲專案的模組規則，以依賴外掛程式。

1. 開啟遊戲專案的程式碼檔案，並找到 .../Games/*[your application name]*Source/*[your application name]*.Build.cs 檔案。範例：.../Source/GameLiftUnrealApp.Build.cs。（如果您使用 Visual Studio，請開啟專案.sln的檔案。）
2. 找到 ModuleRules類別並更新，如下列範例程式碼所示：

```

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" });
        // Add the following section
        if (Target.Type == TargetType.Server)
        {
            PublicDependencyModuleNames.Add("GameLiftServerSDK");
        }
        else
        {
            PublicDefinitions.Add("WITH_GAMELIFT=0");
        }
        bEnableExceptions = true;
    }
}

```

3. 建立新的目標檔案並修改模組規則後，請重建您的遊戲專案。

將遊戲託管功能新增至您的伺服器程式碼

在安裝和設定伺服器 SDK 之後，下一步是將遊戲託管功能整合到您的伺服器程式碼。伺服器開發套件可讓您的遊戲伺服器與 Amazon GameLift Servers 服務通訊、接收遊戲工作階段的指示、報告狀態和運作狀態，以及執行其他動作。

本主題提供範例程式碼，新增使用 託管遊戲所需的最低功能 Amazon GameLift Servers。

步驟 1：更新 **GameMode** 標頭檔案

1. 開啟遊戲專案的程式碼檔案，並找到 *Your-application-name*GameMode.h 檔案。範例：GameLiftUnrealAppGameMode.h。如果您使用 Visual Studio，請開啟遊戲專案.sln 的檔案。
2. 變更標頭檔案以包含下列範例程式碼。請務必將 "GameLiftUnrealApp" 取代為您自己的應用程式名稱。

GameMode.h 的範例程式碼

```

// 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;
};

```

步驟 2：將必要的伺服器 SDK 呼叫新增至遊戲伺服器程式碼

使用本節中的範例程式碼來整合遊戲伺服器程式碼，以便與 搭配使用 Amazon GameLift Servers。如需程式碼功能的詳細資訊，請參閱 [初始化伺服器程序](#) 和 [適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

Note

WITH_GAMELIFT 預處理器旗標有兩個用途：

- 僅限制對 Unreal 伺服器建置的 Amazon GameLift Servers 後端 API 呼叫
- 確保不同 Unreal 建置目標的相容性

1. 開啟相關的來源 *Your-application-name*GameMode.cpp 檔案。在我們的範例中：GameLiftUnrealAppGameMode.cpp。
2. 變更程式碼以符合下列範例程式碼。請務必將 "GameLiftUnrealApp" 的任何執行個體取代為您自己的應用程式名稱。

提供的程式碼範例示範如何新增與整合所需的元素 Amazon GameLift Servers。其中包含：

- 初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端。
- 實作回呼函數以回應來自 Amazon GameLift Servers 服務的請求，包括 OnStartGameSession、OnProcessTerminate 和 onHealthCheck。
- 準備好託管遊戲工作階段時，請呼叫 ProcessReady() 通知 Amazon GameLift Servers 服務。

GameMode.cpp 的範例程式碼

```
// 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"

#ifdef 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();

#if WITH_GAMELIFT
    InitGameLift();
#endif
}

void AGameLiftUnrealAppGameMode::InitGameLift()
{
#if 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 shut
    down.
    ProcessParameters->OnTerminate.BindLambda([=]()
    {
        UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Game Server Process is terminating"));
        // First call ProcessEnding()
        FGameLiftGenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftSdkModule-
>ProcessEnding();
        // Then call Destroy() to free the SDK from memory
        FGameLiftGenericOutcome destroyOutcome = GameLiftSdkModule->Destroy();
        // Exit the process with success or failure
        if (processEndingOutcome.IsSuccess() && destroyOutcome.IsSuccess()) {
            UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Server process ending successfully"));
        }
        else {
            if (!processEndingOutcome.IsSuccess()) {
                const FGameLiftError& error = processEndingOutcome.GetError();
                UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("ProcessEnding() failed. Error:
%s"),
                    error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
*error.m_errorMessage);
            }
            if (!destroyOutcome.IsSuccess()) {
                const FGameLiftError& error = destroyOutcome.GetError();
                UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("Destroy() failed. Error: %s"),
                    error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
*error.m_errorMessage);
            }
        }
    });

    //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("GameLiftUnrealApp/Saved/Logs/server.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
}
```

步驟 3：重建遊戲專案

- 為下列兩種目標類型建置遊戲專案：Development Editor 和 Development Server。

Note

您不需要重建解決方案。反之，請在應用程式的 /Games/ 資料夾下建置專案。否則，Visual Studio 會重建整個 UE5 專案，最多可能需要一小時。

封裝遊戲伺服器以進行託管

您的遊戲伺服器程式碼現在已與最基本的伺服器 SDK 功能整合，您已準備好使用 Unreal Editor 封裝遊戲伺服器組建。

封裝遊戲伺服器組建

- 在 Unreal Editor 中開啟遊戲專案。
- 遵循 Unreal Editor 步驟來封裝遊戲伺服器：
 - 選擇您的目標平台 (Windows 或 Linux)。

- 選取您的伺服器建置目標 (*[your application name]*Server。

封裝程序會產生您的遊戲伺服器可執行檔：*[your application name]*Server.exe。

3. 準備您的遊戲伺服器建置，以便部署以託管資源。組建應包含下列檔案：

- 您的遊戲伺服器可執行檔
- 如果您使用的是 Unreal Engine 5.5 版或更新版本，請針對 Windows 組建包含下列檔案。您可以在 Unreal Engine 的來源建置版本中找到它們：
 - VC_redist.x64.exe (UnrealEngine\Engine\Source\Programs\PrereqInstaller\Resources\VCRedist\)
 - UEPrereqSetup_x64.exe or UE5PrereqSetup_x64.exe (UnrealEngine\Engine\Extras\Redist\en-us\)
- 遊戲伺服器的所有其他必要相依性。
- 如有需要，OpenSSL 程式庫。如果您的遊戲伺服器已與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 5.3 版或更新版本整合，您可以略過此步驟。[您可以在此處取得最新的伺服器 SDK 版本。](#)

使用適用於 Unreal 的伺服器 SDK 5.2 版及更早版本建立的遊戲伺服器所需的 OpenSSL 程式庫

您必須包含與在 Unreal 中封裝遊戲伺服器時所使用的相同 OpenSSL 程式庫版本。這些程式庫位於您的遊戲引擎來源中。位置會根據您的開發環境而有所不同：

在 Windows 上：

- [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

在 Linux 上：

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

將 OpenSSL 程式庫複製到與遊戲伺服器可執行檔位於相同目錄中的遊戲組建套件。

後續步驟

現在您已使用 託管所需的最低功能準備遊戲伺服器組建Amazon GameLift Servers，請考慮下列可能的後續步驟：

- 為 和測試和開發部署整合的遊戲伺服器。使用 Anywhere 機群，您可以將本機機器設定為託管資源，並使用它來測試遊戲伺服器和遊戲用戶端連線。對於雲端託管，請將遊戲伺服器部署到受管 EC2 或受管容器機群。如需指引，請參閱這些主題：
 - [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定反覆開發](#)
 - [Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)
 - [Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)
 - [Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)
- 新增選用功能，自訂您的遊戲伺服器整合。例如，您可能想要新增具有唯一玩家 IDs 玩家工作階段、設定配對回填，或管理遊戲伺服器對其他 AWS 資源（例如資料庫或內容儲存服務）的存取。如需指引，請參閱這些主題：
 - [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)
 - [適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- 自訂您的遊戲用戶端元件以請求遊戲工作階段、接收連線資訊，並直接連線至遊戲伺服器以玩遊戲。如需指引，請參閱這些主題：
 - [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)

Amazon GameLift Servers 整合至 Unity 專案

了解如何將適用於 Unity 的 Amazon GameLift Servers SDK 整合到您的遊戲專案中，以存取完整的伺服器 SDK 功能集。

秘訣

若要加快部署速度，請嘗試 Unity Amazon GameLift Servers 的獨立外掛程式。它提供引導式 UI 工作流程，以最少的設定快速部署遊戲伺服器，因此您可以嘗試執行中的遊戲元件。請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式（伺服器 SDK 5.x）](#)。

其他資源：

- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

- [the section called “取得開發工具”](#)

安裝適用於 Unity 的伺服器 SDK

從 [GitHub](#) 取得 Unity Amazon GameLift Servers 的開放原始碼。儲存庫的讀我檔案包含先決條件和安裝指示。

設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行測試

您可以將開發工作站設定為 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管機群，以反覆測試 Amazon GameLift Servers 整合。透過此設定，您可以在工作站上啟動遊戲伺服器程序、將玩家加入或配對請求傳送至 Amazon GameLift Servers 以啟動遊戲工作階段，並將用戶端連線至新的遊戲工作階段。透過將自己的工作站設定為託管伺服器，您可以監控與的遊戲整合的各個層面 Amazon GameLift Servers。

如需設定工作站的指示，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#) 以完成下列步驟：

1. 為您的工作站建立自訂位置。
2. 使用新的自訂位置建立 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群。如果成功，此請求會傳回機群 ID。請記下此值，因為您稍後會需要它。
3. 在新的 Anywhere 機群中將工作站註冊為運算。提供唯一的運算名稱，並指定工作站的 IP 地址。如果成功，此請求會以 WebSocket URL 的形式傳回服務 SDK 端點。請記下此值，因為您稍後會需要它。
4. 為您的工作站運算產生身分驗證字符。此短期身分驗證包含權杖和過期日期。您的遊戲伺服器會使用它來驗證與 Amazon GameLift Servers 服務的通訊。將身分驗證存放在工作站運算上，以便您執行的遊戲伺服器程序可以存取。

將 Amazon GameLift Servers 伺服器程式碼新增至 Unity 專案

您的遊戲伺服器會與 Amazon GameLift Servers 服務通訊，以接收指示並報告持續狀態。若要達成此目的，您可以新增使用伺服器 SDK 的遊戲 Amazon GameLift Servers 伺服器程式碼。

提供的程式碼範例說明基本的必要整合元素。它使用 MonoBehaviour 來說明使用 進行簡單的遊戲伺服器初始化 Amazon GameLift Servers。此範例假設遊戲伺服器在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上執行以進行測試。它包含程式碼以：

- 初始化 Amazon GameLift Servers API 用戶端。此範例使用 `版本InitSDK()` 搭配 Anywhere 機群和運算的伺服器參數。使用 WebSocket URL、機群 ID、運算名稱（主機 ID）和身分驗證字符，如上一個主題 所定義 [設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行測試](#)。

- 實作回呼函數來回應來自 Amazon GameLift Servers服務的請求，包括 OnStartGameSession、OnProcessTerminate和 onHealthCheck。
- 使用指定的連接埠呼叫 ProcessReady()，以在程序準備好託管遊戲工作階段時通知Amazon GameLift Servers服務。

提供的範例程式碼會建立與服務的通訊Amazon GameLift Servers。它也會實作一組回呼函數，以回應來自 Amazon GameLift Servers服務的請求。如需每個函數和程式碼功能的詳細資訊，請參閱[初始化伺服器程序](#)。如需此程式碼中使用的 SDK 動作和資料類型的詳細資訊，請參閱 [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

範例程式碼示範如何新增所需的功能，如[Amazon GameLift Servers新增至遊戲伺服器](#)中所述。如需伺服器 SDK 動作的詳細資訊，請參閱 [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

整合範例程式碼

```
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);
    }
}
}
```

後續步驟

現在您已使用 託管所需的最低功能準備遊戲伺服器組建Amazon GameLift Servers，請考慮下列可能的後續步驟：

- 為 和測試和開發部署整合的遊戲伺服器。使用 Anywhere 機群，您可以將本機機器設定為託管資源，並使用它來測試遊戲伺服器和遊戲用戶端連線。對於雲端託管，請將遊戲伺服器部署到受管 EC2 或受管容器機群。如需指引，請參閱這些主題：
 - [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定反覆開發](#)
 - [Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)
 - [Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)

- [Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)
- 新增選用功能，自訂您的遊戲伺服器整合。例如，您可能想要新增具有唯一玩家 IDs 玩家工作階段、設定配對回填，或管理遊戲伺服器對其他 AWS 資源（例如資料庫或內容儲存服務）的存取。如需指引，請參閱這些主題：
 - [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)
 - [適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- 自訂您的遊戲用戶端元件以請求遊戲工作階段、接收連線資訊，並直接連線至遊戲伺服器以玩遊戲。如需指引，請參閱這些主題：
 - [整合 Amazon GameLift Servers 遊戲用戶端功能](#)

封裝遊戲伺服器組建以進行部署

讓您的遊戲伺服器軟體準備好在託管資源上進行部署。部署後，軟體會安裝在每個託管資源上，然後啟動並讀取一或多個遊戲伺服器程序，以託管玩家的遊戲工作階段。

準備好遊戲伺服器建置取決於您使用的 Amazon GameLift Servers 託管選項類型。所有遊戲伺服器組建都必須與適用於的伺服器 SDK 整合 Amazon GameLift Servers，如中所述[將遊戲伺服器與整合 Amazon GameLift Servers](#)。

本節中的主題提供如何讓您的軟體準備好部署至下列案例的指引。

- 對於受管 EC2 託管，請封裝您的伺服器軟體，並將其上傳至 Amazon GameLift Servers 以進行部署。
- 對於受管容器託管，請使用伺服器軟體建置容器映像，並將其存放在 Amazon Elastic Container Registry 中以進行部署。
- 若要使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管，請視需要封裝您的伺服器軟體，以便在您自己的託管資源上安裝。

Note

如果您要部署 Amazon GameLift Servers Realtime 設定的指令碼，請參閱[上傳指令碼 Amazon GameLift Servers Realtime](#)。

主題

- [為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)

- [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)

為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers

將遊戲伺服器與 整合後 Amazon GameLift Servers (請參閱 [準備使用 託管的遊戲 Amazon GameLift Servers](#))，請將遊戲伺服器軟體安裝到您的運算資源以進行託管。此程序會根據您使用的 Amazon GameLift Servers 託管類型而有所不同。

部署受管託管

如果您使用的是 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 託管，則必須封裝遊戲伺服器軟體並將其上傳至 Amazon GameLift Servers。當您建立受管機群時，Amazon GameLift Servers 會自動將其部署到每個機群執行個體。

本節中的主題說明如何封裝您的建置檔案以進行上傳、建立選用的建置安裝指令碼，然後使用 [AWS Command Line Interface \(AWS CLI\)](#) 或 AWS SDK 上傳檔案。

部署 for Anywhere 託管

如果您使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行自我管理託管，則您有責任在機群中的每個運算上安裝遊戲伺服器軟體，並保持更新狀態。

當整合的遊戲伺服器程序開始執行時，它會自動初始化並與 Amazon GameLift Servers 服務建立通訊。伺服器程序會從 提示啟動遊戲工作階段，Amazon GameLift Servers 並將活動回報給 服務。

主題

- [封裝遊戲建置檔案](#)
- [新增建置安裝指令碼](#)
- [建立受管託管的 Amazon GameLift Servers 建置資源](#)

封裝遊戲建置檔案

將已設定的遊戲伺服器上傳至 之前 Amazon GameLift Servers，請將遊戲建置檔案封裝至建置目錄。使用 EC2 受管機群託管時需要此程序，使用 Anywhere 機群託管時最佳實務。建置目錄應包含執行遊戲伺服器和託管遊戲工作階段所需的所有元件。這可能包括下列項目：

- 遊戲伺服器二進位檔 – 執行遊戲伺服器所需的二進位檔案。建置可以包含多個遊戲伺服器的二進位檔，這些遊戲伺服器建置為在相同平台上執行。如需支援的平台清單，請參閱 [取得 Amazon GameLift Servers 開發工具](#)。

- 相依性 – 遊戲伺服器可執行檔執行時所需的任何相依檔案。範例包括資產、設定檔和相依程式庫。

Note

對於使用適用於 C++ 的伺服器 SDK 建立 Amazon GameLift Servers 的遊戲組建（包括使用 Unreal 外掛程式建立的遊戲組建），請包含與您建置伺服器 SDK 的相同 OpenSSL 版本的 OpenSSL DLL。如需詳細資訊，請參閱伺服器 SDK README 檔案。

- 安裝指令碼（選用）– 指令碼檔案，用於處理在 Amazon GameLift Servers 託管伺服器上安裝遊戲組建的任務。將此檔案放在建置目錄的根目錄。會在建立機群時 Amazon GameLift Servers 執行安裝指令碼。

您可以在您的建置中設定任何應用程式，包括您的安裝指令碼，以在其他 AWS 服務上安全地存取您的資源。如需如何執行此操作的資訊，請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

封裝建置檔案之後，請確定您的遊戲伺服器可以在目標作業系統的乾淨安裝上執行，以確認包含所有必要的相依性，且您的安裝指令碼正確無誤。

新增建置安裝指令碼

為遊戲建置的作業系統 (OS) 建立安裝指令碼：

- Windows：建立名為 `install.bat` 的批次檔案。
- Linux：建立名為 `install.sh` 的 shell 指令碼檔案。

Amazon GameLift Servers 在機群建立期間執行安裝指令碼，以建立用於所有未來機群執行個體的 Amazon Machine Image (AMI)。指令碼不會在每個新執行個體的開頭執行。

在建立安裝指令碼時，請注意下列資訊：

- 指令碼無法接受任何使用者輸入。
- Amazon GameLift Servers 在下列位置的託管伺服器上，安裝組建並重新建立組建套件中的檔案目錄：
 - Windows 機群：C:\game
 - Linux 機群：/local/game
- 在 Linux 機群的安裝過程中，執行身分使用者對執行個體檔案結構的存取有限。此使用者擁有安裝建置檔案之目錄的完整權限。如果您的安裝指令碼執行需要管理員許可的動作，請使用指定管理員存

取權sudo。Windows 機群的執行身分使用者預設具有管理員許可。與安裝指令碼相關的許可失敗會產生事件訊息，指出指令碼有問題。

- 在 Linux 上，Amazon GameLift Servers支援常見的 shell 解譯器語言，例如 bash。在安裝指令碼的開頭新增 shebang (例如 #!/bin/bash)。若要驗證對偏好的 shell 命令的支援，請遠端存取作用中的 Linux 執行個體並開啟 shell 提示。如需詳細資訊，請參閱[連線至機群執行個體](#)。
- 安裝指令碼無法依賴 VPC 互連連線。在將建置Amazon GameLift Servers安裝到機群執行個體之前，無法使用 VPC 互連連線。
- 在建立機群的過程中，安裝指令碼可能會執行多次。最佳實務是確保指令碼具有等冪性且強大，可多次執行。

Example Windows 安裝 bash 檔案

此範例install.bat檔案會安裝遊戲伺服器所需的 Visual C++ 執行期元件，並將結果寫入日誌檔案。指令碼在根目錄的建置套件中包含元件檔案。

```
vcredist_x64.exe /install /quiet /norestart /log c:\game\vcredist_2013_x64.log
```

Example Linux 安裝 shell 指令碼

此範例install.sh檔案在安裝指令碼中使用 bash，並將結果寫入日誌檔案。

```
#!/bin/bash
echo 'Hello World' > install.log
```

此範例install.sh檔案示範如何使用 Amazon CloudWatch 代理程式來收集系統層級和自訂指標，以及處理日誌輪換。由於在服務 VPC 中Amazon GameLift Servers執行，您必須授予代表您擔任 AWS Identity and Access Management (IAM) 角色的Amazon GameLift Servers許可。若要允許 Amazon GameLift Servers 擔任角色，請建立包含 AWS 受管政策的角色CloudWatchAgentAdminPolicy，並在建立機群時使用該角色。

```
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

```

建立受管託管的Amazon GameLift Servers建置資源

在建立建置並上傳檔案時，您有幾個選項：

- [從檔案目錄建立組建](#)。這是最簡單且最常用的選項。

- 在 [Amazon Simple Storage Service \(Amazon S3\) 中使用檔案建立組建](#)。使用此選項，您可以在 Amazon S3 中管理建置版本。

使用這兩種方法，Amazon GameLift Servers 會使用唯一的組建 ID 和其他中繼資料建立新的組建資源。組建以初始化狀態開始。在 Amazon GameLift Servers 取得遊戲伺服器檔案後，組建會移至就緒狀態。

當組建準備就緒時，您可以將其部署到新的 Amazon GameLift Servers 機群。如需詳細資訊，請參閱 [建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)。當 Amazon GameLift Servers 設定新機群時，它會將建置檔案下載到每個機群執行個體，並安裝建置檔案。

從檔案目錄建立組建

若要建立存放在任何位置的遊戲組建，包括本機目錄，請使用 [upload-build](#) AWS CLI 命令。此命令會在 Amazon GameLift Servers 中建立新的建置記錄，並從您指定的位置上傳檔案。

傳送上傳請求。在命令列視窗中，輸入下列 `upload-build` 命令和參數。

```
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` – 遊戲伺服器的建置執行期環境。您必須指定作業系統值。您稍後無法更新此項目。
- `server-sdk-version` – 遊戲 Amazon GameLift Servers 伺服器與之整合的伺服器 SDK 版本。如果您不提供值，Amazon GameLift Servers 會使用預設值 4.0.2。如果您指定不正確的伺服器 SDK 版本，呼叫 `InitSdk` 以建立 Amazon GameLift Servers 與服務的連線時，遊戲伺服器建置可能會失敗。
- `build-root` – 建置檔案的目錄路徑。
- `name` – 新建置的描述性名稱。
- `build-version` – 組建檔案的版本詳細資訊。
- `region` – 您要建立建置的 AWS 區域。在您計劃部署機群的區域中建立建置。如果您要在多個區域中部署遊戲，請在每個區域中建立組建。

Note

使用 檢視您目前的預設區域[aws configure get region](#)。若要變更您的預設區域，請使用 [aws configure set region *region name*](#) 命令。

範例

```
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-west-2
```

```
aws gamelift upload-build \  
  --operating-system WINDOWS_2022 \  
  --server-sdk-version "5.0.0" \  
  --build-root "C:\mygame" \  
  --name "My Game Nightly Build" \  
  --build-version "build 255" \  
  --region us-west-2
```

為了回應您的上傳請求，Amazon GameLift Servers提供上傳進度。成功上傳時，會Amazon GameLift Servers傳回新的建置記錄 ID。上傳時間取決於遊戲檔案的大小和連線速度。

使用 Amazon S3 中的檔案建立組建

您可以將建置檔案存放在 Amazon S3 中，並從Amazon GameLift Servers該處將其上傳到。當您建立組建時，您可以指定 S3 儲存貯體位置，並直接從 Amazon S3 Amazon GameLift Servers擷取組建檔案。

建立建置資源

1. 將您的建置檔案儲存在 Amazon S3 中。建立包含封裝建置檔案的 .zip 檔案，並將其上傳至 中的 S3 儲存貯體 AWS 帳戶。請記下儲存貯體標籤和檔案名稱，您在建立Amazon GameLift Servers組建時將需要這些名稱。

2. 讓 Amazon GameLift Servers 可以存取您的建置檔案。遵循 中的指示建立 IAM 角色在 [Amazon S3 中存取遊戲組建檔案](#)。建立角色後，請記下新角色的 Amazon Resource Name (ARN)，建立組建時將需要此名稱。
3. 建立組建。使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 建立新的建置記錄。您必須擁有 PassRole 許可，如中所述的 [IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers](#)。

Console

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 的導覽窗格中，選擇託管、建置。
2. 在建置頁面上，選擇建立建置。
3. 在建立建置頁面的建置設定下，執行下列動作：
 - a. 在名稱中，輸入指令碼名稱。
 - b. 在版本中，輸入版本。由於您可以更新組建的內容，版本資料可協助您追蹤更新。
 - c. 針對作業系統 (OS)，選擇遊戲伺服器建置的作業系統。您稍後無法更新此值。
 - d. 針對遊戲伺服器建置，輸入您上傳到 Amazon S3 之建置物件的 S3 URI，然後選擇物件版本。Amazon S3 如果您不記得 Amazon S3 URI 和物件版本，請選擇瀏覽 S3 並搜尋建置物件。
 - e. 針對 IAM 角色，選擇您建立的 Amazon GameLift Servers 可存取 S3 儲存貯體和建置物件的角色。
4. (選用) 在標籤下，輸入金鑰和值對，將標籤新增至組建。
5. 選擇建立。

Amazon GameLift Servers 會將 ID 指派給新組建，並上傳指定的 .zip 檔案。您可以在組建頁面上檢視新組建，包括狀態。

AWS CLI

若要定義新建置並上傳伺服器建置檔案，請使用 [create-build](#) 命令。

1. 開啟命令列視窗，並切換到您可以使用的目錄 AWS CLI。
2. 輸入下列 create-build 命令：

```
aws gamelift create-build \  
  --name user-defined name of build \  
  --server-sdk-version server SDK for Amazon GameLift Servers version \  
  --operating-system supported OS \  
  --arn ARN of the IAM role that has the PassRole permission \  
  --tags key=value ...
```

```
--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 – 新建置的描述性名稱。
- server-sdk-version – Amazon GameLift Servers您用來整合遊戲伺服器與的伺服器 SDK 版本Amazon GameLift Servers。如果您未提供值，Amazon GameLift Servers會使用預設值 4.0.2。
- operating-system – 遊戲伺服器的建置執行期環境。您必須指定作業系統值。您稍後無法更新此項目。
- build-version – 組建檔案的版本詳細資訊。此資訊很有用，因為每個遊戲伺服器的新版本都需要新的建置資源。
- storage-location
 - Bucket – 包含您建置的 S3 儲存貯體名稱。例如，"my_build_files"。
 - Key – 包含建置檔案的 .zip 檔案名稱。例如，"my_game_build_7.0.1"，"7.0.2"。
 - RoleARN – 指派給您建立之 IAM 角色的 ARN。例如，"arn:aws:iam::111122223333:role/GameLiftAccess"。如需政策範例，請參閱 [在 Amazon S3 中存取遊戲組建檔案](#)。
- region – 在您計劃部署機群的 AWS 區域中建立建置。如果您要在多個區域中部署遊戲，請在每個區域中建立組建。

Note

我們建議您使用 [configure get](#) 命令檢查目前的預設區域。若要變更您的預設區域，請使用 [configure set](#) 命令。

範例

```
aws gamelift create-build \
  --operating-system WINDOWS_2022 \
  --storage-location
  "Bucket"="my_game_build_files","Key"="mygame_build_101.zip","RoleArn"="arn:aws:iam::111122223333:role/GameLiftAccess" \
  gamelift" \
  --name "My Game Nightly Build" \
  --build-version "build 101" \
```

```
--region us-west-2
```

- 若要檢視新組建，請使用 [describe-build](#) 命令。

建置 的容器映像 Amazon GameLift Servers

本主題說明如何使用遊戲伺服器軟體建立容器映像，以搭配使用 Amazon GameLift Servers。遊戲伺服器容器映像包含遊戲伺服器可執行檔及其執行所需的任何相依性。遊戲伺服器容器映像會與 Amazon GameLift Servers 受管容器託管解決方案搭配使用。如需建置完整解決方案的詳細資訊，請參閱：

- [使用 Amazon GameLift Servers 受管容器託管的開發藍圖](#)
- [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)

完成下列任務，讓您的遊戲伺服器容器映像準備好部署到 Amazon GameLift Servers 容器機群。開始這些任務之前，請先完成將您的遊戲伺服器程式碼與 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 整合。

主題

- [建立遊戲伺服器容器映像](#)
- [將容器映像推送至 Amazon ECR](#)

建立遊戲伺服器容器映像

在 Linux 型平台上或使用已安裝 Docker 的適用於 Linux 的 Windows 子系統 (WSL) 時，請遵循這些指示。

建立遊戲伺服器容器映像

1. 使用遊戲伺服器軟體準備工作目錄。在本機電腦上，建立工作目錄來組織遊戲伺服器容器的檔案。您的容器映像將容器部署到 Amazon GameLift Servers 資源以進行託管時，會使用此檔案結構。例如：

```
[~/]$ mkdir -p work/glc/gamebuild && cd work && find .  
.  
./glc  
./glc/gamebuild
```

Note

如果您嘗試使用此功能，但還沒有有效的遊戲伺服器建置，請嘗試我們的範例遊戲伺服器 [SimpleServer](#)，其可在 GitHub 上取得。

2. 使用提供的範本建立新的 Dockerfile。
3. 請依照 Dockerfile 範本中的指示進行更新，以供您自己使用。
 - 視需要更新基礎映像。
 - 為您的遊戲伺服器建置設定環境變數。
4. 建置容器映像。執行 `docker build`，指定您自己的儲存庫名稱。例如：

```
[~/work/glc]$ docker build -t <local repository name>:<optional tag> .
```

您可以使用 `docker images` 命令檢視您的儲存庫和映像 IDs，如本範例所示：

遊戲伺服器容器映像的 Dockerfile 範本

此範本包含遊戲伺服器容器在 Amazon GameLift Servers 機群中可使用的最低指示。視需要修改遊戲伺服器的內容。

```
# 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"]
```

將容器映像推送至 Amazon ECR

建立容器映像以部署至 之後 Amazon GameLift Servers，請將映像存放在 Amazon ECR 中的公有或私有儲存庫中。此儲存庫會獲指派 URI 值，其 Amazon GameLift Servers 會使用 擷取映像的快照，以部署至容器機群。

Note

如果您還沒有 Amazon ECR 私有儲存庫，請[建立一個](#)。

將容器映像推送至 Amazon ECR

1. 取得您的 Amazon ECR 登入資料。將容器映像推送至 Amazon ECR 之前，請先以暫時形式取得您的 AWS 登入資料，並將其提供給 Docker。Docker 需要這些登入資料才能登入。

```
[~/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. 複製您要使用的 [Amazon ECR 私有儲存庫](#) 的 URI。
3. 將 Amazon ECR 標籤套用至您的容器映像。

Example

```
[~/work/glc]$ docker tag <IMAGE ID from above> <Amazon ECR private repository  
URI>:<optional tag>
```

4. 將您的容器映像推送至 Amazon ECR

Example

```
[~/work/glc]$ docker image push <Amazon ECR private repository URI>
```

遊戲用戶端/伺服器與 的互動 Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 託管解決方案中的元件會以特定方式彼此互動，以執行遊戲工作階段來回應玩家需求。本主題說明當您的遊戲伺服器託管在Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群、自我管理 Amazon GameLift Servers的 Anywhere 機群或混合解決方案時，元件如何彼此通訊。

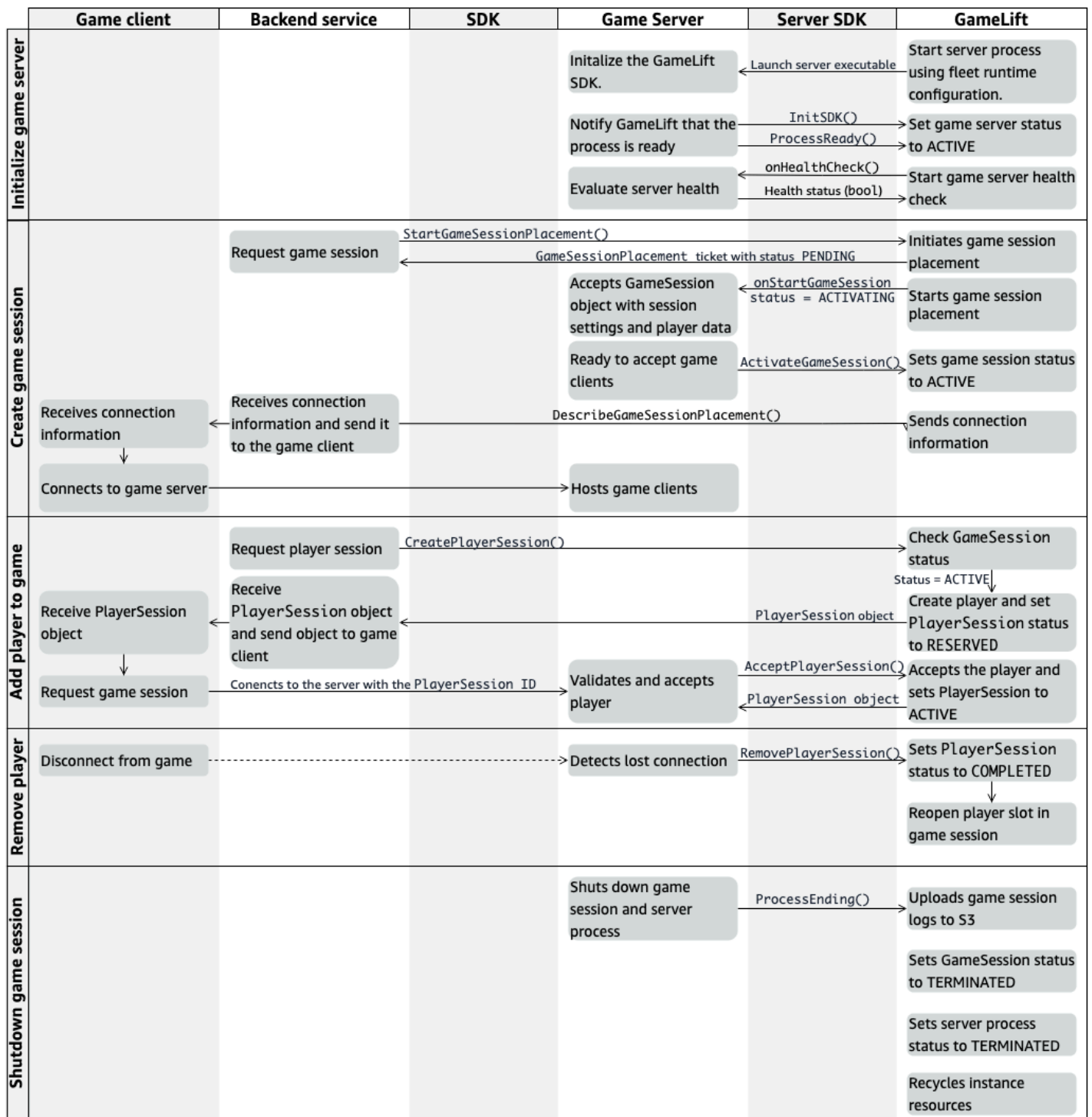
託管解決方案元件包括遊戲伺服器、Amazon GameLift Servers服務、用戶端後端服務和遊戲用戶端。遊戲伺服器使用[Amazon GameLift Servers伺服器 SDK](#) 與服務互動Amazon GameLift Servers。後端服務使用 [Amazon GameLift Servers服務 API](#)（軟體 AWS 開發套件的一部分）代表遊戲用戶端與服務互動。加入遊戲工作階段時，遊戲用戶端會使用遊戲工作階段的唯一 IP 地址和連接埠號碼，直接連線至遊戲工作階段。

主題

- [互動圖表](#)
- [互動行為](#)

互動圖表

下圖說明您的遊戲託管元件如何互動，以便Amazon GameLift Servers服務可以追蹤遊戲伺服器可用性的狀態，並開始遊戲工作階段以回應玩家需求。



互動行為

下列各節說明每個關鍵互動中的事件順序。

初始化遊戲伺服器程序

啟動時，遊戲伺服器程序會建立與服務的通訊，Amazon GameLift Servers並回報其狀態為準備好託管遊戲工作階段。

1. 遊戲伺服器可執行檔的新程序會開始在託管資源上執行。
2. 遊戲伺服器程序會依序呼叫下列伺服器 SDK 操作：
 - a. `InitSDK()` 初始化伺服器 SDK、驗證伺服器程序，以及建立與服務的通訊Amazon GameLift Servers。
 - b. `ProcessReady()` 以傳達託管遊戲工作階段的準備程度。此呼叫也會報告程序的連線資訊、遊戲用戶端用來連線至遊戲工作階段的哪些資訊，以及其他資訊。

伺服器程序接著會等待來自 Amazon GameLift Servers服務的提示。

3. Amazon GameLift Servers 會將伺服器程序的狀態更新為 `ACTIVE`並可用於託管新的遊戲工作階段。
4. Amazon GameLift Servers 會開始定期呼叫回`onHealthCheck`呼，向伺服器程序請求運作狀態。這些呼叫會在伺服器程序保持作用中狀態時繼續。伺服器程序必須在一分鐘內回應正常或不良。如果伺服器程序回應狀況不良或沒有回應，Amazon GameLift Servers服務會在某個時間點變更伺服器程序的作用中狀態，並停止傳送啟動遊戲工作階段的請求。

建立遊戲工作階段

Amazon GameLift Servers 服務會啟動新的遊戲工作階段，以回應來自玩家的遊戲請求。

1. 使用遊戲用戶端的玩家要求加入遊戲工作階段。根據您的遊戲如何處理玩家聯結程序，遊戲用戶端會將請求傳送至後端服務。
2. 如果玩家加入程序需要啟動新的遊戲工作階段，後端服務會將新遊戲工作階段的請求傳送至Amazon GameLift Servers服務。此請求會呼叫服務 API 操作 `StartGameSessionPlacement()`。(或者，後端服務可能會呼叫 `StartMatchmaking()`、或 `CreateGameSession()`。)
3. Amazon GameLift Servers 服務會透過建立狀態為 `PENDING` 的新`GameSessionPlacement`票證來回應`PENDING`。它會將票證資訊傳回至後端服務，以便追蹤置放票證狀態，並判斷遊戲工作階段何時準備好供玩家使用。如需詳細資訊，請參閱[設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。

4. Amazon GameLift Servers 服務會啟動遊戲工作階段置放程序。它會識別要查看哪些機群，並搜尋這些機群是否有未託管遊戲工作階段的作用中伺服器程序。在尋找可用的伺服器程序時，Amazon GameLift Servers服務會執行下列動作：
 - a. 使用遊戲工作階段設定和置放請求中的玩家資料建立GameSession物件，並將狀態設定為 ACTIVATING。
 - b. 提示伺服器程序啟動遊戲工作階段。服務會叫用伺服器程序的回onStartGameSession呼並傳遞 GameSession 物件。
 - c. 將伺服器程序的遊戲工作階段數目變更為 1。
5. 伺服器程序會執行其回onStartGameSession呼函數。當伺服器程序準備好接受玩家連線時，它會呼叫伺服器 SDK 操作ActivateGameSession()並等待玩家連線。
6. Amazon GameLift Servers 服務會使用伺服器程序的連線資訊（如呼叫中所回報ProcessReady()）更新GameSession物件，並將遊戲工作階段狀態設定為 ACTIVE。它也會將GameSessionPlacement票證狀態更新為 FULFILLED。
7. 後端服務會呼叫 DescribeGameSessionPlacement()來檢查票證狀態並取得遊戲工作階段資訊。當遊戲工作階段處於作用中狀態時，後端服務會通知遊戲用戶端並傳遞遊戲工作階段連線資訊。
8. 遊戲用戶端會使用連線資訊直接連線至遊戲伺服器程序，並加入遊戲工作階段。

將玩家新增至遊戲

遊戲可以選擇使用玩家工作階段來追蹤玩家與遊戲工作階段的連線。玩家工作階段可以個別建立，也可以作為遊戲工作階段置放請求的一部分建立。

1. 後端服務會使用遊戲工作階段 ID CreatePlayerSession() 呼叫服務 API 操作。
2. Amazon GameLift Servers 服務會檢查遊戲工作階段狀態（必須為 ACTIVE），並在遊戲工作階段中尋找開啟的玩家位置。如果插槽可用，則服務會執行下列動作：
 - a. 建立新的PlayerSession物件，並將狀態設定為 RESERVED。
 - b. 使用玩家工作階段資訊回應後端服務請求。
3. 後端服務會將玩家工作階段資訊與遊戲工作階段連線資訊一起傳遞給遊戲用戶端。
4. 遊戲用戶端使用連線資訊和玩家工作階段 ID 直接連線至遊戲伺服器程序，並要求加入遊戲工作階段。
5. 為了回應遊戲用戶端加入嘗試，遊戲伺服器程序會呼叫服務 API 操作AcceptPlayerSession()來驗證玩家工作階段 ID。伺服器程序接受或拒絕連接。

6. Amazon GameLift Servers 服務會執行下列其中一項操作：
 - a. 如果連線被接受，則 會將PlayerSession狀態Amazon GameLift Servers設定為 ACTIVE，並將 傳遞PlayerSession至遊戲伺服器程序。
 - b. 如果遊戲伺服器程序未在原始CreatePlayerSession()請求後的特定期間內AcceptPlayerSession()呼叫玩家工作階段 ID，Amazon GameLift Servers服務會將PlayerSession狀態變更為，TIMEDOUT並在遊戲工作階段中重新開啟玩家位置。

移除玩家

對於使用玩家工作階段的遊戲，遊戲伺服器程序會在玩家中斷連線時通知Amazon GameLift Servers服務。服務會使用此資訊來追蹤遊戲工作階段中玩家位置的狀態，並允許新玩家使用開放的插槽。

1. 玩家與遊戲工作階段中斷連線。
2. 遊戲伺服器程序會偵測遺失的連線，並呼叫伺服器 SDK 操作 RemovePlayerSession()。
3. Amazon GameLift Servers 服務會將玩家工作階段狀態變更為，COMPLETED並在遊戲工作階段中重新開啟玩家位置。

關閉遊戲工作階段

在遊戲工作階段結束時，或關閉遊戲工作階段時，伺服器程序會通知遊戲工作階段狀態Amazon GameLift Servers的服務。

1. 遊戲伺服器程序會結束遊戲工作階段，並透過呼叫伺服器 SDK 操作 來啟動程序關閉ProcessEnding()。
2. 遊戲伺服器程序會呼叫 Destroy() 從記憶體釋放伺服器 SDK。[遙測指標](#)需要此步驟，以防止其在當機時報告正常程序結束。
3. Amazon GameLift Servers 服務會執行下列動作：
 - a. 將遊戲工作階段日誌上傳至 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3)。
 - b. 將遊戲工作階段狀態變更為 TERMINATED。
 - c. 將伺服器程序狀態變更為 TERMINATED。
 - d. 根據託管解決方案的設計方式，新可用的託管資源會配置為執行新的遊戲伺服器程序。

建置 的後端服務 Amazon GameLift Servers

我們建議您實作遊戲用戶端服務，以驗證您的玩家並與 Amazon GameLift Servers API 通訊。透過實作自訂遊戲用戶端服務，您可以：

- 為您的玩家自訂身分驗證。
- 控制如何Amazon GameLift Servers分組新遊戲工作階段或新增至現有遊戲工作階段的玩家。
- 從您自己的資源收集資訊，以提供遊戲片段屬性，例如配對的技能評分，而不是信任用戶端。

使用遊戲用戶端服務也可降低遊戲用戶端直接與您的 Amazon GameLift Servers API 互動所帶來的安全風險。

驗證您的玩家

您可以使用 Amazon Cognito 和玩家工作階段 IDs 來驗證您的遊戲用戶端。若要管理玩家身分的生命週期和屬性，請使用 Amazon Cognito 使用者集區。

如果您願意，請建置自訂身分解決方案並將其託管 AWS。您也可以使用 Lambda 授權方搭配 API Gateway 進行自訂授權邏輯。

其他資源：

- [使用身分集區（聯合身分）](#) (Amazon Cognito 開發人員指南)
- [使用者集區入門](#) (Amazon Cognito 開發人員指南)
- [如何使用 Amazon Cognito 設定玩家身分驗證](#) (AWS 適用於遊戲部落格)

整合Amazon GameLift Servers遊戲用戶端功能

將Amazon GameLift Servers遊戲託管功能整合到需要與服務通訊的任何解決方案元件Amazon GameLift Servers，例如取得遊戲工作階段資訊或建立新的遊戲工作階段。在大多數情況下，此功能內建於後端服務元件中。新增核心任務的功能，包括：

- 請求作用中遊戲工作階段的資訊和狀態。
- 為現有遊戲工作階段中的新玩家預留位置。
- 為一組玩家建立新的遊戲工作階段。
- 請求配對一位或多位玩家。
- 提供現有遊戲工作階段的更新資料。

[遊戲用戶端/伺服器與的互動 Amazon GameLift Servers](#) 如需遊戲託管元件如何透過 Amazon GameLift Servers SDKs互動的其他詳細資訊，請參閱。

設定 Amazon GameLift Servers API

適用於 C++ 的 AWS SDK 使用 將 Amazon GameLift Servers 新增至專案。

新增程式碼以初始化Amazon GameLift Servers用戶端和存放金鑰設定。此程式碼必須在相依於的任何程式碼之前執行Amazon GameLift Servers。

1. 設定用戶端組態。使用預設用戶端組態或建立自訂用戶端組態物件。如需詳細資訊，請參閱 [AWS::Client::ClientConfiguration](#)(C++) 或 [AmazonGameLiftConfig](#) (C#)。

用戶端組態會指定聯絡 時要使用的目標區域和端點Amazon GameLift Servers。區域識別要使用的一組已部署資源（機群、佇列和配對建構器）。預設用戶端組態會將位置設定為美國東部（維吉尼亞北部）區域。若要使用任何其他區域，請建立自訂組態。

2. 初始化 Amazon GameLift Servers 用戶端。使用 [Aws::GameLift::GameLiftClient\(\)](#) (C++) 或 [AmazonGameLiftClient\(\)](#) (C#) 搭配預設用戶端組態或自訂用戶端組態。
3. 如果您使用的是玩家工作階段，請新增機制來為每個玩家產生唯一識別符。如需詳細資訊，請參閱[產生玩家 IDs](#)。
4. 收集並存放下列資訊：

- 目標機群 – 如果您在特定機群上手動建立遊戲工作階段，請提供機群 ID 或指向目標機群的別名 ID。如果機群是多位置，請指定機群位置。最佳實務是使用機群別名，讓您可以將玩家從一個機群切換到另一個機群，而無需更新您的後端服務。
- 目標佇列 – 對於使用多機群佇列來放置新遊戲工作階段的遊戲，請指定要傳送放置請求的佇列名稱。
- AWS 登入資料 – 對的所有呼叫Amazon GameLift Servers都必須為託管遊戲的 提供登入 AWS 帳戶 資料。您可以建立玩家使用者來取得這些登入資料，如中所述[為您的遊戲設定程式設計存取](#)。根據您管理玩家使用者存取權的方式，請執行下列動作：
 - 如果您使用角色來管理玩家使用者許可，請在呼叫 Amazon GameLift Servers API 之前新增程式碼以擔任角色。擔任角色的請求會傳回一組臨時安全登入資料。如需詳細資訊，請參閱《[IAM 使用者指南](#)》中的[切換到 IAM 角色 \(AWS API\)](#)。
 - 如果您有長期安全登入資料，請將您的程式碼設定為尋找和使用儲存的登入資料。請參閱《[AWS SDKs和工具參考指南](#)》中的[使用長期憑證進行身分驗證](#)。如需儲存登入資料的資訊，請參閱 [\(C++\)](#) 和 [\(.NET\)](#) 的AWS API 參考。

- 如果您有臨時安全登入資料，請新增程式碼，以使用 AWS Security Token Service (AWS STS) 定期重新整理登入資料，如 IAM 使用者指南中的[使用臨時安全登入資料搭配 AWS SDKs](#) 所述。程式碼必須在舊登入資料過期之前請求新的登入資料。

取得作用中的遊戲工作階段

新增程式碼以探索可用的遊戲工作階段，並管理遊戲工作階段設定和中繼資料。

搜尋作用中的遊戲工作階段

使用 [SearchGameSessions](#) 取得特定遊戲工作階段、所有作用中工作階段或符合一組搜尋條件的工作階段的相關資訊。此呼叫為每個符合搜尋請求的活動遊戲工作階段傳回一個 [GameSession](#) 物件。此物件包含遊戲用戶端連線到遊戲工作階段所需的 DNS 名稱、IP 地址和連接埠。

使用搜尋條件取得篩選過的列表，列出可供玩家加入的活動遊戲工作階段。例如，您可以篩選工作階段，如下所示：

- 排除已滿的遊戲工作階段：`CurrentPlayerSessionCount = MaximumPlayerSessionCount`。
- 根據工作階段執行的時間長度選擇遊戲工作階段：評估 `CreationTime`。
- 根據自訂遊戲屬性尋找遊戲工作階段：`gameSessionProperties.gameMode = "brawl"`。

管理遊戲工作階段資料

使用以下任意一項操作來擷取或更新遊戲工作階段資訊。

- [DescribeGameSessionDetails\(\)](#) – 取得遊戲工作階段的保護狀態，以及遊戲工作階段資訊。
- [UpdateGameSession\(\)](#) – 視需要變更遊戲工作階段的中繼資料和設定。
- [GetGameSessionLogUrl](#) – 存取儲存的遊戲工作階段日誌。

建立遊戲工作階段

加入用於在已部署的機群中啟動新遊戲工作階段並使其可供玩家加入的程式碼。建立遊戲工作階段有兩種選項，取決於遊戲託管解決方案管理遊戲工作階段置放的方式。

使用多位置佇列建立遊戲工作階段

使用 [StartGameSessionPlacement](#) 在佇列中放置新遊戲工作階段請求。若要使用此操作，請建立佇列。這會決定 Amazon GameLift Servers 放置新遊戲工作階段的位置。如需佇列及其使用方式的詳細資訊，請參閱 [設定遊戲工作階段置放](#)。

建立遊戲工作階段置放時，請指定要使用的佇列名稱、遊戲工作階段名稱、並行玩家數量上限，以及選用的一組遊戲屬性。您也可以選擇性地提供玩家清單，以自動加入遊戲工作階段。如果您包含相關區域的玩家延遲資料，則 Amazon GameLift Servers 會使用此資訊將新的遊戲工作階段放置在機群上，為玩家提供理想的遊戲體驗。

若要取得準確的延遲測量，請使用 Amazon GameLift Servers 的 UDP ping 信標。這些端點可讓您測量玩家裝置與潛在託管位置之間的實際 UDP 網路延遲，從而做出比使用 ICMP ping 更準確的置放決策。如需使用 UDP ping 信標測量延遲的詳細資訊，請參閱 [UDP Ping 指標](#)。

遊戲工作階段置放為非同步程序。提出請求後，您可以讓請求成功或逾時。您也可以隨時使用 [StopGameSessionPlacement](#) 來取消請求。若要檢查置放請求的狀態，請呼叫 [DescribeGameSessionPlacement](#)。

在特定機群上建立遊戲工作階段

使用 [CreateGameSession](#) 在特定機群中建立新工作階段。這一個同步操作的成功與否取決於該機群是否擁有託管新遊戲工作階段所需的資源。在 Amazon GameLift Servers 建立新的遊戲工作階段並傳回 [GameSession](#) 物件後，您可以將玩家加入其中。

當您使用此操作時，請提供機群 ID 或別名 ID、工作階段名稱，以及遊戲的並行玩家數量上限。您可以選擇包括一組遊戲屬性。遊戲屬性是在金鑰/值對的陣列中定義。

如果您使用 Amazon GameLift Servers 資源保護功能來限制玩家可以建立的遊戲工作階段數量，請提供遊戲工作階段建立者的玩家 ID。

將玩家加入遊戲工作階段

新增程式碼以保留作用中遊戲工作階段中的玩家位置，並將遊戲用戶端連線至遊戲工作階段。如果您的遊戲使用具有唯一玩家 IDs 玩家工作階段，即可使用此動作。如需玩家工作階段的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 和玩家體驗](#)。

1. 在遊戲工作階段中預留玩家位置

若要保留玩家位置，請為遊戲工作階段建立玩家工作階段。有兩種方式可以進行：

- 如果您使用 [StartGameSessionPlacement](#) 或 [StartMatchmaking](#) 建立遊戲工作階段，您可以在請求中包含一或多個玩家，以在新的遊戲工作階段中為其建立玩家工作階段。

- 若要將玩家新增至現有的遊戲工作階段，請使用遊戲工作階段 ID 呼叫 [CreatePlayerSession](#) 或 [CreatePlayerSessions](#)。

玩家工作階段請求必須包含唯一的玩家 ID。如需詳細資訊，請參閱[產生玩家 IDs](#)。收到請求時，Amazon GameLift Servers 會驗證遊戲工作階段是否接受新的玩家，並且有可用的玩家位置。如果成功，會為玩家Amazon GameLift Servers保留位置、建立新的玩家工作階段，並傳回 [PlayerSession](#) 物件。

玩家工作階段可以包含一組自訂玩家資料。此資料存放在新建立的玩家工作階段物件中。當玩家直接連線至遊戲工作階段時，會將此物件Amazon GameLift Servers傳遞至遊戲伺服器。請求多個玩家工作階段時，請將每個玩家資料字串映射至玩家 ID。

2. 連線至遊戲工作階段

將程式碼新增至後端服務以擷取PlayerSession物件（例如呼叫 [DescribePlayerSessions\(\)](#)），並將其傳回遊戲用戶端。此物件包含 DNS 名稱、IP 地址和連接埠。遊戲用戶端可以使用此資訊建立與伺服器的直接連線。

- 您可以使用指定的連接埠和指派給伺服器程序的 DNS 名稱或 IP 地址進行連線。
- 如果您的機群已啟用 TLS 憑證產生，請使用 DNS 名稱和連接埠進行連線。
- 如果您的遊戲伺服器驗證傳入玩家連線，則參考玩家工作階段 ID。

進行連線後，遊戲用戶端和伺服器程序會直接通訊，而不涉及 Amazon GameLift Servers。伺服器會維持與的通訊，Amazon GameLift Servers以報告玩家連線狀態、運作狀態等。

如果遊戲伺服器驗證傳入的玩家，則會驗證玩家工作階段 ID 是否符合遊戲工作階段中的預留位置，並接受或拒絕玩家連線。當玩家中斷連線時，伺服器程序會報告中斷的連線。

將自訂遊戲資料傳遞至遊戲工作階段

您的遊戲用戶端可以將資料傳遞至遊戲工作階段。當您建立遊戲工作階段時，您可以在請求中包含一組遊戲屬性（金鑰/值對）或遊戲工作階段資料（字串值）。您也可以使用新的或更新的遊戲資料來更新現有的遊戲工作階段。此資料會傳遞至託管遊戲工作階段的遊戲伺服器程序，以供遊戲伺服器程式碼使用。您無法刪除遊戲屬性。

例如，假設您的遊戲定義了難度等級：Novice、Intermediate、Easy和 Expert。玩家選擇加入 Easy、遊戲。您的遊戲用戶端透過後端服務，使用下列遊戲屬性請求新的遊戲工作階段：{"Key": "Difficulty", "Value": "Easy"}。作為回應，會Amazon GameLift Servers提示可用的遊戲伺

伺服器啟動新的遊戲工作階段並傳遞GameSession物件。遊戲伺服器程序使用提供的遊戲屬性來設定遊戲工作階段的難度等級。

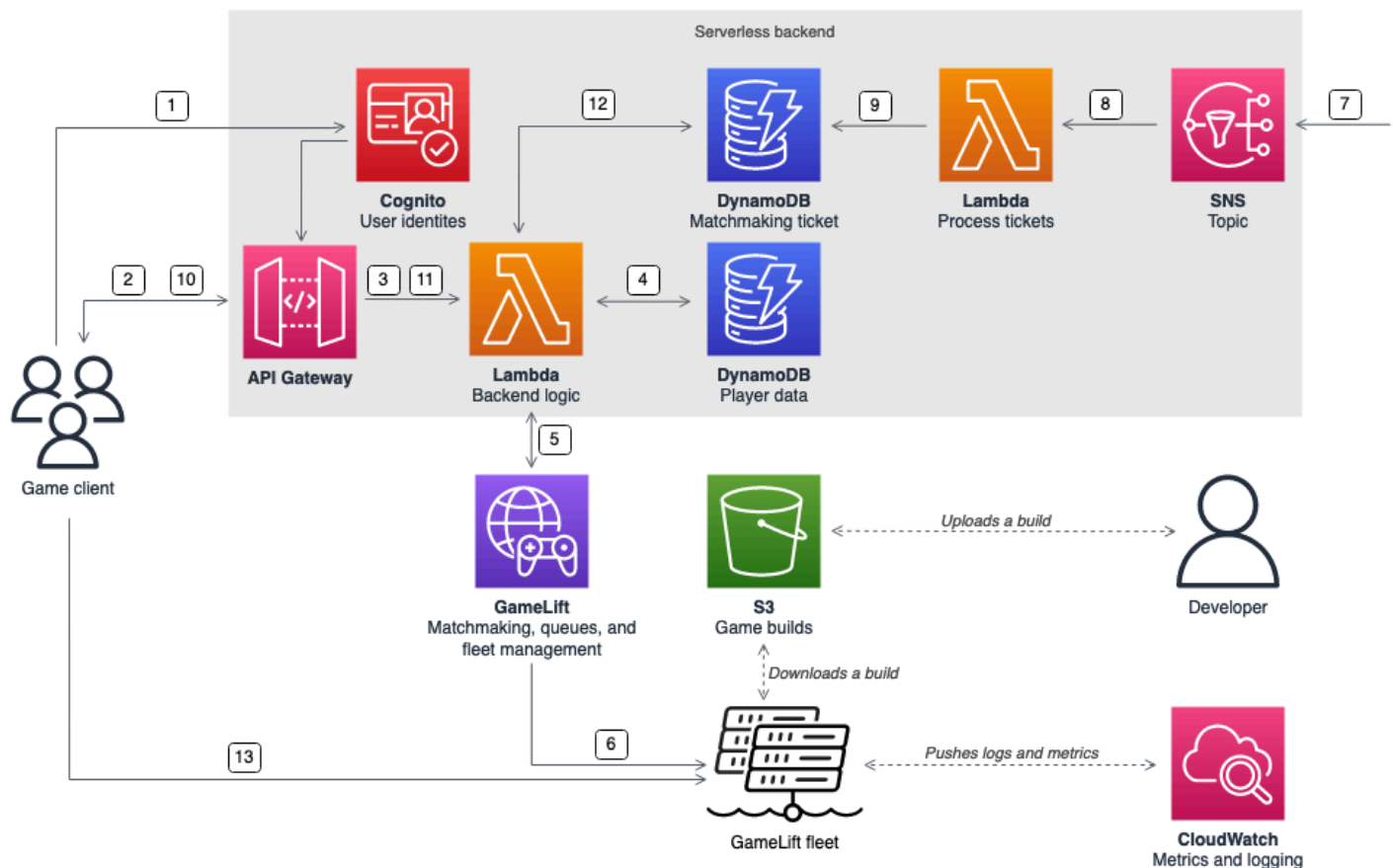
進一步了解

- [GameProperty 資料類型](#)
- [SearchGameSessions\(\) 範例](#)
- [UpdateGameSession\(\) GameProperties 參數](#)

具有無伺服器後端的獨立遊戲工作階段伺服器

使用無伺服器用戶端服務架構，後端可以從高度可擴展的資料庫檢視配對票證的狀態，而不是直接存取 Amazon GameLift Servers API。

下圖顯示使用建置的無伺服器後端 AWS 服務，可將玩家配對至在 Amazon GameLift Servers 機群上執行的遊戲。下列清單提供圖表中每個編號標註的說明。若要嘗試此範例，請參閱 GitHub [上的多玩家工作階段型遊戲託管 AWS](#)。



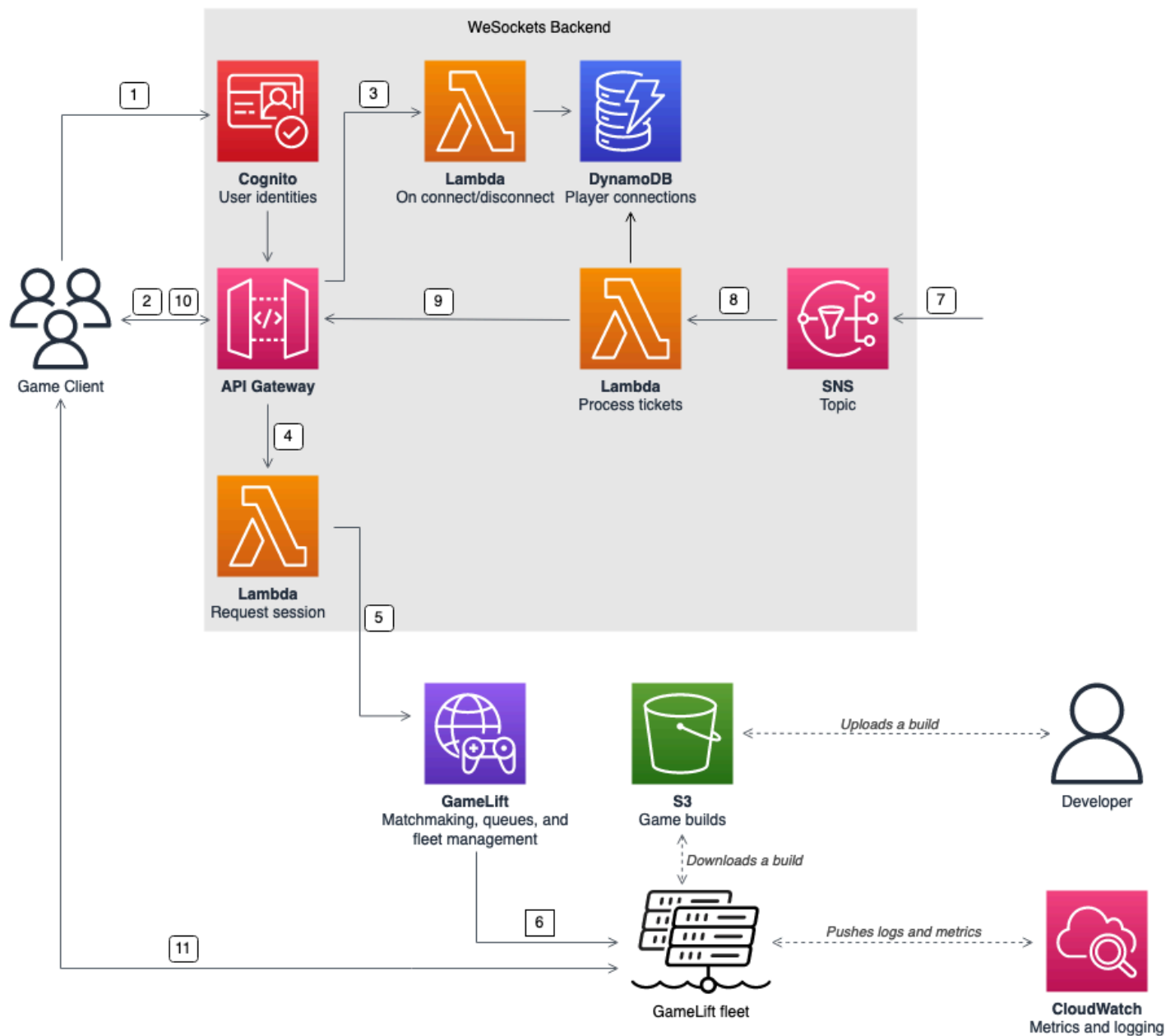
1. 遊戲用戶端會從 Amazon Cognito 身分集區請求 Amazon Cognito 使用者身分。
2. 遊戲用戶端會收到臨時存取憑證，並透過 Amazon API Gateway API 請求遊戲工作階段。
3. API Gateway 會叫用 AWS Lambda 函數。
4. Lambda 函數會從 Amazon DynamoDB NoSQL 資料表請求玩家資料。函數會在請求內容資料中提供 Amazon Cognito 身分。
5. Lambda 函數透過 Amazon GameLift Servers FlexMatch 配對請求配對。
6. FlexMatch 會比對一組具有適當延遲的玩家，然後請求透過 Amazon GameLift Servers 佇列放置遊戲工作階段。佇列中具有一或多個 AWS 區域 位置的機群。
7. 在 將工作階段 Amazon GameLift Servers 放置在機群的其中一個位置之後，Amazon GameLift Servers 會將事件通知傳送至 Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) 主題。
8. Lambda 函數會接收並處理 Amazon SNS 事件。
9. 如果配對票證是 MatchmakingSucceeded 事件，則 Lambda 函數會將結果以及遊戲伺服器的連接埠和 IP 地址寫入 DynamoDB 資料表。
10. 遊戲用戶端向 API Gateway 提出簽署請求，以在特定間隔檢視配對票證的狀態。
11. API Gateway 使用 Lambda 函數來檢查配對票證狀態。
12. Lambda 函數會檢查 DynamoDB 資料表，以查看票證是否成功。如果成功，函數會將遊戲伺服器的連接埠和 IP 地址，以及玩家工作階段 ID 傳回用戶端。如果票證未成功，函數會傳送回應，確認相符項目尚未就緒。
13. 遊戲用戶端會使用後端服務提供的連接埠和 IP 地址，使用 TCP 或 UDP 連線至遊戲伺服器。遊戲用戶端接著會將玩家工作階段 ID 傳送至遊戲伺服器，然後使用適用於的伺服器 SDK 驗證 ID Amazon GameLift Servers。

具有 WebSocket 型後端的獨立遊戲工作階段伺服器

使用 Amazon API Gateway WebSocket 型架構，您可以使用 WebSockets 提出配對請求，並使用伺服器起始的訊息傳送配對完成的推送通知。此架構透過在用戶端與伺服器之間進行雙向通訊來改善效能。

如需使用 API Gateway WebSock APIs 的詳細資訊，請參閱 [使用 WebSocket APIs](#)。

下圖顯示 WebSocket 型後端架構，該架構使用 API Gateway 和其他 AWS 服務 將玩家配對至在 Amazon GameLift Servers 機群上執行的遊戲。下列清單提供圖表中每個編號標註的說明。



1. 遊戲用戶端會從 Amazon Cognito 身分集區請求 Amazon Cognito 使用者身分。
2. 遊戲用戶端使用 Amazon Cognito 登入資料簽署與 API Gateway API 的 WebSocket 連線。
3. API Gateway 會在連線上呼叫 AWS Lambda 函數。函數會將連線資訊存放在 Amazon DynamoDB 資料表中。
4. 遊戲用戶端會透過 WebSocket 連線的 API Gateway API 傳送訊息至 Lambda 函數，以請求工作階段。
5. Lambda 函數會收到訊息，然後透過Amazon GameLift ServersFlexMatch配對請求配對。

6. 在 FlexMatch 符合一組玩家之後，會透過 Amazon GameLift Servers 佇列 FlexMatch 請求遊戲工作階段放置。
7. 在將工作階段 Amazon GameLift Servers 放置在機群的其中一個位置之後，Amazon GameLift Servers 會將事件通知傳送至 Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) 主題。
8. Lambda 函數會接收並處理 Amazon SNS 事件。
9. 如果配對票證是 MatchmakingSucceeded 事件，則 Lambda 函數會從 DynamoDB 請求正確的玩家可以連線。然後，函數會透過 WebSocket 連線的 API Gateway API，將訊息傳送至遊戲用戶端。在此架構中，遊戲用戶端不會主動輪詢配對的狀態。
10. 遊戲用戶端會透過 WebSocket 連線，接收遊戲伺服器的連接埠和 IP 地址，以及玩家工作階段 ID。
11. 遊戲用戶端會使用後端服務提供的連接埠和 IP 地址，使用 TCP 或 UDP 連線至遊戲伺服器。遊戲用戶端也會將玩家工作階段 ID 傳送至遊戲伺服器，然後使用適用於的伺服器 SDK 驗證 ID Amazon GameLift Servers。

部署的託管機群 Amazon GameLift Servers

部署託管資源涉及建立和設定將執行遊戲伺服器的運算基礎設施。Amazon GameLift Servers 提供多種機群類型以符合不同的託管需求，從全受管 AWS 雲端資源到結合雲端和內部部署基礎設施的混合解決方案。

選擇最適合您成本、控制、可擴展性和地理分佈需求的機群類型。您也可以將單一託管解決方案中結合多個機群類型，以針對不同的案例或玩家群體進行最佳化。

機群特性

Amazon GameLift Servers 機群是一組運算資源，可為玩家執行遊戲伺服器和託管遊戲工作階段。機群可能因您使用的運算資源類型以及機群的管理方式而有所不同。機群的大小 - 可以支援的遊戲工作階段和玩家數量 - 取決於您提供的運算資源數量。所有 Amazon GameLift Servers 群都有下列特性：

- 在所有機群上執行的遊戲伺服器程序會與適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 整合，Amazon GameLift Servers 並以相同方式與服務通訊。遊戲伺服器會報告其託管遊戲工作階段和玩家的可用性、回應啟動或停止遊戲工作階段的提示，以及其他互動。
- Amazon GameLift Servers 會以相同方式處理所有機群的遊戲工作階段置放。Amazon GameLift Servers 會追蹤機群的遊戲伺服器狀態，並從可用的遊戲伺服器中選擇以託管新的遊戲工作階段。無論您的遊戲將遊戲工作階段放置在單一機群，或使用 [遊戲工作階段佇列](#) 來平衡多個機群的託管，都會使用此程序。透過佇列，您也可以自訂置放決策，以考慮資源成本和延遲等因素。

- 所有機群都支援與遊戲工作階段佇列合作使用FlexMatch配對建構器。Amazon GameLift Servers 服務會接收玩家配對請求、形成配對，並將它們傳遞至遊戲工作階段佇列，以尋找可用的遊戲伺服器。
- Amazon GameLift Servers 會收集各種機群指標。這些包括運算和伺服器程序的狀態指標，以及遊戲工作階段和玩家活動的用量指標。如需可用指標的完整清單，請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

主題

- [決策指南：選擇託管選項](#)
- [Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)
- [Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)
- [Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)
- [建置混合式託管解決方案](#)

決策指南：選擇託管選項

Amazon GameLift Servers 提供多種託管選項，每個都專為不同的託管案例和需求而設計。本指南可協助您根據遊戲的技術需求、操作偏好設定和業務限制，選擇機群的類型。如需高階描述，請參閱 [Amazon GameLift Servers 遊戲託管選項](#)。

機群比較

下表會比較每個託管選項的關鍵特性：

託管選項	最適合	管理層級	主要優點
受管 EC2	具有完整 AWS 管理的生產託管	全受管	自動擴展、全球觸角、營運開銷降到最低
受管容器	需要協調的容器化應用程式	全受管	容器協同運作、資源效率、現代部署
Anywhere	內部部署、混合或開發環境	自我管理	硬體控制、合規要求、成本最佳化

關鍵決策因素

選擇託管選項時，請考慮以下因素：

操作複雜性

您想要處理多少基礎設施管理？受管機群需要最低的營運開銷，而 Anywhere 機群則提供您完整的控制，但需要更多的管理。

可擴展性要求

您需要根據玩家需求自動擴展嗎？受管機群提供內建的自動擴展功能，而 Anywhere 機群則需要手動容量管理。

地理分佈

您的玩家位於何處？受管機群可以部署到全球多個 AWS 區域，而 Anywhere 機群則取決於您自己的基礎設施位置。

合規和安全

您是否有特定的合規要求或需要將資料保留在內部部署？Anywhere 機群可讓您維持對基礎設施和資料位置的完全控制。

成本考量

您的預算和成本最佳化策略是什麼？比較選項時，請考慮基礎設施成本和營運開銷。

混合式解決方案

您不需要為遊戲託管解決方案僅選擇一種機群類型。許多遊戲使用混合方法，結合多種機群類型來針對不同的案例進行最佳化：

- 開發和測試：使用 Anywhere 機群進行開發和測試，然後部署到受管機群以進行生產。
- 區域最佳化：在具有高玩家密度 AWS 區域 的 中使用受管機群，並在您擁有現有基礎設施的區域中使用 Anywhere 機群。
- 成本最佳化：將受管機群用於基準容量，將 Anywhere 機群用於溢位或特定工作負載。

Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群

Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群為生產託管提供雲端型資源。透過受管機群，您可以取得針對多玩家遊戲託管最佳化之AWS 雲端資源的彈性、安全性和可靠性。Amazon GameLift Servers提供強大的主機管理工具。

受管 EC2 機群是 Amazon GameLift Servers 擁有的一組 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體，會根據您的組態操作。這些執行個體實際位於支援的AWS 區域或 Local Zones。建立機群時，您可以選擇符合遊戲伺服器對運算能力、記憶體、儲存體、聯網功能需求的 EC2 執行個體類型。

啟動機群中的每個執行個體時，Amazon GameLift Servers 會使用所需的執行時間環境部署您的遊戲伺服器組建。執行期環境使用建立機群時可用的最新 Amazon Machine Image (AMI) 版本。機群中的所有執行個體都使用相同的 AMI 版本。

Note

根據最佳實務，我們建議您每 30 天替換一次機群，以維護託管遊戲伺服器的安全up-to-date 執行期環境。這需要建立新的機群，並將玩家流量遷移到其中。如需詳細的指導方針，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

在執行個體上安裝執行期環境和遊戲伺服器建置之後，Amazon GameLift Servers開始啟動遊戲伺服器程序。每個遊戲伺服器程序都會建立 Amazon GameLift Servers服務的連線、報告託管遊戲工作階段的準備程度，並開始通訊運作狀態。然後Amazon GameLift Servers可以提示伺服器程序啟動遊戲工作階段。

除了機群部署之外，還會Amazon GameLift Servers處理下列主機管理任務，因此您不需要：

- 追蹤機群中所有運算的狀態，並取代過時或運作狀態不佳的運算。
- 處理伺服器程序與服務之間通訊的身分驗證Amazon GameLift Servers。
- 根據您的執行時間組態，自動在每個運算上啟動和停止遊戲伺服器程序。
- 提供自動擴展工具，可動態調整機群容量以滿足玩家需求。
- 報告機群 EC2 執行個體的效能指標。

請參閱這些主題，了解如何設定和維護受管 EC2 機群：

- [使用Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管的開發藍圖](#)

- [建立Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群](#)
- [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)
- [託管資源自訂](#)
- [更新Amazon GameLift Servers機群組態](#)

受管 EC2 機群建立工作流程

對於受管機群，Amazon GameLift Servers會設定機群資源，並在安裝和執行遊戲伺服器軟體的情況下部署一組運算資源。當建立工作流程完成且成功時，機群在機群主區域中有一個作用中的 EC2 執行個體，並在機群的遠端位置各有一個執行個體。所有執行個體都有遊戲伺服器，並準備好託管遊戲工作階段。

1. Amazon GameLift Servers 在機群的主區域中建立機群資源，並將每個位置所需的容量設定為一 (1) 個執行個體。機群和位置狀態設定為新增。
2. Amazon GameLift Servers 開始將事件寫入機群事件日誌。
3. Amazon GameLift Servers 會將機群狀態設定為下載，並開始準備遊戲伺服器軟體以進行部署。
 - a. 取得上傳的遊戲伺服器建置並擷取壓縮檔案。
 - b. 如果提供，則執行安裝指令碼。
 - c. 將機群狀態設定為驗證，並開始驗證下載和安裝組建檔案時未發生錯誤。
4. Amazon GameLift Servers 會將機群狀態設定為建置、設定機群硬體，以及為每個機群執行個體配置一個 EC2 執行個體。
5. Amazon GameLift Servers 會將機群狀態設定為啟用。在每個執行個體上啟動遊戲伺服器程序（根據機群的執行時間指示），並測試組建Amazon GameLift Servers與服務之間的連線。
6. 當遊戲伺服器在每個執行個體上處理連線並報告準備託管遊戲工作階段時，Amazon GameLift Servers 會將機群和位置狀態設定為作用中。此時，機群被視為已準備好託管遊戲工作階段。

建立Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群

本主題說明如何建立Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群。受管機群使用針對多玩家遊戲託管最佳化的 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 運算執行個體。您可以建立受管機群，將運算部署到全域 AWS 區域 和 支援的 Local ZonesAmazon GameLift Servers。

當您建立新的受管 EC2 機群資源時，您會立即啟動機群建立的第一階段。當 部署 EC2 Amazon GameLift Servers 執行個體、在執行個體上安裝執行期環境和遊戲伺服器組建，並開始啟動遊戲伺服器時，受管機群建立會經歷數個階段。根據遊戲伺服器建置所需的執行時間環境，Amazon GameLift

Servers 會在機群建立時部署最新版本的 Amazon Machine Image (AMI) (且機群中的所有未來執行個體將使用相同的版本)。您可以在 主控台 或使用 AWS Command Line Interface () 監控機群的狀態 AWS CLI。當機群準備好託管遊戲工作階段時，狀態會變更為 ACTIVE。如需受管機群建立的詳細資訊，請參閱下列主題：

Note

根據最佳實務，我們建議您每 30 天替換一次機群，以維護託管遊戲伺服器的安全 up-to-date 執行期環境。這需要建立新的機群，並將玩家流量遷移到其中。如需詳細的指導方針，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

建立受管 EC2 機群

使用 Amazon GameLift Servers 主控台 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來建立受管 EC2 機群。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，使用導覽窗格開啟受管 EC2、機群頁面。選擇建立受管 EC2 機群以開始機群建立工作流程。

步驟 1 定義受管 EC2 機群詳細資訊

如需最少的機群組態：

- 提供機群名稱。
- 選擇二進位類型：建置。從您先前上傳至 的伺服器組建清單中選擇組建 Amazon GameLift Servers。
- 略過其他詳細資訊和標籤區段以使用預設設定。

1. 填寫機群詳細資訊區段：

- a. 輸入機群名稱。機群名稱僅為描述性，適用於排序或篩選機群清單。它們不需要是唯一的。
- b. 提供簡短機群描述，以包含您想要擷取的機群相關自訂資訊。
- c. 選取二進位類型、組建，並使用下拉式清單來選擇您先前上傳至 的遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers。

2. 視需要設定其他詳細資訊。

- a. 如果您的遊戲伺服器可執行檔需要存取帳戶中的其他 AWS 資源，請指定具有必要許可的 IAM 執行個體角色。如需詳細資訊，包括如何授權其他伺服器端應用程式（例如 CloudWatch 代理程式），請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。在您建立機群之後，就無法變更此設定。

您必須先建立角色，才能建立使用該角色的機群。此外，若要使用執行個體角色建立機群，您的 AWS 使用者必須具有 IAM PassRole 許可（請參閱 [的 IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers](#)）。

- b. 開啟產生 TLS 憑證選項來設定遊戲的身分驗證和加密，遊戲用戶端會在連線和加密所有用戶端/伺服器通訊時使用此憑證來驗證遊戲伺服器。對於啟用 TLS 的機群中的每個執行個體，Amazon GameLift Servers 也會使用憑證建立新的 DNS 項目。在您建立機群之後，就無法變更此設定。
 - c. Amazon GameLift Servers 會為每個個別機群發出指標資料。如果您想要合併多個機群的指標資料，請指定指標群組名稱。針對您要結合指標的所有機群，使用相同的指標群組名稱。使用 CloudWatch 來檢視彙總指標群組資料。
3. 將標籤新增至機群資源。每個標籤皆包含由您定義的一個金鑰與一個選用值。將標籤指派給您要分類 AWS 的資源，例如依用途、擁有者或環境。為您要新增的每個標籤選擇新增標籤。
 4. 選擇下一步以繼續工作流程。

步驟 2 定義執行個體詳細資訊

在此步驟中，選取要用於遊戲伺服器的硬體資源類型，並指定您要部署它們的位置。透過選擇多個位置，您可以將遊戲伺服器部署到更寬廣的地理位置，讓它們更接近您的玩家，並將延遲降至最低。機群中的所有 EC2 執行個體必須為相同類型。並非所有執行個體類型都可在所有位置使用。

如需最少的機群組態：

- 從僅部署到主位置開始。您不需要為初始開發和測試新增遠端位置。
- 將機群類型設定為「隨需」。Spot 機群需要額外的設定工作。
- 將執行個體類型設定為 "c5.large"。此常用執行個體類型適用於所有 AWS 區域。您可以稍後最佳化硬體用量。

1. 在執行個體部署中，指定機群位置和類型。
 - a. 選取您要部署機群執行個體的一或多個其他位置。這些遠端位置會新增至機群的主位置（預先選取），這是您要建立此機群 AWS 區域的。您可以從 Amazon GameLift Servers 支援的所有 AWS 區域和 Local Zones 選取遠端位置。

若要進一步了解支援的位置，包括如何使用預設未啟用 AWS 區域的，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#) 以取得受管託管。同時檢閱每個機群位置的 Amazon GameLift Servers [配額](#)。
 - b. 選擇為此機群使用隨需或 Spot 執行個體。如需機群類型的詳細資訊，請參閱 [隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較](#)。
2. 選擇符合您需求的 Amazon EC2 執行個體組態，並且可在所有選取的位置使用。此清單會根據您目前的位置和機群類型選擇進行篩選。您可以依其他因素進一步篩選，例如執行個體類型系列和架構。建立機群後，您無法變更執行個體類型。

有些位置的執行個體類型選項有限。如果您偏好的執行個體類型不適用於所有位置，請選擇位置可用性值以檢視完整詳細資訊。若要容納所有位置，您可能需要建立具有不同執行個體類型的個別機群。

如需選擇執行個體類型的詳細資訊，請參閱 [執行個體類型](#)。若要進一步了解 Amazon EC2 Arm 架構，請參閱 [AWS Graviton 處理器](#) 和 [Amazon EC2 執行個體類型](#)。如需支援之執行個體類型的完整清單 Amazon GameLift Servers，請參閱 [EC2InstanceType](#) () 的 API 參考 [CreateFleet\(\)](#)。

 Note

Graviton Arm 執行個體需要 Linux AMI 的伺服器建置。C++ 和 C# 需要伺服器 SDK 5.1.1 或更新版本。Go 需要伺服器 SDK 5.0 或更新版本。這些執行個體未針對 Amazon Linux 2023 (AL2023) 或 Amazon Linux 2 (AL2) 上的 Mono 安裝提供預設支援。

 Note

如果您選擇 ARM 架構執行個體，請確定您選取的建置在 ARM 架構上執行。否則機群部署將會失敗。

3. 選擇下一步以繼續工作流程。

步驟 4 設定執行時間

在此步驟中，描述您希望機群中的每個執行個體如何執行遊戲伺服器軟體。為每個要在執行個體上執行的可執行檔定義個別的伺服器程序明細項目，並決定要同時執行多少個伺服器程序。在每個執行個體上開啟連接埠，以允許玩家直接連線到遊戲伺服器。您可以隨時更新這些機群設定。

 如需最少的機群組態：

- 為您的遊戲伺服器可執行檔定義單一伺服器程序明細項目。如果您的遊戲伺服器需要執行其他程序，也請為每個程序建立定義。
- 為每個明細項目使用預設的並行程序數目 (1)。
- 略過遊戲工作階段啟用設定。
- 指定單一連接埠號碼。
- 略過遊戲工作階段資源設定。

1. 建立執行期組態，指示Amazon GameLift Servers如何在機群中的每個執行個體上執行伺服器程序。您可以在部署之後隨時變更機群的執行時間組態。
 - a. 輸入建置中可執行檔的啟動路徑。在 Windows 執行個體上，遊戲伺服器可執行檔會建置到路徑 C:\game。在 Linux 執行個體上，遊戲伺服器建置於 /local/game。例如：**C:\game\MyGame\server.exe** 或 **/local/game/MyGame/server.exe**。
 - b. 輸入選用的啟動參數以傳遞至您的遊戲可執行檔。範例：**+sv_port 33435 +start_lobby**。
 - c. 指定在每個執行個體上執行的並行程序數目。對於遊戲伺服器可執行檔，每個程序可以託管一個遊戲工作階段，因此並行程序會決定執行個體可以同時託管的遊戲工作階段數目。

檢閱每個執行個體伺服器程序的Amazon GameLift Servers[配額](#)。這些配額適用於所有組態的總並行程序。如果您將機群設定為超過它們，則機群無法啟用。

2. 使用遊戲工作階段啟用預設值或為您的遊戲自訂它們。如果執行時間組態呼叫每個執行個體的多個並行遊戲伺服器程序，這些設定會決定新遊戲工作階段的啟動速度。
 - a. 設定並行遊戲工作階段啟用上限，以限制執行個體上準備新遊戲工作階段的遊戲伺服器數量。此設定在啟動多個新遊戲工作階段時非常耗用資源，且可能會影響其他執行中遊戲工作階段的效能。

- b. 設定新的啟用逾時，以反映新遊戲工作階段完成啟用並回報準備好託管玩家所需的時間上限。如果超過此值，會Amazon GameLift Servers終止遊戲工作階段啟用。
3. 開啟 EC2 連接埠設定，以允許傳入流量存取機群上的伺服器程序。建立機群不需要這些設定，但您需要先設定這些設定，玩家才能連線到機群上的遊戲工作階段。

針對每個連接埠設定，選擇要用於遊戲用戶端和遊戲伺服器之間通訊的資料傳輸通訊協定類型。使用 CIDR 表示法提供連接埠範圍（格式為 `nnnnn[-nnnnn]`）和 IP 地址範圍 `0.0.0.0/0`（例如允許任何人存取）。

如果您需要設定多個非連續範圍，請建立多個連接埠設定。

4. 指定選用的遊戲工作階段資源設定。您可以在部署之後隨時更新這些設定。
 - a. 開啟或關閉機群中所有執行個體的遊戲擴展保護政策。在縮減規模事件期間，如果受保護的機群執行個體託管作用中的遊戲工作階段，Amazon GameLift Servers則不會終止這些執行個體。
 - b. 如果您想要限制一個玩家可在指定時間範圍內建立的遊戲工作階段數量，請設定資源建立上限。
5. 選擇下一步以繼續工作流程。

步驟 5 檢閱和建立

在建立機群之前，請先檢閱您的設定。雖然某些設定可以稍後更新（請參閱 [更新Amazon GameLift Servers機群組態](#)），但在建立機群之後，不允許變更下列設定：

- 運算類型：您無法將受管 EC2 機群轉換為 Anywhere 機群。
- 遊戲伺服器二進位檔：若要將更新部署到您的遊戲伺服器組建，您必須建立新的機群。
- 其他選項，包括執行個體角色和產生 TLS 憑證。
- 執行個體詳細資訊，包括機群類型（Spot 或隨需）和 EC2 執行個體類型。

當您準備好部署新機群時，請選擇建立。會Amazon GameLift Servers立即開始機群啟用程序，指派唯一的 ID 並將機群置於 NEW 狀態。從機群頁面追蹤機群進度。查看機群的詳細資訊頁面，然後前往事件索引標籤。

您可以在機群達到 ACTIVE 狀態後調整機群的託管容量。Amazon GameLift Servers最初會在每個機群位置中部署具有單一執行個體的機群。並透過將執行個體新增至每個位置來調整容量。如需詳細資訊，請參閱[使用擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。

AWS CLI

使用 `create-fleet` 命令來建立運算類型 的機群EC2。會在您目前的預設值中Amazon GameLift Servers建立機群資源 AWS 區域 (或者您可以新增 `--region` 標籤來指定不同的 AWS 區域)。

建立最少的受管機群

下列範例請求會建立具有部署機群所需的最低設定的新機群，該機群具有執行遊戲用戶端可連線的遊戲伺服器。新機群具有下列特性：

- 它指定遊戲伺服器組建，已上傳到 Amazon GameLift Servers並處於 READY 狀態。
- 使用 `c5.large` 隨需執行個體搭配符合所選遊戲組建的作業系統。
- 它將機群的首頁設定為 AWS 區域 `us-west-2`，並僅將執行個體部署到該區域。
- 根據執行時間組態，機群中的每個運算都會執行一個遊戲伺服器程序，這表示每個運算一次只能託管一個遊戲工作階段。遊戲工作階段啟用逾時設定為預設值 300 秒，同時啟用次數沒有限制。
- 玩家可以使用 的單一連接埠設定連接到遊戲伺服器33435。
- 所有其他功能都會關閉或使用預設設定。

```
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"
```

建立完全設定的受管機群

下列範例請求會使用所有選用功能的設定來建立生產機群。新機群具有下列特性：

- 它指定遊戲伺服器組建，已上傳到 Amazon GameLift Servers並處於 READY 狀態。
- 它使用 `c5.large` 隨需執行個體搭配符合所選遊戲組建的作業系統。
- 它將機群的首頁設定為 `sa-east-1`，AWS 區域 `us-west-2`並將執行個體部署到主要區域 和一個遠端位置 `sa-east-1`。

- 根據執行時間組態：
 - 機群中的每個運算會使用相同的啟動參數執行 10 個遊戲伺服器程序，這表示每個運算最多可同時託管 10 個遊戲工作階段。
 - 在每個運算中，只能同時啟用兩個遊戲工作階段。啟用遊戲工作階段必須準備好在 300 秒 (5 分鐘) 內託管玩家或終止。
- 玩家可以使用下列範圍的連接埠 連線到遊戲伺服器 33435 to 33535。
- 它會產生 TLS 憑證，用於遊戲用戶端和伺服器之間的加密通訊。
- 機群中的所有遊戲工作階段都已開啟遊戲工作階段保護。
- 個別玩家僅限於在 15 分鐘內建立三個新的遊戲工作階段。
- 此機群的指標包含在指標群組 中 AMERfleets，(在此範例中) 會彙總北美洲、中南美洲機群群組的指標。

```
aws gamelift create-fleet \
  --name ProdFleet123 \
  --description "A fully configured prod fleet" \
  --ec2-instance-type c5.large \
  --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"
```

如果建立機群請求成功，會 Amazon GameLift Servers 傳回一組機群屬性，其中包含您請求的組態設定和新的機群 ID。Amazon GameLift Servers 然後啟動機群啟用程序，並將機群狀態和位置狀態設定為新增。您可以追蹤機群的狀態，並使用這些 CLI 命令檢視其他機群資訊：

- [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](#)

您可以使用以下命令，視需要變更叢集的容量及其他組態設定：

- [update-fleet-attributes](#)
- [update-fleet-capacity](#)
- [update-fleet-port-settings](#)
- [update-runtime-configuration](#)
- [create-fleet-locations](#)
- [delete-fleet-locations](#)

Amazon GameLift Servers 受管容器機群

Amazon GameLift Servers 受管容器機群提供雲端資源，以託管您的容器化遊戲伺服器軟體。透過受管容器機群，您可以取得AWS 雲端資源的彈性、安全性和可靠性，並針對多玩家遊戲託管進行最佳化。Amazon GameLift Servers提供強大的主機管理工具。

 使用這些受管容器的工具加速入門：

- [容器入門套件](#)可簡化整合和機群設定。它會將必要的遊戲工作階段管理功能新增至您的遊戲伺服器，並使用預先設定的範本，為您的遊戲伺服器建置容器機群和自動化部署管道。部署之後，請使用 Amazon GameLift Servers主控台和 API 工具來監控機群效能、管理遊戲工作階段和分析指標。
- 對於 Unreal Engine 或 Unity 開發人員，請使用遊戲引擎[Amazon GameLift Servers外掛程式和伺服器 SDKs](#) 來整合遊戲伺服器，並從遊戲引擎的開發環境內部建置容器機群。外掛程式的引導式工作流程可協助您使用受管容器建立以雲端為基礎的託管快速、簡單的解決方案。您可以建置此基礎，為您的遊戲建立自訂託管解決方案。

受管容器機群是 Amazon GameLift Servers 擁有的一組執行 Linux 的 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 執行個體，會根據您的組態操作。這些執行個體實際位於支援的 AWS 區域或 Local Zones。建立容器機群時，您可以選擇符合遊戲伺服器對運算能力、記憶體、儲存體、聯網功能需求的 EC2 執行個體類型。

對於受管容器機群，您可以將 Linux 型容器映像存放在 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 儲存庫中，並建立容器群組定義來描述容器架構。當您建立機群時，會使用最新版本的 Linux Amazon Machine Image (AMI) Amazon GameLift Servers 佈建機群執行個體，並使用容器群組定義來部署容器映像。即使您更新容器群組定義或變更容器映像，容器機群中的所有執行個體也會使用相同的 AMI 版本。

Note

根據最佳實務，我們建議您每 30 天替換一次機群，以維護託管遊戲伺服器的安全 up-to-date 執行期環境。這需要建立新的機群，並將玩家流量遷移到其中。如需詳細的指導方針，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

部署容器化執行個體之後，容器會開始啟動遊戲伺服器程序。每個遊戲伺服器程序都會建立 Amazon GameLift Servers 服務的連線、報告託管遊戲工作階段的準備程度，並開始通訊運作狀態。然後 Amazon GameLift Servers 可以提示伺服器程序啟動遊戲工作階段。

除了機群部署之外，還會 Amazon GameLift Servers 處理下列主機管理任務，因此您不需要：

- 追蹤機群中所有容器的狀態，並取代過時或運作狀態不佳的容器。
- 處理伺服器程序與服務之間通訊的身分驗證 Amazon GameLift Servers。
- 提供自動擴展工具，可動態調整機群容量以滿足玩家需求。
- 報告機群 EC2 執行個體、容器和伺服器程序的效能指標。

請參閱這些主題，了解如何設定和維護受管容器機群：

- [使用 Amazon GameLift Servers 受管容器託管的開發藍圖](#)
- [建立 Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)
- [自訂 Amazon GameLift Servers 容器機群](#)
- [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)
- [更新 Amazon GameLift Servers 受管容器機群](#)

容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 容器機群旨在讓您靈活地部署和擴展容器化應用程式。它使用 Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS) 來管理機Amazon GameLift Servers群的任務部署和執行。本主題說明在Amazon GameLift Servers受管機群上執行容器的基本結構元素、說明常見架構，並概述一些核心概念。

使用這些受管容器的工具加速入門：

- [容器入門套件](#)可簡化整合和機群設定。它會將必要的遊戲工作階段管理功能新增至您的遊戲伺服器，並使用預先設定的範本，為您的遊戲伺服器建置容器機群和自動化部署管道。部署之後，請使用 Amazon GameLift Servers主控台和 API 工具來監控機群效能、管理遊戲工作階段和分析指標。
- 對於 Unreal Engine 或 Unity 開發人員，請使用[Amazon GameLift Servers外掛程式](#)來整合遊戲伺服器，並從遊戲引擎的開發環境中建置容器機群。外掛程式的引導式工作流程可協助您使用受管容器建立快速、簡單的雲端託管解決方案。然後在此基礎上建置，為您的遊戲建立自訂託管解決方案。

容器機群元件

機群

容器機群是 Amazon EC2 執行個體的集合，用於託管您的容器化遊戲伺服器。這些執行個體是由 Amazon GameLift Servers 代表您管理。當您建立機群時，您可以設定 容器架構與遊戲伺服器軟體如何部署到每個機群執行個體。您可以在一或多個地理位置中建立具有執行個體的容器機群。您可以使用Amazon GameLift Servers擴展工具自動擴展容器機群的容量，以託管遊戲工作階段和玩家。

執行個體

Amazon EC2 執行個體是虛擬伺服器，可為遊戲託管提供運算容量。使用 Amazon GameLift Servers，您可以從各種執行個體類型中進行選擇。每種執行個體類型都提供不同的 CPU、記憶體、儲存和聯網容量組合。

當您建立容器機群時，Amazon GameLift Servers 會根據您選擇的執行個體類型和機群組態來部署容器。每個部署的機群執行個體都相同，並以相同方式執行容器化遊戲伺服器軟體。機群中的執行個體數量決定機群的大小和遊戲託管容量。

容器群組

Amazon GameLift Servers 使用容器群組的概念來描述和管理一組容器。容器群組類似於容器「任務」或「Pod」。在每個容器群組中，您可以定義容器的行為、設定相依性，以及共用可用的 CPU 和記憶體資源。

每個機群執行個體可以有下列類型的容器群組：

- 遊戲伺服器容器群組會管理執行遊戲伺服器應用程式和支援軟體的容器。容器機群必須具有其中一種容器群組，才能託管遊戲工作階段和玩家。遊戲伺服器容器群組可以跨機群執行個體複寫。每個機群執行個體的遊戲伺服器群組複本數量取決於軟體的運算需求，以及執行個體上可用的運算資源。
- 每個執行個體容器群組是選用的，可讓您在每個機群執行個體上執行其他軟體。它們適用於執行背景服務或公用程式，例如用於監控。您的遊戲伺服器軟體不會直接依賴每個執行個體群組中的程序。每個機群執行個體只會部署一個執行個體容器群組的副本。

容器機群中的每個容器群組都有一個指定為「必要」的容器。基本容器可驅動容器群組的生命週期。如果基本容器失敗，整個容器群組會重新啟動。

容器

容器是容器型架構中最基本的元素。它包含具有軟體可執行檔和相依檔案的容器映像。定義容器，以設定軟體如何執行並與 互動 Amazon GameLift Servers。

Amazon GameLift Servers 定義兩種類型的容器：

- 遊戲伺服器容器包含執行遊戲伺服器程序和為玩家託管遊戲工作階段所需的一切。它包含您的遊戲伺服器建置和相依的軟體。為機群的遊戲伺服器容器群組定義一個遊戲伺服器容器。遊戲伺服器容器會自動被視為對容器群組至關重要。
- 支援容器會執行其他軟體來支援您的遊戲伺服器。它類似於「附屬」容器的概念。它可讓您選擇搭配遊戲伺服器執行和擴展支援軟體，但管理為個別容器。在遊戲伺服器容器群組中，您可以定義零或多個支援容器。在每個執行個體容器群組中，所有容器都是支援容器。任何支援容器都可以指定為必要。

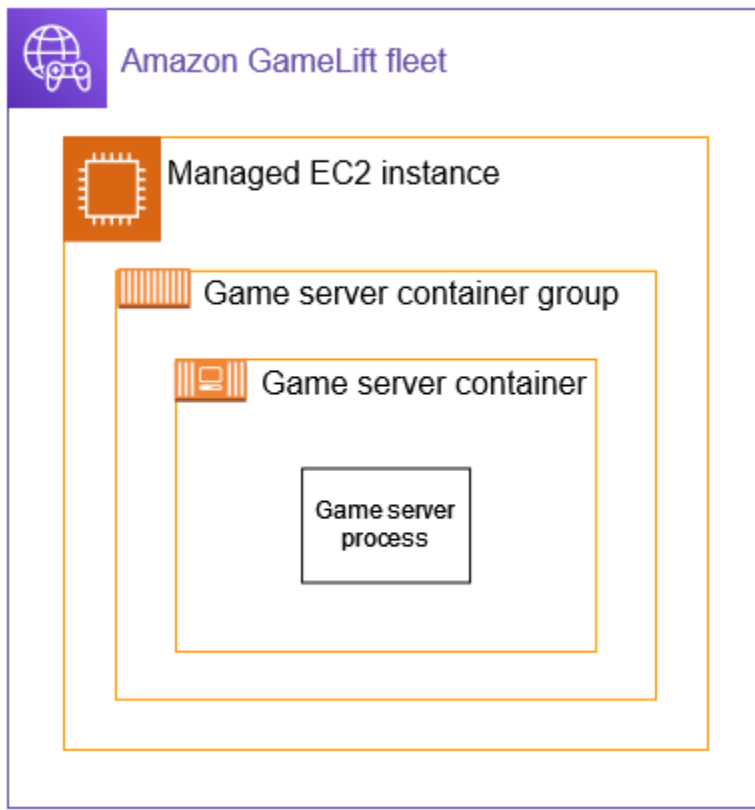
運算

運算代表機群執行個體上遊戲伺服器容器群組的複本。

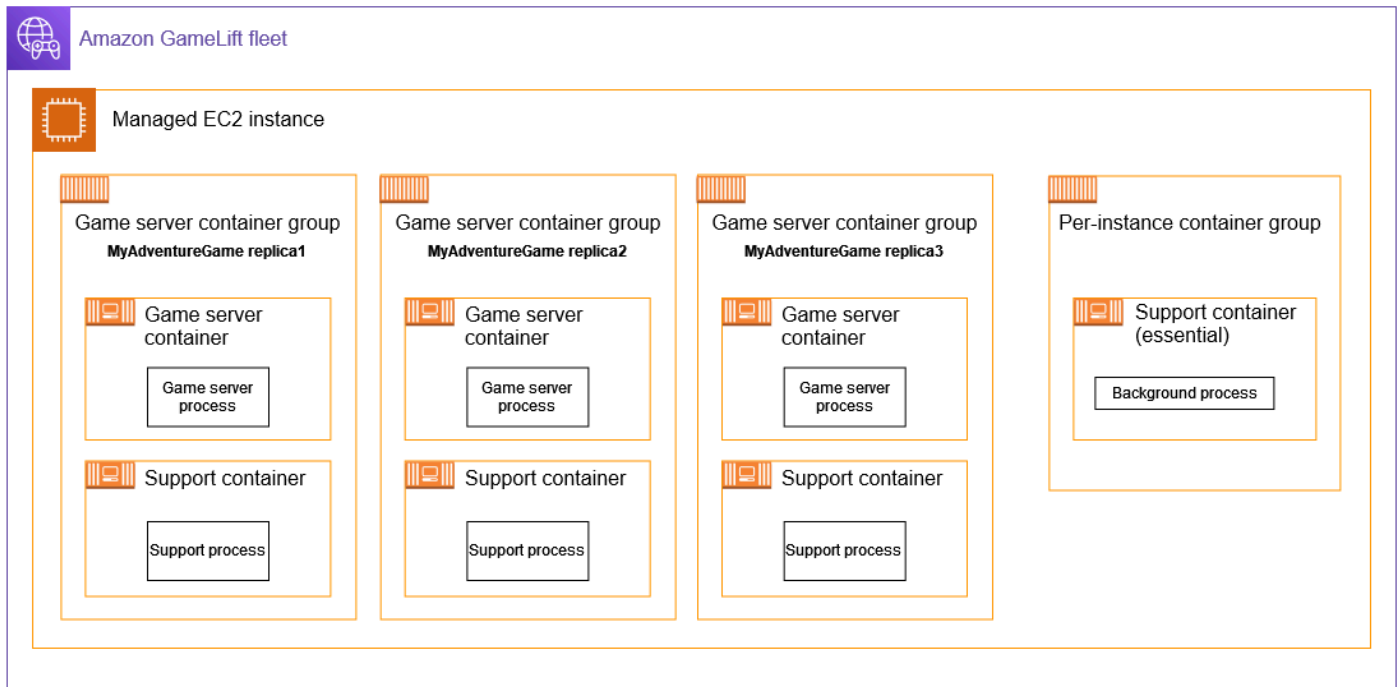
常見架構

下圖說明最簡單的容器機群結構。在此結構中，機群中的每個執行個體都會維護一個遊戲伺服器容器群組的副本。容器群組具有執行一個遊戲伺服器程序的單一遊戲伺服器容器。在此範例中，容器機群設定

為每個執行個體放置一個遊戲伺服器容器群組的副本。使用此架構，每個執行個體都會執行一個遊戲伺服器程序。



第二個圖表說明更複雜的容器機群架構。在此結構中，機群同時具有遊戲伺服器容器群組和每個執行個體容器群組。遊戲伺服器容器群組具有遊戲伺服器程序和支援程序的個別容器。機群設定為在每個機群執行個體上放置三個遊戲伺服器容器群組的副本。每個執行個體容器群組永遠不會複寫。在此範例中，容器機群設定為為每個執行個體放置三個遊戲伺服器容器群組的副本。使用此架構，每個執行個體都會執行三個遊戲伺服器程序。



核心功能

本節摘要說明 如何Amazon GameLift Servers實作一些基本容器概念。如需如何使用容器機群的指示，請參閱本指南中的相關主題。

作用中機群更新

受管容器提供進階支援，協助您管理託管軟體和容器架構的生命週期。您可以更新容器定義，包括容器映像，並將變更部署到現有的機群。此功能可讓您在開發期間更快速且更輕鬆地重複容器的變更。它也提供可協助您建置、部署和追蹤一段時間內軟體版本更新的功能。這些功能包括：

- 管理容器群組定義更新和版本控制。您可以更新容器群組定義的幾乎所有屬性，包括容器映像和組態設定。每當您更新容器時，Amazon GameLift Servers會自動指派版本編號給更新，且預設會維護所有版本。您可以存取任何特定版本，也可以視需要刪除版本。建立容器機群時，您可以指定要部署的容器群組定義和版本。
- 使用新的容器群組定義和組態設定更新現有的容器機群。您可以將容器更新部署到已部署到機群執行個體的機群。您可以使用 AWS 管理主控台 或 AWS SDK 和 CLI，追蹤每個機群位置的更新部署狀態。
- 設定您希望機群更新在作用中機群之間部署的方式。

- 遊戲工作階段保護。選擇在遊戲工作階段結束（安全部署）之前，使用作用中的遊戲工作階段保護機群執行個體。或者，選擇取代機群執行個體，無論遊戲工作階段活動為何（不安全的部署）。在開發和測試階段使用不安全的部署，以減少部署時間。
- 運作狀態百分比下限。指定您要在部署期間維護的正常運作任務百分比。此功能可讓您決定部署期間受影響的機群執行個體數量。低值會優先考慮部署速度，而高值則可確保在整個部署期間維持較高的遊戲伺服器可用性。
- 部署失敗策略。決定部署失敗時要採取的動作。部署失敗表示某些更新的容器狀態檢查失敗，並被視為受損。您可以設定部署，將所有機群執行個體自動復原至先前部署的狀態。或者，您可以選擇維護一些受損的機群執行個體，以用於偵錯。

當您想要將更新部署到遊戲伺服器軟體時，更新作用中機群的功能非常有用。在您為遊戲伺服器建立新的容器映像之後，部署它是一個兩步驟的程序：首先，使用新映像更新容器群組定義，再接著更新容器機群。會視需要Amazon GameLift Servers處理所有其他任務。

容器包裝

開發容器結構以在容器機群中部署時，常見的目標是最佳化您使用的可用運算能力。為了達成此目標，您想要將盡可能多的遊戲伺服器容器群組封裝到每個機群執行個體。

Amazon GameLift Servers 根據下列資訊，計算每個執行個體的遊戲伺服器容器群組上限，協助您達成此目的：

- 機群的執行個體類型及其 vCPU 和記憶體資源。
- 遊戲伺服器容器群組中所有容器的 vCPU 和記憶體需求。

每個執行個體容器群組中所有容器的 vCPU 和記憶體需求，如果有的話。

建立容器機群時，您可以使用計算的最大值，也可以指定所需的數字。最佳實務是計劃試驗容器化遊戲伺服器軟體，以判斷最佳遊戲伺服器效能的資源需求。

容量擴展

機群容量會測量機群可以同時託管的遊戲工作階段數量。您也可以根據機群可支援的並行玩家數量來測量容量。若要增加或減少機群的託管容量，您可以新增或移除機群執行個體。

容器機群設定為在每個機群執行個體上執行特定數量的並行遊戲伺服器程序。（您可以根據 (1) 每個執行個體的遊戲伺服器容器群組和 (2) 每個容器群組中執行的遊戲伺服器程序數目來計算。）每個執行個體的 concurrent 遊戲伺服器數量會告訴您新增或移除每個機群執行個體的影響。例如，如果您的容器機

群在每個遊戲伺服器容器群組中執行 1 個遊戲伺服器程序，且每個機群執行個體都擁有 100 個遊戲伺服器容器群組，則您可以增加或減少機群託管並行遊戲工作階段的容量，增量為 100。如果每個遊戲工作階段都有 10 個玩家插槽，則您可以增加或減少機群託管玩家的容量，增量為 1000。

透過容器機群，您可以使用提供的任何容量擴展方法 Amazon GameLift Servers。其中包含：

- 透過設定所需的機群執行個體計數，手動設定機群容量。
- 透過鎖定可用執行個體的所需緩衝（目標追蹤）來設定自動擴展。此方法會自動維護一定數量的閒置託管資源，以便傳入的玩家可以快速進入遊戲。隨著玩家需求增加或減少，會持續調整此緩衝區的大小。
- 使用自訂擴展規則設定自動擴展（進階功能）。此方法可讓您根據您選擇的機群指標進行擴展。

遊戲用戶端/伺服器連線

透過 Amazon GameLift Servers 受管機群，遊戲用戶端會直接連線至雲端託管的遊戲伺服器。當遊戲用戶端要求加入遊戲時，會 Amazon GameLift Servers 尋找遊戲工作階段，並向遊戲用戶端提供連線資訊 (IP 和連接埠)。您可以為機群開啟特定連接埠範圍（傳入許可），以控制機群執行個體的外部存取。傳入許可會決定哪些連接埠開放給傳入流量。您可以快速關閉所有連接埠、限制為幾個連接埠，或開啟所有連接埠。

受管容器機群需要額外的設定，允許存取在容器中執行的程序。當您建立容器定義時，您可以指定一組連接埠，每個接受連線的程序各一個連接埠。其中包含：

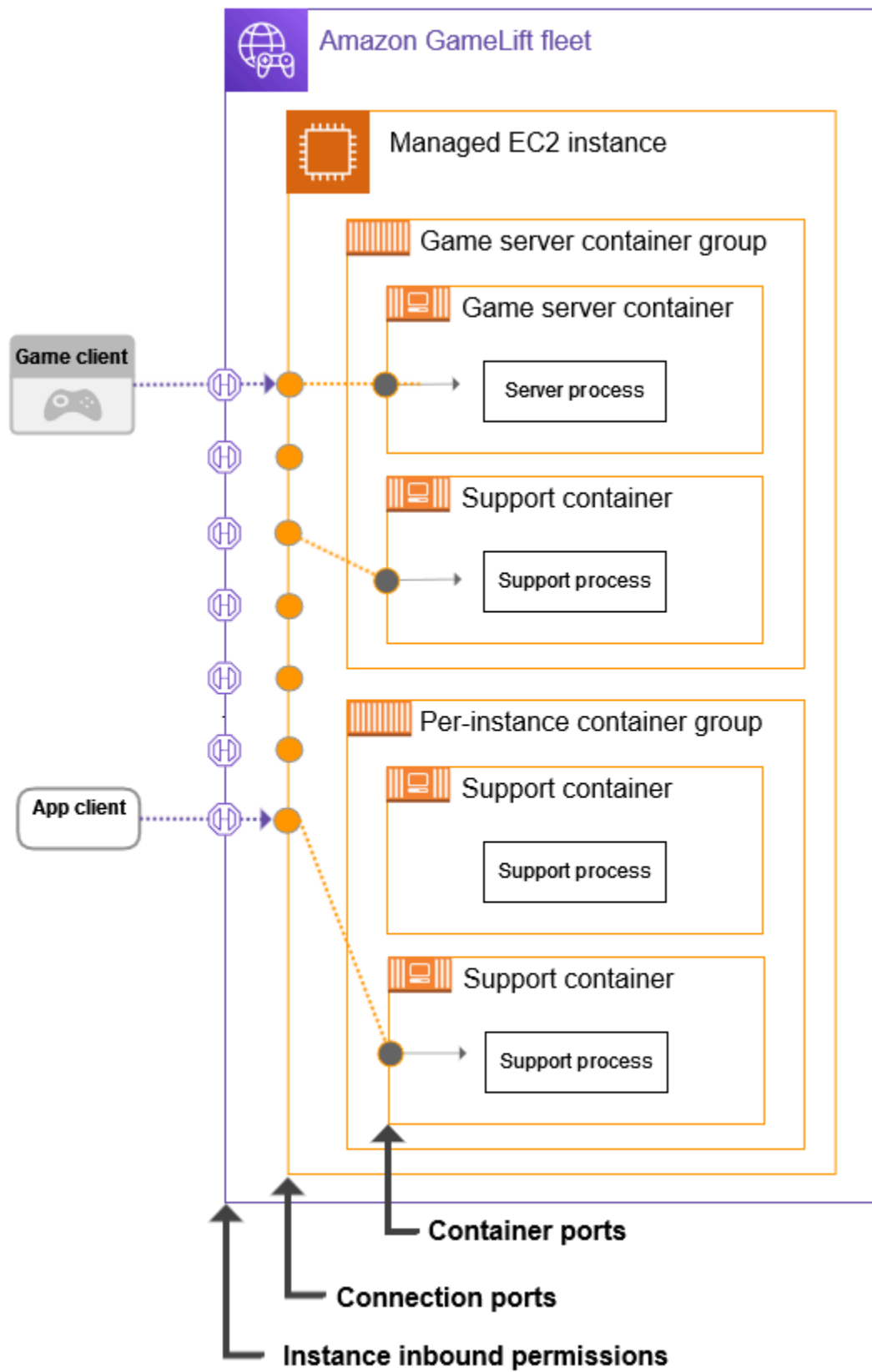
- 將在遊戲伺服器容器中同時執行的所有遊戲伺服器程序。所有遊戲伺服器程序都必須允許遊戲用戶端連線，才能加入遊戲工作階段。
- 支援容器中任何外部來源需要連線的程序。例如，您可以遠端連線至測試應用程式。

當您設定面向內部的容器連接埠設定時，Amazon GameLift Servers 會使用它們來計算遊戲用戶端和其他應用程式可以連線的對外傳入許可。Amazon GameLift Servers 也會管理傳入許可與個別容器連接埠之間的映射，讓玩家能夠存取容器中的遊戲工作階段。此內部映射透過保護您的遊戲伺服器免於直接存取容器連接埠，提供一層安全性。您可以選擇視需要自訂機群的對外連接埠設定。如需手動設定容器機群連接埠的詳細資訊，請參閱 [設定網路連線](#)。

您可以隨時修改容器機群的連接埠設定。此變更需要機群更新部署。

下圖說明跨容器機群的連接埠連線角色。如圖所示，您在個別容器上設定連接埠，Amazon GameLift Servers 並使用此資訊在機群執行個體上設定足夠的連接埠，以對應至每個容器連接埠。除非您選擇手

動設定，否則外部執行個體傳入許可和內部連線連接埠都會由 Amazon GameLift Servers 為您的機群計算。



容器記錄

在受管容器機群中，會擷取所有容器的標準輸出（和標準錯誤）串流。這包括遊戲伺服器的遊戲工作階段日誌。您可以設定容器機群使用下列其中一個選項來處理輸出串流：

- 將容器輸出儲存為 Amazon CloudWatch 日誌串流。每個日誌串流都會參考機群 ID 和容器。如果您為機群選擇此記錄選項，您可以指定 CloudWatch 日誌群組，以組織機群中的所有日誌串流。然後，您可以視需要使用 CloudWatch 功能來搜尋和分析日誌資料。
- 將容器輸出儲存至 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 儲存貯體。您可以視需要檢視、共用或下載內容。
- 關閉記錄。在此案例中，不會儲存容器輸出。

Amazon GameLift Servers 會將日誌資料從受管容器機群傳送至您 AWS 帳戶中的 CloudWatch 或 Amazon S3 服務。若要檢視您的資料，請登入 AWS 您的帳戶並使用個別服務，以使用 AWS 管理主控台或其他工具。您可以透過為容器機群建立服務角色，將有限的存取權擴展 Amazon GameLift Servers 以採取這些動作。

您可以隨時修改容器機群的記錄組態。此變更需要機群更新部署。

容器機群和 Amazon GameLift Servers 代理程式

常用的容器架構會在每個容器中執行單一程序。在 Amazon GameLift Servers 容器機群中，遊戲伺服器容器群組有一個遊戲伺服器容器，其會執行一個遊戲伺服器程序。使用此架構時，會 Amazon GameLift Servers 管理機群執行個體上每個遊戲伺服器容器群組中單一遊戲伺服器程序的生命週期。

如果您選擇建置容器架構，在每個遊戲伺服器容器群組中執行多個遊戲伺服器程序，您需要一種方法來管理所有程序的生命週期。這包括任務，例如視需要啟動、關閉和取代程序、管理要同時執行的所需程序數量，以及處理失敗狀態。

您可以選擇對這些任務使用 Amazon GameLift Servers 代理程式。對於容器機群，代理程式會實作執行時間指示，指定要執行的可執行檔（和數量）、提供啟動參數，以及設定遊戲伺服器啟用的相關規則。例如，執行時間指示可能會指示代理程式維護十個遊戲伺服器程序以供生產使用，以及一個遊戲伺服器程序搭配特殊啟動參數用於測試。

若要將代理程式與容器機群搭配使用，請將代理程式新增至容器映像，並包含一組執行時間指示。如需代理程式的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

建立Amazon GameLift Servers受管容器機群

建立Amazon GameLift Servers受管容器機群，以在 AWS 雲端中部署和託管容器化遊戲伺服器。當您建立容器機群時，請指定容器群組定義，以指定一或多個容器映像（至少包含您的遊戲伺服器組建）和組態設定。

當您建立新的受管容器機群資源時，您會立即啟動機群建立的第一階段。當 Amazon GameLift Servers 佈建 EC2 執行個體、安裝執行期環境、將容器群組部署至執行個體，並開始啟動遊戲伺服器程序時，受管機群建立會經歷數個階段。根據遊戲伺服器建置所需的執行時間環境，Amazon GameLift Servers 會在機群建立時部署最新版本的 Amazon Machine Image (AMI)（且機群中的所有未來執行個體將使用相同的版本）。您可以在主控台或使用 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 監控機群的狀態。當機群準備好託管遊戲工作階段時，狀態會變更為 ACTIVE。如需建立叢集問題的協助，請參閱[偵錯 Amazon GameLift Servers 機群問題](#)。

您可以選擇建立空的容器機群，稍後再新增或更新機群的容器群組定義。如果您建立沒有容器群組定義的機群，機群將不會達到作用中狀態。

Note

根據最佳實務，我們建議您每 30 天替換一次機群，以維護託管遊戲伺服器的安全 up-to-date 執行期環境。這需要建立新的機群，並將玩家流量遷移到其中。如需詳細的指導方針，請參閱[Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

使用 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來建立容器機群。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，選取您要建立機群的 AWS 區域。容器群組定義必須位於您要建立機群의 相同區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇受管容器：機群。在機群頁面上，選擇建立容器機群。

步驟 1：定義受管容器機群詳細資訊

1. 在容器機群詳細資訊區段中，輸入機群描述。
2. 指定機群的 IAM 角色。此角色具有 Amazon GameLift Servers 必須代表您管理容器機群的許可。如需建立所需服務角色的說明，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

3. 選擇日誌組態選項。預設會選取 CloudWatch 選項。根據您選取的選項提供必要資訊。
4. 將容器群組新增至機群。此為選用步驟。您可以選擇建立沒有容器群組的機群，並計劃稍後新增。沒有任何容器群組的機群將不會部署任何機群執行個體，且尚無法託管任何遊戲，但會建立機群資源。
 - 選取遊戲伺服器容器群組定義。選擇性地指定您要部署的定義版本。如果您未指定版本編號，Amazon GameLift Servers 會自動使用最新版本。
 - 選擇性地新增每個執行個體容器群組定義和版本。如果您未指定版本編號，Amazon GameLift Servers 會自動使用最新版本。
5. 在其他詳細資訊中，您可以設定一些選用的自訂項目。建立容器機群不需要這些設定。

步驟 2：定義執行個體詳細資訊

1. 在執行個體部署中，選取要部署執行個體的一或多個遠端位置。系統會自動選取主要區域（這是您要建立機群的區域）。如果您選擇其他位置，機群執行個體也會部署在這些位置。

Important

若要使用預設未啟用的區域，請在您的 中啟用它們 AWS 帳戶。

- 在 2022 年 2 月 28 日之前建立的未啟用區域的機群不受此要求影響。
- 若要建立新的多位置機群或更新現有的多位置機群，請先啟用您選擇使用的任何區域或本機區域。

如需未預設啟用的區域以及如何啟用它們的詳細資訊，請參閱《》中的[管理 AWS 區域](#)。AWS 一般參考。請參閱 [Local Zones 使用者指南中的 Local Zones 入門](#)。AWS

2. 選取機群的執行個體組態。主控台會自動計算所需的最低 vCPU 和記憶體（根據您為每個容器群組設定的總限制）。它會根據資源需求和您輸入的位置來篩選可用執行個體類型的完整清單。您可以視需要新增其他篩選條件。

Note

對於 Graviton ARM 執行個體，請確定已針對 ARM 架構建置容器群組定義中的容器映像。否則機群部署將會失敗。

如需選擇執行個體類型的詳細資訊，請參閱 [設定容器機群](#)。您選擇的執行個體類型大小會影響遊戲伺服器容器群組封裝到每個機群執行個體的方式。根據您的選擇，請考慮檢閱每個執行個體所需遊戲伺服器容器群組的設定。

步驟 4：檢閱和建立

- 檢閱您的機群組態設定。

無論機群狀態為何，您隨時都可以更新機群的中繼資料和組態。如需詳細資訊，請參閱[更新 Amazon GameLift Servers 機群組態](#)。您可以在機群達到 ACTIVE 狀態後更新機群容量。如需詳細資訊，請參閱[使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。您也可以新增或移除遠端位置。

檢閱完成後，請選擇建立。

如果您的請求成功，主控台會顯示新機群資源的詳細資訊頁面。一開始狀態為 NEW，因為會 Amazon GameLift Servers 開始機群建立程序。您可以在 Fleets (叢集) 頁面追蹤新叢集的狀態。當機群達到 狀態時，已準備好託管遊戲工作階段 ACTIVE。

AWS CLI

若要使用 建立容器機群 AWS CLI，請開啟命令列視窗並使用 `create-container-fleet` 命令。如需此命令的詳細資訊，請參閱《AWS CLI 命令參考》[create-container-fleet](#) 中的。

以下顯示的範例 `create-container-fleet` 請求會建立具有下列特性的新容器機群：

- ContainerGroupsConfiguration 僅指定遊戲伺服器容器群組定義：MyAdventureGameContainerGroup。將部署到每個機群執行個體的遊戲伺服器容器群組數量由 計算 Amazon GameLift Servers。
- 根據預設，機群會使用 `c5.large` 隨需執行個體。
- 根據預設，機群會開啟一組連線連接埠和傳入許可連接埠，由 計算 Amazon GameLift Servers。它會將容器群組部署至下列位置：

