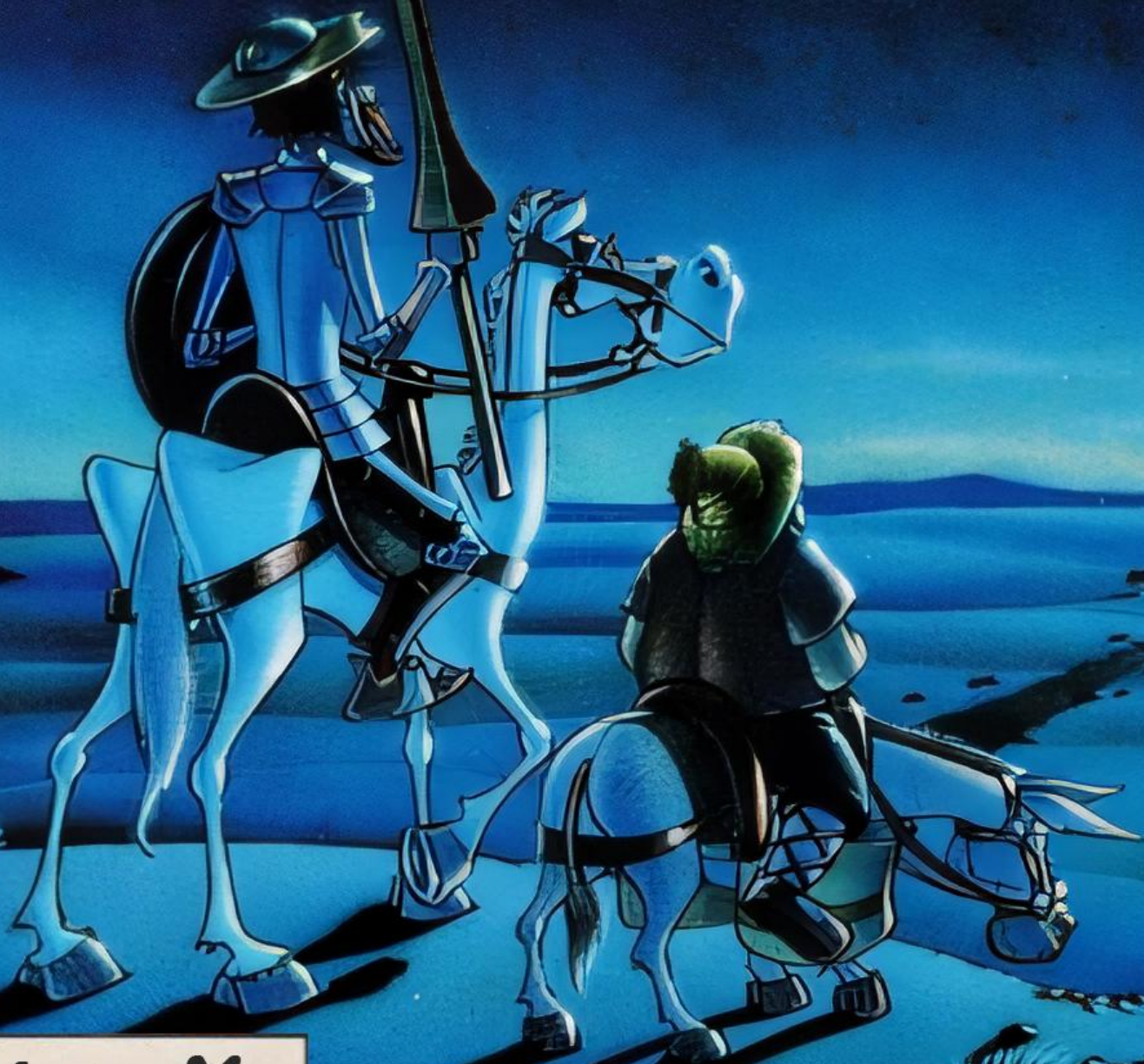


eXoDOS

Spanish Language Pack v1



RetroeXo
 **Arts**

Créditos

eXoDOS Creado por:

@Retro eXo y su equipo

Pack de Language Español:

@Capiqua



Un hombre contra un
ejército (de juegos)

@Zartheus



Asegurando el
éxito de la misión

Gracias a:

- **@Toniosj** por su trabajo identificando juegos y fuentes
- **@Timber** por su constante apoyo técnico y emocional
- **@Boohyaka** por infra y resolución de conflictos internacionales
- Otros colaboradores: **@oromar**, **@mgtroyas...**

Tabla de Contenidos

La Historia Hasta Ahora.....	4
Empezando	6
Importando en una Instalación Existente	7
Instalando el Paquete de Lenguaje Español	8
Usando la Interfaz (LaunchBox)	13
Seleccionando Dispositivo de Sonido	15
Modos de Vídeo	17
Controles	19
Transfiriendo Juegos Salvados	20
Copias de Seguridad de Juegos Salvados.....	20
Multijugador en Red	21
Protección Anti Copia	23
Emulación.....	24
Packs Adicionales	25
Descarga Bajo Demanda (Versión Lite)	25
Soporte.....	27
Sitio Web	27

La Historia Hasta Ahora...



XoDOS comenzó como una colección de juegos de aventuras que eXo inició para su uso personal en 2007. Después de 250 títulos, pensó que los había encontrado todos. Decidió incluir ahora también todos los Juegos De Rol (JDR, o RPG en inglés) como una segunda colección, que poco a poco se empezó a convertir en un archivo completo de DOS. Se alegró de no saber cuán lejos estaba de terminarla...



