游戏联机对战引擎

操作指南

产品文档

腾讯云

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

【版权声明】

©2013-2022 腾讯云版权所有

本文档（含所有文字、数据、图片等内容）完整的著作权归腾讯云计算（北京）有限责任公司单独所有，未经腾讯云事先明确书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、使用、抄袭、传播本文档全部或部分内容。前述行为构成对腾讯云著作权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【商标声明】

腾讯云

及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。未经腾讯云及有关权利人书面许可，任何主体不得以任何方式对前述商标进行使用、复制、修改、传播、抄录等行为，否则将构成对腾讯云及有关权利人商标权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【服务声明】

本文档意在向您介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的相关概况，部分产品、服务的内容可能不时有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。

【联系我们】

我们致力于为您提供个性化的售前购买咨询服务，及相应的技术售后服务，任何问题请联系 4009100100。

文档目录

操作指南
- 规则集配置
- 匹配配置
- 房间策略
- 实时服务器
- 本地运行实时服务器
- 实时服务器日志
- 查看统计数据
- 访问管理
  - 概述
  - 可授权资源类型
  - 授权策略语法
  - 访问控制示例
- 结合使用高防能力与 MGOBE

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

操作指南
规则集配置

最近更新时间：2022-03-29 14:08:54

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

本文档用于指导开发者在 MGOBE 控制台进行规则集配置，包括规则的管理、新建、克隆、编辑、删除。

操作场景

本文档主要指导您如何在控制台进行房间匹配配置。

前提条件

- 已 创建游戏。
- 已 开通联机对战服务。

操作步骤

新建规则集

1. 登录 游戏联机对战引擎控制台，选择左侧菜单**匹配管理>匹配规则集**。
2. 进入匹配规则集页面，单击**新建规则集**。

3. 填写规则集名称，设置规则集内容。根据游戏类型、游戏规则选择规则集的内容。如何填写规则集请参见 规则脚本设计指南。

4. 规则集内容设置完成后，单击**验证规则集**，验证成功后，出现提示“规则集验证通过”。
5. 最后单击**提交规则集**，新建规则集完成。

克隆匹配规则集

进入**匹配规则集**页面，选择匹配列表中的**克隆**操作，即可复制创建一个新的匹配规则集。

修改匹配规则集

进入**匹配规则集**页面，选择匹配列表中的**修改**操作，即可修改其对应的匹配规则集名称、匹配规则内容。

删除匹配规则集

进入**匹配规则集**页面，选择匹配列表中的**删除**操作。如果当前规则集已被关联匹配配置，则需先解除关联。

相关文档

- 匹配配置
- 规则脚本设计
- 规则脚本示例
- 匹配机制说明

匹配配置

最近更新时间：2022-03-29 14:08:59

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

本文档主要指导您如何在控制台进行玩家匹配配置。

前提条件

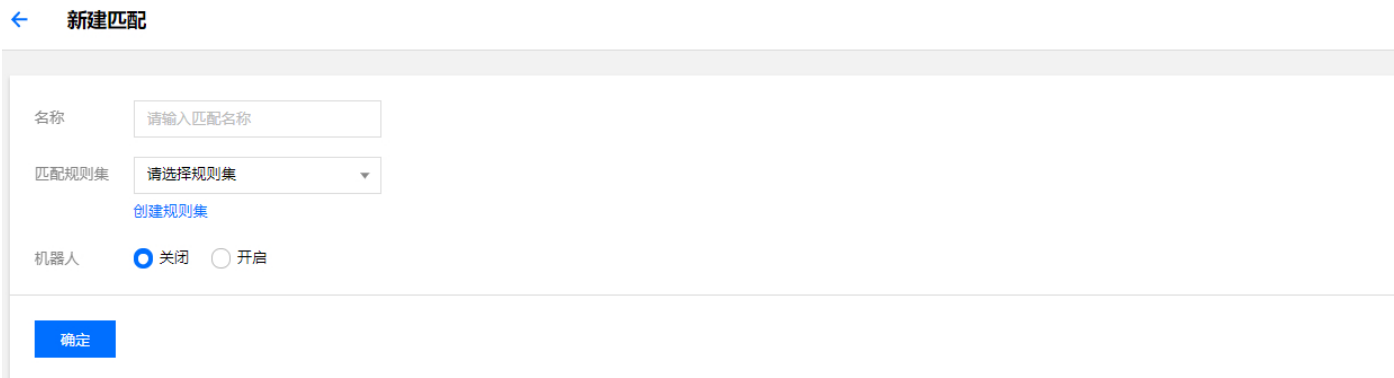
- 已 创建游戏。
- 已 开通联机对战服务。
- 已 创建匹配规则集。

操作步骤

新建匹配

1. 登录 游戏联机对战引擎控制台，选择左侧菜单**匹配管理>在线匹配**。
2. 进入在线匹配页面，单击**新建匹配**。

3. 填写匹配名称，选择匹配规则集和是否开启机器人。选择规则集后，可“预览”相应的规则脚本配置。



4. **机器人开关**用于配置是否需要为匹配超时的玩家填充机器人。

- 如果关闭机器人开关，匹配超时后，玩家将无法进入房间对战。
- 如果开启机器人开关，匹配超时的玩家将被独立创建房间，并在空余席位填充机器人；或与其他符合匹配规则的超时玩家一起匹配进入同一房间，并在空余席位填充机器人。

> **说明**
> - 关于机器人机制的分配策略，请参考 匹配机制说明。
> - MGOBE 仅会在匹配中指定机器人的席位和属性，机器人行为逻辑需要您在实时服务器或客户端自行实现。

5. 单击**确定**。 新建匹配后，在**在线匹配**页面，就会生成相应的匹配 code。

克隆匹配

进入**在线匹配**页面，选择匹配列表中的**克隆**操作，即可复制创建一个新的匹配。

修改匹配

进入**在线匹配**页面，选择匹配列表中的**修改**操作，即可修改其对应的匹配名称、匹配规则集、机器人配置。

删除匹配

进入**在线匹配**页面，选择匹配列表中的**删除**操作。删除后接口调用无效。

相关文档

- 规则集配置
- 规则脚本设计
- 规则脚本示例
- 匹配机制说明

房间策略

最近更新时间：2022-03-29 14:09:03

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

操作场景

本文档主要指导您如何在控制台修改房间策略。

操作步骤

1. 进入 游戏联机对战引擎 控制台，选择左侧菜单**房间管理>房间策略**。
2. 进入房间策略页面，选择项目游戏，单击**修改**。

3. 选择对应的参数修改，单击**提交**。
   - 房间没有玩家时，系统默认0秒后解散房间，限定设置0 – 900秒。
   - 房间玩家全部掉线时，系统默认300秒后解散房间，限定设置0 – 900秒。

