



Developer 버전

사용시 유의 사항

1 오류 내용

- ❖ 게임 디버깅 및 핵설드 적용 관련 디버깅을 위해 핵설드 Developer 버전 모듈 적용 후 게임 실행 시 다음과 같은 에러 발생하는 경우가 있습니다.

First chance exception in Game.exe(KERNEL32.dll) 0xE0607063 Microsoft C++ Corporation

- ❖ 핵설드 Developer 버전의 위치는 다음과 같습니다.
 - ✓ EhSvc.dll - \SDK\Korean(kr)-SDK\Developer\HShield
 - ✓ Hshield.dat - \SDK\Korean(kr)-SDK\Developer\HShield
 - 서버연동 적용 시(후) 디버깅 시 서버에 복사 필요
 - ✓ HShield.lib - \SDK\Korean(kr)-SDK\Developer\Lib
 - 게임 클라이언트 프로젝트의 컴파일 항목에 맞는 적절한 라이브러리 파일 사용

2 오류 원인

- ❖ WinDBG 로 디버깅하여 핵설드 CheckCompatibilityMode 함수에서 핵설드 로그를 남기는 동안 exception이 발생하는 것을 확인하였습니다.
 - ✓ 핵설드 초기화 함수에서 핵설드 CheckCompatibilityMode 함수가 호출
 - ✓ 호출 된 후 함수 내에서 호환성검사를 수행한 후 로그를 남기고 throw를 호출
 - ✓ 하지만, 이 함수의 예외 처리가 C++에서 SHE 를 사용하는 방식이라 예외 블록 내에서 throw를 호출
 - ✓ throw를 사용하면 내부적으로 RaiseException을 호출하는데, 컴파일러의 exception 셋팅이 Microsoft C++ Exception : Stop always 로 되어 있다면 throw 함수 호출 시 다음과 같은 에러메시지 발생
"First chance exception in MapleStory.exe(KERNEL32.dll) 0xE0607063 Microsoft C++ Corporation"

3 해결 방법

- ❖ VC++ 컴파일러의 exception 셋팅이 Microsoft C++ Exception : Stop always로 설정 되어 있는지 확인합니다.
- ❖ 만약 위와 같이 설정되어 있다면, 해당 설정 값을 Stop if not handled 로 변경합니다.

4 참고

- ❖ VC++ 컴파일러의 기본 exception 셋팅은 Microsoft C++ Exception : Stop if not handled 입니다.