

En este manual pretendemos que cualquier persona con algún conocimiento de informática pueda crear su propio servidor (corriendo en Windows) para Counter Strike sin demasiadas complicaciones. Vamos a empezar...

Requisitos:

Ademas de Linux, Unix, etc. en cualquier plataforma con Windows podremos crear un servidor de Counter Strike.

Se ha de tener en cuenta que debido a que mientras el servidor está ejecutando el juego ,nosotros NO podremos utilizar la misma PC para administrar el server. Aca les paso unas configuraciones como minimo en Hardware:

Procesador: 800 Mhz. mínimo.

Ram: 256 Mb mínimo.

Estos requisitos son para poder ejecutar un solo servidor en una sola PC.

Otra cosa que debemos tener en cuenta es la línea que usaremos para que la gente se pueda conectar a nuestro server. Esto es solo aplicable para conexiones en Internet.

Hay que tener en cuenta, que a nuestro server se van a conectar bastantes personas. Sabiendo que el flujo de datos que hay entre el

servidor y el jugador está entre los 1.5 y 3 KB/S por jugador, solo hay que multiplicar esa cifra por el número de personas que puede llegar a tener nuestro server. Por ejemplo: si en nuestro server se conectan 16 personas, el flujo de datos entre el servidor y todos los jugadores oscilará entre 24 y 48 KB por segundo. Teniendo en cuenta que un modem de 56K puede enviar un máximo de 3.5 KB/S, deberemos optar por una conexión de banda ancha que no debería de bajar de los 256 Kbps. Pero ojo, de bajada y no de subida como las lineas ADSL normales (normales = 256 bajada / 64 subida). Ya que el máximo de subida de una linea ADSL normal es de unos

8 KB/S. No hace falta comentar que no es lo mismo usar una línea analógica como la usada en el ADSL (que puede ofrecer a un jugador un ping de entre 90 y 110) que una de fibra óptica (que puede ofrecer a un jugador un ping que oscila entre el 40 y el 60). Estas cifras se darán siempre y cuando las conexiones estén bien realizadas y nuestro proveedor de acceso a la Red nos ofrezca una buena infraestructura.

Archivos

Una idea bastante buena que han tenido los señores de Valve y Sierra ha sido decidir que no hacia falta el Half Life original para tener un servidor. Simplemente hace falta descargarse una versión especial de HL exclusivamente para usar como servidores. En esta versión no se incluyen ni el motor gráfico, ni sonidos, ya que esto solo será necesario para todo aquel que se conecte y si

nosotros no vamos a jugar en nuestro server no nos hará falta.

La última versión de este HL Server es la 4110 y el archivo en cuestion tiene un tamaño de 111 Mb, por lo que es recomendable tener una buena conexión para bajarlo, algo que se supone que ya se tiene si se va a crear un server para jugar por Internet. Para descargar el archivo pulsa [[aquí](#)].

Una vez tengamos el archivo en nuestro disco duro, solo nos hará falta descargar la versión servidor de Counter Strike. La última versión de este archivo es la 1.5 y el archivo en cuestión tiene un tamaño similar al anterior, 100 Mb. Para descargar el archivo pulsa [[aquí](#)]. **Una vez descargados los dos archivos vamos a la siguiente fase.**

Instalación.

Vamos a la carpeta donde tengamos guardado el primer archivo, cuyo nombre es **hlserver4110.exe**. Ejecutamos este archivo y nos aparece un instalador. Pulsamos **"** **Siguiente**

"
hasta que nos aparezca en
la pantalla la opción de
elegir destino. Por
ejemplo "
C:hserver
". Pulsamos en
"
Siguiente
"
y esperamos hasta que se
instale todo el programa.

Ahora le toca el turno al **CS Server**

, así que ejecutamos el segundo archivo que hemos descargado, de nombre "

csv15full.exe

"; . Cuando

lleguemos a la opción de elegir destino debemos estar atentos y en lugar de seleccionar la ruta que aparece por defecto

(
c:hlserverhalflifecstrike
) debemos cambiarla y
poner
c:hlservercstrike
. Una vez cambiada
pulsamos sobre
"
Siguiente
"
y dejamos que se instale
el programa.

Configuración.

Antes de poder lanzar el server hay que configurar algunas cosas que tendrán bastante importancia en el desarrollo del juego. Muchas de las opciones de

configuración del server se deben de introducir en un archivo llamado **"server.cfg"** ;. Este archivo está situado en la carpeta **c:\hlservercstrike** y en el se deben poner las características de nuestro server.

Para configurar este archivo debemos abrir el block de notas de windows y seleccionar este archivo. Nos llamará la atención las pocas lineas que tiene. De todas formas no nos van a servir, ya que vamos a personalizar

le server a nuestro gusto.

Encontraremos que hay varias lineas escritas en nuestro archivo de configuraciones lo cual tendremos que

cambiar o agregar algunas.