实时服务器

最近更新时间：2022-03-29 14:09:08

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

操作场景

本文档主要指导您如何在控制台创建实时服务器，实现状态同步。

前提条件

- 已 创建游戏。
- 已 开通联机对战服务。

操作步骤

创建实时服务器

1. 登录 游戏联机对战引擎控制台，单击左侧菜单**自定义服务逻辑>实时服务器**。

2. 单击**创建服务**，进入新建服务界面。

- **基本信息**
  服务名称：填写服务名称，20个字符以内。
- **发布**
  - 选择语言：默认为 NodeJS。
  - 提交方式：默认为本地上传 zip 包。
  - 上传代码：单击**选择文件**可上传本地的 zip 包，最大支持200M。具体框架说明您可通过单击**下载框架**前往 框架下载 页面查看。
- **部署配置**
  - 选择是否打通 VPC 网络。打通腾讯云的 VPC 网络，可以访问您 VPC 下的数据库和存储，开通后不可变更。
  - 若您选择打通 VPC ，而 VPC 下拉菜单为空，则您需要先去 私有网络 创建一个 VPC；建议您在上海地区创建 VPC，如在其他地区创建，则需通过 对等连接 实现 VPC 跨地域通信（上海和其他地区），并为对等连接付费。
- **实例数量**
  设置实例数量范围，最大值为20。默认为自动调节，即在设定的实例范围内自动调节，不会超出该设定范围。

3. 单击**部署**，等待状态从“发布中”变成“运行中”，即创建服务完成。

> **注意**
> 一个游戏下仅可创建一个实时服务器。

发布服务

1. 成功创建实时服务器后，实时服务器信息状态处于“运行中”，可通过单击**发布**重新上传、发布代码。
2. 选择提交方式、上传代码、发布方式，单击**确定**，等待状态从“发布中”变成“运行中”，即可重新发布成功。

- 提交方式：默认为本地上传 zip 包。
- 上传代码：单击**选择文件**可上传本地的 zip 包，最大支持200M。具体框架说明您可通过单击**下载框架**前往 框架下载 页面查看。
- 发布方式：支持“停服更新/不停服更新”。

停止服务

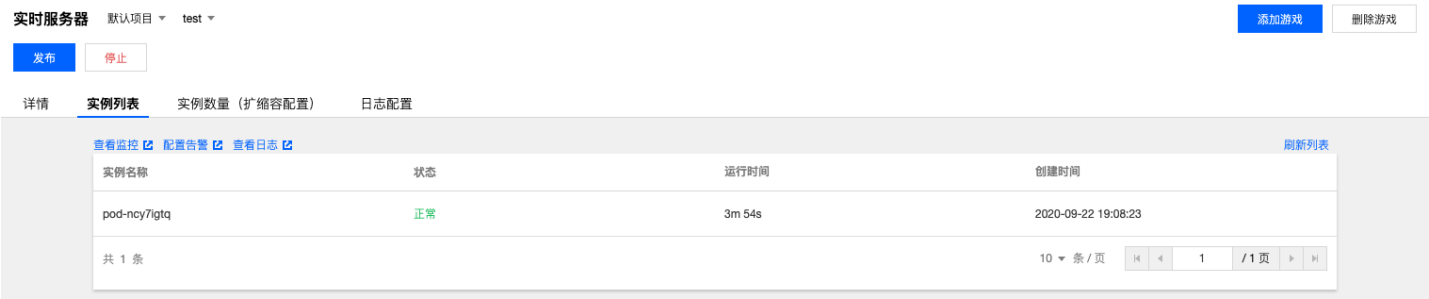
发布成功后，实时服务器状态处于“运行中”，可通过单击**停止**，状态从“停止中”变成“未启动”，则表示停止实时服务器成功。

启动服务

服务停止后，实时服务器状态处于“未启动”，可通过单击**启动**，状态从“启动中”变成“运行中”，则表示启动实时服务器成功。

查看实例列表

您可单击**实例列表**页签进入页面，查看实例列表，包括实例名称、状态、运行时间、创建时间。



- 您可单击**查看监控**跳转至云监控控制台，新建 Dashboard 图表时，指标选择“小游戏联机对战引擎-实例监控”或“小游戏联机对战引擎-实时服务器监控”。
- 您可单击**配置告警**跳转至云监控控制台，新建告警策略时，策略类型选择“小游戏联机对战引擎-实例监控”或“小游戏联机对战引擎-实时服务器监控”。
- 您可单击**查看日志**跳转至日志服务控制台，如果您已开通日志服务，即可查看上海地区下，由MGOBE为您创建的日志集和日志主题。

调整实例数量（扩缩容配置）

您可单击**实例数量（扩缩容配置）**页签进入页面，单击**编辑**即可修改实例数量，默认为自动调节，最大值为20。

配置日志

您可单击**日志配置**页签进入页面，详细步骤请您参考 实时服务器日志。

本地运行实时服务器

最近更新时间：2022-03-29 14:09:13

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

该文指导您如何使用实时服务器本地运行工具，使用该工具可以直接在您本地运行实时服务器，并且能与客户端进行交互。您可下载 示例代码 和 实时服务器本地运行工具 进行相关操作。

前提条件

- 已 创建游戏并开通服务。
- 已 创建实时服务器。
- 已下载实时服务器本地运行工具。

操作步骤

打开本地运行功能

1. 登录 游戏联机对战引擎控制台，单击左侧菜单**自定义服务逻辑>实时服务器**。
2. 单击**本地运行**页签，进入实时服务器**本地运行**页面。
3. 单击打开**实时服务器本地运行**开关。

