



プレスリリース

2025 年 3 月 7 日

アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社

※本プレスリリースは、現地時間 2025 年 3 月 6 日に米国で発表されたプレスリリースの抄訳版です。

AWS、あらゆるデバイスでのゲームプレイを可能とする Amazon GameLift Streams を発表

ゲーム開発者の世界展開と収益機会を新機能で支援

Amazon.com, Inc. (NASDAQ: AMZN) の関連会社である Amazon Web Services, Inc. (AWS) は本日、ゲーム開発者があらゆるデバイスで、高品質で低遅延なゲーム体験を提供できるよう支援する Amazon GameLift Streams を発表しました。ゲーム開発者は、この新機能を利用することで、ゲーム配信のためにコードを修正したり、自社のゲーム配信インフラ構築に時間や社内リソースを費やす必要はなくなります。また、ゲームプレイヤーは、プレイ開始まで数分待ったり、ゲームのダウンロード完了まで何時間も待つことなく、クラウド上で数秒のうちにゲームをプレイできるようになります。Amazon GameLift Streams は、ゲーム開発者がゲームを幅広く展開し、ゲームプレイヤーとの接点を広げ、売上を拡大する機会を提供します。

- Amazon GameLift Streams では、最小限の修正でゲームをクラウド上のフルマネージド型 GPU インスタンスへ素早くアップロードし、数分以内にゲーム配信を開始できます。
- ゲーム開発者は、AAA タイトルと呼ばれる大型ゲーム作品やインディーゲームを、プレイヤーの PC や携帯電話、タブレット、スマート TV など、WebRTC 対応ブラウザを搭載するあらゆるデバイスに配信することが可能です。
- AWS のグローバルネットワークを通じて、Amazon GameLift Streams は配信開始から数秒以内に 1080p の高解像度と 60FPS のフレームレートでスムーズなクラウドゲーム体験を提供します。
- 個々のコストパフォーマンス要件にあわせて、幅広いゲーム配信インフラオプションを用意し、6 つの AWS リージョンからゲームを低遅延で世界中に配信可能です。
- 需要に応じて、ストリーミングの規模を柔軟に増減でき、必要な分だけキャパシティを確保し、料金を支払うことができます。
- 株式会社 バンダイナムコエンターテインメント、Jackbox Games、Ludeo、Xsolla をはじめとする AWS のお客様が Amazon GameLift Streams を既に活用しています。





AWS イマーシブテクノロジー担当ゼネラルマネージャー兼責任者であるクリス・リー (Chris Lee) は、次のように述べています。「毎月 7 億 5,000 万人以上のプレイヤーが AWS 上で稼働するゲームをプレイしており、AWS にはゲーム開発、コンテンツ制作、プレイヤー獲得、パーソナライゼーションなどを通じてゲーム業界の成長を支えてきた長い歴史があります。Amazon GameLift Streams は世界中で汎用的に利用される数十億台ものデバイスをゲーム機に変える方法を提供し、ゲーム開発者がゲーム配信のためにコードを修正したり、配信インフラを管理する負担から解放します。ゲーム会社にとって、これまでは不可能であった新たな売上や収益機会が生まれることになるでしょう」

Amazon GameLift Streams は、配信インフラやソフトウェアに数百万ドルの投資を行うことなく、ゲーム開発者が簡単にゲーム配信を行い、プレイヤーの期待に応えるのをサポートします。わずか数回クリックするだけで、あらゆる 3D エンジンで構築されたゲームを AWS にアップロードすることができ、指定した AWS リージョンでストリーミング容量を設定後、すぐにテスト配信を開始できます。また、SDK を使うことで、既存の ID サービスやストアフロント、ゲームローダー、ウェブサイトを組み込んだり、プレイアブルデモなどの新たに作成したコンテンツを統合して配信することも可能です。AWS コンソール上でアクティブなストリームや利用状況を管理でき、ストリーミングの規模を複数のリージョンをまたいでシームレスに拡張して、低遅延のゲームプレイを世界中のより多くのプレイヤーに届けることも可能です。さらに、オンデマンドキャパシティを利用することで、プレイヤー数に応じてキャパシティを自動的に調整できるうえ、多様な価格パフォーマンスの選択肢を提供するストリームクラス、AWS 標準のセキュリティ機能を利用することもできます。

最小限の修正でゲームを配信

Amazon GameLift Streams では、Windows、Linux、Proton のランタイムをサポートしており、ストリーミングのためのゲームのコード修正やリビルドに伴う費用や複雑なステップが不要です。また、Google Chrome、Microsoft Edge、Mozilla Firefox、Safari をはじめとする、WebRTC のオープンプロトコルが実装されたブラウザをサポートすることで、プレイヤーが利用する最新のデバイスとの互換性を確保しています。

