FlexMatch Leitfaden für Entwickler

Amazon GameLift Servers

Version

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

Amazon GameLift Servers: FlexMatch Leitfaden für Entwickler

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

Die Handelsmarken und Handelsaufmachung von Amazon dürfen nicht in einer Weise in Verbindung mit nicht von Amazon stammenden Produkten oder Services verwendet werden, durch die Kunden irregeführt werden könnten oder Amazon in schlechtem Licht dargestellt oder diskreditiert werden könnte. Alle anderen Marken, die nicht im Besitz von Amazon sind, gehören den jeweiligen Besitzern, die möglicherweise mit Amazon verbunden sind oder von Amazon gesponsert werden.

Table of Contents

Was ist FlexMatch? ... 1
Die wichtigsten FlexMatch Funktionen ... 2
FlexMatchmit Amazon GameLift Servers Hosting ... 3
Preisgestaltung für Amazon GameLift Servers FlexMatch ... 3
Funktionsweise von FlexMatch ... 4
Matchmaking-Komponenten ... 4
FlexMatchMatchmaking-Prozess ... 6
Unterstützt AWS-Regionen ... 8
Erste Schritte ... 9
Richten Sie ein Konto ein für FlexMatch ... 9
Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung ... 10
Roadmap: Fügen Sie Matchmaking zum Hosting hinzu Amazon GameLift Servers ... 12
Einen Matchmaker aufbauen FlexMatch ... 15
Entwerfen eines Matchmakers ... 16
Konfiguriere einen einfachen Matchmaker ... 16
Wählen Sie einen Standort für den Matchmaker ... 17
Füge optionale Elemente hinzu ... 17
Erstellen eines Regelsatzes ... 19
Entwerfen Sie einen Regelsatz ... 20
Entwerfen Sie einen Regelsatz mit großen Übereinstimmungen ... 28
Tutorial: Erstellen Sie einen Regelsatz ... 33
Beispiele für Regelsätze ... 36
Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration ... 61
Tutorial: Erstelle einen Matchmaker für das Hosting ... 61
Tutorial: Erstellen Sie einen Matchmaker für Standalone FlexMatch ... 64
Tutorial: Bearbeiten Sie eine Matchmaking-Konfiguration ... 67
Richten Sie Ereignisbenachrichtigungen ein ... 67
Richten Sie Ereignisse ein EventBridge ... 68
Tutorial: Ein Amazon SNS SNS-Thema einrichten ... 69
Richten Sie ein SNS-Thema mit serverseitiger Verschlüsselung ein ... 71
Konfigurieren Sie ein Themenabonnement, um eine Lambda-Funktion aufzurufen ... 72
Du bereitest Spiele vor für FlexMatch ... 74
FlexMatchZu einem Spielclient hinzufügen ... 74
Erforderliche clientseitige Aufgaben ... 75

Fordere Matchmaking für Spieler an ... 76
Verfolgen Sie Matchmaking-Ereignisse ... 79
Bitte um Spielerakzeptanz ... 79
Mit einem Spiel verbinden ... 80
Beispiele für Matchmaking-Anfragen ... 81
Zu FlexMatch einem Spieleserver hinzufügen ... 82
Über Matchmaker-Daten ... 83
Richten Sie einen Spieleserver ein für FlexMatch ... 84
Füllen Sie bestehende Spiele auf ... 86
Schalten Sie die automatische Auffüllung ein ... 86
Generieren Sie manuelle Backfill-Anfragen von einem Spieleserver ... 88
Generieren Sie manuelle Backfill-Anfragen von einem Back-End-Dienst ... 90
Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver ... 94
Sicherheit in FlexMatch ... 95
FlexMatch-Referenz ... 96
FlexMatchAPI-Referenz (AWS SDK) ... 96
Richten Sie Regeln und Prozesse für das Matchmaking ein ... 96
Fordere ein Spiel für einen oder mehrere Spieler an ... 97
Verfügbare Programmiersprachen ... 98
Sprache der Regeln ... 98
Regelsatzschema ... 98
Definitionen von Eigenschaften von Regelsätzen ... 102
Regeltypen ... 109
Eigenschaftsausdrücke ... 117
Matchmaking-Veranstaltungen ... 121
MatchmakingSearching ... 122
PotentialMatchCreated ... 123
AcceptMatch ... 125
AcceptMatchCompleted ... 127
MatchmakingSucceeded ... 128
MatchmakingTimedOut ... 130
MatchmakingCancelled ... 131
MatchmakingFailed ... 133
Versionshinweise und SDK-Versionen ... 135
Alle Amazon GameLift Servers Führungen ... 136
... cxxxvii

Was ist Amazon GameLift ServersFlexMatch?

Amazon GameLift ServersFlexMatchist ein anpassbarer Matchmaking-Service für Multiplayer-Spiele. Mit kannst du ein benutzerdefiniertes Regelwerk erstellenFlexMatch, das festlegt, wie ein Mehrspieler-Match für dein Spiel aussieht, und festlegt, wie kompatible Spieler für jedes Spiel bewertet und ausgewählt werden. Außerdem kannst du wichtige Aspekte des Matchmaking-Algorithmus an deine Spielanforderungen anpassen.

Verwenden Sie FlexMatch ihn als eigenständigen Matchmaking-Service oder integriert in eine Amazon GameLift Servers Game-Hosting-Lösung. Sie könnten es beispielsweise FlexMatch als eigenständige Funktion bei Spielen mit einer bestimmten peer-to-peer Architektur oder bei Spielen, die andere Cloud-Computing-Lösungen verwenden, implementieren. Oder Sie können Ihr Amazon GameLift Servers verwaltetes EC2 oder verwaltetes Container-Hosting oder Ihr lokales Hosting mit Amazon GameLift Servers Anywhere erweiternFlexMatch. Dieses Handbuch enthält detaillierte Informationen zum Aufbau eines FlexMatch Matchmaking-Systems für Ihr spezielles Szenario.

FlexMatchbietet Ihnen die Flexibilität, je nach Ihren Spielanforderungen Prioritäten für das Matchmaking festzulegen. Sie können z. B. Folgendes tun:

- Finden Sie ein Gleichgewicht zwischen Spielgeschwindigkeit und Qualität. Legen Sie Spielregeln fest, um schnell Spiele zu finden, die gut genug sind, oder lassen Sie die Spieler etwas länger warten, um das bestmögliche Spiel für ein optimales Spielerlebnis zu finden.
- Richten Sie Spiele auf der Grundlage von Spielern oder Teams aus, die gut zusammenpassen. Erstelle Spiele, bei denen alle Spieler ähnliche Eigenschaften wie Fähigkeiten oder Erfahrung haben. Oder bilden Sie Spiele, bei denen die kombinierten Eigenschaften jeder Mannschaft gemeinsame Kriterien erfüllen.
- Priorisieren Sie, wie die Latenz der Spieler beim Matchmaking berücksichtigt wird. Wollt ihr ein festes Latenzlimit für alle Spieler festlegen, oder sind höhere Latenzen akzeptabel, solange alle Spieler im Spiel eine ähnliche Latenz haben?

> Bist du bereit, mit der Arbeit zu beginnen? FlexMatch
>
> step-by-stepAnleitungen dazu, wie Sie Ihr Spiel zum Laufen bringen könnenFlexMatch, finden Sie in den folgenden Themen:
>
> - Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu

- Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung mit FlexMatch

Die wichtigsten FlexMatch Funktionen

Die folgenden Funktionen sind in allen FlexMatch Szenarien verfügbar, unabhängig davon, ob Sie sie FlexMatch als eigenständigen Dienst oder beim Hosten von Amazon GameLift Servers Spielen verwenden.

- Individuell anpassbares Spieler-Matching. Entwirf und baue Matchmaker, die zu allen Spielmodi passen, die du deinen Spielern anbietest. Erstellen Sie eine Reihe von benutzerdefinierten Regeln, um wichtige Spielerattribute (wie Spielstärke oder Rolle) und geografische Latenzdaten zu bewerten, um großartige Spielermatches für Ihr Spiel zu erstellen.
- Latenzbasierter Abgleich. Stellen Sie Daten zur Spielerlatenz bereit und erstellen Sie Spielregeln, nach denen Spieler in einem Spiel ähnliche Reaktionszeiten haben müssen. Diese Funktion ist nützlich, wenn sich Ihre Spieler-Suchmaking-Pools über mehrere geografische Regionen erstrecken.
- Support für Spielgrößen von bis zu 200 Spielern. Erstelle Spiele mit bis zu 40 Spielern mithilfe von Spielregeln, die auf dein Spiel zugeschnitten sind. Erstellen Sie Spiele mit bis zu 200 Spielern mithilfe eines Matching-Prozesses, der einen optimierten benutzerdefinierten Matching-Prozess verwendet, um die Wartezeiten der Spieler überschaubar zu halten.
- Akzeptanz durch die Spieler. Fordere die Spieler auf, sich für ein geplantes Spiel anzumelden, bevor sie das Spiel beenden und eine Spielsitzung beginnen. Verwenden Sie diese Funktion, um Ihren benutzerdefinierten Annahme-Workflow zu starten und Spielerantworten zu melden, FlexMatch bevor Sie eine neue Spielsitzung für das Spiel platzieren. Wenn nicht alle Spieler ein Spiel annehmen, schlägt das vorgeschlagene Spiel fehl und Spieler, die es akzeptiert haben, kehren automatisch in den Matchmaking-Pool zurück.
- Unterstützung für Spielerparteien. Generieren Sie Spiele für Gruppen von Spielern, die zusammen in derselben Mannschaft spielen möchten. Verwenden Sie diese OptionFlexMatch, um weitere Spieler zu finden, um das Spiel nach Bedarf auszufüllen.
- Erweiterbare Matching-Regeln. Lockern Sie die Spielanforderungen schrittweise, nachdem eine bestimmte Zeit vergangen ist, ohne dass ein erfolgreiches Spiel gefunden wurde. Durch die Erweiterung der Regeln können Sie entscheiden, wo und wann die ursprünglichen Spielregeln gelockert werden sollen, sodass die Spieler schneller mit spielbaren Spielen beginnen können.

- Aufstockung der Spiele. Füllen Sie die leeren Spielerplätze in einer bestehenden Spielsitzung mit gut passenden neuen Spielern. Passen Sie an, wann und wie neue Spieler angefordert werden sollen, und verwenden Sie dieselben benutzerdefinierten Spielregeln, um weitere Spieler zu finden.

FlexMatchmit Amazon GameLift Servers Hosting

FlexMatchbietet die folgenden zusätzlichen Funktionen zur Verwendung mit Spielen, mit denen Sie hostenAmazon GameLift Servers. Dazu gehören Spiele mit benutzerdefinierten Spieleservern oder Amazon GameLift ServersRealtime.

- Platzierung der Spielsitzungen. Wenn ein Spiel erfolgreich ausgetragen wurde, wird FlexMatch automatisch eine neue Platzierung für eine Spielsitzung von angefordertAmazon GameLift Servers. Die beim Matchmaking generierten Daten, einschließlich Spieler IDs - und Teamzuweisungen, werden dem Spielserver zur Verfügung gestellt, sodass dieser diese Informationen verwenden kann, um die Spielsitzung für das Spiel zu starten. FlexMatchgibt dann Verbindungsinformationen zur Spielsitzung zurück, sodass Spieleclients dem Spiel beitreten können. Um die Latenz zu minimieren, die Spieler in einem Spiel erleben, Amazon GameLift Servers kann die Platzierung von Spielsitzungen auch regionale Spielerlatenzdaten verwenden, sofern diese bereitgestellt werden.
- Automatisches Auffüllen von Spielen. Wenn diese Funktion aktiviert ist, FlexMatch wird automatisch eine Anfrage zum Auffüllen eines Matches gesendet, wenn eine neue Spielsitzung mit unbesetzten Spielerplätzen beginnt. Ihr Matchmaking-System startet den Platzierungsprozess für eine Spielsitzung mit einer Mindestanzahl von Spielern und füllt dann schnell die verbleibenden Plätze. Sie können das automatische Auffüllen nicht verwenden, um Spieler zu ersetzen, die aus einer Match-Spielsitzung aussteigen.

Wenn Sie Spiele verwenden, die Amazon GameLift Servers FleetIQ mit Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) -Ressourcen gehostet werden, implementieren Sie es FlexMatch als eigenständigen Service.

Preisgestaltung für Amazon GameLift Servers FlexMatch

Amazon GameLift ServersGebühren für Instanzen nach Nutzungsdauer und für Bandbreite nach übertragener Datenmenge. Wenn du deine Spiele auf hostestAmazon GameLift Servers, ist die FlexMatch Nutzung in den Gebühren für enthaltenAmazon GameLift Servers. Wenn du deine Spiele auf einer anderen Serverlösung hostest, wird die FlexMatch Nutzung separat berechnet. Eine

vollständige Liste der Kosten und Preise für Amazon GameLift Servers finden Sie unter Amazon GameLift Servers – Preise.

Informationen zur Berechnung der Kosten für das Hosten Ihrer Spiele oder das Matchmaking mit Amazon GameLift Servers finden Sie unter Generieren von Amazon GameLift Servers Preisschätzungen, in dem beschrieben wird, wie Sie den AWS Pricing Calculatorverwenden.

Wie Amazon GameLift Servers FlexMatch funktioniert

Dieses Thema bietet einen Überblick über den Amazon GameLift Servers FlexMatch Service, einschließlich der Kernkomponenten eines FlexMatch Systems und deren Zusammenspiel.

Sie können ihn FlexMatch mit Spielen verwenden, die Amazon GameLift Servers verwaltetes Hosting verwenden, oder mit Spielen, die eine andere Hosting-Lösung verwenden. Spiele, die unter anderem gehostet werden Amazon GameLift Servers Amazon GameLift ServersRealtime, nutzen den integrierten Amazon GameLift Servers Dienst, um automatisch verfügbare Spieleserver zu finden und Spielsitzungen für die Spiele zu starten. Spiele, die FlexMatch als eigenständigen Dienst genutzt werden, einschließlich Amazon GameLift Servers FleetIQ, müssen sich mit dem vorhandenen Hostingsystem abstimmen, um Hosting-Ressourcen zuzuweisen und Spielsitzungen für die Spiele zu starten.

Eine ausführliche Anleitung FlexMatch zur Einrichtung Ihrer Spiele finden Sie unter. Erste Schritte mit FlexMatch

Matchmaking-Komponenten

Ein FlexMatch Matchmaking-System umfasst einige oder alle der folgenden Komponenten.

Amazon GameLift Servers-Komponenten

Dies sind Amazon GameLift Servers Ressourcen, die steuern, wie der FlexMatch Dienst das Matchmaking für Ihr Spiel durchführt. Sie werden mithilfe von Amazon GameLift Servers Tools wie der Konsole und der AWS CLI oder alternativ programmgesteuert mithilfe des AWS SDK für erstellt und verwaltet. Amazon GameLift Servers

- FlexMatchMatchmaking-Konfiguration (auch Matchmaker genannt) — Ein Matchmaker ist eine Reihe von Konfigurationswerten, die den Matchmaking-Prozess für dein Spiel anpassen. Ein Spiel kann mehrere Matchmaker haben, die jeweils nach Bedarf für unterschiedliche Spielmodi oder

Erlebnisse konfiguriert sind. Wenn dein Spiel eine Matchmaking-Anfrage sendetFlexMatch, wird angegeben, welcher Matchmaker verwendet werden soll.

- FlexMatchMatchmaking-Regelsatz — Ein Regelsatz enthält alle Informationen, die benötigt werden, um Spieler für potenzielle Spiele zu bewerten und sie zu genehmigen oder abzulehnen. Der Regelsatz definiert die Teamstruktur eines Spiels, deklariert die Spielerattribute, die für die Bewertung verwendet werden, und enthält Regeln, die die Kriterien für ein akzeptables Spiel beschreiben. Regeln können für einzelne Spieler, Teams oder das gesamte Spiel gelten. Eine Regel könnte zum Beispiel vorschreiben, dass alle Spieler im Spiel dieselbe Spielkarte wählen müssen, oder sie könnte vorschreiben, dass alle Teams einen ähnlichen Durchschnitt an Spielerfähigkeiten haben.
- Amazon GameLift ServersWarteschlange für Spielsitzungen (nur FlexMatch bei Amazon GameLift Servers verwaltetem Hosting) — Eine Warteschlange für Spielsitzungen sucht nach verfügbaren Hosting-Ressourcen und startet eine neue Spielsitzung für das Spiel. Die Konfiguration der Warteschlange bestimmt, wo Amazon GameLift Servers nach verfügbaren Hosting-Ressourcen gesucht wird und wie der beste verfügbare Host für ein Spiel ausgewählt wird.

Benutzerdefinierte Komponenten

Die folgenden Komponenten umfassen Funktionen, die für ein vollständiges FlexMatch System erforderlich sind und die Sie auf der Grundlage der Architektur Ihres Spiels implementieren müssen.

- Spielerschnittstelle für Spielersuche — Diese Schnittstelle ermöglicht es Spielern, an einem Spiel teilzunehmen. Es initiiert mindestens eine Matchmaking-Anfrage über die Client-Matchmaking-Dienstkomponente und stellt spielerspezifische Daten wie Skilllevel- und Latenzdaten bereit, die für den Matchmaking-Prozess benötigt werden.

> **Note**
>
> Es hat sich bewährt, dass die Kommunikation mit dem FlexMatch Dienst über einen Backend-Dienst und nicht über einen Spielclient erfolgen sollte.

- Matchmaking-Dienst für Kunden — Dieser Dienst sendet die Beitrittsanfragen der Spieler über die Spielerschnittstelle, generiert Matchmaking-Anfragen und sendet sie an den Dienst. FlexMatch Bei Anfragen, die gerade bearbeitet werden, überwacht er die Spielerzuweisungen, verfolgt den Matchmaking-Status und ergreift bei Bedarf Maßnahmen. Je nachdem, wie du das Hosting von Spielsitzungen in deinem Spiel verwaltest, gibt dieser Dienst möglicherweise Verbindungsinformationen zu Spielsitzungen an die Spieler zurück. Diese Komponente verwendet

das AWS SDK mit der Amazon GameLift Servers API, um mit dem FlexMatch Dienst zu kommunizieren.

- Spielplatzierungsdienst (nur FlexMatch als eigenständiger Dienst) — Diese Komponente arbeitet mit Ihrem bestehenden Spiele-Hosting-System zusammen, um verfügbare Hosting-Ressourcen zu finden und neue Spielsitzungen für Spiele zu starten. Die Komponente muss die Spielerzuweisungsergebnisse abrufen und die Informationen extrahieren, die für den Start einer neuen Spielsitzung erforderlich sind IDs, einschließlich Spieler, Eigenschaften und Teamzuweisungen für alle Spieler im Spiel.

FlexMatchMatchmaking-Prozess

In diesem Thema wird die Abfolge der Ereignisse in einem einfachen Matchmaking-Szenario beschrieben, einschließlich der Interaktionen zwischen den verschiedenen Komponenten Ihres Spiels und dem FlexMatch Dienst.

Schritt 1: Fordere Matchmaking für Spieler an

Ein Spieler, der deinen Spielclient verwendet, klickt auf die Schaltfläche „Spiel beitreten“. Diese Aktion veranlasst den Matchmaking-Dienst für Kunden, eine Matchmaking-Anfrage an zu senden. FlexMatch Die Anfrage identifiziert den FlexMatch Matchmaker, der zur Erfüllung der Anfrage verwendet werden soll. Die Anfrage enthält auch Spielerinformationen, die dein benutzerdefinierter Matchmaker benötigt, wie z. B. Spielstärke, Spielpräferenzen oder geografische Latenzdaten. Du kannst Matchmaking-Anfragen für einen oder mehrere Spieler stellen.

Schritt 2: Anfragen zum Matchmaking-Pool hinzufügen

Wenn es die Matchmaking-Anfrage FlexMatch erhält, generiert es ein Matchmaking-Ticket und fügt es dem Ticketpool des Matchmakers hinzu. Das Ticket verbleibt im Pool, bis es abgeglichen wurde oder ein maximales Zeitlimit erreicht ist. Ihr Matchmaking-Service für Kunden wird regelmäßig über Matchmaking-Ereignisse informiert, einschließlich Änderungen des Ticketstatus.

Schritt 3: Baue ein Match

Ihr FlexMatch Matchmaker führt kontinuierlich den folgenden Prozess für alle Tickets in seinem Pool durch:

1. Der Matchmaker sortiert den Pool nach dem Ticketalter und beginnt dann, ein potenzielles Match zu erstellen, das mit dem ältesten Ticket beginnt.

2. Der Matchmaker fügt dem potenziellen Spiel ein zweites Ticket hinzu und bewertet das Ergebnis anhand Ihrer benutzerdefinierten Matchmaking-Regeln. Wenn das potenzielle Spiel die Bewertung besteht, werden die Spieler des Tickets einem Team zugewiesen.
3. Der Matchmaker fügt nacheinander das nächste Ticket hinzu und wiederholt den Bewertungsprozess. Wenn alle Spielerplätze belegt sind, ist das Spiel bereit.

Die Spielerzuweisung für große Spiele (41 bis 200 Spieler) verwendet eine modifizierte Version des oben beschriebenen Verfahrens, sodass Matches in einem angemessenen Zeitrahmen erstellt werden können. Anstatt jedes Ticket einzeln zu bewerten, teilt der Matchmaker einen vorsortierten Ticketpool in potenzielle Spiele auf und gleicht dann jedes Spiel auf der Grundlage einer von Ihnen angegebenen Spielereigenschaft aus. Beispielsweise könnte ein Matchmaker Tickets anhand ähnlicher Standorte mit niedriger Latenz vorab sortieren und dann mithilfe des Balancings nach dem Spiel sicherstellen, dass die Teams nach den Fähigkeiten der Spieler gleichmäßig aufeinander abgestimmt sind.

Schritt 4: Matchmaking-Ergebnisse melden

Wenn eine akzeptable Übereinstimmung gefunden wird, werden alle übereinstimmenden Tickets aktualisiert und für jedes übereinstimmende Ticket wird ein erfolgreiches Matchmaking-Event generiert.

- FlexMatchals eigenständiger Service: Ihr Spiel erhält Spielergebnisse bei einem erfolgreichen Matchmaking-Event. Zu den Ergebnisdaten gehört eine Liste aller zusammengetroffenen Spieler und ihrer Teamzuweisungen. Wenn Ihre Spielanfragen Informationen zur Spielerlatenz enthalten, deuten die Ergebnisse auch auf einen optimalen geografischen Standort für das Spiel hin.
- FlexMatchmit einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung: Die Spielergebnisse werden automatisch an eine Amazon GameLift Servers Warteschlange für die Platzierung der Spielsitzungen weitergeleitet. Der Matchmaker bestimmt, welche Warteschlange für die Platzierung von Spielsitzungen verwendet wird.

Schritt 5: Starte eine Spielsitzung für das Spiel

Nachdem ein geplantes Spiel erfolgreich zusammengestellt wurde, wird eine neue Spielsitzung gestartet. Ihre Spieleserver müssen in der Lage sein, die Matchmaking-Ergebnisdaten, einschließlich Spieler IDs - und Teamzuweisungen, bei der Einrichtung einer Spielsitzung für das Spiel zu verwenden.

- FlexMatchals eigenständiger Dienst: Ihr benutzerdefinierter Spielplatzierungsdienst ruft Spielergebnisdaten von erfolgreichen Matchmaking-Events ab und stellt eine Verbindung zu Ihrem bestehenden Platzierungssystem für Spielsitzungen her, um eine verfügbare Hosting-

Ressource für das Spiel zu finden. Nachdem eine Hosting-Ressource gefunden wurde, koordiniert sich der Match-Platzierungsdienst mit Ihrem bestehenden Hosting-System, um eine neue Spielsitzung zu starten und Verbindungsinformationen abzurufen.

- FlexMatchmit einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung: In der Warteschlange für die Spielsitzungen wird der beste verfügbare Spieleserver für das Spiel ausfindig gemacht. Je nachdem, wie die Warteschlange konfiguriert ist, wird versucht, die Spielsitzung mit den kostengünstigsten Ressourcen und einem Ort zu platzieren, an dem die Spieler eine geringe Latenz haben (sofern Daten zur Spielerlatenz bereitgestellt werden). Sobald die Spielsitzung erfolgreich platziert wurde, fordert der Amazon GameLift Servers Dienst den Spieleserver auf, eine neue Spielsitzung zu starten, wobei die Spielerzuweisungsergebnisse und andere optionale Spieldaten weitergegeben werden.

Schritt 6: Connect die Spieler mit dem Spiel

Nachdem eine Spielsitzung gestartet wurde, stellen die Spieler eine Verbindung zur Sitzung her, beanspruchen ihre Teamzuweisung und beginnen mit dem Gameplay.

- FlexMatchals eigenständiger Dienst: Ihr Spiel verwendet das bestehende System zur Verwaltung von Spielsitzungen, um den Spielern Verbindungsinformationen zur Verfügung zu stellen.
- FlexMatchmit einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung: Bei erfolgreicher Platzierung einer Spielsitzung werden alle übereinstimmenden Tickets mit Verbindungsinformationen zur Spielsitzung und einer Sitzungs-ID des Spielers FlexMatch aktualisiert.

FlexMatchunterstützt AWS-Regionen

Wenn du eine Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung verwendestFlexMatch, kannst du Matched Game-Sessions an jedem Ort veranstalten, an dem du Spiele hostest. Sieh dir die vollständige Liste der Amazon GameLift Servers Hosting-Angebote AWS-Regionen und Standorte an.

Erste Schritte mit FlexMatch

Verwenden Sie die Ressourcen in diesem Abschnitt, um mit dem Aufbau eines Matchmaking-Systems zu beginnen. FlexMatch

Themen

- Richten Sie ein Formular ein AWS-Konto FlexMatch
- Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung mit FlexMatch
- Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu

Richten Sie ein Formular ein AWS-Konto FlexMatch

Amazon GameLift ServersFlexMatchist ein AWS Dienst, und Sie müssen über ein AWS Konto verfügen, um diesen Dienst nutzen zu können. Das Erstellen eines AWS Kontos ist kostenlos. Weitere Informationen darüber, was Sie mit einem AWS Konto machen können, finden Sie unter Erste Schritte mit AWS.

Wenn Sie das Produkt FlexMatch zusammen mit anderen Amazon GameLift Servers Lösungen verwenden, finden Sie weitere Informationen in den folgenden Themen:

- Zugriff für das Amazon GameLift Servers Hosting einrichten
- Einrichtung des Zugangs für das Hosting mit Amazon GameLift ServersFleetIQ

Um Ihr Konto einzurichten für Amazon GameLift Servers

1. Legen Sie ein Konto an. Öffnen Sie Amazon Web Services und wählen Sie In der Konsole anmelden. Folgen Sie den Anweisungen, um entweder ein neues Konto zu erstellen oder sich mit einem bestehenden Konto anzumelden.
2. Richten Sie eine administrative Benutzergruppe ein. Öffnen Sie die AWS Identity and Access Management (IAM) -Servicekonsole und folgen Sie den Schritten zum Erstellen oder Aktualisieren von Benutzern oder Benutzergruppen. IAM verwaltet den Zugriff auf Ihre AWS Dienste und Ressourcen. Jeder, der über die Amazon GameLift Servers Konsole oder per Anruf auf Ihre FlexMatch Ressourcen zugreift Amazon GameLift Servers APIs, muss expliziten Zugriff erhalten. Ausführliche Anweisungen zur Verwendung der Konsole (oder der AWS CLI oder anderer Tools) zum Einrichten von Benutzergruppen finden Sie unter IAM-Benutzer erstellen.

3. Fügen Sie Ihrem Benutzer oder Ihrer Benutzergruppe eine Berechtigungsrichtlinie hinzu.Der Zugriff auf AWS Dienste und Ressourcen wird verwaltet, indem einem Benutzer oder einer Benutzergruppe eine IAM-Richtlinie angehängt wird. Berechtigungsrichtlinien spezifizieren eine Reihe von AWS Diensten und Aktionen, auf die ein Benutzer Zugriff haben muss.

   Denn Amazon GameLift Servers Sie müssen eine benutzerdefinierte Berechtigungsrichtlinie erstellen und sie jedem Benutzer oder jeder Benutzergruppe zuordnen. Eine Richtlinie ist ein JSON-Dokument. Verwenden Sie das folgende Beispiel, um Ihre Richtlinie zu erstellen.

Das folgende Beispiel veranschaulicht eine Inline-Berechtigungsrichtlinie mit Administratorberechtigungen für alle Amazon GameLift Servers Ressourcen und Aktionen. Sie können den Zugriff einschränken, indem Sie nur FlexMatch -spezifische Elemente angeben.

JSON

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

Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung mit FlexMatch

In diesem Thema wird der vollständige Integrationsprozess für die Implementierung FlexMatch als eigenständiger Matchmaking-Service beschrieben. Verwenden Sie diesen Prozess peer-to-peer, wenn Ihr Multiplayer-Spiel mithilfe von individuell konfigurierter Hardware vor Ort oder anderen Cloud-Rechensystemen gehostet wird. Dieser Prozess kann auch mit verwendet werden Amazon GameLift ServersFleetIQ, einer Hosting-Optimierungslösung für Spiele, die auf Amazon gehostet werden EC2. Wenn Sie Ihr Spiel mithilfe von Amazon GameLift Servers verwaltetem Hosting (einschließlich Amazon GameLift ServersRealtime) hosten, finden Sie weitere Informationen unterRoadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu.

Bevor Sie mit der Integration beginnen, müssen Sie über ein AWS Konto verfügen und Zugriffsberechtigungen für den Amazon GameLift Servers Dienst einrichten. Details hierzu finden Sie unter Richten Sie ein Formular ein AWS-Konto FlexMatch. Alle wichtigen Aufgaben im Zusammenhang mit der Erstellung und Verwaltung von Amazon GameLift Servers FlexMatch Matchmakers und Regelsätzen können über die Amazon GameLift Servers Konsole erledigt werden.

1. Erstellen Sie einen FlexMatch Matchmaking-Regelsatz. Ihr benutzerdefinierter Regelsatz enthält vollständige Anweisungen zum Erstellen eines Matches. Darin definierst du die Struktur und Größe jedes Teams. Sie geben auch eine Reihe von Anforderungen an, die ein Spiel erfüllen muss, um gültig zu seinFlexMatch. Dabei werden Spieler in ein Spiel aufgenommen oder ausgeschlossen. Diese Anforderungen können für einzelne Spieler gelten. Sie können den FlexMatch Algorithmus im Regelsatz auch anpassen, um beispielsweise große Spiele mit bis zu 200 Spielern zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter folgenden Themen:

   - Baue ein FlexMatch Regelsatz
   - FlexMatchBeispiele für Regelsätze
2. Richten Sie Benachrichtigungen für Matchmaking-Ereignisse ein. Verwenden Sie Benachrichtigungen, um die FlexMatch Matchmaking-Aktivitäten zu verfolgen, einschließlich des Status ausstehender Matchanfragen. Dies ist der Mechanismus, der verwendet wird, um die Ergebnisse eines vorgeschlagenen Spiels zu liefern. Da die Matchmaking-Anfragen asynchron durchgeführt werden, benötigen Sie eine Möglichkeit, um den Status der Anforderungen nachzuverfolgen. Die Verwendung von Benachrichtigungen ist hierfür die bevorzugte Option. Weitere Informationen finden Sie unter folgenden Themen:

   - FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten
   - FlexMatchMatchmaking-Ereignisse
3. Richten Sie eine FlexMatch Matchmaking-Konfiguration ein. Diese Komponente, auch Matchmaker genannt, empfängt Matchmaking-Anfragen und verarbeitet sie. Sie konfigurieren einen Matchmaker, indem Sie einen Regelsatz, ein Benachrichtigungsziel und eine maximale Wartezeit angeben. Sie können auch optionale Funktionen aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter folgenden Themen:

   - Entwirf einen FlexMatch Matchmaker
   - Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration
4. Erstellen Sie einen Matchmaking-Service für Kunden. Erstellen oder erweitern Sie einen Spiele-Client-Dienst mit Funktionen zum Erstellen und Senden von Matchmaking-Anfragen an. FlexMatch Um Matchmaking-Anfragen zu erstellen, muss diese Komponente über Mechanismen

verfügen, mit denen die Spielerdaten abgerufen werden können, die gemäß den Regeln für die Spielersuche erforderlich sind, sowie optional Informationen zur regionalen Latenz. Außerdem muss sie über eine Methode verfügen, mit der für jede Anfrage ein eindeutiges Ticket IDs erstellt und zugewiesen werden kann. Sie können sich auch dafür entscheiden, einen Prozess zur Spielerakzeptanz einzurichten, bei dem sich die Spieler für ein geplantes Spiel anmelden müssen. Dieser Dienst muss auch die Spielerzuweisung überwachen, um Spielergebnisse zu erhalten, und bei erfolgreichen Spielen die Platzierung von Spielsitzungen einleiten. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:

- FlexMatchZu einem Spielclient hinzufügen

5. Richten Sie einen Match-Platzierungsdienst ein. Erstellen Sie einen Mechanismus, der mit Ihrem vorhandenen Spielhosting-System zusammenarbeitet, um verfügbare Hosting-Ressourcen zu finden und neue Spielsitzungen für erfolgreiche Spiele zu starten. Diese Komponente muss in der Lage sein, Informationen zu Spielergebnissen zu verwenden, um einen verfügbaren Spieleserver zu finden und eine neue Spielsitzung für das Spiel zu starten. Möglicherweise möchten Sie auch einen Workflow implementieren, um Anfragen zum Auffüllen von Matches zu stellen. Dabei wird die Spielerzuweisung verwendet, um offene Plätze in Match-Spielsitzungen, die bereits laufen, zu besetzen.

Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu

FlexMatchist mit dem verwalteten Amazon GameLift Servers Hosting für benutzerdefinierte Spieleserver und Amazon GameLift Servers Realtime verfügbar. Führen Sie die folgenden Aufgaben aus, um Ihrem Spiel FlexMatch-Matchmaking hinzuzufügen.

- Richten Sie einen Matchmaker ein. Ein Matchmaker empfängt Spieler-Matchmaking-Anforderungen und verarbeitet diese. Es gruppiert Spieler basierend auf definierten Regeln und erstellt für jeden erfolgreichen Match neue Spielsitzungen und Spielersitzungen. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Matchmaker einzurichten:
  - Erstellen Sie einen Regelsatz. Ein Regelsatz zeigt dem Matchmaker, wie er gültige Matches erstellen soll. Sie gibt den Teamaufbau an und definiert, wie die Spieler im Hinblick auf die Aufnahme in ein Match ausgewertet werden. Weitere Informationen finden Sie unter folgenden Themen:
    - Baue ein FlexMatch Regelsatz

    - FlexMatchBeispiele für Regelsätze
  - Erstellen Sie eine Spielsitzungs-Warteschlange. Eine Warteschlange sucht die beste Region für jedes Match und erstellt eine neue Spielsitzung in der betreffenden Region. Verwenden Sie für das Matchmaking eine vorhandene Warteschlange oder erstellen Sie eine neue Warteschlange. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:
    - Erstellen Sie eine Warteschlange
  - Richten Sie Benachrichtigungen ein (optional). Da die Matchmaking-Anfragen asynchron durchgeführt werden, benötigen Sie eine Möglichkeit, um den Status der Anforderungen nachzuverfolgen. Benachrichtigungen sind die bevorzugte Option. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:
    - FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten
  - Konfigurieren Sie einen Matchmaker. Nachdem Sie einen Regelsatz, eine Warteschlange und ein Benachrichtigungsziel festgelegt haben, erstellen Sie die Konfiguration für den Matchmaker. Weitere Informationen finden Sie unter folgenden Themen:
    - Entwirf einen FlexMatch Matchmaker
    - Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration
- Integrieren Sie FlexMatch in Ihren Spiele-Client-Service. Fügen Sie Funktionen zu Ihrem Spiele-Client-Service hinzu, um Spilesitzungen mit Matchmaking zu starten. Matchmaking-Anforderungen geben an, welcher Matchmaker verwendet werden soll, und stellen die erforderlichen Spielerdaten für das Match bereit. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:
  - FlexMatchZu einem Spielclient hinzufügen
- Integrieren Sie FlexMatch in Ihren Spielserver. Fügen Sie Funktionen zum Starten von Spielsitzungen zu Ihrem Spieleserver hinzu, die über Matchmaking erstellt werden. Anforderungen für diese Art von Spielsitzung umfassen matchspezifische Informationen, einschließlich Spieler und Teamzuweisungen. Der Spieleserver muss beim Erstellen einer Spielsitzung für das Match auf diese Informationen zugreifen und sie verwenden. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:
  - FlexMatchZu einem Amazon GameLift Servers -gehosteten Spieleserver hinzufügen
- Richten Sie FlexMatch-Backfill ein (optional). Fordern Sie zusätzliche Spieler-Matches an, um offene Spielerplätze in vorhandenen Spielen zu füllen. Sie können automatisches Backfill aktivieren, um Backfill-Anforderungen von Amazon GameLift Servers verwalten zu lassen. Alternativ können Sie Backfill manuell verwalten, indem Sie Funktionen zu Ihrem Spiele-Client-Service oder Spieleserver hinzufügen, um Match-Backfill-Anforderungen zu initiieren. Weitere Informationen finden Sie in diesem Thema:

- Füllen Sie bestehende Spiele auf mit FlexMatch

> **Note**
>
> FlexMatchBackfill ist derzeit nicht für Spiele verfügbar, die. Amazon GameLift Servers Realtime

Einen Matchmaker bauen Amazon GameLift Servers FlexMatch

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Elemente eines Matchmakers beschrieben und wie Sie einen für Ihr Spiel erstellen und anpassen können. Dazu gehören die Einrichtung einer Matchmaking-Konfiguration und eines Matchmaking-Regelsatzes.

Die Erstellung Ihres Matchmakers ist der erste Schritt in den Roadmaps: FlexMatch

- Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu
- Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung mit FlexMatch

Ein FlexMatch Matchmaker erstellt ein Spielmatch. Er verwaltet den Pool der eingegangenen Matchmaking-Anfragen, verarbeitet und wählt Spieler aus, um die bestmöglichen Spielergruppen zu finden, und bildet Teams für ein Spiel. Bei Spielen, die als Gastgeber genutzt Amazon GameLift Servers werden, organisiert und startet es auch eine Spielsitzung für das Spiel.

FlexMatch verbindet den Matchmaking-Service mit einer anpassbaren Regel-Engine. Auf diese Weise können Sie festlegen, wie Sie Spieler basierend auf Spielerattributen und Spielmodi zusammenstellen, die für Ihr Spiel sinnvoll sind, und es FlexMatch überlassen, Spielergruppen zu bilden und sie in Spielen zu platzieren. Weitere Details zum benutzerdefinierten Matchmaking finden Sie unter FlexMatchBeispiele für Regelsätze.

FlexMatchStellt nach der Bildung eines Spiels die Spieldaten für die Platzierung der Spielsitzungen bereit. FlexMatchSendet bei Spielen, die als Gastgeber verwendet werden, eine Platzierungsanfrage Amazon GameLift Servers für eine Spielsitzung mit passenden Spielern an die Warteschlange einer Spielsitzung. Die Warteschlange sucht nach verfügbaren Hosting-Ressourcen in Ihren Amazon GameLift Servers-Flotten und startet eine neue Spielsitzung für das Match. FlexMatchStellt bei Spielen, die eine andere Hosting-Lösung verwenden, die Spieldaten bereit, die Sie Ihrer eigenen Komponente zur Platzierung von Spielsitzungen zur Verfügung stellen können.

Eine detaillierte Beschreibung der Verarbeitung der empfangenen Matchmaking-Anforderungen durch FlexMatch-Matchmaker finden Sie unter FlexMatchMatchmaking-Prozess.

Themen

- Entwirf einen FlexMatch Matchmaker

- Baue ein FlexMatch Regelsatz
- Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration
- FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten

Entwirf einen FlexMatch Matchmaker

Dieses Thema enthält Anleitungen zum Entwerfen eines Matchmakers, der zu Ihrem Spiel passt.

Themen

- Konfiguriere einen einfachen Matchmaker
- Wählen Sie einen Standort für den Matchmaker
- Füge optionale Elemente hinzu

Konfiguriere einen einfachen Matchmaker

Ein Matchmaker benötigt mindestens die folgenden Elemente:

- Der Regelsatz bestimmt die Größe und Umfang der Teams für ein Match und definiert einen Regelsatz, der für die Bewertung der Spieler für ein Match zu verwenden sind. Jeder Matchmaker wird so konfiguriert, dass er einen Regelsatz verwendet. Siehe Baue ein FlexMatch Regelsatz und FlexMatchBeispiele für Regelsätze.
- Das Benachrichtigungsziel erhält alle Benachrichtigungen über Matchmaking-Ereignisse. Sie müssen ein Amazon Simple Notification Service (SNS) -Thema einrichten und dann die Themen-ID zum Matchmaker hinzufügen. Weitere Informationen zur Einrichtung von Benachrichtigungen finden Sie unter FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten.
- Das Anforderungs-Timeout bestimmt, wie lange Matchmaking-Anforderungen im Anforderungspool der Matchmaker bleiben und auf potenzielle Matches ausgewertet werden können. Wenn eine Anforderung abgelaufen ist, ist kein Match zustande gekommen und sie wird aus dem Pool entfernt.
- Bei der Verwendung FlexMatch mit Amazon GameLift Servers verwaltetem Hosting sucht die Warteschlange für Spielsitzungen nach den besten verfügbaren Ressourcen, um eine Spielsitzung für das Spiel zu veranstalten, und startet eine neue Spielsitzung. Jede Warteschlange ist mit einer Liste von Orten und Ressourcentypen (einschließlich Spot- oder On-Demand-Instances) konfiguriert, die festlegen, wo Spielsitzungen platziert werden können. Weitere Informationen zu Warteschlangen finden Sie unter Warteschlangen mit mehreren Standorten verwenden.

Wählen Sie einen Standort für den Matchmaker

Entscheiden Sie, wo die Matchmaking-Aktivität stattfinden soll, und erstellen Sie Ihre Matchmaking-Konfiguration und Ihren Regelsatz an diesem Ort. Amazon GameLift Serversverwaltet Ticketpools für die Matchanfragen Ihres Spiels, in denen diese sortiert und auf brauchbare Spiele hin bewertet werden. Amazon GameLift ServersSendet nach Abschluss eines Spiels die Spieldetails für die Platzierung der Spielsitzungen. Sie können die entsprechenden Spielsitzungen an jedem Ort durchführen, der von Ihrer Hosting-Lösung unterstützt wird.

Hier findest du FlexMatchunterstützt AWS-Regionen die Standorte, an denen du FlexMatch Ressourcen erstellen kannst.

Denke bei der Auswahl eines Spielers AWS-Region für deinen Matchmaker darüber nach, wie sich der Standort auf die Leistung auswirken kann und wie er das Spielerlebnis für Spieler optimieren kann. Wir empfehlen Ihnen, die folgenden bewährten Methoden:

- Platzieren Sie einen Matchmaker an einem Ort, der sich in der Nähe Ihrer Spieler und Ihres Kundendienstes befindet, der FlexMatch Matchmaking-Anfragen sendet. Dieser Ansatz verringert den Latenzeffekt auf Ihren Workflow für Matchmaking-Anfragen und macht ihn effizienter.
- Wenn dein Spiel ein globales Publikum erreicht, solltest du erwägen, Matchmaker an mehreren Standorten einzurichten und Matchanfragen an den Matchmaker weiterzuleiten, der dem Spieler am nächsten ist. Dies steigert nicht nur die Effizienz, sondern führt auch dazu, dass sich Ticketpools mit Spielern bilden, die sich geografisch nahe beieinander befinden, was die Fähigkeit des Matchmakers verbessert, Spieler anhand von Latenzanforderungen zuzuordnen.
- Wenn du Amazon GameLift Servers es FlexMatch mit verwaltetem Hosting verwendest, platziere deinen Matchmaker und die Warteschlange für Spielsitzungen, die er verwendet, am selben Ort. Dadurch können Sie die Kommunikation zwischen dem Matchmaker und der Warteschlange minimieren.

Füge optionale Elemente hinzu

Zusätzlich zu diesen Mindestanforderungen können Sie Ihren Matchmaker mit den folgenden zusätzlichen Optionen konfigurieren. Wenn Sie eine Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung verwendenFlexMatch, sind viele Funktionen integriert. Wenn Sie den Matchmaking-Dienst FlexMatch als eigenständigen Dienst verwenden, möchten Sie diese Funktionen möglicherweise in Ihr System integrieren.

Spieler-Akzeptanz

Sie können einen Matchmaker so konfigurieren, dass alle Spieler, die für ein Spiel ausgewählt wurden, die Teilnahme akzeptieren müssen. Wenn Ihr System eine Annahme erfordert, müssen alle Spieler die Möglichkeit haben, ein geplantes Spiel anzunehmen oder abzulehnen. Eine Match muss die Akzeptanz aller Spieler des vorgeschlagenen Match erhalten, bevor es fertiggestellt werden kann. Wenn ein Spieler ein Spiel ablehnt oder nicht annimmt, wird das vorgeschlagene Spiel verworfen und die Tickets werden wie folgt behandelt. Tickets, bei denen alle Spieler auf dem Ticket das Spiel akzeptiert haben, werden zur weiteren Bearbeitung an den Matchmaking-Pool zurückgeschickt. Tickets, bei denen mindestens ein Spieler das Spiel abgelehnt oder nicht geantwortet hat, werden in den Status „Fehlgeschlagen“ versetzt und nicht mehr bearbeitet. Die Spielerannahme erfordert ein Zeitlimit. Alle Spieler müssen ein geplantes Spiel innerhalb des Zeitlimits annehmen, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

Backfill-Modus

Verwenden FlexMatch Sie Backfill, um Ihre Spielsitzungen während der gesamten Dauer der Spielsitzung mit gut passenden neuen Spielern zu füllen. Bei der Bearbeitung von Backfill-Anfragen wird derselbe Matchmaker FlexMatch verwendet, der auch für das Matching der ursprünglichen Spieler verwendet wurde. Sie können festlegen, wie Backfill-Tickets bei Tickets für neue Spiele priorisiert werden, indem Sie Tickets für Auffüllungen entweder am Anfang oder am Ende der Warteschlange platzieren. Das bedeutet, dass neue Spieler, die den Matchmaking-Pool betreten, mit größerer oder geringerer Wahrscheinlichkeit in ein bestehendes Spiel aufgenommen werden als in ein neu gegründetes Spiel.

Manuelles Backfill ist verfügbar, unabhängig davon, ob dein Spiel Managed Amazon GameLift Servers Hosting oder andere Hosting-Lösungen nutztFlexMatch. Manuelles Backfill bietet Ihnen die Flexibilität, zu entscheiden, wann eine Backfill-Anforderung ausgelöst werden soll. Möglicherweise möchtest du neue Spieler nur in bestimmten Phasen deines Spiels hinzufügen oder nur, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

Automatisches Backfill ist nur für Spiele verfügbar, die verwaltetes Amazon GameLift Servers Hosting verwenden. Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden automatisch Backfill-Anfragen generiert, wenn eine Spielsitzung mit offenen Spieler-Slots Amazon GameLift Servers beginnt. Mit dieser Funktion können Sie die Spielerzuweisung so einrichten, dass neue Spiele mit einer Mindestanzahl von Spielern gestartet und dann schnell gefüllt werden, sobald neue Spieler in den Spielerpool kommen. Sie können das automatische Auffüllen jederzeit während der Laufzeit der Spielsitzung deaktivieren.

Spieleigenschaften

Für Spiele, die FlexMatch Amazon GameLift Servers verwaltetes Hosting verwenden, kannst du zusätzliche Informationen angeben, die an einen Spieleserver weitergegeben werden, wenn eine neue Spielsitzung angefordert wird. Dies kann eine nützliche Methode sein, um Spielmoduskonfigurationen zu übergeben, die zum Starten einer Spielsitzung für die Art der Spiele erforderlich sind, die gerade erstellt werden. Alle Spielsitzungen für Spiele, die von einem Matchmaker erstellt wurden, erhalten dieselben Spieleigenschaften. Sie können die Informationen zu den Spieleigenschaften variieren, indem Sie verschiedene Matchmaking-Konfigurationen erstellen.

Reservierte Spielerplätze

Sie können festlegen, dass bestimmte Spielerplätze in jedem Match reserviert und zu einem späteren Zeitpunkt gefüllt werden. Dies erfolgt, indem Sie die Eigenschaft für die „zusätzliche Spielerzahl“ einer Matchmaking-Konfiguration konfigurieren.

Benutzerdefinierte Ereignisdaten

Verwenden Sie diese Eigenschaft, um verschiedene benutzerdefinierte Informationen in alle mit dem Matchmaking verbundenen Ereignisse für den Matchmaker aufnehmen. Diese Funktion ist nützlich, um bestimmte Aktivitäten nachzuverfolgen, die einzigartig für Ihr Spiel sind, unter anderem die Leistung Ihrer Matchmaker.

Baue ein FlexMatch Regelsatz

Jeder FlexMatch Matchmaker muss einen Regelsatz haben. Der Regelsatz bestimmt die beiden Schlüsselelemente eines Matches: Team-Struktur und -Größe Ihres Spiels, und wie Spieler für ein bestmögliches Match zusammengruppiert werden.

Beispielsweise könnte ein Regelsatz ein Match wie folgt beschreiben: Erstelle ein Match mit zwei Teams mit je fünf Spielern, ein Team bildet die Verteidiger, das andere Team bildet die Angreifer. Ein Team kann sowohl aus Anfängern als auch aus erfahrenen Spielern bestehen, aber die durchschnittlichen Fähigkeiten der beiden Teams müssen nicht mehr als 10 Punkte voneinander entfernt sein. Wenn nach 30 Sekunden kein Match zustande kommt, lockern Sie die Qualifikationsanforderungen graduell.

Die Themen in diesem Abschnitt beschreiben, wie ein Matchmaking-Regelsatz entworfen und erstellt wird. Bei der Erstellung eines Regelsatzes können Sie entweder Amazon GameLift Servers Konsole oder die AWS CLI.

Themen

- Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz

- Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz mit großen Übereinstimmungen
- Tutorial: Erstellen Sie einen Matchmaking-Regelsatz
- FlexMatchBeispiele für Regelsätze

Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz

Dieses Thema behandelt die grundlegende Struktur eines Regelsatzes und wie man einen Regelsatz für kleine Spiele mit bis zu 40 Spielern erstellt. Ein Matchmaking-Regelsatz hat zwei Aufgaben: Er legt die Teamstruktur und -größe eines Spiels fest und teilt dem Matchmaker mit, wie er die Spieler auswählt, um das bestmögliche Spiel zu bilden.

Ihr Matchmaking-Regelsatz kann jedoch noch mehr. Beispielsweise ist Folgendes möglich:

- Optimiere den Matchmaking-Algorithmus für dein Spiel.
- Richten Sie Mindestanforderungen für die Latenz der Spieler ein, um die Qualität des Spiels zu schützen.
- Lockern Sie die Teamanforderungen und die Spielregeln im Laufe der Zeit schrittweise, sodass alle aktiven Spieler ein akzeptables Spiel finden können, wann immer sie wollen.
- Definieren Sie die Behandlung von Gruppenzuweisungsanfragen mithilfe der Gruppenaggregation.
- Verarbeite große Spiele mit 40 oder mehr Spielern. Weitere Informationen zum Erstellen großer Matches finden Sie unterEntwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz mit großen Übereinstimmungen.

Beachten Sie beim Erstellen eines Regelsatzes für die Spielerzuweisung die folgenden optionalen und erforderlichen Aufgaben:

- Beschreiben Sie den Regelsatz (erforderlich)
- Passen Sie den Match-Algorithmus an
- Deklarieren Sie Spielerattribute
- Definieren Sie Spielteams
- Lege Regeln für das Spieler-Matching fest
- Lassen Sie zu, dass sich die Anforderungen im Laufe der Zeit entspannen

Sie können Ihren Regelsatz mithilfe der Amazon GameLift Servers Konsole oder der `CreateMatchmakingRuleSet` Operation erstellen.

Beschreiben Sie den Regelsatz (erforderlich)

Machen Sie nähere Angaben zum Regelsatz.

- name (optional) — Eine beschreibende Bezeichnung für Ihren eigenen Gebrauch. Dieser Wert ist nicht mit dem Namen des Regelsatzes verknüpft, den Sie bei der Erstellung des Regelsatzes angeben. Amazon GameLift Servers
- ruleLanguageVersion— Die Version der Sprache für Eigenschaftsausdrücke, die zur Erstellung von FlexMatch Regeln verwendet wurde. Der Wert muss sein`1.0`.

Passen Sie den Match-Algorithmus an

FlexMatchoptimiert den Standardalgorithmus für die meisten Spiele, sodass Spieler mit minimaler Wartezeit zu akzeptablen Spielen kommen. Du kannst den Algorithmus und das Matchmaking für dein Spiel anpassen.

Im Folgenden ist der FlexMatch Standard-Matchmaking-Algorithmus aufgeführt:

1. FlexMatchplatziert alle offenen Matchmaking-Tickets und Backfill-Tickets in einem Ticketpool.
2. FlexMatchgruppiert Tickets im Pool nach dem Zufallsprinzip in einen oder mehrere Stapel. Wenn der Ticketpool größer wird, werden zusätzliche Stapel FlexMatch gebildet, um die optimale Batchgröße aufrechtzuerhalten.
3. FlexMatchsortiert die Tickets innerhalb jedes Stapels nach Alter.
4. FlexMatcherstellt ein Match auf der Grundlage des ältesten Tickets jeder Charge.

Um den Match-Algorithmus anzupassen, fügen Sie Ihrem Regelsatzschema eine `algorithm` Komponente hinzu. Die vollständigen Referenzinformationen finden Sie unter. FlexMatch Regelsatzschema

Verwenden Sie die folgenden optionalen Anpassungen, um verschiedene Phasen Ihres Matchmaking-Prozesses zu beeinflussen.

- Fügen Sie Sortierung vor dem Batch hinzu
- Bilden Sie Stapel auf der Grundlage von BatchDistance-Attributen
- Priorisieren Sie Backfill-Tickets
- Bevorzugen Sie ältere Tickets mit Erweiterungen

Fügen Sie Sortierung vor dem Batch hinzu

Sie können den Ticketpool sortieren, bevor Sie Batches bilden. Diese Art der Anpassung ist am effektivsten bei Spielen mit großen Ticketpools. Die Sortierung vor dem Batch kann dazu beitragen, den Matchmaking-Prozess zu beschleunigen und die Einheitlichkeit der Spieler bei den definierten Merkmalen zu erhöhen.

Definieren Sie mithilfe der Algorithmuseigenschaft Methoden zur Sortierung vor dem Batch. `batchingPreference` Die Standardeinstellung lautet `random`.

Zu den Optionen für die Anpassung der Sortierung vor dem Batch gehören:

- Sortiert nach Spielerattributen. Stellen Sie eine Liste mit Spielerattributen bereit, um den Ticketpool vorab zu sortieren.

  Um nach Spielerattributen `batchingPreference` zu sortieren, stellen Sie auf `sorted` ein und definieren Sie Ihre Liste der Spielerattribute in`sortByAttributes`. Um ein Attribut zu verwenden, deklarieren Sie es zunächst in der `playerAttributes` Komponente des Regelsatzes.

  Im folgenden Beispiel wird der Ticketpool nach der bevorzugten Spielkarte der Spieler und dann nach den Fähigkeiten des Spielers FlexMatch sortiert. Es ist wahrscheinlicher, dass die resultierenden Stapel Spieler mit ähnlichen Fähigkeiten enthalten, die dieselbe Karte verwenden möchten.

  ```
  "algorithm": {
      "batchingPreference": "sorted",
      "sortByAttributes": ["map", "player_skill"],
      "strategy": "exhaustiveSearch"
  },
  ```

- Sortiert nach Latenz. Erstellen Sie Matches mit der niedrigsten verfügbaren Latenz oder erstellen Sie schnell Matches mit akzeptabler Latenz. Diese Anpassung ist nützlich für Regelsätze, die große Spiele mit mehr als 40 Spielern bilden.

  Stellen Sie die Algorithmuseigenschaft `strategy` auf ein`balanced`. Die ausgewogene Strategie schränkt die verfügbaren Typen von Regelanweisungen ein. Weitere Informationen finden Sie unter Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz mit großen Übereinstimmungen.

  FlexMatchsortiert Tickets auf der Grundlage der von Spielern gemeldeten Latenzdaten auf eine der folgenden Arten:

- Standorte mit der niedrigsten Latenz. Der Ticketpool ist vorsortiert nach den Orten, an denen Spieler ihre niedrigsten Latenzwerte melden. FlexMatchdann werden Tickets mit niedriger Latenz an denselben Orten gebündelt, was für ein besseres Spielerlebnis sorgt. Außerdem wird dadurch die Anzahl der Tickets in jedem Stapel reduziert, sodass das Matchmaking länger dauern kann. Um diese Anpassung zu verwenden, stellen Sie `batchingPreferencefastestRegion`, wie im folgenden Beispiel gezeigt, auf ein.

```
"algorithm": {
    "batchingPreference": "fastestRegion",
    "strategy": "balanced"
},
```

- Die akzeptable Latenz stimmt schnell überein. Der Ticketpool ist nach Orten vorsortiert, an denen Spieler einen akzeptablen Latenzwert melden. Dadurch entstehen weniger Stapel mit mehr Tickets. Je mehr Tickets in jedem Stapel enthalten sind, desto schneller lassen sich akzeptable Treffer finden. Um diese Anpassung zu verwenden, setzen Sie die Eigenschaft `batchingPreference` auf `largestPopulation`, wie im folgenden Beispiel gezeigt.

```
"algorithm": {
    "batchingPreference": "largestPopulation",
    "strategy": "balanced"
},
```

> **Note**
>
> Der Standardwert für die ausgewogene Strategie ist`largestPopulation`.

Priorisieren Sie Backfill-Tickets

Wenn dein Spiel automatisches oder manuelles Auffüllen implementiert, kannst du je nach Art der Anfrage anpassen, wie Matchmaking-Tickets FlexMatch verarbeitet werden. Der Anfragetyp kann eine neue Match- oder Backfill-Anfrage sein. Standardmäßig werden beide Arten von Anfragen gleich FlexMatch behandelt.

Die Priorisierung von Backfill-Prioritäten wirkt sich darauf aus, wie Tickets FlexMatch behandelt werden, nachdem sie gebündelt wurden. Für die Priorisierung von Backfill-Prioritäten müssen Regelsätze die umfassende Suchstrategie verwenden.

FlexMatchordnet nicht mehrere Backfill-Tickets zusammen.

Um die Priorisierung für Backfill-Tickets zu ändern, legen Sie die Eigenschaft fest. `backfillPriority`

- Ordnen Sie zuerst Backfill-Tickets zu. Diese Option versucht, Backfill-Tickets zuzuordnen, bevor neue Treffer erstellt werden. Das bedeutet, dass neue Spieler eine höhere Chance haben, einem bestehenden Spiel beizutreten.

  Es ist am besten, dies zu verwenden, wenn dein Spiel automatisches Backfill verwendet. Automatisches Backfill wird häufig in Spielen mit kurzen Spielsitzungen und hoher Spielerzahl verwendet. Automatisches Backfill hilft diesen Spielen dabei, mindestens brauchbare Spiele zu bilden und sie zu starten, während FlexMatch nach weiteren Spielern gesucht wird, um offene Slots zu besetzen.

  Legen Sie den Wert für `backfillPriority` auf `high` fest.

  ```
  "algorithm": {
      "backfillPriority": "high",
      "strategy": "exhaustiveSearch"
  },
  ```

- Das Spiel mit den Backfill-Tickets wird zuletzt gespielt. Diese Option ignoriert Backfill-Tickets, bis alle anderen Tickets ausgewertet wurden. Das bedeutet, dass eingehende Spieler in bestehende Spiele FlexMatch zurückgeladen werden, wenn sie nicht neuen Spielen zugeordnet werden können.

  Diese Option ist nützlich, wenn Sie Backfill als letzte Chance verwenden möchten, um Spieler für ein Spiel zu gewinnen, z. B. wenn nicht genügend Spieler vorhanden sind, um ein neues Spiel zu bilden.

  Setzen Sie `backfillPriority` auf `low`.

  ```
  "algorithm": {
      "backfillPriority": "low",
      "strategy": "exhaustiveSearch"
  },
  ```

Bevorzugen Sie ältere Tickets mit Erweiterungen

Die Erweiterungsregeln lockern die Spielkriterien, wenn Spiele schwer zu beenden sind. Amazon GameLift Serverswendet die Erweiterungsregeln an, wenn Tickets für ein teilweise abgeschlossenes Spiel ein bestimmtes Alter erreichen. Die Zeitstempel der Erstellung der Tickets bestimmen, wann die Regeln Amazon GameLift Servers angewendet werden. Standardmäßig wird der Zeitstempel des Tickets aufgezeichnet, FlexMatch für das zuletzt ein Treffer gefunden wurde.

Um zu ändern, wann Erweiterungsregeln FlexMatch gelten, legen Sie die Eigenschaft `expansionAgeSelection` wie folgt fest:

- Erweitern Sie basierend auf den neuesten Tickets. Diese Option wendet Erweiterungsregeln an, die auf dem neuesten Ticket basieren, das dem potenziellen Spiel hinzugefügt wurde. Jedes Mal, FlexMatch wenn ein neues Ticket gefunden wird, wird die Uhr zurückgesetzt. Mit dieser Option weisen die resultierenden Treffer in der Regel eine höhere Qualität auf, der Abgleich dauert jedoch länger. Match-Anfragen können vor Abschluss eines Timeouts enden, wenn der Abgleich zu lange dauert. Auf `expansionAgeSelection` eingestelltnewest. `newest`ist Standard.
- Erweitern Sie basierend auf den ältesten Tickets. Diese Option wendet Erweiterungsregeln an, die auf dem ältesten Ticket im potenziellen Spiel basieren. Mit dieser Option werden Erweiterungen schneller FlexMatch angewendet, was die Wartezeiten für die Spieler mit der frühesten Übereinstimmung verbessert, aber die Spielqualität für alle Spieler verringert. Setzen Sie `expansionAgeSelection` auf `oldest`.

```
"algorithm": {
    "expansionAgeSelection": "oldest",
    "strategy": "exhaustiveSearch"
},
```

Deklarieren Sie Spielerattribute

In diesem Abschnitt listet die individuellen Spielerattribute auf, die in Matchmaking-Anfragen aufgenommen werden sollen. Es gibt zwei Gründe, warum du Spielerattribute in einem Regelsatz deklarieren könntest:

- Wenn der Regelsatz Regeln enthält, die auf Spielerattributen basieren.
- Wenn Sie über die Spielanfrage ein Spielerattribut an die Spielsitzung weitergeben möchten. Möglicherweise möchten Sie die Charakterauswahl eines Spielers an die Spielsitzung weitergeben, bevor jeder Spieler eine Verbindung herstellt.

Beim Deklarieren eines Spielerattributs geben Sie die folgenden Informationen an:

- name (erforderlich) — Dieser Wert muss für den Regelsatz eindeutig sein.
- type (erforderlich) — Der Datentyp des Attributwerts. Gültige Datentypen sind Zahl, Zeichenfolge, Zeichenfolgenliste oder Zeichenkettenzuweisung.
- Standard (optional) — Geben Sie einen Standardwert ein, der verwendet werden soll, wenn eine Matchmaking-Anfrage keinen Attributwert bereitstellt. Wenn kein Standard deklariert ist und eine Anfrage keinen Wert enthält, FlexMatch kann die Anfrage nicht erfüllt werden.

Definieren Sie Spielteams

Beschreiben Sie die Struktur und Größe der Teams für ein Match. Jedes Match muss über mindestens ein Team verfügen, und Sie können beliebig viele Teams definieren. Ihre Teams können die gleiche Anzahl von Spielern haben oder asymmetrisch sein. Sie definieren z. B. möglicherweise ein Singleplayer-Monster-Team und ein Jäger-Team mit 10 Spielern.

FlexMatch verarbeitet Match-Anforderungen entweder als kleines Match oder als großes Match, je nachdem, wie Teamgrößen im Regelsatz definiert sind. Mögliche Spiele mit bis zu 40 Spielern sind kleine Spiele, Spiele mit mehr als 40 Spielern sind große Spiele. Um die potenzielle Match-Größe eines Regelsatzes zu bestimmen, addieren Sie die maxPlayer-Einstellungen für alle im Regelsatz definierten Teams.

- Name (erforderlich) — Weisen Sie jedem Team einen eindeutigen Namen zu. Du verwendest diesen Namen in Regeln und Erweiterungen sowie als FlexMatch Verweise für die Spielerzuweisungsdaten in einer Spielsitzung.
- MaxPlayers (erforderlich) — Geben Sie die maximale Anzahl an Spielern an, die dem Team zugewiesen werden sollen.
- minPlayers (erforderlich) — Geben Sie die Mindestanzahl an Spielern an, die dem Team zugewiesen werden sollen.
- Menge (optional) — Geben Sie die Anzahl der Teams an, die mit dieser Definition gebildet werden sollen. Wenn ein Spiel FlexMatch erstellt wird, erhalten diese Teams den angegebenen Namen mit einer angehängten Zahl. Zum Beispiel `Red-Team1``Red-Team2`, und`Red-Team3`.

