

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 bajar de los 256 Kbps. Pero ojo, de bajada y no de subida como las líneas ADSL normales (normales = 256 bajada / 64 subida). Ya que el máximo de subida de una línea 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 **&quot;** Siguiente

**&quot;**  
**hasta que nos aparezca en**  
**la pantalla la opción de**  
**elegir destino. Por**  
**ejemplo &quot;**  
**C:h1server**  
**&quot;. Pulsamos en**  
**&quot;**  
**Siguiente**  
**&quot;**  
**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 &quot;  
**csv15full.exe**  
&quot;. 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  
&quot;  
Siguiente  
&quot;  
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 &quot;  
&quot;;  
nuestro\_password  
&quot;;  
(Sustituiremos la  
palabra  
&quot;;  
nuestro\_password  
&quot;;  
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**  
**&quot;sxe&quot;**

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

**hostname**  
**&quot;Clan**  
**[sxe]&quot;** 

**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**

**&quot;Paus  
a&quot; 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**

**&quot;**

**Guardar**

**&quot;**



Otro  
archivo  
para  
configurar  
es el  
&quot;**mot**

**d.txt**

**&quot;;,**

**que está**

**situado en**

**c:h1serverc**

**strike**

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

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

**mismo.  
Para  
editar 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

&quot;;map

cycle.txt

&quot;;.

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

&quot;

y a

continuac

ión

**&quot;**

Acceso

Directo

**&quot;**



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

&quot;

, 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**

**&quot;;**

**Aceptar**

**&quot;;**

y acto  
seguido  
en  
&quot;;

Siguient

e

&quot;;

. 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

**&quot;**

Servidor

CS

**&quot;**

**,** **y**

**pulsam**

**os**

sobre  
&quot;  
Finaliza  
r

# &quot;



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

totalmente

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

&quot;;

. Se

nos

aparec

erá la  
ventan  
a de  
propried

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

---



Los  
atributos  
que  
hemos

de  
añadir  
a la  
línea **C:**

**hlserve**

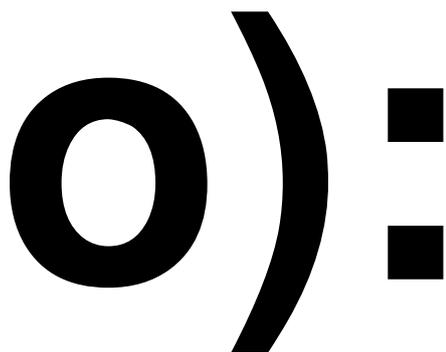
**rhlds.e**

**xe**

**son los**

**siguieren  
tes  
(deben  
ir**

**separa  
dos por  
un  
espaci**



**-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  
eche 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

anterio

rmente



**+ip**

**2000.61.**

**1599.66**

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

reste

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

oy

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  
entrar

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

alquil  
ar 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

ejemp

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

comando

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

guerra

ciación

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

diriggi

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

---

**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 &

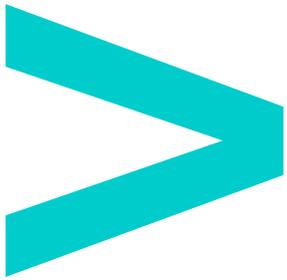
quot

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

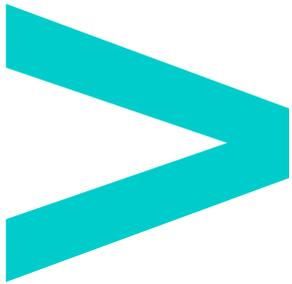
acce

der

al

servi

dor.



recon

sv\_p

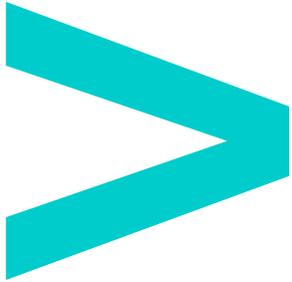
ass

wor

d

non

e



recon

sv\_p

ass

wor

d

& q u

o t ; &

quot

■

;