例えば、Jackbox Games は過去 10 年で 50 以上のパーティゲームのヒット作を開発しており、これらのタイトルには Quplash、Trivia Murder Party、Fibbage、Quixort 等があります。同社はこれらのゲームの提供を通じて、PC やゲーム専用機などを利用するコアなファン層を開拓してきましたが、従来からのゲームプレイヤー層とは異なる、パーティゲーム好きな幅広いオーディエンスにもリーチしたいと考えていました。こうしたなか、Jackbox Games は Amazon GameLift Streams を利用することで、スマート TV の前に集う人々や多様なデバイスを利用する人々に、より優れたゲーム体験を提供できるようになりました。Amazon GameLift Streams が実現する柔軟性により、Jackbox は新たな収益機会を得ると同時に、従来は実現が困難だった新機能の追加などにより、世界中のプレイヤーを楽しませることもできるようになります。

プレイヤーに直接リーチし、関係を構築する新たな配信チャネル

Amazon GameLift Streams はまた、ゲーム開発者が自社のゲーム配信サービスやストアフロント、サブスクリプションサービスを開発し、プレイヤーコミュニティの構築・育成をできるよう支援します。また、ランチャーやインフルエンサーの動画、Web ブラウザ、スマート TV からのインスタントプレイを実現することで、新作ゲームへの期待感を醸成したり、往年の人気タイトルに新たな息吹を吹き込むこともできます。

業界をけん引するビデオゲームコマース企業である Xsolla は AWS と連携し、Xsolla Cloud Gaming の提供に Amazon GameLift Streams を活用しています。Xsolla はカスタマイズ可能なソリューションの提供を通じて、ゲーム開発者が従量課金により、すぐにプレイ可能な高品質な PC およびモバイルゲーム体験をブラウザで提供できるように支援しています。また、Amazon GameLift Streams をサービ



スに組み込むことで、独自にインフラを構築することなくクラウドゲーム機能を強化しています。これにより、拡張性の高いサービス展開、シームレスなプラットフォームの統合、バーチャルゲームパッドなどの付加価値の高い機能、個別の価格オプションの提供を実現しています。

オンデマンドでプレイアブルデモを配信

ゲーム開発者は Amazon GameLift Streams を活用してウェブサイトや広告のほか、インフルエンサーによるライブストリーミング中にインスタントプレイ用のリンクを提供し、プレーヤー層の拡大を図ることができます。この機能を利用して、潜在的なプレーヤーにすぐにゲームに触れてもらい、関心を高めて普及につなげることができます。ゲーム会社は既存のゲームストアにプレイアブルデモを組み込み、購入したゲームをダウンロードする間に、デモ版をプレイできるようにもできます。

Ludeo は、プレイアブルなゲームプレイハイライトで、プレーヤーが新たなゲームと出会うための途切れない技術を開発するパイオニアです。Ludeo のテクノロジーを YouTube や X、Reddit や Steam をはじめ、成長する世界のゲームコミュニティに届けるうえで、Amazon GameLift Streams は不可欠な機能でした。YouTube で展開した同社の「Hitman World of Assassination」のキャンペーンでは、標準的なキャンペーンの 5 倍以上のエンゲージメント率を実現するなど、高いパフォーマンスを示しました。YouTube の視聴から Ludeo を通じたゲームストアへのプレイヤージャーニーは、コンバージョンレートを 40% 向上という驚異的な成果を実現し、インタラクティブなコンテンツと購買意欲との間に強力な関係があることを明確に示しています。

ゲーム開発のテスト工程を効率化

Amazon GameLift Streams はゲームプレイのテストにかかる時間やコスト、セキュリティリスクを低減することで、ゲーム開発者による開発ライフサイクルの加速にも役立ちます。ゲーム開発者は新しいコンテンツや機能、ゲームプレイモードについて、ゲームのソースコードを安全に管理しながら、社内テスターやゲームプレイヤーからのフィードバックを収集することができます。テストチームに繰り返し、何時間もかかるデモ版のダウンロードやインストールを求める代わりに、ゲーム開発者が安全にゲームを配布できるようにすることで、より効率的で標準化されたテスト工程を構築することができます。社内外のテスターがより迅速にゲームを受け取り、テストを行うことで、テストプロセス全体も加速します。ストリーミングを利用し、ゲームのビルドをローカルにインストールしないため、ソースコードや知的財産 (IP) が漏洩するリスクの低減にもなります。