4. 在弹出的确认窗口中单击**确认开启**。启动本地运行功能需耗时约1分钟，请您耐心等待。
5. 成功打开本地运行功能后，您可在本地环境的命令行工具上，运行代码、查看日志、debug，并可观察到线上游戏效果，但控制台上正在运行的实时服务器不会再接收消息。

创建配置文件

启动本地运行工具前，您需要准备一份 JSON 格式的配置文件，命名为 config.json。示例如下：

```
{
"gamesvrPort": 17500,
"proxyPort": 17000,
"mgobexsPath": "./mgobexs",
"region": "ap-shanghai",
"gameId": "填入游戏ID",
"secretKey": "填入游戏后端密钥"
}
```

本文档提供的 示例代码 中包含配置文件 config.json，您可参考使用。配置文件 config.json 的字段说明如下：

字段	类型	说明
gamesvrPort	number	本地实时服务器运行端口（任意可用端口）
proxyPort	number	本地代理服务运行端口（任意可用端口）
mgobexsPath	string	本地实时服务器代码路径（相对于配置文件的路径或绝对路径）
region	string	游戏地域（目前仅支持 "ap-shanghai”、“ap-singapore"，即上海、新加坡地域）
gameId	string	游戏 ID（从控制台获取）
secretKey	string	游戏后端密钥（从控制台获取）

启动本地运行工具

1. 本地运行工具 支持 Windows 和 macOS 环境，请您下载后根据本地环境，选择对应的工具运行。
2. 本文以 Windows 环境为例，打开一个终端，在命令行中运行工具，输入 .\mgobe.exe 即可运行本地工具，输入 --help 参数即可查看工具基本信息和用法示例。

> **说明**
> 若在 macOS 环境上启动，则将对应命令代码替换即可，详情请参见 macOS 环境。

```
.\mgobe.exe --help
```

运行结果如下：

```
PS E:\> .\mgobe.exe --help

Version: 1.0.0
Gamesvr Version: 2.1.1

Usage: mgobe.exe [options]

Examples:
        mgobe.exe --help
        mgobe.exe --start gamesvr --config ./config.json
        mgobe.exe --start proxy --config ./config.json

Options:
        --help                  Print this message.
        --start                 Specify starting mode: 'gamesvr', 'proxy'.
        --config                Specify the path to configuration file.

Documentation can be found at https://cloud.tencent.com/document/product/1038
```

3. 本地运行工具包含两部分：
   - proxy：用于代理本地实时服务器请求到 MGOBE 后台，实现数据交互。
   - gamesvr：用于启动本地实时服务器代码。

> **注意**
> 使用 本地运行工具 时，需要先启动 proxy，再启动 gamesvr，并把配置文件 config.json 路径作为参数。

1. 启动 proxy

   以 Windows 环境为例，命令行输入如下命令（配置文件 config.json 前加路径）。

```
.\mgobe.exe --start proxy --config .\config.json
```

   运行结果如下：

```
PS E:\> .\mgobe.exe --start proxy --config .\config.json
[INFO] [2021-02-01 19:35:27.368] proxy started successfully.
```

2. 启动 gamesvr

   以 Windows 环境为例，新打开一个终端，命令行输入如下命令（配置文件 config.json 前加路径）。

```
.\mgobe.exe --start gamesvr --config .\config.json
```

运行结果如下：

```
PS E:\> .\mgobe.exe --start gamesvr --config .\config.json
[2021-02-01 19:38:54.936] 2.1.1 Server config: { port: 17500, debug_port: 18500, disable_file_log: true }
[INFO] [2021-02-01 19:38:54.944] gamesvr started successfully.
```

iv. 启动完毕后，您可以使用游戏客户端给实时服务器发送消息，本地 gamesvr 命令行窗口将会有相应输出。

macOS 环境

macOS 环境下，以上命令语句如下：

1. 启动本地运行工具。打开一个终端，在命令行中运行工具，输入 .\mgobe 即可运行本地工具，输入 --help 参数即可查看工具基本信息和用法示例。

```
.\mgobe --help
```

2. 启动 proxy。命令行输入如下命令（配置文件 config.json 前加路径）。

```
.\mgobe --start proxy --config .\config.json
```

3. 启动 gamesvr。新打开一个终端，命令行输入如下命令（配置文件 config.json 前加路径）。

```
.\mgobe --start gamesvr --config .\config.json
```

注意事项

1. 使用 proxy 时需要避免多端登录。
   - 对于同一个游戏 ID，只允许一个 proxy 启动，后续的 proxy 启动时会报错。
   - 对于不同游戏 ID，您需要将配置文件中的 proxyPort 设置为不同端口，避免出现端口被占用的异常情况。
2. 本地调试仅支持上海、新加坡地域。
   配置文件 config.json 中 region 字段仅允许填入 "ap-shanghai”、“ap-singapore"，填入其他地域无效。
3. 重启 gamesvr 后游戏数据会被清理。
   启动 gamesvr 后，如果您需要修改代码逻辑，可以停止运行 gamesvr 并修改逻辑后，再重新启动 gamesvr。重启后，旧房间的数据将会被清理，您可以重新进房进行测试。
4. 本地运行环境标识。
   本地运行工具提供一个环境变量用于标识是否为本地运行模式。您可以在代码中使用 process.env.GAMESVR_LOCAL_DEBUG 进行判断。

```
console.log(process.env.GAMESVR_LOCAL_DEBUG); // true 表示为本地运行模式
```

5. 初始化云开发 TCB 时 serviceUrl 需要置空。

   在本地运行初始化云开发 TCB 时，serviceUrl 需要置空，否则可能无法调用云函数。示例代码如下：

```
function onInitGameServer(tcb) {
tcbApp = tcb.init({
secretId: "腾讯云secretId",
secretKey: "腾讯云secretKey",
env: "环境ID",
serviceUrl: process.env.GAMESVR_LOCAL_DEBUG ? "" : "http://tcb-admin.tencentyun.com/admin",
timeout: 5000,
});
}
```