Quería encontrar una manera de jugar con su colección de juegos sin pasar una tarde entera intentando hacer que un juego funcionara. Entre la instalación, la configuración, el craqueo y los ajustes especiales necesarios para que muchos juegos pudieran jugarse, estaba claro que estos desafíos afectarían negativamente la preservación de los títulos. eXoDOS fue creado para ayudar a preservar estos juegos al hacerlos fácilmente accesibles.



Desafortunadamente, no existe una lista universal de juegos compatibles con DOS. Los juegos incluidos se han identificado utilizando una variedad de fuentes en línea, sugerencias y experiencia personal. A medida que los medios físicos se deterioran, se vuelve más difícil localizar los títulos faltantes. Tampoco ayuda que Internet esté inundada de copias de mala calidad distribuidas por grupos de la escena en una época en la que el ancho de banda estaba severamente limitado, lo que provocó que aspectos clave de los juegos (como el video, la música y el habla) se omitieran.



racias a la popularidad de la colección, el equipo ha seguido creciendo y hay gente increíble que dedica incontables horas de su tiempo a preservar estos juegos. Constantemente encontramos nuevas funciones y contenido para agregar al paquete.



l Pack de Lenguaje Español rescata del olvido cientos de títulos que eran exclusivos de nuestro país, así como las traducciones de juegos famosos extranjeros, especialmente las traducciones realizadas por fans -difícilmente localizables en ningún otro sitio.



e han dedicado miles de horas al proyecto para garantizar que la mejor versión de cada juego esté disponible y que los juegos se vean y suenen como estaban previstos. Gracias por descargarlo. Si creciste con estos juegos, espero que la colección te traiga recuerdos. Si todo esto es nuevo para ti, diviértete descubriendo una era fundamental en la historia de los juegos de computadora.



Empezando

La configuración de eXoDOS base está diseñada para que sea lo más sencilla posible. Una vez que haya descargado la colección, ejecute el archivo "Setup eXoDOS.bat". Esto extraerá todos los archivos necesarios para ejecutar la colección. Los siguientes archivos son necesarios tanto para la versión completa como para la versión Lite:

```
.\eXo\eXoDOS\*. * (aquí están los juegos)
.\eXo\util\util.zip
.\eXo\util\unzip.exe
.\Content\GameData\*. *
.\Content\!DOSmetadata.zip
.\Content\LaunchBox.zip
.\Content\XODOSMetadata.zip
Setup eXoDOS.bat
```



Se pueden agregar packs adicionales como éste. Su instalación se describe en una sección posterior de este manual.

La instalación llevará bastante tiempo, dependiendo de su máquina. Una vez que termine de extraer los archivos, se le harán algunas preguntas sobre la configuración global, como la relación de aspecto, pantalla completa o ventana y el tamaño de tu pantalla. También se le preguntará si quiere conservar los juegos para adultos. Seleccionar "NO" **no** elimina los juegos de tu sistema, simplemente los elimina de LaunchBox. Por lo tanto, si no quiere que La Colmena esté a mano, ésta es su oportunidad de desterrarla de la interfaz (LaunchBox).

Importando en una Instalación Existente



Para fusionar sus archivos eXoDOS en una instalación de LaunchBox existente, deberá seguir estos pasos:

1. Inicie Setup eXoDOS.bat y dejar que el proceso se complete.
2. Asegúrese de que Launchbox NO esté abierto.
3. Mueva los siguientes archivos de la carpeta eXoDOS a las mismas carpetas, a la carpeta existente de Launchbox:

- .\data\platforms*.*
- .\data\playlists*.*
- .\Manuals\MS-DOS*.*
- .\Music\MS-DOS*.*
- .\Plugins\eXoPlugin.dll
- .\Images\MS-DOS*.*
- .\Videos\MS-DOS*.*

4. Y finalmente, mueva la carpeta .\eXo\ entera a la carpeta existente de Launchbox.

Aviso: Si ya se ha configurado la plataforma “MS-DOS” en el LaunchBox existente, será sobrescrita.

Nota: Si tiene los archivos del juego incluidos con eXoDOS en algún lugar que no sea en el directorio .\eXo\ , si desea ubicar la instalación de LaunchBox, use enlaces simbólicos (SymLinks) para vincular el directorio como .\eXo\.

Instalando el Paquete de Lenguaje Español

Cada paquete de idioma debe instalarse después del paquete base. El orden es importante. Una vez que eXoDOS v6.04 (o superior) se haya instalado correctamente y el paquete de idioma español esté descargado por completo, puede ejecutar “**Setup_eXoDOS-SLP.bat**” para iniciar el proceso de instalación.

En la ventana de consola se le preguntará primero en qué idioma debe mostrarse la instalación. Seleccionando (“S” para español/España), los textos de la ventana de consola aparecerán en español.