FlexMatchversucht, Teams bis zur maximalen Spielergröße zu füllen, erstellt aber Teams mit weniger Spielern. Wenn Sie möchten, dass alle Teams im Match die gleiche Größe haben, können

Sie eine Regel dafür erstellen. Ein Beispiel für eine `EqualTeamSizes` Regel finden Sie im FlexMatchBeispiele für Regelsätze Thema.

Lege Regeln für das Spieler-Matching fest

Erstelle eine Reihe von Regelerklärungen, anhand derer Spieler hinsichtlich ihrer Zulassung zu einem Spiel bewertet werden. Regeln können Anforderungen festlegen, die für einzelne Spieler, Teams oder ein gesamtes Match gelten. Wenn Amazon GameLift Servers eine Match-Anforderung verarbeitet, beginnt es mit dem ältesten Spieler im Pool verfügbarer Spieler und baut um diesen Spieler ein Match auf. Ausführliche Hilfe zur Erstellung von FlexMatch Regeln finden Sie unterFlexMatchRegeltypen.

- name (erforderlich) — Ein aussagekräftiger Name, der die Regel innerhalb eines Regelsatzes eindeutig identifiziert. Regelnamen werden auch in Ereignisprotokollen und Metriken verwendet, in denen die Aktivitäten im Zusammenhang mit dieser Regel verfolgt werden.
- description (optional) — Verwenden Sie dieses Element, um eine formlose Textbeschreibung anzuhängen.
- type (erforderlich) — Das Type-Element identifiziert den Vorgang, der bei der Verarbeitung der Regel verwendet werden soll. Jeder Regeltyp erfordert eine Reihe von zusätzlichen Eigenschaften. Eine Liste gültiger Regeltypen und Eigenschaften finden Sie unter FlexMatch Sprache der Regeln.
- Eigenschaft des Regeltyps (möglicherweise erforderlich) — Je nach Art der definierten Regel müssen Sie möglicherweise bestimmte Regeleigenschaften festlegen. Weitere Informationen zu Eigenschaften und zur Verwendung der FlexMatch-Eigenschaftsausdruckssprache finden Sie unter FlexMatch Sprache der Regeln.

Lassen Sie zu, dass sich die Anforderungen im Laufe der Zeit entspannen

Erweiterungen ermöglichen es Ihnen, die Regelkriterien im Laufe der Zeit zu lockern, wenn keine Übereinstimmung gefunden FlexMatch werden kann. Diese Funktion stellt sicher, dass die FlexMatch beste Version verfügbar ist, wenn keine perfekte Übereinstimmung gefunden werden kann. Indem Sie Ihre Regeln mit einer Erweiterung lockern, erweitern Sie schrittweise den Pool an Spielern, die ein akzeptables Match bieten.

Erweiterungen beginnen, wenn das Alter des neuesten Tickets in einem unvollständigen Spiel mit der Wartezeit für Erweiterungen übereinstimmt. Wenn FlexMatch dem Spiel ein neues Ticket hinzugefügt wird, wird die Wartezeit für die Erweiterung möglicherweise zurückgesetzt. Du kannst im `algorithm` Abschnitt des Regelsatzes anpassen, wie Erweiterungen beginnen.

Hier ist ein Beispiel für eine Erweiterung, mit der die für das Spiel erforderliche Mindestfertigkeitsstufe schrittweise erhöht wird. Der Regelsatz verwendet eine Abstandsregel, die so benannt SkillDeltaist, dass alle Spieler in einem Spiel nicht mehr als 5 Fähigkeitsstufen voneinander entfernt sein müssen. Wenn innerhalb von fünfzehn Sekunden keine neuen Spiele ausgetragen werden, sucht diese Erweiterung nach einem Unterschied zwischen den Fertigkeitsstufen von 10 und zehn Sekunden später nach einem Unterschied von 20.

```
"expansions": [{
        "target": "rules[SkillDelta].maxDistance",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 15,
            "value": 10
        }, {
            "waitTimeSeconds": 25,
            "value": 20
        }]
    }]
```

Bei den Matchmakers, bei denen das automatische Auffüllen aktiviert ist, solltest du deine Anforderungen an die Spieleranzahl nicht zu schnell lockern. Es dauert einige Sekunden, bis die neue Spielsitzung startet und mit dem automatischen Backfill beginnt. Ein besserer Ansatz besteht darin, deine Erweiterung zu starten, nachdem das automatische Auffüllen in deinen Spielen in der Regel aktiviert wird. Der Zeitpunkt der Erweiterung hängt von der Zusammensetzung Ihres Teams ab. Testen Sie also, um die beste Erweiterungsstrategie für Ihr Spiel zu finden.

Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz mit großen Übereinstimmungen

Wenn Ihr Regelsatz Spiele vorsieht, die 41 bis 200 Spieler zulassen, müssen Sie einige Anpassungen an Ihrer Regelsatzkonfiguration vornehmen. Diese Anpassungen optimieren den Match-Algorithmus, sodass er tragfähige große Matches erstellen kann und gleichzeitig die Wartezeiten der Spieler kurz halten können. Infolgedessen ersetzen umfangreiche Spielregelsätze zeitaufwändige benutzerdefinierte Regeln durch Standardlösungen, die für gemeinsame Matchmaking-Prioritäten optimiert sind.

So können Sie feststellen, ob Sie Ihren Regelsatz für große Matches optimieren müssen:

1. Ermitteln Sie für jedes Team, das in Ihrem Regelsatz definiert ist, den Wert von MaxPlayer,
2. Addieren Sie alle MaxPlayer-Werte. Wenn die Summe 40 übersteigt, haben Sie einen großen Satz an Vergleichsregeln.

Um Ihren Regelsatz für große Treffer zu optimieren, nehmen Sie die im Folgenden beschriebenen Anpassungen vor. Das Schema für einen Regelsatz mit großen Übereinstimmungen finden Sie unter Regelsatzschema für große Spiele und Beispiele für Regelsätze finden Sie unterBeispiel: Erstelle ein großes Spiel.

Passen Sie den Match-Algorithmus für große Treffer an

Fügen Sie dem Regelsatz eine Algorithmuskomponente hinzu, falls noch keine vorhanden ist. Legen Sie die folgenden Eigenschaften fest.

- `strategy`(erforderlich) — Stellen Sie die `strategy` Eigenschaft auf „ausgewogen“ ein. Diese Einstellung löst ausFlexMatch, dass nach dem Spiel zusätzliche Überprüfungen durchgeführt werden, um die optimale Teambalance auf der Grundlage eines bestimmten Spielerattributs zu ermitteln, das in der `balancedAttribute` Eigenschaft definiert ist. Die ausgewogene Strategie ersetzt die Notwendigkeit benutzerdefinierter Regeln, um gleichmäßig zusammengestellte Teams zusammenzustellen.
- `balancedAttribute`(erforderlich) — Identifiziere ein Spielerattribut, das beim Ausbalancieren der Teams in einem Spiel verwendet werden soll. Dieses Attribut muss einen numerischen Datentyp haben (doppelt oder ganzzahlig). Wenn Sie sich beispielsweise für ein ausgewogenes Verhältnis nach den Fähigkeiten der Spieler entscheiden, wird FlexMatch versucht, Spieler so zuzuweisen, dass alle Teams über ein möglichst einheitliches Qualifikationsniveau verfügen. Das Balancing-Attribut muss in den Spielerattributen des Regelsatzes deklariert werden.
- `batchingPreference`(optional) — Wählen Sie aus, wie viel Wert Sie darauf legen möchten, Spiele mit der geringstmöglichen Latenz für Ihre Spieler zu veranstalten. Diese Einstellung wirkt sich darauf aus, wie Spieltickets vor dem Aufbau von Matches sortiert werden. Zu den Optionen gehören:
  - Größte Bevölkerung. FlexMatchermöglicht Matches, bei denen alle Tickets im Pool verwendet werden, die akzeptable Latenzwerte an mindestens einem Ort gemeinsam haben. Infolgedessen ist der potenzielle Ticketpool in der Regel groß, was es einfacher macht, Treffer schneller zu füllen. Spieler werden möglicherweise in Spiele mit akzeptabler, aber nicht immer optimaler Latenz eingeteilt. Wenn die `batchingPreference` Eigenschaft nicht gesetzt ist, ist dies das Standardverhalten, wenn sie auf „ausgewogen“ gesetzt `strategy` ist.
  - Schnellster Standort. FlexMatchSortiert alle Tickets im Pool vorab danach, wo sie die niedrigsten Latenzwerte melden. Aus diesem Grund werden Spiele in der Regel mit Spielern gebildet, die eine geringe Latenz angeben, an denselben Orten. Gleichzeitig ist der potenzielle Ticketpool für jedes Spiel kleiner, was die Zeit erhöhen kann, die benötigt wird, um ein Spiel zu füllen. Da der

Latenz eine höhere Priorität eingeräumt wird, können die Spieler in Spielen zudem in Bezug auf das Balancing stärker variieren.

Im folgenden Beispiel wird der Match-Algorithmus so konfiguriert, dass er sich wie folgt verhält: (1) Sortieren Sie den Ticketpool vorab, um Tickets nach Orten zu gruppieren, an denen sie akzeptable Latenzwerte haben; (2) Bilden Sie Stapel sortierter Tickets für den Abgleich; (3) Erstellen Sie Spiele mit Tickets in einem Stapel und gleichen Sie die Teams aus, um die durchschnittlichen Fähigkeiten der Spieler auszugleichen.

```
"algorithm": {
    "strategy": "balanced",
    "balancedAttribute": "player_skill",
    "batchingPreference": "largestPopulation"
},
```

Deklarieren Sie Spielerattribute

Stellen Sie sicher, dass Sie das Spielerattribut deklarieren, das im Regelsatzalgorithmus als Balancing-Attribut verwendet wird. Dieses Attribut sollte für jeden Spieler in einer Matchmaking-Anfrage enthalten sein. Sie können einen Standardwert für das Spielerattribut angeben, aber der Attributausgleich funktioniert am besten, wenn spielerspezifische Werte angegeben werden.

Definieren Sie Teams

Der Prozess zum Definieren der Teamgröße und -struktur gestaltet sich genauso wie bei kleinen Matches, außer dass FlexMatch Teams auf unterschiedliche Weise füllt. Dies wirkt sich darauf aus, wie Spiele wahrscheinlich aussehen werden, wenn sie nur teilweise besetzt sind. Möglicherweise möchten Sie als Reaktion darauf Ihre Mindestgröße für Teams anpassen.

FlexMatch weist einen Spieler nach folgenden Regeln einem Team zu. Erstens: Suchen Sie nach Teams, die die minimal erforderliche Spieler-Anzahl noch nicht erreicht haben. Zweitens: Suchen Sie unter diesen Teams nach dem Team mit den meisten noch nicht gefüllten Spielerplätzen.

Bei Matches, die mehrere Teams gleicher Größe definieren, werden Spieler jedem Team sequenziell hinzugefügt, bis sie voll sind. Das hat zur Folge, dass die Teams in einem Spiel immer fast die gleiche Anzahl von Spielern haben, auch wenn das Spiel nicht voll ist. Derzeit gibt es keine Möglichkeit, bei großen Matches Teams gleicher Größe zu erzwingen. Bei Matches mit asymmetrisch großen Teams ist der Prozess etwas komplexer. In diesem Szenario werden die Spieler zunächst den größten Teams zugewiesen, die die meisten freien Plätze haben. Da die Anzahl der offenen

Plätze immer gleichmäßiger auf alle Teams verteilt wird, werden die Spieler in die kleineren Teams aufgeteilt.

Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben einen Regelsatz mit drei Teams. Die Teams Rot und Blau sind beide auf `maxPlayers` =10, `minPlayers` =5 gesetzt. Das grüne Team ist auf `maxPlayers` =3, =2 gesetzt. `minPlayers` Hier ist die Füllsequenz:

1. Kein Team hat es erreicht`minPlayers`. Das rote und das blaue Team besitzen 10 verfügbare Spielerplätze und das grüne Team hat 3. Die ersten 10 Spieler (jeweils 5) werden dem roten und dem blauen Team zugewiesen. Beide Teams haben es jetzt erreicht`minPlayers`.
2. Das grüne Team hat es noch nicht erreicht`minPlayers`. Die nächsten 2 Spieler werden dem grünen Team zugewiesen. Das grüne Team hat es jetzt erreicht`minPlayers`.
3. Wenn alle Teams aktiviert sind`minPlayers`, werden nun weitere Spieler basierend auf der Anzahl der offenen Plätze zugewiesen. Das rote und das blaue Team haben jeweils 5 offene Plätze, während das grüne Team 1 hat. Die nächsten 8 Spieler (jeweils 4) werden den Teams Rot und Blau zugewiesen. Alle Teams haben jetzt 1 freien Platz.
4. Die verbleibenden 3 Spielerplätze werden den Teams in keiner bestimmten Reihenfolge zugewiesen (jeweils 1).

Lege Regeln für große Spiele fest

Das Matchmaking für große Spiele hängt hauptsächlich von der Balancingstrategie und den Batching-Optimierungen für die Latenz ab. Die meisten benutzerdefinierten Regeln sind nicht verfügbar. Sie können jedoch die folgenden Arten von Regeln integrieren:

- Regel, die ein festes Limit für die Spielerlatenz festlegt. Verwenden Sie den `latency` Regeltyp mit der Eigenschaft`maxLatency`. Siehe Latenz-Regel Referenz. Im folgenden Beispiel wird die maximale Spieler-Latenzwert auf 200 Millisekunden eingestellt:

```
"rules": [{
        "name": "player-latency",
        "type": "latency",
        "maxLatency": 200
    }],
```

- Regel zur Gruppierung von Spielern auf der Grundlage der Nähe zu einem bestimmten Spielerattribut. Dies unterscheidet sich von der Definition eines Balancing-Attributs als Teil des Algorithmus für große Spiele, der sich darauf konzentriert, gleichmäßig zusammengestellte

Teams zusammenzustellen. Bei dieser Regel werden Matchmaking-Tickets auf der Grundlage der Ähnlichkeit der angegebenen Attributwerte, z. B. der Fähigkeiten eines Anfängers oder eines Experten, gebündelt. Dies führt in der Regel zu Matches mit Spielern, die sich in Bezug auf das angegebene Attribut sehr ähnlich sind. Verwenden Sie den `batchDistance` Regeltyp, identifizieren Sie ein numerisches Attribut und geben Sie den breitesten zulässigen Bereich an. Siehe Referenz. Regel zur Entfernung von Batch Hier ist ein Beispiel, bei dem die Spieler eines Spiels mindestens eine Fähigkeitsstufe voneinander entfernt sein müssen:

```
"rules": [{
        "name": "batch-skill",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "skill",
        "maxDistance": 1
```

Lockern Sie die Anforderungen an große Spiele

Sie können genauso wie bei kleinen Matches Match-Anforderungen mithilfe von Erweiterungen mit der Zeit lockern, wenn andernfalls keine gültigen Matches möglich sind. Bei großen Spielen haben Sie die Möglichkeit, entweder die Latenzregeln oder die Anzahl der Teamspieler zu lockern.

Wenn Sie für große Matches automatisches Backfill verwenden, vermeiden Sie, Ihre Team-Player-Anzahl zu schnell zu lockern. FlexMatch beginnt mit dem Generieren von Backfill-Anforderungen erst, nachdem die Spielsitzung gestartet wurde. Dies geschieht möglicherweise erst mehrere Sekunden nach dem Erstellen eines Match. Während dieser Zeit kann FlexMatch mehrere teilweise gefüllte neue Spielsitzungen erstellen, insbesondere wenn die Regeln bezüglich der Spieleranzahl gelockert werden. Dies kann letztendlich in mehr Spielsitzungen resultieren, als Sie benötigen, mit zu wenigen Spielern pro Spiel. Es ist eine bewährte Methode, dem ersten Schritt in der Erweiterung der Spieleranzahl eine längere Wartezeit zuzuweisen, während der Ihre Spielsitzung gestartet werden kann. Da Backfill-Anforderungen bei größeren Matches eine höhere Priorität zukommt, werden eingehende Spieler in bestehende Spielen platziert, bevor ein neues Spiel gestartet wird. Möglicherweise müssen Sie experimentieren, um die ideale Wartezeit für Ihr Spiel zu finden.

Es folgt ein Beispiel, in dem die Spieleranzahl des gelben Teams mit einer längeren anfänglichen Wartezeit graduell verringert wird. Denken Sie daran, dass Wartezeiten in Regelsatz-Erweiterungen absolut sind und nicht summiert werden. Die erste Erweiterung tritt bei fünf Sekunden auf und die zweite Erweiterung fünf Sekunden später, also bei zehn Sekunden.

```
"expansions": [{
```

```
        "target": "teams[Yellow].minPlayers",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 5,
            "value": 8
        }, {
            "waitTimeSeconds": 10,
            "value": 5
        }]
    }]
```

Tutorial: Erstellen Sie einen Matchmaking-Regelsatz

Bevor Sie einen Matchmaking-Regelsatz für Ihren Amazon GameLift Servers FlexMatch Matchmaker erstellen, empfehlen wir, die Syntax des Regelsatzes zu überprüfen. Nachdem Sie einen Regelsatz mit der Amazon GameLift Servers Konsole oder der AWS Command Line Interface (AWS CLI) erstellt haben, können Sie ihn nicht mehr ändern.

Beachten Sie, dass es ein Dienstkontingent für die maximale Anzahl von Regelsätzen gibt, die Sie in einer AWS Region haben können. Es empfiehlt sich daher, nicht verwendete Regelsätze zu löschen.

Console

Erstellen Sie einen Regelsatz

1. Öffnen Sie die Amazon GameLift Servers-Konsole unter https://console.aws.amazon.com/gamelift/.
2. Wechseln Sie zu der AWS Region, in der Sie Ihren Regelsatz erstellen möchten. Definieren Sie Regelsätze in derselben Region wie die Matchmaking-Konfiguration, die sie verwendet.
3. Wählen Sie FlexMatchim Navigationsbereich Matchmaking-Regelsätze aus.
4. Wählen Sie auf der Seite Matchmaking-Regelsätze die Option Regelsatz erstellen aus.
5. Gehen Sie auf der Seite Matchmaking-Regelsatz erstellen wie folgt vor:

    a. Geben Sie unter Regelsatzeinstellungen für Name einen eindeutigen beschreibenden Namen ein, anhand dessen Sie ihn in einer Liste oder in Ereignis- und Metriktabellen identifizieren können.

    b. Geben Sie unter Regelsatz Ihren Regelsatz in JSON ein. Informationen zum Entwerfen eines Regelsatzes finden Sie unterEntwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz. Sie können auch einen der Beispielregelsätze von verwendenFlexMatchBeispiele für Regelsätze.

c. Wählen Sie Validieren, um zu überprüfen, ob die Syntax Ihres Regelsatzes korrekt ist. Sie können Regelsätze nicht mehr bearbeiten, nachdem sie erstellt wurden. Es empfiehlt sich daher, sie zuerst zu überprüfen.

d. (Optional) Fügen Sie unter Tags Tags hinzu, die Ihnen bei der Verwaltung und Nachverfolgung Ihrer AWS Ressourcen helfen.

6. Wählen Sie Erstellen aus. Wenn die Erstellung erfolgreich ist, kannst du den Regelsatz mit einem Matchmaker verwenden.

AWS CLI

Erstellen Sie einen Regelsatz

Öffnen Sie ein Befehlszeilenfenster und verwenden Sie den Befehl create-matchmaking-rule-set.

Mit diesem Beispielbefehl wird ein einfacher Matchmaking-Regelsatz erstellt, der ein einzelnes Team zusammenstellt. Stellen Sie sicher, dass Sie den Regelsatz in derselben AWS Region erstellen wie die Matchmaking-Konfigurationen, in denen er verwendet wird.

```
aws gamelift create-matchmaking-rule-set \
    --name "SampleRuleSet123" \
    --rule-set-body '{"name": "aliens_vs_cowboys", "ruleLanguageVersion": "1.0",
 "teams": [{"name": "cowboys", "maxPlayers": 8, "minPlayers":  4}]}'
```

Wenn die Erstellungsanforderung erfolgreich ist, wird ein MatchmakingRuleSetObjekt Amazon GameLift Servers zurückgegeben, das die von Ihnen angegebenen Einstellungen enthält. Ein Matchmaker kann jetzt den neuen Regelsatz verwenden.

Console

Löschen eines Regelsatzes

1. Öffnen Sie die Amazon GameLift Servers-Konsole unter https://console.aws.amazon.com/gamelift/.
2. Wechseln Sie zu der Region, in der Sie den Regelsatz erstellt haben.
3. Wählen Sie FlexMatchim Navigationsbereich Matchmaking-Regelsätze aus.
4. Wählen Sie auf der Seite Matchmaking-Regelsätze den Regelsatz aus, den Sie löschen möchten, und wählen Sie dann Löschen aus.

5. Wählen Sie im Dialogfeld Regelsatz löschen die Option Löschen aus, um den Löschvorgang zu bestätigen.

> **Note**
>
> Wenn eine Matchmaking-Konfiguration den Regelsatz verwendet, Amazon GameLift Servers wird eine Fehlermeldung angezeigt (Regelsatz kann nicht gelöscht werden). Wenn dies der Fall ist, ändern Sie die Matchmaking-Konfiguration, sodass Sie einen anderen Regelsatz verwenden, und versuchen Sie es erneut. Um herauszufinden, welche Matchmaking-Konfigurationen einen Regelsatz verwenden, wählen Sie den Namen eines Regelsatzes aus, um dessen Detailseite aufzurufen.

AWS CLI

Löschen Sie einen Regelsatz

Öffnen Sie ein Befehlszeilenfenster und löschen Sie mit delete-matchmaking-rule-setdem Befehl einen Matchmaking-Regelsatz.

Wenn eine Matchmaking-Konfiguration den Regelsatz verwendet, wird eine Fehlermeldung Amazon GameLift Servers zurückgegeben. Wenn dies der Fall ist, ändern Sie die Matchmaking-Konfiguration, um einen anderen Regelsatz zu verwenden, und versuchen Sie es dann erneut. Um eine Liste der Matchmaking-Konfigurationen zu erhalten, die einen Regelsatz verwenden, verwenden Sie den Befehl describe-matchmaking-configurationsund geben Sie den Namen des Regelsatzes an.

Dieser Beispielbefehl überprüft, ob der Matchmaking-Regelsatz verwendet wird, und löscht dann den Regelsatz.

```
aws gamelift describe-matchmaking-rule-sets \
    --rule-set-name "SampleRuleSet123" \
    --limit 10

aws gamelift delete-matchmaking-rule-set \
    --name  "SampleRuleSet123"
```

FlexMatchBeispiele für Regelsätze

FlexMatch-Regelsätze können verschiedene Matchmaking-Szenarien abdecken. Die folgenden Beispiele entsprechen der FlexMatch-Konfigurationsstruktur und der Eigenschaftsausdruckssprache. Kopieren Sie diesen Regelsatz komplett, oder wählen Sie nach Bedarf Komponenten davon aus.

Weitere Informationen zur Verwendung von FlexMatch-Regeln und -Regelsätzen finden Sie in den folgenden Themen:

> **Note**
>
> Bei der Auswertung eines Matchmaking-Tickets mit mehreren Spielern müssen alle Spieler in der Anforderungen die Match-Anforderungen erfüllen.

Themen

- Beispiel: Erstelle zwei Teams mit gleichwertigen Spielern
- Beispiel: Erstelle ungleiche Teams (Jäger gegen Monster)
- Beispiel: Lege Anforderungen und Latenzgrenzen auf Teamebene fest
- Beispiel: Verwenden Sie explizite Sortierung, um die besten Treffer zu finden
- Beispiel: Finden Sie Überschneidungen zwischen mehreren Spielerattributen
- Beispiel: Vergleiche die Attribute aller Spieler
- Beispiel: Erstelle ein großes Spiel
- Beispiel: Erstelle ein großes Spiel mit mehreren Teams
- Beispiel: Erstelle ein großes Spiel mit Spielern mit ähnlichen Eigenschaften
- Beispiel: Verwende eine zusammengesetzte Regel, um ein Spiel mit Spielern mit ähnlichen Attributen oder ähnlichen Auswahlen zu erstellen
- Beispiel: Erstelle eine Regel, die die Blockliste eines Spielers verwendet

Beispiel: Erstelle zwei Teams mit gleichwertigen Spielern

In diesem Beispiel wird gezeigt, wie Sie zwei gleichmäßig abgeglichenen Spielerteams mit den folgenden Anweisungen erstellen.

- Erstellen Sie zwei Spielerteams.
  - Nehmen Sie zwischen vier und acht Spieler in jedes Team auf.

  - Fertige Teams müssen die gleiche Anzahl von Spielern haben.
- Berücksichtigen Sie die Qualifikationsstufe eines Spielers (falls nicht vorhanden, standardmäßig 10).
- Wählen Sie Spieler abhängig davon aus, ob ihre Qualifikation ähnlich der der anderen Spieler ist. Stellen Sie sicher, dass beide Teams durchschnittliche Spielerqualifikationen innerhalb einer Toleranz von 10 Punkten zueinander aufweisen.
- Wenn das Match nicht schnell gefüllt wird, lockern Sie die Qualifikationsanforderung, um innerhalb einer angemessenen Zeit ein Match zu erstellen.
  - Nach 5 Sekunden erweitern Sie die Suche so, dass Teams mit durchschnittlichen Spielerqualifikationen in einem Bereich von 50 Punkten zulässig sind.
  - Nach 15 Sekunden erweitern Sie die Suche so, dass Teams mit durchschnittlichen Spielerqualifikationen in einem Bereich von 100 Punkten zulässig sind.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Dieses Beispiel lässt Teams einer beliebigen Größe zwischen vier und acht Spielern zu (obwohl sie dieselbe Größe haben müssen). Für Teams mit mehreren gültigen Größen, versucht der Matchmaker, die maximale Anzahl zulässiger Spieler so gut wie möglich zu erfüllen.
- Die `FairTeamSkill`-Regel stellt sicher, dass die Teams basierend auf den Spielerqualifikationen gleichmäßig abgeglichen sind. Um diese Regel für jeden neuen potenziellen Spieler auszuwerten, fügt FlexMatch den Spieler vorläufig einem Team hinzu und berechnet die Durchschnittswerte. Wenn eine Regel fehlschlägt, wird der potenzielle Spieler dem Match nicht hinzugefügt.
- Da die Strukturen beider Teams identisch sind, könnten Sie nur eine Teamdefinition erstellen und als Teamanzahl „2“ festlegen. Wenn Sie dem Team in diesem Szenario den Namen „aliens“ geben würden, dann würden Ihren Teams die Namen „aliens_1“ und „aliens_2“. zugewiesen werden.

```
{
    "name": "aliens_vs_cowboys",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "skill",
        "type": "number",
        "default": 10
    }],
    "teams": [{
        "name": "cowboys",
```

```
        "maxPlayers": 8,
        "minPlayers": 4
    }, {
        "name": "aliens",
        "maxPlayers": 8,
        "minPlayers": 4
    }],
    "rules": [{
        "name": "FairTeamSkill",
        "description": "The average skill of players in each team is within 10 points
 from the average skill of all players in the match",
        "type": "distance",
        // get skill values for players in each team and average separately to produce
 list of two numbers
        "measurements": [ "avg(teams[*].players.attributes[skill])" ],
        // get skill values for players in each team, flatten into a single list, and
 average to produce an overall average
        "referenceValue": "avg(flatten(teams[*].players.attributes[skill]))",
        "maxDistance": 10 // minDistance would achieve the opposite result
    }, {
        "name": "EqualTeamSizes",
        "description": "Only launch a game when the number of players in each team
 matches, e.g. 4v4, 5v5, 6v6, 7v7, 8v8",
        "type": "comparison",
        "measurements": [ "count(teams[cowboys].players)" ],
        "referenceValue": "count(teams[aliens].players)",
        "operation": "=" // other operations: !=, <, <=, >, >=
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[FairTeamSkill].maxDistance",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 5,
            "value": 50
        }, {
            "waitTimeSeconds": 15,
            "value": 100
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Erstelle ungleiche Teams (Jäger gegen Monster)

Dieses Beispiel beschreibt einen Spielmodus, wobei eine Gruppe von Spielern ein einziges Monster jagt. Die Spieler wählen Sie die Jäger- oder die Monster-Rolle. Jäger geben das Mindestqualifikationsniveau für das Monster an, das sie jagen wollen. Die Mindestgröße des Jägerteams kann im Laufe der Zeit gelockert werden, um das Match fertigzustellen. Dieses Szenario enthält die folgenden Anweisungen:

- Erstellen Sie ein Team von genau fünf Jägern.
- Erstellen Sie ein separates Team mit genau einem Monster.
- Berücksichtigen Sie die folgenden Spielerattribute:
  - Die Qualifikationsstufe eines Spielers (falls nicht vorhanden, standardmäßig 10).
  - Die bevorzugte Monster-Qualifikationsstufe eines Spielers (falls nicht vorhanden, standardmäßig 10).
  - Ob der Spieler das Monster sein will (falls nicht vorhanden, standardmäßig 0 oder false).
- Wählen Sie einen Spieler als Monster basierend auf den folgenden Kriterien:
  - Der Spieler muss die Monsterrolle angefordert haben.
  - Der Spieler muss das höchste Qualifikationsniveau haben, das die Spieler, die bereits im Jägerteam vorhanden sind, bevorzugen, oder dieses übertreffen.
- Wählen Sie Spieler für das Jägerteam basierend auf den folgenden Kriterien:
  - Spieler, die eine Monster-Rolle anfordern, können nicht dem Jägerteam beitreten.
  - Wenn die Monster-Rolle bereits belegt ist, muss der Spieler ein gewünschtes Monster-Qualifikationsniveau anfordern, das niedriger als die Qualifikation des vorgeschlagenen Monsters ist.
- Wird ein Match nicht schnell gefüllt, lockern Sie die Mindestgröße des Jägerteams wie folgt:
  - Nach 30 Sekunden darf ein Spiel mit nur vier Spielern im Jägerteam starten.
  - Nach 60 Sekunden darf ein Spiel mit nur drei Spielern im Jägerteam starten.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Durch die Verwendung von zwei separaten Teams für Jäger und Monster können Sie die Mitgliedschaft basierend auf verschiedenen Kriterien bewerten.

```
{
```

```
    "name": "players_vs_monster_5_vs_1",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "skill",
        "type": "number",
        "default": 10
    },{
        "name": "desiredSkillOfMonster",
        "type": "number",
        "default": 10
    },{
        "name": "wantsToBeMonster",
        "type": "number",
        "default": 0
    }],
    "teams": [{
        "name": "players",
        "maxPlayers": 5,
        "minPlayers": 5
    }, {
        "name": "monster",
        "maxPlayers": 1,
        "minPlayers": 1
    }],
    "rules": [{
        "name": "MonsterSelection",
        "description": "Only users that request playing as monster are assigned to the
 monster team",
        "type": "comparison",
        "measurements": ["teams[monster].players.attributes[wantsToBeMonster]"],
        "referenceValue": 1,
        "operation": "="
    },{
        "name": "PlayerSelection",
        "description": "Do not place people who want to be monsters in the players
 team",
        "type": "comparison",
        "measurements": ["teams[players].players.attributes[wantsToBeMonster]"],
        "referenceValue": 0,
        "operation": "="
    },{
        "name": "MonsterSkill",
        "description": "Monsters must meet the skill requested by all players",
        "type": "comparison",
```

```
        "measurements": ["avg(teams[monster].players.attributes[skill])"],
        "referenceValue":
 "max(teams[players].players.attributes[desiredSkillOfMonster])",
        "operation": ">="
    }],
    "expansions": [{
        "target": "teams[players].minPlayers",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 30,
            "value": 4
        },{
            "waitTimeSeconds": 60,
            "value": 3
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Lege Anforderungen und Latenzgrenzen auf Teamebene fest

In diesem Beispiel wird veranschaulicht, wie Spielerteams eingerichtet und ein Regelsatz anstatt auf einzelne Spieler auf jedes Team angewandt wird. Anhand einer einzigen Definition werden drei gut abgestimmte Teams erstellt. Außerdem wird eine maximale Latenz für alle Spieler festgelegt. Maximalwerte für die Latzen können im Laufe der Zeit gelockert werden, um das Match zu vervollständigen. Dieses Beispiel enthält die folgenden Anweisungen:

- Erstellen Sie drei Spielerteams.
  - Nehmen Sie zwischen drei und fünf Spieler in jedes Team auf.
  - Fertige Teams müssen die gleiche oder fast die gleiche Anzahl von Spielern (plus/minus einem Spieler) aufweisen.
- Berücksichtigen Sie die folgenden Spielerattribute:
  - Die Qualifikationsstufe eines Spielers (falls nicht vorhanden, standardmäßig 10).
  - Die Charakterrolle eines Spielers (falls nicht vorhanden, standardmäßig „Bauer“).
- Wählen Sie Spieler abhängig davon aus, ob ihre Qualifikation ähnlich der der anderen Spieler im Match sind.
  - Stellen Sie sicher, dass beide Teams durchschnittliche Spielerqualifikationen innerhalb einer Toleranz von 10 Punkten zueinander aufweisen.
- Beschränken Sie Teams an die folgende Anzahl von „Heiler“-Charakteren:
  - Ein ganzes Match kann maximal fünf Heiler haben.

