

La LAN de la UNQ

Fabian Frangella

Santiago Abregu

Franco Garcino Ruiz

Labo 2024c1 | UNQ





Objetivo:

- >> Levantar un servidor local de Counter Strike 1.6
- >> Permitir la personalización del mismo
- >> Jugar con otras personas de la misma red



Instalación:

Para levantar el servidor nos apoyaremos del **CLI SteamCMD**, el cual tiene como dependencia la librería **lib32gcc**, sin embargo, dicha librería esta deprecada, por lo que se usara su re-version **lib32gcc-s1**

```
sudo apt update  
sudo apt install lib32gcc-s1 steamcmd
```



Instalación:

Una vez instalados tanto SteamCMD como su dependencia, prepararemos la instalación creando un directorio donde trabajar, y extrayendo SteamCMD

```
mkdir <example_dir>
sudo chmod 777 <example_dir>
cd <example_dir>
wget
  https://steamcdna.akamaihd.net/client/
  installer/steamcmd_linux.tar.gz
tar -xvzf steamcmd_linux.tar.gz
```



Instalación:

Una vez extraído, deberíamos encontrar en el directorio `<example_dir>` un archivo `./steamcmd.sh`, el cual ejecutaremos

```
./steamcmd.sh
```



Instalación:

Iniciado el CLI SteamCMD, lo que haremos sera:

1. Definir un directorio para la instalación del juego
2. Loguearnos en SteamCMD

<server_dir> puede ser un directorio distinto a <example_dir> (creado anteriormente). Tmb puede estar dentro de <example_dir>

```
force_install_dir <server_dir>  
login anonymous
```



Instalación:

Una vez logueados, deberemos “actualizar” (instalar) el servidor dedicado del juego Half-Life (*sobre el cual funciona el Counter-Strike 1.6*), y luego, desloguearnos

90 es el ID del Servidor Dedicado de Half-Life

⚠ Es recomendable ejecutar el comando 2 o 3 veces

```
app_update 90 validate  
quit
```



Personalizar el servidor:

Para personalizar el servidor, deberemos entrar en el archivo de configuración del mismo, el cual se encuentra dentro de la carpeta `cstrike` dentro de `<server_dir>`

```
cd <server_dir>/cstrike  
nano server.cfg
```



Personalizar el servidor:

En el archivo, podemos agregar propiedades al servidor y/o modificar existentes, y luego guardamos el archivo.

Un pequeño ejemplo:

```
...
```

```
# cambiamos el nombre del servidor
```

```
hostname "La LAN de la UNQ"
```

```
...
```



Configuración del firewall:

Antes de iniciar el servidor, deberemos habilitar el puerto para que todos se conecten, por lo que deberemos ejecutar los comandos para abrir el puerto 27015

```
sudo ufw allow 27015/tcp  
sudo ufw allow 27015/udp
```



● Levantar el servidor:

Tras editar nuestro servidor, volveremos a `<server_dir>` y ejecutaremos el archivo `hlds_run.sh`, pasandole los parametros necesarios para iniciar la partida, indicando el juego y mapa

*En este caso, se inicia el servidor con el mapa de **Dust 2** y un limite de 10 jugadores*

```
cd <server_dir>  
./hlds_run -game cstrike +map de_dust2 +maxplayers 10
```



● Levantar el servidor:

Tras ejecutar el archivo, veremos que este se levanta y recibiremos un log del VAC (Valve Anti-Cheat), indicando que el servidor se levanto correctamente del estilo:

```
STEAM Auth Server
```

```
... otras cosas ...
```

```
Connection to Steam servers successful
```

```
VAC secure mode is activated
```



❓ Conectandonos al servidor:

Para conectarnos al servidor, tenemos 2 maneras:

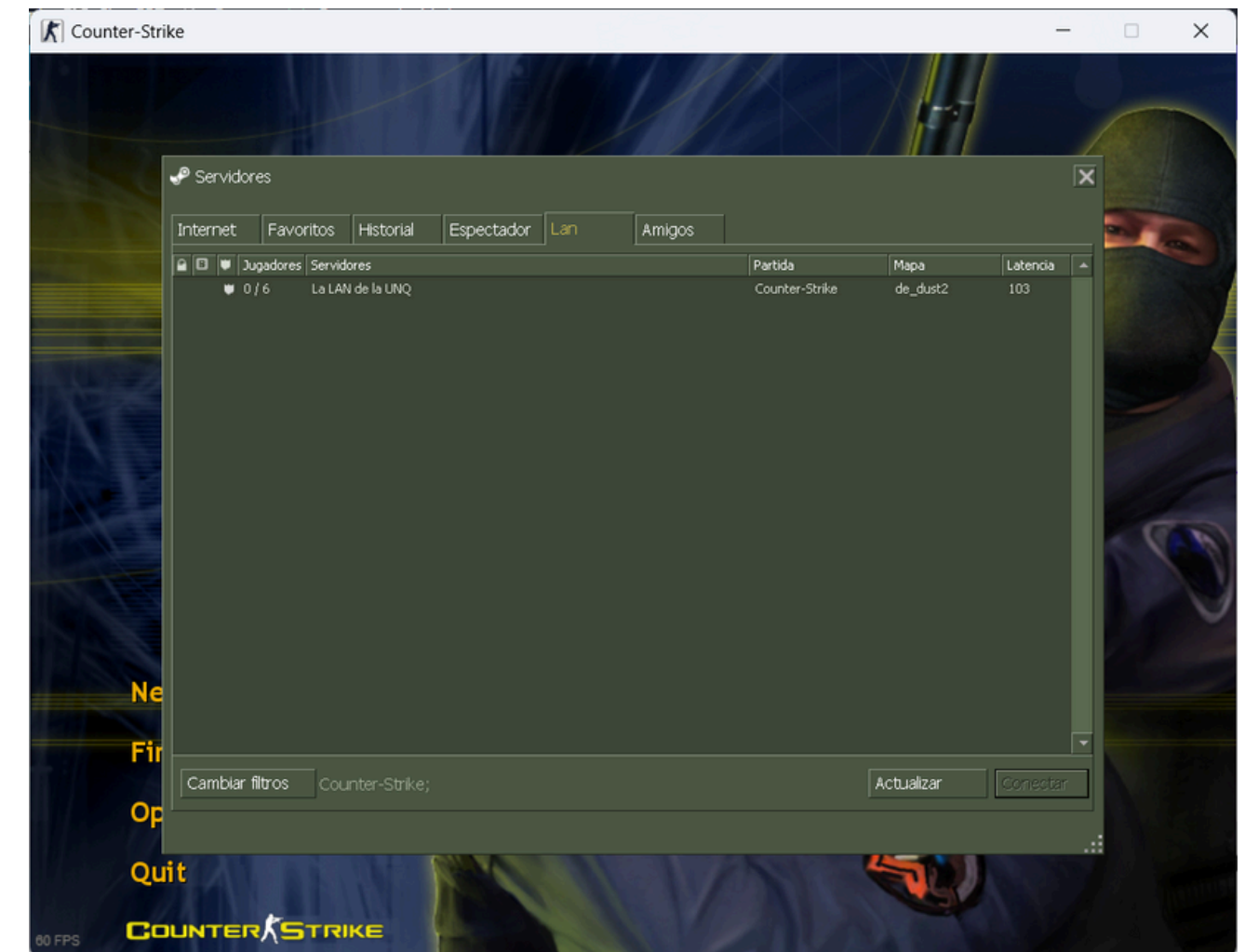
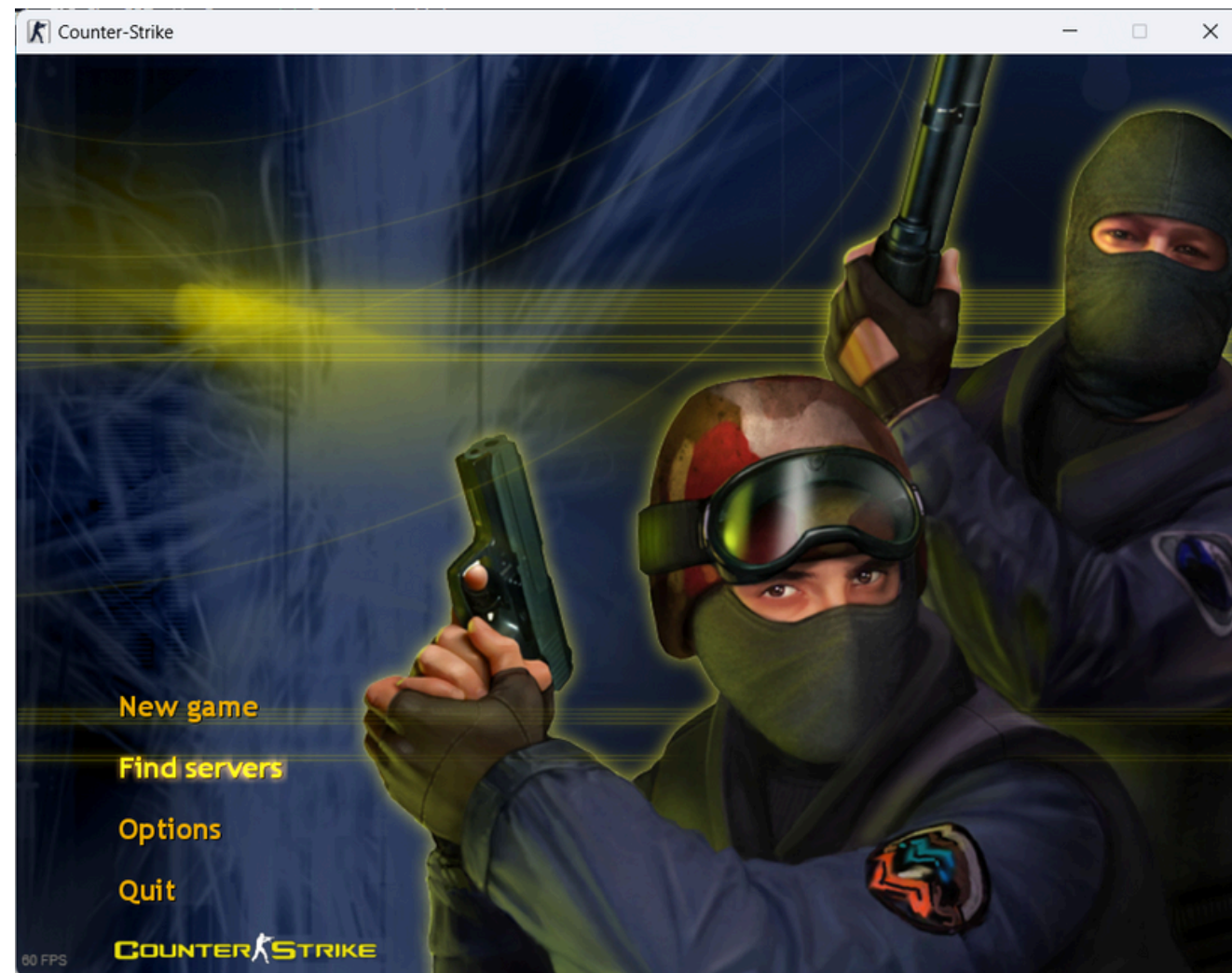
- >> Mediante la interfaz del juego
- >> Mediante la consola del juego

