



# 포레 패치 사용 설명서

1. 포레 패치 설치	P 2
2. 포레 패치 사용 환경	P 5
3. 포레 패치 서버 패치 적용	P 7
4. 포레 패치 손님자리 패치 적용	P 27
5. 포레 패치 특징 점	P 49
6. F&Q	P 49

## 1. 포레 패치 설치

1) 포레 패치 다운로드 사이트 : <http://tenyears.co.kr/Home/DownForePatch>



- 포레런처 —
- > 하드디스크 매장
- > 하드디스크 + iSCSI(VOG) 매장
- > 노하드(Diskless) 매장

- 포레매니저 —
- 모바일매니저 —
- 매니저포탈 —

- 포레패치 >

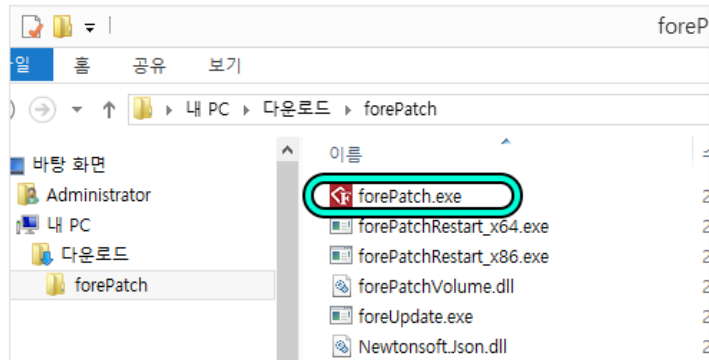
### 포레패치 다운로드 방법



1. 포레 패치의 **최소 권장 사용 환경**은 아래 표와 같습니다.

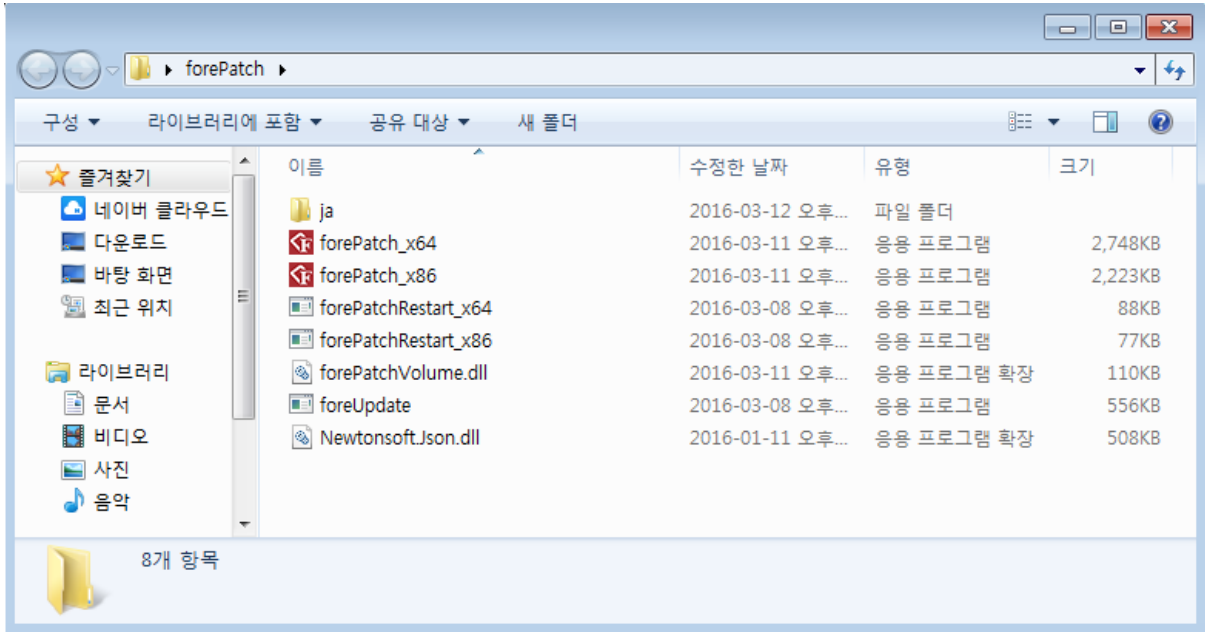
fp.tenyears.co.kr의 forePatch.zip(2.32MB)을(를) 열거나 저장하시겠습니까?

2. 압축 파일을 다운받아 압축을 풀어주세요.  
압축을 푼 폴더를 열어 **forePatch.exe**를 **더블클릭하여 설치**하시면 됩니다.

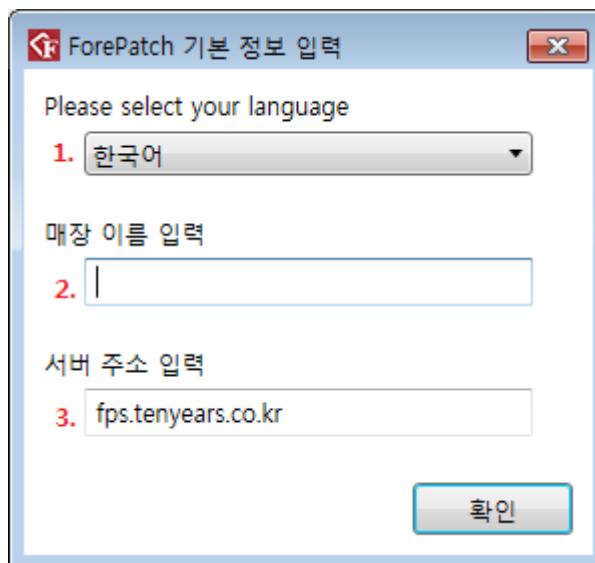


- 2) 포레 패치는 별다른 인스톨 등의 설치 과정이 필요 없다. 최초 실행 시 자동으로 시작 프로그램에 등록 되어 차후 재부팅을 하거나 컴퓨터가 켜질 경우 자동으로 실행된다.
- 3) 포레 패치는 웹 인증으로 구동되며, 최초 7일간은 데모 기간으로 별도의 등록 없이 사용이 가능하다. 단, 7일이 지난 후에는 해당 대역폭은 사용이 불가능하게 된다.
- 4) 포레 패치의 정식 사용은 본사나 판매점을 통하여 등록된 IP에 한하여 사용이 가능한 유료 소프트웨어이다.

- 5) 포레 패치를 다운로드 하게 되면, ZIP파일로 다운이 된다. 이를 설치하고자 하는 곳에 압축을 풀게 되면 다음과 같은 파일리스트가 나오게 된다.



- 6) forePatch\_x64.exe 와 forePatch\_x86.exe 두파일이 실제 실행을 할 파일이며, 최초 실행시 OS의 종류에 따라 다르게 실행해 주어야 한다. 64비트OS의 경우 forePatch\_x64.exe를 32비트OS의 경우 forePatch\_x86.exe를 실행 시켜 주면 된다.
- 7) exe파일을 실행하여 최초 설치에 진입하게 되면, 다음과 같은 창이 나타나게 된다.

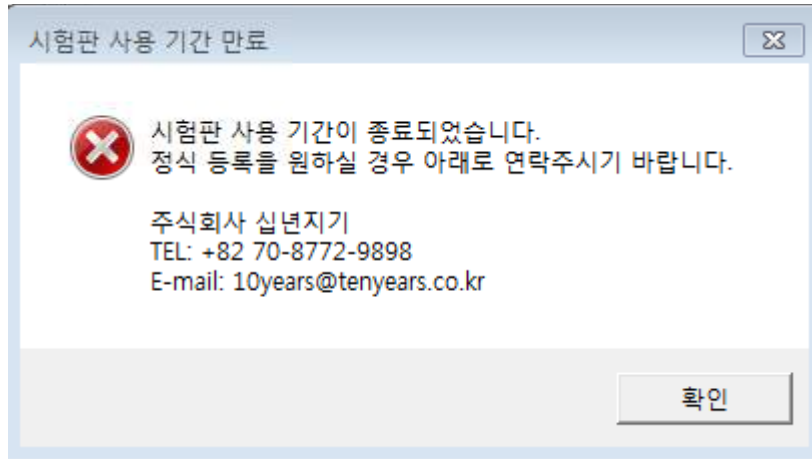


1. Please select your language : 이 항목은 프로그램 구동에 있어서 기본적인 다국어 폰트 지원을 위한 것이다. 기본 값은 한국어로 설정되어 있다. 현재 한국어와 일본어를 지원하고 있다.

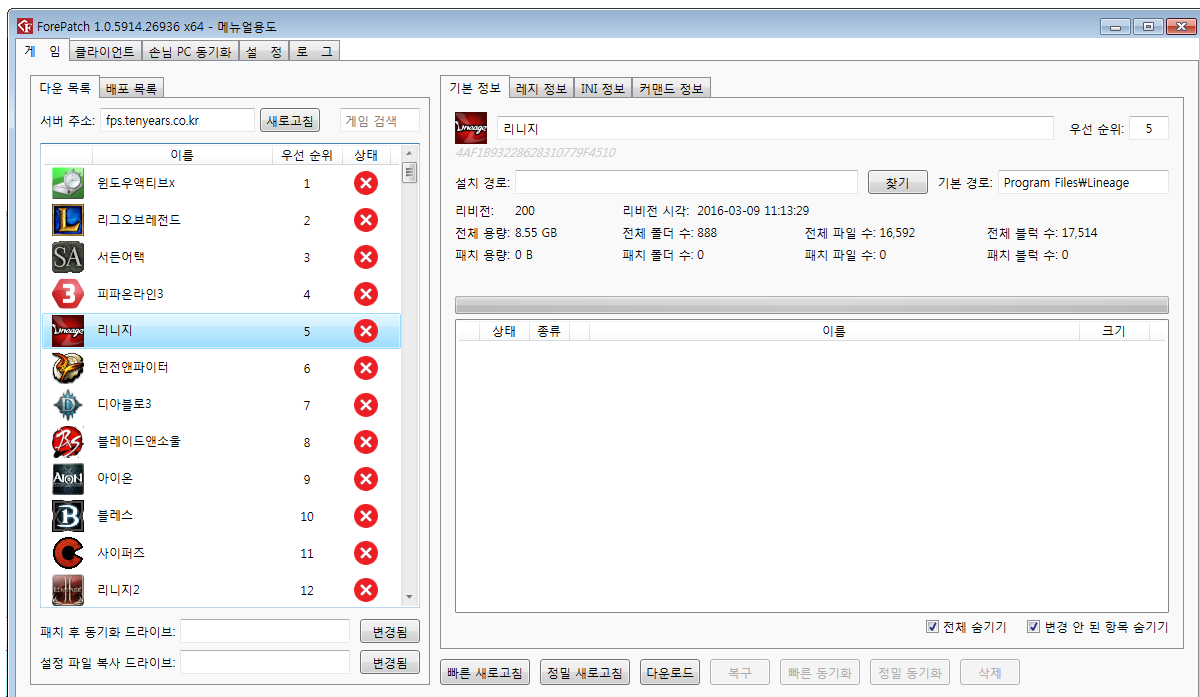
2. 매장 이름 입력 : 인식하기 쉽게 매장 명을 입력하는 공간이다.

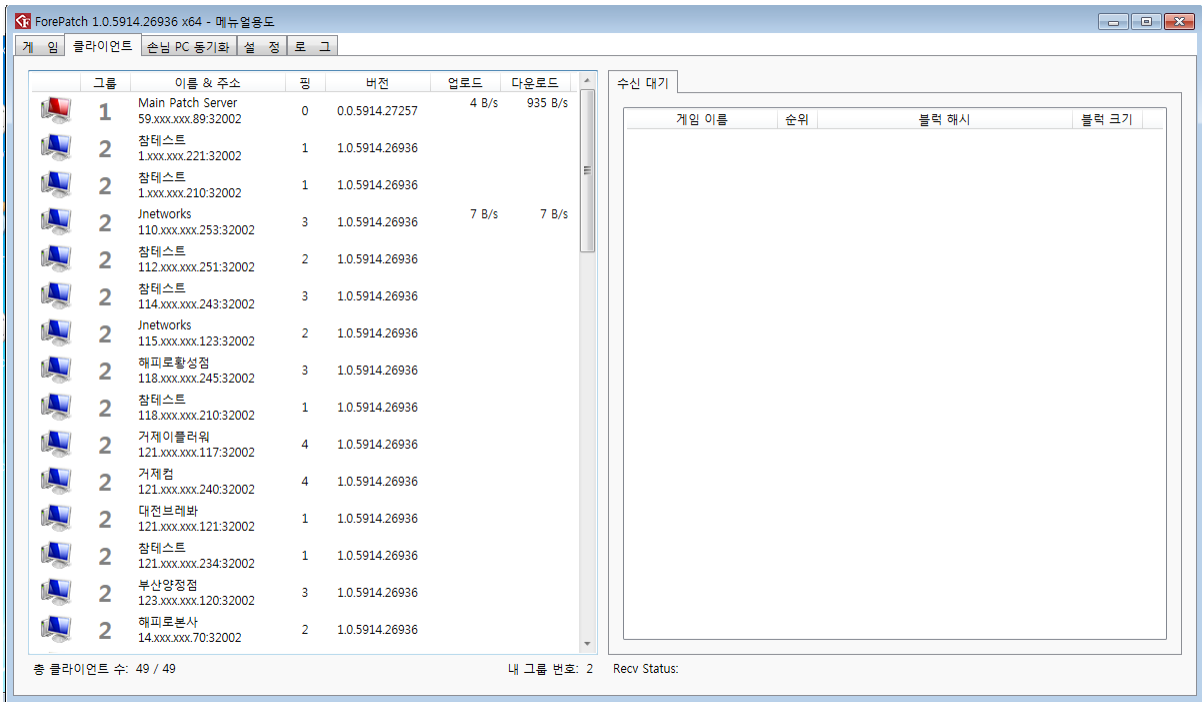
3. 서버 주소 입력 : 이는 게임을 받아올 기본 서버를 지정하는 곳이다. 특별히 단독 서버를 두지 않는 이상 십년지기 서버의 기본값인 fps.tenyears.co.kr 주소를 사용하면 된다.

8) 사용기간이 만료 된 경우 다음과 같은 창이 나오게 된다.



9) 정상적으로 포레패치가 실행이 되게 되면 아래 그림과 같이 뜨며 이와 같은 경우 구동이 가능한 상태라고 볼 수 있다.





클라이언트 탭을 클릭 하였을때 다음과 같이 "핑"에 숫자가 나와있어야 하며, 만약 " $\infty$ " 과 같은 기호가 떠있을 경우는 구동이 되고 있지 않은 상태이므로, 십년지기 본사 070-8772-9898로 연락을 주시기 바랍니다. (일과 시간 : AM 10:00 – PM 07:00)

10) 공인 IP가 아닌 사설 IP 즉 공유기 아래에서 포레 패치를 구동하는 경우는 포트포워딩을 공유기에서 설정을 해줘야만 정상적으로 구동이 가능합니다.

\* 포트포워딩 Port : tcp/udp 32002

## 2. 포레 패치 사용 환경

1) 포레 패치의 최소 권장 사용 환경은 다음과 같다.

종류	사용 환경		
CPU	G530 셀러론 이상		
RAM	4GB 이상		
Storage	HDD, SSD	네트워크 드라이브	ISCSI 드라이브

2) 패치 프로그램이 설치될 드라이브는 최소 3기가 이상의 드라이브 여유 공간이 필요하다.

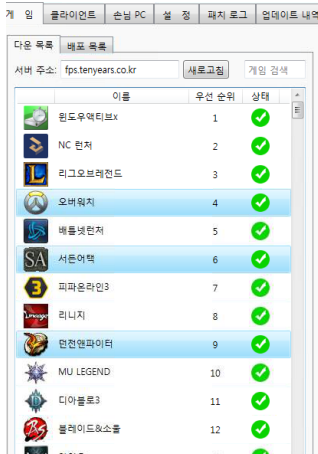
3) 포레 패치 게임 목록에 사용되는 단축키

1 . Shift키를 누른 상태에서 게임을 클릭하고 아래나 위의 게임을 클릭하게 되면 그 사이의 게임까지 블록으로 지정된다.



Shift키를 누른 상태에서 윈도우 액티브X를 클릭 한 후 던전앤파이터를 클릭하면 다음과 같이 블록으로 지정되며, 블록 사이의 게임들이 선택된다

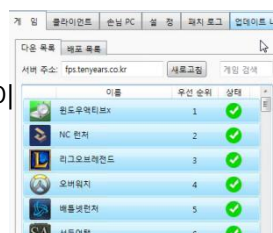
2) Ctrl 키를 누른 상태에서 게임을 클릭하면, 클릭한 게임들이 선택되게 된다.



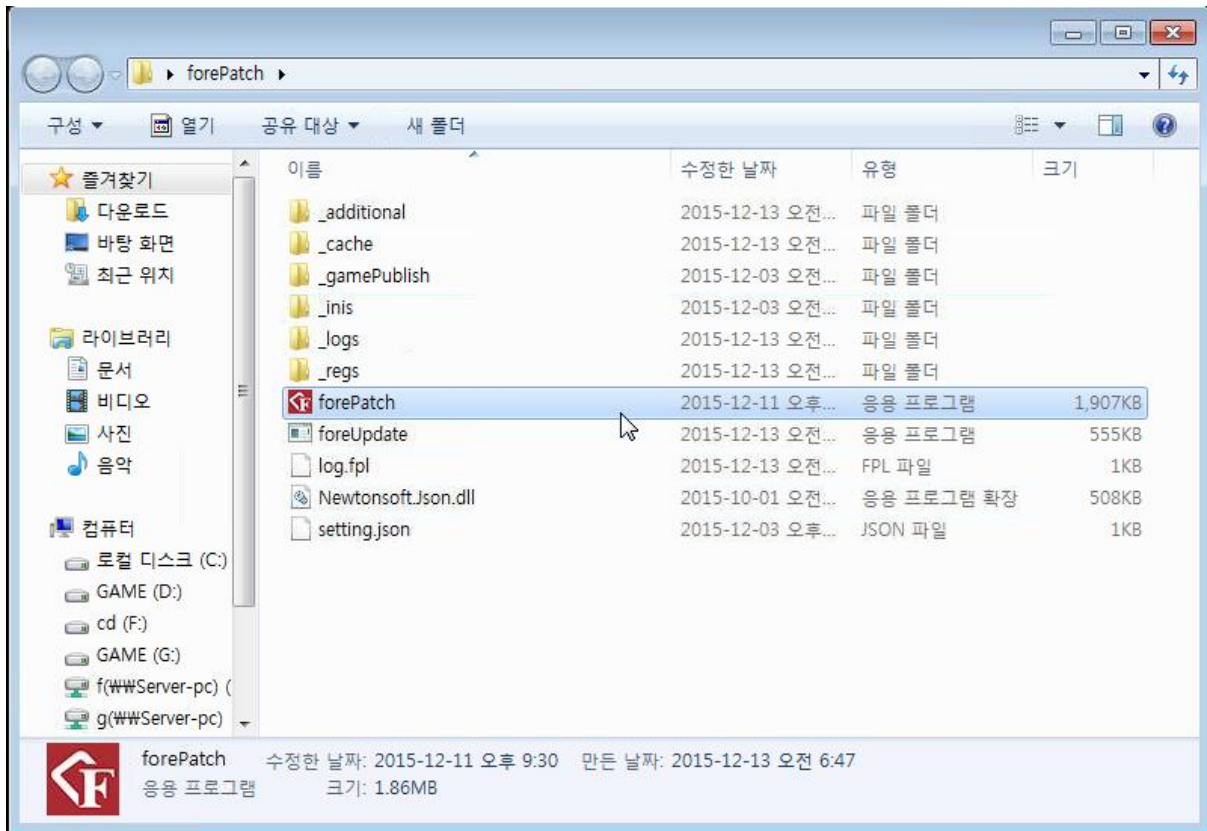
Ctrl 키를 누른 상태에서 오버워치, 서든어택, 던전앤파이터를 클릭하면 위의 그림과 같이 클릭한 게임들이 그룹으로 지정된다.

3)게임 하나를 선택한 상태에서

Ctrl + A키를 누르게 되면 다음 그림과 같이 전체 게임이 지정된다.

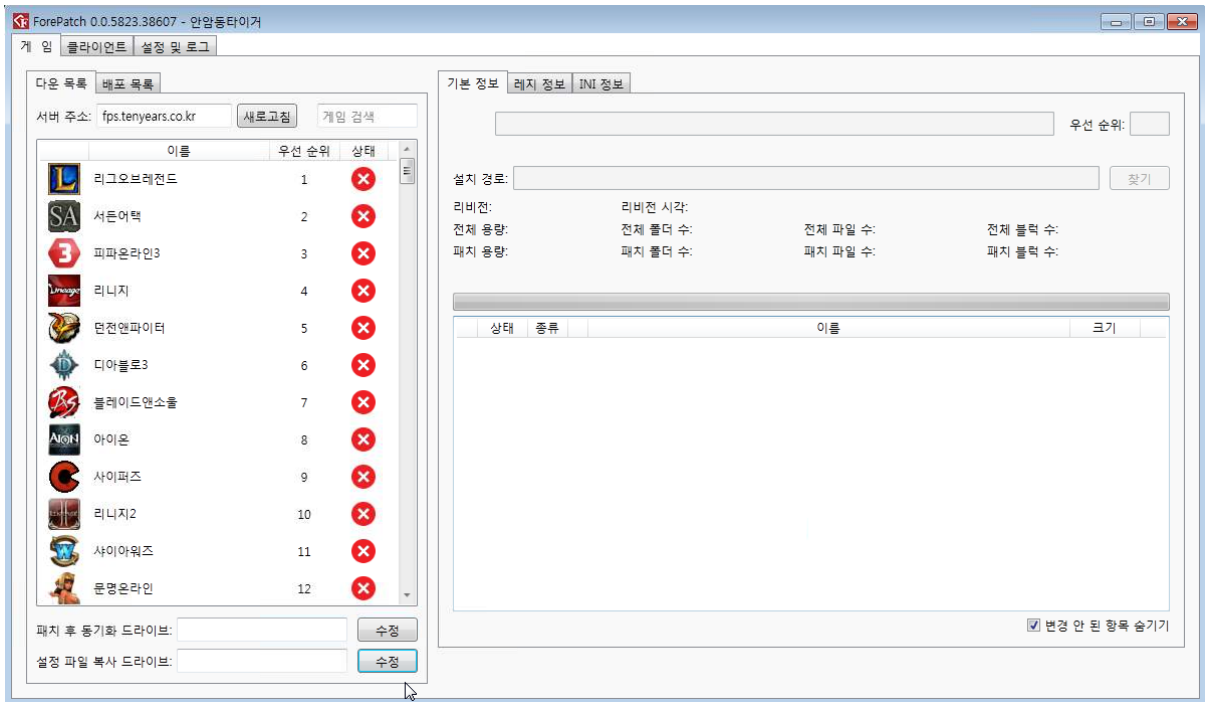


### 3. 포레 패치 서버 패치 적용



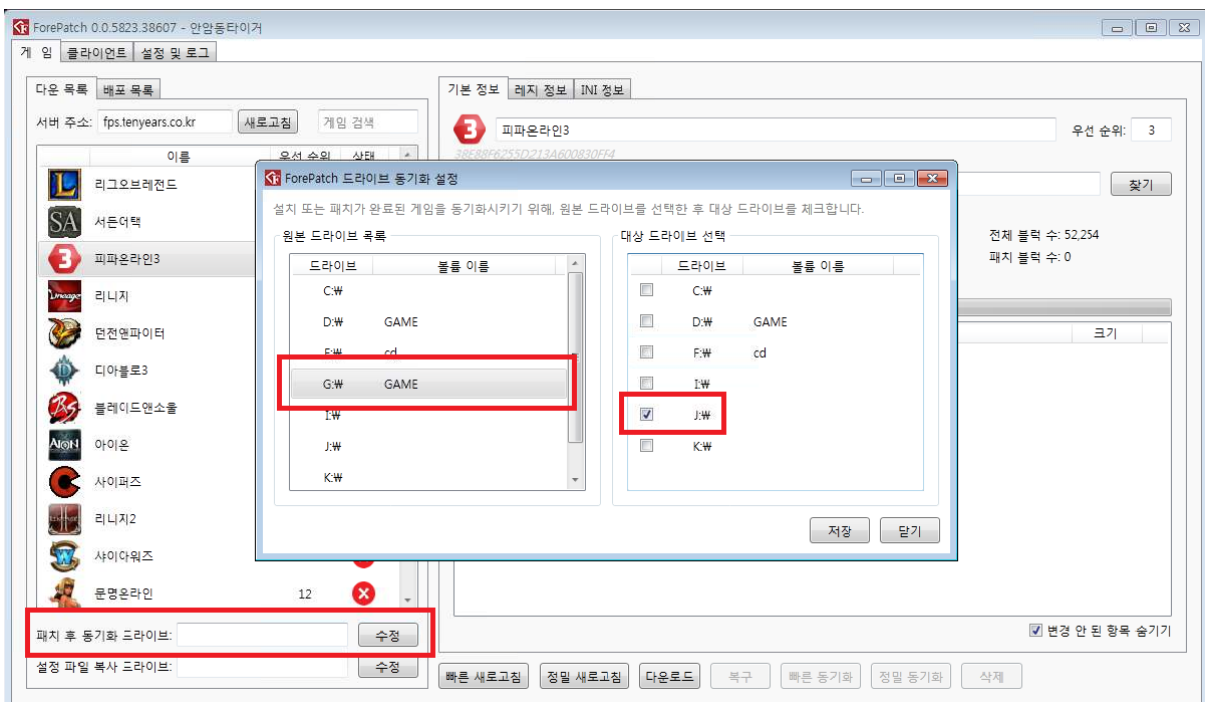
<그림1. 포레 패치의 실행>

- 1) 포레 패치의 실행 : 포레 패치의 실행은 Forepatch.exe를 통하여 이루어진다.
- 2) 포레 패치는 64비트 OS와 32비트 OS를 동시에 지원하나, 게임 레지스트리는 64비트만을 지원한다.
- 3) 포레 패치의 세팅 값은 SETTING.JSON파일에 저장되게 되며, 이를 수정하고자 할 때에는 메모장에 JSON파일을 불러와서 수정 후 저장하면 된다.