```
aws gamelift create-container-fleet \  
  --fleet-role-arn arn:aws:iam::MyAccount:role/MyContainersRole \  
  --fleet-name MyGameServerFleet
```

```
--game-server-container-group-definition-name "rn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:containergroupdefinition/MyAdventureGameContainerGroup:2" \
```

如果建立機群請求成功，會Amazon GameLift Servers傳回一組機群屬性，其中包含您請求的組態設定和新的容器機群 ID。Amazon GameLift Servers 然後將機群狀態和位置狀態設定為新增，並啟動機群啟用程序。您可以追蹤機群的狀態，並使用這些 CLI 命令檢視其他機群資訊：

- [describe-fleet-events](#)
- [describe-container-fleet](#)
- [describe-fleet-capacity](#)
- [describe-fleet-port-settings](#)
- [describe-fleet-utilization](#)
- [describe-fleet-location-capacity](#)
- [describe-fleet-location-utilization](#)

您可以使用以下命令，視需要變更叢集的容量及其他組態設定：

- [update-container-fleet](#)
- [update-fleet-capacity](#)
- [update-fleet-port-settings](#)
- [create-fleet-locations](#)
- [delete-fleet-locations](#)

建立容器機群的Amazon GameLift Servers容器群組定義

容器群組定義說明如何將容器化遊戲伺服器應用程式部署到容器機群。這是一個藍圖，告知要部署到機群Amazon GameLift Servers的容器映像，以及如何執行它們。當您建立容器機群時，您可以指定要部署到機群的容器群組定義。如需容器群組的詳細資訊，請參閱 [容器機群元件](#)。

開始之前

開始建立容器群組定義之前應執行的操作提示：

- 完成容器映像，並將其推送至您計劃建立容器群組的相同 AWS 區域 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 儲存庫。會在您建立容器群組定義時Amazon GameLift Servers擷取每個映像的快照，並在部署至容器機群時使用快照。請參閱 [建置的容器映像 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將您的容器定義建立為 JSON 檔案。容器群組定義包含一或多個容器定義。如果您使用 AWS CLI 建立容器群組定義，則可以使用 JSON 檔案 Amazon GameLift Servers。
- 確認您的 AWS 使用者具有存取 Amazon ECR 儲存庫的 IAM 許可。請參閱 [的 IAM 許可範例 Amazon GameLift Servers](#)。

建立遊戲伺服器容器群組定義

遊戲伺服器容器群組會執行您的遊戲伺服器軟體。遊戲伺服器容器群組有一個遊戲伺服器容器，可執行遊戲伺服器可執行檔。它也可以有一或多個支援容器來執行其他軟體，以支援您的遊戲伺服器。（這些有時稱為「附屬」容器。）

本主題說明如何使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 CLI AWS 工具建立簡單的遊戲伺服器容器群組定義。如需選用功能的詳細資訊，請參閱 [自訂 Amazon GameLift Servers 容器機群](#)。

Note

您可以在建立大多數容器群組定義和容器定義設定之後進行變更。如果您變更容器定義，會 Amazon GameLift Servers 擷取已更新容器映像的新快照。

若要建立簡單的遊戲伺服器容器群組定義：

下列指示說明如何使用最少的必要參數和 Amazon GameLift Servers 預設值來建立容器群組定義。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，選取您要建立容器群組的 AWS 區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇受管容器：群組定義。在容器群組定義頁面上，選擇建立群組定義。

步驟 1：定義容器群組定義詳細資訊

1. 輸入容器群組定義名稱。名稱對於 AWS 帳戶 和 區域必須是唯一的。
2. 選取遊戲伺服器容器群組類型。
3. 針對總記憶體限制，輸入要提供給容器群組中所有容器的最大記憶體資源。如需計算此值的說明，請參閱 [設定資源限制](#)。
4. 針對總 vCPU 限制，輸入要提供給容器群組中所有容器的最大運算能力。如需計算此值的說明，請參閱 [設定資源限制](#)。

步驟 2：新增容器定義

遊戲伺服器容器群組至少有一個遊戲伺服器容器。在主控台中，您建立的第一個容器定義是遊戲伺服器容器。此步驟說明如何定義遊戲伺服器容器定義所需的最低設定。

1. 輸入容器定義名稱。為群組定義的每個容器都必須具有唯一的名稱值。
2. 使用遊戲伺服器建置連結到容器映像。輸入公有或私有儲存庫中容器映像的 Amazon ECR 映像 URI。您可以使用下列任何格式：
 - 僅限映像 URI：[AWS ##].dkr.ecr.[AWS ##].amazonaws.com/[repository ID]
 - 映像 URI + 摘要：[AWS ##].dkr.ecr.[AWS ##].amazonaws.com/[repository ID]@[digest]
 - 映像 URI + 標籤：[AWS ##].dkr.ecr.[AWS ##].amazonaws.com/[repository ID]:[tag]
3. 指定遊戲 Amazon GameLift Servers 伺服器建置使用的伺服器 SDK 版本。對於容器機群，此值必須是 5.2.0 或更高。
4. 在內部容器連接埠範圍內，設定通訊協定並定義連接埠範圍。範圍大小必須大於在此容器中執行的並行遊戲伺服器程序數目。如果遊戲伺服器容器每個容器只執行一個伺服器程序，則此連接埠範圍只需要幾個連接埠。如需詳細資訊，請參閱[設定網路連線](#)。
5. 視需要新增更多容器，以執行其他支援軟體。其他容器會自動指定支援容器。遊戲伺服器容器群組只能有一個遊戲伺服器容器和最多八個支援容器。提供下列最低必要設定：
 - 容器定義名稱
 - ECR 映像 URI。
 - 內部容器連接埠（只有在容器具有需要網路存取的程序時，才包含此選項。）

步驟 3：設定相依性

- 如果您的容器群組定義具有多個容器，您可以選擇在容器之間設定相依性。如需詳細資訊，請參閱[設定容器相依性](#)。

步驟 3：檢閱並建立

1. 檢閱所有容器群組定義設定。使用編輯來變更任何區段，包括群組的每個容器定義。
2. 檢閱完成後，請選擇建立。

如果您的請求成功，主控台會顯示新容器群組定義資源的詳細資訊頁面。一開始狀態為 **COPYING**，因為會 Amazon GameLift Servers 開始為群組拍攝所有容器映像的快照。當此階段完成時，容器群組定義狀態會變更為 **READY**。容器群組定義必須處於 **READY** 狀態，才能使用它建立容器機群。

AWS CLI

當您使用 AWS CLI 建立容器群組定義時，請將容器定義組態維護在個別的 JSON 檔案中。您可以在 CLI 命令中參考 檔案。如需結構描述範例 [建立容器定義 JSON 檔案](#)，請參閱。

建立容器群組定義

若要建立新的容器群組定義，請使用 CLI `create-container-group-definition` 命令。如需此命令的詳細資訊，請參閱 AWS CLI 命令參考中的 [create-container-group-definition](#)。

此範例說明遊戲伺服器容器群組定義的請求。它假設您已建立具有此群組容器定義的 JSON 檔案。

```
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
```

建立容器定義 JSON 檔案

建立容器群組定義時，您也可以定義群組的容器。容器定義會指定存放容器映像的 Amazon ECR 儲存庫，以及網路連接埠的選用組態、CPU 和記憶體用量限制，以及其他設定。我們建議為容器群組中的所有容器建立具有組態的單一 JSON 檔案。維護檔案對於存放、共用、追蹤這些重要組態的版本非常有用。如果您使用 AWS CLI 建立容器群組定義，您可以在 命令中參考 檔案。

建立容器定義

1. 建立並開啟新 JSON 檔案。例如：

```
[~/work/glc]$ vim SimpleServer.json
```

2. 為群組的每個容器建立個別的容器定義。複製下列範例內容，並視需要修改容器。如需容器定義語法的詳細資訊，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考中的 [ContainerDefinitionInput](#)。
3. 將檔案儲存在本機，以便您可以在 CLI AWS 命令中參考。

範例：遊戲伺服器容器定義

Example

此範例說明遊戲伺服器容器群組的基本容器。基本複本容器包含您的遊戲伺服器應用程式、Amazon GameLift Servers 代理程式，並且可以包含遊戲託管的其他支援軟體。定義必須包含名稱、映像 URI 和連接埠組態。此範例也會設定一些容器特定的資源限制。

```
{
  "ContainerName": "MyAdventureGameServer",
  "ImageUri": "111122223333.dkr.ecr.us-east-1.amazonaws.com/gl-
containers:myadventuregame-server",
  "PortConfiguration": {
    "ContainerPortRanges": [
      {
        "FromPort": 2000,
        "Protocol": "TCP",
        "ToPort": 2010
      }
    ]
  },
  "ServerSdkVersion": "5.2.0"
}
```

探索容器機群上的容器

在 Amazon GameLift Servers 容器機群上，每個執行個體都可以執行多個容器。例如，您可以執行遊戲伺服器容器群組的多個複本。您也可以執行每個執行個體容器群組，提供共用的全執行個體服務。

容器探索伺服器可讓您的遊戲伺服器程序探索在相同執行個體上執行的其他容器。然後，容器可以透過執行個體的本機網路，跨容器群組定義彼此通訊。

探索伺服器是一種輕量型 HTTP 服務。會在本機在每個容器機群執行個體 Amazon GameLift Servers 上執行。服務為在該執行個體上執行的每個容器提供下列網路資訊：

- 您在容器群組定義中定義的容器名稱。
- 容器的唯一識別符。

- 執行個體上的容器本機 IP 地址。
- 容器群組類型 `GAME_SERVER` (遊戲伺服器容器群組的複本) 或 `PER_INSTANCE` (每個執行個體容器群組) 。

Note

容器探索伺服器僅適用於受管容器機群。

擷取容器網路資訊

您可以透過兩種方式擷取容器網路資訊：從使用伺服器 SDK 的遊戲 Amazon GameLift Servers 伺服器程序，或從任何容器直接透過 HTTP 呼叫探索伺服器。

使用伺服器 SDK 擷取容器資訊

如果您的遊戲伺服器程序使用 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK，請呼叫 `ListContainersNetworkInfo()` 動作來擷取容器網路資訊。伺服器開發套件會尋找探索伺服器，並為您提出請求。動作會傳回在相同執行個體上執行之每個容器的網路資訊。在任何其他運算類型上，動作會傳回不支援的運算類型錯誤。

`ListContainersNetworkInfo()` 適用於下列語言的伺服器 SDK 5.5 版或更新版本：

- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#) (開始)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#) (C++)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#) (C#)

動作也可在 Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式中使用。

直接呼叫 探索伺服器以擷取容器資訊

有些容器不使用伺服器 SDK，例如每個執行個體容器。這些容器會透過 HTTP 直接呼叫探索伺服器。會在這些容器中 Amazon GameLift Servers 預先設定 `GAMELIFT_CONTAINER_DISCOVERY_SERVER_ENDPOINT_V1` 環境變數。此變數會保留探索伺服器的地址，包括 API 版本路徑，並在遊戲伺服器和每個執行個體容器群組定義中設定。

若要擷取容器網路資訊，請將 HTTP GET 請求傳送至此端點。以下範例使用 `curl`：

```
curl "$GAMELIFT_CONTAINER_DISCOVERY_SERVER_ENDPOINT_V1"
```

探索伺服器會針對執行個體上執行的每個容器，傳回具有一個項目的 JSON 陣列：

```
[
  {
    "containerName": "game-server",
    "ipAddress": "172.17.0.3",
    "containerId": "b896159563df43736e5e93ad0547a24fa572648d55b70c70747642afca398b18",
    "containerGroupType": "GAME_SERVER"
  },
  {
    "containerName": "per-instance",
    "ipAddress": "172.17.0.4",
    "containerId": "3c239ae037aec28bb42212ffa2b9e02524c0c4c361db9bc31dd4c5aecc0b7943",
    "containerGroupType": "PER_INSTANCE"
  }
]
```

請求速率限制

探索伺服器會將執行個體上的每個容器限制為每秒 10 個請求。它會調節超過此限制的請求，並傳回錯誤。若要保持在此限制內，請在啟動時查詢探索伺服器一次。或者，只有在您需要重新整理執行個體檢視時，才查詢它。在您的容器中快取結果並重複使用快取的值，而不是定期查詢探索伺服器。

定期重新整理快取以保持最新狀態。如果容器當機或結束（例如，當其遊戲工作階段結束時），容器的本機 IP 地址可能會變更。

範例：從遊戲伺服器容器收集指標

探索伺服器的常見用途是在相同執行個體上的容器之間傳送遙測，而不會離開執行個體的本機網路。請考慮執行多個遊戲伺服器容器 (GAME_SERVER) 和單一執行個體容器 (PER_INSTANCE)。每個執行個體容器會執行執行個體上所有遊戲伺服器共用的指標收集器。

您可以使用推送模型或提取模型實作指標集合：

- 推送（指標發射）– 啟動時，每個遊戲伺服器容器都會呼叫 `ListContainersNetworkInfo()`。容器會使用 PER_INSTANCE 容器群組類型尋找項目。然後，它會從該項目讀取本機 IP 地址。遊戲伺服器會透過執行個體的本機網路，將其指標直接傳送至每個執行個體收集器。
- 提取（指標抓取）– 反向方法也可運作。每個執行個體容器不使用伺服器 SDK，因此會直接呼叫探索伺服器端點。它會尋找執行個體上所有 GAME_SERVER 容器的 IP 地址。然後，它會抓取每個遊戲伺服器容器透過本機網路公開的指標端點。

在這兩種情況下，通訊都會保留在執行個體的本機網路上。每個容器只會偶爾查詢探索伺服器，而不是經常查詢。

相關主題

- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)
- [建立容器機群的 Amazon GameLift Servers 容器群組定義](#)
- [自訂 Amazon GameLift Servers 容器機群](#)
- [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)

Amazon GameLift Servers Anywhere 機群

當您想要利用自己的託管資源來利用 Amazon GameLift Servers 功能時，請使用 Anywhere 機群。Anywhere 機群通常用作反覆開發的測試環境，或混合託管解決方案中的受管機群。

Anywhere 機群包含一組您提供和管理的運算資源（虛擬或實體）。運算可以位於任何具有連線能力的地理位置，從本機筆記型電腦到遠端前哨站。設定 Anywhere 機群時，您可以透過註冊運算，將運算新增至機群 Amazon GameLift Servers。每個運算都會以其 IP 地址（或 DNS 名稱）註冊，讓 Amazon GameLift Servers 可以與其建立連線。

您可以在每個運算和啟動遊戲伺服器程序上安裝遊戲伺服器軟體，藉此將遊戲伺服器軟體部署到 Anywhere 機群。每個啟動的遊戲伺服器程序都會建立 Amazon GameLift Servers 與服務的連線，並報告託管遊戲工作階段的準備程度。您可以使用現有的組態管理和部署工具來處理初始部署和主機管理任務。與搭配使用需要一些額外的任務 Amazon GameLift Servers，包括：

- 註冊和取消註冊運算，以從機群新增或移除它們。
- 在所有運算上維持 up-to-date 身分驗證字符。運算上的伺服器程序會在連線至 Amazon GameLift Servers 服務時使用它們。

Note

選擇性地使用 Amazon GameLift Servers 代理程式部署您的 Anywhere 機群，以自動化這些金鑰管理任務。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

請參閱這些主題，了解如何設定和維護 Anywhere 機群：

- [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管的開發藍圖](#)
- [使用 進行混合託管的開發藍圖 Amazon GameLift Servers](#)
- [使用 Amazon GameLift ServersAnywhere 設定反覆開發](#)
- [建立 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群](#)
- [更新Amazon GameLift Servers機群組態](#)

Anywhere 機群建立工作流程

對於 Anywhere 機群，僅Amazon GameLift Servers設定機群資源。您可以設定和註冊機群的運算，並安裝遊戲伺服器軟體並啟動遊戲伺服器程序來託管遊戲工作階段。

1. Amazon GameLift Servers 在機群的主區域中建立機群資源。機群狀態和自訂位置狀態設定為新增。
2. Amazon GameLift Servers 開始將事件寫入機群事件日誌。
3. 建立機群資源後，Amazon GameLift Servers會將機群狀態設定為作用中。此時，您可以向機群註冊新的運算。

建立 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群

本主題說明如何建立 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群。透過 Anywhere 機群，您可以使用核心Amazon GameLift Servers遊戲工作階段管理功能，同時透過您自己的運算資源託管遊戲工作階段。為您的內部部署硬體或其他雲端型資源建立 Anywhere 機群。

Anywhere 機群通常與混合託管解決方案中的Amazon GameLift Servers受管機群一起使用。在開發使用託管的遊戲時，它們也提供有用的測試環境Amazon GameLift Servers。請參閱這些主題，進一步了解何時以及如何將 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群納入遊戲託管解決方案：

- [混合託管](#)
- [部署 的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)
- [使用 Amazon GameLift ServersAnywhere 設定反覆開發](#)

由於 Anywhere 機群是自我管理的，因此設定機群需要額外的的工作。若要讓 Anywhere 機群準備好託管遊戲工作階段和玩家，您需要完成下列任務：

主題

- [開始之前](#)
- [建立自訂位置](#)
- [建立 Anywhere 機群](#)
- [將運算新增至機群](#)
- [啟動遊戲伺服器](#)

開始之前

在建立 Anywhere 機群之前，請執行下列任務。如需更詳細的指引，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 託管的開發藍圖](#) 或 [使用 進行混合託管的開發藍圖 Amazon GameLift Servers](#)。

- 將您的遊戲伺服器程式碼與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 5.x 版（或更新版本）整合。您不需要完成所有遊戲整合任務，只需要遊戲伺服器建置所需的任務。常見的做法是將本機機器設定為 Anywhere 機群，並使用命令列界面來測試您的遊戲伺服器整合（請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)）。您可以在開發時納入其他元件（例如Amazon GameLift Servers 已啟用的遊戲用戶端）。
- 封裝遊戲伺服器軟體以安裝到 Anywhere 機群運算。套件應包含您的整合遊戲伺服器建置，以及執行遊戲伺服器所需的所有支援軟體。
- 決定是否將 Amazon GameLift Servers 代理程式與 Anywhere 機群搭配使用。代理程式是一種運算上程序管理工具，可自動化與管理伺服器程序和運算相關的一些關鍵任務，以搭配使用Amazon GameLift Servers。如需詳細資訊，請參閱[使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

建立自訂位置

建立自訂位置來代表運算資源的實體位置。建立 Anywhere 機群時，您必須至少已定義一個自訂位置。您可以隨時建立其他自訂位置，並將其新增至現有的機群。

建立自訂位置

使用 Amazon GameLift Servers主控台或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來建立自訂位置。

Console

在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 中，使用導覽窗格開啟位置頁面。選擇建立位置以開啟建立對話方塊。

1. 在對話方塊中，輸入位置名稱。最佳實務是使用描述一組運算資源之有意義的位置的名稱。它可能是地理位置、資料中心名稱或其他位置識別符。會Amazon GameLift Servers附加自訂位置的名稱與 custom-。
2. (選用) 將標籤新增至您的自訂位置。每個標籤皆包含由您定義的一個金鑰與一個選用值。將標籤指派給您想要以有用方式分類 AWS 的資源，例如依用途、擁有者或環境。針對您要新增的每個標籤，選擇新增標籤。
3. 選擇 Create (建立)。

AWS CLI

使用 [create-location](#) 命令建立自訂位置。提供 location-name 值，其開頭必須為 custom-。最佳實務是使用描述一組運算資源之有意義的位置的名稱。它可能是地理位置、資料中心名稱或其他位置識別符。

```
aws gamelift create-location \
  --location-name custom-location-1
```

輸出

```
{
  "Location": {
    "LocationName": "custom-location-1",
    "LocationArn": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:location/custom-
location-1"
  }
}
```

建立 Anywhere 機群

為您擁有的一組運算資源建立 Anywhere 機群。新的 Anywhere 機群開始清空；您可以透過註冊將運算新增至機群。

建立時，新的 Anywhere 機群會快速地在機群狀態中從 移至 NEW ACTIVE。您可以在機群達到 之後，將運算新增至機群ACTIVE。

建立 Anywhere 機群

使用 Amazon GameLift Servers主控台或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來建立 Anywhere 機群。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，使用導覽窗格開啟機群頁面。選擇建立機群以開始機群建立工作流程。

步驟 1 選擇運算類型

選取 Anywhere 選項，然後選擇下一步。

步驟 2 定義機群詳細資訊

在此步驟中，指定一些金鑰的全機群設定。

1. 填寫機群詳細資訊區段：
 - a. 輸入機群名稱。我們建議您使用機群命名模式，以便在檢視機群清單時更輕鬆地識別機群類型。
 - b. 提供機群的簡短描述。
2. 視需要設定這些選用的其他詳細資訊。您可以稍後更新這些機群設定。
 - a. 建立用於生產或生產前測試的機群時，請使用此設定來指定機群運算的每小時成本值。Amazon GameLift Servers 可以在遊戲工作階段置放程序期間使用此資訊，根據成本選取託管資源。
 - b. 如果您想要合併此機群和其他機群的指標資料，請指定指標群組名稱。針對您要合併的所有機群使用相同的指標群組名稱。檢視指標群組的指標，以查看彙總的資料。
3. 將選用標籤新增至您的自訂位置。每個標籤皆包含由您定義的一個金鑰與一個選用值。將標籤指派給您想要以有用方式分類 AWS 的資源，例如依用途、擁有者或環境。針對您要新增的每個標籤，選擇新增標籤。
4. 選擇下一步以繼續工作流程。

步驟 3 選取自訂位置

在此步驟中，識別您計劃新增至此機群的運算實體位置。您現在可以指定一或多個位置，也可以稍後視需要新增或移除位置。

1. 在自訂位置中，為機群的運算選取一或多個位置。此清單包含目前所選中定義的所有自訂位置 AWS 區域。若要定義您要新增至機群的新自訂位置，請選擇建立位置。
2. 選擇下一步以繼續工作流程。

步驟 4 檢閱和建立

建立機群之前，請先檢閱您的設定。

當您準備好部署新機群時，請選擇建立。會Amazon GameLift Servers立即開始機群啟用程序，指派唯一的 ID 並將機群置於 NEW 狀態。您可以在機群頁面上追蹤機群的進度。

AWS CLI

使用 `create-fleet` 命令來建立運算類型 的機群ANYWHERE。提供名稱和至少一個自訂位置。會在您目前的預設值中Amazon GameLift Servers建立 Anywhere 機群資源 AWS 區域（或者您可以新增 `--region` 標籤以指定不同的 AWS 區域）。

下列範例請求會使用最少的必要設定建立新的機群。*custom-location* 使用您自己的資訊取代 *FleetName* 和 。

```
aws gamelift create-fleet \  
--name FleetName \  
--compute-type ANYWHERE \  
--locations "Location=custom-location"
```

回應範例

```
{  
  "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"  
  }  
}
```

建立時，新的 Anywhere 機群會快速移至機群狀態 ACTIVE。您可以在機群達到 之後，將運算新增至機群ACTIVE。

請注意，回應不包含機群位置。您可以呼叫 [describe-fleet-attributes](#)和 來擷取完整的機群詳細資訊[describe-fleet-location-attributes](#)。

將運算新增至機群

若要將運算資源新增至機群，並準備好託管遊戲工作階段，請執行下列任務：

- 向機群註冊運算。註冊會告知Amazon GameLift Servers哪些實體託管資源是機群的一部分。
- 請求運算的身分驗證字符。在運算上執行的每個遊戲伺服器都需要此字符才能連線到Amazon GameLift Servers服務。身分驗證字符是暫時的，必須定期重新整理。

Note

如果您要使用 Amazon GameLift Servers代理程式部署遊戲伺服器軟體，可以略過此步驟。代理程式會自動註冊每個運算，並維護運算的有效身分驗證字符。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。

您可以使用 CLI AWS 註冊運算並請求身分驗證字符，或對適用於 的 AWS SDK 進程式設計呼叫 Amazon GameLift Servers。這些動作無法透過 Amazon GameLift Servers主控台使用。

最佳實務是，建議將啟動指令碼新增至每個運算，以自動化這兩個任務。啟動指令碼會自動呼叫 register-compute和 get-compute-auth-token命令。您也可以自動執行任務，在運算生命週期內定期重新整理身分驗證權杖，並在關閉時取消註冊運算。

每個啟動動作都會傳回您需要存放在運算上的運算特定值。當遊戲伺服器程序在運算上啟動時，在初始化與服務的連線時，必須將這些值作為伺服器參數傳遞 Amazon GameLift Servers (請參閱伺服器 SDK 參考[ServerParameters](#)中的)。建議您將這些運算特定值 (或其儲存位置) 設定為環境變數。如果您使用的是 Amazon GameLift Servers代理程式，則會為您處理此任務。運算特定的值如下：

- register-compute 會傳回 的值GameLiftServiceSdkEndpoint。將此值設定為 webSocketUrl 伺服器參數。
- compute-auth-token 會傳回身分驗證字符。將此值設定為 authToken 伺服器參數。

AWS CLI

下列指示說明如何使用 CLI AWS 手動提交每個請求。

註冊運算

呼叫 [register-compute](#) 註冊運算。識別要新增運算的機群 ID。提供下列運算資訊：有意義的名稱、IP 地址和位置。運算的位置必須是已與機群建立關聯的自訂位置。如果您想要使用不同的自訂位置，請使用 Amazon GameLift Servers 主控台更新機群，或呼叫 AWS CLI 命令 [create-fleet-locations](#) 將自訂位置新增至機群。

在下列範例中，取代運算和機群的預留位置值。值 `fleet-id` 會在您建立 Anywhere 機群時傳回。您可以呼叫 [describe-fleet-attributes](#) 和 [describe-fleet-location-attributes](#) 來擷取完整的機群詳細資訊。

```
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
```

範例輸出

```
{  
  "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"  
  }  
}
```

請求身分驗證字符

呼叫 [get-compute-auth-token](#) 以請求有效的身份驗證字符。註冊運算。識別機群 ID 和運算名稱。

在下列範例中，取代運算和機群的預留位置值。值 `fleet-id` 會在您建立 Anywhere 機群時傳回。您可以呼叫 來擷取完整的機群詳細資訊 [describe-fleet-attributes](#)。若要尋找運算資訊，[list-compute](#) 請使用機群 ID 呼叫，以查看已註冊至機群的所有運算。

```
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
```

範例輸出

```
{  
  "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"  
}
```

啟動遊戲伺服器

在您建立 Anywhere 機群並將一或多個運算新增至機群之後，您就可以開始執行遊戲伺服器。

步驟 1 安裝遊戲伺服器軟體

在您的 Anywhere 機群中的每個運算上安裝遊戲伺服器組建和所有相依軟體。遊戲伺服器組建必須與 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.x 版（或更新版本）整合，具有與服務通訊所需的最低功能。Amazon GameLift Servers

步驟 2 讓運算準備好執行遊戲伺服器

確保每個運算都已註冊，並具有有效的身份驗證字符。如果您使用指令碼來管理這些任務，請確定指令碼在每個運算上執行，然後再啟動任何遊戲伺服器程序。

如果您已使用遊戲伺服器軟體部署 Amazon GameLift Servers 代理程式，請確定代理程式可執行檔啟動。

步驟 3 啟動遊戲伺服器程序

在運算上執行遊戲伺服器可執行檔的執行個體。如果您的遊戲伺服器建置已正確整合，遊戲伺服器程序會使用 `InitSDK()` 一組有效的伺服器參數呼叫伺服器 SDK 動作。當伺服器程序準備好託管遊戲工作階段時，它會呼叫 `ProcessReady()`。

Note

如果您使用 Amazon GameLift Servers 代理程式部署遊戲伺服器軟體，則可以略過此步驟。代理程式會根據您提供的執行時間指示，自動啟動遊戲伺服器程序。

您可以透過檢視啟用和作用中伺服器程序的伺服器程序指標來監控進度。請參閱 [機群的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。如果您的遊戲伺服器程序無法初始化，請確認該程序正在擷取其執行所在運算的正確伺服器參數值。

建置混合式託管解決方案

混合式託管解決方案結合了多個遊戲託管資源來源來託管您的遊戲，包括在 中執行的 Amazon GameLift Servers 受管機群 AWS 雲端，以及您自行提供和管理的資源。本主題說明建置混合解決方案的一些常見模式，並提供如何成功將自我管理遊戲託管與 管理的雲端遊戲託管結合的秘訣 Amazon GameLift Servers。

常見的混合模式

- 成本最佳化：針對每個案例使用最具成本效益的機群類型，例如用於基準容量的 Anywhere 機群，以及用於尖峰需求的受管機群。
- 地理靈活性：在具有現有基礎設施或特定合規需求的高流量 AWS 區域 和 Anywhere 機群中部署受管機群。
- 風險緩解：透過將負載分散到多個機群類型和供應商，減少對任何單一託管方法的相依性。
- 逐步遷移：從內部部署或其他託管解決方案 AWS 逐漸轉換為，同時保持服務持續性。

開發和生產分割

針對開發和生產環境使用不同的機群類型：

- 開發：適用於經濟實惠開發和測試的 Anywhere 機群
- 生產：適用於可擴展、可靠生產託管的受管 Amazon EC2 或容器機群

區域最佳化

根據 AWS 區域 特性最佳化機群類型：

- 高流量 AWS 區域：具有可變需求的自動擴展的受管機群
- 專業 AWS 區域：適用於合規、資料主權或現有基礎設施的 Anywhere 機群

容量分層

針對不同的容量層使用不同的機群類型：

- 基準容量：可預測負載的 Anywhere 機群或預留執行個體
- 高載容量：具有針對尖峰需求自動擴展的受管機群
- 溢位容量：Spot 執行個體或其他 AWS 區域 極端峰值

實作考量

建置混合式解決方案時，請考慮下列關鍵因素：

遊戲工作階段佇列組態

設定遊戲工作階段佇列以包含所有機群類型，並設定適當的優先順序和延遲偏好設定，以確保混合基礎設施的最佳配置。

監控與可觀測性

在所有機群類型中實作全面監控，以維持對混合解決方案效能、容量和成本的可見性。

操作複雜性

考量管理多種機群類型的操作複雜性，包括不同的部署程序、監控工具和故障診斷程序。

網路連線

確保不同託管環境之間的可靠網路連線，尤其是可能位於內部部署或不同雲端供應商的 Anywhere 機群。

混合式託管入門

若要實作混合式託管解決方案：

1. 開始簡單：從單一機群類型開始，並在您的需求變得更清楚時逐漸新增其他機群。
2. 規劃您的架構：根據您的特定成本、效能、合規和操作複雜性需求來設計混合架構。
3. 設定佇列：設定遊戲工作階段佇列，以適當的優先順序和置放策略跨越不同的機群類型。
4. 徹底測試：在進入生產環境之前，測試混合基礎設施的遊戲工作階段置放和容錯移轉案例。
5. 監控和最佳化：持續監控所有機群類型的效能和成本，並視需要調整您的組態。

提示

- 將相同的遊戲用戶端和伺服器元件與受管和自我管理的託管資源搭配使用。在所有託管資源中提供統一的玩家體驗。
- 使用相同的FlexMatch配對建構器，在所有託管資源中放置配對。
- 當您將混合託管資源部署到全球各地時，可集中管理您的混合託管資源。
- 隨著玩家需求波動，在受管和自我管理的資源之間順暢地管理遊戲工作階段負載。
- 透過 Amazon GameLift Servers代理程式，您可以使用相同的工具來管理所有類型託管資源的遊戲伺服器生命週期。
- 收集所有託管資源的遊戲和玩家指標和日誌。利用 Amazon GameLift Servers 功能和其他 AWS 服務來結合資料，並開發具凝聚力的可觀測性解決方案。

設定遊戲工作階段置放

遊戲工作階段置放是尋找可用遊戲伺服器以託管新遊戲工作階段的程序。Amazon GameLift Servers會使用遊戲工作階段佇列，以智慧方式將遊戲工作階段置放在機群中，並考量玩家延遲、機群容量和成本最佳化等因素。

設定良好的遊戲工作階段佇列可確保玩家連線到最佳的可用遊戲伺服器，提供最佳效能，同時有效率地使用您的託管資源。佇列可以跨越多個機群和 AWS 區域，以提供全域涵蓋範圍和備援。

遊戲工作階段佇列是Amazon GameLift Servers使用 搜尋可用遊戲伺服器並選擇它們來託管新遊戲工作階段的主要機制。佇列提供更有效率的方式來處理大量遊戲工作階段請求，並在多個託管資源機群中尋找這些請求的位置。如果您的託管解決方案使用多個機群，而且您正在處理大量請求，您可能需要佇列。

當您的遊戲想要為玩家啟動新的遊戲工作階段時，它會傳送置放請求給 Amazon GameLift Servers 服務，該服務會將它排入佇列。佇列的組態決定處理請求的時間和方式。處理置放請求時，Amazon

GameLift Servers 會搜尋一組機群，讓遊戲伺服器託管遊戲工作階段。當 Amazon GameLift Servers 找到可用的遊戲伺服器並提示其啟動遊戲工作階段時，配置會成功。

主題

- [佇列特性](#)
- [Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段佇列的最佳實務](#)
- [建立遊戲工作階段佇列](#)
- [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)

佇列特性

Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段佇列是 AWS 雲端資源。您可以在任何 AWS 區域 Amazon GameLift Servers 支援的 中建立佇列（請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)）。遊戲工作階段置放請求會傳送到該位置，並在該位置進行處理。

使用佇列自動化遊戲工作階段放置，可為遊戲開發人員和玩家提供顯著的好處。其中包含：

- 佇列提供「最佳可能」放置。處理遊戲工作階段置放請求時，佇列會使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 演算法，根據一組定義的偏好設定來排定置放的優先順序，包括成本、位置和玩家延遲。
- 佇列支援 Spot 機群，以協助降低遊戲託管成本。您可以使用 AWS Spot 機群設定佇列，這通常會大幅降低託管成本，以及隨需機群。由於低成本是置放的關鍵條件之一，因此佇列永遠可以利用成本差異。
- 佇列可以在高需求期間更快地放置新遊戲。透過設定具有多個機群的佇列，您可以為遊戲工作階段放置提供更靈活的選項。但是，當需求增加時，其他機群也會視需要提供備份容量。對於任何置放請求，如果 Amazon GameLift Servers 無法將遊戲工作階段放置在最偏好的位置，它會自動繼續評估其他位置。
- 佇列可讓遊戲伺服器可用性更具彈性。可能會發生中斷。使用多機群佇列時，慢速或中斷並不會影響玩家存取您的遊戲。透過使用在不同 AWS 區域 和可用區域中具有容量的機群來設定佇列，您可以協助確保玩家總是可以找到要加入的遊戲工作階段。
- 取得遊戲工作階段置放和佇列效能的指標。Amazon GameLift Servers 會發出佇列指標，包括置放成功和失敗的統計資料、佇列中的請求數量，以及請求在佇列中花費的平均時間。您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台或 CloudWatch 中檢視這些指標。

若要開始建立基本入門佇列，請參閱 [建立遊戲工作階段佇列](#)。

主題

- [Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段佇列的最佳實務](#)
- [建立遊戲工作階段佇列](#)
- [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)

Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段佇列的最佳實務

遊戲工作階段佇列包含Amazon GameLift Servers可以放置新遊戲工作階段的機群清單。每個機群都可以在多個地理位置部署託管資源。選擇置放時，佇列會根據您為機群設定的一組優先順序，選取機群和機群位置。

請考慮下列準則和最佳實務：

- 在涵蓋玩家的位置新增機群。您可以在任何可用位置新增機群和別名。如果您根據報告的玩家延遲進行放置，位置很重要。
- 對所有機群使用別名。將別名指派給佇列中的每個機群，並在設定佇列中的目的地時使用別名名稱。
- 對所有機群使用相同或類似的遊戲組建或指令碼。佇列可能會將玩家放入佇列中任何機群的遊戲工作階段。玩家必須能夠在任何機群的任何遊戲工作階段中玩遊戲。
- 在至少兩個位置建立機群。透過在至少一個其他位置託管遊戲伺服器，您可以減輕區域中斷對玩家的影響。您可以縮減備份機群的規模，並在用量增加時使用自動擴展來增加容量。
- 排定遊戲工作階段放置的優先順序。佇列會根據數個元素排定置放選擇的優先順序，包括目的地清單順序。
- 在與用戶端服務相同的位置建立佇列。透過將佇列放在用戶端服務附近的位置，您可以將通訊延遲降至最低。
- 使用具有多個位置的機群。使用佇列篩選條件組態，以防止佇列將遊戲工作階段放置在指定位置。您可以使用至少兩個具有不同主位置的多位置機群，以減輕區域中斷期間遊戲置放的影響。
- 對所有機群使用相同的 TLS 憑證設定。連線至機群中遊戲工作階段的遊戲用戶端必須具有相容的通訊協定。

建立遊戲工作階段佇列

佇列用於跨多個機群和位置放置新的遊戲工作階段。您的遊戲會透過向佇列提交放置請求來啟動新的遊戲工作階段。佇列已設定有關如何處理請求的指示。進一步了解如何在 中啟動遊戲工作階段置放請求 [建立遊戲工作階段](#)。

建立遊戲工作階段佇列

這些指示說明如何以最少的組態設定和預設設定建立簡單的工作佇列。有多種選項可自訂佇列組態。這些選項可協助您根據遊戲的需求進行最佳的配置。若要進一步了解如何自訂遊戲的佇列，請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。您可以隨時更新大多數佇列組態設定。

您可以使用Amazon GameLift Servers主控台或 AWS CLI 建立遊戲工作階段佇列。

Console

在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 中，選取要使用的 AWS 區域。開啟主控台的左側導覽列，然後選擇佇列。

1. 在佇列頁面上，選擇建立佇列以啟動工作流程。
2. 在佇列設定下，輸入下列設定：
 - a. 輸入佇列名稱。此名稱對於您要建立佇列 AWS 區域 的 必須是唯一的。
 - b. 保留預設逾時設定，即 600 秒（或 10 分鐘）。此值控制Amazon GameLift Servers在停止之前嘗試放置新遊戲工作階段的時間長度。Amazon GameLift Servers會搜尋可用的資源，直到請求逾時為止。您可以隨時更新佇列的逾時設定。
 - c. 略過玩家延遲政策區段。佇列只會在接收包含玩家延遲資料的置放請求時使用延遲政策。您可以隨時將延遲政策新增至佇列。如需建立延遲政策的詳細資訊，請參閱 [建立玩家延遲政策](#)。
3. 略過遊戲工作階段置放位置區段，以使用所有位置的預設設定。此設定可讓您建立允許清單，列出佇列可以進行置放的位置（也稱為篩選條件組態）。如需依位置和篩選條件組態排定優先順序的詳細資訊，請參閱 [依位置排定置放的優先順序](#)。
4. 在目的地順序下，將一或多個機群新增至佇列。您可以使用機群 IDs 或 ARNs，或使用機群別名來識別機群。新增多個機群時，請記住它們都應該執行類似的遊戲組建，並與使用此佇列的任何遊戲用戶端相容。此外，佇列中的所有機群都必須具有相同的憑證組態。
 - a. 選取建立機群或別名的區域。對於多位置機群，這是「首頁」區域。
 - b. 針對目的地類型，選取機群或別名。
 - c. 您的區域和類型選擇會填入現有機群或別名的下拉式清單。選擇一個以指定為佇列目的地。
 - d. 若要為佇列指定其他機群或別名，請選擇新增目的地並重複上述步驟。
 - e. 新增目的地清單後，請使用drag-and-drop功能來重新排序目的地。會在依目的地排定置放的優先順序時Amazon GameLift Servers使用此順序。
5. 略過遊戲工作階段置放優先順序區段，以保留預設優先順序。此設定可讓您自訂 如何Amazon GameLift Servers選擇尋找新遊戲工作階段置放可用託管資源的位置。如需排定置放優先順序

的詳細資訊，請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)。您可以隨時更新佇列的置放優先順序。

- 在位置順序下，保留預設值。依機群位置排定優先順序時，會使用此設定。它提供要使用的位置順序。使用預設優先順序設定時，當偏好的目的地是具有多個位置的機群時，位置會用作繫結器。
- 略過選用的事件通知設定區段。處理大量置放請求的佇列需要事件通知。對於處理低磁碟區的佇列，例如用於開發或測試目的，您可以透過輪詢 [DescribeGameSessionPlacement](#) 來追蹤置放請求的狀態。如需詳細資訊，請參閱 [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。您可以隨時更新佇列的事件通知設定。
- 選擇建立以產生最少自訂的新佇列。

AWS CLI

Example 建立佇列

下列範例會建立具有這些組態的遊戲工作階段佇列：

- 五分鐘逾時。
- 兩個機群目的地。
- 篩選以僅允許置放在這些位置：us-east-1、us-east-2、us-west-2 和 ca-central-1。
- 根據成本和指定順序中位置的優先順序。

```
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

您可以使用機群或別名 ID 來呼叫 [describe-fleet-attributes](#) 或 [describe-alias](#) 以取得機群與別名 ARN 值。

如果 `create-game-session-queue` 請求成功，Amazon GameLift Servers 即會傳回 [GameSessionQueue](#) 物件，其中包含新的佇列組態。您現在可以使用 [StartGameSessionPlacement](#) 來提交請求到佇列。

Example 使用玩家延遲政策建立佇列

下列範例會建立具有這些組態的遊戲工作階段佇列：

- 10 分鐘逾時
- 三個機群目的地
- 一組玩家延遲政策

```
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 \  
                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" \  

```

如果 `create-game-session-queue` 請求成功，Amazon GameLift Servers 即會傳回 [GameSessionQueue](#) 物件，其中包含新的佇列組態。

設定遊戲工作階段放置的事件通知

您可以使用事件通知來監控個別置放請求的狀態。我們建議為具有大量置放活動的所有遊戲設定事件通知。

設定事件通知有兩種選項。

- 使用佇列將事件通知Amazon GameLift Servers發佈至 Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) 主題。
- 使用自動發佈的 Amazon EventBridge 事件及其工具套件來管理事件。

如需發出的遊戲工作階段置放事件清單Amazon GameLift Servers，請參閱 [遊戲工作階段置放事件](#)。

Important

對於大量置放系統，我們建議使用標準（非 FIFO）Amazon SNS 主題，而不是 FIFO 主題。FIFO 主題的發佈限制低於標準主題，這可能會導致在高負載期間調節例外狀況。如果您使用 FIFO 主題遇到限流，可能會遺失佇列置放通知。

設定 SNS 主題

若要Amazon GameLift Servers讓將遊戲工作階段佇列產生的所有事件發佈至主題，請將通知目標欄位設定為主題。

設定 Amazon GameLift Servers 事件通知用的 SNS 主題

1. 登入 AWS 管理主控台，並在 <https://console.aws.amazon.com/sns/v3/home>：// 開啟 Amazon SNS 主控台。
2. 在 SNS 主題頁面中，選擇建立主題，然後依照指示建立您的主題。
3. 在存取政策下，執行下列動作：
 - a. 選擇進階方法。
 - b. 將 JSON 物件的下列粗體區段新增至現有政策。

JSON

```
{
```

```

"Version": "2012-10-17",
"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:us-east-1:111122223333: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:us-east-1:111122223333:your_topic_name",
    "Condition": {
      "ArnLike": {
        "aws:SourceArn": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:gamesessionqueue/your_queue_name"
      }
    }
  }
]
}

```

- c. (選用) 透過將條件新增至資源政策，將其他存取控制新增至主題。
4. 請選擇建立主題。
5. 建立 SNS 主題之後，請在建立佇列期間將其新增至佇列，或編輯現有的佇列以新增該主題。

使用伺服器端加密設定 SNS 主題

使用伺服器端加密 (SSE) 可讓您儲存加密主題中的敏感資料。SSE 使用 AWS Key Management Service (AWS KMS) 中管理的金鑰來保護 Amazon SNS 主題中的訊息內容。如需使用 Amazon SNS 進行伺服器端加密的詳細資訊，請參閱《Amazon Simple Notification Service 開發人員指南》中的[靜態加密](#)。

若要使用伺服器端加密設定 SNS 主題，請檢閱下列主題：

- 《AWS Key Management Service 開發人員指南》中的[建立金鑰](#)
- 《Amazon Simple Notification Service 開發人員指南》中的[為主題啟用 SSE](#)

建立 KMS 金鑰時，請使用下列 KMS 金鑰政策：

```
{
  "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"
    }
  }
}
```

設定 EventBridge

Amazon GameLift Servers 會自動將所有遊戲工作階段置放事件發佈至 EventBridge。使用 EventBridge，您可以設定規則，將事件路由到目標進行處理。例如，您可以設定規則，將事件路由到 PlacementFulfilled 到 AWS Lambda 函數，處理連線到遊戲工作階段之前的任務。如需 EventBridge 的詳細資訊，請參閱《Amazon EventBridge 使用者指南》中的 [什麼是 Amazon EventBridge？](#)。

以下是要與 Amazon GameLift Servers 佇列搭配使用的 EventBridge 規則範例：

比對所有 Amazon GameLift Servers 佇列中的事件

```
{
  "source": [
    "aws.gamelift"
  ],
  "detail-type": [
    "GameLift Queue Placement Event"
  ]
}
```

符合來自特定佇列的事件

```
{
  "source": [
    "aws.gamelift"
  ],
  "detail-type": [
    "GameLift Queue Placement Event"
  ],
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:your_region:your_account:gamesessionqueue/your_queue_name"
  ]
}
```

使用 進行參考實作 AWS CDK

如需使用 Amazon SNS、AWS Lambda 和 Amazon DynamoDB 進行事件型遊戲工作階段置放的完整參考實作，請參閱 Amazon GameLift Toolkit 中的 [事件型遊戲工作階段置放指南](#)。本指南包含部署完整事件驅動遊戲工作階段置放系統的 AWS CDK 範本，其中包含處理遊戲工作階段置放事件的

AWS Lambda 函數、用於追蹤遊戲工作階段置放狀態的 Amazon DynamoDB 資料表，以及 Amazon GameLift Servers 佇列組態的最佳實務。

自訂您的遊戲託管解決方案

透過基本遊戲託管解決方案，使用下列主題來自訂和增強它，以改善玩家體驗、最佳化成本並新增進階功能。本節涵蓋由主要影響的元件組織的各種自訂選項。選擇最適合您遊戲需求和玩家基礎的自訂項目。

主題

- [遊戲伺服器建置自訂](#)
 - [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)
 - [讓您的遊戲伺服器存取 Amazon GameLift Servers 機群資料](#)
 - [設定的 VPC 對等互連 Amazon GameLift Servers](#)
- [玩家工作階段和配對自訂](#)
 - [產生玩家 IDs](#)
 - [將 FlexMatch 配對新增至 Amazon GameLift Servers](#)
- [遊戲工作階段置放自訂](#)
 - [自訂遊戲工作階段佇列](#)
 - [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)
 - [建置 Spot 執行個體的佇列](#)
- [託管資源自訂](#)
 - [選擇受管機群的運算資源](#)
 - [自訂 Amazon GameLift Servers 容器機群](#)
 - [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)
 - [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)
 - [使用 Amazon GameLift Servers 代理程式](#)
 - [使用別名抽象機 Amazon GameLift Servers 群指定](#)

遊戲伺服器建置自訂

遊戲伺服器建置自訂提供增強遊戲伺服器功能的機會，包括利用其他 AWS 服務。這些自訂功能可將遊戲伺服器功能擴展到基本託管之外，以支援進階功能和整合。

將Amazon GameLift Servers託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源

當您建立遊戲伺服器組建以在機Amazon GameLift Servers群上部署時，您可能會希望遊戲組建中的應用程式直接且安全地與您擁有的其他 AWS 資源通訊。由於 Amazon GameLift Servers會管理您的遊戲託管機群，因此您必須對這些資源和服務提供Amazon GameLift Servers有限的存取權。

某些範例案例包括：

- 使用 Amazon CloudWatch 代理程式從受管 EC2 機群和 Anywhere 機群收集指標、日誌和追蹤。
- 將執行個體日誌資料傳送至 Amazon CloudWatch Logs。
- 取得存放在 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) 儲存貯體中的遊戲檔案。
- 讀取和寫入存放在 Amazon DynamoDB 資料庫或其他資料儲存服務中的遊戲資料（例如遊戲模式或庫存）。
- 使用 Amazon Simple Queue Service (Amazon SQS) 將訊號直接傳送至執行個體。
- 存取在 Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) 上部署和執行的自訂資源。

Amazon GameLift Servers 支援這些建立存取的方法：

- [使用 IAM 角色存取 AWS 資源](#)
- [使用 VPC 對等互連存取 AWS 資源](#)

使用 IAM 角色存取 AWS 資源

使用 IAM 角色指定誰可以存取您的資源，並設定該存取的限制。受信任方可以「擔任」角色，並取得臨時安全登入資料，以授權他們與資源互動。當各方提出與資源相關的 API 請求時，他們必須包含登入資料。

若要設定由 IAM 角色控制的存取，請執行下列任務：

1. [建立 IAM 角色](#)
2. [修改應用程式以取得登入資料](#)
3. [將機群與 IAM 角色建立關聯](#)

建立 IAM 角色

在此步驟中，您會建立具有一組許可的 IAM 角色，以控制對 AWS 資源的存取，以及授予使用角色許可Amazon GameLift Servers權限的信任政策。

如需如何設定 IAM 角色的指示，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。建立許可政策時，請選擇應用程式需要使用的特定服務、資源和動作。最佳實務是盡可能限制許可的範圍。

建立角色之後，請記下角色的 Amazon Resource Name (ARN)。您需要在機群建立期間的角色 ARN。

修改應用程式以取得登入資料

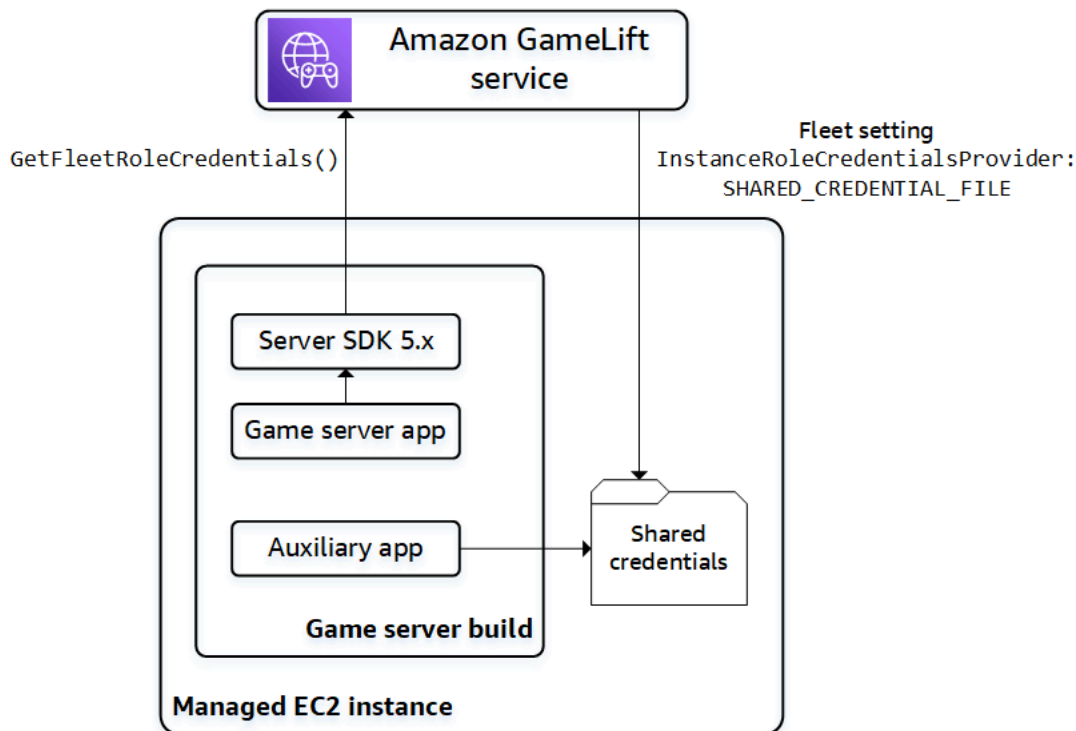
在此步驟中，您將應用程式設定為取得 IAM 角色的安全登入資料，並在與 AWS 資源互動時使用它們。請參閱下表，以根據 (1) 應用程式類型，以及 (2) 遊戲用來與通訊的伺服器 SDK 版本，決定如何修改您的應用程式 Amazon GameLift Servers。

	遊戲伺服器應用程式	其他應用程式
使用伺服器 SDK 5.x 版	<code>GetFleetRoleCredentials()</code> 從遊戲伺服器程式碼呼叫伺服器 SDK 方法。	將程式碼新增至應用程式，從機群執行個體上的共用檔案提取登入資料。
使用伺服器 SDK 第 4 版或更早期版本	AssumeRole 使用角色 ARN 呼叫 AWS Security Token Service (AWS STS)。	AssumeRole 使用角色 ARN 呼叫 AWS Security Token Service (AWS STS)。

Note

對於容器機群，`FleetRoleArn` 登入資料會注入每個容器。您的應用程式可以使用預設 AWS 登入資料提供者來存取這些登入資料。您仍然可以呼叫 `GetFleetRoleCredentials()`，這會傳回相同的登入資料。這些機群角色登入資料只能在容器內存取。

對於與伺服器 SDK 5.x 整合的遊戲，此圖說明部署的遊戲組建中的應用程式如何取得 IAM 角色的登入資料。



呼叫 `GetFleetRoleCredentials()` (伺服器 SDK 5.x)

在應該已與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 5.x 整合的遊戲伺服器程式碼中，呼叫 `GetFleetRoleCredentials(C++)` ([C#](#)) ([Unreal](#)) ([Go](#)) 以擷取一組臨時登入資料。當登入資料過期時，您可以使用對的另一個呼叫來重新整理登入資料 `GetFleetRoleCredentials`。

使用共用登入資料 (伺服器 SDK 5.x)

對於使用伺服器 SDK 5.x 搭配遊戲伺服器組建部署的非伺服器應用程式，請新增程式碼以取得和使用存放在共用檔案中的登入資料。會為每個機群執行個體Amazon GameLift Servers產生登入資料設定檔。登入資料可供執行個體上的所有應用程式使用。Amazon GameLift Servers會持續重新整理臨時登入資料。

您必須設定機群，以在建立機群時產生共用的登入資料檔案。

在需要使用共用登入資料檔案的每個應用程式中，指定檔案位置和設定檔名稱，如下所示：

Windows：

```
[credentials]
shared_credential_profile= "FleetRoleCredentials"
shared_credential_file= "C:\\Credentials\\credentials"
```

Linux：

```
[credentials]
shared_credential_profile= "FleetRoleCredentials"
shared_credential_file= "/local/credentials/credentials"
```

範例：設定 CloudWatch 代理程式以收集 Amazon GameLift Servers 機群執行個體的指標

如果您想要使用 Amazon CloudWatch 代理程式從您的 Amazon GameLift Servers 機群收集指標、日誌和追蹤，請使用此方法授權代理程式將資料傳送到您的帳戶。在此案例中，請採取下列步驟：

1. 擷取或寫入 CloudWatch 代理程式 config.json 檔案。
2. 更新代理程式 common-config.toml 的檔案，以識別登入資料檔案名稱和設定檔名稱，如上所述。
3. 設定遊戲伺服器建置安裝指令碼來安裝和啟動 CloudWatch 代理程式。

使用 **AssumeRole()** (伺服器 SDK 4)

將程式碼新增至您的應用程式以擔任 IAM 角色，並取得與您的 AWS 資源互動的登入資料。在具有伺服器 SDK 4 或更早版本的 Amazon GameLift Servers 機群執行個體上執行的任何應用程式都可以擔任 IAM 角色。

在應用程式程式碼中，在存取 AWS 資源之前，應用程式必須呼叫 AWS Security Token Service (AWS STS) [AssumeRole](#) API 操作並指定角色 ARN。此操作會傳回一組臨時登入資料，授權應用程式存取 AWS 資源。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[將臨時登入資料與 AWS 資源搭配使用](#)。

將機群與 IAM 角色建立關聯

建立 IAM 角色並更新遊戲伺服器組建中的應用程式以取得和使用存取憑證後，您可以部署機群。當您設定新機群時，請設定下列參數。

對於容器機群：

- [FleetRoleArn](#) – 將此參數設定為 IAM 角色的 ARN。

對於其他機群類型：

- [InstanceRoleArn](#) – 將此參數設定為 IAM 角色的 ARN。
- [InstanceRoleCredentialsProvider](#) – 若要提示 為每個機群執行個體 Amazon GameLift Servers 產生共用登入資料檔案，請將此參數設定為 SHARED_CREDENTIAL_FILE。

建立機群時，您必須設定這些值。它們稍後無法更新。

使用 VPC 對等互連存取 AWS 資源

您可以使用 Amazon Virtual Private Cloud (Amazon VPC) 對等互連，在 Amazon GameLift Servers 執行個體上執行的應用程式與其他 AWS 資源之間進行通訊。VPC 是您定義的虛擬私有網路，其中包含透過管理的一組資源 AWS 帳戶。每個 Amazon GameLift Servers 叢集都有自己的 VPC。使用 VPC 對等互連，您可以在機群的 VPC 與其他 AWS 資源之間建立直接網路連線。

Amazon GameLift Servers 簡化為遊戲伺服器設定 VPC 對等互連的程序。它會處理對等請求、更新路由表，並視需要設定連線。如需如何為遊戲伺服器設定 VPC 對等互連的說明，請參閱 [設定的 VPC 對等互連 Amazon GameLift Servers](#)。

Note

容器機群不支援 VPC 對等互連。

讓您的遊戲伺服器存取 Amazon GameLift Servers 機群資料

在某些情況下，您的自訂遊戲組建或 Amazon GameLift Servers Realtime 指令碼可能需要機 Amazon GameLift Servers 群的相關資訊。例如，您的遊戲組建或指令碼可能包含程式碼以：

- 根據機群資料監控活動。
- 彙總指標以依機群資料追蹤活動。（許多遊戲會將此資料用於 LiveOps 活動。）
- 將相關資料提供給自訂遊戲服務，例如配對、額外容量擴展或測試。

在下列位置的每個執行個體上，機群資訊會以 JSON 檔案的形式提供：

- Windows : C:\GameMetadata\gamelift-metadata.json
- Linux : /local/gamemetadata/gamelift-metadata.json

gamelift-metadata.json 檔案包含機 [Amazon GameLift Servers](#) 群資源的屬性。

範例 JSON 檔案：

```
{
```

```
{
  "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"
}
```

設定的 VPC 對等互連 Amazon GameLift Servers

本主題提供如何在您的 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器和其他非 Amazon GameLift Servers 資源間設定 VPC 對等互連的指導。使用 Amazon Virtual Private Cloud (VPC) 對等連線，讓您的遊戲伺服器能夠直接和私下與您的其他 AWS 資源通訊，例如 Web 服務或儲存庫。您可以使用在上執行的任何資源建立 VPC 對等互連，AWS 並由您有權存取 AWS 的帳戶管理。

Note

VPC 對等互連是進階功能。若要了解讓遊戲伺服器直接和私下與其他 AWS 資源通訊的偏好選項，請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

如果您已經熟悉 Amazon VPCs 和 VPC 對等互連，請了解與 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器設定對等互連有些不同。您無法存取包含遊戲伺服器的 VPC，其由 Amazon GameLift Servers 服務控制，因此您無法直接請求 VPC 對等互連。您會改為先授權 VPC 使用非 Amazon GameLift Servers 資源的權利，以接受來自 Amazon GameLift Servers 服務的對等互連請求。然後觸發 Amazon GameLift Servers 以請求您剛授權的 VPC 對等。Amazon GameLift Servers 會處理建立對等連線、設定路由表以及設定連線的任務。

VPC 對等互連的 IAM 許可

Amazon GameLift Servers 使用發起人的登入資料來更新對等 VPC 資源。呼叫 `CreateVpcPeeringAuthorization` 或 `CreateVpcPeeringConnection` 必須啟用下列 Amazon EC2 許可的 IAM 使用者：

- `ec2:AcceptVpcPeeringConnection`

- ec2:AuthorizeSecurityGroupEgress
- ec2:AuthorizeSecurityGroupIngress
- ec2:CreateRoute
- ec2:DescribeRouteTables
- ec2:DescribeSecurityGroups

為現有機群設定 VPC 對等互連

1. 取得 AWS 帳戶 ID (s) 和登入資料。

您需要下列 AWS 帳戶的 ID 和登入憑證。您可以登入 [AWS 管理主控台](#) 並檢視您的帳戶設定來尋找帳戶 AWS IDs。若要取得登入資料，請前往 IAM 主控台。

- AWS 用來管理 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器的 帳戶。
- AWS 用來管理非 Amazon GameLift Servers 資源的 帳戶。

如果您為 Amazon GameLift Servers 和非 Amazon GameLift Servers 資源使用相同的帳戶，則只需要該帳戶的 ID 和登入資料。

2. 取得每個 VPC 的識別符。

取得要進行對等互連兩個 VPC 的以下資訊：

- Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器的 VPC – 這是您的 Amazon GameLift Servers 機群 ID。您的遊戲伺服器會在 EC2 執行個體叢集上的 Amazon GameLift Servers 內部署。叢集會自動置放在其自身擁有的 VPC 內，且該 VPC 是由 Amazon GameLift Servers 服務進行管理。您無法直接存取 VPC，因此會以機群 ID 識別。
- 非 Amazon GameLift Servers AWS 資源的 VPC – 您可以使用在 上執行的任何資源建立 VPC 對等互連，AWS 並由您有權存取 AWS 的帳戶管理。如果您尚未為這些資源建立 VPC，請參閱 [Amazon VPC 入門](#)。建立 VPC 後，您可以透過登入 Amazon VPC 的 [AWS 管理主控台](#) 並檢視您的 VPC，來找到 VPC ID。

Note

設定對等互連時，兩個 VPC 都必須存在相同區域。您 Amazon GameLift Servers 叢集遊戲伺服器的 VPC 位於和叢集相同的區域內。

3. 授權 VPC 對等。

在此步驟中，您會預先授權未來來自 Amazon GameLift Servers 的請求，允許其針對非 Amazon GameLift Servers 資源與 VPC 建立與遊戲伺服器之 VPC 的對等互連。此動作會更新 VPC 的安全群組。

若要授權 VPC 對等互連，請呼叫服務 API [CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) 或使用 AWS CLI 命令 `create-vpc-peering-authorization`。使用管理您非 Amazon GameLift Servers 資源的帳戶進行此呼叫。請識別以下資訊：

- 對等 VPC ID – 這是針對具有非 Amazon GameLift Servers 資源的 VPC。
- Amazon GameLift Servers AWS 帳戶 ID – 這是您用來管理 Amazon GameLift Servers 機群的帳戶。

授權 VPC 對等互連後，除非撤銷，否則授權的有效期為 24 小時。您可以使用以下操作來管理 VPC 對等授權：

- [DescribeVpcPeeringAuthorizations\(\)](#) (AWS CLI) `describe-vpc-peering-authorizations`。
- [DeleteVpcPeeringAuthorization\(\)](#) (AWS CLI) `delete-vpc-peering-authorization`。

4. 要求對等連線。

透過有效的授權，您可以請求 Amazon GameLift Servers 建立對等連線。

若要請求 VPC 對等互連，請呼叫服務 API [CreateVpcPeeringConnection\(\)](#) 或使用 AWS CLI 命令 `create-vpc-peering-connection`。使用管理您 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器的帳戶進行此呼叫。使用下列資訊來識別您要建立對等互連的兩個 VPC：

- 對等 VPC ID 和 AWS 帳戶 ID – 這是非 Amazon GameLift Servers 資源的 VPC，以及您用來管理它們的帳戶。VPC ID 必須與有效對等授權上的 ID 相符。
- 機群 ID – 這可識別 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器的 VPC。

5. 追蹤對等連線狀態。

要求 VPC 對等連線是一種非同步操作。若要追蹤對等請求的狀態並處理成功或失敗情況，請使用以下其中一個選項：

- 使用 `DescribeVpcPeeringConnections()` 持續輪詢。這個操作會擷取 VPC 對等連線記錄 (包括請求的狀態)。如果成功建立對等連線，連線記錄還包含指派給 VPC 之私有 IP 地址的 CIDR 區塊。
- 使用 [DescribeFleetEvents\(\)](#) 處理與 VPC 對等互連相關聯的叢集事件，包括成功和失敗事件。

建立對等連線之後，您可以使用下列操作來進行管理：

- [DescribeVpcPeeringConnections\(\)](#) (AWS CLI `describe-vpc-peering-connections`)。
- [DeleteVpcPeeringConnection\(\)](#) (AWS CLI `delete-vpc-peering-connection`)。

使用新機群設定 VPC 對等

您可以建立新的 Amazon GameLift Servers 機群，並同時請求 VPC 對等連線。

1. 取得 AWS 帳戶 ID (s) 和登入資料。

您需要以下兩個 AWS 帳戶的 ID 和登入憑證。您可以登入 [AWS 管理主控台](#) 並檢視您的帳戶設定來尋找帳戶 AWS IDs。若要取得登入資料，請前往 IAM 主控台。

- AWS 用來管理 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器的 帳戶。
- AWS 用來管理非 Amazon GameLift Servers 資源的 帳戶。

如果您為 Amazon GameLift Servers 和非 Amazon GameLift Servers 資源使用相同的帳戶，則只需要該帳戶的 ID 和登入資料。

2. 取得非 Amazon GameLift Servers AWS 資源的 VPC ID。

如果您尚未為這些資源建立 VPC，請立即執行此操作（請參閱 [Amazon VPC 入門](#)）。請確定您已在計劃建立新機群的相同區域中建立新 VPC。如果您的非 Amazon GameLift Servers 資源是在與搭配使用的不同 AWS 帳戶或使用者/使用者群組下管理 Amazon GameLift Servers，則在下一個步驟中請求授權時，您將需要使用這些帳戶登入資料。

一旦建立了 VPC，您可以透過檢視 VPC，在 Amazon VPC 主控台中尋找 VPC ID。

3. 授權 VPC 對等互連使用非 Amazon GameLift Servers 資源的權利。

當 Amazon GameLift Servers 建立新機群及對應 VPC 時，它也會傳送請求，以和您非 Amazon GameLift Servers 資源的 VPC 建立對等互連。您需要預先授權該請求。此步驟會更新您 VPC 的安全群組。

使用管理非Amazon GameLift Servers 資源的帳戶登入資料，呼叫服務 API [CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) 或使用 AWS CLI 命令 `create-vpc-peering-authorization`。請識別以下資訊：

- 對等 VPC ID – VPC 與非Amazon GameLift Servers 資源的 ID。
- Amazon GameLift Servers AWS 帳戶 ID – 您用來管理Amazon GameLift Servers機群的帳戶 ID。

授權 VPC 對等互連後，除非撤銷，否則授權的有效期為 24 小時。您可以使用以下操作來管理 VPC 對等授權：

- [DescribeVpcPeeringAuthorizations\(\)](#) (AWS CLI)`describe-vpc-peering-authorizations`。
- [DeleteVpcPeeringAuthorization\(\)](#) (AWS CLI)`delete-vpc-peering-authorization`。

4. 遵循[使用 CLI AWS 建立新機群](#)的指示。包含下列其他參數：

- `peer-vpc-aws-account-id` – 您用來使用非Amazon GameLift Servers 資源管理 VPC 之帳戶的 ID。
- `peer-vpc-id` – VPC 與您非Amazon GameLift Servers 帳戶的 ID。

使用 VPC 對等互連參數成功呼叫 [create-fleet](#) 會產生新的叢集及新的 VPC 對等互連請求。會將機群狀態設為新建且會起始化機群啟動程序。對等連線請求的狀態是設定為 `initiating-request`。您可以透過呼叫 [describe-vpc-peering-connections](#) 來追蹤對等請求的成功或失敗。

同時請求新機群和 VPC 對等連線時，兩個動作會一起成功或失敗。若叢集在建立程序期間失敗，便不會建立 VPC 對等互連。同樣地，若 VPC 對等互連因任何原因失敗，新叢集也將無法從正在啟用狀態移動到作用中狀態。

 Note

在機群準備好成為作用中前，新 VPC 對等連線都未完成。這表示連線無法使用，且無法在遊戲伺服器建置安裝程序中使用。

下列範例會在預先建立的 VPC 和新機群的 VPC 之間建立新機群和對等連線。預先建立的 VPC 由非 Amazon GameLift Servers AWS 帳戶 ID 和 VPC ID 的組合唯一識別。

```
$ 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"
```

可複製的版本：

```
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"
```

對 VPC 對等問題進行疑難排解

如果您無法為 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器建立 VPC 對等連線，請考慮下列常見的根本原因：

- 找不到所請求連線的授權：
 - 檢查非 Amazon GameLift Servers VPC 的 VPC 授權狀態。它可能不存在或可能已過期。
 - 檢查您嘗試建立對等互連的兩個 VPC 區域。如果它們不在同一個區域，則無法建立其對等互連。
- 兩個 [VPC 的 CIDR 區塊](#) ([請參閱無效的 VPC 對等互連組態](#)) 重疊。VPCs 指派給對等 VPC 的 IPv4 CIDR 區塊不能重疊。機 Amazon GameLift Servers 群 VPC 的 CIDR 區塊會自動指派且無法變更，因此您需要為非 Amazon GameLift Servers 資源變更 VPC 的 CIDR 區塊。若要解決此問題：
 - 透過呼叫 `DescribeVpcPeeringConnections()` 來查詢 Amazon GameLift Servers 機群的 CIDR 區塊。
 - 前往 Amazon VPC 主控台，為非 Amazon GameLift Servers 資源尋找 VPC，然後變更 CIDR 區塊，使其不重疊。
- 新的機群未啟用 (在與新機群請求 VPC 對等時)。如果新機群無法進入作用中狀態，表示沒有可以建立對等互連的 VPC，因此對等連線無法成功。
- 當 API 呼叫擲回沒有例外狀況時，找不到 VPC 對等互連。檢查機群下用於為任何事件建立 VPC 互連連線的機群 `FLEET_VPC_PEERING_FAILED` 事件。
- VPC 互連連線建立失敗，機群事件 `FLEET_VPC_PEERING_FAILED` 和指出角色未獲授權存取 VPC 的訊息。確認用於建立 VPC 互連授權的 IAM 角色或使用者包含的動作、資源和條件金鑰中列出的必要 EC2 許可。 [Amazon GameLift Servers](#)

玩家工作階段和配對自訂

玩家工作階段和配對自訂可讓您有機會開發複雜的玩家管理工作流程，包括可協助您提供平衡、吸引多玩家體驗的精細配對系統。

產生玩家 IDs

Amazon GameLift Servers 使用玩家工作階段來代表連接到遊戲工作階段的玩家。Amazon GameLift Servers 會在每次玩家使用與整合的遊戲用戶端連接到遊戲工作階段時建立玩家工作階段 Amazon GameLift Servers。當玩家離開遊戲時，玩家工作階段會結束。Amazon GameLift Servers 不會重複使用玩家工作階段。

Important

使用 FlexMatch 配對時，如果您建立新的配對請求，其中包含已包含在現有作用中配對請求中的玩家 ID，則現有的請求會自動取消。不過，不會針對已取消的請求傳送 `MatchmakingCancelled` 事件。若要監控現有配對請求的狀態，請使用

[DescribeMatchmaking](#) 以不常間隔輪詢請求狀態 (30-60 秒)。取消的請求會顯示 狀態 CANCELLED，其中包含原因 Cancelled due to duplicate player。

下列程式碼範例會隨機產生唯一的玩家 IDs：

```
bool includeBrackets = false;
bool includeDashes = true;
string playerId = AZ::Uuid::CreateRandom().ToString<string>(includeBrackets,
    includeDashes);
```

如需玩家工作階段的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中的 [遊戲和玩家工作階段](#)。

將 FlexMatch 配對新增至 Amazon GameLift Servers

使用 Amazon GameLift Servers FlexMatch 將玩家配對功能新增至您的 Amazon GameLift Servers 託管遊戲。您可以 FlexMatch 搭配自訂遊戲伺服器或 使用 Amazon GameLift Servers Realtime。

FlexMatch 會將配對服務與自訂規則引擎結合在一起。您根據對遊戲有意義的玩家屬性和遊戲模式，設計如何將玩家配對在一起。FlexMatch 管理評估正在尋找遊戲的玩家、與一或多個隊伍組成配對，以及啟動遊戲工作階段來託管配對的螺母和螺絲。

若要使用完整 FlexMatch 服務，您必須使用佇列設定您的託管資源。Amazon GameLift Servers 使用佇列來尋找跨多個區域和運算類型之遊戲的最佳託管位置。特別是，當遊戲用戶端提供時，Amazon GameLift Servers 佇列可以使用延遲資料來放置遊戲工作階段，讓玩家在玩遊戲時體驗到最低的延遲。

如需 FlexMatch 將配對整合到遊戲中的詳細說明的詳細資訊，請參閱下列 [Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#) 主題：

- [如何 Amazon GameLift Servers FlexMatch 運作](#)
- [FlexMatch 整合步驟](#)

遊戲工作階段置放自訂

遊戲工作階段置放自訂可讓您微調置放系統，以提供玩家最佳的遊戲體驗。您可以最佳化玩家相容性和偏好設定的配置，以及成本效益、地理分佈和服務中斷彈性等操作考量。

自訂遊戲工作階段佇列

本主題說明如何自訂遊戲工作階段佇列，以針對遊戲工作階段放置做出最佳可能決策。如需遊戲工作階段佇列及其運作方式的詳細資訊，請參閱 [設定遊戲工作階段置放](#)。

這些Amazon GameLift Servers功能需要佇列：

- [以 FlexMatch 進行配對](#)
- [建置 Spot 執行個體的佇列](#)

主題

- [定義佇列的範圍](#)
- [建置多位置佇列](#)
- [評估佇列指標](#)

定義佇列的範圍

您遊戲的玩家群體可能有一群不應一起玩的玩家。例如，如果您以兩種語言發佈遊戲，則每種語言都應有自己的遊戲伺服器。

若要為您的玩家群體設定遊戲工作階段放置，請為每個玩家客群建立個別的佇列。調整每個佇列的範圍，將玩家放入正確的遊戲伺服器。限制佇列範圍的一些常見方式包括：

- 依地理位置。在多個地理區域部署遊戲伺服器時，您可以在每個位置為玩家建立佇列，以減少玩家延遲。
- 透過建置或指令碼變化。如果您的遊戲伺服器有多個變化，您可能支援無法在相同遊戲工作階段中玩的玩家群組。例如，遊戲伺服器建置或指令碼可能支援不同的語言或裝置類型。
- 依事件類型。您可以建立特殊佇列，為競賽或其他特殊活動的參與者管理遊戲。

設計多個佇列

根據您的遊戲和玩家，您可能想要建立多個遊戲工作階段佇列。當您的遊戲用戶端服務請求新的遊戲工作階段時，它會指定要使用的遊戲工作階段佇列。為了協助您決定是否使用多個佇列，請考慮：

- 遊戲伺服器的變體。您可以為遊戲伺服器的每個變化建立個別佇列。佇列中的所有機群都必須部署相容的遊戲伺服器。這是因為使用佇列加入遊戲的玩家必須能夠在任何佇列的遊戲伺服器上玩遊戲。

- 不同的玩家群組。您可以自訂 如何根據玩家群組Amazon GameLift Servers放置遊戲工作階段。例如，您可能需要針對特定遊戲模式自訂的佇列，這些模式需要特殊的執行個體類型或執行時間組態。或者，您可能想要特殊佇列來管理賽事或其他活動的置放。
- 遊戲工作階段佇列指標。您可以根據收集遊戲工作階段置放指標的方式來設定佇列。如需詳細資訊，請參閱[佇列的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。

建置多位置佇列

我們建議所有佇列採用多位置設計。此設計可以改善置放速度和託管彈性。必須使用多位置設計，才能使用玩家延遲資料，將玩家放入遊戲工作階段，並將延遲降至最低。如果您要建置使用 Spot 執行個體機群的多位置佇列，請遵循 中的指示[使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)。

建立多位置佇列的一種方法是將[多位置機群](#)新增至佇列。如此一來，佇列就可以將遊戲工作階段放在任何機群的位置。您也可以新增具有不同組態或主要位置的其他機群以進行備援。如果您使用的是多位置 Spot 執行個體機群，請遵循最佳實務，並包含具有相同位置的隨需執行個體機群。

下列範例概述設計基本多位置佇列的程序。在此範例中，我們使用兩個機群：一個 Spot 執行個體機群和一個隨需執行個體機群。每個機群 AWS 區域 都有下列放置位置：us-east-1、ca-central-1、us-east-2和 us-west-2。

使用多位置機群建立基本多位置佇列

1. 選擇要建立佇列的位置。您可以將佇列放置在部署用戶端服務附近的位置，將請求延遲降至最低。在此範例中，我們會在 中建立佇列us-east-1。
2. 建立新的佇列，並將多位置機群新增為佇列目的地。目的地順序決定了 Amazon GameLift Servers 放置遊戲工作階段的方式。在此範例中，我們會先列出 Spot 執行個體機群，再列出隨需執行個體機群。
3. 定義佇列的遊戲工作階段置放優先順序。此順序會決定佇列先搜尋可用遊戲伺服器的位置。在此範例中，我們使用預設優先順序。
4. 定義位置順序。如果您未定義位置順序，會依字母順序Amazon GameLift Servers使用位置。

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

評估佇列指標

使用指標來評估您的佇列執行情況是否良好。您可以在[Amazon GameLift Servers主控台](#)或 Amazon CloudWatch 中檢視與佇列相關的指標。如需佇列指標的清單和說明，請參閱 [佇列的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。

佇列指標可以提供有關下列項目的洞見：

- **整體佇列效能** – 佇列指標指出佇列回應置放請求的成功程度。這些指標也可以協助您識別置放失敗的時間和原因。對於具有手動擴展機群的佇列，AverageWaitTime和 QueueDepth指標可以指出何時應調整佇列的容量。
- **FleetIQ 演算法效能** – 對於使用FleetIQ演算法的置放請求，指標會顯示演算法找到理想遊戲工作階段置放的頻率。置放可能會優先使用具有最低玩家延遲的資源，或具有最低成本的資源。也有錯誤指標，可識別Amazon GameLift Servers找不到理想配置的常見原因。如需指標的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。
- **位置特定置放** – 對於多位置佇列，指標會依位置顯示成功置放。對於使用FleetIQ演算法的佇列，此資料可提供玩家活動發生位置的實用洞見。

評估FleetIQ演算法效能的指標時，請考慮下列秘訣：

- 若要追蹤佇列尋找理想置放的速率，請使用 PlacementsSucceeded 指標搭配最低延遲和最低價格的FleetIQ指標。
- 若要提高佇列尋找理想置放的速率，請檢閱下列錯誤指標：
 - 如果 FirstChoiceOutOfCapacity 很高，請調整佇列機群的容量擴展。
 - 如果FirstChoiceNotViable錯誤指標很高，請查看您的 Spot 執行個體機群。當特定執行個體類型的中斷率太高時，Spot 執行個體機群會被視為不可行。若要解決此問題，請將佇列變更為使用具有不同執行個體類型的 Spot 執行個體機群。建議您在每個位置包含具有不同執行個體類型的 Spot 執行個體機群。

排定遊戲工作階段放置的優先順序

Amazon GameLift Servers 使用 演算法來判斷佇列目的地的優先順序，並判斷放置新遊戲工作階段的位置。演算法是以一組有序的條件為基礎。您可以使用預設的優先順序，也可以自訂順序。您可以隨時編輯佇列的優先順序。

預設優先順序

1. **延遲** – 如果遊戲工作階段置放請求包含玩家的位置特定延遲資料，會Amazon GameLift Servers計算每個位置的平均玩家延遲，並嘗試將遊戲工作階段放置在平均最低的機群位置。
2. **成本** – 如果請求不包含延遲資料，或多個機群具有相同的延遲，則 會Amazon GameLift Servers評估每個機群的託管成本。機群的託管成本會根據機群類型 (Spot 或隨需)、執行個體類型和位置而有所不同。
3. **目的地** – 如果多個機群具有相同的延遲和成本，則 會根據佇列組態中列出的目的地順序來排定機群的Amazon GameLift Servers優先順序。

4. 位置 – 對於具有多位置機群的佇列，如果所有其他條件相等，則 會根據字母順序排定機群位置的 Amazon GameLift Servers 優先順序。

自訂佇列如何排定遊戲工作階段置放的優先順序

您可以選擇自訂佇列如何排定置放條件的優先順序。佇列會將自訂優先順序套用至其收到的所有遊戲工作階段置放請求。

Note

如果您建立自訂優先順序組態，但不包含所有四個條件，Amazon GameLift Servers 會自動以預設順序附加任何缺少的條件。

自訂佇列的優先順序組態

使用 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 建立自訂優先順序組態。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，您可以在建立新佇列或更新現有佇列時自訂佇列的優先順序。選取要使用的 AWS 區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇佇列。在佇列頁面上，選取現有的佇列，然後選擇編輯。

1. 前往遊戲工作階段置放優先順序一節。拖放每個優先順序條件以建立您想要的順序。
2. 前往位置順序一節。新增任何您想要排定優先順序的位置。當佇列具有具有多個位置的機群時，此清單很有用。您至少必須指定一個位置。您在此處指定的位置會先排定優先順序，接著是佇列目的地中的所有其他位置。
3. 選擇儲存變更。

AWS CLI

使用 [update-game-session-queue](#) 命令搭配 `--priority-configuration` 選項來自訂佇列的優先順序。會 Amazon GameLift Servers 更新目前預設區域中的佇列 AWS，或者您可以新增 `--region` 標籤來指定不同的 AWS 區域。

下列範例請求新增或更新指定佇列的優先順序組態

```
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" \  
  \
```

依玩家延遲排定置放的優先順序

如果您想要為玩家提供最佳的玩家體驗，並確保最低延遲，請在設定遊戲工作階段放置系統時採取下列步驟：

- 將佇列設定為在選擇遊戲工作階段放置位置時優先考慮延遲。根據預設，延遲位於優先順序清單的頂端。您也可以自訂佇列的優先順序組態，並選擇將延遲置於優先順序的位置。
- 為您的佇列設定玩家延遲政策。延遲政策可讓您針對遊戲工作階段置放中允許的延遲量設定硬性限制。如果 Amazon GameLift Servers 無法在未超過限制的情況下放置遊戲工作階段，放置請求將會逾時並失敗。您可以設定單一延遲政策，也可以建立一系列政策，隨著時間逐漸放寬延遲限制。透過一系列政策，您可以指定極低的初始延遲限制，並且在短暫延遲後仍可容納延遲較高的玩家。如需建立延遲政策的詳細資訊，請參閱 [建立玩家延遲政策](#)。
- 提出遊戲工作階段置放請求時（請參閱 [StartGameSessionPlacement](#)），請包含每個玩家的延遲資料。玩家延遲資料包含可能放置遊戲工作階段的每個可能位置的值。例如，對於將遊戲工作階段放置在 AWS 區域 us-east-2 和 ca-central-1 中的佇列，延遲資料可能如下所示：

```
"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" }  
]
```

若要取得準確的延遲測量，請使用 Amazon GameLift Servers 的 UDP ping 信標。這些端點可讓您測量玩家裝置與每個潛在託管位置之間的實際 UDP 網路延遲，從而做出比使用 ICMP ping 更準確的置放決策。如需使用 UDP ping 信標測量延遲的詳細資訊，請參閱 [UDP Ping 指標](#)。

依位置排定置放的優先順序

您可以設定佇列，根據地理位置的優先順序清單進行遊戲工作階段置放。Location 是決定佇列如何選擇放置新遊戲工作階段位置的條件之一。根據預設，位置在延遲、成本和目的地之後會排在第四位。

對於遊戲工作階段放置，目的地和位置的含義略有不同：

- 目的地是指特定的機群，並包含所有機群的託管資源，無論部署到何處。依目的地排定優先順序時，Amazon GameLift Servers可能會在機群中的任何位置進行置放。多位置受管機群和 Anywhere 機群可以有部署到一或多個位置的託管資源。
- 位置是指部署機群託管資源的特定地理位置。機群可以有多個位置，其中可能包括 AWS 區域 Local Zones 或自訂位置（適用於 Anywhere 機群）。單一位置受管機群有一個位置，且一律為 AWS 區域。多位置受管機群具有主要區域，並且可以有遠端位置。Anywhere 機群有一或多個自訂位置。

依位置排定置放的優先順序時，Amazon GameLift Servers會尋找任何包含優先順序位置的佇列目的地，並搜尋可用的託管資源。如果有多個具有優先順序位置的目的地，Amazon GameLift Servers會移至下一個優先順序條件（成本、延遲、目的地）。

有多種方式可以影響佇列位置的優先順序

- 設定佇列如何處理所有遊戲工作階段置放請求：
 - 將優先順序組態新增至佇列。佇列的優先順序組態包含位置的排序清單。您可以指定一或多個要排定優先順序的位置。此清單不會排除任何位置，只會告訴先尋找可用託管資源Amazon GameLift Servers的位置。排序位置清單的常見用途是當您想要將大多數流量輸送至一或多個特定地理位置，並使用其他位置做為備份容量時。透過呼叫 [UpdateGameSessionQueue](#) 新增優先順序組態。
 - 將篩選條件組態新增至佇列。篩選條件組態是佇列的允許清單。它會Amazon GameLift Servers告知在尋找可用的託管資源時忽略不在清單中的任何位置。篩選條件組態有兩種常見用途。首先，對於具有多個位置的機群，您可以使用篩選條件來排除部分機群的位置。其次，您可能想要暫時不允許在特定位置放置；例如，某個位置可能遇到暫時性問題。由於您可以隨時更新佇列的篩選組態，因此您可以視需要輕鬆新增和移除位置。透過呼叫 [UpdateGameSessionQueue](#) 新增篩選條件組態。
- 針對個別置放請求使用特殊指示：
 - 在遊戲工作階段置放請求中包含優先順序覆寫清單。您可以使用任何 [StartGameSessionPlacement](#) 請求提供位置的替代優先順序清單。此清單會有效地取代佇列針對僅針對一個請求的位置所設定的優先順序。它不會影響任何其他請求。此覆寫功能有幾個需求：

- 僅將覆寫清單與具有優先順序組態的佇列搭配使用，並以 LOCATION 作為第一優先順序。
- 請勿在相同的置放請求中包含玩家延遲資料。包含延遲資料會在排定 Amazon GameLift Servers 無法解析的位置優先順序時設定衝突。
- 如果無法在優先順序覆寫清單中找到可用的資源，請決定 Amazon GameLift Servers 您要如何繼續。選擇返回佇列的其他位置，或限制覆寫清單的位置。根據預設，Amazon GameLift Servers 會回到佇列的其他位置嘗試放置。
- 視需要更新佇列的篩選條件組態，例如在覆寫清單上新增位置。覆寫清單不會使篩選條件清單失效。

建立玩家延遲政策

如果您的置放請求包含玩家延遲資料，會在所有玩家的平均延遲最低的位置 Amazon GameLift Servers 尋找遊戲工作階段。根據平均玩家延遲放置遊戲工作階段 Amazon GameLift Servers 可防止大多數玩家在高延遲的遊戲中放置。不過，Amazon GameLift Servers 仍會放置具有極端延遲的玩家。若要容納這些玩家，請建立玩家延遲政策。

玩家延遲政策 Amazon GameLift Servers 可防止 將請求的遊戲工作階段放置在玩家在請求中遇到延遲超過最大值的位置。玩家延遲政策也可以 Amazon GameLift Servers 防止 將遊戲工作階段請求與較高延遲的玩家配對。

Tip

若要管理延遲特定規則，例如在群組中的所有玩家之間需要類似的延遲，您可以使用 [Amazon GameLift Servers FlexMatch](#) 來建立以延遲為基礎的配對規則。

例如，請考慮此佇列具有 5 分鐘逾時和下列玩家延遲政策：

1. 花費 120 秒搜尋所有玩家延遲都小於 50 毫秒的位置。
2. 花費 120 秒搜尋所有玩家延遲都小於 100 毫秒的位置。
3. 花費剩餘的佇列時間，直到逾時為止，搜尋所有玩家延遲都小於 200 毫秒的位置。

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

建置 Spot 執行個體的佇列

您可以使用 Spot 機群，大幅節省託管成本。如需 Spot 機群及其使用方式的詳細資訊，請參閱 [隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較](#)。

如果您的遊戲託管解決方案包含 Spot 機群，您必須使用遊戲工作階段置放佇列。Amazon GameLift Servers會使用佇列跨多個遊戲託管資源進行搜尋，並選取最適合用來託管新遊戲工作階段的佇列。使用 Spot 機群時，佇列對於將託管成本降至最低並避免可能的 Spot 中斷特別重要。本主題可協助您設定彈性佇列，即使發生中斷、減速和中斷，也能繼續為玩家託管遊戲。您可以自訂佇列如何根據多種因素排定可用託管資源的優先順序，包括託管成本。

您是否使用 FlexMatch 進行配對？您可以使用具有 Spot 機群的佇列，為您的配對進行遊戲工作階段放置。

Spot 機群的實作任務

建立或更新遊戲託管解決方案以使用 Spot 機群時，請完成下列任務。如需如何建置佇列以最佳化 Spot 可用性和彈性的詳細指引，請參閱 [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)。

1. 選擇並為您的遊戲工作階段佇列建立一組機群目的地。

首先，決定要佇列放置遊戲工作階段的位置。佇列可以跨多個機群進行搜尋，以尋找最佳的可能配置。每個機群都有一個執行個體類型，但可以有多個地理位置。具有在位置和執行個體類型中提供更多樣性的機群的佇列更有可能成功放置。請參閱這些設計有效且具彈性 Spot 最佳化佇列的最佳實務。

2. 建立 Spot 最佳化遊戲工作階段佇列。

建立佇列並為您的 Spot 機群進行設定。請參閱 [建立遊戲工作階段佇列](#) 協助建立及設定新佇列。您可以使用 Amazon GameLift Servers主控台或 AWS CLI 來建立或編輯佇列。

- 從步驟 1 新增機群目的地。
- 視需要排定目的地順序的優先順序。根據預設，會依目的地之前的成本排定Amazon GameLift Servers優先順序，因此只有在目的地之間的最低成本相等時，才會使用目的地訂單。
- 如果您想要在玩家延遲之前排定遊戲託管成本的優先順序，請提供自訂置放優先順序。請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)。

3. 更新解決方案中的其他元件，以使用新的佇列。

當您的解決方案使用 Spot 最佳化佇列來啟動新的遊戲工作階段時，佇列會自動避免將遊戲工作階段放置在具有高中斷可能性的機群中。它改為搜尋所有可行的機群，尋找符合您所定義優先順序的資源，包括玩家延遲、託管成本和目的地順序。

- 如果您不是使用 FlexMatch- 更新您的後端服務，以在遊戲工作階段請求中指定新的 Spot 最佳化佇列。後端服務Amazon GameLift Servers代表您的遊戲用戶端向 發出 API 請求（使用

`StartGameSessionPlacement()`，而且每個請求都必須指定佇列名稱。如需協助在遊戲用戶端實作遊戲工作階段配置，請參閱 [建立遊戲工作階段](#)。

- 如果您使用的是 FlexMatch- 更新您的配對組態，將遊戲工作階段請求傳送至新的 Spot 最佳化佇列。當配對系統形成玩家配對時，它會向指定的佇列傳送遊戲工作階段置放請求，以啟動配對的新遊戲工作階段。只有 FlexMatch 模式設為「受管」的配對組態才能指定置放佇列。您可以使用 CLI AWS 或 Amazon GameLift Servers 主控台更新配對組態（請參閱 [編輯配對組態](#)）。

4. 檢閱 Spot 機群和佇列的效能。

在 Amazon GameLift Servers 主控台中或使用 Amazon CloudWatch 檢視 Amazon GameLift Servers 指標，以檢閱效能。如需 Amazon GameLift Servers 指標的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。關鍵指標包括：

- 中斷率 – 使用 `InstanceInterruptions` 和 `GameSessionInterruptions` 指標來追蹤執行個體和遊戲工作階段的 Spot 相關中斷次數和頻率。回收執行個體上的遊戲工作階段狀態為 `TERMINATED`，狀態原因為 `INTERRUPTED`。
- 佇列有效性 – 追蹤置放成功率、平均等待時間和佇列深度，以確認 Spot 機群不會影響您的佇列效能。
- 機群用量 – 監控執行個體、遊戲工作階段和玩家工作階段的資料。隨需機群的使用量可能是佇列避免置放至 Spot 機群以避免中斷的指標。

Spot 機群佇列的最佳實務

為 Spot 執行個體建立機群和佇列時，請使用下列最佳實務。

- 展開佇列的地理涵蓋範圍。即使您的玩家叢集在單一 AWS 區域，請將相鄰位置新增至 Spot 機群。此方法可改善佇列在區域變慢、中斷和 Spot 中斷期間維持容量的能力。多位置機群適用於 Spot 和隨需執行個體。
- 分散佇列的執行個體類型涵蓋範圍。會根據執行個體類型 Amazon GameLift Servers 評估 Spot 可行性，因此讓具有各種執行個體類型的 Spot 機群降低多個 Spot 機群同時不可存活的機率。包含至少兩個 Spot 機群，每個位置都有不同的執行個體類型。

Note

定價是以您使用的執行個體為基礎，而不是機群數量。執行五個具有 10 個執行個體的機群，與執行一個具有 50 個類似成本執行個體的機群相同。定價因執行個體類型、大小和位置而異。

分組 Spot 執行個體類型的秘訣：

- 在相同系列中使用執行個體類型，例如 m6g.medium、m6g.large 和 m6g.xlarge。較大的執行個體類型成本較高，但也可以一次託管更多遊戲工作階段。
- 選取廣泛可用的執行個體類型。一般而言，較舊世代系列（例如 C5、M5 和 R5）和常見大小（例如 .large、.xlarge 和 .2xlarge）的可用性更佳。
- 在 Amazon GameLift Servers 主控台中檢查 30-90 天的定價歷史記錄。尋找具有一致可用性模式的執行個體類型。
- 使用 Amazon GameLift Servers 主控台、機群建立工具來探索執行個體類型的位置涵蓋範圍。
- 為備份容量新增隨需機群。當 Spot 機群無法使用時，遊戲託管可以切換到隨需機群。在每個位置至少放置一個隨需機群，以維持低玩家延遲。將自動擴展新增至備份隨需機群，以便您可以將它們向下擴展，直到需要為止。
- 將別名指派給所有機群目的地。為每個佇列的目的地建立別名。別名可讓您在需要取代機群時更輕鬆、更有效率。
- 套用佇列優先順序策略。您可以自訂佇列如何排定遊戲工作階段放置位置的優先順序（如需詳細資訊，請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)）。對於 Spot 最佳化佇列，成本的優先順序可確保盡可能使用低成本的 Spot 機群。

您也可以指定目的地順序來排定特定機群的優先順序。例如，某些使用者會指定一組主要機群供定期使用，也會指定一組次要機群做為備份。在此案例中，設定佇列的目的地順序，以先列出主要機群。然後，使用目的地設定佇列的優先順序，後面接著成本。

託管資源自訂

本節提供進階選項，可讓您設定和管理 Amazon GameLift Servers 基礎設施，以滿足特定的效能、成本和操作需求。特別是，本節中的主題說明如何自訂 Amazon GameLift Servers 受管託管資源，以最適合您的遊戲和玩家。

您想要考慮的一些決策：

- 在何處為您的玩家部署託管資源？遊戲延遲是選取機群地理位置的主要因素，但還有其他因位置而異的因素，包括資源類型可用性和成本。
- 哪些 EC2 執行個體類型最能支援您的遊戲？從使用最佳運算架構、記憶體、儲存和聯網容量組合的可用執行個體類型中進行選擇。

- 您需要多少大小的執行個體類型？根據遊戲伺服器軟體的資源需求（記憶體和 CPU）和其他因素，選擇執行個體類型大小。
- 您的機群是否應該使用隨需或 Spot 執行個體？考慮您是否可以利用較低的 Spot 定價，以及是否 Amazon GameLift Servers 足以降低 Spot 中斷遊戲工作階段的機會。
- 您希望遊戲伺服器軟體如何在每個機群執行個體上執行？執行時間組態會告知要執行 Amazon GameLift Servers 哪些伺服器軟體以及如何執行。
- 對於容器機群，預設組態是否適用於您的遊戲？Amazon GameLift Servers 可為您最佳化容器機群組態，但您可以自訂大部分的組態設定。

選擇受管機群的運算資源

對於 Amazon GameLift Servers 受管託管，包括受管 EC2 和受管容器，服務會將您的遊戲伺服器部署到中的運算資源機群 AWS 雲端。當您建立受管機群時，您想要將託管資源設定為最適合您的遊戲。本主題討論在選擇和設定遊戲託管機群時的關鍵決策點。

Note

如果您要使用 Anywhere 和 Amazon GameLift Servers 受管機群建置混合解決方案，請使用這些主題來設計受管機群，以補充您自己的自我管理資源。請參閱 [部署的託管機群 Amazon GameLift Servers](#)。

主題

- [地理位置](#)
- [作業系統](#)
- [執行個體類型](#)
- [隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較](#)
- [Service Quotas](#)

地理位置

考慮您計劃部署遊戲伺服器的位置。一般而言，您想要將遊戲伺服器盡可能靠近玩家，以提供最佳的玩家體驗。對於 Amazon GameLift Servers 受管託管，您可以選擇將遊戲伺服器放在任何支援的 AWS 區域和 Local Zones。如果您要建置混合式解決方案，請考慮受管機群部署如何補充自我管理的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群位置。

對於大多數開發和測試案例，部署到單一位置很有意義。當您準備啟動及更高版本時，在多個地理位置之間部署有許多原因。這包括支援廣泛的玩家群組，並改善整體遊戲託管彈性和可靠性。多個位置也可以透過加速遊戲工作階段置放，並在最佳化延遲和成本的置放時啟用更多選擇來提升玩家體驗。

如需支援的位置清單，Amazon GameLift Servers以及所有機群類型位置的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。

多位置機群

單一受管機群可以將資源部署到多個位置。您可以手動設定多位置機群中每個個別位置的容量。

使用多位置機群的優點：

- 簡化機群部署和管理 – 您提供遊戲伺服器軟體和機群組態，並將其部署到跨多個位置的機群執行個體 Amazon GameLift Servers（建置一次，隨處部署）。在生產機群中，您可以檢視和管理機群中的所有位置，而不必管理位於不同區域的多個機群。
- 本地區域可用性 – 如果您想要使用本地區域，您必須建立具有 AWS 區域 主要位置的多位置機群，並將本地區域作為遠端位置。Local Zones 是 的延伸 AWS 區域，可為需要的區域和客戶提供更低的延遲。您可以將 Local Zone 新增至任何多位置機群；您不需要包含 Local Zone 的父系 AWS 區域。
- 遊戲工作階段佇列的相容性 – 您可以使用一或多個多位置機群建置遊戲工作階段置放佇列。此方法在排定優先順序並選擇位置以託管新的遊戲工作階段時，提供佇列彈性。
- 有效率的資源使用率 – 開啟自動擴展後，Amazon GameLift Servers 可以更好地最佳化機群中所有位置的容量擴展。

使用多位置機群的秘訣：

- 檢查每個 AWS 區域 或 機群的位置數量配額。請參閱[Amazon GameLift Servers服務配額](#)。
- 並非所有執行個體類型都可在所有位置使用。根據您選擇的位置，執行個體類型選項可能有限。Amazon GameLift Servers 主控台提供有用的工具，協助您找到位置和執行個體類型的適當平衡。
- 考慮使用 [UDP Ping 指標](#) 來收集所有機群位置的玩家延遲資料。Amazon GameLift Servers 可以使用此資料來最佳化低延遲的遊戲工作階段，並防止玩家以無法接受的高延遲加入工作階段。這些特殊端點接受 UDP 訊息，而非傳統的 ICMP ping，因而提供了準確的延遲測量，以協助您選取最佳的機群位置。

作業系統

受管機群中的所有執行個體都會部署 Amazon Machine Image (AMI)，為您的遊戲伺服器軟體提供完整的執行時間環境。對於受管 EC2 機群，您可以在將組建上傳至時指定遊戲伺服器組建的作業系統 Amazon GameLift Servers。對於受管容器機群，您可以在容器群組定義中指定作業系統。如需最新 AMI 版本的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers AMI 版本](#)。

AMI 版本會定期更新。當您建立新的機群時，會 Amazon GameLift Servers 指派您為遊戲組建選取的 AMI 最新版本。在該機群中部署的所有執行個體都使用相同的版本。若要讓 AMI 版本與最新的安全性和軟體更新保持最新狀態，您需要定期取代機群。根據最佳實務，建議您每 30 天替換受管機群一次，以維護遊戲伺服器的執行期環境。如需準則，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

執行個體類型

受管機群的執行個體類型會決定為所有機群執行個體部署的硬體類型，而執行個體類型通常提供多種大小。所有 Amazon GameLift Servers 受管機群都使用 Amazon EC2 執行個體，並支援各種執行個體類型，提供不同的運算能力、記憶體、儲存和聯網功能組合。執行個體類型的可用性取決於您選擇的位置。

Amazon GameLift Servers 主控台提供有用的工具，協助您為遊戲組建和部署位置尋找正確的執行個體類型。對於受管容器機群，主控台也提供遊戲 CPU 電源和記憶體需求的指引。

在為您的遊戲選擇可用的執行個體類型時，請考慮：

- 遊戲伺服器的運算架構：x64 或 Arm (AWS Graviton)。

Note

Graviton Arm 執行個體需要 Linux AMI 的伺服器建置。C++ 和 C# 需要伺服器 SDK 5.1.1 或更新版本。Go 需要伺服器 SDK 5.0 或更新版本。這些執行個體未針對 Amazon Linux 2023 (AL2023) 或 Amazon Linux 2 (AL2) 上的 Mono 安裝提供預設支援。

- 遊戲伺服器建置的運算、記憶體和儲存需求。
- 執行個體類型的大小。除了符合遊戲伺服器軟體可執行檔的需求之外，較大的執行個體類型還可以在每個執行個體上執行多個遊戲伺服器程序和/或容器。要考慮的因素包括成本（執行一些大型執行個體或許多小型執行個體較便宜）。另請考量在機群擴展事件期間新增或移除執行個體，或關閉運作狀態不佳的執行個體時，遊戲工作階段容量可能會有何影響。如果每個執行個體同時執行許多遊戲伺服器程序，新增或移除執行個體可能會大幅影響相同的託管容量。

如需執行個體類型的詳細資訊，請參閱 [Amazon EC2 執行個體類型](#)。

隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較

Amazon EC2 隨需執行個體和 Spot 執行個體提供相同的硬體和效能，但可用性和成本不同。

隨需執行個體

您可以在需要時取得隨需執行個體，並隨需保留。隨需執行個體具有固定成本，這表示您只需按使用的時間量付費。沒有長期承諾。

Spot 執行個體

Spot 執行個體可以利用未使用的 AWS 運算容量，為隨需執行個體提供經濟實惠的替代方案。Spot 執行個體價格會根據每個位置中每個執行個體類型的供需而波動。每當 Spot 執行個體需要容量回傳時，AWS 可以透過兩分鐘通知來回收 Spot 執行個體，並且在回收的執行個體上主動執行的遊戲工作階段也會中斷。

Amazon GameLift Servers 提供多種工具，協助降低 Spot 中斷遊戲工作階段的可能性。Spot 可行性演算法會追蹤執行個體類型的歷史資料，以預測中斷風險何時達到關鍵點，並避免在該類型的 Spot 執行個體上放置新的遊戲工作階段。如果發生中斷，您的遊戲伺服器可以使用通知來正常結束玩家的遊戲工作階段。

Spot 機群的遊戲託管必須使用佇列進行遊戲工作階段放置。佇列能夠根據 Spot 機群可行性、成本和其他因素，排定遊戲工作階段置放的優先順序。如需如何為遊戲伺服器託管利用 Spot 的詳細資訊，請參閱這些主題：

- [使用 Spot 機群降低遊戲託管成本](#)
- [建置 Spot 執行個體的佇列](#)

Service Quotas

您可以使用 AWS 帳戶 下列工具檢視 的預設服務配額，Amazon GameLift Servers 以及 的目前配額狀態：

- 如需 的一般服務配額資訊 Amazon GameLift Servers，請參閱 中的 [Amazon GameLift Servers 端點和配額](#) AWS 一般參考。
- 如需您帳戶每個位置的可用執行個體類型清單，請開啟 Amazon GameLift Servers 主控台的服務 [配額](#) 頁面。此頁面也會顯示您帳戶在每個位置中每個執行個體類型的目前用量。
- 如需每個區域執行個體類型的帳戶目前配額清單，請執行 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 命令 [describe-ec2-instance-limits](#)。此命令會傳回您在預設區域中（或您指定的另一個區域中）擁有的作用中執行個體數量。

當您準備啟動遊戲時，請在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 中填寫啟動問卷。Amazon GameLift Servers 團隊使用啟動問卷來判斷遊戲的正確配額和限制。

自訂Amazon GameLift Servers容器機群

本節中的主題說明Amazon GameLift Servers受管容器的一些選用功能。您可以選擇使用任何或所有這些功能。

主題

- [設定資源限制](#)
- [了解容器機群記憶體配置](#)
- [設定 NVMe 磁碟機存取](#)
- [指定必要容器](#)
- [設定網路連線](#)
- [設定容器的運作狀態檢查](#)
- [設定容器相依性](#)
- [設定容器機群](#)

設定資源限制

對於每個容器群組，您可以判斷容器群組執行其軟體所需的記憶體和運算能力。Amazon GameLift Servers 依賴此資訊來管理整個容器群組的資源。它也會使用此資訊來計算機群映像可以容納多少遊戲伺服器容器群組。您也可以設定個別容器的限制。

您可以設定容器群組的記憶體和運算能力上限。根據預設，群組中的所有容器都會共用這些資源。您可以設定個別容器的限制，進一步自訂資源管理。

設定個別容器的選用限制

設定容器特定的資源限制可讓您對個別容器如何使用群組的資源進行更大的控制。如果您未設定容器特定的限制，群組中的所有容器都會共用群組資源。共用可提供更大的彈性，以在需要時使用資源。它也會提高程序彼此競爭並導致容器故障的可能性。

為任何容器設定下列任何ContainerDefinition屬性。

- `MemoryHardLimitMebibytes` – 設定容器的記憶體上限。如果容器超過此限制，則會導致重新啟動。

- Vcpu limit – 預留最低數量的 vCPU 資源，供容器專屬使用。容器一律有可用的預留數量。如果有其他資源可用，則可以隨時超過此最小值。(1024 CPU 單位相當於 1 個 vCPU。)

設定容器群組的總資源限制

如果您設定個別容器的限制，您可能需要修改容器群組所需的記憶體和 vCPU 資源數量。目標是配置足夠的資源來最佳化遊戲伺服器效能。Amazon GameLift Servers 使用這些限制來計算如何在機群執行個體上封裝遊戲伺服器容器群組。您也會在為容器機群選擇執行個體類型時使用它們。

計算容器群組所需的總記憶體和 vCPU。考慮下列各項：

- 容器群組中所有容器執行的所有程序有哪些？新增這些程序所需的資源。請記下任何容器特定的限制。
- 您計劃在每個容器群組中執行多少個並行遊戲伺服器程序？您可以在遊戲伺服器容器映像中確定這一點。

根據您對容器群組需求的預估，設定下列 ContainerGroupDefinition 屬性：

- TotalMemoryLimitMebibytes – 設定容器群組的記憶體上限。群組中的所有容器都會共用配置的記憶體。如果您設定個別容器限制，總記憶體限制必須等於或大於最高容器特定記憶體限制。
- TotalVcpuLimit – 設定容器群組的 vCPU 上限。群組中的所有容器都會共用配置的 CPU 資源。如果您設定個別容器限制，總 CPU 限制必須等於或大於所有容器特定 CPU 限制的總和。最佳實務是考慮將此值設定為容器 CPU 限制總和的兩倍。

