



|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| <a href="#">Anmeldung</a>                                  | 1  |
| <a href="#">Übersicht ehem. Dashboard</a>                  | 2  |
| <a href="#">Nexus Navigation / Matchmaking</a>             | 3  |
| <a href="#">Matchmaking Matchsuche</a>                     | 4  |
| <a href="#">Beitritt zur Warteschlange</a>                 | 5  |
| <a href="#">In Warteschlange</a>                           | 6  |
| <a href="#">Match Gefunden - Mit Sound</a>                 | 7  |
| <a href="#">Spielmeldung / Ergebnis eintragen</a>          | 8  |
| <a href="#">Ansicht für Spieler 1 nach Ende des Spiels</a> | 8  |
| <a href="#">Ansicht für Spieler 2</a>                      | 9  |
| <a href="#">Erfolgreich eingetragen</a>                    | 10 |
| <a href="#">Benachrichtigungen, ehem. Nachrichtenseite</a> | 11 |
| <a href="#">Matchmaking-Benachrichtigungen</a>             | 12 |

---

# Wie funktioniert der Ablauf in Nexus Matchmaking

## Anmeldung

Melde dich mit deinem **Benutzernamen** und **Passwort** an, die du bei deiner Registrierung erhalten oder selbst festgelegt hast. Klicke anschließend auf „**Anmelden**“, um auf deine persönliche Übersichtsseite zu kommen.

**Hinweis:** Solltest du dein Passwort vergessen haben oder Probleme bei der Anmeldung haben, wende dich bitte an einen Administrator.

A dark-themed login interface. At the top, there's a red arrow icon pointing right, followed by the word "LOGIN" in red. Below that, there are two input fields: "BENUTZERNAME" (with a red user icon) and "PASSWORT" (with a red lock icon). The first field contains the text "Finmareyn". The second field contains a series of dots. To the right of the password field is a red eye icon. Below the input fields is a large red button with a white arrow icon and the text "ANMELDEN". Underneath the button, there's a link that says "Noch kein Account?". At the bottom, there's a red button with the text "JETZT REGISTRIEREN". At the very bottom, in small white text, it says "© 2026 NexusControl. Alle Rechte vorbehalten."



## Übersicht ehem. Dashboard

Nach der erfolgreichen Anmeldung wirst du auf die **Übersicht** weitergeleitet. Hier erhältst du einen schnellen Überblick.

Auf der Übersichtsseite findest du unter anderem:

- die Anzahl der aktuell aktiven Spieler,
- Informationen zur laufenden Liga-Saison,
- deine Liga und aktuelle Platzierung,
- offene Spielmeldungen sowie
- Deine zuletzt gespielten Partien.

Die Übersicht dient als zentrale Startseite und bietet dir jederzeit einen Überblick über alle wichtigen Informationen.

The screenshot shows the Phoenix RTS Gaming dashboard. On the left is a sidebar with navigation links: "HAUPTBEREICH" (containing "Dashboard", "Profil", "Spielerprofil", "Matchmaking", "Spielergeschichte", "Für Liga registrieren", "Abwesenheiten", "Feedback", "Nachrichten") and "NEXUSCONTROL" (containing "Profil-Tools", "ADMINBEREICH", "Benutzerverwaltung", "Live-Messung"). The main content area is divided into several sections. At the top right, there's a "Anmelden" button. Below it, two summary cards: "AKTIVE SPIELER" (7 aktive Spieler in allen Ligen) and "TESTLIGA MATCHMAKING" (215 Tage verbleibend). The central part features a "DEINE LIGA" section with a "Testliga Matchmaking" tab and a table of players. To the right, there's an "OFFENE SPIELMELDUNGEN" section with tabs for "Ausgewählte ausblenden" and "Alle offenen löschen". Below this, a "DEINE LETZTEN SPIELE" section shows a table of recent matches.