<그림2. 포레 패치 최초 실행>

- 4) 포레 패치를 최초 실행하게 되면 그림2와 같은 상태가 된다. Fps.tenyears.co.kr은 주식회사 십년지기의 본사에 게임 데이터 서버 도메인이다. 다운 목록의 게임 서버 주소는 임의로 변경이 가능하다.



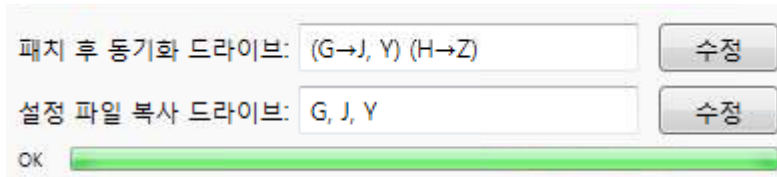
<그림3. 포레 패치 동기화 드라이브 설정>



5) 포레 패치는 기본적으로 게임을 다운 받을 드라이브와 다수의 드라이브와의 동기화를 지원한다. 프로그램 하단의 패치 후 동기화 드라이브를 클릭하게 되면 그림3과 같은 설정창이 나오게 되고, 패치를 받은 후 동기화를 할 드라이브를 설정한다.

- 동기화 드라이브는 여러 형태가 가능하며 제한이 없다. 예를 들면 D드라이브에서 E,F 드라이브로 G에서 H,Z드라이브로 동기화를 다중으로 설정도 가능하다.

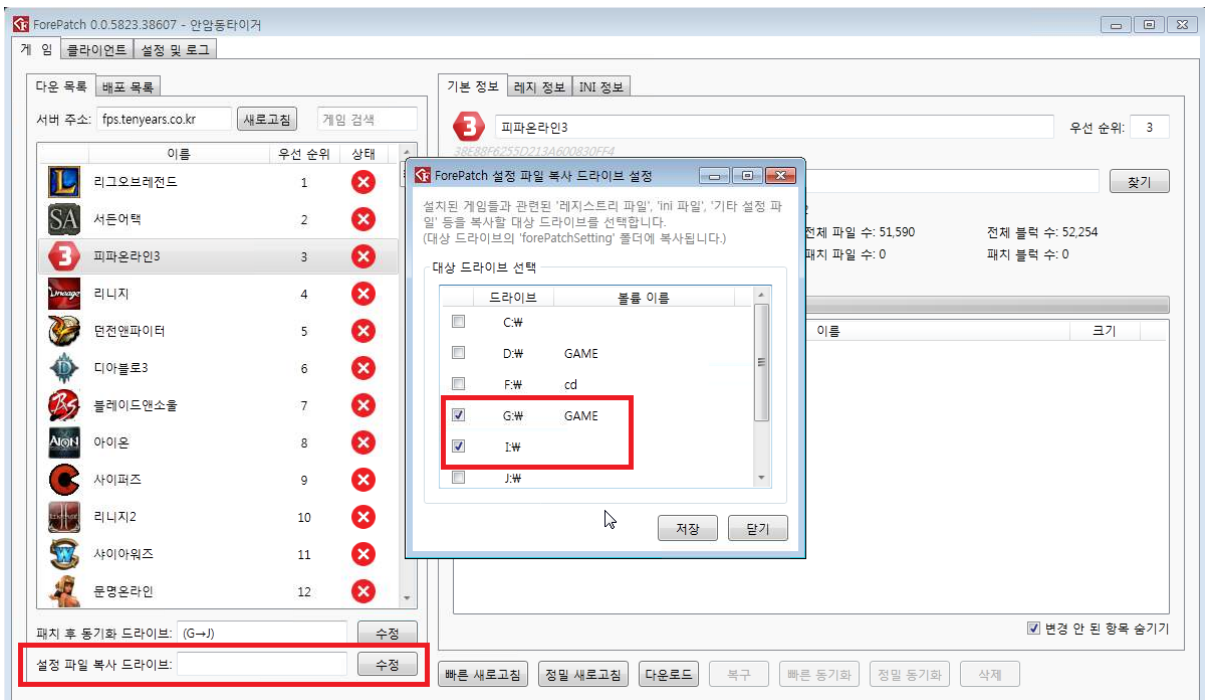
Ex)



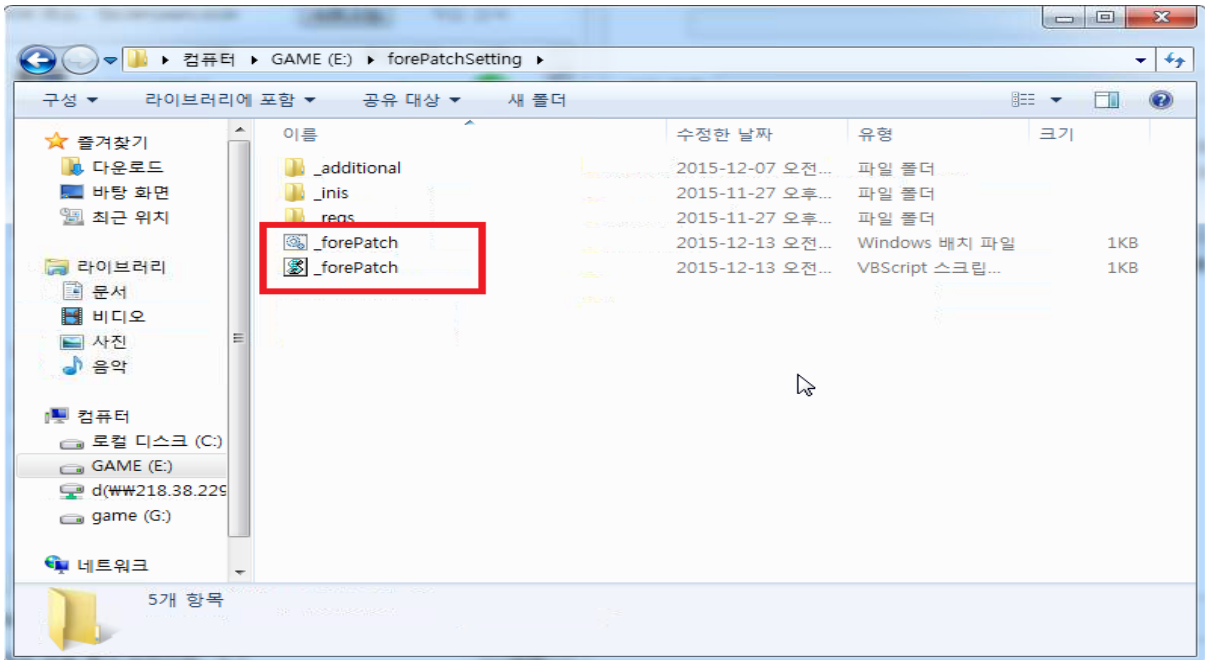
위의 설정은 실제로 패치를 받는 드라이브는 G:₩,H:₩이다. G:₩에 받은 패치는 J:₩ 와 Y:₩로 동기화가 진행된다. H:₩에 패치를 받은 경우 Z:₩와 동기화가 된다.

설정파일 즉 Forepatchsettings 폴더가 생기는 드라이버는 G:₩, J:₩, Y:₩이다.

설정파일은 레지스트리, INI, 추가 파일, 커맨드파일에 대한 정보를 담고 있어서 데이터량이 많은 편이다. 그러므로 최소한의 필요한 드라이브만을 지정하기를 권장한다.

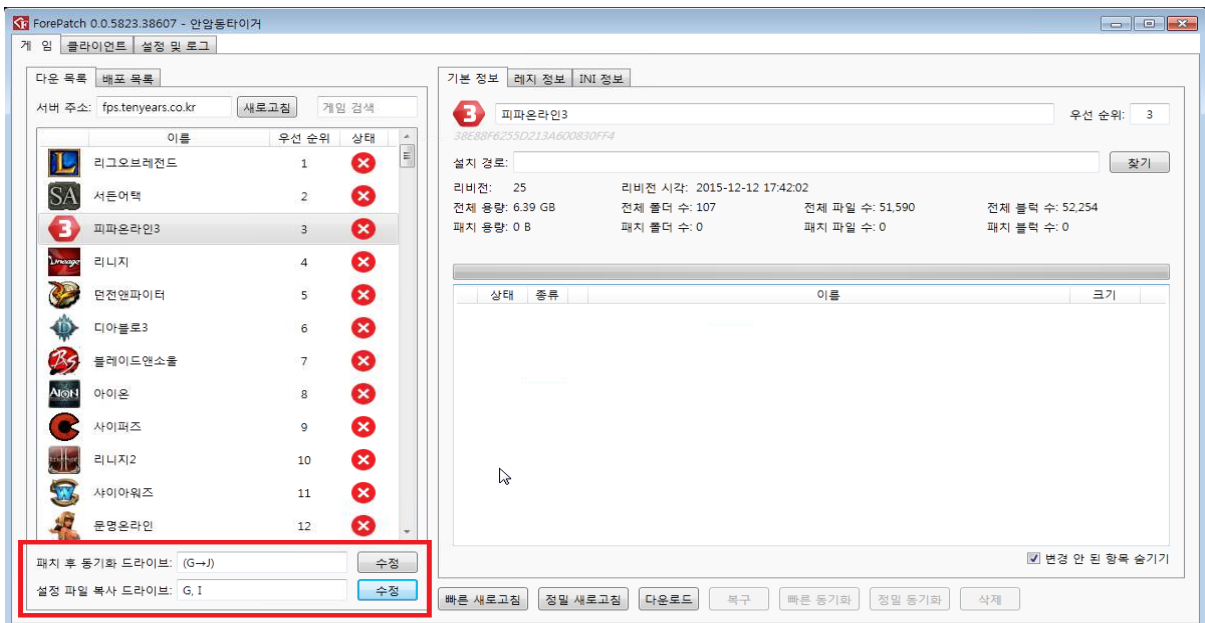


<그림4. 설정 파일 복사 드라이브>

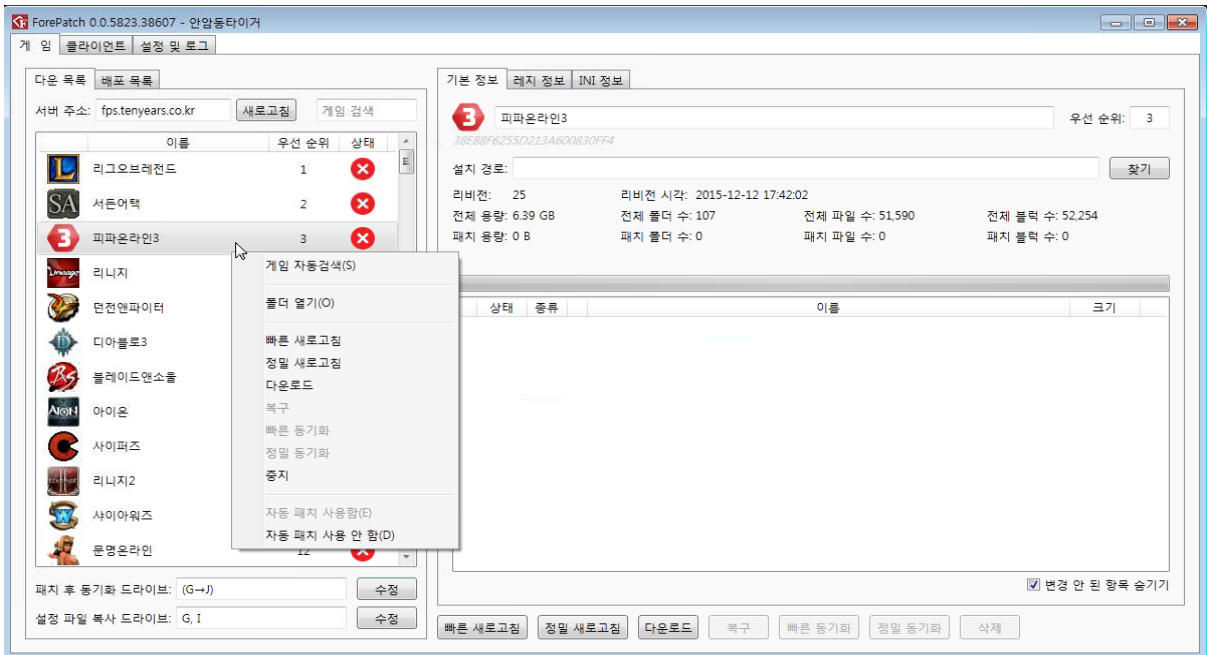


<그림5. 설정 파일 폴더>

- 6) 포레 패치를 통하여 받은 게임을 클라이언트에 적용하기 위하여, 레지스트리 및 각종 INI, 액티브X 런처 파일들이 필요하다. 이를 클라이언트에 적용시키기 위하여, 설정파일이 존재한다. 그림4.에서 보이는 것과 같이 프로그램 하단의 설정 파일 복사 드라이브를 지정하게 되면, 지정된 드라이브의 루트에 그림5와 같은 forepatchsettings라는 폴더가 생성되게 된다. 폴더 안에 내용을 보면 \_forepatch.vbs파일과 \_forepatch.bat라는 파일이 생성되어 있으며, 이 둘 중 하나를 시작 프로그램에 등록하게 되면, 각종 레지스트리와 INI 그리고 필수 프로그램 구동 파일이 클라이언트에 패치정보와 동일하게 저장되게 된다.

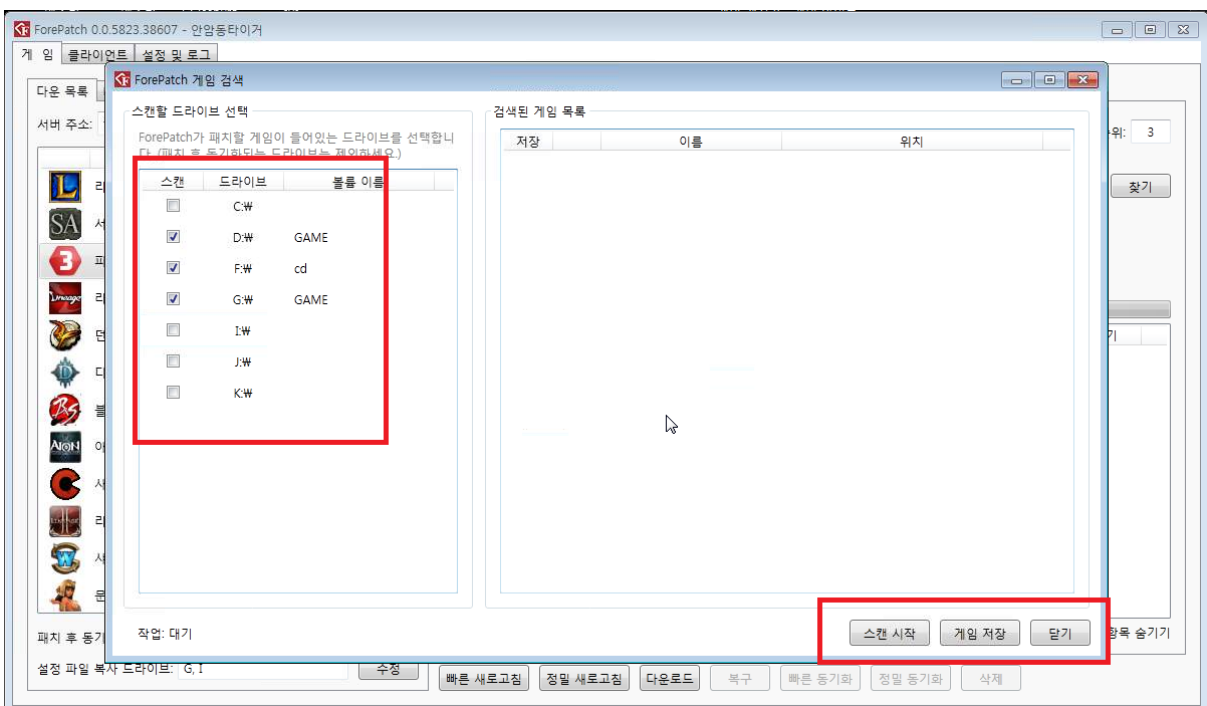


<그림6. 설정이 끝난 상태>

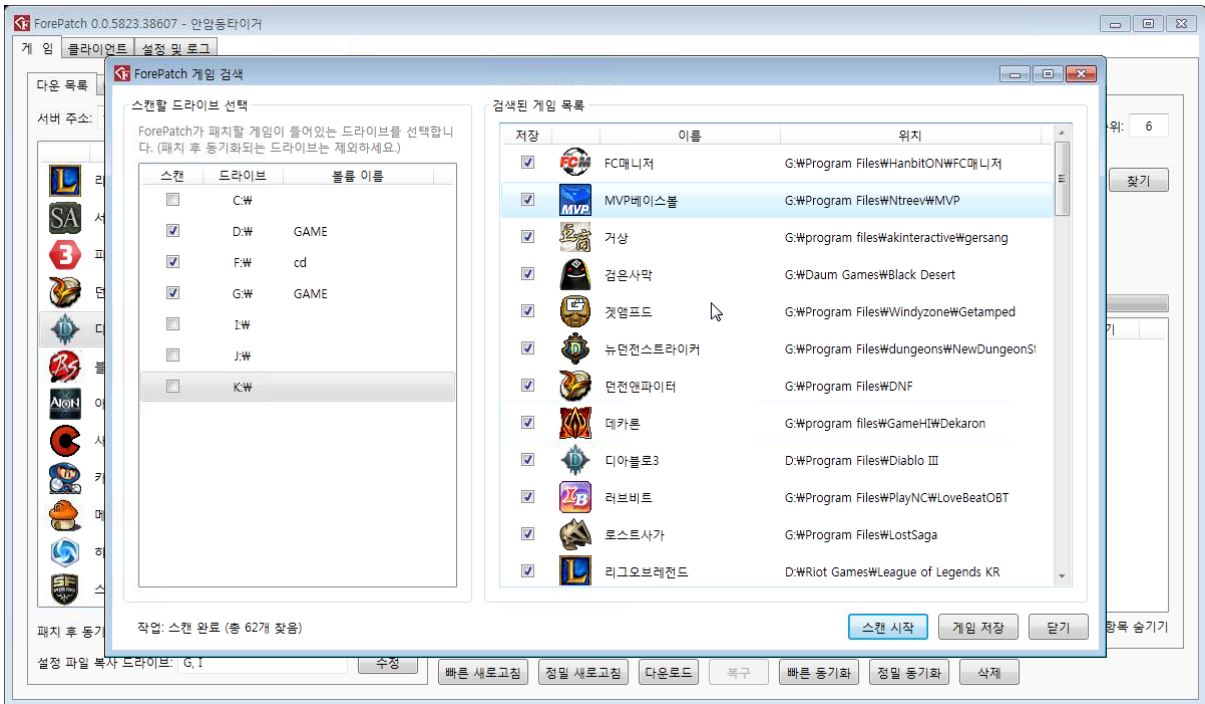


<그림7. 지정 게임 설정 창>

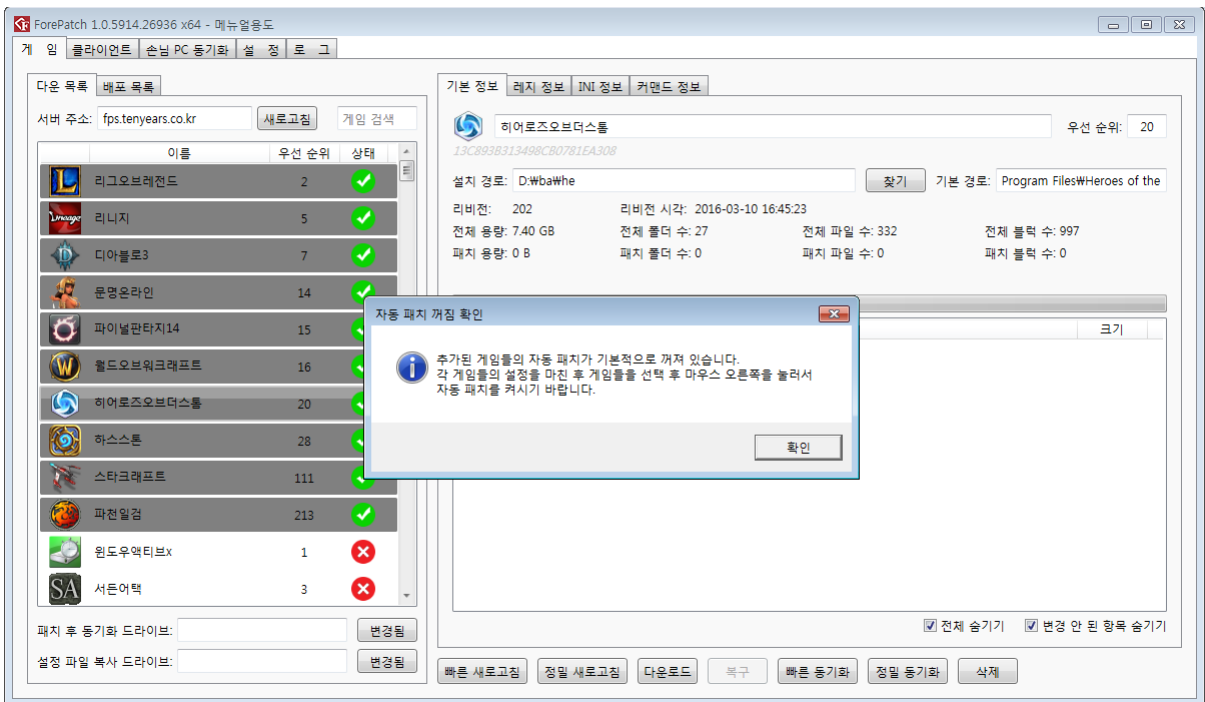
- 7) 게임을 지정하고 우 클릭을 하게 되면, 그림7. 과 같은 게임 별 설정을 할 수 있는 창이 나타나게 된다. 최초 설치 후 해당 컴퓨터에 깔려 있는 게임을 찾기 위하여 게임 자동검색을 선택하면 된다.