Cual  
quiere

ra

de

los  
dos

com

and

os

elimini

na la

cont

rase

ña

del  
serv

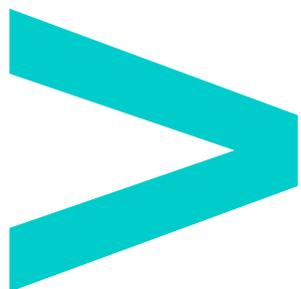
er

(ser

vido

r

públi  
ico)



recon

mp\_

time

limit

25

Fijja

el

tiem

po

del

map

a en

25

min

utos

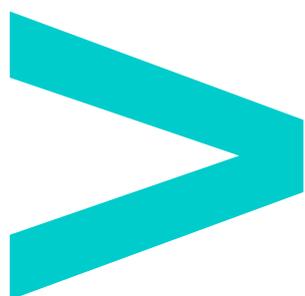
## Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34

---





recon

mp\_ \_  
frien

dlyfi

re 1

Acti

va el

fueg

o

ami

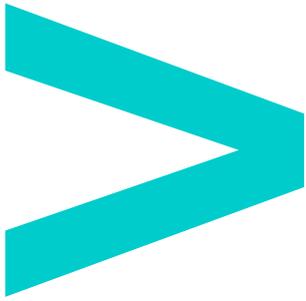
go

(0 10

des

acti

va)



recon

**mp\_**  
**forc**

ech

asec

am

1

Acti

va el

forc

ech

asec

am

(sol

o

puede  
des

seg

uir a

tus

com

pañ  
eros

cua

ndo

esta

s

mue

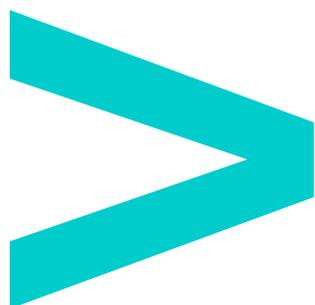
rto)

(0 10

des

acti

va)



recon

mp\_

fade

tobi

ack

1

Acti

va

el

fade

tobl

ack

(la

pant

alla

se

vuel

ve

negr

a al

mori

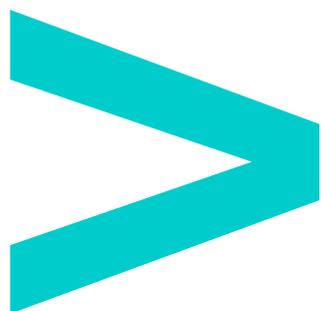
r) (0

lo

des

acti

va)



rc00

n

mp\_

auto

tea

mba

lanc

e o

Dsa

ctiv

a el

auto

-tea

mba

lanc

e.

>

rc0

n

sv\_r

esta

rtro

und

10

Hac  
e un

rest

art a

los

10

seg

und

os

(po

ne

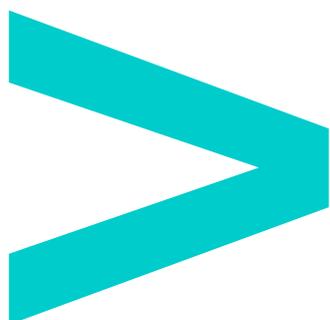
los

mar

cad

ores

a 0)



rc00

n

cha

ngel

evel

de\_i  
nfer

no

Ca

m b i

a e l

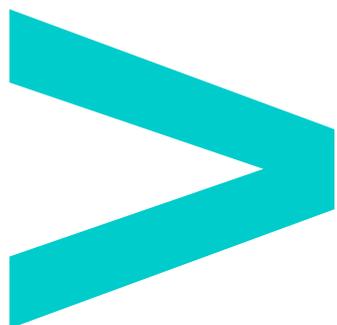
map

a a

de\_i

nfer

no.



rc00

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

dejaja

unir

a

los

jugg

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

plaa

yer

De

est

a

ma

ner

a

exp

u1s

ará

s al

j u g

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

O  
es

mej

or

usa

rel

sig

wie

nte

sist

em

a:

>llis

tpla

yer

s

Con

est

e

co

ma

ndo

el  
ser

vid

or

te

res

pon

der

á

con

una

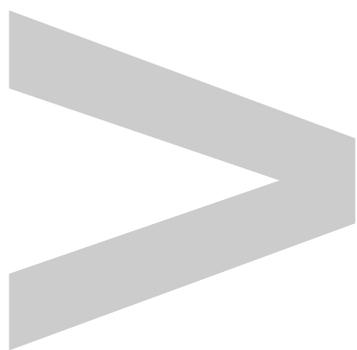
list

a

del

tipo





102

sha

quill

le

>

145

OM

aph

ia

Kor  
ean

a°

>

1 1 4

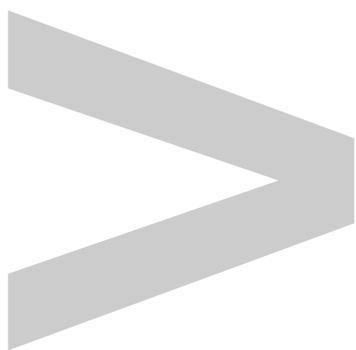
! # K

Obbe

Bry

ant

#!



147

Car

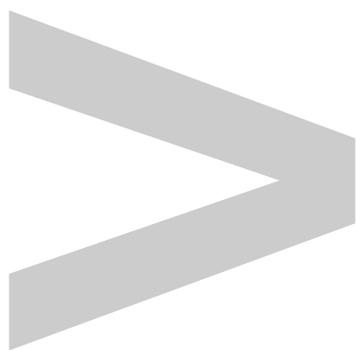
mel

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

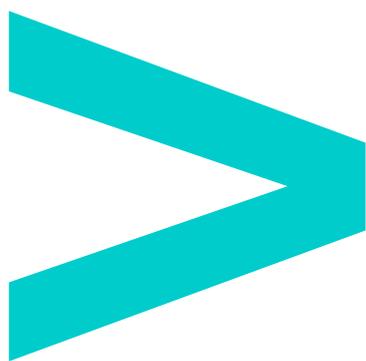
s

pon

dre

mo





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

On  
en

éi,

par

a

kiic

kea

ro

ban

