

---

***Más de 2500 Juegos***

**Andreas Petrausch**

**DATA BECKER**

**Copyright**

© by DATA BECKER GmbH & Co. KG, Merowingerstr. 30, 40223 Düsseldorf  
Data Becker S.L.

**Autor del programa:**

Andreas Petrausch

**Jefe de productos:**

Georges Guerraz

**Autor del manual:**

Andreas Petrausch

**Revisión****(Edición en Castellano):**

Roberto García Cáceres

Reservados todos los derechos. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro de cualquier forma (impresión, fotocopia u otro procedimiento), así como su copia o difusión mediante el empleo de un método electrónico, sin el consentimiento por escrito de DATA BECKER GmbH & Co.

2002 Data Becker España S.L.

## **Advertencias importantes**

Los procedimientos y programas incluidos en este libro se mencionan sin tener en cuenta el estado de su patente.

Las informaciones, los datos técnicos y los programas que se incluyen en este libro y en el CD adjunto han sido compilados por los autores con gran cuidado. No obstante, la editorial no puede asumir garantías, responsabilidades jurídicas ni de cualquier otro tipo respecto a las consecuencias que se deriven de la existencia de datos erróneos.

Cabe señalar, asimismo, que las designaciones de software y de hardware y los nombres de marcas de las diversas empresas suelen estar protegidas por los derechos de marcas y patentes.

Los textos incluidos en esta obra representan únicamente una recopilación de ejemplos. Tan sólo se trata, pues, de una selección, y en ningún caso pretende ser completa.

Así, a pesar de que éstos están elaborados con el mismo cuidado que el resto del manual, tanto la editorial como los autores declinan cualquier responsabilidad respecto a la corrección o al contenido de los textos, así como respecto al hecho de que con la aplicación de los mismos por parte del usuario se consiga el éxito perseguido. En otras palabras, la utilización de los textos es responsabilidad exclusiva del usuario.

**Estimado/a lector/a:**

En primer lugar queremos agradecerle que haya adquirido un programa de DATA BECKER. Además, le aseguramos que todos nuestros programas se someten a una minuciosa comprobación antes de abandonar la fábrica. No obstante, en el caso de que surjan errores o problemas inesperados con el programa de DATA BECKER, le aconsejamos que consulte el manual o la ayuda en línea del software, pues ambos contienen respuestas y soluciones a las preguntas y a los problemas más frecuentes. Además, puede consultar el archivo *Léame* incluido en el CD del programa, pues éste contiene informaciones y modificaciones de última hora no mencionadas en el manual. Si aun así tiene dudas o preguntas, diríjase a nuestra sección de soporte en Internet. La página [www.databecker.es](http://www.databecker.es), por ejemplo, no sólo contiene ayudas, sugerencias y trucos, sino también actualizaciones y parches para nuestros productos. Además, el soporte en línea también acepta consultas realizadas por correo electrónico. En cualquier caso, a pesar de que concentramos todos nuestros esfuerzos en atender las consultas lo más rápidamente posible, le rogamos que comprenda que en ocasiones puede tardar un tiempo en recibir una respuesta.

Si no encuentra una respuesta a su problema ni en el manual del programa ni en nuestro soporte, póngase en contacto telefónico con nuestro servicio de soporte técnico. Tenga en cuenta, de todos modos, que únicamente procesaremos preguntas relativas a la instalación y a la puesta en funcionamiento del software. Por otro lado, para que podamos atenderle de la forma más rápida y eficaz posible, tenga en cuenta estos puntos:

1. Es conveniente que se encuentre sentado delante del equipo y que tenga la documentación del producto y el número de serie consigo.
2. Asimismo, debe tener preparada una lista del hardware que utiliza (tarjeta gráfica y versión de controlador, impresora y versión de controlador, etc.).
3. También necesitamos el número de versión de su sistema operativo (por ejemplo, Windows 98 SE), así como el texto exacto del mensaje de error que obtiene.
4. Además, precisamos una descripción del problema y del procedimiento que realiza antes de que surja.

Nuestra línea de atención telefónica se encuentra disponible de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas en el número 91 323 04 79.

El equipo de DATA BECKER.

