**Server Struct Wizard**

**Manual**

**히스토리**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 문서버전 | 업데이트 날짜 | 담당자 | 업데이트 내용 | 비고 |
| Ver1.0 | 2010/08/03 | 하태원 | 매뉴얼 | 신규 등록 |
| Ver1.1 | 2010/08/13 | 하태원 | 예(example) 추가 | 매뉴얼 작성완료 |
| Ver1.2 | 2011/08/31 | 정홍철 | 리뉴얼 |  |
| Ver2.0 | 2011/10/10 | 정홍철 | 채널인포 추가 |  |
| Ver2.1 | 2011/12/13 | 정홍철 | Extra 추가 | 피로도 설정 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

목차

[1. Server Struct Wizard 구조 5](#_Toc311563469)

[2. 다운로드 및 설치 방법 15](#_Toc311563470)

[2.1. 다운로드 15](#_Toc311563471)

[2.2. 설치 및 실행 15](#_Toc311563472)

[2.2.1. 설치 15](#_Toc311563473)

[2.2.2. 실행 15](#_Toc311563474)

[3. 설정방법 16](#_Toc311563475)

[3.1. Setup 16](#_Toc311563476)

[3.2. Default Setting 16](#_Toc311563477)

[3.2.1. Service Manager 16](#_Toc311563478)

[3.2.2. Default Server Info 16](#_Toc311563479)

[3.2.3. DolbyAxon 17](#_Toc311563480)

[3.2.4. ExcuteFileName 17](#_Toc311563481)

[3.3. Database Setting 19](#_Toc311563482)

[3.3.1. Membership Database 19](#_Toc311563483)

[3.3.2. World Database 19](#_Toc311563484)

[3.3.3. Log Database 20](#_Toc311563485)

[3.3.3. GSM Database 20](#_Toc311563486)

[3.3.4. Staging Database 21](#_Toc311563487)

[3.4. NetLauncher Setting 22](#_Toc311563488)

[3.4.1. Add Launcher 22](#_Toc311563489)

[3.4.2 Modify World & Process Count 22](#_Toc311563490)

[3.4.3 Delete Launcher 23](#_Toc311563491)

[3.3.3 Clear Launchers 23](#_Toc311563492)

[3.5. Detail 24](#_Toc311563493)

[3.5.1. Edit SID 24](#_Toc311563494)

[3.5.2. MutiWorldID Setting 25](#_Toc311563495)

[3.5.2 Login-Master Connection 25](#_Toc311563496)

[3.5.3 Server Number 25](#_Toc311563497)

[3.6. Channel 26](#_Toc311563498)

[3.6.1 Merit Bonus Table 26](#_Toc311563499)

[3.6.2 ServerInfo 27](#_Toc311563500)

[3.6.3 MapSet 27](#_Toc311563501)

[3.7. Village 28](#_Toc311563502)

[3.7.1 Village 28](#_Toc311563503)

[3.7.2 VillageView 29](#_Toc311563504)

[3.8. Extra 30](#_Toc311563505)

[3.8.1 IP Convertor 30](#_Toc311563506)

[3.8.2 Fatigue Setting 30](#_Toc311563507)

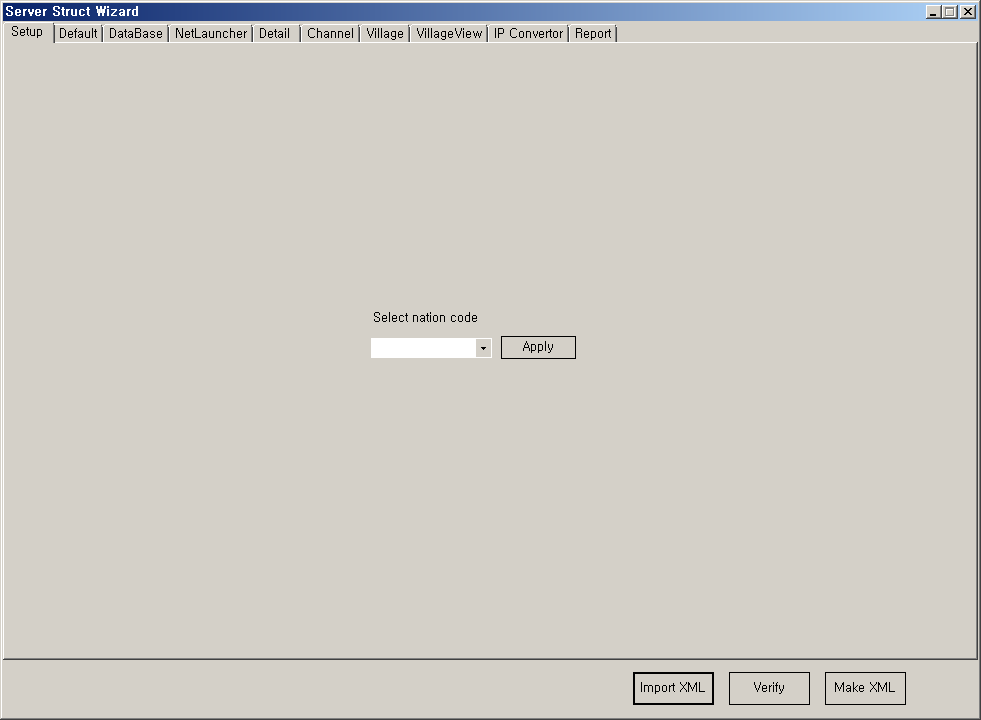
[3.9. Verify 31](#_Toc311563508)

[4. 기타 기능 33](#_Toc311563509)

[4.1. Make XML 33](#_Toc311563510)

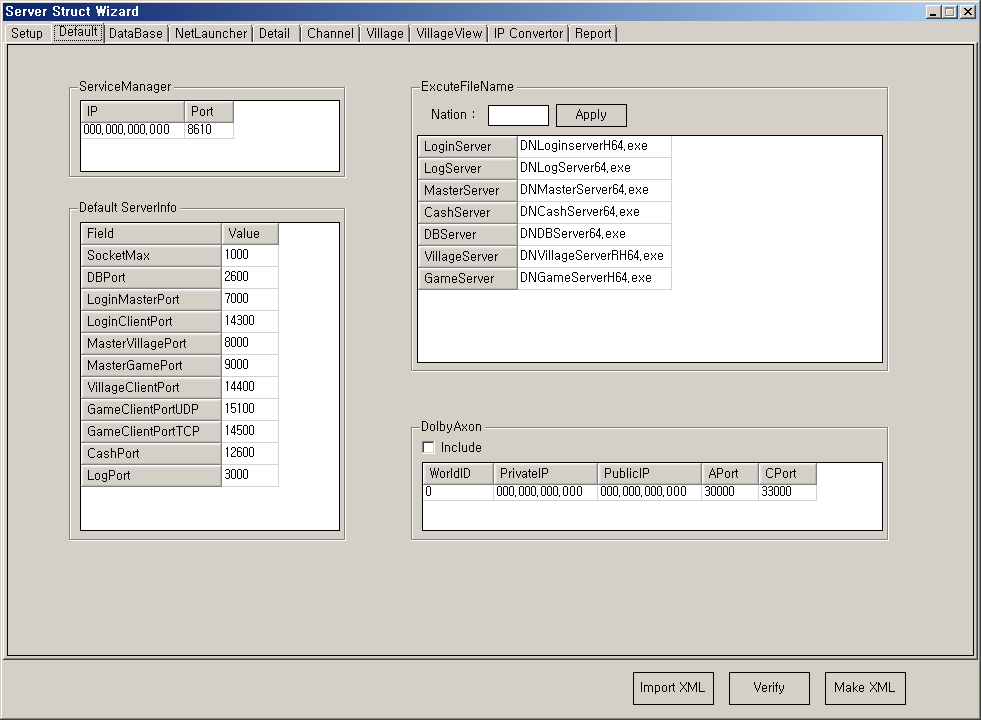
[4.2. Import XML 34](#_Toc311563511)

