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 prodremos 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 deberia 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 ofreazca 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 orginal 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 [aqui].

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 arhivo en cuestión tiene un tamaño similar al anterior, 100 Mb. Para descargar el archivo pulsa [aqui]. **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:hlserver
". 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_friendlyfire 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 6 ----->

Define el

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

mp_roundtime 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_mapvoteratio 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_forcechasecam 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 configuración ya está

hecho.
Ahora solo nos queda guardar el archivo **server.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

"mapcycle.txt".

Que al igual que

el archivo que hemos editado anteriorme 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 anteriorme nte solo

nos queda una cosa: poner el server a funcionar.

Puesta en funcionamiento.

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, seleccionamos " N

uevo " y a continuac ión

"

Acceso

Directo

"

Nos aparecerá una ventana donde

aparece un cuadro de texto para

poner la ruta del archivo. Pulsamos 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

Pulsamo

s sobre "

Aceptar

"

y acto seguido en "

Siguiente ". Nos

aparecerá una nueva ventana

en la que nos pide que le

demos un nombre a

nuestro acceso directo. Podemo

s poner el que queramos, por

ejemplo " Servidor CS

"

, y

pulsam

os

sobre " Finalizar

"

Bien, ya tenemos creado

el

acceso

directo.

Ahora

solo nos queda poner

unos atributos en la linea de

comandos para dejar casi

totalmente configurado el

server.

En el escritorio, buscam

os el acceso directo que

acabamos de crear y con el

botón derecho del ratón

hacemos click en él. Nos

aparecerá un menú en el

que debere mos selecci

onar "

Propiedades

"

. Se

nos

aparec

erá la ventan a de propied

ades del acceso directo.

En esta ventana veremo

s la linea que hace

referencia al archivo

hlds.exe

. La linea es

la que hemos introducido en

el apartado anterior

(crear el acceso directo)



Los atributos que hemos

de añadir a la linea C:

hlserverhlds.exe

son los

siguientes (deben ir

separa dos por un espaci

o):

-game cstrike

Esto le

indica al servido

r que

queremos

ejecutar 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

+maxplayers 14

Indica la capaci

dad del servidor.

Esto tiene bastan

te

import

ancia

depen
diendo
de la

conexión que posea

mos.

+map de_dust

Establece el mapa

de_dust_como

el primero que

cargará el server

al ser lanzado.

+exec server.cfg

Ejecuta el archiv

o de config uracio

n que hicimos

anterio

rmente

.

+ip

200.61.

159.66

Es la direccion de

IP que saldra el

juego (se coloca

siempre y cuando

o en la PC tenga

2 placas de red,

una

interna

y otra

de

Interne

t, sirve

para especificar

por que IP quiero

que

salga

el

servidor, En el caso

de

tener

una

sola placa de red

no hace falta

coloca r este coman

do)

Con estos coman

dos la linea que

demos

editar

quedar

ia de este modo:

c:hlser verhlds.exe

-game cstrike +maxp

layers 14 +map

de_dust

+exec

server.cfg



Pues ya estás

listo para lanzar

el

server.

Pulsa

sobre el acces

o

direct

o y

espera

. Verás

una

pantalla con unas

lineas,

lo que

pone

en

estas

lineas

es la versión del

Half Life para la

que está funcio

nando el server

(la

4.1.1.0

en

este caso), la

dirección IP por la

cual la gente entrer

á en el server, etc.

RCON (Remote

CONsole)

El rcon es

una contra seña

que

nos

permit

e admin istrar

el servidor de

manera remot

a

(Remo

te

CONsole). Como

es

lógico

solo

los admins

puede n tener

el

rcon

del

servid
or. Si
lo que

hace

mos,

es

alquilar un server

se

nos

enviar

á el

RCON

del

servidor.

Lo más impor

tante

de

todo

es

tener

lo

siguiente:

1) La IP del servid

or

(por

ejemp

Io:

196.3

51.23

4.11)

2) El

puert

o (por ejemplo:

27015

)

3) El

rcon (por ejemp

lo :

sxe)

Ahora debemos

introducir los

siguientes coma

ndos desde la

cons ola de HL:

rcon_address

196.3

51.23

4.111

rcon_
port
27015

rcon_password

sxe

Hay que tener

en

cuent

a que

NO es nece

sario

estar

cone

ctado al servi

dor (jugando)

para

usar

el

rcon.

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

cuenta que

todos los

comandos

que

se

ejecu

ten

con

el

rcon

(a

excepción

de

los

bans)

dejar

an de

tener

efecto en

cuant

o se

camb

ie el

mapa

, en

ese

mom

ento

el

servi

dor

carga rá de

nuev

o el

server.cfg

con

la

confi

gurac

ión

origi

nal.