- Nehmen Sie nur Spieler in ein Match auf, die eine Latenz von 50 Millisekunden oder weniger verzeichnen.
- Wird ein Match nicht schnell gefüllt, lockern Sie die Anforderung an die Spieler-Latenz wie folgt:
  - Nach 10 Sekunden lassen Sie Latenzwerte von bis zu 100 ms für die Spieler zu.
  - Nach 20 Sekunden lassen Sie Latenzwerte von bis zu 150 ms für die Spieler zu.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Der Regelsatz stellt sicher, dass die Teams basierend auf den Spielerqualifikationen gleichmäßig abgeglichen sind. Um die `FairTeamSkill`-Regel auszuwerten, fügt FlexMatch den potenziellen Spieler vorläufig einem Team hinzu und berechnet die durchschnittliche Qualifikation der Spieler im Team. Anschließend wird die Regel mit der durchschnittlichen Qualifikation der Spieler in beiden Teams verglichen. Wenn eine Regel fehlschlägt, wird der potenzielle Spieler dem Match nicht hinzugefügt.
- Die Team- und Match-Level-Anforderungen (Gesamtanzahl der Heiler) werden durch eine Sammlungsregel erzielt. Dieser Regeltyp vergleicht eine Liste von Charakterattributen aller Spieler und verglicht sie mit der maximal zulässigen Anzahl. Verwenden Sie `flatten` zum Erstellen einer Liste aller Spieler in allen Teams.
- Bei der Auswertung von basierend auf Latenz, beachten Sie Folgendes:
  - Latenzdaten werden in der Matchmaking-Anforderung als Teil des Player-Objekts bereitgestellt. Es handelt sich nicht um ein Spielerattribut, sodass es nicht als solches aufgeführt werden muss. Verwenden Sie die UDP-Ping-Beacons, um Amazon GameLift Servers genaue Latenzmessungen zu erhalten. Mit diesen Endpunkten können Sie die tatsächliche UDP-Netzwerklatenz zwischen den Spielergeräten und den einzelnen potenziellen Hosting-Standorten messen, was zu genaueren Platzierungsentscheidungen führt als mit ICMP-Pings. Weitere Informationen zur Verwendung von UDP-Ping-Beacons zur Messung der Latenz finden Sie unter UDP-Ping-Beacons.
  - Der Matchmaker bewertet die Latenz nach Region. Jede Region mit einer Latenz höher als der maximal zulässigen Latzen wird ignoriert. Um für ein Match akzeptiert zu werden, muss ein Spieler mindestens eine Region mit einer Latenz unterhalb der maximal zulässigen Latenz haben.
  - Wenn Matchmaking-Anforderungen Latenzdaten für einen oder mehrere Spieler weglassen, wird die Anforderung für alle Matches abgelehnt.

```
{
    "name": "three_team_game",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "skill",
        "type": "number",
        "default": 10
    },{
        "name": "character",
        "type": "string_list",
        "default": [ "peasant" ]
    }],
    "teams": [{
        "name": "trio",
        "minPlayers": 3,
        "maxPlayers": 5,
        "quantity": 3
    }],
    "rules": [{
        "name": "FairTeamSkill",
        "description": "The average skill of players in each team is within 10 points
 from the average skill of players in the match",
        "type": "distance",
        // get players for each team, and average separately to produce list of 3
        "measurements": [ "avg(teams[*].players.attributes[skill])" ],
        // get players for each team, flatten into a single list, and average to
 produce overall average
        "referenceValue": "avg(flatten(teams[*].players.attributes[skill]))",
        "maxDistance": 10 // minDistance would achieve the opposite result
    }, {
        "name": "CloseTeamSizes",
        "description": "Only launch a game when the team sizes are within 1 of each
 other.  e.g. 3 v 3 v 4 is okay, but not 3 v 5 v 5",
        "type": "distance",
        "measurements": [ "max(count(teams[*].players))"],
        "referenceValue": "min(count(teams[*].players))",
        "maxDistance": 1
    }, {
        "name": "OverallMedicLimit",
        "description": "Don't allow more than 5 medics in the game",
        "type": "collection",
        // This is similar to above, but the flatten flattens everything into a single
        // list of characters in the game.
```

```
        "measurements": [ "flatten(teams[*].players.attributes[character])"],
        "operation": "contains",
        "referenceValue": "medic",
        "maxCount": 5
    }, {
        "name": "FastConnection",
        "description": "Prefer matches with fast player connections first",
        "type": "latency",
        "maxLatency": 50
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[FastConnection].maxLatency",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 10,
            "value": 100
        }, {
            "waitTimeSeconds": 20,
            "value": 150
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Verwenden Sie explizite Sortierung, um die besten Treffer zu finden

In diesem Beispiel wird ein einfaches Match mit zwei Teams mit jeweils drei Spielern eingerichtet. Es veranschaulicht, wie Sie explizite Sortierregeln anwenden, um die bestmöglichen Matches so schnell wie möglich zu finden. Diese Regeln sortieren alle aktiven Matchmaking-Tickets, um anhand bestimmter Schlüsselanforderungen die besten Treffer zu erzielen. Dieses Beispiel wird mit den folgenden Anweisungen implementiert:

- Erstellen Sie zwei Spielerteams.
- Nehmen Sie genau drei Spieler in jedes Team auf.
- Berücksichtigen Sie die folgenden Spielerattribute:
  - Qualifikationsniveau (falls nicht vorhanden, standardmäßig 50).
  - Bevorzugte Spielmodi (es können mehrere Werte angegeben werden) (falls nicht vorhanden, standardmäßig „coop“ und „deathmatch“).
  - Bevorzugte Spiel-Karten, einschließlich Kartenname und Prioritätsgewichtung (falls nicht vorhanden, standardmäßig `"defaultMap"`, mit einem Gewicht von 100).
- Einrichtung der Vorsortierung:

  - Sortieren Sie Spieler basierend auf ihrer Präferenz für dieselbe Spiel-Karte wie der Anker-Spieler. Spieler können mehrere bevorzugte Spiel-Karten haben, deshalb verwendet dieses Beispiel einen Präferenzwert.
  - Sortieren Sie Spieler anhand dessen, wie gut ihre Erfahrung mit der eines Anker-Spielers übereinstimmt. Dank dieser Sortierung verfügen alle Spieler in allen Teams über Erfahrungsniveaus, die so ähnlich wie möglich sind.
- Alle Spieler in allen Teams muss mindestens einen gemeinsamen Spiel-Modus ausgewählt haben.
- Alle Spieler in allen Teams muss mindestens eine gemeinsame Spiel-Karte ausgewählt haben.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Die Sortierung nach Spiel-Karte verwendet eine absolute Sortierung, die den mapPreference-Attributwert vergleicht. Da diese Regel an erster Stelle des Regelsatzes steht, erfolgt diese Sortierung zuerst.
- Die Sortierung nach Erfahrung verwendet eine Distanzsortierung, um die Qualifikationsstufe eines potenziellen Spielers mit der Qualifikation des Anker-Spielers zu vergleichen.
- Sortierungen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie im Regelsatz aufgelistet werden. In diesem Szenario werden Spieler nach der Präferenz für ihre Spiel-Karte und dann nach dem Erfahrungswert sortiert.

```
{
    "name": "multi_map_game",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "experience",
        "type": "number",
        "default": 50
    }, {
        "name": "gameMode",
        "type": "string_list",
        "default": [ "deathmatch", "coop" ]
    }, {
        "name": "mapPreference",
        "type": "string_number_map",
        "default": { "defaultMap": 100 }
    }, {
        "name": "acceptableMaps",
```

```
        "type": "string_list",
        "default": [ "defaultMap" ]
    }],
    "teams": [{
        "name": "red",
        "maxPlayers": 3,
        "minPlayers": 3
    }, {
        "name": "blue",
        "maxPlayers": 3,
        "minPlayers": 3
    }],
    "rules": [{
        // We placed this rule first since we want to prioritize players preferring the
 same map
        "name": "MapPreference",
        "description": "Favor grouping players that have the highest map preference
 aligned with the anchor's favorite",
        // This rule is just for sorting potential matches.  We sort by the absolute
 value of a field.
        "type": "absoluteSort",
        // Highest values go first
        "sortDirection": "descending",
        // Sort is based on the mapPreference attribute.
        "sortAttribute": "mapPreference",
        // We find the key in the anchor's mapPreference attribute that has the highest
 value.
        // That's the key that we use for all players when sorting.
        "mapKey": "maxValue"
    }, {
        // This rule is second because any tie-breakers should be ordered by similar
 experience values
        "name": "ExperienceAffinity",
        "description": "Favor players with similar experience",
        // This rule is just for sorting potential matches.  We sort by the distance
 from the anchor.
        "type": "distanceSort",
        // Lowest distance goes first
        "sortDirection": "ascending",
        "sortAttribute": "experience"
    }, {
        "name": "SharedMode",
        "description": "The players must have at least one game mode in common",
        "type": "collection",
```

```
        "operation": "intersection",
        "measurements": [ "flatten(teams[*].players.attributes[gameMode])"],
        "minCount": 1
    }, {
        "name": "MapOverlap",
        "description": "The players must have at least one map in common",
        "type": "collection",
        "operation": "intersection",
        "measurements": [ "flatten(teams[*].players.attributes[acceptableMaps])"],
        "minCount": 1
    }]
}
```

Beispiel: Finden Sie Überschneidungen zwischen mehreren Spielerattributen

Dieses Beispiel veranschaulicht, wie Sie mit einer Sammlungsregel Schnittmengen in zwei oder mehreren Spielerattributen finden. Beim Arbeiten mit Sammlungen können Sie die `intersection`-Operation für ein einzelnes Attribut und die `reference_intersection_count`-Operation für mehrere Attribute verwenden.

Um diesen Ansatz zu verdeutlichen, wertet dieses Beispiel Spieler in einem Match basierend auf ihren Charakter-Präferenzen aus. Das Beispielspiel ist ein "free-for-all" -Stil, bei dem alle Spieler in einem Spiel Gegner sind. Jeder Spieler wird aufgefordert, (1) einen Charakter für sich zu wählen, und (2) Charaktere zu wählen, gegen die er spielen möchte. Wir brauchen eine Regel, die gewährleistet, dass jeder Spieler in einem Match einen Charakter verwendet, der auf der Liste bevorzugter Gegner der anderen Spieler steht.

Der Beispielregelsatz beschreibt ein Match mit den folgenden Eigenschaften:

- Team-Struktur: Ein Team mit fünf Spielern
- Spielerattribute:
  - myCharacter: Der vom Spieler ausgewählte Charakter.
  - preferredOpponents: Liste der Charaktere, gegen die der Spieler spielen will.
- Match-Regeln: Ein potenzielles Match ist akzeptabel, wenn sich jeder der verwendeten Charaktere auf der Liste der bevorzugten Gegner aller Spieler befindet.

Um die Match-Regeln zu implementieren, verwendet dieses Beispiel eine Sammlungsregel mit den folgenden Eigenschaftswerten:

- Operation — Verwendet `reference_intersection_count` Operation, um auszuwerten, wie sich jede String-Liste im Messwert mit der String-Liste im Referenzwert überschneidet.
- Messung — Verwendet den `flatten` Eigenschaftsausdruck, um eine Liste von Zeichenkettenlisten zu erstellen, wobei jede Zeichenkettenliste den MyCharacter-Attributwert eines Spielers enthält.
- Referenzwert — Verwendet den `set_intersection` Eigenschaftsausdruck, um eine Zeichenkettenliste aller preferredOpponners-Attributwerte zu erstellen, die allen Spielern im Spiel gemeinsam sind.
- Einschränkungen — `minCount` ist auf 1 gesetzt, um sicherzustellen, dass der von jedem Spieler gewählte Charakter (eine Zeichenkettenliste in der Messung) mindestens einem der bevorzugten Gegner entspricht, die allen Spielern gemeinsam sind. (eine Zeichenfolge im Referenzwert).
- Erweiterung — Wenn ein Match nicht innerhalb von 15 Sekunden gefunden wird, lockern Sie die Mindestanforderung an Kreuzungen.

Der Verarbeitungsablauf für diese Regel sieht wie folgt aus:

1. Ein Spieler wird dem potenziellen Match hinzugefügt. Der Referenzwert (eine Zeichenfolgenliste) wird neu berechnet, um die Schnittmengen mit der Liste der bevorzugten Gegner des neuen Spielers zu beinhalten. Der Messwert (eine Liste von Zeichenfolgenlisten) wird neu berechnet, um den von dem neuen Spieler gewählten Charakter als neue Zeichenfolgenliste hinzuzufügen.
2. Amazon GameLift Servers stellt sicher, dass jede Zeichenfolgenliste im Messwert (die von den Spielern gewählten Charaktere) eine Schnittmenge mit mindestens einer Zeichenfolge im Referenzwert (die bevorzugten Gegner der Spieler) bildet. Da in diesem Beispiel jede Zeichenfolgenliste in der Messung nur einen Wert enthält, ist die Schnittmenge entweder 0 oder 1.
3. Wenn eine Zeichenfolgenliste in der Messung keine Schnittmenge mit der Referenzwert-Zeichenfolgenliste hat, schlägt die Regel fehl und der neue Spieler wird aus dem potenziellen Match entfernt.
4. Wird ein Match nicht innerhalb von 15 Sekunden gefüllt, wird die Match-Anforderung des Gegners verworfen, die restlichen Spielerplätze im Match zu füllen.

```
{
    "name": "preferred_characters",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",

    "playerAttributes": [{
```

```
        "name": "myCharacter",
        "type": "string_list"
    }, {
        "name": "preferredOpponents",
        "type": "string_list"
    }],

    "teams": [{
        "name": "red",
        "minPlayers": 5,
        "maxPlayers": 5
    }],

    "rules": [{
        "description": "Make sure that all players in the match are using a character
 that is on all other players' preferred opponents list.",
        "name": "OpponentMatch",
        "type": "collection",
        "operation": "reference_intersection_count",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[myCharacter])"],
        "referenceValue":
 "set_intersection(flatten(teams[*].players.attributes[preferredOpponents]))",
        "minCount":1
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[OpponentMatch].minCount",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 15,
            "value": 0
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Vergleiche die Attribute aller Spieler

Dieses Beispiel veranschaulicht, wie Spielerattribute innerhalb einer Gruppe von Spielern verglichen werden.

Der Beispielregelsatz beschreibt ein Match mit den folgenden Eigenschaften:

- Teamstruktur: Zwei Singleplayer-Teams
- Spielerattribute:

  - gameMode: Art des vom Spieler gewählten Spiels (falls nicht angegeben, wird standardmäßig „rundenbasiert“ verwendet).
  - gameMap: Vom Spieler gewählte Spielwelt (falls nicht anders angegeben, standardmäßig 1).
  - character: Vom Spieler gewählte Spielfigur (kein Standardwert bedeutet, dass der Spieler eine Spielfigur angeben muss).
- Match-Regeln: In einem Match platzierte Spieler müssen die folgenden Anforderungen erfüllen:
  - Die Spieler müssen denselben Spiel-Modus wählen.
  - Die Spieler müssen dieselbe Spielekarte wählen.
  - Die Spieler müssen unterschiedliche Charaktere wählen.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Um die Match-Regel zu implementieren, verwendet dieses Beispiel Vergleichsregeln, um die Attributwerte aller Spieler zu vergleichen. Für den Spielmodus und die Karte überprüft die Regel, ob die Werte identisch sind. Für den Charakter überprüft die Regel, ob die Werte unterschiedlich sind.
- Dieses Beispiel verwendet eine Spieler-Definition mit einer Mengen-Eigenschaft zum Erstellen beider Spieler-Teams. Dem Team werden die folgenden Namen zugewiesen: „player_1“ und „player_2“.

```
{
    "name": "",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",

    "playerAttributes": [{
        "name": "gameMode",
        "type": "string",
        "default": "turn-based"
    }, {
        "name": "gameMap",
        "type": "number",
        "default": 1
    }, {
        "name": "character",
        "type": "number"
    }],
```

```
    "teams": [{
        "name": "player",
        "minPlayers": 1,
        "maxPlayers": 1,
        "quantity": 2
    }],

    "rules": [{
        "name": "SameGameMode",
        "description": "Only match players when they choose the same game type",
        "type": "comparison",
        "operation": "=",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[gameMode])"]
    }, {
        "name": "SameGameMap",
        "description": "Only match players when they're in the same map",
        "type": "comparison",
        "operation": "=",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[gameMap])"]
    }, {
        "name": "DifferentCharacter",
        "description": "Only match players when they're using different characters",
        "type": "comparison",
        "operation": "!=",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[character])"]
    }]
}
```

Beispiel: Erstelle ein großes Spiel

In diesem Beispiel wird veranschaulicht, wie Sie einen Regelsatz für Matches mit mehr als 40 Spielern einrichten. Wenn ein Regelsatz Teams mit einer maxPlayer-Gesamtzahl größer als 40 beschreibt, wird er als großes Match verarbeitet. Weitere Informationen finden Sie unter Entwerfen Sie einen FlexMatch Regelsatz mit großen Übereinstimmungen.

Der Beispiel-Regelsatz erstellt ein Match unter Beachtung der folgenden Anweisungen:

- Erstellen Sie ein Team mit bis zu 200 Spielern mit einer Mindestanforderung von 175 Spielern.
- Ausgleichende Kriterien: Wählen Sie Spieler basierend auf vergleichbarer Qualifikationsstufe aus. Alle Spieler müssen ihre Qualifikationsstufe angeben, um in ein Match aufgenommen zu werden.
- Stapelverarbeitungs-Präferenz: Gruppieren Sie Spieler beim Erstellen von Matches nach ähnlichen ausgleichenden Kritieren.

- Latenzregeln: Legen Sie als maximal zulässige Spieler-Latenz 150 Millisekunden fest.
- Wenn das Match nicht schnell gefüllt wird, lockern Sie die Anforderung, um innerhalb einer angemessenen Zeit ein Match fertig zu stellen.
  - Akzeptieren Sie nach 10 Sekunden ein Team mit 150 Spielern.
  - Erhöhen Sie nach 12 Sekunden die maximale akzeptable Latenz auf 200 Millisekunden.
  - Akzeptieren Sie nach 15 Sekunden ein Team mit 100 Spielern.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Da der Algorithmus die Stapelverarbeitungs-Präferenz „largestPopulation“ verwendet, werden Spieler zuerst basierend auf den ausgleichenden Kriterien sortiert. Dies hat zur Folge, dass Matches meist voller sind und Spieler mit ähnlicherer Qualifikation enthalten. Alle Spieler erfüllen akzeptable Latenzanforderungen, erhalten möglicherweise aber nicht die bestmögliche Latenz für ihren Ort.
- Die in diesem Regelsatz verwendete Algorithmusstrategie „largestPopulation“ ist die Standardeinstellung. Wenn Sie die Standardeinstellung verwenden möchten, müssen Sie die Einstellung nicht explizit angeben.
- Wenn Sie Match-Backfill aktiviert haben, lockern Sie die erforderliche Spieleranzahl nicht zu schnell. Andernfalls erhalten Sie zu viele nur teilweise gefüllte Spielsitzungen. Weitere Informationen finden Sie unter Lockern Sie die Anforderungen an große Spiele.

```
{
    "name": "free-for-all",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "skill",
        "type": "number"
    }],
    "algorithm": {
        "balancedAttribute": "skill",
        "strategy": "balanced",
        "batchingPreference": "largestPopulation"
    },
    "teams": [{
        "name": "Marauders",
        "maxPlayers": 200,
        "minPlayers": 175
```

```
    }],
    "rules": [{
        "name": "low-latency",
        "description": "Sets maximum acceptable latency",
        "type": "latency",
        "maxLatency": 150
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[low-latency].maxLatency",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 12,
            "value": 200
        }],
    }, {
        "target": "teams[Marauders].minPlayers",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 10,
            "value": 150
        }, {
            "waitTimeSeconds": 15,
            "value": 100
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Erstelle ein großes Spiel mit mehreren Teams

In diesem Beispiel wird veranschaulicht, wie ein Regelsatz für Matches mit mehreren Teams eingerichtet wird, die mehr als 40 Spieler enthalten können. Es wird aufgezeigt, wie mit einer Definition mehrere identische Teams erstellt werden und wie Teams asymmetrischer Größe bei der Erstellung des Matches gefüllt werden.

Der Beispiel-Regelsatz erstellt ein Match unter Beachtung der folgenden Anweisungen:

- Erstellen Sie zehn identische „Jäger“-Teams mit bis zu 15 Spielern und ein „Monster“-Team mit genau fünf Spielern.
- Ausgleichende Kriterien: Wählen Sie Spieler basierend auf der Anzahl der Monster-Kills aus. Verwenden Sie bei Spielern, für die keine Kill-Anzahl verzeichnet wird, als Standardwert 5.
- Stapelverarbeitungs-Präferenzen: Gruppieren Sie Spieler basierend auf den Regionen, in denen sie die schnellste Spieler-Latenz verzeichnen.
- Latenzregel: Legen Sie als maximal zulässige Spieler-Latenz 200 Millisekunden fest.

- Wenn das Match nicht schnell gefüllt wird, lockern Sie die Anforderung, um innerhalb einer angemessenen Zeit ein Match fertig zu stellen.
  - Akzeptieren Sie nach 15 Sekunden Teams mit 10 Spielern.
  - Akzeptieren Sie nach 20 Sekunden Teams mit 8 Spielern.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Dieser Regelsatz definiert Teams, die potenziell bis zu 155 Spieler aufnehmen können, was es zu einem großen Spiel macht. (10 x 15 Jäger + 5 Monster = 155)
- Da der Algorithmus als Stapelverarbeitungs-Präferenz die „schnellste Region“ verwendet, werden Spieler verstärkt in Regionen mit schnellerer verzeichneter Latenz und nicht in Regionen mit hoher (aber akzeptabler) verzeichneter Latenz platziert. Gleichzeitig besitzen Matches wahrscheinlich weniger Spieler, und das ausgleichende Kriterium (Anzahl von Monster-Kills) kann stärker variieren.
- Wenn eine Erweiterung für eine Multi-Team-Definition (Menge >1) definiert ist, gilt die Erweiterung für alle Teams, die mit dieser Definition erstellt wurden. Von einer Lockerung der minimalen Einstellung der Spieler im Jäger-Team sind alle zehn Jäger Teams gleichermaßen betroffen.
- Da dieser Regelsatz zum Minimieren der Spieler-Latenz optimiert ist, fungiert die Latenz-Regel als Catch-all-Methode zum Ausschließen von Spielern ohne akzeptable Verbindungsoptionen. Wir müssen diese Anforderung nicht lockern.
- So füllt FlexMatch Matches für diesen Regelsatz, bevor Erweiterungen wirksam werden:
  - Keines der Teams hat die minPlayers-Anzahl erreicht. Jäger-Teams besitzen über 15 verfügbare Spielerplätze, während das Monster-Team 5 verfügbare Spielerplätze hat.
    - Die ersten 100 Spieler werden (jeweils 10) den zehn Jäger-Teams zugewiesen.
    - Die nächsten 22 Spielern werden sequenziell (jeweils 2) den Jäger-Teams und dem Moster-Team zugewiesen.
  - Jäger-Teams haben die minPlayers-Anzahl von jeweils 12 Spielern erreicht. Das Monster-Team besitzt 2 Spieler und hat die minPlayers-Anzahl noch nicht erreicht.
    - Die nächsten drei Spieler werden dem Monster-Team zugewiesen.
  - Alle Teams haben die minPlayers-Anzahl erreicht. Jäger-Teams besitzen jeweils drei verfügbare Spielerplätze. Das Monster-Team ist voll.
    - Die letzten 30 Spieler werden sequenziell den Jäger-Teams zugewiesen. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Jäger-Teams in etwa (plus oder minus einem Spieler) die gleiche Größe aufweisen.

- Wenn Sie Backfill für die mit diesem Regelsatz erstellten Matches aktiviert haben, lockern Sie die erforderliche Spieleranzahl nicht zu schnell. Andernfalls erhalten Sie zu viele nur teilweise gefüllte Spielsitzungen. Weitere Informationen finden Sie unter Lockern Sie die Anforderungen an große Spiele.

```
{
    "name": "monster-hunters",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes": [{
        "name": "monster-kills",
        "type": "number",
        "default": 5
    }],
    "algorithm": {
        "balancedAttribute": "monster-kills",
        "strategy": "balanced",
        "batchingPreference": "fastestRegion"
    },
    "teams": [{
        "name": "Monsters",
        "maxPlayers": 5,
        "minPlayers": 5
    }, {
        "name": "Hunters",
        "maxPlayers": 15,
        "minPlayers": 12,
        "quantity": 10
    }],
    "rules": [{
        "name": "latency-catchall",
        "description": "Sets maximum acceptable latency",
        "type": "latency",
        "maxLatency": 150
    }],
    "expansions": [{
        "target": "teams[Hunters].minPlayers",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 15,
            "value": 10
        }, {
            "waitTimeSeconds": 20,
            "value": 8
```

```
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Erstelle ein großes Spiel mit Spielern mit ähnlichen Eigenschaften

Dieses Beispiel zeigt, wie Sie einen Regelsatz für Spiele einrichten, bei denen zwei Teams verwendenbatchDistance. Im Beispiel:

- Die `SimilarLeague` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel einen Abstand `league` von weniger als 2 anderen Spielern haben.
- Die `SimilarSkill` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel einen Abstand von `skill` höchstens 10 anderen Spielern haben. Wenn ein Spieler 10 Sekunden gewartet hat, wird die Entfernung auf 20 erhöht. Wenn ein Spieler 20 Sekunden gewartet hat, wird die Entfernung auf 40 erhöht.
- Die `SameMap` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel dasselbe angefordert habenmap.
- Die `SameMode` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel dasselbe verlangt habenmode.

```
{
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "teams": [{
        "name": "red",
        "minPlayers": 100,
        "maxPlayers": 100
    }, {
        "name": "blue",
        "minPlayers": 100,
        "maxPlayers": 100
    }],
    "algorithm": {
        "strategy":"balanced",
        "balancedAttribute": "skill",
        "batchingPreference":"fastestRegion"
    },
    "playerAttributes": [{
        "name": "league",
        "type": "number"
    },{
        "name": "skill",
        "type": "number"
```

```
    },{
        "name": "map",
        "type": "string"
    },{
        "name": "mode",
        "type": "string"
    }],
    "rules": [{
        "name": "SimilarLeague",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "league",
        "maxDistance": 2
    }, {
        "name": "SimilarSkill",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "skill",
        "maxDistance": 10
    }, {
        "name": "SameMap",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "map"
    }, {
        "name": "SameMode",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "mode"
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[SimilarSkill].maxDistance",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 10,
            "value": 20
        }, {
            "waitTimeSeconds": 20,
            "value": 40
        }]
    }]
}
```

Beispiel: Verwende eine zusammengesetzte Regel, um ein Spiel mit Spielern mit ähnlichen Attributen oder ähnlichen Auswahlen zu erstellen

Dieses Beispiel zeigt, wie Sie einen Regelsatz für Spiele einrichten, bei denen zwei Teams verwendencompound. Im Beispiel:

- Die `SimilarLeagueDistance` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel einen Abstand `league` von weniger als 2 anderen Spielern haben.
- Die `SimilarSkillDistance` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel einen Abstand von `skill` höchstens 10 anderen Spielern haben. Wenn ein Spieler 10 Sekunden gewartet hat, wird die Entfernung auf 20 erhöht. Wenn ein Spieler 20 Sekunden gewartet hat, wird die Entfernung auf 40 erhöht.
- Die `SameMapComparison` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel dasselbe angefordert haben`map`.
- Die `SameModeComparison` Regel stellt sicher, dass alle Spieler in einem Spiel dasselbe verlangt haben`mode`.
- Die `CompoundRuleMatchmaker` Regel stellt sicher, dass ein Spiel stattfindet, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
  - Spieler in einem Spiel haben dasselbe `map` und dasselbe verlangt`mode`.
  - Spieler in einem Spiel haben `skill` vergleichbare `league` Eigenschaften.

```
{
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "teams": [{
        "name": "red",
        "minPlayers": 10,
        "maxPlayers": 20
    }, {
        "name": "blue",
        "minPlayers": 10,
        "maxPlayers": 20
    }],
    "algorithm": {
        "strategy":"balanced",
        "balancedAttribute": "skill",
        "batchingPreference":"fastestRegion"
    },
    "playerAttributes": [{
        "name": "league",
        "type": "number"
    },{
        "name": "skill",
        "type": "number"
    },{
```

```
        "name": "map",
        "type": "string"
    },{
        "name": "mode",
        "type": "string"
    }],
    "rules": [{
        "name": "SimilarLeagueDistance",
        "type": "distance",
        "measurements": ["max(flatten(teams[*].players.attributes[league]))"],
        "referenceValue": "min(flatten(teams[*].players.attributes[league]))",
        "maxDistance": 2
    }, {
        "name": "SimilarSkillDistance",
        "type": "distance",
        "measurements": ["max(flatten(teams[*].players.attributes[skill]))"],
        "referenceValue": "min(flatten(teams[*].players.attributes[skill]))",
        "maxDistance": 10
    }, {
        "name": "SameMapComparison",
        "type": "comparison",
        "operation": "=",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[map])"]
    }, {
        "name": "SameModeComparison",
        "type": "comparison",
        "operation": "=",
        "measurements": ["flatten(teams[*].players.attributes[mode])"]
    }, {
        "name": "CompoundRuleMatchmaker",
        "type": "compound",
        "statement": "or(and(SameMapComparison, SameModeComparison),
 and(SimilarSkillDistance, SimilarLeagueDistance))"
    }],
    "expansions": [{
        "target": "rules[SimilarSkillDistance].maxDistance",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": 10,
            "value": 20
        }, {
            "waitTimeSeconds": 20,
            "value": 40
        }]
    }]
```

```
}
```

Beispiel: Erstelle eine Regel, die die Blockliste eines Spielers verwendet

Dieses Beispiel veranschaulicht einen Regelsatz, mit dem Spieler vermeiden können, mit bestimmten anderen Spielern verglichen zu werden. Spieler können eine Sperrliste erstellen, die der Matchmaker bei der Spielerauswahl für ein Spiel auswertet. Weitere Hinweise zum Hinzufügen einer Sperrliste oder einer Vermeidungsliste findest du im AWS Spiele-Blog.

Dieses Beispiel enthält die folgenden Anweisungen:

- Bilden Sie zwei Teams mit genau fünf Spielern.
- Gib die Blockliste eines Spielers ein, bei der es sich um eine Spielerliste handelt IDs (bis zu 100).
- Vergleiche alle Spieler mit der Blockliste jedes Spielers und lehne ein geplantes Spiel ab, wenn ein blockierter Spieler IDs gefunden wird.