範例藍本

假設我們正在定義具有下列三個容器的遊戲伺服器容器群組：

- 容器 A 是我們的遊戲伺服器容器。我們估計一個遊戲伺服器在 512 MiB 和 1024 CPU 的資源需求。我們計劃讓容器執行 1 個伺服器程序。由於此容器會執行我們最重要的軟體，因此我們不設定記憶體限制或 vCPU 預留限制。
- 容器 B 是支援容器，其資源需求估計為 1024 MiB 和 1536 CPU。我們設定 2048 MiB 的記憶體限制，以及 1024 CPU 的 CPU 預留限制。
- 容器 C 是另一個支援容器。我們設定硬記憶體限制為 512 MiB，CPU 預留限制為 512 CPU。

使用此資訊，我們為容器群組設定下列總限制：

- 總記憶體限制：7680 MiB。此值超過最高記憶體限制 (1024 MiB)。
- CPU 總限制：13312 CPU。此值超過 CPU 限制 (1024+512 CPU) 的總和。

了解容器機群記憶體配置

在機群執行個體上Amazon GameLift Servers部署容器群組時，並非所有執行個體的記憶體都可用於您的容器。會為作業系統、Amazon ECS 代理程式和其他支援服務Amazon GameLift Servers保留部分執行個體記憶體。預留記憶體的數量會根據執行個體類型的總記憶體而有所不同。了解此額外負荷可協助您設定容器群組定義，以充分利用可用的資源。

記憶體額外負荷公式

Amazon GameLift Servers 使用下列步驟計算容器群組可用的記憶體：

1. 決定記憶體緩衝區百分比。會根據下列層Amazon GameLift Servers保留執行個體總記憶體的百分比：

執行個體記憶體 (MiB)	預留百分比
少於 5,000	8%
5,000 到 9,999	6%
10,000 到 89,999	5%
90,000 到 199,999	4%
200,000 或以上	3%

2. 計算可用的記憶體。從總執行個體記憶體中減去預留記憶體：

$$\text{AvailableMemory} = \text{InstanceMemory} - \text{round}(\text{InstanceMemory} \times \text{BufferPercentage})$$

3. 減去每個執行個體容器群組記憶體。如果您的機群使用每個執行個體容器群組，`TotalMemoryLimitMebibytes`請從可用的記憶體中減去它。每個機群執行個體都會執行一個每個執行個體容器群組。

$$\text{AvailableMemory} = \text{AvailableMemory} - \text{PerInstanceCGD.TotalMemoryLimitMebibytes}$$

4. 記錄路由器額外負荷的帳戶。如果為機群啟用了日誌記錄，會為日誌路由器為每個遊戲伺服器容器群組Amazon GameLift Servers保留額外的 50 MiB。
5. 計算遊戲伺服器容器群組的上限。每個記憶體適合執行個體的遊戲伺服器容器群組數量上限為：

```
MaxGroupsByMemory = floor(AvailableMemory /
(GameServerCGD.TotalMemoryLimitMebibytes + LogRouterMemory))
```

如果啟用記錄，其中 LogRouterMemory 為 50 MiB，如果停用記錄，則為 0。

Note

記憶體只是決定執行個體上有多少遊戲伺服器容器群組的因素之一。Amazon GameLift Servers 也會考慮 vCPU 容量和可用的連線連接埠，並至少使用這三個計算。

記憶體計算範例

考慮使用啟用記錄的 c5.xlarge 執行個體 (8,192 MiB 總記憶體) 的機群：

1. 執行個體記憶體為 8,192 MiB，落在 5,000–9,999 層 (6% 緩衝區)
2. 預留記憶體 = $\text{round}(8,192 \times 0.06) = 492$ MiB
3. 可用的記憶體 = $8,192 - 492 = 7,700$ MiB
4. 如果使用具有 512 TotalMemoryLimitMebibytes 的每個執行個體容器群組：可用記憶體 = $7,700 - 512 = 7,188$ MiB
5. 如果每個遊戲伺服器容器群組 TotalMemoryLimitMebibytes 的 1,024： $\text{MaxGroupsByMemory} = \text{floor}(7,188 / (1,024 + 50)) = \text{floor}(7,188 / 1,074) = 6$

執行個體類型的可用記憶體

下表顯示常用執行個體類型的總記憶體和可用記憶體（在 Amazon GameLift Servers 緩衝區之後）。設定容器群組定義時，請使用這些值做為起點。可用記憶體欄會顯示執行個體上所有容器群組可用的記憶體，再減去任何每個執行個體容器群組或日誌路由器額外負荷。

執行個體類型	記憶體總計 (MiB)	緩衝區百分比	可用的記憶體 (MiB)
c5.large	4,096	8%	3,768
c5.xlarge	8,192	6%	7,700
c5.2xlarge	16,384	5%	15,565

執行個體類型	記憶體總計 (MiB)	緩衝區百分比	可用的記憶體 (MiB)
c5.4xlarge	32,768	5%	31 , 130
c5.9xlarge	73 , 728	5%	70 , 042
c5.12xlarge	98 , 304	4%	94 , 372
c5.18xlarge	147 , 456	4%	141 , 558
c5.24xlarge	196 , 608	4%	188 , 744
m5.large	8,192	6%	7 , 700
m5.xlarge	16,384	5%	15 , 565
m5.2xlarge	32,768	5%	31 , 130
m5.4xlarge	65 , 536	5%	62 , 259
m5.8xlarge	131 , 072	4%	125 , 829
m5.12xlarge	196 , 608	4%	188 , 744
r5.large	16,384	5%	15 , 565
r5.xlarge	32,768	5%	31 , 130
r5.2xlarge	65 , 536	5%	62 , 259
r5.4xlarge	131 , 072	4%	125 , 829
c6i.large	4,096	8%	3 , 768
c6i.xlarge	8,192	6%	7 , 700
c6i.2xlarge	16,384	5%	15 , 565
c6i.4xlarge	32,768	5%	31 , 130
c6i.8xlarge	65 , 536	5%	62 , 259

執行個體類型	記憶體總計 (MiB)	緩衝區百分比	可用的記憶體 (MiB)
c7i.large	4,096	8%	3 , 768
c7i.xlarge	8,192	6%	7 , 700
c7i.2xlarge	16,384	5%	15 , 565
c7i.4xlarge	32,768	5%	31 , 130
c7i.8xlarge	65 , 536	5%	62 , 259
m7i.large	8,192	6%	7 , 700
m7i.xlarge	16,384	5%	15 , 565
m7i.2xlarge	32,768	5%	31 , 130
m7i.4xlarge	65 , 536	5%	62 , 259
m7i.8xlarge	131 , 072	4%	125 , 829
m7i.12xlarge	196 , 608	4%	188 , 744
r7i.large	16,384	5%	15 , 565
r7i.xlarge	32,768	5%	31 , 130
r7i.2xlarge	65 , 536	5%	62 , 259
r7i.4xlarge	131 , 072	4%	125 , 829

對於此處未列出的執行個體類型，您可以使用上述公式計算可用的記憶體。檢查 [Amazon EC2 執行個體類型文件](#)，了解所選執行個體類型的總記憶體。

設定 NVMe 磁碟機存取

在 d 類型執行個體上，NVMe 磁碟機會在主機啟動期間自動掛載至 /data 目錄。若要讓容器存取 SSD 儲存體，請設定下列 ContainerGroupDefinition 屬性 MountPoints：

- InstancePath – 設定為 /data 以參考主機執行個體上的自動掛載 NVMe 磁碟機。

- `AccessLevel` – 選擇適合您容器需求的存取層級（例如 `READ_ONLY` 或 `READ_WRITE`）。
- `ContainerPath` – （選用）指定執行個體路徑將掛載在容器內的路徑。如果未指定，則會預設為執行個體路徑。

如需掛載點的詳細資訊，請參閱《Amazon GameLift Servers API 參考》中的 [ContainerMountPoint](#)。

指定必要容器

對於每個執行個體容器群組，請將每個容器指定為必要或非必要。每個執行個體容器群組必須至少有一個基本支援容器。基本容器會執行容器群組的重要工作。基本容器一律預期正在執行。如果失敗，整個容器群組會重新啟動。

將每個容器的 `ContainerDefinition` 屬性 `Essential` 設定為 `true` 或 `false`。

設定網路連線

您可以自訂網路存取，以允許外部流量連接到容器機群中的任何容器。例如，您必須建立與執行遊戲伺服器程序之容器的網路連線，讓遊戲用戶端可以加入並玩遊戲。遊戲用戶端會使用連接埠和 IP 地址連線至遊戲伺服器。

在容器機群中，用戶端和伺服器之間的連線不是直接的。在內部，容器中的程序會接聽容器連接埠。在外部，傳入流量會使用連線連接埠連線至機群執行個體。Amazon GameLift Servers 會維護內部容器連接埠與對外連線連接埠之間的映射，以便傳入流量路由至執行個體上的正確程序。若要擷取特定容器群組的目前連接埠映射，請呼叫 [DescribeContainerGroupPortMappings](#) 操作。如需檢視連接埠映射的詳細資訊，請參閱 [檢視容器連接埠映射](#)。

Amazon GameLift Servers 為您的網路連線提供額外的控制層。每個容器機群都有傳入許可設定，可讓您控制對每個對外連線連接埠的存取。例如，您可以移除所有連線連接埠的許可，以關閉機群容器的所有存取。

您可以更新機群的傳入許可、連線連接埠和容器連接埠。

Warning

如果您提供自訂 `InstanceConnectionPortRange` 或 `InstanceInboundPermissions`，Amazon GameLift Servers 將不再管理機群的任一值。您必須設定兩個欄位，以避免未定義的行為。

設定容器連接埠範圍

在每個容器定義中設定容器連接埠範圍。這是容器群組定義的必要參數。您需要設定足夠的連接埠，以容納所有同時執行且需要外部存取的程序。有些容器不需要任何連接埠。

執行遊戲伺服器的遊戲伺服器容器需要一個連接埠，才能用於每個同時執行的遊戲伺服器程序。遊戲伺服器程序會監聽指派的連接埠，並將其回報給 Amazon GameLift Servers。

設定連線連接埠範圍

使用一組連線連接埠設定容器機群。連線連接埠提供執行您容器之機群執行個體的外部存取權。會 Amazon GameLift Servers 指派連線連接埠，並視需要將其映射至容器連接埠。

根據預設，會 Amazon GameLift Servers 計算所有容器群組所需的連接埠數目，並設定連接埠範圍以容納它們。強烈建議您使用 Amazon GameLift Servers 計算值，這些值會在您將更新部署至容器群組定義時更新。如果您需要自訂連線連接埠範圍，請使用下列指引。

當您建立容器機群時，請定義連線連接埠範圍（請參閱 [ContainerFleet : InstanceConnectionPortRange](#)）。請確定範圍有足夠的連接埠可對應至機群中兩個容器群組中所有容器所定義的每個容器連接埠。若要計算所需的最小連線連接埠，請使用下列公式：

$$[\text{Total number of container ports defined for containers in the game server container group}] * [\text{Number of game server container groups per instance}] + [\text{Total number of container ports defined for containers in the per-instance container group}]$$

最佳實務是連接埠數量下限的兩倍。

Note

連線連接埠的數量可能會限制每個執行個體的遊戲伺服器容器群組數量。如果機群每個執行個體只有一個遊戲伺服器容器群組的足夠連線連接埠，則只會 Amazon GameLift Servers 部署一個遊戲伺服器容器群組，即使執行個體具有多個遊戲伺服器容器群組的足夠運算能力。

設定傳入許可

傳入許可透過指定要為傳入流量開啟的連線連接埠，來控制容器機群的外部存取。您可以使用此設定，視需要開啟和關閉機群的網路存取。

根據預設，會Amazon GameLift Servers計算所有容器群組所需的連接埠數目，並設定連接埠範圍以容納它們。強烈建議您使用Amazon GameLift Servers計算值，這些值會在您將更新部署至容器群組定義時更新。如果您需要自訂連線連接埠範圍，請使用下列指引。

當您建立容器機群時，請定義一組傳入許可（請參閱 [ContainerFleet : InstanceInboundPermissions](#)）。傳入許可連接埠應與機群的連線連接埠範圍相符。

Note

由於容器連接埠是從 InstanceConnectionPortRange 隨機選取，為了確保可以進行工作階段連線，InstanceConnectionPortRange 中的所有連接埠都應涵蓋在 InstanceInboundPermissions 中的連接埠

範例藍本

此範例說明如何設定所有三個網路連線屬性。

- 我們機群的遊戲伺服器容器群組有 1 個容器，可執行 1 個遊戲伺服器程序。

在遊戲伺服器容器群組定義中，我們會設定此容器的 PortConfiguration 參數，如下所示：

```
"PortConfiguration": {
  "ContainerPortRanges": [ { "FromPort": 10, "ToPort": 20, "Protocol": "TCP"} ]
}
```

- 我們的機群也有一個具有 1 個容器的每個執行個體容器群組。它有 1 個程序需要網路存取。在每一執行個體容器定義中，我們設定此容器的 PortConfiguration 參數，如下所示：

```
"PortConfiguration": {
  "ContainerPortRanges": [ { "FromPort": 25, "ToPort": 25, "Protocol": "TCP"} ] }
```

- 我們的機群為每個機群執行個體設定了 20 個遊戲伺服器容器群組。根據此資訊，我們可以使用公式來計算所需的連線連接埠數量：
- 下限：21 個連接埠 【1 個遊戲伺服器容器連接埠 * 每個執行個體 20 個遊戲伺服器容器群組 + 每個執行個體容器連接埠 1 個】
- 最佳實務：42 個連接埠 【最小連接埠 * 2】

建立容器機群時，我們會設定 InstanceConnectionPortRange 參數，如下所示：

```
"InstanceConnectionPortRange": { "FromPort": 1010, "ToPort": 1071 }
```

- 我們希望允許存取所有可用的連線連接埠。建立容器機群時，我們會設定 `InstanceInboundPermissions` 參數，如下所示：

```
"InstanceInboundPermissions": [  
  { "FromPort": 1010, "ToPort": 1071, "IpRange": "10.24.34.0/23", "Protocol":  
    "TCP" } ]
```

設定容器的運作狀態檢查

如果容器遇到終端故障並停止執行，容器會自動重新啟動。如果容器視為必要，它會提示整個容器群組重新啟動。

所有遊戲伺服器容器都會自動視為必要。支援容器可以指定為必要容器，但他們需要有機制來報告運作狀態。您也可以設定非必要支援容器的運作狀態檢查。

您可以定義其他自訂條件來測量容器運作狀態，並使用運作狀態檢查來測試該條件。若要設定容器運作狀態檢查，您可以在 Docker 容器映像或容器定義中定義它。如果您在容器定義中設定運作狀態檢查，它會覆寫容器映像中的任何設定。

為容器運作狀態檢查設定下列 `SupportContainerDefinition` 屬性：

- **Command** — 提供可檢查容器運作狀態某些層面的命令。您可以決定使用哪些條件來測量運作狀態。命令必須導致結束值為 1（運作狀態不良）或 0（運作狀態良好）。
- **StartPeriod** — 指定運作狀態檢查失敗開始計數之前的初始延遲。此延遲可讓容器有時間引導其程序。
- **Interval** — 決定執行運作狀態檢查命令的頻率。您想要多快偵測和解決容器故障？
- **Timeout** — 決定等待成功或失敗的時間，然後再重試運作狀態檢查命令。運作狀態檢查命令需要多長時間才能完成？
- **Retries** — 註冊失敗之前，應該重試多少次運作狀態檢查命令？

設定容器相依性

在每個容器群組中，您可以根據容器狀態設定容器之間的相依性。相依性會影響相依容器何時可以根據另一個容器的狀態啟動或關閉。

相依性的關鍵使用案例是為容器群組建立啟動和關閉序列。

例如，您可能希望容器 A 先啟動，並在容器 B 和 C 啟動之前成功完成。若要達成此目的，請先在容器 A 上建立容器 B 的相依性，條件為容器 A 必須成功完成。然後為容器 A 上具有相同條件的容器 C 建立相依性。啟動序列會以相反順序進行關機。

設定容器機群

當您建立容器機群時，請考慮下列決策點。這些點大多取決於您的容器架構和組態。

決定您要部署機群的位置

一般而言，您想要在玩家附近的地理位置部署機群，以將延遲降至最低。您可以將容器機群部署到任何 AWS 區域 Amazon GameLift Servers 支援的。如果您想要將相同的遊戲伺服器部署到其他地理位置，您可以將遠端位置新增至機群，包括 AWS 區域 和 Local Zones。對於多位置機群，您可以在每個機群位置獨立調整容量。如需支援的機群位置的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。

考慮使用 [UDP Ping 指標](#) 收集不同地理位置的網路延遲資料，以預測玩家裝置和潛在機群位置之間的延遲。這些特殊端點接受 UDP 訊息，而非傳統的 ICMP ping，因而提供了準確的延遲測量，以協助您選取最佳的機群位置。

為您的機群選擇執行個體類型和大小

Amazon GameLift Servers 支援各種 Amazon EC2 執行個體類型，所有類型皆可與容器機群搭配使用。執行個體類型可用性和價格因位置而異。您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台（在資源、執行個體和服務配額下）中檢視依位置篩選的支援執行個體類型清單。

選擇執行個體類型時，請先考慮執行個體系列。執行個體系列提供各種 CPU、記憶體、儲存和聯網功能的組合。取得 [EC2 執行個體系列](#) 的詳細資訊。在每個系列中，您有各種執行個體大小可供選擇。選取執行個體大小時，請考慮下列問題：

- 可支援工作負載的執行個體大小下限是多少？使用此資訊來消除任何過小的執行個體類型。
- 哪些執行個體類型大小非常適合您的容器架構？理想情況下，您想要選擇可容納遊戲伺服器容器群組多個複本的大小，並將浪費的空間減到最少。
- 擴展精細程度對您的遊戲有何意義？擴展機群容量涉及新增或移除執行個體，而每個執行個體代表託管特定數量遊戲工作階段的能力。考慮您要為每個執行個體新增或移除多少容量。如果玩家的需求從分鐘到分鐘不等，那麼使用可以託管數百或數千個遊戲工作階段的非常大型執行個體可能很有意義。相反地，您可能偏好使用較小的執行個體類型進行更精細的擴展控制。
- 是否有根據大小節省成本？由於可用性，您可能會發現特定執行個體類型的成本因位置而異。

設定其他選用機群設定

您可以在設定容器機群時使用下列選用功能：

- 設定您的遊戲伺服器以存取其他 AWS 資源。請參閱 [將Amazon GameLift Servers託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。
- 保護具有作用中玩家的遊戲工作階段，避免在縮減規模事件期間提早終止。
- 限制一個人可以在有限的時間內在機群上建立的遊戲工作階段數量。

使用 Spot 機群降低遊戲託管成本

使用Amazon GameLift Servers受管託管託管多玩家遊戲伺服器時，Spot 執行個體可以為隨需執行個體提供經濟實惠的替代方案。Spot 定價模型提供與隨需相同的硬體和效能，但可能節省大量成本（高達 70-90%）。不過，它們具有限制：當 AWS 需要恢復容量時，可以透過兩分鐘的中斷通知回收這些執行個體。

Amazon GameLift Servers 可降低遊戲伺服器託管中斷的風險。可Amazon GameLift Servers預測 Spot 執行個體類型中斷的可能性，並避免在任何有風險的執行個體上放置遊戲工作階段。如果發生罕見的中斷，通知可讓您正常結束玩家的遊戲工作階段。

Amazon GameLift Servers 如何使用 Spot 機群

當您為遊戲託管設定 Spot 機群時，Amazon GameLift Servers會持續評估 Spot 機群執行個體類型和位置的遊戲託管可行性。

- Spot 可行性演算法會依位置分析 Spot 執行個體類型的最新可用性模式和歷史中斷率。
- 根據此分析，Amazon GameLift Servers會識別 Spot 執行個體類型和位置，這些執行個體類型和位置有不可接受的遊戲工作階段中斷可能性。它會採取下列動作：
 - 它將執行個體類型和位置的組合標記為暫時不可存活。
 - 在放置新的遊戲工作階段時，它會移除任何無法存活的 Spot 機群位置。因此，遊戲工作階段只會放置在 Spot 機群位置，這些位置極有可能不間斷地託管遊戲伺服器。
 - 它會耗盡現有執行個體的 Spot 機群位置，即使 AWS 未回收它們，因此您不需要為無法用於遊戲託管的執行個體付費。如果開啟遊戲工作階段保護，執行個體只會在作用中遊戲工作階段完成後關閉。
- Amazon GameLift Servers 會持續重新評估 Spot 機群執行個體類型和位置，以取得遊戲託管可行性。當先前不可存活的執行個體類型根據更新的歷史資料再次可行時，您可以再次擴展 Spot 機群，然後Amazon GameLift Servers繼續放置遊戲工作階段。

設計考量

設計解決方案以使用 Spot 機群時，請考慮下列問題：

- 評估遊戲工作階段長度 – 遊戲工作階段的平均長度可能會影響 Spot 對您遊戲的運作狀態。遊戲工作階段越短，周轉速度越快，就能根據最新的歷史資料，在可行的執行個體類型上執行遊戲工作階段。較長的遊戲工作階段會繼續在執行個體類型上執行，而不評估最近的可行性資料，隨著時間的推移，中斷風險更高。
- 評估執行個體類型可用性 – 並非每個機群位置都會將每個執行個體類型提供為 Spot。選擇 Spot 機群的執行個體類型時，請使用 Amazon GameLift Servers 主控台機群建立工具，協助您在所需的位置尋找 Spot 執行個體類型。使用此工具，您可以選取機群位置，然後檢視這些位置的執行個體類型可用性。
- 建立多位置 Spot 機群 – 您可以使用多個位置建立 Spot 機群。單一多位置 Spot 機群會將具有相同執行個體類型的執行個體部署至多個 AWS 區域 或 Local Zones。Spot 可行性演算法會根據執行個體類型和位置來評估可行性。如果 Spot 機群位置評估為不可存活，則不會影響機群中的其他位置，這仍然可用於託管遊戲工作階段。
- 建立具有 Spot 機群多樣性的佇列 – 如果您使用 Spot 機群進行遊戲託管，則需要設定遊戲工作階段置放佇列。對於每個新的遊戲工作階段請求，佇列會尋找可用的遊戲託管資源，並選取最佳的可能選項。使用 Spot 機群時，您想要一個佇列，可以跨位置和執行個體類型不同的多個機群進行搜尋，而且您想要包含至少一個隨需機群做為備份容量。精心設計的多機群佇列提供多樣化的置放選項，可高度彈性地抵禦中斷、減速和中斷。如需為 Spot 設計佇列的其他指導，請參閱 [建置 Spot 執行個體的佇列](#)。
- 正常處理中斷 – 設定您的遊戲伺服器，以將發生 Spot 中斷時的玩家影響降至最低。當 AWS 回收 Spot 執行個體時，會使用伺服器 SDK 回呼函數，將終止通知 Amazon GameLift Servers 傳遞給所有受影響的伺服器程序 `onProcessTerminate()`。您的遊戲需要實作此回呼，才能正常結束遊戲工作階段。如需詳細資訊，請參閱 [回應伺服器程序關閉通知](#)。

Note

AWS 會盡一切努力在回收執行個體之前提供通知，但有可能在警告到達之前 AWS 回收 Spot 執行個體。您也應該準備遊戲伺服器來處理非預期的中斷。

- 為您的備份機群設定自動擴展，以在 Spot 中斷期間維護服務。目標追蹤自動擴展會維護容量緩衝區，並隨需求自動擴展。透過自動擴展，每當備份機群 (Spot 或隨需) 開始接收更多遊戲工作階段請求時，就會開始增加容量。

若要在 Spot 機群變得無法存活時快速取代遺失的容量，自訂擴展機制可以使用可用的佇列和機群指標來啟動快速擴展的備份機群。使用 `FirstChoiceOutOfCapacity`、`和` 等指標 `FirstChoiceNotViable` 偵測 Spot 機群何時變得無法存活 `PercentAvailableGameSessions`。透過分析最近的 `PlacementsStarted` 指標資料來估計替代容量需求。擴展備份機群以處理立即需求之後，正常的自動擴展可以接管。

- 與 整合 FlexMatch – 如果您的解決方案使用 FlexMatch 配對建構器，Spot 機群沒有特殊需求。您可以設定配對建構器使用具有 Spot 機群的佇列。Amazon GameLift Servers 會自動排定 Spot 機群和隨需機群的配對置放優先順序，包括在放置新遊戲工作階段時，以及在現有遊戲工作階段中回填充玩家位置時。

最佳化受管 上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers

您可以設定受管 EC2 機群的執行時間組態，以執行每個執行個體的多個遊戲伺服器程序。這會更有效率地使用您的託管資源。

機群如何管理多個程序

Amazon GameLift Servers 使用機群的執行時間組態來判斷在每個執行個體上執行的程序類型和數量。執行時間組態包含至少一個代表一個遊戲伺服器可執行檔的伺服器程序組態。您可以定義其他伺服器程序組態，以執行與遊戲相關的其他程序類型。每個伺服器程序組態都會包含以下資訊：

- 遊戲建置中可執行檔的檔案名稱和路徑。
- (選用) 啟動時要傳遞至程序的參數。
- 要同時執行的程序數目。

當機群中的執行個體啟用時，它會啟動執行時間組態中定義的一組伺服器程序。使用多個程序時，Amazon GameLift Servers 會交錯每個程序的啟動。伺服器程序的生命週期有限。隨著程序結束時，會 Amazon GameLift Servers 啟動新的程序，以維護執行時間組態中定義的伺服器程序數量和類型。

您可以透過新增、變更或移除伺服器程序組態，隨時變更機群的執行時間組態。每個執行個體都會定期檢查機群執行時間組態的更新，以實作變更。以下是如何 Amazon GameLift Servers 採用執行時間組態變更的方式：

1. 執行個體會將執行時間組態 Amazon GameLift Servers 最新版本的請求傳送至 。
2. 執行個體會比較其作用中程序與最新的執行時間組態，然後執行下列動作：

- 如果更新的執行時間組態移除伺服器程序類型，則此類型的作用中伺服器程序會繼續執行，直到結束為止。執行個體不會取代這些伺服器程序。
- 如果更新的執行時間組態減少了伺服器程序類型的並行程序數量，則此類型的多餘伺服器程序會繼續執行，直到結束為止。執行個體不會取代這些多餘的伺服器程序。
- 如果更新的執行時間組態新增了新的伺服器程序類型，或增加現有類型的並行程序，則執行個體會啟動新的伺服器程序，最高可達Amazon GameLift Servers上限。在此情況下，執行個體會在現有程序結束時啟動新的伺服器程序。

針對多個程序最佳化機群

若要在機群上使用多個程序，請執行下列動作：

- [建立包含您要部署至機群之遊戲伺服器可執行檔的組建](#)，然後將組建上傳至 Amazon GameLift Servers。組建中的所有遊戲伺服器都必須在相同的平台上執行，並使用適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers。
- 使用一或多個伺服器程序組態建立執行時間組態和多個並行程序。
- 將遊戲用戶端與 AWS SDK 2016-08-04 版或更新版本整合。

若要最佳化機群效能，建議您執行下列動作：

- 處理伺服器程序關閉案例，讓 Amazon GameLift Servers 可以有效率地回收程序。例如：
 - 將關機程序新增至呼叫伺服器 API 的遊戲伺服器程式碼 `ProcessEnding()`。
 - 在遊戲伺服器程式碼 `OnProcessTerminate()` 中實作回呼函數，以處理來自的終止請求 Amazon GameLift Servers。
- 請確定 Amazon GameLift Servers 關閉並重新啟動運作狀態不佳的伺服器程序。在遊戲伺服器程式碼中實作回 `OnHealthCheck()` 呼函數 Amazon GameLift Servers，將運作狀態回報給。Amazon GameLift Servers 會自動關閉連續三個報告回報運作狀態不佳的伺服器程序。如果您不實作 `OnHealthCheck()`，則會 Amazon GameLift Servers 假設伺服器程序運作狀態良好，除非程序無法回應通訊。

選擇每個執行個體的程序數量

決定要在執行個體上執行的並行程序數量時，請記住下列事項：

- Amazon GameLift Servers 會將每個執行個體限制為 [並行程序的上限數](#)。機群伺服器程序組態的所有並行程序總和不得超過此配額。

- 為了維持可接受的效能層級，Amazon EC2 執行個體類型可能會限制可同時執行的程序數量。測試遊戲的不同組態，找出適合您偏好執行個體類型的正確程序數量。
- Amazon GameLift Servers 執行的並行程序不會超過設定的總數。這表示從先前的執行時間組態轉換到新組態可能會逐漸發生。

使用 Amazon GameLift Servers 代理程式

Amazon GameLift Servers 代理程式會監督您 Amazon GameLift Servers 機群上遊戲伺服器程序的執行。代理程式會部署到機群中的每個運算，並為運算提供自動化程序管理、託管管理和記錄。若要使用代理程式，您必須將遊戲伺服器建置與 5.x Amazon GameLift Servers 版或更新版本的伺服器開發套件整合。

Amazon GameLift Servers 代理程式可在外部用於非受管 EC2 Amazon GameLift Servers 機群的機群。（受管 EC2 機群會自動處理代理程式的任務。）您可以選擇執行 Amazon GameLift Servers 群，包括 Anywhere 機群，無論是否有代理程式。如果沒有代理程式，您必須提供完成必要任務的替代解決方案。

部署到運算時，應在啟動任何遊戲伺服器程序之前啟動 Amazon GameLift Servers 代理程式。啟動時，代理程式會完成下列任務：

- 使用 [RegisterCompute](#) API 向 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群註冊運算。
- 呼叫 [GetComputeAuthToken](#) API 來擷取授權字串，並存放它以供在運算上執行的伺服器程序使用。
- 設定運算的 WebSocket URL 環境變數，並建立與服務的 WebSocket 連線 Amazon GameLift Servers。
- 從 Amazon GameLift Servers 服務請求機群執行時間組態的最新版本。
- 根據執行時間組態指示啟動和停止伺服器程序。

Amazon GameLift Servers 客服人員的原始程式碼和建置說明可在 [Amazon GameLift Servers 客服人員 GitHub](#) 中取得。

關於 代理程式

Amazon GameLift Servers 代理程式旨在為您的機群處理下列任務：

程序管理

- 啟動執行時間指示中定義的新伺服器程序。代理程式可能會使用隨代理程式一起部署的自訂執行期組態。或者，您可以提供 `RuntimeConfiguration` 做為機群定義的一部分。此方法在 中具有優

勢，您可以隨時修改機群的執行時間組態。代理程式會定期向 Amazon GameLift Servers 服務請求更新的執行時間組態。

- 監控伺服器程序啟用，並在未及時啟用時終止程序。
- 將活動訊號傳送至 Amazon GameLift Servers。如果代理程式無法傳送活動訊號，則運算可能會標記為過時。
- Amazon GameLift Servers 當伺服器程序結束時向 報告。Amazon GameLift Servers 會使用此資訊來監控遊戲伺服器在遊戲工作階段置放時的可用性。
- 發出伺服器程序的機群事件，包括：
 - `SERVER_PROCESS_INVALID_PATH`：遊戲伺服器程序啟動參數的設定不正確。
 - `SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY`：遊戲伺服器程序未在啟用後 3 分鐘內報告有效的運作狀態檢查，因此已終止。
 - `SERVER_PROCESS_FORCE_TERMINATED`：遊戲伺服器程序在 30 秒內 `OnProcessTerminate()` 傳送後未完全結束。
 - `SERVER_PROCESS_CRASHED`：遊戲伺服器程序因某些原因而當機。

運算管理

- 從 Amazon GameLift Servers 服務接收訊息以關閉運算。
- 提示要由 終止的運算 Amazon GameLift Servers。

日誌

- 將日誌上傳至您 AWS 帳戶中的 Amazon S3 儲存貯體。

使用別名抽象機 Amazon GameLift Servers 群指定

Amazon GameLift Servers 別名用於抽象託管目的地。託管目的地會告訴您 Amazon GameLift Servers 在哪裡尋找可用的資源來為玩家託管新的遊戲工作階段。別名在下列案例中很有用：

- 如果您的遊戲不使用多機群佇列放置遊戲工作階段，它會指定 Amazon GameLift Servers 機群 ID 來請求新的遊戲工作階段。在遊戲生命週期內，您將多次取代機群、更新伺服器建置、更新託管硬體和作業系統，或解決效能問題。使用別名來抽象化機群 ID，讓您可以順暢地將玩家流量從現有機群切換到新的機群。
- 如果您想要在遊戲用戶端請求時，執行建立新遊戲工作階段以外的動作。例如，您可能想要將使用 out-of-date 用戶端的玩家導向升級網站。

別名必須指定路由策略。有兩種類型。簡單路由策略會將玩家流量路由到指定的機群 ID，您可以更新以重新導向流量。終端機路由策略會將訊息傳遞回用戶端，而不是建立新的遊戲工作階段。您可以隨時變更別名的路由策略。

如果您使用佇列放置遊戲工作階段，則不需要別名，即可在取代機群時重新導向流量。使用佇列，您只要新增機群並移除舊機群即可。玩家看不到此動作，因為新的遊戲工作階段請求會使用新的機群自動完成。它不會影響現有的遊戲工作階段。您可以使用機群 ID 或別名來識別佇列目的地。

主題

- [建立 Amazon GameLift Servers 別名](#)

建立 Amazon GameLift Servers 別名

本主題說明如何建立 Amazon GameLift Servers 別名，以搭配遊戲工作階段放置使用。

建立別名

使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來建立別名。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，使用導覽窗格開啟別名頁面。

1. 選擇建立別名。
2. 輸入別名名稱。我們建議您在別名名稱中包含有意義的特性，以便在檢視別名清單時提供協助。
3. 視需要輸入別名描述。
4. 選擇別名的路由策略。
 - a. 如果您選擇簡易路由策略，請從清單中選擇要與此別名建立關聯的機群 ID。此清單包含目前選取之 `eu` 中的所有機群 AWS 區域。您必須在與機群相同的區域中建立別名。
 - b. 如果您選擇終端機路由策略，請輸入 Amazon GameLift Servers 要傳回遊戲用戶端的字串值，以回應遊戲工作階段請求。具有終端機別名的請求會擲回內嵌訊息的例外狀況。
5. (選用) 將標籤新增至別名資源。每個標籤皆包含由您定義的一個金鑰與一個選用值。將標籤指派給您想要以有用方式分類 AWS 的資源，例如依用途、擁有者或環境。為您要新增的每個標籤選擇新增標籤。
6. 當您準備好部署新機群時，請選擇建立。

AWS CLI

使用 [create-alias](#) 命令來建立別名。。Amazon GameLift Servers 會在您目前的預設值中建立別名資源 AWS 區域 (或者您可以新增 --region 標籤來指定不同的標籤 AWS 區域)。

至少要包含別名名稱和路由策略。對於簡單的路由策略，指定與別名位於相同區域中的機群 ID。對於終端機路由策略，請提供訊息字串。

管理Amazon GameLift Servers託管解決方案（啟動及更高版本）

本節提供如何長期管理 Amazon GameLift Servers 資源的指引。成功啟動多玩家遊戲只是一個開始。管理生產託管解決方案需要持續關注效能、成本最佳化、安全性更新和玩家體驗。本節提供在生產 Amazon GameLift Servers環境中執行的操作層面指導，從第一天啟動活動到長期維護和最佳化。

無論您是準備啟動、管理即時遊戲，還是最佳化已建立的託管解決方案，這些主題都可協助您維持可靠且符合成本效益的遊戲託管，以隨您的玩家群擴展。

使用 管理遊戲託管資源 Amazon GameLift Servers

管理Amazon GameLift Servers資源，包括組建、機群、遊戲工作階段佇列和配對建構器。您可以使用 Amazon GameLift Servers主控台掃描資源清單，或檢視資源詳細資訊，包括指標。您也可以使用適用於的 AWS SDK 或 CLI AWS 擷取資源資訊 Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 主控台功能

使用 Amazon GameLift Servers主控台近乎即時地檢視和管理遊戲託管資源和持續託管活動。主控台為服務 API 的大部分功能提供圖形界面Amazon GameLift Servers。您可以使用 主控台來：

- 使用儀表板進行高階快照。您可以查看所有Amazon GameLift Servers託管資源的號碼和目前狀態，並遵循連結以取得個別資源的詳細資訊。
- 管理個別託管資源。您可以建立、檢視和刪除所有Amazon GameLift Servers資源，並更新其可變屬性。您也可以檢視特定類型的託管活動，例如事件和效能指標。
- 與遊戲和玩家工作階段活動互動。您可以依機群追蹤遊戲工作階段和玩家工作階段活動，並使用此資訊來疑難排解遊戲工作階段問題。檢視遊戲工作階段的詳細資訊、檢視每個遊戲工作階段的玩家工作階段，以及在多個遊戲工作階段中查詢玩家活動。您也可以視需要關閉個別遊戲工作階段。

主題

- [在Amazon GameLift Servers主控台中託管儀表板](#)
- [遊戲伺服器組建](#)
- [Amazon GameLift Servers 主控台中的機群](#)
- [Amazon GameLift Servers 主控台中的別名](#)

- [Amazon GameLift Servers 主控台](#)中的遊戲工作階段佇列

在Amazon GameLift Servers主控台中託管儀表板

使用Amazon GameLift Servers主控台儀表板來取得您 AWS 帳戶中Amazon GameLift Servers託管資源目前狀態的高階快照。Amazon GameLift Servers 儀表板提供下列項目的檢視：

- 處於就緒、初始化和失敗狀態的組建數目。如需目前區域中建置的詳細資訊，請選擇檢視建置。
- 所有狀態的機群數量。如需目前區域中機群的詳細資訊，請選擇檢視機群。
- 您目前的資源。
- 新功能和服務公告。

開啟 Amazon GameLift Servers 儀表板

- 在[Amazon GameLift Servers主控台](#)的導覽窗格中，選擇儀表板。

從儀表板，您可以：

- 選擇準備啟動並填寫對應的啟動問卷，以準備您的遊戲以啟動。
- 選擇檢視服務配額，請求增加服務配額以準備啟動或回應啟動。
- 在功能焦點中選擇連結，以檢視部落格文章和新功能的詳細資訊。

GameLift > Dashboard

Dashboard

Build status overview

Viewing data for all builds in N. Virginia region.

View builds

✔ Ready

1

⊖ Initialized

0

✖ Failed

0

Fleet status overview

Viewing data for all fleets in N. Virginia region.

View fleets

✔ 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

遊戲伺服器組建

建置資源代表您的遊戲伺服器軟體。您可以將建置套件上傳至 Amazon GameLift Servers，以部署至受管 EC2 機群。

在 Amazon GameLift Servers 主控台或使用適用於 的 或 AWS 開發套件，檢視遊戲伺服器組建的相關資訊Amazon GameLift Servers。

Builds

312

Console

在[Amazon GameLift Servers主控台](#)的組建頁面上，您可以檢視和管理已上傳至 的所有遊戲伺服器組建的相關資訊，Amazon GameLift Servers以便在受管 EC2 機群上部署。在導覽窗格中，選擇託管、受管 EC2、建置。

組建頁面顯示每個組建的下列資訊。您可以使用偏好設定工具視需要調整資料表內容（請參閱資料表右上角



的）。自訂偏好設定會儲存到您的帳戶 AWS 使用者，並會在您檢視此頁面時自動套用。

圖

Note

建置頁面 AWS 只會顯示您目前區域中的建置。

- 名稱 – 與上傳組建相關聯的名稱。
- 狀態 – 組建的狀態。顯示三個狀態訊息之一：
 - 初始化 – 上傳尚未開始或仍在進行中。
 - 就緒 – 建置已準備好建立機群。
 - 失敗 – Amazon GameLift Servers在收到二進位檔之前，建置逾時。
- 建立時間 – 您上傳建置至 的日期和時間Amazon GameLift Servers。
- 組建 ID – 在上傳時指派給組建的唯一 ID。
- 版本 – 與上傳組建相關聯的版本標籤。
- 作業系統 – 建置執行所在的作業系統。建置作業系統會決定哪些作業系統Amazon GameLift Servers安裝在機群的執行個體上。
- 大小 – 上傳至 之建置檔案的大小，以 MB (MB) 為單位Amazon GameLift Servers。
- 機群 – 與組建一起部署的機群數量。

您可以在此頁面進行下列任一操作：

- 查看建置的詳細資訊。選擇組建的名稱以開啟其組建詳細資訊頁面。
- 從建置建立新機群。選取組建，然後選擇建立機群。
- 篩選和排序建置清單。使用表格上方的控制項。
- 刪除建置。選取組建，然後選擇刪除。

組建詳細資訊

在建置頁面上，選擇建置的名稱以開啟其詳細資訊頁面。詳細資訊頁面的概觀區段會顯示與建置頁面相同的建置摘要資訊。機群區段顯示執行建置的機群清單，包括與[機群頁面](#)相同的摘要資訊。

AWS SDK

使用下列 AWS CLI 命令來擷取此資源的相關資訊：

- [ListBuild](#)
- [DescribeBuild](#)

更新遊戲伺服器組建

當您為Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管部署遊戲伺服器組建時，您可以上傳遊戲伺服器軟體並建立Amazon GameLift Servers組建資源。建立Amazon GameLift Servers組建之後，您可以更新組建的中繼資料，但無法自行更新組建檔案。若要將更新部署到您的遊戲伺服器組建，您必須上傳一組新的檔案，並使用 AWS CLI [upload-build](#)命令建立新的Amazon GameLift Servers組建。或者，您可以使用 [create-build](#)命令，從您控制的 Amazon S3 儲存貯體上傳新組建。然後，透過為其建立新的機群來部署新組建。

您可以更新組建的中繼資料，包括名稱和描述。對於這些任務，請使用 Amazon GameLift Servers主控台或 [update-build](#) AWS CLI 命令。

自動化您的遊戲建置更新

請遵循這些提示，以協助自動化和簡化更新Amazon GameLift Servers受管機群遊戲伺服器組建的程序：

- 視需要使用遊戲工作階段佇列和交換機群。將遊戲工作階段請求傳送至 時Amazon GameLift Servers，請指定遊戲工作階段佇列，而非特定機群。使用佇列，您可以新增具有新建置的機群，並視需要移除舊機群。如需詳細資訊，請參閱[設定遊戲工作階段置放](#)。
- 使用別名將玩家轉移到新的遊戲組建。將遊戲工作階段請求傳送至 時Amazon GameLift Servers，請指定機群別名，而非機群 ID。如需詳細資訊，請參閱[建立Amazon GameLift Servers別名](#)。
- 設定 以進行反覆開發。在遊戲開發期間，探索設定支援快速反覆開發之託管測試環境的選項。請參閱 [使用 Amazon GameLift ServersAnywhere 設定反覆開發](#)。

從 GitHub 上的 [Amazon GameLift Servers Toolkit](#) 嘗試這些資源：

快速建置更新工具（僅用於開發）

此工具可協助您修改已部署在受管 EC2 機群中運算上的遊戲伺服器組建，讓您在快速開發反覆運算期間節省時間。此工具有數個選項；您可以取代整個遊戲組建或變更特定檔案，也可以管理如何在更新後重新啟動遊戲伺服器程序。您也可以使用它來更新機群中的所有運算，或鎖定個別運算。

請造訪 GitHub 中的 Amazon GameLift Servers Toolkit 儲存庫，以取得 GitHub 中的[快速建置更新工具](#)，並進一步了解如何使用它。

生產部署範例指令碼

此指令碼說明如何自動化更新在生產環境中部署在受管 EC2 機群上的遊戲伺服器組建的程序。若要使用此指令碼，您的 Amazon GameLift Servers 託管解決方案必須使用別名來抽象機群 IDs。範例指令碼會處理下列基本步驟：上傳更新的組建、建立新的組建並部署到新的機群、將玩家流量從現有機群重新導向到新的機群，以及刪除舊機群。自訂範例指令碼以符合您的特定部署需求。

請造訪 GitHub 中的 Amazon GameLift Servers Toolkit 儲存庫，以取得 GitHub 中的[生產部署範例指令碼](#)，並進一步了解如何使用。

Amazon GameLift Servers 主控台中的機群

機群資源代表一組與一起部署並執行遊戲伺服器的運算機器。根據您的託管解決方案，您可能擁有受管 EC2 機群、受管容器機群、Anywhere 機群或組合。

在 Amazon GameLift Servers 主控台或使用適用於 的 或 AWS 開發套件，檢視機群的相關資訊 Amazon GameLift Servers。

Console

您可以在 AWS 您的帳戶 Amazon GameLift Servers 下檢視為託管遊戲而建立的所有機群的相關資訊。在主控台的左側導覽中，尋找您想要的託管選項 (Anywhere、Managed EC2、Managed Container)，然後選擇機群。

對於每個託管選項，機群頁面會列出目前所選 AWS 區域中的機群。在機群頁面中，您可以建立新的機群或檢視機群的其他詳細資訊。機群的[詳細資訊頁面](#)包含用量資訊、指標、遊戲工作階段資料和玩家工作階段資料。您也可以編輯機群記錄或刪除機群。

機群頁面預設會顯示下列摘要資訊。您可以使用偏好設定工具視需要調整資料表內容（請參閱資料表右上角



的 圖示)。自訂偏好設定會儲存到您的帳戶 AWS 使用者，並會在您檢視此頁面時自動套用。

圖

- ID – 指派給機群的識別符。此 ID 在建立機群的中是唯一 AWS 區域的。
- 名稱 – 提供給機群的易記名稱。
- 狀態 – 機群的狀態：新增、下載、建置和作用中。
- 建立時間 – 建立機群的日期和時間。

 Note

若機群是在 90 天以前所建立，則機群會顯示警告圖示。我們建議的最佳實務是每 30 天更換一次機群，讓您託管的遊戲伺服器保持在安全且最新的執行時期環境中。如需準則，請參閱[Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

- 機群類型 – 用來託管遊戲的執行個體可用性，這可能會影響託管成本。受管機群可以使用隨需（一律可用）或 Spot（可用性有所不同）執行個體。
- 作用中執行個體 – 機群正在使用的 EC2 執行個體數量。
- 所需執行個體 – 保持作用中的 EC2 執行個體數量。
- 遊戲工作階段 – 在機群中執行的作用中遊戲工作階段數量。資料會延遲五分鐘。
- 玩家工作階段 – 機群中作用中玩家工作階段的數量。資料會延遲五分鐘。

AWS SDK

使用下列 AWS CLI 命令來擷取此資源的相關資訊：

- 受管 EC2 機群
 - [ListFleets](#)
 - [ListCompute](#)
 - [DescribeFleetAttributes](#)
 - [DescribeCompute](#)
 - [DescribeFleetCapacity](#)
 - [DescribeFleetUtilization](#)
- 受管容器機群
 - [ListContainerFleets](#)
 - [DescribeContainerFleet](#)
 - [ListContainerGroupDefinitions](#)
 - [DescribeContainerGroupDefinition](#)

- [ListFleets](#)
- [ListCompute](#)
- [DescribeFleetAttributes](#)
- [DescribeCompute](#)

更新Amazon GameLift Servers機群組態

使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 更新您的機群設定、變更遠端位置或刪除機群。對於受管機群，您無法變更機群的遊戲伺服器建置或執行個體類型。您必須取代機群。

Fast Build Update Tool (僅用於開發)

使用受管 EC2 機群，若要部署遊戲伺服器建置更新，您需要將每個新建置上傳至 [Amazon GameLift Servers](#) 並為其建立新的機群。

快速建置更新工具可讓您在開發期間略過這些步驟，節省時間並加快開發反覆運算速度。使用此工具，您可以快速更新現有機群中所有運算的遊戲建置檔案。此工具有數個選項；您可以取代整個遊戲組建或變更 6 個特定檔案，也可以管理如何在更新後重新啟動遊戲伺服器程序。您也可以使用它來更新機群中的個別運算。

若要取得快速建置更新工具並進一步了解如何使用，請造訪 Github 中快速[建置更新工具](#) Amazon GameLift Servers 的工具組儲存庫。

您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 AWS CLI 更新可變機群屬性、連接埠設定和執行時間組態。若要變更擴展限制，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。

Console

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 的導覽窗格中，選擇機群。
2. 選擇您要更新的機群。機群必須處於 ACTIVE 狀態，才能編輯它。
3. 在機群詳細資訊頁面的下列任一區段中，選擇編輯。
 - 機群設定
 - 變更機群屬性，如 Name (名稱) 和 Description (說明) 等。
 - 新增或移除 Amazon CloudWatch 用來追蹤多個機群彙總指標的指標群組。Amazon CloudWatch Amazon GameLift Servers
 - 更新資源建立限制設定。

- 開啟或關閉遊戲工作階段的防護。
 - 執行期組態 – 您可以變更執行期組態的任何下列設定，並新增或移除執行期組態。
 - 變更遊戲伺服器的啟動路徑。
 - 新增、移除或變更選用的啟動參數。
 - 變更遊戲伺服器執行的並行程序數目。
 - 遊戲工作階段啟用 – 透過更新最大並行遊戲工作階段啟用和新啟用逾時，變更您希望伺服器程序執行和託管遊戲工作階段的方式。
 - EC2 連接埠設定 – 更新允許機群傳入存取的 IP 地址和連接埠範圍。
4. 選擇確認以儲存變更。

AWS CLI

使用下列 AWS CLI 命令來更新機群：

- [update-fleet-attributes](#)
- [update-fleet-port-settings](#)
- [update-runtime-configuration](#)

更新機群位置

您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 CLI 新增或移除機群的 AWS 遠端位置。您無法變更機群的主區域。

Console

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 的導覽窗格中，選擇機群。
2. 選擇您要更新的機群。機群必須處於 ACTIVE 狀態，才能編輯它。
3. 在機群詳細資訊頁面上，選擇位置索引標籤以檢視機群的位置。
4. 若要新增新的遠端位置，請選擇新增，然後選取您要部署執行個體的位置。此清單不包含機群執行個體類型無法使用的執行個體。
5. 選取新位置後，選擇新增。會將新位置 Amazon GameLift Servers 新增至清單，並將狀態設為 NEW。Amazon GameLift Servers 然後開始在每個新增的位置佈建執行個體，並準備託管遊戲工作階段。
6. 若要從機群中移除現有的遠端位置，請使用核取方塊來選取一或多個列出的位置。

7. 選取一或多個機群後，選擇移除。移除的位置會保留在清單中，狀態設為 DELETING。Amazon GameLift Servers 然後開始在移除的位置中終止活動的程序。如果有作用中的執行個體託管遊戲工作階段，Amazon GameLift Servers 會使用遊戲伺服器終止程序來正常結束遊戲工作階段、終止遊戲伺服器，以及關閉執行個體。

AWS CLI

使用下列 AWS CLI 命令來更新機群位置：

- [create-fleet-locations](#)
- [delete-fleet-locations](#)

刪除機群

您可以刪除不再需要的機群。刪除機群會永久移除與遊戲工作階段和玩家工作階段相關聯的所有資料，以及收集的指標資料。或者，您可以保留機群、停用自動擴展，以及手動將機群擴展至 0 個執行個體。

Note

如果機群具有 VPC 對等互連，請先呼叫 [CreateVpcPeeringAuthorization](#) 來請求授權。會在機群刪除期間 Amazon GameLift Servers 刪除 VPC 對等互連。

您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 CLI AWS 工具來刪除機群。

Console

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 的導覽窗格中，選擇機群。
2. 選擇您要刪除的機群。您只能刪除處於 ACTIVE 或 ERROR 狀態的機群。
3. 選擇 刪除。
4. 在刪除機群對話方塊中，輸入 以確認刪除 **delete**。
5. 選擇 刪除。

AWS CLI

使用下列 AWS CLI 命令來刪除機群：

- [delete-fleet](#)

Amazon GameLift Servers 主控台中的機群詳細資訊

透過選擇機群名稱，從儀表板或機群頁面存取機群詳細資訊頁面。

在機群詳細資訊頁面上，您可以採取下列動作：

- 更新機群的屬性、連接埠設定和執行時間組態。
- 新增或移除機群位置。
- 變更機群容量設定。
- 設定或變更目標追蹤自動擴展。
- 刪除機群。

詳細資訊

機群設定

- 機群 ID – 指派給機群的識別符。此 ID 在建立機群 AWS 區域的 中是唯一的。
- 機群名稱 – 提供給機群的易記名稱。
- ARN – 指派給此機群的唯一識別符。機群的 ARN 將其識別為 Amazon GameLift Servers 資源，並指定區域和 AWS 帳戶。
- 描述 – 機群的簡短可識別描述。
- 狀態 – 機群的目前狀態，可能是新增、下載、建置和作用中。
- 建立時間 – 建立機群的日期和時間。

Note

若機群是在 90 天以前所建立，則機群會顯示警告圖示。我們建議的最佳實務是每 30 天更換一次機群，讓您託管的遊戲伺服器保持在安全且最新的執行時期環境中。如需準則，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

- 運算類型 – 用來託管遊戲的運算類型。機群可以是受管 EC2、受管容器或 Anywhere 機群。
- 作業系統 – 部署至機群中每個執行個體的 Amazon Machine Image (AMI)。AMI 版本是建立機群時用的最新版本。

- 憑證類型 – 機群使用 TLS 憑證來驗證遊戲伺服器 and 加密所有用戶端/伺服器通訊的能力狀態。
- 機群類型 – 用來託管遊戲的執行個體可用性，這可能會影響託管成本。機群可以使用隨需（一律可用）或 Spot（可用性有所不同）執行個體。
- EC2 執行個體類型 – 建立機群時為機群選取的 Amazon EC2 [執行個體類型](#)。
- 執行個體角色 ARN – 如果在機群建立期間提供其他 AWS 資源，則管理存取的 AWS IAM 角色。
- 執行個體角色登入資料提供者 – 如果在機群建立期間提供其他 AWS 資源，則管理存取的 AWS IAM 角色。
- 指標群組名稱 – 用來彙總多個機群指標的群組。
- 遊戲擴展保護政策 – 指出是否啟用機群的遊戲工作階段保護，以防止作用中的遊戲工作階段在縮減事件期間過早結束。
- 每個玩家的遊戲工作階段上限 – 在政策期間，玩家可以建立的工作階段數目上限。
- 政策期間 – 用於限制玩家所建立工作階段數量的時間長度。

組建詳細資訊

組建詳細資訊區段會顯示在機群上託管的組建。選取建置名稱以查看完整的建置詳細資訊頁面。

執行時期組態

執行期組態區段會顯示要在每個執行個體上啟動的伺服器程序。它包含遊戲伺服器可執行檔的路徑和選用的啟動參數。

遊戲工作階段啟動

遊戲工作階段啟用區段會顯示同時啟動的伺服器程序數量，以及在終止程序之前等待程序啟用的時間。

EC2 連接埠設定

連接埠區段會顯示機群的連線許可，包括 IP 地址和連接埠設定範圍。

指標

Metrics (指標) 標籤會顯示一段時間內機群指標的圖形表示。如需在 中使用指標的詳細資訊 Amazon GameLift Servers，請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

事件

Events (事件) 標籤提供日誌機群中已發生之所有事件的日誌，包括事件程式碼、訊息和時間戳記。請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考中的 [事件](#) 描述。

擴展

擴展索引標籤包含機群容量的相關資訊，包括目前狀態和容量隨時間變更。它還提供工具來更新容量限制和管理自動擴展。

擴展容量

檢視每個機群位置的目前機群容量設定。如需變更限制和容量的詳細資訊，請參閱 [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。

- AWS 位置 – 部署機群執行個體的位置名稱。
- 狀態 - 機群位置的託管狀態。位置狀態必須為 ACTIVE，才能夠託管遊戲。
- 最小大小 – 必須部署在該位置的最小執行個體數量。
- 所需執行個體 – 維護位置的作用中執行個體目標數量。當作用中執行個體和所需執行個體不同時，擴展事件會開始視需要啟動或關閉執行個體，直到作用中執行個體等於所需執行個體為止。
- 大小上限 – 可在位置中部署的執行個體數量上限。
- 可用 – 執行個體的服務限制減去使用中的執行個體數量。此值會告訴您可新增至位置的執行個體數量上限。

自動擴展政策

本節涵蓋套用至機群的自動擴展政策相關資訊。您可以設定或更新目標型政策。機群的規則型政策必須使用 AWS SDK 或 CLI 定義，如下所示。如需擴展的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。

擴展歷史記錄

檢視一段時間內容量變更的圖表。

位置

位置索引標籤會列出部署機群執行個體的所有位置。位置包括機群的主區域和任何已新增的遠端位置。您可以直接在此索引標籤中新增或移除位置。

- 位置 – 部署機群執行個體的位置名稱。
- 狀態 - 機群位置的託管狀態。位置狀態會追蹤啟動該位置第一個執行個體的程序。位置狀態必須為 ACTIVE，才能夠託管遊戲。
- 作用中執行個體 - 在機群位置執行伺服器程序的執行個體數量。
- 作用中伺服器 - 能在機群位置託管遊戲工作階段的遊戲伺服器程序數量。

- 遊戲工作階段 – 機群位置中執行個體上作用中的遊戲工作階段數目。
- 玩家工作階段 – 代表個別玩家的玩家工作階段數量，這些玩家正在參與機群位置中作用中的遊戲工作階段。

遊戲工作階段

Game sessions (遊戲工作階段) 標籤列出過去和目前在機群上託管的遊戲工作階段，包括一些詳細資訊。選擇遊戲工作階段 ID 以存取其他遊戲工作階段資訊，包括玩家工作階段。如需玩家工作階段的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中的 [遊戲和玩家工作階段](#)。

Amazon GameLift Servers 主控台中的遊戲和玩家工作階段

您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台來使用遊戲工作階段和玩家工作階段。如需遊戲工作階段和玩家工作階段的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 和玩家體驗](#)。Amazon GameLift Servers 主控台提供的資訊和工具可協助您調查遊戲工作階段的問題。

您可以執行的動作：

- 探索在特定機群上託管的遊戲工作階段和玩家工作階段活動。
- 查詢多個機群中特定玩家的遊戲工作階段活動。
- 關閉特定遊戲工作階段。

檢視遊戲工作階段詳細資訊

遊戲工作階段和玩家工作階段資料是由託管遊戲工作階段的機群所組織。

存取遊戲工作階段和玩家工作階段資訊

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，開啟左側導覽窗格。選取託管解決方案類型並開啟機群頁面。例如：
 - Hosting、Anywhere、Fleets
 - 託管、受管 EC2、機群
 - 託管、受管容器、機群
2. 每個機群頁面會顯示目前所選機群的清單 AWS 區域。選擇您要檢視遊戲工作階段資料的機群。
3. 在機群的詳細資訊頁面中，開啟遊戲工作階段索引標籤。此索引標籤會列出在機群上託管的所有遊戲工作階段，以及摘要資訊。您可以使用偏好設定工具視需要調整資料表內容（請參閱資料表右上角



示)。自訂偏好設定會儲存到您的帳戶 AWS 使用者，並會在您檢視此頁面時自動套用。

4. 從清單中選擇遊戲工作階段，以檢視其他資訊。
5. 如果遊戲工作階段包含玩家工作階段資料，請選擇檢視玩家工作階段，以自動填入遊戲工作階段 ID 來開啟玩家工作階段查詢工具。

遊戲工作階段詳細資訊包含下列資訊：

- 狀態 – 遊戲工作階段狀態。
 - 啟用中 – 執行個體正在啟動遊戲工作階段。
 - 作用中 – 根據工作階段的玩家[建立政策，遊戲工作階段正在執行並可用於接收玩家](#)。
 - 已終止 – 遊戲工作階段已結束。
- ARN – 遊戲工作階段的 Amazon Resource Name。
- 名稱 – 為遊戲工作階段產生的名稱。
- 位置 – Amazon GameLift Servers託管遊戲工作階段的位置。
- 建立時間 – Amazon GameLift Servers建立串流工作階段的日期和時間。
- 結束時間 – 遊戲工作階段結束的日期和時間。
- DNS 名稱 – 遊戲工作階段的主機名稱。
- IP 地址 – 為遊戲工作階段指定的 IP 地址。
- 連接埠 – 用來連線至遊戲工作階段的連接埠號碼。
- 建立者 ID – 啟動遊戲工作階段之玩家的唯一識別符。
- 玩家工作階段建立政策 – 指出遊戲工作階段是否接受新的玩家。
- 遊戲擴展保護政策 – 在機群中Amazon GameLift Servers啟動的所有新執行個體上設定的遊戲工作階段保護類型。

遊戲資料

遊戲屬性資料，格式為字串，可在開始時傳送至您的遊戲工作階段。

遊戲屬性

遊戲屬性資料，格式為金鑰/值對，可在開始時傳送至您的遊戲工作階段。

配對資料

如果遊戲工作階段是使用 建立的FlexMatch，配對資料會描述配對組態和規則集的相關資訊。這包括每個配對的玩家屬性和團隊指派。資料為 JSON 格式。如需FlexMatch配對的詳細資訊，請參閱[建置配對建構器](#)。

查詢玩家工作階段資料

如果您的遊戲託管解決方案使用玩家工作階段並提供唯一的玩家 IDs，您可以針對多個機群過去或現在的遊戲工作階段探索玩家特定的活動。使用下列其中一種方法開啟玩家工作階段查詢工具：

- 在Amazon GameLift Servers主控台中，開啟左側導覽窗格，然後選擇玩家工作階段查詢，然後選取要使用的篩選條件類型。
- 檢視機群的遊戲工作階段詳細資訊時，請選擇檢視玩家工作階段。查詢工具會開啟，遊戲工作階段會預先選取遊戲工作階段 ID 篩選條件，並填入遊戲工作階段值。

使用查詢工具時，您可以提供下列任何資訊：

- 取得特定玩家工作階段相關資訊的玩家工作階段 ID。
- 取得所請求遊戲工作階段之所有玩家工作階段相關資訊的遊戲工作階段 ID。結果代表所有預留位置或連線到遊戲工作階段的玩家。您可以依照玩家工作階段狀態選擇性地篩選結果。
- 玩家 ID，以取得所請求玩家之所有玩家工作階段的資訊。結果代表玩家參與的所有遊戲工作階段。

Note

查詢工具會搜尋目前選取的所有玩家工作階段活動 AWS 區域。如果您在 區域中有多個機群，則結果會包含所有機群的玩家工作階段活動。對於多位置機群，結果也包含機群遠端位置的玩家工作階段活動。

為每個遊戲工作階段收集的 player 工作階段資料如下：

- 玩家工作階段 ID – 指派給玩家工作階段的識別符。
- 玩家 ID – 玩家的唯一識別符。選擇此 ID 以取得其他玩家資訊。
- 遊戲工作階段 ID – 指派給遊戲工作階段的識別符。
- 機群 ID – 指派給託管遊戲工作階段之機群的識別符。
- 狀態 – 玩家工作階段的狀態。以下是可能的狀態：
 - 預留 – 已預留 player 工作階段，但 player 未連線。

- 作用中 – 播放器工作階段已連線至遊戲伺服器。
- 已完成 – 播放器工作階段已結束；播放器不再連線。
- 逾時 – 播放器無法連線。
- 建立時間 – 玩家連線到遊戲工作階段的時間。
- 結束時間 – 玩家從遊戲工作階段中斷連線的時間。
- 連線資料 – 播放器用來連線至遊戲工作階段的 IP 地址、DNS 名稱和連接埠。
- 玩家資料 – 在玩家工作階段建立期間提供的玩家相關資訊。

關閉遊戲工作階段

使用 Amazon GameLift Servers 主控台關閉特定遊戲工作階段。此功能為您提供一種簡單快速的方法，可讓您尋找遊戲工作階段並傳送訊號來終止它。另一種終止方法需要您找到執行遊戲工作階段的機群執行個體、遠端存取執行個體，以及手動關閉遊戲工作階段。

您可以基於任何原因關閉遊戲工作階段。最常見的原因是解決無法自然關閉的遊戲工作階段。因此，遊戲工作階段的託管資源無法釋出來說管新的遊戲工作階段，且機群的託管容量會降低。

Note

此功能依賴於託管解決方案的特定組態設定。它有下列限制：

- 遊戲工作階段必須託管在使用 Amazon GameLift Servers v5 或更高版本的伺服器 SDK 執行遊戲伺服器建置的機群上。如果您的遊戲伺服器是以較舊的版本部署，您需要使用遠端存取來刪除遊戲工作階段。
- 如果遊戲工作階段託管在 Anywhere 機群上，機群必須使用 Amazon GameLift Servers 代理程式來管理遊戲伺服器程序。

終止遊戲工作階段

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，開啟左側導覽窗格。選取託管解決方案類型並開啟機群頁面。例如：
 - 託管、隨處、機群
 - 託管、受管 EC2、機群
 - 託管、受管容器、機群

2. 每個機群頁面會顯示目前所選機群的清單 AWS 區域。選擇託管您要終止之遊戲工作階段的機群。
3. 在機群的詳細資訊頁面中，開啟遊戲工作階段索引標籤。在遊戲工作階段清單中，選取您要終止的工作階段，然後選擇終止按鈕。
4. 在終止遊戲工作階段中？視窗，請確認您正在關閉正確的遊戲工作階段，並選擇終止方法。
 - 正常遊戲工作階段關閉 – 此選項會將訊號傳送至託管遊戲工作階段以關閉的伺服器程序。如果您的遊戲伺服器建置已針對 正確整合Amazon GameLift Servers，伺服器程序會啟動其遊戲工作階段關閉順序，Amazon GameLift Servers並通知其即將結束，然後停止。根據您的遊戲設計，關機順序可能包含正常完成遊戲工作階段的步驟，例如儲存資料和通知作用中玩家。此方法可能需要一小段延遲才能完成遊戲工作階段關閉序列。
 - 立即關閉遊戲工作階段 – 此選項會將訊號傳送至程序管理員，以關閉託管遊戲工作階段的伺服器程序。此選項會略過正常的遊戲工作階段關閉。即使伺服器程序無法回應，也可以終止遊戲工作階段。
5. 確認遊戲工作階段終止。您可以在遊戲工作階段主控台頁面上追蹤關機進度。遊戲工作階段狀態將變更為「終止」，然後在關閉完成時變更為「終止」。

相關主題

- 您也可以使用 AWS SDK 和 關閉遊戲工作階段 AWS CLI。如需詳細資訊和範例，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考主題 [TerminateGameSession](#)。
- 如需遊戲伺服器整合以及伺服器程序如何回應來自 Amazon GameLift Servers 服務之訊號的詳細資訊，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

更新Amazon GameLift Servers受管容器機群

您可以更新受管容器機群的大部分屬性，包括容器群組定義。根據要更新的設定，機群更新可能會啟動新的機群部署。在機群部署中，機群中的所有執行個體都會移除，並以具有新組態的執行個體取代。需要部署的設定包括：

- 容器群組定義，包括容器映像的更新
- 連線連接埠範圍和傳入許可
- 日誌組態

您可以在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 中追蹤機群部署的狀態，以建立容器機群。

Note

您無法更新機群的執行時間環境。在機群建立時，機群的 Amazon Machine Image (AMI) 會設定為 Linux AMI 的最新版本。部署到此機群的所有容器映像都必須與此版本相容。若要變更機群的 AMI 或升級至較新的版本，您必須建立新的機群。根據最佳實務，建議您每 30 天替換一次機群，以維護託管遊戲伺服器的安全 up-to-date 執行期環境。如需詳細的指導方針，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)。

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，選取您要建立機群的 AWS 區域。容器群組定義必須位於您要建立機群의 相同區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇受管容器：機群。在受管容器機群頁面上，從清單中選擇機群，然後選擇編輯。

1. 視需要更新容器機群設定。完成時，請選擇 Create (建立)。
2. 如果您的更新需要機群部署，系統會要求您指定部署選項，如下所示：
 - 遊戲工作階段保護。您可以選擇保護具有作用中遊戲工作階段（安全部署）的機群執行個體。使用此設定，在遊戲工作階段結束之前，不會取代機群執行個體。或者，您可以選擇取代機群執行個體，無論遊戲工作階段活動為何（不安全的部署）。不安全的部署在開發和測試階段非常有用，以減少部署時間。
 - 運作狀態百分比下限。您可以管理機群執行個體的取代速度。使用此設定可在部署期間維持最少量的運作狀態任務。較低的值會優先考慮部署速度，而較高的值可確保遊戲伺服器在整個部署期間保持高可用性。
 - 部署失敗策略。決定部署失敗時要採取的動作。部署失敗表示某些更新的容器狀態檢查失敗，並被視為受損。您可以設定部署，將所有機群執行個體自動復原至先前部署的狀態。或者，您可以選擇維護一些受損的機群執行個體，以用於偵錯。

如果您的請求成功，主控台會顯示受管容器機群的部署索引標籤。使用此索引標籤來追蹤每個部署的狀態。如果您啟動機群的新部署，此動作會自動取消機群目前正在進行的任何部署。

AWS CLI

若要使用 建立容器機群 AWS CLI，請開啟命令列視窗並使用 `update-container-fleet` 命令。如需此命令的詳細資訊，請參閱《AWS CLI 命令參考[update-container-fleet](#)》中的。

下列範例會更新具有下列特性的現有容器機群：

- 它會更新遊戲伺服器容器群組定義，以使用第 2 版。
- 它會指定安全部署選項。

```
{
  "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"
}
```

更新容器機群的Amazon GameLift Servers容器群組定義

您可以更新容器群組定義的大部分屬性，包括個別容器定義。容器群組定義具有版本編號。當您更新容器群組定義時，會Amazon GameLift Servers儲存更新並遞增定義的版本編號。設定容器機群時，您可以指定要部署的容器群組定義版本。

更新容器群組定義後，您可以將新版本部署到新的或現有的容器機群。

更新遊戲伺服器容器群組定義

本主題說明如何使用Amazon GameLift Servers主控台或 CLI AWS 工具更新遊戲伺服器容器群組定義。如需選用功能的詳細資訊，請參閱 [自訂Amazon GameLift Servers容器機群](#)。

若要更新容器群組定義：

Console

在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 中，選取您要建立容器群組的 AWS 區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇受管容器：群組定義。在容器群組定義頁面上，選擇要更新的容器群組定義和版本。

儲存更新之後，您可以使用新版本建立新的容器機群，也可以將更新部署到現有的容器機群。

步驟 1：定義容器群組定義詳細資訊

- 您可以更新總記憶體和 vCPU 限制設定。

步驟 2：新增容器定義

您可以進行下列容器定義更新：

- 更新現有的容器定義。
 - 新增支援容器定義。
 - 移除支援容器定義。
1. 您可以更新 ECR 映像 URI。請務必更新伺服器 SDK 版本設定，以符合新映像。
 2. 您可以視需要更新內部容器連接埠範圍。當這些變更部署到機群時，您對這些設定所做的變更可能會影響容器機群的連線連接埠設定。如需詳細資訊，請參閱[設定網路連線](#)。

步驟 3：設定相依性

- 您可以視需要變更相依性。如需詳細資訊，請參閱[設定容器相依性](#)。

步驟 3：檢閱和建立

- 檢閱您的容器群組定義更新。使用編輯在任何區段中進行其他變更。完成後，請選擇建立以產生容器群組定義的新版本。

如果您的請求成功，主控台會顯示新容器群組定義資源的詳細資訊頁面。一開始狀態為 **COPYING**，因為會Amazon GameLift Servers開始為群組拍攝所有容器映像的快照。當此階段完成時，容器群組定義狀態會變更為 **READY**。容器群組定義必須處於 **READY** 狀態，才能使用它建立容器機群。

AWS CLI

當您使用 AWS CLI 建立或更新容器群組定義時，請將容器定義組態維護在個別的JSON檔案中。您可以在 CLI 命令中參考 檔案。如需結構描述範例[建立容器定義JSON檔案](#)，請參閱。

更新定義時，您只需指定要更新的值。會Amazon GameLift Servers保留您未包含在更新請求中的任何值。如果您要變更容器定義。不過，變更容器定義時，請提供完整的集合。

更新容器群組定義

若要更新新的容器群組定義，請使用 CLI `update-container-group-definition` 命令。如需此命令的詳細資訊，請參閱 AWS CLI 命令參考中的 [update-container-group-definition](#)。

Example：遊戲伺服器容器群組

您可以在擷取、更新或刪除容器群組定義時，或建立或更新容器機群時，指定容器群組定義版本。每個容器群組定義都有版本屬性。此外，和定義的 ARN 值會指定版本編號。

此範例說明對遊戲伺服器容器群組定義進行變更的請求。它假設您已建立具有此群組容器定義的 JSON 檔案。此範例使用定義名稱的 ARN 值，並指定更新為版本 1。

```
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
```

複製容器群組定義

您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台來複製現有的容器群組定義。

複製容器群組

1. 在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，前往左側導覽窗格，然後選擇容器群組。
2. 在容器群組清單頁面上，選取要複製的現有容器群組。選取容器群組後，複製按鈕會處於作用中狀態。
3. 選擇複製。此動作會使用預先填入的設定開啟容器群組建立精靈。
4. 輸入複製的容器群組的新名稱。相同區域中的容器群組必須具有唯一的名稱。
5. 逐步完成容器群組和容器定義頁面、檢閱和建立新的容器群組。

刪除容器機群的 Amazon GameLift Servers 容器群組定義

您有多種刪除容器群組定義的選項。當您刪除容器群組定義時，此動作也會刪除容器群組中的所有容器定義。

容器群組定義可以有多個版本。容器群組版本具有相同的名稱，但具有不同的版本編號。容器群組定義 ARNs 會同時指定名稱和版本。

您可以在擷取、更新或刪除容器群組定義時，或在建立或更新容器機群時指定容器群組定義版本。每個容器群組定義都有版本屬性。此外，定義的 ARN 值會指定版本編號。

有幾種方法可以刪除容器群組定義：

- 您可以刪除特定定義的所有版本。
- 您可以刪除特定定義的一個特定版本。
- 您可以保留一些最新版本，並刪除特定定義的較舊版本。例如，您可以刪除版本 5 之前的所有版本。

只有在容器機群中未使用容器群組定義版本時，才能將其刪除。

刪除容器群組定義

Console

在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 中，選取您要建立容器群組的 AWS 區域。

開啟主控台的左側導覽列，然後選擇受管容器：群組定義。在容器群組定義頁面上，選取您要修改的定義，然後選擇刪除。

系統會提示您選取要進行的刪除類型，並根據刪除類型指定其他設定。

AWS CLI

- 若要刪除容器群組定義，請使用 `delete-container-group-definition` CLI 命令，並為您要執行的刪除類型提供值。如需此命令的詳細資訊，請參閱 AWS CLI 命令參考中的 [delete-container-group-definition](#)。

此範例說明刪除版本 5 之前遊戲伺服器容器群組定義所有版本的請求。

Example

```
aws gamelift delete-container-group-definition \
  --name MyAdventureGameContainerGroup \
  --version-count-to-retain 5 \
```

Amazon GameLift Servers 主控台中的別名

別名資源代表機群或終端機目的地的指標。它們用於將玩家流量導向特定託管目的地。使用別名來抽象化目的地，以便在更新託管機群時更輕鬆地重新導向流量。

在 Amazon GameLift Servers 主控台或使用適用於 的 或 AWS SDK 來檢視別名的相關資訊 Amazon GameLift Servers。

Console

別名頁面會顯示引導流量特定託管目的地的 Amazon GameLift Servers 別名相關資訊。若要檢視別名，請在導覽窗格中選擇託管、別名。

您可以在別名頁面上執行下列動作：

- 建立新的別名。選擇建立別名。
- 篩選和排序別名資料表。使用表格上方的控制項。您可以使用偏好設定工具視需要調整資料表內容（請參閱資料表右上角



的)。自訂偏好設定會儲存到您的帳戶 AWS 使用者，並會在您檢視此頁面時自動套用。

- 檢視別名詳細資訊。選擇別名名稱以開啟別名詳細資訊頁面。
- 刪除別名。選擇別名，然後選擇刪除。

圖

別名詳細資訊

別名詳細資訊頁面會顯示別名的相關資訊。

在此頁面上，您可以：

- 編輯別名。選擇編輯。
- 檢視您與別名相關聯的機群。
- 刪除別名。選擇 刪除。

別名詳細資訊包括：

- ID – 用來識別別名的唯一號碼。
- 描述 – 別名的描述。

- ARN – 別名的 Amazon Resource Name。
- 建立 – 別名建立的日期和時間。
- 上次更新 – 上次更新別名的日期和時間。
- 路由類型 – 別名的路由類型，可以是下列其中一項：
 - 簡單 – 將玩家流量路由到指定的機群 ID。您可以隨時更新別名的機群 ID。
 - 終端機 – 將訊息傳遞回用戶端。例如，您可以將使用out-of-date用戶端的玩家引導到可以升級的位置。
- 標籤 – 用於識別別名的金鑰和值對。

AWS SDK

使用下列 AWS CLI 命令來擷取此資源的相關資訊：

- [ListAliases](#)
- [DescribeAlias](#)

編輯別名

您可以使用 Amazon GameLift Servers主控台或 AWS CLI 命令 [update-alias](#) 編輯別名。

本主題說明如何編輯Amazon GameLift Servers別名，以搭配遊戲工作階段放置使用。您可以進行下列編輯：

編輯別名

使用 Amazon GameLift Servers主控台或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 來編輯別名。

Console

在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 中，使用導覽窗格開啟別名頁面。

1. 選取您要編輯的別名，然後選擇編輯。如果您沒有看到要編輯的別名，請檢查目前選取的別名 AWS 區域。
2. 在編輯別名頁面上，您可以進行下列編輯：
 - 變更別名名稱。
 - 變更別名描述。

- 將路由策略從簡單變更為終端機，或從終端機變更為簡單。
 - 對於具有簡單路由策略的別名，請變更別名相關聯的機群 ID。
 - 對於具有終端機路由策略的別名，請變更訊息文字。
3. 選擇 **Save changes** (儲存變更)。使用簡單的路由策略更新別名的機群 ID 時，最多可能需要 2 分鐘才能完成轉換。在此期間，新的遊戲工作階段置放可能會在舊機群上進行。

AWS CLI

使用 [update-alias](#) 命令來變更別名資源。您可以更新目前預設值中的別名資源 AWS 區域，也可以新增 `--region` 標籤來指定不同的 AWS 區域。

您可以變更下列屬性：

- 別名名稱。
- 別名描述。
- 路由策略類型。請務必提供新路由策略的機群 ID 或訊息字串。
- 現有簡單路由策略的機群 ID。機群 ID 必須與別名位於相同的區域。
- 現有終端機路由策略的訊息字串。

Amazon GameLift Servers 主控台中的遊戲工作階段佇列

佇列資源代表遊戲工作階段置放元件的組態。它會根據您的組態選擇，決定如何 Amazon GameLift Servers 搜尋並選擇託管新遊戲工作階段的最佳可能運算資源。

在 Amazon GameLift Servers 主控台或使用適用於 的 或 AWS 開發套件，檢視遊戲工作階段佇列的相關資訊 Amazon GameLift Servers。

Console

您可以檢視所有佇列的資訊，用於處理新遊戲工作階段的請求。佇列頁面會顯示目前選取之 中的遊戲工作階段佇列 AWS 區域。從 **Queues** (佇列) 頁面，您可以建立新的佇列、刪除現有的佇列，或針對選取的佇列開啟詳細資訊頁面。每個佇列詳細資訊頁面會包含佇列的組態和指標資料。如需佇列的詳細資訊，請參閱 [設定遊戲工作階段置放](#)。

佇列頁面會顯示每個佇列的下列摘要資訊。您可以使用偏好設定工具視需要調整資料表內容（請參閱資料表右上角



示)。自訂偏好設定會儲存到您的帳戶 AWS 使用者，並會在您檢視此頁面時自動套用。

- 佇列名稱 – 指派給佇列的名稱。新遊戲工作階段的請求會使用此名稱來指令佇列。
- 佇列逾時 – 遊戲工作階段置放請求在逾時之前保留在佇列中的時間長度上限，以秒為單位。
- 佇列中的目的地 – 佇列組態中列出的機群數量。會在佇列中的任何機群上 Amazon GameLift Servers 放置新的遊戲工作階段。

檢視佇列詳細資訊

您可以存取任何佇列的詳細資訊，包括佇列組態和指標。若要開啟佇列詳細資訊頁面，請前往佇列頁面，然後選擇佇列名稱。

佇列詳細資訊頁面顯示摘要表格和包含額外資訊的標籤。您可以在此頁面進行下列操作：

- 更新佇列的組態、目的地清單和玩家延遲政策。選擇編輯。
- 刪除佇列。刪除佇列後，所有參考該佇列名稱的新遊戲工作階段請求都會失敗。選擇刪除。

Note

若要還原已刪除的佇列，請使用已刪除佇列的名稱建立新的佇列。

詳細資訊

概觀區段會顯示佇列的 Amazon Resource Name (ARN) 和逾時。您在 Amazon GameLift Servers 的其他動作或區域中參考佇列時，可以使用 ARN。逾時是遊戲工作階段放置請求在逾時之前，停留在佇列中的時間長度上限 (以秒為單位)。

事件通知

事件通知區段列出 SNS 主題將事件通知發佈至 Amazon GameLift Servers，以及新增至此佇列建立之所有事件的事件資料。

Tags (標籤)

標籤表格會顯示用於標記資源的索引鍵和值。如需標記的詳細資訊，請參閱 [標記 AWS 資源](#)。

指標

Metrics (指標) 標籤顯示一段時間內佇列指標的圖形表示。

佇列指標包含一系列資訊，說明佇列中的放置活動，包含依區域組織的成功放置。您可以使用區域資料來了解您託管遊戲的位置。區域置放指標有助於偵測整體佇列設計的問題。

Amazon CloudWatch 也提供佇列指標。如需可用指標的說明，請參閱 [佇列的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。

目的地

Destinations (目的地) 標籤顯示所有為佇列列出的機群或別名。

當 Amazon GameLift Servers 搜尋目的地以託管新的遊戲工作階段的可用資源時，它會搜尋此處列出的預設順序。只要列出的第一個目的地有容量，Amazon GameLift Servers 就會將新遊戲工作階段放置在該處。透過提供玩家延遲資料，您可以讓個別遊戲工作階段放置請求覆寫預設的順序。此資料告知 Amazon GameLift Servers 搜尋可用的最低平均玩家延遲目的地。如需設計佇列的詳細資訊，請參閱 [自訂遊戲工作階段佇列](#)。

工作階段放置

可自訂遊戲置放程序的組態設定。

玩家延遲政策

玩家延遲政策區段顯示佇列使用的所有政策。資料表會依政策強制執行的順序列出政策。

位置

位置區段顯示此佇列可以放置遊戲工作階段的位置。

Priority

優先順序區段顯示佇列評估遊戲工作階段詳細資訊的順序。

位置順序

位置順序區段顯示佇列在放置遊戲工作階段時使用的預設順序。若您尚未定義其他類型的優先順序，佇列會使用此順序。

AWS SDK

使用下列 AWS CLI 命令來擷取此資源的相關資訊：

- [DescribeGameSessionQueues](#)

準備使用 Amazon GameLift Servers 託管啟動

使用下列檢查清單來驗證遊戲的每個部署階段。標記為 **【關鍵】** 的項目對於您的生產啟動至關重要。

下載並完成 Amazon GameLift Servers 啟動問卷，此問卷可在 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 取得。我們希望每個使用 Amazon GameLift Servers 的遊戲開發人員都能擁有順暢的啟動日，而請求的資訊有助於我們準備即將到來的負載測試、軟啟動或公開啟動。計劃在執行第一次載入測試之前至少三 (3) 個月提交完成的問卷。

主題

- [準備好您的遊戲](#)
- [準備進行測試](#)
- [準備啟動](#)
- [規劃啟動後更新](#)

準備好您的遊戲

- **【關鍵】** 確認您已完成託管解決方案的所有 [開發藍圖步驟](#)，並且您已備妥所有必要的元件，包括整合的遊戲伺服器、遊戲用戶端的後端服務、託管機群，以及遊戲工作階段放置方法（例如佇列）。
- **【關鍵】** [Create AWS Identity and Access Management \(IAM\) 角色](#)，允許遊戲伺服器在執行時存取其他 AWS 資源。
- **【關鍵】** 視需要設計和實作容錯移轉至其他託管資源。
- 考慮遊戲的佇列和 [機群結構](#)，[規劃將機群推展到目標位置](#)。
- 透過 CloudFormation 和 使用基礎設施即程式碼 (IaC) [自動化部署](#) AWS Cloud Development Kit (AWS CDK)。
- 使用 Amazon CloudWatch 和 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) [收集日誌和分析](#)。

準備進行測試

- **【關鍵】** [請求增加 Amazon GameLift Servers 服務配額](#) 和其他 AWS 服務 配額，以便您的即時環境可以擴展到生產需求。
- **【關鍵】** 驗證即時機群上的開放連接埠是否符合伺服器可以使用的連接埠範圍。
- **【關鍵】** 關閉 RDP 連接埠 3389 和 SSH 連接埠 22。

- 為遊戲的 DevOps 管理制定計畫。如果您使用 Amazon CloudWatch Logs 或 Amazon CloudWatch 自訂指標，請定義伺服器機群上嚴重或重大問題的警示。模擬失敗並測試 Runbook。
- 確認您使用的運算資源可支援您要在每個運算上同時執行的伺服器程序數目。
- 先[調整您的擴展政策](#)，使其更為保守，並提供比您想像中更多的閒置容量。您可以稍後針對成本進行最佳化。考慮使用閒置容量為 20% 的目標型擴展政策。
- 對於 FlexMatch，請使用[延遲規則](#)來比對地理位置接近彼此的玩家。使用來自負載測試用戶端的合成延遲資料，測試其在負載下的行為。
- 載入測試您的玩家身分驗證和遊戲工作階段基礎設施，以查看它是否有效擴展以滿足需求。
- 確認持續執行數天的伺服器仍可接受連線。
- 將您的 支援 計劃層級提升為商業或企業，讓 AWS 可以在問題或中斷期間回應您。

準備啟動

- **【關鍵】** [將機群保護政策設定為](#)對所有即時機群提供完整保護，以便縮減規模不會停止作用中的遊戲工作階段。
- **【關鍵】** [設定足夠高的機群大小上限](#)，以適應最高峰的預期需求。我們建議您針對非預期的需求，將大小上限加倍。
- 鼓勵您的整個開發團隊參與啟動事件，並監控您在啟動室中的遊戲啟動。
- 監控玩家延遲和玩家體驗。

規劃啟動後更新

- [調校擴展政策](#)，以根據玩家用量將閒置容量降至最低。
- 根據玩家延遲資料和修訂後的需求[修改FlexMatch規則](#)或[新增託管位置](#)。
- 最佳化執行時間組態，以對每個運算資源執行盡可能多的遊戲工作階段。以這種方式最佳化效能效率可能會直接影響機群成本，因為您可能可以使用相同的運算資源執行更多伺服器程序。
- [使用您的分析資料](#)來推動持續開發、改善玩家體驗和遊戲壽命，以及最佳化獲利。

使用 管理Amazon GameLift Servers託管資源 CloudFormation

您可以使用 CloudFormation 來管理您的 Amazon GameLift Servers 資源。在 中 CloudFormation，您會建立範本來建立每個資源的模型，然後使用範本來建立您的資源。若要更新資源，請對範本進行變更，並使用 CloudFormation 實作更新。您可以將資源組織成邏輯群組，稱為堆疊和堆疊集。

使用 CloudFormation 維護您的 Amazon GameLift Servers 託管資源，可讓您更有效率地管理 AWS 資源集。您可以使用版本控制來追蹤一段時間內的範本變更，並協調多個專案團隊成員所做的更新。您也可以重複使用範本。例如，跨多個區域部署遊戲時，您可以使用相同的範本，在每個區域建立相同的資源。您也可以使用這些範本，在另一個分割區中部署相同的資源集。

如需的詳細資訊 CloudFormation，請參閱[AWS CloudFormation 《使用者指南》](#)。若要檢視 Amazon GameLift Servers 資源的範本資訊，請參閱[Amazon GameLift Servers 資源類型參考](#)。

最佳實務

如需使用的詳細指引 CloudFormation，請參閱 AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[CloudFormation 最佳實務](#)。此外，這些最佳實務與 Amazon GameLift Servers 具有特殊關係。

- 透過持續管理您的資源 CloudFormation。如果您在資源之外變更資源 CloudFormation，將會與資源範本不同步。
- 使用 CloudFormation 堆疊和堆疊集來有效管理多個資源。
 - 使用堆疊來管理連線資源的群組。例如，包含組建的堆疊、參考組建的機群，以及參考機群的別名。如果您更新範本以取代組建，會 CloudFormation 取代連線至組建的機群。CloudFormation 然後更新現有的別名以指向新的機群。如需詳細資訊，請參閱 AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[使用堆疊](#)。
 - 如果您要跨多個區域或 AWS 帳戶部署相同的 CloudFormation 堆疊，請使用堆疊集。如需詳細資訊，請參閱 AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[使用堆疊集](#)。
- 如果您使用的是 Spot 執行個體，請包含隨需機群做為備份。建議您在每個區域中使用兩個機群、一個具有 Spot 執行個體的機群，以及一個具有隨需執行個體的機群來設定範本。
- 當您管理多個位置的資源時，請將特定位置的資源和全域資源分組到不同的堆疊。
- 將您的全域資源放在靠近使用它的服務附近。佇列和配對組態等資源通常會收到來自特定來源的大量請求。透過將資源放在這些請求的來源附近，您可以將請求行程時間降至最低，並可以改善整體效能。
- 將您的配對組態放置在與其使用之遊戲工作階段佇列的相同區域。
- 為堆疊中的每個機群建立不同別名。

使用 CloudFormation 堆疊

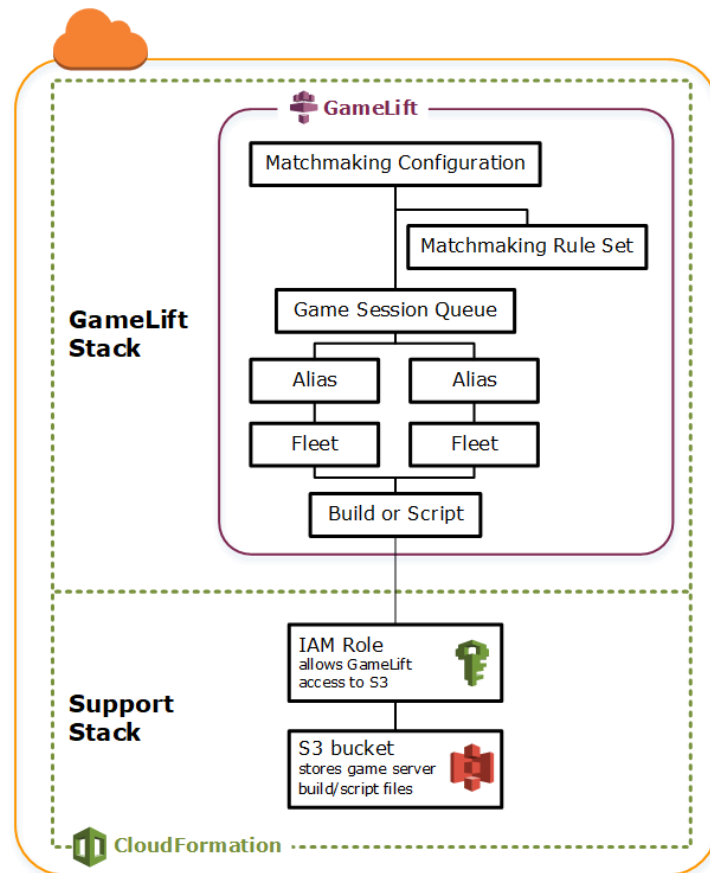
建議您在設定 Amazon GameLift Servers 資源的 CloudFormation 堆疊時使用下列結構。您的最佳堆疊結構會根據您要將遊戲部署在一個位置或多個位置而有所不同。

單一位置的堆疊

若要在單一位置管理Amazon GameLift Servers資源，我們建議使用兩堆疊結構：

- 支援堆疊 – 此堆疊包含資源所依賴Amazon GameLift Servers的資源。至少，此堆疊應該包含 S3 儲存貯體，其中儲存自訂遊戲伺服器或 Realtime 指令碼檔案。堆疊也應該包含 IAM 角色，在建立Amazon GameLift Servers組建或指令碼資源時授予從 S3 儲存貯體擷取檔案的Amazon GameLift Servers許可。此堆疊也可能包含與遊戲搭配使用的其他 AWS 資源，例如 DynamoDB 資料表、Amazon Redshift 叢集和 Lambda 函數。
- Amazon GameLift Servers 堆疊 – 此堆疊包含您的所有Amazon GameLift Servers資源，包括建置或指令碼、一組機群、別名和遊戲工作階段佇列。會使用存放在 S3 儲存貯體位置中的檔案 CloudFormation 建立建置或指令碼資源，並將建置或指令碼部署至一或多個機群資源。每個機群都應該有一個對應別名。遊戲工作階段佇列會參考部分或全部機群別名。如果您是使用 FlexMatch 進行配對，此堆疊也會包含配對組態和規則集。

下圖說明在單一 AWS 區域中部署資源的雙堆疊結構。

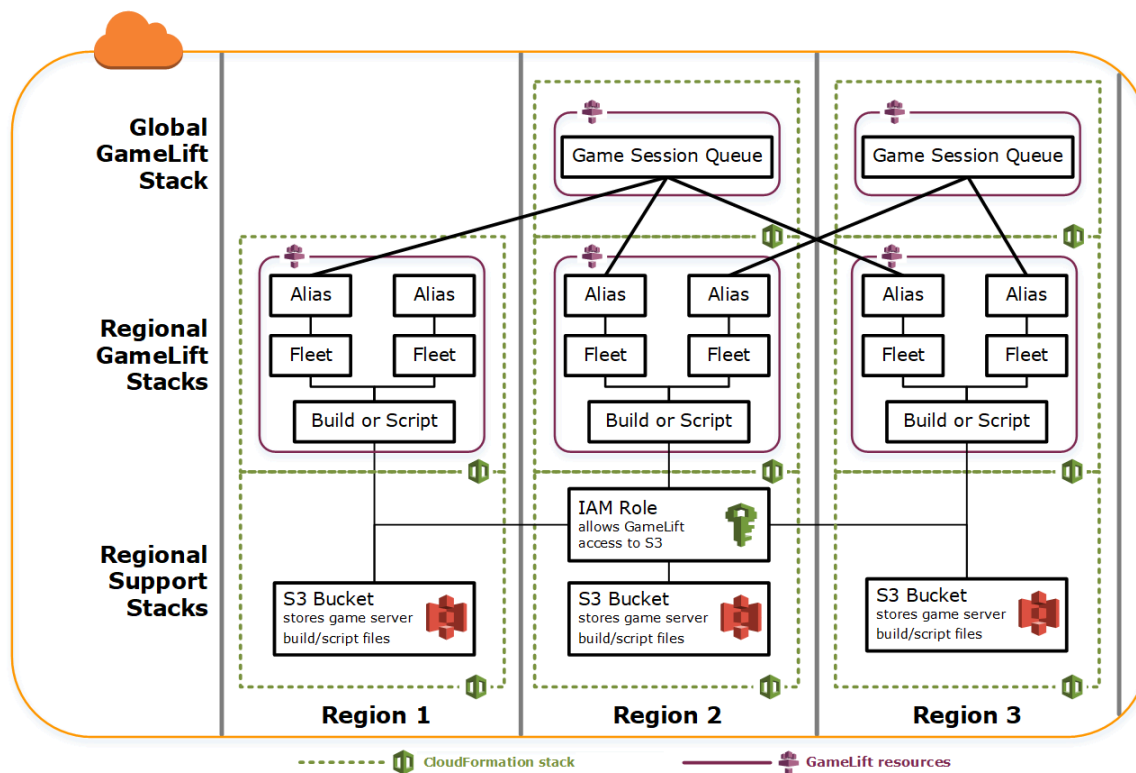
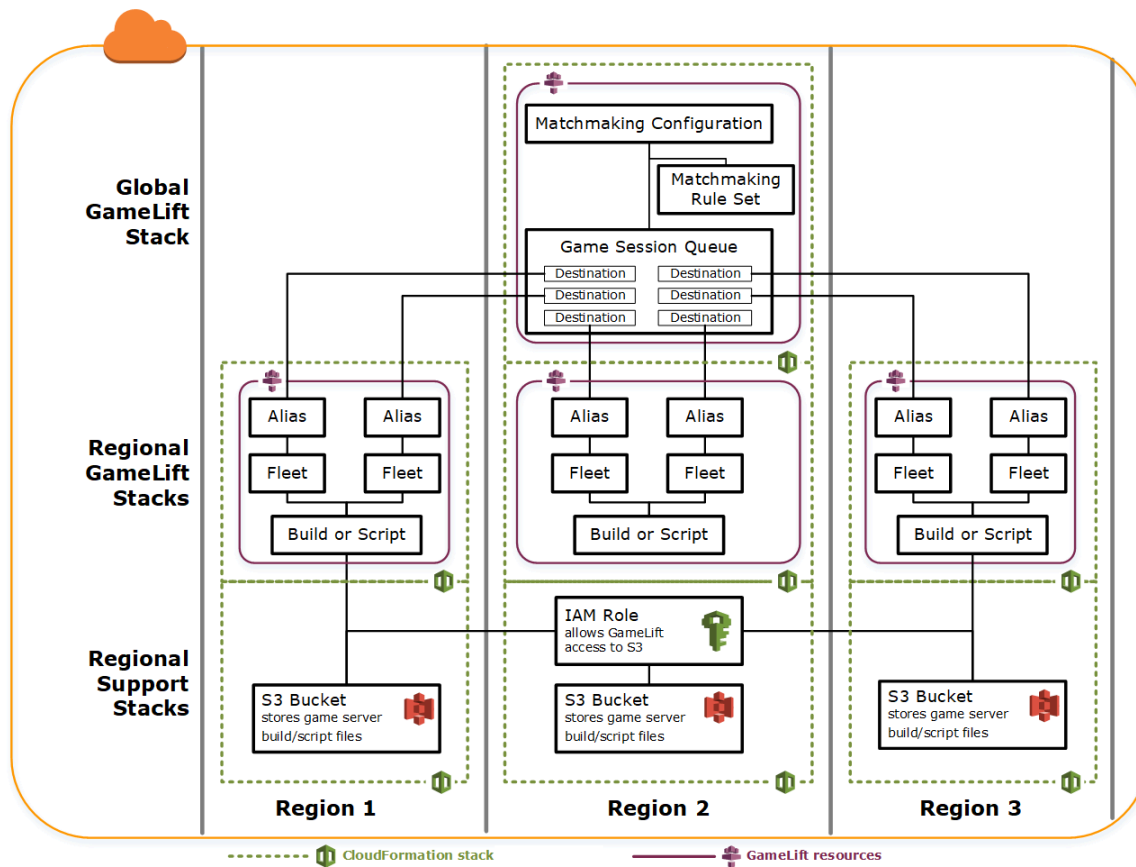


多個區域的堆疊

在多個區域中部署遊戲時，請記住資源如何跨區域互動。某些資源 (例如 Amazon GameLift Servers 機群) 只能參考同一區域中的其他資源。佇列等其他資源 Amazon GameLift Servers 與區域無關。若要管理多個區域中的 Amazon GameLift Servers 資源，我們建議使用下列結構。

- 區域支援堆疊 – 這些堆疊包含資源所依賴 Amazon GameLift Servers 的資源。此堆疊必須包括 S3 儲存貯體，其中儲存自訂遊戲伺服器或 Realtime 指令碼檔案。它也可能包含遊戲的其他 AWS 資源，例如 DynamoDB 資料表、Amazon Redshift 叢集和 Lambda 函數。其中許多資源都是區域特定的，因此您必須在每個區域中建立這些資源。Amazon GameLift Servers 也需要允許存取這些支援資源的 IAM 角色。由於 IAM 角色與區域無關，因此您只需要一個角色資源，放在任何區域中，並在所有其他支援堆疊中參考。
- 區域 Amazon GameLift Servers 堆疊 – 此堆疊包含部署遊戲的每個區域中必須存在 Amazon GameLift Servers 的資源，包括組建或指令碼、一組機群和別名。會使用 S3 儲存貯體位置中的檔案 CloudFormation 建立組建或指令碼資源，並將組建或指令碼部署至一或多個機群資源。每個機群都應該有一個對應別名。遊戲工作階段佇列會參考部分或全部機群別名。您可以維護一個範本，來描述這種類型的堆疊，並使用它在每個區域建立相同的資源集。
- 全域 Amazon GameLift Servers 堆疊 – 此堆疊包含您的遊戲工作階段佇列和配對資源。這些資源可以位於任何區域，且通常放置在相同區域中。佇列可以參考位於任何區域中的機群或別名。若要在不同的區域中放置其他佇列，請建立額外的全域堆疊。

下圖說明在數個 AWS 區域中部署資源的多堆疊結構。第一個圖表顯示單一遊戲工作階段佇列的結構。第二個圖表顯示具有多個佇列的結構。



更新組建

Amazon GameLift Servers 建置是不可變的，就像建置與機群之間的關係一樣。因此，當您更新託管資源，以使用一組新的遊戲建置檔案時，必須發生下列情況：

- 使用一組新檔案來建立新建置 (取代)。
- 建立一組新的機群來部署新的遊戲建置 (取代)。
- 重新導向別名以指向新的機群 (更新而不中斷)。

如需詳細資訊，請參閱AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[更新堆疊資源的行為](#)。

自動部署建置更新

更新包含相關建置、機群和別名資源的堆疊時，預設 CloudFormation 行為是依序自動執行這些步驟。您可以先將新的建置檔案上傳到新的 S3 位置，以觸發此更新。然後，您修改 CloudFormation 建置範本以指向新的 S3 位置。當您使用新的 S3 位置更新堆疊時，這會觸發以下 CloudFormation 順序：

1. 從 S3 擷取新檔案、驗證這些檔案，並建立新的 Amazon GameLift Servers 建置。
2. 更新機群範本中的建置參考，這會觸發新的機群建立。
3. 在新的機群作用中之後，更新別名中的機群參考，這會觸發別名更新，以新機群做為目標。
4. 刪除舊機群。
5. 刪除舊建置。

如果您的遊戲工作階段佇列使用機群別名，玩家流量會在別名更新後立即自動切換至新機群。隨著遊戲工作階段結束，舊機群會逐漸耗盡玩家。當玩家流量波動時，自動擴展會處理從每組機群新增和移除執行個體的任務。或者，您可以指定初始所需的執行個體計數，以快速提升交換器，並在稍後啟用自動擴展。

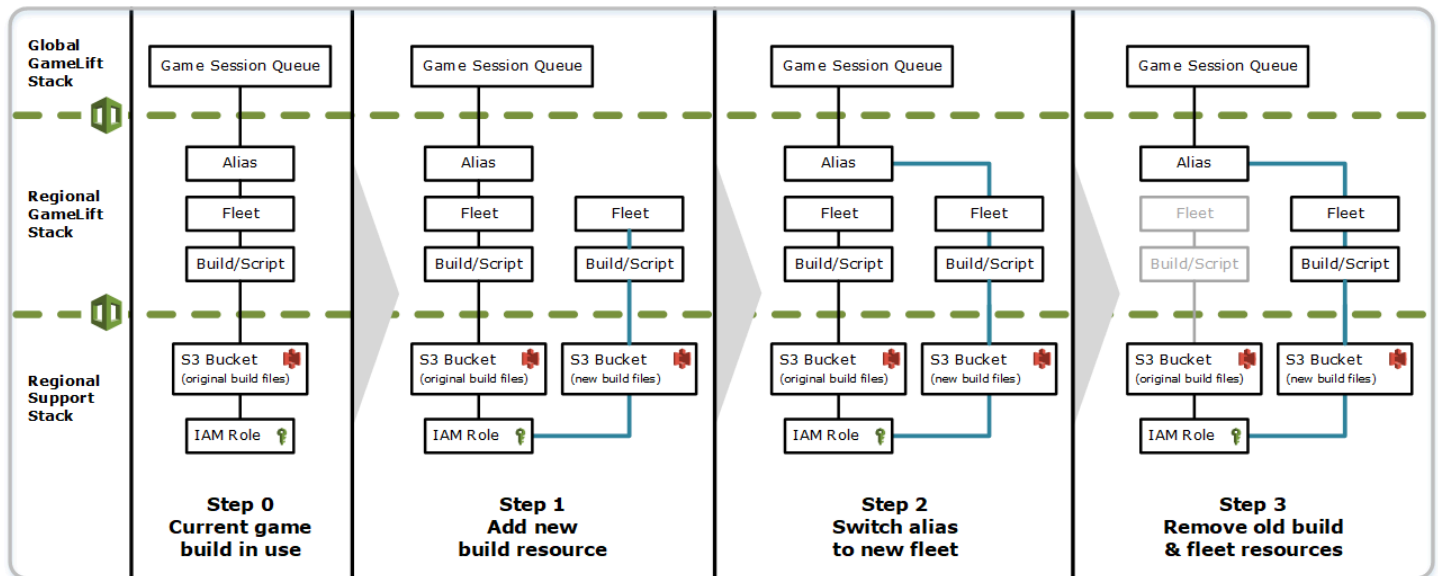
您也可以 CloudFormation 保留資源，而不是將其刪除。如需詳細資訊，請參閱《AWS CloudFormation API 參考》中的[RetainResources](#)。

手動部署建置更新

如果想要更好地控制新機群何時上線，供玩家使用，您有一些選項可以選擇。您可以選擇使用 Amazon GameLift Servers 主控台或 CLI 手動管理別名。或者，您可以將第二組建置和機群定義新增至範本，而不是更新您的建置範本以取代建置和機群。當您更新範本時，會 CloudFormation 建立第二個建置資源和對應的機群。由於未取代現有的資源，因此不會刪除它們，而且別名仍會指向原始機群。

使用這種方法的主要優點是它為您提供了靈活性。您可以為新版建置建立個別資源、測試新資源，以及控制新機群何時上線，供玩家使用。潛在的缺點是，短時間內它需要在每個區域有兩倍多的資源。

下圖說明此程序。



轉返的運作方式

執行資源更新時，若有任何步驟未順利完成，則 CloudFormation 會自動啟動轉返。此程序會依序反轉每個步驟，同時刪除新建立的資源。

如果您需要手動觸發轉返，請將建置範本的 S3 位置索引鍵變回原始位置，並更新您的堆疊。這時會建立新的 Amazon GameLift Servers 建置和機群，而且在機群作用中之後，別名會切換至新機群。如果您是個別管理別名，則需要切換它們以指向新機群。

如需如何處理失敗或卡住的轉返的詳細資訊，請參閱AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[繼續轉返更新](#)。

使用的 DDoS 保護 Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 玩家閘道是以轉送為基礎的網路，可在上託管的遊戲用戶端和遊戲伺服器之間路由 UDP 流量。Amazon GameLift Servers 透過在流量到達遊戲伺服器之前驗證流量、對玩家流量進行速率限制、隱藏來自公有的遊戲伺服器 IP 地址，以及在轉送端點運作狀態不佳時提供更新的端點，來提供主動 DDoS 保護。此功能有助於保護您的遊戲伺服器免受體積攻擊，而可忽略增加的延遲。

玩家閘道需要在 Linux 型 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群或容器機群上執行遊戲伺服器。您必須在機群建立期間啟用玩家閘道，並更新您的遊戲用戶端和遊戲後端，才能使用此功能。

主要優點

玩家閘道提供下列安全性和操作優勢：

- 隱藏遊戲伺服器 IP 地址 – 遊戲用戶端透過轉送端點而不是直接連接到遊戲伺服器，從公有位置隱藏您的遊戲伺服器地址。
- 驗證流量 – 透過玩家閘道的所有流量都需要玩家閘道字符，只允許來自已驗證玩家的流量到達您的遊戲伺服器。
- 動態端點取代 – 當轉送端點運作狀態不佳時，會 Amazon GameLift Servers 快速取代端點，並在下次呼叫時提供更新的正常運作端點，以重新整理玩家連線詳細資訊。
- 分佈玩家流量 – 轉送端點因玩家而異，減少單一運作狀態不佳轉送端點對相同遊戲工作階段內其他玩家的影響。

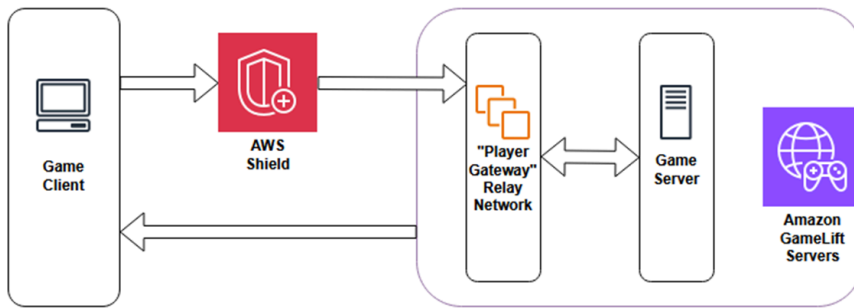
玩家閘道的運作方式

玩家閘道使用轉送網路，在遊戲用戶端和遊戲伺服器之間路由 UDP 流量。這可透過在流量到達遊戲伺服器之前驗證流量、對玩家流量進行速率限制、隱藏來自公有的遊戲伺服器 IP 地址，以及在轉送端點運作狀態不佳時提供更新的端點，來防範 DDoS 攻擊。

流量

當玩家連線到遊戲工作階段時，您的遊戲後端會從 `GetPlayerConnectionDetails` API 擷取轉送端點和玩家閘道字符，並將其傳送至遊戲用戶端。遊戲用戶端會在玩家閘道字符前面加上 UDP 封包，並將封包傳送至轉送端點。轉送網路會驗證字符，並將合法流量路由到遊戲伺服器。在交付之前，轉送

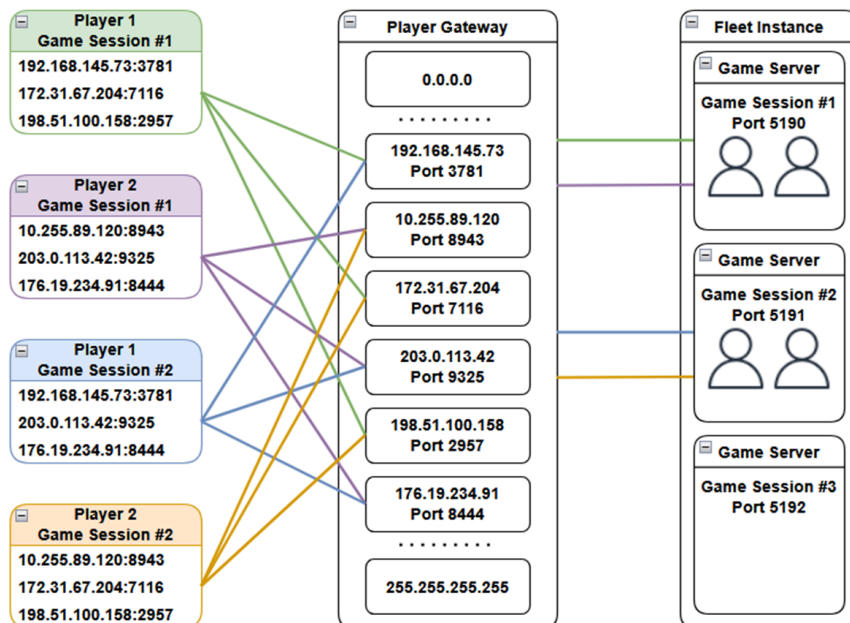
網路會分割玩家閘道字符，讓遊戲伺服器接收原始遊戲用戶端承載，且不需要變更程式碼。從遊戲伺服器返回遊戲用戶端的通訊會透過轉送網路傳回，無需修改。



核心概念

轉送端點

轉送端點是遊戲用戶端用來透過玩家閘道傳送流量的 IP 地址和連接埠組合。每個玩家都會收到不同玩家的多個端點，以分配流量並減少攻擊對相同遊戲工作階段中其他玩家的影響。



玩家閘道字符

玩家閘道字符是加密的位元組陣列，可授權玩家透過玩家閘道將流量傳送至遊戲工作階段。GetPlayerConnectionDetails API 會以 base64 編碼字串傳回字符。遊戲用戶端必須在每個 UDP 封包的玩家閘道字符前面加上。轉送網路會驗證權杖，並拒絕具有無效或遺失權杖的封包。

Important

玩家閘道字符不得加密，且必須出現在遊戲用戶端傳送的每個 UDP 封包的開頭。如果您的遊戲加密承載，請在加密遊戲資料後加上未修改的玩家閘道字符。

玩家閘道字符的有效期至少為 3 分鐘。我們建議每 60 秒重新整理權杖，以確保當轉送端點運作狀態不佳時，玩家會收到更新的端點。

GetPlayerConnectionDetails API

您的遊戲後端會呼叫 `GetPlayerConnectionDetails` API，以擷取遊戲工作階段中玩家的連線詳細資訊。API 會傳回轉送端點和玩家閘道字符，或落回遊戲伺服器的 IP 地址和連接埠以進行直接連線。您的遊戲用戶端應設計為處理這兩種連線類型。若要在轉送端點運作狀態不佳時接收更新的端點，請在整個遊戲工作階段中定期呼叫此 API（建議每 60 秒）。

如需詳細資訊，請參閱[GetPlayerConnectionDetails API](#)。

監控玩家閘道

玩家閘道會將指標發佈至 Amazon CloudWatch，協助您監控網路流量模式、識別潛在的 DDoS 攻擊，以及追蹤轉送效能。指標包括封包和位元組輸入/輸出、限流流量和玩家工作階段。如需玩家閘道指標的完整清單，請參閱 [DDoS 保護（玩家閘道）指標](#)。

IPv4 和 IPv6 相容性

遊戲用戶端使用 IPv4 進行通訊。玩家閘道使用 IPv6 與遊戲伺服器通訊。會根據機群組態 Amazon GameLift Servers 自動處理 IPv4 和 IPv6 之間的轉譯。

如需在機群上設定玩家閘道的詳細資訊，請參閱 [CreateFleet](#) 或 [CreateContainerFleet](#)。如需 IPv4 和 IPv6 支援的詳細資訊，請參閱 [IPv4 和 IPv6 相容性](#)。

在機群上啟用玩家閘道

在建立機群時啟用玩家閘道，透過轉送端點路由遊戲流量，以驗證傳入 UDP 流量並將其速率限制到您的遊戲伺服器。

先決條件

啟用玩家閘道之前，請確認下列需求：

- 支援的位置 – 如需支援玩家閘道的位置清單 AWS，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。
- 機群類型 – 播放器閘道支援 Linux 型受管 EC2 機群和受管容器機群。
- 伺服器 SDK – 播放器閘道需要 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.0 或更新版本。