La primera linea que hay que agregar (**se lo puede agregar al final del archivo**) y una de las más importantes:

Rcon_password "

nuestro_password
"

(Sustituiremos la
palabra

"
nuestro_password
"

por el password que

**queramos entre
comillas).**

Esta línea
establece el
password de
administrador que
tendremos, para

**poder manejar el
servidor desde
cualquier parte.**

**Si se quieren
poner comentarios
antes de cada
linea para saber**

que es lo que
cambian o
establecen se
hace poniendo
dos barras
invertidas (//)

**antes del
comentario. Por
ejemplo:**

//Linea para
definir el
password

Rcon_password
"sxe"

**Los comandos
de la siguiente
lista los
debemos
escribir debajo
del comando
para establecer
el password:**

hostname
"Clan
[sxe]" 

Para poner el
nombre del
server. Las
comillas
incluidas.

mp_timelimit 25



Tiempo que durará cada mapa, expresado en minutos.

mp_c4timer 30 -



Tiempo el tiempo de detonación de la bomba. Debe expresarse en segundos y en

**un rango
comprendido
entre 15 y 45.**

mp_flashlight 1



**Activa o
desactiva la
linterna. (1
Activado, 0
desactivado).**

mp_footsteps

1  **Activa**

**que se puedan
escuchar los
pasos o no. (1
activado, 0
desactivado).**

**mp_friendlyfir
e 1** 

**Establece si
existirá fuego
amigo o no (1
activado, 0
desactivado).**

**mp_autoteam
balance 1** 

>

**Esta opción
es para si
queremos que
en nuestras**

**partidas no
puedan existir
los combates
desnivelados
como p.e. 8
vs 5. (1
activado, 0**

desactivado).

mp_freezetime

e 6 

Define el

**tiempo de
compra que
tenemos.
Debe ir
expresado en
segundos.**

mp_roundtime

e 3 

**Define el
tiempo de
ronda.**

**Expresado
en minutos.**

mp_maxrounds 0 

Define si a un determinado número de

**rondas se
cambiará de
mapa. Si se
pone cero (0)
estará
desactivado.**

mp_mapvote

ratio 0.8

>

Número de

votos para

cambiar de

**mapa.
Expresado
en
fracciones
de unidad.
P.e. 0.8**

**indica 8
votos por
cada 10
personas.**

mp_forcech

asecam 0



Define si queremos que la

**cámara solo
siga a
nuestro
equipo
cuando
estemos**

**muertos. (1
ó 2
Activado, 0
Desactivado
).**

pausable 0 -



**Si está
activada, al
pulsar la
tecla**

**"Paus
a" del
teclado, el
juego se
dentendrá
hasta que la**

**volvamos a
pulsar. (1
Activado, 0
Desactivado
).**

Pues la
primera
parte del
trabajo de
configuraci
ón ya está

hecho.
Ahora solo
nos queda
guardar el
archivo **ser**
ver.cfg

**. Así que
pulsamos
sobre
archivo y
selecciona
mos**

"

Guardar

"



Otro
archivo
para
configurar
es el
"**mot**

d.txt

";,

que está

situado en

c:hlserverc

strike

**. Este
archivo en
cuestión,
lo unico
que
contiene es**

**el texto de
bienvenida
del server,
así como
información
del**

mismo.

Para

editarlo lo

abrimos

con el bloc

de notas (o

**cualquier
otro
editor).-,
borramos
todo lo que
tiene**

**escrito y
ponemos
lo que nos
apetezca
como
mensaje de**

bienvenida.

Otro

archivo
que
también
podemos
editar (esto

es ya
opcional),
es un
archivo
llamado

";map

cycle.txt

";.

Que al

igual que

**el archivo
que hemos
editado
anteriormente
nte se**

encuentra

en

c:hlserverc

strike

. Este

**archivo
sirve para
indicar al
servidor la
secuencia**

**de mapas
que
queremos
que tenga.
El archivo**

**incluye el
nombre de
los mapas
que
queremos**

**tener en
nuestro
servidor y
el orden
que**

**seguirán
una vez
que
concluya
el tiempo**

**de uno de
los mapas.
Podremos
añadir los
mapas que**

**queramos
siempre y
cuando los
mapas se
encuentren**

en la

carpeta

c:hlserverc

strikemaps



Pues con
todo lo
explicado
anteriormente
solo

**nos queda
una cosa:
poner el
server a
funcionar.**

Puesta en funcionam iento.

Para
poder
lanzar
nuestro
server

cuando
queramos
lo que
vamos a
hacer es

crear un
acceso
directo al
server.

Para

hacer esto
pulsamos
el botón
derecho
del raton

(con el
cursor
dentro del
escritorio)

. Nos

aparece

un menú,

seleccion

amos &qu

ot;

N

uevo

"

y a

continuac

ión

"

Acceso

Directo

"

■

Nos
aparecer
á una
ventana
donde

aparece
un
cuadro
de texto
para

poner la
ruta del
archivo.
Pulsamo
s sobre el

botón &q

uot;

Examinar

"

, y
vamos a
la
carpeta

donde
hemos
instalado
la

versión servidor de Half Life. La

ruta es la
siguiente

■
■

C:hlserv

erhlds.exe

e

■

Pulsamo

s sobre

"

Aceptar

"

y acto
seguido
en
"

Siguient

e

";

. Nos

aparecer

á una

nueva

ventana

en la
que nos
pide que
le

demos

un

nombre

a

nuestro
acceso
directo.
Podemo

s poner
el que
queramo
s, por

ejemplo

";

Servidor

CS

"

, **y**

pulsam

os

sobre

"

Finaliza

r

"



Bien, ya
tenemo
s
creado

el
acceso
directo.
Ahora

solo

nos

queda

poner

unos
atributo
s en la
linea de

comand
os para
dejar
casi

totalem

ente

configu

rado el

server.