6. macOS 提示无权限执行本地运行工具 mgobe。

   如果在 macOS 环境出现无权限执行本地运行工具 mgobe 时，您可以通过以下两个方式进行调试：

   - 通过 chmod 命令修改文件权限，例如：

```
chmod 777 mgobe
```

   - 在**系统偏好设置>安全性与隐私>通用**，单击**仍要打开**，弹出二次确认窗口，单击窗口上的**打开**即可运行本地运行工具 mgobe 。

实时服务器日志

最近更新时间：2022-03-29 14:09:18

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

操作场景

本文档主要指导您如何使用实时服务器日志，包括开启/关闭实时服务器日志、查看实时服务器日志。

> **说明**
> 游戏联机对战引擎 MGOBE 的采集的实时服务器日志将上报到 日志服务 CLS，开发者可登录 日志服务控制台 查看。日志服务 CLS 是腾讯云上一款独立的产品，提供了从日志采集、日志存储到日志检索分析、实时消费、日志投递等多项服务。日志服务 CLS 相关收费说明，请参见 计费概述 文档。

前提条件

- 已 创建游戏并开通服务。
- 已 发布实时服务器。

操作步骤

为实时服务器开通/关闭日志

1. 登录 游戏联机对战引擎控制台 ，选择左侧菜单**自定义服务逻辑>实时服务器**。
2. 进入实时服务器**日志配置**页面。

3. 单击实时服务器日志开关。

4. 在弹出的确认窗口中单击**确认开启**。MGOBE 将为当前实时服务器创建一个日志集和日志主题，实时服务器日志集将创建在上海区域，默认保存7天以内的日志。
5. 再次单击实时服务器开关，在弹出的确认窗口中单击**确认停用**，可为实时服务器关闭日志。MGOBE 将为您删除当前实时服务器的日志集，并不再上报日志。

打印实时服务器日志

实时服务器日志支持以下两种类型，可在实时服务器内定义日志的打印内容和打印级别。打印的实时服务器日志将上报到日志服务 CLS 里：

- 系统日志
  由系统定义打印内容，通过 mgobexsCode 对象的 logLevelSDK 属性定义系统内部日志的打印级别。只能填写以下值：

值	含义
debug+	打印 debug、info、error
info+	打印 info、error
error+	打印 error（默认值）

- 自定义日志
  由您自定义打印内容，通过 mgobexsCode 对象的 logLevel 属性，定义您代码内使用 ActionArgs.SDK.logger 时的日志打印级别。只能填写以下值：

值	含义
debug+	打印 debug、info、error
info+	打印 info、error
error+	打印 error（默认值）

查看实时服务器日志

1. 进入实时服务器-详情，单击**查看日志**。

2. 跳转进入日志服务控制台，您将被自动导航到**上海**区域的检索分析菜单下，您可以看到当前实时服务器对应的日志集。

3. 单击**检索分析**，即可查看已上报的实时服务器日志数据。

常见问题

在控制台没有显示日志数据，该怎么解决?

如果没有显示日志数据，请您将上传的代码 zip 包内， index.js 里的 logLevel 和 logLevelSDK 字段改为 debug+。

```
JS index.js
mgobexs > JS index.js > ...
61      onDestroyRoom: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
62          SDK.logger.debug('actionData------', actionData, '\n', 'gameData', gameData, '\n', 'room', room);
63      },
64      onChangeRoom: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
65          SDK.logger.debug('actionData-----', actionData, '\n', 'gameData', gameData, '\n', 'room', room);
66      },
67      onChangeCustomPlayerStatus: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
68          SDK.logger.debug('actionData-----', actionData, '\n', 'gameData', gameData, '\n', 'room', room);
69      },
70      onChangePlayerNetworkState: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
71          SDK.logger.debug('actionData-----', actionData, '\n', 'gameData', gameData, '\n', 'room', room);
72      },
73      onStartFrameSync: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
74          SDK.logger.debug('onStartFrameSync--', 'actionData:', actionData, 'gameData:', gameData, 'room:', room);
75      },
76      onStopFrameSync: function ({ actionData, gameData, SDK, room, exports }) {
77          SDK.logger.debug('onStopFrameSync-----', 'actionData:', actionData, 'gameData:', gameData, 'room:', room
78      }
79  };
80  exports.mgobexsCode = {
81      logLevel: 'debug+',
82      logLevelSDK: 'debug+',
83      gameServer,
84  };
85
```

