

Como hostear en la DZ

Lo primero que se debe hacer es abrir los puertos del router:

- a) Averiguar el modelo del router



Buscar en internet ese modelo cual es su user y su pass. Por lo general pongo los 4 posibles:

user: admin user:admin user:1234 user:1234

pass: admin pass: 1234 pass:1234 pass:1234

c) Una vez dentro dependiendo del modelo del router tendreis que buscar un apartado llamado NAT. En ese apartado es donde se abren los puertos. Lo que debereis hacer es poner en todas las celdas de una misma fila el puerto 21000 y dependiendo del router os dejara poner tcp o udp. El que no os deje eso significa que abre los dos tipos y el que os deje rellenais una fila con el puerto 21000 y el protocolo tcp y otra fila con el mismo puerto y el protocolo udp: ¡ ojo no elijais nunca el protocolo que pone tcp/udp a la vez ¡. Luego deveis poner una ip, la cual es vuestra ip local del ordenata que suele ser por lo general del orden 192.168.x.y donde x suele ser 1 o 2 e y va del rango 2-255. Yo aconsejo que el que hostee normalmente ponga esta ip local de forma manual y no que te la asigne el DHCP del router ya que si tienes redirigidos los puertos, por ejemplo a la ip 192.168.1.33 es posible que mas adelante el DHCP si lo tienes automatico puede que te asigne otra diferente a la 33 por ejemplo la 192.168.1.34 y esa ip no tiene ningun puerto redirigido. Esta ip se configura en windows y no en el router.

d) Despues debereis reiniciar el router pero no desde el boton de atras si no desde el menu que hay en la web. Buscad algo que ponga management y luego save/reboot o algo parecido, repito que depende del modelo del router.

e) Lo siguiente es el puñetero firewall del windows pues bien encuentre una solucion genial: ¡¡¡a tomar por culo el firewall¡¡¡ Cuando hosteeis recomiendo desactivarlo totalmente, incluido los antivirus y vereis como ya no tendreis problemas: es buena solucion ¿eh?. Mas que nada porque incluso añadiendo las puñeteras excepciones sobre todo la del acceso de puertos, ese puerto puede trabajar bajo otro y si ese otro esta bloqueado no hay nada que hacer asi que fuera el firewall que no cuesta ni un minuto y despues lo volveis activar cuando acabe el hosteo y ya esta: ni que os fueran a piratear el pc vuestro que os creéis. Si alguien se lo propone por mucho firewall que tengas seguro que te intentara joder puesto que se dedica a eso el tio ese asi que no pasa anda que por una horita lo quiteis y asi os ahorrareis muchos problemas del tipo " yo no puedo entrar en el host" " pues yo si he entrado" "me ha kickeado ¿porque tio?" etc etc etc etc...

f) Y si despues de esto no podeis **hostear**, probar a editar el conf.ini del il2 y en el apartado [NET] buscad la linea de ip y poner hay vuestra ip local, la que usasteis para redirigir los puertos.

g) Y si asi todavia no podeis probar abrir otro puerto que este en el rango del 21000-21250 que son con los que trabaja el hyperlobby. A antiguo le funciono el 21200 y el 21000 no le rulo. Eso seria debido a que su router no permite la apertura del puerto 21000 (he aqui el gran problema de los puertos) aunque luego aparezca como abierto y recordad que cuando abrais otro puerto a la hora del host elegir en server port del hyperlobby, y en el conf.ini del il2 en donde pone serverport y localport y si aparece el 21000 en otro sitio lo borrais que solo aparezca en esas dos lineas.