ear

a

alg

wie

n

usa

el

co

ma

ndo



vrc

on

# statat

us

el

ser

vid

or

te

ma

ndr

á

una

list

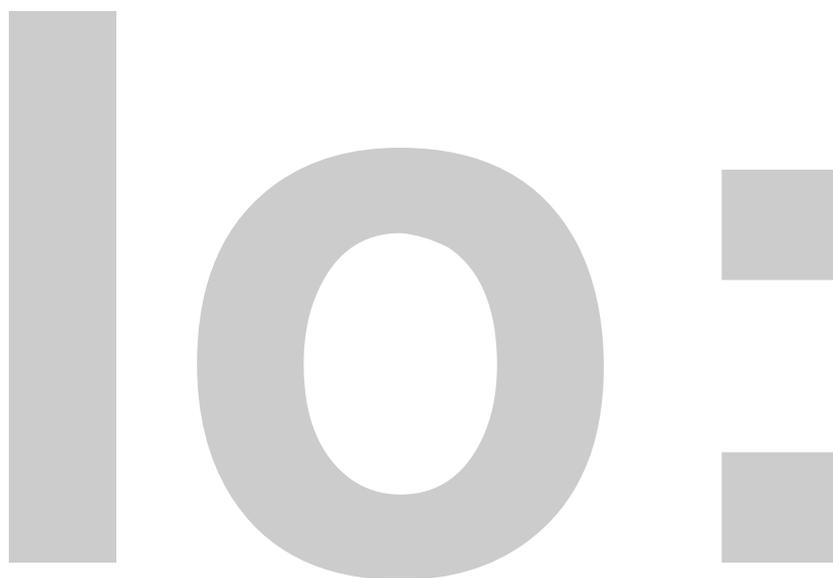
a

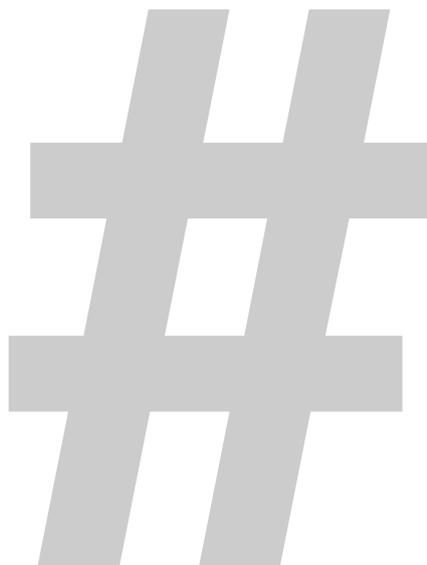
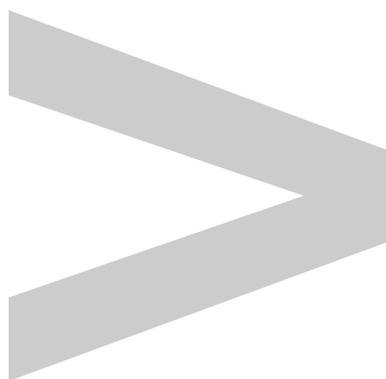
de

est

e

esti





na

me

id

W O

nid

adr

fra

g

ttimm

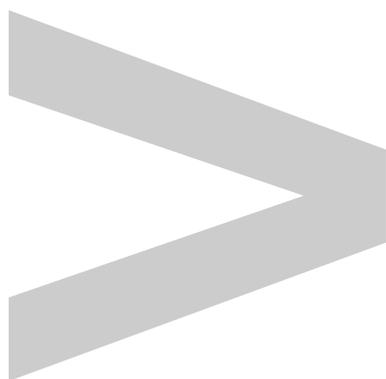
e

pin

g

dro

p





sh

aq

uili

e

102

434

345

345

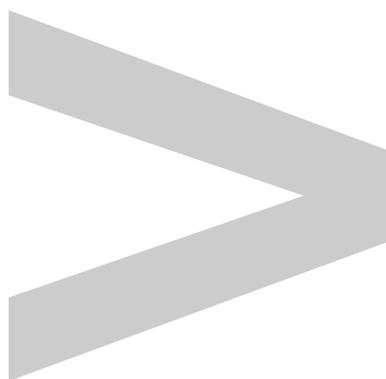
0

12:

14

167

0



#2



ap

h i a

Kor

ean

a o

145

345

375

34

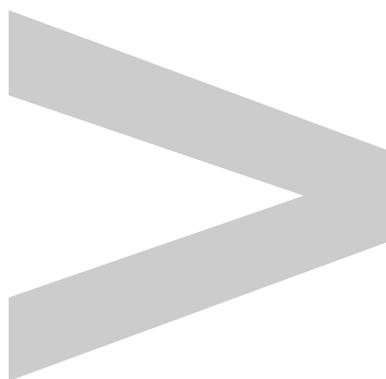
21

34:

07

56

0



#3

!#K

ob

e

Bry

ant

Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34

---



1 1 4

345

345

345



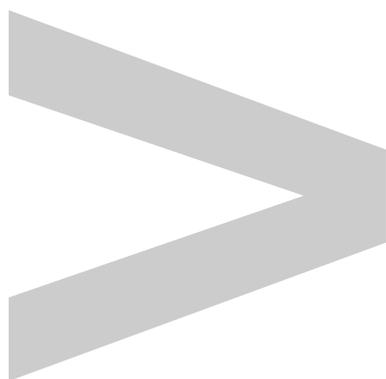
1:2

5:1



467

0



#4

# Car

mei

e &

Ma

riñ

as

147

456

446

645

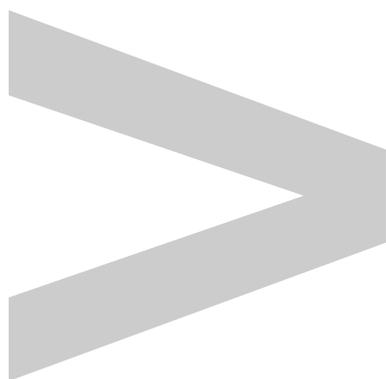
9

0:1

3

32

0



#5

Ive

rs0

n

178

456

459

756

12

7:4

5

89

0

EN

nú

me

ro

a

kiic

kea

r

es

ei

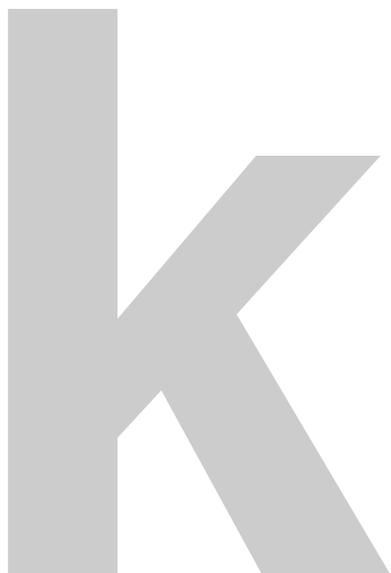
sig

wie

nte

al

nic



del

jwag

ad

or

y

de

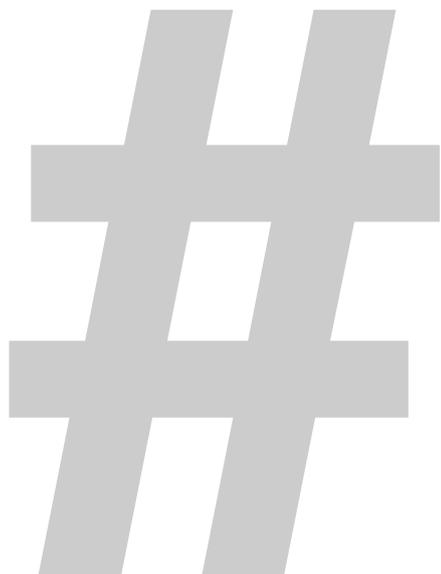
ber

em

os

po

ner



del

ant

e

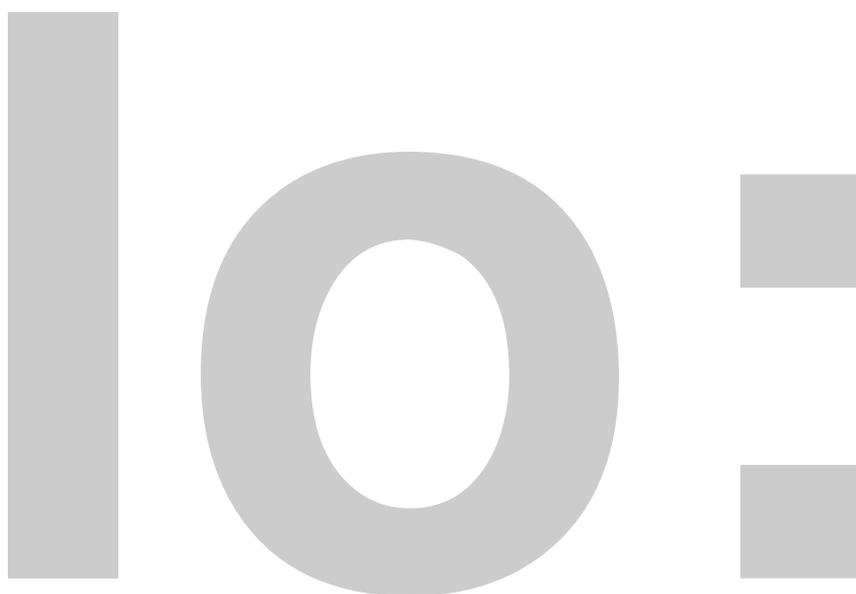
del

ID,

poor

eje