Lo único

que no se

podr

á

varia

r con

el

rcon

es el

núme

ro

máxi

mo

de

jugadores

que

podr

án
entra

r en

el

server

(para eso

hay

que

tener aces

o a

los

archivos

de

confi

gura ción

del

propi

o

servi

dor).

Com

ando

s de

RCO

N:

La lista

de

com

ando

s es

bast

ante

exte

nsa,

por

lo

que

si

quier

es

cono

cer

todo

s

pued

es

dirigi

rte a

la

sigui

ente

Web:

http://ser

ver.count


er-st
rike.


net/c
omm

ands

.html

A

conti

nuac

ión

se

expli

can

los

com

ando

s

más

utiliz

ados

para

admi

nistr

ar un

serv

er:



rcon

say

Hola

Escribe

&qu

ot;H

ola&

quot

servi

dor.



rcon

sv_p

ass

word

sxe

Pon e la

cont

rase

ña

&qu

ot;sx

e&q

uot;

en el

servi

dor.

Esta es la

cont

rase

ña

que

debe rán

poseer

los

juga

dore

s

para

pode

r

acce

der

al

servi

dor.



rcon

sv_pass




non
e



rcon

sv_pass



&qu

ot;&

quot

;

Cual

quie

los

dos

com
and

os

elimi

na la

cont

rase
ña

del
serv

vido

r

público)



rcon

mp_
time

limit

25

Fija

el

tiempo

del

map

a en

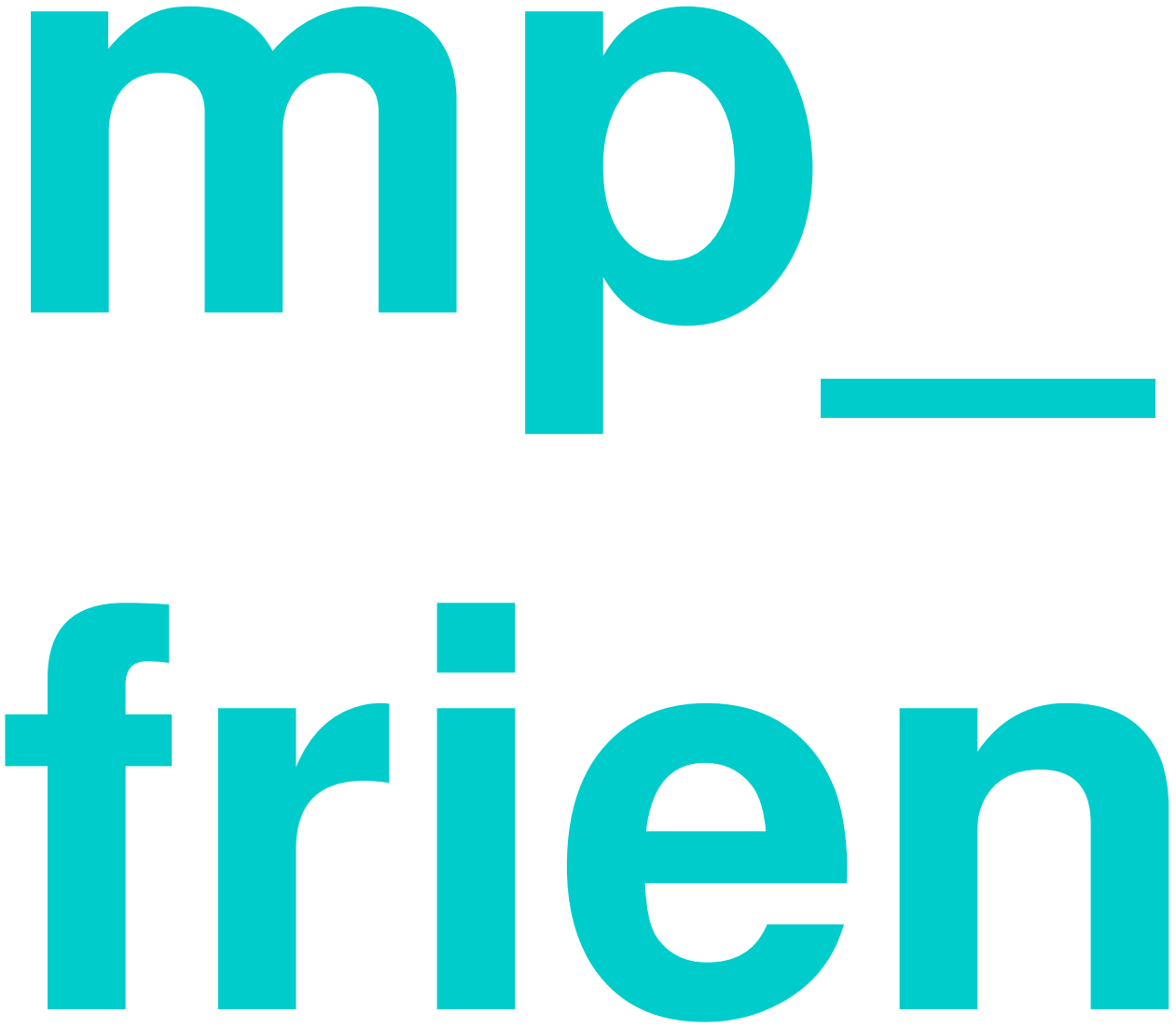
25

min

utos



rcon


mp_
frien


dlyfi
re 1

Acti
va el

fueg

o

ami
go

acti
va)