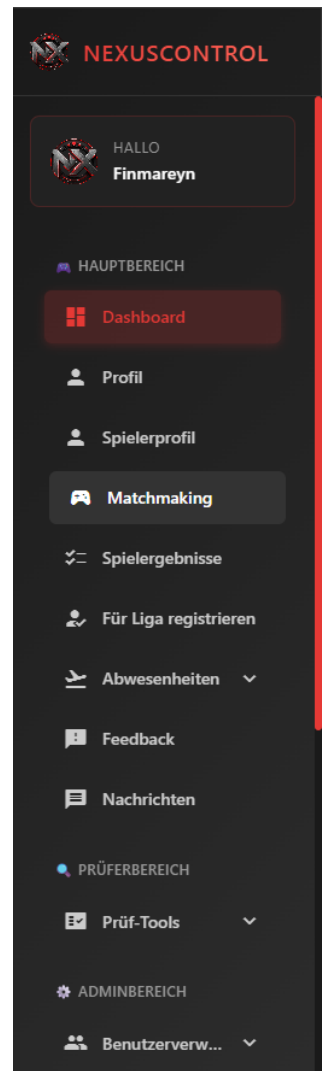
| # | SPIELER           | SPIELE | W | N | TREND | ELO  |
|---|-------------------|--------|---|---|-------|------|
| 1 | Florianmyn        | 1      | 1 | 0 | ...   | 1045 |
| 2 | Fin               | 1      | 0 | 1 | ...   | 956  |
| 3 | Nicofe            | 0      | 0 | 0 | ...   | ...  |
| 4 | Prhik   Hest      | 0      | 0 | 0 | ...   | ...  |
| 5 | Clemens           | 0      | 0 | 0 | ...   | ...  |
| 6 | RoschLichtbringer | 0      | 0 | 0 | ...   | ...  |



## Nexus Navigation / Matchmaking

Über die linke Navigationsleiste erreichst du den Menüpunkt „**Matchmaking**“. Klicke auf diesen Reiter, um den Matchmaking-Bereich zu öffnen.

Hier werden dir alle verfügbaren Gegner angezeigt, gegen die du Spiele vereinbaren kannst. Außerdem kannst du von dort aus neue Matches erstellen und den weiteren Matchmaking-Prozess starten.





## Matchmaking Matchsuche

Nachdem du den Matchmaking-Bereich geöffnet hast, kannst du die Gegnersuche über den Button „**Match suchen**“ starten. Mit einem Klick wirst du der Warteschlange hinzugefügt und das System beginnt automatisch, nach einem passenden Gegner mit einem ähnlichen ELO-Wert in deinem Elo-Bereich zu suchen.

Die Gegnersuche orientiert sich an deinem ELO-Wert. Das System sucht dabei nach einem verfügbaren Spieler mit einer möglichst geringen ELO-Differenz und wählt den am besten passenden Gegner aus.

Je mehr Spieler gleichzeitig online sind, desto größer ist die Auswahl an möglichen Gegnern und desto wahrscheinlicher ist ein ausgeglichenes Match. Sind nur wenige Spieler online, kann die ELO-Differenz zwischen den Gegnern entsprechend größer ausfallen.

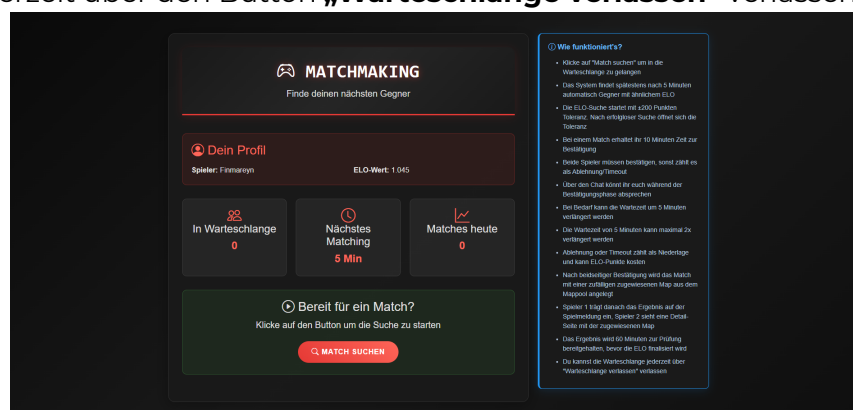
**Tipp:** Wenn viele Spieler gleichzeitig online sind, erhöht das die Chance auf besonders ausgeglichene Matches. Es lohnt sich also, gemeinsam aktiv zu sein!

Sobald ein Match gefunden wurde, erhalten beide Spieler **10 Minuten Zeit**, um das Match zu bestätigen. Während dieser Bestätigungsphase steht euch ein Chat zur Verfügung, damit ihr euch bei Bedarf über den Spielablauf oder den Startzeitpunkt abstimmen könnt. Sollte mehr Zeit benötigt werden, kann die Bestätigungsphase jeweils um **5 Minuten** verlängert werden. Eine Verlängerung ist maximal **zweimal** möglich.