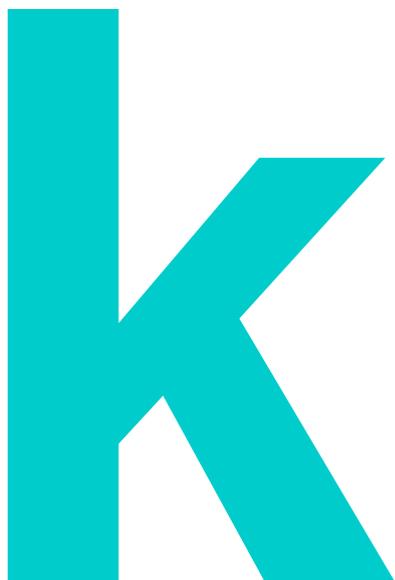
mp



vrc

om

kiC



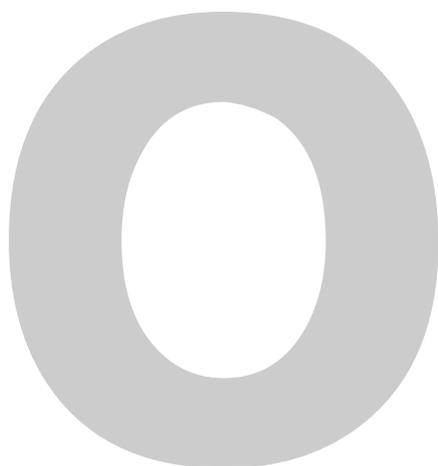
#14



Co

n

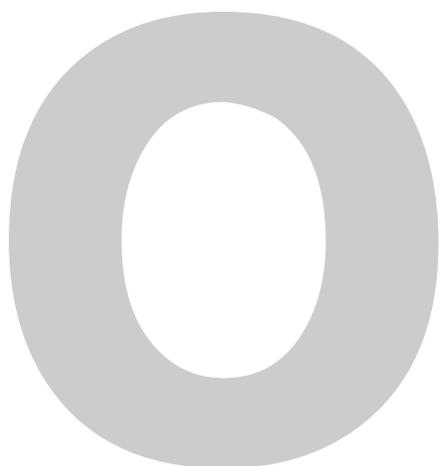
est



est

á

todo





caas



ex

plii

ca

do

par

a

po

der

ha

cer

fun

cio

nar

win

ser

ver

y

po

der

ad

mi

nis

tratar

lo

sin

pro

bie

ma

S.

cu

aldq

wie

r

otr

a

COO

ns

uitt

a

no

S

pu

ed

en

ma

nd

ar

win

a

em

aii

a

C

\_\_\_\_\_

**lan**



**lsx**

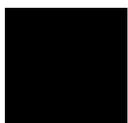
**e1**

## Montar Server de Counter Strike v.1.5

Escrito por Dr. Arroyo

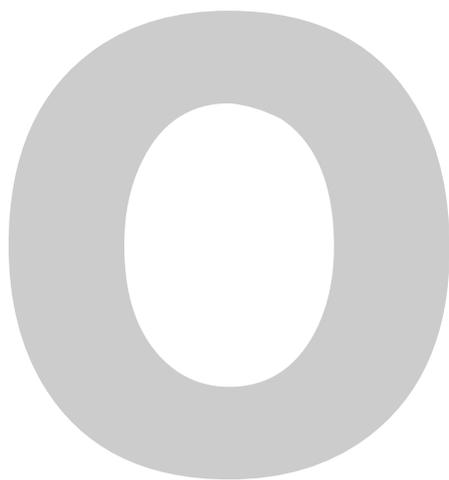
Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34