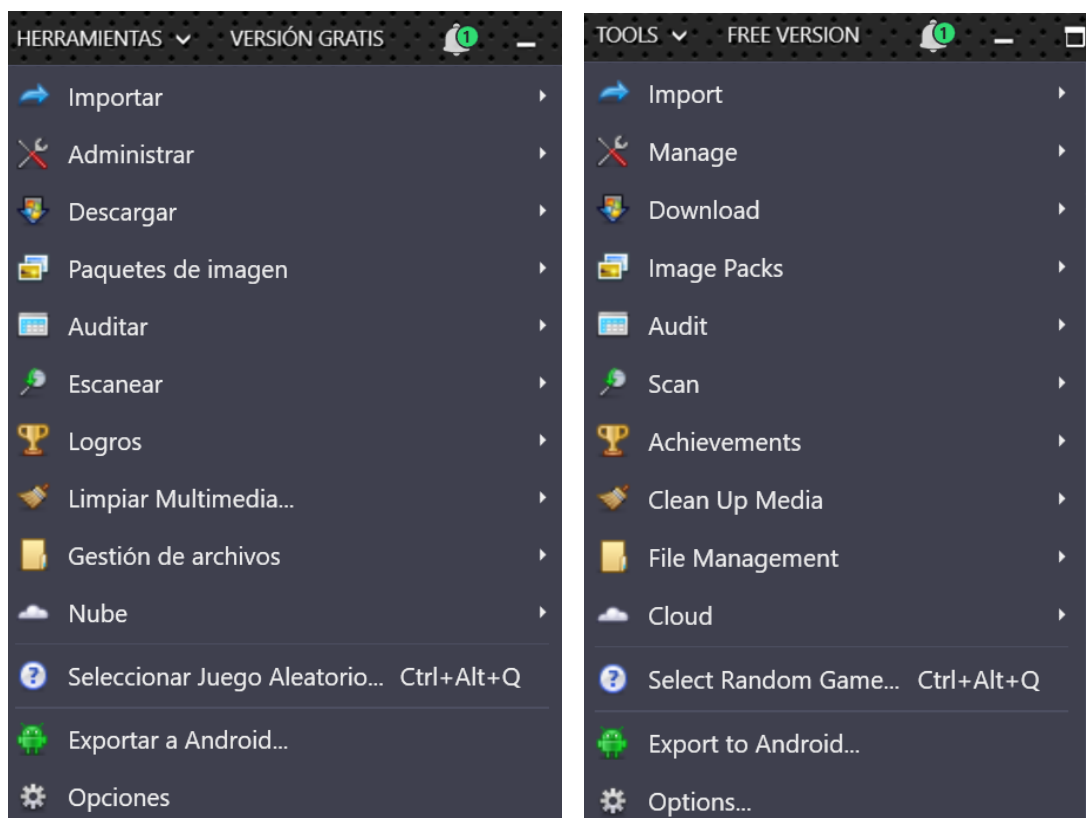
Después le preguntará la ruta de instalación del Paquete de lenguaje de eXoDOS, para luego descomprimir todos los archivos del SLP allí.

La innovación más notable es que ahora hay una lista de reproducción “eXoDOS Spanish Language Pack Games” que contiene todos los juegos, que están exclusivamente en español, contienen una versión en español donde el idioma se seleccione después de iniciar el juego o son juegos españoles creados en inglés con caja y/o manuales en español.

A demás de los juegos en español, la colección eXoDOS incluye portadas, imágenes, y se han añadido manuales y complementos para juegos que, aunque no fueron publicados en español, se comercializaron en cajas españolas o con manuales en español.

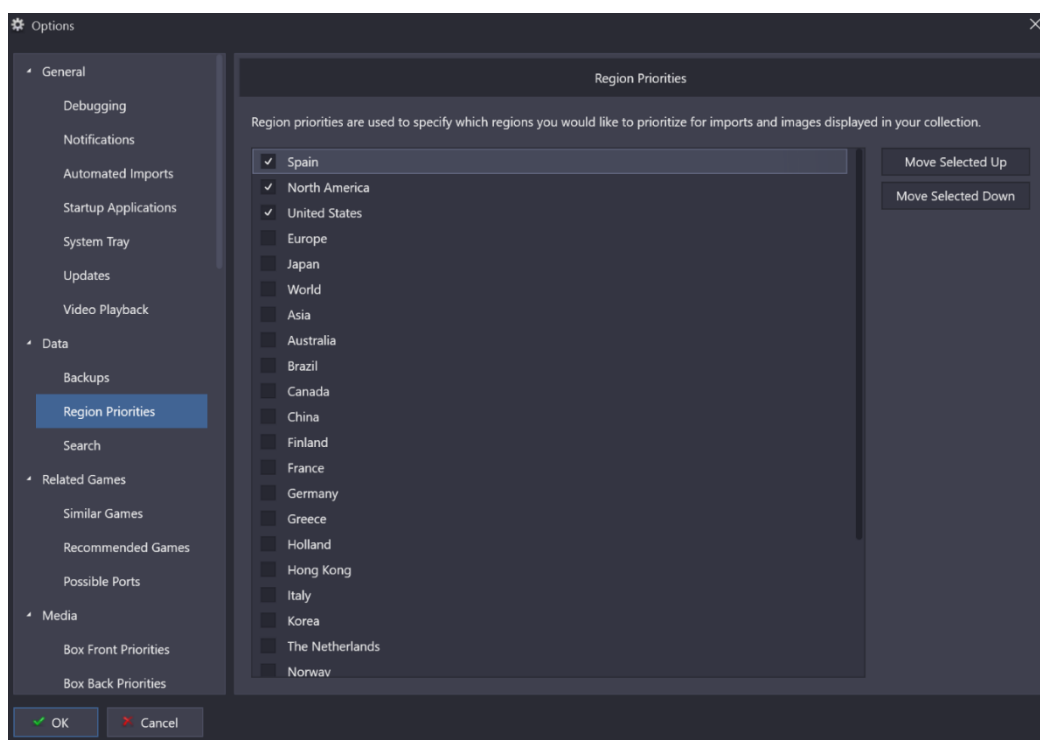
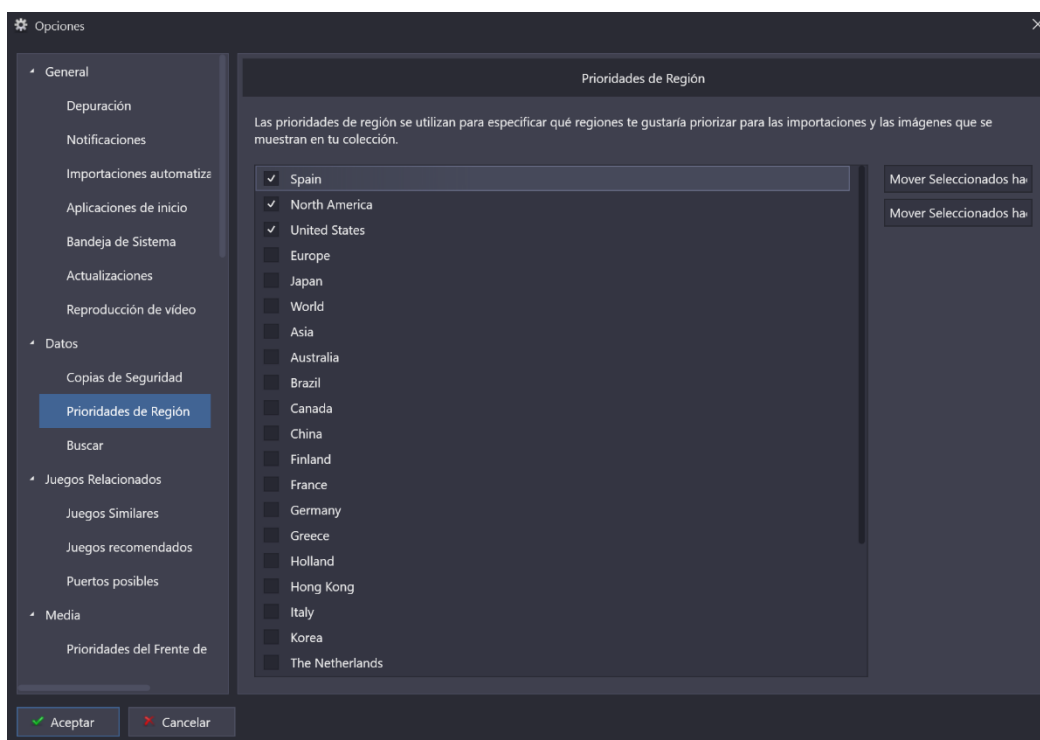
LaunchBox no está configurado por defecto para mostrar las cajas y extras españoles. Para poder disfrutar del pack como sus creadores lo idearon, es importante que haga lo siguiente:

1. Abra el menú **Herramientas (Tools)** arriba a la derecha, y seleccione **Opciones (Options)**.



2. Seleccione **Prioridades de Región (Region Priorities)** y asegúrese de marcar Spain y moverlo hasta arriba del todo **seleccionando Spain** y pulsando el botón **Mover**

Seleccionado ha.. (Move Selected Up) repetidas veces, para dar prioridad a las cajas en español.

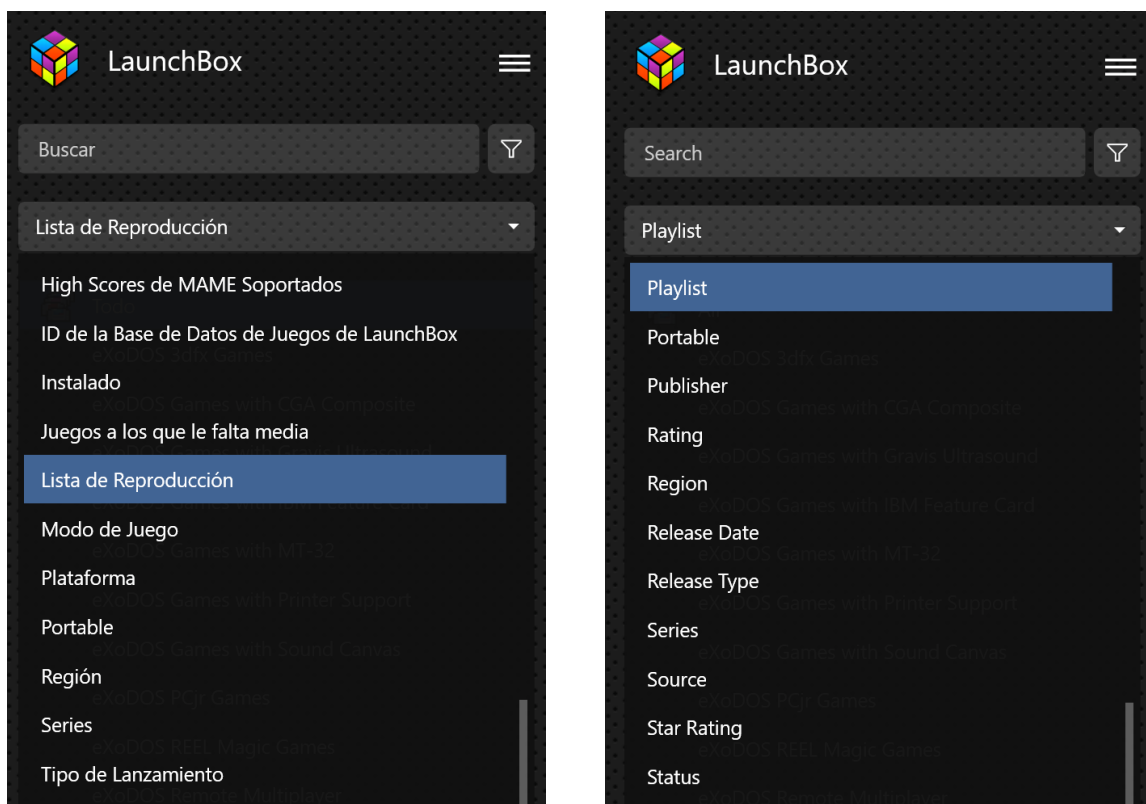


3. ¡No olvide pulsar **Aceptar (Ok)** cuando haya terminado!