En el
escritor
io,
buscam

os el
acceso
directo
que

acabam

os de

crear y

con el

botón
derech
o del
ratón

hacemo
s click
en él.
Nos

aparece
rá un
menú
en el

que
deberere
mos
selecci

onar &q

uot;

Propried

ades

";

. Se

nos

aparec

erá la
ventan
a de
propiedad

ades
del
acceso
directo.

En esta
ventan
a
veremo

s la
linea
que
hace

referen cia al archivo

hlds.exe

e

.La

linea es

**la que
hemos
introdu
cido en**

**el
apartad
o
anterior**

**(crear
el
acceso
directo)**

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



Los
atributos
que
hemos

de
añadir
a la
línea **C:**

hlserve

rhlds.e

xe

son los

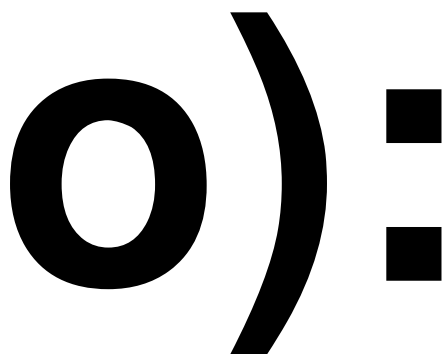
**siguieren
tes
(deben
ir**

**separa
dos por
un
espaci**

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



-game

cstrike

Esto le

indica
al
servido

r que

querem

os

ejecuta r el servido

r de

Counte

r

Strike.

-port

27016

En el

caso
que
quiera

n que
salga
por

otro

puerto

que no

sea el
Default
27015

+maxpl

ayers

14

Indica la capaci

dad del
servid
or.

Esto
tiene
bastan

te

import

ancia

depen
diendo
de la

conexi
ón que
posea

mos.

+map
de_ du
st

Establ
e el
mapa

de_ du

st

como

el
primer
o que

cargar
á el
server

al ser
lanzad
o.

+exec

server.

cfg

Ejecut a el archiv

o de config uracio

n que
hicimo
s

anteriorio

rmamente



+ip

2000.61.

159.66

Es la
direcci
on de

IP que
saldra
el

juego

(se

coloca

siempre

e y

cuand

o en la

PC

tenga

2

placas

de red,

una

interna

y otra

de
Interne
t, sirve

para
especi
ficar

por
que IP
quiero

que
salga
el

servidor, En el caso

de
tener
una

sola
placa
de red

no

hace

falta

coloca

este

coman

do)

Con
estos
coman

dos la

linea

que

demos

editar

quedar

ia de
este
modo:

c:\hlser

verhld

s.exe

-game
cstrike
+maxp

layers

14

+map

de_ du

st

+exec

server.

cfg



Pues
ya
estás

listo

para

lanzar

el
server.
Pulsa

sobre el acces

o

direct

o y

espera
.
Verás
una

pantall
a con
unas

lineas,

lo que

pone

en
estas
lineas

es la
versión
n del

Half

Life

para la

que
está
funcio

nando el server

(la

4.1.1.0

en

este
caso),
la

direcci
ón IP
por la

cuál la
gente
entrer

á en el
server,
etc.

RCON (Remo te

CONs

ole)

El recon es

una contra señal

que

nos

permit

e

admin

istrar

el
servid
or de

maner

a

remot

a

(Remo

te

CONs

ole). ■

Como

es
lógico
solo

los admin s

puede

n

tener

el
recon
del

servid

or. Si

lo que

hace
mos,
es

alquilar un server

se

nos

enviar

á el RCON del

servid

or.

Lo
más
impor

tante

de

todo

es

tener

lo

siguie
n te:

1) La IP del servid

or

(por

ejeemp

lo:

196.3

51.23

4.111)

2) EI

puert

o (por

ejeemp

lo:

27015

)

3) EI

recon

(por

ejemp

lo:

sxe)

Ahora
debe
mos

introd

ucir

los

siguie
ntes
coma

ndos

desde

la

cons

ola de

HL:

recon_
_
addre
ss

196.3

51.23

4.111

recon_
_
port
27015

recon_ _
pass
word

sxe

Hay
que
tener

en
cuent
a que

NO
es
neces

sario

estar

cone

ctado
al
servi

dor

(juga

ndo)

para
usar
el

recon.

Solo

debe

mos

acce

der a

la

cons

ola

del

HL y

ejecu

tar

los

coma

ndos

anteri

ore;

inclu

so se

pued

e

estar

jugan

do en

un

servi

dor y

admi

nistra

r

remot

amen

te
otro.

