



# Command-Line 데디케이트 서버 실행

🕒 Created	@December 29, 2021 12:22 PM
🏷️ Tags	

## 1. 프로젝트에서 데디케이트 서버 세팅

- 먼저 프로젝트를 데디케이트 서버로 실행할 수 있도록 세팅합니다.
- [사내 매뉴얼 : 데디케이트 세팅](#)
- [언리얼 문서 : Setting up Dedicated Servers](#)
  - 해당 문서의 2. Setting Up a Server Build Target에 프로젝트 솔루션을 빌드하라고 되어있지만 우리가 작업하는 프로젝트만을 선택해서 빌드하면 됩니다.

## 2. 에디터를 Cmd로 실행해보기

- 쿠킹, 패키징 되지 않은 콘텐츠를 Cmd 명령어를 통해 언리얼 에디터로 실행할 수 있습니다.

```
UE4Editor.exe -game
```

- 주요 명령어

Type	Command
Listen Server	UE4Editor.exe ProjectName MapName?Listen -game
Dedicated Server	UE4Editor.exe ProjectName MapName -server -game -log
Client	UE4Editor.exe ProjectName ServerIP -game

**Note:** Dedicated Servers are headless by default. If you don't use "-log", you won't see any window to present the Dedicated Server!

### 3. 실행 배치파일 만들기

- 매번 Cmd에 타이핑하기 귀찮으니 배치파일을 만들어 보겠습니다.
  - A **batch file** is a script file in DOS, OS/2 and Microsoft Windows. It consists of a series of commands to be executed by the command-line interpreter, stored in a plain text file. (출처: 위키피디아)
- 간단한 서버 실행 배치파일 예시
  - 메모장을 켜서 다음과 같이 입력합니다.

```
start "DedicateServer_DedicateTestProj" "D:\Epic Games\UE_4.27_B\Engine\Binaries\Win64\UE4Editor.exe" "D:\Epic Games\UE4 Projects\DedicateTestProj\DedicateTestProj.uproject" -server -game -log
```

- start 명령어 ms 문서
  - 위의 예시에서 첫번째 인수는 실행할 파일의 title입니다.
  - 그리고 우리가 사용하고자 하는 인수들을 차례로 입력하면 됩니다.
- 입력을 다 했으면 Server\_log.bat으로 저장합니다.
- 간단한 클라이언트 실행 배치파일 예시
  - 메모장을 켜서 다음과 같이 입력합니다.

```
start "Client_DedicateTestProj" "D:\Epic Games\UE_4.27_B\Engine\Binaries\Win64\UE4Editor.exe" "D:\Epic Games\UE4 Projects\DedicateTestProj\DedicateTestProj.uproject" -game -WINDOWED -ResX=800 -ResY=600
```

- ResX, ResY는 창의 해상도 옵션입니다.

- WINDOWED는 창모드 실행 옵션입니다.
- 입력을 다 했으면 Client.bat으로 저장합니다.
  - 로깅하길 원하면 -log 인수를 추가하고 배치파일 이름을 Client\_log.bat으로 하면 됩니다.
- 위에 사용된 인수보다 더 많은 인수들이 있는데 언리얼 문서에서 확인가능합니다.
  - 언리얼 문서 : [Command-Line Arguments](#)
- 팁 : 파일 경로를 타이핑하지 않고 탐색기에서 파일경로를 복사할 수 있습니다.