# *Prólogo*

Le damos la enhorabuena por haber adquirido Más de 2500 Juegos de DATA BECKER: Este paquete contiene una recopilación de CD que incluyen más de 2500 excitantes programas, entre los que hay ofertas para todos los gustos. Para poder utilizar esta gran cantidad de programas de forma más cómoda, hemos incluido un explorador, que le permite buscar en los cinco CD de forma sencilla e iniciar cualquiera de los programas seleccionados desde el propio explorador. Asimismo, dicho explorador le ofrece la posibilidad de administrar de forma fácil y global todos los programas instalados de los 2500 juegos.

Así, por ejemplo, la función de favoritos incorporada le permite marcar y administrar los programas que más le gusten. Además, en la categoría *TOP TEN*, hemos incluido los diez programas más interesantes de cada una de las categorías.

Por otro lado, puede seleccionar más de 100 aviones para su simulador de vuelo. Incluso los usuarios de Palm encontrarán divertidos juegos para sus equipos.

## **Advertencias importantes:**

- Los modelos de avión sólo pueden utilizarse si ha instalado previamente *Flight Simulator 2000*, *Flight Simulator 98* o *Combat Flight Simulator*.
- Los programas Palm deben transferirse a un equipo Palm, para lo cual debe utilizar el software de transferencia que se incluye con dicho equipo. Los juegos Palm no pueden ejecutarse en un PC con Windows.
- Para poder ejecutar los juegos JAVA, necesita tener instalado Internet Explorer 4.x o Netscape Navigator 4.x o superior. Asegúrese de que las opciones JAVA de su navegador están activadas.

# Contenido

<b>INICIO RÁPIDO.....</b>	<b>8</b>
<b>INSTALACIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>EXPLORADOR: EL CENTRO DE MANDO.....</b>	<b>12</b>
<b>Inicio del programa.....</b>	<b>12</b>
<b>Manejo del programa .....</b>	<b>12</b>
<b>Los botones .....</b>	<b>13</b>
Cuando un botón no se ve.....	14
<b>Búsqueda de programas (la página de búsqueda).....</b>	<b>15</b>
Especificación de criterios de búsqueda .....	15
Barras de información.....	17
<b>Inicio de programas .....</b>	<b>20</b>
<b>Página Visual de los programas.....</b>	<b>25</b>
<b>Modificación de las entradas del archivo de inicio de los programas de la base de datos .....</b>	<b>26</b>
<b>Información acerca de los programas (la página Info) .....</b>	<b>29</b>
<b>Administración de los programas instalados (la página Administración).....</b>	<b>31</b>
Desinstalación de los programas.....	32
<b>Las opciones del programa .....</b>	<b>35</b>
Directorio de instalación .....	35
Configuración del navegador.....	36
Opciones diversas .....	36
Categorías de los programas .....	37

<b>VISITAR LA PÁGINA WEB DE UN AUTOR.....</b>	<b>38</b>
<b>Conexión de Internet .....</b>	<b>38</b>
<b>Conexión mediante el Acceso telefónico a redes .....</b>	<b>38</b>
<b>Ir a la página web de un autor.....</b>	<b>38</b>
<b>UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA EN UNA RED .....</b>	<b>39</b>
<b>Método para que varios usuarios empleen a la vez los CD dentro de la red.....</b>	<b>42</b>
<b>FREWARE, CARDWARE, SHAREWARE, DEMO.....</b>	<b>43</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>45</b>

## ***Inicio rápido***

¿Tiene prisa? A continuación, le presentamos las instrucciones para realizar un inicio rápido del programa.

### **Instalación:**

- Inserte el CD
- Abra *Mi PC* o el Explorador de Windows y vaya al directorio *Setup* del CD.
- Haga doble clic en el archivo *Setup.exe* para iniciar el proceso de instalación, confirme todos los cuadros de diálogo haciendo clic en *Siguiente*, seleccione en su caso el directorio de instalación y finalice la instalación.

### **Inicio del explorador:**

- Abra el explorador seleccionando la secuencia de comandos *Inicio/Programas/DATA BECKER/Más de 2500 juegos/ Más de 2500 juegos*. Aparecerá la ventana de búsqueda del explorador.