rcon

mp_

forc


ech
asec



Acti
va el

forc
ech

asec
am

pue

des

seg
uir a

tus

com

pañ
eros

cua

ndo

esta

s

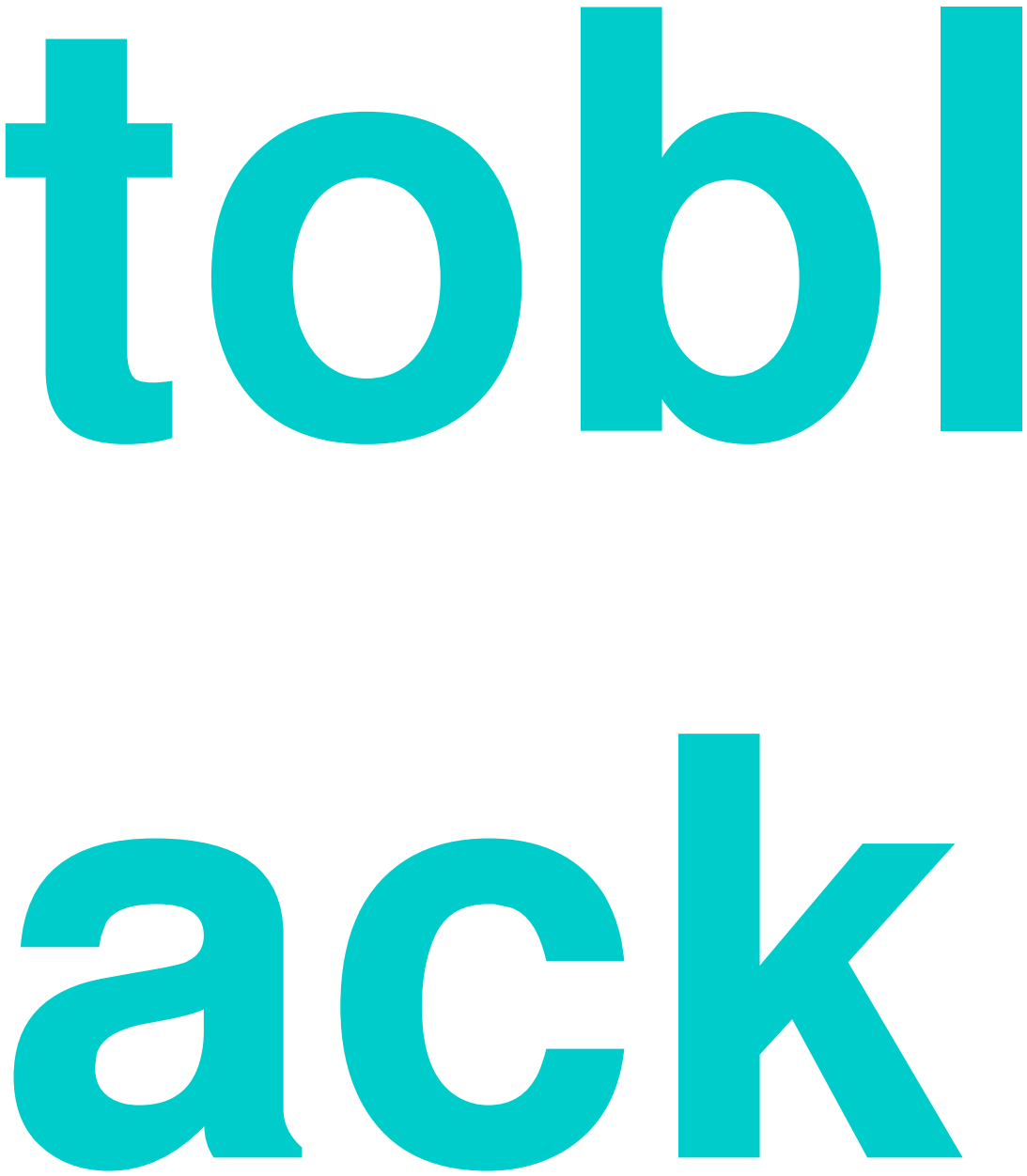
mue

rto)