# Server Struct Wizard 구조



+ Setup

- Select nation code



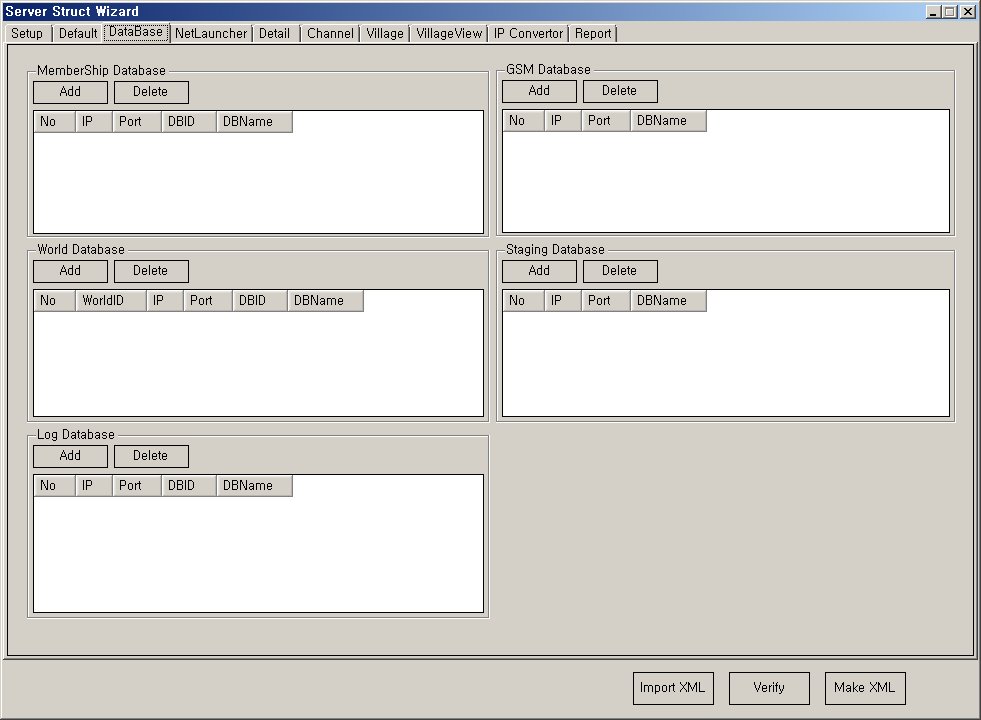
+ Default

- ServiceManger

- Default ServerInfo

- ExcuteFileName

- DolbyAxon



+Database

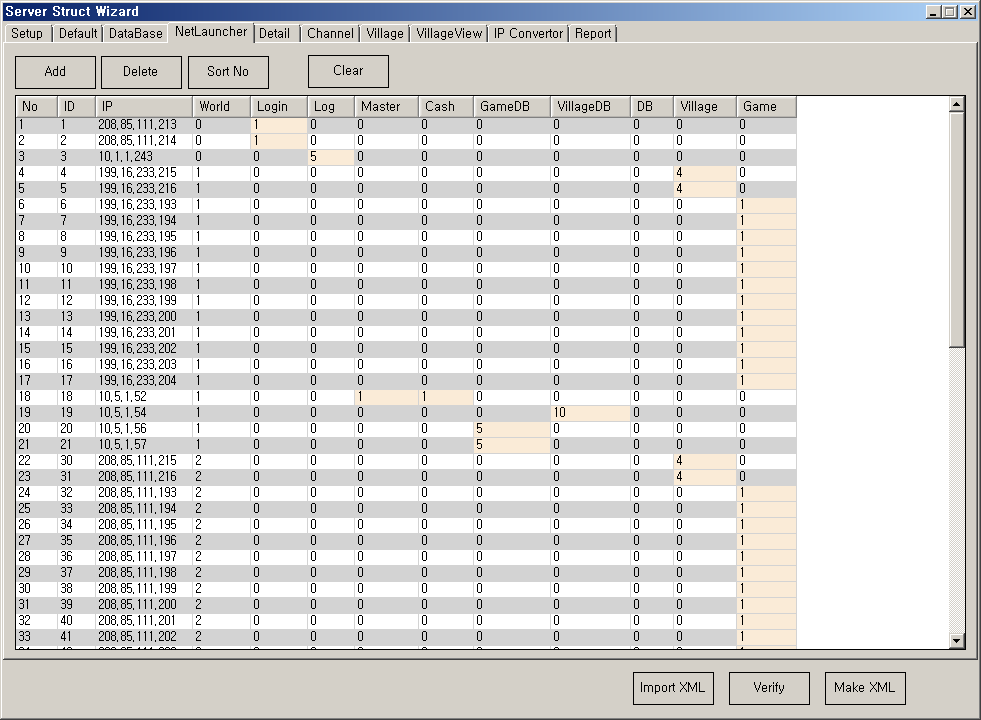
- MemberShip

- World

- Log

- GSM

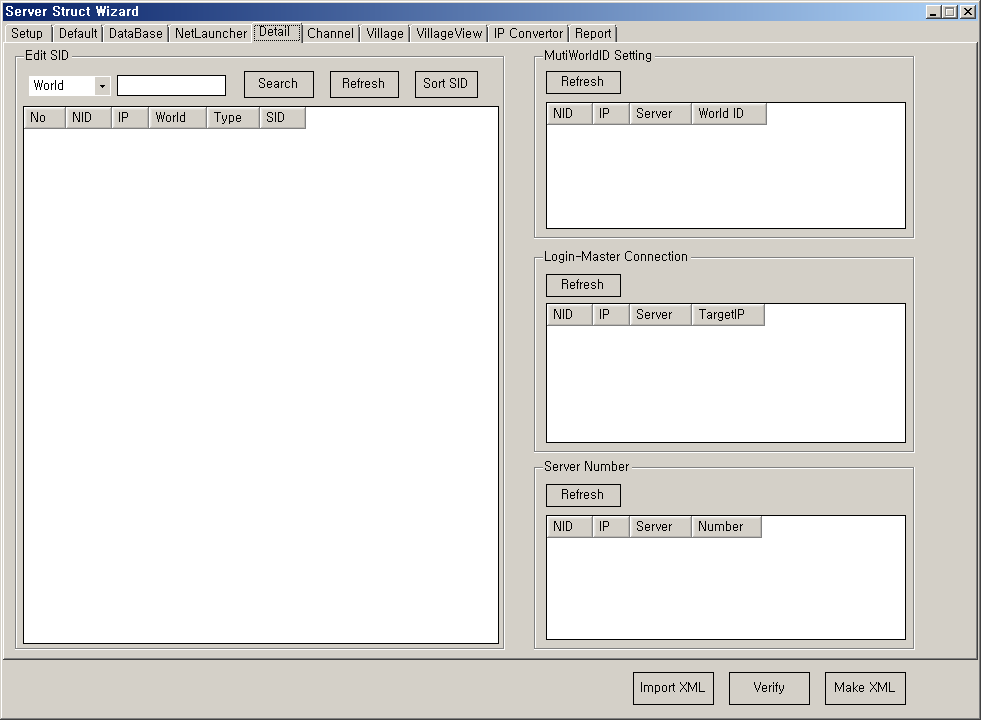
- Staging



+ NetLauncher

- Add / Delete / SortNo / Clear

- World & Process Count



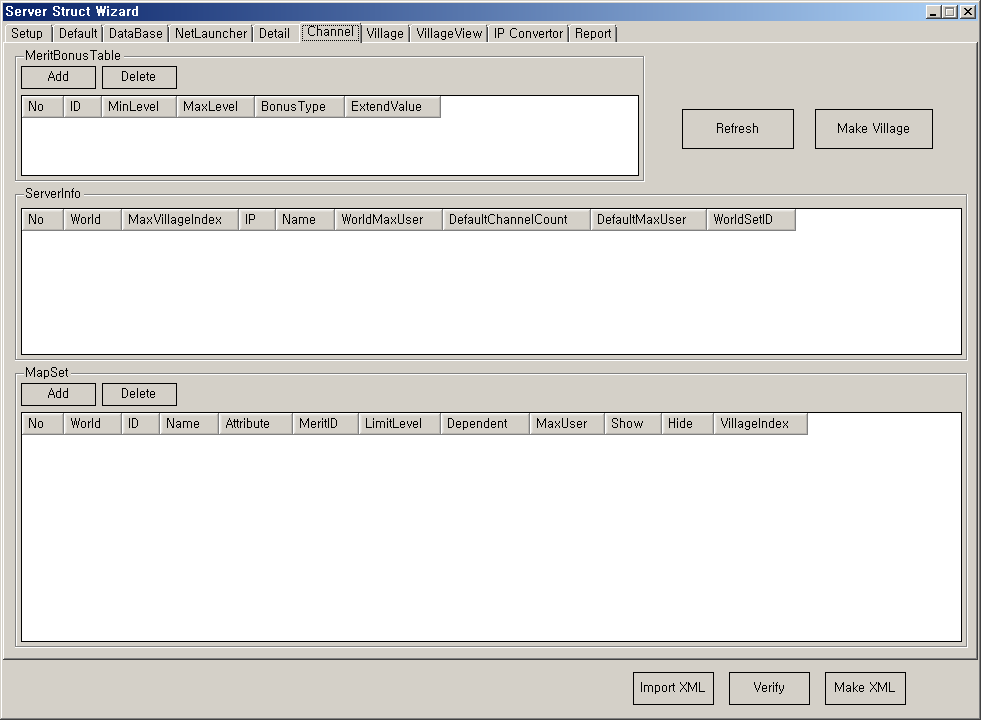
+ Detail

- Edit SID

- MutiWorldID Setting

- Login-Master Connection

- Server Number

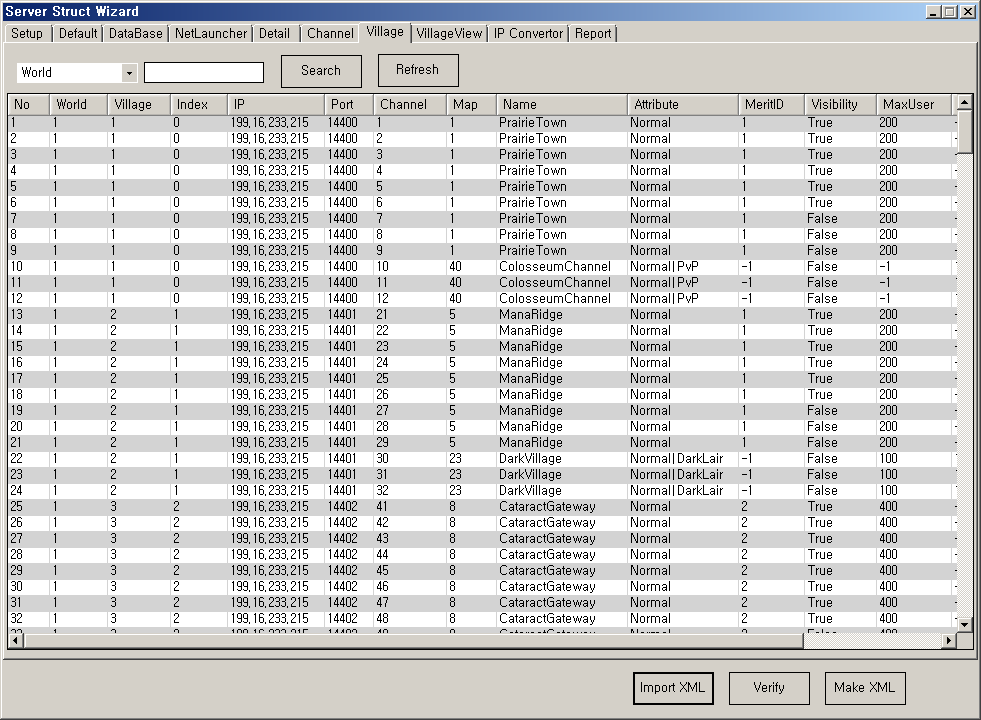