### **Inicio de un juego:**

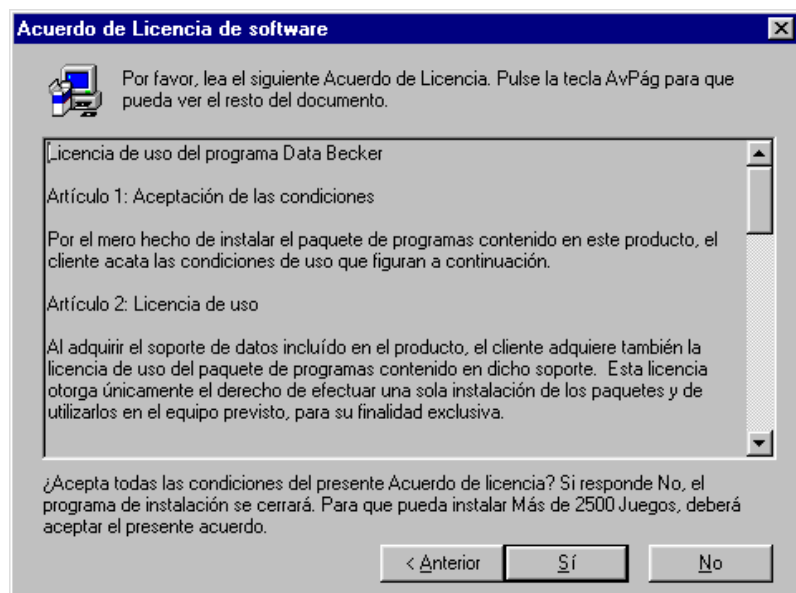
- Haga clic en el botón *CD1* e inicie uno de los programas de la ventana haciendo doble clic en su nombre, o bien haciendo clic en el botón *Ejecutar*.



## **Instalación**

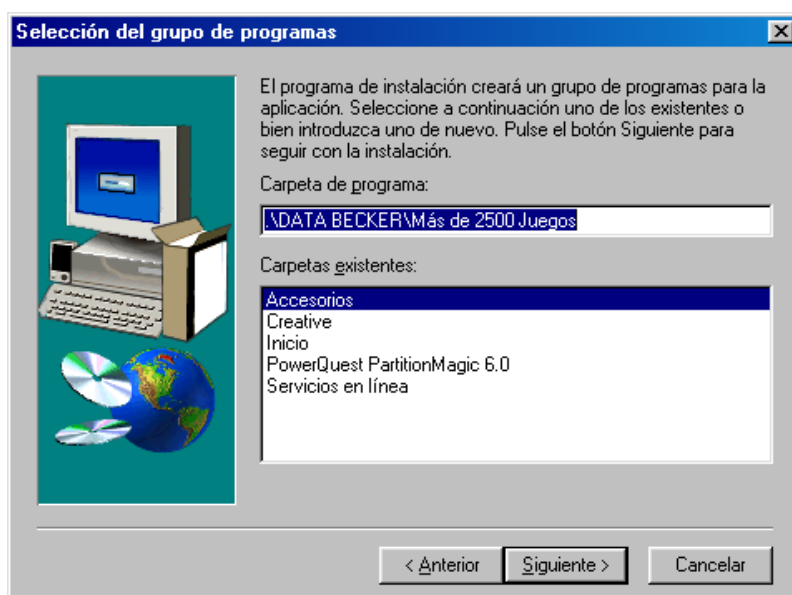
Para que el proceso de instalación se desarrolle sin problemas, le recomendamos que cierre primero todos los programas que tenga abiertos. Inserte el CD1 en la unidad de CD-ROM. Abra el elemento *Mi PC* y seleccione la unidad de CD-ROM. A continuación, abra la carpeta *Setup*. Para iniciar la instalación, haga doble clic en el archivo *Setup.exe*. Pulse en el botón *Siguiente* para confirmar los distintos apartados del proceso de instalación.

Lea atentamente el *Acuerdo de licencia de software* que aparece a continuación. Una vez mostrado su acuerdo con dicho contrato, defina la carpeta de destino para la instalación. Confirme su elección haciendo clic en *Sí*.





A continuación, debe seleccionar la carpeta de programa en la que desee instalar el explorador.



## *Instalación*

Para confirmar la selección, haga clic en *Siguiente*. El programa de instalación crea automáticamente un nuevo grupo de programas con dos iconos, uno para iniciar el explorador y otro para eliminar el explorador del sistema.



Más de 2500  
Juegos



Desinstalar  
Más de 25...

**NOTA**

Si desea desinstalar el explorador, vaya a Programas/DATA BECKER/Más de 2500 Juegos/Desinstalar Más de 2500 Juegos.