<그림8. 게임 검색1>



<그림9. 게임 검색2>



<그림10. 게임 검색3>

- 8) 설치된 게임 검색을 누르게 되면 그림8과 같은 팝업 창이 뜨게 되고, 실제로 게임들이 설치된 드라이브를 지정 한 후 스캔 시작을 누르면 게임 검색이 시작된다. 수분 후 그림9와 같이 해당 컴퓨터에 설치된 게임들이 찾아지게 된다. 게임 스캔이 완료된 후 게임 저장 버튼을 누르게 되면 그림10과 같이 설치된 게임들이 등록되게 된다. 최초 게임 저장 시 그

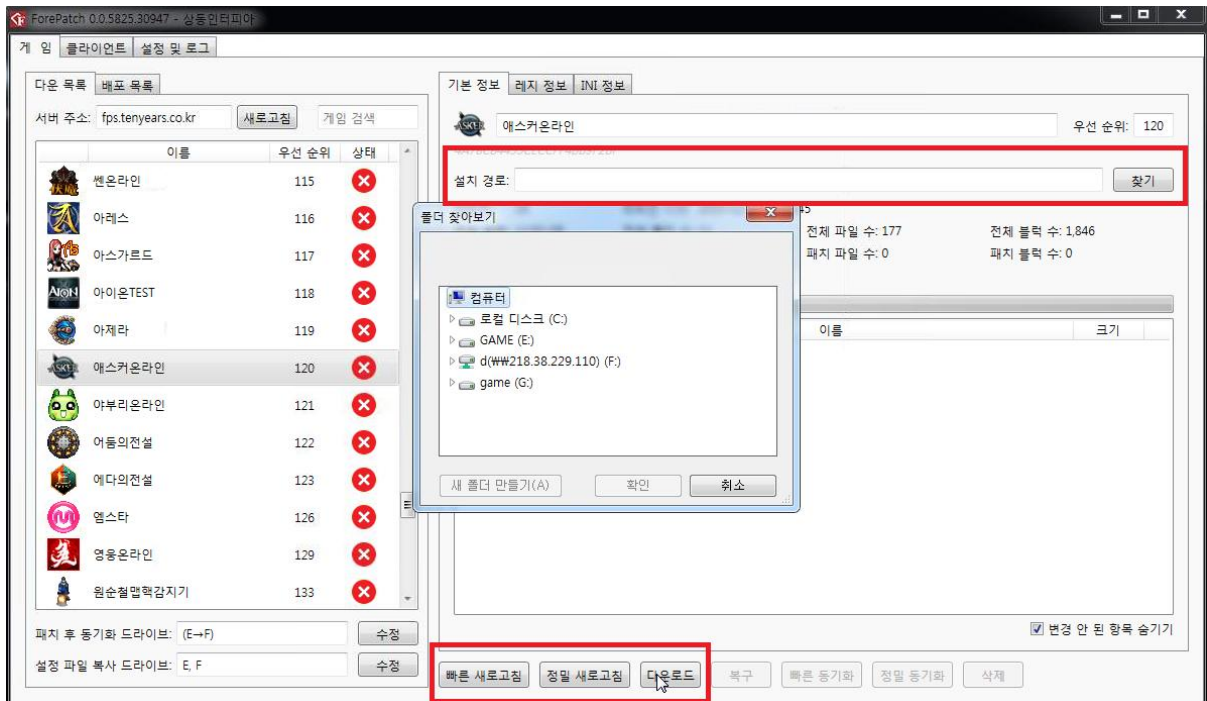
림 10과 같이 게임들에 검은색의 블록이 쳐져 있게 되고 이는 위의 팝업 메시지와 같이 자동패치 끄기 상태가 되어 있다. 아래의 스텝을 통하여 기존의 게임 데이터와 메인 패치 서버 쪽 데이터와 매칭이 끝나면 전체를 선택한 후 우 클릭 하여 자동 패치 켜기를 하여서 실시간 패치가 적용될 수 있는 상태로 변경하여 주어야 한다.

- 주의 : 게임 스캔에 의하여 게임이 찾아졌다고 하더라도 경로를 다시 한번 정확하게 확인 해야 합니다. 상위 폴더로 스캔 시 하위 폴더에 있는 게임이 지워질 수도 있습니다.

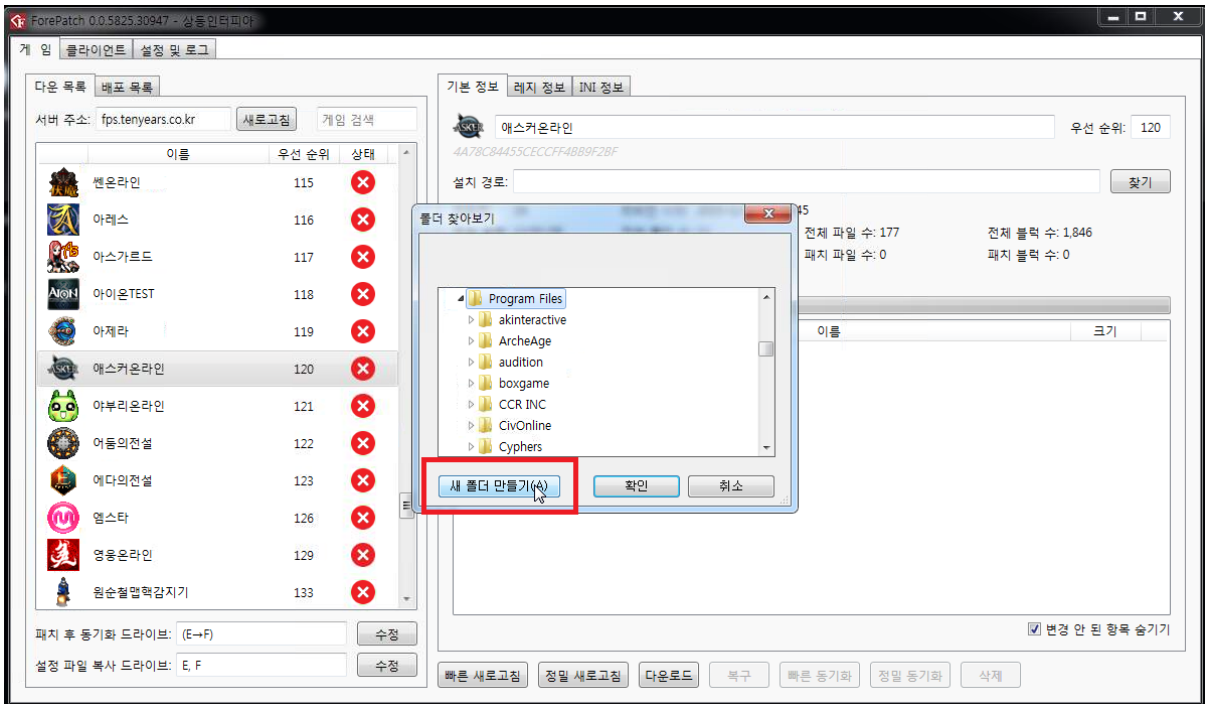
EX) D:\WNexon폴더에 넥슨 게임들을 깔았는데 게임을 깔다 실수로 메이플을 D:\WNexon에 깔았다고 하면 D:\WNexon\katrider D:\WNexon\suddenattck 등등의 하위 폴더 게임들이 삭제되게 됩니다.

9) 설치된 게임을 검색하면, 제공되는 게임들에 한하여, 게임이 검색이 되나, 컴퓨터 환경에 따라 100%로 게임이 검색이 되지 않는 경우가 있다. 이럴 경우 해당 게임을 그림 11-16까지의 게임 설치와 동일하게 진행하여 주면 게임이 인식이 된다. 물론 게임이 깔려 있다면 새로 고침을 통한 데이터 검사를 통하여, 100% 다운로드 설치가 진행되지는 않고, 빠르게 설치가 진행이 될 것이다.

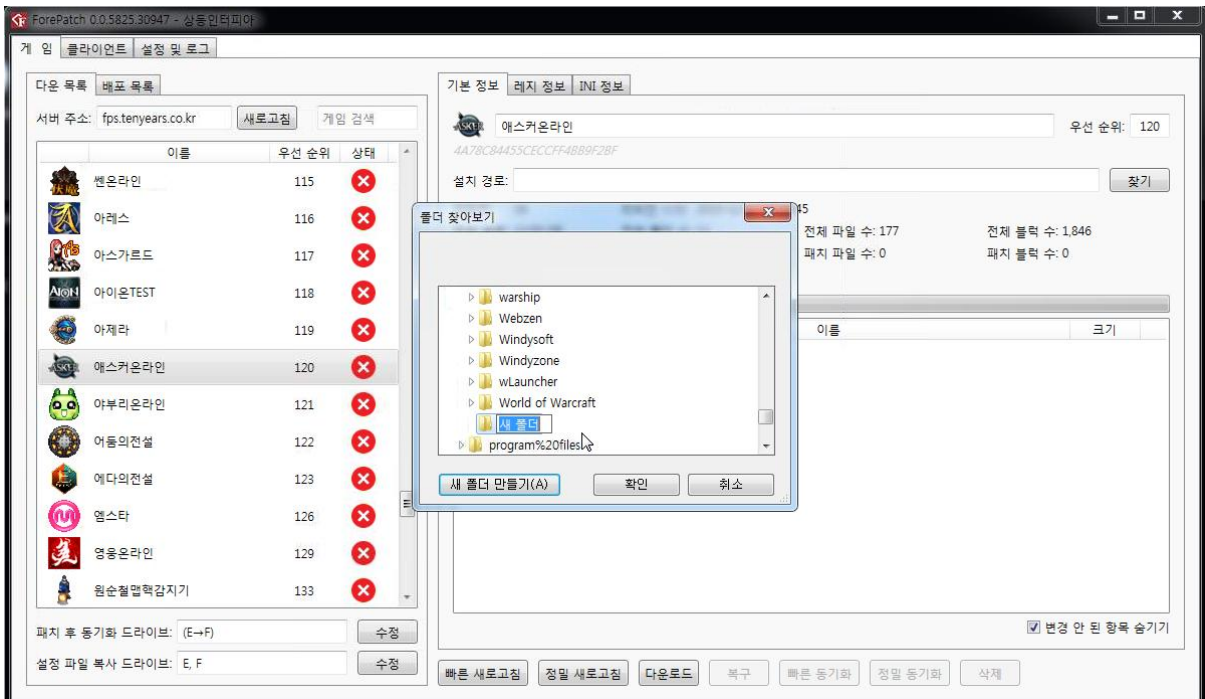
10) 매장의 기존에 설치된 게임들의 경우 본사에서 제공하는 게임과 데이터의 차이가 있으므로 최초 설치 시 전체를 선택하고 복구를 돌리면 약 1~2일 정도 (컴퓨터 환경에 따라 차이가 많이 난다.)의 본사와 게임 데이터 매칭 시간이 필요하다.



<그림11. 게임 설치1>

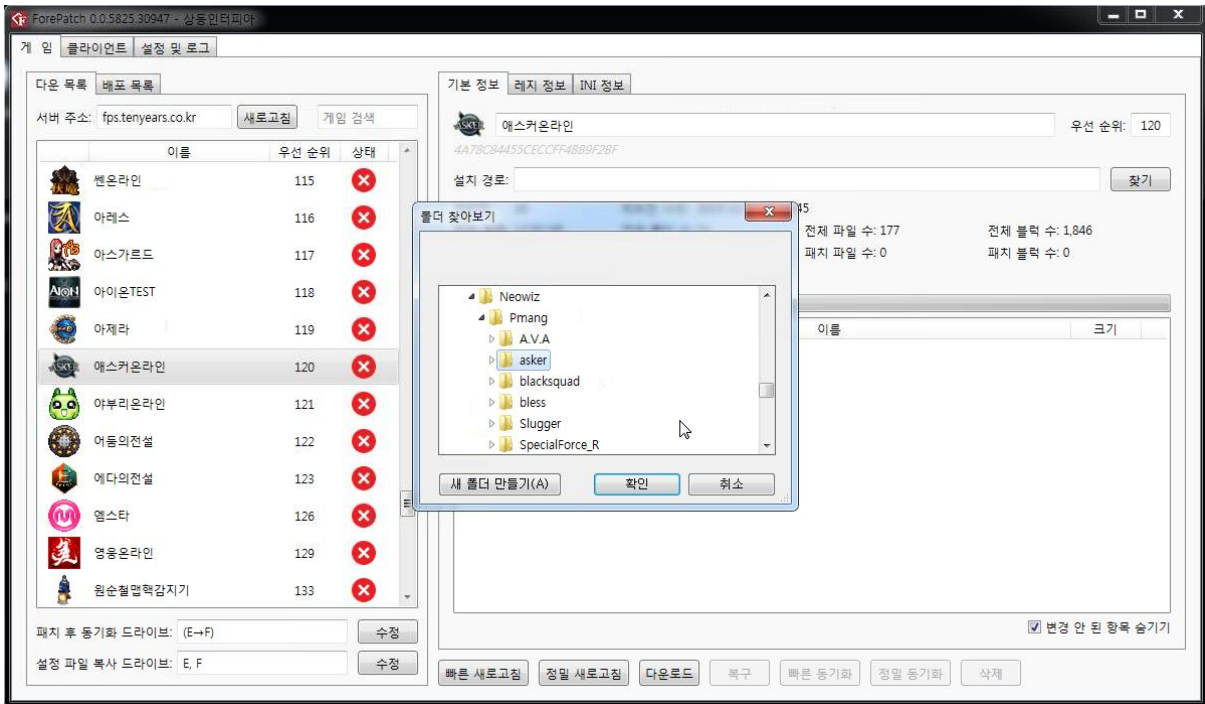


<그림12. 게임설치2>

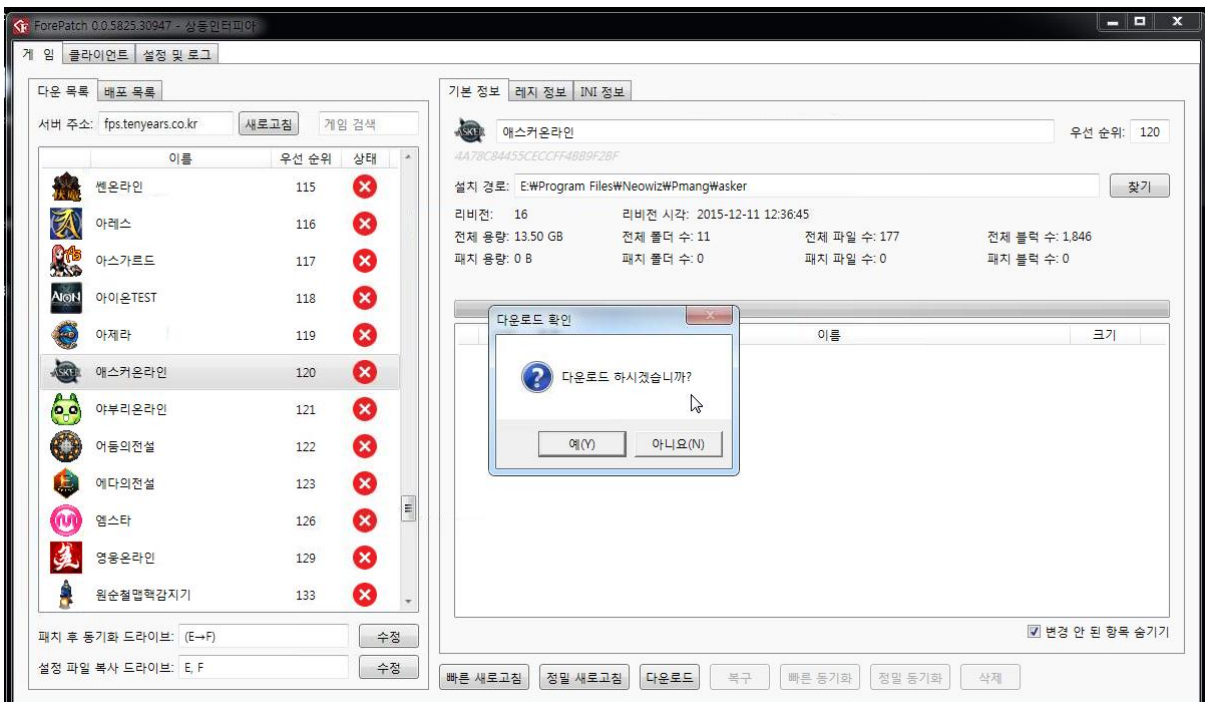


<그림13. 게임 설치3>

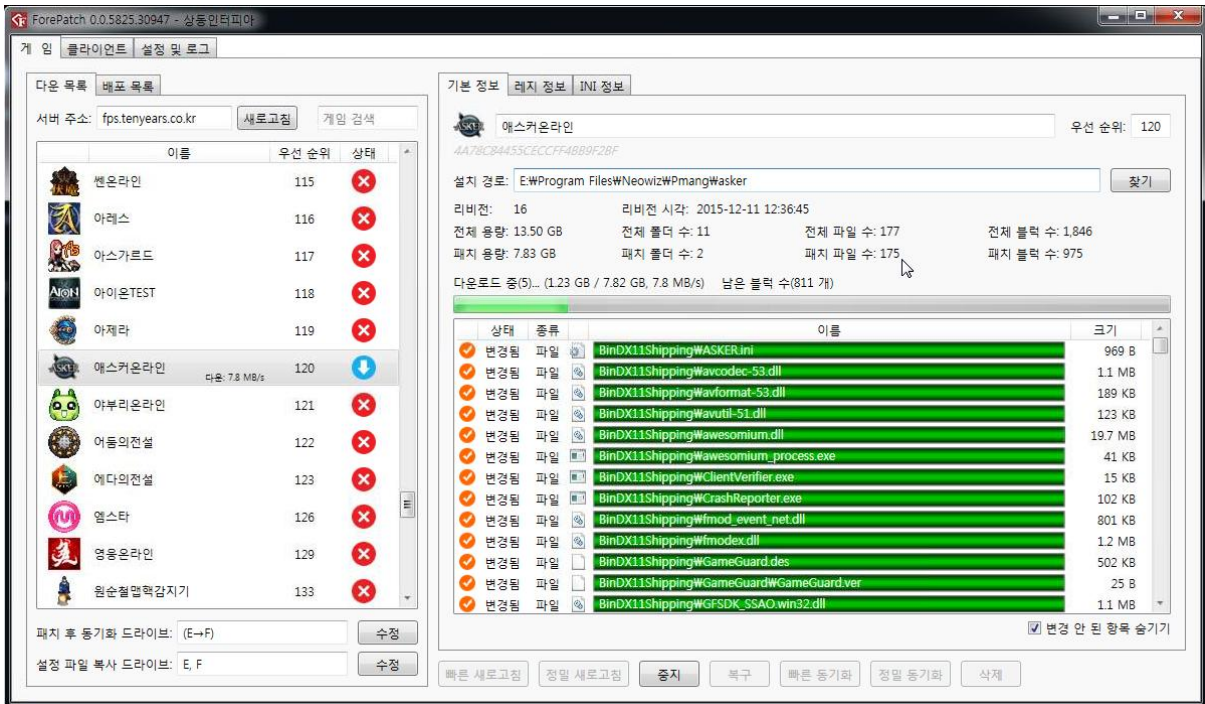




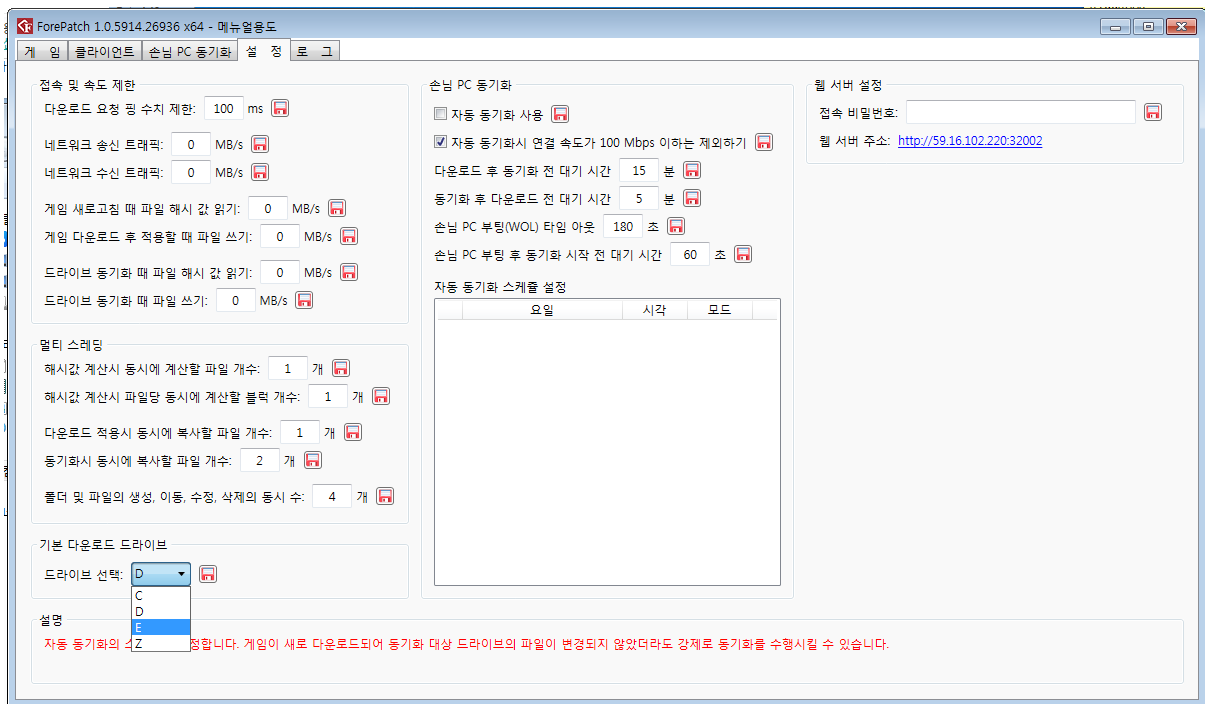
<그림14. 게임 설치4>



<그림15. 게임 설치4>



<그림16. 게임 설치5>

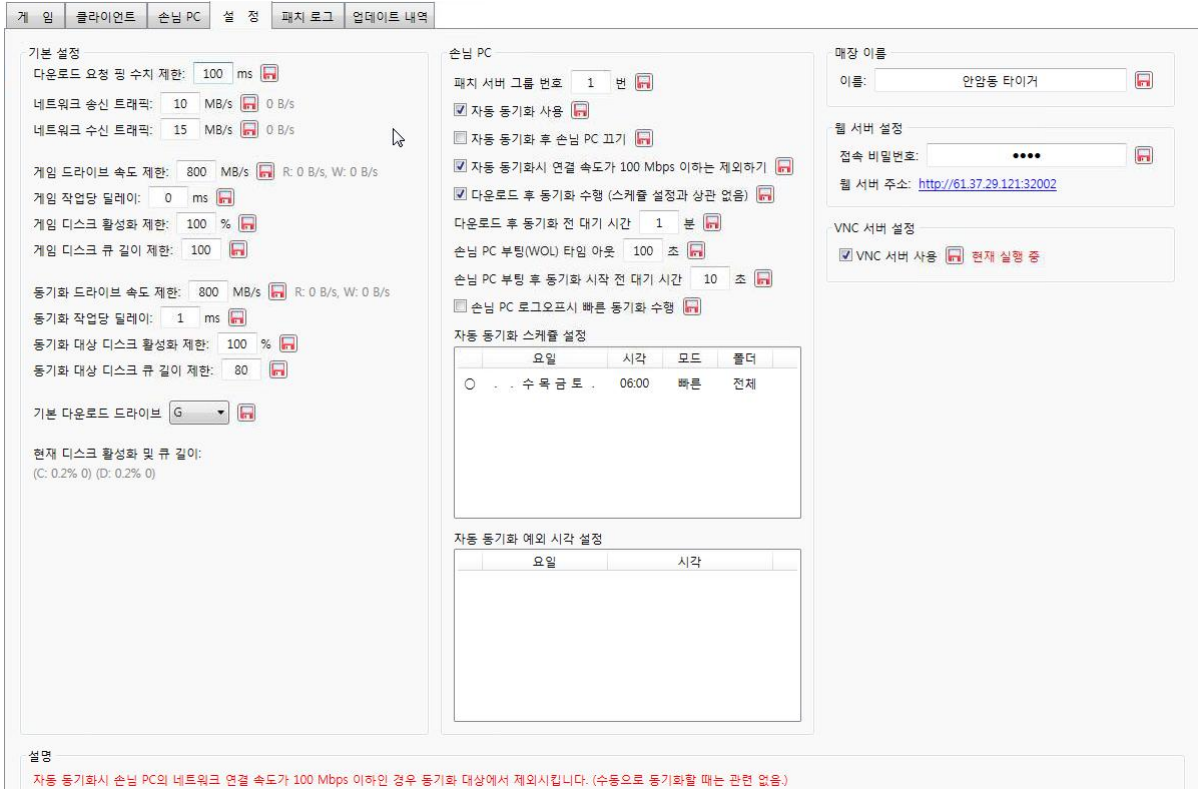


<그림 16-1 기본 다운로드 드라이브 설정>

- 11) 본사에서 제공하는 여러 게임들 중 설치하고 싶은 게임을 클릭 한 후 다운로드 버튼을 누르게 되면 기본 경로인 그림 16-1에서 선택된 드라이브에 자동으로 기본 경로가 인식 이 되며 그림 15의 팝업 창이 뜨며 설치가 진행된다. 만약 포레 패치에서 제공하는 기본 경로와 다른 경로로 게임을 설치하고 싶은 경우는 찾기 버튼을 클릭한 후 그림 11-16과 같이 탐색기 창에서 새 폴더 만들기 등을 통하여, 폴더를 추가 할 수 있다. 그림과 같이



경로를 지정한 후 확인을 누르게 되면 그림 15와 같은 팝업 창이 뜨게 되고, 예를 클릭하게 되면 다운로드가 진행되며, 게임이 설치된다.



<그림17. 환경 설정1>



<그림18. 환경 설정2>

12) 포레 패치는 매장 환경에 따른 설정을 개별적으로 할 수 있게 구성되어 있다. 상단의 탭 중 설정 탭으로 이동하게 되면 매장 환경에 맞게 설정을 할 수 있는 창이 나오게 되고 매장에 맞춰 설정을 한 후 옆의 디스크 모양의 아이콘을 클릭하게 되면 팝업 창이 나오고 확인을 누르면 저장이 된다. 기본적으로 해당 목록으로 마우스를 이동하면 하단에 빨간색 글씨로 설명이 나오게 된다. 설명을 보고 매장의 특성에 맞게 세팅을 한 후 디스켓 아이콘을 눌러서 저장을 하면 된다.