+ Channel

- MeritBonus Table

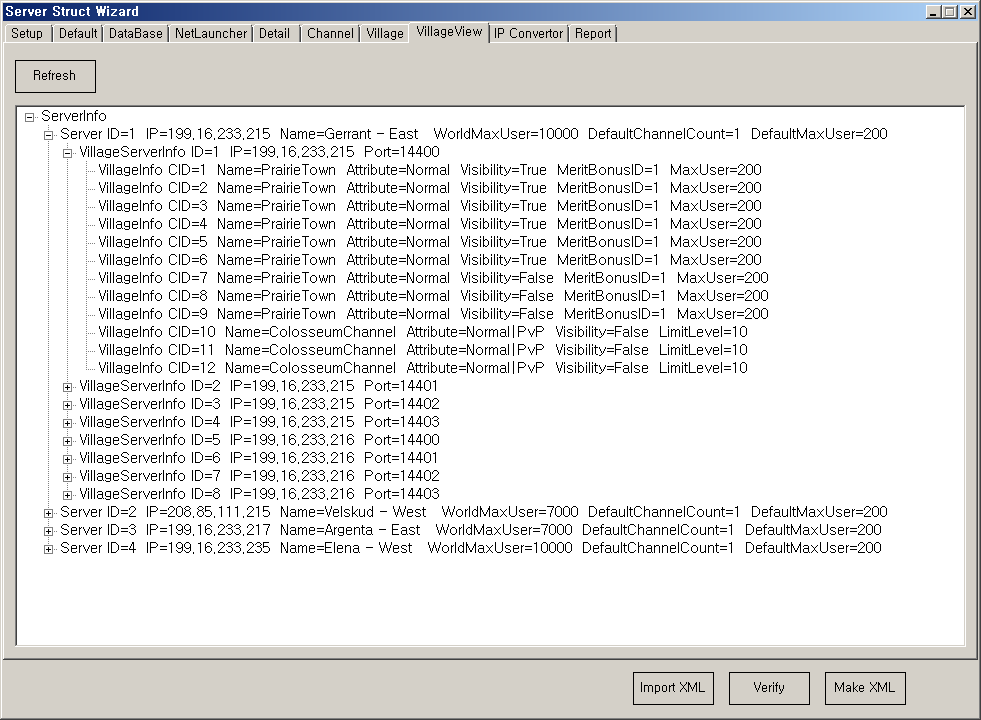
- ServerInfo

- MapSet

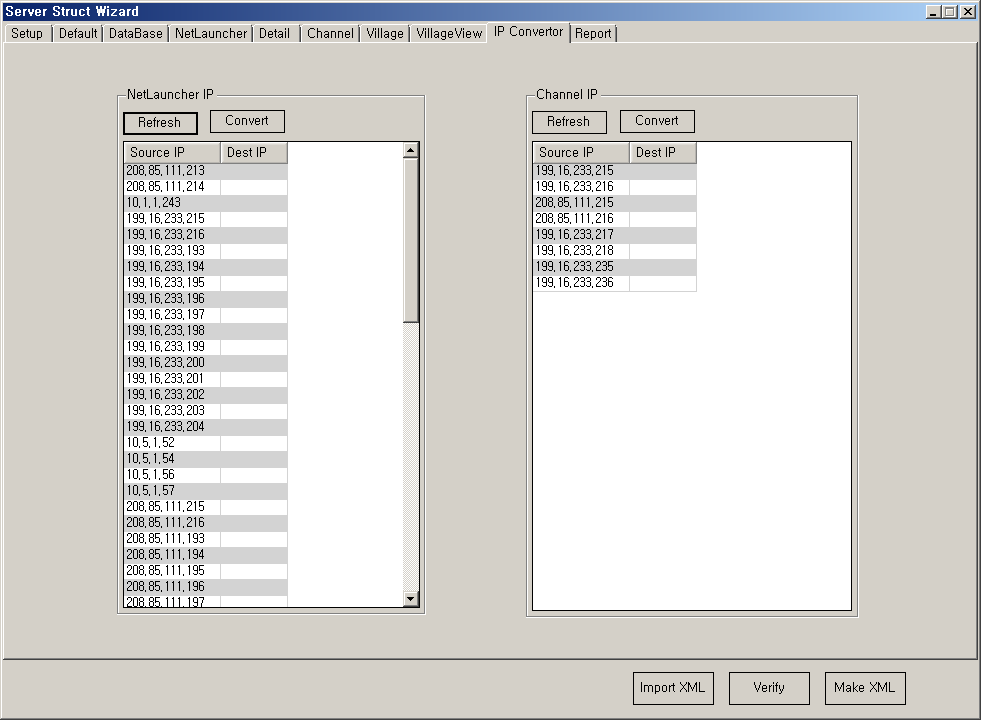


+ Village

- Search

- Refresh

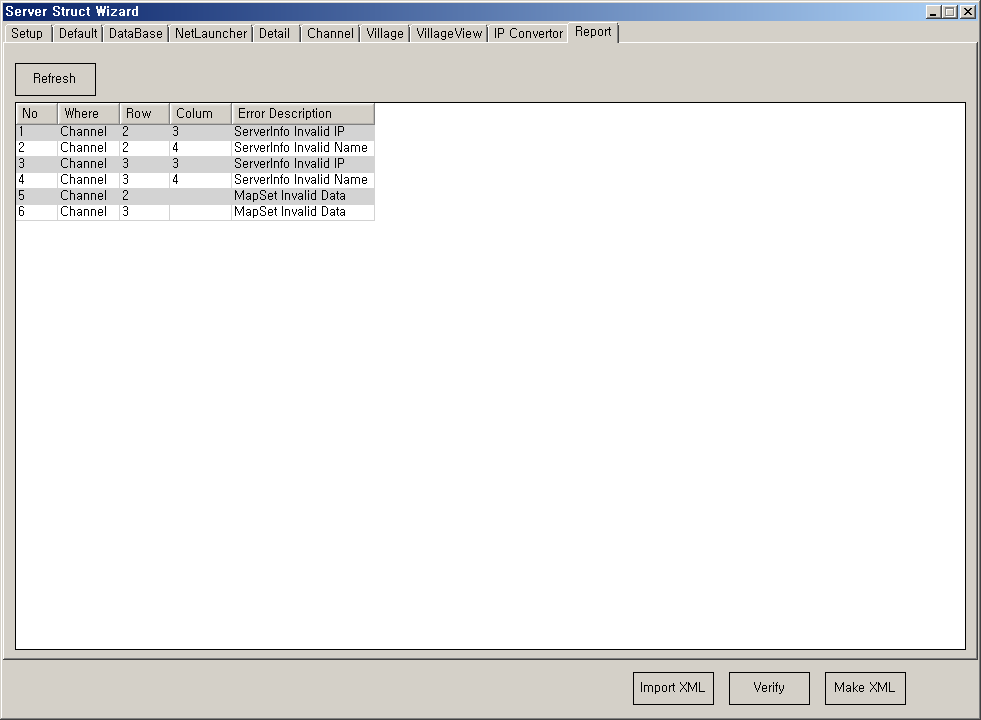
+ VillageView



+ Village

- NetLauncher IP

- Channel IP



+ Report

# 2. 다운로드 및 설치 방법

## 2.1. 다운로드

- 개별적으로 배포하고 있습니다.

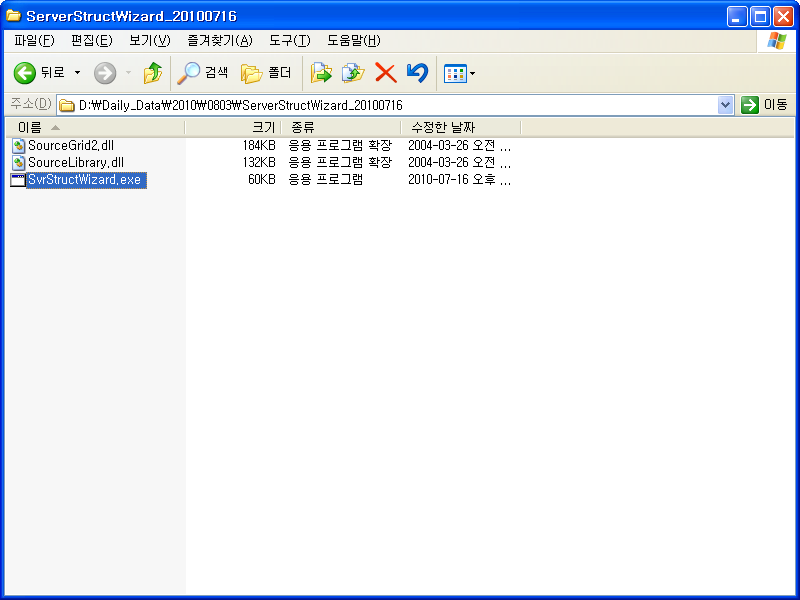
## 2.2. 설치 및 실행

### 2.2.1. 설치

-해당 zip파일의 압축을 해제하면 되며, 별도 설치 작업은 없습니다.

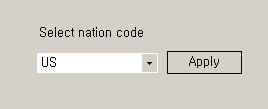
### 2.2.2. 실행

-*SvrStructWizard.exe* 파일을 더블클릭하여 실행합니다.