Se

debe

tener

en

cuent

a que

todos

los

coma

ndos

que

se

ejeecu

ten

con

el

recon

(a

exce

pción

de

los

bans)

dejar

an de
tener

efect
o en

cuant

o se

cambo

ie el

mapa

, en

ese

mom

ento

el

servi
dor

carga

rá de

nuev

o el

serve

r.cfg

con

la

confi

gurac

ión

origi

nal.

Lo único

que

no se

podr

á

varia

r con

el

recon

es el
número

ro

máxi

mo

de

jugad

ores

que

podr

án
entra

ren

el

serve

r

(para

eso

hay
que

tener

aces

o a

los

archi

vos

de

confi

guía instalación

del

propi

O

servi

dor).

Com

ando

s de RCCO

N:

La lista

de

com

ando

ses

bast

ante

exte

nsa,

por

lo

que

si

quiere

es

cono

cer

todo

s

pued

es

dirigir

rte a

la

sigui

ente

Web:

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

http:

//ser

ver.c

ount

er-st



ri.ke.



net/c

ommm

ands

.html

A

conti

nuac

ión

se

expli

can

los

com

ando

s

más

utiliz
ados

para
admini

nistr

ar un

serv

er:



recon

say

Hola

Escri

be

&qu

ot;H

ola &

quot

en

el

servi

dor.



recon

sv_p

ass

word

sxe

Pon
ela

cont

rase

ñ a

& q u

ot;sx

e&q

uot;

en el

servi

dor.

Esta
es la

cont

rase

ña

que

debe

rán

pose
er

los
jugua

dore

s

para

podde

r

acce

der

al

servi

dor.



recon

sv_p

ass

wor

d

non

e



recon

sv_p

ass

wor

d

& q u

o t ; &

quot

■

;

Cual

quie

ra

de

los
dos

com

and

os

elimini

na la

cont

rase

ña

del
serv

er

(ser

vido

r

públi
ico)



recon

mp_

time

limit

25

Fijja el

tiem

po

del

map

a en

25

min

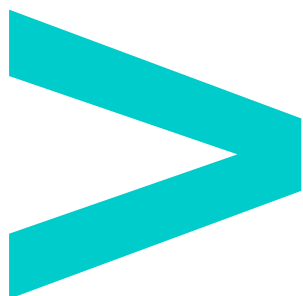
utos

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14





recon

mp_

frien

dlyfi

re 1

Acti

va el

fueg

o

ami

go

(0 10

des

acti

va)



recon

mp_

forc

ech

asec

am

1

Acti

va el

forc

ech

asec

am

(sol

o

pue

des

seg

uir a

tus

com

pañ
eros

cua

ndo

esta

s

mue

rto)

(0 10

des

acti

va)



recon

mp_

fade

tobl

ack

1

Acti

va

el

fade

tobl

ack

(la

pant

alla

se

vuel

ve

negr

a al

mori

r) (0

lo

des

acti

va)



rc00

n

mp_

auto

tea

mba

lanc

e o

Dsa

ctiv

a el

auto

-tea

mba

lanc

e.



rc00

n

sv_r

esta

rtro

und

10

Hac
e un

rest

art a

los

10

seg

und

os

(po

ne

los

mar

cad

ores

a 0)



rc00

n

cha

ngel

evel

de_i
nfer

no

Ca

m b i

a e l

map

a a

de_i

nfer

no.



reco

n

ma

p

cs

—

mili

tia

Ca

mbi

aei

ma

para

cs_

mili

tia y

des

con

ecta

a

todo

os

los
jug

ado

res.

Est

oes

mu

y

util

en

alg

una

s

occa

sio

nes,

ya

que

a

vec

es

los

ser

ver

s

tien

en

un

erro

r

que

no

deja

unir

a

los

jug

addo

res

a

nin

gún

equ

ipo,

haci
endi

O

un

ma

pse

arre

gla

el

pro

ble.

ma.

Exp

ulsa

ra

Jug

addo

res:

>rc

on

kick

pla

yer

De

est

a

ma

ner

a

exp

u1s

ará

sa

jug

ado

r

con

el

nic

k

pla,

yer,

el

pro

ble

ma

es

que

la

ma

yorí

a

de

gen

te

usa

no

mbr

es

mu

y

larg

os

O

con

car

act

ere

s

esp

eccia

les,

por

tant

0
es

mej

or

usa

rel

sig

wie

nte

sist

em

a:

>llis

tpia

yer

s

Con

est

e

co

ma

ndo

el
ser

vid

or

te

res

pon

der

á

con

una

list

a

del

tipo





102

sha

quill

le

>

145

OM

aph

ia

Kor

ean

a°

>

1 1 4

! # K

Obbe

Bry

ant

#!