Hinweise zur Verwendung dieses Regelsatzes:

- Bei der Bewertung eines neuen Spielers, der einem vorgeschlagenen Spiel hinzugefügt werden soll (oder um einen Platz in einem bestehenden Spiel nachzufüllen), kann der Spieler aus einem der folgenden Gründe abgelehnt werden:
  - Wenn der neue Spieler auf einer Sperrliste für Spieler steht, die bereits für das Spiel ausgewählt wurden.
  - Wenn Spieler, die bereits für das Spiel ausgewählt wurden, auf der Blockliste des neuen Spielers stehen.
- Wie gezeigt, verhindert dieser Regelsatz, dass ein Spieler einem Spieler auf seiner Blockliste zugeordnet wird. Du kannst diese Anforderung in eine Präferenz (auch „Vermeidungsliste“ genannt) ändern, indem du eine Regelerweiterung hinzufügst und den `maxCount` Wert erhöhst.

```
{
    "name": "Player Block List",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "teams": [{
        "maxPlayers": 5,
        "minPlayers": 5,
        "name": "red"
    }, {
```

```
        "maxPlayers": 5,
        "minPlayers": 5,
        "name": "blue"
    }],
    "playerAttributes": [{
        "name": "BlockList",
        "type": "string_list",
        "default": []
    }],
    "rules": [{
        "name": "PlayerIdNotInBlockList",
        "type": "collection",
        "operation": "reference_intersection_count",
        "measurements": "flatten(teams[*].players.attributes[BlockList])",
        "referenceValue": "flatten(teams[*].players[playerId])",
        "maxCount": 0
    }]
}
```

Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration

Um einen Amazon GameLift Servers FlexMatch Matchmaker für die Bearbeitung von Matchmaking-Anfragen einzurichten, erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration. Verwenden Sie entweder die Amazon GameLift Servers Konsole oder die AWS Command Line Interface ().AWS CLI Weitere Informationen zum Erstellen eines Matchmakers finden Sie unterEntwirf einen FlexMatch Matchmaker.

Themen

- Tutorial: Erstelle einen Matchmaker für das Hosten Amazon GameLift Servers
- Tutorial: Erstellen Sie einen Matchmaker für Standalone FlexMatch
- Tutorial: Bearbeiten Sie eine Matchmaking-Konfiguration

Tutorial: Erstelle einen Matchmaker für das Hosten Amazon GameLift Servers

Bevor du eine Matchmaking-Konfiguration erstellst, erstelle einen Regelsatz und eine Warteschlange für Amazon GameLift Servers Spielsitzungen, die du mit dem Matchmaker verwenden kannst.

Console

1. Wählen Sie in der Amazon GameLift ServersKonsole im Navigationsbereich die Option Matchmaking-Konfigurationen aus.
2. Wechseln Sie zu der AWS Region, in der Sie Ihren Matchmaker erstellen möchten.
3. Wähle auf der Seite mit den Matchmaking-Konfigurationen die Option Matchmaking-Konfiguration erstellen aus.
4. Gehen Sie auf der Seite „Konfigurationsdetails definieren“ unter „Matchmaking-Konfigurationsdetails“ wie folgt vor:
   a. Geben Sie unter Name einen Matchmaker-Namen ein, anhand dessen Sie ihn in einer Liste und in Metriken leichter identifizieren können. Der Name des Matchmakers muss innerhalb der Region eindeutig sein. Matchmaking-Anfragen geben anhand seines Namens und seiner Region an, welcher Matchmaker verwendet werden soll.
   b. (Optional) Fügen Sie unter Beschreibung eine Beschreibung hinzu, um den Matchmaker leichter identifizieren zu können.
   c. Wählen Sie unter Regelsatz einen Regelsatz aus der Liste aus, den Sie mit dem Matchmaker verwenden möchten. Die Liste enthält alle Regelsätze, die Sie in der aktuellen Region erstellt haben.
   d. Wählen Sie für FlexMatchden Modus Managed for Amazon GameLift Servers Managed Hosting aus. In diesem Modus werden Sie FlexMatch aufgefordert, erfolgreiche Spiele an die angegebene Warteschlange für Spielsitzungen weiterzuleiten.
   e. Wählen Sie AWS unter Region die Region aus, in der Sie die Warteschlange für Spielsitzungen konfiguriert haben, die Sie mit dem Matchmaker verwenden möchten.
   f. Wählen Sie unter Warteschlange die Warteschlange für die Spielsitzung aus, die Sie mit dem Matchmaker verwenden möchten.
5. Wählen Sie Weiter aus.
6. Gehen Sie auf der Seite „Einstellungen konfigurieren“ unter Spielerzuweisungseinstellungen wie folgt vor:
   a. Lege unter Zeitlimit für Anfragen die maximale Zeit in Sekunden fest, die der Matchmaker für jede Anfrage benötigt, um ein Match abzuschließen. FlexMatchstorniert Matchmaking-Anfragen, die diese Zeit überschreiten.
   b. Wählen Sie für den Backfill-Modus einen Modus für die Bearbeitung von Match-Backfills.
      - Um die automatische Auffüllfunktion zu aktivieren, wählen Sie Automatisch.

- Um Ihre eigene Verwaltung von Backfill-Anfragen zu erstellen oder die Backfill-Funktion nicht zu verwenden, wählen Sie Manuell.

c. (Optional) Lege unter „Anzahl zusätzlicher Spieler“ die Anzahl der Spielerplätze fest, die in einem Spiel offen bleiben sollen. FlexMatchkann diese Slots in future mit Spielern füllen.

d. (Optional) Wählen Sie unter Optionen zur Annahme eines Spiels für Annahme erforderlich die Option Erforderlich aus, wenn Sie möchten, dass jeder Spieler in einem vorgeschlagenen Spiel aktiv die Teilnahme am Spiel akzeptiert. Wenn Sie diese Option auswählen, geben Sie unter Zeitlimit für die Annahme an, wie lange (in Sekunden) der Matchmaker auf Spielerzustimmungen warten soll, bevor er das Spiel absagt.

7. (Optional) Gehen Sie unter Einstellungen für Event-Benachrichtigungen wie folgt vor:

   a. (Optional) Wählen Sie als SNS-Thema ein Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) -Thema für den Empfang von Matchmaking-Event-Benachrichtigungen aus. Wenn Sie noch kein SNS-Thema eingerichtet haben, können Sie dieses später auswählen, indem Sie die Matchmaking-Konfiguration bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten.

   b. (Optional) Geben Sie unter Benutzerdefinierte Event-Daten alle benutzerdefinierten Daten, die Sie diesem Matchmaker zuordnen möchten, im Event-Messaging ein. FlexMatchschließt diese Daten in jedes Ereignis ein, das mit dem Matchmaker verknüpft ist.

8. (Optional) Erweitern Sie Zusätzliche Spieldaten und gehen Sie dann wie folgt vor:

   a. (Optional) Geben Sie unter Daten zur Spielsitzung alle zusätzlichen spielbezogenen Informationen ein, die Sie für neue Spielsitzungen bereitstellen FlexMatch möchten, die mit Spielen gestartet wurden, die mit dieser Spielerzuweisungskonfiguration abgeschlossen wurden.

   b. (Optional) Fügen Sie für Spieleigenschaften Eigenschaften von Schlüssel-Wert-Paaren hinzu, die Informationen über eine neue Spielsitzung enthalten.

9. (Optional) Fügen Sie unter Tags Tags hinzu, mit denen Sie Ihre AWS Ressourcen verwalten und verfolgen können.

10. Wählen Sie Weiter aus.

11. Überprüfen Sie auf der Seite Überprüfen und erstellen Ihre Auswahl und wählen Sie dann Erstellen aus. Nach erfolgreicher Erstellung ist der Matchmaker bereit, Matchmaking-Anfragen anzunehmen.

AWS CLI

Um eine Matchmaking-Konfiguration mit dem zu erstellen AWS CLI, öffnen Sie ein Befehlszeilenfenster und definieren Sie mit dem create-matchmaking-configurationBefehl einen neuen Matchmaker.

Mit diesem Beispielbefehl wird eine neue Matchmaking-Konfiguration erstellt, die die Zustimmung des Spielers erfordert und das automatische Auffüllen ermöglicht. Außerdem reserviert er zwei Spielerplätze für FlexMatch das spätere Hinzufügen von Spielern und stellt einige Sitzungsdaten zur Verfügung.

```
aws gamelift create-matchmaking-configuration \
    --name "SampleMatchamker123" \
    --description "The sample test matchmaker with acceptance" \
    --flex-match-mode WITH_QUEUE \
    --game-session-queue-arns "arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:gamesessionqueue/MyGameSessionQueue" \
    --rule-set-name "MyRuleSet" \
    --request-timeout-seconds 120 \
    --acceptance-required \
    --acceptance-timeout-seconds 30 \
    --backfill-mode AUTOMATIC \
    --notification-target "arn:aws:sns:us-
west-2:111122223333:My_Matchmaking_SNS_Topic" \
    --additional-player-count 2 \
    --game-session-data "key=map,value=winter444"
```

Wenn die Anfrage zur Erstellung der Matchmaking-Konfiguration erfolgreich ist, wird ein MatchmakingConfigurationObjekt mit den Einstellungen Amazon GameLift Servers zurückgegeben, die Sie für den Matchmaker angefordert haben. Der neue Matchmaker ist bereit, Matchmaking-Anfragen anzunehmen.

Tutorial: Erstellen Sie einen Matchmaker für Standalone FlexMatch

Bevor Sie eine Matchmaking-Konfiguration erstellen, erstellen Sie einen Regelsatz, der mit dem Matchmaker verwendet werden soll.

Console

1. Öffne die Amazon GameLift Servers Konsole zu Hause. https://console.aws.amazon.com/gamelift/
2. Wechseln Sie zu der AWS Region, in der Sie Ihren Matchmaker erstellen möchten. Eine Liste der Regionen, die FlexMatch Matchmaking-Konfigurationen unterstützen, finden Sie unter. Wählen Sie einen Standort für den Matchmaker
3. Wählen Sie im Navigationsbereich FlexMatchMatchmaking-Konfigurationen aus.
4. Wählen Sie auf der Seite mit den Matchmaking-Konfigurationen die Option Matchmaking-Konfiguration erstellen aus.
5. Gehen Sie auf der Seite „Konfigurationsdetails definieren“ unter „Matchmaking-Konfigurationsdetails“ wie folgt vor:

   a. Geben Sie unter Name einen Matchmaker-Namen ein, anhand dessen Sie ihn in einer Liste und in Metriken leichter identifizieren können. Der Name des Matchmakers muss innerhalb der Region eindeutig sein. Matchmaking-Anfragen geben anhand seines Namens und seiner Region an, welcher Matchmaker verwendet werden soll.

   b. (Optional) Fügen Sie unter Beschreibung eine Beschreibung hinzu, um den Matchmaker leichter identifizieren zu können.

   c. Wählen Sie unter Regelsatz einen Regelsatz aus der Liste aus, den Sie mit dem Matchmaker verwenden möchten. Die Liste enthält alle Regelsätze, die Sie in der aktuellen Region erstellt haben.

   d. Wählen Sie für FlexMatchden Modus Standalone. Dies weist darauf hin, dass Sie über einen benutzerdefinierten Mechanismus zum Starten neuer Spielsitzungen auf einer Hosting-Lösung außerhalb von verfügenAmazon GameLift Servers.
6. Wählen Sie Weiter aus.
7. Gehen Sie auf der Seite „Einstellungen konfigurieren“ unter Matchmaking-Einstellungen wie folgt vor:

   a. Lege unter Zeitlimit für Anfragen die maximale Zeit in Sekunden fest, die der Matchmaker für jede Anfrage benötigt, um ein Match abzuschließen. Matchmaking-Anfragen, die diese Zeit überschreiten, werden abgelehnt.

   b. (Optional) Wählen Sie unter Optionen zur Annahme eines Spiels für Annahme erforderlich die Option Erforderlich aus, wenn Sie möchten, dass jeder Spieler in einem vorgeschlagenen Spiel aktiv die Teilnahme an dem Spiel akzeptiert. Wenn Sie

diese Option auswählen, geben Sie unter Zeitlimit für die Annahme an, wie lange (in Sekunden) der Matchmaker auf Spielerzustimmungen warten soll, bevor er das Spiel absagt.

8. (Optional) Gehen Sie unter Einstellungen für Event-Benachrichtigungen wie folgt vor:

   a. (Optional) Wählen Sie als SNS-Thema ein Amazon SNS SNS-Thema für den Empfang von Matchmaking-Event-Benachrichtigungen aus. Wenn Sie noch kein SNS-Thema eingerichtet haben, können Sie dieses später auswählen, indem Sie die Matchmaking-Konfiguration bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten.

   b. (Optional) Geben Sie unter Benutzerdefinierte Event-Daten alle benutzerdefinierten Daten, die Sie diesem Matchmaker zuordnen möchten, im Event-Messaging ein. FlexMatchschließt diese Daten in jedes Ereignis ein, das mit dem Matchmaker verknüpft ist.

9. (Optional) Füge unter Tags Tags hinzu, die dir helfen, deine AWS Ressourcen zu verwalten und nachzuverfolgen.
10. Wählen Sie Weiter aus.
11. Überprüfen Sie auf der Seite Überprüfen und erstellen Ihre Auswahl und wählen Sie dann Erstellen aus. Nach erfolgreicher Erstellung ist der Matchmaker bereit, Matchmaking-Anfragen anzunehmen.

AWS CLI

Um eine Matchmaking-Konfiguration mit dem zu erstellen AWS CLI, öffnen Sie ein Befehlszeilenfenster und definieren Sie mit dem create-matchmaking-configurationBefehl einen neuen Matchmaker.

Dieser Beispielbefehl erstellt eine neue Matchmaking-Konfiguration für einen eigenständigen Matchmaker, die die Zustimmung des Spielers erfordert.

```
aws gamelift create-matchmaking-configuration \
    --name "SampleMatchamker123" \
    --description "The sample test matchmaker with acceptance" \
    --flex-match-mode STANDALONE \
    --rule-set-name "MyRuleSetOne" \
    --request-timeout-seconds 120 \
    --acceptance-required \
    --acceptance-timeout-seconds 30 \
```

```
    --notification-target "arn:aws:sns:us-
west-2:111122223333:My_Matchmaking_SNS_Topic"
```

Wenn die Anfrage zur Erstellung der Matchmaking-Konfiguration erfolgreich ist, wird ein MatchmakingConfigurationObjekt mit den Einstellungen Amazon GameLift Servers zurückgegeben, die Sie für den Matchmaker angefordert haben. Der neue Matchmaker ist bereit, Matchmaking-Anfragen anzunehmen.

Tutorial: Bearbeiten Sie eine Matchmaking-Konfiguration

Um eine Matchmaking-Konfiguration zu bearbeiten, wählen Sie in der Navigationsleiste Matchmaking-Konfigurationen und wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie bearbeiten möchten. Sie können jedes Feld in einer vorhandenen Konfiguration aktualisieren, mit Ausnahme des Namens.

Bei der Aktualisierung eines Konfigurationsregelsatzes kann ein neuer Regelsatz aus den folgenden Gründen inkompatibel sein, wenn bereits aktive Matchmaking-Tickets vorhanden sind:

- Neue oder andere Teamnamen oder Anzahl von Teams
- Neue Spielerattribute
- Änderungen an bestehenden Spielerattributen

Um diese Änderungen an Ihrem Regelsatz vorzunehmen, erstellen Sie eine neue Matchmaking-Konfiguration mit dem aktualisierten Regelsatz.

FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten

Sie können Ereignisbenachrichtigungen verwenden, um den Status einzelner Matchmaking-Anfragen zu verfolgen. Alle Spiele, die sich in der Produktion befinden oder sich in der Vorproduktion befinden und umfangreiche Matchmaking-Aktivitäten beinhalten, sollten Event-Benachrichtigungen verwenden.

Es gibt zwei Optionen für die Einrichtung von Ereignisbenachrichtigungen.

- Lassen Sie Ihren Matchmaker Event-Benachrichtigungen zu einem Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS) -Thema veröffentlichen.
- Verwenden Sie automatisch veröffentlichte EventBridge Amazon-Ereignisse und die zugehörigen Tools für die Verwaltung von Veranstaltungen.

Eine Liste der FlexMatch Ereignisse, die ausgelöst werdenAmazon GameLift Servers, finden Sie unterFlexMatchMatchmaking-Ereignisse.

> **Important**
>
> Für Matchmaking-Systeme mit hohem Volumen empfehlen wir die Verwendung von Amazon SNS SNS-Standardthemen (ohne FIFO) anstelle von FIFO-Themen. Für FIFO-Themen gelten niedrigere Veröffentlichungslimits als für Standardthemen, was bei hoher Auslastung zu eingeschränkten Ausnahmen führen kann. Wenn Sie bei FIFO-Themen eine Drosselung feststellen, können Sie Benachrichtigungen verlieren. FlexMatch

> **Note**
>
> Amazon GameLift Serversverarbeitet automatisch Amazon SNS SNS-Zustellungsfehler und Drosselungen mit integrierter Wiederholungslogik. Wenn Amazon SNS Drosselungsfehler oder vorübergehende Ausfälle zurückgibt, Amazon GameLift Servers versucht Amazon SNS erneut, die Benachrichtigung mit fortschreitenden Verzögerungen zwischen den Versuchen zuzustellen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass Ereignisbenachrichtigungen zuverlässig zugestellt werden. Benachrichtigungen können jedoch verloren gehen, wenn nach allen Wiederholungsversuchen weiterhin Fehler auftreten, oder wenn es sich um Fehler handelt, die nicht wiederholt werden können, wie z. B. Autorisierungsfehler oder fehlende Themen.

Themen

- Richten Sie Ereignisse ein EventBridge
- Tutorial: Ein Amazon SNS SNS-Thema einrichten
- Richten Sie ein SNS-Thema mit serverseitiger Verschlüsselung ein
- Konfigurieren Sie ein Themenabonnement, um eine Lambda-Funktion aufzurufen

Richten Sie Ereignisse ein EventBridge

Amazon GameLift Serversveröffentlicht automatisch alle Matchmaking-Events auf Amazon EventBridge. Mit können Sie Regeln einrichten EventBridge, nach denen Matchmaking-Ereignisse zur Verarbeitung an Ziele weitergeleitet werden. Sie können beispielsweise eine Regel festlegen,

um das Ereignis "PotentialMatchCreated" an eine AWS Lambda Funktion weiterzuleiten, die Spielerakzeptanz verarbeitet. Weitere Informationen finden Sie unter Was ist Amazon EventBridge?

> **Note**
>
> Wenn Sie Ihre Matchmaker konfigurieren, lassen Sie das Feld für das Benachrichtigungsziel leer oder verweisen Sie auf ein SNS-Thema, wenn Sie EventBridge sowohl Amazon SNS als auch Amazon SNS verwenden möchten.

Tutorial: Ein Amazon SNS SNS-Thema einrichten

Sie können alle Ereignisse, die ein FlexMatch Matchmaker generiert, zu einem Amazon SNS SNS-Thema Amazon GameLift Servers veröffentlichen lassen.

Um ein SNS-Thema für Ereignisbenachrichtigungen zu erstellen Amazon GameLift Servers

1. Öffnen Sie die Amazon-SNS-Konsole.
2. Wählen Sie im Navigationsbereich Themen aus.
3. Klicken Sie auf der Seite Themen auf Thema erstellen.
4. Erstellen Sie ein Thema in der -Konsole. Weitere Informationen finden Sie unter So erstellen Sie ein Thema mit dem AWS-Managementkonsole im Amazon Simple Notification Service Developer Guide.
5. Wählen Sie auf der Detailseite für Ihr Thema die Option Bearbeiten aus.
6. (Optional) Erweitern Sie auf der Seite Bearbeiten für Ihr Thema die Option Zugriffsrichtlinie und fügen Sie dann die fett gedruckte Syntax aus der folgenden AWS Identity and Access Management (IAM-) Richtlinienanweisung am Ende Ihrer vorhandenen Richtlinie hinzu. (Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird hier die gesamte Richtlinie angezeigt.) Achten Sie darauf, die Amazon Resource Name (ARN) -Details für Ihr eigenes SNS-Thema und Ihre Amazon GameLift Servers Matchmaking-Konfiguration zu verwenden.

   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": "111122223333"
        }
      }
    },
    {
      "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:matchmakingconfiguration/your_configuration_name"
        }
      }
    }
  ]
}
```

7. Wählen Sie Änderungen speichern aus.

Richten Sie ein SNS-Thema mit serverseitiger Verschlüsselung ein

Sie können serverseitige Verschlüsselung (SSE) verwenden, um vertrauliche Daten in verschlüsselten Themen zu speichern. SSE schützt den Inhalt von Nachrichten in Amazon SNS SNS-Themen mithilfe von Schlüsseln, die in AWS Key Management Service (AWS KMS) verwaltet werden. Weitere Informationen zur serverseitigen Verschlüsselung mit Amazon SNS finden Sie unter Verschlüsselung im Ruhezustand im Amazon Simple Notification Service Developer Guide.

Um ein SNS-Thema mit serverseitiger Verschlüsselung einzurichten, lesen Sie sich die folgenden Themen durch:

- Schlüssel erstellen im Entwicklerhandbuch AWS Key Management Service
- SSE für ein Thema im Amazon Simple Notification Service Developer Guide aktivieren

Verwenden Sie beim Erstellen Ihres KMS-Schlüssels die folgende KMS-Schlüsselrichtlinie:

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Principal": {
    "Service": "gamelift.amazonaws.com"
  },
  "Action": [
      "kms:Decrypt",
      "kms:GenerateDataKey"
  ],
  "Resource": "*",
  "Condition": {
      "ArnLike": {
        "aws:SourceArn":
 "arn:aws:gamelift:your_region:your_account:matchmakingconfiguration/
your_configuration_name"
      },
      "StringEquals": {
        "kms:EncryptionContext:aws:sns:topicArn":
 "arn:aws:sns:your_region:your_account:your_sns_topic_name"
      }
  }
}
```

Konfigurieren Sie ein Themenabonnement, um eine Lambda-Funktion aufzurufen

Sie können eine Lambda-Funktion mithilfe von Ereignisbenachrichtigungen aufrufen, die in Ihrem Amazon SNS SNS-Thema veröffentlicht wurden. Achten Sie bei der Konfiguration des Matchmakers darauf, das Benachrichtigungsziel auf den ARN Ihres SNS-Themas festzulegen.

Die folgende AWS CloudFormation Vorlage konfiguriert ein Abonnement für ein SNS-Thema mit dem Namen, um eine `MyFlexMatchEventTopic` Lambda-Funktion mit dem Namen aufzurufen. `FlexMatchEventHandlerLambdaFunction` Die Vorlage erstellt eine IAM-Berechtigungsrichtlinie, die das Schreiben in das Amazon GameLift Servers SNS-Thema ermöglicht. Die Vorlage fügt dann Berechtigungen für das SNS-Thema hinzu, um die Lambda-Funktion aufzurufen.

```
FlexMatchEventTopic:
  Type: "AWS::SNS::Topic"
  Properties:
    KmsMasterKeyId: alias/aws/sns #Enables server-side encryption on the topic using an
 AWS managed key
    Subscription:
      - Endpoint: !GetAtt FlexMatchEventHandlerLambdaFunction.Arn
        Protocol: lambda
    TopicName: MyFlexMatchEventTopic

FlexMatchEventTopicPolicy:
  Type: "AWS::SNS::TopicPolicy"
  DependsOn: FlexMatchEventTopic
  Properties:
    PolicyDocument:
      Version: "2012-10-17"
      Statement:
        - Effect: Allow
          Principal:
            Service: gamelift.amazonaws.com
          Action:
            - "sns:Publish"
          Resource: !Ref FlexMatchEventTopic
    Topics:
      - Ref: FlexMatchEventTopic

FlexMatchEventHandlerLambdaPermission:
  Type: "AWS::Lambda::Permission"
  Properties:
```

```
    Action: "lambda:InvokeFunction"
    FunctionName: !Ref FlexMatchEventHandlerLambdaFunction
    Principal: sns.amazonaws.com
    SourceArn: !Ref FlexMatchEventTopic
```

Bereite dein Spiel vor für FlexMatch

Verwenden Sie Amazon GameLift Servers FlexMatch um deinen Spielen Funktionen zum Spieler-Matchmaking hinzuzufügen. Sie können Folgendes verwenden … FlexMatch mit einem verwalteten Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung oder als eigenständiger Service mit einer anderen Hosting-Lösung. Wenn Sie hinzufügen möchten FlexMatch zu einem Amazon GameLift Servers FleetIQ Lösung, verwenden Sie es als eigenständigen Dienst. Weitere Informationen darüber, wie FlexMatch funktioniert, sieheWie Amazon GameLift Servers FlexMatch funktioniert.

Matchmaking-Lösungen erfordern die folgenden Arbeiten:

- Erstellen Sie einen Matchmaker mit Ihren benutzerdefinierten Matchmaking-Regeln. Weitere Informationen zum Erstellen des Matchmakers finden Sie unter. Einen Matchmaker bauen Amazon GameLift Servers FlexMatch
- Aktualisiere deinen Spielclient, damit Spieler ein Match anfragen können.
- Für Spiele, die Folgendes verwenden Amazon GameLift Servers Hosten: Aktualisiere deinen Spieleserver, um Spieldaten zu verwalten, und fülle optional leere Plätze bei Spielen wieder auf.

In den Themen in diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihren Spielclients und Spielservern Matchmaking-Unterstützung hinzufügen können.

In der Roadmap finden Sie Ihre bevorzugten FlexMatch Matchmaking-Lösung:

- Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu
- Roadmap: Erstellen Sie eine eigenständige Matchmaking-Lösung mit FlexMatch

FlexMatchZu einem Spielclient hinzufügen

In diesem Thema wird beschrieben, wie Sie Ihren clientseitigen FlexMatch Spielkomponenten Matchmaking-Funktionen hinzufügen können.

Wir empfehlen dringend, dass dein Spielclient über einen Backend-Spieledienst Matchmaking-Anfragen stellt. Indem du diese vertrauenswürdige Quelle für deine Kommunikation mit dem Amazon GameLift Servers Dienst verwendest, kannst du dich leichter vor Hacking-Versuchen und gefälschten Spielerdaten schützen. Wenn Ihr Spiel einen Sitzungsverzeichnisdienst hat, ist dies eine gute Option für die Bearbeitung von Matchmaking-Anforderungen. Die Verwendung eines

Backend-Spieledienstes für alle Aufrufe des Amazon GameLift Servers Dienstes ist eine bewährte Methode, wenn Sie ihn FlexMatch zusammen mit dem Amazon GameLift Servers Hosting und als eigenständigen Dienst verwenden.

Clientseitige Updates sind erforderlich, unabhängig davon, ob Sie ihn FlexMatch zusammen mit Amazon GameLift Servers verwaltetem Hosting oder als eigenständigen Dienst mit einer anderen Hosting-Lösung verwenden. Fügen Sie mithilfe der Service-API fürAmazon GameLift Servers, die Teil des AWS SDK ist, die folgenden Funktionen hinzu:

- Fordere Spielersuche für einen oder mehrere Spieler an (erforderlich). Je nach deinen Regeln für die Spielerzuweisung sind für diese Anfrage möglicherweise bestimmte spielerspezifische Daten erforderlich, darunter Spielerattribute und Latenz.
- Verfolge den Status einer Matchmaking-Anfrage (erforderlich). Im Allgemeinen erfordert diese Aufgabe die Einrichtung einer Ereignisbenachrichtigung.
- Beantragen Sie die Zustimmung eines Spielers für ein geplantes Spiel (optional). Diese Funktion erfordert zusätzliche Interaktion mit einem Spieler, um Spieldetails anzuzeigen und es ihm zu ermöglichen, das Spiel anzunehmen oder abzulehnen.
- Ruft Verbindungsinformationen zur Spielsitzung ab und tretet dem Spiel bei (erforderlich). Nachdem eine Spielsitzung für das neue Spiel gestartet wurde, rufen Sie die Verbindungsinformationen für die Spielsitzung ab und stellen Sie damit eine Verbindung zur Spielsitzung her.

Erforderliche clientseitige Aufgaben

Bevor du deinem Spiel clientseitige Funktionen hinzufügen kannst, musst du die folgenden Aufgaben erledigen:

- Fügen Sie das AWS SDK zu Ihrem Backend-Service hinzu. Ihr Back-End-Dienst verwendet Funktionen in der Amazon GameLift Servers API, die Teil des AWS SDK ist. Weitere Informationen Amazon GameLift Servers SDKs zum AWS SDK und zum Herunterladen der neuesten Version finden Sie unter Kundenservices. API-Beschreibungen und Funktionen finden Sie unterAmazon GameLift ServersFlexMatchAPI-Referenz (AWS SDK).
- Richten Sie ein Matchmaking-Ticketsystem ein. Alle Matchmaking-Anfragen müssen eine eindeutige Ticket-ID haben. Erstellen Sie einen Mechanismus zum Generieren eindeutiger Tickets IDs und weisen Sie sie Matchanfragen zu. Für eine Ticket-ID kann ein beliebiges Zeichenfolgenformat mit maximal 128 Zeichen verwendet werden.

- Sammeln Sie Informationen über Ihren Matchmaker. Holen Sie sich die folgenden Informationen aus Ihrer Matchmaking-Konfiguration und Ihrem Regelsatz.
  - Name der Matchmaking-Konfigurationsressource.
  - Die Liste der Spielerattribute, die im Regelsatz definiert sind.
- Spielerdaten abrufen. Richten Sie eine Möglichkeit ein, relevante Daten für jeden Spieler abzurufen, die Sie in Ihre Matchmaking-Anfragen aufnehmen können. Sie benötigen die Werte der Spieler-ID und der Spielerattribute. Wenn Ihr Regelsatz Latenzregeln enthält oder Sie Latenzdaten für die Durchführung von Spielsitzungen verwenden möchten, erfassen Sie Latenzdaten für jeden geografischen Standort, an dem der Spieler wahrscheinlich in ein Spiel aufgenommen wird. Verwenden Sie die UDP-Ping-Beacons, um Amazon GameLift Servers genaue Latenzmessungen zu erhalten. Mit diesen Endpunkten können Sie die tatsächliche UDP-Netzwerklatenz zwischen den Spielergeräten und den einzelnen potenziellen Hosting-Standorten messen, was zu genaueren Platzierungsentscheidungen führt als mit ICMP-Pings. Weitere Informationen zur Verwendung von UDP-Ping-Beacons zur Messung der Latenz finden Sie unter UDP-Ping-Beacons.

Fordere Matchmaking für Spieler an

Fügen Sie Ihrem Spiel-Backend-Service Code hinzu, um Matchmaking-Anfragen an einen Matchmaker zu verwalten. FlexMatch Das Anfordern von FlexMatch Matchmaking ist für Spiele, die FlexMatch zusammen mit Amazon GameLift Servers Hosting verwendet werden, und für Spiele, die FlexMatch als eigenständige Lösung verwendet werden, identisch.

Um eine Matchmaking-Anfrage zu erstellen:

Rufen Sie die Amazon GameLift Servers API StartMatchmakingauf. Jede Anforderung muss die folgenden Informationen enthalten.

Matchmaker

Name der Matchmaking-Konfiguration, die für die Anforderung verwendet werden soll. FlexMatch platziert jede Anforderung im Pool für den angegebenen Matchmaker. Die Anforderung wird abhängig von der jeweiligen Konfiguration des Matchmaker verarbeitet. Dies umfasst das Erzwingen eines Zeitlimits, ob die Spieler-Akzeptanz von Matches angefordert werden soll, welche Warteschlange beim Platzieren einer resultierenden Spielsitzung verwendet werden soll usw. Weitere Informationen zu Matchmakern und Regelsätzen finden Sie unter Entwirf einen FlexMatch Matchmaker.

Ticket-ID

Eine der Anforderung zugewiesene eindeutige Ticket-ID. Alles im Zusammenhang mit der Anforderung, u. a. auch Ereignisse und Benachrichtigungen, referenziert die Ticket-ID.

Spielerdaten

Liste der Spieler, für die Sie ein Match erstellen möchten. Wenn einer der Spieler in der Anforderung die Match-Anforderungen nicht erfüllt, führt die Matchmaking-Anforderung basierend auf den Match-Regeln und Latenzminimalen nie zu einem erfolgreichen Match. Sie können bis zu zehn Spieler in eine Match-Anforderung aufnehmen. Wenn mehrere Spieler in einer Anforderung vorhanden sind, versucht FlexMatch, ein einzelnes Match zu erstellen und alle Spieler demselben Team zuzuweisen (zufällig ausgewählt). Wenn eine Anforderung zu viele Spieler enthält, um in eines der Match-Teams zu passen, wird die Anforderung nicht abgeglichen. Wenn Sie beispielsweise Ihren Matchmaker so eingerichtet haben, dass 2v2-Matches (zwei Teams mit zwei Spielern) erstellt werden, können Sie keine Matchmaking-Anforderung senden, die mehr als zwei Spieler enthält.

> **Note**
>
> Ein Spieler (identifiziert durch die Spieler-ID) kann jeweils nur in eine aktive Matchmaking-Anforderung aufgenommen werden. Wenn Sie eine neue Anforderung für einen Spieler erstellen, werden alle aktiven Matchmaking-Tickets mit derselben Spieler-ID automatisch storniert.

Schließen Sie für jeden aufgelisteten Spieler die folgenden Daten ein:

- Spieler-ID — Jeder Spieler muss eine eindeutige Spieler-ID haben, die Sie generieren. Siehe Spieler generieren IDs.