# 3. 설정방법

## 3.1. Setup

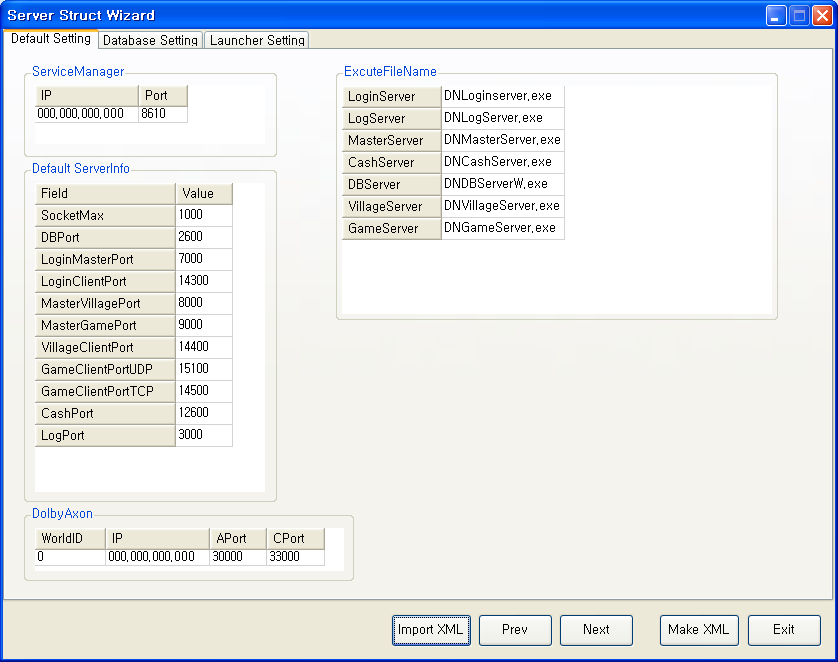
  
- 정보를 구성할 국가코드를 (Nation Code)를 설정합니다.

## 3.2. Default Setting

### 3.2.1. Service Manager

-Service Manager가 위치한 서버의 IP와 포트 정보입니다.

-IP는 Service Manager가 위치한 서버 IP를 입력하고, 포트는 기본적으로 8610을 사용합니다.

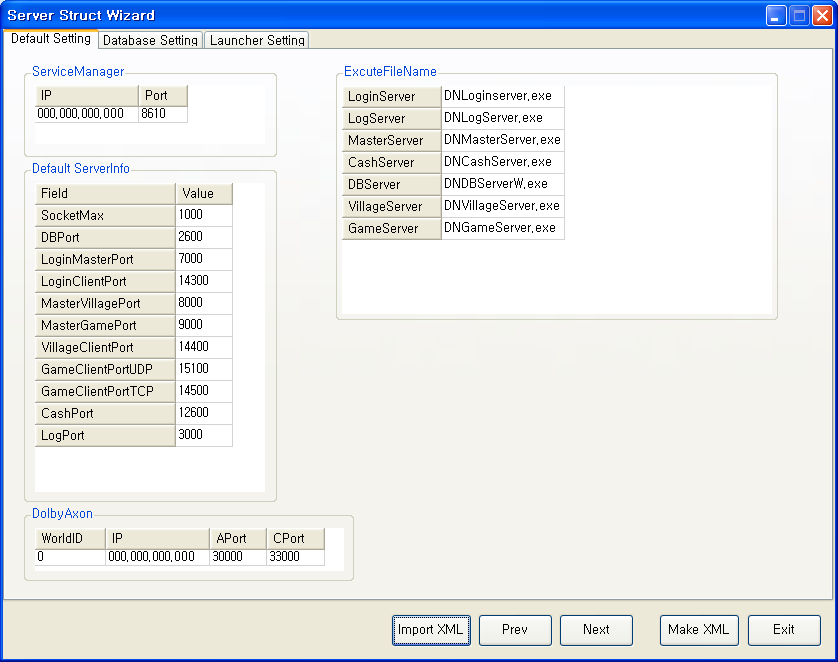


### 3.2.2. Default Server Info

-기본적으로 각 서버의 포트 정보가 이미 입력되어 있습니다. (변경할 필요 없음)

-각 서버 정보

* SocketMax : 1000 : 소켓서버 포트
* DBPort : 2600 : DB서버 포트
* LoginMasterPort : 7000 : Login서버와 Master서버간의 통신 포트
* LoginClientPort : 14300 : Login서버와 Client간의 통신 포트.
* MasterVillagePort : 8000 : Master서버와 Village서버간의 통신 포트.
* MasterGamePort : 9000 : Master서버와 Game서버간의 통신 포트.
* MasterClientPort : 14400 : Master서버와 Client간의 통신 포트.
* GameClientPortUDP : 15100 : Game서버와 Client간의 UDP 통신 포트.
* GameClientPortTCP : 14500 : Game서버와 Client간의 TCP 통신 포트.
* CashPort : 12600 : Cash서버 포트.
* LogPort : 3000 : Log서버 포트.

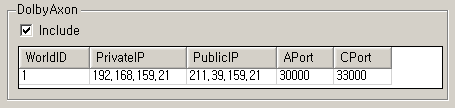


### 3.2.3. DolbyAxon

-Dolby 사운드(음성 채팅) 서버 관련 정보를 입력합니다.

-Dolby 사운드 서버가 없을 시 입력하지 않아도 됩니다.

-Include 체크를 통해 추가 여부를 처리할 수 있습니다.

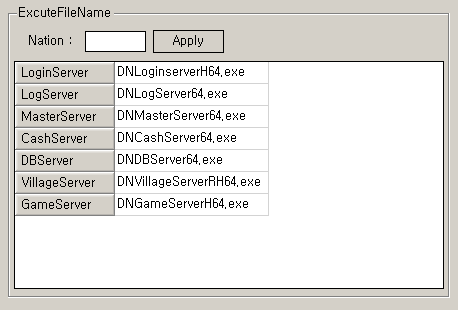


### 3.2.4. ExcuteFileName

-서버 실행파일 리스트입니다.

-기본적인 파일명(Default Value)은 실섭에 올라가는 기준으로 아래와 같으며,

국가코드(Nation)를 입력하고 적용(Apply)하면 국가별 빌드명이 자동으로 처리됩니다.



Ex) Nation : TW

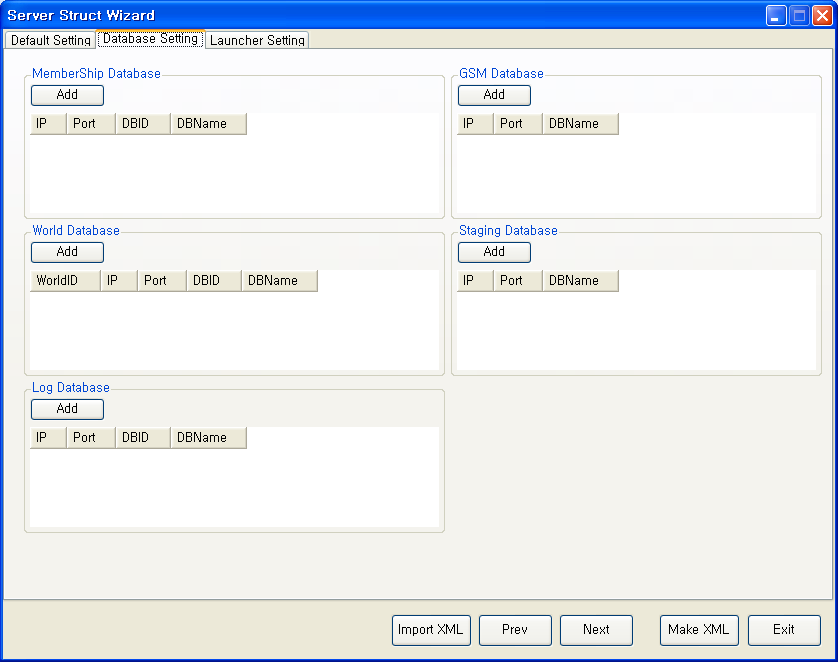
* DNLoginServerH64\_TW.exe
* DNLogServer64\_TW.exe
* DNMasterServer64\_TW.exe
* DNCashServer64\_TW.exe
* DNDBServer64\_TW.exe
* DNVillageServerRH64\_TW.exe
* DNGameServerH64\_TW.exe

## 3.3. Database Setting

### 3.3.1. Membership Database

-Membership DB 구성 정보를 입력하는 곳입니다.

-Add 클릭 → IP, Port, DB ID, DB Name 입력



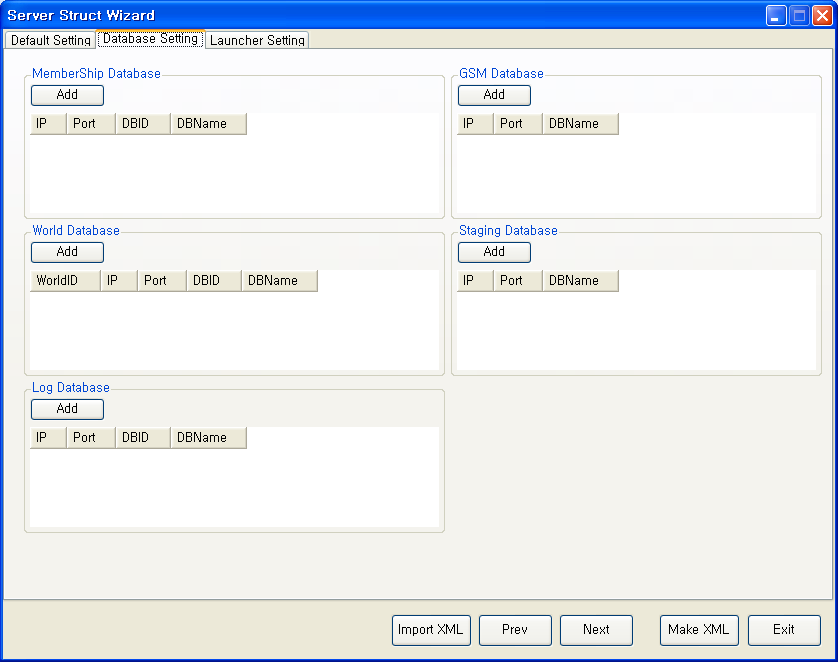
Ex)

* MemberShip IP="192.168.0.43"
* Port="43000"
* DBID="DragonNest"
* DBName="DNMembership"

### 3.3.2. World Database

-World DB 구성 정보를 입력하는 곳입니다.