147

Car

mel

e &

Mar

ñ a

s



178

Iverson

El

nú

mer

o

del

ant

e

de

caad

a

nic

k

es

la

ID

del

jug

addo

r, si

que

rem

os

exp

uls

ar a

Car

me!

e %o

Mar

iña

s

pon

dre

mo

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14





reco

n

kiC

k

#14

7

Si

no

pon

em

os

#

del

ant

re

del

ID

no

fun

cio

nar

á

si

est

as

ad

min

istr

and

oel

ser

vid

or

sin

est

ar

jung

and

O

en

éi,

par

a

kiic

kea

ro

ban

ear

a

alg

wie

n

usa

el

coo

ma

ndo



vrc

on

stat

us

el

ser

vid

or

te

ma

ndr

á

una

list

a

de

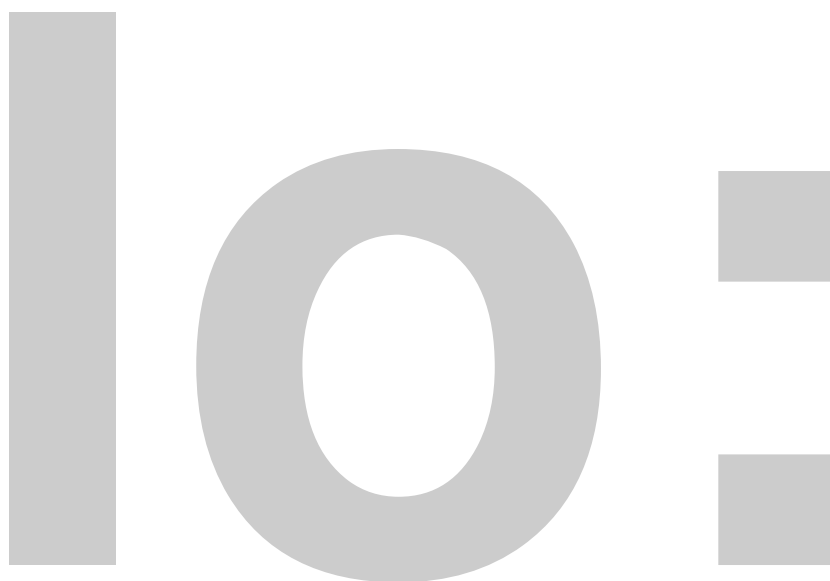
est

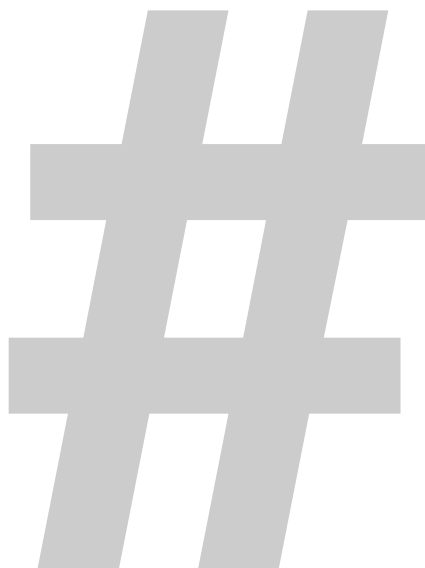
e

esti

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14





na

me

id

W O

nid

adr

fra

g

ttimm

e

pin

g

dro

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

p

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14





sh

aq

uili

e

102

434

345

345

0

12:

14

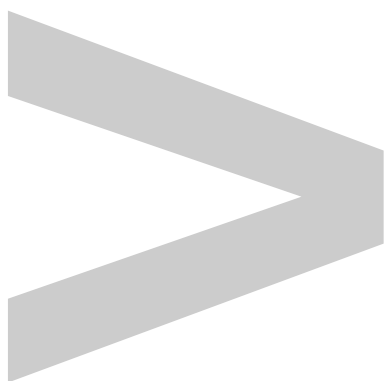
167

0

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



#2



ap

h i a

Kor

ean

a o

145

345

375

34

21

34:

07

56

0

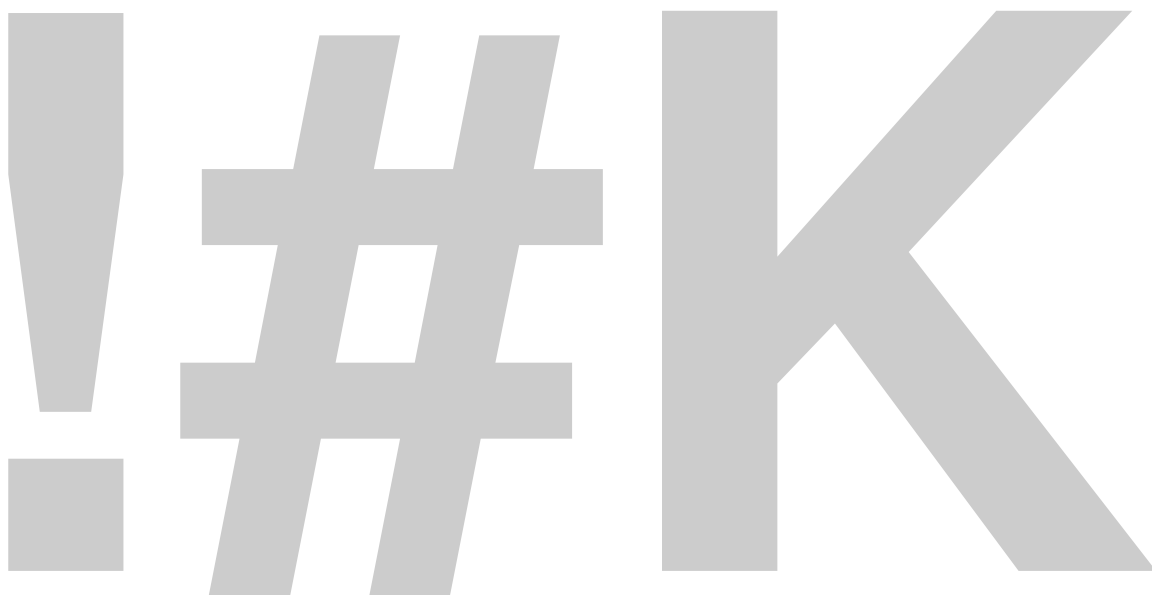
Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