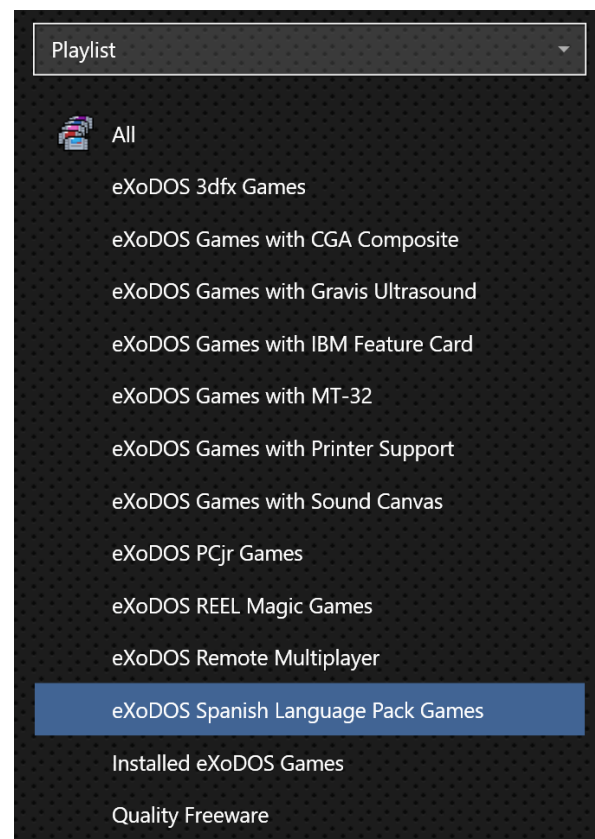
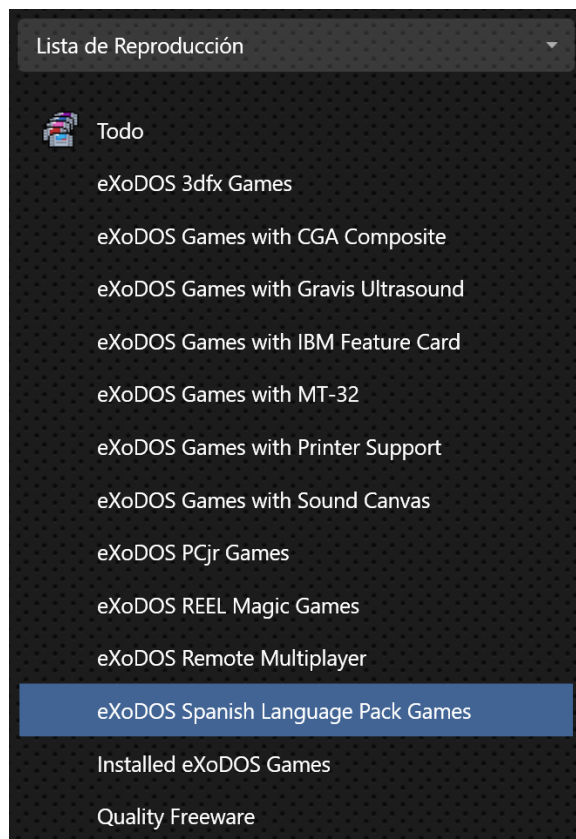
4. Seleccione **Ver / Multimedia / Actualizar Todas las Imágenes (View / Media / Refresh All Images)**



5. Seleccione **Lista de Reproducción (PlayList)** en el desplegable arriba a la izquierda bajo el campo de búsqueda



6. Seleccione la lista “eXoDOS Spanish Language Pack Games”



7. ¡Disfrute del pack! 😊



Usando la Interfaz (LaunchBox) y Shaders

A

Al hacer clic derecho en cualquier juego en LaunchBox, aparecerá el menú contextual. Desde aquí puede:

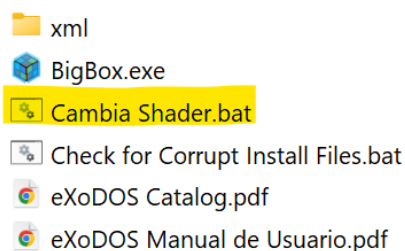
- **Jugar** (Play)
- **Configurar** (Configure)
- Ver el **Manual** del Juego (Game Manual)
- **Opciones** de Pixel Perfect y Shader
- Ver **documentación adicional** (manuales traducidos, mapas, libros de sugerencias, etc.)

P

uede comenzar cualquier juego pulsando ENTER. Si el juego no se ha instalado, se le solicitará que lo instale. Al hacer clic en Configurar en el menú contextual, también se realizará esta acción.

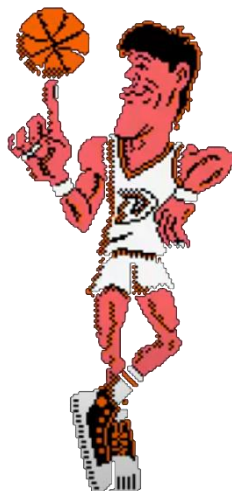
S

i quiere emular un monitor CRT u otras variantes de sombreadores (shaders), el script “Cambia Shader.bat” en el directorio principal de eXoDOS (junto a este manual de usuario) le permite cambiar la configuración global de DOSBox que se aplicará a casi todos los juegos del pack. Simplemente ejecute el script para ver un menú con las diferentes opciones de sombreado que cambiará el fichero de configuración automáticamente.



