¿Cómo funciona el megaserver? definición en un post

<https://forums.bladeandsoul.com/forums/index.php?/topic/134194-carbine-not-really-using-megaserver-technology/#entry1381>

¿Cómo funciona el megaserver? página web

<http://www.tesoelite.com/2013/04/elder-scrolls-online-mega-server-explained/>

Predicción de movimiento LOL

<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=2004658&page=1#post22988898>

Wikipedia

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lag>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Game_server>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_de_videojuego>

Servidores para videojuegos, rendimiento

<https://otroespacioblog.wordpress.com/2015/02/05/servidores-para-videojuegos-que-debes-tener-en-cuenta/>

Monitorizando servidor WOW

<http://foro.ignetwork.net/showthread.php?62139-APORTE-Monitoreo-de-servidor-y-usuarios-online-para-el-launcher>

Para la introducción.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_en_l%C3%ADnea>

<https://es.wikipedia.org/wiki/MUD>

<https://en.wikipedia.org/wiki/MUD>

referencias

<https://books.google.es/books?id=oK3D4i5ldKgC&pg=PA218&lpg=PA218&dq=mud+game+subscription+fee&source=bl&ots=kCEOKhS1O-&sig=pJP4M1iEzC0oiUMijNZwfmhUIk4&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjg2oG54sLJAhWC0BoKHVlOAnUQ6AEINjAD#v=onepage&q=mud%20game%20subscription%20fee&f=false>

ANEXO

Aqui hablaremos de cómo podemos crear y monitorizar nuestro propio servidor dedicado, hay muchisima informacion en muchas páginas si pones en google dedicated server, y tutoriales perfectamente explicados sobre el tema así que no habrá problemas, podemos hacerlo de cualquier juego y creo que lo mejor será explicarlo de forma genérica metiendo un cliente especifico de algun juego como ejemplo

<http://es.wikihow.com/configurar-un-servidor-dedicado-en-Steam>

<http://www.atisal.com/tutorial-c%C3%B3mo-crear-un-servidor-dedicado-en-steam>

<http://www.taringa.net/posts/juegos/909701/Crear-server-dedicado-C-S-1-6.html>

Si usamos estos tutoriales generalizar todo mucho. (en lugar de hablar de hlds.exe hablar de el proceso de servidor de counter strike p ej.)

Podemos usar como ejemplo counter strike.

Lo hacemos en Windows Server, con muchas capturas de pantalla, y para monitorizar podemos usar las herramientas de monitorización de perfmon y ya.

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=517943839>

<https://help.ea.com/es/article/How-do-I-setup-my-own-dedicated-Battlefield-1942-server/>

<http://www.wgamers.net/guias-y-tutoriales-mc/132179-tutorial-crear-servidor-minecraft-con-o-sin-hamachi.html>

<http://mcbo-strike.jimdo.com/crear-server-dedicado/>