#3



ob

e

Bry

ant

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



114

345

345

345



1:2

5:1



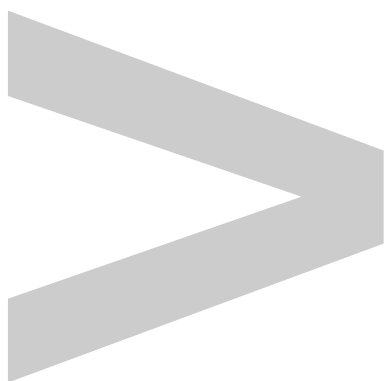
467

0

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



#4

Car

mei

e &

Ma

riñ

as

147

456

446

645

9

0:1

3

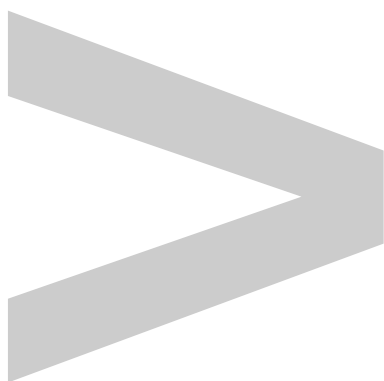
32

0

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



#5

Ive

rsso

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

n

178

456

459

756

12

7:4



89

0

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

EN

nú

me

ro

a

kiic

kea

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

r

es

el

sig

wie

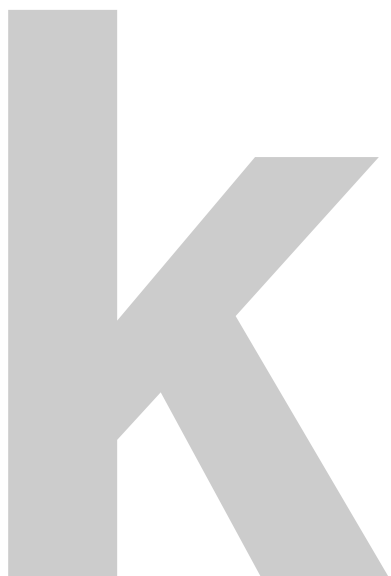
nte

al

nic

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



del

jwag

ad

or

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

y

de

ber

em