Bestätigen beide Spieler das Match erfolgreich, erstellt das System automatisch die Begegnung und weist zufällig eine Map aus dem hinterlegten Mappool zu. Anschließend trägt **Spieler 1** das Spielergebnis über die Spielmeldung ein, während **Spieler 2** eine Detailansicht mit der zugewiesenen Map erhält. Das eingetragene Ergebnis bleibt anschließend **60 Minuten** zur Überprüfung gespeichert, bevor die ELO-Wertung endgültig übernommen wird.

Wird das Match von einem der beiden Spieler abgelehnt oder erfolgt innerhalb der vorgegebenen Zeit keine Bestätigung, gilt dies als **Ablehnung bzw. Timeout**. Dies wird als Niederlage gewertet und kann zum Verlust von ELO-Punkten führen.

Solltest du die Suche vor dem Finden eines Gegners beenden wollen, kannst du die Warteschlange jederzeit über den Button „**Warteschlange verlassen**“ verlassen.





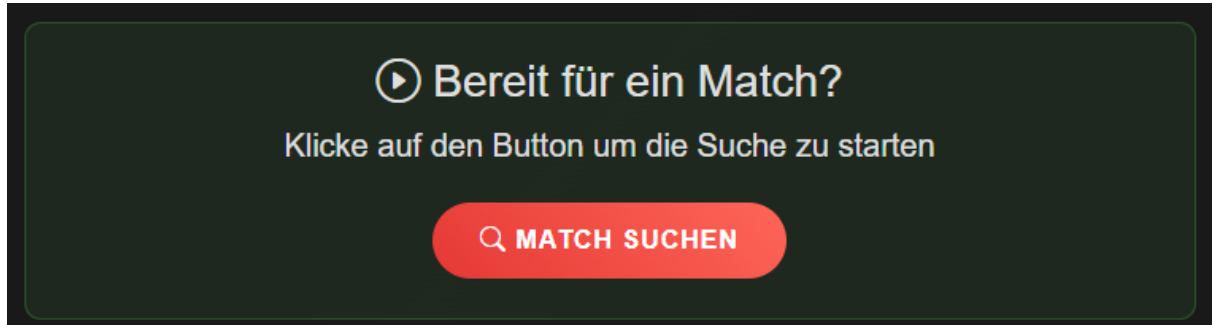
## Beitritt zur Warteschlange

Mit einem Klick auf „**Match suchen**“ beginnt das System automatisch nach einem geeigneten Gegner zu suchen.

Die Gegnersuche basiert auf deinem aktuellen **ELO-Wert**. Zunächst wird nach Spielern innerhalb eines engen ELO-Bereichs gesucht. Sollte innerhalb kurzer Zeit kein Gegner mit ähnlichem Wert gefunden werden, erweitert das System den Suchradius automatisch, um die Wartezeit möglichst gering zu halten.

Während der Suche kannst du den aktuellen Status jederzeit im Matchmaking-Bereich verfolgen.