2º) Editar el archivo conf.ini con añadiendo las siguientes líneas marcadas en rojo:



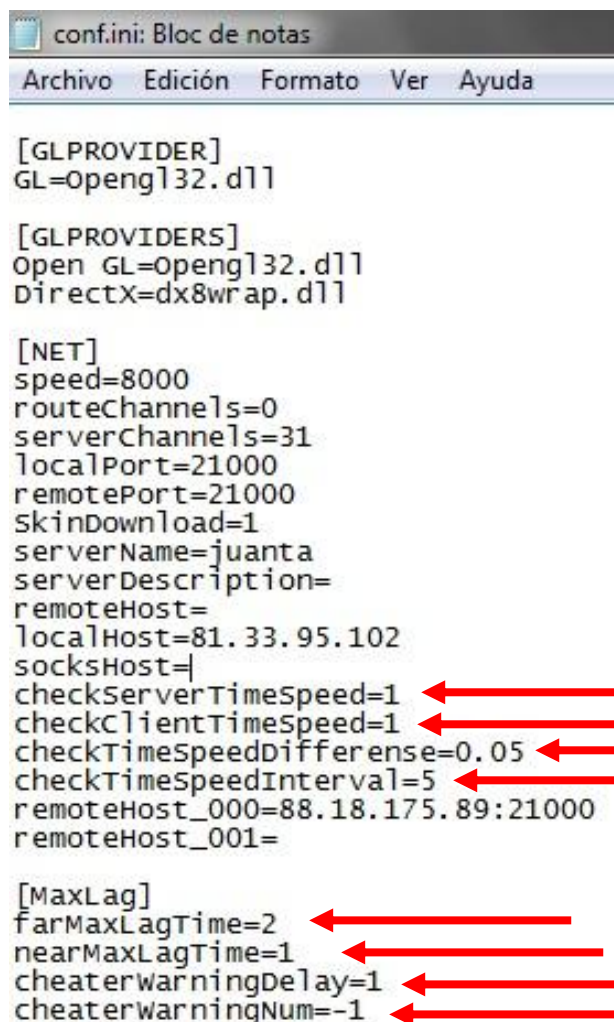
```
conf.ini: Bloc de notas
Archivo  Edición  Formato  Ver  Ayuda
localhost=81.33.95.102
socksHost=
checkServerTimespeed=1
checkClientTimespeed=1
checkTimespeedDifference=0.05
checkTimespeedInterval=5
remoteHost_000=88.18.175.89:21000
remoteHost_001=

[MaxLag]
farMaxLagTime=2
nearMaxLagTime=1
cheaterwarningDelay=1
cheaterwarningNum=-1

[chat]
region=(dx=0.70691675,dy=0.071875,x=0.0,y=0.0)
adr2=Server
msg3=<squad
adr1=MY_ARMY
msg0=<mentetimeleft
adr0=ALL
msg2=<obj<blue
adr3=Muaa
msg9=DJA\u0020VUUUUUUUUU
msg1=<6nextmap
msg4=\u0020\u0020somos\u00204
msg5=conex\u0020a\u002056k

[game]
Arcade=0
HighGore=1
mapPadX=0.66484374
mapPadY=0.011458334
viewSet=40
Intro=0
NoSubTitles=0
NoChatter=0
NoHudLog=0
NoLensFlare=0
iconTypes=3
eventlog=coop.txt
eventlogkeep=0
3dgunners=1
subTitlesLines=3
ClearCache=1
TypeClouds=0
```

Con **eventlogkeep=0** lo que hacemos es indicarle al juego que cada coop.txt sobrescriba al anterior, por lo que si por algún motivo quieres conservar un coop.txt deberás hacerle una copia de seguridad antes de volar la siguiente misión.



```
conf.ini: Bloc de notas
Archivo  Edición  Formato  Ver  Ayuda

[GLPROVIDER]
GL=Opengl32.dll

[GLPROVIDERS]
Open GL=Opengl32.dll
DirectX=dx8wrap.dll

[NET]
speed=8000
routeChannels=0
serverChannels=31
localPort=21000
remotePort=21000
skinDownload=1
serverName=juanta
serverDescription=
remoteHost=
localhost=81.33.95.102
socksHost=
checkServerTimespeed=1
checkClientTimespeed=1
checkTimespeedDifference=0.05
checkTimespeedInterval=5
remoteHost_000=88.18.175.89:21000
remoteHost_001=

[MaxLag]
farMaxLagTime=2
nearMaxLagTime=1
cheaterWarningDelay=1
cheaterWarningNum=-1
```

La conexión a hostear depende de la velocidad de subida y de la gente unida al servidor

Se recomienda una conexión de 56.6 kbps y que todos los que se conecten también pongan ese tipo de conexión. Esto se pondrá en cuanto se lance la misión en la opción de Network.