rcon

mp_fade


tobl
ack

1

Acti

va

el

fade
tobl

pantalla

se

vuel

ve

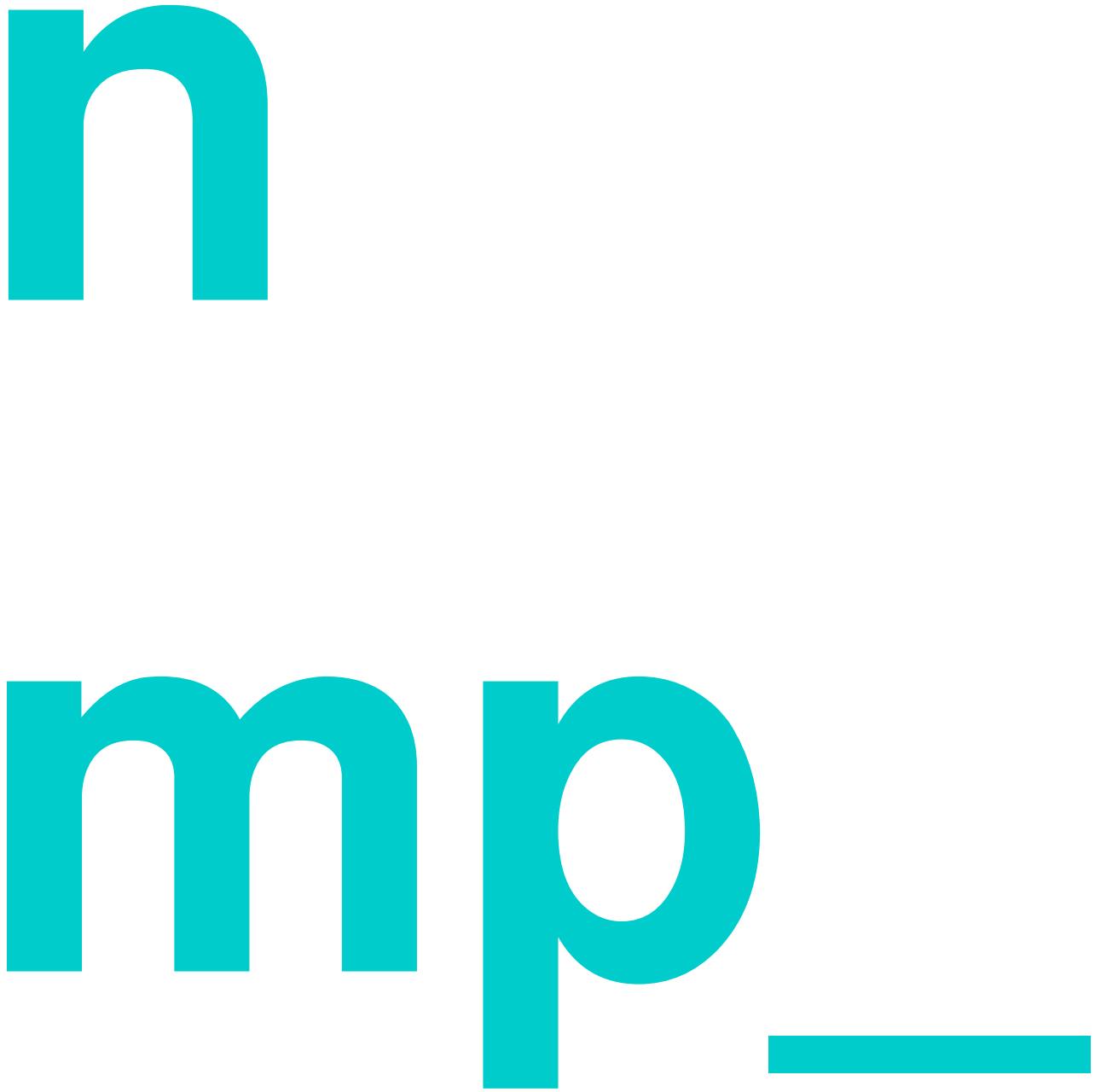
negr

des
acti

va)







auto

tea

mba

lanc



auto
-tea

mba
lanc

e.



rco



esta

rtro

und

10

Hac e un

rest
art a

los

10

seg

und

os

(po

ne

los

mar
cad

ores

a o)



rco

n

cha


ngel
evel



no

Ca

map

a a

no.



rco







mili
tia y

des
con

todos

los

jug

ado

res.

Est

o es

mu

y

util

en

alg

una

sio

nes,

ya

que

es

los

server

en

un

erro
r

que

no

deja

unir

a

los

jugado

res

a

nin
gún

equ

ipo,

haci
end

o

un

arre

gla

el

pro

ble

ma.