## **Explorador: el centro de mando**

El explorador le ayuda a encontrar con rapidez el gran número de programas que se incluyen en los cinco CD-ROM de Más de 2500 Juegos, así como a instalarlos y administrarlos.

En los siguientes capítulos le explicaremos la forma de utilizar las múltiples funciones que incluye el programa.

## **Inicio del programa**

Una vez realizada la instalación puede iniciar el explorador en cualquier momento haciendo clic en el menú *Inicio* de Windows y seleccionando la secuencia de comandos:

*Programas/DATA BECKER/Más de 2500 Juegos/Más de 2500 Juegos.*

## **Manejo del programa**

Tras iniciar el programa aparece la interfaz del programa tal como se muestra a continuación:



Para activar los diversos botones, basta con hacer clic en los mismos. Cuando el puntero del *mouse* se encuentra encima de un botón, éste se resalta gráficamente.

Todos los botones y todas las ventanas disponen de textos de ayuda, que aparecen cuando el puntero del *mouse* permanece encima de un botón durante más de dos segundos.

Esta opción le permite administrar los programas que ya están instalados.

## Los botones

Cada una de las páginas del explorador incluye cinco botones que llevan al usuario a las diferentes páginas de menú del explorador. Algunas funciones tienen dos modos de uso

El significado de los botones es el siguiente:

BUSCAR

Buscar: aparece la ventana de búsqueda

VISUAL

Visual: aparece una página en la que pueden mostrarse quince programas clasificados por orden alfabético. Mediante la función de desplazamiento es posible cambiar esta selección.

ADMINISTRACIÓN

Administración: aparece la página de administración de programas. Esta página sólo puede activarse si al menos un programa del explorador se ha copiado en el disco duro.

FIN

Fin: este botón cierra el explorador y lo borra de la memoria RAM. Antes de salir del programa, aparece siempre una pregunta de confirmación.

CONFIGURACIÓN

Configuración: aparece la ventana que permite establecer las opciones de configuración del explorador.

EJECUTAR

Ejecutar: al hacer clic en estos iconos, el programa seleccionado del CD-ROM se copia en el disco duro; si el programa ya está instalado, se inicia desde el disco duro.

LÉAME

Léame: si existe, aparece el archivo *Léame* del autor.



**Favoritos:** este botón cambiante le permite agregar el programa seleccionado a la lista de favoritos. Si hace clic una segunda vez en el botón, el programa se elimina de la lista de favoritos. A continuación, puede abrir la categoría *Favoritos* para ver todos los programas que ha designado como favoritos. Si un programa ha sido caracterizado como Favorito, mostrará una bandera como la que se ve en la imagen.

### ***Cuando un botón no se ve***

Si no ve los botones mostrados en los dos párrafos anteriores, significa que la función que representa el botón correspondiente no está disponible. A continuación, enumeraremos los botones que no están disponibles en algunas circunstancias y explicaremos la razón de ello.

**Ejecutar:** si en lugar del botón *Ejecutar* sólo ve *Insertar CD*, significa que el CD que contiene el programa que desea instalar no se encuentra en la unidad de CD-ROM. La pantalla le indica el CD en el que se encuentra el programa. Si, por ejemplo, aparece el indicador *CD2*, significa que debe insertar el CD de *Más de 2500 Juegos* en la unidad de CD-ROM. No es preciso que salga del explorador, pero no haga clic en ningún botón mientras cambia el CD.

**Léame:** el autor no ha incluido ningún archivo *Léame* al programa o está en un formato que no puede abrirse con los programas estándar de Windows. El explorador admite los archivos de ayuda (extensión de archivo *.hlp*) y los archivos de texto de Windows (extensión de archivo *.txt*). Una vez copiado un programa en el disco duro, puede hacer clic en el botón *Explorador* de la ventana *Administración* en cualquier momento. Aparece una vista del explorador que mostrará el directorio en el que se encuentra el programa instalado. A continuación, puede explorar los archivos y, si existe un acceso directo a un programa, hacer doble clic en él para abrirlo. El programa activado carga a su vez el archivo que ha activado con el doble clic.

**Eliminar:** este botón sólo puede activarse cuando el programa seleccionado se encuentra ya en el disco duro. Al hacer clic en este botón se eliminan del disco duro todos los archivos de programa.