-Add 클릭 → World ID, IP, Port, DB ID, DB Name 입력



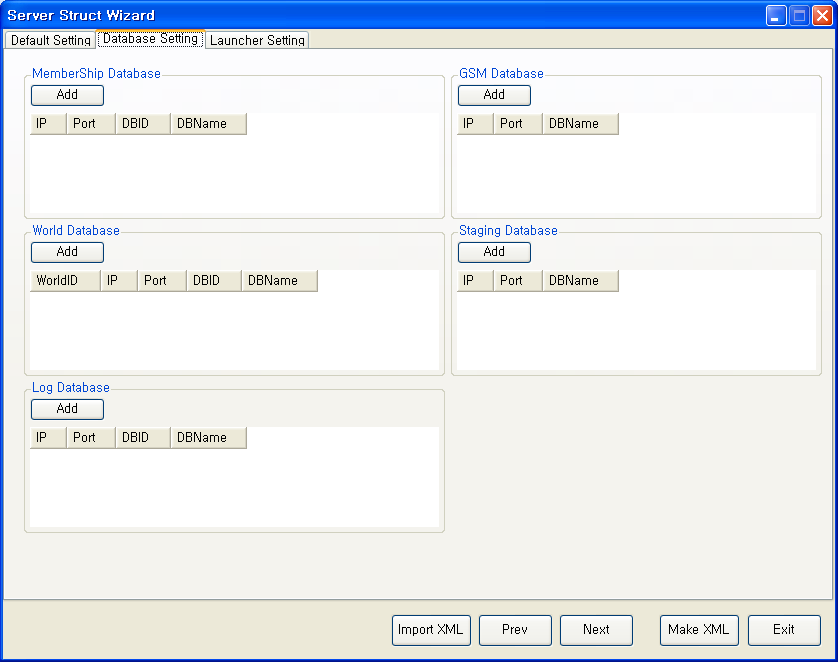
Ex)

* World WorldID="1"
* IP="192.168.0.43"
* Port="43000"
* DBID="DragonNest"
* DBName="DNWorld"

### 3.3.3. Log Database

-Log DB 구성 정보를 입력하는 곳입니다.

-Add 클릭 → IP, Port, DB ID, DB Name 입력



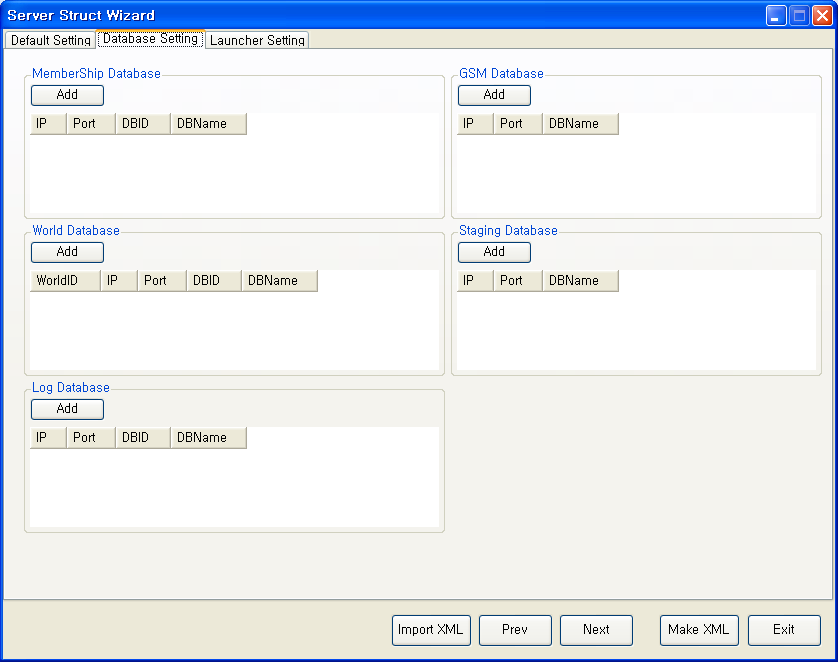
Ex)

* Log IP="192.168.0.43"
* Port="43000"
* DBID="DragonNest"
* DBName="DNServerLog"

### 3.3.3. GSM Database

-GSM DB 구성 정보를 입력하는 곳입니다.

- Add 클릭 → IP, Port, DB Name 입력



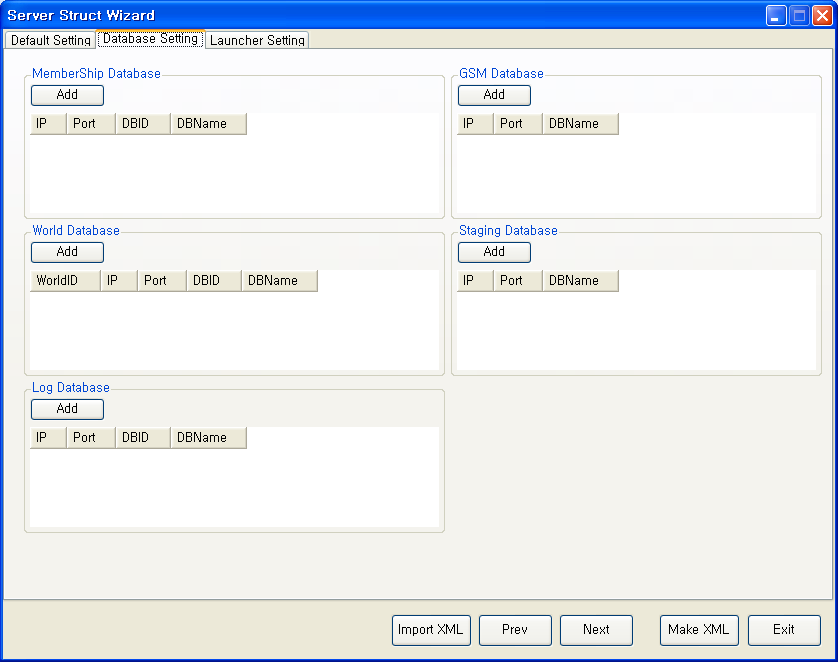
Ex)

* GSM IP="192.168.0.43"
* Port="43000"
* DBName="DNGSM"

### 3.3.4. Staging Database

-Sataging DB 구성 정보를 입력하는 곳입니다.

- Add 클릭 → IP, Port, DB Name 입력



Ex)

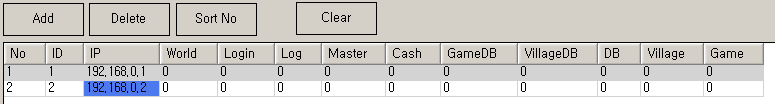
* Staging IP="192.168.0.43"
* Port="43000"
* DBName=" DNStaging"

## 3.4. NetLauncher Setting

### 3.4.1. Add Launcher

-각 서버머신당 NetLauncher정보를 추가할 수 있습니다.

-IP입력 -> Add 클릭



### 3.4.2 Modify World & Process Count

C:\Users\robust\Desktop\2.png

해당 창에서 월드 정보 및 프로세스 개수를 수정할 수 있습니다.