3º) Para crear la misión y el request hacemos lo siguiente:

Entramos en la pagina de la DZ <http://dangerzone.escuadronbo2.com/home.php>

Clickeamos en generar misión



Danger Zone

Todo lo que hay leer sobre Danger Zone | Para ver el estado de la campaña actual | Allístate en la campaña o planifica misiones | Únete al Teamspeak y charla con nosotros

Gestión Piloto | Gestión Escuadrón | Generar Misión | Reportar Misión

Danger Zone es una campaña online para el simulador IL2 1946 versión 4.09m situada en el frente ruso en el año 1942

En Danger Zone los pilotos se dividen en dos bandos que luchan por la victoria. La campaña consta de varios mapas consecutivos que cambian cuando uno de los dos bandos en competición alcanza las condiciones de victoria. BADC, el software que gestiona la campaña mantiene estadísticas de pilotos y escuadrones, y tiene un motor online que permite planificar, generar y descargar las misiones justo antes de volarlas.

Puntuación de la Campaña

82809 67414

Para mas información, consulta el **Manual**, accede a nuestro **Foro General** o si ya eres parte de un bando accede directamente al **Foro Aleman** o al **Foro Aliado**.

Next Mission of Day (MoD): 8 / 30 9 h 5 m
Weather: Good - Clouds at 1200 meters.

Kursk

Para volarla, basta con que te conectes en el **HyperLobby** en alguna de las partidas que se lanzan diariamente en **Teamplay Room**, pero te rogamos encarecidamente que te leas antes el manual. Si te gusta la experiencia, puedes solicitar el alta de piloto en esta misma web o de tu escuadrón en el foro.

Actualmente se montan partidas tarde y noche diariamente, que es cuando más pilotos españoles están conectados, pero también se vuela en otros horarios y en el foro se pueden convocar u organizar partidas con antelación.

Hacemos click en cualquier host

Missions in Creation Stage

BW1	Unused (BW # 1 1)	Ex: 00m 00s
	Host BW #1 1	

BW2	Unused (BW # 1 2)	Ex: 00m 00s
	Host BW #1 2	

BW3	Unused (BW # 1 3)	Ex: 00m 00s
	Host BW #1 3	

BW4	Unused (BW # 2 1)	Ex: 00m 00s
	Host BW #2 1	

BW5	Unused (BW # 2 2)	Ex: 00m 00s
	Host BW #2 2	

BW6	Unused (BW # 2 3)	Ex: 00m 00s
	Host BW #2 3	

Generator Status: Up Parser Status: Up

Despues elegimos el numero de cazas que habrá por bando en donde pone human planes. Insertamos nuestro usuario y contraseña con la que estamos registrados en la DZ y le damos a Send

Luego hacemos el reques clikeando en vvs si vamos de rojos o lw si vamos de azul

BW3	BW # 1 3 Type: 6 x 6	Ex: 19m 55s
del	rEd69_Juanta	Waiting
	BW #1 3 VVS Request	
	BW #1 3 LW Request	

BW6	Unused (BW # 2 3)	Ex: 00m 00s
------------	--------------------------	-------------

Cuando lo cliqueemos insertamos nuestro user y pass de la DZ y le damos a Send

Una vez dentro realizamos el tipo de misión que queramos realizar y le damos a Send.

Cuando el otro bando termine su request en donde pinchamos en host nos aparecera en verde download (id actualizando con F5 hasta que aparezca). Pinchamos en download y volvemos a introducir nuestro user y pass de la DZ y lsito ya se nos descarga la misión. Luego la cargamos en formato coop cuando la lancemos con el hyperlobby.