**Hinweis:** Die maximale Wartezeit beträgt in der Regel fünf Minuten.





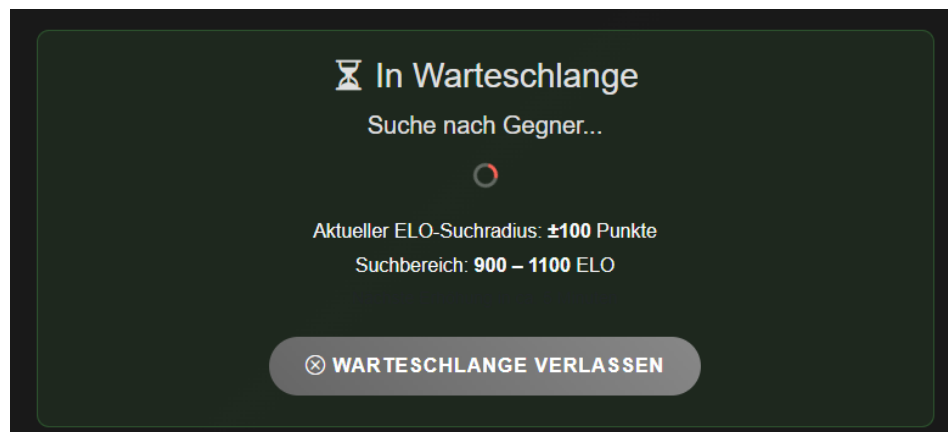
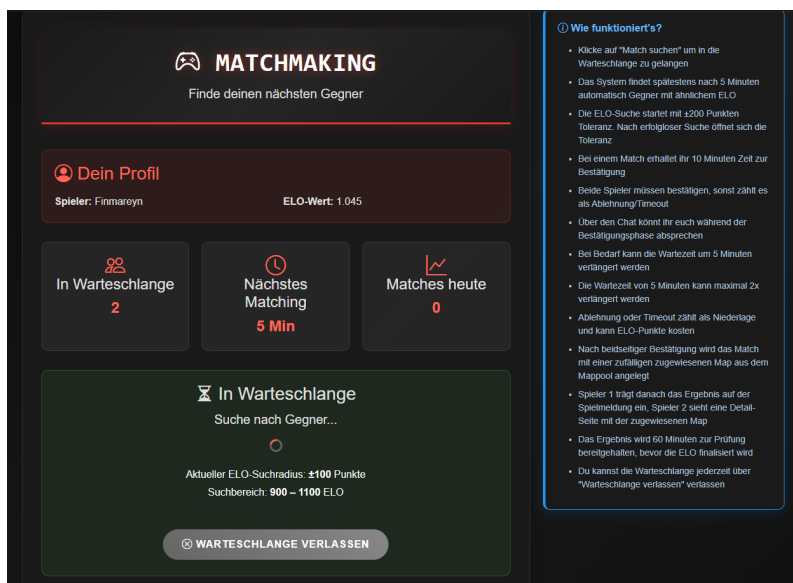
## In Warteschlange

Nach dem Start der Matchmaking-Suche befindest du dich in der Warteschlange. Während dieser Zeit sucht das System automatisch nach einem geeigneten Gegner mit dem geringsten Elo-Differenz zu dem eigenen Elo-Wert.

Im Matchmaking-Bereich werden dir jederzeit alle wichtigen Informationen zur laufenden Suche angezeigt. Dazu gehören unter anderem:

- dein aktueller Suchstatus,
- die Anzahl der Spieler in der Warteschlange,
- die verbleibende Zeit bis zum nächsten Matching sowie
- die Anzahl deiner heutigen Matches.

Möchtest du die Suche vorzeitig beenden, kannst du die Warteschlange jederzeit über den Button **„Warteschlange verlassen“** verlassen. Andernfalls informiert dich das System automatisch, sobald ein passender Gegner gefunden wurde, und leitet dich zur Match Bestätigung weiter.





## Match Gefunden - Mit Sound

Sobald das System einen passenden Gegner gefunden hat, wirst du automatisch darüber informiert. Die Benachrichtigung erfolgt auf mehreren Wegen, sodass du sie auch dann bemerkst, wenn du gerade nicht aktiv im Matchmaking-Bereich arbeitest.

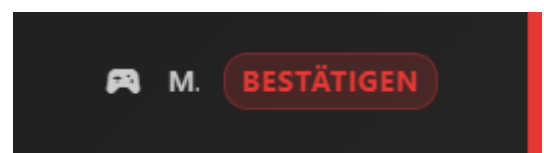
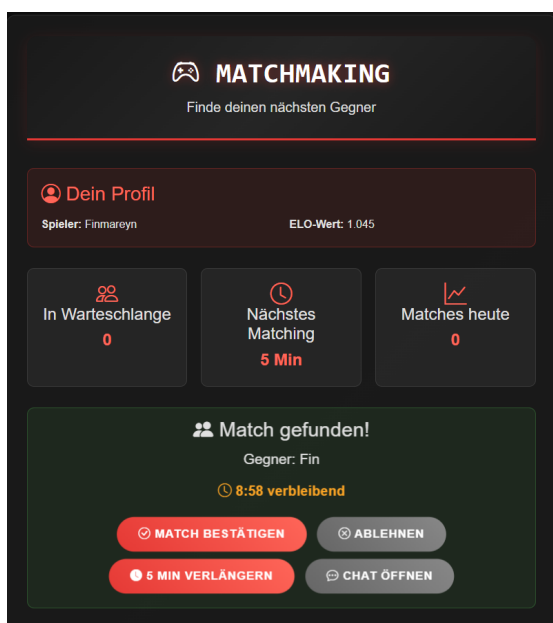
Ein gefundenes Match wird an folgenden Stellen angezeigt:

- **Navigation:** Im Menüpunkt „**Matchmaking**“ erscheint der Button „**Bestätigen**“, über den du direkt zur Match Bestätigung gelangst.
- **Browser-Benachrichtigung:** Je nach Browser-Einstellungen erhältst du zusätzlich eine Desktop-Benachrichtigung. Unterstützt dein Browser Benachrichtigungstöne, wird das Match zusätzlich akustisch signalisiert.
- **Matchmaking-Seite:** Im Matchmaking-Bereich wird der gefundene Gegner angezeigt. Gleichzeitig startet ein **10-minütiger Countdown**, innerhalb dessen beide Spieler das Match bestätigen müssen.
- **Detailansicht:** Nach erfolgreicher Bestätigung beider Spieler wird dies entsprechend angezeigt. Von hier aus kannst du direkt zur **Spielmeldung** wechseln oder den Chat mit deinem Gegner öffnen.

Während der Bestätigungsphase stehen dir folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Match bestätigen**, um die Begegnung anzunehmen.
- **Ablehnen**, falls du das Match nicht spielen möchtest. **Achtung!** Spieler, die ablehnen, bekommen eine automatische Niederlage eingetragen!
- **5 Minuten verlängern**, falls mehr Zeit für die Bestätigung benötigt wird (maximal zweimal möglich).
- **Chat öffnen**, um dich mit deinem Gegner vor Spielbeginn abzusprechen.

**Hinweis:** Erst wenn beide Spieler das Match bestätigt haben, wird die Begegnung erstellt und der nächste Schritt – die Spielmeldung mit der zufällig zugewiesenen Map – freigeschaltet.





## Spielmeldung / Ergebnis eintragen

Nachdem beide Spieler das Match bestätigt haben, erstellt das System automatisch die Begegnung und weist eine zufällige Map aus dem hinterlegten Mappool zu. Ab diesem Zeitpunkt unterscheiden sich die Ansichten für **Spieler 1** und **Spieler 2**. Ab jetzt wird gespielt.

### Ansicht für Spieler 1 nach Ende des Spiels

Nur Spieler 1 erhält die Möglichkeit, nach Ende des Spiels das Spielergebnis für beide Spieler einzutragen. In der Spielmeldung werden beide Spieler sowie die zugewiesene Map angezeigt.

Vor dem Absenden des Ergebnisses sind folgende Angaben erforderlich:

- Auswahl des Siegers.
- Auswahl der gespielten Fraktion für beide Spieler.
- Optional können besondere Vorkommnisse oder Anmerkungen zum Spiel eingetragen werden.

Nachdem alle Pflichtfelder ausgefüllt wurden, wird das Ergebnis über den Button „**Ergebnis absenden**“ an das System übermittelt.

**Hinweis:** Die zugewiesene Map ist für beide Spieler verbindlich und kann nach der Match-Bestätigung nicht mehr geändert werden.

Testliga Matchmaking  
Matchmaking-Liga

Fin  
Spieler 1

vs

Finmareyn  
Spieler 2

FIXE MAP  
Testkarte B

ERGEBNIS \*

Bitte wählen...