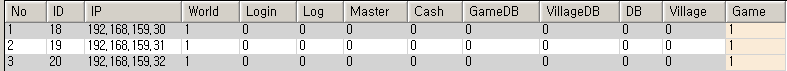
Ex 1) 로그인 및 로그 서버 추가

C:\Users\robust\Desktop\1.png

Ex 2) 월드 1번에 Village Server 4개 추가

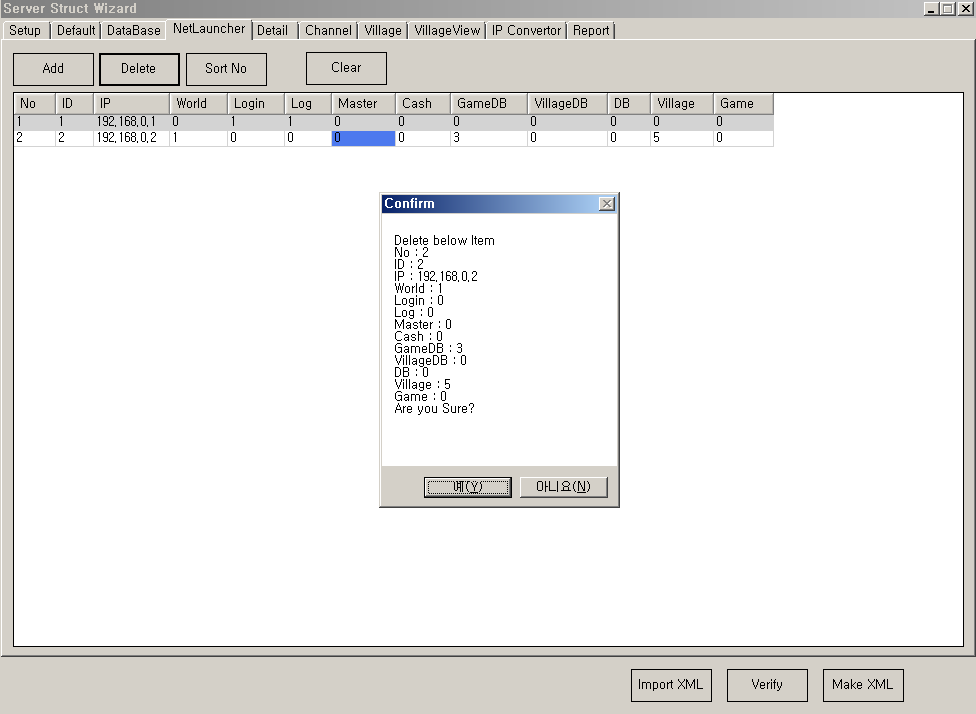
C:\Users\robust\Desktop\1.png

Ex 3) 월드 1번에 Game Server 1개 추가



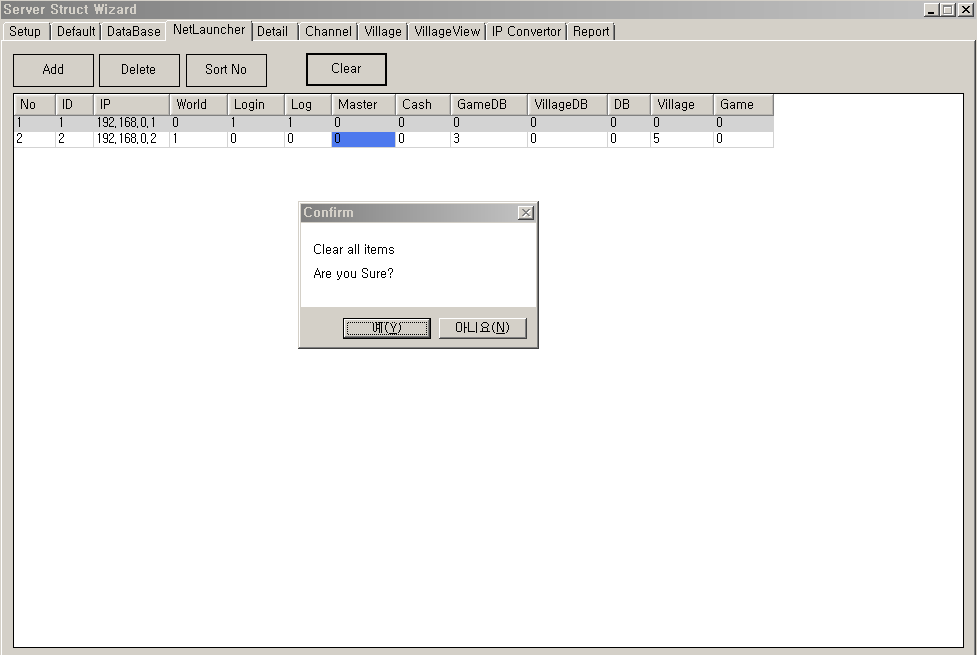
### 3.4.3 Delete Launcher

- 해당 런쳐 레코드를 클릭후 Delete 클릭



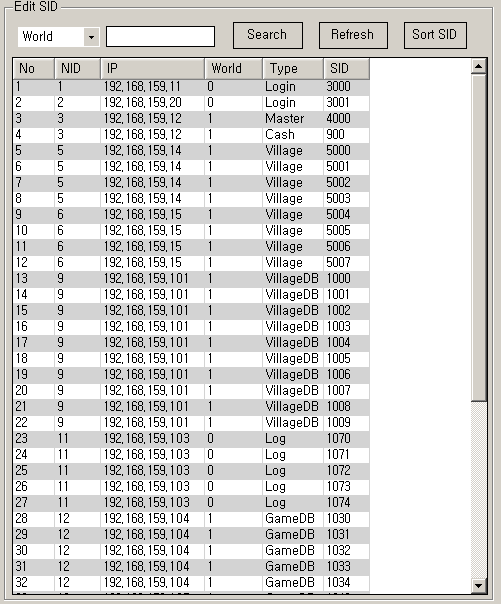
### 3.3.3 Clear Launchers

- Clear 클릭



## 3.5. Detail

### 3.5.1. Edit SID

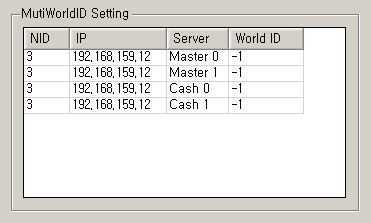


- 자동 혹은 수동으로 ServerID(SID)를 수정할 수 있습니다.

- World, NID(NetLauncher ID), IP, Type, SID 별로 검색이 가능합니다.

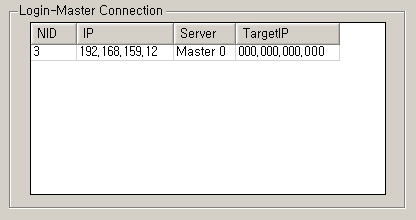
### 3.5.2. MutiWorldID Setting

- 한 개의 머신에서 다중의 마스터 및 캐쉬서버에 대한 월드 아이디 지정 가능



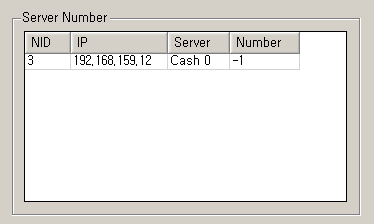
### 3.5.2 Login-Master Connection

- 특정 마스터 서버를 특정 로그인 서버에 접속가능

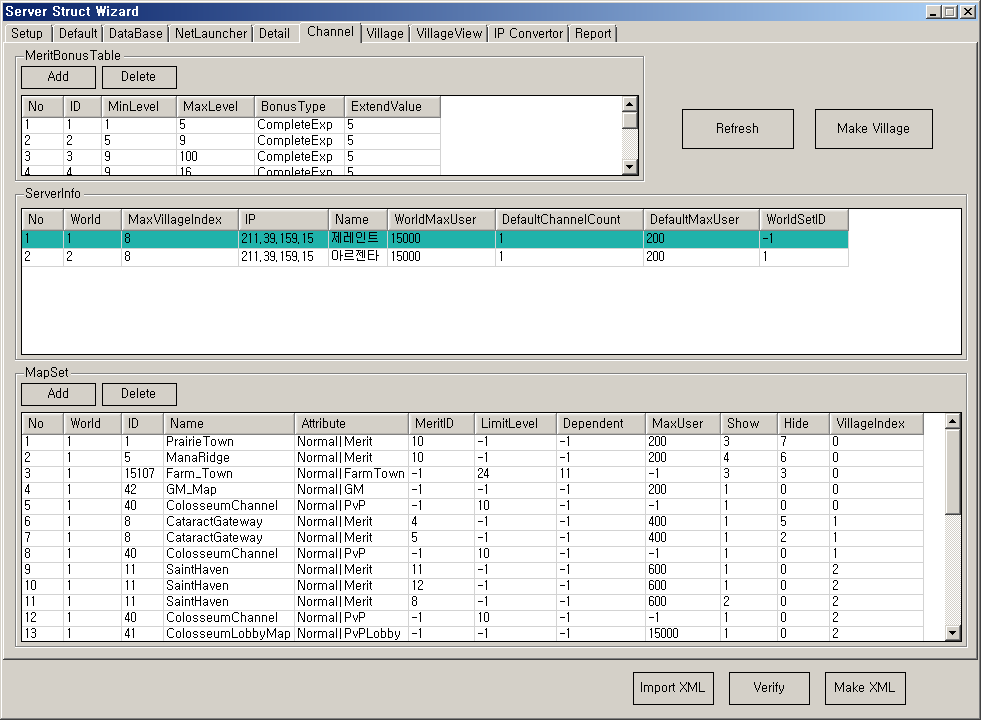


### 3.5.3 Server Number

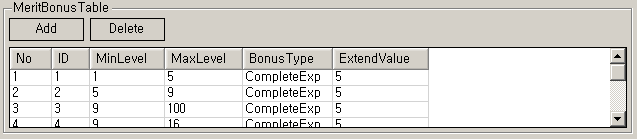
- 특정 서버(캐쉬)에 Server Number를 입력 가능



## 3.6. Channel

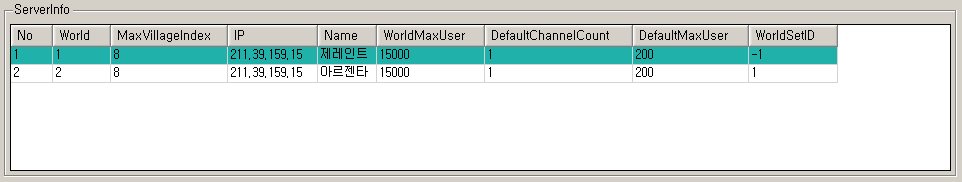
****

### 3.6.1 Merit Bonus Table

****

- Add / Delete 를 통해 Merit Bonus 테이블을 구성할 수 있습니다.

### 3.6.2 ServerInfo

****

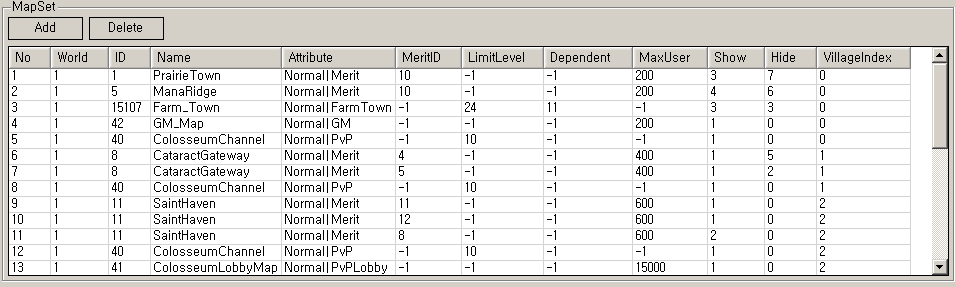
- ChannelInfo.xml기준

- MaxVillageIndex : 월드별 최대 설정할 수 있는 빌리지 프로세스 수

(변경시, NetLauncher탭에서 Village 개수를 변경하고, Refresh 클릭)

- WorldSetID는 월드 통합시 사용하는 아이디로서, 합병할 곳의 월드 아이디를 설정하면 됩니다.