Los juegos de LaunchBox están vinculados a la base de datos de juegos de LaunchBox. Si elige actualizar su colección o desea buscar datos que falten, es **MUY** importante no permitir que el asistente reemplace los datos existentes. eXoDOS realiza un seguimiento de varios tipos de géneros y series que no se incluyen en la base de datos de juegos. Reemplazar los datos existentes podría provocar la pérdida de estos detalles. Si esto sucede y tiene los archivos de configuración originales, puede ejecutar el archivo Setup eXoDOS.bat y Setup_eXoDOS-SLP.bat nuevamente, lo que restablecerá el XML de LaunchBox a su estado original.

Se ha incluido un complemento personalizado que llena una lista de reproducción con todos los juegos que instalas. Esto es muy útil para la versión Lite de descarga bajo demanda, ya que solo mostrará los juegos que realmente se han descargado e instalado. Sin embargo, también funciona con la versión completa al mostrar solo los juegos que se han instalado y están listos para ejecutarse. La lista de reproducción se llama "Installed eXoDOS Games".



Seleccionando Dispositivo de Sonido



XoDOS admite varias tarjetas de sonido al iniciarse. Esta sección explica los diferentes tipos de sonido en el orden en que fueron lanzados. Si bien las tarjetas de sonido más recientes generalmente suenan mejor, es subjetivo decidir cuál de ellas sonará mejor para usted.

PC Speaker (1981): Un emisor de ruido capaz de emitir un sonido a la vez.

Tandy 3-Voice / PCjr (1984): Ambos tenían 3 tonos y ruido blanco (útil para sintetizar percusión). El Tandy era un poco más avanzado.

MPU-401 (1984): La primera caja MIDI (música basada en notas).

Covox (1987): El primer DAC [Conversor Digital a Analógico], que permitía la reproducción primitiva de voz y efectos muestreados. Disney Sound Source e Intersound MOO son dispositivos relacionados.

AdLib (1987): Sintetizador FM de 6 voces con 5 instrumentos de percusión. No admitía audio digital.

Roland MT-32 (1987): Una aparato MIDI externo bastante caro que originalmente se comercializó para consumidores de alta gama. La calidad era asombrosa para la época, sin embargo, la MT-32 no podía reproducir sonidos digitales y los primeros juegos no podían usar dos tarjetas.

Creative Music System (1987): Básicamente, un chip Tandy de 12 canales con esteroides. También conocido como Game Blaster.

Sound Blaster (1989): La tarjeta de sonido más prolífica de la era DOS. Un sintetizador FM de 11 voces con un DAC.

Innovation SSI 2002 (1989): Un intento fallido de adaptar la SID de Commodore a PC. Pocos juegos admiten esta tarjeta.

Roland Sound Canvas (1991): Un dispositivo externo de 24 voces compatible con el estándar General MIDI. Contaba con un banco de sonidos de 128 instrumentos.

AdLib Gold (1992): Un competidor de SB de corta vida que muy pocos juegos aprovecharon. Dune es el mejor ejemplo de las capacidades de la tarjeta.

Sound Blaster 16 (1992): La SB16 combinaba muestreo digital con calidad de CD de 16 bits, compatibilidad con MPU-401 y la capacidad de conectar un WaveBlaster.

Gravis Ultrasound (1992): La GUS permitió cargar bancos de sonidos personalizados, así como también el uso de tablas de ondas para imitar instrumentos de la vida real.

Las tarjetas de sonido compatibles con DOS posteriores, como Sound Blaster AWE32 y AWE64, no son compatibles con DOSBox.

...por ahora



Modos de Vídeo



Los juegos de la era DOS pasaron por una amplia variedad de tipos de vídeo, desde adaptadores monocromáticos hasta tarjetas aceleradas en 3D que combinaban polígonos, texturas y millones de colores. A continuación, se incluyen los más comunes, tal y como emula esta colección.

CGA (1981): La primera tarjeta gráfica y la primera pantalla a color de IBM. Generalmente admitía una paleta fija de 4 colores de los 16 disponibles a 320 x 200.

Composite CGA (1981): Al utilizar colores compuestos, esto dio la ilusión de mayor profundidad de color.

PCjr (1984): Utilizó una tarjeta CGA ligeramente mejorada que permitió cargar paletas personalizadas, ampliando los colores disponibles más allá de 16.

EGA (1987): El Adaptador de Gráficos Mejorado (Enhanced) permitía 16 colores simultáneos de una paleta de 64 hasta una resolución de 640x350.

VGA (1987): Video Graphics Array podía generar 256 colores en 320x200 o 16 colores en 640x480 desde una paleta RGB redefinible de 18 bits.

SVGA (1987): Un formato no estándar, frecuentemente emulado por el chip S3 en DOSBox.

3DFX (1996): Las tarjetas aceleradas en 3D se lanzaron cerca del final de la era DOS. Suavizaban los polígonos, permitían resoluciones altas y texturas de mejor calidad.