> **Important**
>
> Wenn du eine neue Matchmaking-Anfrage erstellst, die eine Spieler-ID enthält, die bereits in einer bestehenden aktiven Matchmaking-Anfrage enthalten ist, wird die bestehende Anfrage automatisch storniert. Für die stornierte Anfrage wird jedoch kein `MatchmakingCancelled` Event gesendet. Um den Status vorhandener Matchmaking-Anfragen zu überwachen, können Sie DescribeMatchmakingden Status der Anfrage in seltenen Intervallen (30-60 Sekunden) abfragen. Für die stornierte Anfrage wird

der Status `CANCELLED` mit dem Grund angezeigt. `Cancelled due to duplicate player`

- Spielerattribute — Wenn der verwendete Matchmaker Spielerattribute verlangt, muss die Anfrage diese Attribute für jeden Spieler angeben. Die erforderlichen Spielerattribute sind im Regelsatz des Matchmakers definiert, in dem auch der Datentyp für das Attribut angegeben wird. Ein Spielerattribut ist nur dann optional, wenn der Regelsatz einen Standardwert für das Attribut angibt. Wenn die Match-Anforderung nicht die erforderlichen Attribute für alle Spieler bereitstellt, kann die Matching-Anforderung niemals erfolgreich sein. Weitere Informationen zu Matchmaker-Regelsätzen und Spielerattributen finden Sie unter Baue ein FlexMatch Regelsatz und FlexMatchBeispiele für Regelsätze.
- Spielerlatenzen — Wenn der verwendete Matchmaker über eine Spielerlatenzregel verfügt, muss in der Anfrage die Latenz für jeden Spieler angegeben werden. Bei Player-Latenzdaten handelt es sich um eine Liste mit einem oder mehreren Werten pro Spieler. Dadurch wird die Latenzerfahrung des Spielers für Regionen in der Warteschlange des Matchmakers darstellt. Wenn in der Anforderung keine Latenzwerte für einen Spieler enthalten sind, kann der Spieler in kein Match aufgenommen werden. Die Anforderung schlägt fehl. Verwenden Sie die Amazon GameLift Servers UDP-Ping-Beacons, um genaue Latenzmessungen zu erhalten. Mit diesen Endpunkten können Sie die tatsächliche UDP-Netzwerklatenz zwischen Player-Geräten und einem potenziellen Hosting-Standort messen, was zu genaueren Platzierungsentscheidungen führt als mit ICMP-Pings. Weitere Informationen zur Verwendung von UDP-Ping-Beacons zur Messung der Latenz finden Sie unter UDP-Ping-Beacons.

Um Details zur Matchanfrage abzurufen

Nachdem eine Spielanfrage gesendet wurde, können Sie die Details der Anfrage einsehen, indem Sie DescribeMatchmakingmit der Ticket-ID der Anfrage anrufen. Dieser Aufruf gibt Informationen zur Anforderung zurück, u. a. den aktuellen Status. Sobald eine Anforderung erfolgreich abgeschlossen wurde, enthält das Ticket die Informationen, die der Spiele-Client zum Verbinden mit dem Match benötigt.

Um eine Spielanfrage zu stornieren

Sie können eine Matchmaking-Anfrage jederzeit stornieren, indem Sie StopMatchmakingmit der Ticket-ID der Anfrage anrufen.

Verfolgen Sie Matchmaking-Ereignisse

Richten Sie Benachrichtigungen ein, um Ereignisse zu verfolgen, die Amazon GameLift Servers für Matchmaking-Prozesse ausgibt. Sie können Benachrichtigungen entweder direkt einrichten, indem Sie ein SNS-Thema erstellen, oder Amazon EventBridge verwenden. Weitere Informationen zur Einrichtung von Benachrichtigungen finden Sie unter FlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten. Nachdem Sie Benachrichtigungen eingerichtet haben, fügen Sie Ihrem Client-Service einen Listener hinzufügen, der die Ereignisse erkennt und gegebenenfalls auf sie reagiert.

Es ist auch eine gute Idee, Benachrichtigungen zu sichern, indem Sie nach einem erheblichen Zeitraum ohne Benachrichtigung regelmäßig Statusaktualisierungen abfragen. Um eine Beeinträchtigung der Matchmaking-Leistung zu minimieren, stellen Sie sicher, mit dem Abfragen mindestens 30 Sekunden ab dem Senden des Matchmaking-Tickets oder der zuletzt erhaltenen Benachrichtigung zu warten.

Rufen Sie ein Ticket für eine Matchmaking-Anfrage ab, einschließlich des aktuellen Status, indem Sie DescribeMatchmakingmit der Ticket-ID der Anfrage anrufen. Wir empfehlen Abfragen nicht öfter als einmal alle 10 Sekunden. Diese Methode ist nur für Entwicklungsszenarien mit geringem Datenaufkommen bestimmt.

> **Note**
>
> Vor einer Matchmaking-Nutzung mit hohem Datenaufkommen, wie z. B. bei Vorproduktions-Lasttests, sollten Sie Ihr Spiel mit Ereignisbenachrichtigungen einrichten. Bei allen veröffentlichen Versionen von Spielen sollten unabhängig vom Datenaufkommen Benachrichtigungen verwendet werden. Die Methode der stetigen Abfragen eignet sich nur für Spiele in Entwicklung mit geringer Matchmaking-Nutzung.

Bitte um Spielerakzeptanz

Wenn Sie einen Matchmaker mit aktivierter Spieler-Akzeptanz verwenden, fügen Sie Ihrem Client-Service Code zur Verwaltung des Spieler-Akzeptanzvorgangs hinzu. Das Verfahren zur Verwaltung der Spielerakzeptanz ist identisch für Spiele, die FlexMatch mit Amazon GameLift Servers verwaltetem Hosting verwendet werden, und für Spiele, die FlexMatch als eigenständige Lösung verwendet werden.

Anfordern der Spieler-Akzeptanz für ein vorgeschlagenes Match:

1. Stellen Sie fest, wenn ein vorgeschlagenes Match Spieler-Akzeptanz benötigt. Überwachen Sie das Matchmaking-Ticket, um zu erkennen, wann sich der Status in `REQUIRES_ACCEPTANCE` ändert. Eine Änderung dieses Status löst das FlexMatch Ereignis aus. `MatchmakingRequiresAcceptance`
2. Fordern Sie Akzeptanz von allen Spielern an. Erstellen Sie eine Methode, mit der Sie jedem Spieler im Matchmaking-Ticket die vorgeschlagenen Match-Details präsentieren können. Spieler müssen angeben können, ob sie das vorgeschlagene Match annehmen oder ablehnen. Sie können Spieldetails telefonisch abrufen DescribeMatchmaking. Spieler haben begrenzt Zeit zu reagieren, bevor der Matchmaker den Match-Vorschlag zurückzieht und weitersucht.
3. Melden Sie die Spielerantworten an FlexMatch. Melde Spielerantworten, indem du entweder AcceptMatchmit Annehmen oder Ablehnen anrufst. Alle Spieler in einer Matchmaking-Anforderung müssen das Match akzeptieren, damit es weitergeführt wird.
4. Verarbeiten Sie Tickets mit fehlgeschlagenen Zusagen. Eine Anforderung schlägt fehl, wenn ein oder mehrere Spieler im vorgeschlagenen Match entweder das Match abgelehnt oder nicht innerhalb des Zeitlimits für die Akzeptanz reagiert haben. Tickets für Spieler, die das Spiel akzeptiert haben, werden automatisch an den Ticketpool zurückgegeben. Tickets für Spieler, die das Spiel nicht akzeptiert haben, gehen in den Status FAILURE über und werden nicht mehr bearbeitet. Bei Tickets mit mehreren Spielern gilt: Wenn ein Spieler auf dem Ticket das Spiel nicht akzeptiert hat, schlägt das gesamte Ticket fehl.

Mit einem Spiel verbinden

Fügen Sie Ihrem Kundenservice Code hinzu, um einen erfolgreich erstellten Treffer (Status `COMPLETED` oder Ereignis`MatchmakingSucceeded`) zu verarbeiten. Dies umfasst die Benachrichtigung der Spieler des Matches und die Übergabe von Verbindungsinformationen an deren Spiele-Clients.

Bei Spielen, die Amazon GameLift Servers verwaltetes Hosting verwenden, werden die Verbindungsinformationen zur Spielsitzung dem Matchmaking-Ticket hinzugefügt, wenn eine Matchmaking-Anfrage erfolgreich bearbeitet wurde. Rufen Sie uns an, um ein ausgefülltes Matchmaking-Ticket abzurufen. DescribeMatchmaking Verbindungsinformationen umfassen die IP-Adresse und den Port der Spielsitzung sowie eine Spielersitzungs-ID für jede Spieler-ID. Weitere Informationen finden Sie unter GameSessionConnectionInfo. Ihr Spielclient kann diese Informationen verwenden, um sich direkt mit der Spielsitzung für das Spiel zu verbinden. Die

Verbindungsanfrage sollte eine Spielersitzungs-ID und eine Spieler-ID enthalten. Diese Daten verknüpfen den verbundenen Spieler mit den Spieldaten der Spielsitzung, zu denen auch die Teamzuweisungen gehören (siehe GameSession).

Bei Spielen, die andere Hosting-Lösungen verwenden Amazon GameLift ServersFleetIQ, müssen Sie einen Mechanismus einbauen, der es Spielern ermöglicht, sich mit der entsprechenden Spielsitzung zu verbinden.

Beispiele für Matchmaking-Anfragen

Die folgenden Codefragmente erstellen Matchmaking-Anfragen für verschiedene Matchmaker. Wie beschrieben, muss eine Anforderung die Spielerattribute bereitstellen, die laut dem definierten Matchmaker-Regelsatz für den aktuell verwendeten Matchmaker erforderlich sind. Das bereitgestellte Attribut muss den gleichen Datentyp, die gleiche Zahl (N) oder die gleiche Zeichenfolge (S) wie im Regelsatz definiert verwenden.

```
# Uses matchmaker for two-team game mode based on player skill level
def start_matchmaking_for_cowboys_vs_aliens(config_name, ticket_id, player_id, skill,
 team):
    response = gamelift.start_matchmaking(
        ConfigurationName=config_name,
        Players=[{
            "PlayerAttributes": {
                "skill": {"N": skill}
            },
            "PlayerId": player_id,
            "Team": team
        }],
        TicketId=ticket_id)

# Uses matchmaker for monster hunter game mode based on player skill level
def start_matchmaking_for_players_vs_monster(config_name, ticket_id, player_id, skill,
 is_monster):
    response = gamelift.start_matchmaking(
        ConfigurationName=config_name,
        Players=[{
            "PlayerAttributes": {
                "skill": {"N": skill},
                "desiredSkillOfMonster": {"N": skill},
                "wantsToBeMonster": {"N": int(is_monster)}
            },
            "PlayerId": player_id
```

```
        }],
        TicketId=ticket_id)

# Uses matchmaker for brawler game mode with latency
def start_matchmaking_for_three_team_brawler(config_name, ticket_id, player_id, skill,
 role):
    response = gamelift.start_matchmaking(
        ConfigurationName=config_name,
        Players=[{
            "PlayerAttributes": {
                "skill": {"N": skill},
                "character": {"S": [role]},
            },
            "PlayerId": player_id,
            "LatencyInMs": { "us-west-2": 20}
        }],
        TicketId=ticket_id)

# Uses matchmaker for multiple game modes and maps based on player experience
def start_matchmaking_for_multi_map(config_name, ticket_id, player_id, skill, maps,
 modes):
    response = gamelift.start_matchmaking(
        ConfigurationName=config_name,
        Players=[{
            "PlayerAttributes": {
                "experience": {"N": skill},
                "gameMode": {"SL": modes},
                "mapPreference": {"SL": maps}
            },
            "PlayerId": player_id
        }],
        TicketId=ticket_id)
```

FlexMatchZu einem Amazon GameLift Servers -gehosteten Spieleserver hinzufügen

Wenn ein Spiel Amazon GameLift Servers erstellt wird, generiert es eine Reihe von Spielergebnisdaten, die wichtige Spielerzuweisungsdetails, einschließlich der Teamzuweisungen, beschreiben. Ein Spieleserver verwendet diese Daten sowie andere Informationen zur Spielsitzung, wenn er eine neue Spielsitzung startet, um das Spiel auszurichten.

Für Spieleserver, die gehostet werden von Amazon GameLift Servers

Das Amazon GameLift Servers fordert einen Spieleserver-Prozess auf, eine Spielsitzung zu starten. Es liefert ein GameSessionObjekt, das die Art der zu erstellenden Spielsitzung beschreibt und spielerspezifische Informationen, einschließlich Spieldaten, enthält.

Für Spieleserver, die auf anderen Lösungen gehostet werden

Nach erfolgreicher Bearbeitung einer Matchmaking-Anfrage wird ein Ereignis Amazon GameLift Servers ausgelöst, das die Spielergebnisse enthält. Sie können diese Daten mit Ihrer eigenen Hosting-Lösung verwenden, um eine Spielsitzung für das Spiel zu starten.

Über Matchmaker-Daten

Die Spieldaten enthalten die folgenden Informationen:

- Eine eindeutige Match-ID
- Die ID der Matchmaking-Konfiguration, mit der das Match erstellt wurde
- Die für das Spiel ausgewählten Spieler
- Teamnamen und Teamzuweisungen
- Werte der Spielerattribute, die zur Erstellung des Spiels verwendet wurden. Attribute können auch Informationen liefern, die bestimmen, wie eine Spielsitzung eingerichtet wird. Beispielsweise kann der Spielserver Spielern anhand von Spielerattributen Charaktere zuweisen oder eine Spielkartenpräferenz wählen, die allen Spielern gemeinsam ist. Oder dein Spiel kann bestimmte Funktionen oder Stufen freischalten, die auf dem durchschnittlichen Spielniveau basieren.

In den Spieldaten ist die Latenz der Spieler nicht enthalten. Wenn du Latenzdaten zu aktuellen Spielern benötigst, z. B. für das Auffüllen von Matches, empfehlen wir, neue Daten zu besorgen.

> **Note**
>
> Matchmaker-Daten spezifizieren den vollständigen ARN für die Matchmaking-Konfiguration, der den Konfigurationsnamen, das AWS Konto und die Region identifiziert. Für Spiele, die mit gehostet werdenAmazon GameLift Servers, benötigen Sie nur den Konfigurationsnamen, wenn Sie Match Backfill verwenden. Der Konfigurationsname ist die Zeichenfolge, die auf „:matchmakingconfiguration/“ folgt. Im folgenden Beispiel lautet der Name der Matchmaking-Konfiguration "“. MyMatchmakerConfig

Dieses JSON-Beispiel zeigt einen typischen Matchmaker-Datensatz. Es beschreibt ein Spiel für zwei Spieler, bei dem die Spieler anhand ihrer Fähigkeitswerte und des höchsten erreichten Levels zusammengebracht werden.

```
{
 "matchId":"1111aaaa-22bb-33cc-44dd-5555eeee66ff",
 "matchmakingConfigurationArn":"arn:aws:gamelift:us-
west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MyMatchmakerConfig",
 "teams":[
    {"name":"attacker",
  "players":[
           {"playerId":"4444dddd-55ee-66ff-77aa-8888bbbb99cc",
   "attributes":{
    "skills":{
     "attributeType":"STRING_DOUBLE_MAP",
     "valueAttribute":{"Body":10.0,"Mind":12.0,"Heart":15.0,"Soul":33.0}}
   }
  }]
 },{
  "name":"defender",
  "players":[{
   "playerId":"3333cccc-44dd-55ee-66ff-7777aaaa88bb",
   "attributes":{
    "skills":{
     "attributeType":"STRING_DOUBLE_MAP",
     "valueAttribute":{"Body":11.0,"Mind":12.0,"Heart":11.0,"Soul":40.0}}
   }
  }]
 }]
}
```

Richten Sie einen Spieleserver ein für FlexMatch

Spieleserver, die auf gehostet werden, Amazon GameLift Servers müssen in das Amazon GameLift Servers Server-SDK integriert sein und über Kernfunktionen verfügen, wie unter Amazon GameLift ServersZu deinem Spieleserver hinzufügen beschrieben. Diese Funktionalität ermöglicht es deinem Spieleserver, auf Amazon GameLift Servers Hosting-Ressourcen zu laufen und mit dem Amazon GameLift Servers Dienst zu kommunizieren. In der folgenden Anleitung werden zusätzliche Aufgaben beschrieben, die du ausführen musst, um FlexMatch Funktionen hinzuzufügen.

Zum Hinzufügen FlexMatch zu deinem Spieleserver

1. Verwenden Sie Matchmaking-Daten, wenn Sie Spielsitzungen starten. Ihr Spieleserver implementiert eine Callback-Funktion namens. `onStartGameSession()` Sucht nach dem Erstellen eines Spiels nach einem verfügbaren Spielserver-Prozess und ruft diese Funktion auf, um ihn aufzufordern, eine Spielsitzung für das Spiel zu starten. Amazon GameLift Servers Dieser Aufruf beinhaltet ein Objekt für eine Spielsitzung (GameSession). Ihr Spieleserver verwendet die Informationen zur Spielsitzung, einschließlich der Matchmaker-Daten, um die Spielsitzung zu starten. Weitere Informationen zum Starten einer Spielsitzung findest du unter Starten einer Spielsitzung. Weitere Informationen zu Matchmaker-Daten finden Sie unterÜber Matchmaker-Daten.
2. Verarbeitung von Spieler-Verbindungen. Wenn eine Verbindung zu einem Spiel hergestellt wird, für das ein Match gefunden wurde, verweist ein Spieler-Client auf eine Spieler-ID und eine Spielersitzungs-ID (siehe Neuen Spieler validieren). Richten Sie Ihren Spieleserver so ein, dass er die Spieler-ID verwendet, um einen neuen Spieler mit Spielerinformationen in den Matchmaker-Daten zu verknüpfen. Matchmaker-Daten identifizieren die Teamzuweisung eines Spielers und andere Informationen, die den Spieler im Spiel repräsentieren.
3. Melden von Spielern, die ein Spiel verlassen. Vergewissere dich, dass dein Spieleserver das Server-SDK aufruft, um einen Spieler RemovePlayerSessionzu melden, der verloren gegangen ist. Dieser Schritt ist besonders wichtig, wenn du FlexMatch Backfill verwendest, um leere Felder in bestehenden Spielen zu füllen. Erfahre mehr über die Implementierung von FlexMatch Backfill In. Füllen Sie bestehende Spiele auf mit FlexMatch
4. Fordere neue Spieler auf, bestehende Spiele zu füllen (optional). Entscheide, wie du deine Live-Spiele nachfüllen möchtest. Wenn dein Matchmaker den Backfill-Modus auf „manuell“ eingestellt hat, solltest du deinem Spiel vielleicht Backfill-Unterstützung hinzufügen. Wenn der Backfill-Modus auf „automatisch“ eingestellt ist, musst du ihn möglicherweise für einzelne Spielsitzungen ausschalten können. Wenn zum Beispiel eine Spielsitzung einen bestimmten Punkt im Spiel erreicht hat, möchtest du vielleicht das Auffüllen beenden. Erfahre mehr darüber, wie du Match-Backfill in implementieren kannst. Füllen Sie bestehende Spiele auf mit FlexMatch

Füllen Sie bestehende Spiele auf mit FlexMatch

Match-Backfill nutzt Ihre FlexMatch-Mechanismen, um neue Spieler für vorhandene zugeordnete Spielesitzungen zu finden. Du kannst zwar jederzeit Spieler zu jedem Spiel hinzufügen (siehe Einen Spieler zu einer Spielsitzung hinzufügen), aber das Auffüllen von Matches stellt sicher, dass neue Spieler dieselben Spielkriterien erfüllen wie aktuelle Spieler. Darüber hinaus ordnet das Match-Backfill die neuen Spieler den Teams zu, verwaltet die Spielerakzeptanz und sendet aktualisierte Spielinformationen an den Spieleserver. Weitere Informationen zu Match-Backfill finden Sie in FlexMatchMatchmaking-Prozess.

> **Note**
>
> FlexMatchBackfill ist derzeit nicht für Spiele verfügbar, die Amazon GameLift Servers Realtime

Es gibt zwei Arten von Backfill-Mechanismen:

- Aktiviere das automatische Auffüllen, um Spielsitzungen zu füllen, die mit weniger als der maximal zulässigen Spieleranzahl beginnen. Beim automatischen Auffüllen werden keine Spieler aufgefüllt, die dem Spiel beitreten und dann aussteigen.
- Richten Sie einen manuellen Auffüllmechanismus ein, um Spieler zu ersetzen, die aus einer laufenden Spielsitzung aussteigen. Dieser Mechanismus muss in der Lage sein, einen offenen Slot zu erkennen und eine Auffüllungsanforderung zu generieren, um ihn zu füllen.

Schalten Sie die automatische Auffüllung ein

Mit automatischem Match-Backfill löst Amazon GameLift Servers automatisch eine Backfill-Anforderung aus, wenn eine Spielesitzung mit mindestens einem unbesetzten Spielerplatz beginnt. Diese Funktion ermöglicht es, Spiele zu starten, sobald die Mindestanzahl passender Spieler zustande gekommen ist, und die verbleibenden Plätze später zu besetzen, wenn zusätzliche Spieler zugeordnet werden. Sie können das automatische Backfill jederzeit stoppen.

Stellen Sie sich als Beispiel ein Spiel vor, das sechs bis zehn Spieler aufnehmen kann. FlexMatchlokalisiert zunächst sechs Spieler, bildet das Spiel und startet eine neue Spielsitzung. Beim automatischen Backfill kann die neue Spielesitzung sofort vier weitere Spieler anfordern. Je nach

Spielstil möchten wir möglicherweise, dass neue Spieler jederzeit während der Spielsitzung beitreten können. Oder möglicherweise möchten wir das automatische Backfill nach der Ersteinrichtungsphase und vor Beginn des Gameplays stoppen.

Um automatisches Backfill zu Ihrem Spiel hinzufügen zu können, müssen Sie die folgenden Updates an Ihrem Spiel vornehmen.

1. Aktivieren Sie automatisches Backfill. Automatisches Backfill wird in einer Matchmaking-Konfiguration verwaltet. Wenn diese Option aktiviert ist, wird sie bei allen Spielsitzungen für ein Match verwendet, die mit diesem Matchmaker erstellt werden. Amazon GameLift Servers beginnt mit der Generierung von Backfill-Anforderungen für eine nicht vollständige Spielsitzung, sobald die Spielsitzung auf dem Spiele-Server gestartet wird.

   Um automatisches Backfill zu aktivieren, öffnen Sie eine Match-Konfiguration und legen Sie als Match-Backfill-Modus „AUTOMATIC“ fest. Weitere Details finden Sie unter Erstellen Sie eine Matchmaking-Konfiguration.
2. Aktiviere die Priorisierung von Backfill-Prioritäten. Passen Sie Ihren Matchmaking-Prozess so an, dass Sie dem Ausfüllen von Backfill-Anfragen Priorität einräumen, bevor Sie neue Matches erstellen. Fügen Sie Ihrem Matchmaking-Regelsatz eine Algorithmuskomponente hinzu und setzen Sie die Priorität für das Nachfüllen auf „hoch“. Weitere Details finden Sie unter Passen Sie den Match-Algorithmus an.
3. Aktualisiere die Spielsitzung mit neuen Matchmaker-Daten. Amazon GameLift Serversaktualisiert deinen Spieleserver mithilfe der Server-SDK-Callback-Funktion mit Spielinformationen `onUpdateGameSession` (siehe Serverprozess initialisieren). Fügen Sie Ihrem Spieleserver Code hinzu, um aktualisierte Spielsitzungsobjekte als Folge der Backfill-Aktivität verarbeiten zu können. Weitere Informationen finden Sie unter Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver.
4. Deaktivieren Sie automatisches Backfill für eine Spielsitzung. Sie können sich jederzeit während einer einzelnen Spielsitzung gegen automatisches Backfill entscheiden. Um das automatische Auffüllen zu verhindern, füge deinem Spielclient oder Spieleserver Code hinzu, um den Amazon GameLift Servers API-Aufruf durchzuführen. StopMatchmaking Dieser Aufruf erfordert eine Ticket-ID. Verwenden Sie die Backfill-Ticket-ID aus der neuesten Backfill-Anforderung. Sie erhalten diese Informationen aus den Spielsitzung-Matchmaking-Daten, die wie im vorherigen Schritt beschrieben aktualisiert werden.

Generieren Sie manuelle Backfill-Anfragen von einem Spieleserver

Du kannst Match-Backfill-Anfragen manuell über den Spielserverprozess initiieren, der die Spielsitzung hostet. Der Serverprozess enthält die meisten up-to-date Informationen über Spieler, die mit dem Spiel verbunden sind, und über den Status leerer Spielerplätze.

In diesem Thema wird davon ausgegangen, dass Sie bereits die notwendigen FlexMatch-Komponenten erstellt und erfolgreich Matchmaking-Prozesse zu Ihrem Spieleserver und einem clientseitigen Spieleservice hinzugefügt haben. Weitere Details zur Einrichtung von FlexMatch finden Sie unter Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu.

Um Match-Backfill für Ihr Spiel zu ermöglichen, fügen Sie die folgenden Funktionen hinzu:

- Senden Sie Matchmaking-Backfill-Anforderungen an einen Matchmaker und verfolgen Sie den Status der Anfragen.
- Aktualisieren Sie die Spielinformationen für die Spielsitzung. Siehe Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver.

Wie andere Serverfunktionen verwendet auch ein Spielserver das Amazon GameLift Servers-Server-SDK. Dieses SDK ist in C++ und C# verfügbar.

Um Match-Backfill-Anforderungen von Ihrem Spielserver zu erstellen, führen Sie die folgenden Aufgaben aus.

1. Lösen Sie eine Match-Backfill-Anforderung aus. Normalerweise wollen Sie eine Backfill-Anforderung auslösen, wenn ein passendes Spiel einen oder mehrere leere Spieler-Slots hat. Sie können Backfill-Anforderungen an bestimmte Umstände knüpfen, z. B. um kritische Rollen zu besetzen oder Teams auszugleichen. Wahrscheinlich möchten Sie auch die Backfilling-Aktivität auf der Grundlage des Alters einer Spielsitzung einschränken.
2. Erstellen Sie eine Backfill-Anforderung. Fügen Sie Code hinzu, um Match-Backfill-Anforderungen zu erstellen und an einen FlexMatch-Matchmaker zu senden. Backfill-Anfragen werden über diese Server APIs bearbeitet:
    - StartMatchBackfill()
    - StopMatchBackfill()

Um eine Backfill-Anforderung zu erstellen, rufen Sie `StartMatchBackfill` mit den folgenden Informationen auf. Um eine Backfill-Anforderung abzubrechen, rufen Sie `StopMatchBackfill` mit der Ticket-ID der Backfill-Anforderung auf.

- Ticket-ID — Geben Sie eine Matchmaking-Ticket-ID an (oder entscheiden Sie sich für eine automatische Generierung). Sie können denselben Mechanismus verwenden, um Tickets sowohl Matchmaking- als auch IDs Backfill-Anfragen zuzuweisen. Tickets für Matchmaking und Backfilling werden auf die gleiche Weise verarbeitet.
- Matchmaker — Identifizieren Sie, welcher Matchmaker für die Backfill-Anfrage verwendet werden soll. Im Allgemeinen werden Sie den gleichen Matchmaker verwenden wollen, der auch für die Erstellung des ursprünglichen Matchs verwendet wurde. Diese Anforderung nimmt eine Matchmaking-Konfiguration-ARN entgegen. Diese Informationen werden im Objekt der Spielsitzung gespeichert (GameSession), das dem Serverprozess Amazon GameLift Servers bei der Aktivierung der Spielsitzung zur Verfügung gestellt wurde. Der Matchmaking-Konfiguration-ARN ist in der Eigenschaft `MatchmakerData` enthalten.
- ARN für die Spielsitzung — Identifizieren Sie, dass die Spielsitzung aufgefüllt wird. Sie können den ARN der Spielsitzung abrufen, indem Sie die Server-API GetGameSessionId() aufrufen. Während des Matchmaking-Prozesses haben Tickets für neue Anfragen keine Spielsitzungs-ID, während Tickets für Backfill-Anforderungen eine solche besitzen. Das Vorhandensein der Sitzungs-ID ist ein Weg, um den Unterschied zwischen Tickets für neue Spiele und Tickets für Backfills zu erkennen.
- Spielerdaten — Füge Spielerinformationen (Spieler) für alle aktuellen Spieler der Spielsitzung hinzu, die du auffüllst. Diese Informationen ermöglichen es dem Matchmaker, die bestmöglichen Spiele für die Spieler zu finden, die sich gerade in der Spielsitzung befinden. Sie müssen die Teammitgliedschaft für jeden Spieler angeben. Geben Sie kein Team an, wenn Sie kein Backfill verwenden. Wenn Ihr Spielserver den Verbindungsstatus des Spielers korrekt gemeldet hat, sollten Sie diese Daten wie folgt erfassen können:
  1. Der Serverprozess, der die Spielsitzung hostet, sollte die meisten up-to-date Informationen darüber enthalten, welche Spieler derzeit mit der Spielsitzung verbunden sind.
  2. Um Spieler IDs, Attribute und Teamzuweisungen abzurufen, rufen Sie Spielerdaten aus dem Objekt (GameSession), der `MatchmakerData` Eigenschaft (siehe Über Matchmaker-Daten) der Spielsitzung ab. Die Matchmaker-Daten umfassen alle Spieler, die der Spielsitzung zugeordnet wurden, sodass Sie die Spielerdaten nur für die aktuell verbundenen Spieler abrufen müssen.

   3. Sammeln Sie neue Latenzwerte von allen aktuellen Spielern und fügen Sie diese in jedes `Player`-Objekt ein, wenn der Matchmaker Latenzdaten anfordert. Wenn Latenzdaten weggelassen werden und der Matchmaker eine Latenzregel hat, wird die Anfrage nicht erfolgreich zugeordnet. Backfill-Anforderungen erfordern Latenzdaten nur für die Region, in der sich die Spielsitzung gerade befindet. Sie können die Region einer Spielsitzung aus der `GameSessionId`-Eigenschaft des `GameSession`-Objekts abrufen. Dieser Wert ist ein ARN, der die Region enthält.

3. Verfolgen Sie den Status einer Backfill-Anfrage. Amazon GameLift Serversinformiert deinen Spieleserver mithilfe der Server-SDK-Callback-Funktion über den Status von Backfill-Anfragen `onUpdateGameSession` (siehe Serverprozess initialisieren). Fügt Code für die Bearbeitung der Statusmeldungen — sowie der aktualisierten Spielsitzungsobjekte als Ergebnis erfolgreicher Backfill-Anfragen — unter hinzu. Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver

   Ein Matchmaker kann jeweils nur eine Match-Backfill-Anforderung aus einer Spielsitzung verarbeiten. Wenn Sie eine Anfrage stornieren müssen, rufen Sie () an. StopMatchBackfill Wenn Sie eine Anforderung ändern müssen, rufen Sie `StopMatchBackfill` auf und senden Sie dann eine aktualisierte Anforderung.

Generieren Sie manuelle Backfill-Anfragen von einem Back-End-Dienst

Als Alternative zum Senden von Backfill-Anforderungen von einem Spielserver können Sie diese auch von einem clientseitigen Spieleservice aus versenden. Um diese Option zu nutzen, muss der clientseitige Service Zugriff auf aktuelle Daten zur Aktivität der Spielsitzungen und zu den Spielerverbindungen haben. Wenn Ihr Spiel einen Sitzungsverzeichnisdienst verwendet, könnte dies eine gute Wahl sein.

In diesem Thema wird davon ausgegangen, dass Sie bereits die notwendigen FlexMatch-Komponenten erstellt und erfolgreich Matchmaking-Prozesse zu Ihrem Spieleserver und einem clientseitigen Spieleservice hinzugefügt haben. Weitere Details zur Einrichtung von FlexMatch finden Sie unter Roadmap: Fügen Sie einer Amazon GameLift Servers Hosting-Lösung Matchmaking hinzu.

Um Match-Backfill für Ihr Spiel zu ermöglichen, fügen Sie die folgenden Funktionen hinzu:

- Senden Sie Matchmaking-Backfill-Anforderungen an einen Matchmaker und verfolgen Sie den Status der Anfragen.