Como reportar la misión:

Pinchamos en reportar misión

The screenshot shows the Danger Zone website. At the top, there's a navigation bar with links: "Gestión Piloto", "Gestión Escuadrón", "Generar Misión", and "Reportar Misión". A red arrow points to "Reportar Misión". Below the navigation bar, a large text box states: "Danger Zone es una campaña online para el simulador IL2 1946 versión 4.09m situada en el frente ruso en el año 1942". To the left, a text block describes the campaign: "En Danger Zone los pilotos se dividen en dos bandos que luchan por la victoria. La campaña consta de varios mapas consecutivos que cambian cuando uno de los dos bandos en competición alcanza las condiciones de victoria. BADC, el software que gestiona la campaña mantiene estadísticas de pilotos y escuadrones, y tiene un motor online que permite planificar, generar y descargar las misiones justo antes de volarlas." Below this, a box shows the "Puntuación de la Campaña" with a cross icon and the number 82809, and a star icon with the number 67414. To the right, a section titled "Next Mission of Day (MoD): 8 / 30 9 h 5 m" shows a map of the Kursk region and the text: "Weather: Good - Clouds at 1200 meters." Below the map, a text block says: "Para volarla, basta con que te conectes en el HyperLobby en alguna de las partidas que se lanzan diariamente en Teamplay Room, pero te rogamos encarecidamente que te leas antes el manual. Si te gusta la experiencia, puedes solicitar el alta de piloto en esta misma web o de tu escuadrón en el foro." At the bottom, a text block provides more information: "Para mas información, consulta el Manual, accede a nuestro Foro General o si ya eres parte de un bando accede directamente al Foro Aleman o al Foro Aliado." A central image of a pilot in a military uniform is also visible.

Todo lo que hay leer sobre Danger Zone

Para ver el estado de la campaña actual

Alístate en la campaña o planifica misiones

Unete al Teamspeak y charla con nosotros

Gestión Piloto | Gestión Escuadrón | **Generar Misión** | Reportar Misión

Danger Zone es una campaña online para el simulador IL2 1946 versión 4.09m situada en el frente ruso en el año 1942

En Danger Zone los pilotos se dividen en dos bandos que luchan por la victoria. La campaña consta de varios mapas consecutivos que cambian cuando uno de los dos bandos en competición alcanza las condiciones de victoria. BADC, el software que gestiona la campaña mantiene estadísticas de pilotos y escuadrones, y tiene un motor online que permite planificar, generar y descargar las misiones justo antes de volarlas.

Puntuación de la Campaña

✚ 82809 ★ 67414

Para mas información, consulta el [Manual](#), accede a nuestro [Foro General](#) o si ya eres parte de un bando accede directamente al [Foro Aleman](#) o al [Foro Aliado](#).

Next Mission of Day (MoD): 8 / 30 9 h 5 m
Weather: Good - Clouds at 1200 meters.

Para volarla, basta con que te conectes en el [HyperLobby](#) en alguna de las partidas que se lanzan diariamente en [Teamplay Room](#), pero te rogamos encarecidamente que te leas antes el manual. Si te gusta la experiencia, puedes solicitar el alta de piloto en esta misma web o de tu escuadrón en el foro.

Actualmente se montan partidas tarde y noche diariamente, que es cuando más pilotos españoles están conectados, pero también se vuela en otros horarios y en el foro se pueden convocar u organizar partidas con antelación.

Luego en donde pone misión: badc_00000 lo sustituimos por el nombre de la misión que nos descargamos y pinchamos en seleccionar misión y hay elegimos el archivo coop.txt situado en el directorio en donde este instalado el simulador. Metemos nuestro user y pass de la DZ pinchamos en send y a esperar a que se reporte.



Mission Report

To report a mission you need to provide the **eventlog** (usually coop.txt) and indicate the mission number to report.

Mission: coop.txt:

Name: Password:

A red arrow points from the bottom right towards the "Seleccionar archivo" button.