玩家閘道模式

使用 `PlayerGatewayMode` 屬性設定機群的玩家閘道相容性：

DISABLED (預設)

機群與玩家閘道不相容。

ENABLED

機群與支援的玩家閘道相容。不支援此功能的機群位置仍然可以新增至機群，但不會利用玩家閘道，直接使用遊戲伺服器 IP 地址。

REQUIRED

機群與玩家閘道相容。不支援此功能的機群位置無法新增至機群。

IPv4 和 IPv6 相容性

遊戲用戶端必須透過 IPv4 與玩家閘道通訊。玩家閘道轉送網路會使用 IPv6 與遊戲伺服器通訊。受管容器機群會自動將 IPv6 流量轉譯為 IPv4。針對受管 EC2 機群，設定機群使用中的 `GameServerIpProtocolSupported` 屬性處理 IPv6 流量的方式 `PlayerGatewayConfiguration`：

IPv4 (預設)

您的遊戲伺服器只接受傳入 IPv4 流量。輕量型 IP 轉譯軟體將在執行個體上安裝並執行，以接收傳入 IPv6 流量並將其轉換為 IPv4。

DUAL_STACK

您的遊戲伺服器與傳入 IPv6 流量相容。您的執行個體不會安裝或執行 IP 轉譯軟體。原生支援 IPv6 的遊戲伺服器可能具有稍微較高的效能。

將玩家閘道整合到遊戲中

建立已啟用玩家閘道的機群後，您必須更新遊戲用戶端和遊戲後端，才能與玩家閘道整合。您的遊戲後端會擷取轉送端點和玩家閘道字符，然後將它們提供給遊戲用戶端。遊戲用戶端會將所有 UDP 流量傳送至這些轉送端點。

整合遵循此呼叫路徑：

1. 您的遊戲後端會呼叫 `GetPlayerConnectionDetails` API，以擷取遊戲工作階段中每個玩家的轉送端點和玩家閘道字符。
2. 您的遊戲後端會將轉送端點和玩家閘道字符傳送至遊戲用戶端。
3. 您的遊戲用戶端會在玩家閘道字符前面加上所有傳出 UDP 封包，並將封包傳送至轉送端點。
4. 轉送網路會驗證玩家閘道字符，並將流量路由到您的遊戲伺服器。
5. 您的遊戲伺服器會透過相同的轉送路徑將流量傳回至您的遊戲用戶端。

後端整合

您的遊戲後端必須呼叫 `GetPlayerConnectionDetails` API，以擷取玩家的轉送端點和玩家閘道字符。後端接著會將此資訊提供給遊戲用戶端。

GetPlayerConnectionDetails API

`GetPlayerConnectionDetails` API 會傳回遊戲工作階段中玩家的連線詳細資訊：

轉送端點和字符

當位置中啟用並支援玩家閘道時，會傳回：

- 轉送端點 – 不同玩家的多個轉送端點 (IP 地址和連接埠)
- 玩家閘道權杖 – 用戶端必須附加到所有 UDP 封包的權杖 (有效期至少 3 分鐘)
- 過期 – 玩家閘道字符過期時間戳記

直接連線

當位置中未啟用或不支援玩家閘道時，會傳回遊戲伺服器的 IP 地址和連接埠

您的遊戲用戶端應設計為處理這兩種連線類型。

API 呼叫範例：

```
// C++ example using AWS SDK
Aws::GameLift::GameLiftClient client;
Aws::GameLift::Model::GetPlayerConnectionDetailsRequest request;
request.SetGameSessionId(gameSessionId);
request.SetPlayerIds(playerIds); // Vector of player IDs

auto outcome = client.GetPlayerConnectionDetails(request);
if (outcome.IsSuccess()) {
    auto result = outcome.GetResult();
    auto connectionDetails = result.GetPlayerConnectionDetails();

    // Process each player's connection details
    for (const auto& detail : connectionDetails) {
        std::string playerId = detail.GetPlayerId();

        // Get relay endpoints (IP address and port)
        auto endpoints = detail.GetEndpoints();
        for (const auto& endpoint : endpoints) {
            std::string ipAddress = endpoint.GetIpAddress();
            int port = endpoint.GetPort();
        }

        // Get player gateway token
        auto token = detail.GetPlayerGatewayToken();

        // Get expiration time
        auto expiration = detail.GetExpiration();

        // Send endpoints and token to game client
    }
}
```

請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考中的 [GetPlayerConnectionDetails](#)。

重新整理轉送端點

`GetPlayerConnectionDetails` 定期呼叫，以在轉送端點運作狀態不佳時為玩家提供更新的端點。我們建議遊戲工作階段中的所有玩家每 60 秒呼叫 API。若要最佳化 API 用量，請在單一 API 呼叫中批次處理多個玩家 IDs。

Important

定期重新整理呼叫是將更新後的端點交付給玩家的主要機制。雖然玩家閘道字符至少保持 3 分鐘有效，但每 60 秒重新整理一次可確保玩家定期收到更新的端點。

用戶端整合

您的遊戲用戶端必須在所有傳出 UDP 封包前面加上玩家閘道字符，並將封包傳送至提供的轉送端點。適用於 C++、C#、Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 用戶端 SDK 提供公用程式來簡化此整合。

用戶端需求

若要透過玩家閘道路由流量，您的遊戲用戶端必須：

- 前綴玩家閘道字符 – 前綴玩家閘道字符到所有傳出 UDP 封包。玩家閘道字符不得加密，且必須出現在每個封包的開頭。沒有有效玩家閘道字符的封包將被捨棄。
- 傳送至轉送端點 – 將所有 UDP 封包傳送至提供的轉送端點。
- 維護連線活動 – 確保遊戲用戶端將封包傳送至遊戲伺服器，或遊戲伺服器將封包傳送至玩家，至少每 30 秒一次。此活動會透過轉送網路維持連線。
- 處理端點更新 – 從後端接受更新的轉送端點和玩家閘道字符（建議每 60 秒），並轉換到新的端點，而不捨棄連線。

用戶端 SDK

適用於 C++、C#、Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 用戶端 SDK 提供公用程式，可簡化玩家閘道整合：

- 權杖管理 – 將玩家閘道權杖附加到所有傳出的 UDP 封包。
- 端點選擇 – 使用可設定的演算法路由流量來轉送端點。
- 端點重新整理 – 排程定期回呼，以從後端擷取更新的轉送端點和玩家閘道字符。

端點選取演算法

用戶端 SDK 提供兩種內建演算法，用於選擇要使用的轉送端點：

備用演算法

使用一個端點，直到運作狀態不佳，然後切換到另一個端點。最適合可接受短暫中斷的選單、大廳和輪換遊戲。在端點容錯移轉期間，封包可能會在設定的逾時期間內遺失（預設值：2 秒）。

預測輪換演算法

持續輪換所有可用的端點，並在故障發生之前預測故障。最適合即時遊戲，例如第一人稱射擊手和競賽遊戲，其中一致的封包交付至關重要。要求遊戲伺服器以一致的頻率傳送訊息。

您也可以擴展 SDK 的基本演算法類別來實作自訂演算法。

用戶端 SDK 資源

如需完整的整合說明和範例程式碼，請參閱下列資源：

C++

適用於 C++ 的用戶端 SDK 可在適用於 [Amazon GameLift Servers C++ 的用戶端 SDK](#) 取得。

C#

適用於 C# 的用戶端 SDK 可在適用於 [Amazon GameLift Servers C# 的用戶端 SDK](#) 取得。

虛擬引擎

Unreal Engine 的外掛程式可在[Amazon GameLift Servers適用於 Unreal Engine 的用戶端 SDK](#) 上取得。存取需要 GitHub 上 Epic Games 組織中的成員資格。如需詳細資訊，請參閱 [GitHub 上的 Unreal Engine](#)。

Unity

適用於 Unity 的用戶端 SDK 可在適用於 [Amazon GameLift Servers Unity 的用戶端 SDK](#) 取得。

測試您的整合

在部署到機群之前，請使用玩家閘道測試工具在本機測試您的玩家閘道整合。此工具會模擬玩家閘道 UDP 代理基礎設施，並協助您驗證遊戲用戶端是否正確地加上玩家閘道字符、透過多個端點路由流量，以及處理網路降級。

如需設定和使用說明，請參閱 GitHub 上的[玩家閘道測試應用程式](#)。

最佳實務

整合玩家閘道時，請遵循下列最佳實務：

- 每 60 秒重新整理端點 – GetPlayerConnectionDetails 每 60 秒呼叫一次，以確保玩家定期收到更新的端點。
- 批次 API 呼叫 – GetPlayerConnectionDetails 為同一遊戲工作階段中的多個玩家呼叫時，請將呼叫批次在一起，以減少 API 額外負荷。
- 維護連線活動 – 確保至少每 30 秒在遊戲用戶端和遊戲伺服器之間流動一次流量。這可以是 client-to-server 或 server-to-client 流量。
- 正常處理端點更新 – 當您的遊戲用戶端從後端接收更新後的端點時，請轉換至新的端點，而不會捨棄玩家的連線。
- 選擇正確的演算法：選取最符合您遊戲需求的端點選取演算法。針對輪換型遊戲使用備用演算法，針對即時遊戲使用預測輪換演算法。

測試和故障診斷 Amazon GameLift Servers

本節提供診斷和解決 Amazon GameLift 託管解決方案問題的指導方針。無論您在開發、部署或生產操作期間遇到問題，這些資源都可協助您識別根本原因並實作有效的解決方案。

- 開發和測試環境 - 設定反映生產條件的反覆開發工作流程，讓您能夠在開發週期的早期發現並解決整合問題。
- 機群部署和管理 - 診斷常見的機群建立失敗、伺服器程序啟用問題、擴展問題，以及可能導致遊戲伺服器無法正常執行的部署錯誤。
- 執行期診斷和監控 - 存取即時機群執行個體以進行即時故障診斷、效能分析和組態驗證，以解決影響玩家體驗的問題。

將這些資源與 Amazon GameLift 的監控和記錄功能搭配使用，以維持多玩家遊戲的最佳效能和可用性。

使用 Amazon GameLift ServersAnywhere 設定反覆開發

Amazon GameLift Servers 提供工具和解決方案，協助您設定託管測試環境，以便在遊戲開發期間使用。透過這些工具，您可以建立一個環境，反映使用 受管託管的真實玩家體驗，Amazon GameLift Servers 並支援快速、反覆的開發程序。

使用個別的測試環境，您可以在測試期間移除 Amazon GameLift Servers 受管機群的額外負荷。您不再需要上傳每個新的遊戲伺服器建置反覆運算、為其建立新機群，然後等待 15 分鐘以上才能啟用。相反地，您可以建立新的組建、使用新組建快速更新測試機群、啟動測試機群並開始測試。

使用 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群，您可以使用開發工作站等本機裝置來設定測試環境。您也可以使用雲端託管資源來設定測試環境。

設定 Anywhere 測試環境以開發和測試各種案例，包括：

- 測試遊戲伺服器與 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 的整合。即使沒有正常運作的遊戲用戶端，您也可以使用 AWS CLI 呼叫來開始新的遊戲工作階段並追蹤遊戲工作階段事件。
- 在您為遊戲開發元件時，測試遊戲用戶端、後端服務和 Amazon GameLift Servers 服務之間的互動。微調玩家加入遊戲的體驗。
- 試用您的 FlexMatch 配對建構器設計。嘗試規則集變化和和其他配對功能實作。設定和測試配對回填。

- 試用其他Amazon GameLift Servers託管功能，例如遊戲伺服器生命週期管理的執行期組態設定（使用Amazon GameLift Servers代理程式）。
- 在即時託管環境中快速建置、測試和重複驗證遊戲玩家體驗的所有層面，包括多玩家互動。

稍後，當您準備啟動遊戲時，您會想要新增Amazon GameLift Servers受管機群來微調託管組態，並測試其他案例，包括下列項目：

- 試用和測試遊戲工作階段佇列設計，包括使用多位置機群、Spot 和隨需機群，以及多種執行個體類型。
- 嘗試搭配受管機群的遊戲工作階段置放選項，包括使用選用的延遲政策和機群優先順序設定。
- 使用自動或手動擴展選項，設定容量擴展以滿足玩家需求。
- AWS CloudFormation 使用Amazon GameLift Servers受管機群設定，以長期管理您的託管資源。

Fast Build Update Tool（僅用於開發）

使用受管 EC2 機群，若要部署遊戲伺服器建置更新，您需要將每個新建置上傳至 [Amazon GameLift Servers](#)並為其建立新的機群。

快速建置更新工具可讓您在開發期間略過這些步驟，節省時間並加快開發反覆運算速度。使用此工具，您可以快速更新現有機群中所有運算的遊戲建置檔案。此工具有數個選項；您可以取代整個遊戲組建或變更 6 個特定檔案，也可以管理如何在更新後重新啟動遊戲伺服器程序。您也可以使用它來更新機群中的個別運算。

若要取得快速建置更新工具並進一步了解如何使用，請造訪 Github 中快速[建置更新工具](#)Amazon GameLift Servers的工具組儲存庫。

主題

- [建置以雲端為基礎的測試環境](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers Local 測試您的整合](#)

建置以雲端為基礎的測試環境

Note

本主題涵蓋與適用於 5.x Amazon GameLift Servers 版的伺服器 SDK 整合之遊戲的反覆測試。如果您的遊戲使用伺服器 SDK 4.x 版或更早版本，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Local 測試您的整合](#)。

使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群在雲端託管環境中反覆建置和測試遊戲元件。建立具有託管資源和 Amazon GameLift Servers 服務連線的 Anywhere 機群、在它們上執行遊戲伺服器，並視需要測試遊戲功能。

使用 Amazon GameLift Servers 代理程式部署 Anywhere 機群

如果您的遊戲伺服器組建與 Amazon GameLift Servers SDK 5.x 或更新版本整合，您可以使用 Amazon GameLift Servers 代理程式將其部署到雲端型 Anywhere 機群。代理程式是一種背景程序，可管理機群中每個運算的遊戲伺服器生命週期和其他任務。這些任務包括向 Anywhere 機群註冊運算、取得身分驗證字符，以及根據一組指示啟動/停止遊戲伺服器程序。代理程式是由機群的執行期組態所控制，您可以在機群生命週期內隨時更新。（代理程式會自動部署到受管 EC2 機群。）如需詳細資訊和下載代理程式，請參閱 [Amazon GameLift Servers GitHub 儲存庫](#)。

使用 Amazon EC2 設定反覆測試

使用此 [Amazon GameLift Servers 工具組解決方案](#) 中的引導式工作流程來設定以雲端為基礎的託管環境，以映射的受管託管體驗 Amazon GameLift Servers。

GitHub 儲存庫提供一組指令碼，可自動化大部分使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 和 Amazon GameLift Servers Agent 設定測試環境的程序。當您有要測試的新遊戲伺服器建置時，它也提供更新環境的指引。您可以使用範例遊戲伺服器組建來執行部署測試環境的單一指令碼，也可以演練每個步驟，以使用您自己的遊戲伺服器組建進行設定。

在此工作流程中，您將完全在 AWS 管理主控台，使用 AWS CloudShell 執行指令碼並完成命令列任務。

Note

對於本教學課程中的任務，您需要具有下列服務許可 AWS 的帳戶使用者：Amazon GameLift Servers、AWS CloudShell、Amazon S3 AWS Systems Manager、Amazon EC2 和 AWS

Identity and Access Management。具有 AWS 帳戶管理員層級存取權的使用者已經擁有必要的許可。

工作流程涵蓋下列任務：

- 封裝適用於 的遊戲伺服器組建Amazon GameLift Servers。 工作流程提供指令碼來建置範例 C++ 遊戲伺服器，該伺服器已與 5.x Amazon GameLift Servers版的伺服器 SDK 整合，並準備好託管。或者，如果您已完成整合，則可以使用自己的遊戲專案。
- 設定 Amazon Simple Storage Service 儲存貯體來存放遊戲伺服器建置和相依性。當您產生遊戲組建的新版本時，您可以將它們存放在 S3 中，並使用指令碼來更新 Anywhere 機群以進行遊戲測試。
- 取得並建置 Amazon GameLift Servers 代理程式。代理程式會根據您的組態管理託管資源上的遊戲伺服器程序。它使用相同的邏輯，並且與Amazon GameLift Servers受管 EC2 託管的行為相同。
- 為您的託管資源設定 Anywhere 機群。透過 Anywhere 機群，您可以使用 Amazon GameLift Servers 服務來託管非由 管理的資源Amazon GameLift Servers。在此步驟中，您也將設定執行時間組態，指示Amazon GameLift Servers代理程式何時及如何啟動遊戲伺服器程序。
- 設定 Amazon EC2 執行個體。這是用於反覆測試的測試環境。使用標準 EC2 執行個體，而不是全受管Amazon GameLift Servers執行個體（針對生產層級使用進行最佳化）的速度快得多。使用標準 EC2 執行個體，您可以視需要快速且持續地更新遊戲伺服器。
- 將您的遊戲伺服器建置和Amazon GameLift Servers代理程式部署到 Amazon EC2 執行個體。 工作流程提供指令碼，取得遊戲組建的最新版本和所有相依性，並將其安裝在 EC2 執行個體上。在此工作流程中，相依性包括 Amazon GameLift Servers Agent 和 CloudWatch Agent。
- 啟動 Amazon GameLift Servers 代理程式。安裝後，代理程式會自動啟動並開始執行指示。其中包含：
 - 在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群中將 EC2 執行個體註冊為運算。
 - 建立與 Amazon GameLift Servers 服務的 WebSocket 連線，並取得最新的執行時間組態。
 - 根據執行時間組態中的指示啟動遊戲伺服器程序。在此工作流程中，系統會指示代理程式啟動遊戲伺服器可執行檔的單一程序。
- 測試您的遊戲案例。設定測試環境並安裝最新的遊戲伺服器建置後，您就可以開始測試。工作流程會逐步執行數個測試步驟，包括啟動遊戲工作階段。存取 CloudWatch 遊戲伺服器日誌，在遊戲工作階段啟動時追蹤進度，並準備接受玩家。

當您開發遊戲元件時，包括遊戲用戶端和用戶端後端服務，您可以將這些元件包含在測試案例中。使用遊戲用戶端請求遊戲工作階段、從Amazon GameLift Servers服務擷取連線資訊，然後直接連線至遊戲工作階段。

- 部署新的遊戲伺服器建置並重複測試。當您開發遊戲時，您可以產生新的遊戲伺服器組建，然後將它們快速部署到 EC2 測試環境進行測試。將它們上傳至 Amazon S3 儲存貯體，然後使用工作流程指令碼來更新測試環境。

將您的遊戲轉換為Amazon GameLift Servers受管機群

在您完成開發測試並準備好準備啟動後，這是切換到Amazon GameLift Servers受管機群的好時機。使用受管機群來微調和測試您的遊戲託管資源。實作您的遊戲工作階段置放解決方案（佇列和配對建構器），選取最佳託管硬體（包括 Spot 機群）和位置，然後選擇擴展容量的策略。您也可以開始使用 AWS CloudFormation，更有效地管理所有遊戲託管資源的生命週期，包括機群、佇列和配對建構器。

從雲端型 Anywhere 測試機群轉換到Amazon GameLift Servers受管機群需要最少的精力。您不需要變更任何遊戲程式碼，而且可以重複使用相同的佇列和配對建構器。執行下列任務：

- 建立Amazon GameLift Servers建置資源。使用 Anywhere 測試機群，您必須手動將遊戲伺服器建置和相依性部署到每個機群運算。使用受管機群，將您的遊戲建置套件上傳至 Amazon GameLift Servers，其會自動將其部署到所有機群運算。[為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#) 如需封裝遊戲建置檔案，以及使用 Amazon S3 儲存貯體中的檔案建立建置資源的詳細資訊，請參閱。
- 建立受管機群。使用主控台或 AWS CLI 建立機群，指定 EC2 受管機群。這種類型的機群需要額外的組態設定，包括指定建置資源和執行個體類型。您可以使用相同的執行時間組態來管理每個機群運算的遊戲伺服器生命週期。[建立Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群](#) 如需建立受管機群的詳細資訊，請參閱。
- 重新導向機群別名（選用）。如果您將別名設定為與 Anywhere 機群搭配使用，則可以為受管機群重複使用相同的別名。[建立Amazon GameLift Servers別名](#) 如需建立或更新別名的詳細資訊，請參閱。

使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試

Note

本主題涵蓋與適用於 5.x Amazon GameLift Servers版的伺服器 SDK 整合之遊戲的本機測試。如果您的遊戲使用伺服器 SDK 4.x 版或更早版本，請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Local 測試您的整合](#)。

使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群和您自己的硬體，在模擬託管環境中反覆建置和測試遊戲元件。設定 Anywhere 機群並註冊本機裝置，以建立 Amazon GameLift Servers服務的連線。在裝置

上安裝遊戲伺服器組建、啟動遊戲伺服器程序，並視需要測試遊戲功能。您可以視需要更新遊戲伺服器組建，以測試每個新的組建反覆運算。

透過 Anywhere 機群，您可以使用 AWS CLI 或測試指令碼進行測試。如果您已將遊戲用戶端與整合 Amazon GameLift Servers，您可以在相同的本機裝置上或不同的裝置上執行用戶端。

使用 Anywhere 機群在本機測試對於測試與的遊戲伺服器整合特別有用 Amazon GameLift Servers。您可以完整了解本機電腦上的所有託管活動，以及事件和記錄資料。

Note

您是否使用 Unreal Engine 或 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式？這些工具包括使用 Anywhere 機群設定本機測試的引導式工作流程。遵循 [Unity 外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#) 或的文件 [Unreal 的外掛程式：使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 在本機託管您的遊戲](#)。

主題

- [設定 local Anywhere 機群](#)
- [更新並安裝遊戲伺服器](#)
- [測試遊戲工作階段活動](#)
- [在您的遊戲伺服器上反覆運算](#)
- [將您的遊戲轉換為 Amazon GameLift Servers 受管機群](#)

設定 local Anywhere 機群

請依照下列步驟，為您的本機工作站建立 Anywhere 機群。如需使用 AWS CLI 或 AWS 管理主控台適用於的詳細說明 Amazon GameLift Servers，請參閱 [建立 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#)。

建立 Anywhere 機群

1. 為您的本機工作站建立自訂位置。(AWS CLI 或主控台)。自訂位置只是您計劃包含在 Anywhere 機群中的運算資源的標籤。自訂位置名稱必須以開頭 custom-。例如：custom-my_laptop。請參閱 [建立自訂位置](#)。
2. 建立 Anywhere 機群 (AWS CLI 或主控台)。在此步驟中，使用本機工作站的自訂位置建立機群資源。請參閱 [建立 Anywhere 機群](#)。

請記下新機群的 ID 或 ARN 值。在下一個步驟中，您將需要用到此值。

3. 將本機工作站註冊為機群運算（僅限AWS CLI）。Anywhere 機群必須至少有一個運算資源來託管您的遊戲伺服器。請參閱 [將運算新增至機群](#)。若要將運算新增至機群，您需要下列資訊：
 - 運算名稱。機群中的每個運算都必須具有唯一的名稱。
 - Anywhere 機群識別符。您可以使用 FleetID或 FleetArn。
 - 運算的連線資訊。指定 IPAddress 或 DnsName。這是 Amazon GameLift Servers和 遊戲用戶端連線到遊戲伺服器的方式。
 - Anywhere 機群中的自訂位置。

記下GameLiftServiceSdkEndpoint傳回值。當您更新遊戲伺服器以在 Anywhere 機群上執行時，將需要此值。

更新並安裝遊戲伺服器

此任務假設您已將遊戲伺服器組建與Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 5.x 整合。整合程序涉及將程式碼新增至遊戲伺服器，以便與 Amazon GameLift Servers服務互動，以啟動和管理遊戲工作階段。

對於 Anywhere 機群，您需要手動設定特定遊戲伺服器設定。在 Amazon GameLift Servers 受管機群上，這些設定會自動設定。

為 Anywhere 機群準備遊戲伺服器

1. 取得身分驗證字符。您的遊戲伺服器必須在與服務的每次通訊中包含身分驗證字符Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers身分驗證字符是短期的，必須定期重新整理。

最佳實務是建立指令碼以完成下列任務：

- 呼叫 AWS CLI 動作 `get-compute-auth-token`。
- 將傳回的字符值存放在遊戲伺服器程序可以擷取的位置，例如本機運算的環境變數中。

在運算中搭配遊戲伺服器安裝指令碼。將指令碼設定為在開始第一個遊戲伺服器程序之前執行。當遊戲伺服器程序處於作用中狀態時，請定期執行指令碼以維護有效的身分驗證字符。運算上的所有遊戲伺服器程序都可以使用相同的身分驗證字符。

2. 更新您的Amazon GameLift Servers遊戲伺服器程式碼。當您將遊戲伺服器程式碼與適用於的伺服器 SDK 整合時Amazon GameLift Servers，會將呼叫新增至動作 `InitSdk()`。當遊戲伺服器在

Anywhere 機群上執行時，此呼叫需要額外的伺服器參數。如需詳細資訊，請參閱開發語言[適用於的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)的 [初始化伺服器程序](#)和。伺服器參數為：

- `websocketUrl` – 將此參數設定為當您向機群註冊運算時傳回 `GameLiftServiceSdkEndpoint` 的值。
- `hostId` – 將此參數設定為您在向 Anywhere 機群註冊運算時指定的運算名稱。
- `fleetId` – 將此參數設定為 Anywhere 機群的 ID。
- `authToken` – 將此參數設定為權杖，此權杖會傳回以回應擷取運算真我權杖的請求。
- `processId` – 設定此參數以識別在本機運算上執行的遊戲伺服器程序。每個並行遊戲伺服器程序都必須具有唯一的程序 ID。

每個遊戲伺服器程序使用的伺服器參數值，必須專屬於執行程序的 Anywhere 機群運算。如需如何取得運算適當值的詳細資訊，請參閱 [將運算新增至機群](#)。最佳實務是在本機運算上將 `websocketUrl`、`fleetId`、`hostId` 和 `authToken` 設定為環境變數。在運算上執行的所有伺服器程序都會使用這些值。

3. 在本機運算上安裝遊戲伺服器組建。包含執行遊戲伺服器所需的所有相依性。
4. 啟動在本機運算上執行的一或多個遊戲伺服器程序。當遊戲伺服器程序呼叫伺服器 SDK 動作 `ProcessReady()`，程序已準備好託管遊戲工作階段。

測試遊戲工作階段活動

使用遊戲工作階段測試您的遊戲伺服器整合。如果您沒有與 Amazon GameLift Servers 功能整合的遊戲用戶端，您可以使用 AWS CLI 來啟動遊戲工作階段。嘗試下列案例：

- 建立遊戲工作階段。呼叫 [create-game-session](#) 命令（或 [CreateGameSession](#) API 操作）。指定您的 Anywhere 機群 ID 和自訂位置。此呼叫會傳回新遊戲工作階段的唯一識別符。
- 檢查遊戲工作階段狀態。呼叫 [describe-game-sessions](#) 命令（或 [DescribeGameSessions](#) API 動作）。指定遊戲工作階段 ID。此呼叫會傳回詳細的遊戲工作階段資訊，包括遊戲工作階段狀態。處於作用中狀態的遊戲工作階段已準備好供玩家連線。若要取得機群的所有遊戲工作階段清單，請呼叫 [list-game-sessions](#) 命令（或 [ListGameSessions](#) API 動作）。
- 連線至遊戲工作階段。如果您的遊戲用戶端能夠加入遊戲工作階段，請使用遊戲工作階段資訊中包含的連線資訊。

在您的遊戲伺服器上反覆運算

您可以使用相同的Anywhere機群和運算來測試遊戲伺服器組建的其他版本。

1. 清除現有的 **GameSession**。如果遊戲伺服器程序當機或無法呼叫 `ProcessEnding()`，會在遊戲伺服器停止傳送運作狀態檢查GameSession後Amazon GameLift Servers清除。
2. 產生新的遊戲伺服器組建。變更遊戲伺服器並封裝修訂後的組建。
3. 在本機運算上更新遊戲伺服器組建。您先前的 Anywhere 機群仍處於作用中狀態，且您的筆記型電腦仍註冊為機群中的運算資源。
4. 取得更新的授權字符。呼叫 [get-compute-auth-token](#) CLI 命令，並將權杖存放在本機運算上。
5. 啟動在本機運算上執行的一或多個遊戲伺服器程序。當遊戲伺服器程序呼叫 `ProcessReady()`，即可用於測試。

將您的遊戲轉換為Amazon GameLift Servers受管機群

完成開發測試並準備好準備啟動後，這是切換到Amazon GameLift Servers受管機群的好時機。使用受管機群來微調和測試您的遊戲託管資源。實作遊戲工作階段置放解決方案（佇列和配對建構器），選取最佳託管硬體（包括 Spot 機群）和位置，然後選擇擴展容量的策略。您也可以開始使用 AWS CloudFormation，更有效地管理所有遊戲託管資源的生命週期，包括機群、佇列和配對建構器。

您需要稍微修改，才能從本機 Anywhere 測試機群轉換到Amazon GameLift Servers受管機群。您可以重複使用相同的佇列和配對建構器。執行下列任務：

- 將遊戲伺服器程式碼呼叫變更為 **InitSdk()**。移除伺服器參數。對於受管機群，Amazon GameLift Servers會自動追蹤此資訊。
- 建立Amazon GameLift Servers建置資源。使用 Anywhere 測試機群，您必須手動將遊戲伺服器建置和相依性部署到每個機群運算。使用受管機群，您可以建立遊戲建置套件並將其上傳至 Amazon GameLift Servers，以自動將其部署至所有機群運算。[為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#) 如需封裝遊戲建置檔案，以及使用 Amazon S3 儲存貯體中的檔案建立建置資源的詳細資訊，請參閱。請勿包含註冊運算並取得身分驗證字符的指令碼，因為 Amazon GameLift Servers會自動使用受管機群處理這些任務。
- 建立受管機群。使用主控台或 AWS CLI 建立機群，指定 EC2 受管機群。這種類型的機群需要額外的組態設定，包括指定建置資源和執行個體類型。所有 都需要設定執行時間組態，以管理每個機群運算的遊戲伺服器生命週期。[建立Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群](#) 如需建立受管機群的詳細資訊，請參閱。

- 重新導向機群別名（選用）。如果您將別名設定為與 Anywhere 機群搭配使用，則可以為受管機群重複使用相同的別名。[建立 Amazon GameLift Servers 別名](#) 如需建立或更新別名的詳細資訊，請參閱。

使用 Amazon GameLift Servers Local 測試您的整合

Note

本主題僅涵蓋與適用於 3.x 和 4.x Amazon GameLift Servers 版的伺服器 SDK 整合的遊戲測試。您的伺服器 SDK 套件包含相容版本的 Amazon GameLift Servers Local。如果您使用的是伺服器 SDK 5.x 版，請參閱[使用 GameLift Server SDK 5.x 進行本機測試](#)，以使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群進行本機測試。如需從 SDK 4.x 遷移至 5.x 的指引，請參閱[遷移至 GameLift Server SDK 5.x](#)。

透過 Amazon GameLift Servers Local，即可在本機裝置上執行受管 Amazon GameLift Servers 服務限制版本，並藉此測試遊戲整合。此工具在對遊戲整合進行重複性開發時非常有用。替代方案是將每個新組建上傳到 Amazon GameLift Servers 並設定機群來託管您的遊戲，每次可能需要多個或多個。

透過 Amazon GameLift Servers Local，您可以驗證下列項目：

- 您的遊戲伺服器與伺服器開發套件正確整合，並與 Amazon GameLift Servers 進行適當通訊，以啟動新遊戲工作階段、接受新玩家，以及報告運作狀況和狀態。
- 您的遊戲用戶端已正確與適用於的 AWS 開發套件整合，Amazon GameLift Servers 並且能夠擷取現有遊戲工作階段的資訊、開始新的遊戲工作階段、加入玩家至遊戲，以及連線至遊戲工作階段。

Amazon GameLift Servers Local 是一種命令列工具，可啟動受管 Amazon GameLift Servers 服務的獨立版本。Amazon GameLift Servers Local 也提供伺服器程序初始化、運作狀態檢查，以及 API 呼叫和回應的執行事件日誌。Amazon GameLift Servers Local 會辨識的 AWS SDK 動作子集 Amazon GameLift Servers。您可以從 AWS CLI 或從遊戲用戶端進行呼叫。所有 API 動作都在本機執行，就像在 Amazon GameLift Servers web 服務中一樣。

每個伺服器程序應該只託管單一遊戲工作階段。遊戲工作階段是您用來連線至 Amazon GameLift Servers Local 的可執行檔。當遊戲工作階段完成時，您應該呼叫 `GameLiftServerSDK::ProcessEnding`，然後結束程序。在本機測試時 Amazon GameLift Servers，您可以啟動多個伺服器程序。每個程序都會連線至 Amazon GameLift Servers Local。然

後，您可以為每個伺服器程序建立一個遊戲工作階段。當您的遊戲工作階段結束時，您的遊戲伺服器程序應該會結束。然後，您必須手動啟動另一個伺服器程序。

Amazon GameLift Servers local 支援下列 APIs：

- CreateGameSession
- CreatePlayerSession
- CreatePlayerSessions
- DescribeGameSessions
- DescribePlayerSessions

設定Amazon GameLift Servers本機

Amazon GameLift Servers Local 是搭配 .jar 伺服器開發套件的[可執行](#) 檔案。它可以在 Windows 或 Linux 上執行，並搭配任何 Amazon GameLift Servers 支援的語言使用。對於 SDK 4.0.2 版，您可以從[官方 GitHub 版本](#)下載它。GameLiftLocal.jar 檔案包含在 GameLift-CSharp-ServerSDK-4.0.2.zip 成品中。

執行 Local 之前，您必須同時安裝下列項目。

- 適用於 3.1.5 版至 4.x Amazon GameLift Servers版的伺服器 SDK 建置。
- Java 8

測試遊戲伺服器

如果您只想測試遊戲伺服器，您可以使用 AWS CLI 來模擬遊戲用戶端對 Amazon GameLift Servers Local 服務的呼叫。這會驗證您的遊戲伺服器是否依下列操作執行：

- 遊戲伺服器會正確啟動並初始化適用於 的伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。
- 做為啟動程序的一部分，遊戲伺服器會通知 Amazon GameLift Servers，伺服器已準備好託管遊戲工作階段。
- 遊戲伺服器在執行時每分鐘會向 Amazon GameLift Servers 傳送運作狀態。
- 遊戲伺服器回應請求以啟動新遊戲工作階段。

1. 啟動 Amazon GameLift Servers Local。

開啟命令提示字元視窗，導覽到 *GameLiftLocal.jar* 檔案所在的目錄並執行。在預設情況下，Local 會接聽連接埠 8080 上的遊戲用戶端請求。若要指定不同的連接埠號碼，請使用 `-p` 參數，如下例所示：

```
java -jar GameLiftLocal.jar -p 9080
```

一旦 Local 啟動，您會看到記錄顯示兩個本機伺服器已經啟動，一個接聽遊戲伺服器，一個接聽遊戲用戶端或 AWS CLI。記錄會持續報告兩個本機伺服器上的活動，包括與遊戲元件的往來通訊。

2. 啟動遊戲伺服器。

在本機啟動您的 Amazon GameLift Servers 整合遊戲伺服器。您不需要變更遊戲伺服器的端點。

在 Local 命令提示字元視窗中，記錄訊息表示您的遊戲伺服器已連接到 Amazon GameLift Servers Local 服務。這表示您的遊戲伺服器已成功初始化適用於的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers (使用 `InitSDK()`)。它呼叫顯示記錄路徑的 `ProcessReady()`，如果成功，則準備託管遊戲工作階段。當遊戲伺服器執行時，Amazon GameLift Servers 會記錄遊戲伺服器的每個運作狀態報告。下列記錄訊息範例顯示已成功整合的遊戲伺服器：

```
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
```

可能發生的錯誤和警告訊息包括：

- 錯誤：「ProcessReady 找不到具有 pID 的程序：*<process ID>*！是否叫用 `InitSDK()`？」

- 警告：「使用 pID 的程序已存在程序狀態：*<process ID>*！ProcessReady(...) 是否多次叫用？」

3. 啟動 AWS CLI。

一旦遊戲伺服器成功呼叫 ProcessReady()，您就可以開始進行用戶端呼叫。開啟另一個命令提示字元視窗，然後啟動 AWS CLI 工具。AWS CLI 根據預設，會使用 Amazon GameLift Servers Web 服務端點。您必須使用 --endpoint-url 參數，在每個請求中以 Local 端點將此覆寫，如下列範例請求所示。

```
AWS gamelift describe-game-sessions --endpoint-url http://localhost:9080 --fleet-id fleet-123
```

在 AWS CLI 命令提示字元視窗中，AWS gamelift 命令會產生回應，如 [AWS CLI 命令參考](#) 中所述。

4. 建立遊戲工作階段。

使用 AWS CLI 提交 [CreateGameSession\(\)](#) 請求。此請求應遵循預期的語法。對於 Local，此 FleetId 參數可設定為任何有效字串 (^fleet-\S+)。

```
AWS gamelift create-game-session --endpoint-url http://localhost:9080 --maximum-player-session-count 2 --fleet-id
fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d
```

在 Local 命令提示字元視窗中，其所顯示的日誌訊息表示 Amazon GameLift Servers Local 已向遊戲伺服器傳送 onStartGameSession 回呼。如果成功建立遊戲工作階段，您的遊戲伺服器會透過叫用 ActivateGameSession 進行回應。

```
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"
```

在 AWS CLI 視窗中，會以遊戲工作階段物件 Amazon GameLift Servers 回應，包括遊戲工作階段 ID。請注意，新遊戲工作階段的狀態為 **Activating** (啟動中)。一旦遊戲伺服器叫用 **ActivateGameSession**，此狀態會變更為 **Active** (作用中)。如果您想要查看已變更的狀態，請使用 AWS CLI 呼叫 **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
  }
}
```

測試遊戲伺服器和用戶端

若要檢查完整的遊戲整合，包括將玩家連接到遊戲，您可以在本機同時執行遊戲伺服器和用戶端。這可讓您測試遊戲用戶端到 Amazon GameLift Servers Local 的程式設計呼叫。您可以驗證下列動作：

- 遊戲用戶端成功向 Amazon GameLift Servers Local 服務提出 AWS SDK 請求，包括建立遊戲工作階段、擷取現有遊戲工作階段的資訊，以及建立玩家工作階段。
- 當玩家嘗試加入遊戲工作階段時，遊戲伺服器正確驗證玩家。對於已驗證的玩家，遊戲伺服器可能會擷取玩家資料 (如有實作)。
- 當玩家離開遊戲時，遊戲伺服器會報告連接中斷。
- 遊戲伺服器會報告結束遊戲工作階段。

1. 啟動 Amazon GameLift Servers Local。

開啟命令提示字元視窗，導覽到 *GameLiftLocal.jar* 檔案所在的目錄並執行。在預設情況下，Local 會接聽連接埠 8080 上的遊戲用戶端請求。若要指定不同的連接埠號碼，請使用 `-p` 參數，如下例所示。

```
./gamelift-local -p 9080
```

一旦 Local 啟動，您會看到記錄顯示兩個本機伺服器已經啟動，一個接聽遊戲伺服器，一個接聽遊戲用戶端或 AWS CLI。

2. 啟動遊戲伺服器。

在本機啟動您的 Amazon GameLift Servers 整合遊戲伺服器。如需更多訊息記錄的詳細資訊，請參閱 [測試遊戲伺服器](#)。

3. 設定 Local 遊戲用戶端並啟動。

若要將遊戲用戶端與 Amazon GameLift Servers Local 服務搭配使用，請務必針對遊戲用戶端的設定進行以下變更，如 [設定 Amazon GameLift Servers API](#) 中所述：

- 將 ClientConfiguration 物件變更為指向您的 Local 端點，例如 `http://localhost:9080`。
- 設定目標機群 ID 值。對於 Local，您不需要實際的機群 ID；請將目標機群設定為任何有效字串（`^fleet-\S+`），例如 `fleet-1a2b3c4d-5e6f-7a8b-9c0d-1e2f3a4b5c6d`。
- 設定 AWS 登入資料。對於 Local，您不需要實際的 AWS 登入資料；您可以將存取金鑰和私密金鑰設定為任何字串。

在 Local 命令提示字元視窗中，一旦您啟動遊戲用戶端，其所顯示的日誌訊息應該會指出 GameLiftClient 已初始化，且成功與 Amazon GameLift Servers 服務進行通訊。

4. 測試遊戲用戶端對 Amazon GameLift Servers 服務的呼叫。

驗證您的遊戲用戶端是否成功進行任何或所有下列 API 呼叫：

- [CreateGameSession\(\)](#)
- [DescribeGameSessions\(\)](#)
- [CreatePlayerSession\(\)](#)
- [CreatePlayerSessions\(\)](#)

- [DescribePlayerSessions\(\)](#)

在 Local 命令提示字元視窗中，只有呼叫 `CreateGameSession()` 才會產生記錄訊息。若 Amazon GameLift Servers Local 提示遊戲伺服器啟動遊戲工作階段 (`onStartGameSession` 回呼)，並在遊戲伺服器進行叫用時取得 `ActivateGameSession` 成功狀態，日誌訊息將隨即顯示。在 AWS CLI 視窗中，所有 API 呼叫都會產生回應或錯誤訊息做為記錄。

5. 驗證您的遊戲伺服器正在驗證新玩家連接。

建立遊戲工作階段和玩家工作階段之後，與遊戲工作階段建立直接連接。

在 Local 命令提示字元視窗中，記錄訊息應顯示遊戲伺服器已傳送 `AcceptPlayerSession()` 請求，以驗證新玩家連接。如果您使用 AWS CLI 呼叫 `DescribePlayerSessions()`，則玩家工作階段狀態應從預留變更為作用中。

6. 驗證遊戲伺服器是否正在向 Amazon GameLift Servers 服務回報遊戲與玩家狀態。

為了讓 Amazon GameLift Servers 能管理玩家需求並確實報告指標，遊戲伺服器必須向 Amazon GameLift Servers 回報各種狀態。驗證 Local 是否正在記錄與下列動作相關的事件。您也可以使用 AWS CLI 來追蹤狀態變更。

- 玩家中斷與遊戲工作階段的連線 – Amazon GameLift Servers 本機日誌訊息應會顯示您的遊戲伺服器呼叫 `RemovePlayerSession()`。此外，系統對 `DescribePlayerSessions()` 所進行的 AWS CLI 呼叫，應該會反映出狀態從 `Active` 變更為 `Completed`。您也可以呼叫 `DescribeGameSessions()`，檢查遊戲工作階段的目前玩家數目是否減一。
- 遊戲工作階段結束 – Amazon GameLift Servers 本機日誌訊息應會顯示您的遊戲伺服器呼叫 `TerminateGameSession()`。

 Note

先前的指引是在結束遊戲工作階段 `TerminateGameSession()` 時呼叫。此方法已用 Amazon GameLift Servers Server SDK v4.0.1 取代。請參閱 [結束遊戲工作階段](#)。

- 伺服器程序已終止 – Amazon GameLift Servers 本機日誌訊息應會顯示您的遊戲伺服器呼叫 `ProcessEnding()`。對的 AWS CLI 呼叫 `DescribeGameSessions()` 應反映狀態從 `Active` 變更為 `Terminated` (或 `Terminating`)。

本機 的變化

使用 Amazon GameLift Servers Local 時，請記住下列要項：

- 與 Amazon GameLift Servers Web 服務不同，Local 不會追蹤伺服器的運作狀態，亦不會啟動 `onProcessTerminate` 回呼。Local 只會停止記錄遊戲伺服器的執行狀況報告。
- 對於對 AWS SDK 的呼叫，機群 IDs 不會經過驗證，並且可以是符合參數需求 () 的任何字串值 `^fleet-\S+`。
- 使用 Local 建立的遊戲工作階段 ID 有不同的架構。它們包含字串 `local`，如下所示：

```
arn:aws:gamelift:local::gamesession/fleet-123/gsess-56961f8e-  
db9c-4173-97e7-270b82f0daa6
```

偵錯 Amazon GameLift Servers 機群問題

本主題提供如何解決 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群問題的指引。

機群建立問題

當您建立受管 EC2 機群時，Amazon GameLift Servers 服務會啟動建立機群的工作流程、在已安裝遊戲伺服器建置的情況下部署 EC2 執行個體，以及在每個執行個體上啟動遊戲伺服器程序。如需詳細說明，請參閱 [機群在達到作用中狀態之前，無法託管遊戲工作階段和玩家](#)。

您可以透過識別發生問題的機群建立階段並檢閱機群建立事件和日誌，來偵錯防止機群變為作用中的問題。如果日誌不提供有用的資訊，問題可能是由於內部服務錯誤所致。在這種情況下，請嘗試再次建立機群。如果問題仍然存在，請嘗試重新上傳遊戲組建來解決可能的檔案損毀)。您也可以聯絡 Amazon GameLift Servers 支援或在論壇上張貼問題。

下載並驗證組建

在此階段，會 Amazon GameLift Servers 取得您上傳的遊戲伺服器組建、擷取檔案，並執行任何安裝指令碼。如果機群建立在這些階段失敗，請查看機群事件和日誌以找出問題。可能的原因包括：

- Amazon GameLift Servers 無法取得壓縮的建置檔案 (事件 `FLEET_BINARY_DOWNLOAD_FAILED`)。確認可以存取組建的儲存位置、您要在 AWS 區域 與組建相同的 中建立機群，以及 Amazon GameLift Servers 具有正確存取它的許可。
- Amazon GameLift Servers 無法擷取建置檔案 (事件 `FLEET_CREATION_EXTRACTING_BUILD`)。

- 建置檔案中的安裝指令碼無法成功完成 (事件 FLEET_CREATION_FAILED_INSTALLER)。

建置機群資源

此階段的問題通常涉及機群資源的配置和部署。可能的原因包括：

- 請求的執行個體類型無法使用。
- 請求的機群類型 (Spot 或隨需) 無法使用。

啟用遊戲伺服器程序

在此階段，Amazon GameLift Servers 正在嘗試許多任務並測試關鍵元素，包括遊戲伺服器的可行性、執行時間組態設定，以及遊戲伺服器使用伺服器 SDK 與 Amazon GameLift Servers 服務連線的能力。

Note

在此階段中，您可以遠端存取機群執行個體，以進一步調查問題。請參閱 [連線至機群執行個體](#)。

可能的問題包括：

- 伺服器程序不會開始執行。這表示機群的執行時間組態設定有問題 (事件 FLEET_VALIDATION_LAUNCH_PATH_NOT_FOUND 或 FLEET_VALIDATION_EXECUTABLE_RUNTIME_FAILURE。確認您已正確設定啟動路徑和選用的啟動參數。
- 伺服器程序開始執行，但機群無法啟用。如果伺服器程序啟動並成功執行，但機群未移至作用中狀態，則可能原因是伺服器程序無法與服務通訊 Amazon GameLift Servers。確認您的遊戲伺服器進行這些正確的伺服器 SDK 呼叫 (請參閱 [初始化伺服器程序](#))：
 - 伺服器程序無法初始化 (事件 SERVER_PROCESS_SDK_INITIALIZATION_TIMEOUT)。伺服器程序未成功呼叫 InitSdk()。
 - 伺服器程序無法在準備好託管遊戲工作階段 (事件) Amazon GameLift Servers 時通知 SERVER_PROCESS_PROCESS_READY_TIMEOUT。伺服器程序已初始化，但未 ProcessReady() 及時呼叫。
- VPC 互連連線請求失敗。針對使用 VPC 對等互連 (請參閱 [使用新機群設定 VPC 對等](#)) 建立的叢集，VPC 對等互連會在此啟用階段完成。若 VPC 對等互連因為任何理由失敗，則新的叢集將無法移動至作用中狀態。您可以透過呼叫 [describe-vpc-peering-connections](#) 來追蹤對等請求的成功或失敗。請務必檢查是否存在有效的 VPC 對等互連授權 ([describe-vpc-peering-authorizations](#))，因為授權只會在 24 小時內有效。

伺服器程序問題

伺服器程序已啟動，但很快便失敗或報告運作狀態不佳。

除了您的遊戲組建發生問題外，若您嘗試在執行個體上同時執行太多伺服器程序，便可能產生此結果。並行程序的最佳數量取決於執行個體類型和您遊戲伺服器的資源需求。請嘗試減少同時程序的數量（在叢集的執行時間組態中設定），查看效能是否改善。您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台（編輯機群的容量配置設定）或呼叫 AWS CLI 命令 [update-runtime-configuration](#) 來變更機群的執行期組態。

機群刪除問題

叢集因執行個體數量上限而無法終止。

此錯誤訊息指出要刪除的叢集由於仍有作用中的執行個體，因此不允許刪除。您必須先將叢集向下擴展至零個作用中執行個體。您可以透過手動將叢集的所需執行個體數設為 "0"，接著等待向下擴展生效，來執行此作業。請務必關閉自動擴展，這將抵銷手動設定。

VPC 動作未獲得授權。

此問題僅適用於您特別為建立 VPC 互連連線的機群（請參閱 [設定的 VPC 對等互連 Amazon GameLift Servers](#)）。這種情況是因為刪除機群的程序也包括刪除機群的 VPC 和任何 VPC 對等互連。您必須先呼叫 Amazon GameLift Servers [CreateVpcPeeringAuthorization\(\)](#) 的服務 API 或使用 AWS CLI 命令來取得授權 `create-vpc-peering-authorization`。一旦您擁有授權，您便可以刪除叢集。

遠端存取機群資源

您可以連線到作用中 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 或受管容器機群中的任何執行個體。對於容器機群，您也可以連線到在執行個體上執行的個別容器，以疑難排解遊戲工作階段、檢查日誌和偵錯執行時間問題。遠端存取執行個體的常見原因包括：

- 針對遊戲伺服器整合的問題進行故障診斷。
- 微調您的執行時間組態和其他機群特定的設定。
- 監控即時遊戲伺服器活動，例如日誌追蹤。
- 使用實際玩家流量執行基準測試工具。
- 調查遊戲工作階段或伺服器程序的特定問題。

連線至執行個體時，請記住下列事項：

- 您可以連線到作用中機群中的任何執行個體。一般而言，您無法連線到非作用中機群，例如正在啟用或處於錯誤狀態的機群。（這些機群在短時間內的可用性可能有限。）如需機群啟用問題的協助，請參閱 [偵錯 Amazon GameLift Servers 機群問題](#)。
- 連線至作用中執行個體不會影響執行個體的託管活動。執行個體會根據執行時間組態繼續啟動和停止伺服器程序。它會啟用並執行遊戲工作階段。執行個體可能會關閉以回應縮減事件或其他事件。
- 您對執行個體上的檔案或設定所做的任何變更都可能會影響執行個體的作用中遊戲工作階段和連線玩家。

連線至機群執行個體

您可以遠端連線至任何作用中Amazon GameLift Servers的受管 EC2 或受管容器機群執行個體，以疑難排解遊戲伺服器問題、檢查日誌和偵錯執行時間行為。使用Amazon GameLift Servers主控台或 CLI AWS 連線。

透過主控台的遠端存取

您可以使用 Amazon EC2 Systems Manager (SSM) 直接從Amazon GameLift Servers主控台連線至機群執行個體。此方法提供安全存取，而不需要額外的設定或憑證管理。對於容器機群，在連線到執行個體之後，您可以存取在其上執行的個別容器。如需詳細資訊，請參閱[連線至容器](#)。

1. 在 Amazon GameLift Servers主控台中，從導覽窗格中選擇受管 EC2 或受管容器，然後選擇機群。
2. 選擇包含您要存取之執行個體的機群 ID。
3. 在機群詳細資訊頁面上，選擇執行個體索引標籤以檢視機群的所有運算執行個體。
4. 選取您要連線的執行個體，然後選擇連線。這會顯示連線至執行個體對話方塊，通知您連線的詳細資訊，並可讓您檢視將用於連線至執行個體的指令碼。再次選擇 Connect 進行確認。
5. 在連線對話方塊中，選擇執行以建立新的 SSM 工作階段。系統會透過 AWS Key Management Service (AWS KMS) 驗證您的工作階段，並在瀏覽器中開啟終端機。

Note

主控台型遠端存取適用於執行伺服器 SDK 5.x 版的機群。對於執行舊版 SDK 的機群，請使用下節所述的 AWS CLI 方法。

使用 CLI AWS 進行遠端存取

下列指示說明如何使用命令列界面 (CLI) AWS 遠端連線至執行個體。您也可以使用 AWS SDK 進行程式設計呼叫，如 [的服務 API 參考Amazon GameLift Servers](#) 所述。

收集執行個體資料

若要連線至Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群執行個體，您需要下列資訊：

- 您要連線的執行個體 ID。您可以使用執行個體 ID 或 ARN。
- 執行個體上使用之Amazon GameLift Servers版本的伺服器 SDK。伺服器 SDK 已與執行個體上執行的遊戲組建整合。

下列指示說明使用 CLI AWS 完成這些任務的方式。您必須知道要連線之執行個體的機群 ID。

1. 取得運算名稱。取得機群中所有作用中運算的清單。使用機群 ID 或 ARN 呼叫 [list-compute](#)。對於單一位置機群，請僅指定機群識別符。對於多位置機群，請指定機群識別符和位置。使用受管 EC2 機群時，會list-compute傳回機群執行個體的清單，而 屬性ComputeName是執行個體 ID。尋找您要存取的運算。

請求

```
aws gamelift list-compute \  
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --location sa-east-1
```

回應

```
{  
  "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.uwp57060n1k6dn1nw49b78hg1  
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. 尋找伺服器 SDK 版本。如需此資訊，您需要查詢部署到機群的建置。伺服器 SDK 版本是建置屬性。

- a. 使用機群 ID 或 ARN 呼叫 [describe-fleet-attributes](#)，以取得機群的建置 ID 和 ARN。
- b. 使用建置 ID 或 ARN 呼叫 [describe-build](#)，以取得建置的伺服器 SDK 版本。

例如：

請求

```
aws gamelift describe-fleet-attributes \  
--fleet-ids fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa
```

回應

```
{  
  "FleetAttributes": [  
    {  
      "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",  
      "ComputeType": "EC2",  
      "BuildId": "build-3333cccc-44dd-55ee-66ff-00001111aa22",  
      . . .  
    }  
  ]  
}
```

請求

```
aws gamelift describe-build \  
--build-id build-3333cccc-44dd-55ee-66ff-00001111aa22
```

回應

```
"Build": {
  "BuildId": "build-1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff",
  "Name": "My_Game_Server_Build_One",
  "OperatingSystem": "AMAZON_LINUX_2023",
  "ServerSdkVersion": "5.1.1",
  . . .
}
```

連線至執行個體（伺服器 SDK 5）

如果您想要連線的執行個體正在執行具有伺服器 SDK 5.x 版的遊戲組建，請使用 Amazon EC2 Systems Manager (SSM) 連線至執行個體。您可存取執行 Windows 或 Linux 的遠端執行個體。對於容器機群，在連線到執行個體之後，您可以存取在其上執行的個別容器。如需詳細資訊，請參閱[連線至容器](#)。

開始之前：

完成 SSM 設定步驟，並在本機電腦上安裝 SSM 外掛程式。如需詳細資訊，請參閱《Amazon EC2 Systems Manager 使用者指南》中的[設定 SSM](#) 和安裝 CLI 的 Session Manager 外掛程式。[AWS](#) Amazon EC2 Systems Manager

1. 要求存取執行個體登入資料。使用機群 ID 和您要連線之執行個體的運算名稱呼叫 [get-compute-access](#)。Amazon GameLift Servers 會傳回一組用於存取執行個體的臨時登入資料。例如：

請求

```
aws gamelift get-compute-access \
--compute-name i-11111111a222b333c \
--fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa
--region us-west-2
```

回應

```
{
  "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. 匯出存取登入資料（選用）。您可以將登入資料匯出至環境變數，並使用它們來設定預設使用者的 AWS CLI。如需詳細資訊，請參閱 AWS Command Line Interface 《使用者指南》中的[設定 AWS CLI 的環境變數](#)。

```

export AWS_ACCESS_KEY_ID=ASIAIOSFODNN7EXAMPLE
export AWS_SECRET_ACCESS_KEY=wJalrXUtnFEMI/K7MDENG/bPxRfiCYEXAMPLEKEY
export AWS_SESSION_TOKEN=AQoDYXdzEJr...<remainder of session token>

```

3. 連線至機群執行個體。使用您要連線的執行個體啟動 SSM 工作階段。包含執行個體的區域 AWS 或位置。如需詳細資訊，包括如何設定 SSM 和 SSM 外掛程式，請參閱《Amazon EC2 Systems Manager 使用者指南》中的[啟動工作階段 \(AWS CLI\)](#)。

開始工作階段請求會自動使用您在步驟 1 中取得的登入資料。

```

aws ssm start-session \
--target i-11111111a222b333c \
--region us-west-2 \

```

Note

如果您收到存取遭拒錯誤，您可能會將 AWS_PROFILE 環境變數設定為 AWS 設定檔，這會導致 AWS CLI 使用錯誤的登入資料進行遠端存取。若要解決此問題，請暫時取消設定您的 AWS_PROFILE 環境變數。或者，您可以為您的遠端存取登入資料建立自訂 AWS 設定檔，並將 --profile 命令列參數新增至您的 start-session 請求。

連線至執行個體（伺服器 SDK 4.x 或更早版本）

如果您想要連線的執行個體正在執行具有伺服器 SDK 第 4 版或更早版本的遊戲組建，請使用下列指示。您可以連線到執行 Windows 或 Linux 的執行個體。使用遠端桌面通訊協定 (RDP) 用戶端連線至 Windows 執行個體。使用 SSH 用戶端連線至 Linux 執行個體。

1. 要求存取執行個體登入資料。當您有執行個體 ID 時，請使用命令 [get-instance-access](#) 來請求存取憑證。如果成功，Amazon GameLift Servers 將傳回執行個體的作業系統、IP 地址及一組登入資料 (使用者名稱及私密金鑰)。登入資料格式需視執行個體作業系統而定。請使用下列指示擷取 RDP 或 SSH 的登入資料。
 - 對於 Windows 執行個體 – 若要連線至 Windows 執行個體，RDP 需要使用者名稱和密碼。get-instance-access 要求會以簡單字串傳回這些值，因此您可直接使用傳回值。登入資料範例：

```
"Credentials": {
  "Secret": "aA1bBB2cCCd3EEE",
  "UserName": "gl-user-remote"
}
```

- 對於 Linux 執行個體 – 若要連線至 Linux 執行個體，SSH 需要使用者名稱和私有金鑰。Amazon GameLift Servers 會發出 RSA 私有金鑰，並以單一字串傳回它們，其中換行字元 (\n) 表示換行。若要讓私有金鑰可供使用，請採取下列步驟：(1) 將字串轉換為 .pem 檔案，以及 (2) 設定新檔案的許可。傳回的登入資料範例：

```
"Credentials": {
  "Secret": "-----BEGIN RSA PRIVATE KEY-----
nEXAMPLEKEYKCAQEAY7WZhaDsrA1W3mR1QtvhwyORRX8gnxgDAfRt/gx42kWXsT4rXE/b5CpSgie/
\nvBoU7jLxx92pNHoFnByP+Dc21eyyz6CvjTmWA0JwfWiW5/akH7i05dSrvC7dQkW2duV5QuUdE0QW
\nZ/aNxMniGQE6XAgfwlnXVBwrerrQo+ZWQeqiUwwMkuEbLeJfLhMCvYURpUMSC1oehm449ilx9X1F
\nG50TCFe0zfl8dqqCP6GzbPaIjiU19xX/az0R9V+tpU0zEL+wmXnZt3/nHPQ5xvD20JH67km6SuPW
\nnoPzev/D8V+x4+bHthfSjR9Y7DvQFjFBVwHXigBdtZcU2/wei8D/HYwIDAQABAOIBAGZ1kaEvnrqu
\n/uler7vgIn5m7lN5LKw4hJLAIW6tUT/fzvtcHK0SkbQCQXuriHmQ2MQyJX/0kn2NfjLV/
ufGxbL1\nmb5qwmGUnEpJaZD6QSSs3kICLwWUYUiGfc0uiSbmJoap/
GTLU0W5Mfcv36PaBUNy5p53V6G7hXb2\nbahyWyJNfjLe4M86yd2YK3V2CmK+X/
B0sShnJ36+hjrXPPWmV3N9zEmCdJjA+K15DYmhm/
tJWSD9\n81oGk9TopEp7CkIfatEATyyZiVqoRq6k64iuM9JkA30zdXzMqexXVJ1TLZVEH0E7bh1Y9d801ozR
\nnoQs/FiZNAx2iijCWyv01pjE73+kCgYEA9mZtyhkHkFDpwrSM1APaL8oNAbbjwEy7Z5Mqfq1
+lIp1\nYkriL0DbLXlvRAH+yHPRit2hH0jtUNZh4Axv+cpg09qbUI3+43eEy24B7G/Uh
+GTfbjsXs0xQx/x\np9otyVwc7hsQ5TA5PZb
+mvkJ50BEKzet9XcKw0NBVELGhnEPE7cCgYEA06Vgov6YHleHui9kHuws
\nayav0elc5zkxjF9nfHFJRry21R1trw2Vdpn+9g481URrpzWV0Eihvm+xTtmaZ1Sp//lkq75XDwnU
\nWA8gkn603QE3fq2yN98BURsAKdJfJ5RL1HvGQvTe10HLYYXpJnEkHv+Unl2ajLivWUt5pbBrKbUC
\nngYBjb0+0Zk0sCcpZ29sbzjYjpIddErySiYRX5gV2uNQwAjLdp9PfN295yQ+BxMBXiIycWVQiw0bH
\nnoMo7yykABY70zd5wQewBQ4AdSlWSX4nGDtsiFxiWi5sKuAAe0CbTosy1s8w8fxoJ5Tz1sdoxNeGs
\nArq6Wv/G16zQuAE9zK9vwwKBgF+09VI/1wJBirsDGz9whVwFFPrTkJNvJZzYt69qezx1sjgFKshy
\nWBhd4xHZtmCqpBP1AymEjr/T0lboxyARMXmNIOWIANXMGb4KGSyl1mzSVAoQ+fqR+cJ3d0dyP11j
\nnjjb0Ed/NY8fr1NDxAVHE8BSkdsx2f6ELEyBKJSRr9snRAoGAMrTwYneXzvTskF/S5Fyu0i0egLda
-----"
```



```
\nNWUH38v/nDCgEpIXD5Hn3qAEcju1IjmbwlvtW+nY2jVhv7UGd8MjwUTNGItdb6nsYqM2asrnF3qS
\nVRkAKKKYeGjKpUfVTrW0YFjXkfcrR/V+QFL50ndHAKJXjW7a4ejJLncTzmZSpYzwApc=\n-----END
RSA PRIVATE KEY-----",
  "UserName": "gl-user-remote"
}
```

使用 AWS CLI 時，您可以將 `--query` 和 `--output` 參數納入您的 `get-instance-access` 請求，以自動產生 `.pem` 檔案。

在 `.pem` 檔案設定權限時，請執行下列命令：

```
$ chmod 400 MyPrivateKey.pem
```

2. 開啟連接埠用於遠端連線。您可以透過機 Amazon GameLift Servers 群組態中授權的任何連接埠存取機群中的執行個體。您可使用 [describe-fleet-port-settings](#) 命令檢視機群連接埠設定。

我們建議的最佳實務，是僅在需要時開啟連接埠用於遠端存取，並於完成時加以關閉。您無法在建立機群之後，但在啟用之前更新連接埠設定。如果您卡住，請在開啟連接埠設定的情況下重新建立機群。

使用命令 [update-fleet-port-settings](#) 新增連接埠設定用於遠端連線 (例如 22 用於 SSH 或 3389 用於 RDP)。至於 IP 範圍值，請針對計畫用於連線的裝置指定 IP 地址 (轉換為 CIDR 格式)。範例：

```
$ 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"
```

下列範例會在 Windows 機群上開啟連接埠 3389

```
$ 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. 開啟遠端連線用戶端。Windows 執行個體請使用遠端桌面，Linux 執行個體請使用 SSH。使用 IP 地址、連接埠設定及存取登入資料連線至執行個體。

SSH 範例：

```
ssh -i MyPrivateKey.pem gl-user-remote@192.0.2.0
```

檢視遠端執行個體上的檔案

連線至機群執行個體後，您就可以擁有完整的使用者和管理存取權。這表示您也可以在遊戲託管時導致錯誤或失敗。如果執行個體託管具有作用中玩家的遊戲，您可能會面臨當機遊戲工作階段和捨棄玩家的風險，或中斷遊戲關閉程序，這可能會導致儲存的遊戲資料和日誌發生錯誤。

對於容器機群，存取容器後（請參閱 [連線至容器](#)），下列檔案位置適用於容器檔案系統。對於 EC2 機群，這些檔案位置會直接套用至執行個體。

在託管執行個體上尋找這些資源：

- 遊戲建置檔案。這些檔案是您上傳至的遊戲組建Amazon GameLift Servers。其中包括一或多個遊戲伺服器可執行檔、資產和相依性。遊戲組建檔案位於名為的根目錄中game：
 - 在 Windows 上：c:\game
 - 在 Linux 上：/local/game
- 遊戲記錄檔。尋找遊戲伺服器在您指定之任何目錄路徑的game根目錄中產生的日誌檔案。
- Amazon GameLift Servers 託管資源。根目錄Whitewater包含 Amazon GameLift Servers服務用來管理遊戲託管活動的檔案。請勿因任何原因修改這些檔案。
- 執行時間組態。請勿存取個別執行個體的執行時間組態。若要變更執行時間組態屬性，請更新機群的執行時間組態（請參閱 AWS SDK 操作 [UpdateRuntimeConfiguration](#) 或 AWS CLI [update-runtime-configuration](#)）。
- 機群資料。JSON 檔案包含執行個體所屬機群的相關資訊，供執行個體上執行的伺服器程序使用。JSON 檔案位於下列位置：
 - 在 Windows 上：C:\GameMetadata\gamelift-metadata.json
 - 在 Linux 上：/local/gamemetadata/gamelift-metadata.json
- TLS 憑證。如果執行個體所在的機群已啟用 TLS 憑證產生，請在下列位置尋找憑證檔案，包括憑證、憑證鏈、私有金鑰和根憑證：
 - 在 Windows 上：c:\\GameMetadata\Certificates
 - 在 Linux 上：/local/gamemetadata/certificates/

連線至容器

對於Amazon GameLift Servers容器機群，您可以存取在機群執行個體上執行的遊戲伺服器容器。使用容器存取對遊戲工作階段進行疑難排解、檢查日誌和偵錯執行時間問題。

連線至容器

開始之前：

連線至機群執行個體。如需說明，請參閱[連線至機群執行個體](#)。

執行下列命令來列出執行個體上執行中的容器：

```
sudo docker ps
```

輸出會列出執行個體上執行的所有容器，包括遊戲伺服器容器和內部Amazon GameLift Servers容器。尋找具有遊戲伺服器映像的容器，以識別遊戲伺服器容器。

輸出範例：

CONTAINER ID	IMAGE	COMMAND	CREATED	STATUS
b9676e9489f5	game-server-container	"/bin/sh -c ./ \$GAME_..."	2 days ago	Up 2 days
1d1c8443efe2	support-container	"/bin/sh -c ./ \$SUPPO..."	2 days ago	Up 2 days

若要連線至遊戲伺服器容器，請使用 CONTAINER ID欄中的容器簡短 ID。這可讓您完整讀取和寫入容器檔案系統。

```
sudo docker exec -it container-short-id sh
```

透過主控台連線至容器

您可以使用 Amazon EC2 Systems Manager (SSM) 從Amazon GameLift Servers主控台連線至遊戲伺服器容器。此方法提供安全存取，而不需要額外的設定或憑證管理。您可以從機群詳細資訊頁面上的運算索引標籤或遊戲工作階段索引標籤連線到容器。

1. 在 Amazon GameLift Servers主控台中，從導覽窗格中選擇受管容器，然後選擇機群。
2. 選擇包含您要存取之容器或遊戲工作階段的機群 ID。
3. 在機群詳細資訊頁面上，選擇下列其中一個索引標籤：

- 運算 – 列出在機群上執行的容器。選取您要連線的容器。
 - 遊戲工作階段 – 列出機群的遊戲工作階段。選取遊戲工作階段以連接至託管它的容器。
4. 選擇連線。複製顯示的命令以連線至容器，然後再次選擇連線。
 5. 在連線對話方塊中，選擇執行以建立新的 SSM 工作階段。系統會透過 AWS Key Management Service (AWS KMS) 驗證您的工作階段，並在瀏覽器中開啟終端機。
 6. 連線至執行個體後，請貼上步驟 4 中的 docker 命令，並在執行個體上執行該命令以存取容器。

連線至託管遊戲工作階段的容器

若要連線至託管特定遊戲工作階段的遊戲伺服器容器，請遵循下列步驟。

1. 取得運算名稱。呼叫 [describe-game-sessions](#) 以取得遊戲工作階段ComputeName的。

請求

```
aws gamelift describe-game-sessions \
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --game-session-id arn:aws:gamelift:us-west-2::gamesession/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa/gs-1111aaaa-2222-3333-4444-5555bbbb66cc
```

回應

```
{
  "GameSessions": [
    {
      "GameSessionId": "arn:aws:gamelift:us-west-2::gamesession/
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa/
gs-1111aaaa-2222-3333-4444-5555bbbb66cc",
      "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
      "ComputeName": "62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc",
      "Status": "ACTIVE",
      . . .
    }
  ]
}
```

請注意回應中的ComputeName值（例如 62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc）。

2. 取得運算存取和容器屬性。使用機群 ID 和運算名稱呼叫 [get-compute-access](#)。

回應包含下列欄位：

- `ContainerIdentifiers` – 每個容器 `ContainerRuntimeId` 的 `ContainerName` 和。
- `GameServerContainerGroupDefinitionArn` – 容器群組定義的 ARN。
- `Credentials` – 連線至執行個體的臨時登入資料。

請求

```
aws gamelift get-compute-access \
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --compute-name 62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc
```

回應

```
{
  "ComputeName": "62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc",
  "ContainerIdentifiers": [
    {
      "ContainerName": "game-server",
      "ContainerRuntimeId":
"02accb92cd9bef3373300e7151d5c2b3dcca3b06eff1bb4e345085fc008d4678"
    }
  ],
  "Credentials": {
    "AccessKeyId": "ASIAIOSFODNN7EXAMPLE",
    "SecretAccessKey": "wJalrXUtnFEMI/K7MDENG/bPxRfiCYEXAMPLEKEY",
    "SessionToken": "AQoDYXdzEJr...<remainder of session token>"
  },
  "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "GameServerContainerGroupDefinitionArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2::containergroupdefinition/MyGameServerGroup"
}
```

3. 連線到執行個體。使用步驟 2 的登入資料來連線至機群執行個體。如需詳細說明，請參閱 [連線至機群執行個體](#)。
4. 尋找遊戲伺服器容器名稱。使用步驟 2 `GameServerContainerGroupDefinitionArn` 中的 呼叫 [describe-container-group-definition](#)，以識別遊戲伺服器容器名稱。

請求

```
aws gamelift describe-container-group-definition \  
  --name arn:aws:gamelift:us-west-2::containergroupdefinition/MyGameServerGroup
```

回應

```
{  
  "ContainerGroupDefinition": {  
    "ContainerGroupDefinitionArn": "arn:aws:gamelift:us-  
west-2:123456789012:containergroupdefinition/MyGameServerGroup:3",  
    "Name": "MyGameServerGroup",  
    "ContainerGroupType": "GAME_SERVER",  
    "GameServerContainerDefinition": {  
      "ContainerName": "game-server",  
      . . .  
    },  
    . . .  
  }  
}
```

請注意 `GameServerContainerDefinition.ContainerName` 值（例如 `game-server`）。

5. 識別遊戲伺服器容器執行期 ID。使用上一個步驟的遊戲伺服器容器名稱，`ContainerIdentifiers` 從步驟 2 的 `get-compute-access` 回應尋找 中的相符項目。請記下 `ContainerRuntimeId` 值。
6. 連線至容器。使用 `ContainerRuntimeId` 做為容器 ID，並執行下列命令：

```
sudo docker exec -it  
02accb92cd9bef3373300e7151d5c2b3dcca3b06eff1bb4e345085fc008d4678 sh
```

檢視容器連接埠映射

連接埠映射顯示容器連接埠如何映射到機群執行個體上的連線連接埠。每個接受傳入流量的容器連接埠都會在執行個體上指派一個連線連接埠。您可以檢查連接埠映射，以探索哪些連線連接埠映射到您的容器連接埠，或疑難排解連線問題。您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台中檢視連接埠映射，或使用 AWS CLI 或 AWS SDK。

在主控台中檢視連接埠映射

在 Amazon GameLift Servers 主控台中，從導覽窗格中選擇受管容器，然後選擇機群。選擇機群以開啟機群詳細資訊頁面。您可以在下列位置檢視連接埠映射：

- 執行個體詳細資訊頁面 – 顯示所選執行個體上每個執行個體容器群組的連接埠映射。
- 運算詳細資訊頁面 – 顯示所選運算上遊戲伺服器容器群組的連接埠映射。

這兩個頁面都包含搜尋欄位，可依容器名稱篩選連接埠映射。

使用 檢視連接埠映射 AWS CLI

使用 `describe-container-group-port-mappings` 命令來擷取機群執行個體上容器群組的連接埠映射。指定容器群組類型和 `--compute-name`（適用於遊戲伺服器群組）或 `--instance-id`（適用於每個執行個體群組）。或者，包含 `--container-name` 參數來篩選特定容器的結果。

範例：遊戲伺服器容器群組

下列命令會擷取特定運算上遊戲伺服器容器群組的連接埠映射。

```
aws gamelift describe-container-group-port-mappings \
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --container-group-type GAME_SERVER \
  --compute-name 62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc
```

如果成功，會 Amazon GameLift Servers 傳回如下所示的回應：

```
{
  "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "Location": "us-west-2",
  "ContainerGroupDefinitionArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:containergroupdefinition/MyGameServerGroup",
  "ContainerGroupType": "GAME_SERVER",
  "ComputeName": "62c5ff7f7a9a445d84877074c80aeafc",
  "InstanceId": "i-1234567890abcdef0",
  "ContainerGroupPortMappings": [
    {
      "ContainerName": "MyGameServer",
      "ContainerRuntimeId": "a1b2c3d4e5f6",
      "ContainerPortMappings": [
        {
```



```

        "ContainerPort": 7777,
        "ConnectionPort": 1025,
        "Protocol": "UDP"
    },
    {
        "ContainerPort": 8080,
        "ConnectionPort": 1026,
        "Protocol": "TCP"
    }
]
}
]
}

```

範例：每個執行個體容器群組

下列命令會擷取特定執行個體上每個執行個體容器群組的連接埠映射。

```

aws gamelift describe-container-group-port-mappings \
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
  --container-group-type PER_INSTANCE \
  --instance-id i-1234567890abcdef0

```

如果成功，會Amazon GameLift Servers傳回如下所示的回應：

```

{
  "FleetId": "fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa",
  "Location": "us-west-2",
  "ContainerGroupDefinitionArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:containergroupdefinition/MyPerInstanceGroup",
  "ContainerGroupType": "PER_INSTANCE",
  "InstanceId": "i-1234567890abcdef0",
  "ContainerGroupPortMappings": [
    {
      "ContainerName": "MySupportContainer",
      "ContainerRuntimeId": "f6e5d4c3b2a1",
      "ContainerPortMappings": [
        {
          "ContainerPort": 8443,
          "ConnectionPort": 2025,
          "Protocol": "TCP"
        }
      ]
    }
  ]
}

```

```
}  
]  
}
```

使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers

在執行個體中測量的託管容量，代表Amazon GameLift Servers可以同時託管的遊戲工作階段數量，以及這些遊戲工作階段可以容納的並行玩家數量。遊戲託管最具挑戰性的任務之一是擴展容量以滿足玩家需求，而不會浪費在您不需要的資源上。

容量會在機群位置層級進行調整。所有機群至少有一個位置：機群的主 AWS 區域。檢視或擴展容量時，資訊會依位置列出，包括機群的主區域和任何其他遠端位置。

您可以手動設定欲維護的執行個體數量，也可以設定自動擴展規模，在玩家需求變更時動態調整容量。建議您先開啟目標型自動擴展選項。目標型自動擴展規模的目的是保持足夠託管資源，以容納目前的玩家人數，以及一點額外的資源以因應玩家需求高峰。對於大多數遊戲而言，目標型自動擴展規模功能可提供高效的擴展解決方案。

您可以使用 Amazon GameLift Servers主控台執行大多數機群擴展活動。您也可以使用 AWS SDK 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 搭配 [的服務 API Amazon GameLift Servers](#)。

主題

- [在 主控台中管理機群容量](#)
- [設定Amazon GameLift Servers容量限制](#)
- [手動設定機Amazon GameLift Servers群的容量](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)
- [管理Amazon GameLift Servers將機群擴展至零或從零擴展](#)
- [擴展Amazon GameLift Servers容器機群](#)

在 主控台中管理機群容量

1. 開啟 [Amazon GameLift Servers 主控台](#)。
2. 在導覽窗格中，選擇託管、機群。
3. 在機群頁面上，選擇作用中機群的名稱，以開啟機群的詳細資訊頁面。
4. 選擇擴展索引標籤。在此索引標籤上，您可以：
 - 檢視整個機群的歷史擴展指標。
 - 檢視和更新每個機群位置的容量設定，包括擴展限制和目前的容量設定。

- 更新目標型自動擴展、檢視套用至整個機群的規則型自動擴展政策，以及暫停每個位置的自動擴展活動。

設定Amazon GameLift Servers容量限制

手動或透過自動擴展擴展機Amazon GameLift Servers群位置的託管容量時，請考慮位置的擴展限制。所有機群位置都有定義位置容量允許範圍的下限和上限。根據預設，機群位置的限制最少有 0 個執行個體，最多有 1 個執行個體。在擴展機群位置之前，請調整限制。

如果您使用的是自動擴展，則最大限制Amazon GameLift Servers允許擴展機群位置以滿足玩家需求，但可防止託管成本失控，例如在 DDOS 攻擊期間。設定 [Amazon CloudWatch 警示](#) 以在容量接近上限時通知您，以便您可以評估情況並視需要手動調整。（您也可以[建立帳單警示](#)來監控 AWS 成本。）即使玩家需求較低，最低限制也有助於維持託管可用性。

您可以在 [Amazon GameLift Servers主控台](#) 或使用 AWS Command Line Interface () 來設定機群位置的容量限制AWS CLI。

設定容量限制

Console

1. 開啟 [Amazon GameLift Servers 主控台](#)。
2. 在導覽窗格中，選擇託管、機群。
3. 在機群頁面上，選擇作用中機群的名稱，以開啟機群的詳細資訊頁面。
4. 在擴展索引標籤的擴展容量下，選取機群位置，然後選擇編輯。
5. 在編輯擴展容量對話方塊中，設定大小下限、所需執行個體和大小上限的執行個體計數。
6. 選擇確認。

AWS CLI

1. 檢查目前的容量設定。在命令列視窗中，使用 [describe-fleet-location-capacity](#) 命令搭配您要變更容量的機群 ID 和位置。此命令會傳回包含位置目前容量設定的 [FleetCapacity](#) 物件。判斷新的執行個體限制是否可以容納目前所需的執行個體設定。

```
aws gamelift describe-fleet-location-capacity \
  --fleet-id <fleet identifier> \
  --location <location name>
```

2. 更新限制設定。在命令列視窗中，使用 `update-fleet-capacity` 命令搭配下列的參數。您可以使用同一個命令，來調整執行個體限制和所要的執行個體數量。

```
--fleet-id <fleet identifier>
--location <location name>
--max-size <maximum capacity for scaling>
--min-size <minimum capacity for scaling>
--desired-instances <fleet capacity goal>
```

範例：

```
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
```

如果您的請求成功，會Amazon GameLift Servers傳回機群 ID。如果新的 `max-size` 或 `min-size` 值與目前的 `desired-instances` 設定衝突，會Amazon GameLift Servers傳回錯誤。

手動設定機Amazon GameLift Servers群的容量

建立新機群時，Amazon GameLift Servers 會自動將每個機群位置中所需的執行個體設為一個執行個體。然後，Amazon GameLift Servers 會在每個位置部署一個新執行個體。若要變更機群容量，您可以新增目標型自動擴展政策，也可以手動設定要用於位置的執行個體數量。

當您不需要自動擴展或需要將容量保留在指定層級時，手動設定機群的容量會很有用。只有在您未使用目標型自動擴展政策時，手動設定容量才有效。如果您有目標型自動擴展政策，它會根據自己的擴展規則立即重設所需的容量。

您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台或使用 AWS Command Line Interface () 手動設定容量 AWS CLI。機群的狀態必須為作用中。

暫停自動擴展

您可以暫停每個機群位置的所有自動擴展活動。自動擴展暫停後，除非手動變更，否則機群位置中所需的執行個體數量將保持不變。當您暫停某個位置的自動擴展時，機群目前的政策以及您未來可能定義的任何政策皆會受影響。

手動設定機群容量

Console

1. 開啟 [Amazon GameLift Servers 主控台](#)。
2. 在導覽窗格中，選擇託管、機群。
3. 在機群頁面上，選擇作用中機群的名稱，以開啟機群的詳細資訊頁面。
4. 在擴展索引標籤的暫停自動擴展位置下，選取要暫停自動擴展的每個位置，然後選擇暫停。
5. 在擴展容量下，選取您要手動設定的位置，然後選擇編輯。
6. 在編輯擴展容量對話方塊中，設定所需執行個體的偏好值，然後選擇確認。這會告知要維持在作用中狀態Amazon GameLift Servers的執行個體數量，並準備好託管遊戲工作階段。

Amazon GameLift Servers 透過部署其他執行個體或關閉不需要的執行個體來回應變更。當 Amazon GameLift Servers完成此程序時，位置中的作用中執行個體數目會變更，以符合更新的所需執行個體值。此程序可能需要一些時間。

AWS CLI

1. 檢查目前的容量設定。在命令列視窗中，使用 [describe-fleet-location-capacity](#) 命令搭配您要變更容量的機群 ID 和位置。此命令會傳回包含位置目前容量設定的 [FleetCapacity](#) 物件。判斷執行個體限制是否可以容納新的所需執行個體設定。

```
aws gamelift describe-fleet-location-capacity \
  --fleet-id <fleet identifier> \
  --location <location name>
```

2. 更新所需的容量。使用 [update-fleet-capacity](#) 命令搭配所需執行個體的機群 ID、位置和新值。如果此值超出目前的限制範圍，您可以在相同的命令中調整限制值。

```
--fleet-id <fleet identifier>
--location <location name>
--desired-instances <fleet capacity as an integer>
--max-size <maximum capacity> [Optional]
--min-size <minimum capacity> [Optional]
```

範例：

```
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
```

如果您的請求成功，會Amazon GameLift Servers傳回機群 ID。如果新的所需執行個體設定超出下限和上限，會Amazon GameLift Servers傳回錯誤。

使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模

在 中使用自動擴展Amazon GameLift Servers來動態擴展機群容量，以回應遊戲伺服器活動。隨著玩家抵達和開始遊戲工作階段，自動擴展可以新增更多執行個體；隨著玩家需求減少，自動擴展可以終止不需要的執行個體。自動擴展是將託管資源和成本降至最低的有效方法，同時仍提供順暢、快速的玩家體驗。

若要使用自動擴展，您可以建立擴展政策，指示Amazon GameLift Servers何時向上或向下擴展。擴展政策有兩種類型：目標型和規則型。以目標為基礎的方法 - 目標追蹤 - 是完整的解決方案。我們建議您將其作為最簡單且最有效的選項。規則型擴展政策需要您定義自動擴展決策程序的每個層面，這對於解決特定問題非常有用。此解決方案最適合做為目標型自動擴展的補充。

您可以使用 Amazon GameLift Servers主控台、AWS Command Line Interface (AWS CLI) 或 AWS SDK 來管理目標型自動擴展。您只能使用 AWS CLI 或 AWS SDK 管理規則型自動擴展，但您可以在主控台中檢視規則型擴展政策。

主題

- [目標型自動擴展](#)
- [使用規則型政策自動擴展](#)

目標型自動擴展

的目標型自動擴展會根據機群指標 Amazon GameLift Servers 調整容量層級PercentAvailableGameSessions。這項指標代表機群對玩家需求突增的可用緩衝容量。

維持容量緩衝的主要原因，是玩家的等待時間。當遊戲工作階段槽準備就緒並等待時，讓新玩家進入遊戲工作階段需要幾秒鐘的時間。如果沒有可用的資源，玩家必須等到現有的遊戲工作階段結束，或是等到有新的可用資源。啟動新的執行個體和伺服器程序可能需要幾分鐘的時間。

設定目標型自動擴展時，請指定您希望機群維護的緩衝區大小。由於會PercentAvailableGameSessions測量可用資源的百分比，因此實際緩衝區大小是機群位置容量的百分比。擴展政策會套用到機群層級並傳播到每個位置，其中每個位置會根據自己的指標獨立擴展。Amazon GameLift Servers 新增或移除每個位置中的執行個體，以維持目標緩衝區大小。使用大型緩衝區時，您可以將等待時間降至最低，但您還需要支付可能不會使用的額外資源。如果玩家較能容忍等待時間，您可以設定較小的緩衝容量來降低成本。

設定目標型自動擴展

Console

1. 開啟 [Amazon GameLift Servers 主控台](#)。
2. 在導覽窗格中，選擇託管、機群。
3. 在機群頁面上，選擇作用中機群的名稱，以開啟機群的詳細資訊頁面。
4. 選擇擴展索引標籤。此標籤會顯示機群的規模調整歷史指標，並且包含控制項，可用來調整目前的規模調整設定。
5. 在擴展容量下，檢查最小大小和最大大小限制是否適合機群。啟用自動擴展後，容量會在這兩個限制之間進行調整。
6. 在目標型自動擴展政策中，選擇編輯。
7. 在編輯目標型自動擴展政策對話方塊中，針對可用遊戲工作階段的百分比，設定您要維護的百分比，然後選擇確認。在您確認設定之後，會在目標型自動擴展政策下Amazon GameLift Servers新增以目標為基礎的政策。

AWS CLI

1. 設定容量限制。使用 [update-fleet-capacity](#) 命令設定限制值。如需詳細資訊，請參閱[設定 Amazon GameLift Servers 容量限制](#)。
2. 建立新政策。開啟命令列視窗，然後使用 [put-scaling-policy](#) 命令搭配政策的參數設定。若要更新現有的政策，請指定政策的名稱，並提供已更新政策的完整版本。

```
--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>
```

範例：

```
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"
```

使用規則型政策自動擴展

中的規則型擴展政策會在自動擴展機群容量以回應玩家活動時Amazon GameLift Servers提供精細的控制。對於每個政策，您可以將擴展連結至多個機群指標之一、識別觸發點，以及自訂回應擴展或縮減事件。規則型政策適用於補充[目標型擴展](#)，以處理特殊情況。

規則型政策會陳述下列項目：「如果機群指標符合或超過閾值達特定時間長度，則依指定數量變更機群的容量。」本主題介紹用於建構政策語句的語法，並提供說明以建立和管理以規則為基礎的政策。

管理以規則為基礎的政策

使用 AWS SDK 或 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 搭配 [的服務 API Amazon GameLift Servers](#) 來建立、更新或刪除規則型政策。您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台中查看所有使用中的政策。

若要暫時停止機群的所有擴展政策，請使用 AWS CLI 命令 [stop-fleet-actions](#)。

若要建立或更新規則型擴展政策 (AWS CLI)：

1. 設定容量限制。使用 [update-fleet-capacity](#) 命令來設定其中一項或同時設定兩項限制值。如需詳細資訊，請參閱[設定Amazon GameLift Servers容量限制](#)。
2. 建立新政策。開啟命令列視窗，並使用 [put-scaling-policy](#) 命令搭配政策的參數設定。若要更新現有的政策，請指定政策的名稱，並提供已更新政策的完整版本。

```
--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>
```

範例：

```
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
```

若要使用 刪除規則型擴展政策 AWS CLI：

- 開啟命令列視窗，並使用 [delete-scaling-policy](#) 命令搭配機群 ID 和政策名稱。

範例：

```
aws gamelift delete-scaling-policy \  
  --fleet-id fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \  
  --name "Scale up when AGS<50"
```

自動擴展規則的語法

若要建構規則型擴展政策陳述式，請指定六個變數：

如果 *<metric name>* 保持為 *<comparison operator>* *<threshold value>* 達 *<evaluation period>*，則使用 *<adjustment type>* 將機群容量更改為 *<adjustment value>*，或者按後者幅度更改。

例如，每當機群的額外容量低於處理 50 個新遊戲工作階段所需的容量時，此政策陳述式就會啟動擴展事件：

如果 AvailableGameSessions 維持在 less than 50 達 10 minutes，那麼請使用 ChangeInCapacity 依照 1 instances 的幅度來更改機群容量。

指標名稱

若要啟動擴展事件，請將自動擴展政策連結至下列其中一個機群特定的指標。如需完整的指標說明，請參閱 [機群的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。

- 啟動遊戲工作階段
- 使用中的遊戲工作階段
- 可用的遊戲工作階段
- 可用遊戲工作階段所占百分比
- 使用中的執行個體
- 可用的玩家工作階段
- 目前玩家工作階段
- 閒置執行個體
- 閒置執行個體所占百分比

如果機群位於遊戲工作階段佇列中，您可以使用下列指標：

- 佇列深度 – 此機群的最佳可用託管位置是待處理遊戲工作階段請求的數量。
- 等待時間 – 機群特定的等待時間。最早的待處理遊戲工作階段請求已等待執行的時間長度。機群的等待時間等於佇列中目前最早請求的時間。

比較運算子

Amazon GameLift Servers 說明如何比較指標資料與閾值。有效的比較運算子包括大於 (>)、小於 (<)、大於或等於 (>=)，以及小於或等於 (<=)。

閾值

當指定的指標值符合或超過閾值時，就會啟動擴展事件。此值一律為正整數。

評估期間

在開始擴展事件之前，指標必須符合或超過評估期間完整長度的閾值。評估期長度是連續的；如果指標退回到閾值之下，則評估期重新開始。

調整類型和值

這組變數可一起運作，指定擴展事件開始時 Amazon GameLift Servers 應如何調整機群的容量。從三種可能的調整類型中選擇：

- 容量變更 – 增加或減少指定執行個體數量的目前容量。將調整值設為要在機群中增加或刪除的執行個體數。正值會新增執行個體，而負值會刪除執行個體。例如，「-10」的值會將機群縮減 10 個執行個體，無論機群的總大小為何。

- 容量的百分比變更 – 將目前容量增加或減少指定的百分比。將調整值設定為您要增加或減少機群容量的百分比。正值會新增執行個體，而負值會刪除執行個體。例如，對於具有 50 個執行個體的機群，「20」的百分比變更會將 10 個執行個體新增至機群。
- 精確容量 – 將目前容量增加或減少為特定值。將調整值設為您希望在機群中維持的精確執行個體數。

規則型自動擴展的提示

下列建議可協助您使用規則型政策充分利用自動擴展。

使用多個政策

您可以同時有多個機群的自動擴展政策。最常見的情況是：使用一個以目標為基礎的政策來管理大多數擴展需求；而使用以規則為基礎的政策來處理邊緣情況。使用多個政策沒有限制。

使用多個政策時，每個政策都會獨立運作。無法控制擴展事件的序列。例如，如果您有多個政策正在向上擴展，則玩家活動可能會同時啟動多個擴展事件。避免互相啟動的政策。例如，如果您建立的擴展和縮減政策將容量設定為超過彼此的閾值，您可以建立無限迴圈。

設定最大和最小容量

每個機群都具有最大和最小容量限制。使用自動擴展時，此功能很重要。自動擴展永遠不會將容量設定為超出此範圍的值。預設情況下，新建立的機群具有最小值 0 和最大值 1。若要讓您的自動擴展政策如預期影響容量，請增加最大值。

機群容量也會受限於機群的執行個體類型限制，以及 中的服務配額限制 AWS 帳戶。您無法在這些限制和帳戶配額之外設定下限和上限。

在容量更改後追蹤指標

變更容量以回應自動擴展政策後，會Amazon GameLift Servers等待 10 分鐘，然後再回應來自相同政策的觸發。此等待可讓您有Amazon GameLift Servers時間新增執行個體、啟動遊戲伺服器、連接玩家，以及開始從新執行個體收集資料。在此期間，會根據 指標Amazon GameLift Servers評估政策，並追蹤政策的評估期間，該期間會在發生擴展事件後重新啟動。這表示擴展政策可能會在等待時間結束後立即啟動另一個擴展事件。

不同自動擴展政策開始的擴展事件之間沒有等待時間。

管理Amazon GameLift Servers將機群擴展至零或從零擴展

Amazon GameLift Servers 支援根據遊戲工作階段活動在零執行個體之間自動擴展。此受管容量選項可讓您的機群位置在沒有遊戲工作階段活動的定義期間後縮減至零個執行個體，並在請求遊戲工作階段時自動擴展。

在零執行個體之間擴展有幾個優點：

- 成本最佳化 – 當沒有遊戲工作階段活動時，透過執行零執行個體來消除閒置期間的運算成本。
- 自動被動橫向擴展 – 請求遊戲工作階段時，機群位置會自動橫向擴展至一個執行個體，無需手動介入。
- 簡化管理 – 不需要根據預期的玩家需求或開發需求，手動將機群容量調整為零。

當您在機群上啟用向/從零擴展時，Amazon GameLift 伺服器會監控遊戲工作階段活動，並自動調整機群容量：

- 向內擴展到零 – 在設定沒有遊戲工作階段活動的期間之後，將機群位置向內Amazon GameLift Servers擴展到零個執行個體。
- 從零向外擴展 – 收到遊戲工作階段建立請求時，將機群位置向外Amazon GameLift Servers擴展到一個執行個體，允許自動擴展恢復。
- 持續擴展 – 在橫向擴展之後，機群會使用設定的自動擴展政策繼續管理容量。

縮減行為

Amazon GameLift Servers 在設定的閒置期間經過且無遊戲工作階段活動之後，會開始機群位置的縮減程序。這定義為以下期間：

- 機群位置中沒有作用中的遊戲工作階段。
- 尚未提出在機群位置建立新遊戲工作階段的請求。

在縮減期間，Amazon GameLift Servers會將機群位置的最小和所需容量設定為零，快速縮減以節省成本。

橫向擴展行為

當機群位置為零執行個體時收到遊戲工作階段建立請求：

- Amazon GameLift Servers 立即啟動一個執行個體的向外擴展。
- 嘗試放置遊戲工作階段可能會繼續使用其他機群或機群位置，具體取決於佇列的組態（如果使用的話）。

Note

從零向外擴展需要一些時間來佈建和初始化執行個體。玩家在閒置一段時間後，第一個遊戲工作階段的等待時間可能會較長。因此，此功能最適合與多位置機群和/或佇列配對。

設定從零開始擴展

向/向零擴展是透過更新現有機群來設定。

Console

1. 開啟 [Amazon GameLift Servers 主控台](#)。
2. 在導覽窗格中，選擇託管、機群。
3. 在機群頁面上，選擇作用中機群的名稱，以開啟機群的詳細資訊頁面。
4. 在擴展下，選取您要設定擴展至零或從零擴展的每個位置，然後選擇編輯。
5. 在編輯擴展容量對話方塊中，針對最小容量策略選取「自動」，在 之後將最小容量設定為 0 以分鐘為單位設定您偏好的值，然後選擇確認。

Amazon GameLift Servers 然後在設定的持續時間內沒有遊戲工作階段活動時，將所選機群位置縮減至 0 個執行個體。之後，當在此位置提出遊戲工作階段的請求時，Amazon GameLift Servers 會盡快擴展一個執行個體。此程序需要一些時間。

AWS CLI

- 設定向/從零擴展。在命令列視窗中，使用 [update-fleet-capacity](#) 命令搭配機群 ID、位置和受管容量組態，以設定從零擴展。

```
aws gamelift update-fleet-capacity \
    --fleet-id <fleet identifier> \
    --location <location name> \
    --managed-capacity-configuration
    ScaleInAfterInactivityMinutes=60,ZeroCapacityStrategy=SCALE_TO_AND_FROM_ZERO
```


範例：

```
aws gamelift update-fleet-capacity \
    --fleet-id
fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa \
    --location us-west-2 \
    --desired-instances 5 \
    --max-size 10 \
    --managed-capacity-configuration
ScaleInAfterInactivityMinutes=60,ZeroCapacityStrategy=SCALE_TO_AND_FROM_ZERO
```

如果您的請求成功，Amazon GameLift Servers會Amazon GameLift Servers傳回更新的容量組態。會在設定的持續時間內沒有遊戲工作階段活動時，將選取的機群位置縮減至 0 個執行個體。之後，當在此位置提出遊戲工作階段的請求時，Amazon GameLift Servers會盡快擴展一個執行個體。此程序需要一些時間。

最佳實務

使用 Scale To/From Zero 時，請考慮下列建議：

- 設定適當的閒置期間 – 平衡成本節省與縮減/橫向擴展週期的頻率。擴展到零的等待時間越短，可最大限度地節省成本，但會導致更頻繁的冷啟動。
- 與可預測的工作負載搭配使用 – 向/向零擴展最適合閒置時間很長的遊戲，例如開發/測試環境或不同離峰時間的遊戲。
- 監控 CloudWatch 指標 – 追蹤機群擴展事件和遊戲工作階段放置時間，以最佳化您的組態。
- 結合擴展政策 – 使用向/從零擴展與目標型或規則型自動擴展，以實現全面的容量管理。

擴展Amazon GameLift Servers容器機群

遊戲託管最具挑戰性的任務之一是擴展容量以滿足玩家需求，而不會浪費在您不需要的資源上。在受管容器機群中，您可以透過新增或移除機群執行個體來擴展機群容量。

當您建立新的機群時，Amazon GameLift Servers會將機群所需的容量設定為一個執行個體，並在機群的主區域中部署一個執行個體。對於多位置機群，Amazon GameLift Servers 會將一個執行個體部署到主要區域和每個遠端位置。機群狀態達到 後ACTIVE，您可以提高或降低所需的容量以縮減規模。

您可以使用Amazon GameLift Servers擴展功能來手動變更容量，或根據玩家需求設定自動擴展：

- 使用目標追蹤設定自動擴展。請參閱 [目標型自動擴展](#)。
- 手動變更機群的容量。請參閱 [手動設定機Amazon GameLift Servers群的容量](#)。

擴展容器機群時，請考慮新增或移除執行個體如何影響機群託管遊戲工作階段和玩家的容量。

- 每個執行個體的遊戲工作階段
 - 在執行個體上執行的每個遊戲伺服器程序代表託管一個遊戲工作階段的容量。
 - 使用此公式來計算在容器機群執行個體上同時執行的遊戲工作階段數量：

```
[Game sessions per instance] = [# of game server processes per game server container] * [# of game server container groups per instance]
```

如果您的容器架構在遊戲伺服器容器中同時執行一個遊戲伺服器程序，則每個執行個體的遊戲工作階段等於每個執行個體的遊戲伺服器容器群組數量。

- 對於每個執行個體的遊戲伺服器容器群組，請呼叫 [DescribeContainerFleet](#) 以取得 `GameServerContainerGroupsPerInstance` 或 `MaximumGameServerContainerGroupsPerInstance` 值。
- 適用於執行個體的遊戲伺服器容器群組數量取決於 為作業系統和支援服務Amazon GameLift Servers預留一部分後可用的記憶體數量。如需如何計算可用記憶體的詳細資訊，以及常見執行個體類型的參考資料表，請參閱 [了解容器機群記憶體配置](#)。
- 每個執行個體的玩家數
 - 您決定在每個遊戲工作階段中允許的玩家位置數量。根據託管解決方案處理遊戲工作階段置放的方式，您可以在配對組態或呼叫中為每個遊戲工作階段定義玩家，以開始遊戲工作階段置放。
 - 使用此公式來計算可在容器機群執行個體上同時玩遊戲的玩家數量：

```
[Players per instance] = [# of game sessions per instance] * [# of player slots per game session]
```

若要取得容器機群目前的總容量，請呼叫 [DescribeFleetCapacity](#) 或 [DescribeFleetLocation](#) 容量，以取得機群中的遊戲伺服器容器群組數量。作用中群組是目前託管遊戲工作階段的群組。閒置群組已準備好託管新的遊戲工作階段。將這些值乘以每個遊戲伺服器容器群組的伺服器程序數目。

監控 Amazon GameLift Servers

監控是維護 Amazon GameLift Servers 和其他 AWS 解決方案的可靠性、可用性和效能的重要部分。Amazon GameLift Servers 的指標有三種主要用途：監控系統運作狀態和設定警示、追蹤遊戲伺服器效能和使用量、使用手動或自動調整規模管理容量。

AWS 提供下列監控工具來監看 Amazon GameLift Servers、回報錯誤，以及適時採取自動動作：

- Amazon GameLift Servers 主控台 – 使用圖形界面來管理您的 Amazon GameLift Servers 資源並追蹤遊戲託管活動。
- 伺服器遙測指標 – Amazon GameLift Servers 可讓您透過 SDK 和外掛程式整合，直接從遊戲伺服器發出自訂指標。您可以定義和追蹤自己的遊戲特定指標，以及內建效能、網路、記憶體和計時資料。所有指標都可以發佈到 [Amazon Managed Service for Prometheus](#)，並使用完全可自訂的儀表板在 Amazon Grafana 中進行監控。您也可以發佈至 Amazon CloudWatch 以與其他 AWS 服務整合。遙測系統可完全自訂 - 您可以建立自訂 Prometheus 查詢，以衍生內建指標以外的其他指標。如需技術堆疊特定的實作指南，請參閱 [the section called “使用伺服器遙測指標進行監控”](#)。
- Amazon CloudWatch – 您可以即時監控 Amazon GameLift Servers 指標，以及您在 AWS 服務上執行之其他 AWS 資源和應用程式的指標。Amazon CloudWatch 提供一套監控功能，包括建立自訂儀表板的工具，以及設定在指標達到指定閾值時通知或採取動作的警示。
- AWS CloudTrail – 會擷取由您的帳戶發出或代表 AWS 為和其他 AWS 服務發出的所有 API 呼叫 Amazon GameLift Servers 和相關事件。資料會以日誌檔案形式交付至您指定的 Amazon S3 儲存貯體。您可以識別呼叫的使用者和帳戶 AWS、進行呼叫的來源 IP 地址，以及呼叫的時間。
- 遊戲工作階段日誌 – 您可以輸出遊戲工作階段的自訂伺服器訊息，以記錄存放在 Amazon S3 中的檔案。

監控來源之間的指標比較

Amazon GameLift Servers 透過三個主要來源提供指標：Amazon GameLift Servers 主控台機群活動指標、伺服器遙測指標和 Amazon CloudWatch Amazon GameLift Servers 指標。每個來源都有唯一的功能。伺服器遙測提供最深入的伺服器端和作業系統層級可見性，CloudWatch 提供最廣泛的 GameLift 端機群、佇列和配對指標集，用於警示和自動化，主控台可快速顯示機群活動。下表顯示每個來源提供的指標，依指標類別整理。

依來源的指標可用性

在下表中：

- 主控台指出指標是以原生方式顯示在Amazon GameLift Servers主控台中（例如，在機群的活動、擴展或位置索引標籤上，或在機群資料表中）。
- CloudWatch 表示指標已發佈至AWS/GameLift命名空間，並且可以透過 CloudWatch 進行圖形化、警示或查詢。
- 遙測表示指標是由 Amazon GameLift Servers OpenTelemetry Collector 收集，並且可在管理入口網站和預先建置的儀表板中使用。✓* 表示指標不會直接發出，但可以透過針對收集的遙測的自訂 PromQL 查詢衍生。

執行個體指標

執行個體層級容量和生命週期指標：

執行個體指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
使用中的執行個體	✓	✓	✓*
閒置執行個體	✓	✓	✓*
閒置執行個體所占百分比	✓	✓	✓*
所需的執行個體	✓	✓	
最小執行個體	✓	✓	
執行個體上限	✓	✓	
待定執行個體	✓	✓	
終止執行個體	✓	✓	
執行個體 Spot 中斷	✓	✓	
回收執行個體 (Spot)	✓	✓	
已取代運作狀態不佳的執行個體	✓	✓	

執行個體系統和作業系統指標

Operating-system-level 執行個體指標。伺服器遙測會收集比 CloudWatch 更豐富的一組主機指標，包括詳細的記憶體、檔案系統和網路明細。EC2 機群會發出與容器機群不同的一組主機指標 – 容器機群指標列於下列容器機群指標下。

執行個體系統和作業系統指標可用性（受管 EC2 機群）

指標	主控台	CloudWatch	遙測
CPU 使用率	✓	✓	✓
依狀態的 CPU 時間（使用者、系統、閒置、iowait）			✓
CPU 負載平均值（1 公尺、5 公尺、15 公尺）			✓
記憶體用量和使用率			✓
檔案系統用量和使用率			✓
網路輸入/輸出（位元組）	✓	✓	✓
網路封包、錯誤、捨棄			✓
作用中網路連線			✓
磁碟讀取/寫入位元組	✓	✓	✓
磁碟讀取/寫入操作	✓	✓	✓
磁碟操作時間和 I/O 時間			✓
待定磁碟操作			✓
每個程序 CPU 時間			✓
每個程序的記憶體用量（常駐、虛擬）			✓

遊戲工作階段和伺服器程序指標

遊戲工作階段計數和伺服器程序生命週期指標：

遊戲工作階段和伺服器程序指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
使用中的遊戲工作階段	✓	✓	✓*
啟動遊戲工作階段	✓	✓	
可用的遊戲工作階段（遊戲容量）	✓	✓	✓
可用遊戲工作階段的百分比（容量使用量）	✓	✓	✓
並行可啟動的遊戲工作階段	✓	✓	
遊戲工作階段 Spot 中斷	✓	✓	
作用中伺服器程序	✓	✓	✓
運作狀態良好的伺服器程序	✓	✓	✓
運作狀態良好的伺服器程序百分比	✓	✓	✓
伺服器程序啟用	✓	✓	
伺服器程序終止	✓	✓	
伺服器程序異常終止	✓	✓	
損毀的遊戲工作階段			✓

伺服器效能指標

透過 Amazon GameLift Servers SDKs 和外掛程式直接從遊戲伺服器發出的遊戲內伺服器效能指標。這些僅供伺服器遙測使用，無法在主控台或 CloudWatch 中使用。

伺服器效能指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
伺服器差異時間（和 p50、p90、p95）			✓
伺服器刻度時間（和 p50、p90、p95）			✓

指標	主控台	CloudWatch	遙測
伺服器刻度率			✓
伺服器世界刻度時間 (和 p50、p90、p95)			✓
伺服器啟動狀態			✓
伺服器連線			✓
伺服器位元組輸入/輸出			✓
伺服器封包輸入/輸出			✓
伺服器封包遺失輸入/輸出			✓

玩家指標

玩家工作階段和並行使用者指標：

玩家指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
目前玩家工作階段	✓	✓	
可用的玩家工作階段 (上限)	✓	✓	
玩家工作階段啟用	✓	✓	
並行使用者 (CCU)、全域和每個位置			✓

容器機群指標

受管容器機群特定的指標。伺服器遙測會收集比 CloudWatch 更豐富的一組網路和儲存體明細，而 CloudWatch 會追蹤未透過遙測公開的容器群組生命週期計數。

容器機群指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
作用中遊戲伺服器容器群組	✓	✓	
閒置遊戲伺服器容器群組	✓	✓	
待定遊戲伺服器容器群組	✓	✓	
終止遊戲伺服器容器群組	✓	✓	
已取代運作狀態不佳的遊戲伺服器容器群組	✓	✓	
容器 CPU 使用率	✓	✓	✓
依模式的容器 CPU 用量（核心、使用者、系統）			✓
容器 CPU 保留	✓	✓	
容器記憶體使用率	✓	✓	✓
容器記憶體保留	✓	✓	✓
容器記憶體限制和最大用量			✓
容器網路輸入/輸出（速率）	✓	✓	✓
容器網路封包輸入/輸出			✓
容器網路錯誤和捨棄封包			✓
容器儲存讀取/寫入位元組	✓	✓	✓
ECS 任務 CPU 用量（總計，系統）			✓
已使用和預留的 ECS 任務記憶體			✓
ECS 任務網路速率 (rx、tx)			✓
ECS 任務儲存讀取/寫入位元組			✓

玩家閘道指標

玩家閘道流量和限流指標，適用於使用玩家閘道的受管容器機群。玩家閘道指標專屬於 CloudWatch（並在主控台中顯示為 CloudWatch 小工具）。

玩家閘道指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
玩家閘道封包輸入/輸出	✓	✓	
玩家閘道位元組輸入/輸出	✓	✓	
已調節玩家閘道封包	✓	✓	
玩家閘道位元組已調節	✓	✓	
玩家閘道玩家工作階段	✓	✓	

遊戲工作階段佇列指標

遊戲工作階段置放佇列的指標。佇列指標為 CloudWatch 專用（並在主控台中顯示為佇列指標標籤上的 CloudWatch 小工具）。

佇列指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
平均等待時間	✓	✓	
佇列深度	✓	✓	
放置的遊戲工作階段	✓	✓	
第一個選擇不可行	✓	✓	
容量的首選	✓	✓	
最低延遲置放		✓	
最低價格配置		✓	

指標	主控台	CloudWatch	遙測
放置已開始	✓	✓	
配置成功	✓	✓	
已取消置放	✓	✓	
放置失敗	✓	✓	
置放逾時	✓	✓	

FlexMatch 配對指標

FlexMatch 配對組態和規則集的指標。CloudWatch 專屬配對指標（在配對組態的指標索引標籤上以 CloudWatch 小工具的形式顯示在主控台中）。

配對指標可用性

指標	主控台	CloudWatch	遙測
目前票證	✓	✓	
票證已啟動	✓	✓	
票證失敗	✓	✓	
票證逾時	✓	✓	
玩家已啟動	✓	✓	
已建立相符項目	✓	✓	
已接受相符項目	✓	✓	
拒絕相符項目	✓	✓	
放置的相符項目	✓	✓	
比對接受逾時	✓	✓	

指標	主控台	CloudWatch	遙測
配對搜尋時間	✓	✓	
比對時間	✓	✓	
取消票證的時間	✓	✓	
成功出票的時間	✓	✓	
規則評估通過		✓	
規則評估失敗		✓	

選擇正確的監控來源

根據您的特定需求選取監控方法：

- 使用伺服器遙測指標來監控遊戲伺服器的完整效能資料，並發出遊戲專屬的自訂指標。這些指標提供所有遊戲引擎和伺服器 SDKs 的伺服器效能、網路活動、記憶體用量和計時資料的詳細洞見。您可以定義遊戲事件、商業邏輯效能和應用程式特定資料點的自訂指標。所有儀表板都可以完全自訂，而且您可以建立自訂 Prometheus 查詢，從收集的資料衍生其他指標。如需詳細資訊，請參閱[the section called “使用伺服器遙測指標進行監控”](#)。
- 使用 Amazon GameLift Servers 主控台進行機群管理、容量規劃和一般操作監督。主控台提供機群運作狀態和玩家活動的整合檢視。如需詳細資訊，請參閱[the section called “管理遊戲託管資源”](#)。
- 使用 Amazon CloudWatch 與其他 AWS 服務進行自動監控、警示和整合。CloudWatch 啟用自訂儀表板和警示型自動化。如需詳細資訊，請參閱[the section called “使用 CloudWatch 監控”](#)。
- 使用 [Amazon Managed Service for Prometheus](#) 搭配 PromQL 查詢功能進行高效能指標收集和儲存。Prometheus 為伺服器遙測指標提供可擴展的時間序列資料儲存。
- 使用 [Amazon Managed Grafana](#) 進行進階視覺化和完全可自訂的儀表板。Grafana 提供預先建置的 GameLift 儀表板，您可以自訂和擴展，並支援使用多個資料來源建立完全自訂的儀表板。您可以建立自訂查詢和視覺化，以追蹤對遊戲重要的任何指標。
- 使用多個來源進行全面監控。結合主控台監督、伺服器遙測指標和自動提醒，以完全了解您的遊戲託管基礎設施。

如需其他監控功能，您也可以使用：

- [the section called “記錄 API 呼叫”](#) – 追蹤 API 呼叫和相關事件以進行稽核和合規。
- [the section called “記錄伺服器訊息”](#) – 擷取自訂伺服器訊息和遊戲工作階段日誌。

主題

- [the section called “管理遊戲託管資源”](#)
- [the section called “使用 CloudWatch 監控”](#)
- [the section called “使用伺服器遙測指標進行監控”](#)
- [the section called “記錄 API 呼叫”](#)
- [the section called “記錄伺服器訊息”](#)

使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers

您可以使用 Amazon GameLift Servers Amazon CloudWatch 進行監控，該 AWS 服務會收集原始資料並將其處理為可讀且近乎即時的指標。這些統計資料會保留 15 個月，以提供遊戲伺服器託管與 Amazon GameLift Servers 搭配之執行方式的歷史觀點。您可以設定留意特定閾值的警示，當滿足這些閾值時傳送通知或採取動作。如需更多資訊，請參閱 [Amazon CloudWatch 使用者指南](#)。

為了透過詳細的遙測指標增強伺服器端可觀測性，Amazon GameLift Servers 也支援透過 [Amazon Managed Service for Prometheus](#) 和 [Amazon Managed Grafana](#) 進行監控。這些遙測指標提供詳細的伺服器效能資料，包括：

- 伺服器時間：伺服器 Delta Time（伺服器刻度率一致性）、伺服器刻度率（每秒更新數）、伺服器刻度時間（每次刻度處理時間）和伺服器世界刻度時間（遊戲世界更新時間）
- 網路指標：連線（總網路連線）、位元組和封包中的網路 I/O（資料傳輸統計資料），以及封包遺失（傳輸失敗百分比）
- 記憶體指標：以單位為單位的記憶體用量（總記憶體用量）和以百分比表示的實體記憶體用量（記憶體使用率）
- CPU 用量：CPU 用量百分比（遊戲伺服器程序的資源使用率）

如需 SDK 或外掛程式特定的實作指南，請參閱 [the section called “使用伺服器遙測指標進行監控”](#)。

下表列出 Amazon GameLift Servers 的指標和維度。CloudWatch 中提供的所有指標也可在 Amazon GameLift Servers 主控台中使用，該主控台提供一組可自訂圖形的資料。若要存取遊戲的 CloudWatch 指標，請使用 AWS 管理主控台 AWS CLI、或 CloudWatch API。