### 3.6.3 MapSet

****

- 선택된 ServerInfo(초록색 라인)에 해당하는 VillageInfo 정보를 보여줍니다.

<VillageInfo CID="1" ID="1" Name="PrairieTown" Attribute="Normal" Visibility="True" MeritBonusID="1" MaxUser="200" />

- Visibility의 True/False가 있는 만큼 Show/Hide 개수를 설정할 수 있습니다.

- VillageIndex : 특정 빌리지 프로세스에 정보를 배치하고자 할 때, 인덱스에 따라 설정가능

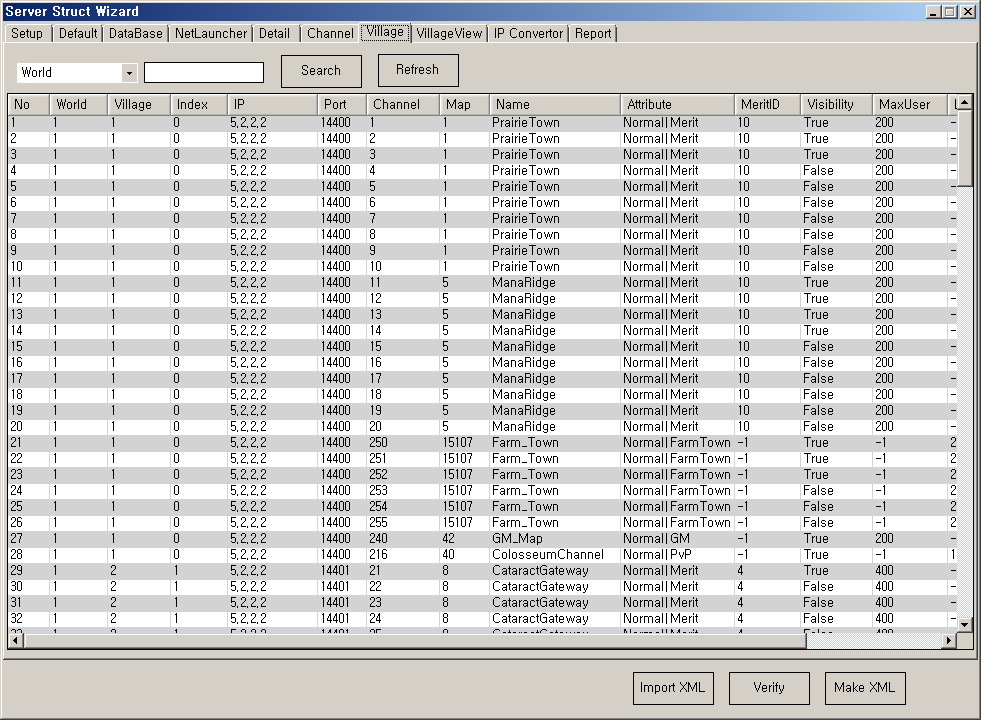
Ex : MaxVillageIndex가 8개 일 경우, 0~7까지 입력받음.

- 서버별, 구성이 완료되면 MakeVillage 버튼 클릭.

-> Village탭에서 새로 구성된 정보를 확인 할 수 있습니다.

## 3.7. Village

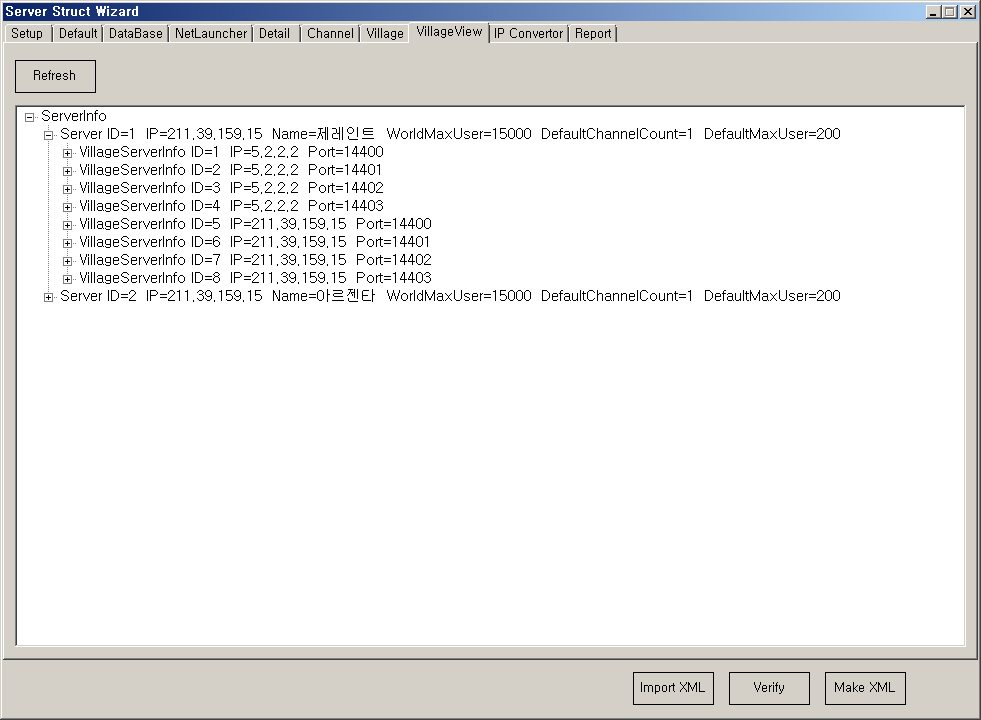
### 3.7.1 Village



- Channel탭에서 설정한 정보를 토대로 구성된 전체 채널정보를 보여줍니다.

- World, IP, Village정보로 검색 할 수 있습니다.

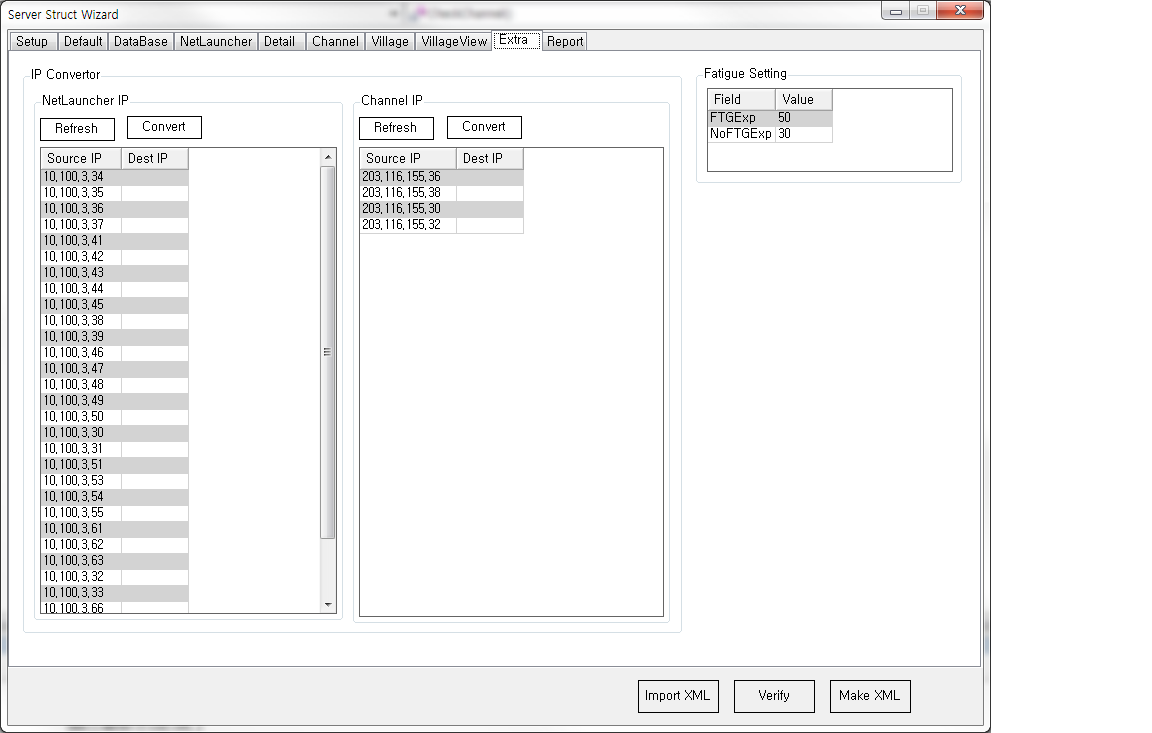
### 3.7.2 VillageView



- 전체 채널정보를 트리구조로 보여줍니다.

## 3.8. Extra

### 3.8.1 IP Convertor



- 바꾸고자 하는 아이피를 옆 빈칸에 입력하고, Convert버튼을 누르면 아이피가 변경됩니다.

- NetLauncherIP – ServerStruct.xml / Channel IP – ChannelInfo.xml 각각 파일에 정보를 변경합니다.