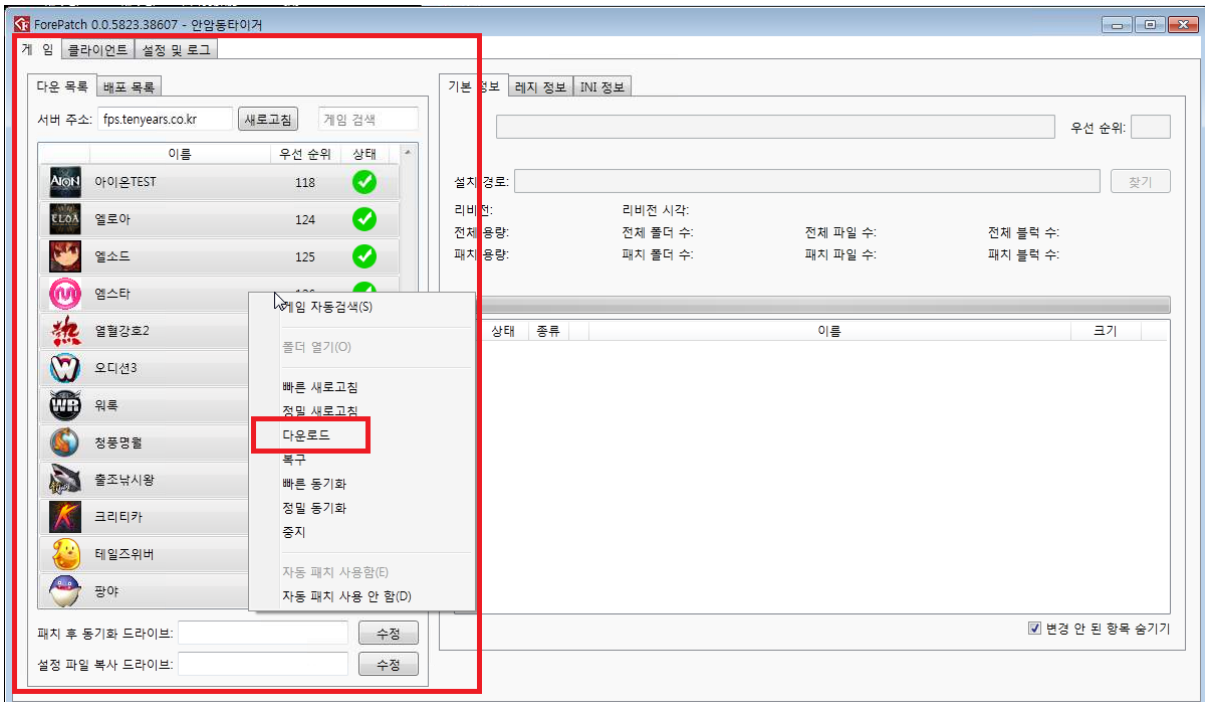
1. 다운로드 요청 핑 수치 제한 : 기본은 100 으로 설정되어 있다. 이는 파일을 교환할 때 상대방의 핑 상태를 체크 하여 100이상일 경우 다른 대상을 찾게 하는 옵션이다. 국내 매장일 경우 QOS나 P2P QOS가 걸려 있으면 회선사에 요청하여 이를 해지 해야 하며, 정상적일 경우 이를 넘기지 않기 때문에 변경을 할 필요가 없다. 단, 외국의 경우 클라이언트 탭에서 상대방의 핑 수치를 보고 제한을 높여, 알맞은 설정 값을 찾으면 된다.
2. 네트워크 송 수신 트래픽 : 네트워크 송신 트래픽은 업로드에 관련된 옵션이며, 네트워크 수신 트래픽은 다운로드에 관련된 옵션이다. 매장 QOS나 회선 상황에 맞추어 설정하면 된다.
3. 게임 드라이브 속도 제한, 작업당 딜레이 : 기본값 그대로 두는걸 권장한다.
4. 게임 디스크 활성화 제한 : 게임 디스크 활성화에 따른 속도 조절 옵션이다. 3번의 속도 제한으로 속도를 조정 하는 것 보다 디스크 활성화 제한을 통하여 조정하는 것이 가장 확실하다. 권장 값은 게임 디스크의 종류에 따라 다르다.

SSD : 80%

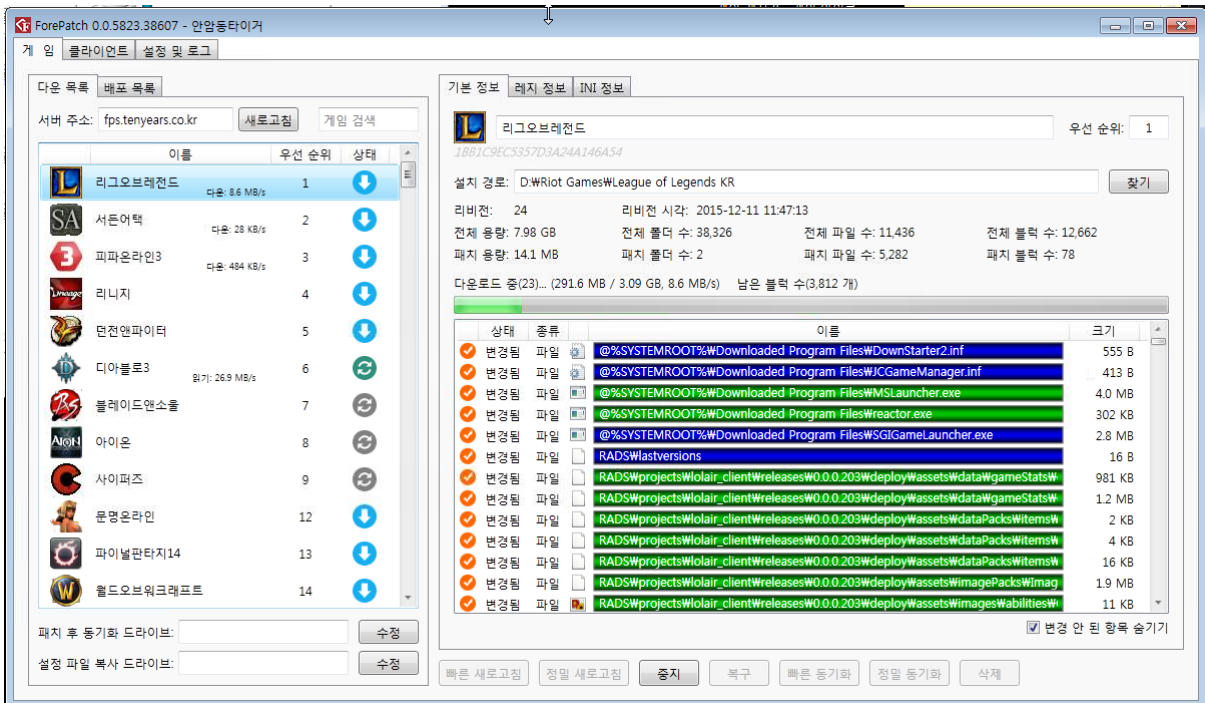
HDD 레이드 : 40%

단일 HDD : 0%

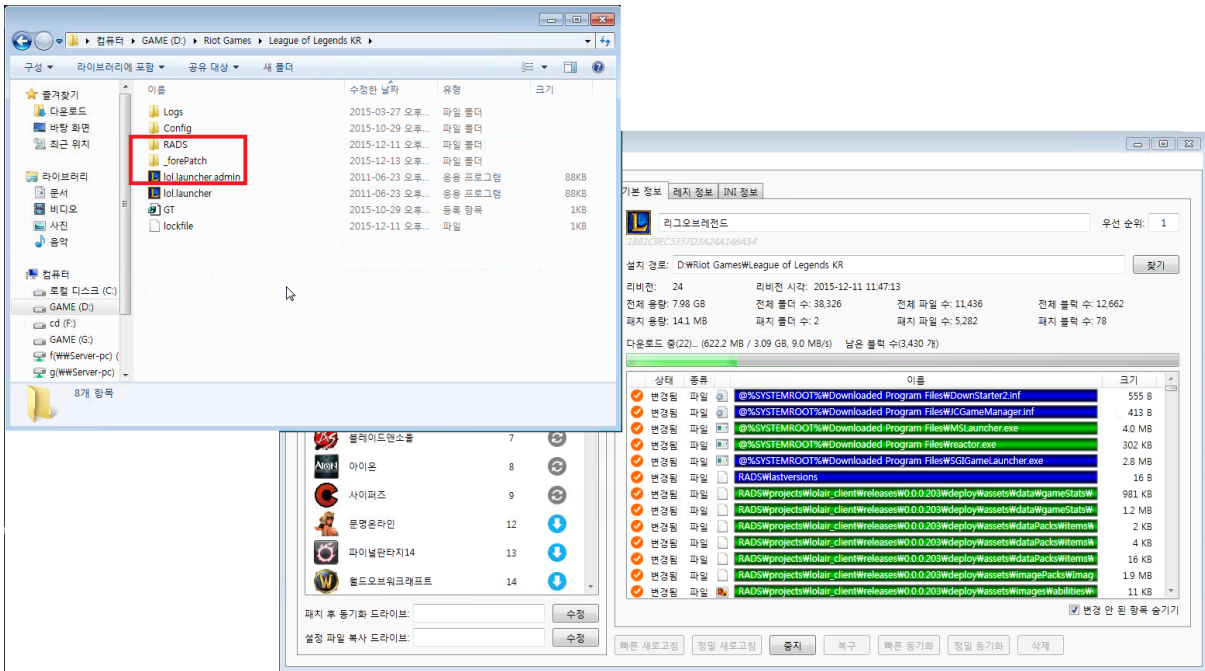
5. 게임 디스크 큐 길이 제한 : 1이 권장 값이나, 단일 HDD를 사용하거나 게임 디스크의 성능이 떨어지는 경우 0 으로 설정한다.
6. 기본 다운로드 드라이브 : 게임을 다운로드 할 때 위치 지정을 하지 않을 경우 기본적인 경로로 할 드라이브를 설정한다.
7. 현대 디스크 활성화 및 큐 길이 : 현재 패치가 설치된 컴퓨터의 디스크 활성화 및 큐 길이를 실시간으로 모니터링 해서 보여준다. 단, 네트워크 드라이브의 활성화 및 큐 길이는 보여주지 않는다.



<그림19. 전체 게임 설치1>



<그림20. 전체 게임 설치2>





<그림21. 전체 게임 설치3>


13) 매장의 최초 설치시 매장의 데이터와 본사 서버와의 데이터 매칭 과정이 필요하다. 예상 기간은 약 1-2일 정도 소요되며, 본사의 최신 패치 데이터와 매칭이 되므로 최신 패치가 동시에 적용된다.


- A. 설치된 게임들을 블록 지정한다. 일반적인 윈도우 단축키가 먹으므로, 쉬프트를 누른 상태에서 최상위의 게임을 클릭 후 설치된 게임 중 최 하위에 있는 게임을 쉬프트를 누른 상태에서 클릭하면 그림19와 같이 블록으로 지정된다.
- B. 지정된 블록에서 우 클릭을 하게 되면 그림19와 같은 창이 나오게 되고 복구 버튼을 누르게 되면 매장의 기존 데이터와 우리 서버와의 데이트 매칭이 시작된다.
- C. 데이터 비교가 완료 되면, 초록색 체크와 주황색 체크가 나오게 되며, 초록색 체크는 서버와의 게임 비교 값이 같으므로 할 일이 없음을 뜻하고, 주황색 체크는 서버와의 게임 비교 값이 차이가 있다는 뜻이다. 게임 위의 이름 우선 순위 상태 중 상태를 클릭하면 상태 별로 게임이 정렬이 되고 주황색 체크가 떠있는 게임들만 지정하며 그림 19와 같이 우 클릭 후 다운로드를 누르게 되면 게임 설치가 진행 된다.
- D. 설치 시 해당 게임의 폴더에 그림21과 같이 \_forepatch라는 임시 폴더가 생성되고 모든 데이터를 다운 받은 후 적용함으로써 데이터 적용 시간 동안 게임이 깨진 상태를 최소화 시켜서 서버 쪽 게임의 데이터 부적합 상태를 최소화 시켜서 매장 내에서 게임이 안될 가능성을 최소화 시킨다.


12) 게임 상태에 따른 아이콘은 다음과 같다.

 : 초록색 체크 상태는 서버와 게임 데이터가 완전하게 똑같다는 최신 패치 상태라는 상태


 : 주황색 체크 상태는 서버와 게임 데이터가 차이가 나 최신 패치 상태가 아니라 게임 패치 다운로드가 필요한 상태


 : 서버와의 상태를 비교하기 위하여 새로고침을 하고 있는 단계


 : 새로고침 대기 중 상태


 : 해당 게임이 다운로드 되고 있다는 상태 입니다.


 : 다운로드 대기 중

 : 파일 적용 중 : 해당 게임이 다운로드가 끝나고 다운로드 된 파일을 실제로 적용하는 상태 (이 상태에서는 게임이 실행되지 않을 수 있다.)


 : 파일 적용 대기 중

 : 동기화 중 (이 상태에서는 게임이 실행되지 않을 수 있다.)

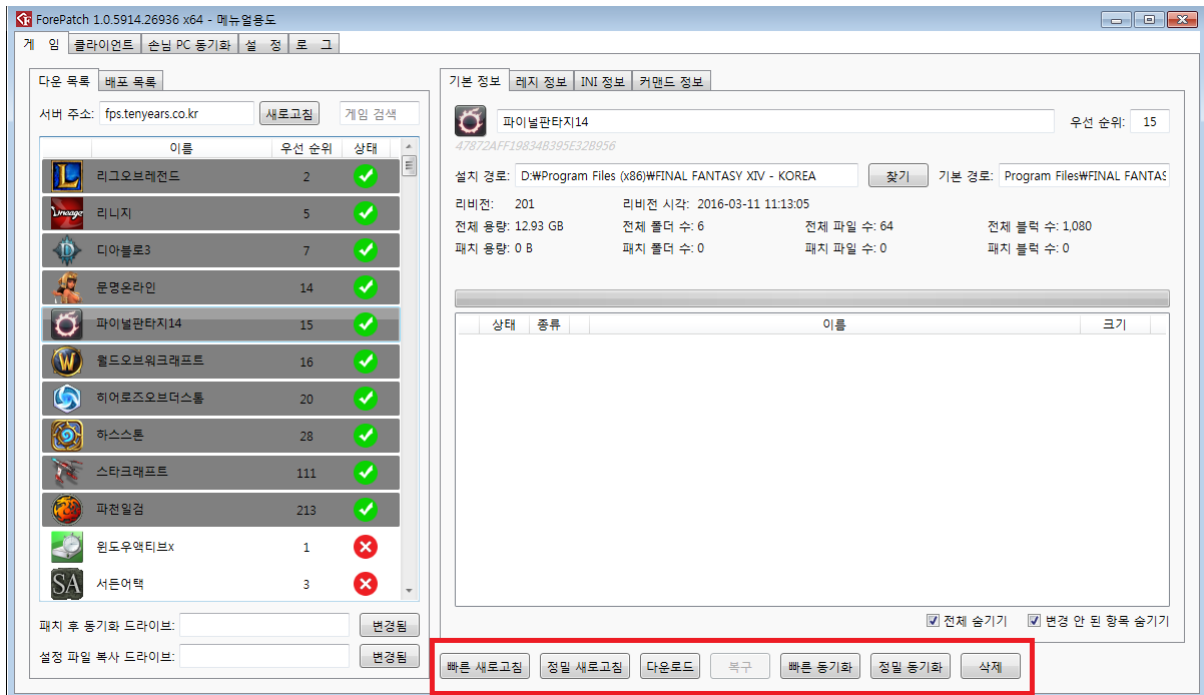
 : 동기화 대기 중

 : 해당 게임 패치 도 중 오류가 발생한 상태

(일반적으로 해당 게임이 실행되고 있는 경우 빈번하게 발생하며 그 외에 디스크 불량 네트워크 불량 혹은 경로 권한 문제로 인하여 발생을 하며 다운로드 버튼을 눌러 줌으로써 해결이 가능하나 지속적으로 문제가 발생시에는 본사에 문의를 통하여 해결하여야 한다.)

 : 엑스 표시는 해당 게임이 설치가 되어 있지 않아 설치가 필요한 상태

12) 우측 하단의 7개의 버튼은 다음과 같다.



<그림 22. 포레 패치 우측 버튼>

**빠른 새로고침** : 게임을 다운 받거나 받을 드라이브와 게임 데이터를 빠르게 비교하는 기능이다. 빠르게 비교된다는 장점은 있지만, 정밀한 비교를 하지 않으므로 데이터가 제대로 매칭 되지 않을 수 있다.

**정밀 새로고침** : 게임을 다운 받거나 받을 드라이브와 게임 데이터를 비교를 하는 과정이다. 이는 정확하게 데이터를 비교할 수 있는 장점이 있는 반면 속도가 느리다는 단점이 있다. 이는 게임 데이터의 정확한 확인을 하고 싶을 때 사용한다.

**다운로드** : 해당 게임을 다운로드 받을 때 사용한다. 보통 신규 설치시나, 새로 고침 후 체크가 주황색으로 변했을 때 사용한다.

**복구** : 게임이 문제가 있다고 판단 하였을때 사용하며,  
정밀 새로고침 -> 다운로드 -> 정밀 동기화 의 과정으로 진행된다.

**빠른 동기화** : 빠른 새로고침과 같으나, 다운 받은 드라이브가 아닌 동기화 대상 드라이브를 대상으로 한 새로고침이다. 장단점은 빠른 새로고침과 같다.

**정밀 동기화** : 정밀 새로고침과 같으나, 다운 받은 드라이브가 아닌 동기화 대상 드라이브를 대상으로 한 새로고침이다. 장단점은 정밀 새로고침과 같다.

삭제 : 해당 게임을 다운 받은 드라이브와 동기화 드라이브에서 삭제하고 해당 게임의 레지스트리 및 추가 파일까지 삭제한다.

14) 게임을 클릭 하거나, 블록 지정 후 우 클릭을 하게 되면 다음 그림과 같은 창이 나오게 된다.



게임 자동 검색 : 게임을 자동으로 검색하는 기능이다. 페이지 11, 12에서 설명

게임 삭제, 빠른 새로고침, 정밀 새로고침, 다운로드, 복구, 빠른 동기화, 정밀 동기화, 중지는 위에서 설명한 우측 버튼의 기능과 동일한 기능이다. 다른 점은 블록 지정을 통하여 다수 게임을 컨트롤 할 수 있다는 점이다.

자동 패치 끄기 켜기 : 자동패치를 끄거나 켤 수 있는 기능이다. 자동 패치를 끌 경우 검회색 블록으로 지정된다.

바로 시작 : 순서가 밀려 있는 게임의 다운로드를 바로 할 수 있는 기능이다.

**단, 바로 시작의 경우에도 우선 순위에 의한 다운로드가 먼저 이므로 만일 우선 순위에 있는 게임이 다운로드 되고 있는 상태라면 위의 게임을 정지 후에 바로 시작이 가능하다.**

설치 드라이브 변경 :

다수 드라이브를 사용할 경우 게임을 이동하기 위한 옵션이다.

위의 옵션을 사용하였을 경우 변경된 드라이브로

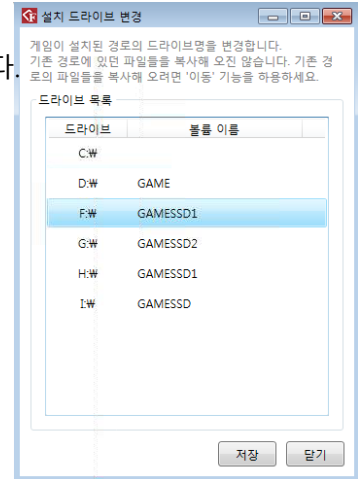
기존의 경로 그대로 변경 된 드라이브에

해당 게임이 다운이 시작된다.

다수의 게임을 블록 지정을 통하여

다른 드라이브로 동시에 이동할 때 유용하다.

**단, 기존의 드라이브에 남아 있는 게임은 삭제를 하여 주어야 한다.**



드라이브 정리 및 비교

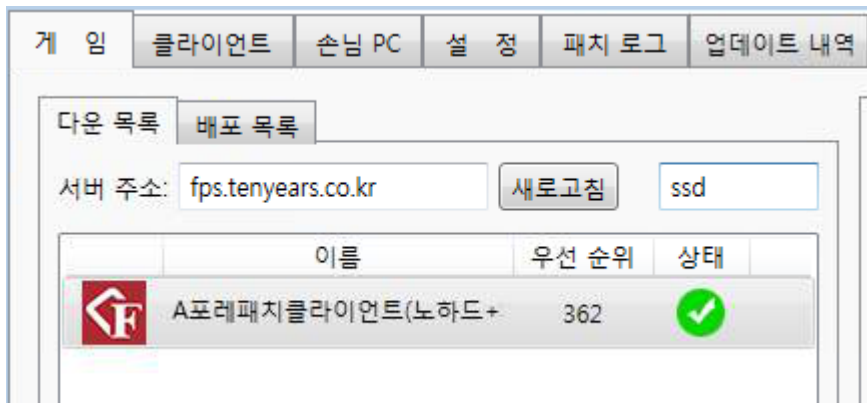
드라이브를 정리 및 비교 하여 불필요한 데이터를 삭제하는 기능이다. 아래 기능은 데이터 삭제에 대한 기능이다. 보니 신중하게 확인 하여야 한다. 포레 패치에 등록 된 게임은 체크 옵션이 빠져 있다. 체크가 되어 있는 폴더는 포레 패치에 등록되어 있지 안은 폴더이니 필요한 폴더인지 확인 후 체크 된 상태에서 삭제 혹은 동기화를 시작하면 된다.





## 손님 PC 관리

포레 패치 초기 버전의 2단계인 손님 PC 동기화 버전에서만 제공하던 클라이언트 컨트롤을 2017년 2월 버전 부터는 1단계를 사용하는 노하드 솔루션 및 하드 버전에도 제공한다. 동기화 및 파일 전송 기능을 제외하고 모든 기능이 사용 가능하다.



포레 패치에서 SSD로 검색하여 찾아서 다운로드를 하면 손님 좌석에서 forepatch.vbs 가 실행되면 자동으로 실행된다.

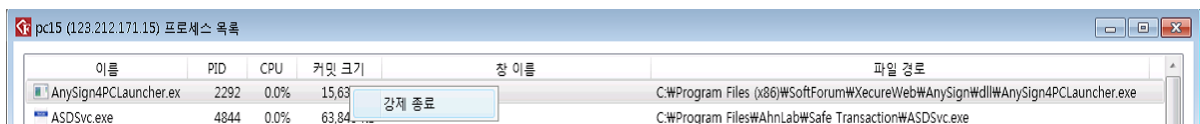
이름	그룹	CPU	연결	외부 트래픽 (송신 / 수신)	디스크 활성화	동기화	실행 중인 프로그램
pc01	99	33%	1G	TCP: 88 B/s UDP: 6 KB/s	33 B/s 6 KB/s	C: 0.0%	(설정 없음) Overwatch.exe - 오버워치 (기록 없음) 1.0.6249.21090
pc05	99	38%	1G	TCP: 226 B/s UDP: 0 B/s	377 B/s 0 B/s	C: 0.0%	(설정 없음) lin.bin - Lineage Windows Client (1702071001) (기록 없음) 1.0.6249.21090
pc07	99	28%	1G	TCP: 49 B/s UDP: 63 B/s	95 B/s 0 B/s	C: 0.0%	(설정 없음) Overwatch.exe - 오버워치 (기록 없음) 1.0.6249.21090
pc09	99	37%	1G	TCP: 39 B/s UDP: 3 KB/s	23 B/s 7 KB/s	C: 0.0%	(설정 없음) League of Legends.exe - League of Legends (TM) Client (기록 없음) 1.0.6249.21090
pc10	99	38%	1G	TCP: 0 B/s UDP: 4 KB/s	0 B/s 8 KB/s	C: 0.0%	(설정 없음) League of Legends.exe - League of Legends (TM) Client (기록 없음) 1.0.6249.21090
pc13	99	28%	1G	TCP: 2 KB/s UDP: 0 B/s	2 KB/s 0 B/s	C: 0.0%	(설정 없음) lin.bin - Lineage Windows Client (1702071001) (기록 없음) 1.0.6249.21090

손님 자리 상태가 모니터링 된다(오프라인, 사용 중, 대기 중) 그 외 손님 자리 트래픽 사용량과, 디스크 사용량 체크가 되고 있으며, 이를 통하여 서버 쪽에 부하를 주는 좌석을 실시간으로 확인할 수 있다.

또한 손님 자리에서 현재 실행 중인 프로그램에 대한 정보도 제공한다.