- Aktualisieren Sie die Spielinformationen für die Spielsitzung. Siehe Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver

Wie bei anderen Client-Funktionen verwendet ein clientseitiger Spieledienst das SDK mit API. AWS Amazon GameLift Servers Das SDK ist in C++, C # und mehreren anderen Sprachen erhältlich. Eine allgemeine Beschreibung des Clients finden Sie in der Amazon GameLift Servers API-Referenz APIs, in der die Service-API für Amazon GameLift Servers Aktionen beschrieben wird und Links zu sprachspezifischen Referenzhandbüchern enthält.

Um einen clientseitigen Spieleservice einzurichten, mit dem Sie ein Backfill für Spiele durchführen können, führen Sie die folgenden Aufgaben aus.

1. Lösen Sie eine Anforderung für das Backfilling aus. Normalerweise löst ein Spiel eine Backfill-Anforderung aus, wenn ein passendes Spiel einen oder mehrere leere Spieler-Slots hat. Sie können Backfill-Anforderungen an bestimmte Umstände knüpfen, z. B. um kritische Rollen zu besetzen oder Teams auszugleichen. Wahrscheinlich möchten Sie auch das Backfilling auf der Grundlage des Alters einer Spielsitzung einschränken. Unabhängig vom Auslöser benötigen Sie mindestens die folgenden Informationen. Sie können diese Informationen aus dem Objekt der Spielsitzung (GameSession) abrufen, indem Sie DescribeGameSessionsmit einer Spielsitzungs-ID aufrufen.

   - Anzahl der momentan leeren Spieler-Slots. Dieser Wert kann aus dem maximalen Spielerlimit einer Spielsitzung und der aktuellen Spieleranzahl berechnet werden. Die aktuelle Spieleranzahl wird aktualisiert, wenn Ihr Spielserver mit dem Amazon GameLift Servers-Service Kontakt aufnimmt, um eine neue Spielerverbindung zu validieren oder um einen verlorenen Spieler zu melden.

   - Creation policy (Erstellungsrichtlinie). Diese Einstellung gibt an, ob die Spielsitzung im Moment neue Spieler akzeptiert.

   Das Spielsitzungsobjekt enthält weitere potenziell nützliche Informationen, darunter die Startzeit der Spielsitzung, benutzerdefinierte Spieleigenschaften und Matchmaker-Daten.
2. Erstellen Sie eine Backfill-Anforderung. Fügen Sie Code hinzu, um Match-Backfill-Anforderungen zu erstellen und an einen FlexMatch-Matchmaker zu senden. Backfill-Anfragen werden mit dem folgenden Client APIs bearbeitet:

   - StartMatchBackfill

- StopMatchmaking

Um eine Backfill-Anforderung zu erstellen, rufen Sie `StartMatchBackfill` mit den folgenden Informationen auf. Eine Backfill-Anforderung ähnelt einer Matchmaking-Anforderung (siehe Fordere Matchmaking für Spieler an), identifiziert aber auch die bestehende Spielsitzung. Um eine Backfill-Anforderung abzubrechen, rufen Sie `StopMatchmaking` mit der Ticket-ID der Backfill-Anforderung auf.

- Ticket-ID — Geben Sie eine Matchmaking-Ticket-ID an (oder entscheiden Sie sich für eine automatische Generierung). Sie können denselben Mechanismus verwenden, um Tickets sowohl Matchmaking- als auch IDs Backfill-Anfragen zuzuweisen. Tickets für Matchmaking und Backfilling werden auf die gleiche Weise verarbeitet.
- Matchmaker — Identifizieren Sie den Namen einer zu verwendenden Matchmaking-Konfiguration. Im Allgemeinen werden Sie den gleichen Matchmaker verwenden wollen, der auch für die Erstellung des ursprünglichen Matchs verwendet wurde. Diese Informationen befinden sich in einer `MatchmakerData` Eigenschaft des Spielsitzungsobjekts (GameSession) unter der Matchmaking-Konfiguration ARN. Der Namenswert ist die Zeichenkette, die auf ""matchmakingconfiguration/" folgt. (Im ARN-Wert "arn:aws:gamelift:us-west-2:111122223333:matchmakingconfiguration/MM-4v4" ist der Matchmaking-Configuration-Name z. B. "MM-4v4".)
- ARN für die Spielsitzung — Geben Sie an, dass die Spielsitzung wieder aufgefüllt werden soll. Verwenden Sie die `GameSessionId`-Eigenschaft des Spielsitzungsobjekts. Diese ID verwendet den ARN-Wert, den Sie benötigen. Matchmaking-Tickets (MatchmakingTicket) für Backfill-Anfragen haben während der Bearbeitung die Spielsitzungs-ID; Tickets für neue Matchmaking-Anfragen erhalten erst dann eine Spielsitzungs-ID, wenn das Spiel platziert wurde. Das Vorhandensein einer Sitzungs-ID bei der Partie ist eine Möglichkeit, den Unterschied zwischen Tickets für neue Spiele und Tickets für Backfills zu erkennen.
- Spielerdaten — Füge Spielerinformationen (Spieler) für alle aktuellen Spieler der Spielsitzung hinzu, die du auffüllst. Diese Informationen ermöglichen es dem Matchmaker, die bestmöglichen Spiele für die Spieler zu finden, die sich gerade in der Spielsitzung befinden. Sie müssen die Teammitgliedschaft für jeden Spieler angeben. Geben Sie kein Team an, wenn Sie kein Backfill verwenden. Wenn Ihr Spielserver den Verbindungsstatus des Spielers korrekt gemeldet hat, sollten Sie diese Daten wie folgt erfassen können:

   1. Rufen Sie DescribePlayerSessions() mit der Spielsitzungs-ID auf, um alle Spieler zu finden, die derzeit mit der Spielsitzung verbunden sind. Jede Spielersitzung umfasst eine Spieler-ID. Sie können einen Statusfilter hinzufügen, um nur aktive Spielersitzungen abzurufen.
   2. Ruft Spielerdaten aus dem Objekt (GameSession), der `MatchmakerData` Eigenschaft der Spielsitzung ab (sieheÜber Matchmaker-Daten. Verwenden Sie den Spieler, den Sie im vorherigen Schritt IDs erworben haben, um nur Daten für aktuell verbundene Spieler abzurufen. Da die Matchmaker-Daten beim Ausscheiden von Spielern nicht aktualisiert werden, müssen Sie die Daten der aktuellen Spieler extrahieren.
   3. Sammeln Sie neue Latenzwerte von allen aktuellen Spielern und fügen Sie diese in das `Player`-Objekt ein, wenn der Matchmaker Latenzdaten anfordert. Wenn Latenzdaten weggelassen werden und der Matchmaker eine Latenzregel hat, wird die Anfrage nicht erfolgreich zugeordnet. Backfill-Anforderungen erfordern Latenzdaten nur für die Region, in der sich die Spielsitzung gerade befindet. Sie können die Region einer Spielsitzung aus der `GameSessionId`-Eigenschaft des `GameSession`-Objekts abrufen. Dieser Wert ist ein ARN, der die Region enthält.

3. Verfolgen Sie den Status einer Backfill-Anforderung. Fügen Sie Code hinzu, um den Status von Matchmaking-Tickets zu überprüfen. Sie können den eingerichteten Mechanismus verwenden, um Tickets für neue Matchmaking-Anforderungen zu verfolgen (siehe Verfolgen Sie Matchmaking-Ereignisse), indem Sie die Ereignisbenachrichtigung (empfohlen) oder das Polling nutzen. Obwohl Sie keine Spielerakzeptanz-Aktivität mit Backfill-Anforderungen auslösen müssen und die Spielerinformationen auf dem Spielserver aktualisiert werden, müssen Sie dennoch den Ticketstatus überwachen, um Anforderungsfehler und Neusendungen zu verarbeiten.

   Ein Matchmaker kann jeweils nur eine Match-Backfill-Anforderung aus einer Spielsitzung verarbeiten. Wenn Sie eine Anforderung abbrechen möchten, rufen Sie StopMatchmaking auf. Wenn Sie eine Anforderung ändern müssen, rufen Sie `StopMatchmaking` auf und senden Sie dann eine aktualisierte Anforderung.

   Sobald eine Match-Backfill-Anforderung erfolgreich ist, erhält Ihr Spielserver ein aktualisiertes `GameSession`-Objekt und übernimmt die Aufgaben, die erforderlich sind, um neue Spieler in die Spielsitzung einzubinden. Weitere Informationen finden Sie unter Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver.

Aktualisiere die Spieldaten auf dem Spielserver

Unabhängig davon, wie Sie in Ihrem Spiel Match-Backfill-Anforderungen initiieren, muss Ihr Spielserver in der Lage sein, die Updates der Spielsitzungen zu verarbeiten, die Amazon GameLift Servers als Ergebnis von Match-Backfill-Anforderungen liefert.

Wenn eine Match-Backfill-Anfrage Amazon GameLift Servers abgeschlossen ist — erfolgreich oder nicht —, wird dein Spieleserver mithilfe der Callback-Funktion aufgerufen. `onUpdateGameSession` Dieser Aufruf hat drei Eingabeparameter: eine Ticket-ID für das Auffüllen eines Spiels, eine Statusmeldung und ein GameSession Objekt, das die meisten Matchmaking-Daten, einschließlich Spielerinformationen, enthält. up-to-date Im Rahmen Ihrer Spielserver-Integration müssen Sie den folgenden Code zu Ihrem Spielserver hinzufügen:

1. Implementieren Sie die `onUpdateGameSession`-Funktion. Diese Funktion muss in der Lage sein, die folgenden Statusmeldungen (`updateReason`) zu verarbeiten:
   - MATCHMAKING_DATA_UPDATED — Neue Spieler wurden erfolgreich der Spielsitzung zugeordnet. Das `GameSession`-Objekt enthält aktualisierte Matchmaker-Daten, einschließlich Spielerdaten zu bestehenden Spielern und neu hinzugekommenen Spielern.
   - BACKFILL_FAILED — Der Match-Backfill-Versuch ist aufgrund eines internen Fehlers fehlgeschlagen. Das `GameSession`-Objekt bleibt unverändert.
   - BACKFILL_TIMED_OUT — Der Matchmaker konnte innerhalb des Zeitlimits kein Backfill-Match finden. Das `GameSession`-Objekt bleibt unverändert.
   - BACKFILL_CANCELLED — Die Match-Backfill-Anfrage wurde durch einen Anruf an (Client) oder (Server) storniert. StopMatchmaking StopMatchBackfill Das `GameSession`-Objekt bleibt unverändert.
2. Für erfolgreiche Backfill-Matches verwenden Sie die aktualisierten Matchmaker-Daten, um die neuen Spieler zu verarbeiten, wenn sie sich mit der Spielsitzung verbinden. Sie müssen mindestens die Teamzuweisungen für den/die neuen Spieler sowie andere Spielerattribute verwenden, die erforderlich sind, um den Spieler in das Spiel aufzunehmen.
3. Fügen Sie beim Aufruf der Server-SDK-Action ProcessReady() auf Ihrem Spieleserver den Namen der `onUpdateGameSession` Callback-Methode als Prozessparameter hinzu.

Sicherheit in FlexMatch

Cloud-Sicherheit AWS hat höchste Priorität. Als AWS -Kunde profitieren Sie von Rechenzentren und Netzwerkarchitekturen, die eingerichtet wurden, um die Anforderungen der anspruchsvollsten Organisationen in puncto Sicherheit zu erfüllen.

Sicherheit ist eine gemeinsame Verantwortung zwischen Ihnen AWS und Ihnen. Das Modell der geteilten Verantwortung beschreibt dies als Sicherheit der Cloud selbst und Sicherheit in der Cloud:

- Sicherheit der Cloud — AWS ist verantwortlich für den Schutz der Infrastruktur, die AWS Dienste in der AWS Cloud ausführt. AWS bietet Ihnen auch Dienste, die Sie sicher nutzen können. Externe Prüfer testen und verifizieren regelmäßig die Wirksamkeit unserer Sicherheitsmaßnahmen im Rahmen der AWS und . Weitere Informationen zu den Compliance-Programmen, die für geltenAmazon GameLift Servers, finden Sie unter AWS Leistungen im Umfang nach Compliance-Programmen AWS .
- Sicherheit in der Cloud — Ihre Verantwortung richtet sich nach dem AWS Dienst, den Sie nutzen. Sie sind auch für andere Faktoren verantwortlich, darunter die Sensibilität Ihrer Daten, die Anforderungen Ihres Unternehmens AWS und die geltenden Vorschriften.

Sicherheitsinformationen zu, einschließlich Amazon GameLift ServersFlexMatch, finden Sie unter Sicherheit in Amazon GameLift Servers. Diese Dokumentation hilft Ihnen zu verstehen, wie Sie das Modell der geteilten Verantwortung bei der Verwendung von Amazon GameLift Servers einsetzen können. In den Themen erfahren Sie, wie Sie die Konfiguration vornehmenAmazon GameLift Servers, um Ihre Sicherheits- und Compliance-Ziele zu erreichen. Sie erfahren auch, wie Sie andere AWS Dienste nutzen können, die Sie bei der Überwachung und Sicherung Ihrer Amazon GameLift Servers Ressourcen unterstützen.

Amazon GameLift ServersReferenzFlexMatch

Dieser Abschnitt enthält die Referenzdokumentation für das Matchmaking mit Amazon GameLift Servers FlexMatch.

Themen

- Amazon GameLift ServersFlexMatchAPI-Referenz (AWS SDK)
- FlexMatch Sprache der Regeln
- FlexMatchMatchmaking-Ereignisse

Amazon GameLift ServersFlexMatchAPI-Referenz (AWS SDK)

Dieses Thema enthält eine aufgabenbasierte Liste von API-Vorgängen für. Amazon GameLift Servers FlexMatch Die Amazon GameLift Servers FlexMatch Service-API ist in das AWS SDK im `aws.gamelift` Namespace gepackt. Laden Sie das AWS SDK herunter oder sehen Sie sich die Amazon GameLift Servers API-Referenzdokumentation an.

Amazon GameLift ServersFlexMatchbietet Matchmaking-Dienste für Spiele, die mit Amazon GameLift Servers Hosting-Lösungen gehostet werden (einschließlich verwaltetem Hosting für benutzerdefinierte Spieleserver oder Amazon GameLift Servers Realtime und Hosting auf Amazon EC2 mit Amazon GameLift ServersFleetIQ), sowie mit anderen Hostingsystemen wie lokalen oder peer-to-peer Cloud-Compute-Primitiven. Weitere Informationen zu anderen Hosting-Optionen finden Sie im Amazon GameLift ServersEntwicklerhandbuch. Amazon GameLift Servers

Themen

- Richten Sie Regeln und Prozesse für das Matchmaking ein
- Fordere ein Spiel für einen oder mehrere Spieler an
- Verfügbare Programmiersprachen

Richten Sie Regeln und Prozesse für das Matchmaking ein

Rufen Sie diese Operationen auf, um einen FlexMatch Matchmaker zu erstellen, den Matchmaking-Prozess für Ihr Spiel zu konfigurieren und eine Reihe von benutzerdefinierten Regeln für die Erstellung von Spielen und Teams zu definieren.

Matchmaking-Konfiguration

- CreateMatchmakingConfiguration— Erstelle eine Matchmaking-Konfiguration mit Anweisungen zur Bewertung von Spielergruppen und zum Aufbau von Spielerteams. Geben Sie bei der Verwendung Amazon GameLift Servers als Gastgeber auch an, wie eine neue Spielsitzung für das Spiel erstellt werden soll.
- DescribeMatchmakingConfigurations— Ruft Matchmaking-Konfigurationen ab, die für eine Amazon GameLift Servers Region definiert wurden.
- UpdateMatchmakingConfiguration— Einstellungen für die Matchmaking-Konfiguration ändern. Warteschlange.
- DeleteMatchmakingConfiguration— Entfernen Sie eine Matchmaking-Konfiguration aus der Region.

Matchmaking-Regelsatz

- CreateMatchmakingRuleSet— Erstelle eine Reihe von Regeln, die bei der Suche nach Spielermatches verwendet werden sollen.
- DescribeMatchmakingRuleSets— Ruft Matchmaking-Regelsätze ab, die in einer Amazon GameLift Servers Region definiert sind.
- ValidateMatchmakingRuleSet— Überprüfen Sie die Syntax für eine Reihe von Matchmaking-Regeln.
- DeleteMatchmakingRuleSet— Entfernen Sie einen Matchmaking-Regelsatz aus der Region.

Fordere ein Spiel für einen oder mehrere Spieler an

Rufen Sie diese Vorgänge von Ihrem Spiele-Client-Service an, um Spieler-Matchmaking-Anfragen zu verwalten.

- StartMatchmaking— Fordere das Matchmaking für einen Spieler oder eine Gruppe an, die am selben Spiel teilnehmen möchten.
- DescribeMatchmaking— Erhalte Einzelheiten zu einer Matchmaking-Anfrage, einschließlich des Status.
- AcceptMatch— Informiere dich bei einem Spiel, für das eine Spielerakzeptanz erforderlich ist, Amazon GameLift Servers wenn ein Spieler ein geplantes Spiel akzeptiert.
- StopMatchmaking— Stornieren Sie eine Matchmaking-Anfrage.
- StartMatchBackfill- Fordere weitere Spielerspiele an, um leere Plätze in einer bestehenden Spielsitzung zu füllen.

Verfügbare Programmiersprachen

Das AWS SDK mit Unterstützung für Amazon GameLift Servers ist in den folgenden Sprachen verfügbar. Informationen zur Unterstützung von Entwicklungsumgebungen finden Sie in der Dokumentation zu den einzelnen Sprachen.

- C++ (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- Java (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- .NET (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- Gehe zu (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- Python (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- Ruby (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- PHP (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)
- JavaScript/Node.js (SDK-Dokumente) (Amazon GameLift Servers)

FlexMatch Sprache der Regeln

Die Referenzthemen in diesem Abschnitt beschreiben die Syntax und Semantik, die verwendet werden, um Matchmaking-Regeln für die Verwendung mit zu erstellen Amazon GameLift Servers FlexMatch. Ausführliche Hilfe beim Schreiben von Regeln und Regelsätzen für die Spielersuche finden Sie unterBaue ein FlexMatch Regelsatz.

Themen

- FlexMatch Regelsatzschema
- FlexMatchDefinitionen von Regelsatzeigenschaften
- FlexMatchRegeltypen
- FlexMatchEigenschaftsausdrücke

FlexMatch Regelsatzschema

FlexMatch Regelsätze verwenden das Standardschema für Regeln mit kleinen und großen Übereinstimmungen. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Abschnitte finden Sie unter. FlexMatchDefinitionen von Regelsatzeigenschaften

Regelsatzschema für kleine Treffer

Das folgende Schema dokumentiert alle möglichen Eigenschaften und zulässigen Werte für einen Regelsatz, der verwendet wird, um Spiele mit bis zu 40 Spielern zu erstellen.

```
{
    "name": "string",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes":[{
         "name": "string,
         "type": <"string", "number", "string_list", "string_number_map">,
         "default": "string"
    }],
    "algorithm": {
        "strategy": "exhaustiveSearch",
        "batchingPreference": <"random", "sorted">,
        "sortByAttributes": [ "string" ],
        "expansionAgeSelection": <"newest", "oldest">,
        "backfillPriority": <"normal", "low", "high">
    },
    "teams": [{
        "name": "string",
        "maxPlayers": number,
        "minPlayers": number,
        "quantity": integer
    }],
    "rules": [{
        "type": "distance",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "measurements": "string",
        "referenceValue": number,
        "maxDistance": number,
        "minDistance": number,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
        },{
        "type": "comparison",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "measurements": "string",
        "referenceValue": number,
        "operation": <"<", "<=", "=", "!=", ">", ">=">,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
```

```
        },{
        "type": "collection",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "measurements": "string",
        "referenceValue": number,
        "operation": <"intersection", "contains", "reference_intersection_count">,
        "maxCount": number,
        "minCount": number,
        "partyAggregation": <"union", "intersection">
        },{
        "type": "latency",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "maxLatency": number,
        "maxDistance": number,
        "distanceReference": number,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
        },{
        "type": "distanceSort",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "sortDirection": <"ascending", "descending">,
        "sortAttribute": "string",
        "mapKey": <"minValue", "maxValue">,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
        },{
        "type": "absoluteSort",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "sortDirection": <"ascending", "descending">,
        "sortAttribute": "string",
        "mapKey": <"minValue", "maxValue">,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
        },{
        "type": "compound",
        "name": "string",
        "description": "string",
        "statement": "string"
        }
    }],
    "expansions": [{
        "target": "string",
        "steps": [{
```

```
            "waitTimeSeconds": number,
            "value": number
        }, {
            "waitTimeSeconds": number,
            "value": number
        }]
    }]
}
```

Regelsatzschema für große Spiele

Das folgende Schema dokumentiert alle möglichen Eigenschaften und zulässigen Werte für einen Regelsatz, der verwendet wird, um Spiele mit mehr als 40 Spielern zu erstellen. Wenn die Summe der `maxPlayers` Werte für alle Teams im Regelsatz 40 übersteigt, dann FlexMatch verarbeitet Spielanfragen, die diesen Regelsatz verwenden, gemäß den Richtlinien für große Spiele.

```
{
    "name": "string",
    "ruleLanguageVersion": "1.0",
    "playerAttributes":[{
         "name": "string,
         "type": <"string", "number", "string_list", "string_number_map">,
         "default": "string"
    }],
    "algorithm": {
        "strategy": "balanced",
        "batchingPreference": <"largestPopulation", "fastestRegion">,
        "balancedAttribute": "string",
        "expansionAgeSelection": <"newest", "oldest">,
        "backfillPriority": <"normal", "low", "high">
    },
    "teams": [{
        "name": "string",
        "maxPlayers": number,
        "minPlayers": number,
        "quantity": integer
    }],
    "rules": [{
        "name": "string",
        "type": "latency",
        "description": "string",
        "maxLatency": number,
        "partyAggregation": <"avg", "min", "max">
```

```
    }, {
        "name": "string",
        "type": "batchDistance",
        "batchAttribute": "string",
        "maxDistance": number
    }],
    "expansions": [{
        "target": "string",
        "steps": [{
            "waitTimeSeconds": number,
            "value": number
        }, {
            "waitTimeSeconds": number,
            "value": number
        }]
    }]
}
```

FlexMatchDefinitionen von Regelsatzeigenschaften

In diesem Abschnitt werden alle Eigenschaften im Regelsatzschema definiert. Weitere Hilfe beim Erstellen eines Regelsatzes finden Sie unterBaue ein FlexMatch Regelsatz.

`name`

Eine beschreibende Bezeichnung für den Regelsatz. Dieser Wert ist nicht mit dem Namen verknüpft, der der Amazon GameLift Servers MatchmakingRuleSet Ressource zugewiesen wurde. Dieser Wert ist in den Matchmaking-Daten enthalten, die ein abgeschlossenes Spiel beschreiben, er wird jedoch von keinem Amazon GameLift Servers Prozess verwendet.

Zulässige Werte: Zeichenfolge

Erforderlich? Nein

`ruleLanguageVersion`

Die Version der Sprache für den FlexMatch Eigenschaftsausdruck, die verwendet wird.

Zulässige Werte: „1.0"

Erforderlich? Ja

`playerAttributes`

Eine Sammlung von Spielerdaten, die in Matchmaking-Anfragen enthalten sind und im Matchmaking-Prozess verwendet werden. Sie können hier auch Attribute angeben, damit die Spielerdaten in den Matchmaking-Daten enthalten sind, die an die Spieleserver weitergegeben werden, auch wenn die Daten nicht für den Matchmaking-Prozess verwendet werden.

Erforderlich? Nein

`name`

Ein eindeutiger Name für das Spielerattribut, der vom Matchmaker verwendet werden soll. Dieser Name muss mit dem Namen des Spielerattributs übereinstimmen, auf den in Matchmaking-Anfragen verwiesen wird.

Zulässige Werte: Zeichenfolge

Erforderlich? Ja

`type`

Der Datentyp des Spielerattributwerts.

Zulässige Werte: „string“, „number“, „string_list“, „string_number_map“

Erforderlich? Ja

`default`

Ein Standardwert, der verwendet wird, wenn eine Matchmaking-Anfrage keinen Wert für einen Spieler bereitstellt.

Zulässige Werte: Jeder zulässige Wert für das Spielerattribut.

Erforderlich? Nein

`algorithm`

Optionale Konfigurationseinstellungen zur Anpassung des Matchmaking-Prozesses.

Erforderlich? Nein

`strategy`

Die Methode, die beim Erstellen von Matches verwendet werden soll. Wenn diese Eigenschaft nicht festgelegt ist, ist das Standardverhalten „ExhautiveSearch“.

Zulässige Werte:

- „ExhautiveSearch“ — Standard-Suchmethode. FlexMatchbildet eine Übereinstimmung mit dem ältesten Ticket in einem Stapel, indem andere Tickets im Pool anhand einer Reihe von benutzerdefinierten Abgleichsregeln ausgewertet werden. Diese Strategie wird für Spiele mit 40 Spielern oder weniger verwendet. Wenn Sie diese Strategie verwenden, `batchingPreference` sollte sie entweder auf „zufällig“ oder „sortiert“ gesetzt werden.
- „ausgewogen“ — Methode, die für die schnelle Bildung großer Treffer optimiert ist. Diese Strategie wird nur für Spiele mit 41 bis 200 Spielern verwendet. Dabei werden Spiele gebildet, indem der Ticketpool vorab sortiert, potenzielle Spiele erstellt und Spieler Teams zugewiesen werden. Anschließend wird jedes Team in einem Spiel anhand eines bestimmten Spielerattributs ausbalanciert. Diese Strategie kann beispielsweise verwendet werden, um das durchschnittliche Qualifikationsniveau aller Teams in einem Spiel auszugleichen. Wenn Sie diese Strategie verwenden, `balancedAttribute` muss und `batchingPreference` sollte entweder „LargestPopulation“ oder „FastestRegion“ festgelegt werden. Die meisten benutzerdefinierten Regeltypen werden mit dieser Strategie nicht erkannt.

Erforderlich? Ja

`batchingPreference`

Die Methode der Vorsortierung, die vor der Gruppierung von Tickets für die Spielzusammenstellung verwendet werden sollte. Durch die Vorsortierung des Ticketpools werden die Tickets auf der Grundlage eines bestimmten Merkmals zusammengefasst, wodurch die Einheitlichkeit der Spieler in den Endspielen tendenziell erhöht wird.

Zulässige Werte:

- „random“ — Nur gültig mit `strategy` = „ExhautiveSearch“. Es erfolgt keine Vorsortierung; die Tickets im Pool werden nach dem Zufallsprinzip gestaffelt. Dies ist das Standardverhalten für eine umfassende Suchstrategie.
- „sorted“ — Nur gültig mit `strategy` = „ExhautiveSearch“. Der Ticketpool ist anhand der Spielerattribute vorsortiert, die unter aufgeführt sind. `sortbyAttributes`
- „LargestPopulation“ — Nur gültig mit `strategy` = „balanced“. Der Ticketpool ist nach Regionen vorsortiert, in denen Spieler akzeptable Latenzzeiten melden. Dies ist das Standardverhalten für eine ausgewogene Strategie.
- „FastestRegion“ — Nur gültig mit `strategy` = „balanced“. Der Ticketpool ist nach Regionen vorsortiert, in denen die Spieler ihre niedrigsten Latenzzeiten melden. Die resultierenden

Spiele dauern länger, bis sie abgeschlossen sind, aber die Latenz für alle Spieler ist tendenziell gering.

Erforderlich? Ja

`balancedAttribute`

Der Name eines Spielerattributs, das beim Aufbau großer Matches mit der ausgewogenen Strategie verwendet werden soll.

Zulässige Werte: Jedes Attribut, das `playerAttributes` mit `type` = „Zahl“ deklariert ist.

Erforderlich? Ja, wenn `strategy` = „ausgewogen“.

`sortByAttributes`

Eine Liste von Spielerattributen, die bei der Vorsortierung des Ticketpools vor dem Batching verwendet werden sollen. Diese Eigenschaft wird nur bei der Vorsortierung mit der umfassenden Suchstrategie verwendet. Die Reihenfolge der Attributliste bestimmt die Sortierreihenfolge. FlexMatchverwendet die Standard-Sortierkonvention für alphanumerische und numerische Werte.

Zulässige Werte: Jedes Attribut, das in deklariert ist`playerAttributes`.

Erforderlich? Ja, wenn `batchingPreference` = „sortiert“.

`backfillPriority`

Die Priorisierungsmethode für den Abgleich von Backfill-Tickets. Diese Eigenschaft bestimmt, wann die Backfill-Tickets in einem Stapel FlexMatch verarbeitet werden. Sie wird nur bei der Vorsortierung mit der umfassenden Suchstrategie verwendet. Wenn diese Eigenschaft nicht gesetzt ist, ist das Standardverhalten „normal“.

Zulässige Werte:

- „normal“ — Der Anfragetyp eines Tickets (Auffüllen oder neuer Treffer) wird bei der Zusammenstellung von Matches nicht berücksichtigt.
- „hoch“ — Ein Ticketstapel ist nach Anfragetyp (und dann nach Alter) sortiert und FlexMatch versucht zuerst, Backfill-Tickets zuzuordnen.
- „niedrig“ — Ein Ticketstapel ist nach Anfragetyp (und dann nach Alter) sortiert und FlexMatch versucht zuerst, Tickets zuzuordnen, die noch nicht aufgefüllt wurden.

Erforderlich? Nein

`expansionAgeSelection`

Die Methode zur Berechnung der Wartezeit für eine Erweiterung der Vergleichsregel. Erweiterungen werden verwendet, um die Spielanforderungen zu lockern, wenn ein Spiel nach Ablauf einer bestimmten Zeit nicht abgeschlossen wurde. Die Wartezeit wird auf der Grundlage des Alters der Tickets berechnet, die bereits für das teilweise ausgefüllte Spiel verfügbar sind. Wenn diese Eigenschaft nicht festgelegt ist, ist das Standardverhalten „neuestes“.

Zulässige Werte:

- „neuestes“ — Die Wartezeit für die Erweiterung wird auf der Grundlage des Tickets mit dem letzten Erstellungszeitstempel im teilweise abgeschlossenen Spiel berechnet. Erweiterungen werden in der Regel langsamer ausgelöst, da mit einem neueren Ticket die Wartezeituhr neu gestartet werden kann.
- „ältestes“ — Die Wartezeit für Erweiterungen wird auf der Grundlage des Tickets mit dem ältesten Erstellungszeitstempel im Spiel berechnet. Erweiterungen werden in der Regel schneller ausgelöst.

Erforderlich? Nein

`teams`

Die Zusammensetzung der Teams in einem Spiel. Geben Sie für jedes Team einen Teamnamen und einen Größenbereich an. Ein Regelsatz muss mindestens ein Team definieren.

`name`

Ein eindeutiger Name für das Team. Auf Teamnamen kann in Regeln und Erweiterungen Bezug genommen werden. Bei einem erfolgreichen Spiel werden die Spieler in den Matchmaking-Daten nach ihrem Teamnamen zugewiesen.

Zulässige Werte: Zeichenfolge

Erforderlich? Ja

`maxPlayers`

Die maximale Anzahl von Spielern, die dem Team zugewiesen werden können.

Zulässige Werte: Zahl

Erforderlich? Ja

minPlayers

Die Mindestanzahl von Spielern, die der Mannschaft vor dem Spiel zugewiesen werden müssen, ist durchführbar.

Zulässige Werte: Zahl

Erforderlich? Ja

quantity

Die Anzahl der Teams dieses Typs, die in einem Spiel gebildet werden sollen. Teams mit einer Anzahl von mehr als 1 werden mit einer angehängten Zahl gekennzeichnet („Red_1", „Red_2" usw.). Wenn diese Eigenschaft nicht gesetzt ist, ist der Standardwert „1".

Zulässige Werte: Zahl

Erforderlich? Nein

rules

Eine Sammlung von Regelaussagen, die definieren, wie Spieler für ein Spiel bewertet werden.

Erforderlich? Nein

name

Ein eindeutiger Name für die Regel. Alle Regeln in einem Regelsatz müssen eindeutige Namen haben. Auf Regelnamen wird in Ereignisprotokollen und Metriken verwiesen, die Aktivitäten im Zusammenhang mit der Regel verfolgen.

Zulässige Werte: Zeichenfolge

Erforderlich? Ja

description

Eine Textbeschreibung für die Regel. Diese Informationen können verwendet werden, um den Zweck einer Regel zu identifizieren. Es wird nicht im Matchmaking-Prozess verwendet.

Zulässige Werte: Zeichenfolge

Erforderlich? Nein

`type`

Der Typ der Regelanweisung. Jeder Regeltyp hat zusätzliche Eigenschaften, die festgelegt werden müssen. Weitere Informationen zur Struktur und Verwendung der einzelnen Regeltypen finden Sie unterFlexMatchRegeltypen.