### 3.8.2 Fatigue Setting

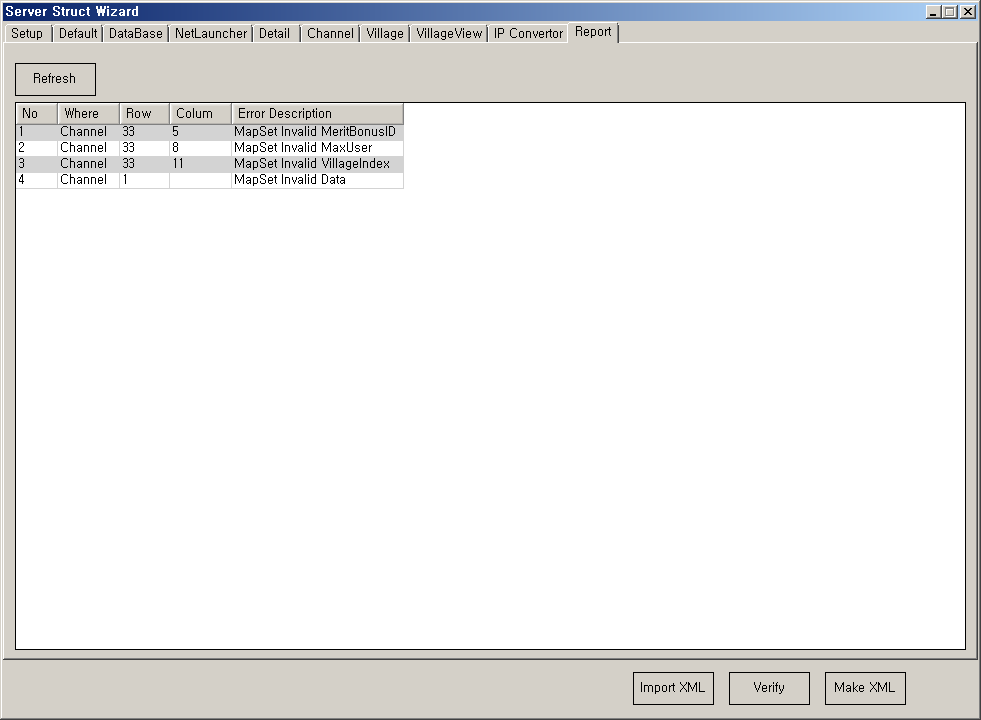
- 피로도 수치를 설정합니다.

## 3.9. Verify

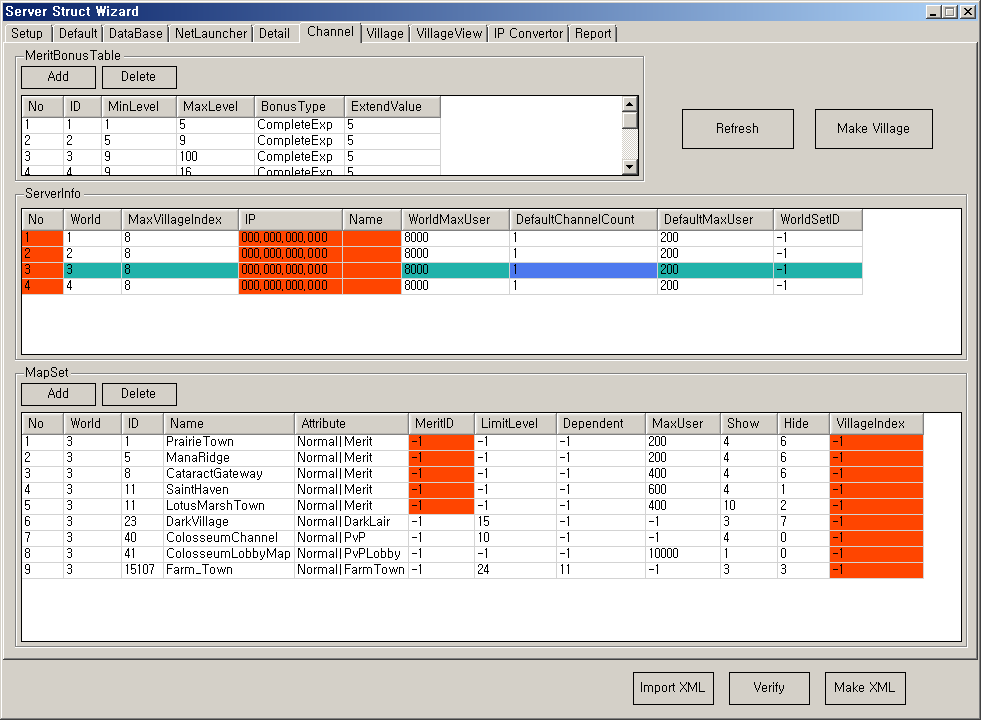
- 모든 정보를 구성한 이후에 데이터 검증을 위해 Verify 클릭

C:\Users\robust\Desktop\2.png

- Report탭을 통해 검증 결과를 알려줍니다.



- 해당 레코드를 클릭하면, 에러가 발생된 탭으로 이동합니다.



- 정상적이지 못한 데이터에 대해, 빨간색으로 표시됩니다.

- 해당 데이터를 정상적으로 수정할 경우, 실시간으로 체크하여, 빨간색이 없어집니다.

# 4. 기타 기능

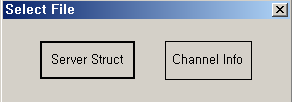
## 4.1. Make XML

-완료된 설정을 XML파일로 만들 수 있습니다. (아래)

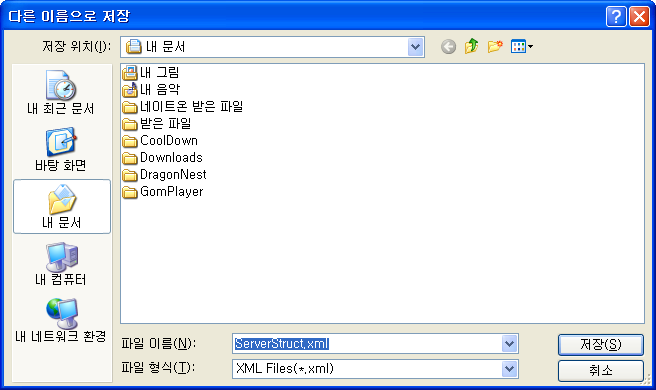
**3. 설정방법** 에서 소개된 모든 설정이 완료되면 Make XML 버튼을 클릭합니다..

C:\Users\robust\Desktop\2.png

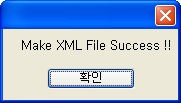
1. 저장하고자 하는 파일을 선택합니다.



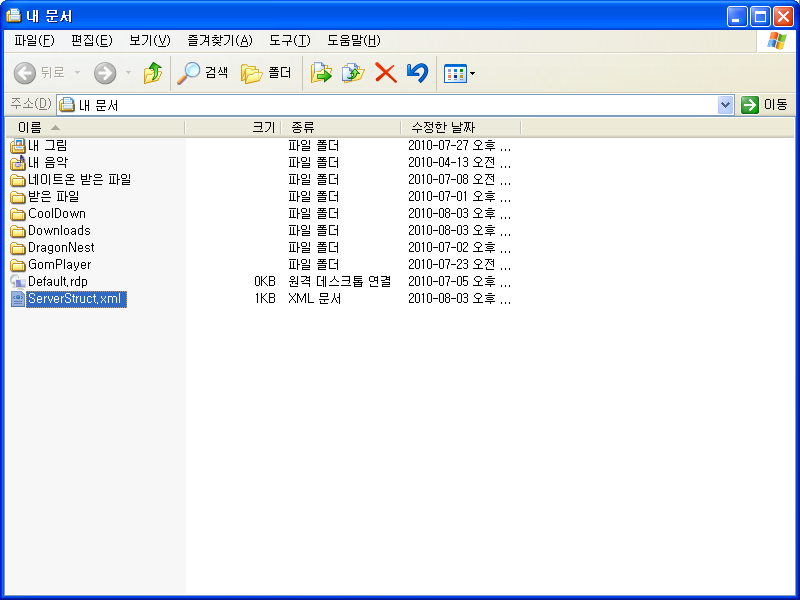
2. 저장할 위치(경로)를 설정하고 파일명(*ServerStruct.xml*)을 입력한 후 저장합니다.



3. “XML파일 생성이 성공적으로 완료되었다”는 메시지를 확인합니다..



4. 지정한 경로에서 해당 *ServerStruct.xml* 파일을 찾을 수 있습니다.



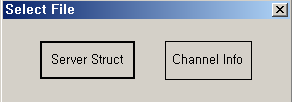
## 4.2. Import XML

-ServerStruct.xml 파일에서 해당 설정정보를 Wizard로 불러오는 기능입니다. (아래)

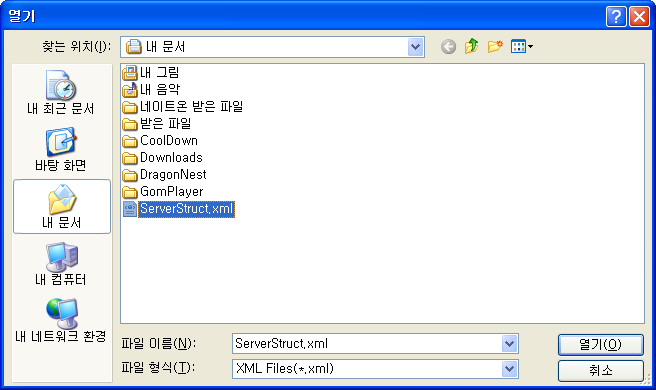
1. Import XML 버튼을 클릭합니다.

C:\Users\robust\Desktop\2.png

2. 불러올 파일 종류를 선택합니다.



3. 불러올 파일을 지정합니다.



4. 해당 파일의 설정을 Wizard로 불러온 것을 확인할 수 있습니다.