查看统计数据

最近更新时间：2022-03-29 14:09:23

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

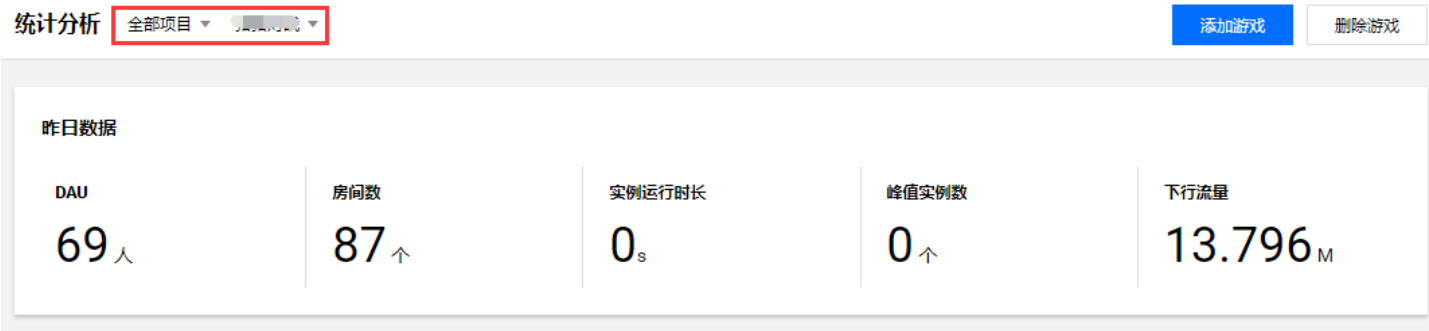
本文档指导您如何查看统计数据。

前提条件

1. 已创建游戏、开通联机对战服务，详情可参考 开通服务。
2. 已接入游戏联机对战引擎。

操作步骤

进入控制台 统计分析 页面，在左上角选择需查询的项目、游戏名称。可实时查询昨日游戏数据：



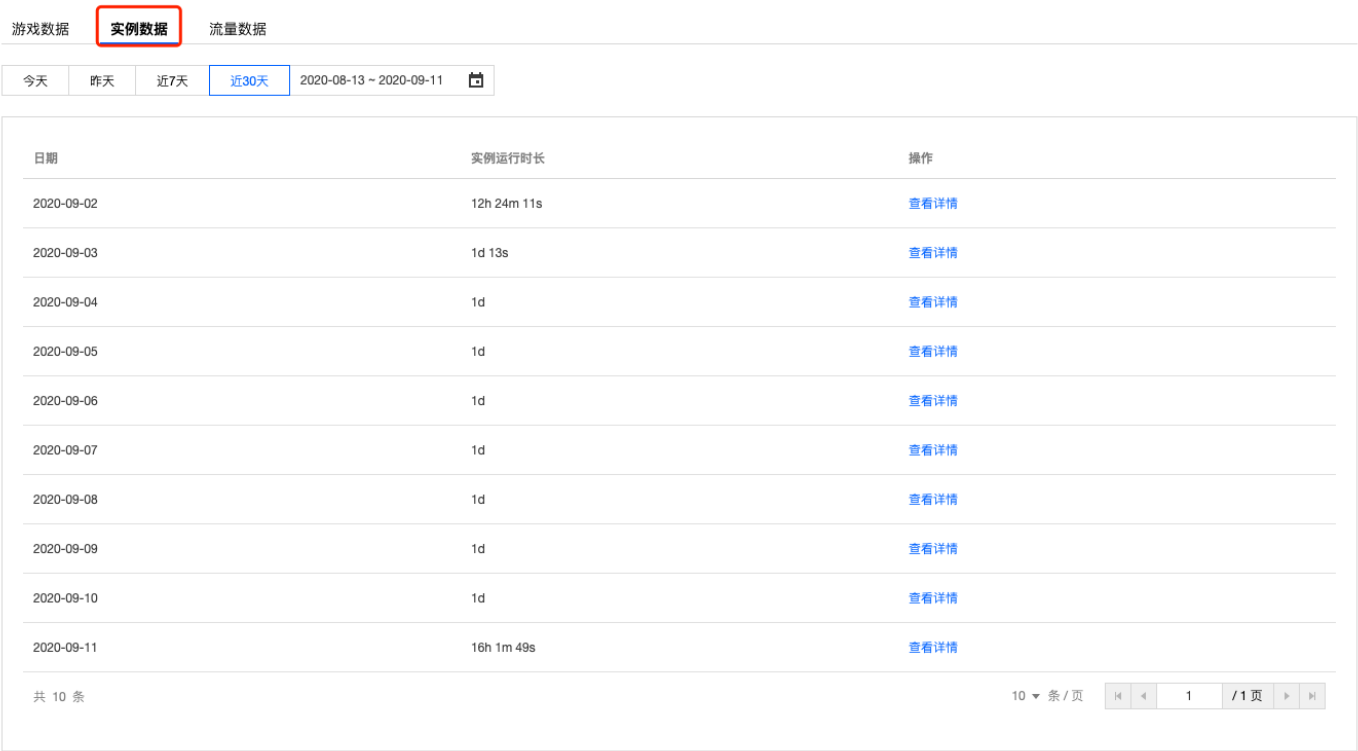
- DAU：日活跃玩家数（一天内去重后的玩家 ID 总数）。
- 房间数：创建房间的数量。
- 实例运行时长：实时服务器中的实例累计运行时长。
- 峰值实例数：同时运行实例数峰值（不停服更新时，实例峰值可能大于预设的实例范围）。
- 下行流量：公网出方向的流量。

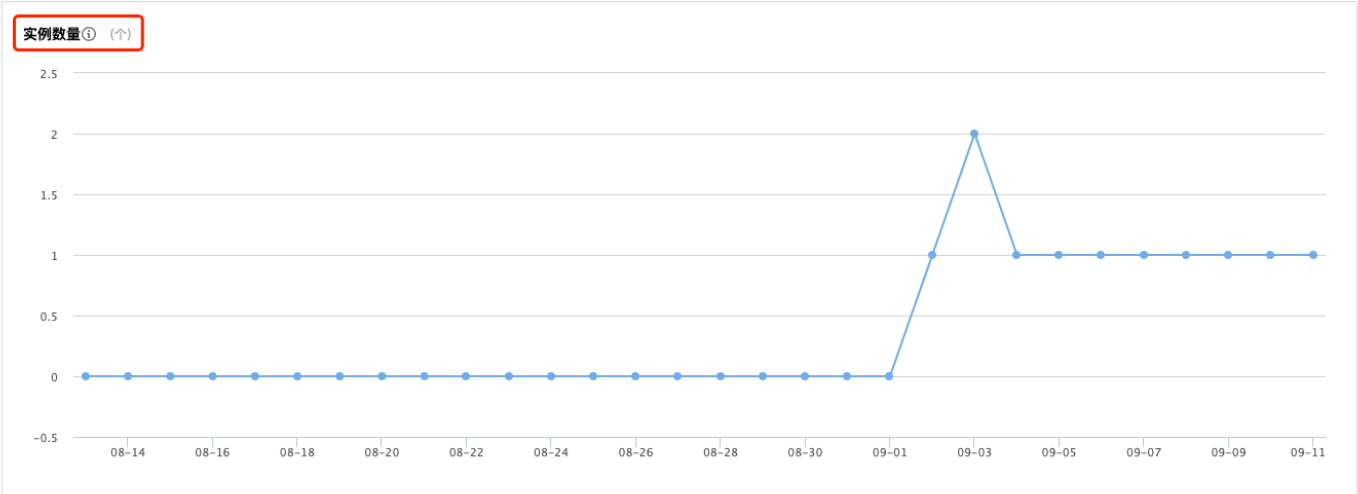
游戏数据

选择“游戏数据”，选择您想监控的时间范围，可获取不同时间区间的 DAU 趋势、房间数趋势统计图。

实例数据

- 选择“实例数据”，选择您想监控的时间范围，可获取不同时间区间的实例运行时长列表、实例数量统计图。





- 单击实例运行时长列表的**查看详情**可查看实例ID、启动时间、终止时间、运行时长的详细信息。

流量数据

选择“流量数据”，选择您想监控的时间范围，可获取不同时间区间的流量统计，包括付费流量、累计流量、赠送流量的总览以及流量使用情况列表。

游戏数据 实例数据 **流量数据**

今天 昨天 近7天 近30天 2020-08-13 ~ 2020-09-11

付费流量	累计流量	赠送流量
0 M	3.063 M	12 M

日期	付费流量（M）	累计流量（M）
2020-09-02	0	0
2020-09-03	0	0
2020-09-04	0	0
2020-09-05	0	0
2020-09-06	0	0
2020-09-07	0	0
2020-09-08	0	0
2020-09-09	0	0.537
2020-09-10	0	1.051
2020-09-11	0	1.475