---



ES

per



qu

e

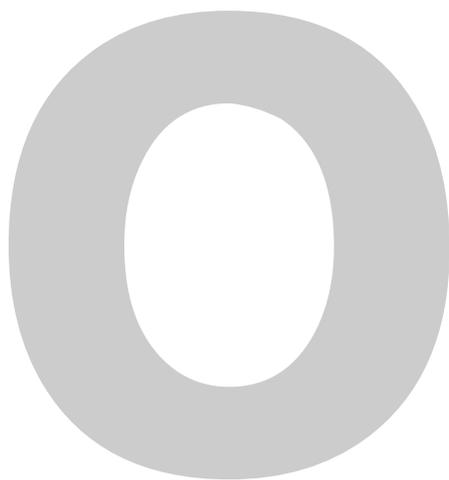
les

ha

ya

ser

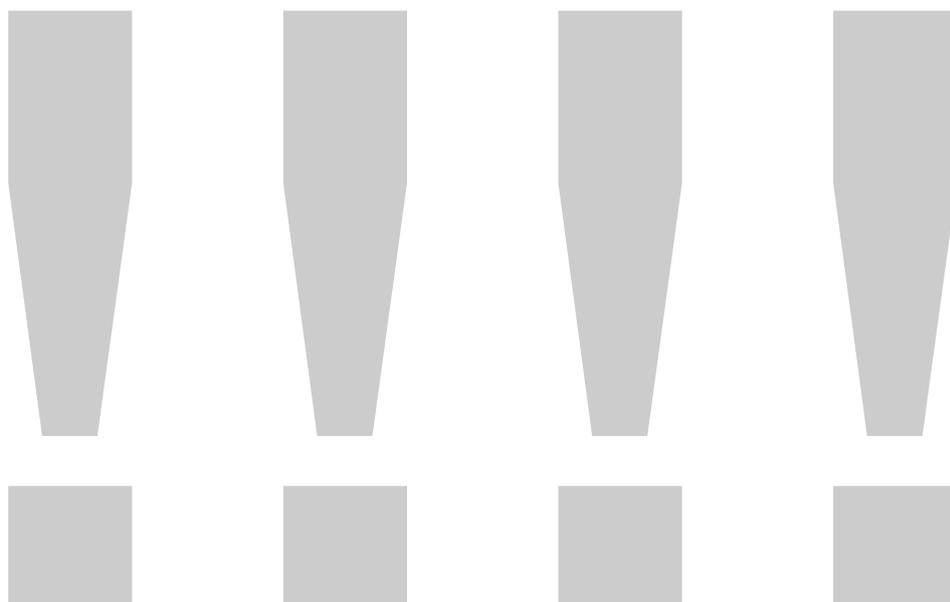
vid

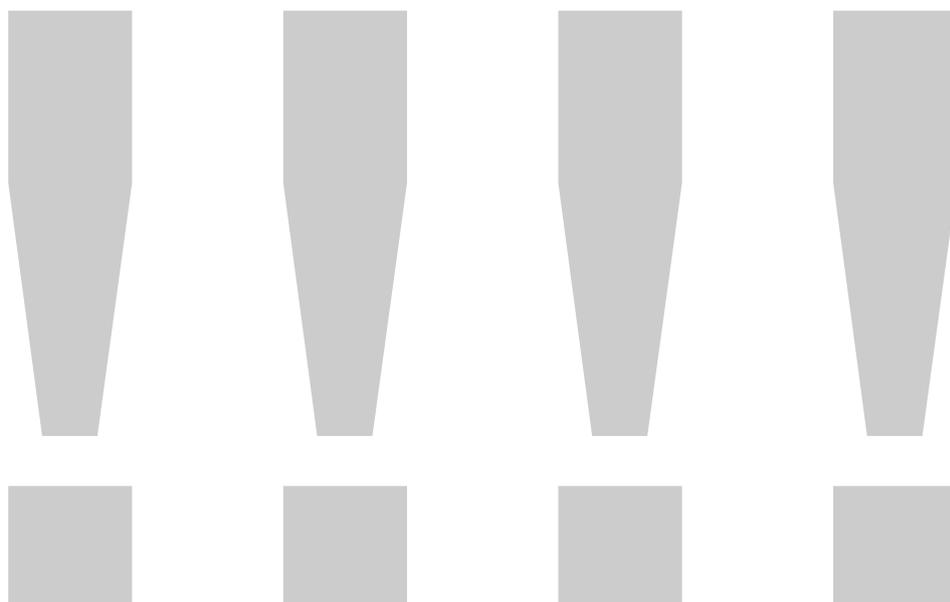


Escrito por Dr. Arroyo

Domingo, 30 de Julio de 2006 20:34

---