FRAKTION FIN \*

z.B. England

FRAKTION FINMAREYN \*

z.B. Frankreich

VORKOMMNISSE

Optionale Vorkommnisse während des Spiels

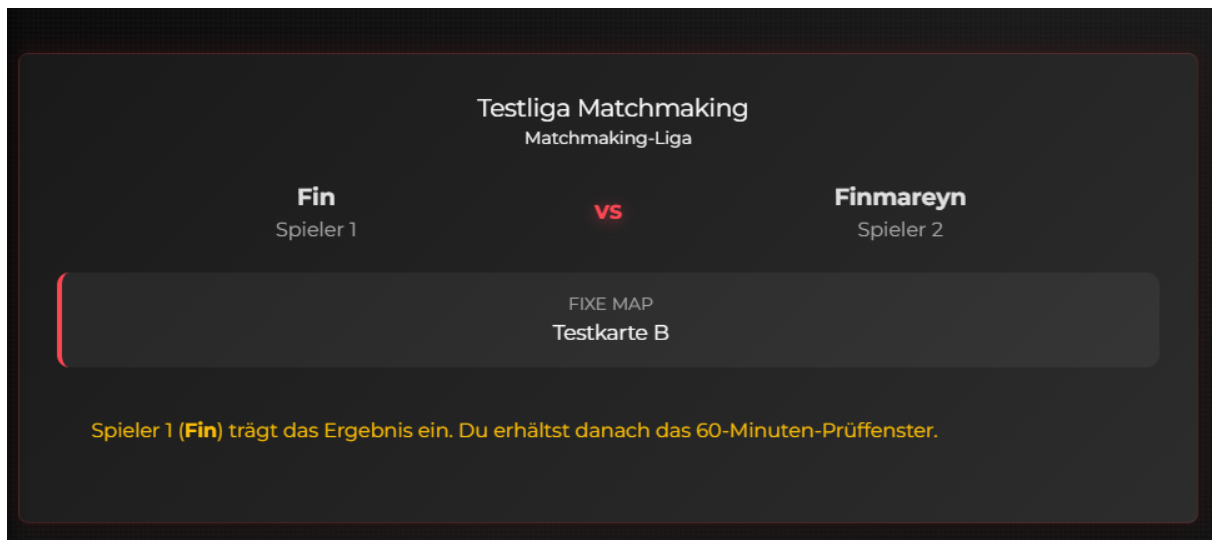
Ergebnis absenden



## Ansicht für Spieler 2

Spieler 2 erhält ebenfalls eine Übersicht der Begegnung mit den beiden Spielern sowie der zufällig zugewiesenen Map.

Da ausschließlich **Spieler 1** das Ergebnis einträgt, dient diese Ansicht lediglich zur Information. Nach dem Absenden des Ergebnisses durch Spieler 1 beginnt automatisch das **60-minütige Prüfungsfenster**. Innerhalb dieses Zeitraums kann das eingetragene Ergebnis durch beide Spieler überprüft und bei Unstimmigkeiten über die Benachrichtigung (siehe Benachrichtigung ehem. Nachrichten) gemeldet werden, bevor die ELO-Wertung endgültig übernommen wird. Dies können beide Spieler später - innerhalb des **Prüfungsfensters**- unter Benachrichtigung (ehemals Nachrichten) auch vornehmen.





## Erfolgreich eingetragen

Nachdem **Spieler 1** das Ergebnis erfolgreich übermittelt hat, wird die Spielmeldung gespeichert und das Match in den **Prüfungsstatus** versetzt.

In der Übersicht werden nun alle relevanten Informationen angezeigt bzw. durch das Programm für beide Spieler automatisch generiert:

- das eingetragene Spielergebnis,
- der Sieger der Begegnung,
- die gewählten Fraktionen beider Spieler,
- optionale Vorkommnisse aus dem Spiel,
- die vorläufige Änderung der ELO-Wertung beider Spieler sowie
- die verbleibende Zeit des **60-minütigen Prüfungsfensters**.

Die ELO-Berechnung erfolgt unmittelbar nach der Ergebniseingabe und wird den Spielern bereits als **vorläufiges Ergebnis** angezeigt. Während des Prüfungszeitraums bleibt das Match jedoch im Status „**pending\_review**“. Innerhalb dieser Zeit kann das Ergebnis bei Bedarf durch die Spieler überprüft oder eine Überprüfung durch einen Prüfer angefordert werden (diese erfolgt dann - unabhängig vom 60-Minuten-Fenster - danach).

Über den Button „**Match prüfen lassen**“ kann das Match innerhalb des 60-Minuten-Fensters zur Überprüfung an einen Prüfer weitergeleitet werden, falls Unstimmigkeiten auftreten oder eine Entscheidung erforderlich ist.

**Hinweis:** Erfolgt innerhalb des 60-minütigen Prüfungsfensters keine Beanstandung, wird das Match automatisch abgeschlossen und die berechnete ELO-Wertung endgültig übernommen.

Ergebnis gespeichert. ELO wurde sofort berechnet. Das 60-Minuten-Prüfenster läuft.