클라이언트 PC 를 우 클릭하면 다음과 같은 탭이 나오며, 동기화, 파일 전송, 폴더 전송은 2단계 상품에서만 사용이 가능하다. 기본적인 컴퓨터 끄기 재부팅 그리고 사용 중인 프로세스 목록 보기 및 강제 종료가 가능하다

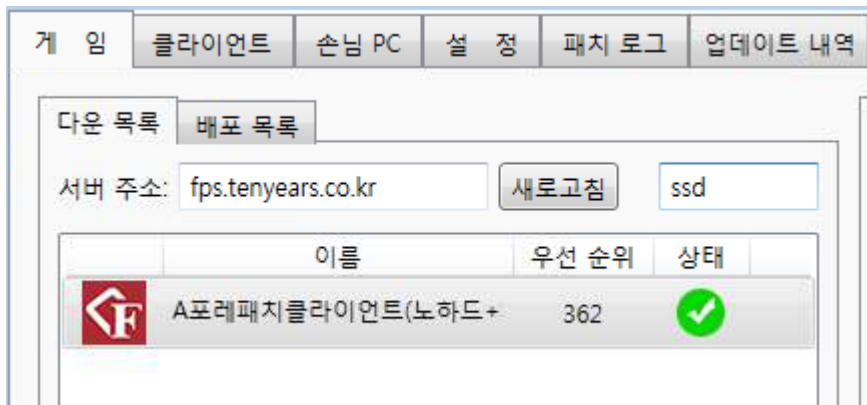


#### 4. 포레 패치 손님 자리 패치 적용

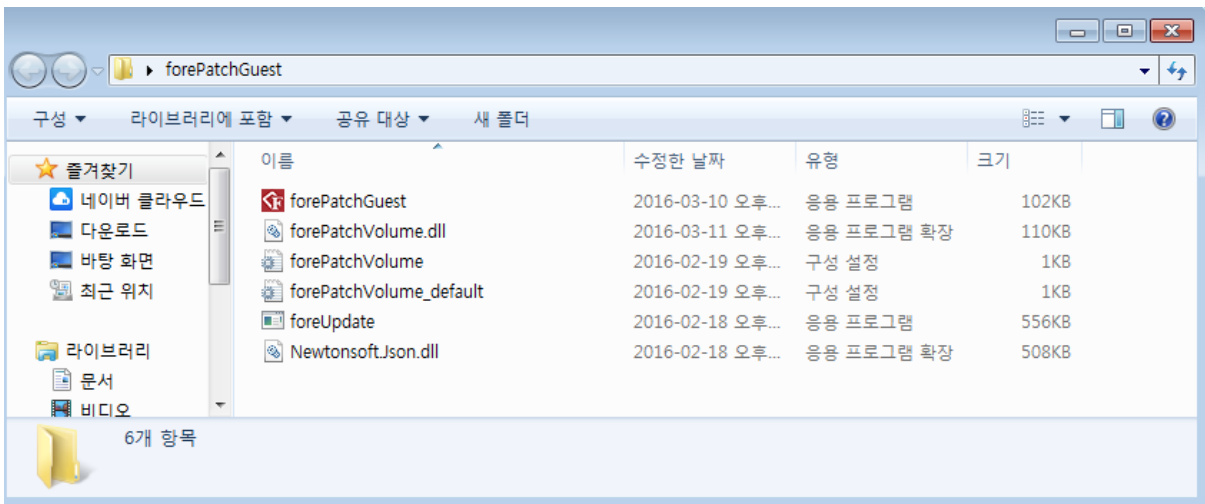
기본적으로 손님 자리의 패치에 적용될 게임이 들어있는 패치 서버의 드라이브는 SSD여야 합니다. SSD가 아닐 경우 속도에 심각한 저하가 있습니다.

1) 포레 패치는 손님 자리의 패치를 지원한다. 이는 패치 서버 쪽의 소프트웨어와 별도로 손님자리에도 별도로 구성된 소프트웨어가 필요하다.

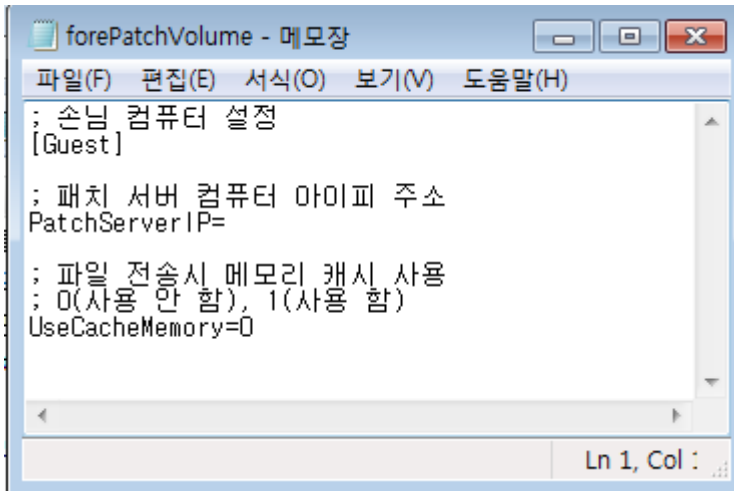
다운로드 사이트 : <http://tenyears.co.kr/Home/DownForePatch>



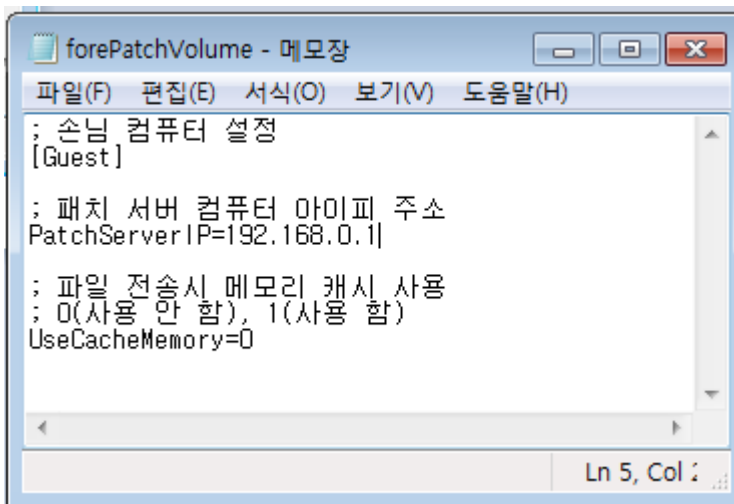
포레 패치에서 SSD로 검색하여 찾아서 다운로드를 하면 손님 좌석에서 forepatch.vbs 가 실행되면 자동으로 손님 좌석에서 실행된다.



2) forePatchVolume.ini 파일 설정 : forePatchVolume.ini를 더블 클릭하면 다음 그림 23과 같은 창이 메모장으로 뜨게 된다.

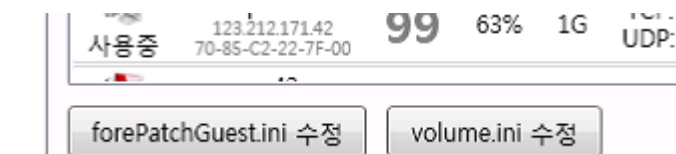


<그림 23. forePatchVolume.ini>



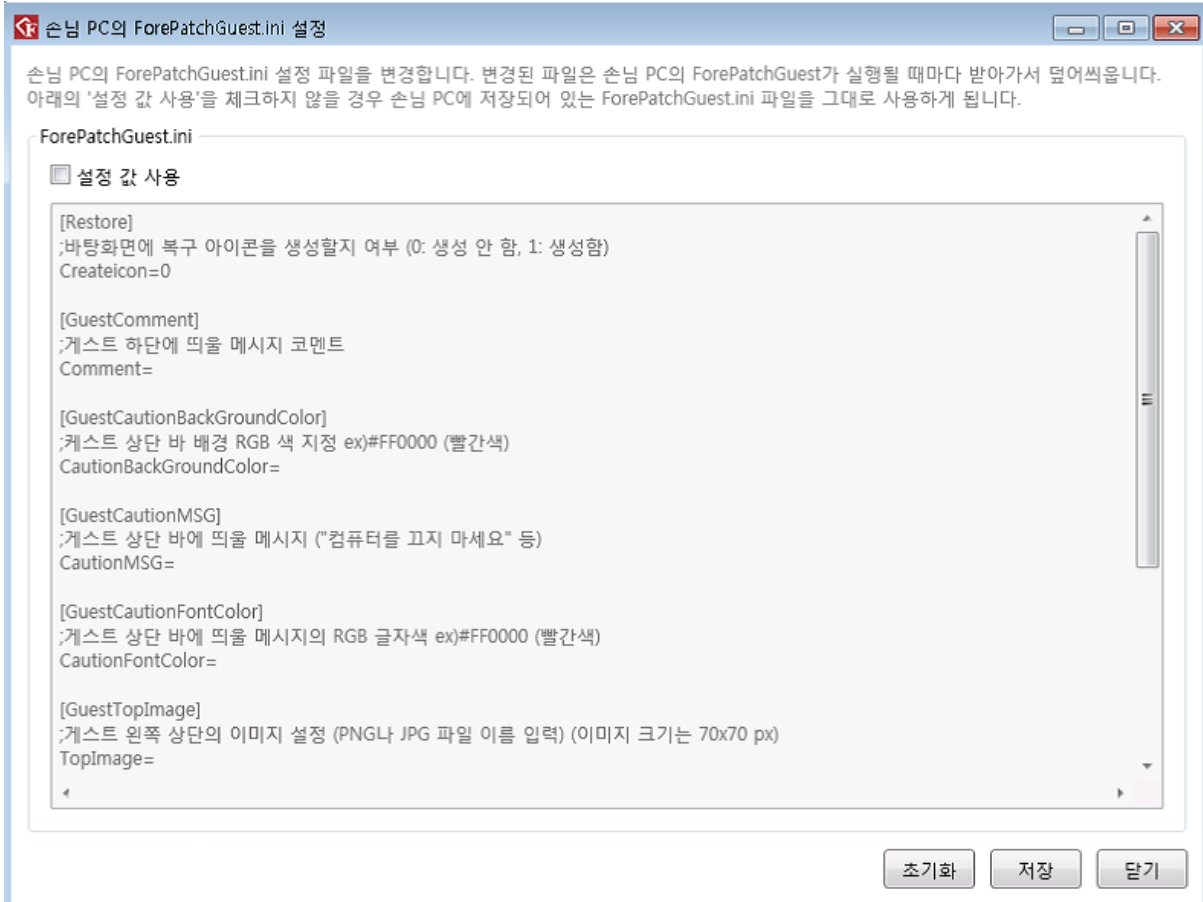
<그림 24. forePatchVolume.ini>

위의 설정은 포레 패치 손님PC탭에서 하단에서 수정이 가능하다.



변경 부분이 생기면 버튼을 클릭하여 수정하고 설정 값 사용을 체크하고 저장을 누르면 된다.

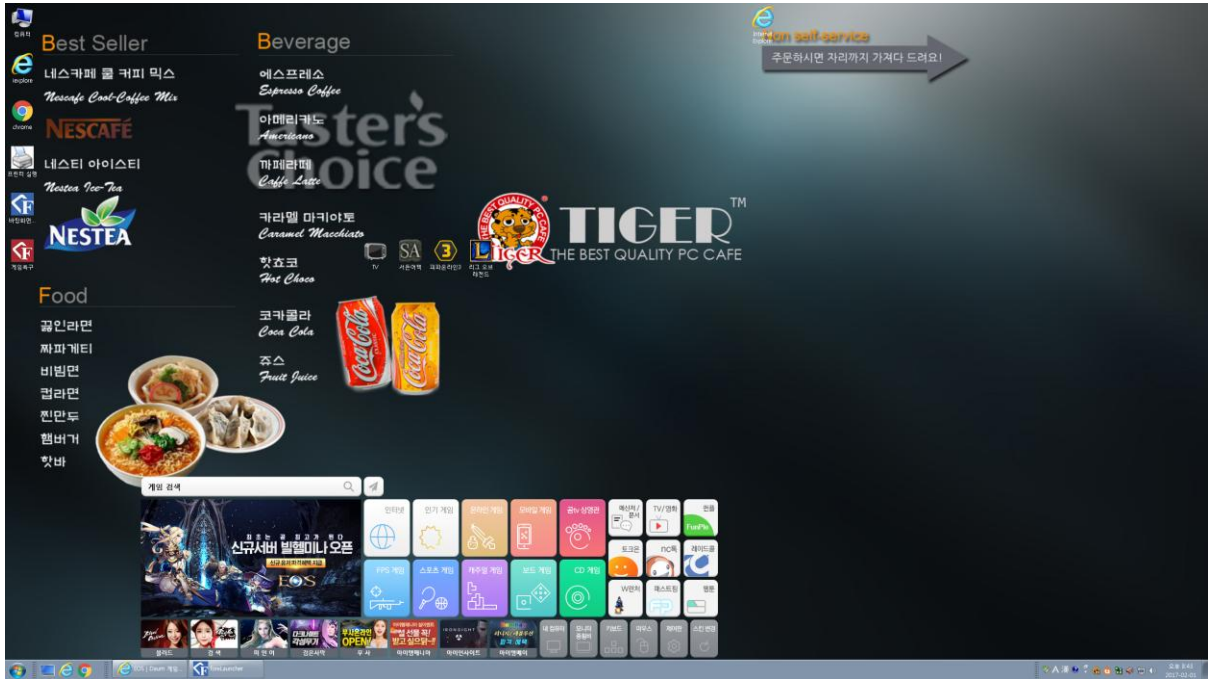
2) forePatchGuest.exe 파일의 실행 : 포레패치를 통하여 다운로드를 받고 \_forepatch.vbs 를 시작프로그램에 등록하게 되면 자동으로 게스트 파일이 실행되게 되며,



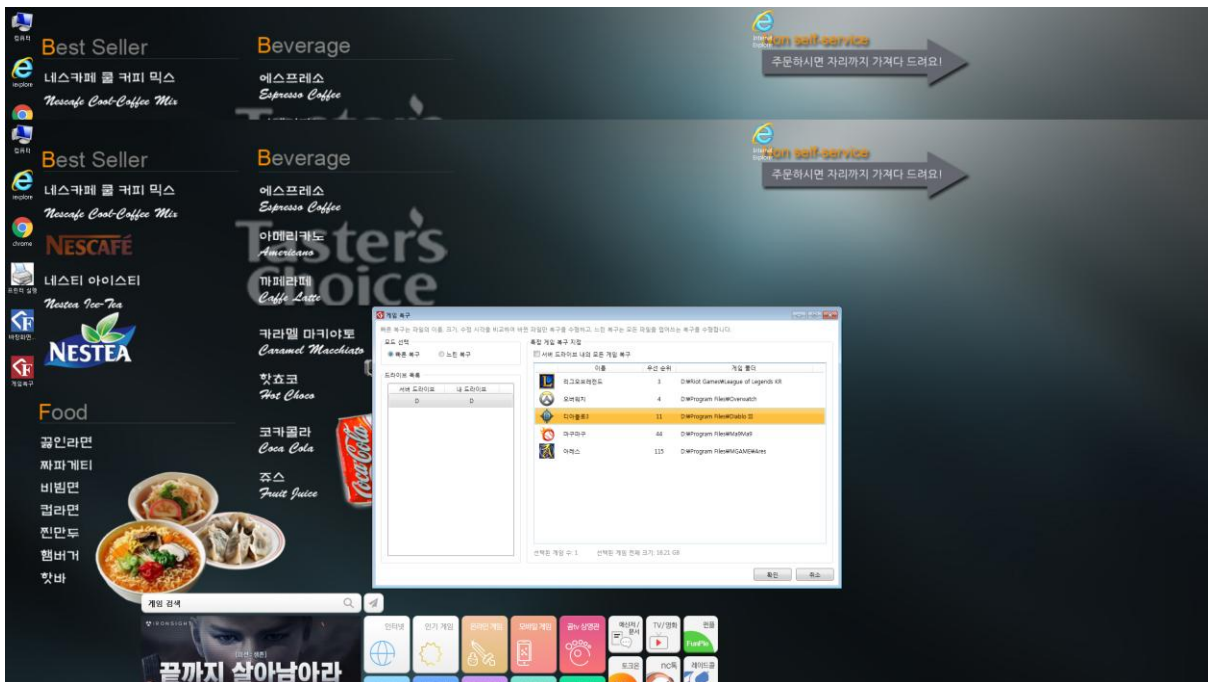
위의 설정 중 바탕화면에 복구 아이콘을 생성할지 여부에서 기본 값인 0을 1로 바꾸게 되면 손님 좌석의 바탕화면에 다음과 같은 아이콘을 만들게 된다.



바탕화면에 자동으로 생성되는 게임복구 아이콘을 누르게 되면 다음 그림과 같이, 손님 자리에서 해당 드라이브 게임에 문제가 생겼을 경우 복구 할 수 있다. 만약, 해당 드라이브가 해당 게임의 패치가 진행되고 있는 경우를 제외하고는 게임 별 개별 복구가 가능하다. 복구는 빠르게 비교하여 변경된 파일만 복구 하는 빠른 복구가 기본값으로 라디오 버튼으로 지정되어 있으며, 파일을 완전히 덮어쓰는 느린 복구도 옵션으로 고를 수 있다.

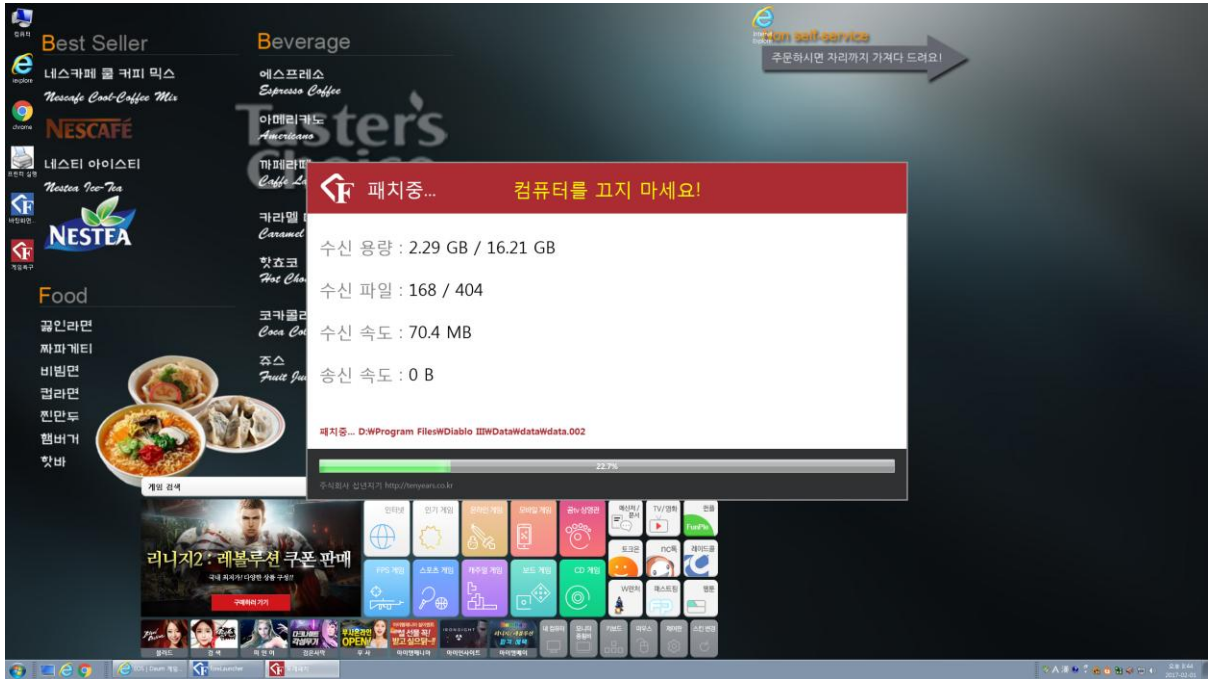


<개별 복구 : 바탕화면 게임 복구 아이콘>



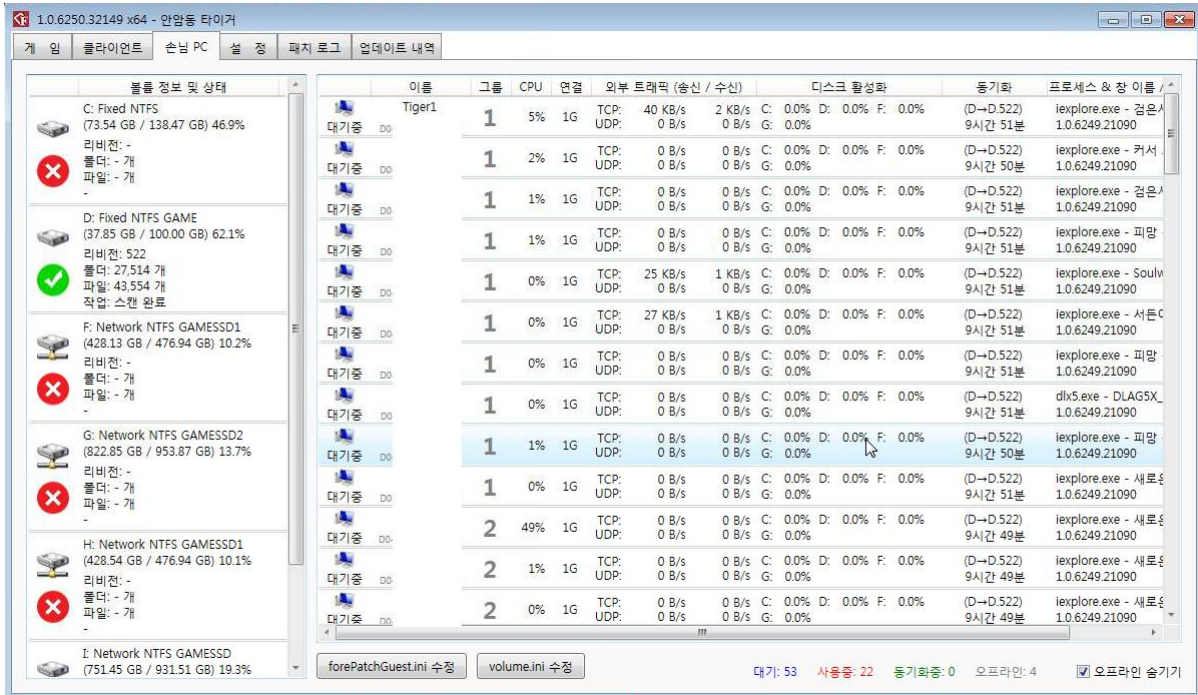
<개별 복구 : 게임 개별 복구 설정 창>





<개별 복구 : 개별 복구 중>

3) 클라이언트가 실행이 되면 포레 패치의 손님 PC 탭을 클릭하면 다음과 같이 나오게 된다.



<그림 24. forePatchGuest.exe 실행 후 손님 PC 동기화 탭>

손님 PC의 아이콘에 따른 상태



: 손님 PC 대기중 상태 -> 관리 프로그램 로그인창 상태



: 손님 PC 사용 중



: 손님 PC 패치 상태



: 손님 PC 전원이 꺼져 있는 상태

#### 4) 손님PC 설정

손님 PC

패치 서버 그룹 번호  번

자동 동기화 사용

자동 동기화 후 손님 PC 끄기

자동 동기화시 연결 속도가 100 Mbps 이하는 제외하기

다운로드 후 동기화 수행 (스케줄 설정과 상관 없음)

다운로드 후 동기화 전 대기 시간  분

손님 PC 부팅(WOL) 타임 아웃  초

손님 PC 부팅 후 동기화 시작 전 대기 시간  초

손님 PC 로그오프시 빠른 동기화 수행

패치 서버 그룹 번호 : 패치 서버가 속해 있는 손님PC 그룹을 저장한다.

자동 동기화 사용 : 기본적인 옵션으로 체크가 되어 있어야 동기화가 시작된다.

자동 동기화 후 손님 PC끄기 : 자동 동기화 후 PC를 끄기 위한 옵션이다. 손님 PC를 켜진 상태로 매장을 운영하시는 분들은 체크 해제 하면 된다.

자동 동기화시 연결 속도가 100MBPS 이하는 제외하기 : 손님PC중 네트워크 상태가 좋지 않은 자리를 띄어 넘어 전반적인 속도 저하를 막기 위한 옵션이다.

다운로드 후 동기화 수행 : 해당 드라이브에 있는 게임이 다운로드가 끝나서 최신 상태가 되면 매장에 빠르게 적용하기 위한 옵션으로 권장하는 옵션이다.



다운로드 후 동기화 전 대기 시간 : 같은 날 패치가 있는 엔씨 게임이나 넥슨 게임들이 시간의 차이를 얼마 두지 않고 받아 질 경우 다운 받을 때 걸리는 시간 차이를 고려하여 여러 번 패치가 돌지 않게 하기 위한 옵션이다. 게임이 다운로드 되고 바로 매장에 패치를 빠르게 적용하고 싶다면 시간을 적게 설정하고, 그렇지 않다면 시간 차이를 계산하며 매장에 적합하게 설정하면 된다.