Exp
ulsa

r a

Jug

ado

res:


>rc
on

kick

pla

yer

De

uls

ará

ado

r

con

el

nic
k

pla

yer,

el

pro

ble

ma

es

que

de
gen

te
usa

no
mbr

es
mu

y

larg

con

car

s

esp

ecia

les,

por
tant

o

es

mejor

usa

r el

sig
uie

nte

sist


>lis
tpla

yer

s

Con

est

mando

el

ser

vid

or

te

res

pon
der

una

list

a

del

tipo

>

102

Sha
quil

145°M

Korean

114

!#K

obe
Bry

ant
#!

>

147

Car
mel

>

178

Iver
son

mer

o

del

ant

nic
k

es

la

jugado

rem

os

exp
uls

ar a

Car

Mar
iña

dre
mo








k
#14

7

Si

no

pon

em

os

# #

del

del

ID

no
fun

cio

nar

Si
est

as

ad

min
istr

ser
vid

or

sin

jug

and

o

en

él, par

ban
ear

usa

el

ndo


>rc




stat



el

ser

vid

or

ndr

una

list

de

est

nid

fra

tim

pin

p

aq

102

434

345

345

12:

14

167

#2

hia

Kor

ean

145

345

375

34

21

34:

07

56

#3

!#K

ob

Bry

ant

114

345

345

345

1:2

5:1

467

#4

Car

Ma

147

456

446

645

9

0:1

32

#5

rso

178

456

459

756

12

7:4

5

89

0

ro

kea

es

el

nte

nic

del

jug

ad

or

y

ber

OS

po

ner

del

ant

del

ID,

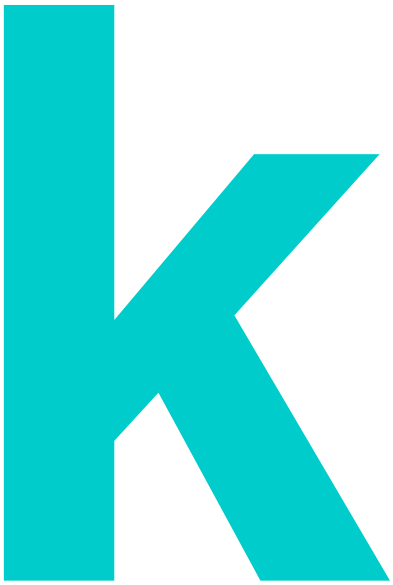
por

eje


>rc







#14



Co

est

est

tod

cas

ca

do

par

po

der

ha

cer

fun

nar

un

ser

ver

y

po

der

ad

nis

trar

sin

pro

ble

S.