如果指標沒有位置，則會使用主位置。

Amazon GameLift Servers 指標的維度

Amazon GameLift Servers 支援以下列維度篩選指標。

維度	說明
Location	篩選機群部署位置的指標。如果指標沒有位置，則會使用主位置。
FleetId	篩選單一機群的指標。此維度可用於執行個體、伺服器程序、遊戲工作階段及玩家工作階段的所有機群指標。
MetricGroups	篩選機群集合的指標。藉由將指標群組名稱新增至機群的屬性，即可將該機群新增至指標群組中 (請參閱 UpdateFleetAttributes())。此維度可用於執行個體、伺服器程序、遊戲工作階段及玩家工作階段的所有機群指標。
QueueName	篩選單一佇列的指標。此維度僅用於遊戲工作階段佇列的指標。
ConfigurationName	篩選單一配對組態的指標。此維度僅用於配對組態的指標。
ConfigurationName-RuleName	篩選配對組態與配對規則之交集的指標。此維度僅用於配對的指標。
InstanceType	篩選 EC2 執行個體類型名稱 (例如「c4.large」) 的指標。此維度用於 Spot 執行個體的指標。
OperatingSystem	篩選執行個體作業系統的指標。此維度與 Spot 執行個體的指標搭配使用。
GameServerGroup	篩選 FleetIQ 遊戲伺服器群組的指標。
ContainerGroupType	篩選容器機群指標，以區分機群位置上的 GameServer ContainerGroup 指標和機群位置上的 PerInstance

維度	說明
	ce ContainerGroup 指標。某些容器機群指標 (例如 ContainerNetworkIn 、 ContainerStorageReadBytes) 包含此維度，可讓您區分不同容器群組類型的指標。

機群的 Amazon GameLift Servers 指標

Amazon GameLift 命名空間包含下列與單一機群或機群群組有關的活動的指標：機群與受管理的 Amazon GameLift Servers 解決方案搭配使用。Amazon GameLift Servers 服務每分鐘將指標傳送至 CloudWatch。

執行個體

指標	說明
ActiveInstances	具有 ACTIVE 狀態的執行個體，表示它們正在執行作用中的伺服器程序。此計數包含閒置的執行個體以及託管一或多個遊戲工作階段的執行個體。此指標測量目前的執行個體總容量。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum 維度：位置
DesiredInstances	Amazon GameLift Servers 正在機群中進行維護的作用中執行個體的目標數量。使用自動調整規模時，此值依據目前實施中的調整政策來決定。若無自動調整規模，此值以手動設定。檢視機群指標群組的資料時，無法使用此指標。 單位：Count

指標	說明
	相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum 維度：位置
IdleInstances	目前託管零 (0) 個遊戲工作階段的作用中執行個體。此指標測量可用但未使用的容量。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
MaxInstances	設定機群允許的執行個體最大數量。機群的執行個體最大數量可決定手動或自動調整擴展規模時的容量上限。檢視機群指標群組的資料時，無法使用此指標。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
MinInstances	機群允許的執行個體最小數量。機群的執行個體最小數量可決定手動或自動調整縮減規模時的容量下限。檢視機群指標群組的資料時，無法使用此指標。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置

指標	說明
PercentIdleInstances	所有閒置的作用中執行個體的百分比 (計算方式為 $\text{IdleInstances} / \text{ActiveInstances}$)。此指標可用於自動調整規模。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
RecycledInstances	已回收和取代的 Spot 執行個體數量。會Amazon GameLift Servers回收目前未託管遊戲工作階段且中斷機率很高的 Spot 執行個體。此指標僅適用於受管 EC2 機群。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
RecycledSpotInstances	已回收和取代的 Spot 執行個體數量。會Amazon GameLift Servers回收目前未託管遊戲工作階段且中斷機率很高的 Spot 執行個體。此指標僅適用於容器機群。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置

指標	說明
InstanceSpotInterruptions	已中斷的 Spot 執行個體的數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
CPUUtilization	EC2 指標。此 Amazon GameLift Servers 指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。Amazon EC2 用來執行執行個體的實體 CPU 時間百分比，其中包括同時執行使用者程式碼和 Amazon EC2 程式碼所花費的時間。由於舊式裝置模擬、非舊式裝置組態、頻繁中斷的工作負載、即時遷移和即時更新等因素，作業系統中工具顯示的百分比可能與 CloudWatch 不同。 單位：百分比
NetworkIn	EC2 指標。此 Amazon GameLift Servers 指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。執行個體在所有網路界面上收到的位元組數目。此指標可識別流向單一執行個體應用程式的傳入網路流量磁碟區。 單位：位元組
NetworkOut	EC2 指標。此 Amazon GameLift Servers 指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。執行個體在所有網路界面上送出的位元組數目。此指標可識別流向單一執行個體應用程式的傳出網路流量磁碟區。 單位：位元組

指標	說明
DiskReadBytes	EC2 指標。此Amazon GameLift Servers指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。從執行個體可用之所有執行個體存放區磁碟區讀取的位元組。此指標用來判斷應用程式從執行個體硬碟中讀取的資料磁碟區。您可以使用它來判斷應用程式的速度。 單位：位元組
DiskWriteBytes	EC2 指標。此Amazon GameLift Servers指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。寫入至執行個體可用之所有執行個體存放區磁碟區的位元組。此指標用來判斷應用程式寫入至執行個體硬碟中的資料磁碟區。您可以使用它來判斷應用程式的速度。 單位：位元組
DiskReadOps	EC2 指標。此Amazon GameLift Servers指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。在指定期間，執行個體可用之所有執行個體存放區磁碟區的已完成讀取操作。若要計算該期間的每秒平均 I/O 操作數 (IOPS)，請將該期間的總操作數除以該期間的秒數。 單位：Count
DiskWriteOps	EC2 指標。此Amazon GameLift Servers指標代表機群位置中所有作用中執行個體的硬體效能。在指定期間，執行個體可用之所有執行個體存放區磁碟區的已完成寫入操作。若要計算該期間的每秒平均 I/O 操作數 (IOPS)，請將該期間的總操作數除以該期間的秒數。 單位：Count

伺服器程序

指標	說明
ActiveServerProcesses	具有 ACTIVE 狀態的伺服器程序，表示它們正在執行並可託管遊戲工作階段。此計數包含閒置的伺服器程序以及託管遊戲工作階段的伺服器程序。此指標測量目前的伺服器程序總容量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
HealthyServerProcesses	報告為健康的作用中伺服器程序。此指標對於追蹤機群的遊戲伺服器整體健康狀況很有用。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
PercentHealthyServerProcesses	所有報告為健康的作用中伺服器程序的百分比 (計算方式為 $\text{HealthyServerProcesses} / \text{ActiveServerProcesses}$)。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ServerProcessAbnormalTerminations	從上次報告之後，因異常情況而被關閉的伺服器程序。此指標包含 Amazon GameLift Servers 服務所起始的終止。當伺服器程序停止回應，並且始終

指標	說明
	報告運作狀態檢查失敗或未徹底終止時 (藉由呼叫 ProcessEnding())，就會發生上述情況。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ServerProcessActivations	從上次報告之後，從 ACTIVATING 成功轉換為 ACTIVE 狀態的伺服器程序。伺服器程序必須是作用中，才能託管遊戲工作階段。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ServerProcessTerminations	從上次報告之後，已關閉的伺服器程序。這包括因任何原因轉換為 TERMINATED 狀態的所有伺服器程序，包括正常與異常程序終止。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置

遊戲工作階段

指標	說明
ActivatingGameSessions	具有 ACTIVATING 狀態的遊戲工作階段，表示它們正在進行啟動程序。遊戲工作階段必須是作用中，才能

指標	說明
	託管玩家。非常長的持續時間可能表示遊戲工作階段並未從 ACTIVATING 轉換為 ACTIVE 狀態。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ActiveGameSessions	具有 ACTIVE 狀態的遊戲工作階段，表示它們能夠託管玩家，並且正在託管零個或更多的玩家。此指標測量目前被託管的遊戲工作階段的總數。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum 維度：位置

指標	說明
AvailableGameSessions	目前尚未用於託管遊戲工作階段的作用中、運作狀態良好的伺服器程序，可以啟動新的遊戲工作階段，而不會延遲啟動新的伺服器程序或執行個體。此指標可搭配使用自動調整規模。  Note 對於限制並行遊戲工作階段啟用的機群，請使用 指標 ConcurrentActivatableGameSessions 。該指標更準確地代表可在不延遲任何類型的情況下啟動的新遊戲工作階段數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置

指標	說明
ConcurrentActivatableGameSessions	作用中、運作狀態良好的伺服器程序，目前尚未用於託管遊戲工作階段，可以立即啟動新的遊戲工作階段。 此指標AvailableGameSessions 與下列方式不同：由於遊戲工作階段啟用的限制，它不會計算目前無法啟用新遊戲工作階段的伺服器程序。(請參閱機群 RuntimeConfiguration 選用設定 MaxConcurrentGameSessionActivations)。對於不限制遊戲工作階段啟用的機群，此指標與 相同AvailableGameSessions 。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
PercentAvailableGameSessions	目前未使用的所有作用中伺服器程序 (正常或狀況不良) 上的遊戲工作階段插槽的百分比 (計算方式為 AvailableGameSessions / [ActiveGameSessions + AvailableGameSessions + unhealthy server processes])。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average 維度：位置

指標	說明
GameSessionInterruptions	已中斷的 Spot 執行個體上的遊戲工作階段數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置

玩家工作階段

指標	說明
CurrentPlayerSessions	具有 ACTIVE 狀態 (玩家已連線至作用中遊戲工作階段) 或 RESERVED 狀態 (玩家已在遊戲工作階段中取得插槽，但尚未連線) 的玩家工作階段。此指標可搭配使用自動調整規模。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum
PlayerSessionActivations	從上次報告之後，從 RESERVED 轉換為 ACTIVE 狀態的玩家工作階段。這發生在玩家成功連線至作用中遊戲工作階段時。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum

容器機群指標

容器機群指標提供容器型遊戲託管的監控資料，包括容器群組狀態、資源使用率和效能指標。

Note

使用遙測指標解決方案時，可透過 [Amazon Managed Grafana](#) 取得容器機群監控的增強型儀表板。如需設定指示 [the section called “使用伺服器遙測指標進行監控”](#)，請參閱。

指標	說明
ActiveGameServerContainerGroups	目前作用中且準備好託管遊戲工作階段的容器群組。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
IdleGameServerContainerGroups	作用中但目前未託管遊戲工作階段的容器群組。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
PendingGameServerContainerGroups	正在啟動的容器群組。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
TerminatingGameServerContainerGroups	正在關閉的容器群組。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum

指標	說明
	維度：位置
UnhealthyGameServerContainerGroupsReplaced	由於運作狀態檢查失敗而取代的容器群組。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerCPUUtilizationPerInstance	執行個體上所有容器的平均 CPU 使用率。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerCPUReservation	容器預留的 CPU 資源百分比。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerMemoryReservation	容器預留的記憶體資源百分比。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置

指標	說明
ContainerMemoryUtilization	容器正在使用的預留記憶體百分比。 單位：百分比 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerNetworkIn	容器接收的網路位元組。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerNetworkOut	容器傳送的網路位元組。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置
ContainerStorageReadBytes	容器從儲存體讀取的位元組。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置

指標	說明
ContainerStorageWriteBytes	容器寫入儲存體的位元組。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：位置

DDoS 保護（玩家閘道）指標

Amazon GameLift Servers PlayerGatewayMode 當設定為 ENABLED 或 時，玩家閘道指標會追蹤流經 DDoS 保護層的 UDP 流量 REQUIRED。這些指標可協助您監控流量模式、識別潛在的 DDoS 攻擊，以及追蹤轉送效能。

指標	說明
PlayerGatewayPacketsIn	從玩家接收並透過 DDoS 保護層轉送至遊戲伺服器的 UDP 封包數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置
PlayerGatewayBytesIn	從玩家接收並透過 DDoS 保護層轉送到遊戲伺服器的位元組數。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置

指標	說明
PlayerGatewayPacketsOut	從遊戲伺服器接收並透過 DDoS 保護層轉送給玩家的 UDP 封包數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置
PlayerGatewayBytesOut	從遊戲伺服器接收並透過 DDoS 保護層轉送給玩家的位元組數。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置
PlayerGatewayPacketsThrottled	因 DDoS 保護層的速率限制而捨棄的傳入封包數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置
PlayerGatewayBytesThrottled	因 DDoS 保護層的速率限制而捨棄的傳入位元組數。 單位：位元組 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum、Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置

指標	說明
PlayerGatewayPlayerSessions	目前受到 DDoS 保護層保護的玩家工作階段。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum 維度：FleetId、位置

佇列的 Amazon GameLift Servers 指標

Amazon GameLift 命名空間包含下列與遊戲工作階段配置佇列有關的活動的指標：佇列與受管理的 Amazon GameLift Servers 解決方案搭配使用。Amazon GameLift Servers 服務每分鐘將指標傳送至 CloudWatch。

指標	說明
AverageWaitTime	在狀態為 PENDING 的佇列中，遊戲工作階段配置請求等待完成的平均時間。 單位：秒 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum 維度：位置
FirstChoiceNotViable	已成功放置但未放置在第一選擇機群的遊戲工作階段，因為該機群未被視為可行 (例如具有高中斷率的 Spot 機群)。此指標是根據成本，而非延遲。第一個選擇的機群是佇列中列出的第一個機群，或者當置放請求包含玩家延遲資料時，它是 FleetIQ 優先順序 選擇的第一個機群。如果沒有可用的 spot 機群，則可以選擇在該區域中的任何機群。 單位：Count

指標	說明
	相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
FirstChoiceOutOfCapacity	已成功放置但未放置在第一選擇機群的遊戲工作階段，因為該機群沒有可用資源。第一個選擇的機群是佇列中列出的第一個機群，或者當置放請求包含玩家延遲資料時，它是您定義的FleetIQ優先順序選擇的第一個機群。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
LowestLatencyPlacement	已成功放置在為玩家提供佇列之最低可能延遲區域中的遊戲工作階段。只有在放置請求中包括玩家延遲資料時才會發出此指標。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
LowestPricePlacement	已成功放置在機群中的遊戲工作階段，佇列為所選區域的最低可能價格。如果佇列沒有 Spot 執行個體，此機群可以是 Spot 機群或隨需執行個體。只有在放置請求中包括玩家延遲資料時才會發出此指標。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum

指標	說明
Placement <region name>	已成功放置於位於指定區域中機群的遊戲工作階段。此指標會依區域劃分 PlacementsSucceeded 指標。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
PlacementsCanceled	從上次報告之後，在逾時之前被取消的遊戲工作階段配置請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsFailed	從上次報告之後，因任何原因失敗的遊戲工作階段配置請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsStarted	從上次報告之後，被新增至佇列的新遊戲工作階段配置請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
PlacementsSucceeded	從上次報告之後，導致新遊戲工作階段的遊戲工作階段配置請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum

指標	說明
PlacementsTimedOut	從上次報告之後，達到佇列的逾時限制且未完成的遊戲工作階段配置請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum
QueueDepth	遊戲工作階段配置請求在狀態為 PENDING 的佇列中的數量。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum 維度：位置

配對的 Amazon GameLift Servers 指標

Amazon GameLift 命名空間包含配對組態和配對規則的 FlexMatch 活動指標。FlexMatch 配對會與受管理的 Amazon GameLift Servers 解決方案搭配使用。Amazon GameLift Servers 服務每分鐘將指標傳送至 CloudWatch。

如需配對活動順序的詳細資訊，請參閱 [如何Amazon GameLift Servers FlexMatch運作](#)。

配對組態

指標	說明
CurrentTickets	目前正在處理或等待處理的配對請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Average、Minimum、Maximum、Sum

指標	說明
MatchAcceptancesTimedOut	針對需要接受的配對組態，從上次報告之後，在接受過程中逾時的潛在配對。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
MatchesAccepted	針對需要接受的配對組態，從上次報告之後，已被接受的潛在配對。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
MatchesCreated	從上次報告之後，已建立的潛在匹配。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
MatchesPlaced	從上次報告之後，已成功配置於遊戲工作階段的配對。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
MatchesRejected	針對需要接受的配對組態，從上次報告之後，至少已被一位玩家拒絕的潛在配對。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
PlayersStarted	從上次報告之後，已新增的配對票券中的玩家。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum

指標	說明
TicketsFailed	從上次報告之後，導致失敗的配對請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
TicketsStarted	從上次報告之後，已建立的新配對請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
TicketsTimedOut	從上次報告之後，已達到逾時限制的配對請求。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
TimeToMatch	針對在上次報告之前，已放入潛在配對的配對請求，其票券建立到潛在配對建立之間的時間。 單位：秒 相關 CloudWatch 統計資料：資料範例、平均值、最小值、最大值
TimeToTicketCancel	針對在上次報告之前已取消的配對請求，其票券建立到取消之間的時間。 單位：秒 相關 CloudWatch 統計資料：資料範例、平均值、最小值、最大值

指標	說明
TimeToTicketSuccess	針對在上次報告之前已成功的配對請求，其票券建立到成功配對配置之間的時間。 單位：秒 相關 CloudWatch 統計資料：資料範例、平均值、最小值、最大值

配對規則

指標	說明
RuleEvaluationsPassed	從上次報告之後，已傳送的配對程序過程中的規則評估。此指標僅限於前 50 個規則。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum
RuleEvaluationsFailed	從上次報告之後，失敗的配對程序過程中的規則評估。此指標僅限於前 50 個規則。 單位：Count 相關 CloudWatch 統計資訊：Sum

FleetIQ 的 Amazon GameLift Servers 指標

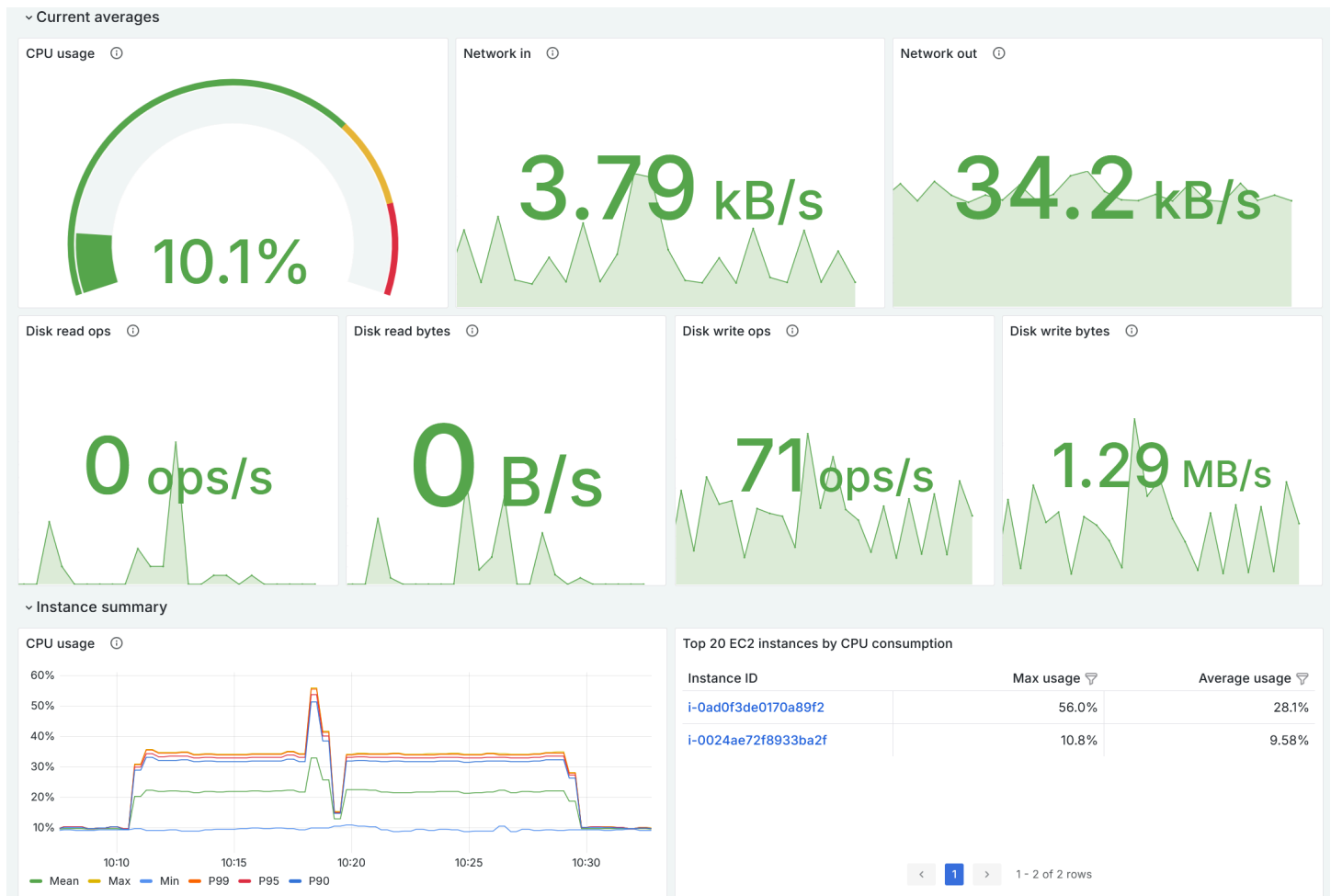
Amazon GameLift 命名空間包含 FleetIQ 遊戲伺服器群組和遊戲伺服器活動的指標，作為遊戲託管 FleetIQ 獨立解決方案的一部分。Amazon GameLift Servers 服務每分鐘將指標傳送至 CloudWatch。另請參閱《Amazon EC2 [Auto Scaling 使用者指南](#)》中的使用 [amazon CloudWatch 監控 Auto Scaling 群組和執行個體](#)。Amazon EC2 Auto Scaling

指標	說明
AvailableGameServers	可用來進行遊戲執行的遊戲伺服器，而且目前未被遊戲佔用的遊戲伺服器。此數字包括已佔用但仍處於「可用」狀態的遊戲伺服器。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup
UtilizedGameServers	目前遊戲已佔用的遊戲伺服器。這個數字包括處於 UTILIZED 狀態的遊戲伺服器。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup
DrainingAvailableGameServers	預計終止之執行個體上的遊戲伺服器目前不支援遊戲。這些遊戲伺服器是因應新佔用要求而佔用的最低優先順序。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup
DrainingUtilizedGameServers	預計終止之執行個體上的遊戲伺服器目前支援遊戲。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup
PercentUtilizedGameServers	目前支援遊戲執行的遊戲伺服器部分。這項指標表示目前使用中的遊戲伺服器容量。這對於驅動可動態新

指標	說明
	增和刪除執行個體以符合玩家需求的 Auto Scaling 政策很有用。 單位：百分比 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：平均值、最小值、最大值 維度：GameServerGroup
GameServerInterruptions	Spot 執行個體上的遊戲伺服器由於 Spot 可用性有限而中斷。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup、InstanceType
InstanceInterruptions	Spot 執行個體由於可用性有限而中斷。 單位：Count 相關的 Amazon CloudWatch 統計資料：總和 維度：GameServerGroup、InstanceType

使用伺服器遙測指標進行監控

Amazon GameLift Servers 可以設定為收集和發佈在受管 Amazon EC2 和容器機群上執行的遊戲伺服器的遙測指標。在您的伺服器建置中部署遙測收集器之後，即可使用這些指標。指標系統支援所有 SDKs (C++、C#、Go)、所有外掛程式 (Unreal、Unity) 和 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器包裝函式。指標資料流至 [Amazon Managed Service for Prometheus](#)、[the section called “使用 CloudWatch 監控”](#) 和 [Amazon Managed Grafana](#) 儀表板（建議用於視覺化）。



在 Amazon Managed Grafana 或 Amazon CloudWatch 中使用預先建置的儀表板來監控遊戲伺服器的效能。

遙測指標的優點

遙測指標系統提供五個主要優點：

- 遊戲引擎特定指標 — 遊戲引擎外掛程式 (Unreal、Unity) 提供與引擎特定效能指標的原生整合，例如伺服器刻度時間、影格率，以及對遊戲效能最佳化至關重要的引擎層級資源使用率。
- 自訂指標支援 — 使用伺服器 SDK 函數呼叫來定義和追蹤您自己的遊戲特定指標，以監控自訂遊戲事件、商業邏輯效能，以及對您遊戲至關重要的應用程式特定資料點。
- 自動化收集 — 在遙測收集器部署之後，無需額外檢測，且直接與 [Amazon Managed Service for Prometheus](#) 和 Amazon CloudWatch 整合，即可自動執行指標流程。
- 多層級監控 — 容量和擴展的機群層級指標、資源使用率的執行個體層級指標，以及效能追蹤的遊戲工作階段指標。

- 通用相容性 — 適用於所有 Amazon GameLift Servers 支援的開發環境、與所有伺服器 SDKs 整合，以及遊戲引擎外掛程式中的原生支援。

Note

遙測指標適用於執行 Amazon Linux 2023 或 Windows 的 Amazon GameLift Servers 受管 Amazon EC2 或容器機群。 Amazon EC2

開始之前

必要AWS資源

- AWS 為 設定的 帳戶 Amazon GameLift Servers。
- 執行於 的受管機群：
 - Amazon EC2 搭配支援的作業系統，或
 - 使用 Amazon Linux 2023 的容器
- 適當的 IAM 許可

IAM 要求

只有在您計劃使用對應的服務時，才需要下列 IAM 許可：

- [Amazon Managed Service for Prometheus](#) (只有在將指標發佈至 Prometheus 時才需要)
 - `aps:RemoteWrite` 許可
 - 存取您的 Prometheus 工作區
- Amazon CloudWatch (只有在將指標發佈至 Amazon CloudWatch 時才需要)
 - `cloudwatch:PutMetricData` 許可
 - 存取指標命名空間
- [Amazon Managed Grafana](#) (只有在使用 Grafana 儀表板時才需要)
 - `grafana:Read` 許可
 - 儀表板存取的 SSO 組態

實作

根據您的開發環境選取您的實作路徑：

SDK 實作

SDK 類型	SDK 設定	自訂指標	API 參考
Go 開發套件	完成設定指南	Go 指標 API	Go 動作和資料類型
C# SDK	完成設定指南	C# 指標 API	C# 動作和資料類型
C++ 開發套件	完成設定指南	C++ 指標 API	C++ 動作和資料類型

外掛程式實作

外掛程式	外掛程式設定	自訂指標	API 參考
不真實	完成設定指南	不真實指標 API	不真實的動作和資料類型
Unity	完成設定指南	Unity 指標 API	C# 動作和資料類型

實作工作流程

每個實作都遵循兩個步驟的程序：

1. 完成設定指南 (METRICS.md : //) — 基礎設施部署、AWS 基礎設施組態、機群設定和 Grafana 儀表板組態。
2. API 實作指南 (CUSTOM_METRICS.md) — 語言特定的 SDK 用量、指標類型、自訂指標建立和進階組態。

驗證

1. 透過檢查 [Amazon Managed Service for Prometheus](#) 工作區或 Amazon CloudWatch 主控台是否有傳入遙測資料來驗證指標流程。
2. 使用預先建置的儀表板檢查 [Amazon Managed Grafana](#) 中的儀表板可見性。

3. 透過驗證它們出現在您的監控儀表板中來測試自訂指標。

 Note

完成實作後，返回此頁面並前往[可用指標](#)頁面。

可用的指標

指標分為三個類別：

- 自動收集的指標
- SDK 提供的指標
- 自訂指標

自動指標集合

這些指標不需要變更程式碼：

執行個體指標

指標類型	Description	使用案例
CPU	每個執行個體的百分比使用率	資源監控
記憶體	實體記憶體用量和百分比	容量規劃
網路 I/O	傳送/接收的位元組和封包	連線運作狀態
磁碟 I/O 資料	讀取/寫入操作和輸送量	儲存效能

機群指標

指標類型	Description	使用案例
作用中執行個體	執行中的執行個體計數	機群擴展

指標類型	Description	使用案例
遊戲工作階段	作用中和可用的工作階段	容量管理
損毀的遊戲工作階段	已當機的遊戲工作階段	錯誤監控

SDK 提供的指標

在您的程式碼中需要 SDK 函數呼叫：

伺服器計時指標

指標	Description	實作
伺服器 Delta Time	目前伺服器刻度和上一個伺服器刻度之間的時間差異。測量伺服器刻度率的一致性	呼叫 <code>GetDeltaTime()</code>
伺服器刻度率	顯示伺服器每秒處理更新的次數	自動計算
伺服器刻度時間	伺服器處理單一刻度或更新所需的時間	呼叫 <code>GetTickTime()</code>
伺服器世界刻度時間	伺服器使用每個刻度更新遊戲世界所需的時間	呼叫 <code>GetWorldUpdateTime()</code>

實作：對於與引擎無關 SDKs (C++、C#、Go)，您可以從遊戲迴圈呼叫 SDK 函數，並使用計算的計時值來實作這些指標。對於引擎外掛程式 (Unreal、Unity)，這些指標會透過引擎整合自動擷取。

網路指標

指標	Description	實作
連線	伺服器已建立的網路連線總數	<code>InitMetrics()</code> 之後自動執行
網路 I/O (位元組)	伺服器透過網路傳送和接收的位元組總數	<code>InitMetrics()</code> 之後自動執行
網路 I/O (套件)	伺服器傳送和接收的網路封包總數	<code>InitMetrics()</code> 之後自動執行

指標	Description	實作
封包遺失	傳輸期間遺失的網路封包百分比	InitMetrics() 之後自動執行

實作：將 SDK 函數呼叫與您的網路程式庫整合。開發套件為不同的網路實作提供指引。

程序指標

指標	Description	實作
CPU 用量 (%)	遊戲伺服器程序正在使用的 CPU 資源百分比	InitMetrics() 之後自動執行
記憶體用量 (單位)	伺服器程序耗用的記憶體總量	InitMetrics() 之後自動執行
實體記憶體用量 (%)	目前正在使用的伺服器實體記憶體總數百分比	InitMetrics() 之後自動執行
伺服器狀態	遊戲伺服器運作狀態	InitMetrics() 之後自動執行

實作：軟體開發套件會針對每個遊戲工作階段程序自動收集這些指標。

每個程序儀表板組織

每個程序指標可在兩個特殊儀表板中使用：

- 伺服器效能儀表板 — 包含伺服器時間 (差異時間、刻度速率、刻度時間、世界刻度時間)、網路指標 (連線、I/O 位元組/封包、封包遺失)、記憶體用量，以及個別遊戲工作階段的 CPU 用量。
- 執行個體效能儀表板 — 具有「Top N Memory Consuming Game Sessions」和「Top N CPU Consuming Game Sessions」資料表，可協助識別哪些程序對執行個體資源消耗貢獻最大。按一下遊戲工作階段連結可讓您更深入地調查詳細指標。

每個程序指標使用案例

每個程序/per-game-session指標支援下列監控案例：

- 深入了解效能調查：當主機/執行個體因特定程序或遊戲工作階段而降低效能時，每個程序指標有助於透過熱門 CPU 和耗用遊戲工作階段的記憶體資料表，找出導致問題的處理程序。
- 遊戲伺服器當機調查 — 當遊戲工作階段當機時，這些指標有助於判斷當機是由於記憶體不足、CPU 過載或網路頻寬問題所致。
- 調查玩家報告的問題 — 當玩家在遊戲期間報告延遲或中斷時，每個程序指標有助於識別 CPU、記憶體、網路、刻度時間或世界更新時間的瓶頸。
- 識別不同組建中的效能變更 — 刻度時間、刻度率和世界更新時間指標可讓開發人員測量不同伺服器組建的遊戲效能如何變更。
- 偵測遊戲中的延遲和緩慢 — 刻度時間、刻度率和世界更新時間指標反映伺服器更新遊戲的速度，直接影響客戶體驗。
- 基準測試：根據玩家計數、遊戲模式和其他變數等因素，識別不同的遊戲案例如何影響伺服器效能。

儀表板組織

指標會在 [Amazon Managed Grafana](#) 中組織成專門的儀表板，以用於不同的監控案例。可用的儀表板取決於您的機群類型：

EC2 機群儀表板

- EC2 機群概觀儀表板 — 高階機群容量、擴展洞察、並行玩家 (CCU)、執行個體、玩家容量和當機遊戲工作階段。
- 執行個體概觀儀表板 — 所有執行個體的彙總主機層級指標，包括平均 CPU、記憶體、網路和磁碟使用率。
- 執行個體效能儀表板 — 個別執行個體的詳細指標，包含「Top N Memory Consuming Game Sessions」和「Top N CPU Consuming Game Sessions」資料表，用於識別資源密集型程序。
- 伺服器效能儀表板 (EC2) — EC2 執行個體上個別遊戲工作階段的遊戲迴圈計時、網路效能、記憶體和 CPU 指標。

容器機群儀表板

- Container Fleet 概觀儀表板 — 容器機群資源使用率的高階概觀，包括 CPU 保留、記憶體使用率和容器群組狀態。
- 容器效能儀表板 — 特定 ECS 任務內個別容器的詳細指標，包括 CPU 使用率、記憶體用量、網路 I/O 和儲存效能。

- 伺服器效能儀表板（容器） — 容器中個別遊戲工作階段的遊戲迴圈時間、網路效能、記憶體和 CPU 指標。

如需詳細儀表板資訊和使用說明，請參閱 [the section called “儀表板組織和用量”](#)。

運作方式

遙測指標系統遵循從遊戲伺服器到視覺化儀表板的簡單四階段資料流程。

集合：您的遊戲伺服器與 GameLift Server SDK 或外掛程式整合，會自動將指標發送到在同一執行個體上執行的本機遙測收集器。SDK 會擷取您在程式碼中定義的自動指標（伺服器生命週期、資源使用量）和自訂指標。

處理：遙測收集器會從遊戲伺服器彙總指標，並將其與執行個體層級效能資料（CPU、記憶體、網路、磁碟使用量）結合。這可讓您完整了解遊戲效能和基礎基礎設施。

儲存：已處理的指標會匯出至您選擇的指標倉儲 - [Amazon Managed Service for Prometheus](#)，用於高效能的時間序列儲存、Amazon CloudWatch 用於 AWS 服務整合，或兩者。所有資料傳輸都會經過身分驗證和加密。

視覺化：[Amazon Managed Grafana](#) 會連線至指標倉儲，以顯示預先建置的 GameLift 儀表板。這些儀表板提供機群概觀、伺服器效能詳細資訊和容器監控檢視，協助您監控和疑難排解遊戲託管基礎設施。

Note

為了安全起見，遊戲伺服器與遙測收集器之間的所有指標傳輸會在本機執行個體上進行。只有收集器會使用適當的身分驗證與 AWS 服務通訊。

儀表板組織和用量

在 [Amazon Managed Grafana](#) 的全面儀表板上檢視您的指標。可用的儀表板取決於您的機群類型：

依機群類型的儀表板可用性

下表顯示適用於每個機群類型的儀表板：

儀表板	機群類型	Description
EC2 機群概觀	EC2 機群	顯示並行玩家 (CCU)、執行個體和玩家容量的相關資訊
執行個體概觀	EC2 機群	顯示所有機群執行個體的平均 CPU、記憶體和網路使用率
執行個體效能	EC2 機群	顯示個別執行個體的詳細指標 (CPU、記憶體、磁碟、網路)
容器機群概觀	容器機群	顯示受管容器機群中所有容器的平均資源使用率
容器效能	容器機群	顯示特定 ECS 任務中個別容器的詳細指標
伺服器效能	兩者	顯示指定遊戲伺服器程序的網路、記憶體和執行時間效能 (EC2 和容器機群的個別版本)

受管 EC2 機群：

- EC2 機群概觀提供高階機群容量和擴展洞察。
- 使用執行個體概觀和執行個體效能儀表板進行主機層級監控。
- 透過主機名稱接收器收集的指標，以實現系統層級的可見性。
- 專注於 EC2 執行個體資源使用率和效能。
- 伺服器效能 (EC2) 監控遊戲伺服器應用程式指標，與基礎基礎設施無關。

受管容器機群：

- 使用容器機群概觀和容器效能儀表板進行 ECS 任務和容器層級監控。
- 透過 ECS Container Receiver 收集的指標，用於容器化工作負載可見性。
- 專注於任務層級彙總和容器資源隔離。
- 伺服器效能 (容器) 監控遊戲伺服器應用程式指標，與基礎基礎設施無關。

EC2 機群概觀儀表板

此儀表板提供機群全域和位置使用率和容量的高階概觀。它具有顯示遊戲伺服器停止、啟動和當機計數的圖表，以及運作狀態良好的遊戲伺服器百分比。您可以依 FleetID 和 Location 進行篩選。

機群概觀指標

下表顯示機群概觀儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
全域 CCU 和容量	CCU	在所有位置的所有執行個體上顯示所有遊戲伺服器中的並行使用者數量
	全域 CCU	顯示全域所有執行個體上所有遊戲伺服器中的並行使用者數量
	作用中執行個體	顯示機群中作用中的執行個體總數
	作用中程序	顯示準備好託管遊戲工作階段的作用中遊戲伺服器程序數目
	遊戲伺服器啟動	顯示跨機群啟動的遊戲工作階段數量
全域 CCU 和容量	運作狀態良好的遊戲伺服器	顯示Amazon GameLift Servers在整個機群中向報告運作狀態良好的遊戲伺服器平均百分比
	損毀的遊戲工作階段	顯示當機遊戲工作階段IDs。按一下遊戲工作階段 ARN 的連結以導覽至伺服器效能儀表板
位置 CCU	位置播放器	顯示位置中的並行玩家數量，包括位置中所有執行個體的所有遊戲伺服器
	位置容量	顯示位置中的容量使用率 (%)，以及位置中使用的遊戲伺服器百分比

Note

CCU 指標需要在遊戲伺服器程式碼中實作。這些指標不會自動收集，而且必須由您的應用程式實作和報告。

執行個體概觀儀表板

此儀表板提供機群中所有執行個體的彙總主機層級指標。目前平均值顯示執行個體的整體運作狀態。當效能降低時，請檢查 CPU 用量、記憶體使用量、網路和磁碟使用量是否有瓶頸。您可以依 FleetID 和 Location 進行篩選。

執行個體概觀指標

下表顯示執行個體概觀儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
執行個體摘要	平均 CPU 用量	執行個體摘要會追蹤執行個體的平均資源用量。所有機群執行個體使用的平均 CPU 資源百分比。高使用率模式需要檢查個別執行個體指標和資源分佈
	峰值 CPU 用量	在此期間機群中任何執行個體記錄的最高 CPU 使用率
	執行個體的 CPU 用量	機群中每個執行個體的個別 CPU 使用率，可辨識資源熱點
執行個體摘要	平均記憶體用量	所有機群執行個體使用的平均 RAM 百分比。高使用率模式需要檢查個別執行個體指標和資源分佈，例如記憶體耗用量
	尖峰記憶體用量	在此期間機群中任何執行個體記錄的最高記憶體使用率
	執行個體的記憶體用量	機群中每個執行個體的個別記憶體使用率，有助於識別記憶體密集型工作負載

儀表板	指標名稱	定義
網路摘要	網路 I/O (位元組)	網路摘要反映平均執行個體連線能力。所有機群執行個體的平均網路流量 (傳送和接收)。對於延遲或連線問題，請檢查個別執行個體指標，例如網路 I/O 和封包速率
	網路 I/O (套件)	所有機群執行個體的平均網路封包速率 (傳送和接收)
	執行個體的網路用量	每個執行個體的個別網路使用率，有助於識別網路瓶頸
磁碟摘要	磁碟 I/O 操作	磁碟摘要指出執行個體的平均磁碟效能。所有機群執行個體的平均磁碟讀取/寫入操作。回應時間緩慢表示在個別執行個體層級檢查磁碟操作、I/O 等待時間和待處理操作
	磁碟 I/O 輸送量	所有機群執行個體的平均磁碟讀取/寫入輸送量
	執行個體的磁碟用量	每個執行個體的個別磁碟使用率，有助於識別儲存效能問題

Note

執行個體層級指標會透過 託管接收器收集，並提供機群基礎設施效能的系統層級可見性。使用此儀表板來識別整體機群運作狀態趨勢，並在偵測到效能問題時深入研究個別執行個體。

執行個體效能儀表板

此儀表板提供個別執行個體的詳細效能指標。目前平均值顯示整體執行個體運作狀態。當效能降低時，請檢查 CPU 使用量、記憶體使用量和檔案系統使用量是否有瓶頸。它具有「Top N Memory Consuming Game Sessions」和「Top N CPU Consuming Game Sessions」資料表，可協助識別哪些程序對執行個體資源消耗貢獻最大。按一下遊戲工作階段連結可讓您更深入地調查詳細指標。您可以依特定執行個體 ID 進行篩選。

執行個體效能指標

下表顯示執行個體效能儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
載入總結	使用遊戲工作階段的前 N 名記憶體	載入摘要會追蹤遊戲伺服器的資源用量。遊戲工作階段的排名清單會消耗此執行個體上最多的記憶體資源。高使用率模式需要檢查個別工作階段指標和資源分佈。按一下遊戲工作階段連結可讓您更深入地調查詳細指標
	前 N 名 CPU 使用遊戲工作階段	遊戲工作階段的排名清單會消耗此執行個體上最多的 CPU 資源。高使用率模式需要檢查個別工作階段指標和資源分佈，例如 CPU 和記憶體。按一下遊戲工作階段連結可讓您更深入地調查詳細指標
	每個遊戲工作階段的 CPU 用量	個別 CPU 使用率明細，顯示每個作用中遊戲工作階段的資源使用量
	每個遊戲工作階段的記憶體用量	個別記憶體使用率明細，顯示每個作用中遊戲工作階段的資源使用量
目前平均值	執行個體 CPU 用量	所選執行個體隨時間的整體 CPU 使用率
	執行個體記憶體用量	所選執行個體隨時間的整體記憶體使用率
	執行個體檔案系統用量	所選執行個體的檔案系統耗用，有助於識別儲存容量問題
網路	執行個體網路 I/O	網路反映執行個體連線能力。所選執行個體的網路流量和封包速率。對於延遲或連線問題，調查網路 I/O、封包速率和錯誤計數
	網路連線	所選執行個體上的作用中網路連線數量
	網路錯誤計數	用於識別連線問題的網路錯誤統計資料

儀表板	指標名稱	定義
Disk	磁碟 I/O 操作	磁碟表示磁碟效能。所選執行個體的磁碟讀取/寫入活動和使用率。回應時間緩慢表示檢查磁碟操作、I/O 等待時間和待處理操作
	磁碟輸入/輸出等待時間	等待磁碟操作完成所花費的時間
	待定磁碟操作	等待處理的磁碟操作數目

Note

前 N 個記憶體和 CPU 使用遊戲工作階段資料表對於識別可能影響整體執行個體效能的效能瓶頸和資源密集型程序至關重要。這些排名可快速識別有問題的遊戲工作階段，以供進一步調查。

Container Fleet 概觀儀表板

此儀表板提供容器機群資源使用率和容量的高階概觀。它會顯示受管容器機群中所有容器的平均資源使用率，包括 CPU 保留、記憶體使用率和容器群組狀態。您可以依 FleetID 和 Location 進行篩選。

Container Fleet 概觀指標

下表顯示容器機群概觀儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
容器群組狀態	作用中遊戲伺服器容器群組	目前作用中且準備好託管遊戲工作階段的容器群組
	閒置遊戲伺服器容器群組	作用中但目前未託管遊戲工作階段的容器群組
	待定遊戲伺服器容器群組	正在啟動的容器群組

儀表板	指標名稱	定義
資源使用率	終止遊戲伺服器容器群組	正在關閉的容器群組
	容器 CPU 使用率	機群中所有容器的平均 CPU 使用率
	容器記憶體使用率	機群中所有容器的平均記憶體使用率
網路活動	容器 CPU 保留	整個機群中容器預留的 CPU 資源百分比
	中的容器網路	整個機群中容器收到的平均網路位元組數
	容器網路輸出	整個機群中容器傳送的平均網路位元組數

Note

容器機群指標是透過 ECS Container Receiver 收集，並提供容器化工作負載可見性，著重於任務層級彙總和容器資源隔離。

容器效能儀表板

此儀表板提供特定 ECS 任務中個別容器的詳細效能指標。它會顯示個別容器的詳細指標，包括 CPU 使用率、記憶體用量、網路 I/O 和儲存效能。您可以依特定容器 ID 或 ECS 任務進行篩選。

容器效能指標

下表顯示容器效能儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
資源效能	容器 CPU 使用率	一段時間內所選容器的 CPU 使用率
	容器記憶體使用率	所選容器隨時間的記憶體使用率
	容器記憶體保留	所選容器預留的記憶體資源百分比
網路效能	容器網路 I/O	所選容器的網路流量（位元組輸入/輸出）

儀表板	指標名稱	定義
	網路連線	所選容器的作用中網路連線數量
儲存效能	容器儲存讀取/寫入	所選容器的儲存讀取和寫入活動
	容器儲存 I/O 操作	所選容器執行的儲存 I/O 操作數量

Note

容器效能指標提供 ECS 任務中個別容器資源耗用量和效能特性的詳細可見性。

伺服器效能儀表板

伺服器效能儀表板會顯示與個別遊戲工作階段的伺服器時間、網路活動、記憶體和 CPU 使用量相關的指標。您可以依遊戲工作階段 ID 進行篩選，並將指標直接匯出至 Amazon CloudWatch 或 [Amazon Managed Grafana](#)。

伺服器效能指標

下表顯示伺服器效能儀表板上可用的指標：

儀表板	指標名稱	定義
伺服器時間	伺服器 Delta Time	目前伺服器刻度和上一個伺服器刻度之間的時間差異。這是伺服器刻度率一致性的指標
	伺服器刻度率	顯示伺服器每秒處理更新的次數
	伺服器刻度時間	伺服器處理單一刻度或更新所需的時間
	伺服器世界刻度時間	伺服器使用每個刻度更新遊戲世界所需的時間
網路	連線	伺服器已建立的網路連線總數
	網路 I/O (位元組)	伺服器透過網路傳送和接收的位元組總數
	網路 I/O (套件)	伺服器傳送和接收的網路封包總數

儀表板	指標名稱	定義
記憶體	封包遺失	傳輸期間遺失的網路封包百分比
	記憶體用量 (單位)	伺服器程序耗用的記憶體總量
	實體記憶體用量 (%)	目前正在使用的伺服器實體記憶體總數百分比
CPU 使用率	CPU 用量 (%)	遊戲伺服器程序正在使用的 CPU 資源百分比

常見監控案例

深入了解效能調查

案例：主機/執行個體因特定程序或遊戲工作階段而效能降低

調查步驟：

- 存取執行個體效能儀表板。
- 檢閱「Top N Memory Consuming Game Sessions」資料表，以識別哪些程序對執行個體記憶體消耗貢獻最大。
- 檢閱「Top N CPU Consuming Game Sessions」資料表，以識別哪些程序對執行個體 CPU 使用率貢獻最大。
- 按一下遊戲工作階段連結，以對詳細指標進行更深入的調查。
- 分析伺服器時間（伺服器 Delta Time、伺服器刻度率、伺服器刻度時間、伺服器世界刻度時間）以識別效能瓶頸。

遊戲伺服器當機調查

案例：遊戲工作階段已當機，您需要判斷根本原因

調查步驟：

- 存取當機遊戲工作階段的伺服器效能儀表板。
- 檢查記憶體用量（單位）和實體記憶體用量（%），以判斷當機是否因記憶體不足而發生。
- 檢閱 CPU 用量（%），以識別 CPU 過載是否導致當機。
- 分析網路 I/O（位元組）和網路 I/O（套件），以判斷網路頻寬問題是否導致當機。

- 檢查封包遺失百分比以識別網路相關問題。

調查玩家報告的問題

案例：玩家在遊戲期間報告延遲或中斷

調查步驟：

- 存取受影響遊戲工作階段的伺服器效能儀表板。
- 檢閱伺服器刻度時間和伺服器世界刻度時間，以識別遊戲更新中的延遲。
- 檢查伺服器勾選率，以確保一致的伺服器更新頻率。
- 分析 CPU 用量 (%) 以識別處理瓶頸。
- 檢閱記憶體用量指標以識別記憶體相關的效能問題。
- 檢查網路 I/O 指標和封包遺失，以識別網路瓶頸。

識別不同遊戲伺服器組建中的效能變更

案例：您想要測量遊戲效能在不同伺服器建置之間的變化

調查步驟：

- 比較不同組建之間的伺服器刻度時間指標，以測量處理效率變更。
- 跨組建分析 Server Tick Rate 一致性，以識別效能迴歸。
- 檢閱 Server World Tick Time 以測量遊戲世界更新效能變更。
- 比較組建之間的記憶體用量模式，以識別記憶體最佳化改善或迴歸。
- 監控 CPU 用量趨勢，以評估運算效率變更。

偵測遊戲中的延遲和慢速

案例：您需要監控伺服器回應能力和遊戲更新速度

調查步驟：

- 監控伺服器刻度時間，以測量伺服器處理每個更新週期的速度。
- 追蹤伺服器刻度率，以確保每秒的遊戲狀態更新一致。
- 分析伺服器世界刻度時間以測量遊戲世界更新速度，這會直接影響客戶體驗。

- 設定 Server Delta Time 變化的提醒，以偵測不一致的伺服器效能。

為不同的遊戲案例建立基準

案例：您想要識別不同的遊戲案例如何影響伺服器效能

調查步驟：

- 比較不同玩家計數的伺服器效能指標，以了解擴展影響。
- 使用伺服器刻度時間和 CPU 用量指標分析遊戲模式之間的效能差異。
- 監控不同遊戲案例的記憶體用量模式，以識別資源密集型功能。
- 追蹤網路 I/O 指標，以了解不同遊戲案例的頻寬需求。
- 使用執行個體效能儀表板來識別哪些遊戲案例會產生耗資源最高的遊戲工作階段。

高資源使用率回應

案例：異常的資源峰值 (CPU >85%、記憶體 >90%)

調查步驟：

識別受影響的資源

- 使用 DescribeGameSessionDetails API。
- 視需要依狀態篩選。
- 記錄受影響的執行個體。

分析資源用量

- 檢閱執行個體概觀儀表板。
- 比較跨機群的使用率。
- 檢查歷史模式。

監控遊戲伺服器影響

- 檢查伺服器效能指標。
- 檢閱刻度時間和封包遺失。

- 監控記憶體洩漏。

解決步驟

- 下載工作階段日誌。
- 解決建置問題。
- 監控改進。

遊戲伺服器當機分析

案例：跨機群的多個錯誤狀態遊戲工作階段

調查步驟：

初始評估

- 存取機群概觀儀表板。
- 檢閱損毀的工作階段資料表。
- 記下計時/位置的模式。

效能分析

- 檢查伺服器時間指標。
- 檢閱資源使用率。
- 監控網路效能。

基礎設施檢閱

- 驗證機群容量。
- 檢查執行個體運作狀態。
- 檢閱擴展政策。

解析路徑

- 分析伺服器日誌。
- 檢閱程式碼最佳化。

- 實作修正。

機群容量最佳化

案例：遊戲啟動或基準研究

分析步驟：

資源使用率

- 依位置篩選。
- 檢閱 P50/P95/P99 指標。
- 分析用量模式。

執行個體類型分析

- 依類型比較效能。
- 識別擴展候選項目。
- 文件使用率模式。

最佳化動作

- 調整擴展政策。
- 修改執行個體類型。
- 更新機群組態。

故障診斷指南

常見問題和解決步驟

指標遺失或不完整

徵狀

- 儀表板中不會顯示任何指標。
- 部分指標集合。
- 指標更新延遲。

解決步驟

A. 驗證收集器狀態

檢查系統化服務：

```
sudo systemctl status gamelift-telemetry-collector
```

檢閱收集器日誌：

```
sudo journalctl -u gamelift-telemetry-collector
```

- 確認收集器組態。

B. IAM 許可驗證

- 檢查執行個體角色許可。
- 驗證必要的政策：
 - `aps:RemoteWrite`
 - `cloudwatch:PutMetricData`
- 驗證角色信任關係。

C. 網路連線

- 驗證端點存取。
- 檢查安全群組規則。
- 檢閱網路 ACLs。

身分驗證錯誤

徵狀

- SigV4 身分驗證失敗。
- 存取遭拒的訊息。
- 登入資料重新整理問題。

解決步驟

A. SigV4 身分驗證

- 驗證暫時登入資料。
- 檢查登入資料輪換。
- 驗證執行個體描述檔。

B. AMP 存取

- 檢閱工作區組態。
- 驗證遠端寫入 URL。
- 檢查 IAM 角色繫結。

儀表板問題

徵狀

- 空白儀表板。
- 遺失資料點。
- 身分驗證失敗。

解決步驟

A. 資料來源組態

- 驗證 Prometheus 連線。
- 檢查 Amazon CloudWatch 整合。
- 測試資料來源許可。

B. Grafana 存取

- 確認 SSO 組態。
- 視需要驗證 2FA 設定。
- 檢查使用者許可。

Windows 特定問題

徵狀

- 服務啟動失敗。
- 指標集合差距。
- 許可錯誤。

解決步驟

- 驗證 Windows 服務狀態。
- 檢查 Windows 事件日誌。
- 檢閱收集器組態。
- 驗證 Windows 特定的路徑。

相關主題

- [探索容器機群上的容器](#)

使用 記錄 Amazon GameLift Servers API 呼叫 AWS CloudTrail

Amazon GameLift Servers 已與 服務整合 AWS CloudTrail，此服務提供使用者、角色或 AWS 服務在 中採取之動作的記錄Amazon GameLift Servers。CloudTrail 會將 Amazon GameLift Servers 的所有 API 呼叫擷取為事件。擷取的呼叫包括從 Amazon GameLift Servers 主控台進行的呼叫，以及針對 Amazon GameLift Servers API 操作的程式碼呼叫。如果您建立追蹤，就可以將 CloudTrail 事件持續交付到 Amazon S3 儲存貯體，包括 Amazon GameLift Servers 的事件。即使您未設定追蹤，依然可以透過 CloudTrail 主控台內的 Event history (事件歷史記錄) 檢視最新事件。您可以利用 CloudTrail 所收集的資訊來判斷向 Amazon GameLift Servers 發出的請求，以及發出請求的 IP 地址、人員、時間和其他詳細資訊。

若要進一步了解 CloudTrail，請參閱[AWS CloudTrail 《使用者指南》](#)。

CloudTrail 中的 Amazon GameLift Servers 資訊

當您建立帳戶 AWS 帳戶 時，您的 上會啟用 CloudTrail。當活動在 中發生時Amazon GameLift Servers，該活動會與事件歷史記錄中的其他服務 AWS 事件一起記錄在 CloudTrail 事件中。您可以在

中檢視、搜尋和下載最近的事件 AWS 帳戶。如需詳細資訊，請參閱 [「使用 CloudTrail 事件歷史記錄檢視事件」](#)。

如需您 AWS 帳戶中正在進行事件的記錄 (包含 Amazon GameLift Servers 的事件)，請建立追蹤。線索能讓 CloudTrail 將日誌檔案交付至 Amazon S3 儲存貯體。依預設，當您在主控台中建立追蹤時，該追蹤會套用至所有的 AWS 區域。線索會記錄 AWS 分割區中所有區域的事件，並將日誌檔案交付至您指定的 Amazon S3 儲存貯體。此外，您可以設定其他 AWS 服務，以進一步分析和處理 CloudTrail 日誌中所收集的事件資料。如需詳細資訊，請參閱下列內容：

- [建立追蹤的概觀](#)
- [CloudTrail 支援的服務和整合](#)
- [設定 CloudTrail 的 Amazon SNS 通知](#)
- [接收多個區域的 CloudTrail 日誌檔案](#)和[接收多個帳戶的 CloudTrail 日誌檔案](#)

CloudTrail 會記錄所有 Amazon GameLift Servers 動作，列在 [Amazon GameLift Servers API 參考](#)中。例如，對的呼叫 `CreateGameSession`、`CreatePlayerSession` 和 `UpdateGameSession` 動作會在 CloudTrail 日誌檔案中產生項目。

每一筆事件或日誌專案都會包含產生請求者的資訊。身分資訊可協助您判斷下列事項：

- 是否使用根或 AWS Identity and Access Management (IAM) 使用者登入資料提出請求。
- 提出該請求時，是否使用了特定角色或聯合身分使用者的暫時安全憑證。
- 請求是否由其他 AWS 服務提出。

如需詳細資訊，請參閱 [CloudTrail userIdentity 元素](#)。

了解 Amazon GameLift Servers 日誌檔案項目

追蹤是一種組態，可讓事件以日誌檔案的形式交付至您指定的 Amazon S3 儲存貯體。CloudTrail 日誌檔案包含一或多個日誌專案。一個事件為任何來源提出的單一請求，並包含請求動作、請求的日期和時間、請求參數等資訊。CloudTrail 日誌檔並非依公有 API 呼叫的堆疊追蹤排序，因此不會以任何特定順序出現。

以下範例顯示的是展示 `CreateFleet` 和 `DescribeFleetAttributes` 動作的 CloudTrail 記錄項目。

```
{
  "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"
},
]
}

```

在中記錄伺服器訊息 Amazon GameLift Servers

您可以從日誌檔中的 Amazon GameLift Servers 伺服器擷取自訂伺服器訊息。您設定記錄的方式取決於您使用的是自訂伺服器 Amazon GameLift Servers Realtime，還是使用受管 EC2 機群或容器機群（請參閱本章中的適當小節）。

主題

- [記錄差異：受管 EC2 與容器機群](#)
- [記錄伺服器訊息（自訂伺服器）](#)

記錄差異：受管 EC2 與容器機群

受管 EC2 機群和容器機群之間的記錄行為明顯不同。了解這些差異對於從 EC2 遷移到容器或為您的記錄需求選擇正確的機群類型至關重要。

主要差異概觀

功能	受管 EC2 機群	容器機群
日誌儲存	遊戲工作階段結束後自動上傳至 Amazon S3	必須設定 Amazon CloudWatch Logs 或自訂記錄解決方案
GetGameSessionLogUrl API	可用 - 傳回日誌下載的 Amazon S3 URL	無法使用 - 日誌不會自動儲存在 Amazon S3 中
日誌保留	Amazon S3 中的 14 天（自動）	視您的記錄組態而定
即時監控	有限 - 日誌僅在遊戲工作階段結束後可用	可與 Amazon CloudWatch Logs 整合搭配使用
設定複雜性	自動 - 不需要其他組態	需要明確的記錄組態

受管 EC2 機群記錄

對於受管 EC2 機群，Amazon GameLift Servers 提供自動日誌管理：

- 自動上傳：遊戲工作階段結束時，伺服器日誌會自動上傳至 Amazon S3

- `GetGameSessionLogUrl` API：使用此 API 擷取預先簽章的 URL，以便從 Amazon S3 下載日誌
- 14 天保留：日誌會在 Amazon S3 中保留 14 天，然後再自動刪除
- 大小限制：日誌檔案具有每個遊戲工作階段的大小限制（請參閱[Amazon GameLift Servers 端點和配額](#)）

如需詳細資訊，請參閱 [the section called “自訂伺服器的記錄”](#)和 [GetGameSessionLogUrl API 參考](#)。

容器機群記錄

容器機群會要求您明確設定記錄：

- 沒有自動 Amazon S3 上傳：日誌不會自動上傳到 Amazon S3
- `GetGameSessionLogUrl` 無法使用：此 API 不適用於容器機群
- Amazon CloudWatch Logs 整合：設定您的容器將日誌傳送至 Amazon CloudWatch Logs 以進行集中式記錄
- 自訂記錄解決方案：使用日誌驅動程式或附屬容器實作您自己的記錄基礎設施
- 即時存取：透過適當的組態，可在遊戲工作階段期間即時存取日誌

如需詳細的容器記錄選項，請參閱[容器機群的運作方式](#)。

遷移考量事項

從受管 EC2 遷移至容器機群時，請考慮下列記錄變更：

- 更新日誌擷取碼：使用 Amazon CloudWatch Logs 查詢或您的自訂日誌解決方案取代 `GetGameSessionLogUrl` API 呼叫
- 設定日誌保留：在 Amazon CloudWatch Logs 或您的日誌系統中設定適當的保留政策
- 實作即時監控：利用即時日誌存取以獲得更佳的可觀測性
- 檢閱日誌磁碟區和成本：Amazon CloudWatch Logs 定價與受管 EC2 機群中包含的 Amazon S3 儲存體不同

建議的容器記錄設定

對於容器機群，我們建議：

1. Amazon CloudWatch Logs 整合：設定您的容器定義以使用 `awslogs` 日誌驅動程式

2. 結構化記錄：使用結構化日誌格式 (JSON) 以獲得更好的可搜尋性和分析
3. 日誌層級：實作適當的日誌層級，以控制詳細資訊和成本
4. 保留政策：根據您的合規和偵錯需求設定保留期間

記錄伺服器訊息（自訂伺服器）

您可以從日誌檔案中的自訂伺服器擷取Amazon GameLift Servers自訂伺服器訊息。

Important

每個遊戲工作階段の日誌檔案大小都有限制（請參閱 中的[Amazon GameLift Servers端點和配額AWS 一般參考](#)）。當遊戲工作階段結束時，會將伺服器日誌Amazon GameLift Servers上傳至 Amazon Simple Storage Service (Amazon S3)。Amazon GameLift Servers不會上傳超過限制的日誌。日誌可以快速成長並超過大小限制。您應該監控日誌，並將日誌輸出限制為僅必要訊息。

設定自訂伺服器的記錄

使用Amazon GameLift Servers自訂伺服器時，您可以編寫自己的程式碼來執行記錄，這是您在伺服器程序組態中設定的一部分。Amazon GameLift Servers會使用記錄組態來識別它必須在每個遊戲工作階段結束時上傳至 S3 的檔案。

下列指示說明如何使用簡化的程式碼範例來設定記錄：

C++

設定記錄 (C++)

1. 建立字串向量，其為遊戲伺服器日誌檔案的目錄路徑。

```
std::string serverLog("serverOut.log");           // Example server log file
std::vector<std::string> logPaths;
logPaths.push_back(serverLog);
```

2. 提供向量做為 ProcessParameters 物件的 [LogParameters](#)。 [ProcessParameters](#)

```
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. 當您呼叫 `ProcessReady()` 時，請提供 [ProcessParameters](#) 物件。 [ProcessReady](#)

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessReady(processReadyParameter);
```

如需更完整的範例，請參閱 [ProcessReady\(\)](#)。

C#

設定記錄 (C#)

1. 建立做為遊戲伺服器日誌檔案目錄路徑的字串清單。

```
List<string> logPaths = new List<string>();
logPaths.Add("C:\\game\\serverOut.txt");    // Example of a log file that the
game server writes
```

2. 提供您的清單做為 `ProcessParameters` 物件的 [LogParameters](#)。 [ProcessParameters](#)

```
var processReadyParameter = new ProcessParameters(
    this.OnGameSession,
    this.OnProcessTerminate,
    this.OnHealthCheck,
    this.OnGameSessionUpdate,
    port,
    new LogParameters(logPaths));
```

3. 當您呼叫 `ProcessReady()` 時，請提供 [ProcessParameters](#) 物件。 [ProcessReady](#)

```
var processReadyOutcome =
    GameLiftServerAPI.ProcessReady(processReadyParameter);
```

如需更完整的範例，請參閱 [ProcessReady\(\)](#)。

寫入日誌

您的日誌檔案會在伺服器程序啟動後存在。您可以使用任何方法來寫入檔案，以寫入日誌。若要擷取伺服器的所有標準輸出和錯誤輸出，請將輸出串流重新映射至日誌檔案，如下列範例所示：

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"));
```

存取伺服器日誌

日誌存取因機群類型而異：

受管 EC2 機群

當遊戲工作階段結束時，Amazon GameLift Servers會自動將日誌存放在 S3 儲存貯體中，並保留 14 天。若要取得遊戲工作階段日誌的位置，您可以使用 [GetGameSessionLogUrl](#) API 操作。若要下載日誌，請使用 操作傳回的 URL。

或者，您可以透過設定遊戲伺服器，將日誌直接傳送到您偏好的記錄服務或儲存位置，來設定自己的記錄解決方案。如需詳細資訊，請參閱[將Amazon GameLift Servers託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

容器機群

容器機群會從所有容器擷取標準輸出和錯誤串流。您可以使用下列其中一個選項來設定記錄：

- 在指定的日誌群組中將容器輸出儲存為 CloudWatch 日誌串流
- 將容器輸出儲存至 S3 儲存貯體
- 關閉記錄（不會儲存容器輸出）

如需在建立容器機群時設定記錄選項的詳細資訊，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考中的 [LogConfiguration](#)。

Amazon GameLift Servers 中的安全性

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

的雲端安全性 AWS 是最高優先順序。身為 AWS 的客戶，您將能從資料中心和網路架構中獲益，這些都是專為最重視安全的組織而設計的。

安全性是 AWS 與您之間共同責任。[共同責任模式](#) 將其描述為雲端的安全性，和雲端中的安全性：

- 雲端的安全性 – AWS 負責保護在 Cloud AWS 中執行 AWS 服務的基礎設施。AWS 也為您提供可安全使用的服務。在 [AWS 合規計劃](#) 中，第三方稽核人員會定期測試和驗證我們的安全有效性。若要了解適用於的合規計劃 Amazon GameLift Servers，請參閱 [AWS 合規計劃範圍內的服務](#)。
- 雲端的安全性 – 您的責任取決於您使用 AWS 的服務。您也必須負責其他因素，包括資料的敏感度、公司的要求，以及適用的 AWS 和法規。

本文件有助於您了解如何在使用 Amazon GameLift Servers 時套用共同責任模型。下列主題說明如何將 Amazon GameLift Servers 設定為達到您的安全及法規遵循目標。您也會了解如何使用其他 AWS 服務來協助您監控和保護 Amazon GameLift Servers 資源。

主題

- [Amazon GameLift Servers 中的資料保護](#)
- [適用於 Amazon GameLift Servers 的 Identity and Access Management](#)
- [使用記錄和監控 Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift Servers 的合規驗證](#)
- [Amazon GameLift Servers 中的恢復能力](#)
- [Amazon GameLift Servers 中的基礎設施安全](#)
- [Amazon GameLift Servers 中的組態與漏洞分析](#)
- [Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務](#)

Amazon GameLift Servers 中的資料保護

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

將 AWS [共同責任模式](#) 應用於 Amazon GameLift Servers 中的資料保護。如此模型所述，AWS 負責保護執行所有的 全球基礎設施 AWS 雲端。您負責維護在此基礎設施上託管內容的控制權。您也同時負責所使用 AWS 服務 的安全組態和管理任務。如需資料隱私權的詳細資訊，請參閱[資料隱私權常見問答集](#)。如需歐洲資料保護的詳細資訊，請參閱[一般資料保護規則 \(GDPR\) 中心](#)。

基於資料保護目的，我們建議您保護 AWS 帳戶 登入資料，並使用 AWS IAM Identity Center 或 AWS Identity and Access Management (IAM) 設定個別使用者。如此一來，每個使用者都只會獲得授與完成其任務所必須的許可。我們也建議您採用下列方式保護資料：

- 每個帳戶均要使用多重要素驗證 (MFA)。
- 使用 SSL/TLS 與 AWS 資源通訊。我們需要 TLS 1.2 並建議使用 TLS 1.3。
- 使用 設定 API 和使用使用者活動記錄 AWS CloudTrail。如需有關使用 CloudTrail 追蹤擷取 AWS 活動的資訊，請參閱AWS CloudTrail 《使用者指南》中的[使用 CloudTrail 追蹤](#)。
- 使用 AWS 加密解決方案，以及其中的所有預設安全控制 AWS 服務。
- 使用進階的受管安全服務 (例如 Amazon Macie)，協助探索和保護儲存在 Amazon S3 的敏感資料。
- 如果您在 AWS 透過命令列界面或 API 存取 時需要 FIPS 140-3 驗證的密碼編譯模組，請使用 FIPS 端點。如需有關 FIPS 和 FIPS 端點的更多相關資訊，請參閱[聯邦資訊處理標準 \(FIPS\) 140-3](#)。

我們強烈建議您絕對不要將客戶的電子郵件地址等機密或敏感資訊，放在標籤或自由格式的文字欄位中，例如名稱欄位。這包括當您使用 Amazon GameLift Servers 或使用主控台、API AWS CLI或其他 AWS 服務 AWS SDKs 時。您在標籤或自由格式文字欄位中輸入的任何資料都可能用於計費或診斷日誌。如果您提供外部伺服器的 URL，我們強烈建議請勿在驗證您對該伺服器請求的 URL 中包含憑證資訊。

Amazon GameLift Servers 特定資料的處理方式如下：

- 您上傳到的遊戲伺服器建置和指令碼Amazon GameLift Servers會存放在 Amazon S3 中。上傳這些資料後，客戶就無法直接存取這些資料。授權使用者可以暫時存取上傳檔案，但無法直接檢視或更新 Amazon S3 中的檔案。若要刪除指令碼和組建，請使用 Amazon GameLift Servers 主控台或服務 API。
- 在遊戲工作階段完成後，遊戲工作階段日誌資料會儲存在 Amazon S3 中一段有限的時間。授權使用者可透過 Amazon GameLift Servers 主控台或呼叫服務 API 來存取日誌資料。
- 指標和事件資料會存放在 Amazon GameLift Servers 中，並可透過 Amazon GameLift Servers 主控台或呼叫服務 API 來存取。您可以在機群、執行個體、遊戲工作階段置放、配對票、遊戲工作階段和玩家工作階段上擷取資料。您也可以透過 Amazon CloudWatch 和 CloudWatch Events 存取資料。

- 客戶提供的資料會存放在 Amazon GameLift Servers 中。授權使用者可以透過呼叫服務 API 來存取它。潛在的敏感資料可能包括玩家資料、玩家工作階段和遊戲工作階段資料 (包括連線資訊)、配對系統資料等。

Note

如果您在請求中提供自訂玩家 ID，則會預期這些數值為匿名 UUID，且不包含任何識別玩家資訊。

如需資料保護的詳細資訊，請參閱安全部落格上的[AWS 共同責任模型和 GDPR](#) AWS 部落格文章。

靜態加密

Amazon GameLift Servers 特定資料的靜態加密處理方式如下：

- 遊戲伺服器建置和指令碼存放在具有伺服器端加密的 Amazon S3 儲存貯體中。
- 客戶提供的資料以加密的格式存放在 Amazon GameLift Servers 中。

傳輸中加密

與 Amazon GameLift Servers APIs 的連線是透過安全 (SSL) 連線進行，並使用 [AWS Signature 第 4 版](#) 進行驗證 (透過 CLI 或 AWS SDK AWS 連線時，會自動處理簽署)。身分驗證是使用安全登入資料 (用來建立連線) 的 IAM 定義的存取政策來管理。

遊戲客戶端與遊戲伺服器之間的直接通訊如下：

- 對於在 Amazon GameLift Servers 資源上託管的自訂遊戲伺服器，通訊不涉及 Amazon GameLift Servers 服務。客戶須負責此通訊的加密。您可以使用啟用 TLS 的叢集，讓遊戲用戶端在連線時驗證遊戲伺服器，並加密遊戲用戶端與遊戲伺服器之間的所有通訊。
- 啟用 TLS 的機群憑證會與機群同時建立，其過期日期是根據機群建立日期。
- 對於啟用 TLS 憑證產生 Amazon GameLift Servers Realtime 功能的，使用適用於的用戶端 SDK 的遊戲用戶端和 Realtime 伺服器之間的流量 Realtime 會在傳輸中加密。TCP 流量會使用 TLS 1.2 加密，而 UDP 流量則使用 DTLS 1.2 加密。

 Note

為了符合 TLS 憑證的憑證授權機構要求，Amazon GameLift Servers 會調整設定為產生憑證之機群的憑證生命週期上限。憑證生命週期會在機群建立時開始，並會依照下列排程進行變更：

- 截至 2026 年 3 月 11 日，所發行 TLS 憑證的生命週期上限為 398 天。
- 自 2026 年 3 月 1 日起，核發 TLS 憑證的生命週期上限為 200 天。
- 自 2027 年 3 月 1 日起，核發 TLS 憑證的生命週期上限為 100 天。
- 自 2029 年 3 月 1 日起，核發 TLS 憑證的生命週期上限為 47 天。

為了確保您的憑證續約，並維持 up-to-date 遊戲伺服器執行期環境，Amazon GameLift Servers 建議定期取代您的遊戲伺服器機群。

網際網路流量隱私權

您可以安全地從遠端存取 Amazon GameLift Servers 執行個體。對於使用 Linux 的執行個體，SSH 會為遠端存取提供安全的通訊頻道。對於執行 Windows 的執行個體，請使用遠端桌面通訊協定 (RDP) 用戶端。透過 Amazon GameLift Servers FleetIQ，使用 AWS Systems Manager Session Manager 和 Run Command 對執行個體的遠端存取會使用 TLS 1.2 加密，並使用 SigV4 簽署建立連線的請求。如需連接至受管 Amazon GameLift Servers 執行個體的說明，請參閱[連線至機群執行個體](#)。

適用於 Amazon GameLift Servers 的 Identity and Access Management

AWS Identity and Access Management (IAM) 是 AWS 服務，可協助管理員安全地控制對 AWS 資源的存取。IAM 管理員可以控制身分身分驗證 (已登入) 和授權 (具有許可) 以使用 Amazon GameLift Servers 資源。IAM 是您可以免費使用 AWS 服務的。

主題

- [目標對象](#)
- [使用身分驗證](#)
- [使用政策管理存取權](#)
- [Amazon GameLift Servers 搭配 IAM 的運作方式](#)
- [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#)

- [對 Amazon GameLift Servers 身分與存取進行疑難排解](#)
- [AWS 的 受管政策 Amazon GameLift Servers](#)

目標對象

使用方式 AWS Identity and Access Management (IAM) 會根據您的角色而有所不同：

- 服務使用者 — 若無法存取某些功能，請向管理員申請所需許可 (請參閱 [對 Amazon GameLift Servers 身分與存取進行疑難排解](#))
- 服務管理員 — 負責設定使用者存取權並提交相關許可請求 (請參閱 [Amazon GameLift Servers 搭配 IAM 的運作方式](#))
- IAM 管理員 — 撰寫政策以管理存取控制 (請參閱 [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#))

使用身分驗證

身分驗證是您 AWS 使用身分憑證登入 的方式。您必須以 AWS 帳戶根使用者、IAM 使用者或擔任 IAM 角色身分進行身分驗證。

您可以使用身分來源的登入資料，例如 AWS IAM Identity Center (IAM Identity Center)、單一登入身分驗證或 Google/Facebook 登入資料，以聯合身分的形式登入。如需有關登入的詳細資訊，請參閱《AWS 登入 使用者指南》中的[如何登入您的 AWS 帳戶](#)。

對於程式設計存取，AWS 提供 SDK 和 CLI 以密碼編譯方式簽署請求。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[API 請求的AWS 第 4 版簽署程序](#)。

AWS 帳戶 根使用者

當您建立 時 AWS 帳戶，您會從一個名為 AWS 帳戶 theroot 使用者的登入身分開始，該身分具有對所有 AWS 服務 和 資源的完整存取權。強烈建議不要使用根使用者來執行日常任務。有關需要根使用者憑證的任務，請參閱《IAM 使用者指南》中的[需要根使用者憑證的任務](#)。

聯合身分

最佳實務是要求人類使用者使用聯合身分提供者，以 AWS 服務 使用臨時憑證存取。

聯合身分是您企業目錄、Web 身分提供者的使用者，或使用來自身分來源的 AWS 服務 憑證存取 Directory Service。聯合身分會擔任角色，而該角色會提供臨時憑證。

若需集中化管理存取權限，建議使用 AWS IAM Identity Center。如需詳細資訊，請參閱 AWS IAM Identity Center 使用者指南中的[什麼是 IAM Identity Center？](#)。

IAM 使用者和群組

IAM 使用者https://docs.aws.amazon.com/IAM/latest/UserGuide/id_users.html是一種身分具備單人或應用程式的特定許可權。建議以臨時憑證取代具備長期憑證的 IAM 使用者。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[要求人類使用者使用聯合身分提供者來 AWS 使用臨時憑證存取](#)。

[IAM 群組](#)會指定 IAM 使用者集合，使管理大量使用者的許可權更加輕鬆。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[IAM 使用者的使用案例](#)。

IAM 角色

IAM 角色https://docs.aws.amazon.com/IAM/latest/UserGuide/id_roles.html的身分具有特定許可權，其可以提供臨時憑證。您可以透過[從使用者切換到 IAM 角色（主控台）](#)或呼叫 AWS CLI 或 AWS API 操作來擔任角色。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[擔任角色的方法](#)。

IAM 角色適用於聯合身分使用者存取、臨時 IAM 使用者許可、跨帳戶存取權與跨服務存取，以及在 Amazon EC2 執行的應用程式。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[IAM 中的快帳戶資源存取](#)。

使用政策管理存取權

您可以透過建立政策並將其連接到身分或資源 AWS 來控制 AWS 中的存取。政策定義與身分或資源相關聯的許可。當委託人提出請求時 AWS，會評估這些政策。大多數政策會以 JSON 文件 AWS 的形式存放在中。如需進一步了解 JSON 政策文件，請參閱《IAM 使用者指南》中的[JSON 政策概觀](#)。

管理員會使用政策，透過定義哪些主體可在哪些條件下對哪些資源執行動作，以指定可存取的範圍。

預設情況下，使用者和角色沒有許可。IAM 管理員會建立 IAM 政策並將其新增至角色，供使用者後續擔任。IAM 政策定義動作的許可，無論採用何種方式執行。

身分型政策

身分型政策是附加至身分 (使用者、使用者群組或角色) 的 JSON 許可政策文件。這類政策控制身分可對哪些資源執行哪些動作，以及適用的條件。如需了解如何建立身分型政策，請參閱《IAM 使用者指南》中的[透過客戶管理政策定義自訂 IAM 許可](#)。

身分型政策可分為內嵌政策 (直接內嵌於單一身分) 與受管政策 (可附加至多個身分的獨立政策)。如需了解如何在受管政策及內嵌政策之間做選擇，請參閱《IAM 使用者指南》中的[在受管政策與內嵌政策之間選擇](#)。

資源型政策

資源型政策是附加到資源的 JSON 政策文件。範例包括 IAM 角色信任政策與 Amazon S3 儲存貯體政策。在支援資源型政策的服務中，服務管理員可以使用它們來控制對特定資源的存取權限。您必須在資源型政策中[指定主體](#)。

資源型政策是位於該服務中的內嵌政策。您無法在資源型政策中使用來自 IAM 的 AWS 受管政策。

其他政策類型

AWS 支援其他政策類型，可設定更多常見政策類型授予的最大許可：

- 許可界限 — 設定身分型政策可授與 IAM 實體的最大許可。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[IAM 實體許可界限](#)。
- 服務控制政策 (SCP) — 為 AWS Organizations 中的組織或組織單位指定最大許可。如需詳細資訊，請參閱《AWS Organizations 使用者指南》中的[服務控制政策](#)。
- 資源控制政策 (RCP) — 設定您帳戶中資源可用許可的上限。如需詳細資訊，請參閱《AWS Organizations 使用者指南》中的[資源控制政策 \(RCP\)](#)。
- 工作階段政策 — 在以程式設計方式為角色或聯合身分使用者建立臨時工作階段時，以參數形式傳遞的進階政策。如需詳細資訊，請參《IAM 使用者指南》中的[工作階段政策](#)。

多種政策類型

當多種類型的政策適用於請求時，產生的許可會更複雜而無法理解。若要了解如何 AWS 在涉及多種政策類型時決定是否允許請求，請參閱《IAM 使用者指南》中的[政策評估邏輯](#)。

Amazon GameLift Servers 搭配 IAM 的運作方式

在您使用 IAM 管理 Amazon GameLift Servers 的存取權之前，請了解搭配 Amazon GameLift Servers 使用的 IAM 功能有哪些。

您可搭配 Amazon GameLift Servers 使用的 IAM 功能

IAM 功能	Amazon GameLift Servers 支援
身分型政策	是
資源型政策	否

IAM 功能	Amazon GameLift Servers 支援
政策動作	是
政策資源	是
政策條件索引鍵 (服務特定)	是
ACL	否
ABAC (政策中的標籤)	是
臨時憑證	是
主體許可	是
服務角色	是
服務連結角色	否

若要全面了解 Amazon GameLift Servers 和其他 AWS 服務如何與大多數 IAM 功能搭配使用，請參閱 [《AWS IAM 使用者指南》中的與 IAM 搭配使用的服務](#)。

適用於 Amazon GameLift Servers 的身分型政策

支援身分型政策：是

身分型政策是可以附加到身分 (例如 IAM 使用者、使用者群組或角色) 的 JSON 許可政策文件。這些政策可控制身分在何種條件下能對哪些資源執行哪些動作。如需了解如何建立身分型政策，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [透過客戶管理政策定義自訂 IAM 許可](#)。

使用 IAM 身分型政策，您可以指定允許或拒絕的動作和資源，以及在何種條件下允許或拒絕動作。如要了解您在 JSON 政策中使用的所有元素，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [IAM JSON 政策元素參考](#)。

Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例

若要檢視 Amazon GameLift Servers 身分型政策範例，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#)。

Amazon GameLift Servers 內的資源型政策

支援資源型政策：否

資源型政策是附加到資源的 JSON 政策文件。資源型政策的最常見範例是 IAM 角色信任政策和 Amazon S3 儲存貯體政策。在支援資源型政策的服務中，服務管理員可以使用它們來控制對特定資源的存取權限。對於附加政策的資源，政策會定義指定的主體可以對該資源執行的動作以及在何種條件下執行的動作。您必須在資源型政策中[指定主體](#)。委託人可以包含帳戶、使用者、角色、聯合身分使用者或 AWS 服務。

如需啟用跨帳戶存取權，您可以在其他帳戶內指定所有帳戶或 IAM 實體作為資源型政策的主體。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[IAM 中的快帳戶資源存取](#)。

適用於 Amazon GameLift Servers 的政策動作

支援政策動作：是

管理員可以使用 AWS JSON 政策來指定誰可以存取內容。也就是說，哪個主體在什麼條件下可以對什麼資源執行哪些動作。

JSON 政策的 Action 元素描述您可以用來允許或拒絕政策中存取的動作。政策會使用動作來授予執行相關聯動作的許可。

如需Amazon GameLift Servers動作清單，請參閱《服務授權參考》中的[定義的動作Amazon GameLift Servers](#)。

Amazon GameLift Servers 中的政策動作會在動作之前使用以下字首：

```
gamelift
```

如需在單一陳述式中指定多個動作，請用逗號分隔。

```
"Action": [  
    "gamelift:action1",  
    "gamelift:action2"  
]
```

您也可以使用萬用字元 (*) 來指定多個動作。例如，若要指定開頭是 Describe 文字的所有動作，請包含以下動作：

```
"Action": "gamelift:Describe*"
```

若要檢視 Amazon GameLift Servers 身分型政策範例，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#)。

Amazon GameLift Servers 的政策資源

支援政策資源：是

管理員可以使用 AWS JSON 政策來指定誰可以存取內容。也就是說，哪個主體在什麼條件下可以對什麼資源執行哪些動作。

Resource JSON 政策元素可指定要套用動作的物件。最佳實務是使用其 [Amazon Resource Name \(ARN\)](#) 來指定資源。若動作不支援資源層級許可，使用萬用字元 (*) 表示該陳述式適用於所有資源。

```
"Resource": ""
```

如需 Amazon GameLift Servers 資源類型及其 ARNs，請參閱《服務授權參考》中的 [定義的資源 Amazon GameLift Servers](#)。若要了解您可以使用哪些動作指定每個資源的 ARN，請參閱 [Amazon GameLift Servers 定義的動作](#)。

有些 Amazon GameLift Servers 資源具有 ARN 值，可讓資源使用 IAM 政策來管理其存取。Amazon GameLift Servers 機群資源具有下列語法的 ARN：

```
arn:${Partition}:gamelift:${Region}:${Account}:fleet/${FleetId}
```

如需有關 ARN 格式的詳細資訊，請參閱《AWS 一般參考》中的 [Amazon Resource Name \(ARN\)](#)。

例如，若要在陳述式中指定 fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa 機群，請使用以下 ARN。

```
"Resource": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:fleet/fleet-2222bbbb-33cc-44dd-55ee-6666ffff77aa"
```

若要指定屬於特定帳戶的所有機群，請使用萬用字元 (*)：

```
"Resource": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:fleet/*"
```

若要檢視 Amazon GameLift Servers 身分型政策範例，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#)。

Amazon GameLift Servers 的政策條件索引鍵

支援服務特定政策條件金鑰：是

管理員可以使用 AWS JSON 政策來指定誰可以存取內容。也就是說，哪個主體在什麼條件下可以對什麼資源執行哪些動作。

Condition 元素會根據定義的條件，指定陳述式的執行時機。您可以建立使用 [條件運算子](#) 的條件運算式 (例如等於或小於)，來比對政策中的條件和請求中的值。若要查看所有 AWS 全域條件索引鍵，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [AWS 全域條件內容索引鍵](#)。

如需 Amazon GameLift Servers 條件索引鍵的清單，請參閱《服務授權參考》中的 [的條件索引鍵 Amazon GameLift Servers](#)。若要了解您可以針對何種動作及資源使用條件索引鍵，請參閱 [Amazon GameLift Servers 定義的動作](#)。

若要檢視 Amazon GameLift Servers 身分型政策範例，請參閱 [Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例](#)。

Amazon GameLift Servers 中的 ACL

支援 ACL：否

存取控制清單 (ACL) 可控制哪些主體 (帳戶成員、使用者或角色) 擁有存取某資源的許可。ACL 類似於資源型政策，但它們不使用 JSON 政策文件格式。

ABAC 與 Amazon GameLift Servers

支援 ABAC (政策中的標籤)：是

屬性型存取控制 (ABAC) 是一種授權策略，依據稱為標籤的屬性來定義許可。您可以將標籤連接至 IAM 實體 AWS 和資源，然後設計 ABAC 政策，以便在委託人的標籤符合資源上的標籤時允許操作。

如需根據標籤控制存取，請使用 `aws:ResourceTag/key-name`、`aws:RequestTag/key-name` 或 `aws:TagKeys` 條件索引鍵，在政策的 [條件元素](#) 中，提供標籤資訊。

如果服務支援每個資源類型的全部三個條件金鑰，則對該服務而言，值為 Yes。如果服務僅支援某些資源類型的全部三個條件金鑰，則值為 Partial。

如需 ABAC 的詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[使用 ABAC 授權定義許可](#)。如要查看含有設定 ABAC 步驟的教學課程，請參閱《IAM 使用者指南》中的[使用屬性型存取控制 \(ABAC\)](#)。

如需根據資源上的標籤限制資源存取的身分型政策範例，請參閱[根據標籤檢視 Amazon GameLift Servers 機群](#)。

將臨時憑證與 Amazon GameLift Servers 搭配使用

支援臨時憑證：是

臨時登入資料提供對 AWS 資源的短期存取，並在您使用聯合或切換角色時自動建立。AWS 建議您動態產生臨時登入資料，而不是使用長期存取金鑰。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[IAM 中的臨時安全憑證與可與 IAM 搭配運作的 AWS 服務](#)。

Amazon GameLift Servers 的跨服務主體權限

支援轉寄存取工作階段 (FAS)：是

轉送存取工作階段 (FAS) 使用呼叫的委託人許可 AWS 服務，結合 AWS 服務請求向下游服務提出請求。如需提出 FAS 請求時的政策詳細資訊，請參閱[轉發存取工作階段](#)。

Amazon GameLift Servers 的服務角色

支援服務角色：是

服務角色是服務擔任的[IAM 角色](#)，可代您執行動作。IAM 管理員可以從 IAM 內建立、修改和刪除服務角色。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的[建立角色以委派許可給 AWS 服務服務](#)。

Warning

變更服務角色的許可有可能會讓 Amazon GameLift Servers 功能出現故障。只有 Amazon GameLift Servers 提供指引時，才能編輯服務角色。

允許 Amazon GameLift Servers 託管的遊戲伺服器存取其他 AWS 資源，例如 AWS Lambda 函數或 Amazon DynamoDB 資料庫。由於遊戲伺服器託管在 Amazon GameLift Servers 管理的機群上，因此您需要一個服務角色，以提供對其他 AWS 資源的 Amazon GameLift Servers 有限存取權。如需詳細資訊，請參閱[將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

Amazon GameLift Servers 的服務連結角色

支援服務連結角色：否

服務連結角色是連結至的一種服務角色 AWS 服務。服務可以擔任代表您執行動作的角色。服務連結角色會出現在您的中 AWS 帳戶，並由服務擁有。IAM 管理員可以檢視，但不能編輯服務連結角色的許可。

如需建立或管理服务連結角色的詳細資訊，請參閱《[AWS IAM 使用者指南](#)》中的[使用 IAM 的服務](#)。在資料表中尋找服務，其中包含服務連結角色欄中Yes的。選擇是，以檢視該服務的服務連結角色文件。

Amazon GameLift Servers 的身分型政策範例

根據預設，使用者和角色不具備建立或修改 Amazon GameLift Servers 資源的權限。若要授予使用者對其所需資源執行動作的許可，IAM 管理員可以建立 IAM 政策。

如需了解如何使用這些範例 JSON 政策文件建立 IAM 身分型政策，請參閱《IAM 使用者指南》中的[建立 IAM 政策 \(主控台\)](#)。

如需 Amazon GameLift Servers 所定義之動作和資源類型的詳細資訊，包括各個資源類型的 ARN 格式，請參閱《服務授權參考》中的《[適用於 Amazon GameLift Servers 的動作、資源和條件索引鍵](#)》。

主題

- [政策最佳實務](#)
- [使用 Amazon GameLift Servers 主控台](#)
- [允許使用者檢視他們自己的許可](#)
- [允許玩家存取遊戲工作階段](#)
- [允許存取一個Amazon GameLift Servers佇列](#)
- [根據標籤檢視 Amazon GameLift Servers 機群](#)
- [在 Amazon S3 中存取遊戲組建檔案](#)

政策最佳實務

身分型政策會判斷您帳戶中的某個人員是否可以建立、存取或刪除 Amazon GameLift Servers 資源。這些動作可能會讓您的 AWS 帳戶產生費用。當您建立或編輯身分型政策時，請遵循下列準則及建議事項：

- 開始使用 AWS 受管政策並邁向最低權限許可 – 若要開始將許可授予您的使用者和工作負載，請使用將許可授予許多常見使用案例的 AWS 受管政策。它們可在您的 中使用 AWS 帳戶。我們建議您定義特定於使用案例 AWS 的客戶受管政策，以進一步減少許可。如需更多資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [AWS 受管政策](#) 或 [任務職能的 AWS 受管政策](#)。
- 套用最低權限許可 – 設定 IAM 政策的許可時，請僅授予執行任務所需的許可。為實現此目的，您可以定義在特定條件下可以對特定資源採取的動作，這也稱為最低權限許可。如需使用 IAM 套用許可的更多相關資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [IAM 中的政策和許可](#)。
- 使用 IAM 政策中的條件進一步限制存取權 – 您可以將條件新增至政策，以限制動作和資源的存取。例如，您可以撰寫政策條件，指定必須使用 SSL 傳送所有請求。如果透過特定 例如 使用服務動作 AWS 服務，您也可以使用條件來授予其存取權 CloudFormation。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [IAM JSON 政策元素：條件](#)。
- 使用 IAM Access Analyzer 驗證 IAM 政策，確保許可安全且可正常運作 – IAM Access Analyzer 驗證新政策和現有政策，確保這些政策遵從 IAM 政策語言 (JSON) 和 IAM 最佳實務。IAM Access Analyzer 提供 100 多項政策檢查及切實可行的建議，可協助您撰寫安全且實用的政策。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [使用 IAM Access Analyzer 驗證政策](#)。
- 需要多重要素驗證 (MFA) – 如果您的案例需要 IAM 使用者或 中的根使用者 AWS 帳戶，請開啟 MFA 以提高安全性。如需在呼叫 API 操作時請求 MFA，請將 MFA 條件新增至您的政策。如需詳細資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [透過 MFA 的安全 API 存取](#)。

如需 IAM 中最佳實務的相關資訊，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [IAM 安全最佳實務](#)。

使用 Amazon GameLift Servers 主控台

若要存取 Amazon GameLift Servers 主控台，您必須擁有最低的一組許可。這些許可必須允許您列出和檢視 中 Amazon GameLift Servers 資源的詳細資訊 AWS 帳戶。如果您建立比最基本必要許可更嚴格的身分型政策，則對於具有該政策的實體 (使用者或角色) 而言，主控台就無法如預期運作。

為了確保這些實體仍然可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台，請在下列範例和 中使用 語法將許可新增至使用者和群組 [管理許可範例](#)。如需詳細資訊，請參閱 [設定 的使用者許可 Amazon GameLift Servers](#)。

透過 Amazon GameLift Servers AWS CLI 或 AWS API 操作使用 的使用者不需要最低主控台許可。反之，您可以限制僅存取使用者需要執行的操作。例如，代表遊戲用戶端的玩家使用者需要請求遊戲工作階段、將玩家放入遊戲和其他任務的存取權。

如需使用所有 Amazon GameLift Servers 主控台功能所需的許可資訊，請參閱 中管理員的許可語法 [管理許可範例](#)。

允許使用者檢視他們自己的許可

此範例會示範如何建立政策，允許 IAM 使用者檢視附加到他們使用者身分的內嵌及受管政策。此政策包含在主控台或使用 或 AWS CLI AWS API 以程式設計方式完成此動作的許可。

```
{
  "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": "*"
    }
  ]
}
```

允許玩家存取遊戲工作階段

若要將玩家放入遊戲工作階段，遊戲用戶端和後端服務需要許可。如需這些案例的政策範例，請參閱 [玩家使用者許可範例](#)。

允許存取一個Amazon GameLift Servers佇列

下列範例提供使用者存取特定Amazon GameLift Servers佇列的權限。

此政策授予使用者使用下列動作新增、更新和刪除佇列目的地的許

可：gamelift:UpdateGameSessionQueue、gamelift>DeleteGameSessionQueue和gamelift:DescribeGameSessionQueues。如圖所示，此政策使用Resource元素來限制對單一佇列的存取：gamesessionqueue/examplequeue123。

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "ViewSpecificQueueInfo",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "gamelift:DescribeGameSessionQueues"
      ],
      "Resource": "arn:aws:gamelift:us-east-1:555555555555:gamesessionqueue/examplequeue123"
    },
    {
      "Sid": "ManageSpecificQueue",
      "Effect": "Allow",
      "Action": [
        "gamelift:UpdateGameSessionQueue",
        "gamelift>DeleteGameSessionQueue"
      ],
      "Resource": "arn:aws:gamelift:us-east-1:111122223333:gamesessionqueue/examplequeue123"
    }
  ]
}
```

根據標籤檢視 Amazon GameLift Servers 機群

您可以在身分型政策中使用條件，以根據標籤控制存取 Amazon GameLift Servers 資源。此範例示範如何建立政策，允許在Owner標籤符合使用者的使用者名稱時檢視機群。此政策也會授予在 主控台中完成此操作所需的許可。

JSON

```
{
  "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": {"aws:ResourceAccount": "${aws:username}"}
      }
    }
  ]
}
```

在 Amazon S3 中存取遊戲組建檔案

將遊戲伺服器與 整合之後Amazon GameLift Servers，請將建置檔案上傳至 Amazon S3。若要 Amazon GameLift Servers讓 存取建置檔案，請使用下列政策。

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
```

```
        "Effect": "Allow",
        "Action": [
            "s3:GetObject",
            "s3:GetObjectVersion"
        ],
        "Resource": "arn:aws:s3:::bucket-name/object-name"
    }
}
```

如需上傳 Amazon GameLift Servers 遊戲檔案的詳細資訊，請參閱 [為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)。

對 Amazon GameLift Servers 身分與存取進行疑難排解

使用以下資訊來協助您診斷和修正使用 Amazon GameLift Servers 和 AWS Identity and Access Management (IAM) 時可能遇到的常見問題。

主題

- [我未獲授權，不得在 Amazon GameLift Servers 中執行動作](#)
- [我未獲得執行 iam:PassRole 的授權](#)
- [我想要允許 以外的人員 AWS 帳戶 存取我的 Amazon GameLift Servers 資源](#)

我未獲授權，不得在 Amazon GameLift Servers 中執行動作

如果 AWS 管理主控台 通知您無權執行 動作，請聯絡您的 AWS 帳戶管理員尋求協助。您的管理員是為您提供簽署憑證的人員。

當 IAM mateojackson 使用者嘗試使用主控台檢視佇列的詳細資訊，但沒有 gamelift:DescribeGameSessionQueues 許可時，會發生下列範例錯誤：

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/mateojackson is not authorized to perform:
gamelift:DescribeGameSessionQueues on resource: examplequeue123
```

在此情況下，Mateo 會要求管理員更新其政策，以允許他使用 gamelift:DescribeGameSessionQueues 動作來讀取 examplequeue123 資源的存取權。

我未獲得執行 iam:PassRole 的授權

如果您收到錯誤，告知您未獲授權執行 iam:PassRole 動作，您的政策必須更新，允許您將角色傳遞給 Amazon GameLift Servers。

有些 AWS 服務可讓您將現有角色傳遞給該服務，而不是建立新的服務角色或服務連結角色。如需執行此作業，您必須擁有將角色傳遞至該服務的許可。

名為 marymajor 的 IAM 使用者嘗試使用主控台在 Amazon GameLift Servers 中執行動作時，發生下列範例錯誤。但是，動作要求服務具備服務角色授予的許可。Mary 沒有將角色傳遞給服務的許可。

```
User: arn:aws:iam::123456789012:user/marymajor is not authorized to perform:
iam:PassRole
```

在這種情況下，Mary 的政策必須更新，允許她執行 iam:PassRole 動作。

如果您需要協助，請聯絡您的 AWS 管理員。您的管理員提供您的簽署憑證。

我想要允許以外的人員 AWS 帳戶 存取我的 Amazon GameLift Servers 資源

您可以建立一個角色，讓其他帳戶中的使用者或您組織外部的人員存取您的資源。您可以指定要允許哪些信任物件取得該角色。針對支援基於資源的政策或存取控制清單 (ACL) 的服務，您可以使用那些政策來授予人員存取您的資源的許可。

如需進一步了解，請參閱以下內容：

- 若要了解 Amazon GameLift Servers 是否支援這些功能，請參閱 [Amazon GameLift Servers 搭配 IAM 的運作方式](#)。
- 若要了解如何 AWS 帳戶 在您擁有的 資源之間提供存取權，請參閱《[IAM 使用者指南](#)》中的 [在您擁有 AWS 帳戶 的另一個 IAM 使用者中提供存取權](#)。
- 若要了解如何將資源的存取權提供給第三方 AWS 帳戶，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [將存取權提供給第三方 AWS 帳戶 擁有](#)。
- 如需了解如何透過聯合身分提供存取權，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [將存取權提供給在外部進行身分驗證的使用者 \(聯合身分\)](#)。
- 如需了解使用角色和資源型政策進行跨帳戶存取之間的差異，請參閱《IAM 使用者指南》中的 [IAM 中的跨帳戶資源存取](#)。

AWS 的 受管政策 Amazon GameLift Servers

AWS 受管政策是由 AWS 受管政策建立和管理的獨立政策旨在為許多常用案例提供許可，以便您可以開始將許可指派給使用者、群組和角色。

請記住，AWS 受管政策可能不會授予特定使用案例的最低權限許可，因為這些許可可供所有 AWS 客戶使用。我們建議您定義特定於使用案例的[客戶管理政策](#)，以便進一步減少許可。

您無法變更 AWS 受管政策中定義的許可。如果 AWS 更新受 AWS 管政策中定義的許可，則更新會影響政策連接的所有委託人身分（使用者、群組和角色）。當新的 AWS 服務 啟動或新的 API 操作可供現有服務使用時，AWS 最有可能更新 AWS 受管政策。

如需詳細資訊，請參閱 IAM 使用者指南中的 [AWS 受管政策](#)。

AWS 受管政策：GameLiftContainerFleetPolicy

您可以GameLiftContainerFleetPolicy連接到 IAM 角色。

政策會授予Amazon GameLift Servers容器機群中運算動作的許可。容器機群是一組為您Amazon GameLift Servers管理的託管資源。Amazon GameLift Servers需要代表您連線到 Amazon GameLift Servers服務和其他 AWS 服務的許可。

使用 建立容器機群時Amazon GameLift Servers，請提供已連接 GameLiftContainerFleetPolicy 受管政策的 IAM 服務角色。如需建立服務角色的說明，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

如需詳細資訊，請參閱 [GameLiftContainerFleetPolicy](#)。

許可詳細資訊

此政策包含以下許可。

- cloudwatch – 允許 Amazon GameLift Servers 將遊戲工作階段日誌寫入您 AWS 帳戶中的 Amazon CloudWatch Events 日誌串流。
- cloudwatch – 允許 建立 CloudWatch 日誌群組，Amazon GameLift Servers以在日誌串流中組織遊戲工作階段資料。
- s3 – 允許 Amazon GameLift Servers 將遊戲工作階段日誌寫入您 AWS 帳戶中的 Amazon Simple Storage Service 儲存貯體。
- s3 – 允許 使用 API 動作 Amazon GameLift Servers擷取 AWS 區域 指定 Amazon S3 儲存貯體所在的 s3:GetBucketLocation。

- gamelift – 允許 Amazon GameLift Servers擷取身分驗證字符，以允許託管遊戲伺服器Amazon GameLift Servers透過您的帳戶與服務通訊 AWS。

Amazon GameLift Servers AWS 受管政策的更新

檢視自此服務開始追蹤這些變更Amazon GameLift Servers以來，AWS 受管政策更新的詳細資訊。如需此頁面變更的自動提醒，請訂閱[Amazon GameLift Servers版本備註](#)頁面上的 RSS 摘要。

變更	描述	Date
GameLiftContainerFleetPolicy – 變更	Amazon GameLift Servers 新增了擷取 Amazon S3 儲存貯 AWS 區域 體 的新許可。	2024 年 2 月 5 日
GameLiftContainerFleetPolicy – 新政策	Amazon GameLift Servers 新增了許可，讓遊戲伺服器容器能夠在Amazon GameLift Servers受管機群上執行。	2024 年 11 月 12 日
Amazon GameLift Servers 已開始追蹤變更	Amazon GameLift Servers 已開始追蹤其 AWS 受管政策的變更。	2024 年 11 月 12 日

使用 記錄和監控 Amazon GameLift Servers

監控是維護 和 AWS 解決方案的可靠性、可用性Amazon GameLift Servers和效能的重要部分。您應該從 AWS 解決方案的所有部分收集監控資料，以便在發生多點失敗時更輕鬆地偵錯。

AWS 和 Amazon GameLift Servers提供數種工具來監控您的遊戲託管資源，並回應潛在的事件。

Amazon CloudWatch 警示

使用 Amazon CloudWatch 警示，您可在自己指定的一段時間內監看單一指標。如果指標超過指定的閾值，則會將通知傳送至 Amazon SNS 主題或 AWS Auto Scaling 政策。CloudWatch 警示會在其狀態變更時觸發，並且會維持一段指定的期間，而不是處於特定狀態。如需詳細資訊，請參閱[使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

AWS CloudTrail 日誌

CloudTrail 提供使用者、角色或 AWS 服務在 中採取之動作的記錄Amazon GameLift Servers。您可以利用 CloudTrail 所收集的資訊來判斷向 Amazon GameLift Servers 發出的請求，以及發出請求的 IP 地址、人員、時間和其他詳細資訊。如需詳細資訊，請參閱[使用 記錄 Amazon GameLift Servers API 呼叫 AWS CloudTrail](#)。

Amazon GameLift Servers 的合規驗證

Amazon GameLift Servers 不在任何 AWS 合規計劃的範圍內。

若要了解 AWS 服務 是否在特定合規計劃範圍內，請參閱[AWS 服務 合規計劃範圍內](#)然後選擇您感興趣的合規計劃。如需一般資訊，請參閱[AWS 合規計劃](#)。

您可以使用 下載第三方稽核報告 AWS Artifact。如需詳細資訊，請參閱[下載報告 in AWS Artifact](#)

您使用 時的合規責任 AWS 服務 取決於資料的機密性、您公司的合規目標，以及適用的法律和法規。如需使用 時合規責任的詳細資訊 AWS 服務，請參閱 [AWS 安全文件](#)。

Amazon GameLift Servers 中的恢復能力

如果您使用 Amazon GameLift ServersFleetIQ作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

AWS 全球基礎設施是以 AWS 區域和可用區域為基礎建置的。AWS 區域提供多個實體隔離和隔離的可用區域，這些區域以低延遲、高輸送量和高度備援聯網連接。透過可用區域，您可以設計與操作的應用程式和資料庫，在可用區域之間自動容錯移轉而不會發生中斷。可用區域的可用性、容錯能力和擴展能力，均較單一或多個資料中心的傳統基礎設施還高。

如需 AWS 區域和可用區域的詳細資訊，請參閱 [AWS 全球基礎設施](#)。

除了 AWS 全球基礎設施之外，Amazon GameLift Servers還提供下列功能，以協助支援您的資料彈性需求：

- 多區域佇列 – Amazon GameLift Servers遊戲工作階段佇列用於放置具有可用託管資源的新遊戲工作階段。跨越多個區域的佇列能夠在區域發生服務中斷時重新導向遊戲工作階段置放。如需建立遊戲工作階段佇列的詳細資訊和最佳實務，請參閱[自訂遊戲工作階段佇列](#)。
- 自動容量擴展 – 使用Amazon GameLift Servers擴展工具維持託管資源的運作狀態和可用性。這些工具提供一系列的選項，可讓您根據遊戲和玩家的需求調整機群容量。如需擴展的詳細資訊，請參閱[使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)。

- 分佈於各個執行個體 – 根據機群大小，將傳入流量Amazon GameLift Servers分佈於多個執行個體。最佳實務是，生產環境中的遊戲應該有多個執行個體，以便在執行個體狀況不良或沒有回應時維持可用性。
- Amazon S3 儲存 – 上傳至 的遊戲伺服器建置和指令碼會使用標準儲存類別Amazon GameLift Servers儲存在 Amazon S3 中，該類別使用多個資料中心複寫來提高彈性。遊戲工作階段日誌也會使用標準儲存類別儲存在 Amazon S3 中。

Amazon GameLift Servers 中的基礎設施安全

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

作為受管服務，Amazon GameLift Servers 受到 [Amazon Web Services：安全程序概觀](#) 白皮書中所述的 AWS 全球網路安全程序的保護。

您可以使用 AWS 已發佈的 API 呼叫，Amazon GameLift Servers 透過網路存取。用戶端必須支援 Transport Layer Security (TLS) 1.2 或更新版本。建議使用 TLS 1.3 或更新版本。用戶端也必須支援具備完美轉送私密 (PFS) 的密碼套件，例如臨時 Diffie-Hellman (DHE) 或橢圓曲線臨時 Diffie-Hellman (ECDHE)。現代系統 (如 Java 7 和更新版本) 大多會支援這些模式。

此外，請求必須使用存取金鑰 ID 和與 IAM 主體相關聯的私密存取金鑰來簽署。或者，您可以透過 [AWS Security Token Service](#) (AWS STS) 來產生暫時安全憑證來簽署請求。

Amazon GameLift Servers 此服務會將所有機群放入 Amazon Virtual Private Cloud (VPCs)，讓每個機群都存在於 AWS 雲端的邏輯隔離區域中。您也可以使用 Amazon GameLift Servers 政策，從特定 VPC 端點或特定 VPC 控制存取。實際上，這只會隔離 AWS 網路內特定 VPC 對 Amazon GameLift Servers 資源的網路存取。建立機群時，請指定連接埠號碼和 IP 地址的範圍。這些範圍會限制輸入流量如何能夠存取機群 VPC 上的託管遊戲伺服器。選擇機群存取設定時，請使用標準安全最佳實務。

Amazon GameLift Servers 中的組態與漏洞分析

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

組態和 IT 控制是 AWS 與身為我們客戶的您共同的責任。如需詳細資訊，請參閱 AWS [共同責任模型](#)。AWS 會處理基本安全任務，例如訪客作業系統 (OS) 和資料庫修補、防火牆組態和災難復原。這些程序已由適當的第三方進行檢閱並認證。如需詳細資訊，請參閱下列資源：[Amazon Web Services：安全程序概觀](#) (白皮書)。

以下安全最佳實務也可處理 Amazon GameLift Servers 中的組態和漏洞分析：

- 客戶必須負責管理部署到 Amazon GameLift Servers 執行個體以進行遊戲託管的軟體。具體而言：
 - 應維護客戶提供的遊戲伺服器應用程式軟體，包括更新和安全修補程式。若要更新遊戲伺服器軟體，請將新組建上傳到 Amazon GameLift Servers 或在新的容器映像中提供，為其建立新的機群，並將流量重新導向至新的機群。
 - 基本 Amazon Machine Image (AMI)，其中包括作業系統，只有在建立新機群時才會更新。若要修補、更新和保護屬於 AMI 的作業系統和其他應用程式，請定期取代機群，無論遊戲伺服器更新為何。至少應每年替換一次生產機群。如需詳細資訊，請參閱[讓機群執行期環境保持在最新狀態](#)。
- 客戶應考慮使用最新的 SDK 版本定期更新其遊戲，包括 AWS SDK、Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 和適用於 Realtime Server 的 Amazon GameLift Servers 用戶端 SDK。

Amazon GameLift Servers 的安全最佳實務

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 作為 Amazon EC2 的獨立功能，請參閱 [《Amazon EC2 使用者指南》中的 Amazon EC2 中的安全性](#)。Amazon EC2

在您開發和實作自己的安全政策時，可考慮使用 Amazon GameLift Servers 提供的多種安全功能。以下最佳實務為一般準則，並不代表完整的安全解決方案。這些最佳實務可能不適用或無法滿足您的環境需求，因此請將其視為實用建議就好，而不要當作是指示。

讓機群執行期環境保持在最新狀態

Amazon GameLift Servers 強烈建議您定期取代受管機群（包括受管 EC2 和受管容器機群），以維護遊戲伺服器的安全執行期環境。在沒有執行時間更新的情況下長時間執行的機群可能包含過時的相依性和可能危害您遊戲伺服器的安全漏洞。如需如何為部署到 Amazon GameLift Servers 群的軟體分擔責任的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 中的組態與漏洞分析](#)。

受管機群的執行期環境取決於其 Amazon Machine Image (AMI) 版本。建立新機群時，會將最新的可用 AMI 版本 Amazon GameLift Servers 指派給機群，且該機群中的所有運算執行個體都會以該版本部署。若要更新 AMI 版本，您必須建立新的機群。如需目前 AMI 版本的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers AMI 版本](#)。

建議的實務：

- 監控機群存留期並取代超過 30 天的機群 – 您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台中追蹤機群的建立日期，或使用 CLI 擷取機群屬性。會在主控台中針對超過 90 天的機群 Amazon GameLift Servers 顯示警告，並針對超過一年的機群透過電子郵件通知帳戶持有人。

Note

更新機群（例如使用 [UpdateFleetAttributes](#) 或 [UpdateContainerFleet](#)）不會變更 AMI 版本。您必須建立新的機群。

- 根據安全運作狀態定期取代機群 – 設定定期排程以建立新機群並淘汰舊機群。請考慮使用 [Amazon Q](#) 之類的服務，以目前 AMI 版本檢閱您的遊戲程式碼、偵測安全問題，並建議修復步驟。
- 在部署之前使用最新的 AMI 版本測試伺服器建置 – 您可能需要修改伺服器建置並將其上傳到 [Amazon GameLift Servers](#) 才能建立新的機群。
- 管理 AWS 帳戶的機群配額 – 如果需要建立替代機群，您可以請求提高限制。如需詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 端點和配額](#)。
- 考慮自動化機群替換 – 您可以自動化程序來建立新的機群，並從較舊的機群遷移玩家流量。例如：
 - 使用 AWS CloudFormation 將機群建立和管理自動化。將機群組態維護為 CloudFormation 範本，並使用它們來啟動資源堆疊。
 - 利用 Amazon GameLift Servers 別名功能來抽象化特定機群 IDs。機群別名可讓您輕鬆地將玩家流量從現有機群切換到新的機群，而不會中斷進行中的遊戲工作階段。如需詳細資訊，請參閱 [使用別名抽象機群 Amazon GameLift Servers 群指定](#)。
 - 使用藍/綠部署策略來降低遷移風險並維持零停機時間。使用兩個相同的生產環境，您可以利用完整的類似生產的測試環境，對遷移程序進行更大的控制，並確保即時復原。

保護您的連接埠組態

我們強烈建議不要開啟網際網路的連接埠，因為這樣做會造成安全風險。例如，下列組態會開啟遠端桌面連接埠，允許網際網路上的任何人存取執行個體：

```
{
  "FleetId": "<fleet identifier>",
  "InboundPermissionAuthorizations": [
    {
      "FromPort": 3389,
      "IpRange": "0.0.0.0/0",
      "Protocol": "RDP",
      "ToPort": 3389
    }
  ]
}
```

反之，請使用 [UpdateFleetPortSettings](#) 來開啟具有特定 IP 地址或地址範圍的連接埠，如本範例所示：

```
{
  "FleetId": "<fleet identifier>",
  "InboundPermissionAuthorizations": [
    {
      "FromPort": 3389,
      "IpRange": "54.186.139.221/32",
      "Protocol": "TCP",
      "ToPort": 3389
    }
  ]
}
```

其他安全資源

如需如何更Amazon GameLift Servers安全地使用 的詳細資訊，請參閱 [AWS Well-Architected Tool 安全支柱](#)。

Amazon GameLift Servers 定價和成本規劃

了解Amazon GameLift Servers定價結構並在遊戲託管解決方案中實作符合成本效益的策略，對於最佳化遊戲基礎設施預算至關重要。如需詳細的服務資訊，包括範例定價案例和定價工具，請參閱 [Amazon GameLift Servers 定價](#)。

新AWS客戶可以使用 免費方案，最多 12 個月Amazon GameLift Servers不產生費用。保持在 免費方案用量限制內，以避免產生費用。

定價模型

Amazon GameLift Servers 提供多種定價模型，旨在適應不同的使用案例和業務需求。每個模型的成本基礎不同。您可以透過調整每個模型中的成本因素來控制成本。

受管託管

受管 EC2 和受管容器機群使用 Amazon GameLift Servers 管理的 Amazon EC2 執行個體。設定遊戲託管時，您可以選擇要使用的 Amazon EC2 執行個體類型。