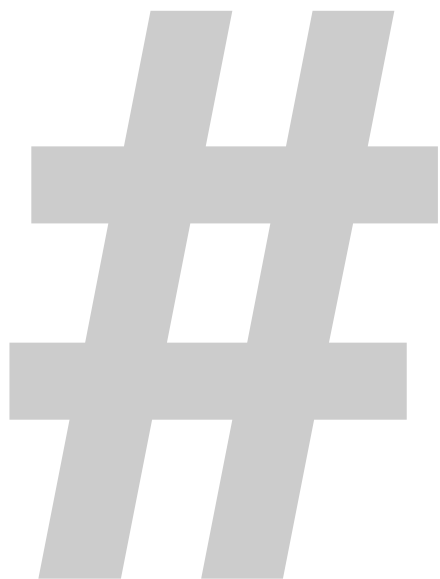
os

po

ner

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



del

ant

e

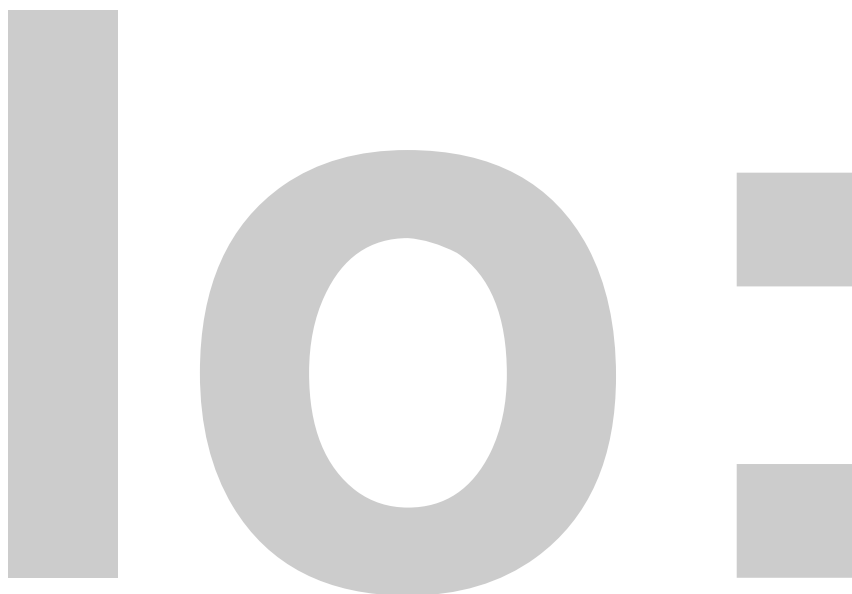
del

¡D,

poor

eje

mp



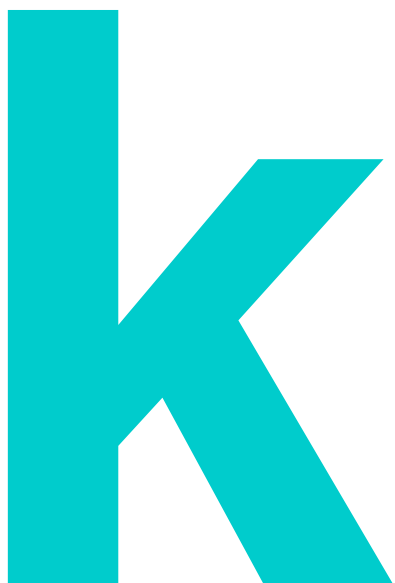
vrc

om

kiC

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



#14



Co

Escrito por Dr. Arroyo

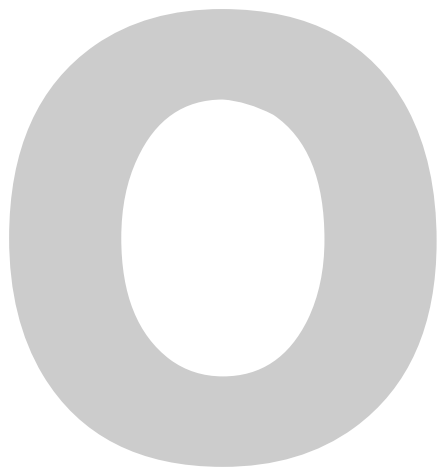
Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

n

est

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



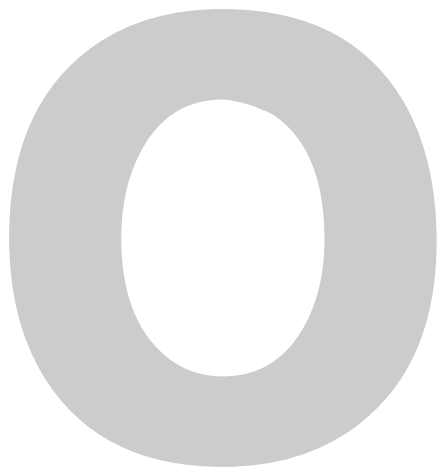
est

á

todo

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



caas

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



ex

plii

ca

do

par

a

po

der

ha

cer

fun

cio

nar

win

ser

ver

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

y

po

der

ad

mi

nis

tratar

lo

sin

pro

bie

ma

S.