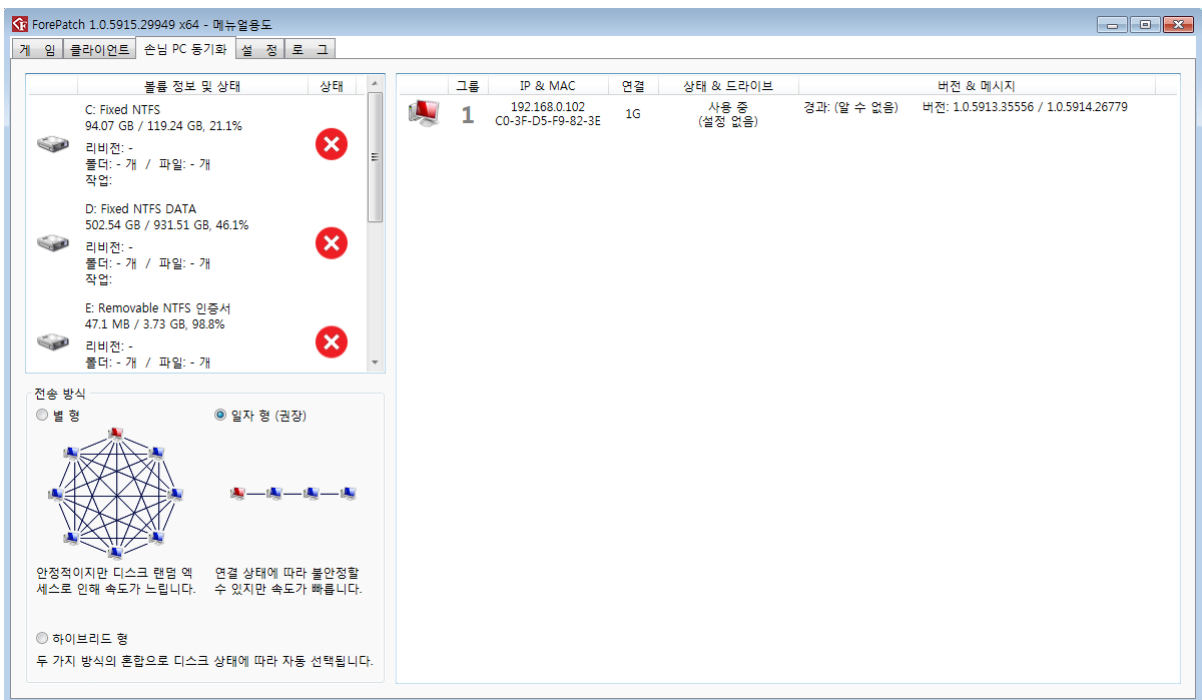
손님 PC부팅 타임 아웃 : 손님 PC가 부팅되고, GUEST파일이 실행 되기 까지 시간을 고려하여 설정하면 된다.

손님 PC부팅 후 동기화 시작 전 대기 시간 : 부팅 후 동기화 대기 시간을 체크하는 옵션이다. 15초 이상을 권장한다.

너무 짧게 설정할 경우 Guest파일의 업데이트가 있을 경우 동기화가 시작되지 않는 단점이 생긴다.

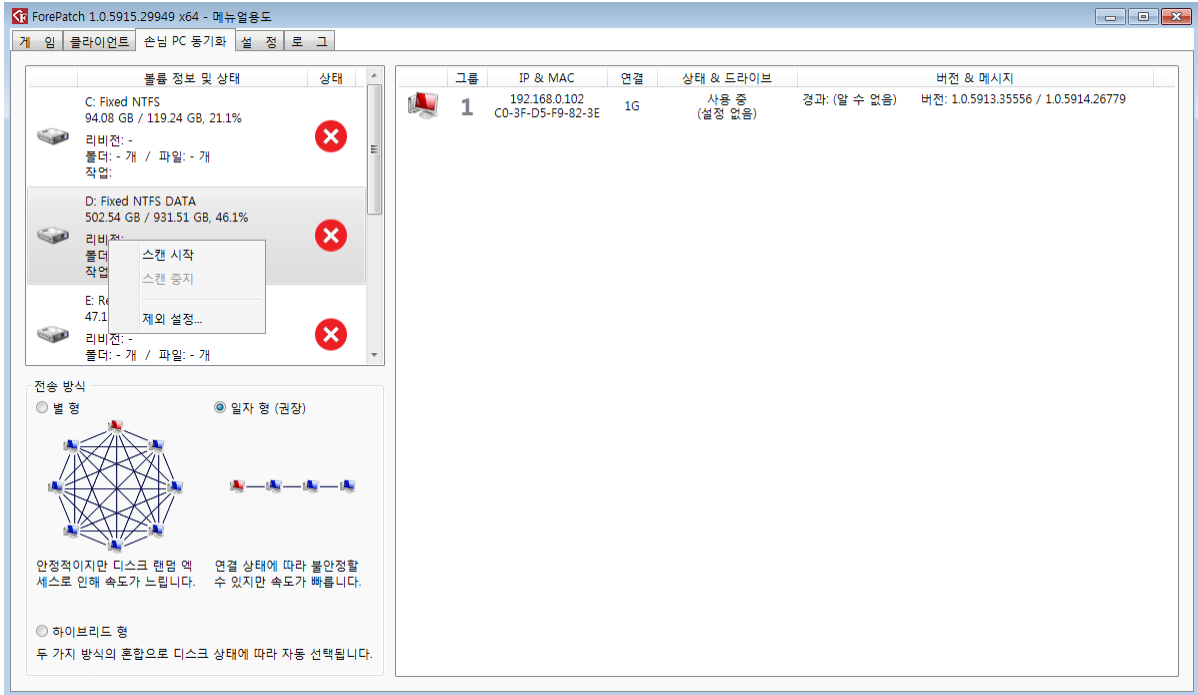
손님 PC로그오프시 빠른 동기화 수행 : 손님PC가 꺼질 때 마다 동기화를 돌려서 손님이 깔아놓은 스킨 같은 잡다한 프로그램을 삭제하여 손님 좌석을 클린 한 상태로 유지하고 싶을 때 사용할 수 있는 옵션이다.

### 5) 손님 PC를 패치 할 드라이브의 지정 및 세팅 방법



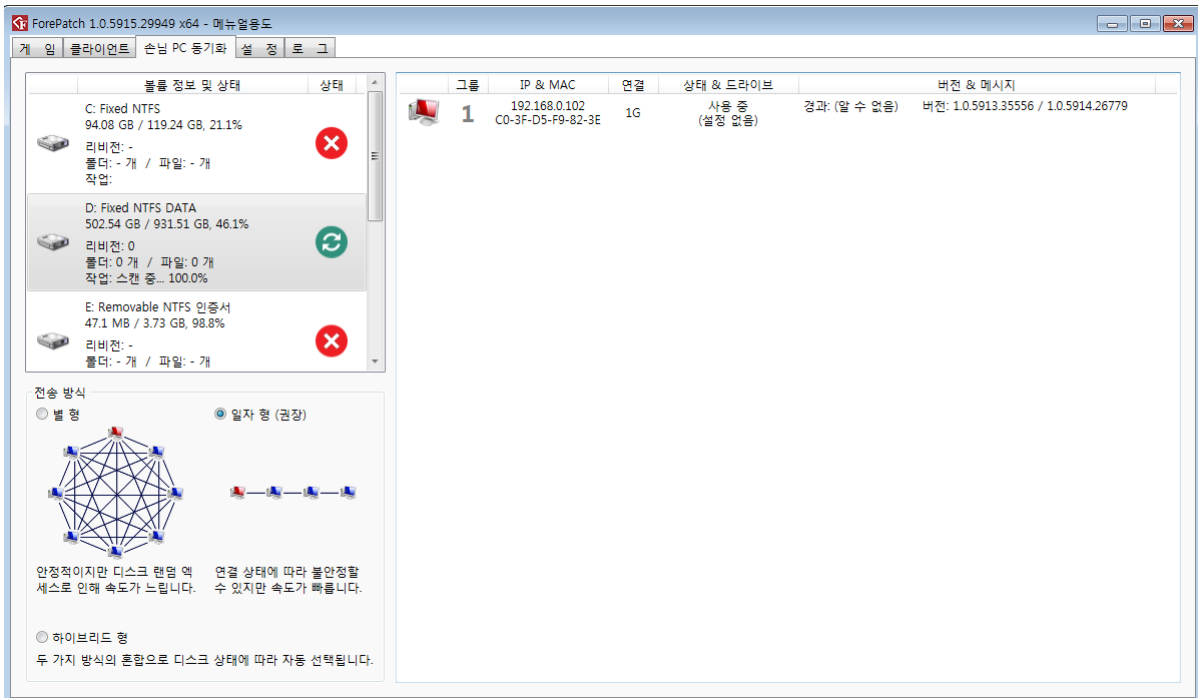
<그림 25. 패치 드라이브 지정 전>

패치 드라이브 지정 전의 상태이다.



<그림 26. 패치 드라이브 설정>

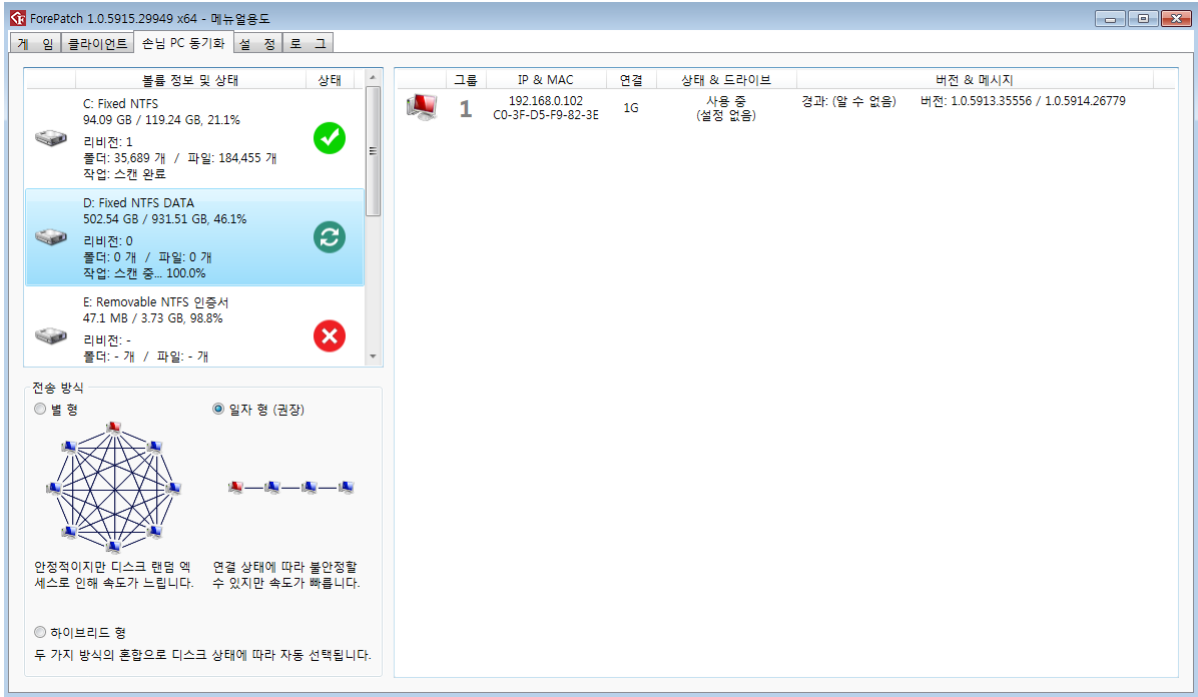
패치 할 드라이브를 지정하기 위하여 패치 할 드라이브를 선택 후 우 클릭을 하면 다음과 같은 창이 뜨게 된다.



<그림 27. 패치 드라이브 스캔 시작>

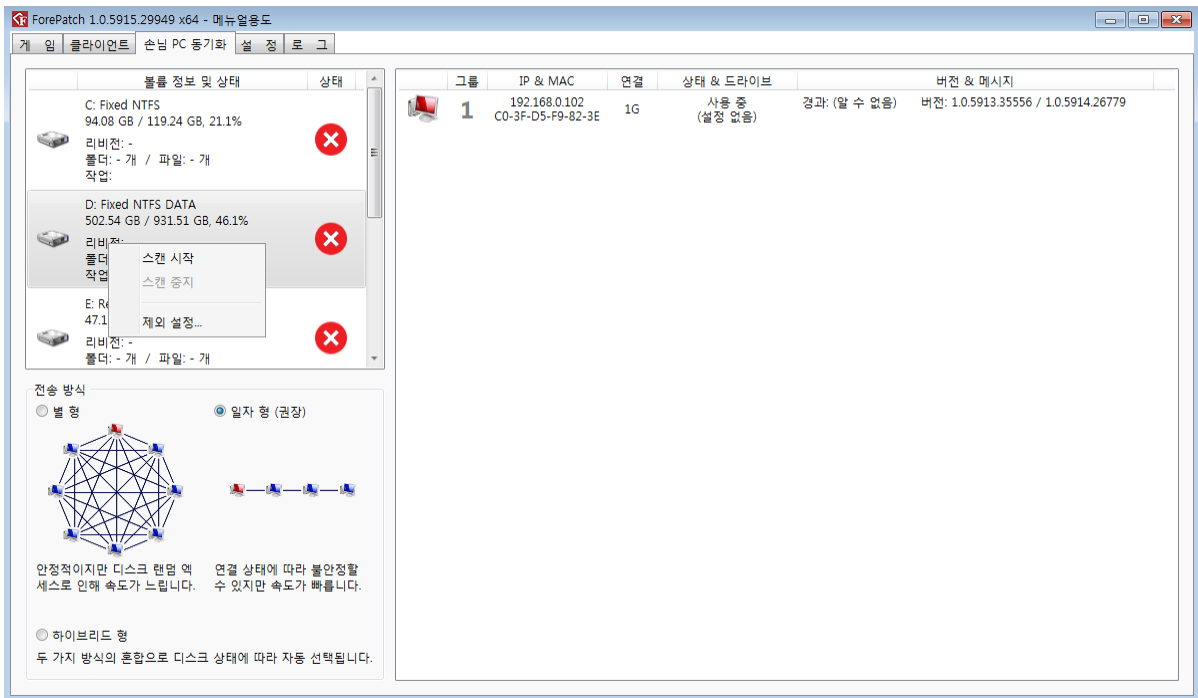
패치 할 드라이브를 지정한 후 우 클릭 -> 스캔 시작을 누르게 되면 위의 그림과 같이

스캔이 시작되게 된다.



<그림 28. 패치 드라이브 스캔 완료>

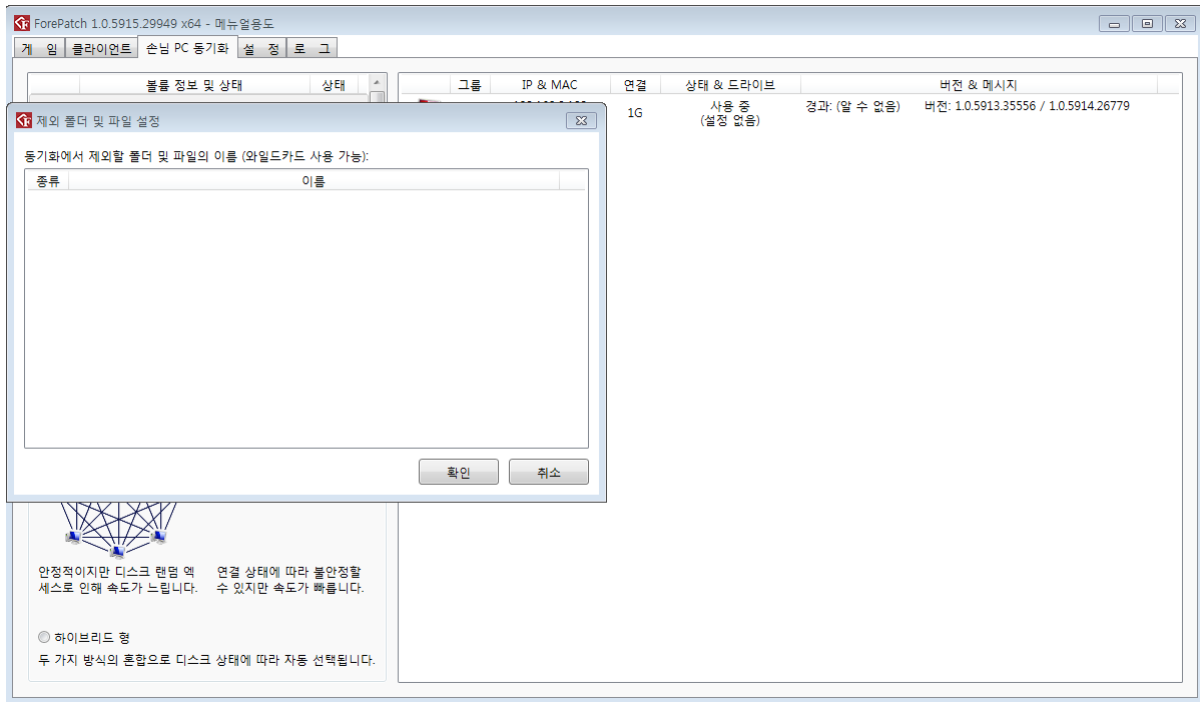
패치 할 드라이브의 스캔이 완료 되면 위의 초록색 체크가 활성화 되며 리버전이 1로 올라간다.



<그림 29. 패치 드라이브 제외 설정 1>

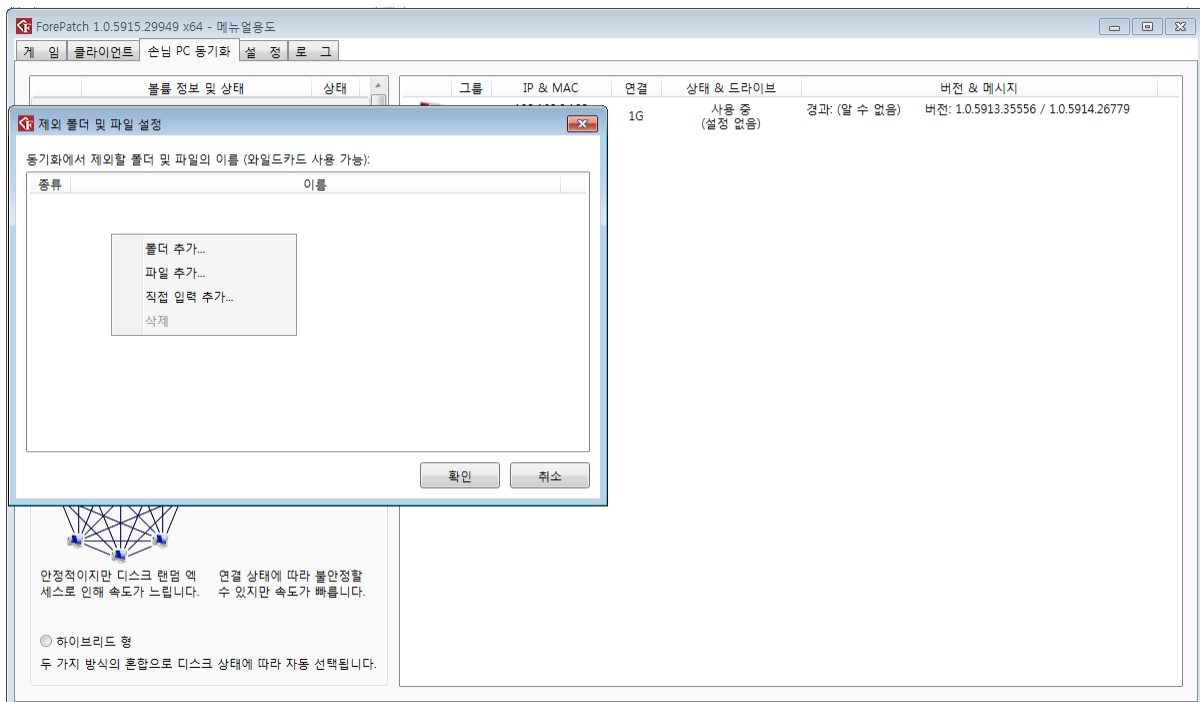
그림 29는 패치 드라이브에서 제외 설정을 할 파일이나 폴더를 입력하는 과정이다. 해당

드라이브를 우 클릭 하면 다음과 같은 창이 뜨게 되고 하단주의 제외 설정을 클릭한다.



<그림 30. 패치 드라이브 제외 설정 2>

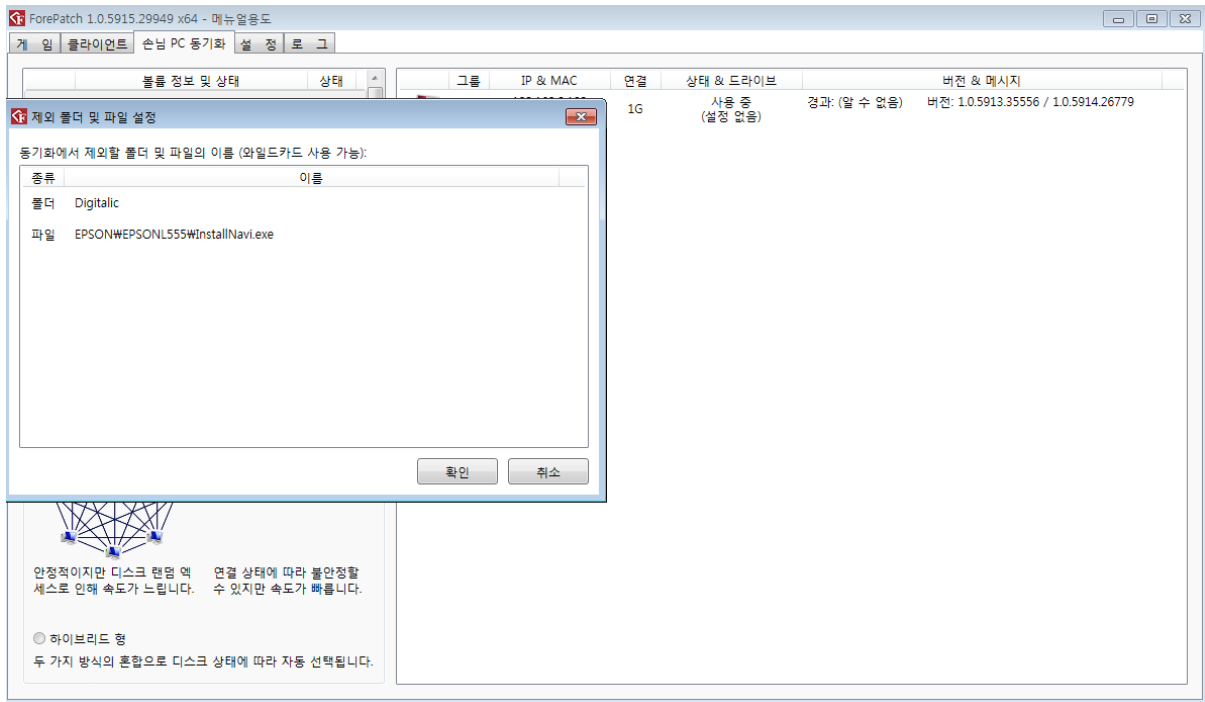
제외 설정을 클릭하면 다음과 같은 인스턴트 팝업 창이 뜨게 된다.



<그림 31. 패치 드라이브 제외 설정 3>

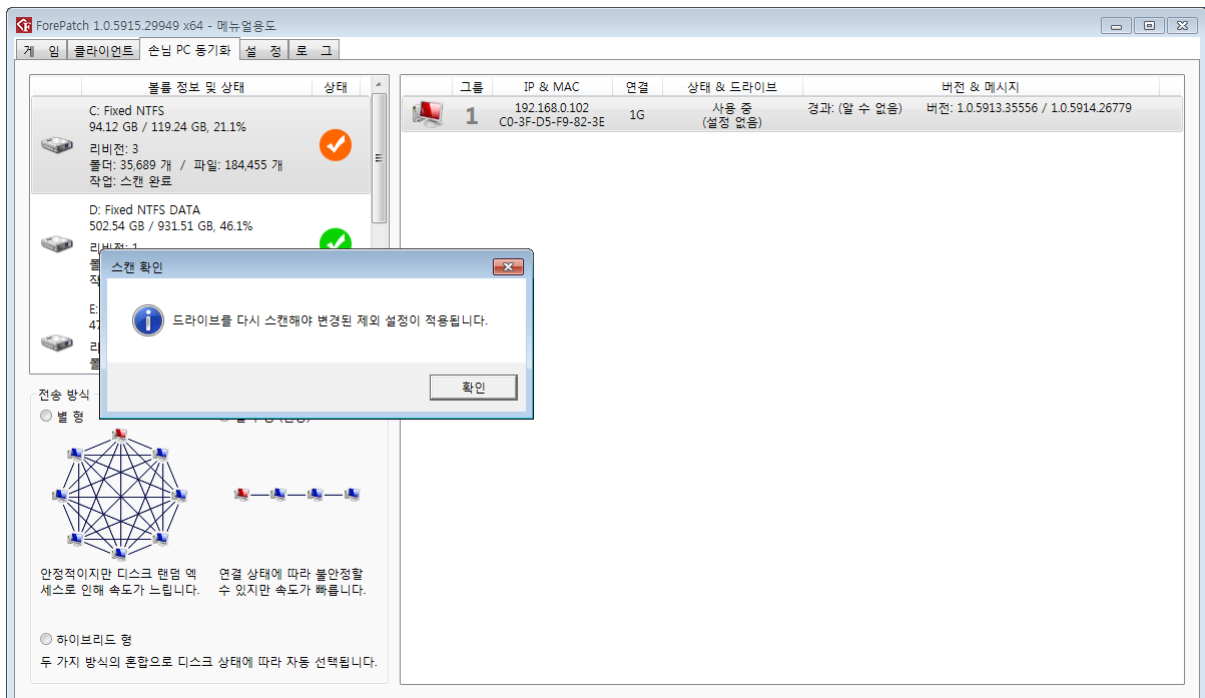
인스턴트 팝업 창에 우 클릭을 하게 되면 폴더 추가 파일 추가 직업 입력 추가 삭제란

옵션이 나온다.



