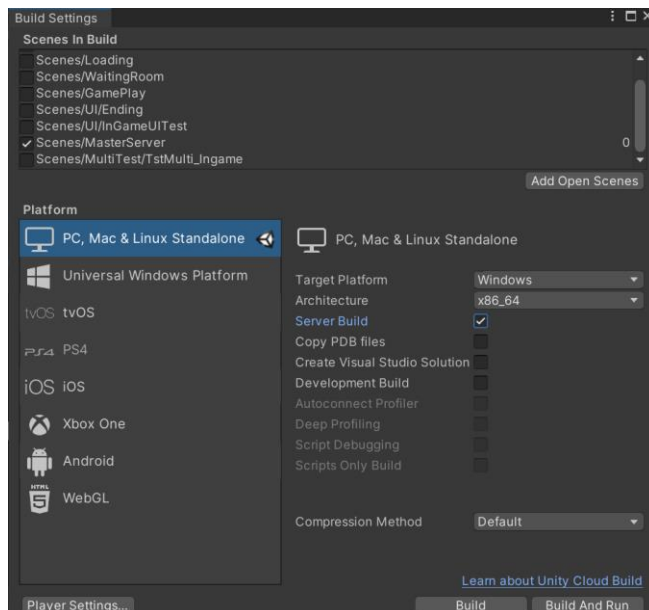


Raider 프로젝트 서버 구동법

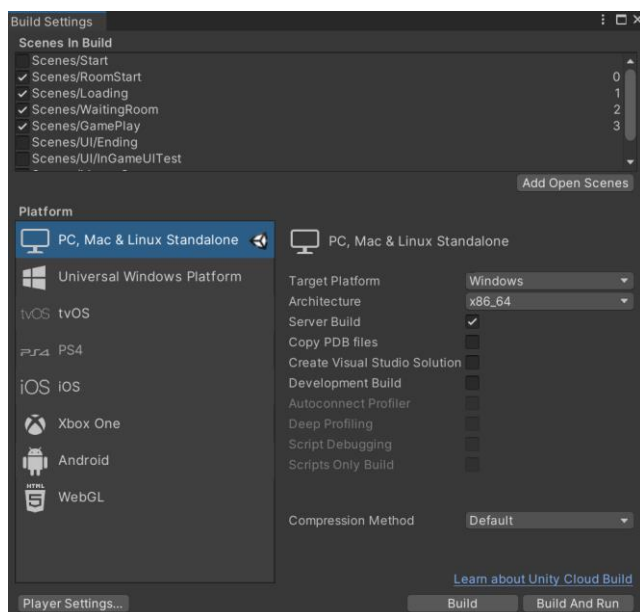
서버를 구동하기 위해서는 Master Server와 Room Server 두개를 빌드해야만 합니다.

Unity 버전 2020.2 이상이 필요합니다

1. 먼저 Master Server Scene만 빌드합니다



2. 룸서버를 빌드합니다. RoomStart 부터 GamePlay Scene까지 체크해주시면 됩니다



3. 그 후 마스터 서버를 실행하게 되면 application cfg 파일이 나오게 되는데 다음과 같은 정보를 적어줍니다.

-mstStartMaster=True

-mstStartSpawner=True

-mstStartClientConnection=True

-mstMasterIp=127.0.0.1 (수정이 필요하다면 추가사항으로)

-mstMasterPort=5000 (수정이 필요하다면 추가사항으로)

-mstRoomIp= [Room의 External IP] (만약 로컬에서 실행할 경우 <https://www.myexternalip.com/>로 알 수 있습니다)

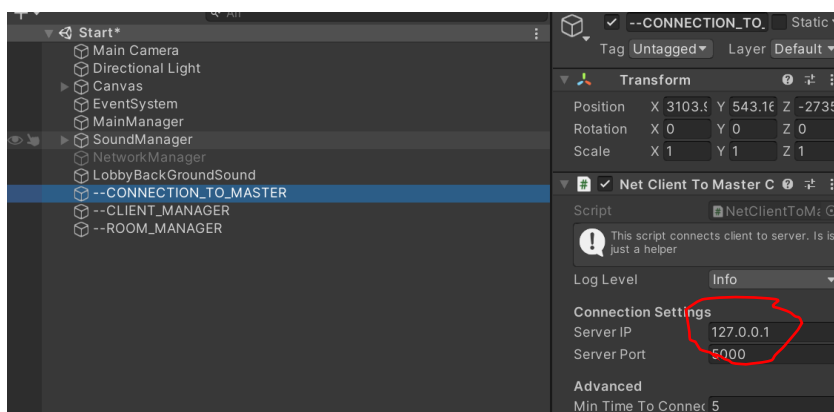
-mstRoomExe=(룸 서버 빌드파일의 전체 경로)

4. 그 후 다시 실행하면 정상적인 경우 다음과 같이 작동합니다

```
[06:48:36 | Info | MasterServerBehaviour] Successfully initialized modules:
MasterServerToolkit.MasterServer.AuthModule
MasterServerToolkit.MasterServer.SpawnersModule
MasterServerToolkit.MasterServer.MatchmakerModule
MasterServerToolkit.MasterServer.RoomsModule

[06:48:36 | Info | ClientToMasterConnector] Starting MASTER Connection Helper... 4.5.0
[06:48:36 | Info | ClientToMasterConnector] Connecting to MASTER server at: 127.0.0.1:5000
[06:48:37 | Debug | MasterServerBehaviour] Client 0 connected to server. Total clients are: 1
[06:48:37 | Debug | WebSocket] WebSocket opened connection
[06:48:37 | Debug | Logs] Connection for peer [0] is open
[06:48:37 | Info | SpawnerBehaviour] Registering as a spawner with options:
MachineIp : 127.0.0.1; MaxProcesses : 20; Region : International
[06:48:37 | Info | ClientToMasterConnector] Connected to MASTER server at: 127.0.0.1:5000
[06:48:37 | Debug | SpawnersModule] Client [0] requested to be registered as spawner
[06:48:37 | Debug | SpawnersModule] Client [0] was successfully registered as spawner [0] with options: MachineIp : 127.0.0.1; MaxProcesses : 20; Region : International
[06:48:37 | Info | SpawnerBehaviour] Spawner successfully created. Id: 0
```

5. 그 후 시작 씬에서 서버IP를 제대로 바꿔줍니다



6. 그 후 방을 만들었을 때 마스터 서버에서 룸서버 인스턴스가 생성된 것을 확인하면 정상적으로 작동 되는 겁니다.