CGA



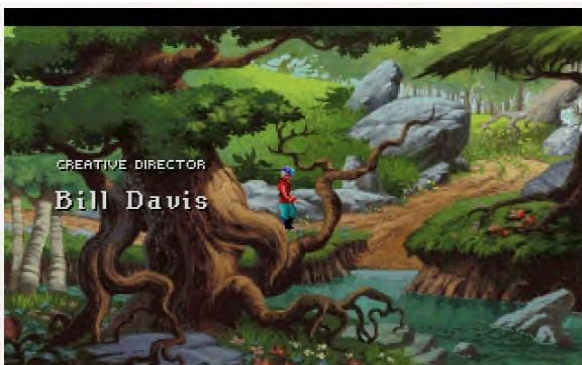
COMPOSITE CGA



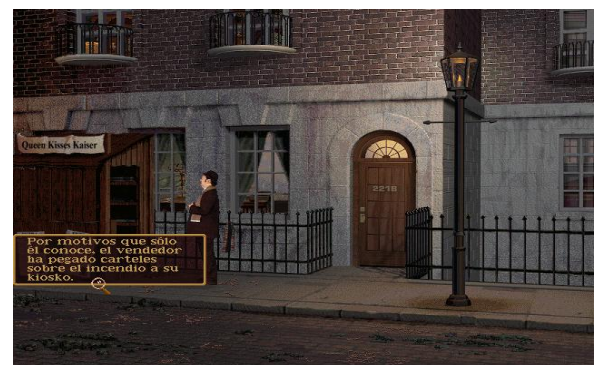
PCjr



EGA



VGA



SVGA



Comparación con 3DFX
eXoDOS Manual de Usuario

Controles

Lamentablemente, los juegos de DOS no estaban muy estandarizados en lo que respecta a los controles. En el caso de los juegos que tienen esquemas de control extremadamente obtusos, hemos intentado insertar una nota al iniciar el juego.

Para los juegos que originalmente se lanzaron solo con joystick, se han creado mapas de teclas que traducen el movimiento a las teclas de flecha con Z y X asignados a los botones.

En general, lo mejor es probar primero con el ratón y las teclas de flecha. A continuación se enumeran otros esquemas de control de uso común. Si sigue teniendo problemas, no está de más comprobar si existe un manual del juego en cuestión.

- **WASD** (arriba, izquierda, abajo, derecha)
- **O/P** para izquierda y derecha con **A/Z** para arriba y abajo
- **</>** para izquierda y derecha con **Q/A** para arriba y abajo
- Movimiento del **teclado numérico** (a veces requiere Bloqueo Numérico -NumLock- activado)



Transfiriendo Juegos Salvados

Algunos juegos de DOS tenían la capacidad de leer archivos de juegos anteriores de su serie, o incluso de otros juegos del mismo editor. Esto le permitía continuar su viaje con sus personajes anteriores. En algunos casos, sus estadísticas también se transferían.

EXoDOS le brinda la opción de transferir sus archivos guardados a su próximo juego. Dado que cada juego maneja esto de manera un poco diferente, se proporcionan instrucciones claras para cada juego que lo admita.

Copias de Seguridad de Juegos Salvados

Al desinstalar un juego, se le preguntará si desea hacer una copia de seguridad de sus partidas guardadas y configuraciones. Si elige SÍ, se guardará un archivo zip en la carpeta .\eXo\eXoDOS\!save\.

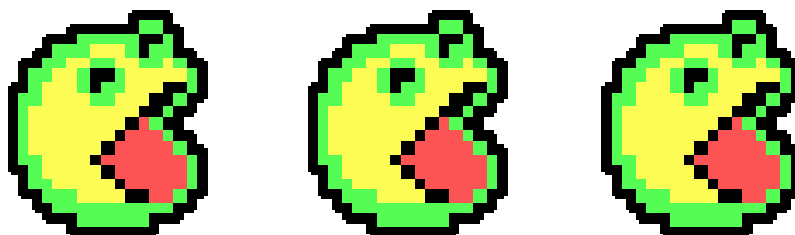
Ea próxima vez que instale el juego, le preguntará si desea restaurar su configuración desde este archivo o si desea eliminar el archivo guardado. También puede transferir estos archivos a otras instalaciones de eXoDOS si desea compartir sus partidas guardadas, configuraciones y puntuaciones.

Multijugador en Red

Il modo multijugador estaba en sus inicios durante la era DOS. Se utilizaban varios protocolos, incluidos cables de módem nulo (que conectaban dos PC a través de sus puertos serie), módems de acceso telefónico, NetBIOS y redes IPX. Esto dio lugar a que hubiera casi tantos métodos de conexión como juegos para jugar. Si bien DOSBox puede emular varios de estos métodos, el proceso de lograr que los juegos se conecten no es muy sencillo.

Al iniciar un juego que admita el modo multijugador, se le preguntará si desea iniciar el juego para un solo jugador o multijugador en red. Si selecciona multijugador, se le solicitará que elija si quiere ser el anfitrión o el cliente. Si elige anfitrión, el script le informará su IP y deberá proporcionársela a cada cliente. Luego, proporcionará instrucciones específicas sobre qué elegir una vez que comience el juego.

Alos jugadores clientes se les solicitará que introduzcan la dirección IP que les proporcionó el anfitrión. En el caso de los juegos compatibles con IPX, recibirá una confirmación si la conexión se realizó con éxito. Llegado a este punto, se proporcionarán instrucciones específicas sobre cómo unirse al juego del anfitrión.



El ordenador anfitrión suele ser el encargado de configurar las opciones de la sesión (mapa, tipo de juego, etc.). En algunos juegos, el anfitrión configura todas las opciones, incluidas las opciones específicas del juego del cliente. Por este motivo, es mejor analizar las opciones preferidas antes de intentar jugar en un juego multijugador. Varios juegos también requieren saber cuántos jugadores en total se unirán antes de comenzar.

Null-Modem e IPX son los dos protocolos principales que admite DOSBox. Los juegos que requieren NetBIOS ya lo tienen configurado e incluido. Los juegos que requieren SHARE o conexiones de acceso telefónico (sin opción de módem nulo) no son compatibles. Afortunadamente, no hay muchos juegos con estas limitaciones.