<그림 32. 패치 드라이브 제외 설정 4>

파일 추가나 폴더 추가를 하게 되면 다음과 같이 팝업 창에 내역이 나타나게 되고, 확인을 누르면 저장된다.



<그림 33. 패치 드라이브 제외 설정 5>

제외 설정을 한 후 저장을 누르게 되면 다음과 같은 스캔을 하라는 팝업 창이 뜨게 된다. 확인을 누른 후 스캔시작을 누르면 리비전이 올라간 것을 볼 수 있으며 정상적으로 제외

설정이 적용됐다는 의미이다.

#### 6) 손님 컴퓨터 설정 및 패치 방법



The image shows a vertical menu with various options for managing guest computers. The options are grouped into sections by horizontal lines. The items listed are: 손님 PC 추가..., 손님 PC 삭제, 그룹 설정..., 동기화 볼륨 설정..., 동기화 시작..., 동기화 정지, 폴더 전송..., 파일 전송..., 네트워크 속도 테스트 시작, 네트워크 속도 테스트 중지, 컴퓨터 켜기, 컴퓨터 끄기, 컴퓨터 재부팅, 컴퓨터 이름 변경, 아이피 주소 변경, 프로세스 목록 보기..., 드라이브 목록 보기..., PatchGuest 프로그램 재실행, and PatchGuest 프로그램 종료.

손님 PC 추가...
손님 PC 삭제
그룹 설정...
동기화 볼륨 설정...
동기화 시작...
동기화 정지
폴더 전송...
파일 전송...
네트워크 속도 테스트 시작
네트워크 속도 테스트 중지
컴퓨터 켜기
컴퓨터 끄기
컴퓨터 재부팅
컴퓨터 이름 변경
아이피 주소 변경
프로세스 목록 보기...
드라이브 목록 보기...
PatchGuest 프로그램 재실행
PatchGuest 프로그램 종료

<그림 34. 손님 컴퓨터 설정>

손님 PC 삭제 : 콘솔에 남아 있는 손님PC중 필요 없는 PC를 삭제하는 기능이다.

동기화 볼륨 설정 : 동기화를 하기 위한 디스크를 설정하는 기능이다.

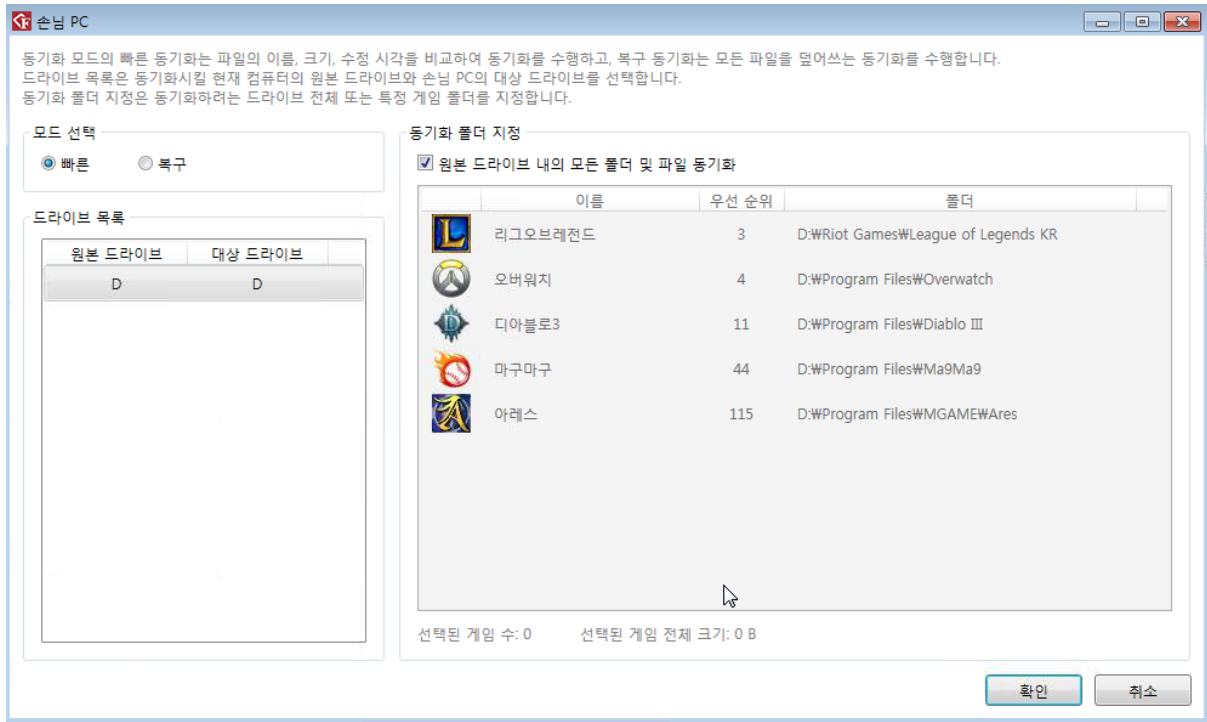
컴퓨터 켜기 : 손님 컴퓨터를 켤 수 있다.

컴퓨터 끄기 : 손님 컴퓨터 전원을 끈다. (단, 사용중인 PC는 끌 수 없다.)

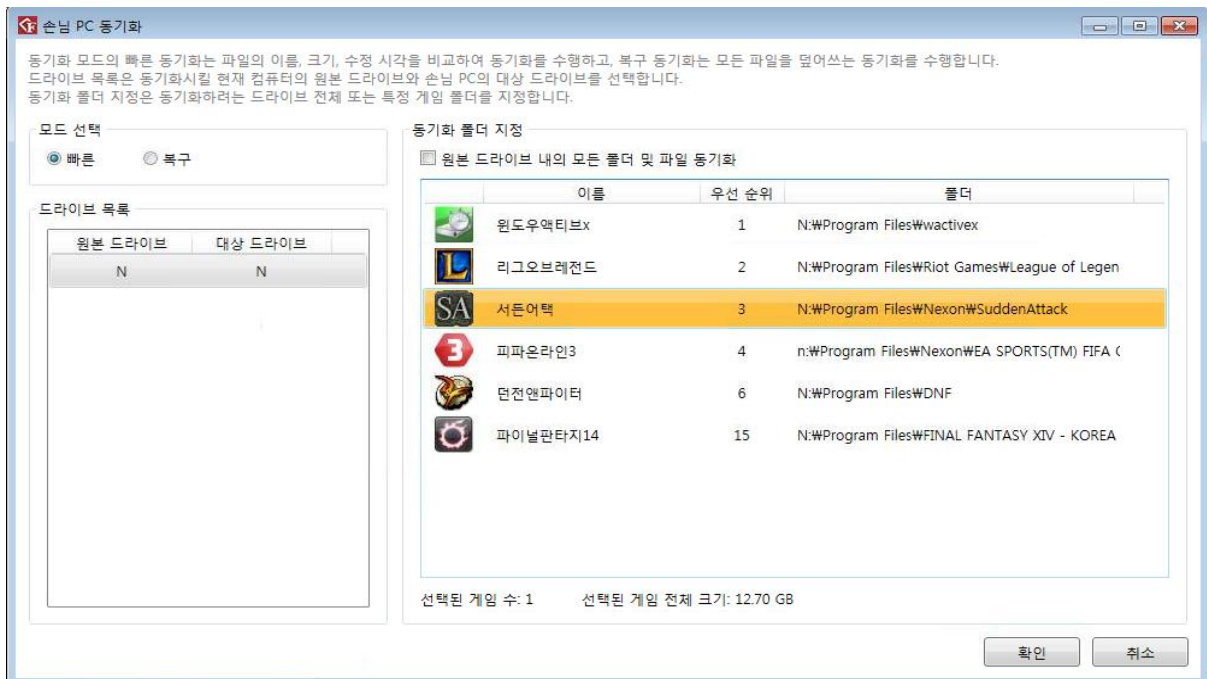
컴퓨터 재부팅 : 손님 컴퓨터를 재부팅 할 수 있다. (사용중인 PC는 재부팅 할 수 없다.)

PatchGuest 종료 : 손님 자리의 PatchGuest를 종료시킨다.

동기화 시작 : 동기화를 위한 옵션이다. 시작을 클릭하면 아래와 같은 창이 뜨게 된다.



<그림 34-1 동기화 시작1>



<그림 34-2 동기화 시작2>

빠른 동기화 : 파일이 변한 것을 빠르게 비교하여 변한 부분만 패치 하는 옵션이다.

느린 동기화 : 드라이브에서 제외 설정된 파일이나 폴더를 제외하고 전체를 삭제 후 패치 하는 과정이다. 하드 복사와 동일한 수준의 복구이다.

원본 드라이브 내의 모든 폴더 및 파일 동기화를 체크 해제 하게 되면 게임 별로 동기화가 가능하다.

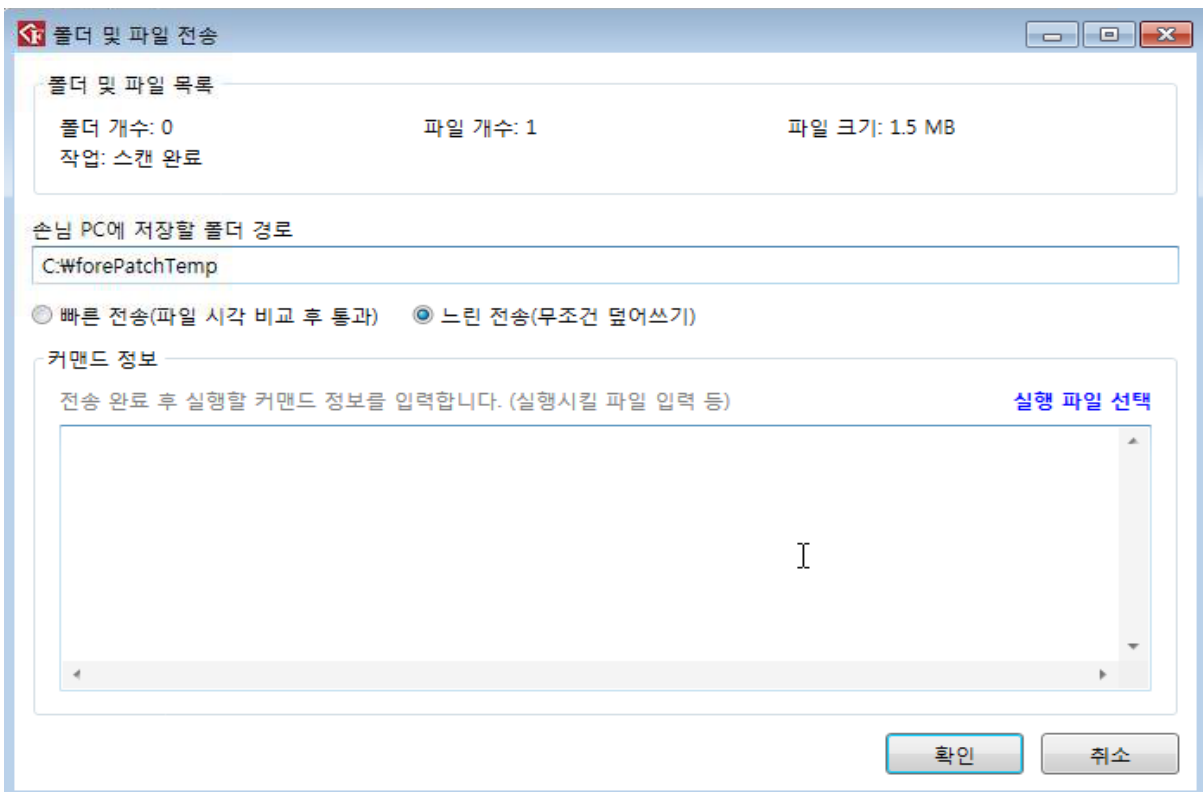
컴퓨터 켜기 : 손님 컴퓨터를 켤 수 있다.

컴퓨터 끄기 : 손님 컴퓨터 전원을 끈다.

컴퓨터 재부팅 : 손님 좌석 컴퓨터를 재 부팅 할 수 있다.

PatchGuest 종료 : 손님 자리의 PatchGuest를 종료시킨다.

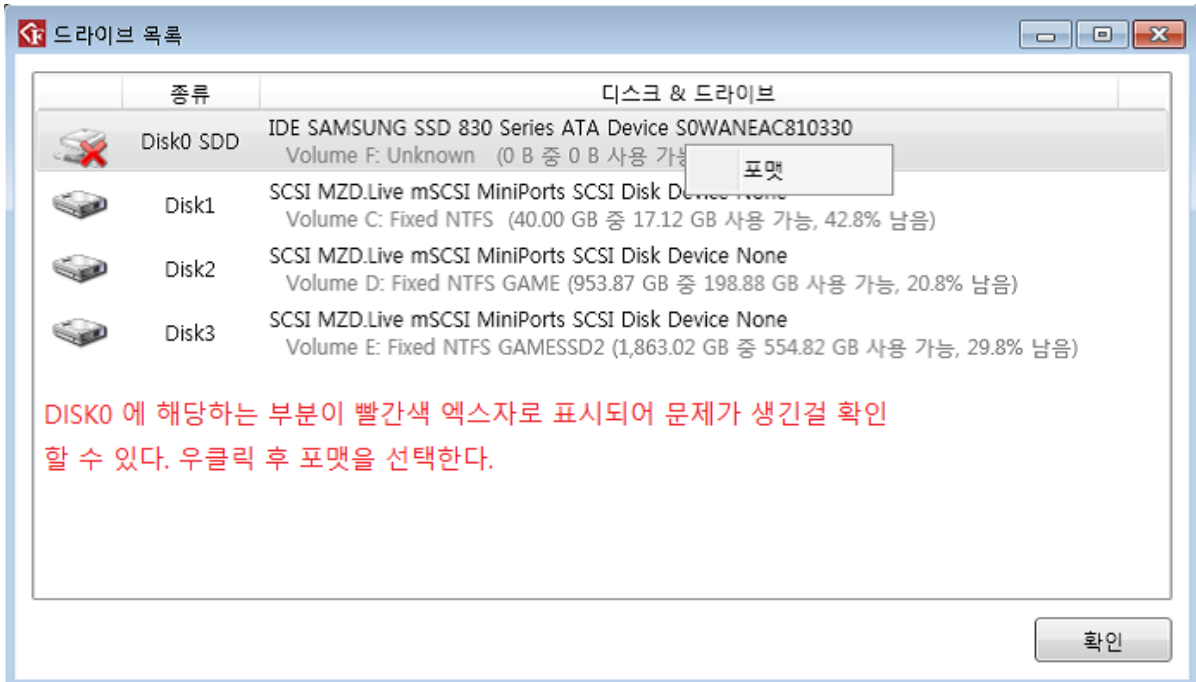
파일, 폴더 전송 : 손님 좌석에 파일 및 전송을 할 수 있는 기능이다.  
전송 후 파일 실행 및 커맨드 실행을 할 수 있다.





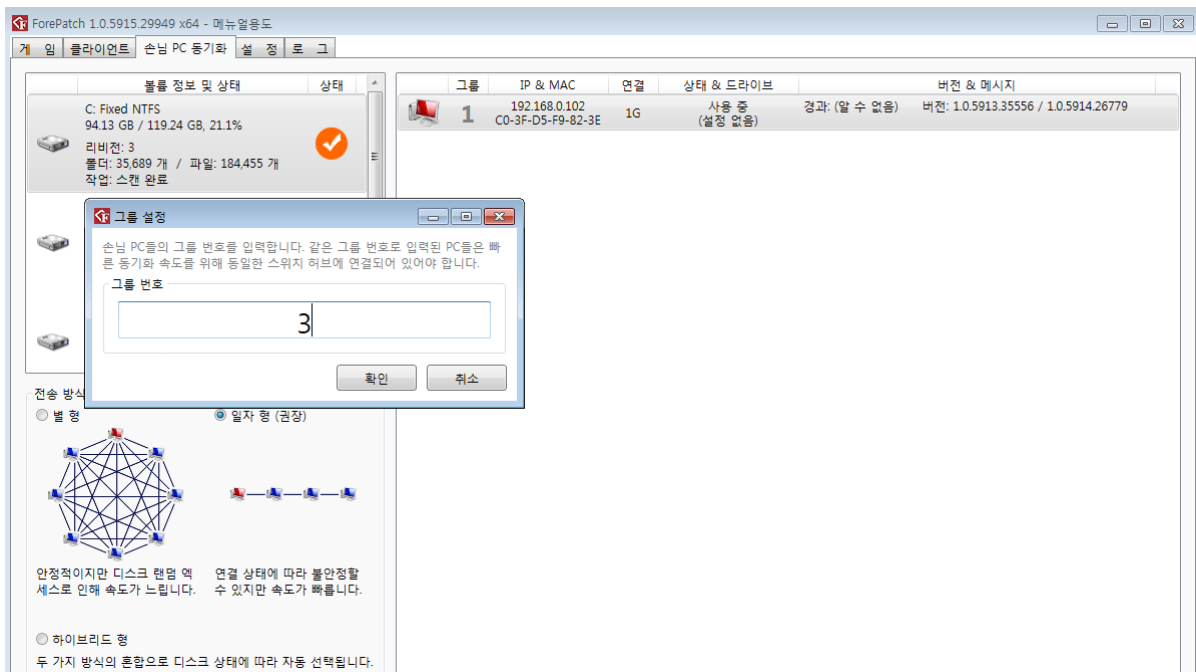
<그림 34-3 파일 및 폴더 전송>

드라이브 목록 보기 : 손님 PC의 드라이브 상태 확인 및 포맷이 가능한 기능이다.



<그림 34-4 드라이브 확인 기능 및 포맷>

그 외에 추가된 기능은 위의 손님PC에서 설명되어 있다.



<그림 35. 그룹 설정>

그룹 설정 : 손님 PC 동기화 효율을 위하여 사용 하여야 하는 기능이다. 기본적으로 지켜

야 될 룰은 같은 그룹내의 손님 컴퓨터가 다른 허브이면 안 된다는 것이다. 동일한 그룹의 컴퓨터는 동일한 허브 내에 있어야 한다는 뜻이다. 한 허브 내에 여러 그룹이 있는 것은 가능하지만 한 그룹 내에 다른 허브가 있어서는 안 된다. 또한 자동 동기화 시 그룹별로 순차적으로 패치가 진행 되므로 그룹은 위 룰에만 어긋나지 않으면 매장 상황에 따라 언제든지 변형해서 사용 가능하다.

**ex) 724t 3개를 사용하는 매장일 경우**

**1번 허브 : 1-21번 컴퓨터**

**2번 허브 : 41-60번 컴퓨터**

**3번 허브 : 22-40번 컴퓨터**

로 구성되어 있을 경우 그룹은 다음과 같이 나눌 수 있다.

**예시 1**

**1 그룹 : 1-21**

**2 그룹 : 41-60**

**3 그룹 : 22-40**

**예시 2**

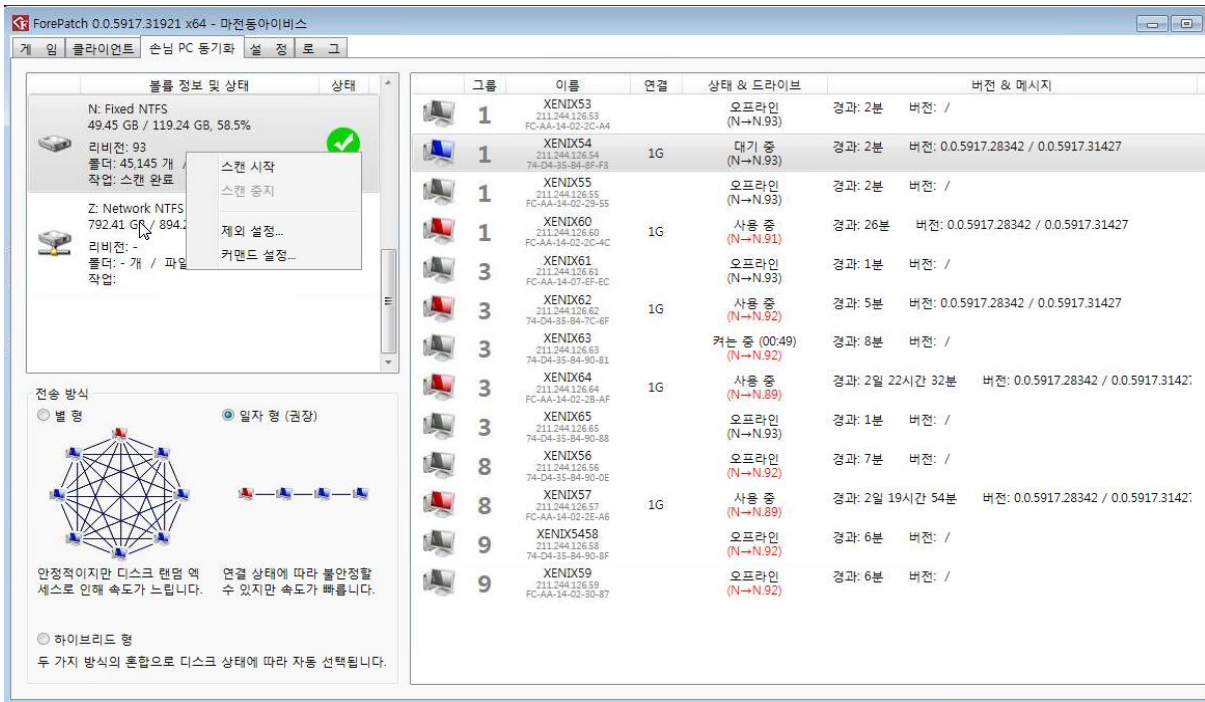
**1 그룹 : 1-15 2 그룹 : 16-21**

**3 그룹 : 41-59 5 그룹 : 60**

**6 그룹 : 22-25 7 그룹 : 26-40**

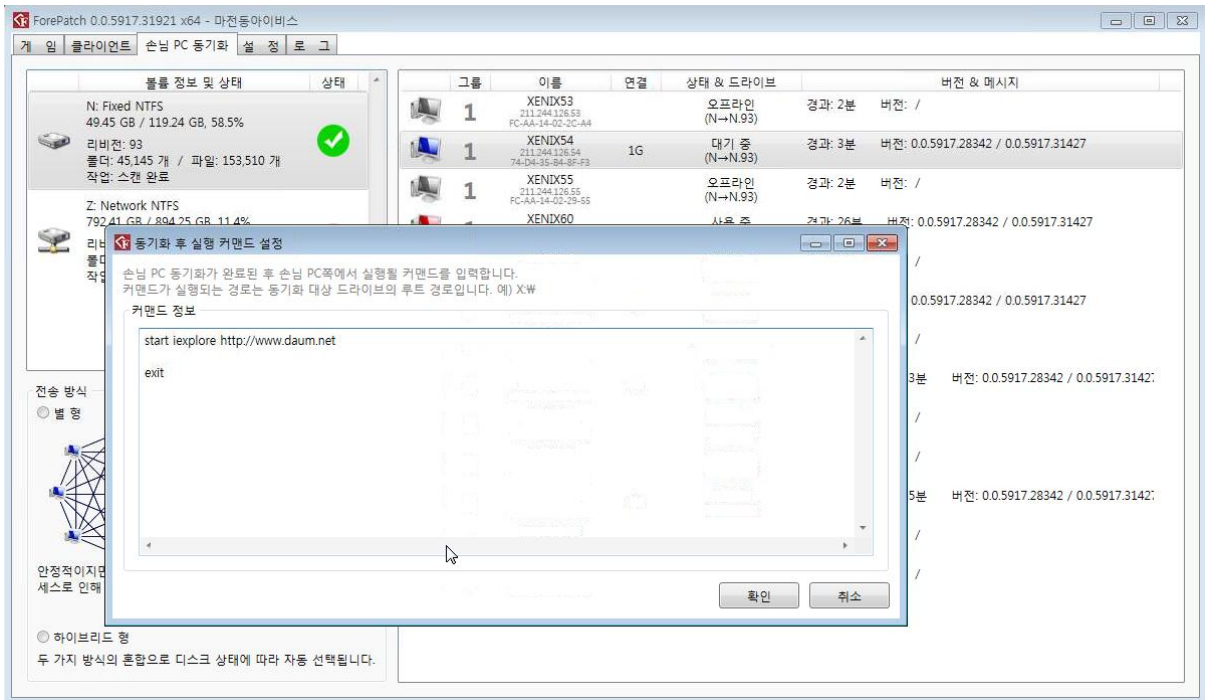
예시 1은 허브에 따라 그룹을 나눈 일반적인 예이며, 예시 2는 룰에는 따르지만 같은 허브내에서도 그룹을 따로 구성한 예이다.