Testliga Matchmaking  
Matchmaking-Liga

**Fin**  
Spieler 1

**vs**

**Finmareyn**  
Spieler 2

FIXE MAP  
Testkarte B

Das Ergebnis wurde eingetragen. Status: **pending\_review**  
Review-Deadline: 59:52

**Sieger:** Fin

**Fraktion Fin:** England

**Fraktion Finmareyn:** Russland

**Vorkommnisse:** Optionale Vorkommnisse während des Spiels

**Fin**  
ELO: 956 → 999 **+43**

**Finmareyn**  
ELO: 1045 → 1006 **-39**

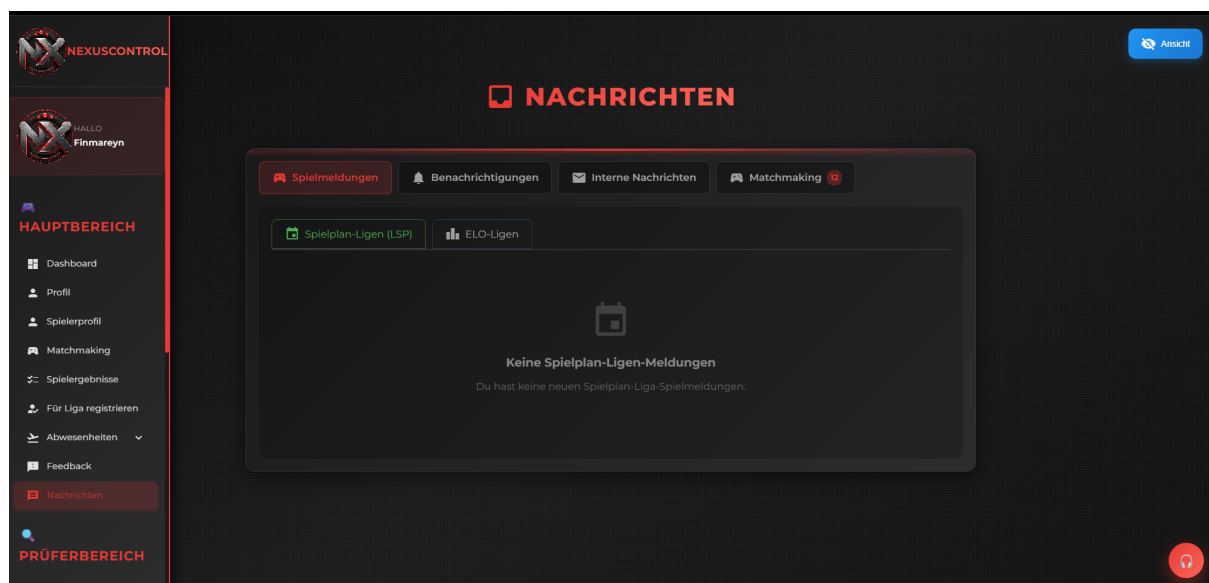
Match prüfen lassen



## Benachrichtigungen, ehem. Nachrichtenseite

Im Bereich „**Benachrichtigungen**“ findest du alle wichtigen Informationen und Ereignisse innerhalb von NexusControl an einem zentralen Ort. Die Benachrichtigungen sind in verschiedene Kategorien unterteilt, darunter **Spielmeldungen**, **Benachrichtigungen**, **Interne Nachrichten** sowie **Matchmaking**.

Je nach Kategorie werden dir aktuelle Informationen, abgeschlossene Begegnungen und wichtige Systemmeldungen übersichtlich angezeigt.





## Matchmaking-Benachrichtigungen

Im Reiter „**Matchmaking**“ werden alle deine Matchmaking-Begegnungen chronologisch aufgelistet. Zu jedem Match erhältst du eine kompakte Übersicht mit den wichtigsten Informationen.

Dazu gehören unter anderem:

- die beteiligten Spieler,
- Datum und Uhrzeit der Begegnung,
- die zugewiesene Map,
- das eingetragene Ergebnis,
- die gewählten Fraktionen,
- optionale Vorkommnisse,
- die ELO-Veränderung beider Spieler sowie
- der aktuelle Status der Begegnung (z. B. **Prüfenster läuft** oder **Geprüft**).

Beindet sich eine Begegnung noch innerhalb des **60-minütigen Prüfungsfensters**, kannst du sie über den Button „**Match prüfen lassen**“ zur Überprüfung an einen Prüfer weiterleiten. Nach Ablauf des Prüfungsfensters, und sofern keine Beanstandung erfolgt, wird das Match automatisch abgeschlossen und die ELO-Wertung endgültig übernommen.

**Hinweis:** Die Matchmaking-Benachrichtigungen dienen als vollständige Historie deiner Begegnungen. Hier kannst du jederzeit den aktuellen Bearbeitungsstand eines Matches sowie dessen Ergebnis und ELO-Auswirkungen nachvollziehen.