バーチャル世界のストリーミングでブランドを強化

Amazon GameLift Streams は、多様な企業が自社のゲームの世界観やキャラクターを活かして、没入型のバーチャル世界を構築・配信する取組も支援します。プレーヤーやファン、お客様はあらゆるデバイスで、これまでにない方法でブランドとつながることができ、インタラクティブなマーケティングや消費者エンゲージメントに新たな可能性をもたらします。

日本に本社を置くゲームパブリッシャーである株式会社バンダイナムコエンターテインメントは、Amazon GameLift Streams を活用し、ガンダムシリーズのファンが集うためのメタバース空間を構築しました。GameLift Streams により、ファンは高性能なゲーミング PC を持たずとも、汎用的な PC で高品質な 3D グラフィックスで描かれた没入感のあるメタバース空間を楽しむことができ、メタバース空間の探索、Virtual Live への参加のほか、オリジナルグッズが販売されているショップを訪問したり、ミニゲームを試遊したり、他のファンとリアルタイムで交流することができます。バンダイナムコエンターテインメントは、今後も魅力的な体験を提供できるメタバースの可能性を模索していきます。

Amazon GameLift サービスを拡張

Amazon GameLift Streams は、フルマネージド型サービスによって、ゲーム開発者が世界で最も需要の高いゲームの開発や提供を行えるよう支援する Amazon GameLift の新機能です。Amazon GameLift では、Ubisoft、Zynga、WB Games、Meta をはじめ、世界で数百ものゲーム開発者が利用



し、ベンチマークテストで1ゲームあたり最大1億人の同時接続ユーザーのサポートを実証済である Amazon GameLift Servers も提供しています。

なお、AWS は3月19日から21日まで、米国サンフランシスコで開催される Game Developers Conference (GDC)に出展し(AWS ブース: No. S927)、新サービスを紹介する予定です。

新サービスの詳細は以下もあわせてご覧ください。

- [Amazon GameLift Streams のウェブページ](#) (英語)
- 本日の発表に関する [AWS News Blog](#) (英語)
- [Amazon GameLift のウェブページ](#)

※添付画像: Amazon GameLift Streams 2点、Jackbox Games のゲーム画像2点

アマゾン ウェブ サービスについて

アマゾン ウェブ サービス(AWS)は、2006年に他社に先駆けてサービスを開始して以来、世界で最も包括的かつ幅広く採用されたクラウドサービスになっています。AWSは継続的にサービスを拡大しており、コンピューティング、ストレージ、データベース、ネットワーク、分析、機械学習および人工知能(AI)、モノのインターネット(IoT)、モバイル、セキュリティ、ハイブリッド、メディア、ならびにアプリケーション開発、展開および管理に関する240種類以上のフル機能のサービスを提供しています。AWSのサービスは、36のリージョンにある114のアベイラビリティゾーン(AZ)でご利用いただけます。これに加え、ニュージーランド、サウジアラビア王国、台湾、ドイツの4つのリージョンにおける12のAZの開設計画を発表しています。AWSのサービスは、アジリティを高めながら同時にコストを削減できるインフラエンジンとして、急速に成長しているスタートアップや大手企業、有数の政府機関を含む数百万以上のアクティブなお客様から信頼を獲得しています。AWSの詳細については以下のURLをご参照ください。

<https://aws.amazon.com/>

Amazon について

Amazonは4つの理念を指針としています。お客様を起点にすること、創造への情熱、優れた運営へのこだわり、そして長期的な発想です。Amazonは、地球上で最もお客様を大切にす企業、そして地球上で最高の雇用主となり、地球上で最も安全な職場を提供することを目指しています。カスタマーレビュー、1-Click注文、パーソナライズされたおすすめ商品機能、Amazonプライム、フルフィルメント by Amazon(FBA)、アマゾン ウェブ サービス(AWS)、Kindleダイレクト・パブリッシング、Kindle、Career Choice、Fireタブレット、Fire TV、Amazon Echo、Alexa、Just Walk Out technology、Amazon Studios、気候変動対策に関する誓約(The Climate Pledge)などは、Amazonが先駆けて提供している商品やサービス、取り組みです。Amazonについて詳しくは Amazon Newsroom (<https://amazon-press.jp>) および About Amazon (<https://www.aboutamazon.jp>) から。

報道関係からのお問い合わせ先

アマゾン ウェブ サービス ジャパン合同会社

広報部 awsjp-pr@amazon.com

広報代理店 株式会社プラップジャパン

担当: 中田 (070-7523-6980)、中根 (080-6859-3639)

Email: aws_pr@prap.co.jp