otr

CO

pu

en

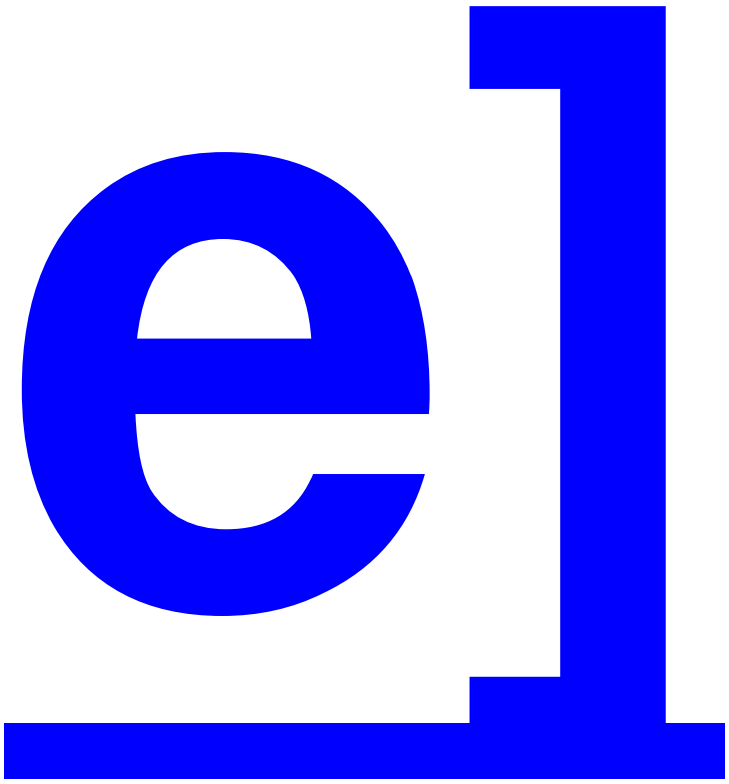
nd

un




lan


SX





ES

per

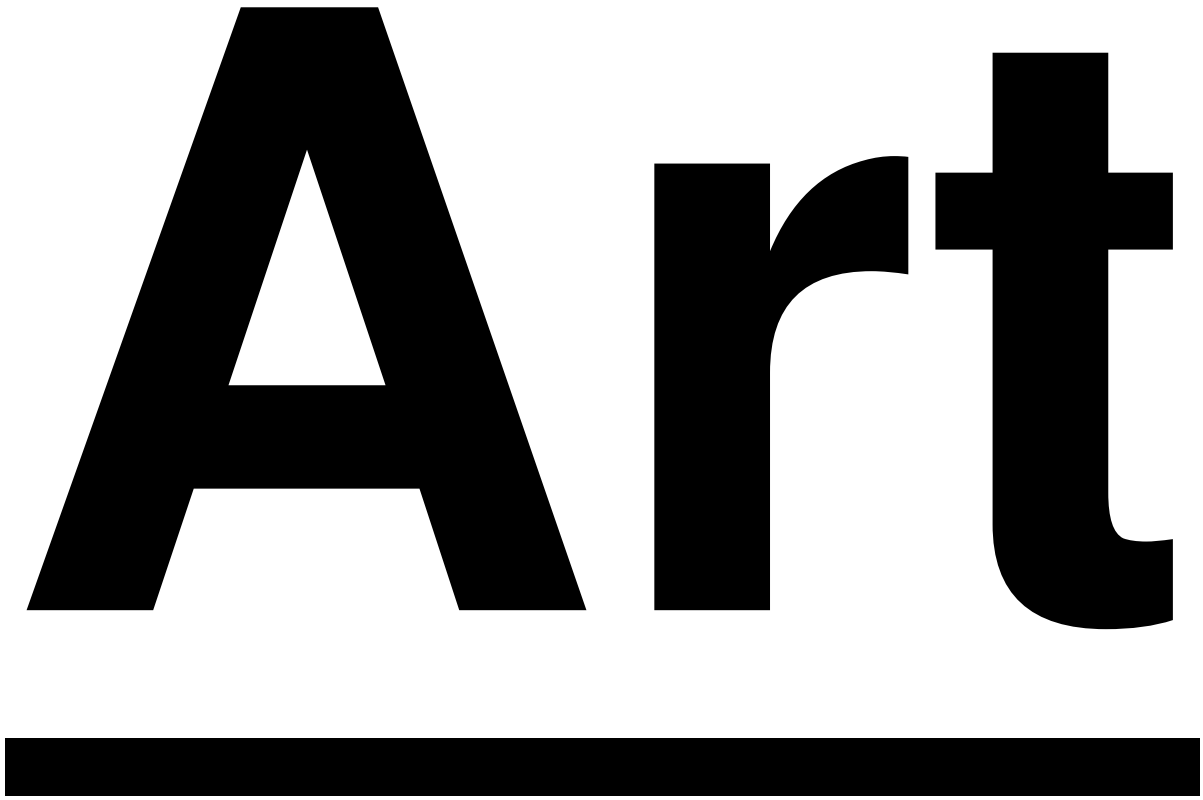