共 10 条　　10 条 / 页　1 / 1 页

访问管理

概述

最近更新时间：2022-03-29 14:09:30

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

如果您在腾讯云中已使用游戏联机对战引擎、私有网络、数据库等服务，这些服务由不同的人管理，但均共享您的云账号密钥，将存在以下问题：

- 您的密钥由多人共享，泄密风险高。
- 您无法限制其他人的访问权限，易产生误操作造成安全风险。

接入 CAM 后，可通过子账号实现不同的人管理不同的服务，以避免以上的问题。默认情况下，子账号没有使用 MGOBE 服务以及 MGOBE 相关资源的权限。因此，我们就需要创建策略来允许子账号使用他们所需要的资源或者权限。CAM 的详细介绍，请参见 CAM 概述。

策略是定义和描述一条或多条权限的语法规范，策略通过授权一个用户或者一组用户来允许或拒绝使用指定资源。
有关 CAM 策略的更多基本信息，请参见 策略语法。
有关 CAM 策略的更多使用信息，请参见 策略。

> **说明**
> 若您不需要对子账户进行 MGOBE 相关资源的访问管理，您可以跳过此章节。跳过这些部分不会影响您对文档中其余部分的理解和使用。

入门

CAM 策略必须授权使用一个或多个 MGOBE 操作或者必须拒绝使用一个或多个 MGOBE 操作。同时还必须指定可以用于操作的资源（可以是全部资源，某些操作也可以是部分资源），策略还可以包含操作资源所设置的条件。

> **注意**
> MGOBE 暂时不支持相关生效条件设置。

任务	链接

任务	链接
了解策略基本结构	策略语法
在策略中定义操作	MGOBE 的操作
在策略中定义资源	MGOBE 的资源路径
MGOBE 支持的资源级权限	可授权资源类型
控制台示例	访问控制示例

可授权资源类型

最近更新时间：2022-03-29 14:09:34

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

游戏联机对战引擎（Mobile Game Online Battle Engine，MGOBE）支持资源级权限，这意味着对于某些 MGOBE 的操作，您可以控制何时允许用户执行操作或是允许用户使用的特定资源。下表将向您介绍 MGOBE 可授权的资源类型。

> **说明**
> 资源级权限指能够指定允许用户对哪些资源具有执行操作的能力。

CAM 中可授权的资源类型：

资源类型	授权策略中的资源描述方法
游戏联机对战游戏相关	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId

游戏联机对战游戏相关

下表将介绍当前支持资源级权限的 MGOBE API 操作，以及每个操作支持的资源。指定资源路径的时候，您可以在路径中使用 * 通配符。

API 操作	资源路径	说明
AddMatch	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	新增匹配
AddRule	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	新增规则集
AddServer	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	新增实时服务器
AddStrategy	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	新增房间策略

API 操作	资源路径	说明
ChangeServerStatus	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	启动/停止实时服务器
CloseAgainstService	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	关闭联机对战服务
CreateGame	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	创建游戏
DelMatch	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	删除匹配
DelRule	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	删除规则集
DelStrategy	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	删除房间策略
DescribeGame	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	使用云 API 查询游戏详情
DescribeGames	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	使用云 API 获取游戏列表
GetCCUStatistics	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取 CCU 统计数据
GetDAUStatistics	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取 DAU 统计数据
GetFrameRateList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取帧率信息列表
GetGameInfo	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取游戏详情
GetGameList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取游戏列表
GetMatchInfo	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取匹配详情

API 操作	资源路径	说明
GetMatchList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取匹配列表
GetRoomStatistics	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取房间统计数据
GetRuleInfo	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取规则集
GetRuleList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取规则集列表
GetServerInfoList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取实时服务器信息列表
GetStrategyList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取房间策略信息列表
GetVPCList	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	获取 VPC 列表
ModifyFrameRate	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	修改帧率
ModifyGame	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	修改游戏信息
ModifyMatch	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	修改匹配详情
ModifyRule	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	修改规则集
ModifyStrategy	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	修改房间策略信息
OpenAgainstService	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	开启联机对战服务
ReleaseServer	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	发布服务

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

API 操作	资源路径	说明
UploadFile	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	上传代码包
WritebackMD5	qcs::mgobe:$region:$account:game/* qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId	回写文件 MD5

授权策略语法

最近更新时间：2022-03-29 14:09:42

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

策略语法

CAM 策略如下：

```
{
"version":"2.0",
"statement":
[
{
"action":["action"],
"resource":["resource"],
"effect":"effect",
"condition": {"key":{"value"}}
}
]
}
```

- **版本 version：** 是必填项，目前仅允许值为"2.0"。
- **语句 statement：** 是用来描述一条或多条权限的详细信息。该元素包括 effect、action、resource，condition 等多个其他元素的权限或权限集合。一条策略有且仅有一个 statement 元素。
  - **操作 action：** 用来描述允许或拒绝的操作。操作可以是 API（以 name 前缀描述）或者功能集（一组特定的 API，以 permid 前缀描述）。该元素是必填项。
  - **资源 resource：** 描述授权的具体数据。资源是用六段式描述。每款产品的资源定义详情会有所区别。有关如何指定资源的信息，请参阅您编写的资源声明所对应的产品文档。该元素是必填项。
  - **生效条件 condition：** 描述策略生效的约束条件。条件包括操作符、操作键和操作值组成。条件值可包括时间、IP 地址等信息。有些服务允许您在条件中指定其他值。该元素是非必填项。
  - **影响 effect：** 描述声明产生的结果是“允许”还是“显式拒绝”。包括 allow（允许）和 deny（显式拒绝）两种情况。该元素是必填项。