- 運算成本 – 支付託管遊戲工作階段的每小時 EC2 執行個體用量。執行個體的成本因素包括：
 - AWS區域
 - 執行個體系列、類型和大小
 - 使用 Spot 與隨需執行個體
 - 作業系統（僅限在 Linux 上執行的受管容器機群）
- 資料傳輸 – 支付遊戲用戶端與託管遊戲伺服器之間的流量

從第 6 代及更新版本開始，所有執行個體類型皆可免費使用網路頻寬。

隨處託管

隨處託管會在您提供和管理的遊戲託管資源上執行，因此沒有運算成本。相反地，成本是根據：

- 遊戲工作階段 – 根據放置在 Anywhere 運算上的遊戲工作階段數量付費
- 連線分鐘數 – 支付伺服器程序連線分鐘數

使用的定價計算器Amazon GameLift Servers來預估不同Amazon GameLift Servers組態的成本。在設計遊戲託管解決方案或預測組態變更的成本時，請使用 計算器。請參閱[產生Amazon GameLift Servers定價預估](#)。

產生Amazon GameLift Servers定價預估

使用AWS 定價計算工具，您可以[建立 的定價預估Amazon GameLift Servers](#)。您不需要AWS 帳戶或的深入知識AWS，即可使用計算器。

AWS 定價計算工具計算器會引導您完成影響服務成本的決策，讓您了解遊戲專案Amazon GameLift Servers的可能成本。如果您不確定如何計劃使用 Amazon GameLift Servers，請使用預設值來產生預估。規劃生產用量時，計算器可協助您測試潛在的案例，並產生更準確的預估值。

估算Amazon GameLift Servers受管託管

此選項提供在Amazon GameLift Servers受管伺服器上託管遊戲的成本估算，包括伺服器執行個體用量和資料傳輸的成本。使用Amazon GameLift Servers受管託管，FlexMatch配對無需額外費用。

如果您要託管或計劃在多個AWS區域或多個執行個體類型上託管遊戲伺服器，請為每個區域和執行個體類型建立預估值。

Amazon GameLift Servers 執行個體

本節可協助您預估為玩家託管遊戲工作階段所需的運算資源類型和數量。Amazon GameLift Servers 使用 [Amazon Elastic Compute Cloud \(Amazon EC2\) 執行個體](#) 來管理遊戲伺服器。在 Amazon GameLift Servers，您會部署具有特定執行個體類型和作業系統的執行個體機群。如果您有或計劃有多個機群，請為每個機群建立預估值。

若要開始使用，請開啟 [的設定Amazon GameLift Servers頁面](#) AWS 定價計算工具。新增描述、選擇區域，然後選擇預估Amazon GameLift Servers託管（執行個體 + 資料傳輸輸出）。在Amazon GameLift Servers執行個體下，完成下列欄位：

- 尖峰並行玩家（尖峰 CCU）

這是可同時連線到遊戲伺服器的玩家數量上限。此欄位指出需要多少託管容量Amazon GameLift Servers才能滿足尖峰玩家需求。輸入您預期使用所選AWS區域中的執行個體託管的玩家每日尖峰數量。

例如，如果您想要讓 1,000 名玩家一次連接到您的遊戲，請保留預設值 **1000**。

- 每小時平均 CCU 佔每日尖峰 CCU 的百分比

這是 24 小時期間內每小時並行玩家的平均數量。我們使用此值來估計您的玩家 Amazon GameLift Servers 需要維護的持續託管容量。如果您不確定要使用的百分比值，請保留預設值 **50** 百分比。對於玩家需求穩定的遊戲，我們建議輸入 **70%** 的值。

例如，如果您的遊戲每小時平均 CCU 為 6,000，尖峰 CCU 為 10,000，請輸入 **60** 百分比值。

- 每個執行個體的遊戲工作階段

這是您的每個遊戲伺服器執行個體可以同時託管的遊戲工作階段數量。可能影響此數量的因素包括遊戲伺服器的資源需求、每個遊戲工作階段中要託管的玩家數量，以及玩家效能期望。如果您知道遊戲的並行遊戲工作階段數量，請輸入該值。或者，保留預設值 **20**。

- 每個遊戲工作階段的玩家數

這是連線到遊戲工作階段的平均玩家數量，如您的遊戲設計所定義。如果您有具有不同玩家數量的遊戲模式，請估計整個遊戲中每個遊戲工作階段的平均玩家數量。預設值為 **8**。

- 執行個體閒置緩衝區 %

這是為了處理玩家需求的突然激增而保留的未使用託管容量百分比。緩衝區大小是機群中執行個體總數的百分比。預設值為 **10** 百分比。

例如，使用 20% 閒置緩衝區時，支援具有 100 個作用中執行個體之玩家的機群會維持 20 個閒置執行個體。

- Spot 執行個體 %

Amazon GameLift Servers 機群可以使用隨需執行個體和 Spot 執行個體的組合。雖然隨需執行個體提供更可靠的可用性，但 Spot 執行個體提供具成本效益的替代方案。我們建議您使用組合來最佳化成本節省和可用性。如需 Amazon GameLift Servers 如何使用 Spot 執行個體的詳細資訊，請參閱 [隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較](#)。

針對此欄位，輸入要在機群中維護的 Spot 執行個體百分比。我們建議 Spot 執行個體百分比介於 50% 到 85% 之間。預設值為 **50** 百分比。

例如，如果您部署具有 100 個執行個體的機群並指定 **40** 百分比，則 Amazon GameLift Servers 會運作來維護 60 個隨需執行個體和 40 個 Spot 執行個體。

- 執行個體類型

Amazon GameLift Servers 機群可以使用各種 Amazon EC2 執行個體類型，這些類型會因運算能力、記憶體、儲存體和聯網功能而有所不同。當您設定機 Amazon GameLift Servers 群時，請選

擇最符合您遊戲需求的執行個體類型。如需使用 選取執行個體類型的詳細資訊Amazon GameLift Servers，請參閱 [選擇受管機群的運算資源](#)。

如果您知道正在使用或計劃在Amazon GameLift Servers機群中使用的執行個體類型，請選擇該類型。如果您不確定要選擇哪種類型，請考慮選擇 c5.large。這是具有平均大小和功能的高可用性類型。

- 作業系統

此欄位指定遊戲伺服器執行所在的作業系統：Linux 或 Windows。預設值為 Linux。

資料傳輸輸出 (DTO)

本節可協助您預估遊戲用戶端與遊戲伺服器之間的流量成本。資料傳輸費用僅適用於傳出流量。傳入資料傳輸不收取費用。

從第 6 代及更新版本開始，所有執行個體類型皆可免費使用網路頻寬。

在 [的設定Amazon GameLift Servers頁面上](#) AWS 定價計算工具，展開資料傳輸 (DTO)，然後完成下列欄位：

- DTO 估算類型

您可以選擇以下列兩種方式之一來估計 DTO，取決於您追蹤遊戲資料傳輸的方式。

- 每月（以 GB 為單位）– 如果您追蹤遊戲伺服器的每月流量，請選擇此類型。
- 每個玩家 – 如果您追蹤玩家的資料傳輸，請選擇此類型。這是預設類型。

在下列欄位中，您可以根據您在上一節中計算的玩家時數來估計每個玩家的 DTO。

- 每月 DTO（以 GB 為單位）

如果您選擇每月（以 GB 為單位）DTO 預估類型，則輸入每個 區域每個執行個體的每月 DTO 預估用量，以 GB 為單位。

- 每個玩家的 DTO

如果您選擇每個玩家的 DTO 預估類型，請以 KB/秒為單位輸入每個玩家的遊戲預估 DTO 用量。預設值為 4。

當您完成Amazon GameLift Servers定價預估的設定後，請選擇新增至我的預估。如需在 中建立和管理預估的詳細資訊AWS 定價計算工具，請參閱AWS 定價計算工具《使用者指南》中的[建立預估、設定服務，以及新增更多服務](#)。

成本最佳化策略

將這些策略與受管託管解決方案搭配使用，以協助降低雲端託管成本，同時維持高效能和玩家體驗。

最佳實務

請依照這些秘訣來整合遊戲託管的成本最佳化實務。我們建議您至少排定定期檢閱Amazon GameLift Servers成本和用量模式。如果您有定價相關問題，請聯絡您的客戶經理。

機群組態

- 使用定價計算器 – 將此工具與遊戲託管資料搭配使用，以探索選項並測試潛在的組態案例，以節省成本。請參閱 [AWS的定價計算器Amazon GameLift Servers](#)。
- 節省開發成本 – 針對開發和測試，請使用更小、成本更低的執行個體類型，並只在您需要時才執行它們。
- 將執行個體類型與遊戲配對：為您的機群選擇最適合您遊戲需求的 Amazon EC2 執行個體系列、類型和大小。請參閱「[選擇受管機群的運算資源](#)」中的執行個體類型一節。
- 使用 Graviton 執行個體類型 – Graviton 執行個體是由 ARM 型處理器提供支援。相較於採用隨需定價模型的 x86 型執行個體，它們提供更好的價格效能、更高的能源效率和更低的成本。
- 使用 Spot 執行個體 – Spot 執行個體的成本通常低於隨需，但不一定可用。結合 Spot 和隨需機群，以平衡低成本和高可用性（建議使用 50-85% 的 Spot）。針對非關鍵遊戲模式或在離峰時間使用 Spot 執行個體。若要監控 Spot 執行個體可行性，請追蹤 InstanceInterruptions 和 等指標GameServerInterruptions。請參閱 [隨需執行個體與 Spot 執行個體的比較](#)。
- 在 Linux 上執行伺服器 – 建置 Linux 的遊戲伺服器執行時間。使用 Linux 部署的執行個體通常比使用 Windows 的執行個體更具成本效益。
- 最佳化資源使用率 – 透過執行盡可能多的並行遊戲伺服器程序，同時維持效能，將機群設定為最高效率。請參閱 [最佳化受管上的遊戲伺服器執行期組態 Amazon GameLift Servers](#)。
- 建立多區域策略 – 將遊戲託管部署到多個位置可為您的玩家提供更低的延遲和更好的備份選項。先在最大的玩家市場部署託管，並在尖峰時間使用次要位置取得溢位容量，以平衡區域涵蓋範圍和成本效益。請參閱 [建置多位置佇列](#)。

機群容量擴展

- 擴展到零 – 當機群未使用時，手動將機群容量設定為零，以避免不必要的費用。請參閱 [手動設定機群容量](#)。
- 新增自動擴展 – 使用自動擴展來調整遊戲託管容量，以避免過度佈建託管資源。將容量與玩家需求和其他關鍵指標的波動配對。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers 自動調整機群容量的規模](#)。
- 維護緩衝區 – 若要在不讓玩家等待的情況下處理玩家需求的突增，請使用目標追蹤來維護閒置遊戲伺服器的緩衝區。根據玩家基礎的大小和使用模式自訂緩衝區。請參閱 [目標型自動擴展](#)。

遊戲工作階段置放

- 使用置放佇列 – 根據託管資源的成本和其他因素，Amazon GameLift Servers 佇列依賴演算法來確定遊戲工作階段的「可能的最佳」託管位置。請參閱 [設定遊戲工作階段置放](#)。
- 自訂佇列優先順序 – 您可以變更佇列在放置遊戲工作階段時排定託管成本優先順序的方式。請參閱 [排定遊戲工作階段放置的優先順序](#)。
- 監控置放指標 – 追蹤佇列如何選擇遊戲工作階段的位置，以識別最佳化機會。請參閱 [佇列的 Amazon GameLift Servers 指標](#)。

資料傳輸

- 追蹤資料傳輸 – 監控遊戲用戶端和伺服器之間的資料傳輸方式，並採取步驟來最佳化活動。
- 使用資料壓縮 – 考慮實作資料壓縮技術，以在遊戲用戶端和伺服器之間進行資料傳輸。壓縮在減少頻寬使用量以及改善遊戲效能和延遲方面扮演重要角色。

資源成本和使用率工具

探索如何使用AWS工具來監控和最佳化您的遊戲託管成本Amazon GameLift Servers。如需其他工具的資訊，請參閱 [AWS 帳單與成本管理](#)。

AWS成本管理工具

- 帳單主控台 – 檢閱您的AWS帳單和用量。請參閱 [使用 Billing 進行設定](#)。
- 免費方案用量提醒 – 在接近 免費方案限制時設定通知。請參閱 [追蹤您的AWS免費方案用量](#)。
- Amazon CloudWatch 帳單提醒 – 設定用量達到自訂閾值時的提醒。請參閱 [建立帳單警示以監控您的預估AWS費用](#)。

成本分配和追蹤

- 成本分配標籤 – 標記您的機群和其他資源，以組織和追蹤託管成本。請參閱[使用成本分配標籤組織和追蹤AWS成本](#)。
- 成本報告 – 建立依指派標籤分類的報告。請參閱[使用每月成本分配報告](#)。
- AWS Cost Explorer – 使用篩選和可自訂檢視來分析成本、趨勢和預測。請參閱[使用 分析您的成本和用量AWS Cost Explorer](#)。
- AWS Budgets – 追蹤成本AWS和用量並採取動作。請參閱[使用 管理您的成本AWS Budgets](#)。

使用 Amazon GameLift Servers和 Amazon CloudWatch 進行效能監控

監控這些關鍵指標以最佳化資源使用率。在Amazon GameLift Servers主控台中檢視指標或使用Amazon CloudWatch 儀表板。如需 Amazon GameLift Servers 所有可用指標的詳細資訊，請參閱 [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)。

- 執行個體指標 – ActiveInstances、IdleInstances、PercentIdleInstances
- 伺服器程序指標 – ActiveServerProcesses、HealthyServerProcesses
- 遊戲工作階段指標 – ActiveGameSessions、AvailableGameSessions
- 玩家工作階段指標 – CurrentPlayerSessions
- 佇列指標 – AverageWaitTime、QueueDepth
- 配對指標 – CurrentTickets、MatchesPlaced
- 硬體效能 – CPUUtilization、NetworkIn/NetworkOut、DiskReadBytes/DiskWriteBytes
- 資源使用率指標
 - 使用 PercentIdleInstances 來判斷最佳機群大小。
 - 追蹤PercentAvailableGameSessions以確保有足夠的遊戲託管容量。
 - 監控 InstanceInterruptions和 GameServerInterruptions以判斷 Spot 執行個體可行性。

Amazon GameLift Servers 參考指南

本節包含有關使用 Amazon GameLift Servers 的參考文件。

主題

- [的服務 API Amazon GameLift Servers](#)
- [適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)
- [第 4 Amazon GameLift Servers版及更早版本的伺服器 SDK](#)
- [遊戲工作階段置放事件](#)
- [Amazon GameLift Servers AMI 版本](#)
- [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)
- [Amazon GameLift Servers 端點和配額](#)
- [Amazon GameLift Servers API 限制](#)
- [Amazon GameLift Servers SDK API 限制](#)
- [Amazon GameLift Servers UDP ping 信標](#)

的服務 API Amazon GameLift Servers

在建置Amazon GameLift Servers遊戲託管解決方案和其他功能時，使用此任務型清單來尋找 API 操作。SDK 在 `aws.gamelift` 命名空間中 AWS 包含這些操作。[下載 AWS SDK](#) 或[檢視 Amazon GameLift Servers API 參考文件](#)。您也可以使用 API 搭配 AWS 命令列界面 (AWS CLI)，如[AWS CLI 命令參考](#)中所述。

API 包含兩組受管遊戲託管的操作：

- [管理Amazon GameLift Servers託管資源](#)
- [開始遊戲工作階段並加入玩家](#)

Amazon GameLift Servers 服務 API 也包含與其他Amazon GameLift Servers工具和解決方案搭配使用的操作。如需 FleetIQ APIs 的清單，請參閱 [FleetIQ API 操作](#)。如需配對的 FlexMatch API 清單，請參閱 [FlexMatch API 操作](#)。APIs

管理Amazon GameLift Servers託管資源

呼叫這些操作來設定遊戲伺服器的託管資源、擴展容量以滿足玩家需求、取得效能和用量指標等。使用託管遊戲伺服器時，請使用這些 API 操作Amazon GameLift Servers，包括Amazon GameLift Servers Realtime。您也可以[在Amazon GameLift Servers主控台中處理大多數資源管理任務](#)，也可以使用 AWS Command Line Interface (AWS CLI) 工具進行呼叫。

準備遊戲伺服器以進行部署

上傳並設定遊戲的遊戲伺服器程式碼，以準備在託管資源上進行部署和啟動。

管理自訂遊戲伺服器組建

- [upload-build](#) – 從本機路徑上傳建置檔案，並建立新的Amazon GameLift Servers建置資源。此操作以 AWS CLI 命令的形式提供，是上傳遊戲伺服器組建的最常見方式。
- [CreateBuild](#) – 使用存放在 Amazon S3 儲存貯體中的檔案建立新的組建。
- [ListBuilds](#) – 取得上傳至 Amazon GameLift Servers區域的所有組建清單。
- [DescribeBuild](#) – 擷取與組建相關聯的資訊。
- [UpdateBuild](#) – 變更建置中繼資料，包括建置名稱和版本。
- [DeleteBuild](#) – 從 移除組建Amazon GameLift Servers。

管理Amazon GameLift Servers Realtime組態指令碼

- [CreateScript](#) – 上傳 JavaScript 檔案並建立新的Amazon GameLift Servers指令碼資源。
- [ListScripts](#) – 取得上傳至 Amazon GameLift Servers區域的所有Realtime指令碼清單。
- [DescribeScript](#) – 擷取與Realtime指令碼相關聯的資訊。
- [UpdateScript](#) – 變更指令碼中繼資料並上傳修訂的指令碼內容。
- [DeleteScript](#) – 從 移除Realtime指令碼Amazon GameLift Servers。

設定用於託管的運算資源

設定託管資源，並使用遊戲伺服器建置或Realtime組態指令碼進行部署。

建立和管理機群

- [CreateFleet](#) – 設定和部署新的運算資源Amazon GameLift Servers機群，以執行您的遊戲伺服器。部署後，遊戲伺服器會依設定自動啟動，並準備好託管遊戲工作階段。

- [ListFleets](#) – 取得Amazon GameLift Servers區域中所有機群的清單。
- [DeleteFleet](#) – 移除不再執行遊戲伺服器或託管玩家的機群。
- 檢視/更新機群位置。
 - [CreateFleetLocations](#) – 將遠端位置新增至支援多個位置的現有機群
 - [DescribeFleetLocationAttributes](#) – 取得機群的所有遠端位置清單，並檢視每個位置的目前狀態。
 - [DeleteFleetLocations](#) – 從支援多個位置的機群中移除遠端位置。
- 檢視/更新機群組態。
 - [DescribeFleetAttributes](#) / [UpdateFleetAttributes](#) – 檢視或變更機群的中繼資料和設定，以保護遊戲工作階段和資源建立限制。
 - [DescribeFleetPortSettings](#) / [UpdateFleetPortSettings](#) – 檢視或變更機群允許的傳入許可 (IP 地址和連接埠設定範圍)。
 - [DescribeRuntimeConfiguration](#) / [UpdateRuntimeConfiguration](#) – 檢視或變更要在機群中每個執行個體上執行的伺服器程序 (和數量)。

管理機群容量

- [DescribeEC2InstanceLimits](#) – 擷取目前 AWS 帳戶和目前用量層級允許的執行個體數目上限。
- [DescribeFleetCapacity](#) – 擷取機群主要區域的目前容量設定。
- [DescribeFleetLocationCapacity](#) – 擷取多位置機群每個位置的目前容量設定。
- [UpdateFleetCapacity](#) – 手動調整機群的容量設定。
- 設定：
 - [PutScalingPolicy](#) – 開啟目標型自動擴展或建立自訂自動擴展政策，或更新現有政策。
 - [DescribeScalingPolicies](#) – 擷取現有的自動擴展政策。
 - [DeleteScalingPolicy](#) – 刪除自動擴展政策，並防止其影響機群的容量。
 - [StartFleetActions](#) – 重新啟動機群的自動擴展政策。
 - [StopFleetActions](#) – 暫停機群的自動擴展政策。

監控機群活動。

- [DescribeFleetUtilization](#) – 擷取目前在機群上作用中之伺服器程序、遊戲工作階段和玩家數量的統計資料。
- [DescribeFleetLocationUtilization](#) – 擷取多位置機群中每個位置的使用率統計資料。

- [DescribeFleetEvents](#) – 檢視指定時間範圍內機群的記錄事件。
- [DescribeGameSessions](#) – 擷取遊戲工作階段中繼資料，包括遊戲的執行時間和目前的玩家計數。

設定遊戲工作階段置放的佇列

您可以設定多機群、多區域佇列，以使用成本、延遲性和彈性最佳的可用託管資源來放置遊戲工作階段。

- [CreateGameSessionQueue](#) – 建立佇列，以便在處理遊戲工作階段置放的請求時使用。
- [DescribeGameSessionQueues](#) – 擷取 Amazon GameLift Servers 區域中定義的遊戲工作階段佇列。
- [UpdateGameSessionQueue](#) – 變更遊戲工作階段佇列的組態。
- [DeleteGameSessionQueue](#) – 從區域移除遊戲工作階段佇列。

管理別名

您可以使用別名來表示機群，或是建立終端機替代目的地。當您將遊戲活動從一個機群轉移到另一個機群 (例如遊戲伺服器建置更新期間) 時，別名便可派上用場。

- [CreateAlias](#) – 定義新的別名，並選擇性地將其指派給機群。
- [ListAliases](#) – 取得 區域中定義的所有機群別名 Amazon GameLift Servers。
- [DescribeAlias](#) – 擷取現有別名的資訊。
- [UpdateAlias](#) – 變更別名的設定，例如從一個機群重新導向到另一個機群。
- [DeleteAlias](#) – 從區域移除別名。
- [ResolveAlias](#) – 取得指定別名指向的機群 ID。

連線至受管託管執行個體

您可以檢視機群中個別執行個體的資訊，或是請求遠端存取指定的機群執行個體以進行故障診斷。

- [DescribeInstances](#) – 取得機群中每個執行個體的資訊，包括執行個體 ID、IP 地址、位置和狀態。
- [GetInstanceAccess](#) – 請求從遠端連線至機群中指定執行個體所需的存取憑證。

設定 VPC 對等互連

建立和管理 Amazon GameLift Servers 託管資源和其他 AWS 資源之間的 VPC 互連連線。

- [CreateVpcPeeringAuthorization](#) – 授權與其中一個 VPCs 的對等連線。
- [DescribeVpcPeeringAuthorizations](#) – 擷取有效的互連連線授權。
- [DeleteVpcPeeringAuthorization](#) – 刪除對等連線授權。
- [CreateVpcPeeringConnection](#) – 在機Amazon GameLift Servers群的 VPC 與其中一個 VPCs之間建立對等連線。
- [DescribeVpcPeeringConnections](#) – 擷取與 Amazon GameLift Servers機群之作用中或待定 VPC 對等互連的相關資訊。
- [DeleteVpcPeeringConnection](#) – 刪除與機Amazon GameLift Servers群的 VPC 對等互連。

開始遊戲工作階段並加入玩家

從後端服務呼叫這些操作，以啟動新的遊戲工作階段、取得現有遊戲工作階段的相關資訊，並將玩家加入遊戲工作階段。這些操作適用於 上託管的自訂遊戲伺服器Amazon GameLift Servers。如果您使用的是Amazon GameLift Servers Realtime，請使用[Amazon GameLift Servers Realtime用戶端 API \(C#\)](#) 管理遊戲工作階段。

- 為一或多個玩家啟動新的遊戲工作階段。
 - [StartGameSessionPlacement](#) – 要求 Amazon GameLift Servers 尋找最佳的可用託管資源，並開始新的遊戲工作階段。這是建立新遊戲工作階段的偏好方法。它依賴遊戲工作階段佇列來追蹤跨多個區域的託管可用性，並使用FleetIQ演算法根據玩家延遲、託管成本、位置等來排定置放的優先順序。
 - [DescribeGameSessionPlacement](#) – 取得置放請求的詳細資訊和狀態。
 - [StopGameSessionPlacement](#) – 取消置放請求。
 - [CreateGameSession](#) – 在特定機群位置啟動新的空遊戲工作階段。此操作可讓您更好地控制從何處開始遊戲工作階段，而不是使用 FleetIQ 來評估置放選項。您必須在不同的步驟中將玩家新增至新的遊戲工作階段。
- 讓玩家進入現有的遊戲工作階段。尋找具有可用玩家位置的執行中遊戲工作階段，並將其保留給新玩家。
 - [CreatePlayerSession](#) – 為玩家預留開放位置，以加入遊戲工作階段。
 - [CreatePlayerSessions](#) – 為多個玩家預留開放位置，以加入遊戲工作階段。
- 使用遊戲工作階段和玩家工作階段資料。管理遊戲工作階段和玩家工作階段的相關資訊。
 - [SearchGameSessions](#) – 根據一組搜尋條件，請求作用中遊戲工作階段的清單。
 - [DescribeGameSessions](#) – 擷取特定遊戲工作階段的中繼資料，包括作用中的時間長度和目前的玩家計數。

- [DescribeGameSessionDetails](#) – 擷取一或多個遊戲工作階段的中繼資料，包括遊戲工作階段保護設定。
- [DescribePlayerSessions](#) – 取得玩家活動的詳細資訊，包括狀態、播放時間和玩家資料。
- [UpdateGameSession](#) – 變更遊戲工作階段設定，例如玩家計數上限和聯結政策。
- [GetGameSessionLogUrl](#) – 取得遊戲工作階段儲存日誌的位置。

適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers

本節提供 伺服器 SDK 5.x for 的參考文件。Amazon GameLift Servers 伺服器開發套件提供遊戲伺服器用來與服務互動的核心功能 Amazon GameLift Servers。例如，您的遊戲伺服器會收到來自 服務的提示，以啟動和停止遊戲工作階段，並定期為服務提供遊戲工作階段狀態更新。將您的遊戲伺服器與伺服器 SDK 整合，再部署它們進行託管。

使用此伺服器 SDK 參考來整合您的自訂多玩家遊戲伺服器，以便與 進行託管 Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

適用於 的伺服器 SDK 最新主要版本 Amazon GameLift Servers 為 5.x。下列託管功能需要使用 5.x 版：

- Amazon GameLift Servers 隨處
- Amazon GameLift Servers Unreal Engine 和 Unity 的外掛程式

Note

如果您需要使用伺服器 SDK 4.x 版或更早版本，請參閱 [第 4 Amazon GameLift Servers 版及更早版本的伺服器 SDK](#) 以取得文件和下載資訊。

主題

- [適用於 的伺服器 SDK 5 中的更新 Amazon GameLift Servers](#)
- [遷移至適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)
- [適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
- [適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK](#)

- [適用於 -- 動作的 C++ \(非真實\) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

適用於 的伺服器 SDK 5 中的更新 Amazon GameLift Servers

您的託管遊戲伺服器使用適用於 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 與 Amazon GameLift Servers 服務通訊，以啟動和管理玩家的遊戲工作階段。最新版本 Amazon GameLift Servers 的伺服器 SDK 5 提供許多改善和對新 Amazon GameLift Servers 功能的支援。如果您的遊戲伺服器建置目前使用 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 4 或更早版本，請遵循本主題中的指示來更新您的遊戲。

Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.0.0 版及更新版本包含下列更新：

- 擴展語言 – 程式庫提供下列語言：C++、C#、Go。您可以建置與 Unreal Engine 搭配使用的 C++ 程式庫。
- 遊戲引擎外掛程式支援 – Unreal Engine 和 Unity Amazon GameLift Servers 的獨立外掛程式需要 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5 程式庫。這些外掛程式提供引導式工作流程，將您的遊戲整合、測試和部署到 Amazon GameLift Servers 以進行託管。請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#) 和 [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#) 文件。
- Amazon GameLift Servers Anywhere 支援 – 透過 Anywhere 機群，您可以設定自己的託管資源來使用 Amazon GameLift Servers 功能（包括配對）。新增 Amazon GameLift Servers 代理程式以自動化遊戲工作階段生命週期管理。使用 Anywhere 機群搭配現場部署硬體進行生產託管，或設定測試環境以進行快速反覆的遊戲開發。請參閱 [隨處託管](#) 和 [Amazon GameLift Servers 代理程式](#)。
- 更新的測試工具 – Amazon GameLift Servers Anywhere 功能可讓您為遊戲設定本機或雲端測試環境。設定使用或不使用 Amazon GameLift Servers 代理程式的測試。這些工具會取代 Amazon GameLift Servers Local。請參閱 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。
- 適用於 C# 的合併 .NET 解決方案 – C# 伺服器 SDK 5.1+ 在單一解決方案中支援 .NET Framework 4.6.2（從 4.6.1 升級）和 .NET 6.0。.NET Standard 2.1 可與 Unity 建置的程式庫搭配使用。
- 新 Compute 資源 – 此新資源結合了不同類型的託管資源。它包含雲端型託管資源（受管 EC2 或容器機群）和客戶控制的託管資源（Anywhere 機群）。它包含下列更新：
 - Compute 資源的新 API 呼叫包括：[ListCompute\(\)](#)、[DescribeCompute\(\)](#) 和 [GetComputeAccess\(\)](#)。這些動作會傳回任何類型的 Amazon GameLift Servers 機群的託管資源資訊。一般而言，對於具有使用伺服器 SDK 5.x 之遊戲伺服器的機群，請使用運算特定動作來取代執行個體特定動作。此外，這些動作適用於沒有 Amazon GameLift Servers Agent：[RegisterCompute\(\)](#)、[DeregisterCompute\(\)](#) 和 [GetComputeAuthToken\(\)](#) 的 Anywhere 機群。
 - ActiveCompute 具有 CloudWatch 維度 FleetId、Location 和 的新指標 ComputeType。此指標會取代先前的指標 ActiveInstances。

- Amazon EC2 Systems Manager (SSM) 用於遠端存取 – 為了提高安全性，請在連線至Amazon GameLift Servers受管機群中的執行個體時，使用 SSM 而非 SSH。請參閱[連線至機群執行個體](#)。

遷移至適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers

若要更新遊戲專案以使用伺服器 SDK 5.x 版，請進行下列變更：

Note

如果您需要繼續使用伺服器 SDK 4.x 版或更早版本，請參閱 [第 4 Amazon GameLift Servers版及更早版本的伺服器 SDK](#) 以取得文件和下載資訊。對於 SDK 4.0.2 版，您可以從[官方 GitHub 版本](#)下載它。

1. 取得適用於開發環境 [【下載網站】](#) Amazon GameLift Servers套件的最新伺服器開發套件。針對下載的套件和版本，請遵循 Readme 檔案中的安裝指示。請參閱將伺服器 SDKs與遊戲專案搭配使用的這些說明。
 - [對於使用 C++、C# 或 Go 的開發環境](#)
 - [適用於 Unreal Engine 專案 \(僅適用於 Unreal 程式庫的 C++ 伺服器 SDK\)](#)
 - [適用於 Unity 專案 \(僅適用於 Unity 程式庫的 C# 伺服器 SDK\)](#)
 - [與 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式搭配使用](#)
 - [與 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式搭配使用](#)
2. 更新您的伺服器程式碼，如下所示：
 - 將伺服器程式碼回呼函數onCreateGameSession()變更為 onStartGameSession()。
 - 視需要更新InitSDK()輸入：
 - 如果您計劃使用 Amazon GameLift Servers 代理程式將遊戲伺服器組建部署到Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群或 Anywhere 機群：

呼叫InitSDK()無參數 ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#))。此呼叫會設定運算環境以及與 Amazon GameLift Servers服務的 WebSocket 連線。
 - 如果您打算在沒有 Amazon GameLift Servers 代理程式的情況下，將遊戲伺服器組建部署到 Anywhere 機群：

InitSDK() 使用伺服器參數 ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#)) 呼叫。遊戲伺服器程序使用這些參數來建立與服務的連線Amazon GameLift Servers。

3. 如果您的遊戲伺服器建置或其他託管應用程式在執行時與其他 AWS 資源通訊，您將需要變更應用程式存取這些資源的方式。以新的伺服器 SDK AssumeRoleCredentials 動作 GetFleetRoleCredentials() (適用於遊戲伺服器) 取代 的使用，或使用共用的登入資料 (適用於其他應用程式)。如需如何實作此變更的詳細資訊，請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。
4. 如果您的專案呼叫伺服器 SDK 動作 GetInstanceCertificate() 來擷取 TLS 憑證，請修改您的程式碼以改用新的 GetComputeCertificate() ([C++](#)) ([C#](#)) ([Unreal](#))。
5. 將遊戲組建上傳至 Amazon GameLift Servers (例如使用 [upload-build](#) 或 [CreateBuild\(\)](#)) 時，請將 ServerSdkVersion 參數設定為您正在使用的 5.x 版本 (此參數目前預設為 4.0.2)。此參數必須符合遊戲伺服器組建中的實際伺服器 SDK 程式庫。如果您為上傳的遊戲伺服器組建指定錯誤的版本，則使用該組建建立的任何機群都會失敗。請參閱 [為 建立遊戲伺服器組建 Amazon GameLift Servers](#)。

下列範例說明如何指定伺服器 SDK 版本：

```
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. 如果您使用指令碼遠端連線至受管機群，請更新指令碼以使用新程序，如中所述 [連線至機群執行個體](#)。

適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用伺服器 SDK 5.x 參考整合多玩家遊戲，以便與 進行託管。Amazon GameLift Servers 如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

本主題說明使用 Amazon GameLift Servers C++ 標準程式庫 () 建置時可以使用的 C++ API std。具體而言，本文件適用於您使用 -DDGAMELIFT_USE_STD=1 選項編譯的程式碼。

適用於 -- 資料類型的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用 Amazon GameLift Servers C++ 伺服器 SDK 5.x 參考整合多玩家遊戲，以便與 進行託管。Amazon GameLift Servers如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

本主題說明使用 Amazon GameLift Servers C++ 標準程式庫 () 建置時可以使用的 C++ APIstd。具體而言，本文件適用於您使用 `-DDGAMELIFT_USE_STD=1` 選項編譯的程式碼。

[適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

資料類型

- [LogParameters](#)
- [MetricsParameters](#)
- [ProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [Player](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [AttributeValue](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [AwsLongOutcome](#)
- [AwsStringOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsResult](#)
- [GenericOutcome](#)
- [GenericOutcomeCallable](#)

- [PlayerSession](#)
- [StartMatchBackfillOutcome](#)
- [StartMatchBackfillResult](#)
- [GetComputeCertificateOutcome](#)
- [GetComputeCertificateResult](#)
- [GetFleetRoleCredentialsOutcome](#)
- [GetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [ListContainersNetworkInfoOutcome](#)
- [ListContainersNetworkInfoResult](#)
- [ContainerNetworkInfo](#)
- [InitSDKOutcome](#)
- [GameLiftError](#)
- [列舉](#)

LogParameters

識別在遊戲工作階段期間產生的檔案的物件，Amazon GameLift Servers 您想要在遊戲工作階段結束後上傳和存放。遊戲伺服器會將 Amazon GameLift Servers 作為 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫中 `ProcessParameters` 物件的一部分 `LogParameters` 提供給。

屬性	Description
LogPaths	Amazon GameLift Servers 您要存放以供日後存取的遊戲伺服器日誌檔案的目錄路徑清單。伺服器程序會在每個遊戲工作階段期間產生這些檔案。您可以在遊戲伺服器中定義檔案路徑和名稱，並將其存放在根遊戲建置目錄中。 日誌路徑必須是絕對的。例如，如果您的遊戲組建將遊戲工作階段日誌儲存在類似的路徑中 <code>MyGame\sessionLogs\</code>，則路徑會位於 Windows 執行個體 <code>c:\game\MyGame\sessionLogs</code> 上。 Type (類型) : <code>std::vector<std::string></code>

	必要：否

MetricsParameters

使用此資料類型來設定遊戲伺服器的指標收集和當機報告。遊戲伺服器會在 [InitMetrics\(\)](#) 呼叫 Amazon GameLift Servers 中 MetricsParameters 與 通訊。

屬性	Description
StatsdHost	用於指標收集的 StatsD 伺服器主機名稱或 IP 地址。 Type (類型) : std::string 必要：否
StatsdPort	用於指標收集的 StatsD 伺服器連接埠號碼。 Type (類型) : int 必要：否
CrashReporterHost	損毀報告程式伺服器的主機名稱或 IP 地址。 Type (類型) : std::string 必要：否
CrashReporterPort	損毀報告程式伺服器的連接埠號碼。 Type (類型) : int 必要：否
FlushIntervalMs	將指標資料排清至伺服器的間隔，以毫秒為單位。 Type (類型) : int 必要：否

MaxPacketSize

傳送至伺服器的指標封包大小上限，以位元組為單位。

Type (類型) : int

必要：否

ProcessParameters

此資料類型包含傳送至 Amazon GameLift Servers 的一組參數[ProcessReady\(\)](#)。

屬性	Description
LogParameters	具有在遊戲工作階段期間產生之檔案目錄路徑的物件。會 Amazon GameLift Servers 複製和存放檔案以供日後存取。 Type (類型) : Aws::GameLift::Server:: LogParameters 必要：否
OnHealthCheck	Amazon GameLift Servers 呼叫 從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數。每 60 秒會 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數，並等待 60 秒進行回應。伺服器程序 TRUE 會在運作狀態良好時傳回，FALSE 若運作狀態不佳則傳回。如果未傳回任何回應，會將伺服器程序 Amazon GameLift Servers 記錄為運作狀態不佳。 Type (類型) : std::function<bool()> onHealthCheck 必要：否
OnProcessTerminate	Amazon GameLift Servers 叫用 以強制伺服器程序關閉的回呼函數。呼叫此函數後，會 Amazon GameLift Servers 等待 5 分鐘讓伺

	伺服器程序關閉，並在關閉伺服器程序之前回應ProcessEnding()呼叫。 Type (類型) : <code>std::function<void()> onProcessTerminate</code> 必要：是
OnStartGameSession	Amazon GameLift Servers 叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數。會Amazon GameLift Servers呼叫此函數以回應用戶端請求 CreateGameSession。回呼函數會傳遞GameSession物件。 Type (類型) : <code>const std::function<void (Aws::GameLift::Model::GameSession)> onStartGameSession</code> 必要：是
OnUpdateGameSession	Amazon GameLift Servers 呼叫 以將更新後的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數。會在處理配對回填請求時Amazon GameLift Servers呼叫此函數，以提供更新後的配對建構器資料。它會傳遞GameSession物件、狀態更新 (updateReason) 和相符回填票證 ID。 Type (類型) : <code>std::function<void (Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession)> onUpdateGameSession</code> 必要：否

站點

伺服器程序接聽的新玩家連線連接埠號碼。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

Type (類型) : Integer

必要 : 是

UpdateGameSession

此資料類型會更新至遊戲工作階段物件，其中包括遊戲工作階段已更新的原因，以及如果回填是用於填入遊戲工作階段中的玩家工作階段，則相關的回填票證 ID。

Properties	Description
GameSession	GameSession 物件。GameSession 物件包含描述遊戲工作階段的屬性。 Type (類型) : Aws::GameLift::Server::GameSession 必要 : 是
UpdateReason	正在更新遊戲工作階段的原因。 Type (類型) : Aws::GameLift::Server::UpdateReason 必要 : 是
BackfillTicketId	嘗試更新遊戲工作階段的重填票證 ID。 Type (類型) : std::string 必要 : 否

GameSession

此資料類型提供遊戲工作階段的詳細資訊。

Properties	Description
GameSessionId	遊戲工作階段的唯一識別符。遊戲工作階段 ARN 的格式如下：<code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code>。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
名稱	遊戲工作階段的描述性標籤。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
FleetId	遊戲工作階段執行所在的機群的唯一識別符。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
MaximumPlayerSessionCount	遊戲工作階段的玩家連線數目上限。 Type (類型) : <code>int</code> 必要 : 否
站點	遊戲工作階段的連接埠號碼。若要連線至 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : <code>int</code> 必要 : 否

Properties	Description
IpAddress	遊戲工作階段的 IP 地址。若要連線至Amazon GameLift Servers遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要：否
GameSessionData	一組自訂遊戲工作階段屬性，格式為單一字串值。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要：否
MatchmakerData	用於建立遊戲工作階段的配對程序資訊，以 JSON 語法格式化為字串。除了使用的配對組態之外，還包含指派給配對的所有玩家的資料，包括玩家屬性和團隊指派。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要：否
GameProperties	一組遊戲工作階段的自訂屬性，格式為 key : value 對。這些屬性會與啟動新遊戲工作階段的請求一起傳遞。 Type (類型) : <code>std :: vector < GameProperty ></code> 必要：否

Properties	Description
DnsName	指派給執行遊戲工作階段之執行個體的 DNS 識別符。值的格式如下： - 啟用 TLS 的機群：<code><unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com</code>。 - Non-TLS-enabled 的機群：<code>ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com</code>。 連線至在啟用 TLS 的機群上執行的遊戲工作階段時，您必須使用 DNS 名稱，而不是 IP 地址。 Type (類型)：std::string 必要：否

ServerParameters

遊戲伺服器程序用來建立與服務連線的資訊Amazon GameLift Servers。[InitSDK\(\)](#) 只有在遊戲伺服器建置將部署到沒有 Amazon GameLift Servers代理程式的 Anywhere 機群或容器機群時，才呼叫時包含這些參數。對於所有其他部署案例，請呼叫 [InitSDK\(\)](#)而不使用參數。

Properties	Description
webSocketUrl	當您RegisterCompute 使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源時，會GameLiftServerSdkEndpoint Amazon GameLift Servers傳回。 Type (類型)：std::string 必要：是
processId	向託管遊戲的伺服器程序註冊的唯一識別符。

Properties	Description
hostId	Type (類型) : std::string 必要 : 是 HostID 是當您註冊運算ComputeName 時使用的。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : std::string 必要 : 是
fleetId	註冊運算之機群的唯一識別符。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : std::string 必要 : 是
authToken	產生的身分驗證字符Amazon GameLift Servers，用於向 驗證您的伺服器Amazon GameLift Servers。如需詳細資訊，請參閱 GetComputeAuthToken。 Type (類型) : std::string 必要 : 是

StartMatchBackfillRequest

用來建立配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StartMatchBackfill\(\)](#)通話Amazon GameLift Servers中將此資訊傳達給。

Properties	Description
GameSessionArn	唯一的遊戲工作階段識別符。API 操作會以 ARN 格式GetGameSessionId 傳回識別符。

Properties	Description
	Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 是
MatchmakingConfigurationArn	配對建構器用於此請求的唯一識別符，格式為 ARN。原始遊戲工作階段的配對建構器 ARN 位於配對建構器資料屬性中的遊戲工作階段物件中。進一步了解使用配對建構器資料中的配對建構器資料。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 是
Players	一組資料，代表遊戲工作階段中的所有玩家。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。 Type (類型) : <code>std::vector<Player></code> 必要 : 是
TicketId	配對或配對回填請求票證的唯一識別符。如果您不提供值，則 Amazon GameLift Servers 會產生值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否

Player

此資料類型代表配對中的玩家。啟動配對請求時，玩家會有玩家 ID、屬性和可能的延遲資料。會在配對完成後 Amazon GameLift Servers 新增團隊資訊。

Properties	Description
LatencyInMS	一組以毫秒為單位的值，指出玩家連線到位置時所經歷的延遲量。 如果使用此屬性，則玩家只會符合列出的位置。若配對構建器有評估玩家延遲的規則，玩家則必須回報延遲度，方可配對。 Type (類型) : Dictionary<string,int> 必要：否
PlayerAttributes	金鑰：值對的集合，其中包含用於配對的玩家資訊。玩家屬性金鑰必須符合配對規則集中使用的 PlayerAttributes。 如需玩家屬性的詳細資訊，請參閱 Attribute Value。 Type (類型) : std::map<std::string,AttributeValue> 必要：否
PlayerId	玩家的唯一識別符。 Type (類型) : std::string 必要：否
團隊	玩家在配對中獲指派的隊伍名稱。您可以在配對規則集中定義團隊名稱。 Type (類型) : std::string 必要：否

DescribePlayerSessionsRequest

指定要擷取哪些玩家工作階段的物件。伺服器程序會在[DescribePlayerSessions\(\)](#)呼叫時提供此資訊 Amazon GameLift Servers。

Properties	Description
GameSessionId	唯一的遊戲工作階段識別符。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。 遊戲工作階段 ID 格式為 <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string></code>。GameSessionID 是自訂 ID 字串或 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
PlayerSessionId	玩家工作階段的唯一識別符。使用此參數請求單一特定玩家工作階段。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
PlayerId	玩家的唯一識別符。使用此參數來請求特定玩家的所有玩家工作階段。請參閱 產生玩家 IDs。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
PlayerSessionStatusFilter	要篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括： RESERVED – 已收到玩家工作階段請求，但玩家尚未連線到伺服器程序或已經過驗證。

Properties	Description
	- ACTIVE – 播放器已由伺服器程序驗證並連線。 - 已完成 – 玩家連線中斷。 - TIMEDOUT – 已收到玩家工作階段請求，但玩家未連線或未於逾時限制 (60 秒) 內驗證。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
限制	回傳結果的數量上限。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : <code>int</code> 必要 : 否

StopMatchBackfillRequest

用來取消配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StopMatchBackfill\(\)](#)通話中將此資訊傳達給 Amazon GameLift Servers 服務。

Properties	Description
GameSessionArn	取消請求的唯一遊戲工作階段識別符。 Type (類型) : <code>char[]</code>

Properties	Description
	必要：否
MatchmakingConfigurationArn	此請求傳送至之配對建構器的唯一識別符。 Type (類型) : char[] 必要：否
TicketId	要取消之回填請求票證的唯一識別符。 Type (類型) : char[] 必要：否

AttributeValue

在[Player](#)屬性鍵/值對中使用這些值。此物件可讓您使用任何有效的資料類型來指定屬性值：字串、數字、字串陣列或資料映射。每個AttributeValue物件必須完全使用其中一個可用的屬性：S、SL、N或SDM。

Properties	說明
AttrType	指定屬性值的類型。可能的屬性值類型包括： - NONE - 字串 - 雙重 - STRING_LIST - STRING_DOUBLE_MAP 必要：否
S	代表字串屬性值。 Type (類型) : std::string

Properties	說明
	必要：否
N	代表數值屬性值。 Type (類型) : double 必要：否
SL	代表字串屬性值的陣列。 Type (類型) : std::vector<std::string> 必要：否
SDM	代表字串索引鍵和雙值的字典。 Type (類型) : std::map<std::string, double> 必要：否

GetFleetRoleCredentialsRequest

此資料類型可讓遊戲伺服器有限地存取您的其他AWS資源。如需詳細資訊，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

Properties	Description
RoleArn	服務角色的 Amazon Resource Name (ARN) ，可延伸AWS資源的有限存取權。 Type (類型) : std::string 必要：否
RoleSessionName	角色工作階段名稱，可用來唯一識別AWS Security Token Service AssumeRole 工作階段。此名稱會在稽核日誌中公開，例如 CloudTrail 中的稽核日誌。

Properties	Description
	Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否

AwsLongOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : <code>long</code> 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 <code>rvalue</code> ，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : <code>long&&</code> 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

AwsStringOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 <code>rvalue</code>，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : <code>long&&</code> 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

DescribePlayerSessionsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “DescribePlayerSessionsResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 <code>rvalue</code>，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。

Properties	說明
	Type (類型) : <code>Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsResult&&</code> 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

DescribePlayerSessionsResult

包含符合請求之每個玩家工作階段屬性的物件集合。

Properties	說明
NextToken	表示結果下一個序列頁面開始的字符。使用先前呼叫此操作時傳回的字符。若要從結果集的開頭開始，請勿指定值。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 是
PlayerSessions	Type (類型) : <code>IList<the section called “PlayerSession”></code> 必要 :
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 <code>rvalue</code> ，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。

Properties	說明
	Type (類型) : <code>std::string&&</code> 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GenericOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GenericOutcomeCallable

此資料類型是非同步的一般結果。它具有下列屬性：

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

PlayerSession

此資料類型代表Amazon GameLift Servers傳遞至遊戲伺服器的玩家工作階段。如需詳細資訊，請參閱[PlayerSession](#)。

Properties	說明
CreationTime	Type (類型) : long 必要 : 否
FleetId	Type (類型) : std::string 必要 : 否
GameSessionId	Type (類型) : std::string 必要 : 否
IpAddress	Type (類型) : std::string 必要 : 否
PlayerData	Type (類型) : std::string 必要 : 否

Properties	說明
PlayerId	Type (類型) : std::string 必要 : 否
PlayerSessionId	Type (類型) : std::string 必要 : 否
站點	Type (類型) : int 必要 : 否
狀態	用於篩選結果的玩家工作階段狀態。提供 PlayerSessionId 或 PlayerId 時，則 PlayerSessionStatusFilter 不會影響回應。 類型 : PlayerSessionStatus 列舉。可能的值包括以下： • ACTIVE • COMPLETED (已完成) • NOT_SET • 預留 • 逾時 必要 : 否
TerminationTime	Type (類型) : long 必要 : 否
DnsName	Type (類型) : std::string 必要 : 否

StartMatchBackfillOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “StartMatchBackfillResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : StartMatchBackfillResult&& 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

StartMatchBackfillResult

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
TicketId	配對票證的唯一識別符。如果此處未指定票證 ID，Amazon GameLift Servers 將以 UUID 的形式產生票證 ID。使用此識別符來追蹤配對回填票證狀態，並擷取配對結果。 Type (類型) : std::string 必要 : 否

GetComputeCertificateOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “GetComputeCertificateResult” 必要：否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : <code>Aws::GameLift::Server::Model::GetComputeCertificateResult&&</code> 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要：否

GetComputeCertificateResult

運算上 TLS 憑證的路徑和運算的主機名稱。

Properties	說明
CertificatePath	運算資源上 TLS 憑證的路徑。使用 Amazon GameLift Servers 受管機群時，此路徑包含：

Properties	說明
	• <code>certificate.pem</code> : 最終使用者憑證。完整的憑證鏈是<code>certificateChain.pem</code> 附加到此憑證的 組合。 • <code>certificateChain.pem</code> : 包含根憑證和中繼憑證的憑證鏈。 • <code>rootCertificate.pem</code> : 根憑證。 • <code>privateKey.pem</code> : 最終使用者憑證的私有金鑰。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否
ComputeName	運算資源的名稱。 Type (類型) : <code>std::string</code> 必要 : 否

GetFleetRoleCredentialsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “GetFleetRoleCredentialsResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 <code>rvalue</code>，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : <code>Aws::GameLift::Server::Model::GetFleetRoleCredentialsResult</code> 必要 : 否

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GetFleetRoleCredentialsResult

Properties	說明
AccessKeyId	要驗證並提供AWS資源存取權的存取金鑰 ID。 Type (類型) : string 必要 : 否
AssumedRoleId	服務角色所屬的使用者 ID。 Type (類型) : string 必要 : 否
AssumedRoleUserArn	服務角色所屬使用者的 Amazon Resource Name (ARN)。 Type (類型) : string 必要 : 否
Expiration	工作階段登入資料過期前的時間長度。 Type (類型) : DateTime 必要 : 否

Properties	說明
SecretAccessKey	用於身分驗證的私密存取金鑰 ID。 Type (類型) : string 必要 : 否
SessionToken	識別目前作用中工作階段與AWS資源互動的字符。 Type (類型) : string 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

ListContainersNetworkInfoOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “ListContainersNetworkInfoResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。

Properties	說明
	Type (類型) : <code>Aws::GameLift::Server::Model::ListContainersNetworkInfoResult&&</code> 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : <code>bool</code> 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

ListContainersNetworkInfoResult

與呼叫遊戲伺服器程序在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainersNetworkInfo	在執行個體上執行的每個容器的網路資訊清單。 類型 : 定義 <code>GAMELIFT_USE_STD</code> <code>std::vector< the section called “ContainerNetworkInfo” ></code> 時 ; 否則是具有名為 <code>GetContainersNetworkInfoCount()</code> 之存取點的固定陣列。 必要 : 否

ContainerNetworkInfo

在執行個體上執行的單一容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainerName	容器的名稱，如容器群組定義中所定義。 類型：定義 <code>GAMELIFT_USE_STD</code> <code>std::string</code> 時，否則為 <code>char[]</code>。 必要：否
ContainerId	容器的唯一識別符。 類型：定義 <code>GAMELIFT_USE_STD</code> <code>std::string</code> 時；否則為 <code>char[]</code>。 必要：否
IpAddress	Docker 橋接網路上的容器本機 IPv4 地址。 類型：定義 <code>GAMELIFT_USE_STD</code> <code>std::string</code> 時；否則為 <code>char[]</code>。 必要：否
ContainerGroupType	容器所屬的容器群組類型。 類型：ContainerGroupType 列舉。 必要：否

InitSDKOutcome

Note

InitSDKOutcome 只有在您使用 `std` 旗標建置 SDK 時，才會傳回。如果您使用 `nostd` 旗標建置，[the section called “GenericOutcome”](#) 則會改為傳回。

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GameLiftError

Properties	說明
ErrorType	錯誤類型。 類型 : GameLiftErrorType 列舉 。 必要 : 否
ErrorMessage	錯誤訊息。 Type (類型) : std::string 必要 : 否
ErrorName	錯誤的名稱。 Type (類型) : std::string 必要 : 否

列舉

為適用於 Amazon GameLift Servers(C++) 的伺服器 SDK 定義的列舉定義如下：

GameLiftErrorType

指出錯誤類型的字串值。有效值包含：

- BAD_REQUEST_EXCEPTION
- GAMESESSION_ID_NOT_SET – 尚未設定遊戲工作階段 ID。
- INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION
- UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION – 運算類型不支援呼叫的 API。
- LOCAL_CONNECTION_FAILED – 與的本機連線Amazon GameLift Servers失敗。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – 網路尚未初始化。
- SERVICE_CALL_FAILED – 呼叫AWS服務失敗。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- ALREADY_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端已使用 Initialize() 初始化。
- FLEET_MISMATCH – 目標機群與 gameSession 或 playerSession 的機群不相符。
- GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers用戶端尚未初始化。
- GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器尚未初始化。
- GAME_SESSION_ENDED_FAILED – 的 伺服器開發套件Amazon GameLift Servers無法聯絡 服務來報告遊戲工作階段已結束。
- GAME_SESSION_NOT_READY – Amazon GameLift Servers 伺服器遊戲工作階段未啟用。
- GAME_SESSION_READY_FAILED – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告遊戲工作階段已就緒。
- INITIALIZATION_MISMATCH – 在 Server : : Initialize() 之後呼叫用戶端方法，反之亦然。
- NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端尚未使用 Initialize() 初始化。
- NO_TARGET_ALIASID_SET – 尚未設定目標aliasId。
- NO_TARGET_FLEET_SET – 尚未設定目標機群。
- PROCESS_ENDING_FAILED – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告程序即將結束。
- PROCESS_NOT_ACTIVE – 伺服器程序尚未啟用、未繫結至 GameSession，且無法接受或處理 PlayerSessions。

- PROCESS_NOT_READY – 伺服器程序尚未準備好啟用。
- PROCESS_READY_FAILED – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務以報告程序已就緒。
- SDK_VERSION_DETECTION_FAILED – SDK 版本偵測失敗。
- STX_CALL_FAILED – 呼叫 XStx 伺服器後端元件失敗。
- STX_INITIALIZATION_FAILED – XStx 伺服器後端元件無法初始化。
- UNEXPECTED_PLAYER_SESSION – 伺服器遇到未註冊的玩家工作階段。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE – 將訊息傳送至 GameLift Service WebSocket 的可重試失敗。
- WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE – 無法傳送訊息至 GameLift Service WebSocket。
- MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION – 驗證請求失敗。
- PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION – 驗證請求失敗。

ContainerGroupType

容器所屬的容器群組類型。有效值包含：

- GAME_SERVER – 遊戲伺服器複本容器群組。執行個體可以有多個遊戲伺服器容器群組。
- PER_INSTANCE – 每個執行個體的協助程式容器群組。一個執行個體只有一個每個執行個體容器群組。

PlayerSessionCreationPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。
- NOT_SET – 遊戲工作階段未設定為接受或拒絕新的玩家工作階段。

[適用於 -- 資料類型的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

主題

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitMetrics\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessReadyAsync\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome Server::GetSdkVersion();
```

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 [the section called “AwsStringOutcome”](#) 物件傳回。傳回的物件包含版本編號（範例 5.0.0）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitMetrics()

初始化指標系統，以收集和報告伺服器效能資料。為了獲得最佳結果，請在 [之前](#) 呼叫此方法 [InitSDK\(\)](#)，以在 SDK 初始化期間啟用指標收集。

語法

```
Aws::GameLift::GenericOutcome InitMetrics();  
Aws::GameLift::GenericOutcome InitMetrics(const  
    Aws::GameLift::Server::MetricsParameters &metricsParameters);
```

Parameters

[MetricsParameters](#) (選用)

指標集合的組態參數。如果未提供，會使用可由環境變數覆寫的預設值。

傳回值

如果成功，會傳回表示成功的 [the section called “GenericOutcome”](#) 物件。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
// Initialize with default parameters (uses environment variables if available)  
// Defaults: localhost:8125 for StatsD, localhost:8126 for crash reporter  
// FlushInterval: 10000ms, MaxPacketSize: 512 bytes  
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::InitMetrics();  
if (outcome.IsSuccess()) {  
    // Metrics system initialized successfully  
}  
  
// Initialize with custom parameters  
Aws::GameLift::Server::MetricsParameters metricsParams("localhost", 8125, "crash-host",  
    8126, 5000, 1024);
```

```
Aws::GameLift::GenericOutcome customOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::InitMetrics(metricsParams);  
if (customOutcome.IsSuccess()) {  
    // Metrics system initialized with custom parameters  
}
```

InitSDK()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。在啟動時，在與 相關的任何其他初始化步驟之前呼叫此方法Amazon GameLift Servers。此動作會從主機環境讀取伺服器參數，以設定遊戲伺服器程序與服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。它使用等冪符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

如果遊戲伺服器組建在沒有Amazon GameLift Servers代理程式的情況下部署到 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群或容器機群，請呼叫 [InitSDK\(\)](#) 並指定一組伺服器參數。

語法

```
Server::InitSDKOutcome Server::initSdkOutcome = InitSDK();
```

傳回值

傳回 [the section called “InitSDKOutcome”](#) 物件，指出伺服器程序是否已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

範例

```
//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()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。在啟動時，在與 相關的任何其他初始化步驟之前呼叫此方法Amazon GameLift Servers。此動作需要一組伺服器參數，才能設定遊戲伺服器程序與服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。它使用等冪符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

如果遊戲伺服器建置將部署到Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群，或使用 Amazon GameLift Servers 代理程式部署到 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群或容器機群，請呼叫 [InitSDK\(\)](#) 而不使用伺服器參數。

語法

```
Server::InitSDKOutcome Server::initSdkOutcome = InitSDK(serverParameters);
```

Parameters

[ServerParameters](#)

若要在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上初始化遊戲伺服器，請使用下列資訊建構 `ServerParameters` 物件：

- 用來連線至遊戲伺服器的 WebSocket URL。
- 用於託管遊戲伺服器的程序 ID。
- 託管遊戲伺服器程序的運算 ID。
- 包含 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算的 Amazon GameLift Servers 機群 ID。
- Amazon GameLift Servers 操作產生的授權字符。

傳回值

傳回 [the section called “InitSDKOutcome”](#) 物件，指出伺服器程序是否已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

Note

如果部署到 Anywhere 機群的遊戲組建呼叫 `InitSDK()` 失敗，請檢查建立組建資源時使用的 `ServerSdkVersion` 參數。您必須將此值明確設定為正在使用的伺服器 SDK 版本。此參數的預設值為 4.x，不相容。若要解決此問題，請建立新的組建，並將其部署到新的機群。

範例

Amazon GameLift Servers Anywhere 範例

```
//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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。叫用 後呼叫此方法 [InitSDK\(\)](#)。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
GenericOutcome ProcessReady(const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters
    &processParameters);
```

Parameters

processParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，Amazon GameLift Servers服務會叫用它來與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會說明 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫和委派函數的實作。

```
// 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()

若伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。此方法應在伺服器程序準備好託管遊戲工作階段之後呼叫。參數會指定在特定情況下 Amazon GameLift Servers 呼叫的回呼函數名稱。遊戲伺服器代碼必須實作上述函數。

此為非同步呼叫。若要進行同步呼叫，請使用 [ProcessReady\(\)](#)。如需詳細資訊，請參閱[初始化伺服器程序](#)。

語法

```
GenericOutcomeCallable ProcessReadyAsync(  
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

Parameters

processParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，Amazon GameLift Servers服務會叫用它來與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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 通知伺服器程序正在終止。在所有其他清除任務（包括關閉作用中的遊戲工作階段）之後，以及在終止程序之前，呼叫此方法。根據的結果ProcessEnding()，程序會以成功 (0) 或錯誤 (-1) 結束並產生機群事件。如果程序因錯誤而終止，產生的機群事件為SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY。

語法

```

Aws::GameLift::GenericOutcome processEndingOutcome =
    Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();

```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會先呼叫 ProcessEnding() 和 Destroy() 再以成功或錯誤結束程式碼終止伺服器程序。

```
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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已啟用遊戲工作階段，現在已準備好接收玩家連線。在所有遊戲工作階段初始化之後，應該呼叫此動作做為回onStartGameSession()呼函數的一部分。

語法

```
Aws::GameLift::GenericOutcome activateGameSessionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::ActivateGameSession();
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例顯示ActivateGameSession()稱為onStartGameSession()委派函數的一部分。

```
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()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。

語法

```
GenericOutcome
UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy
newPlayerSessionPolicy);
```

Parameters

playerCreationSessionPolicy

類型：PlayerSessionCreationPolicy [列舉值](#)。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =

    Aws::GameLift::Server::UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCr
```

GetGameSessionId()

擷取作用中伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

對於未使用遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 [the section called “GameLiftError”](#)。

語法

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 [the section called “AwsStringOutcome”](#) 物件傳回。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

對於未使用遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 `Success=True` 和 `GameSessionId=""`。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome sessionIdOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetGameSessionId();
```

GetTerminationTime()

若設有終止時間，即傳回伺服器程序排定關閉的時間。伺服器程序在收到來自的 `onProcessTerminate()` 呼後會採取動作 Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift `ServersonProcessTerminate()` 會呼叫，原因如下：

- 當伺服器程序回報運作狀態不佳或未回應時 Amazon GameLift Servers。
- 在縮減規模事件期間終止執行個體時。
- 當執行個體因 [spot-instance 中斷](#) 而終止時。

語法

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

傳回值

如果成功，會將終止時間傳回為 `AwsDateTimeOutcome` 物件。值是終止時間，以自以來經過的刻度表示 `0001 00:00:00`。例如，日期時間值 `2020-09-13 12:26:40 -000Z` 等於 `637355968000000000` 刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

如果程序尚未收到 `ProcessParameters.OnProcessTerminate()` 回呼，則會傳回錯誤訊息。如需關閉伺服器程序的詳細資訊，請參閱 [回應伺服器程序關閉通知](#)。

範例

```
Aws::GameLift::AwsLongOutcome TermTimeOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetTerminationTime();
```


AcceptPlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線至伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效。驗證玩家工作階段後，會將玩家位置 Amazon GameLift Servers 的狀態從 RESERVED 變更為 ACTIVE。

語法

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段 Amazon GameLift Servers 時由發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會處理連線請求，其中包含驗證和拒絕非有效的玩家工作階段 IDs。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection& connection, const std::string&
playerSessionId)
{
    Aws::GameLift::GenericOutcome connectOutcome =
    Aws::GameLift::Server::AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(connectOutcome.IsSuccess())
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(connectOutcome.GetError().GetMessage());
    }
}
```

RemovePlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知玩家已中斷與伺服器程序的連線。作為回應，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置變更為可用。

語法

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由 發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

DescribePlayerSessions()

擷取玩家工作階段資料，其中包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此方法取得下列相關資訊：

- 單一玩家工作階段
- 遊戲工作階段中的所有玩家工作階段
- 與單一玩家 ID 相關聯的所有玩家工作階段

語法

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest  
    describePlayerSessionsRequest)
```

Parameters

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

描述要擷取哪些玩家工作階段的 [the section called “DescribePlayerSessionsRequest”](#) 物件。

傳回值

如果成功，會傳回 [the section called “DescribePlayerSessionsOutcome”](#) 物件，內含一組與請求參數相符的玩家工作階段物件。

範例

此範例會請求所有玩家工作階段主動連接到指定的遊戲工作階段。透過省略 NextToken 並將限制值設定為 10，會 Amazon GameLift Servers 傳回符合請求的前 10 個玩家工作階段記錄。

```
// 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()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。如需詳細資訊，請參閱 [FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家相符，會使用回呼函數 Amazon GameLift Servers 交付更新的配對建構器資料 `OnUpdateGameSession()`。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest
startBackfillRequest);
```

Parameters

StartMatchBackfillRequest

StartMatchBackfillRequest 物件，可傳達下列資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此資訊是選用的；如果未提供 ID，Amazon GameLift Servers 將產生一個 ID。
- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值位於遊戲工作階段的配對建構器資料中。
- 要回填的遊戲工作階段 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家的可用配對資料。

傳回值

傳回具有相符回填票證 ID 或失敗並顯示錯誤訊息的 [the section called “StartMatchBackfillOutcome”](#) 物件。

範例

```
// 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()

取消作用中的配對回填請求。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch回填功能](#)。

語法

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

Parameters

[StopMatchBackfillRequest](#)

識別要取消之配對票證的 StopMatchBackfillRequest 物件：

- 指派給回填請求的票證 ID。
- 回填請求傳送到的配對建構器。
- 與回填請求相關聯的遊戲工作階段。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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()

擷取用於加密 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源與 之間網路連線的 TLS 憑證路徑 Amazon GameLift Servers。您可以在向 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群註冊運算裝置時使用憑證路徑。如需詳細資訊，請參閱 [RegisterCompute](#)。

語法

```
GetComputeCertificateOutcome Server::GetComputeCertificate()
```

傳回值

傳回 [the section called “GetComputeCertificateOutcome”](#)。

範例

```
Aws::GameLift::GetComputeCertificateOutcome certificate =  
    Aws::GameLift::Server::GetComputeCertificate();
```

GetFleetRoleCredentials()

擷取授權 與其他 互動的 IAM 角色登入Amazon GameLift Servers資料AWS 服務。如需詳細資訊，請參閱[將Amazon GameLift Servers託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

語法

```
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentials(GetFleetRoleCredentialsRequest  
    request);
```

Parameters

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

傳回值

其會傳回 [the section called “GetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) 物件。

範例

```
// 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);
```

此範例顯示使用選用RoleSessionName值將名稱指派給登入資料工作階段，以供稽核之用。如果您未提供角色工作階段名稱，則會使用預設值 *#fleet-id#-#host-id#*。

```
// 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);
```

ListContainersNetworkInfo()

擷取在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊，包括每個容器的名稱、ID、本機 IP 地址和容器群組類型。使用此資訊可讓遊戲伺服器程序探索在相同執行個體上執行的其他容器並與之通訊。

只有容器機群才支援此動作。從任何其他運算類型呼叫時，會傳回UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION錯誤。會從在執行個體上本機執行的探索伺服器Amazon GameLift Servers取得網路資訊。

語法

```
ListContainersNetworkInfoOutcome ListContainersNetworkInfo()
```

傳回值

傳回 [the section called “ListContainersNetworkInfoOutcome”](#)。

範例

```
Aws::GameLift::ListContainersNetworkInfoOutcome containersNetworkInfo =
    Aws::GameLift::Server::ListContainersNetworkInfo();
```

Destroy()

從記憶體釋放Amazon GameLift Servers遊戲伺服器 SDK。最佳實務是在終止程序之後ProcessEnding()和之前呼叫此方法。如果您使用的是 Anywhere 機群，而且沒有在每次遊戲工作階段後終止伺服器程序，請呼叫 Destroy()，然後在通知Amazon GameLift Servers程序已準備好使用 託管遊戲工作階段之前InitSDK()重新初始化ProcessReady()。

語法

```
GenericOutcome Aws::GameLift::Server::Destroy();
```

Parameters

沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
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);
}
```

適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用伺服器 SDK 5.x 參考整合多玩家遊戲，以便與 進行託管。Amazon GameLift Servers如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。如果您使用的是 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，另請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)。

適用於 -- 資料類型的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用 Amazon GameLift Servers C# 伺服器 SDK 5.x 參考整合您的多玩家遊戲，以便與 進行託管。Amazon GameLift Servers如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。如果您使用的是 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，另請參閱 [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)。

[適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

資料類型

- [LogParameters](#)
- [MetricsParameters](#)
- [ProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [Player](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [AttributeValue](#)
- [AwsStringOutcome](#)
- [GenericOutcome](#)
- [MetricsManagerOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [DescribePlayerSessionsResult](#)
- [PlayerSession](#)
- [StartMatchBackfillOutcome](#)
- [StartMatchBackfillResult](#)
- [GetComputeCertificateOutcome](#)
- [GetComputeCertificateResult](#)
- [GetFleetRoleCredentialsOutcome](#)

- [GetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [ListContainersNetworkInfoOutcome](#)
- [ListContainersNetworkInfoResult](#)
- [ContainerNetworkInfo](#)
- [AwsDateTimeOutcome](#)
- [GameLiftError](#)
- [列舉](#)

LogParameters

使用此資料類型來識別您希望遊戲伺服器在遊戲工作階段結束後上傳到Amazon GameLift Servers 遊戲工作階段期間產生的檔案。遊戲伺服器會在[ProcessReady\(\)](#)呼叫LogParameters toAmazon GameLift Servers中通訊。

屬性	Description
LogPaths	Amazon GameLift Servers 您要存放以供日後存取的遊戲伺服器日誌檔案的目錄路徑清單。伺服器程序會在每個遊戲工作階段期間產生這些檔案。您可以在遊戲伺服器中定義檔案路徑和名稱，並將其存放在根遊戲建置目錄中。 日誌路徑必須是絕對的。例如，如果您的遊戲組建將遊戲工作階段日誌儲存在類似的路徑中MyGame\sessionLogs\，則路徑會位於Windows 執行個體c:\game\MyGame\sessionLogs 上。 Type (類型) : List<String> 必要：否

MetricsParameters

使用此資料類型來設定遊戲伺服器的指標收集和當機報告。遊戲伺服器會在 [InitMetrics\(\)](#)呼叫Amazon GameLift Servers中MetricsParameters與 通訊。

屬性	Description
StatsdHost	用於指標收集的 StatsD 伺服器主機名稱或 IP 地址。 Type (類型) : String 必要 : 否
StatsdPort	用於指標收集的 StatsD 伺服器連接埠號碼。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
CrashReporterHost	損毀報告程式伺服器的主機名稱或 IP 地址。 Type (類型) : String 必要 : 否
CrashReporterPort	損毀報告程式伺服器的連接埠號碼。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
FlushIntervalMs	將指標資料排清至伺服器的間隔，以毫秒為單位。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
MaxPacketSize	傳送至伺服器的指標封包大小上限，以位元組為單位。 Type (類型) : Integer 必要 : 否

ProcessParameters

此資料類型包含在[ProcessReady\(\)](#)呼叫Amazon GameLift Servers中傳送至 的一組參數。

屬性	Description
LogParameters	具有遊戲工作階段日誌檔案目錄路徑清單的物件。 Type (類型) : <code>Aws::GameLift::Server:: LogParameters</code> 必要：是
OnHealthCheck	Amazon GameLift Servers 呼叫 從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數名稱。 每 60 秒 Amazon GameLift Servers會呼叫此函數。呼叫此函數Amazon GameLift Servers等待 60 秒等待回應後，如果沒有收到回應， 會將伺服器程序Amazon GameLift Servers記錄為運作狀態不佳。 Type (類型) : <code>void OnHealthCheckDelegate()</code> 必要：是
OnProcessTerminate	Amazon GameLift Servers 叫用以強制伺服器程序關閉的回呼函數名稱。呼叫此函數後， Amazon GameLift Servers 會等待五分鐘，讓系統能關閉伺服器程序，並透過 ProcessEnding() 呼叫進行回應，再將伺服器程序關閉。 Type (類型) : <code>void OnProcessTerminateDelegate()</code> 必要：是
OnStartGameSession	Amazon GameLift Servers 叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數名稱。 會Amazon

GameLift Servers 呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession](#)。回呼函數會接受 [GameSession](#) 物件。

Type (類型) : void OnStartGameSession Delegate([GameSession](#))

必要：是

OnUpdateGameSession

Amazon GameLift Servers 叫用以將更新後的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數名稱。會在處理配對回填請求時 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數，以提供更新的配對建構器資料。它會傳遞 [GameSession](#) 物件、狀態更新 (updateReason) 和相符回填票證 ID。

類型：作廢 OnUpdateGameSessionDelegate ([UpdateGameSession](#))

必要：否

站點

伺服器程序接聽新玩家連線的連接埠號碼。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

Type (類型) : Integer

必要：是

UpdateGameSession

更新遊戲工作階段物件的資訊，包括遊戲工作階段更新的原因。如果更新與相符回填動作相關，則此資料類型會包含回填票證 ID。

Properties	Description
GameSession	GameSession 物件。GameSession 物件包含描述遊戲工作階段的屬性。 Type (類型) : GameSession GameSession() 必要 : 是
UpdateReason	正在更新遊戲工作階段的原因。 Type (類型) : UpdateReason UpdateReason() 必要 : 是
BackfillTicketId	嘗試更新遊戲工作階段的回填票證 ID。 Type (類型) : String 必要 : 是

GameSession

遊戲工作階段的詳細資訊。

Properties	Description
GameSessionId	遊戲工作階段的唯一識別符。遊戲工作階段 ARN 的格式如下 : <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code>。 Type (類型) : String 必要 : 否
名稱	遊戲工作階段的描述性標籤。

Properties	Description
	Type (類型) : String 必要 : 否
FleetId	遊戲工作階段執行所在的機群的唯一識別符。 Type (類型) : String 必要 : 否
MaximumPlayerSessionCount	遊戲工作階段的玩家連線數目上限。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
站點	遊戲工作階段的連接埠號碼。若要連線至 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
IpAddress	遊戲工作階段的 IP 地址。若要連線至 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : String 必要 : 否
GameSessionData	一組自訂遊戲工作階段屬性，格式為單一字串值。 Type (類型) : String 必要 : 否

Properties	Description
MatchmakerData	用於建立遊戲工作階段的配對程序資訊，以 JSON 語法格式為字串。除了使用的配對組態之外，還包含指派給配對之所有玩家的資料，包括玩家屬性和團隊指派。 Type (類型) : String 必要 : 否
GameProperties	一組遊戲工作階段的自訂屬性，格式為 key : value 對。這些屬性會與啟動新遊戲工作階段的請求一起傳遞。 Type (類型) : Dictionary<string, string> 必要 : 否
DnsName	指派給執行遊戲工作階段之執行個體的 DNS 識別符。值的格式如下： - 啟用 TLS 的機群 : <unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com 。 - Non-TLS-enabled 的機群 : ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com 。 連線至在啟用 TLS 的機群上執行的遊戲工作階段時，您必須使用 DNS 名稱，而不是 IP 地址。 Type (類型) : String 必要 : 否

ServerParameters

用來維護 Amazon GameLift Servers Anywhere 伺服器與 Amazon GameLift Servers 服務之間連線的資訊。使用 啟動新的伺服器程序時，會使用此資訊 [InitSDK\(\)](#)。對於託管在 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 執行個體上的伺服器，請使用空物件。

Properties	Description
WebSocketUrl	當您 <code>RegisterCompute</code> 作為 Amazon GameLift Servers Anywhere 的一部分時 <code>GameLiftServerSdkEndpoint</code> 傳回的。 Type (類型) : String 必要 : 是
ProcessId	向託管遊戲的伺服器程序註冊的唯一識別符。 Type (類型) : String 必要 : 是
HostId	主機的唯一識別符，其中包含託管遊戲的伺服器程序。hostId 是您在註冊運算時使用的 <code>ComputeName</code>。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute Type (類型) : String 必要 : 是
FleetId	註冊運算之機群的機群 ID。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : String 必要 : 是
AuthToken	產生的身分驗證字符 Amazon GameLift Servers，用於向 驗證您的伺服器 Amazon

Properties	Description
	GameLift Servers。如需詳細資訊，請參閱 GetComputeAuthToken 。
	Type (類型) : String
	必要：是

StartMatchBackfillRequest

用來建立配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在 [StartMatchBackfill\(\)](#) 通話 Amazon GameLift Servers 中將此資訊傳達給。

Properties	Description
GameSessionArn	唯一的遊戲工作階段識別符。API 操作會以 ARN 格式 GetGameSessionId 傳回識別符。 Type (類型) : String 必要：是
MatchmakingConfigurationArn	配對建構器用於此請求的唯一識別符，格式為 ARN。原始遊戲工作階段的配對建構器 ARN 位於配對建構器資料屬性中的遊戲工作階段物件中。進一步了解使用配對建構器資料中的 配對建構器資料 。 Type (類型) : String 必要：是
Players	一組資料，代表目前在遊戲工作階段中的所有玩家。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。 Type (類型) : List<Player> 必要：是

Properties	Description
TicketId	配對或配對回填請求票證的唯一識別符。如果您不提供值，則 Amazon GameLift Servers 會產生值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。 Type (類型) : String 必要 : 否

Player

代表配對中的玩家。當配對請求開始時，玩家會有玩家 ID、屬性和可能的延遲資料。會在配對完成後 Amazon GameLift Servers 新增團隊資訊。

Properties	Description
LatencyInMS	一組以毫秒為單位的值，表示玩家連線到某個位置時所經歷的延遲量。 如果使用此屬性，則玩家只會符合列出的位置。若配對構建器有評估玩家延遲的規則，玩家則必須回報延遲度，方可配對。 Type (類型) : Dictionary<string, int> 必要 : 否
PlayerAttributes	包含玩家資訊的金鑰：值對集合，可用於配對。玩家屬性金鑰必須符合配對規則集中使用的 PlayerAttributes。 如需玩家屬性的詳細資訊，請參閱 Attribute Value。 Type (類型) : Dictionary<string, AttributeValue>

Properties	Description
	必要：否
PlayerId	玩家的唯一識別符。 Type (類型) : String 必要：否
團隊	玩家在配對中獲指派的隊伍名稱。您可以在配對規則集中定義團隊名稱。 Type (類型) : String 必要：否

DescribePlayerSessionsRequest

此資料類型用於指定要擷取的玩家工作階段，可透過多種方式使用：(1) 提供 PlayerSessionId 要求特定玩家工作階段；(2) 提供 GameSessionId 要求指定遊戲工作階段之中的所有玩家工作階段；或 (3) 提供 PlayerId 要求指定玩家的所有玩家工作階段。對於大量的玩家工作階段，可使用分頁參數擷取結果做為循序頁面。

Properties	Description
GameSessionId	唯一的遊戲工作階段識別符。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。遊戲工作階段 ID 格式如下：arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>。<ID string> 的值可能是自訂 ID 字串 (若在建立遊戲工作階段時有指定 ID)，或是產生的字串。 Type (類型) : String 必要：否
PlayerSessionId	玩家工作階段的唯一識別符。

Properties	Description
	Type (類型) : String 必要 : 否
PlayerId	玩家的唯一識別符。請參閱 產生玩家 IDs。 Type (類型) : String 必要 : 否
PlayerSessionStatusFilter	要篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括下列項目： • RESERVED – 玩家工作階段要求已收到，但玩家尚未連線至伺服器程序及/或通過驗證。 • ACTIVE – 玩家已由伺服器程序驗證，目前已連線。 • COMPLETED – 玩家連線已中斷。 • TIMEDOUT – 玩家工作階段要求已收到，但玩家並未在逾時限制 (60 秒) 內連線及/或通過驗證。 Type (類型) : String 必要 : 否
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : String 必要 : 否

Properties	Description
限制	回傳結果的數量上限。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : int 必要 : 否

StopMatchBackfillRequest

用來取消配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StopMatchBackfill\(\)](#)通話中將此資訊傳達給 Amazon GameLift Servers 服務。

Properties	Description
GameSessionArn	取消請求的唯一遊戲工作階段識別符。 Type (類型) : string 必要 : 是
MatchmakingConfigurationArn	傳送此請求之配對建構器的唯一識別符。 Type (類型) : string 必要 : 是
TicketId	要取消之回填請求票證的唯一識別符。 Type (類型) : string 必要 : 是

GetFleetRoleCredentialsRequest

此資料類型可讓遊戲伺服器有限地存取您的其他AWS資源。如需詳細資訊，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

Properties	Description
RoleArn	服務角色的 Amazon Resource Name (ARN) , 可延伸AWS資源的有限存取權。 Type (類型) : string 必要 : 是
RoleSessionName	描述使用角色登入資料的工作階段名稱。 Type (類型) : string 必要 : 否

AttributeValue

在[Player](#)屬性鍵/值對中使用這些值。此物件可讓您使用任何有效的資料類型來指定屬性值：字串、數字、字串陣列或資料映射。每個AttributeValue物件只能使用其中一個可用的屬性。

Properties	說明
attrType	指定屬性值的類型。 類型 : AttrType列舉值。 必要 : 否
S	代表字串屬性值。 Type (類型) : string 必要 : 是
N	代表數值屬性值。 Type (類型) : double 必要 : 是
SL	代表字串屬性值的陣列。

Properties	說明
	Type (類型) : string[] 必要：是
SDM	代表字串索引鍵和雙值的字典。 Type (類型) : Dictionary<string, double> 必要：是

AwsStringOutcome

此資料類型來自 `動作`，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : string 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要：否

GenericOutcome

此資料類型來自 `動作`，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

MetricsManagerOutcome

代表 [InitMetrics\(\)](#) 呼叫的結果。在成功時包含 MetricsManager 執行個體，或在失敗時包含錯誤資訊。

結果	用於收集和報告指標的 MetricsManager 執行個體。 Type (類型) : MetricsManager 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

DescribePlayerSessionsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “DescribePlayerSessionsResult” 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

DescribePlayerSessionsResult

Properties	說明
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : string 必要 : 是
PlayerSessions	包含符合請求之每個玩家工作階段屬性的物件集合。 Type (類型) : IList<the section called “PlayerSession” > 必要 :
成功	動作是否成功。

Properties	說明
	Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

PlayerSession

Properties	說明
CreationTime	Type (類型) : long 必要 : 是
FleetId	Type (類型) : string 必要 : 是
GameSessionId	Type (類型) : string 必要 : 是
IpAddress	Type (類型) : string 必要 : 是
PlayerData	Type (類型) : string 必要 : 是
PlayerId	Type (類型) : string 必要 : 是
PlayerSessionId	Type (類型) : string

Properties	說明
	必要：是
站點	Type (類型) : int 必要：是
狀態	類型：PlayerSessionStatus 列舉 。 必要：是
TerminationTime	Type (類型) : long 必要：是
DnsName	Type (類型) : string 必要：是

StartMatchBackfillOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “StartMatchBackfillResult” 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError”

Properties	說明
	必要：否

StartMatchBackfillResult

Properties	說明
TicketId	Type (類型) : string 必要：是

GetComputeCertificateOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “GetComputeCertificateResult” 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要：否

GetComputeCertificateResult

運算上 TLS 憑證的路徑和運算的主機名稱。

Properties	說明
CertificatePath	Type (類型) : string 必要 : 是
ComputeName	Type (類型) : string 必要 : 是

GetFleetRoleCredentialsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “GetFleetRoleCredentialsResult” 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GetFleetRoleCredentialsResult

Properties	說明
AccessKeyId	要驗證並提供AWS資源存取權的存取金鑰 ID。

Properties	說明
	Type (類型) : string 必要 : 否
AssumedRoleId	服務角色所屬的使用者 ID。 Type (類型) : string 必要 : 否
AssumedRoleUserArn	服務角色所屬使用者的 Amazon Resource Name (ARN)。 Type (類型) : string 必要 : 否
Expiration	工作階段登入資料過期前的時間長度。 Type (類型) : DateTime 必要 : 否
SecretAccessKey	用於身分驗證的私密存取金鑰 ID。 Type (類型) : string 必要 : 否
SessionToken	識別目前作用中工作階段與AWS資源互動的字符。 Type (類型) : string 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是

Properties	說明
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

ListContainersNetworkInfoOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “ListContainersNetworkInfoResult” 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

ListContainersNetworkInfoResult

與呼叫遊戲伺服器程序在相同執行個體上執行的所有容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainersNetworkInfo	在執行個體上執行的每個容器的網路資訊清單。

Properties	說明
	類型： the section called “ContainerNetworkInfo”物件清單
	必要：否

ContainerNetworkInfo

在執行個體上執行之單一容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainerName	容器的名稱，如容器群組定義中所定義。 Type (類型)：string 必要：否
ContainerId	容器的唯一識別符。 Type (類型)：string 必要：否
IpAddress	Docker 橋接網路上的容器本機 IPv4 地址。 Type (類型)：string 必要：否
ContainerGroupType	容器所屬的容器群組類型。 類型：ContainerGroupType 列舉 。 必要：否

AwsDateTimeOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : DateTime 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “GameLiftError” 必要 : 否

GameLiftError

Properties	說明
ErrorType	錯誤類型。 類型 : GameLiftErrorType 列舉 。 必要 : 否
ErrorMessage	錯誤的名稱。 Type (類型) : string 必要 : 否
ErrorMessage	錯誤訊息。 Type (類型) : string

Properties	說明
	必要：否

列舉

為適用於 Amazon GameLift Servers(C#) 的伺服器 SDK 定義的列舉定義如下：

AttrType

- NONE
- 字串
- 雙重
- STRING_LIST
- STRING_DOUBLE_MAP

GameLiftErrorType

指出錯誤類型的字串值。有效值包含：

- SERVICE_CALL_FAILED – 呼叫AWS服務失敗。
- LOCAL_CONNECTION_FAILED – 與 的本機連線Amazon GameLift Servers失敗。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – 網路尚未初始化。
- GAMESESSION_ID_NOT_SET – 尚未設定遊戲工作階段 ID。
- BAD_REQUEST_EXCEPTION
- INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION
- UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION – 運算類型不支援呼叫的 API。
- ALREADY_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端已使用 Initialize() 初始化。
- FLEET_MISMATCH – 目標機群與 gameSession 或 playerSession 的機群不相符。
- GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers用戶端尚未初始化。
- GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器尚未初始化。
- GAME_SESSION_ENDED_FAILED – 的 伺服器開發套件Amazon GameLift Servers無法聯絡 服務來報告遊戲工作階段已結束。
- GAME_SESSION_NOT_READY – Amazon GameLift Servers 伺服器遊戲工作階段未啟用。

- `GAME_SESSION_READY_FAILED` – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告遊戲工作階段已就緒。
- `INITIALIZATION_MISMATCH` – 在 `Server : : Initialize()` 之後呼叫用戶端方法，反之亦然。
- `NOT_INITIALIZED` – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端尚未以 `Initialize()` 初始化。
- `NO_TARGET_ALIASID_SET` – 尚未設定目標`aliasId`。
- `NO_TARGET_FLEET_SET` – 尚未設定目標機群。
- `PROCESS_ENDING_FAILED` – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告程序即將結束。
- `PROCESS_NOT_ACTIVE` – 伺服器程序尚未啟用、未繫結至 `GameSession`，且無法接受或處理 `PlayerSessions`。
- `PROCESS_NOT_READY` – 伺服器程序尚未準備好啟用。
- `PROCESS_READY_FAILED` – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告程序已就緒。
- `SDK_VERSION_DETECTION_FAILED` – SDK 版本偵測失敗。
- `STX_CALL_FAILED` – 呼叫 `XStx` 伺服器後端元件失敗。
- `STX_INITIALIZATION_FAILED` – `XStx` 伺服器後端元件無法初始化。
- `UNEXPECTED_PLAYER_SESSION` – 伺服器遇到未註冊的玩家工作階段。
- `WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE`
- `WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN`
- `WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL`
- `WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT`
- `WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE` – 將訊息傳送至 `GameLift Service WebSocket` 的可重試失敗。
- `WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE` – 無法傳送訊息至 `GameLift Service WebSocket`。
- `MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION` – 驗證請求失敗。
- `PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION` – 驗證請求失敗。

PlayerSessionCreationPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。有效值包含：

- `ACCEPT_ALL` – 接受所有新玩家工作階段。
- `DENY_ALL` – 拒絕所有新玩家工作階段。

- NOT_SET – 遊戲工作階段未設定為接受或拒絕新的玩家工作階段。

PlayerSessionStatus

- ACTIVE
- COMPLETED (已完成)
- NOT_SET
- 預留
- 逾時

ContainerGroupType

容器所屬的容器群組類型。有效值包含：

- GAME_SERVER – 遊戲伺服器複本容器群組。執行個體可以有多個遊戲伺服器容器群組。
- PER_INSTANCE – 每個執行個體的協助程式容器群組。一個執行個體只有一個每個執行個體容器群組。

[適用於 -- 資料類型的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

主題

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitMetrics\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)

- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion();
```

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 [the section called “AwsStringOutcome”](#) 物件傳回。傳回的字串包含版本編號（範例為 5.0.0）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
var getSdkVersionOutcome = GameLiftServerAPI.GetSdkVersion();
```

InitMetrics()

初始化指標系統，以收集和報告伺服器效能資料。為了獲得最佳結果，請在 之前呼叫此方法 [InitSDK\(\)](#)，以在 SDK 初始化期間啟用指標收集。

語法

```
MetricsManagerOutcome InitMetrics();  
MetricsManagerOutcome InitMetrics(MetricsParameters metricsParameters);
```

Parameters

[MetricsParameters](#) (選用)

指標集合的組態參數。如果未提供，會使用可由環境變數覆寫的預設值。

傳回值

如果成功，會傳回包含 MetricsManager 執行個體的[the section called “MetricsManagerOutcome”](#)物件。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
// Initialize with default parameters (uses environment variables if available)
var outcome = GameLiftServerAPI.InitMetrics();
if (outcome.Success) {
    var metricsManager = outcome.Result;
} else {
    Console.WriteLine("Failed to initialize metrics: " + outcome.Error.ErrorMessage);
}

// Initialize with custom parameters
var metricsParams = new MetricsParameters("localhost", 8125, "crash-host", 9999, 1000,
    1024);
var customOutcome = GameLiftServerAPI.InitMetrics(metricsParams);
if (customOutcome.Success) {
    var metricsManager = customOutcome.Result;
}
```

InitSDK()

初始化受管 EC2 機群的 Amazon GameLift Servers SDK。在啟動時呼叫此方法，然後再 Amazon GameLift Servers 進行任何其他與相關的初始化。此方法會從主機環境讀取伺服器參數，以設定伺服器與服務之間的通訊 Amazon GameLift Servers。它使用等幕符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

語法

```
GenericOutcome InitSDK();
```

傳回值

如果成功，會傳回 InitSdkOutcome 物件，表示伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

範例

```
//Call InitSDK to establish a local connection with the GameLift agent to enable
    further communication.
```

```
GenericOutcome initSDKOutcome = GameLiftServerAPI.InitSDK();
```

InitSDK()

初始化 Anywhere 機群的 Amazon GameLift Servers SDK。在啟動時呼叫此方法，然後再Amazon GameLift Servers進行任何其他與 相關的初始化。此方法需要明確的伺服器參數，才能設定伺服器和服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。它使用等冪符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

語法

```
GenericOutcome InitSDK(ServerParameters serverParameters);
```

Parameters

[ServerParameters](#)

若要在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上初始化遊戲伺服器，請使用下列資訊建構ServerParameters物件：

- 用來連線至遊戲伺服器的 WebSocket URL。
- 用於託管遊戲伺服器的程序 ID。
- 託管遊戲伺服器程序的運算 ID。
- 包含 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算的Amazon GameLift Servers機群 ID。
- Amazon GameLift Servers 操作產生的授權字符。

傳回值

如果成功，會傳回 InitSdkOutcome 物件，表示伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

Note

如果針對部署到 Anywhere 機群的遊戲組建呼叫InitSDK()失敗，請檢查建立組建資源時使用的ServerSdkVersion參數。您必須將此值明確設定為正在使用的伺服器 SDK 版本。此參數的預設值為 4.x，不相容。若要解決此問題，請建立新的組建，並將其部署到新的機群。

範例

```
//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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。叫用 後呼叫此方法 [InitSDK\(\)](#)。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
GenericOutcome ProcessReady(ProcessParameters processParameters)
```

Parameters

[ProcessParameters](#)

ProcessParameters 物件會保留伺服器程序的相關資訊。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例說明 方法和委派函數實作。

```
// 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 通知伺服器程序正在終止。在所有其他清除任務（包括關閉作用中的遊戲工作階段）之後，以及在終止程序之前，呼叫此方法。根據的結果ProcessEnding()，程序會以成功 (0) 或錯誤 (-1) 結束並產生機群事件。如果程序因錯誤而終止，產生的機群事件為 SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY。

語法

```
GenericOutcome ProcessEnding()
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會在成功或錯誤結束碼終止伺服器程序Destroy()之前呼叫 ProcessEnding()和。

```
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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已啟用遊戲工作階段，現在已準備好接收玩家連線。在所有遊戲工作階段初始化之後，應該呼叫此動作做為回 `onStartGameSession()` 呼函數的一部分。

語法

```
GenericOutcome ActivateGameSession()
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例顯示的是做為 `onStartGameSession()` 委派函式一部分的 `ActivateGameSession()` 受到呼叫。

```
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()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。

語法

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy
    playerSessionPolicy)
```

Parameters

playerSessionPolicy

指出遊戲工作階段是否接受新玩家的字串值。

有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
GenericOutcome updatePlayerSessionPolicyOutcome =  
    GameLiftServerAPI.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy.ACCEPT_ALL);
```

GetGameSessionId()

擷取作用中伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

對於未使用遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 [the section called “GameLiftError”](#)。

語法

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 [the section called “AwsStringOutcome”](#) 物件傳回。如果不成功，會傳回錯誤訊息。」

範例

```
AwsStringOutcome getGameSessionIdOutcome = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId();
```

GetTerminationTime()

若設有終止時間，即傳回伺服器程序排定關閉的時間。伺服器程序在收到來自的 `onProcessTerminate()` 呼後會採取此動作Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift `ServersonProcessTerminate()` 會呼叫，原因如下：

- 當伺服器程序回報運作狀態不佳或未回應時Amazon GameLift Servers。
- 在縮減規模事件期間終止執行個體時。
- 當執行個體因 [spot-instance 中斷](#)而終止時。

語法

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

傳回值

如果成功，會將終止時間傳回為 [the section called “AwsDateTimeOutcome”](#) 物件。此值為終止時間，以自以來經過的刻度表示0001 00:00:00。例如，日期時間值2020-09-13 12:26:40 -000Z等於637355968000000000刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

範例

```
AwsDateTimeOutcome getTerminationTimeOutcome = GameLiftServerAPI.GetTerminationTime();
```

AcceptPlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線至伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效。驗證玩家工作階段後，會將玩家位置 Amazon GameLift Servers的狀態從 RESERVED 變更為 ACTIVE。

語法

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新的玩家工作階段時，GameLift 發行的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例展示了用來處理連線請求的函數，其處理過程包括驗證和拒絕無效的玩家工作階段 ID。

```
void ReceiveConnectingPlayerSessionID (Connection connection, String playerSessionId)
{
    GenericOutcome acceptPlayerSessionOutcome =
    GameLiftServerAPI.AcceptPlayerSession(playerSessionId);
    if(acceptPlayerSessionOutcome.Success)
    {
        connectionToSessionMap.emplace(connection, playerSessionId);
        connection.Accept();
    }
    else
    {
        connection.Reject(acceptPlayerSessionOutcome.Error.ErrorMessage);
    }
}
```

RemovePlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知玩家已中斷與伺服器程序的連線。作為回應，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置變更為可用。

語法

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由 發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
GenericOutcome removePlayerSessionOutcome =  
    GameLiftServerAPI.RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

DescribePlayerSessions()

擷取玩家工作階段資料，其中包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此動作可取得單一玩家工作階段資訊、一個遊戲工作階段中所有玩家工作階段的資訊，或是與單一玩家 ID 關聯的所有玩家工作階段資訊。

語法

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest  
    describePlayerSessionsRequest)
```

Parameters

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

描述要擷取哪些玩家工作階段的[the section called “DescribePlayerSessionsRequest”](#)物件。

傳回值

如果成功，會傳回[the section called “DescribePlayerSessionsOutcome”](#)物件，其中包含一組符合請求參數的玩家工作階段物件。

範例

此範例展示了讓所有玩家工作階段均主動連線至指定之遊戲工作階段的請求。透過省略 NextToken 並將限制值設定為 10，Amazon GameLift Servers 會傳回符合請求的前 10 個玩家工作階段記錄。

```
// 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()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家相符，會使用回呼函數 Amazon GameLift Servers 交付更新的配對建構器資料 `OnUpdateGameSession()`。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest
    startBackfillRequest);
```

Parameters

[StartMatchBackfillRequest](#)

`StartMatchBackfillRequest` 物件會保留有關回填請求的資訊。

傳回值

傳回具有相符回填票證 ID 或失敗並顯示錯誤訊息的 [the section called "StartMatchBackfillOutcome"](#) 物件。

範例

```
// 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()

取消作用中的配對回填請求。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch回填功能](#)。

語法

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

Parameters

[StopMatchBackfillRequest](#)

提供您正在停止之配對票證詳細資訊的StopMatchBackfillRequest物件。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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()

擷取用於加密遊戲伺服器與遊戲用戶端之間網路連線的 TLS 憑證路徑。您可以在向 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群註冊運算裝置時使用憑證路徑。如需詳細資訊，請參閱 [RegisterCompute](#)。

語法

```
GetComputeCertificateOutcome GetComputeCertificate();
```

傳回值

傳回包含下列項目的 `GetComputeCertificateResponse` 物件：

- `CertificatePath`：運算資源上 TLS 憑證的路徑。使用 Amazon GameLift Servers 受管機群時，此路徑包含：
 - `certificate.pem`：最終使用者憑證。完整的憑證鏈是 `certificateChain.pem` 附加到此憑證的組合。
 - `certificateChain.pem`：包含根憑證和中繼憑證的憑證鏈。
 - `rootCertificate.pem`：根憑證。
 - `privateKey.pem`：最終使用者憑證的私有金鑰。
- `ComputeName`：運算資源的名稱。

範例

```
GetComputeCertificateOutcome getComputeCertificateOutcome =
GameLiftServerAPI.GetComputeCertificate();
```

GetFleetRoleCredentials()

擷取授權 與其他 互動的 IAM 角色登入 Amazon GameLift Servers 資料 AWS 服務。如需詳細資訊，請參閱 [將 Amazon GameLift Servers 託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

語法

```
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentials(GetFleetRoleCredentialsRequest request);
```

Parameters

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

將AWS資源的有限存取權延伸到遊戲伺服器的角色登入資料。

傳回值

其會傳回 [the section called “GetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) 物件。

範例

```
// form the fleet credentials request
GetFleetRoleCredentialsRequest getFleetRoleCredentialsRequest = new
    GetFleetRoleCredentialsRequest(){
    RoleArn = "arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/exampleGameLiftAction"
};
GetFleetRoleCredentialsOutcome GetFleetRoleCredentialsOutcome credentials =
    GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest);
```

ListContainersNetworkInfo()

擷取在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊，包括每個容器的名稱、ID、本機 IP 地址和容器群組類型。使用此資訊可讓遊戲伺服器程序探索在相同執行個體上執行的其他容器並與之通訊。

只有容器機群才支援此動作。從任何其他運算類型呼叫時，會傳回UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION錯誤。會從在執行個體上本機執行的探索伺服器Amazon GameLift Servers取得網路資訊。

語法

```
ListContainersNetworkInfoOutcome ListContainersNetworkInfo();
```

傳回值

其會傳回 [the section called “ListContainersNetworkInfoOutcome”](#) 物件。

範例

```
ListContainersNetworkInfoOutcome listContainersNetworkInfoOutcome =  
    GameLiftServerAPI.ListContainersNetworkInfo();
```

Destroy()

從記憶體釋放Amazon GameLift Servers遊戲伺服器 SDK。最佳實務是在終止程序之後ProcessEnding()和之前呼叫此方法。如果您使用的是 Anywhere 機群，而且沒有在每次遊戲工作階段後終止伺服器程序，請在通知程序已準備好使用託管遊戲工作階段之前，先呼叫 Amazon GameLift Servers Destroy()，然後InitSDK()重新初始化 ProcessReady()。

語法

```
GenericOutcome Destroy()
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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);  
}
```

適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK

使用伺服器 SDK 5.x 參考整合多玩家遊戲，以便與 進行託管。Amazon GameLift Servers如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

GameLiftServerAPI.go 定義 Go 伺服器 SDK 動作。

適用於 Amazon GameLift Servers -- 資料類型的 Go 伺服器 SDK

使用伺服器 SDK 參考來整合多玩家遊戲，以便與 進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

GameLiftServerAPI.go 定義 Go 伺服器 SDK 動作。

[適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK](#)

資料類型

- [LogParameters](#)
- [MetricsParameters](#)
- [ProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [ServerParameters](#)
- [StartMatchBackfillRequest](#)
- [Player](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)
- [GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

LogParameters

識別在遊戲工作階段期間產生的檔案的物件，Amazon GameLift Servers您想要在遊戲工作階段結束後上傳和存放。遊戲伺服器會將 Amazon GameLift Servers作為[ProcessReady\(\)](#)呼叫中ProcessParameters物件的一部分LogParameters提供給。

屬性	Description

LogPaths	Amazon GameLift Servers 您要存放以供日後存取的遊戲伺服器日誌檔案的目錄路徑清單。伺服器程序會在每個遊戲工作階段期間產生這些檔案。您可以在遊戲伺服器中定義檔案路徑和名稱，並將其存放在根遊戲建置目錄中。 日誌路徑必須是絕對的。例如，如果您的遊戲組建將遊戲工作階段日誌存放在路徑中，例如 <code>MyGame\sessionLogs\</code>，則路徑會位於 Windows 執行個體 <code>c:\game\MyGame\sessionLogs</code> 上。 Type (類型) : []string 必要：否

MetricsParameters

用於初始化指標系統的物件通訊組態參數。此組態用於設定 StatsD 報告、當機報告和指標處理行為。遊戲伺服器 Amazon GameLift Servers 會在 [InitMetrics\(\)](#) 呼叫過程中提供 MetricsParameters 給。

屬性	Description
StatsdHost	用於指標報告的 StatsD 伺服器主機 (例如 "localhost")。 Type (類型) : string 必要：是
StatsdPort	用於指標報告的 StatsD 伺服器連接埠 (例如 8125)。 Type (類型) : int 必要：是
CrashReporterHost	用於當機追蹤和程序監控的當機報告程式主機。 Type (類型) : string 必要：是
CrashReporterPort	用於當機追蹤和程序監控的當機報告程式連接埠。 Type (類型) : int

	必要：是
FlushIntervalMs	指標排清間隔，以毫秒為單位。控制指標傳送至 StatsD 的頻率。 Type (類型) : int 必要：是
MaxPacketSize	指標的封包大小上限，以位元組為單位。限制傳送至 StatsD 的 UDP 封包大小。 Type (類型) : int 必要：是

ProcessParameters

描述伺服器程序與 之間通訊的物件Amazon GameLift Servers。伺服器程序Amazon GameLift Servers 透過呼叫 將此資訊提供給 [ProcessReady\(\)](#)。

屬性	Description
LogParameters	具有在遊戲工作階段期間產生之檔案目錄路徑的物件。 會Amazon GameLift Servers複製和存放檔案以供日後存取。 Type (類型) : LogParameters 必要：否
OnHealthCheck	Amazon GameLift Servers 呼叫 從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數。 每 60 秒會Amazon GameLift Servers呼叫此函數，並等待 60 秒進行回應。FALSE 如果運作狀態TRUE良好，伺服器程序會傳回 。如果未傳回任何回應， 會將伺服器程序Amazon GameLift Servers記錄為運作狀態不佳。 Type (類型) : OnHealthCheck func() bool 必要：否

OnProcess Terminate	Amazon GameLift Servers 呼叫 以強制伺服器程序關閉的回呼函數。呼叫此函數後，會Amazon GameLift Servers等待 5 分鐘讓伺服器程序關閉，並在關閉伺服器程序之前回應ProcessEnding()呼叫。 Type (類型) : OnProcessTerminate func() 必要：是
OnStartGameSession	Amazon GameLift Servers 呼叫 以將更新後的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數。會在處理配對回填請求時Amazon GameLift Servers呼叫此函數，以提供更新後的配對建構器資料。它會傳遞GameSession物件、狀態更新 (updateReason) 和相符回填票證 ID。 Type (類型) : OnStartGameSession func (model.GameSession) 必要：是
OnUpdateGameSession	Amazon GameLift Servers 叫用以將更新後的遊戲工作階段資訊傳遞至伺服器程序的回呼函數。會在處理配對回填請求後Amazon GameLift Servers呼叫此函數，以提供更新的配對建構器資料。 Type (類型) : OnUpdateGameSession func (model.UpdateGameSession) 必要：否
Port	伺服器程序接聽新玩家連線的連接埠號碼。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。 Type (類型) : int 必要：是

UpdateGameSession

遊戲工作階段物件的更新，其中包括遊戲工作階段更新的原因，以及如果使用回填來填充遊戲工作階段中的玩家工作階段，則相關的回填票證 ID。

Properties	Description
GameSession	GameSession 物件。GameSession 物件包含描述遊戲工作階段的屬性。 Type (類型) : GameSession GameSession() 必要 : 是
UpdateReason	正在更新遊戲工作階段的原因。 Type (類型) : UpdateReason UpdateReason() 必要 : 是
BackfillTicketId	嘗試更新遊戲工作階段的回填票證 ID。 Type (類型) : String 必要 : 否

GameSession

遊戲工作階段的詳細資訊。

Properties	Description
GameSessionId	遊戲工作階段的唯一識別符。遊戲工作階段 Amazon Resource Name (ARN) 的格式如下 : <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> 。 Type (類型) : String 必要 : 否
名稱	遊戲工作階段的描述性標籤。 Type (類型) : String 必要 : 否
FleetId	遊戲工作階段執行所在的機群的唯一識別符。

Properties	Description
	Type (類型) : String 必要 : 否
MaximumPlayerSessionCount	遊戲工作階段的玩家連線數目上限。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
站點	遊戲工作階段的連接埠號碼。若要連線到Amazon GameLift Servers遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : Integer 必要 : 否
IpAddress	遊戲工作階段的 IP 地址。若要連線到Amazon GameLift Servers遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : String 必要 : 否
GameSessionData	一組自訂遊戲工作階段屬性，格式為單一字串值。 Type (類型) : String 必要 : 否
MatchmakerData	用於建立遊戲工作階段的配對程序資訊，以 JSON 語法格式化為字串。除了使用的配對組態之外，還包含指派給配對的所有玩家的資料，包括玩家屬性和團隊指派。 Type (類型) : String 必要 : 否

Properties	Description
GameProperties	一組遊戲工作階段的自訂屬性，格式為 key : value 對。這些屬性會與啟動新遊戲工作階段的請求一起傳遞。 Type (類型) : map[string] string 必要 : 否
DnsName	指派給執行遊戲工作階段之執行個體的 DNS 識別符。值的格式如下： - 啟用 TLS 的機群 : <unique identifier>.<region identifier>.amazongamelift.com 。 - Non-TLS-enabled 的機群 : ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com 。 連線至在啟用 TLS 的機群上執行的遊戲工作階段時，您必須使用 DNS 名稱，而不是 IP 地址。 Type (類型) : String 必要 : 否

ServerParameters

用來維護 Amazon GameLift Servers Anywhere 伺服器與 Amazon GameLift Servers 服務之間連線的資訊。使用 啟動新的伺服器程序時，會使用此資訊 [InitSDK\(\)](#)。對於託管在 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 執行個體上的伺服器，請使用空物件。

Properties	Description
WebSocket URL	當您 RegisterCompute 使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源時，會 GameLiftServerSdkEndpoint Amazon GameLift Servers 傳回。 Type (類型) : string 必要 : 是
ProcessID	向託管遊戲的伺服器程序註冊的唯一識別符。

Properties	Description
HostID	Type (類型) : string 必要 : 是 託管新伺服器程序之運算資源的唯一識別符。 HostID 是當您註冊運算ComputeName 時使用的 。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : string 必要 : 是
FleetID	運算註冊目的地機群的唯一識別符。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : string 必要 : 是
AuthToken	產生的身分驗證字符Amazon GameLift Servers，用於向 驗證您的伺服器Amazon GameLift Servers。如需詳細資訊，請參閱 GetComputeAuthToken。 Type (類型) : string 必要 : 是

StartMatchBackfillRequest

用來建立配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StartMatchBackfill\(\)](#)通話Amazon GameLift Servers中將此資訊傳達給 。

Properties	Description
GameSessionArn	唯一的遊戲工作階段識別符。API 操作會以 ARN 格式GetGameSessionId 傳回識別符。 Type (類型) : String

Properties	Description
	必要：是
MatchmakingConfigurationArn	配對建構器用於此請求的唯一識別符（以 ARN 的形式）。原始遊戲工作階段的配對建構器 ARN 位於配對建構器資料屬性中的遊戲工作階段物件中。如需配對建構器資料的詳細資訊，請參閱使用配對建構器資料。 Type (類型) : String 必要：是
Players	一組資料，代表目前在遊戲工作階段中的所有玩家。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。 Type (類型) : []model.Player 必要：是
TicketId	配對或配對回填請求票證的唯一識別符。如果您不提供值，Amazon GameLift Servers 會產生值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。 Type (類型) : String 必要：否

Player

在配對中代表玩家的物件。當配對請求開始時，玩家會有玩家 ID、屬性和可能的延遲資料。會在配對完成後 Amazon GameLift Servers 新增隊伍資訊。

Properties	Description
LatencyInMS	一組以毫秒為單位的值，指出玩家連線到某個位置時所經歷的延遲量。 如果使用此屬性，則玩家只會符合列出的位置。若配對建構器有評估玩家延遲的規則，玩家則必須回報延遲度，方可配對。 Type (類型) : map[string] int

Properties	Description
	必要：否
PlayerAttributes	包含玩家資訊的金鑰：值對集合，可用於配對。玩家屬性金鑰必須符合配對規則集中使用的 PlayerAttributes。 如需玩家屬性的詳細資訊，請參閱 AttributeValue。 Type (類型) : map[string] AttributeValue 必要：否
PlayerId	玩家的唯一識別符。 Type (類型) : String 必要：否
團隊	玩家在配對中獲指派的隊伍名稱。您可以在配對規則集中定義團隊名稱。 Type (類型) : String 必要：否

DescribePlayerSessionsRequest

指定要擷取哪些玩家工作階段的物件。伺服器程序會在[DescribePlayerSessions\(\)](#)呼叫時提供此資訊 Amazon GameLift Servers。

Properties	Description
GameSessionID	唯一的遊戲工作階段識別符。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。 遊戲工作階段 ID 格式為 <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string></code>。GameSessionID 是自訂 ID 字串或產生的字串。 Type (類型) : String

Properties	Description
	必要：否
PlayerSessionID	玩家工作階段的唯一識別符。使用此參數請求單一特定玩家工作階段。 Type (類型) : String 必要：否
PlayerID	玩家的唯一識別符。使用此參數來請求特定玩家的所有玩家工作階段。請參閱 產生玩家 IDs 。 Type (類型) : String 必要：否
PlayerSessionStatusFilter	要篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括： • RESERVED – 已收到玩家工作階段請求，但玩家尚未連線到伺服器程序或已經過驗證。 • ACTIVE – 播放器已由伺服器程序驗證並連線。 • 已完成 – 玩家連線中斷。 • TIMEDOUT – 已收到玩家工作階段請求，但玩家未連線或未在逾時限制 (60 秒) 內驗證。 Type (類型) : String 必要：否
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : String 必要：否

Properties	Description
Limit	回傳結果的數量上限。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : int 必要 : 否

StopMatchBackfillRequest

用來取消配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StopMatchBackfill\(\)](#)通話中將此資訊傳達給 Amazon GameLift Servers 服務。

Properties	Description
GameSessionArn	取消請求的唯一遊戲工作階段識別符。 Type (類型) : string 必要 : 否
MatchmakingConfigurationArn	傳送此請求之配對建構器的唯一識別符。 Type (類型) : string 必要 : 否
TicketId	要取消之回填請求票證的唯一識別符。 Type (類型) : string 必要 : 否

GetFleetRoleCredentialsRequest

角色登入資料，可將 AWS 資源的有限存取權延伸到遊戲伺服器。如需詳細資訊，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

Properties	Description
RoleArn	服務角色的 ARN，可延伸對 AWS 資源的有限存取權。 Type (類型) : string 必要：是
RoleSessionName	描述使用角色登入資料的工作階段名稱。 Type (類型) : string 必要：是

適用於 Amazon GameLift Servers -- 資料類型的 Go 伺服器 SDK

動作

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitMetrics\(\)](#)
- [InitMetricsFromEnvironment\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)

- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
func GetSdkVersion() (string, error)
```

傳回值

如果成功，會以字串的形式傳回目前的 SDK 版本。傳回的字串包含版本號碼（範例 5.0.0）。如果不成功，會傳回錯誤訊息，例如 `common.SdkVersionDetectionFailed`。

範例

```
version, err := server.GetSdkVersion()
```

InitMetrics()

初始化 Amazon GameLift Servers SDK 的指標集合。此方法會設定指標報告，以協助監控伺服器效能和運作狀態。在之後[InitSDK\(\)](#)但在之前呼叫此方法[ProcessReady\(\)](#)。

語法

```
func InitMetrics() error  
func InitMetrics(metricsParameters MetricsParameters) error
```

Parameters

MetricsParameters（選用）

設定指標集合的 `MetricsParameters` 物件。如果未提供，則會使用預設指標組態。 `MetricsParameters` 結構包含下列欄位：

- StatsdHost - StatsD 伺服器的主機名稱或 IP 地址。
- StatsdPort - StatsD 伺服器的連接埠號碼。
- CrashReporterHost - 損毀報告程式服務的主機名稱或 IP 地址。
- CrashReporterPort - 損毀報告程式服務的連接埠號碼。
- FlushIntervalMs - 清除指標資料的間隔，以毫秒為單位。
- MaxPacketSize - 指標封包的大小上限，以位元組為單位。

如需 MetricsParameters 結構的詳細資訊，請參閱適用於 [C# 資料類型的伺服器 SDK 5.x](#)。

傳回值

如果成功，會傳回 nil 錯誤，指出指標集合已成功初始化。

範例

使用預設組態初始化指標：

```
err := server.InitMetrics()
```

使用自訂組態初始化指標：

```
metricsParams := MetricsParameters{
    StatsdHost:      "localhost",
    StatsdPort:      8125,
    CrashReporterHost: "localhost",
    CrashReporterPort: 9125,
    FlushIntervalMs:  5000,
    MaxPacketSize:    1024,
}

err := server.InitMetrics(metricsParams)
```