cu

aldq

wie

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

r

otr

a

COO

ns

wit

a

no

S

pu

ed

en

ma

nd

ar

win

a

em

aii

a

C

lan



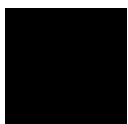
Isx

el

Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14

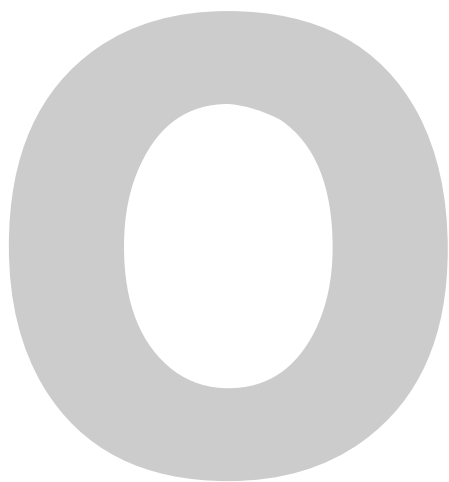


ES

per

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



qu

e

les

ha

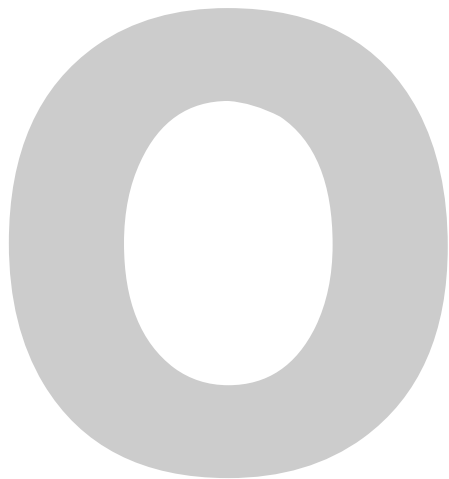
ya

ser

vid

Escrito por Dr. Arroyo

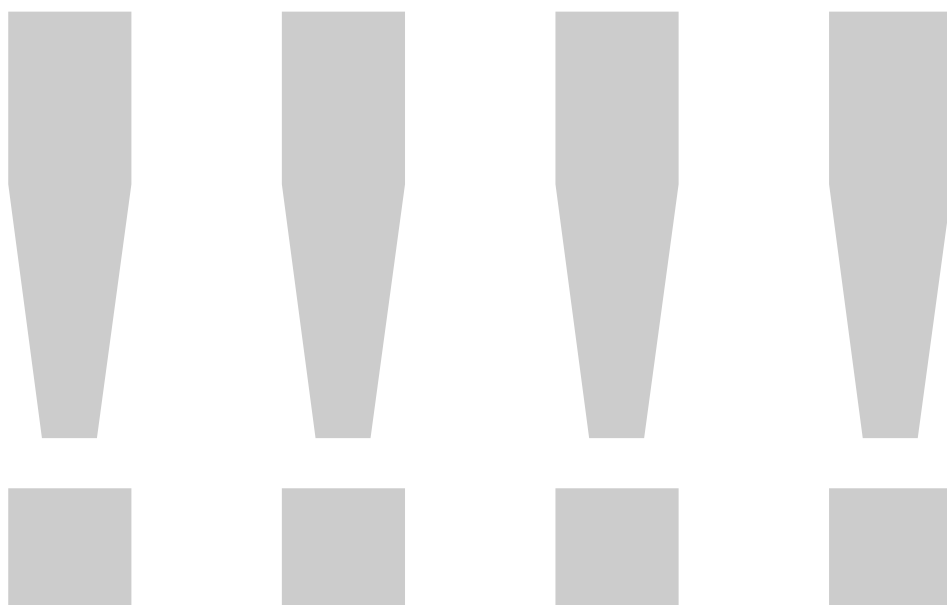
Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34 - Actualizado Lunes, 31 de Julio de 2006 01:14



Art



icw



lo

obt



eni



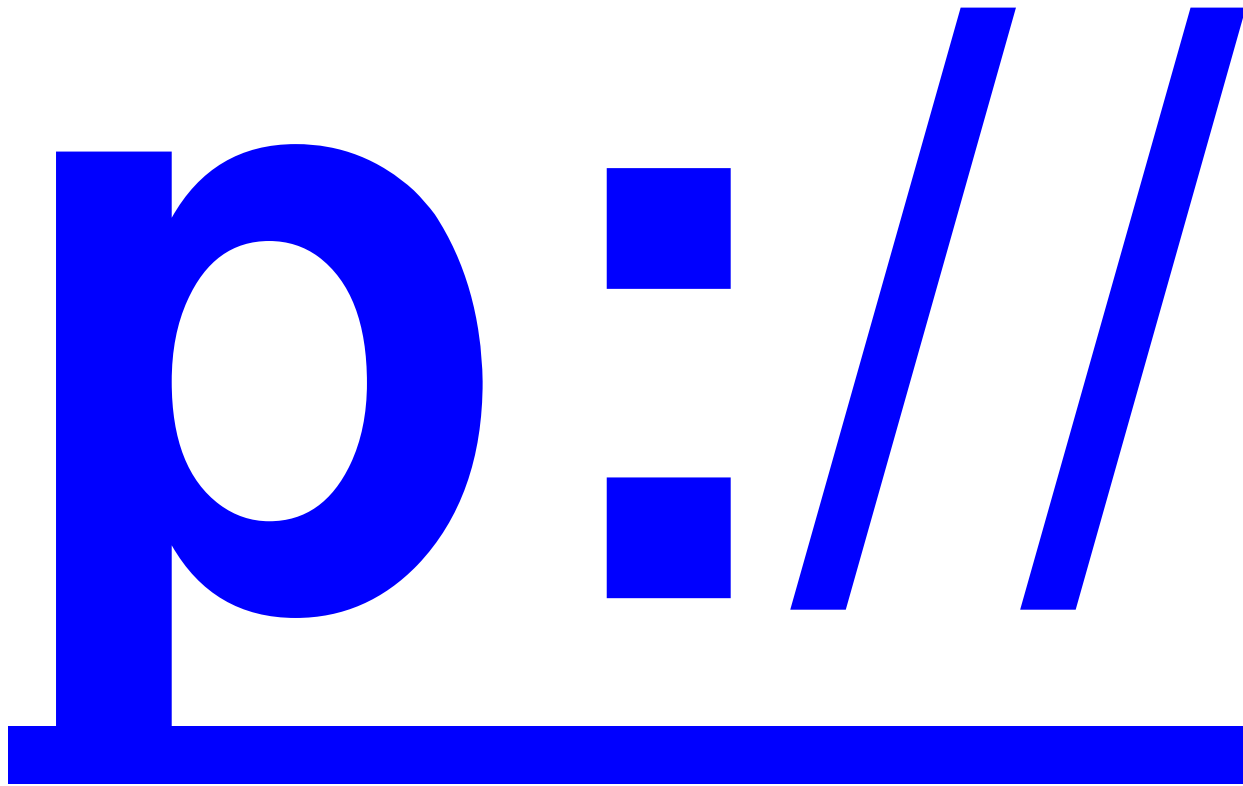
do

o

de:

htt





www

www

W.W.C



S-S



Xe.



CO



m.

ar