MGOBE 的操作

在 CAM 策略语句中，您可以从支持 CAM 的任何服务中指定任意的 API 操作。对于 MGOBE，请使用以 name/mgobe: 为前缀的 API 。例如： name/mgobe:AddMatch 或者 name/mgobe:AddRule 。
如果您要在单个语句中指定多个操作的时候，请使用逗号将它们隔开，如下所示：

```
"action":["name/mgobe:action1","name/mgobe:action2"]
```

您也可以使用通配符指定多项操作。例如，您可以指定名字以单词"Add "开头的所有操作，如下所示：

```
"action":["name/mgobe:Add*"]
```

如果您要指定 MGOBE 中所有操作，请使用*通配符，如下所示：

```
"action": ["name/mgobe:*"]
```

MGOBE 的资源路径

每个 CAM 策略语句都有适用于自己的资源。
资源路径的一般形式如下：

```
qcs:project_id:service_type:region:account:resource
```

- **project_id**：描述项目信息，仅为了兼容 CAM 早期逻辑，无需填写。
- **service_type**：产品简称，例如 MGOBE。
- **region**：地域信息，例如 bj。
- **account**：资源拥有者的根账号信息，例如uin/164256472。
- **resource**：游戏资源详情，例如game/obg-xxxx或者game/*。

例如，您可以使用特定游戏（obg-67gwpt6e）在语句中指定它，如下所示：

```
"resource":[ "qcs::mgobe:bj:uin/164256472:game/obg-67gwpt6e"]
```

您还可以使用 * 通配符指定属于特定账户的所有游戏，如下所示：

```
"resource":[ "qcs::mgobe:bj:uin/164256472:game/*"]
```

您要指定所有资源，或者如果特定 API 操作不支持 资源级权限，请在 Resource 元素中使用 * 通配符，如下所示：

```
"resource": ["*"]
```

如果您想要在一条指令中同时指定多个资源，请使用逗号将它们隔开，如下所示为指定两个资源的例子：

```
"resource":["resource1","resource2"]
```

下表描述了 MGOBE 能够使用的资源和对应的资源描述方法。

在下表中，$ 为前缀的单词均为代称。

- 其中，project 指代的是项目 ID。
- 其中，region 指代的是地域。
- 其中，account 指代的是账户 ID。

资源	授权策略中的资源描述方法
游戏	qcs::mgobe:$region:$account:game/$gameId

访问控制示例

最近更新时间：2022-03-29 14:10:00

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

操作场景

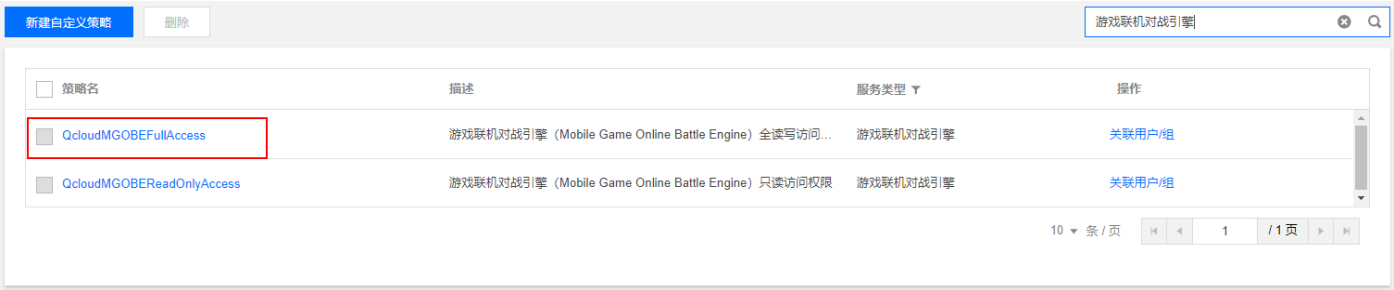
您可以使用访问管理 CAM 策略让用户拥有在游戏联机对战引擎（Mobile Game Online Battle Engine，MGOBE）控制台中查看和使用特定资源的权限。该部分的示例向用户展示如何使用控制台的特定部分策略。

操作步骤

MGOBE 的全读写策略

如果您想让用户拥有创建和管理 MGOBE 游戏的权限，您可以对该用户使用名称为：QcloudMGOBEFullAccess 的策略。

1. 进入 策略管理界面，单击列项**服务类型**。
2. 您可使用右上角搜索功能，查找该策略。



策略语法如下：

```
{
"version": "2.0",
"statement": [
{
"action": "mgobe:*",
"resource": "*",
"effect": "allow"
}
```

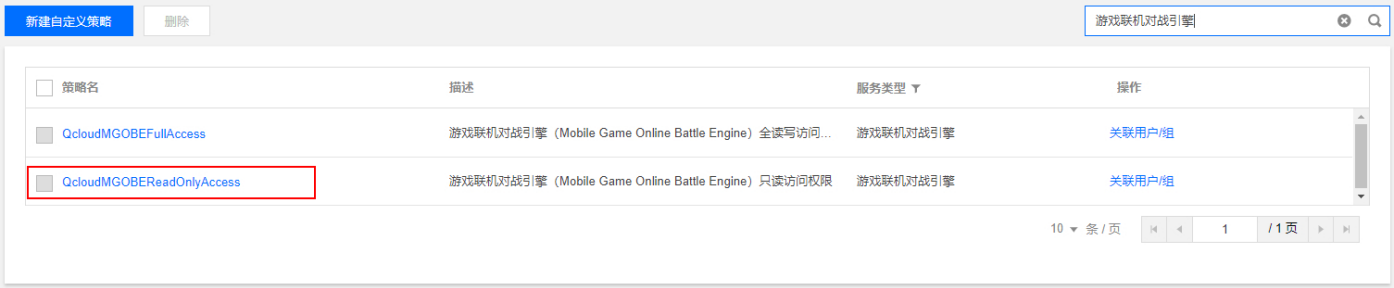
```
]
}
```

以上策略是通过让用户分别对游戏服务、匹配管理、房间管理、自定义服务逻辑、统计分析中所有资源进行 CAM 策略授权来达到目的。

MGOBE 相关资源的只读策略

如果您只想让用户拥有查询游戏的权限，但是不具有创建、删除和修改的权限，您可以对该用户使用名称为：QcloudMGOBEReadOnlyAccess 的策略。

1. 进入 策略管理界面，单击列项**服务类型**。
2. 您可使用右上角搜索功能，查找该策略。



策略语法如下：

```
{
"version": "2.0",
"statement": [
{
"action": [
"mgobe:Get*",
"mgobe:Describe*"
],
"resource": "*",
"effect": "allow"
}
]
}
```