InitMetricsFromEnvironment()

使用環境變數的組態來初始化 Amazon GameLift Servers SDK 的指標集合。此方法使用從執行時間環境衍生的預設設定來設定指標報告。

在之後[InitSDK\(\)](#)但在之前呼叫此方法[ProcessReady\(\)](#)。

語法

```
func InitMetricsFromEnvironment() error
```

傳回值

如果成功，會傳回nil錯誤，指出已使用環境組態成功初始化指標集合。

範例

```
err := server.InitMetricsFromEnvironment()
```

InitSDK()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。在與 相關的任何其他初始化Amazon GameLift Servers 發生之前，請在啟動時呼叫此方法。此方法會設定伺服器和服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。

語法

```
func InitSDK(params ServerParameters) error
```

Parameters

[ServerParameters](#)

若要在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上初始化遊戲伺服器，請使用下列資訊建構ServerParameters物件：

- 用來連線至遊戲伺服器的 WebSocket URL。
- 用於託管遊戲伺服器的程序 ID。
- 託管遊戲伺服器程序的運算 ID。
- 包含 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算的Amazon GameLift Servers機群 ID。
- Amazon GameLift Servers 操作產生的授權字符。

若要在Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群上初始化遊戲伺服器，請建構沒有參數的ServerParameters物件。透過此呼叫，Amazon GameLift Servers代理程式會設定運算環境，並自動為您連線至 Amazon GameLift Servers服務。

傳回值

如果成功，會傳回nil錯誤，指出伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

Note

如果針對部署到 Anywhere 機群的遊戲組建呼叫InitSDK()失敗，請檢查建立組建資源時使用的ServerSdkVersion參數。您必須將此值明確設定為正在使用的伺服器 SDK 版本。此參數的預設值為 4.x，不相容。若要解決此問題，請建立新的組建，並將其部署到新的機群。

範例

Amazon GameLift Servers Anywhere 範例

```
//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 受管 EC2 範例

```
//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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。叫用 後呼叫此方法[InitSDK\(\)](#)。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
func ProcessReady(param ProcessParameters) error
```

Parameters

ProcessParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達伺服器程序的下列相關資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，Amazon GameLift Servers服務會叫用這些方法來與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的連接埠號碼。
- 包含Amazon GameLift Servers您要擷取和儲存之任何遊戲工作階段特定檔案路徑的[LogParameters](#)資料類型。

傳回值

如果方法失敗，則傳回包含錯誤訊息的錯誤。nil 如果方法成功，則傳回。

範例

此範例會說明 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫和委派函數的實作。

```
// 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 通知伺服器程序正在終止。在所有其他清除任務（包括關閉作用中的遊戲工作階段）之後，以及在終止程序之前，呼叫此方法。根據的結果ProcessEnding()，

程序會以成功 (0) 或錯誤 (-1) 結束並產生機群事件。如果程序因錯誤而終止，產生的機群事件為 `SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY`。

語法

```
func ProcessEnding() error
```

傳回值

傳回 0 錯誤代碼或定義的錯誤代碼。

範例

```
// 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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已啟用遊戲工作階段，現在已準備好接收玩家連線。在所有遊戲工作階段初始化後，此動作會呼叫為 `onStartGameSession()` 函數的一部分。

語法

```
func ActivateGameSession() error
```

傳回值

如果方法失敗，則傳回包含錯誤訊息的錯誤。

範例

此範例顯示 `ActivateGameSession()` 稱為 `onStartGameSession()` 委派函數的一部分。

```
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()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。

語法

```
func UpdatePlayerSessionCreationPolicy(policy model.PlayerSessionCreationPolicy) error
```

Parameters

playerSessionCreationPolicy

指出遊戲工作階段是否接受新玩家的字串值。

有效值包含：

- **model.AcceptAll** – 接受所有新的玩家工作階段。
- **model.DenyAll** – 拒絕所有新的玩家工作階段。

傳回值

如果發生失敗，則傳回包含錯誤訊息的錯誤。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
err := server.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(model.AcceptAll)
```

GetGameSessionId()

擷取作用中伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

語法

```
func GetGameSessionID() (string, error)
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回遊戲工作階段 ID 和 nil 錯誤。對於尚未透過遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回空字串和 nil 錯誤。

範例

```
gameSessionID, err := server.GetGameSessionID()
```

GetTerminationTime()

傳回伺服器程序排程在可用終止時間時關閉的時間。伺服器程序在收到來自的 `onProcessTerminate()` 呼後會採取此動作 Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift `ServersonProcessTerminate()` 會呼叫，原因如下：

- 當伺服器程序回報運作狀態不佳或尚未回應時 Amazon GameLift Servers。
- 在縮減規模事件期間終止執行個體時。
- 當執行個體因 [spot-instance 中斷](#) 而終止時。

語法

```
func GetTerminationTime() (int64, error)
```

傳回值

如果成功，會以 epoch 秒傳回排定關閉伺服器程序的時間戳記，並終止 nil 錯誤。值是終止時間，以經過的刻度表示 0001 00:00:00。例如，日期時間值 2020-09-13 12:26:40 -0000Z 等於 6373559680000000000 刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

範例

```
terminationTime, err := server.GetTerminationTime()
```

AcceptPlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線至伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效。驗證玩家工作階段後，會將玩家位置 Amazon GameLift Servers 的狀態從 RESERVED 變更為 ACTIVE。

語法

```
func AcceptPlayerSession(playerSessionID string) error
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段 Amazon GameLift Servers 時由發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會處理連線請求，其中包含驗證和拒絕非有效的玩家工作階段 IDs。

```
func ReceiveConnectingPlayerSessionID(conn Connection, playerSessionID string) {  
    err := server.AcceptPlayerSession(playerSessionID)  
    if err != nil {  
        connection.Accept()  
    } else {  
        connection.Reject(err.Error())  
    }  
}
```

RemovePlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知玩家已中斷與伺服器程序的連線。作為回應，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置變更為可用。

語法

```
func RemovePlayerSession(playerSessionID string) error
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由 發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
err := server.RemovePlayerSession(playerSessionID)
```

DescribePlayerSessions()

擷取玩家工作階段資料，其中包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此方法取得下列相關資訊：

- 單一玩家工作階段
- 遊戲工作階段中的所有玩家工作階段
- 與單一玩家 ID 相關聯的所有玩家工作階段

語法

```
func DescribePlayerSessions(req request.DescribePlayerSessionsRequest)
(result.DescribePlayerSessionsResult, error) {
    return srv.describePlayerSessions(&req)
}
```

Parameters

[DescribePlayerSessionsRequest](#)

DescribePlayerSessionsRequest 物件說明要擷取的玩家工作階段。

傳回值

如果成功，會傳回DescribePlayerSessionsResult物件，其中包含一組符合請求參數的玩家工作階段物件。

範例

此範例會請求所有玩家工作階段主動連接到指定的遊戲工作階段。透過省略 NextToken 並將限制值設定為 10，會 Amazon GameLift Servers 傳回符合請求的前 10 個玩家工作階段記錄。

```
// 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()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家相符，會使用回呼函數 Amazon GameLift Servers 交付更新的配對建構器資料 `OnUpdateGameSession()`。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
func StartMatchBackfill(req request.StartMatchBackfillRequest)
(result.StartMatchBackfillResult, error)
```

Parameters

[StartMatchBackfillRequest](#)

StartMatchBackfillRequest 物件會傳達下列資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此資訊是選用的；如果未提供 ID，則 Amazon GameLift Servers 會產生一個 ID。

- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值位於遊戲工作階段的配對建構器資料中。
- 要回填的遊戲工作階段 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家的可用配對資料。

傳回值

傳回具有相符回填票證 ID 或失敗並顯示錯誤訊息的 `StartMatchBackfillResult` 物件。

範例

```
// 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()

取消作用中的配對回填請求。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch回填功能](#)。

語法

```
func StopMatchBackfill(req request.StopMatchBackfillRequest) error
```

Parameters

StopMatchBackfillRequest

StopMatchBackfillRequest 物件，可識別要取消的配對票證：

- 指派給回填請求的票證 ID。
- 回填請求傳送到的配對建構器。
- 與回填請求相關聯的遊戲工作階段。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
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()

擷取用於加密遊戲伺服器與遊戲用戶端之間網路連線的 TLS 憑證路徑。您可以在向 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群註冊運算裝置時，使用憑證路徑。如需詳細資訊，請參閱 [RegisterCompute](#)。

語法

```
func GetComputeCertificate() (result.GetComputeCertificateResult, error)
```

傳回值

傳回包含下列項目的GetComputeCertificateResult物件：

- CertificatePath：運算資源上 TLS 憑證的路徑。使用 Amazon GameLift Servers受管機群時，此路徑包含：

- `certificate.pem`：最終使用者憑證。完整的憑證鏈是`certificateChain.pem`附加到此憑證的組合。
- `certificateChain.pem`：包含根憑證和中繼憑證的憑證鏈。
- `rootCertificate.pem`：根憑證。
- `privateKey.pem`：最終使用者憑證的私有金鑰。
- `ComputeName`：運算資源的名稱。

範例

```
tlsCertificate, err := server.GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest)
```

GetFleetRoleCredentials()

擷取您建立的服務角色登入資料，將許可擴展至其他AWS 服務Amazon GameLift Servers。這些登入資料可讓您的遊戲伺服器使用您的AWS資源。如需詳細資訊，請參閱[設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

語法

```
func GetFleetRoleCredentials(  
    req request.GetFleetRoleCredentialsRequest,  
) (result.GetFleetRoleCredentialsResult, error) {  
    return srv.getFleetRoleCredentials(&req)  
}
```

Parameters

[GetFleetRoleCredentialsRequest](#)

將AWS資源的有限存取權延伸到遊戲伺服器的角色登入資料。

傳回值

傳回包含下列項目的`GetFleetRoleCredentialsResult`物件：

- `AssumedRoleUserArn` - 服務角色所屬使用者的 Amazon Resource Name (ARN)。
- `AssumedRoleId` - 服務角色所屬的使用者 ID。

- AccessKeyId - 用於驗證和提供AWS資源存取權的存取金鑰 ID。
- SecretAccessKey - 用於身分驗證的私密存取金鑰 ID。
- SessionToken - 識別目前作用中工作階段與AWS資源互動的權杖。
- 過期 - 工作階段登入資料過期前的時間長度。

範例

```
// form the customer credentials request
getFleetRoleCredentialsRequest := request.NewGetFleetRoleCredentials()
getFleetRoleCredentialsRequest.RoleArn = "arn:aws:iam::123456789012:role/service-role/
exampleGameLiftAction"

credentials, err := server.GetFleetRoleCredentials(getFleetRoleCredentialsRequest)
```

ListContainersNetworkInfo()

擷取在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊，包括每個容器的名稱、ID、本機 IP 地址和容器群組類型。使用此資訊可讓遊戲伺服器程序探索在相同執行個體上執行的其他容器並與之通訊。

只有容器機群才支援此動作。從任何其他運算類型呼叫時，會傳回UnsupportedComputeTypeException錯誤。會從在執行個體上本機執行的探索伺服器Amazon GameLift Servers取得網路資訊。

語法

```
func ListContainersNetworkInfo() (result.ListContainersNetworkInfoResult, error)
```

傳回值

如果成功，會傳回包含下列項目的ListContainersNetworkInfoResult物件：

- ContainersNetworkInfo - ContainerNetworkInfo項目清單，執行個體上執行的每個容器各有一個項目。每個項目都包含下列項目：
 - ContainerName - 容器的名稱。
 - ContainerID - 容器的唯一識別符。
 - IPAddress - 執行個體上容器的本機 IP 地址。
 - ContainerGroupType - 容器所屬的容器群組類型。有效值為 GAME_SERVER 和 PER_INSTANCE。

範例

```
networkInfo, err := server.ListContainersNetworkInfo()
if err != nil {
    fmt.Println("ListContainersNetworkInfo() failed. Error: ", err)
    return
}

for _, container := range networkInfo.ContainersNetworkInfo {
    fmt.Printf("Container %s (%s) at %s, group type %s\n",
        container.ContainerName, container.ContainerID, container.IPAddress,
        container.ContainerGroupType)
}
```

Destroy()

從記憶體釋放Amazon GameLift Servers遊戲伺服器 SDK。最佳實務是在終止程序之後ProcessEnding()和之前呼叫此方法。如果您使用的是 Anywhere 機群，而且沒有在每次遊戲工作階段後終止伺服器程序，請在通知程序已準備好使用 託管遊戲工作階段之前，先呼叫 Amazon GameLift Servers Destroy()，然後InitSDK()重新初始化 ProcessReady()。

語法

```
func Destroy() error {
    return srv.destroy()
}
```

傳回值

如果方法失敗，則傳回包含錯誤訊息的錯誤。

範例

```
// 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)
    }
}
```

```
}  
}
```

適用於 -- 動作的 C++ (非真實) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用 Amazon GameLift Servers Unreal 伺服器 SDK 5.x 參考，協助您準備多玩家遊戲以搭配使用。Amazon GameLift Servers如需整合程序的詳細資訊，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。如果您使用的是 Unreal 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，另請參閱 [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)。

Note

本主題說明您可以在為 Unreal Engine 建置時使用的 Amazon GameLift Servers C++ API。具體而言，本文件適用於您使用 `-DBUILD_FOR_UNREAL=1` 選項編譯的程式碼。

適用於 -- 資料類型的 C++ (非真實) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x

使用 Amazon GameLift Servers Unreal 伺服器 SDK 5.x 參考，協助您準備多玩家遊戲以搭配使用。Amazon GameLift Servers如需整合程序的詳細資訊，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。如果您使用的是 Unreal 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式，另請參閱 [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)。

Note

本主題說明您可以在為 Unreal Engine 建置時使用的 Amazon GameLift Servers C++ API。具體而言，本文件適用於您使用 `-DBUILD_FOR_UNREAL=1` 選項編譯的程式碼。

[適用於 -- 動作的 C++ \(非真實 \) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

資料類型

- [FProcessParameters](#)
- [UpdateGameSession](#)
- [GameSession](#)
- [FServerParameters](#)

- [FStartMatchBackfillRequest](#)
- [FPlayer](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest](#)
- [FStopMatchBackfillRequest](#)
- [FAttributeValue](#)
- [FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest](#)
- [FGameLiftLongOutcome](#)
- [FGameLiftStringOutcome](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome](#)
- [FGameLiftDescribePlayerSessionsResult](#)
- [FGenericOutcome](#)
- [FGameLiftPlayerSession](#)
- [FGameLiftGetComputeCertificateOutcome](#)
- [FGameLiftGetComputeCertificateResult](#)
- [FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome](#)
- [FGetFleetRoleCredentialsResult](#)
- [FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome](#)
- [FGameLiftListContainersNetworkInfoResult](#)
- [FContainerNetworkInfo](#)
- [FGameLiftError](#)
- [列舉](#)

FProcessParameters

此資料類型包含傳送至 Amazon GameLift Servers 的一組參數[ProcessReady\(\)](#)。

屬性	Description
LogParameters	具有在遊戲工作階段期間產生之檔案目錄路徑的物件。會 Amazon GameLift Servers 複製和存放檔案以供日後存取。 Type (類型) : TArray<FString>

	必要：否
OnHealthCheck	Amazon GameLift Servers 呼叫 從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數。每 60 秒會 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數，並等待 60 秒進行回應。FALSE 如果運作狀態 TRUE 良好，伺服器程序會傳回。如果未傳回任何回應，會將伺服器程序 Amazon GameLift Servers 記錄為運作狀態不佳。 此屬性是定義為 的委派函數 <code>DECLARE_DELEGATE_RetVal(bool, FOnHealthCheck)</code> ； Type (類型) : FOnHealthCheck 必要：否
OnProcessTerminate	Amazon GameLift Servers 呼叫 以強制伺服器程序關閉的回呼函數。呼叫此函數後，會 Amazon GameLift Servers 等待 5 分鐘讓伺服器程序關閉，並在關閉伺服器程序之前回應 ProcessEnding() 呼叫。 Type (類型) : FSimpleDelegate 必要：是

OnStartGameSession

Amazon GameLift Servers 叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數。會 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession](#)。回呼函數會傳遞 [GameSession](#) 物件。

此屬性是定義為的委派函數 `DECLARE_D ELEGATE_OneParam( FOnStartGameSession, Aws::GameLift::Server::Model::GameSession);`

Type (類型) : FOnStartGameSession

必要 : 是

OnUpdateGameSession

Amazon GameLift Servers 叫用以將更新後的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數。會在處理配對回填請求時 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數，以提供更新後的配對建構器資料。它會傳遞 [GameSession](#) 物件、狀態更新 (updateReason) 和相符回填票證 ID。

此屬性是定義為的委派函數 `DECLARE_D ELEGATE_OneParam( FOnUpdateGameSession, Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession);`

Type (類型) : FOnUpdateGameSession

必要 : 否

站點

伺服器程序接聽新玩家連線的連接埠號碼。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

Type (類型) : int

必要 : 是

UpdateGameSession

此資料類型會更新至遊戲工作階段物件，其中包括遊戲工作階段已更新的原因，以及如果回填是用於填入遊戲工作階段中的玩家工作階段，則相關的回填票證 ID。

Properties	Description
GameSession	GameSession 物件。GameSession 物件包含描述遊戲工作階段的屬性。 Type (類型) : Aws::GameLift::Server::GameSession 必要 : 否
UpdateReason	正在更新遊戲工作階段的原因。 Type (類型) : enum class UpdateReason - MATCHMAKING_DATA_UPDATED - BACKFILL_FAILED - BACKFILL_TIMED_OUT - BACKFILL_CANCELLED 必要 : 否
BackfillTicketId	嘗試更新遊戲工作階段的重填票證 ID。

Properties	Description
	Type (類型) : char[] 必要 : 否

GameSession

此資料類型提供遊戲工作階段的詳細資訊。

Properties	Description
GameSessionId	遊戲工作階段的唯一識別符。遊戲工作階段 ARN 的格式如下 : <code>arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/<fleet ID>/<custom ID string or idempotency token></code> 。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
名稱	遊戲工作階段的描述性標籤。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
FleetId	遊戲工作階段執行所在的機群的唯一識別符。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
MaximumPlayerSessionCount	遊戲工作階段的玩家連線數目上限。 Type (類型) : int 必要 : 否

Properties	Description
站點	遊戲工作階段的連接埠號碼。若要連線到 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : int 必要 : 否
IpAddress	遊戲工作階段的 IP 地址。若要連線到 Amazon GameLift Servers 遊戲伺服器，應用程式需要 IP 地址和連接埠號碼。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
GameSessionData	一組自訂遊戲工作階段屬性，格式為單一字串值。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
MatchmakerData	用於建立遊戲工作階段的配對程序資訊，以 JSON 語法格式化為字串。除了使用的配對組態之外，還包含指派給配對的所有玩家的資料，包括玩家屬性和團隊指派。 Type (類型) : char[] 必要 : 否
GameProperties	一組遊戲工作階段的自訂屬性，格式為 key : value 對。這些屬性會與啟動新遊戲工作階段的請求一起傳遞。 Type (類型) : GameProperty[] 必要 : 否

Properties	Description
DnsName	指派給執行遊戲工作階段之執行個體的 DNS 識別符。值的格式如下： - 啟用 TLS 的機群：<code><unique identifier>.<region identifier>.amazon gamelift.com</code>。 - Non-TLS-enabled 的機群：<code>ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com</code>。 連線至在啟用 TLS 的機群上執行的遊戲工作階段時，您必須使用 DNS 名稱，而不是 IP 地址。 Type (類型)：char[] 必要：否

FServerParameters

用來維護 Amazon GameLift Servers Anywhere 伺服器與 Amazon GameLift Servers 服務之間連線的資訊。使用 啟動新的伺服器程序時，會使用此資訊 [InitSDK\(\)](#)。對於託管在 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 執行個體上的伺服器，請使用空物件。

Properties	Description
websocketUrl	當您 RegisterCompute 使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源時，會 <code>GameLiftServerSdkEndpoint</code> Amazon GameLift Servers 傳回。 Type (類型)：char[] 必要：是
processId	向託管遊戲的伺服器程序註冊的唯一識別符。

Properties	Description
hostId	Type (類型) : char[] 必要 : 是 HostID 是當您註冊運算ComputeName 時使用的。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : char[] 必要 : 是
fleetId	運算註冊目的地機群的唯一識別符。如需詳細資訊，請參閱 RegisterCompute。 Type (類型) : char[] 必要 : 是
authToken	產生的身分驗證字符Amazon GameLift Servers，用於向 驗證您的伺服器Amazon GameLift Servers。如需詳細資訊，請參閱 GetComputeAuthToken。 Type (類型) : char[] 必要 : 是

FStartMatchBackfillRequest

用來建立配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StartMatchBackfill\(\)](#)通話Amazon GameLift Servers中將此資訊傳達給。

Properties	Description
GameSessionArn	唯一的遊戲工作階段識別符。API 操作會以 ARN 格式GetGameSessionId 傳回識別符。

Properties	Description
	Type (類型) : <code>char[]</code> 必要 : 是
MatchmakingConfigurationArn	配對建構器用於此請求的唯一識別符，格式為 ARN。原始遊戲工作階段的配對建構器 ARN 位於配對建構器資料屬性中的遊戲工作階段物件中。進一步了解使用配對建構器資料中的配對建構器資料。 Type (類型) : <code>char[]</code> 必要 : 是
Players	一組資料，代表遊戲工作階段中的所有玩家。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。 Type (類型) : <code>TArray<FPlayer></code> 必要 : 是
TicketId	配對或配對回填請求票證的唯一識別符。如果您不提供值，Amazon GameLift Servers 會產生值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。 Type (類型) : <code>char[]</code> 必要 : 否

FPlayer

此資料類型代表配對中的玩家。開始配對請求時，玩家會有玩家 ID、屬性和可能的延遲資料。會在配對完成後 Amazon GameLift Servers 新增隊伍資訊。

Properties	Description
LatencyInMS	一組以毫秒為單位的值，指出玩家連線到位置時所經歷的延遲量。 如果使用此屬性，則玩家只會符合列出的位置。若配對構建器有評估玩家延遲的規則，玩家則必須回報延遲度，方可配對。 Type (類型) : TMap>FString, int32< 必要：否
PlayerAttributes	包含玩家資訊的金鑰：值對集合，可用於配對。玩家屬性金鑰必須符合配對規則集中使用的 PlayerAttributes。 如需玩家屬性的詳細資訊，請參閱 Attribute Value。 Type (類型) : TMap>FString, FAttributeValue< 必要：否
PlayerId	玩家的唯一識別符。 Type (類型) : std::string 必要：否
團隊	玩家在配對中獲指派的隊伍名稱。您可以在配對規則集中定義團隊名稱。 Type (類型) : FString 必要：否

FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest

指定要擷取哪些玩家工作階段的物件。伺服器程序會提供此資訊給 [DescribePlayerSessions\(\)](#)。

Amazon GameLift Servers

Properties	Description
GameSessionId	唯一的遊戲工作階段識別符。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。 遊戲工作階段 ID 格式為 FString。GameSessionID 是自訂 ID 字串或 Type (類型) : std::string 必要 : 否
PlayerSessionId	玩家工作階段的唯一識別符。使用此參數請求單一特定玩家工作階段。 Type (類型) : FString 必要 : 否
PlayerId	玩家的唯一識別符。使用此參數來請求特定玩家的所有玩家工作階段。請參閱 產生玩家 IDs。 Type (類型) : FString 必要 : 否
PlayerSessionStatusFilter	要篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括： • RESERVED – 已收到玩家工作階段請求，但玩家尚未連線到伺服器程序或已經過驗證。 • ACTIVE – 播放器已由伺服器程序驗證並連線。 • 已完成 – 玩家連線中斷。

Properties	Description
	TIMEDOUT – 已收到玩家工作階段請求，但玩家未連線或未於逾時限制 (60 秒) 內驗證。 Type (類型) : FString 必要 : 否
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : FString 必要 : 否
限制	回傳結果的數量上限。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : int 必要 : 否

FStopMatchBackfillRequest

用來取消配對回填請求的資訊。遊戲伺服器會在[StopMatchBackfill\(\)](#)通話中將此資訊傳達給 Amazon GameLift Servers 服務。

Properties	Description
GameSessionArn	取消請求的唯一遊戲工作階段識別符。 Type (類型) : FString 必要 : 是
MatchmakingConfigurationArn	此請求傳送至之配對建構器的唯一識別符。

Properties	Description
	Type (類型) : FString 必要 : 是
TicketId	要取消之回填請求票證的唯一識別符。 Type (類型) : FString 必要 : 是

FAttributeValue

在[FPlayer](#)屬性鍵/值對中使用這些值。此物件可讓您使用任何有效的資料類型來指定屬性值：字串、數字、字串陣列或資料映射。每個AttributeValue物件只能使用其中一個可用的屬性。

Properties	說明
attrType	指定屬性值的類型。 類型 : FAttributeType 列舉 值。 必要 : 否
S	代表字串屬性值。 Type (類型) : FString 必要 : 否
N	代表數值屬性值。 Type (類型) : double 必要 : 否
SL	代表字串屬性值的陣列。 Type (類型) : TArray<FString>

Properties	說明
	必要：否
SDM	代表字串索引鍵和雙值的字典。 Type (類型) : TMap<FString, double> 必要：否

FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest

此資料類型提供角色登入資料，可將 資源AWS的有限存取權延伸到遊戲伺服器。如需詳細資訊，請參閱 [設定的 IAM 服務角色 Amazon GameLift Servers](#)。

Properties	Description
RoleArn	服務角色的 Amazon Resource Name (ARN) ，可延伸AWS資源的有限存取權。 Type (類型) : FString 必要：否
RoleSessionName	描述使用角色登入資料的工作階段名稱。 Type (類型) : FString 必要：否

FGameLiftLongOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : long

Properties	說明
	必要：否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型)：long&& 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型)：bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型)：the section called “FGameLiftError” 必要：否

FGameLiftStringOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型)：FString 必要：否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型)：FString&& 必要：否

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : FGameLiftDescribePlayerSessionsResult&& 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是

Properties	說明
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGameLiftDescribePlayerSessionsResult

Properties	說明
PlayerSessions	Type (類型) : TArray<FGameLiftPlayerSession> 必要 : 是
NextToken	表示結果下一頁開始的字符。若要指定結果集的開頭，請不要提供值。如果您提供玩家工作階段 ID，則會忽略此參數。 Type (類型) : FString 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGenericOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGameLiftPlayerSession

Properties	說明
CreationTime	Type (類型) : long 必要 : 是
FleetId	Type (類型) : FString 必要 : 是
GameSessionId	Type (類型) : FString 必要 : 是
IpAddress	Type (類型) : FString 必要 : 是
PlayerData	Type (類型) : FString 必要 : 是
PlayerId	Type (類型) : FString

Properties	說明
	必要：是
PlayerSessionId	Type (類型) : FString 必要：是
站點	Type (類型) : int 必要：是
狀態	類型 : PlayerSessionStatus 列舉 。 必要：是
TerminationTime	Type (類型) : long 必要：是
DnsName	Type (類型) : FString 必要：是

FGameLiftGetComputeCertificateOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “FGameLiftGetComputeCertificateResult” 必要：否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。

Properties	說明
	Type (類型) : FGameLiftGetComputeCertificateResult&& 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGameLiftGetComputeCertificateResult

運算上 TLS 憑證的路徑和運算的主機名稱。

Properties	說明
CertificatePath	Type (類型) : FString 必要 : 是
ComputeName	Type (類型) : FString 必要 : 是

FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。

Properties	說明
	Type (類型) : the section called “FGetFleetRoleCredentialsResult” 必要 : 否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : FGameLiftGetFleetRoleCredentialsResult&& 必要 : 否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要 : 是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要 : 否

FGetFleetRoleCredentialsResult

Properties	說明
AccessKeyId	要驗證並提供AWS資源存取權的存取金鑰 ID。 Type (類型) : FString 必要 : 否
AssumedRoleId	服務角色所屬的使用者 ID。 Type (類型) : FString

Properties	說明
	必要：否
AssumedRoleUserArn	服務角色所屬使用者的 Amazon Resource Name (ARN)。 Type (類型)：FString 必要：否
Expiration	工作階段登入資料過期前的時間長度。 Type (類型)：FDateTime 必要：否
SecretAccessKey	用於身分驗證的私密存取金鑰 ID。 Type (類型)：FString 必要：否
SessionToken	識別目前作用中工作階段與AWS資源互動的字符。 Type (類型)：FString 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型)：bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型)： the section called “GameLiftError” 必要：否

FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome

此資料類型來自 動作，並產生具有下列屬性的物件：

Properties	說明
結果	動作的結果。 Type (類型) : the section called “FGameLiftListContainersNetworkInfoResult” 必要：否
ResultWithOwnership	動作的結果會轉換為 rvalue，以便呼叫程式碼可以取得物件的擁有權。 Type (類型) : FGameLiftListContainersNetworkInfoResult&& 必要：否
成功	動作是否成功。 Type (類型) : bool 必要：是
錯誤	動作失敗時發生的錯誤。 Type (類型) : the section called “FGameLiftError” 必要：否

FGameLiftListContainersNetworkInfoResult

與呼叫遊戲伺服器程序在相同執行個體上執行的所有容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainersNetworkInfo	在執行個體上執行的每個容器的網路資訊清單。

Properties	說明
	Type (類型) : TArray< the section called “FContainerNetworkInfo” > 必要：否

FContainerNetworkInfo

在執行個體上執行之單一容器的網路資訊。

Properties	說明
ContainerName	容器的名稱，如容器群組定義中所定義。 Type (類型) : FString 必要：否
ContainerId	容器的唯一識別符。 Type (類型) : FString 必要：否
IpAddress	Docker 橋接網路上的容器本機 IPv4 地址。 Type (類型) : FString 必要：否
ContainerGroupType	容器所屬的容器群組類型。 類型 : EContainerGroupType 列舉 。 必要：否

FGameLiftError

Properties	說明
ErrorType	錯誤類型。 類型：GameLiftErrorType 列舉 。 必要：否
ErrorMessage	錯誤訊息。 Type (類型)：std::string 必要：否

列舉

為適用於 Amazon GameLift Servers (非真實) 的伺服器 SDK 定義的列舉定義如下：

FAttributeType

- NONE
- 字串
- 雙重
- STRING_LIST
- STRING_DOUBLE_MAP

GameLiftErrorType

指出錯誤類型的字串值。有效值包含：

- SERVICE_CALL_FAILED – 呼叫AWS服務失敗。
- LOCAL_CONNECTION_FAILED – 與 的本機連線Amazon GameLift Servers失敗。
- NETWORK_NOT_INITIALIZED – 網路尚未初始化。

- GAMESESSION_ID_NOT_SET – 尚未設定遊戲工作階段 ID。
- BAD_REQUEST_EXCEPTION
- INTERNAL_SERVICE_EXCEPTION
- ALREADY_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端已使用 Initialize() 初始化。
- FLEET_MISMATCH – 目標機群與 gameSession 或 playerSession 的機群不相符。
- GAMELIFT_CLIENT_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 用戶端尚未初始化。
- GAMELIFT_SERVER_NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器尚未初始化。
- GAME_SESSION_ENDED_FAILED – 的 伺服器開發套件Amazon GameLift Servers無法聯絡 服務以報告遊戲工作階段已結束。
- GAME_SESSION_NOT_READY – Amazon GameLift Servers 伺服器遊戲工作階段未啟用。
- GAME_SESSION_READY_FAILED – 的 伺服器開發套件Amazon GameLift Servers無法聯絡 服務來報告遊戲工作階段已就緒。
- INITIALIZATION_MISMATCH – 在 Server : : Initialize() 之後呼叫用戶端方法，反之亦然。
- NOT_INITIALIZED – Amazon GameLift Servers 伺服器或用戶端尚未使用 Initialize() 初始化。
- NO_TARGET_ALIASID_SET – 尚未設定目標aliasId。
- NO_TARGET_FLEET_SET – 尚未設定目標機群。
- PROCESS_ENDING_FAILED – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告程序即將結束。
- PROCESS_NOT_ACTIVE – 伺服器程序尚未啟動、未繫結至 GameSession，且無法接受或處理 PlayerSessions。
- PROCESS_NOT_READY – 伺服器程序尚未準備好啟用。
- PROCESS_READY_FAILED – 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 無法聯絡 服務來報告程序已就緒。
- SDK_VERSION_DETECTION_FAILED – SDK 版本偵測失敗。
- STX_CALL_FAILED – 呼叫 XStx 伺服器後端元件失敗。
- STX_INITIALIZATION_FAILED – XStx 伺服器後端元件無法初始化。
- UNEXPECTED_PLAYER_SESSION – 伺服器遇到未註冊的玩家工作階段。
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_FORBIDDEN
- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_INVALID_URL

- WEBSOCKET_CONNECT_FAILURE_TIMEOUT
- WEBSOCKET_RETRIABLE_SEND_MESSAGE_FAILURE – 將訊息傳送至 GameLift Service WebSocket 的可重試失敗。
- WEBSOCKET_SEND_MESSAGE_FAILURE – 無法傳送訊息至 GameLift Service WebSocket。
- MATCH_BACKFILL_REQUEST_VALIDATION – 驗證請求失敗。
- PLAYER_SESSION_REQUEST_VALIDATION – 驗證請求失敗。
- UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION – 運算類型不支援呼叫的 API。

EPlayerSessionCreationPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。
- NOT_SET – 遊戲工作階段未設定為接受或拒絕新的玩家工作階段。

EPlayerSessionStatus

- ACTIVE
- COMPLETED (已完成)
- NOT_SET
- 預留
- 逾時

EContainerGroupType

容器所屬的容器群組類型。有效值包含：

- GAME_SERVER – 遊戲伺服器複本容器群組。執行個體可以執行多個遊戲伺服器容器群組。
- PER_INSTANCE – 每個執行個體的協助程式容器群組。執行個體只會執行一個每個執行個體容器群組。

[適用於 -- 資料類型的 C++ \(非真實\) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

主題

- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)

- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [GetComputeCertificate\(\)](#)
- [GetFleetRoleCredentials\(\)](#)
- [ListContainersNetworkInfo\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
FGameLiftStringOutcome GetSdkVersion();
```

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 [the section called “FGameLiftStringOutcome”](#) 物件傳回。傳回的物件包含版本編號（範例 5.0.0）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitSDK()

初始化受管 EC2 機群的 Amazon GameLift Servers SDK。在啟動時呼叫此方法，然後再Amazon GameLift Servers進行任何其他與 相關的初始化。此方法會從主機環境讀取伺服器參數，以設定伺服器與服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。它使用等冪符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK()
```

傳回值

如果成功，會傳回 InitSdkOutcome 物件，指出伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

範例

```
//Call InitSDK to establish a local connection with the Amazon GameLift Servers Agent  
to enable further communication.  
FGameLiftGenericOutcome initSdkOutcome = GameLiftSdkModule->InitSDK();
```

InitSDK()

初始化 Anywhere 機群或受管容器機群的 Amazon GameLift Servers SDK。在啟動時呼叫此方法，然後再Amazon GameLift Servers進行任何其他與 相關的初始化。此方法需要明確的伺服器參數，才能設定伺服器和服務之間的通訊Amazon GameLift Servers。它使用等冪符記，因此您可以在失敗時安全地重試此呼叫。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK(serverParameters)
```

Parameters

[FServerParameters](#)

若要在 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上初始化遊戲伺服器，請使用下列資訊建構ServerParameters物件：

- 用來連線至遊戲伺服器的 WebSocket URL。
- 用於託管遊戲伺服器的程序 ID。

- 託管遊戲伺服器程序的運算 ID。
- 包含 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算的 Amazon GameLift Servers 機群 ID。
- Amazon GameLift Servers 操作產生的授權字符。

傳回值

如果成功，會傳回 `InitSdkOutcome` 物件，指出伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

Note

如果針對部署到 Anywhere 機群的遊戲組建呼叫 `InitSDK()` 失敗，請檢查建立組建資源時使用的 `ServerSdkVersion` 參數。您必須將此值明確設定為正在使用的伺服器 SDK 版本。此參數的預設值為 4.x，不相容。若要解決此問題，請建立新的組建，並將其部署到新的機群。

範例

```
//Define the server parameters
FServerParameters serverParameters;
serverParameters.m_authToken = "1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff";
serverParameters.m_fleetId = "arn:aws:gamelift:us-west-1:111122223333:fleet/
fleet-9999ffff-88ee-77dd-66cc-5555bbbb44aa";
serverParameters.m_hostId = "HardwareAnywhere";
serverParameters.m_processId = "PID1234";
serverParameters.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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段。叫用 後呼叫此方法 [InitSDK\(\)](#)。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
GenericOutcome ProcessReady(const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters
&processParameters);
```


Parameters

processParameters

傳達下列伺服器程序相關資訊的[FProcessParameters](#)物件：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，Amazon GameLift Servers服務會叫用此方法來與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會說明 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫和委派函數的實作。

```
//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 通知伺服器程序正在終止。在所有其他清除任務（包括關閉作用中的遊戲工作階段）之後，以及在終止程序之前，呼叫此方法。根據的結果ProcessEnding()，程序會以成功 (0) 或錯誤 (-1) 結束並產生機群事件。如果程序因錯誤而終止，產生的機群事件為SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY)。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessEnding()
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
//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()

Amazon GameLift Servers 通知伺服器程序已啟用遊戲工作階段，現在已準備好接收玩家連線。在所有遊戲工作階段初始化之後，應該呼叫此動作做為回onStartGameSession()呼函數的一部分。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome ActivateGameSession()
```

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例顯示ActivateGameSession()稱為onStartGameSession()委派函數的一部分。

```
//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();
};
```

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(EPlayerSessionCreationPolicy policy)
```

Parameters

playerCreationSessionPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。

有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
FGameLiftGenericOutcome outcome = GameLiftSdkModule->UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::EPlayerSessionCreationPolicy::ACCEPT_A
```

GetGameSessionId()

擷取作用中伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

對於未使用遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 [the section called “FGameLiftError”](#)。

語法

```
FGameLiftStringOutcome GetGameSessionId()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 [the section called “FGameLiftStringOutcome”](#) 物件傳回。如果不成功，會傳回錯誤訊息。」

對於未使用遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 Success=True 和 GameSessionId=""。

範例

```
//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()

若設有終止時間，即傳回伺服器程序排定關閉的時間。伺服器程序在收到來自的 `onProcessTerminate()` 呼後會採取動作 Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift `ServersonProcessTerminate()` 會呼叫，原因如下：

- 當伺服器程序回報運作狀態不佳或未回應時 Amazon GameLift Servers。
- 在縮減規模事件期間終止執行個體時。
- 當執行個體因 [spot-instance 中斷](#) 而終止時。

語法

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

傳回值

如果成功，會以 `AwsDateTimeOutcome` 物件的形式傳回終止時間。此值為終止時間，以自以來的經過的刻度表示 0001 00:00:00。例如，日期時間值 2020-09-13 12:26:40 -000Z 等於 637355968000000000 刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

如果程序尚未收到 `ProcessParameters.OnProcessTerminate()` 回呼，則會傳回錯誤訊息。如需關閉伺服器程序的詳細資訊，請參閱 [回應伺服器程序關閉通知](#)。

範例

```
AwsDateTimeOutcome TermTimeOutcome = GameLiftSdkModule->GetTerminationTime();
```

AcceptPlayerSession()

Amazon GameLift Servers 通知具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線至伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效。驗證玩家工作階段後，會將玩家位置 Amazon GameLift Servers 的狀態從 RESERVED 變更為 ACTIVE。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome AcceptPlayerSession(const FString& playerId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段 Amazon GameLift Servers 時由發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會處理連線請求，其中包含驗證和拒絕非有效的玩家工作階段 IDs。

```
bool GameLiftManager::AcceptPlayerSession(const FString& playerId, const
    FString& playerId)
{
```

```
#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()

Amazon GameLift Servers 通知玩家已中斷與伺服器程序的連線。作為回應，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置變更為可用。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome RemovePlayerSession(const FString& playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由 發出的唯一 ID。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
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()

擷取玩家工作階段資料，其中包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此方法取得下列相關資訊：

- 單一玩家工作階段
- 遊戲工作階段中的所有玩家工作階段
- 與單一玩家 ID 相關聯的所有玩家工作階段

語法

```
FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(const  
    FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest &describePlayerSessionsRequest)
```

Parameters

[FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest](#)

描述要擷取哪些玩家工作階段的[the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest”](#)物件。

傳回值

如果成功，會傳回 [the section called “FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome”](#) 物件，內含一組與請求參數相符的玩家工作階段物件。

範例

此範例會請求主動連線到指定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。透過省略 NextToken 並將限制值設定為 10，會Amazon GameLift Servers傳回符合請求的前 10 個玩家工作階段記錄。

```
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()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家相符，會使用回呼函數 Amazon GameLift Servers 交付更新的配對建構器資料 `OnUpdateGameSession()`。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
FGameLiftStringOutcome StartMatchBackfill (FStartMatchBackfillRequest  
&startBackfillRequest);
```

Parameters

[FStartMatchBackfillRequest](#)

StartMatchBackfillRequest 物件，可傳達下列資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此資訊是選用的；如果未提供 ID，Amazon GameLift Servers 將產生一個 ID。
- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值位於遊戲工作階段的配對建構器資料中。
- 要回填的遊戲工作階段 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家的可用配對資料。

傳回值

傳回具有相符回填票證 ID 或失敗並顯示錯誤訊息的 `StartMatchBackfillOutcome` 物件。

範例

```
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()

取消作用中的配對回填請求。如需詳細資訊，請參閱[FlexMatch回填功能](#)。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome StopMatchBackfill (FStopMatchBackfillRequest
&stopBackfillRequest);
```

Parameters

[FStopMatchBackfillRequest](#)

識別要取消之配對票證的 StopMatchBackfillRequest 物件：

- 指派給回填請求的票證 ID。
- 回填請求傳送到的配對建構器。
- 與回填請求相關聯的遊戲工作階段。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
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()

擷取用於加密 Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源與 之間網路連線的 TLS 憑證路徑 Amazon GameLift Servers。您可以在向 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群註冊運算裝置時使用憑證路徑。如需詳細資訊，請參閱 [RegisterCompute](#)。

語法

```
FGameLiftGetComputeCertificateOutcome FGameLiftServerSDKModule::GetComputeCertificate()
```

傳回值

傳回包含下列項目的GetComputeCertificateResponse物件：

- CertificatePath：運算資源上 TLS 憑證的路徑。
- HostName：運算資源的主機名稱。

範例

```

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()

擷取授權 與其他 互動的 IAM 角色登入Amazon GameLift Servers資料AWS 服務。如需詳細資訊，請參閱[將Amazon GameLift Servers託管遊戲伺服器連接到其他 AWS 資源](#)。

語法

```

FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome
FGameLiftServerSDKModule::GetFleetRoleCredentials(const
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest &request)

```

Parameters

[FGameLiftGetFleetRoleCredentialsRequest](#)

傳回值

其會傳回 [the section called “FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome”](#) 物件。

範例

```

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_TO_TCHAR(outres.GetAccessKeyId());
    result.m_secretAccessKey = UTF8_TO_TCHAR(outres.GetSecretAccessKey());
    result.m_sessionToken = UTF8_TO_TCHAR(outres.GetSessionToken());
    result.m_expiration = FDateTime::FromUnixTimestamp(outres.GetExpiration());
    return FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(result);
}
else {
    return FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
}
#else
return
FGameLiftGetFleetRoleCredentialsOutcome(FGameLiftGetFleetRoleCredentialsResult());
#endif
}

```

ListContainersNetworkInfo()

擷取在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊，包括每個容器的名稱、ID、本機 IP 地址和容器群組類型。使用此資訊可讓遊戲伺服器程序探索在相同執行個體上執行的其他容器並與之通訊。

只有容器機群才支援此動作。從任何其他運算類型呼叫時，會傳回UNSUPPORTED_COMPUTE_TYPE_EXCEPTION錯誤。會從在執行個體上本機執行的探索伺服器 Amazon GameLift Servers取得網路資訊。

語法

```

FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome
FGameLiftServerSDKModule::ListContainersNetworkInfo()

```

傳回值

其會傳回 [the section called “FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome”](#) 物件。

範例

```

FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome
FGameLiftServerSDKModule::ListContainersNetworkInfo()
{
    #if WITH_GAMELIFT
        auto outcome = Aws::GameLift::Server::ListContainersNetworkInfo();
        if (outcome.IsSuccess()) {
            auto& outres = outcome.GetResult();
            FGameLiftListContainersNetworkInfoResult result;

            const int count = outres.GetContainersNetworkInfoCount();
            if (count > 0) {
                const auto* containersNetworkInfo = outres.GetContainersNetworkInfo();
                result.m_containersNetworkInfo.Reserve(count);

                for (int i = 0; i < count; ++i) {
                    const auto& info = containersNetworkInfo[i];
                    FContainerNetworkInfo& dst =
result.m_containersNetworkInfo.AddDefaulted_GetRef();
                    dst.m_containerName = UTF8_T0_TCHAR(info.GetContainerName());
                    dst.m_containerId   = UTF8_T0_TCHAR(info.GetContainerId());
                    dst.m_ipAddress     = UTF8_T0_TCHAR(info.GetIpAddress());
                    switch (info.GetContainerGroupType()) {
                        case Aws::GameLift::Server::Model::ContainerGroupType::GAME_SERVER:
                            dst.m_containerGroupType = EContainerGroupType::GAME_SERVER;
                            break;
                        case
Aws::GameLift::Server::Model::ContainerGroupType::PER_INSTANCE:
                            dst.m_containerGroupType = EContainerGroupType::PER_INSTANCE;
                            break;
                        default:
                            dst.m_containerGroupType = EContainerGroupType::GAME_SERVER;
                            break;
                    }
                }
            }

            return FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome(result);
        }
        else {
            return
FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome(FGameLiftError(outcome.GetError()));
        }
    }
}

```

```
#else
    return
    FGameLiftListContainersNetworkInfoOutcome(FGameLiftListContainersNetworkInfoResult());
#endif
}
```

Destroy()

從記憶體釋放Amazon GameLift Servers遊戲伺服器 SDK。最佳實務是在終止程序之後ProcessEnding()和之前呼叫此方法。如果您使用的是 Anywhere 機群，而且沒有在每次遊戲工作階段後終止伺服器程序，請呼叫 Destroy()，然後在通知Amazon GameLift Servers程序已準備好使用託管遊戲工作階段之前InitSDK()重新初始化ProcessReady()。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome Destroy();
```

Parameters

沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// First call ProcessEnding()
FGameLiftGenericOutcome processEndingOutcome = GameLiftSdkModule->ProcessEnding();

// Then call Destroy() to free the SDK from memory
FGameLiftGenericOutcome destroyOutcome = GameLiftSdkModule->Destroy();

// Exit the process with success or failure
if (processEndingOutcome.IsSuccess() && destroyOutcome.IsSuccess())
{
    UE_LOG(GameServerLog, Log, TEXT("Server process ending successfully"));
}
else {
    if (!processEndingOutcome.IsSuccess()) {
        const FGameLiftError& error = processEndingOutcome.GetError();
```



```
        UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("ProcessEnding() failed. Error: %s"),
            error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
            *error.m_errorMessage);
    }
    if (!destroyOutcome.IsSuccess()) {
        const FGameLiftError& error = destroyOutcome.GetError();
        UE_LOG(GameServerLog, Error, TEXT("Destroy() failed. Error: %s"),
            error.m_errorMessage.IsEmpty() ? TEXT("Unknown error") :
            *error.m_errorMessage);
    }
}
```

第 4 Amazon GameLift Servers版及更早版本的伺服器 SDK

此參考記錄適用於 Amazon GameLift Servers、4.x 版及更早版本的伺服器 SDK。伺服器開發套件提供核心功能，您的遊戲伺服器可用來與服務通訊Amazon GameLift Servers。例如，您的遊戲伺服器會收到來自服務的提示，以啟動和停止遊戲工作階段，並定期為服務提供遊戲工作階段狀態更新。將遊戲伺服器與伺服器 SDK 整合，再部署它們進行託管。

使用此伺服器 SDK 參考來整合您的自訂多玩家遊戲伺服器，以便與進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

對於 SDK 4.0.2 版，您可以從[官方 GitHub 版本](#)下載它。GameLift-CSharp-ServerSDK-4.0.2.zip 成品中提供包含 GameLiftLocal.jar 的完整開發套件套件。GameLift-CSharp-ServerSDK-4

適用於的伺服器 SDK 的最新主要版本Amazon GameLift Servers為 5.x。下列託管功能需要更新至 5.x 版：

- Amazon GameLift Servers 隨處
- Amazon GameLift Servers 受管容器
- Amazon GameLift Servers Unreal Engine 和 Unity 的外掛程式

主題

- [適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C++ 伺服器 SDK -- 動作](#)
- [適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 動作](#)
- [適用於 -- 動作的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers \(非真實\)](#)

適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C++ 伺服器 SDK -- 動作

使用伺服器 SDK 參考來整合多玩家遊戲，以便與 進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C++ 伺服器 SDK -- 資料類型

使用伺服器 SDK 參考來整合多玩家遊戲，以便與 進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 資料類型的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

此 API 定義於 GameLiftServerAPI.h、LogParameters.h、ProcessParameters.h。

[適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C++ 伺服器 SDK -- 動作](#)

DescribePlayerSessionsRequest

此資料類型用於指定要擷取的玩家工作階段，您可利用下列方式使用：

- 提供 PlayerSessionId 以要求特定玩家工作階段。
- 提供 GameSessionId 以要求特定遊戲工作階段之中的所有玩家工作階段。
- 提供 PlayerId 以要求特定玩家的所有玩家工作階段。

對於大量的玩家工作階段，可使用分頁參數於循序區塊擷取結果。

目錄

GameSessionId

獨一無二的遊戲工作階段識別項。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。遊戲工作階段 ID 格式如下：arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>。<ID string> 的值可能是自訂 ID 字串 (若在建立遊戲工作階段時有指定 ID)，或是產生的字串。

類型：字串

必要：否

限制

回傳結果的數量上限。使用此參數搭配 NextToken 取得結果做為一組循序頁面。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：整數

必要：否

NextToken

字符顯示下一個結果循序頁面的開始處。使用前一個呼叫此動作傳回的字符。指定結果集的開始處時，請勿指定值。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：字串

必要：否

PlayerId

玩家的唯一識別項。玩家 ID 是由開發人員定義。請參閱 [產生玩家 IDs](#)。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionId

玩家工作階段的唯一識別項。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionStatusFilter

用於篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括下列項目：

- RESERVED – 玩家工作階段要求已收到，但玩家尚未連線至伺服器程序及/或通過驗證。
- ACTIVE – 玩家已由伺服器程序驗證，目前已連線。
- COMPLETED – 玩家連線已中斷。
- TIMEDOUT – 玩家工作階段要求已收到，但玩家並未在逾時限制 (60 秒) 內連線及/或通過驗證。

類型：字串

必要：否

LogParameters

此資料類型用於識別遊戲工作階段期間產生的哪些檔案要由 Amazon GameLift Servers 上傳，並在遊戲工作階段結束時存放。系統會在進行 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

logPaths

您要 Amazon GameLift Servers 存放遊戲伺服器日誌檔案的目錄路徑，以供日後存取使用。這些檔案是在每個遊戲工作階段期間產生。檔案路徑及名稱於您的遊戲伺服器定義，並儲存於遊戲組建根目錄。日誌路徑必須是絕對的。例如若您的遊戲建構將遊戲工作階段記錄儲存於 MyGame\sessionlogs\ 這樣的目錄，則記錄路徑就可能是 c:\game\MyGame\sessionLogs (在 Windows 執行個體) 或 /local/game/MyGame/sessionLogs (在 Linux 執行個體)。

類型：std::vector<std::string>

必要：否

ProcessParameters

此資料類型包含一組參數，系統會在進行 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫時將該組參數傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

port

伺服器程序接聽新玩家連線所在的連接埠編號。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

類型：整數

必要：是

logParameters

含對遊戲工作階段日誌檔之目錄路徑清單的物件。

類型：Aws::GameLift::Server::[LogParameters](#)

必要：否

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數名稱。會Amazon GameLift Servers呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession](#)。該回呼函數會傳遞 [GameSession](#) 物件 (即 Amazon GameLift Servers 服務 API 參考中所定義的物件)。

類型：const std::function<void(Aws::GameLift::Model::GameSession)>
onStartGameSession

必要：是

onProcessTerminate

Amazon GameLift Servers 服務叫用以強制伺服器程序關閉的回呼函數名稱。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待五分鐘讓系統關閉伺服器程序，然後透過 [ProcessEnding\(\)](#) 呼叫進行回應。如果沒有收到回應，就會關閉伺服器程序。

類型：std::function<void()> onProcessTerminate

必要：否

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers 服務叫用以從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數名稱。每 60 秒 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待 60 秒確認是否有回應，若未收到任何回應，系統即會將該伺服器程序記錄為運作狀態不佳。

類型：std::function<bool()> onHealthCheck

必要：否

onUpdateGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以將更新的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數名稱。會在處理[相符回填](#)請求時Amazon GameLift Servers呼叫此函數，以提供更新的配對建構器資料。然後傳送 [GameSession](#) 物件、狀態更新 (updateReason) 及配對回填票證 ID。

類

型：std::function<void(Aws::GameLift::Server::Model::UpdateGameSession)>
onUpdateGameSession

必要：否

StartMatchBackfillRequest

此項資料類型用於傳送配對回填要求。系統會在進行 [StartMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

獨一無二的遊戲工作階段識別項。API 動作 [GetGameSessionId\(\)](#) 以 ARN 格式傳回識別項。

類型：字串

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

以 ARN 為格式的唯一識別項，讓配對建構器使用此項要求。尋找用於建立原始遊戲工作階段的配對建構器時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。進一步了解 [Word 中的配對建構器資料與配對建構器資料](#)。

類型：字串

必要：是

Players

表示目前遊戲工作階段之中所有玩家的一組資料。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。如需播放器物件格式的說明，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考指南。尋找玩

家屬性、ID 及團隊指派時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。若配對建構器使用延遲，您可收集現有區域更新後的延遲，並將其納入各個玩家資料之中。

類型：std : vector<[player](#)>

必要：是

TicketId

配對或配對回填要求票證的唯一識別項。如果此處未提供任何值，Amazon GameLift Servers會以 UUID 的形式產生一個值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。

類型：字串

必要：否

StopMatchBackfillRequest

此項資料類型用於取消配對回填要求。系統會在進行 [StopMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

與遭取消要求有關的唯一遊戲工作階段識別碼。

類型：字串

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

做為此要求傳送目標的配對建構器唯一識別項。

類型：字串

必要：是

TicketId

遭取消回填要求票證的唯一識別碼。

類型：字串

必要：是

適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C++ 伺服器 SDK -- 資料類型

主題

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [ProcessReadyAsync\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)
- [Destroy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

通知Amazon GameLift Servers服務，具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線到伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效，也就是玩家 ID 在遊戲工作階段中已預留玩家位置。經過驗證後，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置的狀態從 RESERVED (已預留) 變更為 ACTIVE (使用中)。

語法

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(const std::string& playerSessionId);
```


Parameters

playerSessionId

由 Amazon GameLift Servers 服務發出的唯一 ID，以回應對 AWS SDK Amazon GameLift Servers API 動作 [CreatePlayerSession](#) 的呼叫。遊戲用戶端在連線至伺服器程序時參考此 ID。

類型：std::string

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例展示了用來處理連線請求的函數，其處理過程包括驗證和拒絕無效的玩家工作階段 ID。

```
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()

若伺服器程序已啟動遊戲工作階段，並且現在已準備好接受玩家連線，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。此動作應當做 onStartGameSession() 回呼函數的一部分，在所有遊戲工作階段初始化完成後進行。

語法

```
GenericOutcome ActivateGameSession();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例顯示的是做為 `onStartGameSession()` 回呼函數一部分的 `ActivateGameSession()` 受到呼叫。

```
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()

擷取玩家工作階段資料，包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此動作可取得單一玩家工作階段資訊、一個遊戲工作階段中所有玩家工作階段的資訊，或是與單一玩家 ID 關聯的所有玩家工作階段資訊。

語法

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions (
    const Aws::GameLift::Server::Model::DescribePlayerSessionsRequest
    &describePlayerSessionsRequest);
```

Parameters

describePlayerSessionsRequest

[DescribePlayerSessionsRequest](#) 物件描述的是要擷取哪個玩家工作階段。

必要：是

傳回值

如果成功，會傳回 `DescribePlayerSessionsOutcome` 物件，內含一組與請求參數相符的玩家工作階段物件。玩家工作階段物件的結構與 AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) 資料類型相同。

範例

此範例展示了讓所有玩家工作階段均主動連線至指定之遊戲工作階段的請求。透過省略 `NextToken` 並將 `Limit` 值設為 10，Amazon GameLift Servers 會傳回前 10 組符合請求的玩家工作階段記錄。

```
// 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()

若伺服器流程正在運作，擷取目前正在由伺服器程序託管的遊戲工作階段專屬識別符。此識別符會以 ARN 格式傳回：`arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>`。

對於尚未透過遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 `Success=True` 和 `GameSessionId=""` (空字串)。

語法

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 `AwsStringOutcome` 物件傳回。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome sessionIdOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetGameSessionId();
```

GetInstanceCertificate()

擷取與機群及其執行個體相關聯的 pem 編碼 TLS 憑證的檔案位置。當您建立憑證組態設為 GENERATED 的新機群時，AWS Certificate Manager 會產生此憑證。使用此憑證可與遊戲用戶端建立安全連線，以及加密用戶端/伺服器通訊。

語法

```
GetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回GetInstanceCertificateOutcome物件，其中包含存放在執行個體上的機群 TLS 憑證檔案和憑證鏈的位置。從憑證鏈擷取的根憑證檔案也會存放在執行個體上。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

如需憑證和憑證鏈資料的詳細資訊，請參閱 AWS Certificate Manager API 參考中的 [GetCertificate 回應元素](#)。

範例

```
Aws::GameLift::GetInstanceCertificateOutcome certificateOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetInstanceCertificate();
```

GetSdkVersion()

傳回所用的 SDK 目前的版本編號。

語法

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 `AwsStringOutcome` 物件傳回。傳回的字串僅包含版本編號（例如 "3.1.5"）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

GetTerminationTime()

若設有終止時間，即傳回伺服器程序排定關閉的時間。伺服器程序在收到 Amazon GameLift Servers 服務的回 `onProcessTerminate()` 呼後會採取此動作。Amazon GameLift Servers 可能會 `onProcessTerminate()` 呼叫，原因如下：(1) 伺服器程序回報運作狀態不佳或未回應 Amazon GameLift Servers、(2) 在縮減事件期間終止執行個體時，或 (3) 執行個體因 [Spot 中斷](#) 而終止時。

如果程序已收到回 `onProcessTerminate()` 呼，則傳回的值為預估的終止時間。如果程序尚未收到回 `onProcessTerminate()` 呼，則會傳回錯誤訊息。進一步了解 [關閉伺服器處理程序](#) 的相關資訊。

語法

```
AwsLongOutcome GetTerminationTime();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會將終止時間傳回為 `AwsLongOutcome` 物件。該值是終止時間，以自 0001 00 : 00 : 00 起已經過的刻度表示。例如，日期時間值 2020-09-13 12 : 26 : 40 -000Z 等於 6373559680000000000 個刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsLongOutcome TermTimeOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetTerminationTime();
```

InitSDK()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。您應在啟動時隨即呼叫此方法，以避免系統先進行任何其他與 Amazon GameLift Servers 相關的初始化程序。

語法

```
InitSDKOutcome InitSDK();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回 InitSdkOutcome 物件，代表伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

範例

```
Aws::GameLift::Server::InitSDKOutcome initOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::InitSDK();
```

ProcessEnding()

若伺服器程序正在關閉中，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。此方法應於所有其他清除作業 (包括關閉所有作用中遊戲工作階段) 之後呼叫。此方法應以結束代碼 0 結束，非零的結束代碼會導致該程序未徹底結束的事件訊息出現。

一旦方法以代碼 0 結束，您就可以以成功的結束代碼終止程序。您也可以使用錯誤碼結束程序。如果您使用錯誤代碼結束，機群事件將指出程序異常終止 (SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY)。

語法

```
GenericOutcome ProcessEnding();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome = Aws::GameLift::Server::ProcessEnding();
if (outcome.Success)
    exit(0); // exit with success
// otherwise, exit with error code
exit(errorCode);
```

ProcessReady()

若伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。在成功叫用 [InitSDK\(\)](#) 並完成伺服器程序可託管遊戲工作階段之前所需的設定任務之後，呼叫此方法。每個程序只能呼叫此方法一次。

此為同步呼叫。若要進行非同步呼叫，請使用 [ProcessReadyAsync\(\)](#)。如需詳細資訊，請參閱[初始化伺服器程序](#)。

語法

```
GenericOutcome ProcessReady(
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

Parameters

processParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，可供 Amazon GameLift Servers 服務呼叫以與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會說明 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫和回呼函數的實作。

```
// 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()

若伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。一旦伺服器程序準備好代管遊戲工作階段時，即應呼叫此方法。該參數會指定 Amazon GameLift Servers 在特定情況下要呼叫的回呼函數名稱。遊戲伺服器代碼必須實作上述函數。

此為非同步呼叫。若要進行同步呼叫，請使用 [ProcessReady\(\)](#)。如需詳細資訊，請參閱[初始化伺服器程序](#)。

語法

```
GenericOutcomeCallable ProcessReadyAsync(  
    const Aws::GameLift::Server::ProcessParameters &processParameters);
```

Parameters

processParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，可供 Amazon GameLift Servers 服務呼叫以與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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()

若具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已與伺服器程序中斷連線，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。Amazon GameLift Servers 會對此做出回應，將玩家位置變更為可用，使該位置可指派給新玩家。

語法

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(
```

```
const std::string& playerId);
```

Parameters

playerSessionId

由 Amazon GameLift Servers 服務發出的唯一 ID，以回應對 AWS SDK Amazon GameLift Servers API 動作 [CreatePlayerSession](#) 的呼叫。遊戲用戶端在連線至伺服器程序時參考此 ID。

類型：std::string

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

StartMatchBackfill()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。另請參閱 AWS SDK 動作 [StartMatchBackfill\(\)](#)。使用此動作，目前代管遊戲工作階段的遊戲伺服器程序即可初始化配對回填請求。進一步了解[FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家成功配對，Amazon GameLift Servers 此服務會透過叫用回呼函數 來提供更新的配對建構器資料 `OnUpdateGameSession()`。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (  
    const Aws::GameLift::Server::Model::StartMatchBackfillRequest  
    &startBackfillRequest);
```

Parameters

StartMatchBackfillRequest

[StartMatchBackfillRequest](#) 物件會傳達以下資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此為選填的資訊，若未提供任何 ID，則 Amazon GameLift Servers 會自動產生一個。
- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值可從遊戲工作階段的配對建構器資料中取得。
- 經回填之遊戲工作階段的 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家可用的配對資料。

必要：是

傳回值

傳回 StartMatchBackfillOutcome 物件，附帶配對回填票證或含有錯誤訊息的故障狀況。您可以使用 AWS SDK 動作 [DescribeMatchmaking\(\)](#) 追蹤票證狀態。

範例

```
// 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()

取消以 [StartMatchBackfill\(\)](#) 建立的使用中配對回填請求。另請參閱 AWS SDK 動作 [StopMatchmaking\(\)](#)。進一步了解 [FlexMatch 回填功能](#)。

語法

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (
    const Aws::GameLift::Server::Model::StopMatchBackfillRequest &stopBackfillRequest);
```

Parameters

StopMatchBackfillRequest

識別配對票證的 [StopMatchBackfillRequest](#) 物件，用以取消：

- 已取消指派給此回填請求的票證 ID
- 回填請求的傳送目標配對建構器
- 與回填請求相關的遊戲工作階段

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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()

此方法已棄用 4.0.1 版。相反地，伺服器程序應該[ProcessEnding\(\)](#)在遊戲工作階段結束後呼叫。

通知Amazon GameLift Servers服務伺服器程序已結束目前的遊戲工作階段。當伺服器程序保持作用中狀態並準備好託管新的遊戲工作階段時，就會呼叫此動作。只有在遊戲工作階段終止程序完成後，才應該呼叫它，因為它會向發出訊號Amazon GameLift Servers，表示伺服器程序可立即用於託管新的遊戲工作階段。

如果伺服器程序會在遊戲工作階段停止後關閉，則不會呼叫此動作。反之，呼叫[ProcessEnding\(\)](#)以發出遊戲工作階段和伺服器程序都即將結束的訊號。

語法

```
GenericOutcome TerminateGameSession();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。另請參閱 SDK AWS 動作[UpdateGameSession\(\)](#)。

語法

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(  
    Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy newPlayerSessionPolicy);
```

Parameters

newPlayerSessionPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。

類型：Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCreationPolicy 列舉。有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
Aws::GameLift::GenericOutcome outcome =  
    Aws::GameLift::Server::UpdatePlayerSessionCreationPolicy(Aws::GameLift::Model::PlayerSessionCr
```

Destroy()

清除遊戲伺服器初始化期間 initSDK() 配置的記憶體。在您結束遊戲伺服器程序後使用此方法，以避免浪費伺服器記憶體。

語法

```
GenericOutcome Aws::GameLift::Server::Destroy();
```

Parameters

沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會在遊戲伺服器程序結束後清除 initSDK 配置的記憶體。

```
if (Aws::GameLift::Server::ProcessEnding().IsSuccess()) {  
    Aws::GameLift::Server::Destroy();  
    exit(0);  
}
```

```
}
```

適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 動作

使用伺服器 SDK 參考來整合多玩家遊戲，以便與 進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 資料類型

使用伺服器 SDK 參考來整合多玩家遊戲，以便與 進行託管Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 資料類型的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

[適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 動作](#)

主題

- [LogParameters](#)
- [DescribePlayerSessionsRequest](#)
- [ProcessParameters](#)
- [StopMatchBackfillRequest](#)

LogParameters

此資料類型用於識別遊戲工作階段期間產生的哪些檔案要由 Amazon GameLift Servers 上傳，並在遊戲工作階段結束時存放。系統會在進行 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

logPaths

列出您要 Amazon GameLift Servers 儲存的遊戲伺服器目錄路徑記錄檔案，以供未來存取使用。這些檔案是在每次遊戲工作階段期間由伺服器程序產生；檔案路徑及名稱於遊戲伺服器定義，並儲存於遊戲建構根目錄。日誌路徑必須是絕對的。例如若您的遊戲建構將遊戲工作階段記錄儲存於 `MyGame\sessionlogs\` 這樣的目錄，則記錄路徑就可能是 `c:\game\MyGame\sessionLogs` (在 Windows 執行個體) 或 `/local/game/MyGame/sessionLogs` (在 Linux 執行個體)。

類型：List<String>

必要：否

DescribePlayerSessionsRequest

此資料類型用於指定要擷取的玩家工作階段，可透過多種方式使用：(1) 提供 `PlayerSessionId` 要求特定玩家工作階段；(2) 提供 `GameSessionId` 要求指定遊戲工作階段之中的所有玩家工作階段；或 (3) 提供 `PlayerId` 要求指定玩家的所有玩家工作階段。對於大量的玩家工作階段，可使用分頁參數擷取結果做為循序頁面。

目錄

GameSessionId

獨一無二的遊戲工作階段識別項。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。遊戲工作階段 ID 格式如下：`arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>`。`<ID string>` 的值可能是自訂 ID 字串 (若在建立遊戲工作階段時有指定 ID)，或是產生的字串。

類型：字串

必要：否

限制

回傳結果的數量上限。使用此參數搭配 `NextToken` 取得結果做為一組循序頁面。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：整數

必要：否

NextToken

字符顯示下一個結果循序頁面的開始處。使用前一個呼叫此動作傳回的字符。指定結果集的開始處時，請勿指定值。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：字串

必要：否

PlayerId

玩家的唯一識別項。玩家 ID 是由開發人員定義。請參閱 [產生玩家 IDs](#)。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionId

玩家工作階段的唯一識別項。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionStatusFilter

用於篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括下列項目：

- RESERVED – 玩家工作階段要求已收到，但玩家尚未連線至伺服器程序及/或通過驗證。
- ACTIVE – 玩家已由伺服器程序驗證，目前已連線。
- COMPLETED – 玩家連線已中斷。
- TIMEDOUT – 玩家工作階段要求已收到，但玩家並未在逾時限制 (60 秒) 內連線及/或通過驗證。

類型：字串

必要：否

ProcessParameters

此資料類型包含一組參數，系統會在進行 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫時將該組參數傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

port

伺服器處理的連接埠號碼將為新玩家連線進行接聽。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

類型：整數

必要：是

logParameters

含對遊戲工作階段日誌檔之目錄路徑清單的物件。

類型：Aws::GameLift::Server::[LogParameters](#)

必要：是

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數名稱。會Amazon GameLift Servers呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession](#)。該回呼函數會擷取 [GameSession](#) 物件，其為 Amazon GameLift Servers 服務 API 參考所定義的物件。

類型：void OnStartGameSessionDelegate(GameSession gameSession)

必要：是

onProcessTerminate

Amazon GameLift Servers 服務叫用以強制伺服器程序關閉的回呼函數名稱。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待五分鐘，讓系統能關閉伺服器程序，並透過 [ProcessEnding\(\)](#) 呼叫進行回應，再將伺服器程序關閉。

類型：void OnProcessTerminateDelegate()

必要：是

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers 服務叫用以從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數名稱。每 60 秒 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待 60 秒確認是否有回應，若未收到任何回應，系統即會將該伺服器程序記錄為運作狀態不佳。

類型：bool OnHealthCheckDelegate()

必要：是

onUpdateGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以將更新的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數名稱。會在處理[相符回填](#)請求時Amazon GameLift Servers呼叫此函數，以提供更新的配對建構器資料。然後傳送 [GameSession](#) 物件、狀態更新 (updateReason) 及配對回填票證 ID。

類型：void OnUpdateGameSessionDelegate (UpdateGameSession
updateGameSession)

必要：否

StartMatchBackfillRequest

此項資料類型用於傳送配對回填要求。系統會在進行 [StartMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

獨一無二的遊戲工作階段識別項。SDK 方法會以 ARN 格式[GetGameSessionId\(\)](#)傳回識別符。

類型：字串

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

以 ARN 為格式的唯一識別項，讓配對建構器使用此項要求。尋找用於建立原始遊戲工作階段的配對建構器時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。進一步了解使用配對建構器資料中的[配對建構器資料](#)。

類型：字串

必要：是

Players

表示目前遊戲工作階段之中所有玩家的一組資料。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。如需播放器物件格式的說明，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考指南。尋找玩家屬性、ID 及團隊指派時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。若配對建構器使用延遲，您可收集現有區域更新後的延遲，並將其納入各個玩家資料之中。

類型：[玩家](#)[]

必要：是

TicketId

配對或配對回填要求票證的唯一識別項。如果此處未提供任何值，Amazon GameLift Servers會以 UUID 的形式產生一個值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。

類型：字串

必要：否

StopMatchBackfillRequest

此項資料類型用於取消配對回填要求。系統會在進行 [StopMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

與遭取消要求有關的唯一遊戲工作階段識別碼。

類型：字串

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

做為此要求傳送目標的配對建構器唯一識別項。

類型：字串

必要：是

TicketId

遭取消回填要求票證的唯一識別碼。

類型：字串

必要：是

[適用於 Amazon GameLift Servers 4.x 的 C# 伺服器 SDK -- 資料類型](#)

主題

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [GetTerminationTime\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)
- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

通知Amazon GameLift Servers服務，具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線到伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效，也就是玩家 ID 在遊戲工作階段中已預留玩家位置。經過驗證後，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置的狀態從 RESERVED (已預留) 變更為 ACTIVE (使用中)。

語法

```
GenericOutcome AcceptPlayerSession(String playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由發出的唯一 ID。物件中會指定玩家工作階段 IDPlayerSession，以回應用戶端對 GameLift API 動作

[StartGameSessionPlacement](#)、[CreateGameSession](#)、[DescribeGameSessionPlacement](#) 或 [DescribePlayerSessions](#) 的呼叫。

類型：字串

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例展示了用來處理連線請求的函數，其處理過程包括驗證和拒絕無效的玩家工作階段 ID。

```
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()

通知 Amazon GameLift Servers 服務，伺服器程序已啟動遊戲工作階段，目前已準備好接受玩家連線。此動作應當做 onStartGameSession() 回呼函數的一部分，在所有遊戲工作階段初始化完成後進行。

語法

```
GenericOutcome ActivateGameSession()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例顯示的是做為 `onStartGameSession()` 委派函式一部分的 `ActivateGameSession()` 受到呼叫。

```
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()

擷取玩家工作階段資料，包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此動作可取得單一玩家工作階段資訊、一個遊戲工作階段中所有玩家工作階段的資訊，或是與單一玩家 ID 關聯的所有玩家工作階段資訊。

語法

```
DescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(DescribePlayerSessionsRequest
describePlayerSessionsRequest)
```

Parameters

describePlayerSessionsRequest

[DescribePlayerSessionsRequest](#) 物件描述的是要擷取哪個玩家工作階段。

必要：是

傳回值

如果成功，會傳回 `DescribePlayerSessionsOutcome` 物件，內含一組與請求參數相符的玩家工作階段物件。玩家工作階段物件的結構與 AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) 資料類型相同。

範例

此範例展示了讓所有玩家工作階段均主動連線至指定之遊戲工作階段的請求。省略 NextToken，並將 Limit 的值設定為 10 時，Amazon GameLift Servers 即會傳回前 10 組符合請求的玩家工作階段記錄。

```
// 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()

若伺服器流程正在運作，擷取目前正在由伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

對於尚未透過遊戲工作階段啟用的閒置程序，呼叫會傳回 Success= True和 GameSessionId="" (空字串)。

語法

```
AwsStringOutcome GetGameSessionId()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 AwsStringOutcome 物件傳回。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
var getGameSessionIdOutcome = GameLiftServerAPI.GetGameSessionId();
```

GetInstanceCertificate()

擷取與機群及其執行個體相關聯的 pem 編碼 TLS 憑證的檔案位置。當您建立憑證組態設為 GENERATED 的新機群時，AWS Certificate Manager 會產生此憑證。使用此憑證可與遊戲用戶端建立安全連線，以及加密用戶端/伺服器通訊。

語法

```
GetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回GetInstanceCertificateOutcome物件，其中包含存放在執行個體上的機群 TLS 憑證檔案和憑證鏈的位置。從憑證鏈擷取的根憑證檔案也會存放在執行個體上。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

如需憑證和憑證鏈資料的詳細資訊，請參閱 AWS Certificate Manager API 參考中的 [GetCertificate 回應元素](#)。

範例

```
var getInstanceCertificateOutcome = GameLiftServerAPI.GetInstanceCertificate();
```

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
AwsStringOutcome GetSdkVersion()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 AwsStringOutcome 物件傳回。傳回的字串僅包含版本編號（例如 "3.1.5"）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
var getSdkVersionOutcome = GameLiftServerAPI.GetSdkVersion();
```

GetTerminationTime()

若設有終止時間，即傳回伺服器程序排定關閉的時間。伺服器程序在收到 Amazon GameLift Servers 服務的回 `onProcessTerminate()` 呼後會採取此動作。Amazon GameLift Servers 可能會 `onProcessTerminate()` 因為下列原因而呼叫：(1) 運作狀態不佳（伺服器程序已回報連接埠運作狀態或尚未回應 Amazon GameLift Servers）、(2) 在縮減規模事件期間終止執行個體時，或 (3) 執行個體因 [spot-instance 中斷](#) 而終止時。

如果程序已收到回 `onProcessTerminate()` 呼，則傳回的值為預估的終止時間。如果程序尚未收到回 `onProcessTerminate()` 呼，則會傳回錯誤訊息。進一步了解 [關閉伺服器處理程序](#) 的相關資訊。

語法

```
AwsDateTimeOutcome GetTerminationTime()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會將終止時間傳回為 `AwsDateTimeOutcome` 物件。該值是終止時間，以自 0001 00:00:00 起已經過的刻度表示。例如，日期時間值 2020-09-13 12:26:40 -000Z 等於 637355968000000000 個刻度。如果沒有可用的終止時間，會傳回錯誤訊息。

範例

```
var getTerminationTimeOutcome = GameLiftServerAPI.GetTerminationTime();
```

InitSDK()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。您應在啟動時隨即呼叫此方法，以避免系統先進行任何其他與 Amazon GameLift Servers 相關的初始化程序。

語法

```
InitSDKOutcome InitSDK()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回 `InitSdkOutcome` 物件，代表伺服器程序已準備好呼叫 [ProcessReady\(\)](#)。

範例

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

ProcessEnding()

若伺服器程序正在關閉中，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。此方法應於所有其他清除作業 (包括關閉所有作用中遊戲工作階段) 之後呼叫。此方法應以結束代碼 0 結束，非零的結束代碼會導致該程序未徹底結束的事件訊息出現。

一旦方法以代碼 0 結束，您就可以以成功的結束代碼終止程序。您也可以使用錯誤碼結束程序。如果您使用錯誤代碼結束，機群事件將指出程序異常終止 (`SERVER_PROCESS_TERMINATED_UNHEALTHY`)。

語法

```
GenericOutcome ProcessEnding()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
var processEndingOutcome = GameLiftServerAPI.ProcessEnding();
if (processReadyOutcome.Success)
    Environment.Exit(0);
// otherwise, exit with error code
```

```
Environment.Exit(errorCode);
```

ProcessReady()

若伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。在成功叫用 [InitSDK\(\)](#) 並完成伺服器程序可託管遊戲工作階段之前所需的設定任務之後，呼叫此方法。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
GenericOutcome ProcessReady(ProcessParameters processParameters)
```

Parameters

processParameters

[ProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，可供 Amazon GameLift Servers 服務呼叫以與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例會說明 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫和委派函數的實作。

```
// 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()

若具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已與伺服器程序中斷連線，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。Amazon GameLift Servers 會對此做出回應，將玩家位置變更為可用，使該位置可指派給新玩家。

語法

```
GenericOutcome RemovePlayerSession(String playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

建立新玩家工作階段Amazon GameLift Servers時由發出的唯一 ID。物件中會指定玩家工作階段 IDPlayerSession，以回應用戶端對 GameLift API 動作 [StartGameSessionPlacement](#)、[CreateGameSession](#)、[DescribeGameSessionPlacement](#) 或 [DescribePlayerSessions](#) 的呼叫。

類型：字串

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::GenericOutcome disconnectOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::RemovePlayerSession(playerSessionId);
```

StartMatchBackfill()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。另請參閱 AWS SDK 動作 [StartMatchBackfill\(\)](#)。使用此動作，目前代管遊戲工作階段的遊戲伺服器程序即可初始化配對回填請求。進一步了解[FlexMatch回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家配對成功，Amazon GameLift Servers 服務即會使用回呼函數 OnUpdateGameSession() 提供更新的配對建構器資料。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
StartMatchBackfillOutcome StartMatchBackfill (StartMatchBackfillRequest  
    startBackfillRequest);
```

Parameters

StartMatchBackfillRequest

[StartMatchBackfillRequest](#) 物件會傳達以下資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此為選填的資訊，若未提供任何 ID，則 Amazon GameLift Servers 會自動產生一個。
- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值可從遊戲工作階段的配對建構器資料中取得。
- 經回填之遊戲工作階段的 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家可用的配對資料。

必要：是

傳回值

傳回 StartMatchBackfillOutcome 物件，附帶配對回填票證 ID 或含有錯誤訊息的故障狀況。

範例

```
// 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()

取消以 [StartMatchBackfill\(\)](#) 建立的使用中配對回填請求。另請參閱 AWS SDK 動作 [StopMatchmaking\(\)](#)。進一步了解 [FlexMatch 回填功能](#)。

語法

```
GenericOutcome StopMatchBackfill (StopMatchBackfillRequest stopBackfillRequest);
```

Parameters

StopMatchBackfillRequest

識別配對票證的 [StopMatchBackfillRequest](#) 物件，用以取消：

- 已取消指派給此回填請求的票證 ID
- 回填請求的傳送目標配對建構器
- 與回填請求相關的遊戲工作階段

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

```
// 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()

此方法已棄用 4.0.1 版。相反地，伺服器程序應該[ProcessEnding\(\)](#)在遊戲工作階段結束後呼叫。

通知Amazon GameLift Servers服務伺服器程序已結束目前的遊戲工作階段。當伺服器程序保持作用中狀態並準備好託管新的遊戲工作階段時，就會呼叫此動作。只有在遊戲工作階段終止程序完成後，才應該呼叫它，因為它會向發出訊號Amazon GameLift Servers，表示伺服器程序可立即用於託管新的遊戲工作階段。

如果伺服器程序會在遊戲工作階段停止後關閉，則不會呼叫此動作。反之，呼叫[ProcessEnding\(\)](#)以發出遊戲工作階段和伺服器程序都即將結束的訊號。

語法

```
GenericOutcome TerminateGameSession()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例說明遊戲工作階段結束時的伺服器程序。

```
// 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()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。(也請參閱 https://docs.aws.amazon.com/gamelift/latest/apireference/API_UpdateGameSession.html 服務 API 參考之中的 Amazon GameLift ServersUpdateGameSession() 動作)。

語法

```
GenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy
playerSessionPolicy)
```

Parameters

newPlayerSessionPolicy

字串值代表遊戲工作階段是否可接受新玩家。

類型：[PlayerSessionCreationPolicy](#) 列舉。有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

此範例設定目前遊戲工作階段的加入政策為可接受所有玩家。

```
var updatePlayerSessionCreationPolicyOutcomex =
    GameLiftServerAPI.UpdatePlayerSessionCreationPolicy(PlayerSessionCreationPolicy.ACCEPT_ALL);
```

適用於 -- 動作的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers (非真實)

使用適用於 Unreal 的伺服器 SDK 來整合多玩家遊戲，以便與進行託管 Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDK Amazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

此 API 定義於 `GameLiftServerSDK.h` 和 `GameLiftServerSDKModels.h`。

若要設定 Unreal Engine 外掛程式，並查看程式碼範例 [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)。

適用於 -- 資料類型的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers (Unreal)

使用適用於 Unreal 的 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 參考，整合您的多玩家遊戲以與 進行託管 Amazon GameLift Servers。如需整合程序的指引，請參閱 [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)。

Note

此參考適用於 的舊版伺服器 SDK Amazon GameLift Servers。如需最新版本，請參閱[適用於 -- 資料類型的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)。

此 API 定義於 `GameLiftServerSDK.h` 和 `GameLiftServerSDKModels.h`。

若要設定 Unreal Engine 外掛程式，並查看程式碼範例 [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)。

[適用於 -- 動作的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers（非真實）](#)

主題

- [FDescribePlayerSessionsRequest](#)
- [FProcessParameters](#)
- [FStartMatchBackfillRequest](#)
- [FStopMatchBackfillRequest](#)

FDescribePlayerSessionsRequest

此資料類型用於指定要擷取的玩家工作階段，您可利用下列方式使用：

- 提供 PlayerSessionId 以要求特定玩家工作階段。
- 提供 GameSessionId 以要求特定遊戲工作階段之中的所有玩家工作階段。
- 提供 PlayerId 以要求特定玩家的所有玩家工作階段。

對於大量的玩家工作階段，可使用分頁參數於循序區塊擷取結果。

目錄

GameSessionId

獨一無二的遊戲工作階段識別項。請使用此參數要求特定遊戲工作階段的所有玩家工作階段。遊戲工作階段 ID 格式如下：arn:aws:gamelift:<region>::gamesession/fleet-<fleet ID>/<ID string>。<ID string> 的值可能是自訂 ID 字串 (若在建立遊戲工作階段時有指定 ID)，或是產生的字串。

類型：字串

必要：否

限制

回傳結果的數量上限。使用此參數搭配 NextToken 取得結果做為一組循序頁面。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：整數

必要：否

NextToken

字符顯示下一個結果循序頁面的開始處。使用前一個呼叫此動作傳回的字符。指定結果集的開始處時，請勿指定值。若指定玩家工作階段 ID，此參數將遭到忽略。

類型：字串

必要：否

PlayerId

玩家的唯一識別項。玩家 ID 是由開發人員定義。請參閱 [產生玩家 IDs](#)。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionId

玩家工作階段的唯一識別項。

類型：字串

必要：否

PlayerSessionStatusFilter

用於篩選結果的玩家工作階段狀態。可能的玩家工作階段狀態包括下列項目：

- RESERVED – 玩家工作階段要求已收到，但玩家尚未連線至伺服器程序及/或通過驗證。
- ACTIVE – 玩家已由伺服器程序驗證，目前已連線。
- COMPLETED – 玩家連線已中斷。
- TIMEDOUT – 玩家工作階段要求已收到，但玩家並未在逾時限制 (60 秒) 內連線及/或通過驗證。

類型：字串

必要：否

FProcessParameters

此資料類型包含一組參數，系統會在進行 [ProcessReady\(\)](#) 呼叫時將該組參數傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

port

伺服器處理的連接埠號碼將為新玩家連線進行接聽。值必須屬於為部署此遊戲伺服器組建之機群所設定的連接埠範圍。此連接埠號碼包含在遊戲工作階段和遊戲工作階段物件中，遊戲工作階段會使用該物件來連接到伺服器程序。

類型：整數

必要：是

logParameters

含對遊戲工作階段日誌檔之目錄路徑清單的物件。

類型：TArray<FString>

必要：否

onStartGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以啟用新遊戲工作階段的回呼函數名稱。會Amazon GameLift Servers呼叫此函數以回應用戶端請求 [CreateGameSession](#)。該回呼函數會擷取 [GameSession](#) 物件，其為 Amazon GameLift Servers 服務 API 參考所定義的物件。

類型：FOnStartGameSession

必要：是

onProcessTerminate

Amazon GameLift Servers 服務叫用以強制伺服器程序關閉的回呼函數名稱。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待五分鐘，讓系統能關閉伺服器程序，並透過 [ProcessEnding\(\)](#) 呼叫進行回應，再將伺服器程序關閉。

類型：FSimpleDelegate

必要：否

onHealthCheck

Amazon GameLift Servers 服務叫用以從伺服器程序請求運作狀態報告的回呼函數名稱。每 60 秒 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數。呼叫此函數後，Amazon GameLift Servers 會等待 60 秒確認是否有回應，若未收到任何回應，系統即會將該伺服器程序記錄為運作狀態不佳。

類型：FOnHealthCheck

必要：否

onUpdateGameSession

Amazon GameLift Servers 服務叫用以將更新的遊戲工作階段物件傳遞至伺服器程序的回呼函數名稱。會在處理 [相符回填](#) 請求時 Amazon GameLift Servers 呼叫此函數，以提供更新的配對建構器資料。然後傳送 [GameSession](#) 物件、狀態更新 (updateReason) 及配對回填票證 ID。

類型：FOnUpdateGameSession

必要：否

FStartMatchBackfillRequest

此項資料類型用於傳送配對回填要求。系統會在進行 [StartMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

獨一無二的遊戲工作階段識別項。API 動作 [GetGameSessionId\(\)](#) 以 ARN 格式傳回識別項。

類型：FString

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

以 ARN 為格式的唯一識別項，讓配對建構器使用此項要求。尋找用於建立原始遊戲工作階段的配對建構器時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。進一步了解使用配對建構器資料中的[配對建構器資料](#)。

類型：FString

必要：是

Players

表示目前遊戲工作階段之中所有玩家的一組資料。配對建構器使用此項資訊搜尋適合配對現有玩家的新玩家。如需播放器物件格式的說明，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考指南。尋找玩家屬性、ID 及團隊指派時，請查看配對建構器資料屬性之中的遊戲工作階段物件。若配對建構器使用延遲，您可收集現有區域更新後的延遲，並將其納入各個玩家資料之中。

類型：TArray<[FPlayer](#)>

必要：是

TicketId

配對或配對回填要求票證的唯一識別項。如果此處未提供任何值，Amazon GameLift Servers 會以 UUID 的形式產生一個值。您可使用此識別項依據需求追蹤配對回填票證狀態或取消要求。

類型：FString

必要：否

FStopMatchBackfillRequest

此項資料類型用於取消配對回填要求。系統會在進行 [StopMatchBackfill\(\)](#) 呼叫時，將此資訊傳送至 Amazon GameLift Servers 服務。

目錄

GameSessionArn

與遭取消要求有關的唯一遊戲工作階段識別碼。

類型：FString

必要：是

MatchmakingConfigurationArn

做為此要求傳送目標的配對建構器唯一識別項。

類型：FString

必要：是

TicketId

遭取消回填要求票證的唯一識別碼。

類型：FString

必要：是

[適用於 -- 資料類型的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers \(Unreal\)](#)

主題

- [AcceptPlayerSession\(\)](#)
- [ActivateGameSession\(\)](#)
- [DescribePlayerSessions\(\)](#)
- [GetGameSessionId\(\)](#)
- [GetInstanceCertificate\(\)](#)
- [GetSdkVersion\(\)](#)
- [InitSDK\(\)](#)
- [ProcessEnding\(\)](#)
- [ProcessReady\(\)](#)
- [RemovePlayerSession\(\)](#)
- [StartMatchBackfill\(\)](#)

- [StopMatchBackfill\(\)](#)
- [TerminateGameSession\(\)](#)
- [UpdatePlayerSessionCreationPolicy\(\)](#)

AcceptPlayerSession()

通知 Amazon GameLift Servers 服務，具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已連線到伺服器程序，且需要驗證。Amazon GameLift Servers 會驗證玩家工作階段 ID 是否有效，也就是玩家 ID 在遊戲工作階段中已預留玩家位置。經過驗證後，Amazon GameLift Servers 會將玩家位置的狀態從 RESERVED (已預留) 變更為 ACTIVE (使用中)。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome AcceptPlayerSession(const FString& playerSessionId)
```

Parameters

playerSessionId

由 Amazon GameLift Servers 服務發出的唯一 ID，以回應對 AWS SDK Amazon GameLift Servers API 動作 [CreatePlayerSession](#) 的呼叫。遊戲用戶端在連線至伺服器程序時參考此 ID。

類型：FString

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

ActivateGameSession()

通知 Amazon GameLift Servers 服務，伺服器程序已啟動遊戲工作階段，目前已準備好接受玩家連線。此動作應當做 `onStartGameSession()` 回呼函數的一部分，在所有遊戲工作階段初始化完成後進行。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome ActivateGameSession()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

DescribePlayerSessions()

擷取玩家工作階段資料，包括設定、工作階段中繼資料和玩家資料。使用此動作可取得單一玩家工作階段資訊、一個遊戲工作階段中所有玩家工作階段的資訊，或是與單一玩家 ID 關聯的所有玩家工作階段資訊。

語法

```
FGameLiftDescribePlayerSessionsOutcome DescribePlayerSessions(const  
    FGameLiftDescribePlayerSessionsRequest &describePlayerSessionsRequest)
```

Parameters

describePlayerSessionsRequest

[FDescribePlayerSessionsRequest](#) 物件描述的是要擷取哪個玩家工作階段。

必要：是

傳回值

如果成功，會傳回 [FDescribePlayerSessionsRequest](#) 物件，內含一組與請求參數相符的玩家工作階段物件。玩家工作階段物件的結構與 AWS SDK Amazon GameLift Servers API [PlayerSession](#) 資料類型相同。

GetGameSessionId()

若伺服器流程正在運作，擷取目前正在由伺服器程序託管的遊戲工作階段 ID。

語法

```
FGameLiftStringOutcome GetGameSessionId()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，則會把遊戲工作階段 ID 當成 FGameLiftStringOutcome 物件傳回。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

GetInstanceCertificate()

擷取與機群及其執行個體相關聯的 pem 編碼 TLS 憑證的檔案位置。當您建立憑證組態設為 GENERATED 的新機群時，AWS Certificate Manager 會產生此憑證。使用此憑證可與遊戲用戶端建立安全連線，以及加密用戶端/伺服器通訊。

語法

```
FGameLiftGetInstanceCertificateOutcome GetInstanceCertificate()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，會傳回GetInstanceCertificateOutcome物件，其中包含存放在執行個體上的機群 TLS 憑證檔案和憑證鏈的位置。從憑證鏈擷取的根憑證檔案也會存放在執行個體上。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

如需憑證和憑證鏈資料的詳細資訊，請參閱 AWS Certificate Manager API 參考中的 [GetCertificate 回應元素](#)。

GetSdkVersion()

傳回內建至伺服器程序的目前開發套件版本編號。

語法

```
FGameLiftStringOutcome GetSdkVersion();
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

如果成功，將目前開發套件版本以 `FGameLiftStringOutcome` 物件傳回。傳回的字串僅包含版本編號（例如 "3.1.5"）。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。

範例

```
Aws::GameLift::AwsStringOutcome SdkVersionOutcome =  
    Aws::GameLift::Server::GetSdkVersion();
```

InitSDK()

初始化 Amazon GameLift Servers 開發套件。您應在啟動時隨即呼叫此方法，以避免系統先進行任何其他與 Amazon GameLift Servers 相關的初始化程序。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome InitSDK()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

ProcessEnding()

若伺服器程序正在關閉中，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。此方法應於所有其他清除作業 (包括關閉所有作用中遊戲工作階段) 之後呼叫。此方法應以結束代碼 0 結束，非零的結束代碼會導致該程序未徹底結束的事件訊息出現。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessEnding()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

ProcessReady()

若伺服器程序已準備好託管遊戲工作階段，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。在成功叫用 [InitSDK\(\)](#) 並完成伺服器程序可託管遊戲工作階段之前所需的設定任務之後，呼叫此方法。每個程序只能呼叫此方法一次。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome ProcessReady(FProcessParameters &processParameters)
```

Parameters

FProcessParameters

[FProcessParameters](#) 物件會傳達以下有關伺服器程序的資訊：

- 在遊戲伺服器程式碼中實作的回呼方法名稱，可供 Amazon GameLift Servers 服務呼叫以與伺服器程序通訊。
- 伺服器程序正在接聽的埠號。
- 任何要 Amazon GameLift Servers 擷取並存放的遊戲工作階段特定檔案路徑。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

範例

請在 [使用 Unreal Engine 外掛程式](#) 檢視範本程式碼。

RemovePlayerSession()

若具有指定玩家工作階段 ID 的玩家已與伺服器程序中斷連線，則此動作會通知 Amazon GameLift Servers 服務。Amazon GameLift Servers 會對此做出回應，將玩家位置變更為可用，使該位置可指派給新玩家。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome RemovePlayerSession(const FString& playerId)
```

Parameters

playerSessionId

由 Amazon GameLift Servers 服務發出的唯一 ID，以回應對 AWS SDK Amazon GameLift Servers API 動作 [CreatePlayerSession](#) 的呼叫。遊戲用戶端在連線至伺服器程序時參考此 ID。

類型：FString

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

StartMatchBackfill()

此動作會傳送請求，以便替 FlexMatch 所建立的遊戲工作階段開放空位找到新玩家。另請參閱 AWS SDK 動作 [StartMatchBackfill\(\)](#)。使用此動作，目前代管遊戲工作階段的遊戲伺服器程序即可初始化配對回填請求。進一步了解[FlexMatch 回填功能](#)。

此為非同步動作。如果新玩家配對成功，Amazon GameLift Servers 服務即會使用回呼函數 OnUpdateGameSession() 提供更新的配對建構器資料。

一個伺服器程序一次僅能有一個使用中的配對回填請求。若要發送新請求，請先呼叫 [StopMatchBackfill\(\)](#) 取消原始請求。

語法

```
FGameLiftStringOutcome StartMatchBackfill (FStartMatchBackfillRequest  
&startBackfillRequest);
```

Parameters

FStartMatchBackfillRequest

[FStartMatchBackfillRequest](#) 物件會傳達以下資訊：

- 指派給回填請求的票證 ID。此為選填的資訊，若未提供任何 ID，則 Amazon GameLift Servers 會自動產生一個。
- 傳送請求對象的配對建構器。必須填入完整的組態 ARN。此值可從遊戲工作階段的配對建構器資料中取得。
- 經回填之遊戲工作階段的 ID。
- 遊戲工作階段目前玩家可用的配對資料。

必要：是

傳回值

如果成功，會傳回符合的回填票證做為 `FGameLiftStringOutcome` 物件。如果不成功，則會傳回錯誤訊息。您可以使用 AWS SDK 動作 [DescribeMatchmaking\(\)](#) 追蹤票證狀態。

StopMatchBackfill()

取消以 [StartMatchBackfill\(\)](#) 建立的使用中配對回填請求。另請參閱 AWS SDK 動作 [StopMatchmaking\(\)](#)。進一步了解 [FlexMatch 回填功能](#)。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome StopMatchBackfill (FStopMatchBackfillRequest  
&stopBackfillRequest);
```

Parameters

StopMatchBackfillRequest

識別配對票證的 [FStopMatchBackfillRequest](#) 物件，用以取消：

- 已取消指派給此回填請求的票證 ID
- 回填請求的傳送目標配對建構器
- 與回填請求相關的遊戲工作階段

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

TerminateGameSession()

此方法已棄用 4.0.1 版。相反地，伺服器程序應該[ProcessEnding\(\)](#)在遊戲工作階段結束後呼叫。

通知Amazon GameLift Servers服務伺服器程序已結束目前的遊戲工作階段。當伺服器程序保持作用中狀態並準備好託管新的遊戲工作階段時，就會呼叫此動作。只有在遊戲工作階段終止程序完成後，才應該呼叫它，因為它會向發出訊號Amazon GameLift Servers，表示伺服器程序可立即用於託管新的遊戲工作階段。

如果伺服器程序會在遊戲工作階段停止後關閉，則不會呼叫此動作。反之，呼叫[ProcessEnding\(\)](#)以發出遊戲工作階段和伺服器程序都即將結束的訊號。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome TerminateGameSession()
```

Parameters

此動作沒有參數。

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

UpdatePlayerSessionCreationPolicy()

更新目前遊戲工作階段的能力，以接受新的玩家工作階段。遊戲工作階段可設定為接受或拒絕所有新的玩家工作階段。(也請參閱[UpdateGameSession\(\) 服務 API 參考](#)之中的 Amazon GameLift Servers 動作)。

語法

```
FGameLiftGenericOutcome UpdatePlayerSessionCreationPolicy(EPlayerSessionCreationPolicy policy)
```

Parameters

政策

值代表遊戲工作階段是否接受新玩家。

類型：EPlayerSessionCreationPolicy enum。有效值包含：

- ACCEPT_ALL – 接受所有新玩家工作階段。
- DENY_ALL – 拒絕所有新玩家工作階段。

必要：是

傳回值

傳回一般結果，其中包含成功或失敗以及錯誤訊息。

遊戲工作階段置放事件

Amazon GameLift Servers 在處理每個遊戲工作階段置放請求時發出事件。您可以將這些事件發佈至 Amazon SNS 主題，如中所述[設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)。這些事件也會以近乎即時且盡最大努力的方式傳送至 Amazon CloudWatch Events。

本主題說明遊戲工作階段置放事件的結構，並提供每個事件類型的範例。如需遊戲工作階段置放請求狀態的詳細資訊，請參閱 Amazon GameLift Servers API 參考中的 [GameSessionPlacement](#)。

置放事件語法

事件會以 JSON 物件的形式表示。事件結構符合 CloudWatch Events 模式，具有類似的最上層欄位和服務特定詳細資訊。

最上層欄位包括下列項目（如需詳細資訊，請參閱[事件模式](#)）：

version

此欄位一律設定為 0（零）。

id

事件的唯一追蹤識別符。

詳細資訊類型

值一律為 GameLift Queue Placement Event。

source

值一律為 aws.gamelift。

帳戶

用來管理 AWS 的帳戶 Amazon GameLift Servers。

time

ISO 8601 格式的事件時間戳記。

region

正在處理置放請求 AWS 的區域。這是使用中遊戲工作階段佇列所在的區域。

resources

正在處理置放請求之遊戲工作階段佇列的 ARN 值。

PlacementFulfilled

已成功完成置放請求。已啟動新的遊戲工作階段，並已為遊戲工作階段放置請求中列出的每個玩家建立新的玩家工作階段。提供玩家連線資訊。

詳細資訊語法：

placementId

指派給遊戲工作階段置放請求的唯一識別符。

port

新遊戲工作階段的連接埠號碼。

gameSessionArn

新遊戲工作階段的 ARN 識別符。

ipAddress

遊戲工作階段的 IP 地址。

dnsName

指派給執行新遊戲工作階段之執行個體的 DNS 識別符。值格式會根據執行遊戲工作階段的執行個體是否已啟用 TLS 而有所不同。在啟用 TLS 的機群上連線至遊戲工作階段時，玩家必須使用 DNS 名稱，而不是 IP 地址。

啟用 TLS 的機群：`<unique identifier>.<region identifier>.amazongamelift.com`。

Non-TLS-enabled 的機群：`ec2-<unique identifier>.compute.amazonaws.com`。

startTime

時間戳記，指出此請求何時放置在佇列中，採用 ISO 8601 格式。

endTime

時間戳記指出何時完成此請求，格式為 ISO 8601。

gameSessionRegion

AWS 託管遊戲工作階段的機群所在區域。

gameSessionLocation

遊戲工作階段執行所在的機群位置。此值可能會指定機群的主區域或遠端位置。

playerGatewayStatus

執行此遊戲工作階段之機群位置的玩家閘道狀態。

可能的值包括：

- ENABLED – 玩家閘道可用於路由此遊戲工作階段的玩家連線。
- DISABLED – 此遊戲工作階段無法使用玩家閘道。

computeName

託管遊戲工作階段之運算資源的描述性標籤。對於 EC2 機群，這是 EC2 執行個體 ID。對於容器機群，機群執行個體上的每個遊戲伺服器容器群組都會獲指派運算名稱。對於 Anywhere 機群，這是自訂運算名稱。

placedPlayerSessions

在遊戲工作階段置放請求中為每個玩家建立的玩家工作階段集合。

範例

```
{
  "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/us-
east-1/4444dddd-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",
  "playerGatewayStatus": "ENABLED",
  "gameSessionLocation": "us-east-1",
  "computeName": "i-1234567890abcdef0",
  "placedPlayerSessions": [
    {
      "playerId": "player-1"
      "playerSessionId": "psess-1232131232324124123123"
    }
  ]
}
```

PlacementCancelled

已透過呼叫 GameLift 服務 [StopGameSessionPlacement](#) 來取消置放請求。

詳細資訊：

placementId

指派給遊戲工作階段置放請求的唯一識別符。

startTime

時間戳記，指出此請求何時放置在佇列中，採用 ISO 8601 格式。

endTime

時間戳記指出何時取消此請求，格式為 ISO 8601。

範例

```
{
  "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

遊戲工作階段置放未在佇列的時間限制過期之前成功完成。可視需要重新提交置放請求。

詳細資訊：

placementId

指派給遊戲工作階段置放請求的唯一識別符。

startTime

時間戳記，指出此請求何時放置在佇列中，採用 ISO 8601 格式。

endTime

時間戳記指出何時取消此請求，格式為 ISO 8601。

範例

```
{
```

```
{
  "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 無法滿足遊戲工作階段請求。這通常是由非預期的內部錯誤所造成。可視需要重新提交置放請求。

詳細資訊：

`placementId`

指派給遊戲工作階段置放請求的唯一識別符。

`startTime`

時間戳記，指出此請求何時放置在佇列中，採用 ISO 8601 格式。

`endTime`

時間戳記指出此請求何時失敗，採用 ISO 8601 格式。

範例

```
{
  "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 版本

下表識別Amazon GameLift Servers用於受管 EC2 託管的最新 Amazon Machine Image AMIs)。如中所述[Amazon GameLift Servers 中的組態與漏洞分析](#)，您必須定期建立新的Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群，以部署最新的 AMI 版本更新。

與適用於 5+ AMIs Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 使用下列 AMIs 來託管與適用於第 5 Amazon GameLift Servers版的伺服器 SDK 整合的遊戲伺服器。

Amazon GameLift Servers 映像	Architect ure	最新的修補 程式	基礎AWS映像
Amazon Linux 2023 BASE_AMI_LINUX_2023	x86	2026-06-11	Amazon Linux 2023 AMI 2023.12.2 0260608.0 x86_64 HVM 核心-6.1 (版本 備註)
Amazon Linux 2 BASE_AMI_LINUX_2_S DK_5	x86	2026-06-11	Amazon Linux 2 核心 5.10 AMI 2.0.20260608.0 x86_64 HVM gp2 (版本 備註)

Amazon GameLift Servers 映像	Architecture	最新的修補程式	基礎AWS映像
Windows 2016 BASE_AMI_WINDOWS_2016_SDK_5	x86	2026-06-11	Windows_Server-2016-English-Full-Base-2026.05.13 (版本備註)
Amazon Linux 2023 BASE_AMI_LINUX_2023_ARM	ARM64	2026-06-11	Amazon Linux 2023 AMI 2023.12.2 0260608.0 arm64 HVM 核心-6.1 (版本備註)
Amazon Linux 2 BASE_AMI_LINUX_2_ARM	ARM64	2026-06-11	Amazon Linux 2 LTS Arm64 核心 5.10 AMI 2.0.20260608.0 arm64 HVM gp2 (版本備註)
Windows 2022 BASE_AMI_WINDOWS_2022	x86	2026-06-11	Windows_Server-2022-English-Full-Base-2026.05.13 (版本備註)

與適用於 4 的伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 搭配使用的 AMIs

Amazon GameLift Servers 使用下列 AMIs 託管與適用於第 4 Amazon GameLift Servers版或更早版本的伺服器 SDK 整合的遊戲伺服器。

Amazon GameLift Servers 映像	Architecture	最新的修補程式	基礎AWS映像
Amazon Linux 2 BASE_AMI_LINUX_2_SDK_4	x86	2026-06-11	Amazon Linux 2 AMI 2.0.20260608.0 x86_64 HVM gp2 (版本備註)
Amazon Linux 2023 BASE_AMI_LINUX_2023_SDK_4	x86	2026-06-11	Amazon Linux 2023 AMI 2023.12.2 0260608.0 x86_64 HVM 核心-6.1 (版本備註)

Amazon GameLift Servers 映像	Architecture	最新的修補程式	基礎AWS映像
僅適用於中國（北京）和中國（寧夏）區域。			
Windows 2016 BASE_AMI_WINDOWS_2016_SDK_4	x86	2026-06-11	Windows_Server-2016-English-Full-Base-2026.05.13 (版本備註)

如需詳細資訊，請參閱下列資源：

- [Amazon Linux 2023 版本備註](#)
- [Amazon Linux 2 版本備註](#)
- [AWS Windows AMI 版本歷史記錄](#)
- [2024 年軟體更新服務和 Windows Server Update Services 內容變更的說明](#)

Amazon GameLift Servers 服務位置

Amazon GameLift Servers 功能可在多個 AWS 區域 和 Local Zones 中使用。您可以設計託管解決方案，將遊戲伺服器放在玩家所在的位置。

支援 AWS 的位置

下表是支援 Amazon GameLift Servers 資源的 AWS 區域 和 Local Zones 清單。它指出您可以在每個位置建立的資源類型。

地理位置	位置碼	受管機群的主區域（單一位置）	受管機群的主區域（多位置）	受管機群的遠端位置（多位置）	Anywhere 機群	遊戲工作階段佇列	FlexMatch 配對建構器和規則集	DDoS 保護（玩家閘道）
美國東部（維吉尼亞北部）	us-east-1	是	是	是	是	是	是	是 [†]

地理位置	位置碼	受管機群的主區域 (單一位置)	受管機群的主區域 (多位置)	受管機群的遠端位置 (多位置)	Anywhere 機群	遊戲工作階段佇列	FlexMatch 配對建構器和規則集	DDoS 保護 (玩家閘道)
美國東部 (俄亥俄)	us-east-2	是		是	是	是		
美國西部 (加利佛尼亞北部)	us-west-1	是		是	是	是		
美國西部 (奧勒岡)	us-west-2	是	是	是	是	是	是	是 [†]
Africa (Cape Town)	af-south-1			是				
亞太區域 (泰國)	ap-southeast-7			是				
亞太地區 (香港)	ap-east-1			是				
亞太地區 (馬來西亞)	ap-southeast-5			是				
亞太區域 (孟買)	ap-south-1	是		是	是	是		
亞太區域 (大阪)	ap-northeast-3			是				

地理位置	位置碼	受管機群的主區域 (單一位置)	受管機群的主區域 (多位置)	受管機群的遠端位置 (多位置)	Anywhere 機群	遊戲工作階段佇列	FlexMatch 配對建構器和規則集	DDoS 保護 (玩家開道)
亞太區域 (首爾)	ap-northeast-2	是	是	是	是	是	是	是 [†]
亞太區域 (新加坡)	ap-southeast-1	是		是	是	是		
亞太區域 (雪梨)	ap-southeast-2	是	是	是	是	是	是	是 [†]
亞太區域 (東京)	ap-northeast-1	是	是	是	是	是	是	是 [†]
加拿大 (中部)	ca-central-1	是		是	是	是		
歐洲 (法蘭克福)	eu-central-1	是	是	是	是	是	是	是 [†]
歐洲 (愛爾蘭)	eu-west-1	是	是	是	是	是	是	是 [†]
歐洲 (倫敦)	eu-west-2	是		是	是	是		
歐洲 (米蘭)	eu-south-1			是				

地理位置	位置碼	受管機群的主區域 (單一位置)	受管機群的主區域 (多位置)	受管機群的遠端位置 (多位置)	Anywhere 機群	遊戲工作階段佇列	FlexMatch 配對建構器和規則集	DDoS 保護 (玩家閘道)
歐洲 (巴黎)	eu-west-3			是				
Europe (Stockholm)	eu-north-1			是				
Middle East (Bahrain)	me-south-1			是				
南美洲 (聖保羅)	sa-east-1	是		是	是	是		
亞特蘭大本地區域	us-east-1-atl-1			是				
芝加哥本地區域	us-east-1-chi-1			是				
達拉斯本地區域 [*]	us-east-1-dfw-1			是				
達拉斯本地區域 2	us-east-1-dfw-2			是				
丹佛本地區域	us-west-2-den-1			是				

地理位置	位置碼	受管機群的主區域 (單一位置)	受管機群的主區域 (多位置)	受管機群的遠端位置 (多位置)	Anywhere 機群	遊戲工作階段佇列	FlexMatch 配對建構器和規則集	DDoS 保護 (玩家開道)
休士頓本地區域	us-east-1-iah-1			是				
堪薩斯市本地區域	us-east-1-mci-1			是				
洛杉磯本地區域	us-west-2-lax-1			是				
Phoenix 本機區域	us-west-2-phx-1			是				
奈及利亞拉哥斯當地區域	af-south-1-los-1			是				

* 適用於已選擇加入 AWS 帳戶 的。

† 用於 DDoS 保護的有效機群主區域 (玩家開道)。

Note

預設不會為 啟用部分 AWS 區域 和所有本機區域 AWS 帳戶。您必須先選擇加入這些區域或本機區域，才能將遊戲伺服器部署到這些位置。如需未預設啟用的區域以及如何啟用它們的詳細資訊，請參閱《》中的[管理 AWS 區域](#)。AWS 一般參考。請參閱 [Local Zones 使用者指南中的 Local Zones 入門](#)。AWS (在 2022 年 2 月 28 日之前建立的機群不受此要求影響。)

此外，您必須更新Amazon GameLift Servers管理員政策以允許 `ec2:DescribeRegions` 動作。如需 區域預設未啟用的政策範例，請參閱 [管理許可範例](#)。

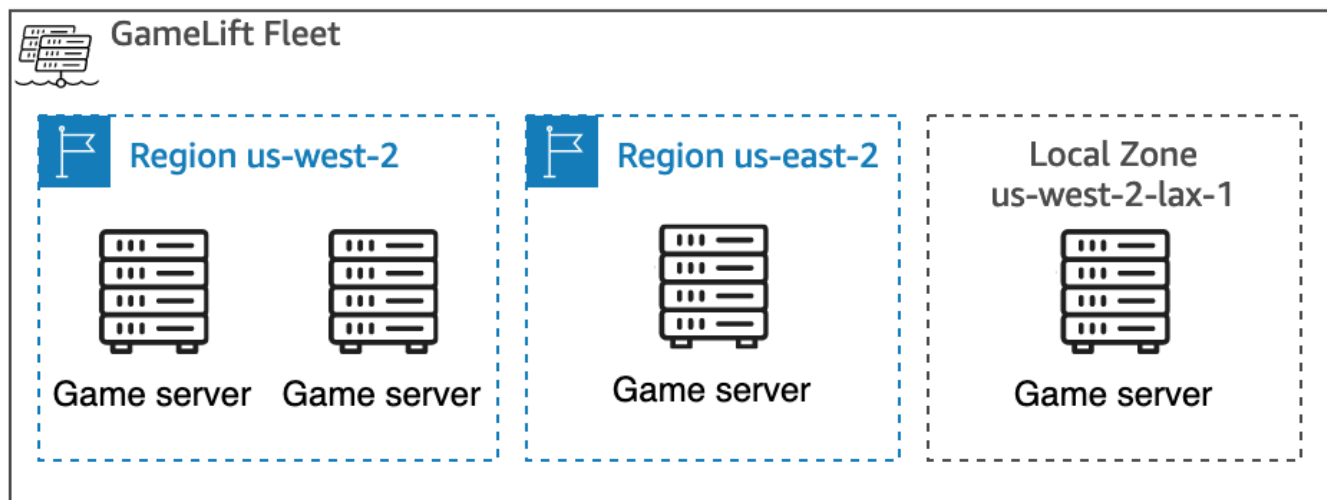
受管託管的位置

Amazon GameLift Servers 受管託管會部署遊戲伺服器資源的機群。每個機群都會在 中建立 AWS 區域，這是機群的主區域。機群的主區域會在機群的 Amazon Resource Number (ARN) 中參考。

您可以部署單一區域機群，僅在主區域中使用託管資源。或者，您可以部署多位置機群，並在多個地理位置託管資源。多位置機群具有主要區域和一或多個遠端位置。您在機群中將位置分組的方式沒有限制。管理多位置機群的託管容量時，您可以個別設定每個位置的容量。