qu

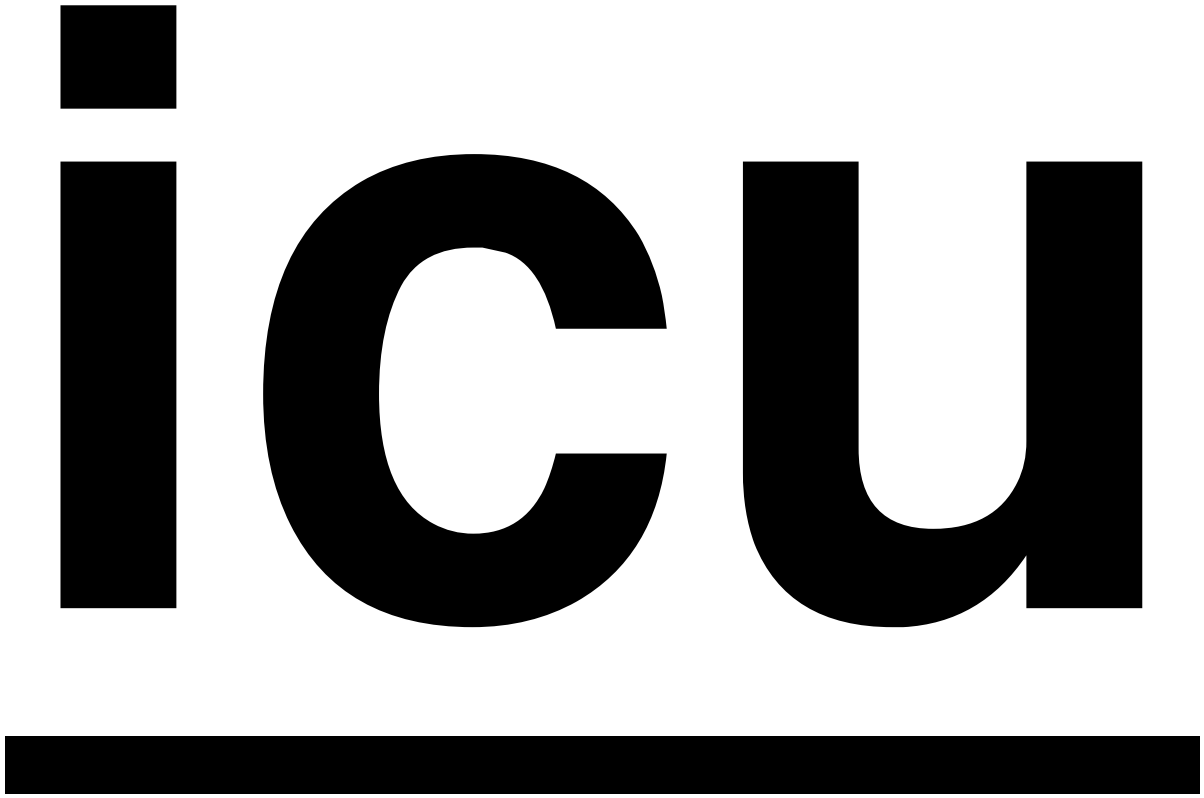
ha

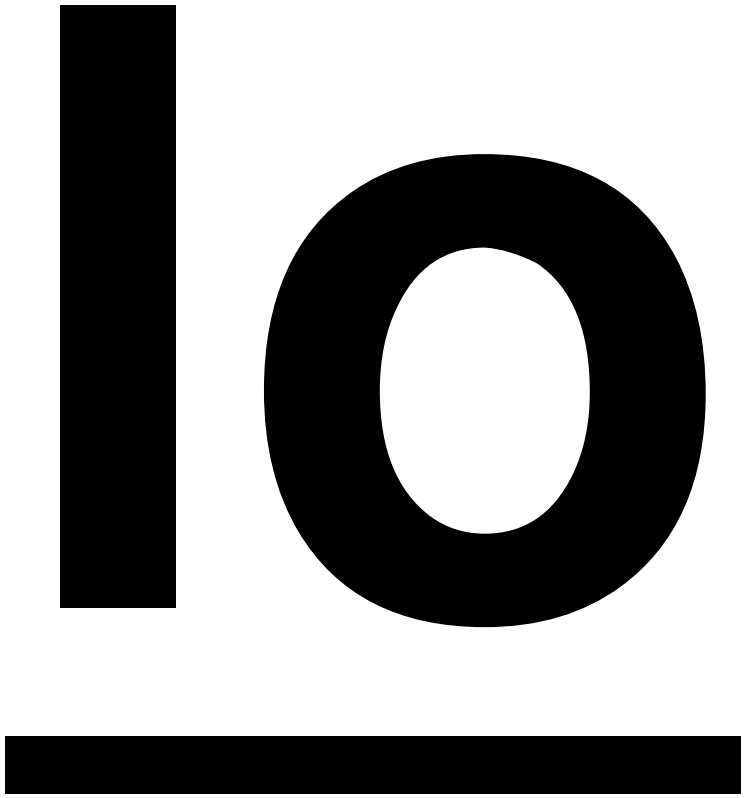
ya