授权用户拥有特定 MGOBE 的操作权限策略

如果您想要授权用户拥有特定游戏操作权限，可将以下策略关联到该用户。以下策略允许用户拥有特定账户（uin-xxx）下的游戏 ID：obg-xxx 的操作权限：

```
{
"version": "2.0",
"statement": [
{
"action": "mgobe:*",
"resource": "qcs::mgobe::uin-xxx:obg-xxx",
"effect": "allow"
}
]
}
```

授权用户拥有批量 MGOBE 的操作权限策略

如果您想要授权用户拥有批量云数据库操作权限，可将以下策略关联到该用户。以下策略允许用户拥有特定账户（uin-xxx）下的游戏 ID：obg-xxx、obg-yyy、obg-zzz 的操作权限：

```
{
"version": "2.0",
"statement": [
{
"action": "mgobe:*",
"resource": ["qcs::mgobe::uin-xxx:obg-xxx", "qcs::mgobe::uin-xxx:obg-yyy", "qcs::mgobe::uin-xxx:obg-zzz"],
"effect": "allow"
}
]
}
```

自定义策略

如果您觉得预设策略不能满足您的要求，您可以通过创建自定义策略达到目的。
具体操作步骤请参考 策略。
更多 MGOBE 相关的策略语法请参考 授权策略语法。
更多具体操作步骤，请参考 CAM 授权管理。

更多策略

MGOBE 的相关策略如下表所示：

名称	说明
AddMatch	新增匹配
AddRule	新增规则集
AddServer	新增实时服务器
AddStrategy	新增房间策略
ChangeServerStatus	启动/停止 实时服务器
CloseAgainstService	关闭联机对战服务
CreateGame	创建游戏
DelMatch	删除匹配
DelRule	删除规则集
DelStrategy	删除房间策略
GetCCUStatistics	获取 CCU 统计数据
GetDAUStatistics	获取 DAU 统计数据
GetFrameRateList	获取帧率信息列表
GetGameInfo	获取游戏详情
GetGameList	获取游戏列表
GetMatchInfo	获取匹配详情
GetMatchList	获取匹配列表
GetRoomStatistics	获取房间统计数据
GetRuleInfo	获取规则集
GetRuleList	获取规则集列表
GetServerInfoList	获取实时服务器信息列表
GetStrategyList	获取房间策略信息列表
GetVPCList	获取 VPC 列表
ModifyFrameRate	修改帧率

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

名称	说明
ModifyGame	修改游戏信息
ModifyMatch	修改匹配详情
ModifyRule	修改规则集
ModifyStrategy	修改房间策略信息
OpenAgainstService	开启联机对战服务
ReleaseServer	发布服务
UploadFile	上传代码包
WritebackMD5	回写文件 MD5

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

结合使用高防能力与 MGOBE

最近更新时间：2022-03-29 14:10:05

> **注意：**
> 由于产品逻辑已无法满足游戏行业技术发展，游戏联机对战引擎 MGOBE 将于2022年6月1日下线，请您在2022年5月31日前完成服务迁移。

操作场景

本文档主要指导您如何申请自有域名，并购买绑定高防 IP，回源到 MGOBE 提供的域名上，实现游戏对战引擎结合高防能力，清洗异常流量，保障业务稳定可用。

操作步骤

步骤1：申请自有域名

> **说明**
> 若您有已备案的域名，可直接跳过此步骤前往 步骤2。

1.1 获取域名

您可前往 域名注册 或从其他服务上处获取域名。

1.2 域名备案

您可参考 网站备案 进行域名备案。

1.3 配置证书

您可参考 SSL 证书 购买证书或者上传证书。

步骤2：结合高防服务

2.1 购买高防服务

您可购买 DDoS 高防 IP，根据业务需求选择不同的规格套餐。购买成功后可在 DDoS 防护控制台-实例列表 查看高防 IP等信息。

> **说明**
> 您购买好高防服务后，请 联系我们 支持您配置回源域名。

2.2 自有域名解析

您可参考 快速添加域名解析，将域名解析到购买的高防 IP 上。

2.3 配置回源域名

1. 登录 DDoS 防护控制台，在左侧导航栏单击**业务接入**。
2. 在“业务接入”页面，单击**域名接入>添加域名**。

3. 在添加“转发规则”页面中，根据实际需求配置2条转发规则，以下以配置433端口为例。

- 关联高防 IP：选择之前购买的高防实例 IP。
- 域名：填写自有域名。
- 协议：选择 https，配置两条转发规则，一个端口配置443，另一个端口配置5443。

- 证书来源：腾讯云托管证书.
- 证书：选择 配置证书 上购买或者上传的证书。
- 回源方式：选择域名回源。
- 源站域名：格式为 MGOBE 控制台游戏域名:端口号（与上方协议端口保持一致）。

> **说明**
> - 需要添加2个转发规则，一个对应443端口，一个对应5443端口。
> - 源站域名：通过 MGOBE 控制台>**游戏概览>基础信息>域名**获取。

4. 验证域名接入成功

DDoS 防护控制台 确认域名“接入状态”为成功。

2.4 本地验证

转发配置完成后，DDoS 高防 IP 将按照转发规则将相关端口的报文转发到源站的对应端口。为了最大程度保证业务的稳定，建议在全面切换业务之前先进行本地测试。具体的验证方法如下：

测试联通性和 IP 是否是高防 IP。

```
ping <自有域名>
```

步骤3：游戏基本功能测试

将游戏客户端域名替换为自有域名，测试 MGOBE 功能是否正常。