多位置機群的遠端位置可以是其他 AWS 區域 或 Local Zones。Local Zone 是 的延伸 AWS 區域。它可讓您將運算資源放在更接近使用者的位置，以提供低延遲的遊戲體驗。如需詳細資訊，請參閱 [AWS Local Zones](#)。Local Zone 的位置碼是其父區域碼，後面接著實體位置識別符。例如，洛杉磯本地區域的程式碼為 `us-west-2-lax-1`。

下圖說明在兩個 AWS 區域 和一個 Local Zone 中具有資源的多位置機群。機群的主區域是 `us-west-2`，而且有兩個遠端位置：`us-east-2` 區域和 `us-west-2-lax-1` 本機區域。



除了機群資源之外，使用的受管託管Amazon GameLift Servers也可以使用下列類型的資源。您可以在 AWS 區域 支援 資源類型的特定 中建立這些資源。

- **組建** – 這是使用受管 EC2 機群託管的遊戲伺服器組建。在與要部署的機群相同的區域中建立建置資源。

- 指令碼 – 這是使用 託管遊戲的組態指令碼Amazon GameLift Servers Realtime。在與要部署的機群相同的區域中建立指令碼資源。
- 容器群組定義 – 這是在受管容器機群上執行容器的組態。它使用遊戲伺服器軟體識別一或多個容器映像，以部署到容器機群。在與要部署的機群相同的區域中建立容器群組定義。
- 遊戲工作階段佇列 – 此資源會處理遊戲工作階段的請求，並啟動新的遊戲工作階段。處理會在 AWS 區域 佇列所在的中進行。若要減少遊戲工作階段置放程序的延遲，請在要使用它的玩家附近，以地理位置建立佇列。

Amazon GameLift Servers Anywhere 的位置

Amazon GameLift Servers Anywhere 機群是您提供的託管硬體集合。您可以管理託管資源上的所有活動，包括部署遊戲伺服器軟體、保持更新，以及啟動伺服器程序。您可以建立 Anywhere 機群，將 Amazon GameLift Servers 服務與自我管理的託管資源連線。會 Amazon GameLift Servers 管理遊戲工作階段置放 - 處理玩家加入請求、尋找可用的託管資源、啟動新的遊戲工作階段，以及提供遊戲用戶端連線資訊。您可以在支援它們的任何 AWS 區域 中建立 Anywhere 機群。

您可以透過註冊將託管硬體的執行個體新增至 Anywhere 機群。每個已註冊的執行個體都必須有一個與其相關聯的自訂位置。自訂位置與 AWS 區域 或 Local Zones 無關。它們用於表示硬體的實體位置。

如需建立 Anywhere 機群和測試遊戲伺服器整合的詳細資訊，請參閱 [建立 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群](#) 和 [使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 設定本機測試](#)。

的位置 Amazon GameLift Servers FlexMatch

FlexMatch 資源用於處理玩家配對請求。其中包括配對組態資源和規則集資源。處理會在 AWS 區域 FlexMatch 資源所在的中進行。若要減少配對過程中的延遲，請在接近將使用它的玩家地理位置上建立資源。配對組態及其使用的規則集必須位於相同的 AWS 區域。您可以在支援資源的任何 中建立 FlexMatch 資源 AWS 區域 。

如需 FlexMatch 為您的託管解決方案設定 的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。

Amazon GameLift Servers 在中國

將 Amazon GameLift Servers 用於中國（北京）區域中由 Sinnet 或中國（寧夏）區域由 NWCD 操作的資源時，您必須擁有單獨的 AWS（中國）帳戶。請注意，某些功能在中國區域無法使用。如需 Amazon GameLift Servers 在這些區域中使用的詳細資訊，請參閱下列資源：

- [中國的 Amazon Web Services](#)

- [Amazon GameLift Servers](#) (在中國開始使用 Amazon Web Services)

Amazon GameLift Servers 端點和配額

- 如需可用來以程式設計方式與 服務連線的服務端點和信標端點，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務端點](#)。
- 如需每個 AWS 帳戶使用服務資源或操作的 Amazon GameLift Servers 配額，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務配額](#)。如需配額及如何請求提高配額的詳細資訊，請參閱 [AWS 服務配額](#)。您可以使用 Amazon GameLift Servers 主控台請求提高配額。

Amazon GameLift Servers API 限制

本節中的表格列出 Amazon GameLift Servers API 操作的預設速率限制。這些限制有助於維持服務穩定性，並確保公平使用。每個 API 操作都有根據其資源影響和用量模式的特定限制。

根據預設，每個客戶帳戶的調節限制針對爆量請求設定為 500，針對正常流量設定為 500。此外，每個 API 都有自己的預設限制對，如下所述。

API 限制參考

下表列出 Amazon GameLift Servers API 操作的預設速率限制。標記資源層級限流 APIs 可能會受到額外的限制，以防止資料庫熱鍵問題。

API 限制參考

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級限流	備註
AcceptMatch	100	100	否	限制是每個帳戶。
ClaimGameServer	40	20	否	限制是每個帳戶。
CreateAlias	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateBuild	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateContainerFleet	4	1	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
CreateContainerGroupDefinition	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateFleet	4	1	否	限制是每個帳戶。
CreateFleetLocations	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateGameServerGroup	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateGameSession	50	50	否	限制是每個帳戶。
CreateGameSessionQueue	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateLocation	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateMatchmakingConfiguration	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateMatchmakingRuleSet	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreatePlayerSession	200	200	否	限制是每個帳戶。
CreatePlayerSessions	200	200	否	限制是每個帳戶。
CreateScript	20	20	否	限制是每個帳戶。
CreateVpcPeeringAuthorization	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
CreateVpcPeeringConnection	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
DeleteAlias	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteBuild	20	20	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
DeleteContainerFleet	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteContainerGroupDefinition	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteFleet	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteFleetLocations	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteGameServerGroup	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteGameSessionQueue	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteLocation	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteMatchmakingConfiguration	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteMatchmakingRuleSet	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteScalingPolicy	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteScript	20	20	否	限制是每個帳戶。
DeleteVpcPeeringAuthorization	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
DeleteVpcPeeringConnection	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
DeregisterGameServer	40	20	否	限制是每個帳戶。
DeregisterCompute	20	20	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
DescribeAlias	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeBuild	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeCompute	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeContainerFleet	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeContainerGroupDefinition	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeContainerGroupPortMappings	100	100	否	限制是每個帳戶。
DescribeEC2InstanceLimits	40	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetAttributes	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetCapacity	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetDeployment	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetEvents	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetLocationAttributes	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetLocationCapacity	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetLocationUtilization	30	30	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
DescribeFleetPortSettings	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeFleetUtilization	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeGameServer	40	20	否	限制是每個帳戶。
DescribeGameServerGroup	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeGameServerInstances	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeGameSessionDetails	30	30	否	限制是每個帳戶。請考慮改用 DescribeGameSessions，因為它具有較高的預設限制，並支援資源層級限制。
DescribeGameSessionPlacement	75	75	是	限制是每個帳戶。受限於資源層級調節。
DescribeGameSessionQueues	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeGameSessions	20	20	是	限制是每個帳戶。受限於資源層級調節。
DescribeInstances	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeMatchmaking	200	200	是	限制是每個帳戶。受限於資源層級調節。
DescribeMatchmakingConfigurations	30	30	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
DescribeMatchmakingRuleSets	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribePlayerSessions	200	200	是	限制是每個帳戶。受限於資源層級調節。
DescribeRuntimeConfiguration	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeScalingPolicies	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeScript	30	30	否	限制是每個帳戶。
DescribeVpcPeeringAuthorizations	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
DescribeVpcPeeringConnections	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
GetComputeAccess	4	1	否	限制是每個帳戶。
GetComputeAuthToken	10	5	否	限制是每個帳戶。
GetGameSessionLogUrl	4	1	否	限制是每個帳戶。
GetInstanceAccess	4	1	否	限制是每個帳戶。
ListAliases	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListBuilds	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListContainerFleets	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListCompute	30	30	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
ListContainerGroupDefinitions	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListContainerGroupDefinitionVersions	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListFleets	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListFleetDeployments	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListGameServerGroups	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListGameServers	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListLocations	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListScripts	30	30	否	限制是每個帳戶。
ListTagsForResource	30	30	否	限制是每個帳戶。
PutScalingPolicy	20	20	否	限制是每個帳戶。
RegisterCompute	20	20	否	限制是每個帳戶。
RegisterGameServer	40	20	否	限制是每個帳戶。
RequestUploadCredentials	4	1	否	限制是每個帳戶。
ResolveAlias	30	30	否	限制是每個帳戶。
ResumeGameServerGroup	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
SearchGameSessions	30	30	否	限制是每個帳戶。
StartFleetActions	20	20	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
StartGameSessionPlacement	75	75	否	限制是每個帳戶。
StartMatchBackfill	70	70	否	限制是每個帳戶。
StartMatchmaking	100	100	否	限制是每個帳戶。
StopFleetActions	20	20	否	限制是每個帳戶。
StopGameSessionPlacement	20	20	否	限制是每個帳戶。
StopMatchmaking	100	100	否	限制是每個帳戶。
SuspendGameServerGroup	1	0.1	否	限制是每個帳戶。
TagResource	30	30	否	限制是每個帳戶。
TerminateGameSession	20	20	否	限制是每個帳戶。
UntagResource	30	30	否	限制是每個帳戶。
UpdateAlias	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateBuild	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateContainerGroupDefinition	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateContainerFleet	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateFleetAttributes	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateFleetCapacity	20	20	否	限制是每個帳戶。

API 動作	高載限制	速率限制	資源層級 限流	備註
UpdateFleetPortSet tings	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateGameServer	40	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateGame eServerGroup	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateGameSession	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateGame eSessionQueue	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateMatchmakingC onfiguration	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateRuntimeConfi guration	20	20	否	限制是每個帳戶。
UpdateScript	20	20	否	限制是每個帳戶。
ValidateMatchmakin gRuleSet	30	30	否	限制是每個帳戶。

資源層級限流

有些 API 操作會受到資源層級限流，以防止資料庫熱金鑰問題。在提高這些操作的 API 層級限制時，它們可能仍會在資源層級受到調節。

下列 API 操作受到資源層級限流的限制：

- DescribeGameSessionPlacement
- DescribeGameSessions
- DescribeMatchmaking
- DescribePlayerSessions

使用包含資源識別符的特定限流金鑰強制執行資源層級限流。例如，DescribeGameSessionPlacement 使用金鑰 "Operation : GameLift/DescribeGameSessionPlacement, aws-account-placement-id : "，可強制執行每個帳戶和置放 ID 組合的限流。這可防止客戶對特定資源提出請求，讓系統不堪負荷。

Amazon GameLift Servers SDK API 限制

下表列出 Amazon GameLift Servers SDK API 操作的預設速率限制。這些限制可最佳化效能，並防止遊戲伺服器環境中的資源爭用。了解這些限制對於與 Amazon GameLift 伺服器進行有效的伺服器端整合至關重要。

伺服器 SDK 限制會使用包含帳戶和程序識別符的特定限流金鑰強制執行。有些限制是每個玩家，以防止個別玩家濫用。

Note

此資料表可能會有所變更。目前限制的授權來源是內部 SDC 組態。如有需要，請聯絡 AWS Support 以取得 up-to-date。

伺服器開發套件 API 限制參考

API 動作	高載限制	速率限制	調節金鑰	備註
AcceptPlayerSession	3	1	aws-account-and-process-id-and-player-id	限制是每個玩家和每個程序。不應該需要提高限制，因為它是每個玩家。
RemovePlayerSession	3	1	aws-account-and-process-id-and-player-id	限制是每個玩家和每個程序。不應該需要提高限制，因為它是每個玩家。
ActivateGameSession	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
ActivateHostProcessV2	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。

API 動作	高載限制	速率限制	調節金鑰	備註
StartMatchBackfill	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
DescribeP layerSessions	10	5	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
GetComput eCertificate	3	0.1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
GetCustom erRoleCredentials	3	0.1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
InitSDK	3	0.1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
RefreshHo stProcess	3	0.1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
StopMatchmaking	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
ProcessEnding	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
ProcessReady	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。

API 動作	高載限制	速率限制	調節金鑰	備註
UpdateGameSession	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
UpdateHostProcess	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
GetGameSessionId	10	5	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
GetTerminationTime	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。
UpdatePlayerSessionCreationPolicy	3	1	aws-account-and-process-id	限制是每個伺服器程序。永遠不需要提高限制，因為它是每個程序。

Note

這些是預設限制。如果您在這些 APIs 上遇到限流，可能是因為帳戶層級限流。若要請求提高限制，請聯絡 AWS Support。

每個程序和每個玩家的限制旨在適應正常的使用模式，並且很少需要調整。如果您遇到這些 APIs 限流的情況，請在請求提高限制之前，先檢閱您的實作是否有潛在的最佳化機會。

帳戶層級限流也可能透過下列其他規則套用：

- SdkWebSocket/AccountLevelHighUsage , aws-account
- SdkWebSocket/AccountLevelThrottle , aws-account

Amazon GameLift Servers UDP ping 信標

UDP ping 信標提供一種方法來測量玩家裝置和Amazon GameLift Servers託管位置之間的網路延遲。使用 ping 信標，您可以收集準確的延遲資料，以做出有關遊戲伺服器置放的明智決策，並根據延遲需求改善玩家配對。

UDP ping 信標的運作方式

Amazon GameLift Servers 在您可以部署遊戲伺服器的每個託管位置提供固定的 UDP 端點 (ping 信標)。由於大多數遊戲伺服器使用 UDP 進行通訊，因此與使用 ICMP ping 相比，使用 UDP ping 信標測量延遲可提供更準確的結果。網路裝置通常會以不同於 UDP 封包的方式處理 ICMP 封包，這可能會導致延遲測量，而不會反映玩家將體驗到的真正效能。

使用 UDP ping 信標，您的遊戲用戶端可以傳送 UDP 訊息到這些端點，並接收非同步回應，為您提供延遲測量，更能代表玩家裝置與潛在託管位置之間的實際遊戲流量條件。端點是永久性的，只要 Amazon GameLift Servers 支援在該位置託管遊戲，端點就會保持可用。

UDP ping 信標的常見使用案例

您可以透過多種方式使用 UDP ping 信標來最佳化遊戲的聯網體驗。

選擇最佳託管位置

跨不同地理區域收集延遲資料，以識別託管玩家基礎遊戲伺服器的最佳主要和備份位置。

根據玩家延遲放置遊戲工作階段

在請求新的遊戲工作階段時包含玩家延遲資料，以協助挑選可提供最低延遲體驗的位置。

根據延遲最佳化配對

在請求配對時提供玩家延遲資料，以協助配對具有類似延遲設定檔的玩家，並將遊戲工作階段放置在配對玩家的最佳位置。

Note

建立配對請求時，您不應將延遲資訊提供給沒有機群的位置。如果您這麼做，Amazon GameLift Servers 可能會嘗試將遊戲工作階段放置在沒有機群容量的位置，導致配對請求失敗。

取得信標端點

若要擷取Amazon GameLift Servers位置的 ping 信標網域和連接埠資訊，請使用 [ListLocations](#) API 操作。此 API 傳回的一組位置取決於 AWS 區域 您在呼叫它時指定的（或者，如果您未指定預設區域）。

當您從 呼叫 時：

- 支援多位置機群的主區域：API 會傳回所有託管位置的資訊
- 支援單一位置之機群的主區域：API 會傳回該位置的資訊

請注意，如果您使用只能是多位置機群中遠端位置的位置呼叫此 API，API 將傳回錯誤，因為該類型的位置沒有服務端點。

請參閱 中支援的位置表格 [支援 AWS 的位置](#)，以識別支援單一和多位置機群的主區域。

範例

```
aws gamelift list-locations --region ap-northeast-2
```

這 AWS 區域 支援多位置機群，因此會傳回多個位置。以下是其中一個傳回值的範例：

```
[...]  
{  
  "LocationName": "ap-northeast-1",  
  "PingBeacon": {  
    "UDPEndpoint": {  
      "Domain": "gamelift-ping.ap-northeast-1.api.aws",  
      "Port": 7770  
    }  
  }  
}
```

Important

快取 ping 信標資訊，而不是在每次延遲測量ListLocations之前呼叫。網域和連接埠資訊是靜態的，API 並非針對大量請求而設計。

實作延遲測量

使用 UDP ping 信標實作延遲測量時，請遵循下列最佳實務：

1. 使用下列其中一種方法來存放 ping 信標資訊：

- 硬式編碼遊戲用戶端中的端點。
- 快取遊戲後端中的資訊。
- 實作定期更新機制（每日/每週）以重新整理資訊。

2. 傳送 UDP ping 訊息：

- 只要訊息內文不是空的，且訊息的大小上限為 300 位元組，即可將您想要的任何內容放入訊息內文。
- 請遵守每個位置的下列速率限制：
 - 每個唯一寄件者 IP 地址和連接埠組合每秒 3 次交易 (TPS)
 - 每個唯一寄件者 IP 地址 1000 TPS

3. 計算延遲：

- 將多個 Ping 傳送至每個位置，以計算平均延遲。
- 考慮將並行 ping 傳送到多個位置，以提高結果。
- 視需要使用重試邏輯，為未在短時間內傳回的任何封包傳送新封包（通常是 1 - 3 秒），因為 UDP 沒有 100% 保證交付。
- 計算傳送訊息和接收回應之間的時間差異。
- 如果對某個位置的大部分 UDP ping 始終無法傳回回應，請使用 ICMP ping 計算標準[Amazon GameLift Servers服務端點](#)的延遲作為備用。

 Tip

無論您在何處記錄玩家在其本機網路上必須開啟的連接埠清單，都建議您包含連接埠 7770。這是另一個原因，因為您應該有後援來測量延遲（例如使用 ICMP），以防此連接埠遭到封鎖。

程式碼範例

以下是一些簡單的範例，示範如何傳送 UDP ping 和計算延遲。

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()
```

支援的通訊協定FAQs

除了現有的 [AWS JSON](#) 通訊協定之外，Amazon GameLift Servers 正在新增對 [Smithy RPC v2 CBOR](#) 通訊協定的 SDK 支援。Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定的效能高於大多數工作負載的 AWS JSON。AWS SDKs 會優先考慮每種語言效能最佳的通訊協定。

什麼是 AWS JSON 和 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定，它們有何不同？

線路通訊協定可做為用戶端和服務之間的中介裝置。AWS 開發套件會透明地處理兩個通訊協定的用戶端和伺服器之間的序列化（將物件轉換為線路格式）和還原序列化（將線路格式轉換為物件）。

AWS JSON - JSON 是系統之間最廣泛使用和接受的通訊資料格式之一。此服務使用 AWS JSON 做為媒體，在 AWS SDK 用戶端和伺服器之間進行通訊。服務 API 操作的 HTTP 請求接受 JSON 格式的輸入、執行操作，並以 JSON 格式將回應傳回至 SDK 用戶端。

Smithy RPC v2 CBOR - Smithy RPC v2 CBOR（簡潔二進位物件表示法）是由 Amazon 為更有效率的資料傳輸而開發的通訊協定。它是一種資料格式，旨在保持訊息大小精簡，並允許格式演進，而無需系統之間進行版本交涉。與 AWS JSON 的主要區別在於 AWS JSON 使用人類可讀文字（如 `{"name": "John"}`），而 Smithy RPC v2 CBOR 使用二進位格式（1 和 0 的序列）。這種二進位方法會建立較小的資料套件，以更快的速度通過網路，並縮短序列化時間，因為電腦會直接處理二進位資料。

如何開始使用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定？

若要開始使用，請使用最新的 AWS SDK/CLI 版本來使用此服務的 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定。開發套件將在可用時自動使用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定。將您的 AWS SDK 升級至指定的版本或任何後續版本。

從 2026-04-16 開始，下列 AWS SDKs 將使用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定，而其他 SDKs 將繼續使用 AWS JSON 通訊協定：

- AWS 適用於 C++ 的 SDK
- AWS 適用於 Go V2 的 SDK
- AWS 適用於 Java 的 SDK 2.x
- AWS 適用於 .NET v4 的 SDK

- AWS PowerShell v5 的工具
- AWS 適用於 Swift 的 SDK
- AWS 適用於 Kotlin 的 SDK

啟用 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定有哪些風險？

在 SDKs 中新增對 Smithy RPC v2 CBOR 的支援，預期對客戶而言是完全透明且輕鬆的。不過，如果您使用 AWS SDK 的自訂實作，或自訂用戶端和 SDK AWS 的組合，取決於 AWS JSON 特定的序列化行為，則可能與 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定不相容。

如果我的解決方案不支援 Smithy RPC v2 CBOR，該怎麼辦？

若要使用 AWS JSON 通訊協定，請將 SDK 降級至 2026-04-16 之前發行的版本。

哪些 AWS 區域支援 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定？

提供此服務的所有[AWS 區域](#)都支援 Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定。

升級至支援 Smithy RPC v2 CBOR 的 SDK 版本時，可以預期哪些延遲改善？

與 AWS JSON 相比，Smithy RPC v2 CBOR 的延遲降低高達 13%，承載大小降低高達 15%。二進位編碼可消除 JSON 文字剖析和字串逸出的額外負荷，進而降低網路傳輸時間和序列化成本。

AWS JSON 通訊協定是否會棄用？

AWS 舊版 SDKs 將繼續支援 JSON 通訊協定。此外，某些語言特定的 SDKs 將繼續使用 AWS JSON，因為它比 Smithy RPC v2 CBOR 更高效能，因為語言可用的 JSON 實作比其 CBOR 實作更快。

哪裡可以找到有關 Smithy RPC v2 CBOR 的詳細資訊？

您可以在 Smithy 文件中找到 AWS JSON 通訊協定在 [AWS JSON 1.0 通訊協定](#)和 [AWS JSON 1.1 通訊協定](#)的詳細資訊，以及在 Smithy 文件中找到 Smithy RPC v2 CBOR 在 [Smithy RPC v2 CBOR 通訊協定](#)的詳細資訊。

1. 实时应用
2. 实时数据库
3. 实时操作系统
4. 实时编译器
5. 实时SDK
6. 实时式

1. 實
 2. 實
 3. 實
 4. 實
 5. 實
 6. 實
 7. 實
 8. 實
 9. 實
 10. 實
 11. 實
 12. 實
 13. 實
 14. 實
 15. 實
 16. 實
 17. 實
 18. 實
 19. 實
 20. 實
 21. 實
 22. 實
 23. 實
 24. 實
 25. 實
 26. 實
 27. 實
 28. 實
 29. 實
 30. 實
 31. 實
 32. 實
 33. 實
 34. 實
 35. 實
 36. 實
 37. 實
 38. 實
 39. 實
 40. 實
 41. 實
 42. 實
 43. 實
 44. 實
 45. 實
 46. 實
 47. 實
 48. 實
 49. 實
 50. 實
 51. 實
 52. 實
 53. 實
 54. 實
 55. 實
 56. 實
 57. 實
 58. 實
 59. 實
 60. 實
 61. 實
 62. 實
 63. 實
 64. 實
 65. 實
 66. 實
 67. 實
 68. 實
 69. 實
 70. 實
 71. 實
 72. 實
 73. 實
 74. 實
 75. 實
 76. 實
 77. 實
 78. 實
 79. 實
 80. 實
 81. 實
 82. 實
 83. 實
 84. 實
 85. 實
 86. 實
 87. 實
 88. 實
 89. 實
 90. 實
 91. 實
 92. 實
 93. 實
 94. 實
 95. 實
 96. 實
 97. 實
 98. 實
 99. 實
 100. 實

11月11日
 11月12日
 11月13日
 11月14日
 11月15日
 11月16日
 11月17日
 11月18日
 11月19日
 11月20日
 11月21日
 11月22日
 11月23日
 11月24日
 11月25日
 11月26日
 11月27日
 11月28日
 11月29日
 11月30日

22

THE ART OF THE JAPANESE SCREEN

ROBERT TAFT

武

身

:

461

:

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

What's new

適用

精

鐵椅K

SDK

武

3.0#trial

1. $\mathbb{C}^n$

14)

責

14

80051

5

11

i

二

6.

80070

42

11

i

2

:

32000451

45

11

i

2

6.

式

身

6

—

;

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

式

身

16

6.

311

武

Index

6

:

46

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
API
Reference
Index

Amazon
GameLift
API
Reference
Index

Amazon
GameLift
API
Reference
Index

Amazon
GameLift
API
Reference
Index

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Realtime
用
手
機
K
SDK
式

Initial
H(C#)
+
不)
真
實

[13.130-1](#)
版
更
新
版
本

[13.130-0](#)
版
更
新
版
本

[13.130-2](#)
版
更
新
版
本

Realtime
用
手
機
K
SDK
式

Initial
H(C#)
+
不)
真
實

10-2
式
更
新
版
本

10-1
式
更
新
版
本

10-1
式
更
新
版
本

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

武

family

6.

-

6

Realtime
用
手
機
K
SDK
式

Initial
H(C#)
+
不)
真
實

3003-0
式
更
新
版
本

3002-0
式
更
新
版
本

3002-1
式
更
新
版
本

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

Amazon
GameLift
SDK
API
Reference

進一步了解：

- [使用的 DDoS 保護 Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [將玩家閘道整合到遊戲中](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 C# 的用戶端 SDK](#)
- [適用於 Unity 的用戶端 SDK](#)

2026 年 6 月 18 日：Amazon GameLift Servers 容器機群改進：Linux 功能和網路探索

此版本為容器機群新增了兩項改進：支援為容器自訂 Linux 功能，以及用於探索容器網路資訊的新伺服器 SDK 動作。

自訂 Linux 功能

您現在可以在容器群組定義中指定其他 Linux 功能，讓您更精確地控制預設 Docker 功能。這適用於遊戲伺服器或支援容器，這些容器需要超過預設設定的功能，例如 NET_RAW 用於自訂聯網或 SYS_PTRACE 除錯。您可以在使用 建立容器群組定義 時新增 Linux 功能 `CreateContainerGroupDefinition`，或使用 更新現有的功能 `UpdateContainerGroupDefinition`。此功能可透過 Amazon GameLift Servers 主控台、AWS CLI、AWS SDK 和 使用 AWS CloudFormation。

探索容器網路資訊

在容器機群上執行的遊戲伺服器現在可以呼叫新的 `ListContainersNetworkInfo()` 伺服器 SDK 動作，以擷取在相同執行個體上執行之所有容器的網路資訊（包括名稱、ID、本機 IP 地址和容器群組類型）。透過此資訊，容器可以互相探索，並在同一個執行個體上跨不同的容器群組定義建立網路通訊。例如，遊戲伺服器容器群組中的容器現在可以透過執行個體的本機網路，將指標發送到每個執行個體容器群組中的容器。此動作適用於 Go、C++ 和 C# 的 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.5 或更新版本，以及 Unreal Engine 和 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式。

進一步了解：

- [CreateContainerGroupDefinition](#)、Amazon GameLift Servers API 參考
- [UpdateContainerGroupDefinition](#)、Amazon GameLift Servers API 參考
- [探索容器機群上的容器](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 -- 動作的 C++ \(非真實\) 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2026 年 6 月 15 日：Amazon GameLift Servers 推出免費網路頻寬

從今天開始，為第 6 代及更新版本的所有執行個體類型 Amazon GameLift Servers 提供進出網路頻寬 AWS，無需額外付費，包括隨需和 Spot，無需任何承諾。您現在只需支付 Amazon GameLift Servers 執行個體時數的費用；所有網路頻寬都是免費的。

多玩家遊戲伺服器會產生連網玩家的持續網路流量，使頻寬成為遊戲工作室客戶最無法預測的成本元件之一。包含免費網路頻寬，可 Amazon GameLift Servers 免除此成本，讓您以的全球觸角簡化裸機託管 AWS。

免費網路頻寬適用，無需註冊、定價協議或組態變更。合格機群的現有客戶會立即獲得利益。

2026 年 4 月 29 日：Amazon GameLift Servers 新增了檢視容器連接埠映射的新支援

Amazon GameLift Servers 已為容器機群 啟動新的公有 API `DescribeContainerGroupPortMappings`。此操作會擷取容器群組中所有容器的連接埠映射，列出每個容器連接埠如何映射到機群執行個體上的連線連接埠。它支援擷取遊戲伺服器和每個執行個體容器群組的連接埠映射。

這項新功能解決了在遊戲伺服器連接埠之外探索容器連接埠映射的需求。先前，客戶必須遠端存取其運算，才能擷取所有其他連接埠映射。新的 API 可透過 Amazon GameLift Servers 主控台 AWS CLI 和 AWS SDK 使用。

進一步了解：

- [檢視容器連接埠映射](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [DescribeContainerGroupPortMappings](#)、Amazon GameLift Servers API 參考

2026 年 4 月 2 日：Amazon GameLift Servers將運算名稱新增至遊戲工作階段資料、新事件欄位和主控台改進

此版本可讓您根據客戶意見回饋Amazon GameLift Servers，更輕鬆地加入遊戲並與整合。這些更新可協助客戶更輕鬆地開始和管理機群內的遊戲工作階段。

Amazon GameLift Servers 現在會在遊戲工作階段 API 回應中傳回ComputeName欄位。您可以使用此欄位來識別託管遊戲工作階段的運算，而無需交叉參考 IP 地址。此欄位適用於受管 EC2 機群、受管容器機群和 Anywhere 機群。ComputeName 和 GameSessionLocation 欄位現在也包含在 [PlacementFulfilled](#)和 [MatchmakingSucceeded](#)事件中。

Amazon GameLift Servers API 參考連結：

- [GameSession](#)

此版本也包含數個Amazon GameLift Servers主控台改進項目。透過這些更新，您現在可以：

- 直接上傳組建 – 除了 Amazon S3 匯入方法之外，您還可以選取組建檔案，並將其直接從主控台上傳至 Amazon GameLift Servers。
- 複製機群組態 – 複製現有的受管 EC2 機群組態以建立新的機群。
- 連線至執行個體和容器 – 使用 SSM 直接從遊戲工作階段、玩家工作階段和運算詳細資訊頁面進行連線，包括容器的新存取命令。
- 檢視運算和執行個體資料 – 遊戲工作階段資料表現在會顯示受管 EC2 ComputeName 和容器機群的和 InstanceId 欄。
- 檢視容器機群運算詳細資訊 – 容器機群現在包含運算資料表和運算詳細資訊檢視。
- 檢視遊戲工作階段日誌位置 – 遊戲工作階段詳細資訊頁面現在會顯示容器機群的 Amazon S3 URIs 和 Amazon CloudWatch 日誌群組 ARNs。
- 重新整理資料 – 重新整理按鈕現在可用於所有清單頁面和詳細資訊檢視。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 主控台](#)
- [PlacementFulfilled](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [MatchmakingSucceeded](#)，Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南
- [連線至容器機群執行個體](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南

2026 年 3 月 27 日：Amazon GameLift Servers 現在額外支援新一代 EC2 執行個體 AWS 區域

Amazon GameLift Servers 現在可在其他 中支援其現有的 Amazon EC2 執行個體選擇AWS 區域，讓您更靈活地託管更接近玩家的遊戲伺服器。此擴展涵蓋下列系列的執行個體：

- [一般用途](#) (M 系列)
- [運算最佳化](#) (C 系列)
- [記憶體最佳化](#) (R 系列)

這些執行個體類型現在可用於Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群和受管容器機群。不需要變更機群組態 – 只需使用您目前使用的相同執行個體類型和設定，在新支援的區域中部署機群即可。它們可在AWS 區域支援的所有 中使用Amazon GameLift Servers，但AWS中國區域除外。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 執行個體定價](#)
- [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [CreateFleet](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考
- [CreateContainerFleet](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2026 年 3 月 4 日：Amazon GameLift Servers 現在為 SDKv5 上的 Linux EC2 和容器機群提供 DDoS 保護

Amazon GameLift Servers 現在為 SDKv5 上的 Linux EC2 和容器機群提供distributed-denial-of-service(DDoS) 保護。玩家閘道代理轉送網路與您的遊戲伺服器執行個體共置，提供流量驗證、每個玩家速率限制和遊戲伺服器 IP 地址混淆，所有這些都新增了可忽略的延遲，無需額外費用。此功能最初可在下列區域使用：美國東部（維吉尼亞北部）、美國西部（奧勒岡）、歐洲（法蘭克福）、歐洲（愛爾蘭）、亞太區域（雪梨）、亞太區域（東京）、亞太區域（首爾）。如需服務位置的詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。

進一步了解：

- [部落格文章：介紹 Amazon GameLift Servers DDoS 保護](#)
- [使用的 DDoS 保護 Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [玩家閘道的運作方式](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

- [將玩家閘道整合到遊戲中](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 C++ 的用戶端 SDK](#)
- 適用於 [Unreal 的用戶端 SDK](#)。存取需要 GitHub 上 Epic Games 組織中的成員資格。如需詳細資訊，請參閱 [GitHub 上的 Unreal Engine](#)。

2026 年 2 月 24 日：Amazon GameLift Servers 外掛程式現在支援 Unity 6.3 和 Unreal Engine 5.7

已更新外掛程式版本：

- [Unity 的外掛程式](#)，3.2.1 版（包括 Unity 的伺服器 SDK，5.4.0 版）
- [Unreal 的外掛程式](#)，3.1.1 版（包括 Unreal 的伺服器 SDK，5.4.0 版）

Amazon GameLift Servers 發佈適用於 Unreal Engine 和 Unity 的外掛程式和伺服器 SDK 的新版本。這些最新版本包括下列更新：

- 現在支援搭配使用 Unreal Engine 5.7 和 Unity 6.3。

進一步了解：

- [Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式整合遊戲](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [整合 Amazon GameLift Servers 到 Unreal Engine 專案](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式整合遊戲](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [整合 Amazon GameLift Servers 到 Unity Engine 專案](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2026 年 1 月 29 日：Amazon GameLift Servers 現在支援在零執行個體之間擴展機群

Amazon GameLift Servers 現在支援根據遊戲工作階段活動在零執行個體之間自動擴展。機群在沒有遊戲工作階段活動的定義期間後縮減至零，並在請求遊戲工作階段時從零擴展，提供成本最佳化的選項。

Amazon GameLift Servers API 參考連結：

- [AWS SDK 動作 UpdateFleetCapacity](#)

進一步了解：

- [管理將 Amazon GameLift 伺服器機群擴展至零或從零擴展](#)

2026 年 1 月 22 日：Amazon GameLift Servers Realtime 現在支援 Amazon Linux 2023 上的 Node.js 24.x

Amazon GameLift Servers Realtime 現在支援 Amazon Linux 2023 上的 Node.js 24.x。此更新可讓您在現代 Amazon Linux 2023 作業系統上執行時，存取最新的 Node.js 功能和安全性改進。

您現在可以在建立 Realtime 機群時包含選用的安裝指令碼，以便在執行個體啟動期間根據您的特定需求安裝軟體。若要使用新的執行時間版本，請在建立 Realtime 指令碼時指定 Node.js 24.x。

Amazon GameLift Servers API 參考連結：

- [AWS SDK 動作 CreateScript](#)

進一步了解：

- [Node.js 執行時間版本](#)
- [新增安裝指令碼](#)

2025 年 12 月 9 日：Amazon GameLift Servers 現在可在 Web 主控台提供 AI 輔助

Amazon GameLift Servers 現在可在 Web 主控台提供 AI 輔助，利用 Amazon Q Developer 為遊戲開發人員提供量身打造的指引。這項新功能整合 Amazon GameLift Servers 了專業知識，協助客戶導覽複雜的工作流程、疑難排解問題，以及更有效率地最佳化其遊戲伺服器部署。

這項新功能直接在 Amazon GameLift Servers 主控台內提供遊戲伺服器整合、機群組態和效能最佳化的 AI 輔助建議。此增強功能旨在簡化決策程序、減少故障診斷時間，並改善整體資源使用率，進而節省成本並改善玩家體驗。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 主控台](#)

2025 年 11 月 6 日：Amazon GameLift Servers 現在支援使用 Windows Server 2022 作業系統的遊戲組建

Amazon GameLift Servers 客戶現在可以使用 Windows Server 2022 作業系統來託管遊戲伺服器。Windows Server 2022 為 Windows Server 2016 提供了多項改善，包括安全性。此作業系統適用於所有 AWS 區域，但中國區域除外。

客戶可以使用較新的 Windows 作業系統，並在 2027 年 1 月 Windows Server 2016 的支援結束時繼續接收重要的安全性更新。Windows Server 2022 的支援會持續到 2031 年 10 月 13 日。

Amazon GameLift Servers API 參考連結：

- [AWS SDK 動作 CreateBuild](#)
- [CLI 命令 upload-build](#)
- [CLI 命令 create-build](#)

2025 年 10 月 28 日：將 OpenTelemetry (OTel) 指標收集器 Amazon GameLift Servers 新增至所有伺服器 SDKs 和外掛程式

Amazon GameLift Servers 現在在所有伺服器 SDKs 和外掛程式中包含內建 OpenTelemetry (OTel) 指標集合，為遊戲伺服器效能監控提供標準化的可觀測性。此整合將業界標準的遙測功能直接帶入您的遊戲伺服器，實現全面的監控和故障診斷，而不需要額外的檢測或組態。

使用 OpenTelemetry 整合，您現在可以：

- 使用標準化通訊協定自動擷取基本遊戲伺服器指標、日誌和追蹤
- 與現有的監控平台和可觀測性工具無縫整合
- 在所有機群執行個體中即時監控遊戲伺服器效能和運作狀態
- 使用可跨不同監控解決方案運作的遙測資料，更快速地對問題進行故障診斷

OpenTelemetry 是一種開放原始碼可觀測性架構，提供標準化方法來收集、處理和匯出遙測資料。

進一步了解：

- [使用伺服器遙測指標進行監控](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 10 月 2 日：Amazon GameLift Servers 新增以主控台為基礎的遠端存取機群執行個體

Amazon GameLift Servers 現在可透過 Amazon GameLift Servers 主控台直接遠端存取受管 EC2 和容器機群執行個體，無需進行身分驗證管理。這項新功能使用 Amazon EC2 Systems Manager (SSM) 提供安全的瀏覽器型終端機存取，而不需要額外的設定或憑證管理。

透過以主控台為基礎的遠端存取，您現在可以：

- 即時疑難排解遊戲伺服器整合問題
- 在作用中遊戲工作階段期間監控遊戲伺服器活動和存取日誌檔案
- 使用實際玩家流量執行診斷和基準測試工具

此功能適用於執行伺服器 SDK 5.x 版的機群。對於執行舊版 SDK 的機群，您可以繼續使用現有的 AWS CLI 方法進行遠端存取。

若要遠端連線至機群執行個體，請開啟 Amazon GameLift Servers 主控台，並尋找您要存取的受管 EC2 或容器機群。在機群的詳細資訊中，開啟執行個體索引標籤，從清單中選擇執行個體，然後選擇連線。

進一步了解：

- [連線至機群執行個體](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 9 月 23 日：Amazon GameLift Servers 新增對德州達拉斯新 Local Zone 的支援

透過 Amazon GameLift Servers 受管託管，您現在可以在新的達拉斯、德州、本地區域 () 中部署遊戲伺服器資源 us-east-1-dfw-2。Local Zones 可讓您將遊戲伺服器放在地理位置上更接近玩家的位置，以減少延遲並大幅改善遊戲體驗。在此新的 Local Zone 中，您可以使用下列 EC2 執行個體類型：C6gn、C6i、C6in、M6g、M6i、M6in、M8g 和 R6i。如需每個執行個體類型的詳細說明，請參閱 [AWS EC2 執行個體類型](#)。

若要在新的達拉斯本地區域中開始託管遊戲工作階段，請先選擇加入您的本地區域 AWS 帳戶。然後，您可以將它新增為遠端位置到新的或現有的多位置機群。如果您的遊戲使用 Amazon GameLift Servers FlexMatch，請更新配對佇列中的任何機群，以包含新的 Local Zone。使用多位置機群，您可以直接管理每個位置的託管容量。

AWS 區域新達拉斯、德州、本地區域的父系是 us-east-1 (維吉尼亞)。原始達拉斯、德州、本地區域 (us-east-1-dfw-1) 不再接受新的選擇加入請求。

進一步了解：

- [使用者指南入門AWS Local Zones](#) AWS Local Zones
- [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [更新機群位置](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 8 月 12 日：適用於 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式現在支援 UE 5.6 版

已更新外掛程式版本：

- [Unreal 的外掛程式](#)，3.0.1 版 (包括 Unreal 的伺服器 SDK，5.3.1 版)

Amazon GameLift Servers 發行適用於 Unreal Engine 的外掛程式和適用於 Unreal Engine 的伺服器 SDK 的新版本。這些最新版本包括下列更新：

- 他們現在支援搭配 Unreal Engine 5.6 使用。
- 封裝 Android 用戶端目標解決時的編譯問題。

進一步了解：

- [Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式整合遊戲](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [整合 Amazon GameLift Servers 到 Unreal Engine 專案](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 6 月 24 日：Amazon GameLift Servers 啟動 UDP ping 信標，以協助測量多玩家遊戲的即時網路延遲

已更新 SDK 版本：

- AWS 開發套件 1.11.595

Amazon GameLift Servers 發行一般可用性的一組固定端點，稱為 UDP ping 信標，可協助您準確測量玩家裝置和遊戲伺服器位置之間的延遲。UDP ping 信標端點可在 支援的所有AWS全球區域和本地區域使用Amazon GameLift Servers，但AWS中國區域除外。

大多數多玩家遊戲使用 UDP（使用者資料包通訊協定）作為其主要封包傳輸通訊協定，因為其對即時遊戲的效能優勢。了解和最佳化網路延遲對於提供最佳玩家體驗至關重要。UDP ping 信標提供一致且可靠的方法來測量玩家和遊戲伺服器之間的實際 UDP 封包延遲，協助您針對player-to-server配對和遊戲工作階段置放做出更好的決策。

[ListLocations](#) API 已擴充，將端點網域和連接埠資訊包含在傳回的位置清單中，以程式設計方式輕鬆存取端點。

您的遊戲用戶端可以傳送 UDP 訊息到這些端點，並使用相同的資料接收非同步回應，為您提供延遲測量，更能代表玩家裝置與潛在託管位置之間的實際遊戲流量條件。這些端點是永久的，只要Amazon GameLift Servers支援在該位置託管遊戲，即可繼續使用。

進一步了解：

- [UDP Ping 指標](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [ListLocations](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2025 年 6 月 24 日：Amazon GameLift Servers 新增泰國和馬來西亞的位置支援

透過 Amazon GameLift Servers受管託管，您現在可以在馬來西亞的曼谷、泰國和吉隆坡部署遊戲伺服器資源，將遊戲的觸角擴展到東南亞的玩家。這些新區域有助於降低延遲並改善這些區域中玩家的遊戲體驗。

以下是多位置機群的AWS 區域遠端位置。若要在這些位置開始託管遊戲工作階段，請將它們新增為遠端位置到新的或現有的多位置機群。使用多位置機群，您可以直接管理每個位置的託管容量。

- 亞太區域（泰國）(ap-southeast-7)
- 亞太區域（馬來西亞）(ap-southeast-5)

AWS帳戶預設AWS 區域不會啟用這些項目。您必須先將選擇加入每個區域，才能在該處部署Amazon GameLift Servers資源。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)、Amazon GameLift Servers託管開發人員指南

- [更新機群位置](#)、Amazon GameLift Servers託管開發人員指南
- [啟用或停用您帳戶中AWS的區域](#)，AWS帳戶管理參考指南。

2025 年 5 月 29 日：針對 Unreal Engine 和 Unity Amazon GameLift Servers 發行新版本的伺服器 SDK 和外掛程式

已更新 SDK 版本：

- [C++ 伺服器 SDK](#)，5.3.0 版
- [C# 伺服器 SDK](#)，5.3.0 版
- [Go 伺服器 SDK](#)，5.3.0 版
- [適用於 Unreal 的伺服器 SDK](#)，5.3.0 版
- [適用於 Unity 的伺服器 SDK](#)，5.3.0 版

已更新外掛程式版本：

- [Unreal 的外掛程式](#)，3.0.0 版
- [Unity 的外掛程式](#)，3.1.0 版

適用於 C++、C#、Go、Unreal 和 Unity 的新版本伺服器 SDK，以及適用於 Unreal Engine 和 Unity 的新外掛程式版本，現在都是開放原始碼。它們都可以在 [Amazon GameLift Servers GitHub 組織](#) 中使用。如需詳細更新資訊，請參閱每個儲存庫中的版本備註和讀寫。

金鑰伺服器 SDK 更新：

- 改善所有伺服器 SDKs 中的用戶端驗證和錯誤回應。
- [OnProcessTerminate](#) 回呼函數現在具有預設邏輯來結束遊戲伺服器程序。
- 函數 [InitSDK\(\)](#) 現在使用冪等字符來支援多次重試。
- [OnUpdateGameSession](#) 回呼現在可以傳遞 `autoBackfillMode` 的資料。

金鑰外掛程式更新：

- Unreal Engine 的外掛程式現在具有更簡化的安裝和設定程序，具有更多自動化和更少的先決條件 (CMake、OpenSSL 和 Unreal 跨編譯工具鏈)。

- Unreal Engine 的外掛程式改善了受管 EC2 工作流程的 UI 體驗，包括對遊戲用戶端和伺服器建置路徑中空間的支援。此外，您現在可以在從編輯器啟動遊戲用戶端時新增命令列引數。
- Unreal Engine 的外掛程式現在支援 UE5 中的 ARM 伺服器建置。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [Amazon GameLift Servers 整合至 Unity 專案](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 4 月 24 日：適用於 的 C# 伺服器 SDK 5 Amazon GameLift Servers 現在支援 .NET 8

已更新 SDK 版本：

- C# 伺服器 SDK , 5.2.1 版

對於使用 C# 的遊戲開發人員，您現在可以使用 .NET 8 做為 Amazon GameLift Servers 專案的目標架構。透過 .NET 8，您可以利用效能改善，包括改善 just-in-time (JIT) 編譯、記憶體用量最佳化，以及更快的啟動時間。如果您目前正在使用 .NET 6，我們建議您規劃遷移至 .NET 8，包括將 C# 伺服器 SDK 更新至最新版本。Microsoft 宣布 .NET 8 支援安全修補程式和技術更新，截至 2026 年 11 月。

[下載適用於 的最新版本 C# 伺服器開發套件 Amazon GameLift Servers](#)

進一步了解：

- [取得 Amazon GameLift Servers 開發工具](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2025 年 3 月 27 日：Amazon GameLift Servers 擴展對新一代 EC2 執行個體系列的支援

已更新 SDK 版本：

- AWS SDK 1.11.535

您現在可以使用 從第 5 到第 8 代執行個體系列中的更多 Amazon EC2 執行個體選擇 Amazon GameLift Servers 進行微調。每個新一代 EC2 都提供 EC2 運算、記憶體和聯網的進展，而第 8 代執行個體則提供尖端的 AWS Graviton4 和 Intel Xeon 型執行個體。新一代執行個體可在下列執行個體系列中使用：

- [一般用途](#) (M 系列)
- [運算最佳化](#) (C 系列)
- [記憶體最佳化](#) (R 系列)

您也可以選擇提供本機儲存 (d)、增強型聯網 (n) 和特定處理器架構 (Intel/AMD/Graviton – i/a/g) 的變體。除了 AWS 中國區域以外 Amazon GameLift Servers，新一代執行個體可在 AWS 區域支援的所有 中使用。如需詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。

將這些新的執行個體類型與 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群和受管容器機群搭配使用。將現有遊戲託管切換到新的執行個體類型（相同架構）時，只需部署除執行個體類型外所有組態設定不變的新機群。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 執行個體定價](#)
- [CreateFleet](#) Amazon GameLift Servers API 參考
- [CreateContainerFleet](#)、Amazon GameLift Servers API 參考

2025 年 3 月 11 日：Amazon GameLift Servers 推出新的 Game Server Wrapper 以進行快速入門

的新遊戲伺服器包裝函式可 Amazon GameLift Servers 大幅縮短在 上託管遊戲伺服器所需的時間 Amazon GameLift Servers。無需變更程式碼，您可以使用包裝函式將基本遊戲工作階段管理功能新增至遊戲，並將其部署到 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群、受管 EC2 機群或受管容器機群。此工具非常適合使用您自己的遊戲伺服器或範例遊戲中的伺服器，對 Amazon GameLift Servers 功能進行實作評估。它也適用於快速部署遊戲伺服器反覆運算，例如快速原型設計或測試。

透過基本遊戲工作階段管理功能，您的遊戲伺服器可以初始化與服務的連線 Amazon GameLift Servers、回應啟動和停止遊戲工作階段的提示，以及在遊戲工作階段完成時關閉。

[從 GitHub 下載遊戲伺服器包裝函式](#)。如需如何搭配遊戲專案安裝和使用包裝函式，請參閱 GitHub 上的 [讀我檔案](#)。

2025 年 3 月 6 日：Amazon GameLift 現在和 Amazon GameLift Servers Amazon GameLift Streams

Amazon GameLift 是一項全受管服務，專門協助開發人員建置、擴展和交付全球最嚴苛的遊戲。透過 Amazon GameLift Streams 的一般可用性版本，Amazon GameLift 現在提供高擴展的遊戲伺服器 and 順暢的遊戲串流功能。

[Amazon GameLift Servers](#) 讓遊戲開發人員能夠部署、操作和擴展專用遊戲伺服器。您可以在幾分鐘內在雲端部署高效能遊戲伺服器，並擴展和縮減以滿足玩家需求。以AWS經過驗證的運算環境為基礎，在單一遊戲中Amazon GameLift Servers支援 1 億個並行玩家、每秒新增 10 萬個玩家，以及每分鐘新增 9 千個運算執行個體。此外，透過企業級安全性、最大群眾的配對，以及pay-as-you-go的彈性，無論您正在開發新的遊戲概念，或是執行有數百萬玩家的遊戲，都可協助您開始使用。

[Amazon GameLift Streams](#) 可協助遊戲開發人員以高達 1080p 的解析度和frames-per-second (fps) 提供遊戲串流體驗，而不會在包括 iOS、Android、FireOS 和適用於玩家PCs 等裝置上產生延遲。使用單一AWS產品，發佈者可以在幾分鐘內將其遊戲內容部署到完全受管的雲端 GPU 執行個體，無需修改，並透過AWS網路骨幹直接將它們交付到任何使用 Web 瀏覽器的最終玩家裝置。玩家可以在幾秒鐘內開始遊戲，無需等待下載或安裝，而且提供幾乎與在 PC 或遊戲主控台上本機遊戲無關的遊戲體驗。

2025 年 1 月 14 日：Amazon GameLift Servers發佈對遊戲工作階段置放優先順序的擴展支援

已更新 SDK 版本：

- AWS SDK 1.11.485

為了回應客戶意見回饋，我們發佈了新功能，可讓您優先處理個別遊戲工作階段置放請求的位置。對於已設定為依位置排定置放優先順序的佇列，您現在可以為每個置放請求提供自訂的優先順序清單。

這項新功能可讓客戶視需要動態變更每個置放請求的位置優先順序。額外的彈性意味著您可以更好地回應不斷變化的條件，例如玩家位置、機群負載或伺服器運作狀態。它也可以支援想要進一步自訂放置位置選取方式的客戶。

進一步了解：

- [排定遊戲工作階段置放的優先順序](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [StartGameSessionPlacement](#)，Amazon GameLift ServersAPI 參考

2025 年 1 月 2 日：Amazon GameLift Servers 發佈終止遊戲工作階段的新支援

已更新 SDK 版本：

- AWS SDK 1.11.477

為了回應客戶意見回饋，我們正在發佈新功能，讓您更輕鬆地終止個別遊戲工作階段。透過此版本，您現在可以直接在Amazon GameLift Servers主控台或使用適用於的AWS CLI或AWS SDK 來終止遊戲工作階段Amazon GameLift Servers。

這項新功能解決了解決仍處於作用中但狀態不良的遊戲工作階段的需求，這可防止運算資源託管新的遊戲工作階段。先前，客戶需要遠端存取運算，才能手動終止遊戲工作階段。

您有兩種終止方法可供選擇。第一個方法會嘗試使用其自訂關機順序來正常終止遊戲工作階段，其中可能包括通知玩家並解析遊戲資料的動作。第二個方法強制伺服器程序停止，這會立即終止遊戲工作階段。第二個方法可確保即使伺服器程序沒有回應，遊戲工作階段也會結束。

進一步了解：

- [使用 Amazon GameLift Servers主控台關閉遊戲工作階段](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [TerminateGameSession](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2024 年 12 月 19 日：Amazon GameLift Servers 發行受管容器的遊戲引擎外掛程式支援

已更新外掛程式版本：

Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式，2.0.0 版

- 升級為支援具有受管容器支援的 C++ 伺服器 SDK 5.2.0。
- 新增對 Unreal Engine 5.4 和 5.5 的支援。

Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式，3.0.0 版

- 升級為支援具有受管容器支援的 C++ 伺服器 SDK 5.2.0。
- 支援適用於 Windows 和 Mac OS 的 Unity 2021.3 LTS 和 2022.3 LTS。

Unreal 和 Unity 遊戲引擎的 Amazon GameLift Servers 外掛程式提供工具和工作流程，可簡化您使用啟動和執行遊戲的步驟Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers 是一種全受管雲端託管服務，遊戲開發人員可用來管理和擴展工作階段型多玩家遊戲的專用遊戲伺服器。

最新的外掛程式版本提供下列增強功能：

- 使用 受管容器託管的引導工作流程。此工作流程會逐步引導您使用遊戲伺服器軟體設定容器映像，並為您的遊戲伺服器部署雲端託管解決方案。工作流程提供兩種不同的部署案例：簡單的部署，以及具有遊戲工作階段置放佇列和FlexMatch配對建構器的更完整部署。每個案例都會產生Amazon GameLift Servers容器機群和支援AWS的資源。
- 改善設定AWS使用者設定檔和管理外掛程式使用AWS存取憑證的程序。您可以維護多個設定檔，以使用不同的AWS帳戶、帳戶使用者和區域。
- 更新現有容器機群的其他功能。您可以部署新的容器映像（例如遊戲伺服器版本更新）和變更機群組態設定，而不必從頭開始。
- 改善了使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群和受管 EC2 託管的工作流程。根據客戶意見回饋的改進包括更好的指引，其中包含實用資源的秘訣和連結。

Managed Containers 和 Managed EC2 解決方案的部署案例使用AWS CloudFormation 範本來建立和部署每個案例AWS的資源。這些範本包含在Amazon GameLift Servers外掛程式下載中且可編輯。您可以照原樣使用它們，或為您的遊戲修改它們。

進一步了解：

- [Unreal 的外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [Unity 外掛程式：將您的遊戲部署到受管容器機群](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [從 GitHub 下載適用於 Unreal 的外掛程式](#)
- [從 GitHub 下載 Unity 的外掛程式](#)
- [使用 託管遊戲 Amazon GameLift Servers](#)
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2024 年 11 月 12 日：使用 受管容器Amazon GameLift Servers啟動多玩家遊戲託管

已更新 SDK 版本：

- AWS SDK 1.11.445
- 伺服器 SDK，5.2.0 版（所有語言）

Amazon GameLift Servers 針對一般可用性的 版本 是容器化遊戲伺服器工作負載的新託管解決方案。在此版本中，遊戲開發人員現在可以利用容器化的優勢，包括一致、安全的環境、簡化的部署程序和最佳化的資源使用率。

受管容器機群會使用 Amazon GameLift Servers 代表您管理的 Amazon EC2 執行個體，並根據您的組態進行管理。您可以為遊戲建置自訂容器架構，並將容器映像儲存在 Amazon Elastic Container Registry (Amazon ECR) 儲存庫中，以提供容器映像。容器機群僅適用於 Linux 型遊戲伺服器。遊戲伺服器必須與伺服器 SDK 5.2.0 或更新版本整合。

透過 受管容器機群，您可以獲得與 受管 EC2 機群相同的優勢。這包括支援隨需和 Spot 執行個體類型、智慧容量擴展、使用佇列放置遊戲工作階段，以及配對。您也可以取得與其他機群類型相同的指標，以及容器的一些新指標。容器機群的其他功能包括：

- 與容器化工作負載的無伺服器體驗保持一致。每個容器執行一個遊戲伺服器程序，並將許多容器封裝到每個機群執行個體上，以獲得最佳資源使用量。如果您偏好使用具有多個遊戲伺服器程序的容器，您可以使用 Amazon GameLift Servers 代理程式進行自動主機管理。
- 簡化機群建立。容器機群的設計需要最少的部署組態設定，以及合理的建議/預設值。您可以快速部署工作機群，然後視需要自訂個別設定。
- 容器架構的版本控制工具。您現在可以更新容器群組定義（類似於容器「任務」）、維護多個版本，並指定要部署到機群的版本。
- 機群更新工具。使用容器機群時，當您想要發行遊戲伺服器版本更新時，不再需要建立新的機群。相反地，您現在可以更新容器映像，並將更新部署到現有的機群。

您可以在AWS 區域Amazon GameLift Servers支援多位置機群的任何 中建置Amazon GameLift Servers容器機群，也可以將容器機群執行個體部署到任何支援的遠端位置。如需詳細資訊，請參閱[Amazon GameLift Servers 服務位置](#)。受管容器目前無法在中國AWS區域使用。

進一步了解：

- 部落格文章：[利用全受管容器，在上大規模託管多玩家遊戲 Amazon GameLift Servers](#)
- [受管容器](#) 概觀、Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [容器在 中的運作方式 Amazon GameLift Servers](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [使用Amazon GameLift Servers受管容器託管的開發藍圖](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [CreateContainerFleet](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2024 年 9 月 19 日：Amazon GameLift Servers發行 Unreal Engine 的 C++ 伺服器 SDK 和外掛程式更新

已更新 SDK 版本：

C++ 伺服器 SDK，5.1.3 版

- 新的記錄功能。您現在可以存取 SDK 請求日誌。
- 改善 SDK 訊息傳輸可靠性。開發套件現在使用更強大的重新連線機制，在網路中斷或隨機訊息中斷時進行復原。

已更新外掛程式版本：

Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式，1.1.2 版

- 升級以支援最新版本的 C++ 伺服器 SDK 5.1.3。
- 在 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式中，當瀏覽機群的伺服器建置可執行檔時，您現在可以選擇瀏覽所有檔案。

適用於 Unreal 的 C++ 伺服器 SDK 外掛程式，5.1.2 版

- 升級以支援最新版本的 C++ 伺服器 SDK 5.1.3。

進一步了解：

- [適用於 Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式整合遊戲](#)，Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [Amazon GameLift Servers 外掛程式和軟體開發套件下載](#)

2024 年 9 月 5 日：Amazon GameLift Servers改善機群建立程序的可觀測性

根據客戶的意見回饋，我們釐清了建立受管 EC2 機群的 Amazon GameLift Servers 工作流程，並準備好託管遊戲工作階段。改良功能包括：

- 我們已針對機群建立程序的每個階段提供更具體且準確的描述。這種改善的可見性可讓您更輕鬆地快速找出和解決問題。

- 建置和啟用階段會將執行個體部署任務（建置）與任務分開，以啟動遊戲伺服器程序並連線至 Amazon GameLift Servers 服務（啟用）。此變更可讓您更輕鬆地識別問題的可能原因。此外，您現在可以在機群處於啟用階段時從遠端連線至機群。
- 兩個新的機群建立事件會傳達遊戲伺服器安裝指令碼的成功或失敗。如果您的遊戲伺服器建置包含安裝指令碼，會 Amazon GameLift Servers 嘗試執行指令碼並發出下列其中一個新事件：
 - FLEET_CREATION_COMPLETED_INSTALLER
 - FLEET_CREATION_FAILED_INSTALLER

進一步了解：

- [偵錯 Amazon GameLift Servers 機群問題](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [事件資料類型](#)、Amazon GameLift Servers API 參考

2024 年 8 月 15 日：Amazon GameLift Servers 改善主控台體驗

根據客戶的意見回饋，我們已對 [Amazon GameLift Servers 主控台](#) 體驗進行下列更新：

- 頁面的顯示偏好設定現在會自動儲存到 AWS 您的帳戶使用者，並在您返回頁面時套用。顯示偏好設定可讓您選擇要包含在資料表顯示中的資訊，例如在機群清單頁面上。使用資料表右上角的



圖示自訂您的顯示偏好設定。

- 已簡化受管 EC2 機群的建立機群工作流程，以結合機群位置和執行個體類型的選擇。即使您變更位置選擇，我們也能讓您更輕鬆地為您的機群找到正確的執行個體類型。

進一步了解：

- [建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2024 年 7 月 25 日：Amazon GameLift Servers 新增對 AWS 奈及利亞本地區域的支援

透過 Amazon GameLift Servers 受管託管，您現在可以在奈及利亞、西非部署遊戲伺服器資源，並將遊戲的範圍擴展到全非洲的玩家。使用 AWS Local Zones 將遊戲伺服器放置在地理位置上更接近玩家的位置，以減少延遲並大幅改善遊戲體驗。

若要立即開始在奈及利亞託管遊戲工作階段，請將新的奈及利亞本機區域做為遠端位置新增至新的或現有的多位置機群。如果您的遊戲使用 Amazon GameLift Servers FlexMatch，請更新配對佇列中的機群，以包含新的 Local Zone。使用多位置機群，您可以直接管理每個位置的託管容量。

AWS 區域奈及利亞拉哥斯本地區域的父系是非洲（開普敦）區域 (af-south-1)，Amazon GameLift Servers 也支援做為遠端位置。奈及利亞本地區域名稱為 af-south-1-los-1。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [更新機群位置](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2024 年 7 月 2 日：Amazon GameLift Servers 發佈新的主控台工具以檢視玩家工作階段資料

Amazon GameLift Servers 主控台現在提供玩家工作階段查詢工具，可讓您依遊戲工作階段 ID、玩家工作階段 ID 或玩家 ID 擷取玩家工作階段資訊。使用 FlexMatch 配對的遊戲會自動為每個配對玩家產生玩家工作階段。對於其他所有遊戲，玩家工作階段是一項選用功能。

您可以在 Amazon GameLift Servers 主控台的主要導覽中找到玩家工作階段查詢工具。檢視個別玩家工作階段或比較多個玩家工作階段的資料。您也可以檢視遊戲工作階段詳細資訊頁面時開啟玩家工作階段資料。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 主控台中的遊戲和玩家工作階段](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2024 年 4 月 24 日：Amazon GameLift Servers 發行容器機群預覽

Amazon GameLift Servers 現在提供容器機群的預覽，這可讓您改善可攜性、可擴展性、容錯能力和敏捷性。

在容器機群中，Amazon EC2 執行個體託管一或多個容器。這些容器包含您的遊戲伺服器及其需求，包括相依性和組態。相依性的範例包括 SDKs 和軟體套件。將容器上傳至私有 Amazon Elastic Container Registry 之後，Amazon GameLift Servers 會將容器填入您的機群。

若要在容器機群中運作，您的遊戲伺服器必須在 Linux 中執行，並與伺服器 SDK 5.x 整合。在容器機群中，您可以微調託管資源的控制，以便最佳化 CPU 單位和記憶體等資源的耗用。您也可以從容器中託管多個遊戲伺服器，以減少資源的使用。

在容器機群中，您可以獲得與其他類型機群相同的許多優點，例如隨需執行個體類型、擴展（自動和手動）、佇列和配對。您也可以取得與其他機群類型相同的指標，以及容器的一些新指標。容器機群可讓您全域接觸這些位置區域中的玩家：

- ap-northeast-1
- ap-northeast-2
- ap-southeast-2
- eu-central-1
- eu-west-1
- us-east-1
- us-west-2

若要觸及更多區域和本機區域，請建立多位置容器機群。

進一步了解：

- [使用Amazon GameLift Servers容器管理託管](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [CreateContainerGroupDefinition](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2024 年 2 月 13 日：Amazon GameLift Servers 啟動SDKs的改進，並簡化 Unreal EngineAmazon GameLift Servers 外掛程式的安裝

已更新 SDK 版本：

- Go Server SDK，5.1.0 版
- C# 伺服器 SDK，5.1.2 版
- C++ 伺服器 SDK，5.1.2 版

我們進行了下列改進：

- 改善 SDK 的可靠性，方法是在網路中斷時新增自動重新連線。

- **【Go】** 您現在可以InitSDK()使用或不使用伺服器參數來呼叫。在Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群上執行的遊戲伺服器會直接從環境變數讀取伺服器參數。Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上的遊戲伺服器必須使用InitSDK()伺服器參數呼叫。

已更新外掛程式版本：

- Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式，1.1.0 版
- Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式，2.1.0 版
- 適用於 Unreal 的 C++ 伺服器 SDK 外掛程式，5.1.1 版
- 適用於 Unity 的 C# 伺服器 SDK 外掛程式，5.1.2 版

我們進行了下列改進：

- **【Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式】** 更新了安裝說明並簡化了封裝。此外掛程式現在包含最新版本的 C++ Server SDK for Unreal。
- 升級外掛程式以支援適用於 的最新版本伺服器 SDKAmazon GameLift Servers。

進一步了解：

- [Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式整合遊戲](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [Amazon GameLift Servers 外掛程式和軟體開發套件下載](#)

2023 年 12 月 14 日：Amazon GameLift Servers 新增更新作用中遊戲工作階段遊戲屬性的功能

您已經能夠在建立遊戲工作階段時設定遊戲屬性，以及搜尋遊戲工作階段是否有指定的屬性。現在您也可以作用中的遊戲工作階段中新增和更新這些屬性。

例如，您的玩家在他們想要播放的地圖上投票。您的遊戲用戶端會呼叫 UpdateGameSession，將GameProperty值修改為 {"Key": "map", "Value": "jungle"}。然後，您的遊戲會為遊戲工作階段中的玩家實作新的地圖。

遊戲管理員也可以使用 SearchGameSessions操作，從遊戲屬性擷取有用的資料。例如，管理員可以列出Status值為 的遊戲工作階段，ACTIVE以及此遊戲屬性：{"Key": "map", "Value": "desert"}。

進一步了解：

- [the section called “整合遊戲用戶端功能”](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [GameProperty](#)，Amazon GameLift ServersAPI 參考
- [UpdateGameSession](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考
- [SearchGameSessions](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

2023 年 11 月 21 日：Amazon GameLift Servers 啟動對 Infrastructure as Code 工具的支援，例如採用的 Terraform 和 Pulumi AWS 雲端控制 API

您現在可以使用基礎設施即程式碼 (IaC) 工具來管理整個Amazon GameLift Servers資源堆疊。這些工具包括AWS CloudFormation，以及第三方工具，例如 Terraform 和 Pulumi。透過這項新增的支援，您現在可以專注於建置遊戲，並利用 DevOps 策略來處理資源管理、CI/CD 和部署給客戶。

您也可以使用AWS Cloud Control API 來佈建和設定所有Amazon GameLift Servers資源類型。您可以使用 Amazon GameLift Servers APIs或適用於 的AWS CloudFormation 範本繼續使用 資源Amazon GameLift Servers。

如需透過 IaC 可用Amazon GameLift Servers資源的詳細資訊，請參閱[Amazon GameLift Servers資源類型參考](#)Amazon GameLift Servers資源類型參考。

此外，您現在可以使用AWS CloudFormation 範本或AWS Cloud Control API 自動擴展機群，方法是使用新的[機群](#)屬性：ScalingPolicies。

Cloud Control API 為開發人員提供一組標準 APIs，以跨數百個AWS服務和多個第三方工具建立、讀取、更新、刪除和列出資源 (CRUDL)，例如 Terraform 和 Pulumi。

進一步了解：

- [AWS CloudFormation](#)
- [AWS雲端控制 API](#)
- [AWS CC Terraform 提供者](#)
- [Pulumi](#)

2023 年 11 月 16 日：Amazon GameLift Servers更新 Unity 的獨立外掛程式

更新 SDK 版本：適用於 Unity 的Amazon GameLift Servers 外掛程式，2.0.0 版

Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式提供工具和工作流程，簡化使用 啟動和執行 Unity 遊戲以進行雲端託管的步驟Amazon GameLift Servers。Amazon GameLift Servers 是一種全受管服務，可讓遊戲開發人員管理和擴展工作階段型多玩家遊戲的專用遊戲伺服器。

在此版本中，Unity 的外掛程式已更新為使用最新Amazon GameLift Servers功能，包括伺服器 SDK 5.x 版，以及支援 Amazon GameLift Servers Anywhere 進行本機測試。外掛程式與 Unity 版本 Unity 2021.3 LTS 和 2022.3 LTS 相容。

主要外掛程式功能包括：

- Unity 編輯器中的引導式 UI 工作流程適用於下列案例：
 - Amazon GameLift Servers 使用本機工作站做為主機，測試與 的遊戲整合。此工作流程可協助您為本機機器設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群、啟動遊戲伺服器和用戶端的執行個體、透過 請求遊戲工作階段Amazon GameLift Servers，以及加入遊戲。
 - 使用Amazon GameLift Servers受管 EC2 和支援AWS的資源，為您的整合遊戲伺服器部署雲端託管解決方案。此工作流程可協助您為雲端託管設定遊戲，並提供三種部署案例：
 - 將遊戲伺服器部署到單一機群。
 - 將遊戲伺服器部署到多個AWS區域中的一組低成本 Spot 機群。
 - 使用 FlexMatch 配對建構器部署遊戲伺服器。
 - 能夠設定連結至AWS帳戶使用者的使用者設定檔，並設定預設AWS區域。您可以維護多個設定檔，以便在不同的AWS帳戶、帳戶使用者和區域中運作。
 - 協助簡化Amazon GameLift Servers整合和部署程序的特別便利性，包括：
 - 每個託管解決方案都包含支援AWS的資源，包括提供唯一玩家 IDs和玩家驗證的 Amazon Cognito 使用者集區。解決方案也包含用於儲存的 Amazon S3 儲存貯體、Amazon SNS 事件通知、AWS Lambda函數和其他資源。
 - 對於 Anywhere 工作流程，外掛程式會自動執行所需的伺服器參數設定。
 - 對於 Amazon EC2 工作流程，每個部署解決方案都會使用 Lambda 函數提供內建的用戶端後端服務。後端服務位於遊戲用戶端和服務之間，Amazon GameLift Servers並管理對Amazon GameLift Servers服務的所有直接呼叫。
 - 整合測試的內容，包括簡單範例多玩家遊戲的資產和程式碼，以說明遊戲伺服器和遊戲用戶端整合。
 - 包含詳細整合指引和範本程式碼的外掛程式文件。

包括適用於 Anywhere 和 Amazon EC2 機群的所有部署案例，都使用AWS CloudFormation範本來描述和部署遊戲解決方案AWS的資源。這些範本包含在Amazon GameLift Servers外掛程式下載中。您可以照原樣使用它們，或為您的遊戲自訂它們。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers Unity 的外掛程式 \(伺服器 SDK 5.x\)](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [從 GitHub 下載外掛程式](#)
- [關於Amazon GameLift Servers託管](#)
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2023 年 11 月 2 日：Amazon GameLift Servers 新增對共用登入資料的支援

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.11.193

新的Amazon GameLift Servers共用登入資料功能可讓部署在受管 EC2 機群上的應用程式與其他AWS資源互動。此更新會影響您綁定和部署的應用程式，以及與伺服器 SDK 5.x 版或更新版本整合的遊戲伺服器二進位檔。(遊戲伺服器可執行檔已經可以使用伺服器 SDK 5.x `GetFleetRoleCredentials()`動作請求登入資料。)

例如，如果您想要使用 Amazon CloudWatch 代理程式部署遊戲伺服器組建以收集 EC2 執行個體指標和其他資料，代理程式需要許可才能與您的 CloudWatch 資源互動。若要這樣做，您必須先設定具有使用 CloudWatch 資源許可的AWS Identity and Access Management IAM) 角色，然後設定啟用 IAM 角色和共用登入資料的機群。當 Amazon GameLift Servers 將遊戲伺服器建置部署到每個 EC2 執行個體時，會產生共用的登入資料檔案，並將其存放在執行個體上。執行個體上的所有應用程式都可以使用共用的登入資料。會在執行個體的整個生命週期中Amazon GameLift Servers自動重新整理暫時登入資料。

您可以使用下列方法，在建立受管 EC2 機群時啟用共用憑證：

- 在Amazon GameLift Servers主控台機群建立工作流程中。
- `CreateFleet` 使用新參數 呼叫服務 API 操作時`InstanceRoleCredentialsProvider`。
- `aws gamelift create-fleet` 使用 參數 呼叫AWS CLI 操作時`instance-role-credentials-provider`。

進一步了解：

- [與機群中的其他AWS資源通訊](#)，Amazon GameLift Servers開發人員指南
- [CreateFleet、InstanceRoleCredentialsProvider](#)、Amazon GameLift ServersAPI 參考

- [設定 IAM 服務角色](#)、Amazon GameLift Servers開發人員指南

2023 年 9 月 28 日：針對 Unreal Engine Amazon GameLift Servers發行新的獨立外掛程式

已更新 SDK 版本：適用於 Unreal Engine 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式

Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式提供工具和工作流程，可簡化啟動遊戲並使用執行Amazon GameLift Servers雲端託管的步驟。Amazon GameLift Servers 是一種全受管服務，可讓遊戲開發人員管理和擴展工作階段型多玩家遊戲的專用遊戲伺服器。外掛程式支援 UE 5.0、5.1 和 5.2 版。主要特色包括：

- **Unreal 編輯器】** 中的引導式 UI 工作流程逐步完成下列路徑：
 - Amazon GameLift Servers 使用本機工作站做為主機，測試與 的遊戲整合。此工作流程可協助您為本機機器設定 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群、啟動遊戲伺服器和用戶端的執行個體、透過 請求遊戲工作階段Amazon GameLift Servers，以及取得新遊戲工作階段的連線資訊。
 - 為您的整合遊戲伺服器部署 Amazon EC2 雲端託管解決方案。此工作流程可協助您為雲端託管設定遊戲，並提供三種不同的部署案例：部署至單一機群、部署至多個區域中的一組 Spot 機群，或使用FlexMatch配對建構器部署至一組機群。每個部署案例的解決方案都包含 Amazon GameLift Servers 資源和支援AWS資源。
- 能夠設定連結至AWS帳戶使用者的使用者設定檔，並定義預設AWS區域。您可以維護多個設定檔，以便在不同的AWS帳戶、帳戶使用者和區域中運作。
- 協助簡化Amazon GameLift Servers整合和部署程序的特別便利性，包括：
 - 每個託管解決方案都包含支援AWS資源，包括提供唯一玩家 IDs 的基本 Amazon Cognito 使用者集區、用於儲存的 Amazon S3 儲存貯體、Amazon SNS 事件通知和AWS Lambda函數。
 - 對於 Anywhere 工作流程，外掛程式會使用命令列引數自動化所需的伺服器參數設定。
 - 對於 Amazon EC2 工作流程，每個部署解決方案都會使用 Lambda 函數提供內建的用戶端後端服務。後端服務會收到來自遊戲用戶端的請求，並將請求傳遞給Amazon GameLift Servers服務。
- 整合測試的內容，包括入門遊戲地圖和兩個具有基本藍圖和 UI 元素的測試地圖。
- 包含詳細整合指引和範本程式碼的外掛程式文件。

所有部署案例，包括適用於 Anywhere 和 Amazon EC2 機群，都使用AWS CloudFormation 範本來描述解決方案。外掛程式會在為您的遊戲部署Amazon GameLift Servers資源時使用這些範本。這些範本包含在Amazon GameLift Servers外掛程式下載中且可編輯。您可以照原樣使用它們，或為您的遊戲修改它們。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers Unreal Engine 的外掛程式](#)、Amazon GameLift Servers 開發人員指南
- [從 GitHub 下載外掛程式](#)
- [關於Amazon GameLift Servers託管](#)
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2023 年 8 月 17 日：Amazon GameLift Servers提供使用AWS Graviton 處理器託管的遊戲伺服器

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.11.144

透過 Amazon GameLift Servers，您現在可以使用 EC2 執行個體搭配AWS Graviton 處理器，在雲端託管遊戲。Graviton 執行個體由AWS使用 Arm64-based處理器設計，可為使用 EC2 的雲端工作負載提供最佳價格效能，比類似的 x86 型執行個體改善高達 40%。相較於舊版，最新的 Graviton3 處理器可提供高達 25% 的運算效能。

使用 Amazon GameLift Servers，您現在可以從AWS Graviton 系列中的這些新執行個體中選取：

- Graviton2-based執行個體：c6g、c6gn、r6g、m6g、g5g
- Graviton3-based執行個體：c7g、r7g、m7g

進一步了解：

- [AWS Graviton 處理器](#)：了解以 Graviton 為基礎的 EC2 執行個體的優點和實際用途。
- [Graviton 入門](#)：取得 Graviton 型執行個體的概觀，以及應用程式如何根據其作業系統、語言和執行時間執行這些執行個體的洞見。

Note

Graviton Arm 執行個體需要 Linux AMI 的伺服器建置。C++ 和 C# 需要伺服器 SDK 5.1.1 或更新版本。Go 需要伺服器 SDK 5.0 或更新版本。這些執行個體未針對 Amazon Linux 2023 (AL2023) 或 Amazon Linux 2 (AL2) 上的 Mono 安裝提供預設支援。

2023 年 7 月 27 日：Amazon GameLift Servers發行伺服器 SDK 5.1.0，並新增對 Unity 開發的支援

更新 SDK 版本：適用於 C++、C#/Unity、Unreal 5.1.0 的伺服器 SDK

伺服器Amazon GameLift Servers開發套件的最新版本提供 C++、C# 和 Unreal 外掛程式的更新，以及可與 Unity 遊戲引擎搭配使用的新外掛程式。遊戲開發人員將Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 整合到他們部署用於在 上託管的遊戲伺服器Amazon GameLift Servers。

最新的伺服器 SDK 版本包含下列更新，其中包括許多客戶請求：

- 下載特定語言 SDK 套件 – 更新的[Amazon GameLift Servers下載網站](#)包含每種語言的 SDK 套件。您可以下載目前或先前的版本。
- 適用於 Unity 的新 C# 伺服器 SDK 外掛程式 – 適用於 Unity 的新伺服器 SDK 套件包含內建的 C# 程式庫，您可以使用 Unity Editor 中的套件管理員來安裝（請參閱新的 [Unity 整合指南](#)）。這些程式庫包含透過 UnityNuGet 所需的相依性。您可以搭配 Unity 2020.3 LTS、2021.3 LTS 和 2022.3 LTS for Windows 和 Mac OS 使用此外掛程式。它支援 Unity 的 .NET Framework 和 .NET Standard 設定檔，以及 .NET Standard 2.1 和 .NET 4.x。
- 適用於 C# 的合併 .NET 解決方案 – 適用於 C# 的伺服器 SDK 現在支援單一解決方案中的 .NET Framework 4.6.2（從 4.6.1 升級）和 .NET 6.0。 .NET Standard 2.1 可供 Unity 建置的程式庫使用。
- 伺服器 SDK 5.1.0 更新
 - **【C++、C#、Unreal】** 您現在可以InitSDK()使用或不使用伺服器參數來呼叫。在Amazon GameLift Servers受管 EC2 機群上執行的遊戲伺服器會直接從環境變數讀取伺服器參數。Amazon GameLift Servers Anywhere 機群上的遊戲伺服器必須使用InitSDK()伺服器參數呼叫。
 - **【C++、C#、Unreal】** 伺服器 SDK 呼叫已改善錯誤訊息。
 - **【C++ SDK】** 為了改善伺服器 SDK 建置時間，預設-DRUN_CLANG_FORMAT會停用建置旗標。您可以使用 啟用它-DRUN_CLANG_FORMAT=1。
 - **【C++ SDK】** 在沒有標準程式庫 (-DGAMELIFT_USE_STD=0) 的情況下建置程式庫時，InitSDK() 不會再使用std::資料類型。
- 擴充的伺服器 SDK 5.x 文件
 - 更新 C++、C#/Unity 和 Unreal 的伺服器 SDK 參考指南，包括所有資料類型的擴展涵蓋範圍。
 - [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
 - [適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)
 - [適用於 -- 動作的 C++（非真實）伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

- 適用於 Unity 和 Unreal 外掛程式的新版伺服器 SDK 5 整合指南
 - [Amazon GameLift Servers 整合至 Unity 專案](#)
 - [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)
- 其他文件更新
 - 已修訂 Amazon GameLift Servers 服務 API 操作 [GetComputeAccess](#) 和 [GetInstanceAccess](#) 的文件，以根據使用中的 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 版本來釐清遠端存取程序。
 - 修訂 [GameSessionPlacement](#) 的說明，以記錄當置放處於「待定」狀態時，遊戲工作階段資訊如何暫時存在。

2023 年 7 月 13 日：Amazon GameLift Servers 新增機群硬體指標

您現在可以追蹤 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群的硬體效能指標。指標包括 CPU 使用率、網路流量磁碟區和磁碟讀取/寫入活動的 EC2 執行個體指標。對於 Amazon GameLift Servers，這些指標描述機群位置中的所有作用中執行個體。您可以使用中的 Amazon CloudWatch 儀表板來檢視這些機群硬體指標 AWS 管理主控台。您也可以 Amazon GameLift Servers 主控台的機群詳細資訊中檢視它們。

進一步了解：

- [使用 Amazon CloudWatch 監控 Amazon GameLift Servers](#)（機群的指標）、Amazon GameLift Servers 開發人員指南

2023 年 6 月 29 日：Amazon GameLift Servers 啟動對 Amazon Linux 2023 的支援

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.11.111

Amazon GameLift Servers 客戶現在可以使用 Amazon Linux 2023 作業系統來託管遊戲伺服器。AL2023 提供數個優於 AL2 的改善，包括安全性。此作業系統適用於所有 AWS 區域但中國區域除外。

客戶可以使用較新的 Linux 作業系統，並在 2023 年 12 月 Amazon Linux (AL1) 的支援結束時繼續接收重要的安全性更新。Amazon Linux 2 的支援會持續到 2026 年 6 月 30 日。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers Linux 伺服器常見問答集](#)
- [比較 Amazon Linux 2 和 Amazon Linux 2023](#)

- Amazon GameLift Servers API 參考連結：
 - [AWS SDK 動作 CreateBuild](#)
 - [CLI 命令 upload-build](#)
 - [CLI 命令 create-build](#)

2023 年 5 月 25 日：Amazon GameLift Servers FleetIQ 新增篩選條件以排除耗盡執行個體上的遊戲工作階段置放

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.11.87

如果您使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 進行遊戲託管，您現在可以防止遊戲工作階段放置在目前正在耗盡的執行個體上。耗盡的執行個體會標記為關閉，但如果沒有其他託管資源可用，仍然可以選取它們來託管新的遊戲工作階段。使用此新功能，您可以完全排除耗盡執行個體的使用。

呼叫時請使用此功能 `ClaimGameServer` 來尋找可用的遊戲伺服器。新增新 `FilterOption` 參數，並將允許的執行個體狀態設定為僅限 `ACTIVE`。為了回應，只會在搜尋和宣告可用的遊戲伺服器時 Amazon GameLift Servers FleetIQ 查看作用中的執行個體。

進一步了解：

- Amazon GameLift Servers API 參考中的 [ClaimGameServer](#)
- 《Amazon GameLift Servers FleetIQ 開發人員指南》中的 [如何 FleetIQ 運作](#)

2023 年 5 月 16 日：Amazon GameLift Servers 支援機群的成本分配標記

Amazon GameLift Servers 客戶現在可以使用 AWS Billing 成本分配標籤來組織遊戲託管成本。您可以將成本分配標籤指派給個別 Amazon GameLift Servers EC2 機群資源，以追蹤機群對整體託管成本的貢獻。

進一步了解：

- [資源成本和使用率工具](#)
- [使用 AWS 成本分配標籤](#)、AWS Billing 使用者指南

2023 年 4 月 20 日：Amazon GameLift Servers 啟動對 Windows Server 2016 的支援

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.11.63

Amazon GameLift Servers 客戶現在可以使用 Windows Server 2016 作業系統來託管遊戲伺服器。此作業系統適用於所有 AWS 區域。當 Microsoft 在 2023 年 10 月終止對 Windows Server 2012 的支援時，客戶可以使用較新的 Windows 作業系統並繼續接收重要的安全更新。

從今天開始，需要 Windows 執行時間環境的新客戶在建立新的遊戲伺服器組建以進行託管時，必須指定 Windows Server 2016。現有客戶可以繼續使用 Windows Server 2012 建立新的建置和機群，但必須在 2023 年 10 月 10 日 Microsoft 支援結束日期之前，使用 Windows Server 2016 完成遷移。

此更新包含下列服務變更：

- 使用 Amazon GameLift Servers SDK 或 CLI 命令建立遊戲伺服器組建時，您現在必須明確設定作業系統。不再有預設值。若要在 Windows Server 2016 上部署遊戲伺服器，請使用值 `WINDOWS_2016`。
- 使用 Amazon GameLift Servers 主控台建立遊戲伺服器組建時，您必須從可用的值中選取作業系統。如果您是擁有作用中 Windows Server 2012 機群的現有客戶，您可以選擇 `WINDOWS_2012` 或 `WINDOWS_2016`。

進一步了解：

- Amazon GameLift Servers API 參考連結：
 - [CLI 命令 `upload-build`](#)
 - [CLI 命令 `create-build`](#)
 - [AWS SDK 動作 `CreateBuild`](#)
- [Amazon GameLift Servers Windows 2012 常見問答集](#)

2023 年 4 月 13 日：Amazon GameLift Servers 啟動適用於 Unreal 的伺服器 SDK 5.x

已更新 SDK 版本：適用於 Unreal 的伺服器 SDK 5.0.0

Unreal Engine 的 Amazon GameLift Servers 最新版本輕量型外掛程式現在是以 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.x 為基礎。若要開始整合 Unreal Engine 環境與 Amazon GameLift Servers，請參閱下列連結。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 整合至 Unreal Engine 專案](#)
- [使用伺服器 SDK 將 Amazon GameLift Servers 新增至您的遊戲伺服器](#)

- [適用於 -- 動作的 C++ 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

2023 年 3 月 14 日：Amazon GameLift Servers 推出新的主控台體驗

新的Amazon GameLift Servers主控台包含下列改進項目：

- 改善導覽 – 新的導覽窗格有助於在Amazon GameLift Servers資源之間進行導覽。
- Amazon GameLift Servers 登陸頁面 – 新的登陸頁面提供實用文件的連結、顯示的高階概觀Amazon GameLift Servers，以及透過文件連結、常見問答集和提供支援AWS re:Post。
- 改善的 Amazon CloudWatch 指標 – Amazon GameLift Servers指標現在可在Amazon GameLift Servers主控台和 CloudWatch 儀表板中使用。此更新也包含效能、使用率和玩家工作階段的新指標。

進一步了解：

- [使用 管理遊戲託管資源 Amazon GameLift Servers](#)
- [建置FlexMatch配對建構器](#)

2023 年 2 月 14 日：Amazon GameLift Servers 現在支援 Amazon SNS 主題的伺服器端加密

SNS 主題的伺服器端加密 ((SSE)) 會加密您的靜態敏感資料。SSE 使用AWS Key Management Service(AWS KMS) 金鑰來保護 SNS 主題的內容。

進一步了解：

- [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#)
- [FlexMatch 配對事件](#)
- [靜態加密](#)

2023 年 2 月 9 日：Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 支援 .NET 6 搭配 C#10

已更新 SDK 版本：適用於 .NET 6 的伺服器 SDK 5.0.0。不需要任何 SDK 更新。

如果您使用 Unity 即時開發平台，請繼續搭配 .NET 4.6 使用Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 5.0.0。Unity 不支援 .NET 6。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 開始使用](#)時下載最新版本的Amazon GameLift Servers伺服器開發套件
- [適用於 -- 動作的 C# 伺服器 SDK Amazon GameLift Servers 5.x](#)

2023 年 1 月 31 日：Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 支援 Go 語言

更新 SDK 版本：適用於 Go 的伺服器 SDK 5.0.0

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 開始使用](#)時下載最新版本的Amazon GameLift Servers伺服器 SDK
- [適用於 Amazon GameLift Servers -- 動作的 Go 伺服器 SDK](#)

2022 年 12 月 1 日：Amazon GameLift Servers啟動 Amazon GameLift Servers Anywhere 和 Amazon GameLift Servers Server SDK 5.0

已更新 SDK 版本：AWS SDK 1.10.21、適用於 C++ 和 C# 的伺服器 SDK 5.0.0

Amazon GameLift Servers Anywhere 使用您的遊戲伺服器資源來託管Amazon GameLift Servers遊戲伺服器。您可以使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 將自己的運算資源與Amazon GameLift Servers受管 EC2 運算整合，將遊戲伺服器分散到多種運算類型。您也可以使用 Amazon GameLift Servers Anywhere 反覆測試遊戲伺服器，而無需Amazon GameLift Servers針對每次反覆上傳建置到。

重點：

- 新的 Amazon GameLift Servers Anywhere 機群和運算類型
- Amazon GameLift Servers Anywhere 運算資源註冊
- 改善測試反覆運算週期

Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 5.0.0 為現有的伺服器 SDK 和新的資源類型運算引入了改進。伺服器 SDK 5.0.0 支援 Amazon GameLift Servers Anywhere 和使用您自己的運算資源進行遊戲伺服器託管。

進一步了解：

- [適用於 的伺服器 SDK 5.x Amazon GameLift Servers](#)

- [地理位置](#)
- [選擇受管機群的運算資源](#)
- [建立 Amazon GameLift ServersAnywhere 機群](#)

2022 年 8 月 25 日：Amazon GameLift Servers 啟動對 Local Zones 的支援

更新的 SDK 版本：AWS SDK 1.9.333

Amazon GameLift Servers 現已在美國的八個本地區域提供，因此您可以部署更接近玩家的機群。您可以將 Local Zones 新增至機群，以將所有受管 Amazon GameLift Servers 功能與 Local Zones 搭配使用。

Local Zones 將 AWS 資源和服務擴展到雲端邊緣，接近大型人口、產業和資訊技術 (IT) 中心。這表示您可以部署需要單一位數毫秒延遲的應用程式，使其更接近最終使用者或內部部署資料中心。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 本機區域](#)
- [地理位置](#)
- [建立 Amazon GameLift Servers 受管 EC2 機群](#)

2022 年 6 月 28 日：Amazon GameLift Servers 推出新的選擇加入主控台體驗

新的 Amazon GameLift Servers 主控台包含下列改進項目：

- 改善導覽 – 新的導覽窗格有助於在 Amazon GameLift Servers 資源之間進行導覽。
- Amazon GameLift Servers 登陸頁面 – 新的登陸頁面提供實用文件的連結、顯示的高階概觀 Amazon GameLift Servers，以及透過文件連結、常見問答集和提供支援 AWS re:Post。
- 改善的 Amazon CloudWatch 指標 – Amazon GameLift Servers 指標現在可在 Amazon GameLift Servers 主控台和 CloudWatch 儀表板中使用。此更新也包含效能、使用率和玩家工作階段的新指標。

進一步了解：

- [使用 管理遊戲託管資源 Amazon GameLift Servers](#)
- [建置 FlexMatch 配對建構器](#)

2022 年 2 月 15 日：FlexMatch 新增複合規則和其他改進

FlexMatch 使用者現在可以存取下列功能：

- 複合規則 – 新增對 40 名或更少玩家配對的複合配對規則的支援。您現在可以使用邏輯陳述式來建立複合規則來形成相符項目。如果規則集中沒有複合規則，若要形成相符項目，則規則集中的所有規則都必須為 true。透過複合規則，您可以使用下列邏輯運算子來選擇要套用的規則：and、not、or 和 xor。
- 彈性的團隊選擇 – 更新配對屬性表達式，以支援選取所有可用團隊的子集。
- 較長的字串清單 – 將玩家屬性值的字串清單中的字串數目上限從 10 個增加到 100 個。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)：
 - [FlexMatch 規則類型](#)
 - [FlexMatch 屬性表達式](#)
- [AttributeValue：SL](#)

2021 年 10 月 28 日：Amazon GameLift Servers 新增對亞太區域（大阪）區域中多區域機群的支援；Amazon GameLift Servers FleetIQ 新增對AWS Graviton2 處理器的支援

已更新 SDK 版本：AWS SDK [1.9.133](#)

亞太區域 (大阪) 區域現可使用 Amazon GameLift Servers。遊戲開發人員現在可以使用 GameLift 多區域機群在大阪部署執行個體。

您現在可以根據 Arm 型處理器架構使用 Graviton2-hosted遊戲伺服器，相較於同等的 Intel 型運算選項，以較低的成本實現更高的效能。

重點：

- 亞太區域 (大阪) 區域現可使用 Amazon GameLift Servers。
- Amazon GameLift Servers FleetIQ 遊戲伺服器群組現在可以設定為管理 Graviton2 執行個體系列 c6g、m6g 和 r6g。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 多區域機群](#)
- [CreateGameServerGroup](#)
- [AWS graviton 處理器](#)

2021 年 9 月 20 日：Amazon GameLift Servers發行 Unity 的外掛程式

Unity 1.0.0 版的Amazon GameLift Servers 外掛程式包含程式庫和原生 UI，可讓您更輕鬆地存取 Amazon GameLift Servers資源並整合Amazon GameLift Servers到您的 Unity 遊戲。您可以使用 Unity 的 Amazon GameLift Servers 外掛程式來存取 Amazon GameLift Servers APIs，並針對常見的遊戲案例部署CloudFormation範本。外掛程式也包含適用於範例案例的範例遊戲。您可以使用 Amazon GameLift Servers Local 來查看遊戲用戶端和遊戲伺服器之間傳遞的訊息，以了解典型的遊戲如何與 互動Amazon GameLift Servers。

Unity 的 外掛程式支援 Unity 2019.4 LTS 和 2020.3 LTS。

重點：

- 使用不同的案例建置、執行和修改範例遊戲，或建立您自己的遊戲。
- 部署一般遊戲案例的範例AWS CloudFormation案例，包括僅限身分驗證、單一區域機群、具有佇列和自訂配對建構器的多區域機群、具有佇列和自訂配對建構器的 Spot 機群，以及 FlexMatch。

進一步了解：

- [將遊戲與 Unity 的Amazon GameLift Servers 外掛程式整合](#)

2021 年 6 月 30 日：FlexMatch 新增 batchDistance 規則

您可以使用 batchDistance 規則類型來指定字串或數值屬性，為每個區段帶來許多好處。

重點：

- 對於大型配對 (>40 名玩家)，您現在可以根據技能、模式和地圖取得相同的平衡，而不是僅根據技能平均平衡玩家。確保配對中的每個人都位於技能範圍中、帶定多個數值屬性，例如聯盟或遊戲樣式，以及根據地圖或遊戲模式等字串屬性分組。您也可以隨著時間建立擴展。例如，您可以建立擴展，以允許更大的技能水準範圍輸入玩家等待的時間越長的配對。

對於 40 名玩家以下的配對，您可以使用新的簡化規則表達式。

2021 年 6 月 3 日：Amazon GameLift Servers 即時用戶端 SDK 和伺服器 SDK 更新

更新 SDK 版本：適用於 Unreal 的即時用戶端 SDK 1.2.0、伺服器 SDK 3.4.0

透過此最新的 SDK 更新，您現在可以將 IL2CPP 整合到使用 RTS 用戶端 SDK 的行動應用程式中，並遵循架構的最佳實務。您現在可以建置適用於 Unreal 的 Amazon GameLift Servers 伺服器開發套件 4.26 版。此更新包含與您的 Windows 或 Linux 遊戲伺服器整合的元件，包括 Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK、Amazon GameLift Servers Local 和 Unreal Engine 外掛程式的 C++ 和 C# 版本。

重點：

- 新增支援 RTS 用戶端 SDK 中的 IL2CPP，以及將原生程式庫建置為架構，因此您可以為最新的行動裝置建置 RTS 用戶端。
- 您可以使用 [DescribePlayerSessions\(\)](#) 取得單一玩家工作階段、遊戲工作階段中所有玩家工作階段，或與單一玩家 ID 相關聯的所有玩家工作階段的資訊。
- 您可以使用 [GetInstanceCertificate\(\)](#) 來擷取與機群及其執行個體相關聯的 PEM 編碼 TLS 憑證的檔案位置。
- Unreal 4.26 版的已建立伺服器 SDK 支援。
- 現有的 C# SDK 4.0.2 版已驗證與 Unity 2020.3 相容。不需要任何 SDK 更新。

進一步了解：

- [Amazon GameLift Servers 開發人員指南](#)：
 - [DescribePlayerSessions\(\)](#)
 - [GetInstanceCertificate\(\)](#)

2021 年 3 月 23 日：將通知 Amazon GameLift Servers 新增至遊戲工作階段置放

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.8.168](#)

您現在可以使用事件來監控遊戲工作階段佇列的遊戲工作階段置放活動。建立 Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) 主題以發佈事件通知，或使用 CloudWatch Events 設定事件追蹤。

重點：

- 對於每個佇列，您可以設定要包含在所有事件傳訊中的自訂文字字串。

- 使用 Amazon SNS 主題時，您可以設定其他存取條件，限制發佈至特定佇列。

進一步了解：

- Amazon GameLift Servers 開發人員指南：
 - [設定遊戲工作階段放置的事件通知](#) (新)
 - [遊戲工作階段置放事件](#) (新)
- [API 參考 \(AWS SDK\)](#)
 - 新的遊戲工作階段佇列參數 NotificationTarget 和 CustomEventData：[GameSessionQueue](#)、[CreateGameSessionQueue](#)、[UpdateGameSessionQueue](#)
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2021 年 3 月 16 日：Amazon GameLift Servers 新增多區域機群、六個新區域

已更新 SDK 版本：AWS SDK [1.8.163](#)

Amazon GameLift Servers 受管託管現在可在 21 AWS 區域使用。新區域包括開普敦 (af-south-1)、巴林 (me-south-1)、香港 (ap-east-1)、米蘭 (eu-south-1)、巴黎 (eu-west-3) 和斯德哥爾摩 (eu-north-1)。

使用新的 Amazon GameLift Servers 多位置機群功能，您現在可以設定單一機群，在 20 個 Amazon GameLift Servers 支援的任何或所有區域中託管遊戲伺服器（北京區域除外）。此功能旨在大幅減少在全球設定和維護 Amazon GameLift Servers 託管資源所需的工作。您可以在下列 AWS 區域中建立多位置機群：us-east-1（維吉尼亞北部）、us-west-2（奧勒岡）、eu-central-1（法蘭克福）、eu-west-1（愛爾蘭）、ap-southeast-2（雪梨）、ap-northeast-1（東京）和 ap-northeast-2（首爾）。在所有其他區域中，您可以視需要繼續設定單一位置機群。在此版本之前建立的所有機群都是單一位置機群。使用多位置機群不會影響您的託管成本。Amazon GameLift Servers 定價取決於您使用的執行個體類型、位置和數量。（如需詳細資訊，請參閱 [Amazon GameLift Servers 定價](#)。）多位置機群的 CloudFormation 支援即將推出。

 Note

多位置機群不適用於中國區域。位於中國區域的 Amazon GameLift Servers 資源無法與其他 Amazon GameLift Servers 區域的資源互動或供其他區域的資源使用。

重點：

- 使用多位置機群，明確新增遠端位置清單。Amazon GameLift Servers 會將相同類型和組態的執行個體，包括建置和執行時間組態，部署到機群的主區域和所有新增的位置。
- 獨立調整每個位置的容量設定和擴展。自動擴展政策適用於整個機群，但您可以依位置開啟或關閉它們。
- 在特定機群位置啟動新的遊戲工作階段。使用遊戲工作階段佇列或配對來放置遊戲工作階段時，您現在可以優先考慮新遊戲工作階段從位置開始的位置、託管成本和玩家延遲。
- 在 Amazon GameLift Servers 主控台中取得託管指標，針對機群中的所有位置彙總，或依每個機群位置細分。

進一步了解：

- [Amazon 遊戲技術部落格](#)
- [API 參考 \(AWS SDK\)](#)
 - 新的機群位置操作：[CreateFleetLocations](#)、[DescribeFleetLocationAttributes](#)、[DescribeFleetLocationCapacity](#)、[DescribeFleetLocations](#)
 - 已更新機群操作，並支援新的多位置：[CreateFleet](#)、[UpdateFleetCapacity](#)、[DescribeEC2InstanceLimits](#)、[DescribeInstances](#)、[StopFleetActivities](#)
 - 更新遊戲工作階段置放操作，具有新的優先順序和篩選功能：[CreateGameSessionQueue](#)、[DescribeGameSessionQueues](#)、[UpdateGameSessionQueues](#)
 - 已更新遊戲工作階段建立操作，並支援新位置：[CreateGameSession](#)、[DescribeGameSessions](#)、[DescribeGameSessionDetails](#)、[SearchGameSessions](#)
- [Amazon GameLift Servers 開發人員指南](#)：
 - [Amazon GameLift Servers 服務位置](#)（已更新）
 - [託管資源自訂](#)（新）
 - [使用 擴展遊戲託管容量 Amazon GameLift Servers](#)（已更新）
 - [自訂遊戲工作階段佇列](#)（新）
 - [Amazon GameLift Servers 主控台內的機群詳細資訊](#)（已更新）
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2021 年 2 月 9 日：Amazon GameLift Servers 擴展獨立 AMD 執行個體的支援 FlexMatch

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.8.139](#)

此版本包含下列更新：

- Amazon GameLift Servers FleetIQ 遊戲伺服器群組現在可以設定為管理 AMD 執行個體系列 C5a、M5a 和 R5a。如 GameServerGroup [InstanceDefinition](#) 所列，支援的 Amazon EC2 執行個體類型現在包含下列項目：
 - 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

注意：的 AMD 執行個體FleetIQ目前無法在中國（北京）AWS區域使用。請參閱中國的功能[可用性](#)和[實作差異](#)。

- Amazon GameLift Servers 受管遊戲託管現在支援中國（北京）區域的 AMD 執行個體，由 Sinnet 營運。新的 AMD 執行個體系列包括 M5a 和 R5a。機群 [InstanceType](#) 列出的支援 EC2 執行個體類型現在包含下列項目：
 - 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 現在可以在中國（北京）區域做為獨立的配對解決方案，由 Sinnet 營運。客戶可以在北京區域建立FlexMatch配對建構器，並將 [FlexMatchMode](#) 參數設定為 STANDALONE。如需的詳細資訊FlexMatch，無論是使用Amazon GameLift Servers受管託管或非 Amazon GameLift Servers託管解決方案，請參閱 [Amazon GameLift Servers FlexMatch 開發人員指南](#)。
- 設定 Amazon GameLift Servers 的事件通知時FlexMatch，您現在可以將 Amazon SNS FIFO 主題指定為通知目標。如需詳細資訊，請參閱：
 - [MatchmakingConfiguration NotificationTarget](#)，Amazon GameLift ServersAPI 參考
 - [設定 FlexMatch 事件通知](#)，Amazon GameLift ServersFlexMatch開發人員指南
 - [Amazon SNS FIFO 簡介 – First-in-first-out的 Pub/Sub 訊息](#)、AWS新聞部落格

2020 年 12 月 22 日：Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 支援 Unreal Engine 4.25 和 Unity 2020

已更新 SDK 版本：Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 4.0.2、Unreal 外掛程式 3.3.3 版

Amazon GameLift Servers Server SDK 的最新版本包含下列元件：

- 更新的 Unreal 外掛程式已更新，與 Unreal Engine 4.25 相容。API 未變更。

- 現有的 C# SDK 4.0.2 版已驗證與 Unity 2020 相容。不需要任何 SDK 更新。

[Amazon GameLift Servers 開始使用](#)時下載最新版本的Amazon GameLift Servers伺服器開發套件。

2020 年 11 月 24 日：Amazon GameLift Servers FlexMatch現在適用於隨處託管的遊戲

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.8.95](#)

Amazon GameLift Servers FlexMatch 是多玩家遊戲的可自訂配對服務。最初專為Amazon GameLift Servers受管託管的使用者設計，FlexMatch現在可以整合到使用其他託管系統的遊戲中，包括peer-to-peer、專屬內部部署運算和雲端運算基本類型。用於 Amazon EC2 上遊戲託管Amazon GameLift Servers FleetIQ的遊戲現在可以使用 實作配對FlexMatch。

FlexMatch 提供強大的配對演算法和規則語言，為您提供寬廣的緯度來自訂配對程序，以便根據關鍵玩家特性和報告的延遲來配對玩家。此外，FlexMatch提供配對請求工作流程，支援玩家隊伍、玩家接受度和配對回填等功能。當您FlexMatch搭配 Amazon GameLift Servers受管託管或 使用 時Amazon GameLift Servers Realtime，配對建構器會自動使用 Amazon GameLift Servers 尋找託管資源，並為新形成的配對啟動新的遊戲工作階段。使用 FlexMatch 做為獨立服務時，配對建構器會將配對結果傳回您的遊戲，然後可以使用您的託管解決方案啟動新的遊戲工作階段。

的 API 操作FlexMatch是 Amazon GameLift Servers服務 API 的一部分，包含在AWS SDK 和AWS Command Line Interface() 中AWS CLI。此版本包含這些更新以支援獨立配對：

- API 資源MatchmakingConfiguration有下列變更：
 - 新屬性，FlexMatchMode指出配對建構器是否與Amazon GameLift Servers受管託管搭配使用，或作為獨立配對。
 - FlexMatchMode 當 設為獨立時，GameSessionQueueArns不需要 屬性。
 - 這些屬性不會與獨立配對搭配使用：AdditionalPlayerCount、BackfillMode、GameProperties、GameSessionData。
- 自動回填功能不適用於獨立配對。

2020 年 11 月 24 日：AMD 執行個體現已於 推出 Amazon GameLift Servers

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.8.95](#)

現在支援的 Amazon EC2 執行個體類型清單Amazon GameLift Servers包含三個新的執行個體系列：C5a、M5a 和 R5a。這些系列由 AMD 運算最佳化執行個體組成，這些執行個體採用頻率高達 3.3 GHz 的 AMD EPYC 處理器。AMD 執行個體與 x86 相容；目前在上執行的遊戲Amazon GameLift

Servers 可以部署到 AMD 執行個體類型，無需變更。新執行個體可在下列 AWS 區域使用：美國東部（維吉尼亞北部和俄亥俄）、美國西部（奧勒岡北部和加利佛尼亞北部）、加拿大中部（蒙特婁）、南美洲（聖保羅）、歐洲中部（法蘭克福）、歐洲西部（倫敦和愛爾蘭）、亞太區域南部（孟買）、亞太區域東北部（首爾和東京）和亞太區域東南部（新加坡和雪梨）。

新的 AMD 執行個體包括：

- 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

進一步了解：

- [Amazon 遊戲技術部落格](#)
- [Amazon GameLift Servers 執行個體定價](#)
- [採用 AMD EPYC 處理器的 Amazon EC2 執行個體](#)
- [Amazon GameLift Servers 論壇](#)

2020 年 11 月 11 日：Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 版本更新

更新的 SDK 版本：Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 4.0.2

新的伺服器開發套件 4.0.2 版修正了 API 操作的已知問題。StartMatchBackfill() 此操作現在會傳回相符回填請求的正確回應。

此問題不會影響配對回填程序，而且此功能的運作方式沒有變更。此問題可能會影響相符回填請求的日誌訊息和錯誤處理。

[Amazon GameLift Servers 開始使用](#) 時下載最新版本的 Amazon GameLift Servers 伺服器開發套件。

2020 年 11 月 5 日：新的 FlexMatch 演算法自訂

FlexMatch 使用者現在可以針對配對程序調整下列預設行為。這些自訂會在配對規則集中設定。Amazon GameLift Servers SDKs 沒有變更。

- 排定回填票證的優先順序：您可以選擇在搜尋可接受的相符項目時，提高或降低配對回填票證的優先順序。啟用自動回填功能時，排定回填票證的優先順序非常有用。使用演算法屬性 backfillPriority。

- 預先排序以最佳化配對一致性和效率：設定配對建構器在批次處理票證進行評估之前，先預先排序票證集區。透過根據關鍵玩家屬性預先排序門票，您產生的配對往往會有在這些屬性中更相似的玩家。您也可以在此對規則中使用的相同屬性上預先排序，以提升評估程序的效率。使用演算法屬性 `sortByAttributes`，並將 `strategy` 屬性設定為「排序」。
- 調整觸發擴展等待時間的方式：根據最新（預設）或未完成配對中最舊票證的存留期，在觸發擴展之間進行選擇。在最舊的票證上觸發通常會更快地完成配對，而在最新的票證上觸發則會導致更高的配對品質。使用演算法屬性 `expansionAgeSelection`。

2020 年 9 月 17 日：Amazon GameLift Servers 更新伺服器 SDK

更新的 SDK 版本：Amazon GameLift Servers 伺服器 SDK 4.0.1

新的伺服器開發套件包含下列更新：

- C# API 4.0.1 版
 - [TerminateGameSession\(\)](#) 不再支援 API 操作。將取代為呼叫 [ProcessEnding\(\)](#) 以結束遊戲工作階段和伺服器程序。
 - [GetInstanceCertificate\(\)](#) 已修正 操作的已知問題。
 - 操作 [GetTerminationTime\(\)](#) 現在會傳回資料類型 `AwsDateTimeOutcome` 的值。
- C++ API 3.4.1 版
 - [TerminateGameSession\(\)](#) 不再支援 操作。將其取代為呼叫 [ProcessEnding\(\)](#) 以結束遊戲工作階段和伺服器程序。
- Unreal Engine 外掛程式 3.3.2 版
 - [TerminateGameSession\(\)](#) 不再支援 操作。將其取代為呼叫 [ProcessEnding\(\)](#) 以結束遊戲工作階段和伺服器程序。
 - 回呼操作 `OnUpdateGameSession` 會新增至 [FProcessParameters](#)，以支援配對回填。

[Amazon GameLift Servers 開始使用](#)時下載最新版本的Amazon GameLift Servers伺服器開發套件。

2020 年 8 月 27 日：Amazon GameLift Servers FleetIQ 適用於使用 Amazon EC2 進行遊戲託管（一般可用性）

已更新 SDK 版本：AWS SDK [1.8.36](#)

Amazon EC2 上的低成本雲端型遊戲託管 Amazon GameLift Servers FleetIQ 解決方案現在已全面推出。Amazon GameLift Servers FleetIQ 可讓開發人員透過最佳化遊戲託管的可行性，直接在 Amazon

EC2 Spot 執行個體上託管遊戲伺服器。遊戲開發人員可以使用 Amazon GameLift Servers FleetIQ 搭配新遊戲或補充現有遊戲的容量。此解決方案支援使用容器或其他AWS服務，例如AWS Shield 和 Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS)。

此一般可用性版本包含解決方案的下列更新Amazon GameLift ServersFleetIQ：

- 新的 API 操作會在Amazon GameLift ServersFleetIQ遊戲伺服器群組的所有作用中執行個體上DescribeGameServerInstances傳回資訊，包括狀態。
- 新的平衡策略 會將遊戲伺服器群組ON_DEMAND_ONLY設定為僅使用隨需執行個體。您可以隨時更新遊戲伺服器群組的平衡策略，以便視需要在 Spot 執行個體和隨需執行個體之間切換。
- 下列預覽元素已因一般可用性而遭到捨棄：
 - 使用遊戲伺服器資源的自訂排序索引鍵。遊戲伺服器可根據註冊時間戳記進行排序。
 - 遊戲伺服器資源的標記。

2020 年 4 月 16 日：Amazon GameLift Servers更新 Unity 和 Unreal Engine 的伺服器 SDK

已更新 SDK 版本：Amazon GameLift Servers伺服器 SDK 4.0.0、Amazon GameLift Servers本機 1.0.5

最新版本的 Amazon GameLift Servers 伺服器開發套件包含下列更新元件：

- 已更新 Unity 2019 的 C# SDK 4.0.0 版。
- 針對 Unreal Engine 4.22、4.23 和 4.24 版更新了 Unreal 外掛程式 3.3.1 版。
- Amazon GameLift Servers 本機 1.0.5 版已更新，以測試使用 C# 伺服器 SDK 4.0.0 版的整合。

[Amazon GameLift Servers 開始使用](#)時下載最新版本的Amazon GameLift Servers伺服器開發套件。

2020 年 4 月 2 日：Amazon GameLift Servers FleetIQ適用於 EC2 上的遊戲託管（公開預覽版）

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.7.310](#)

Amazon GameLift Servers FleetIQ 功能可將低成本 Spot 執行個體的可行性最佳化，以進行遊戲託管。此功能的適用範圍現在已擴展至想直接管理託管資源，而不是透過受管 Amazon GameLift Servers 服務進行管理的客戶。此解決方案支援使用容器或其他AWS服務，例如AWS Shield 和 Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS)。

進一步了解：

上的 [GameTech 部落格文章](#) Amazon GameLift Servers FleetIQ

2019 年 12 月 19 日：改善AWS資源的資源管理 Amazon GameLift Servers

更新的 SDK 版本：AWS SDK [1.7.249](#)

您現在可以利用AWS資源來利用 Amazon GameLift Servers 資源管理工具。特別是，所有關鍵 Amazon GameLift Servers資源—建置、指令碼、機群、遊戲工作階段佇列、配對組態和配對規則集—現在都會指派 Amazon Resource Name (ARN) 值。資源 ARN 提供在所有AWS區域中唯一的一致識別符。它們可用於建立資源特定AWS Identity and Access Management(IAM) 許可政策。資源現在會獲指派 ARN 和預先存在的資源識別符，這並非區域特定。

此外，Amazon GameLift Servers 資源現可支援標記。您可以使用標籤來組織資源、建立 IAM 許可政策來管理對資源群組的存取、自訂AWS成本明細等。為 Amazon GameLift Servers 資源管理標籤時，請使用 Amazon GameLift Servers API 動作 `TagResource()`、`UntagResource()` 和 `ListTagsForResource()`。

進一步了解：

- Amazon GameLift Servers API 參考中的 [TagResource](#)
- AWS一般參考中的[標記AWS資源](#)
- 《AWS一般參考》中的 [Amazon 資源名稱](#)

2019 年 11 月 14 日：中國（北京）區域的新CloudFormation範本、更新

已更新 SDK 版本：AWS SDK [1.7.210](#)

CloudFormation的 範本 Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers 現在可以透過 建立和管理 資源CloudFormation。現有的CloudFormation建置和機群範本已更新以符合目前的資源，而且新的範本現在可用於指令碼、佇列、配對組態和配對規則集。CloudFormation範本可大幅簡化管理相關AWS資源群組的任務，特別是在跨多個區域部署遊戲時。

進一步了解：

- AWS CloudFormation 《使用者指南》中的[Amazon GameLift Servers資源類型參考](#)

- [使用 管理Amazon GameLift Servers託管資源 CloudFormation](#) 《Amazon GameLift Servers 開發人員指南》中的

本文為英文版的機器翻譯版本，如內容有任何歧義或不一致之處，概以英文版為準。