Zulässige Werte:

- „AbsoluteSort“ — Sortiert nach einer expliziten Sortiermethode, bei der Tickets stapelweise danach sortiert werden, ob ein bestimmtes Spielerattribut mit dem ältesten Ticket im Stapel verglichen wird.
- „Sammlung“ — Wertet die Werte in einer Sammlung aus, z. B. ein Spielerattribut, das eine Sammlung ist, oder eine Reihe von Werten für mehrere Spieler.
- „Vergleich“ — Vergleicht zwei Werte.
- „Verbund“ — Definiert eine zusammengesetzte Matchmaking-Regel unter Verwendung einer logischen Kombination anderer Regeln im Regelsatz. Wird nur für Spiele mit 40 oder weniger Spielern unterstützt.
- „Entfernung“ — Misst den Abstand zwischen Zahlenwerten.
- „BatchDistance“ — Misst den Unterschied zwischen einem Attributwert und verwendet ihn, um Abgleichsanfragen zu gruppieren.
- „DistanceSort“ — Sortiert mithilfe einer expliziten Sortiermethode, bei der Tickets stapelweise sortiert werden, basierend darauf, wie ein bestimmtes Spielerattribut mit einem numerischen Wert im Vergleich zum ältesten Ticket im Stapel abschneidet.
- „Latenz“ — Wertet die regionalen Latenzdaten aus, die für eine Matchmaking-Anfrage gemeldet werden.

Erforderlich? Ja

`expansions`

Regeln für die Lockerung der Spielanforderungen im Laufe der Zeit, wenn ein Spiel nicht abgeschlossen werden kann. Richten Sie Erweiterungen als eine Reihe von Schritten ein, die schrittweise angewendet werden, um das Auffinden von Matches zu erleichtern. FlexMatchBerechnet die Wartezeit standardmäßig auf der Grundlage des Alters des neuesten Tickets, das zu einem Spiel hinzugefügt wurde. Mithilfe der Algorithmuseigenschaft `expansionAgeSelection` können Sie ändern, wie die Wartezeiten für Erweiterungen berechnet werden.

Bei den Wartezeiten für Erweiterungen handelt es sich um absolute Werte, sodass für jeden Schritt eine längere Wartezeit als für den vorherigen Schritt gelten sollte. Um beispielsweise eine schrittweise Erweiterungsserie zu planen, können Sie Wartezeiten von 30 Sekunden, 40 Sekunden und 50 Sekunden verwenden. Die Wartezeiten dürfen die für eine Suchanfrage zulässige Höchstzeit nicht überschreiten, die in der Matchmaking-Konfiguration festgelegt ist.

Erforderlich? Nein

target

Das Element des Regelsatzes, das gelockert werden soll. Sie können die Eigenschaften der Teamgröße oder jede andere Eigenschaft der Regelaussage lockern. Die Syntax lautet "<component name>[<rule/team name>]. <property name>“. Zum Beispiel, um die Mindestgröße von Teams zu ändern:`teams[Red, Yellow].minPlayers`. Um die Mindestanforderung an Fähigkeiten in einer Vergleichsregelanweisung mit dem Namen „MinSkill“ zu ändern:`rules[minSkill].referenceValue`.

Erforderlich? Ja

steps

waitTimeSeconds

Die Wartezeit in Sekunden, bis der neue Wert für das Zielregelsatzelement angewendet wird.

Erforderlich? Ja

value

Der neue Wert für das Zielregelsatzelement.

FlexMatchRegeltypen

Regel zur Entfernung von Batch

```
batchDistance
```

Batch-Entfernungsregeln messen den Unterschied zwischen zwei Attributwerten. Sie können den Regeltyp Batch-Distanz sowohl für große als auch für kleine Treffer verwenden. Es gibt zwei Arten von Batch-Distanzregeln:

- Vergleichen Sie numerische Attributwerte. Beispielsweise könnte eine solche Regel zur Stapelentfernung vorschreiben, dass alle Spieler in einem Spiel nicht weiter als zwei Spielstärken voneinander entfernt sein müssen. Definieren Sie für diesen Typ eine maximale Entfernung zwischen allen Tickets. `batchAttribute`
- Vergleichen Sie die Werte von Zeichenkettenattributen. Eine solche Batch-Distanzregel könnte beispielsweise vorschreiben, dass alle Spieler in einem Spiel denselben Spielmodus anfordern müssen. Definieren Sie für diesen Typ einen `batchAttribute` Wert, der zur Bildung von Batches FlexMatch verwendet wird.

Eigenschaften der Batch-Entfernungsregel

- **`batchAttribute`**— Der Wert des Spielerattributs, der zur Bildung von Batches verwendet wird.
- **`maxDistance`**— Der maximale Entfernungswert für ein erfolgreiches Spiel. Wird verwendet, um numerische Attribute zu vergleichen.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) FlexMatch behandelt werden. Zu den gültigen Optionen gehören die Minimal- (`minmax`), Höchstwerte () und Durchschnittswerte (`avg`) für die Spieler eines Tickets. Der Standardwert ist `avg`.

Example

Beispiele

```
{
  "name":"SimilarSkillRatings",
  "description":"All players must have similar skill ratings",
  "type":"batchDistance",
  "batchAttribute":"SkillRating",
  "maxDistance":"500"
}
```

```
{
  "name":"SameGameMode",
  "description":"All players must have the same game mode",
  "type":"batchDistance",
  "batchAttribute":"GameMode"
}
```

Vergleichsregel

```
comparison
```

Vergleichsregeln vergleichen den Wert eines Spielerattributs mit einem anderen Wert. Es gibt zwei Arten von Vergleichsregeln:

- Mit dem Referenzwert vergleichen. Eine Vergleichsregel dieser Art könnte beispielsweise voraussetzen, dass übereinstimmende Spieler über ein bestimmtes oder höheres Qualifikationsniveau verfügen. Geben Sie für diesen Typ ein Spielerattribut, einen Referenzwert und eine Vergleichsoperation an.
- Vergleiche zwischen Spielern. Eine Vergleichsregel dieser Art könnte beispielsweise vorschreiben, dass alle Spieler im Spiel unterschiedliche Charaktere verwenden. Geben Sie für diesen Typ ein Spielerattribut und entweder die Vergleichsoperation gleich (=) oder ungleich (`!=`) an. Geben Sie keinen Referenzwert an.

> **Note**
>
> Batch-Distanzregeln sind effizienter für den Vergleich von Spielerattributen. Verwenden Sie, wenn möglich, eine Batch-Distanzregel, um die Latenz bei der Spielerzuweisung zu verringern.

Vergleichsregel-Eigenschaften

- **`measurements`**— Der Wert des Spielerattributs, der verglichen werden soll.
- **`referenceValue`**— Der Wert, mit dem die Messung für ein zukünftiges Spiel verglichen werden soll.
- **`operation`**— Der Wert, der bestimmt, wie die Messung mit dem Referenzwert verglichen wird. Zu den gültigen Operationen gehören: <<=,=,,!=,>,>=.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie FlexMatch mit Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) umgegangen wird. Zu den gültigen Optionen gehören die Minimal- (`minmax`), Höchstwerte () und Durchschnittswerte (`avg`) für die Spieler eines Tickets. Der Standardwert ist `avg`.

Entfernungsregel

```
distance
```

Entfernungsregeln messen den Unterschied zwischen zwei Zahlenwerten, z. B. den Abstand zwischen den Fähigkeitsstufen der Spieler. Eine Entfernungsregel könnte beispielsweise voraussetzen, dass alle Spieler das Spiel mindestens 30 Stunden lang gespielt haben.

> **Note**
>
> Batch-Distanzregeln sind effizienter für den Vergleich von Spielerattributen. Verwenden Sie, wenn möglich, eine Batch-Distanzregel, um die Latenz bei der Spielerzuweisung zu verringern.

Distanzregel-Eigenschaften

- **`measurements`**— Der Spielerattributwert, für den die Entfernung gemessen werden soll. Dies muss ein Attribut mit einem numerischen Wert sein.
- **`referenceValue`**— Der numerische Wert, anhand dessen die Entfernung für ein potenzielles Spiel gemessen werden soll.
- **`minDistance`**/**`maxDistance`**— Der minimale oder maximale Entfernungswert für ein erfolgreiches Spiel.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie FlexMatch mit Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) umgegangen wird. Zu den gültigen Optionen gehören die Minimal- (`minmax`), Höchstwerte () und Durchschnittswerte (`avg`) für die Spieler eines Tickets. Der Standardwert ist `avg`.

Regel für die Erfassung

```
collection
```

Sammelregeln vergleichen eine Gruppe von Spielerattributen mit denen anderer Spieler im Batch oder mit einem Referenzwert. Eine Sammlung kann Attributwerte für mehrere Spieler, ein Spielerattribut als Zeichenkettenliste oder beides enthalten. Eine Sammlungsregel könnte sich beispielsweise mit den Charakteren befassen, die die Spieler in einem Team auswählen. Die Regel

könnte dann verlangen, dass das Team mindestens einen Spieler mit einem bestimmten Charakter hat.

Erfassungsregel-Eigenschaften

- **`measurements`**— Die Sammlung von Spielerattributen, die verglichen werden sollen. Bei den Attributwerten muss es sich um Zeichenkettenlisten handeln.
- **`referenceValue`**— Der Wert (oder die Sammlung von Werten), der verwendet werden soll, um Messungen im Hinblick auf eine mögliche Übereinstimmung zu vergleichen.
- **`operation`**— Der Wert, der bestimmt, wie eine Sammlung von Messungen verglichen werden soll. Zu den gültigen Operationen gehören die folgenden:
  - `intersection`— Diese Operation misst die Anzahl der Werte, die in den Sammlungen aller Spieler identisch sind. Ein Beispiel für eine Regel, die die Kreuzungsoperation verwendet, finden Sie unterBeispiel: Verwenden Sie explizite Sortierung, um die besten Treffer zu finden.
  - `contains`— Bei dieser Operation wird die Anzahl der Spielerattributsammlungen gemessen, die den angegebenen Referenzwert enthalten. Ein Beispiel für eine Regel, die die Operation enthält verwendet, finden Sie unterBeispiel: Lege Anforderungen und Latenzgrenzen auf Teamebene fest.
  - `reference_intersection_count`— Bei dieser Operation wird die Anzahl der Elemente in einer Spielerattributsammlung gemessen, die mit Elementen in der Referenzwertsammlung übereinstimmen. Sie können diese Operation verwenden, um mehrere verschiedene Spielerattribute zu vergleichen. Ein Beispiel für eine Regel, die mehrere Sammlungen von Spielerattributen vergleicht, finden Sie unterBeispiel: Finden Sie Überschneidungen zwischen mehreren Spielerattributen.
- **`minCount`**/**`maxCount`**— Der Mindest- oder Höchstzählwert für ein erfolgreiches Spiel.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) FlexMatch behandelt werden. Für diesen Wert können Sie `union` die Spielerattribute aller Spieler in der Gruppe kombinieren. Oder du kannst ihn verwenden, `intersection` um Spielerattribute zu verwenden, die die Gruppe gemeinsam hat. Der Standardwert ist `union`.

Zusammengesetzte Regel

```
compound
```

Zusammengesetzte Regeln verwenden logische Aussagen, um Spiele mit 40 oder weniger Spielern zu bilden. Sie können mehrere zusammengesetzte Regeln in einem einzigen Regelsatz verwenden.

Wenn Sie mehrere zusammengesetzte Regeln verwenden, müssen alle zusammengesetzten Regeln wahr sein, um eine Übereinstimmung zu bilden.

Sie können eine zusammengesetzte Regel nicht mithilfe von Erweiterungsregeln erweitern, aber Sie können die zugrunde liegenden oder unterstützenden Regeln erweitern.

Eigenschaften zusammengesetzter Regeln

- **`statement`**— Die Logik, die verwendet wird, um einzelne Regeln zu einer zusammengesetzten Regel zu kombinieren. Die Regeln, die Sie in dieser Eigenschaft angeben, müssen zu einem früheren Zeitpunkt in Ihrem Regelsatz definiert worden sein. Sie können `batchDistance` Regeln nicht in einer zusammengesetzten Regel verwenden.

  Diese Eigenschaft unterstützt die folgenden logischen Operatoren:

  - `and`— Der Ausdruck ist wahr, wenn die beiden angegebenen Argumente wahr sind.
  - `or`— Der Ausdruck ist wahr, wenn eines der beiden angegebenen Argumente wahr ist.
  - `not`— Macht das Ergebnis des Arguments im Ausdruck rückgängig.
  - `xor`— Der Ausdruck ist wahr, wenn nur eines der Argumente wahr ist.

Example Beispiel

Im folgenden Beispiel werden Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten basierend auf dem von ihnen ausgewählten Spielmodus zugeordnet.

```
{
    "name": "CompoundRuleExample",
    "type": "compound",
    "statement": "or(and(SeriousPlayers, VeryCloseSkill), and(CasualPlayers,
 SomewhatCloseSkill))"
}
```

Latenz-Regel

```
latency
```

Latenzregeln messen die Spielerlatenz pro Standort. Eine Latenzregel ignoriert jeden Standort mit einer Latenz, die über dem Maximum liegt. Ein Spieler muss an mindestens einem Standort einen Latenzwert haben, der unter dem Maximum liegt, damit die Latenzregel diesen Wert akzeptiert. Sie

können diesen Regeltyp bei großen Spielen verwenden, indem Sie die `maxLatency` Eigenschaft angeben.

Latenzregel-Eigenschaften

- **`maxLatency`**— Der maximal zulässige Latenzwert für einen Standort. Wenn ein Ticket keine Standorte mit einer Latenz unter dem Maximum hat, entspricht das Ticket nicht der Latenzregel.
- **`maxDistance`**— Der Maximalwert zwischen der Latenz jedes Tickets und dem Entfernungsreferenzwert.
- **`distanceReference`**— Der Latenzwert, mit dem die Ticket-Latenz verglichen werden soll. Tickets innerhalb der maximalen Entfernung zum Entfernungsreferenzwert führen zu einer erfolgreichen Übereinstimmung. Zu den gültigen Optionen gehören die minimalen (`min`) und durchschnittlichen (`avg`) Spielerlatenzwerte.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie FlexMatch mit Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) umgegangen wird. Zu den gültigen Optionen gehören die Minimal- (`minmax`), Höchstwerte () und Durchschnittswerte (`avg`) für die Spieler eines Tickets. Der Standardwert ist `avg`.

> **Note**
>
> Eine Warteschlange kann eine Spielsitzung in einer Region platzieren, die keiner Latenzregel entspricht. Weitere Informationen zu Latenzrichtlinien für Warteschlangen finden Sie unter Eine Latenzrichtlinie für Spieler erstellen.

Absolute Sortierregel

```
absoluteSort
```

Absolute Sortierregeln sortieren einen Stapel von Matchmaking-Tickets auf der Grundlage eines bestimmten Spielerattributs im Vergleich zum ersten Ticket, das dem Stapel hinzugefügt wurde.

Absolutsortierungsregel-Eigenschaften

- **`sortDirection`**— Die Reihenfolge, in der die Matchmaking-Tickets sortiert werden. Zu den gültigen Optionen gehören `ascending` und`descending`.
- **`sortAttribute`**— Das Spielerattribut, nach dem Tickets sortiert werden sollen.

- **`mapKey`**— Die Optionen zum Sortieren des Spielerattributs, wenn es sich um eine Karte handelt. Gültige Optionen sind unter anderem:
  - `minValue`— Der Schlüssel mit dem niedrigsten Wert steht an erster Stelle.
  - `maxValue`— Der Schlüssel mit dem höchsten Wert steht an erster Stelle.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie FlexMatch mit Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) umgegangen wird. Zu den gültigen Optionen gehören das minimale Spielerattribut (`max`), das maximale Spielerattribut () und der Durchschnitt (`avg`) aller Spielerattribute für Spieler in der Gruppe. `min` Der Standardwert ist `avg`.

Example

Beispiel

In der folgenden Beispielregel werden die Spieler nach dem Fähigkeitsniveau sortiert und der Durchschnitt des Fähigkeitsniveaus der Gruppen ermittelt.

```
{
    "name":"AbsoluteSortExample",
    "type":"absoluteSort",
    "sortDirection":"ascending",
    "sortAttribute":"skill",
    "partyAggregation":"avg"
}
```

Regel für die Sortierung nach Entfernung

```
distanceSort
```

Die Regeln für die Entfernungssortierung sortieren einen Stapel von Matchmaking-Tickets auf der Grundlage der Entfernung eines bestimmten Spielerattributs vom ersten Ticket, das dem Stapel hinzugefügt wurde.

Distanzsortierungsregel-Eigenschaften

- **`sortDirection`**— Die Anleitung zum Sortieren von Matchmaking-Tickets. Zu den gültigen Optionen gehören `ascending` und`descending`.
- **`sortAttribute`**— Das Spielerattribut, nach dem Tickets sortiert werden sollen.

- **`mapKey`**— Die Optionen zum Sortieren des Spielerattributs, wenn es sich um eine Karte handelt. Gültige Optionen sind unter anderem:
  - `minValue`— Suchen Sie für das erste Ticket, das dem Stapel hinzugefügt wurde, den Schlüssel mit dem niedrigsten Wert.
  - `maxValue`— Suchen Sie für das erste Ticket, das dem Stapel hinzugefügt wurde, den Schlüssel mit dem höchsten Wert.
- **`partyAggregation`**— Der Wert, der bestimmt, wie FlexMatch mit Tickets mit mehreren Spielern (Parteien) umgegangen wird. Zu den gültigen Optionen gehören die Minimal- (`minmax`), Höchstwerte () und Durchschnittswerte (`avg`) für die Spieler eines Tickets. Der Standardwert ist `avg`.

FlexMatchEigenschaftsausdrücke

Eigenschaftsausdrücke können verwendet werden, um bestimmte Eigenschaften im Zusammenhang mit Matchmaking zu definieren. Sie ermöglichen es Ihnen, bei der Definition eines Eigenschaftswerts Berechnungen und Logik zu verwenden. Eigenschaftsausdrücke führen im Allgemeinen zu einer von zwei Formen:

- Individuelle Spielerdaten.
- Berechnete Sammlungen von individuellen Spielerdaten.

Allgemeine Ausdrücke für Matchmaking-Eigenschaften

Ein Eigenschaftsausdruck identifiziert einen bestimmten Wert für einen Spieler, eine Mannschaft oder ein Spiel. Die folgenden teilweisen Ausdrücke veranschaulichen, wie Teams und Spieler identifiziert werden:

Ziel	Input	Bedeutung	Ausgabe
Identifizierung eines bestimmten Teams in einem Match:	`teams[red]`	Das rote Team	Team
Um eine Gruppe bestimmter Teams	`teams[red,blue]`	Das rote Team und das blaue Team	List<Team>

Ziel	Input	Bedeutung	Ausgabe
in einem Spiel zu identifizieren:			
Identifizierung aller Teams in einem Match:	`teams[*]`	Alle Teams	List<Team>
Identifizierung von Spielern in einem bestimmten Team:	`team[red] .players`	Spieler im roten Team	List<Player>
Um Spieler in einer Gruppe bestimmter Teams in einem Spiel zu identifizieren:	`team[red, blue].players`	Spieler im Match, gruppiert nach Team	List<List<Player>>
Identifizierung von Spielern in einem Match:	`team[*].players`	Spieler im Match, gruppiert nach Team	List<List<Player>>

Beispiele für Eigenschaftsausdrücke

Die folgende Tabelle zeigt einige Eigenschaftsausdrücke, die auf den vorherigen Beispielen aufbauen:

Expression	Bedeutung	Ergebnistyp
`teams[red].players [playerId]`	Der Spieler IDs aller Spieler der roten Mannschaft	List<string>
`teams[red].players .attributes[skill]`	Die „skill“-Attribute aller Spieler aus dem roten Team	List<number>
`teams[red,blue].pl ayers.attributes[s kill]`	Die „Fähigkeiten“ aller Spieler der roten und der blauen	List<List<number>>

Expression	Bedeutung	Ergebnistyp
	Mannschaft, gruppiert nach Teams	
`teams[*].players.attributes[skill]`	Die „skill“-Attribute aller Spieler im Match, gruppiert nach Team	List<List<number>>

Aggregationen von Eigenschaftsausdrücken

Eigenschaftsausdrücke können verwendet werden, um Teamdaten unter Verwendung der folgenden Funktionen oder Kombinationen von Funktionen zu aggregieren:

Aggregation	Input	Bedeutung	Ausgabe
`min`	List<number>	Minimum aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number
`max`	List<number>	Maximum aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number
`avg`	List<number>	Durchschnitt aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number
`median`	List<number>	Median aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number
`sum`	List<number>	Summe aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number
`count`	List<?>	Anzahl aller Elemente in der Liste ermitteln.	number
`stddev`	List<number>	Standardabweichung aller Zahlen in der Liste ermitteln.	number

Aggregation	Input	Bedeutung	Ausgabe
`flatten`	List<List<?>>	eine Sammlung verschachtelter Listen in eine Liste mit allen Elementen umwandeln.	List<?>
`set_intersection`	List<List<string>>	Ermittelt eine Liste von Zeichenfolgen, die in allen Zeichenfolge-Listen in einer Sammlung enthalten sind.	List<string>
All above	List<List<?>>	Alle Operationen für eine verschachtelte Liste bearbeiten jede Unterliste individuell, um eine Ergebnisliste zu erstellen.	List<?>

Die folgende Tabelle zeigt einige gültige Eigenschaftsausdrücke, die Aggregationsfunktionen verwenden:

Expression	Bedeutung	Ergebnistyp
flatten(teams[*].players.attributes[skill])	Die „skill“-Attribute aller Spieler im Match (nicht gruppiert)	List<number>
avg(teams[red].players.attributes[skill])	Die durchschnittliche Qualifikation der Spieler aus dem roten Team	number

Expression	Bedeutung	Ergebnistyp
avg (teams [*] .players.attributes [Fähigkeit])	Die durchschnittliche Qualifikation jedes Teams im Match	List<number>
avg(flatten(teams[*].players.attributes[skill]))	Das durchschnittliche Qualifikationslevel aller Spieler im Match. Dieser Ausdruck erhält eine flache Liste der Spielerqu alifikationen und erzeugt dann die Mittelwerte dafür.	number
count(teams[red].players)	Die Anzahl der Spieler aus dem roten Team	number
count (teams[*].players)	Die Anzahl der Spieler jedes Teams im Match	List<number>
max(avg(teams[*].players.attributes[skill]))	Die höchste Teamqualifikation im Match	number

FlexMatchMatchmaking-Ereignisse

Amazon GameLift ServersFlexMatchsendet Ereignisse für jedes Matchmaking-Ticket aus, während es verarbeitet wird. Sie können diese Ereignisse in einem Amazon SNS SNS-Thema veröffentlichen, wie unter beschriebenFlexMatchEvent-Benachrichtigungen einrichten. Diese Ereignisse werden auch nahezu in Echtzeit und nach bestem Wissen und Gewissen an Amazon CloudWatch Events gesendet.

Dieses Thema beschreibt die Struktur von FlexMatch Ereignissen und bietet ein Beispiel für jeden Ereignistyp. Weitere Informationen zum Status von Matchmaking-Tickets finden Sie MatchmakingTicketin der Amazon GameLift ServersAPI-Referenz.

Themen

- MatchmakingSearching
- PotentialMatchCreated
- AcceptMatch
- AcceptMatchCompleted
- MatchmakingSucceeded
- MatchmakingTimedOut
- MatchmakingCancelled
- MatchmakingFailed

MatchmakingSearching

Das Ticket wurde in Matchmaking eingegeben. Dies umfasst neue Anforderungen und Anforderungen, die Teil eines fehlgeschlagenen vorgeschlagenen Match sind.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets estimatedWaitMillis, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "cc3d3ebe-1d90-48f8-b268-c96655b8f013",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-08T21:15:36.421Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
```

```
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-08T21:15:35.676Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1"
          }
        ]
      }
    ],
    "estimatedWaitMillis": "NOT_AVAILABLE",
    "type": "MatchmakingSearching",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1"
        }
      ]
    }
  }
}
```

PotentialMatchCreated

Ein potenzielles Match wurde erstellt. Dies wird für alle neuen potenziellen Übereinstimmungen ausgegeben, unabhängig davon, ob die Annahme erforderlich ist.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, AcceptanceTimeout, AcceptanceRequired,,, MatchID ruleEvaluationMetrics gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "fce8633f-aea3-45bc-aeba-99d639cad2d4",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-08T21:17:41.178Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
```

```
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-08T21:15:35.676Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "team": "red"
          }
        ]
      },
      {
        "ticketId": "ticket-2",
        "startTime": "2017-08-08T21:17:40.657Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-2",
            "team": "blue"
          }
        ]
      }
    ],
    "acceptanceTimeout": 600,
    "ruleEvaluationMetrics": [
      {
        "ruleName": "EvenSkill",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "EvenTeams",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "FastConnection",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
```

```
        "ruleName": "NoobSegregation",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      }
    ],
    "acceptanceRequired": true,
    "type": "PotentialMatchCreated",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "team": "red"
        },
        {
          "playerId": "player-2",
          "team": "blue"
        }
      ]
    },
    "matchId": "3faf26ac-f06e-43e5-8d86-08feff26f692"
  }
}
```

AcceptMatch

Spieler haben ein potenzielles Match akzeptiert. Dieses Ereignis enthält den aktuellen Akzeptanzstatus jedes Spielers im Match. Fehlende Daten bedeuten, dass sie für diesen Spieler nicht aufgerufen wurden. AcceptMatch

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "b3f76d66-c8e5-416a-aa4c-aa1278153edc",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-09T20:04:42.660Z",
  "region": "us-west-2",
```

```
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-09T20:01:35.305Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "team": "red"
          }
        ]
      },
      {
        "ticketId": "ticket-2",
        "startTime": "2017-08-09T20:04:16.637Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-2",
            "team": "blue",
            "accepted": false
          }
        ]
      }
    ],
    "type": "AcceptMatch",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "team": "red"
        },
        {
          "playerId": "player-2",
          "team": "blue",
          "accepted": false
        }
      ]
    },
    "matchId": "848b5f1f-0460-488e-8631-2960934d13e5"
  }
```

```
}
```

AcceptMatchCompleted

Die Match-Akzeptanz ist durch Spieler-Akzeptanz, Spieler-Ablehnung oder Akzeptanz-Timeout erfolgt.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, Akzeptanz, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "b1990d3d-f737-4d6c-b150-af5ace8c35d3",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-08T20:43:14.621Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-08T20:30:40.972Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "team": "red"
          }
        ]
      },
      {
        "ticketId": "ticket-2",
        "startTime": "2017-08-08T20:33:14.111Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-2",
```

```
            "team": "blue"
          }
        ]
      }
    ],
    "acceptance": "TimedOut",
    "type": "AcceptMatchCompleted",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "team": "red"
        },
        {
          "playerId": "player-2",
          "team": "blue"
        }
      ]
    },
    "matchId": "a0d9bd24-4695-4f12-876f-ea6386dd6dce"
  }
}
```

MatchmakingSucceeded

Das Matchmaking wurde erfolgreich abgeschlossen und eine Spielsitzung wurde erstellt.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "5ccb6523-0566-412d-b63c-1569e00d023d",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-09T19:59:09.159Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
```

```
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-09T19:58:59.277Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "playerSessionId": "psess-6e7c13cf-10d6-4756-a53f-db7de782ed67",
            "team": "red"
          }
        ]
      },
      {
        "ticketId": "ticket-2",
        "startTime": "2017-08-09T19:59:08.663Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-2",
            "playerSessionId": "psess-786b342f-9c94-44eb-bb9e-c1de46c472ce",
            "team": "blue"
          }
        ]
      }
    ],
    "type": "MatchmakingSucceeded",
    "gameSessionInfo": {
      "gameSessionArn": "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:gamesession/836cf48d-
bcb0-4a2c-bec1-9c456541352a",
      "ipAddress": "192.168.1.1",
      "port": 10777,
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "playerSessionId": "psess-6e7c13cf-10d6-4756-a53f-db7de782ed67",
          "team": "red"
        },
        {
          "playerId": "player-2",
          "playerSessionId": "psess-786b342f-9c94-44eb-bb9e-c1de46c472ce",
          "team": "blue"
```

```
        }
      ]
    },
    "matchId": "c0ec1a54-7fec-4b55-8583-76d67adb7754"
  }
}
```

MatchmakingTimedOut

Das Matchmaking-Ticket ist aufgrund einer Zeitüberschreitung fehlgeschlagen.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, Nachricht ruleEvaluationMetrics, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "fe528a7d-46ad-4bdc-96cb-b094b5f6bf56",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-09T20:11:35.598Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "reason": "TimedOut",
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-09T20:01:35.305Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "team": "red"
          }
        ]
      }
    ],
```

```
    "ruleEvaluationMetrics": [
      {
        "ruleName": "EvenSkill",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "EvenTeams",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "FastConnection",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "NoobSegregation",
        "passedCount": 3,
        "failedCount": 0
      }
    ],
    "type": "MatchmakingTimedOut",
    "message": "Removed from matchmaking due to timing out.",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "team": "red"
        }
      ]
    }
  }
}
```

MatchmakingCancelled

Das Matchmaking-Ticket wurde aufgrund eines StopMatchmaking API-Aufrufs storniert.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, Nachricht ruleEvaluationMetrics, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "8d6f84da-5e15-4741-8d5c-5ac99091c27f",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-09T20:00:07.843Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "reason": "Cancelled",
    "tickets": [
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-09T19:59:26.118Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1"
          }
        ]
      }
    ],
    "ruleEvaluationMetrics": [
      {
        "ruleName": "EvenSkill",
        "passedCount": 0,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "EvenTeams",
        "passedCount": 0,
        "failedCount": 0
      },
      {
        "ruleName": "FastConnection",
        "passedCount": 0,
        "failedCount": 0
      },
```

```
      {
        "ruleName": "NoobSegregation",
        "passedCount": 0,
        "failedCount": 0
      }
    ],
    "type": "MatchmakingCancelled",
    "message": "Cancelled by request.",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1"
        }
      ]
    }
  }
}
```

MatchmakingFailed

Für das Matchmaking-Ticket ist ein Fehler aufgetreten. Der Grund kann sein, dass die Spielsitzungswarteschlange nicht verfügbar ist, oder dass ein interner Fehler aufgetreten ist.

Ressource: ConfigurationArn

Detail: Typ, Tickets, Nachricht ruleEvaluationMetrics, MatchID, gameSessionInfo

Beispiel

```
{
  "version": "0",
  "id": "025b55a4-41ac-4cf4-89d1-f2b3c6fd8f9d",
  "detail-type": "GameLift Matchmaking Event",
  "source": "aws.gamelift",
  "account": "123456789012",
  "time": "2017-08-16T18:41:09.970Z",
  "region": "us-west-2",
  "resources": [
    "arn:aws:gamelift:us-west-2:123456789012:matchmakingconfiguration/
SampleConfiguration"
  ],
  "detail": {
    "tickets": [
```

```
      {
        "ticketId": "ticket-1",
        "startTime": "2017-08-16T18:41:02.631Z",
        "players": [
          {
            "playerId": "player-1",
            "team": "red"
          }
        ]
      }
    ],
    "customEventData": "foo",
    "type": "MatchmakingFailed",
    "reason": "UNEXPECTED_ERROR",
    "message": "An unexpected error was encountered during match placing.",
    "gameSessionInfo": {
      "players": [
        {
          "playerId": "player-1",
          "team": "red"
        }
      ]
    },
    "matchId": "3ea83c13-218b-43a3-936e-135cc570cba7"
  }
}
```

Amazon GameLift ServersVersionshinweise und SDK-Versionen

Die Amazon GameLift Servers Versionshinweise enthalten Einzelheiten zu neuen Amazon GameLift Servers Funktionen, Updates und Korrekturen im Zusammenhang mit dem Dienst, einschließlich FlexMatch Funktionen. Sie können auch den Amazon GameLift Servers Versionsverlauf für alle SDKs Plug-ins finden.

- Amazon GameLift ServersSDK-Versionen
- Amazon GameLift ServersVersionshinweise

Amazon GameLift Servers Ressourcen für Entwickler

Um alle anzusehen Amazon GameLift Servers Dokumentation und Ressourcen für Entwickler finden Sie im Amazon GameLift ServersHomepage der Dokumentation.

Die vorliegende Übersetzung wurde maschinell erstellt. Im Falle eines Konflikts oder eines Widerspruchs zwischen dieser übersetzten Fassung und der englischen Fassung (einschließlich infolge von Verzögerungen bei der Übersetzung) ist die englische Fassung maßgeblich.