Para ambos casos deberemos estar en **la misma red**, pues el servidor se encuentra levantado para nuestra LAN



❓ Conectandonos: Interfaz

Para conectarnos mediante la interfaz, deberemos clicar en la opción Find Servers, y ahí buscar el servidor que levantamos



❓ Conectandonos: Consola

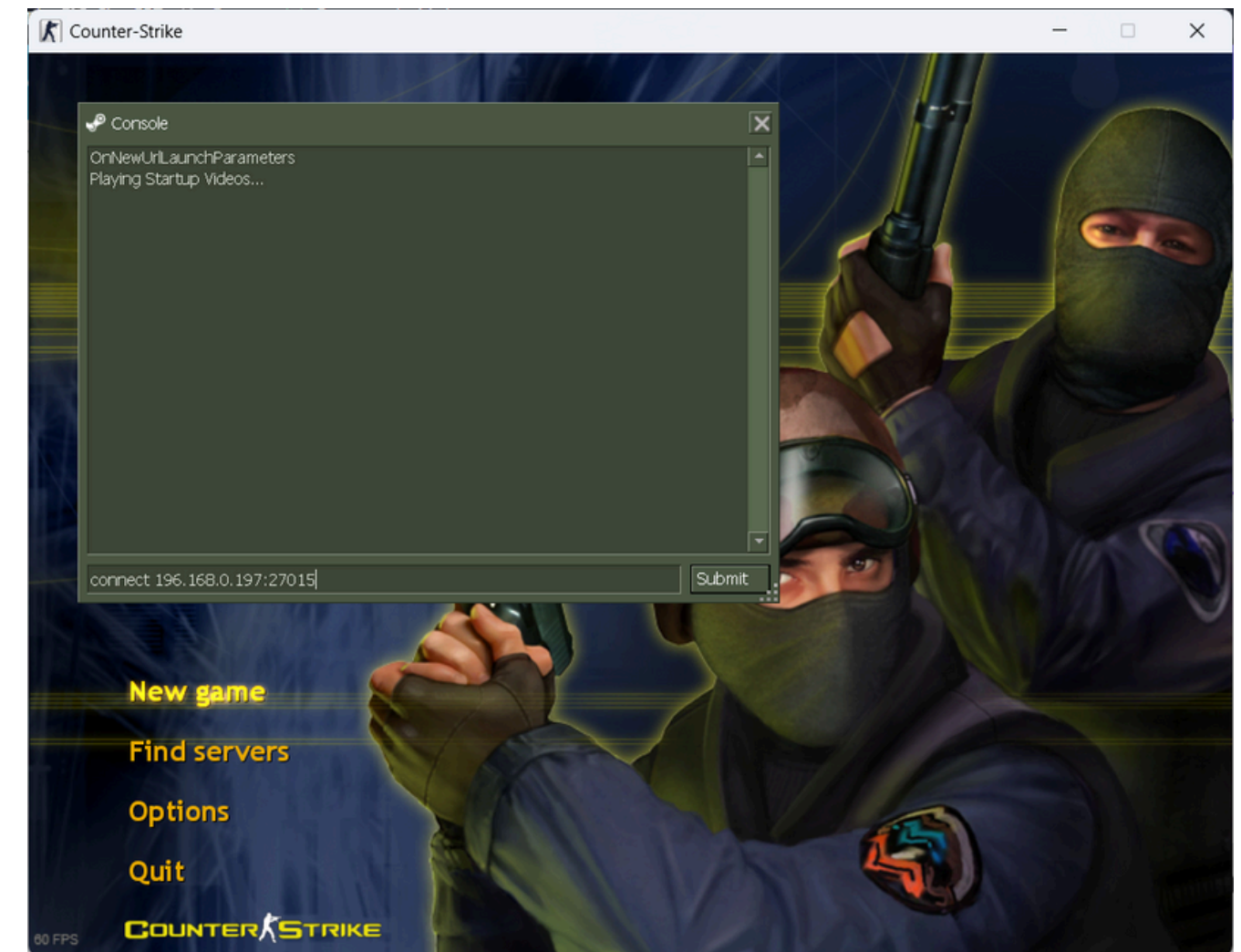
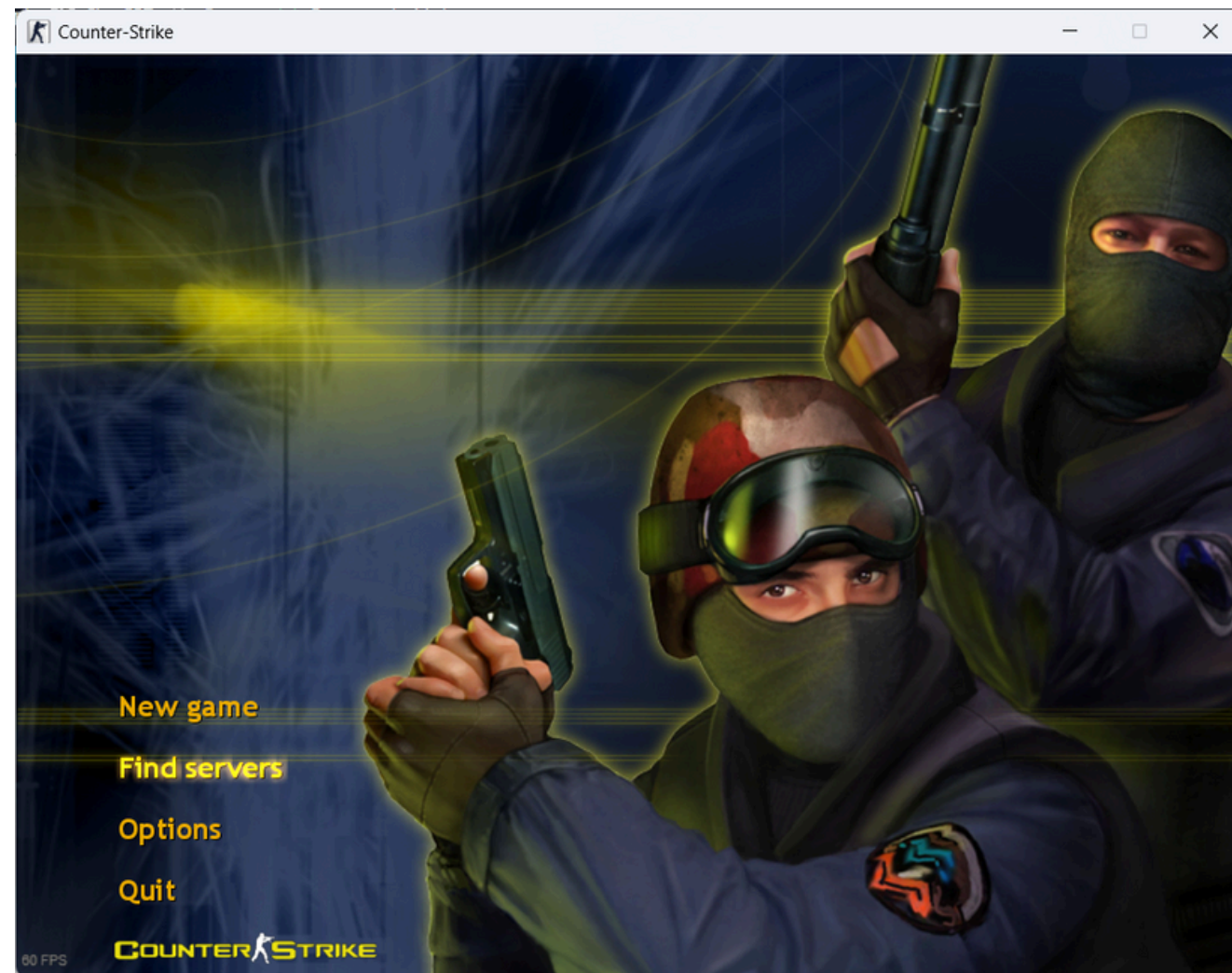
Para conectarnos mediante la consola, primero deberemos ejecutar el comando `ip addr` desde la PC donde levantamos el servidor, y buscar la IP asignada dentro de la red

```
ip addr  
# IP: 196.168.0.197
```



❓ Conectandonos: Interfaz

Y luego, usar el comando **connect** del juego, con la IP obtenida, y el puerto 27015



Problemas encontrados

>> La libreria (original) necesaria esta deprecada, sin embargo la re-version de la misma funciona

>> La IP encontrada en el log al levantar el servidor muestra una IP a la cual no pudimos unirnos hasta que buscamos la IP de la red manualmente





A JUGAR!



COUNTER STRIKE