Si experimenta problemas de conexión, es importante que verifique que sus puertos estén reenviados correctamente y que el firewall no esté bloqueando DOSBox. Los juegos IPX usan el puerto 213, mientras que los juegos de módem nulo requieren el puerto 5000. Reenviar ambos puertos es importante si su ordenador actúa como la máquina host, sin embargo, en algunos casos también puede causar problemas para el cliente.



Protección Anti Copia

La protección contra copias era bastante común antes de la introducción del CD ROM. Generalmente se manifestaba pidiendo al usuario que escribiera algún código, número o palabra de la documentación incluida. Para impedir las fotocopias, los editores comenzaron a usar tinta oscura sobre papel oscuro o incluso elaboradas ruedas de código.

Casi todos los juegos incluidos en eXoDOS han sido craqueados, lo que significa que no se te pedirá un código o, si lo haces, puedes escribir cualquier cosa para evitarlo. Sin embargo, no todos los juegos han sido craqueados (o simplemente no se puede). Para aquellos que aún tienen protección anticopia, podrás encontrar el manual o la hoja de códigos necesarios haciendo clic derecho en el juego en LaunchBox.

Muchos juegos que han sido craqueados aún incluyen las hojas de código originales, la documentación y las ruedas de código HTML funcionales simplemente porque es divertido jugar con ellos.



Emulación

 Cómo funcionan todos estos juegos antiguos en tu computadora moderna? ¡Emulación! eXoDOS utiliza múltiples compilaciones de DOSBox para recrear virtualmente el hardware y el software que un juego DOS espera ver. El Pack de Lenguaje Español utiliza sobre todo DOSBox Staging.

 OSBox en sí mismo se basa en un archivo CONF para definir la máquina, incluyendo RAM, tarjeta de video, sonido, el tipo y velocidad de la CPU y docenas de otras variables. Afortunadamente, no necesita saber cómo editar archivos CONF, configurar el hardware o instalar los juegos, ya que todo esto ya se ha hecho de antemano.

Algunas teclas comunes de DOSBox:

Ctrl+F9	Salir
Ctrl+F10	Capturar o soltar el ratón
Ctrl+F11	Disminuir ciclos (ralentizar el juego)
Ctrl+F12	Aumentar ciclos (acelerar el juego)
Alt+Enter	Cambiar entre ventana y pantalla completa

 cummVM también está incluido y disponible para su uso con los juegos que admite. A diferencia de DOSBox, ScummVM es un intérprete. En lugar de recrear un entorno para el juego, utiliza los archivos de datos del juego y los reproduce de forma nativa en su computadora actual. Este proceso requiere que se realice ingeniería inversa en el motor de un juego, lo que significa que se admite una cantidad relativamente pequeña de juegos.

Packs Adicionales

Hay disponible un paquete multimedia y paquetes de idiomas opcionales (como éste). El paquete multimedia incluye libros, catálogos, revistas y bandas sonoras relacionadas con MS-DOS. Se puede encontrar un enlace en el sitio web o en Discord.

Los paquetes de idiomas se publicarán a medida que se completen y se complementarán con el paquete básico en inglés (full y lite). Los paquetes de idiomas agregan juegos nativos de esa región que no estaban disponibles en eXoDOS, al mismo tiempo que permiten la compatibilidad con su idioma en juegos existentes. En el momento de lanzamiento de este Pack Español, eXoDOS v6 también tiene paquete en Alemán, Polaco, Checo y Eslovaco. Se están desarrollando otros idiomas y se publicarán a medida que estén listos.

Descarga Bajo Demanda (Versión Lite)

Cuando inicie un juego por primera vez, se mostrará el tamaño del archivo y, si continúa, se descargará el juego, el manual y los extras. Esta versión Lite ocupa aproximadamente 5 GB e incluye todos los archivos necesarios para explorar la interfaz.

If XoDOS utiliza un protocolo de Torrent de línea de comandos para descargar el juego solicitado. El software de Torrent utiliza los puertos 6881-6999 para TCP y UDP de forma predeterminada. Si tiene problemas para descargar juegos, consulte www.portforward.com.

Ana vez que se haya descargado un juego, se instalará y configurará automáticamente. También puede desinstalarlo y reinstalarlo sin tener que volver a descargarlo.

Ana desventaja de la versión Lite es que puede resultar difícil saber qué juegos ya ha descargado e instalado. Hemos solucionado este problema con un complemento personalizado (plugin). Cada vez que instala un juego a través de la interfaz, se agregará a una lista de reproducción de juegos instalados. Si desinstala un juego (volviendo a ejecutar la herramienta de configuración y eligiendo desinstalar), el juego se eliminará de esta lista.

Esto también beneficia a aquellos que tienen la versión completa del proyecto, ya que ahora pueden listar fácilmente sólo los juegos que han sido extraídos y configurados.



Soporte



El lugar más rápido para obtener ayuda es el canal de Discord de eXoDOS. Escanea el código QR para unirte o escribe el siguiente enlace en tu navegador:

<https://discord.gg/37FYaUZ>



El canal en castellano está bajo Language Packs. Se llama ESMX-spanish.

Sítio Web



odos los proyectos actuales se pueden encontrar en el sitio web de Retro eXo, incluidos enlaces torrent a las versiones completas y lite de cada proyecto.

- <https://www.retro-exo.com>
- <https://www.youtube.com/c/eXoRetro>
- <https://wiki.retro-exo.com/>



©eXo 2025

Todos los juegos son propiedad de sus respectivos dueños.

<https://www.retro-exo.com>