**Art**



**i**  
**icu**



lo

\_\_\_\_\_

**obt**



**eni**



**do**

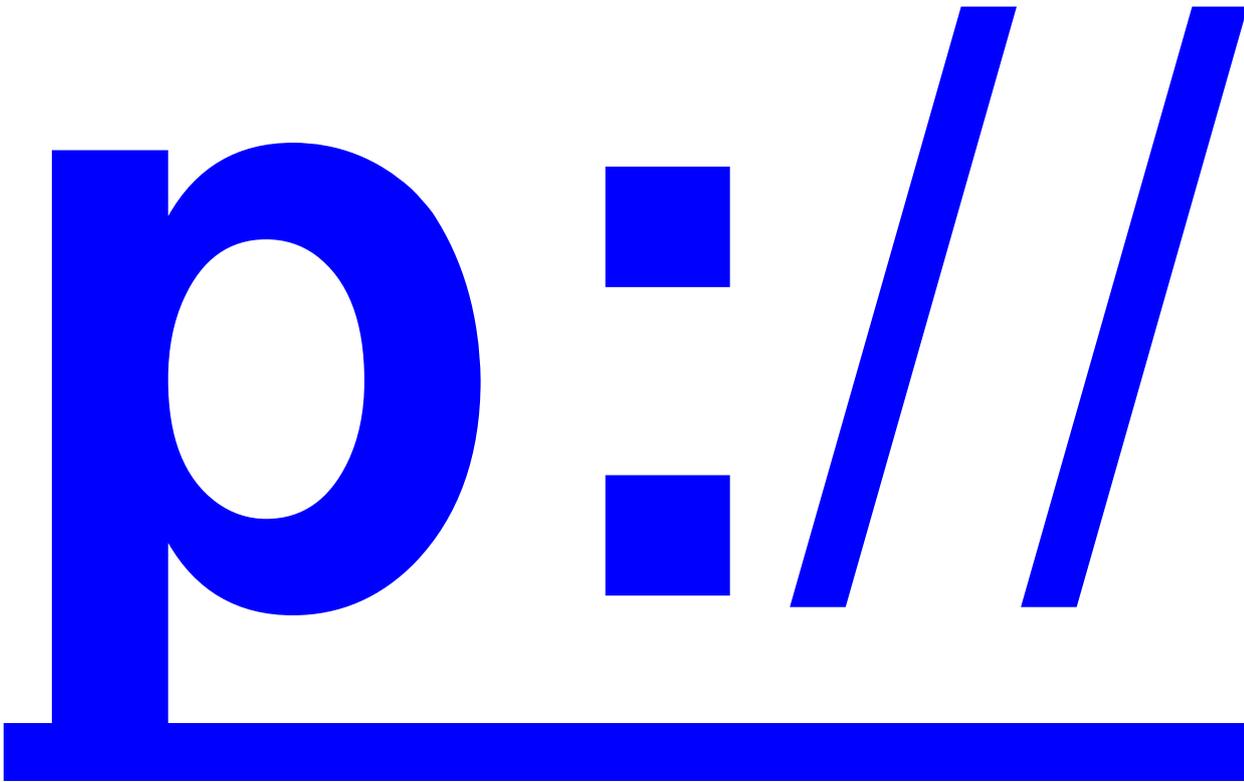
**\_\_\_\_\_**

**de:**

**\_\_\_\_\_**

**htt**





**www**

**www**

**W.W.C**



**S-S**



**Xe.**



**CO**



**m.**

**\_\_\_\_\_**

**ar**