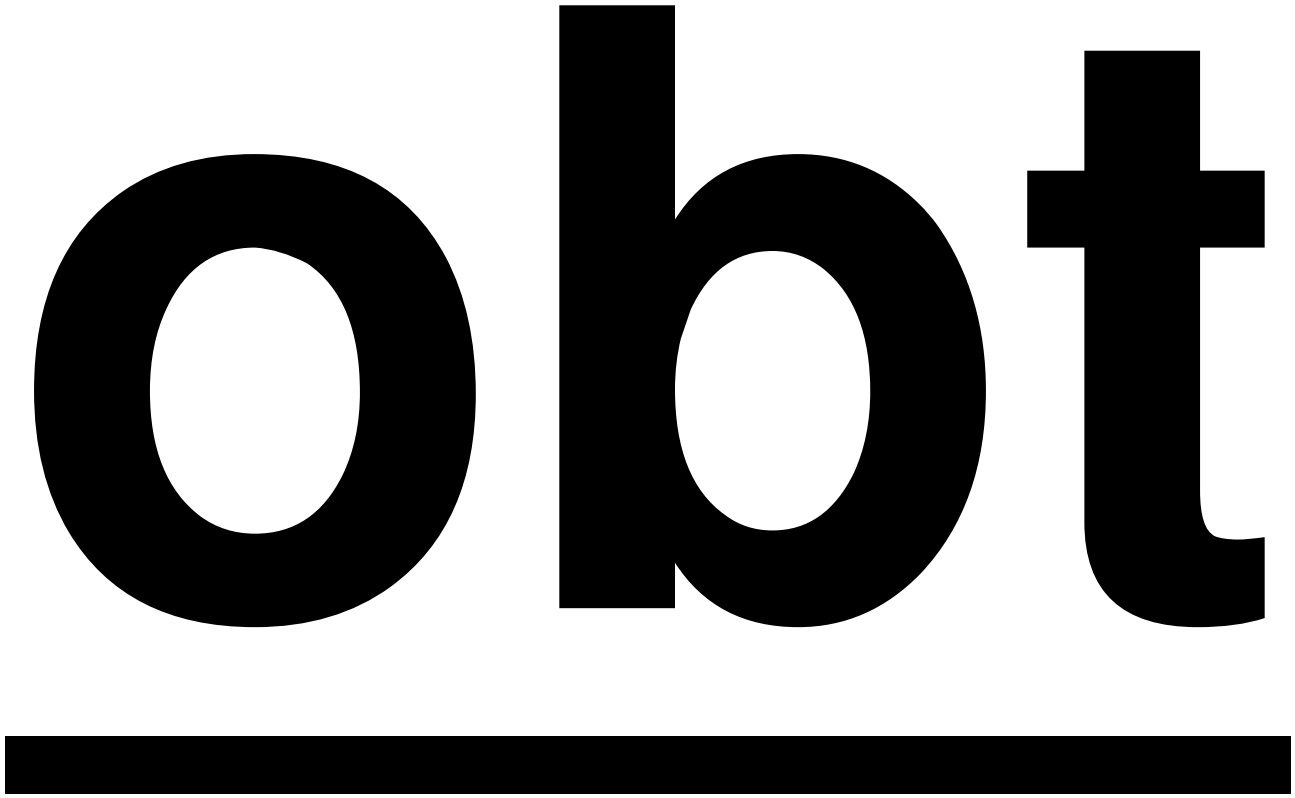
ser

vid


Art


icu



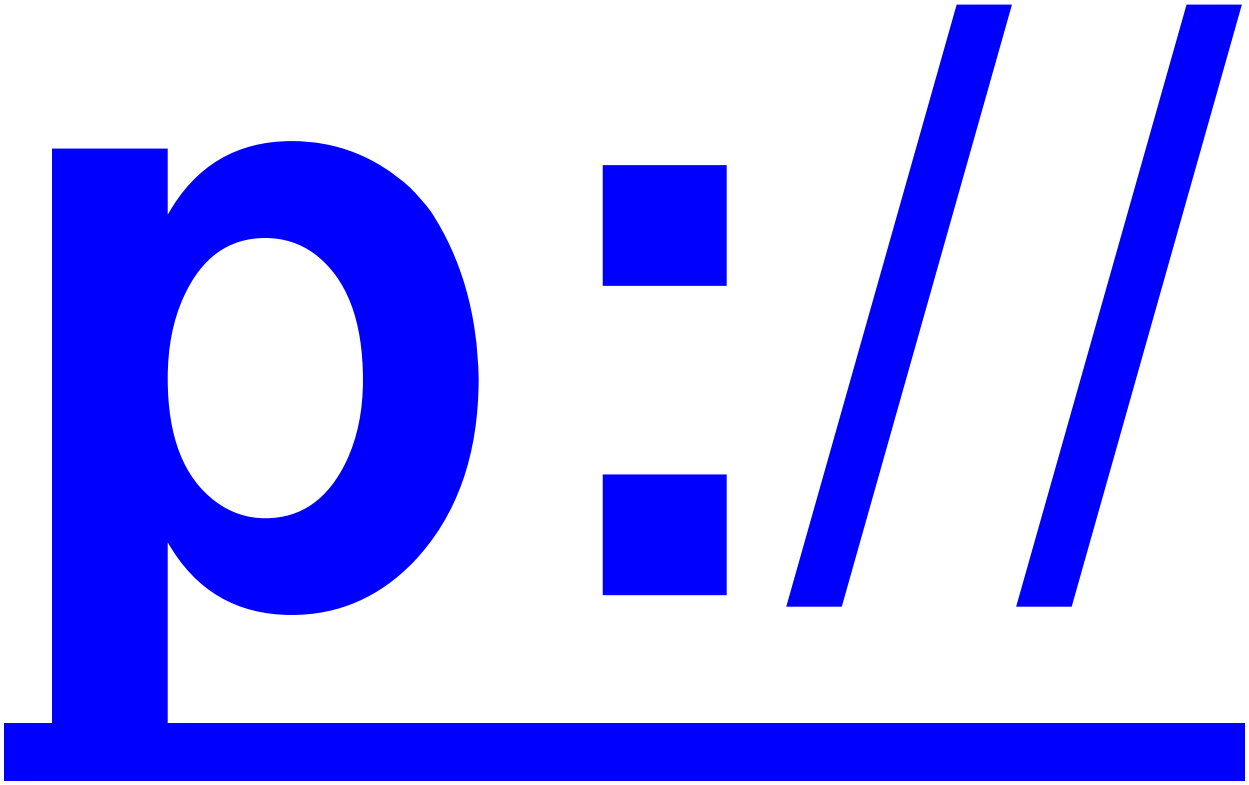

obt














W.C