## 7) 커맨드 설정



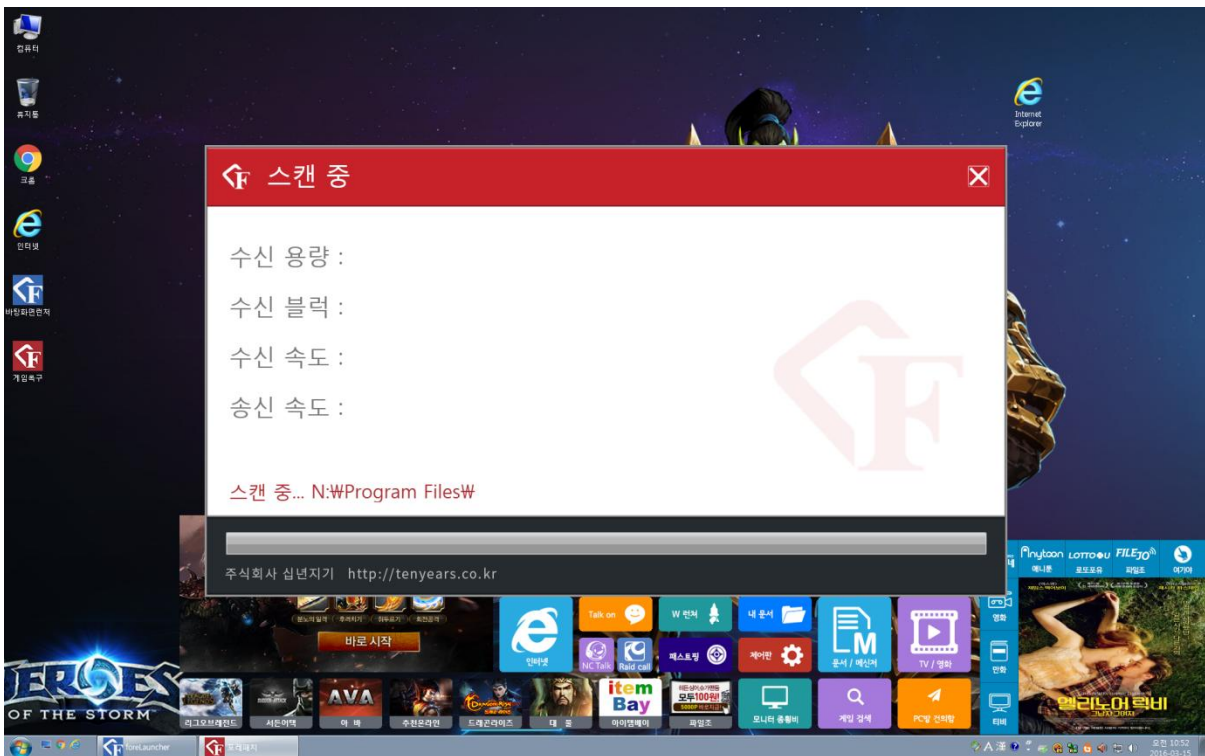
<그림 36. 커맨드 설정>

그림 36은 패치 후에 실행 될 커맨드 설정을 할 수 있는 옵션을 보여준다.



<그림 37. 커맨드 설정>

그림 37에서 커맨드 설정을 클릭하게 되면 그림 37과 같은 창이 뜨게 되고 여기에 커맨드를 설정할 수 있다. 위의 예제는 start iexplorer http://www.daum.net으로 패치가 끝나게 되면 자동으로 위의 커맨드를 실행하게 되어 있다. 제대로 실행된다면 다음(DAUM)창이 열리게 된다.



<그림 38. 커맨드 설정 후 손님 좌석 패치>

그림 38는 커맨드 설정 후 손님 좌석이 패치중이다.

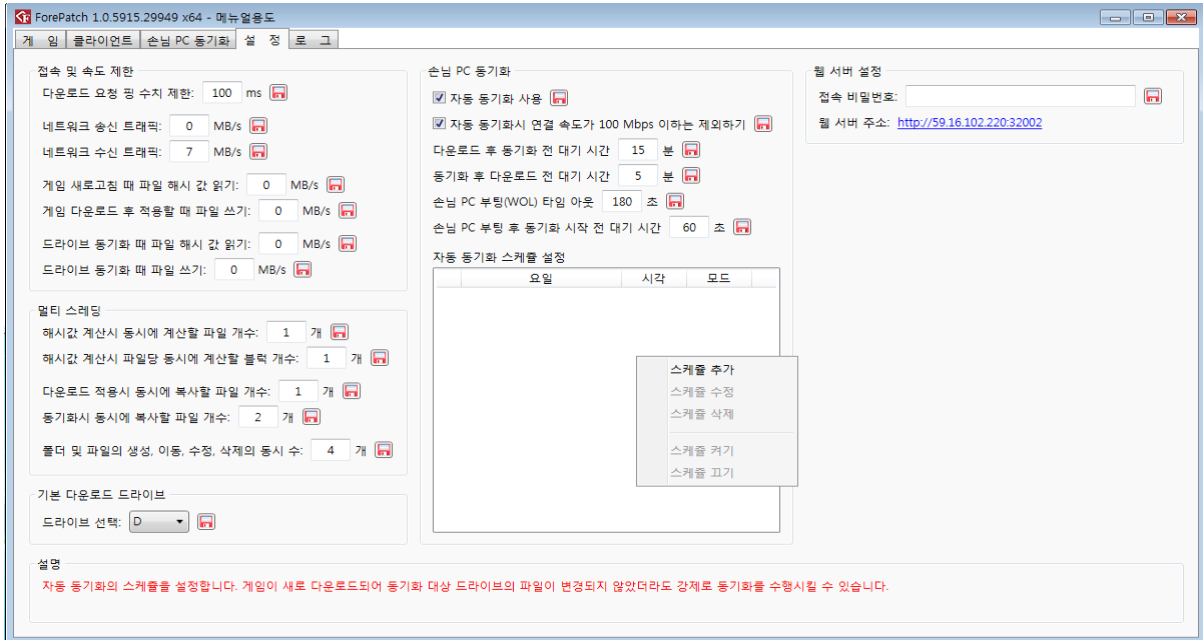


<그림 39. 패치 후 커맨드 실행>

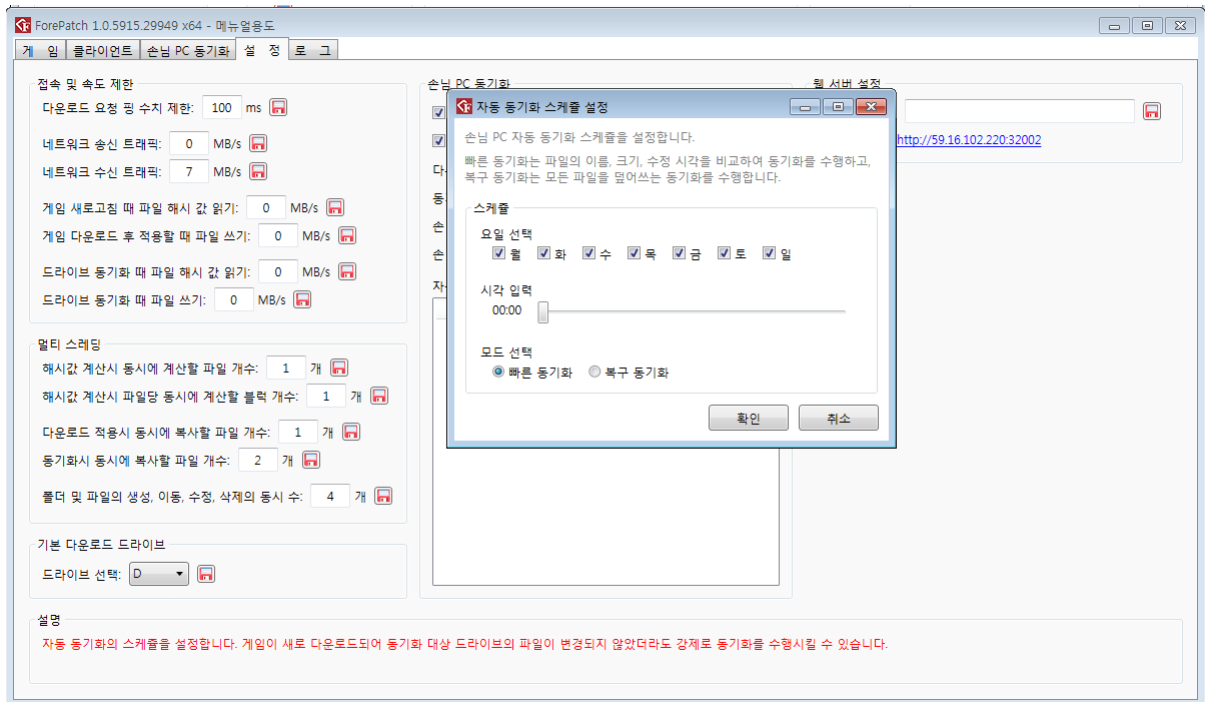
그림 39에서 패치가 종료된 후 위의 커맨드 설정에서 설정한 것과 같이 다음이 열려 있다.

### 8) 자동 동기화 스케줄 설정

자동 동기화 스케줄 설정은 지정 된 시간에 드라이브를 동기화 하고 싶을 경우 사용하는 옵션이다.



<그림 40. 스케줄 설정>



<그림 41. 스케줄 추가>

그림 37과 같이 자동 동기화 스케줄 설정의 창에 우클릭을 하게되면 스케줄 추가, 스케줄 수정, 스케줄 삭제, 스케줄 켜기, 스케줄 끄기란 옵션이 있다.

스케줄 추가를 선택하면, 그림 38과 같은 창이 열린다.

기본적인 구성은 다음과 같다.

요일 선택 : 스케줄이 가동 될 요일을 선택할 수 있다.

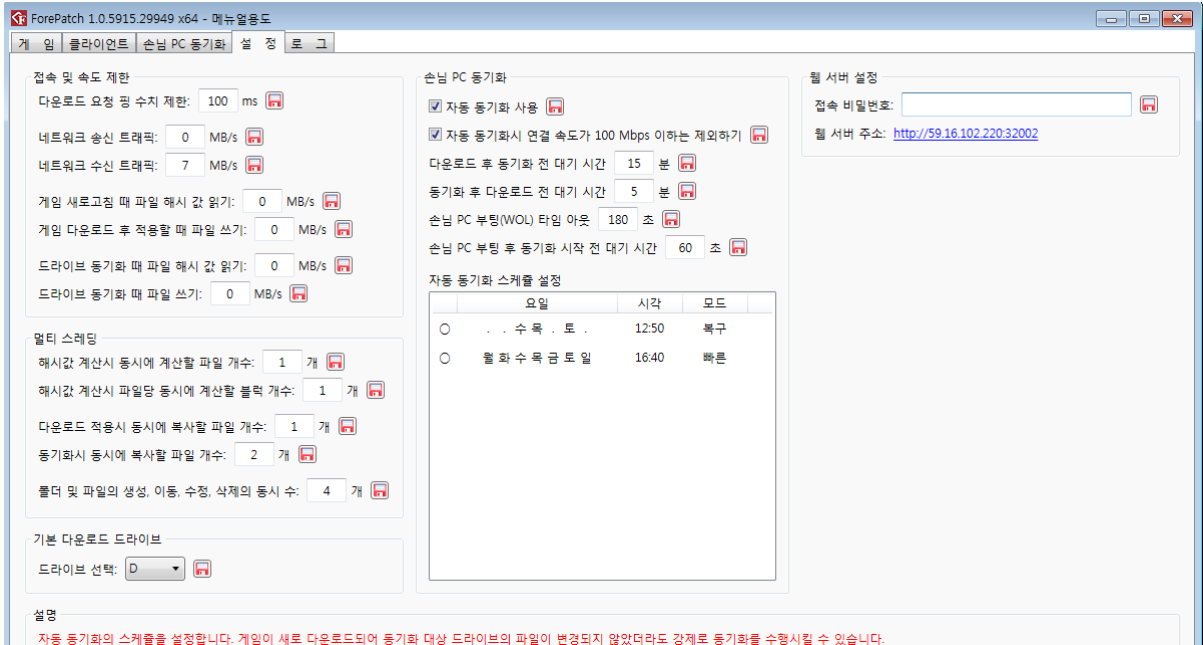
시각 입력 : 스케줄을 가동 될 시각을 선택할 수 있다.

모드 선택 : 빠른 동기화와 복구 동기화 중 선택을 할 수 있다. 스케줄의 입력 수에는 제한이 없으므로 일주일에 2일 정도는 복구 동기화를 가동 되게 하여 매장내의 게임데이터의 안정성 확보와 하드 복사 효과를 통한 스토리지 안정성 확보를 동시에 확보할 수 있게 하는 것을 권장 한다.

#### 8) 웹 서버 설정

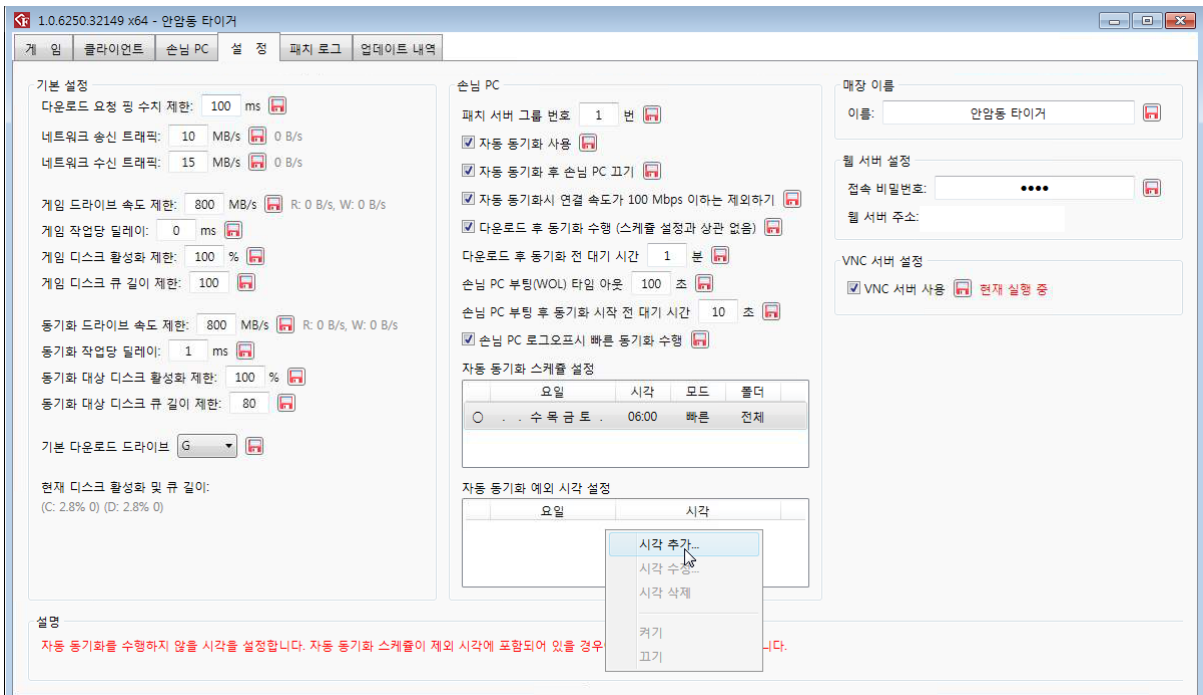
포레 패치가 진행되는 과정을 패치 서버 원격을 통해서도 볼 수 있지만 외부에서 쉽게 웹을 통하여 확인이 가능하게 만든 기능이다.

웹 비밀번호를 설정하고 아래 웹 서버 주소를 클릭하면 다음과 같이 브라우저가 뜨게 된다.



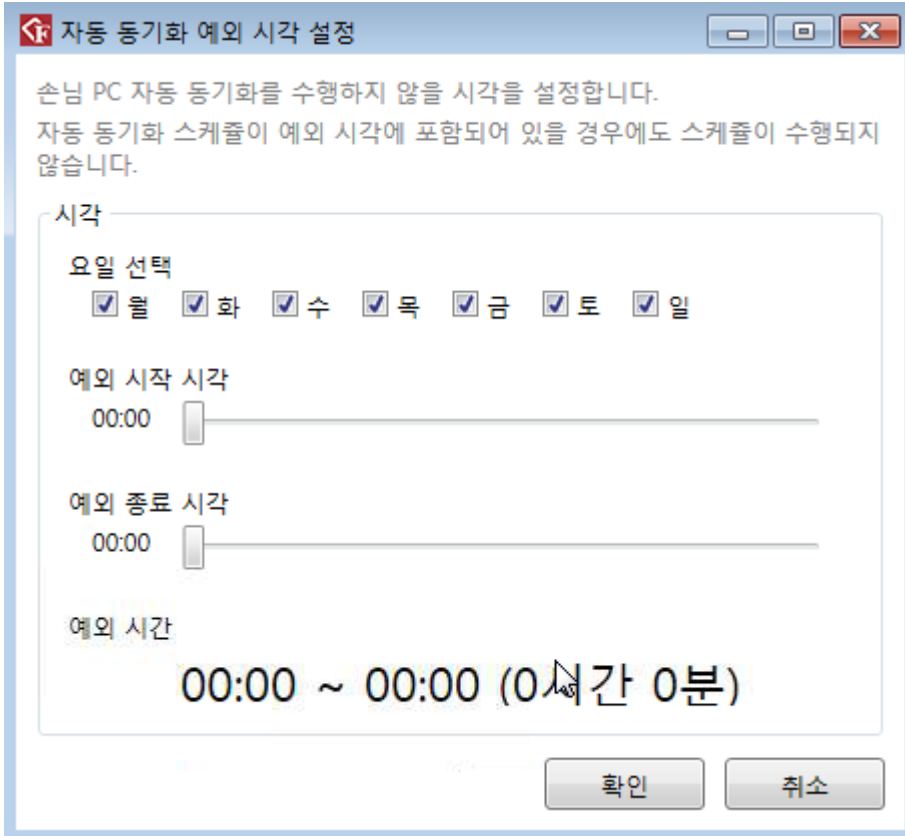
<그림 42. 스케줄 추가>

그림 39는 스케줄이 추가된 후의 내용이다. 주의 할 점은 스케줄이 도는 시간으로 패치가 매일 내려오는 시간인 오전 9시 부터 17시까지는 피하는게 좋다.



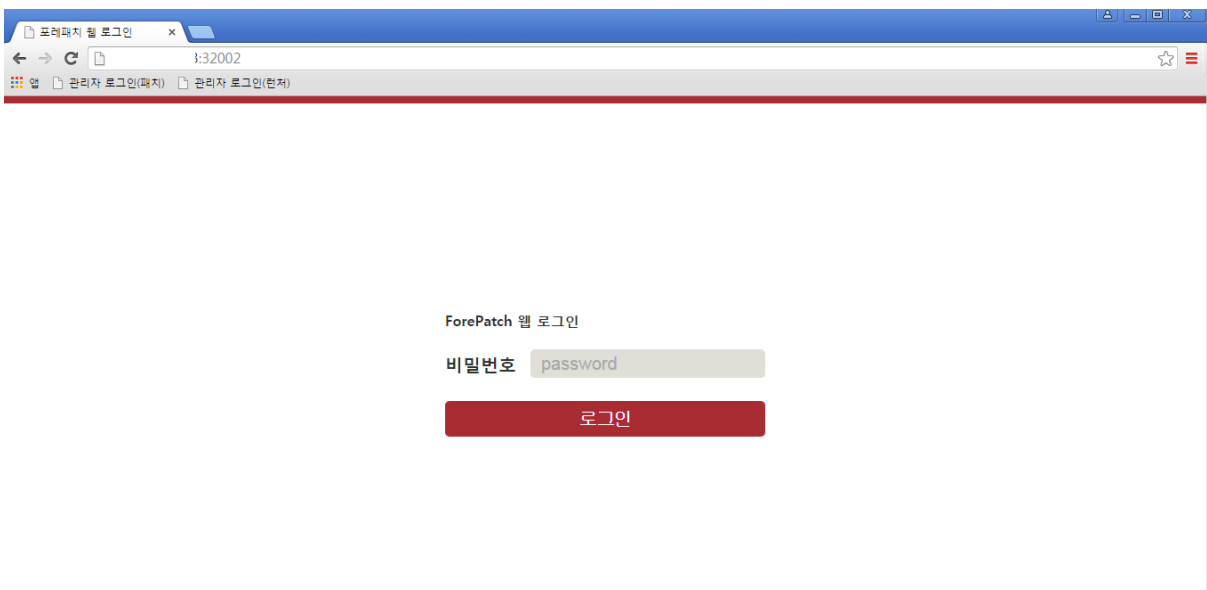
<그림 43 제외 시각 설정>





<그림 44 제외 시각 설정>

동기화 제외 시간 설정에 관한 옵션이다. 대도록이면 제외 시간 설정을 하지 않고 다운로드 후 동기화 수행 옵션을 선택하기를 권장한다.



<그림 45. 웹 서버>





<그림 46. 웹 서버>



<그림 47. 웹서버>

그림 40의 로그인 창을 통하여 웹에 로그인하게 되면 다음과 같은 페이지가 열리며 그림 41의 다운 목록에서 설치된 게임들의 패치 상태 및 설치된 게임에 대한 모니터링이 가능하며, 설치 및 삭제 복구 등이 웹으로 가능하다. 그림42의 손님 PC동기화에서 손님 PC의 패치 후 경과 시간 및 패치 상태를 장소에 구애 없이 확인 할 수 있다.

## 5. 포레 패치 특징점

- 1) 포레 패치는 본사의 라이브 서버의 패치 데이터를 실시간 자동으로 받아옴으로써 매장내의 패치에 대한 노력에 대한 소모를 최소한으로 한다.
- 2) 포레 패치는 게임의 설치가 아주 간단함으로써 새로운 게임 추가 삭제가 클릭 몇번으로 이루어져 있어서 편리한 게임 설치 삭제를 돕는다.
- 3) 포레 패치는 패치 후 레지스트리 및 INI를 클라이언트에 지정함에 있어서 어려움에 대한 대안으로 설정 파일을 누구나 쉽게 적용 할 수 있게 하였다.
- 4) 포레 패치는 직접 데이터를 교환 하는 형식이 아닌 임시 폴더를 통하여 모든 파일을 다운 받은 후 교체 하는 방식을 채택 함으로써 매장내 게임이 구동 되지 않는 시간에 대한 소모를 최대한 줄여서 패치 시간 동안 게임이 깨지는 시간을 최소화 하였다.
- 5) 블록 단위 전송을 통하여, 아키에이지나 문명온라인 같은 패키징되어 있는 파일을 전체를 다운 받지 않고 최소한의 부분만 다운 받음으로써 매장 리소스 낭비를 줄였다.
- 6) 포레 패치는 매장내 서버들 간의 동기화를 포레 패치만의 독자적인 프로토콜을 통하여 수행 함으로써 동기화 속도 및 동기화 드라이브의 다수 선택이 가능하며, 명확하게 패치가 진행된 후 바로 동기화를 진행함으로써 매장의 관리에 편의성을 주었다.
- 7) 포레 패치는 손님자리의 동기화를 구성함에 있어서 매장의 환경을 최우선으로 생각했으며, 매장 점주들의 편의성에도 중점을 두었지만 손님들 역시 최신 패치 상태에서 쾌적하게 게임을 진행 함으로써 매장에 대한 신뢰도를 높혀 단골 고객으로 유입될 수 있는 솔루션이 되기 위한 노력이 들어가 있는 최고의 솔루션이다.

## 6. F&Q

- 1) 게임 검색 후 게임 설치 경로를 철저히 확인하여야 한다.
- 2) 서버로부터 정보를 받아 올 수 없습니다. 라는 구문이 지속적으로 나타나는 경우 클라이언트 탭의 컴퓨터들을 확인하고, 컴퓨터들이 확인되지 않을 시에는 본사로 연락한다.
- 3) 포레 패치의 설치가 되지 않는 경우 닷넷을 언 인스톨 후 다시 설치하고, 그래도 안될 시에는 본사로 연락한다. 닷넷의 다운로드 사이트는 [fp.tenyears.co.kr](http://fp.tenyears.co.kr)에서 다운받으면 된다.
- 4) 포레 패치를 불법 사용할 시 민,형사적 책임을 지는 것을 인지하여야 한다.
- 5) 패치 사용 시 패치 사용 컴퓨터의 인터넷이 안되는 경우, 회선사에 연락해서 세션 수 제한을 풀어달라고 하면 해결이 된다.
- 6) 기본적으로 패치를 사용하는 컴퓨터는 P2P QOS가 해제 되어 있어야지 패치가 정상작동을 한다.
- 7) 동기화 시 속도가 나오지 않을 경우 네트워크 점검과 손님 좌석 SSD를 점검하여야 한다.

경기도 부천시 원미구 중동로 248번길 86 탑프라자 506호

TEL : 070-8772-9898 FAX : 032-295-9898

E-mail : [10years@tenyears.co.kr](mailto:10years@tenyears.co.kr)