## ***Búsqueda de programas (la página de búsqueda)***

Al iniciar el explorador aparece en primer lugar la ventana de búsqueda, en la que puede definir diversos criterios. Además de los botones descritos antes aparecen las ventanas siguientes:



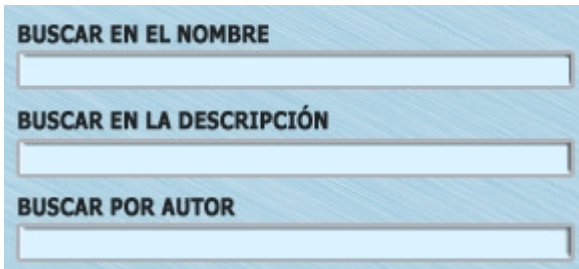
*La ventana de selección de programas*

### ***Especificación de criterios de búsqueda***

La ventana de selección de programas muestra todos los programas que coinciden con los criterios de búsqueda. La primera vez que inicia el programa aparecen en la selección todos los programas de Más de 2500 Juegos. Para reducir la selección, puede ...

- ... especificar conceptos de búsqueda en los cuadros de texto *Buscar en el nombre*, *Buscar en la descripción* o *Buscar por autor*. Confirme la búsqueda con la tecla **Intro**.

## *Explorador: el centro de mando*



SEARCH INTERFACE:

- BUSCAR EN EL NOMBRE
- BUSCAR EN LA DESCRIPCIÓN
- BUSCAR POR AUTOR

*Los cuadros de búsqueda de texto*

... limitar la búsqueda a determinados CD-ROM.



CD 1 CD 2 CD 3 CD 4 CD 5

*Presentación de los CD-ROM en los que puede realizarse una selección*

... seleccionar una de las categorías Acción, Simulación, Estrategia, etc..



★	TODO
👍	TOP TEN
💣	ACCIÓN
🏆	SIMULACIÓN
🏅	ESTRATEGIA
👤	VARIOS
📊	DIDÁCTICOS
♣️	CARTA
🎲	JUEGOS DE MESA
🏎️	REFLEJOS
👁️	ESPACIO
🌐	INTERNET
🌍	JAVA
💻	PROTECTORES DE PANTALLA
📱	PALM
✈️	PLUGINS FLIGHT SIM
🔖	FAVORITOS

*Lista de las categorías*



Las categorías son seleccionadas sin más que hacer clic con el ratón sobre ellas.

Por supuesto, puede combinar a su gusto todos estos criterios de búsqueda. La ventana de selección de programas actualiza automáticamente todos los programas que coinciden con los criterios de búsqueda. Para seleccionar uno de los programas, basta con seleccionarlo con el *mouse*. A continuación, aparece la barra de información.



El botón *TOP TEN* muestra una selección de programas que, en nuestra opinión, incluye los mejores de cada categoría. Si hace clic en el botón *Favoritos* aparecen los programas que ha señalado como favoritos.

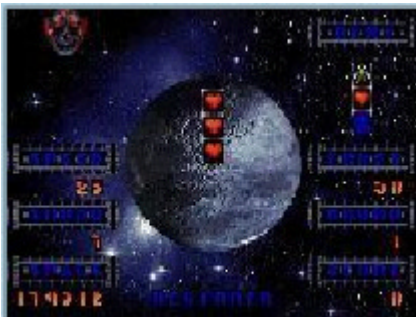
### ***Barras de información***

El área superior de la ventana de búsqueda y casi todas las demás ventanas del explorador contienen una barra de información que incluye datos adicionales sobre el programa seleccionado: el nombre del programa, una foto de pantalla, un texto descriptivo y una indicación del CD-ROM en el que se encuentra el programa.



La barra de información consta de varios componentes:

### La foto de pantalla

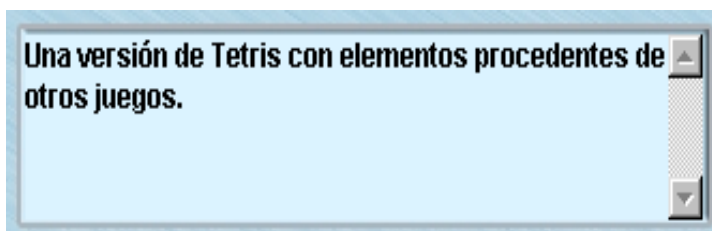


La foto de pantalla le da una primera impresión del programa seleccionado.

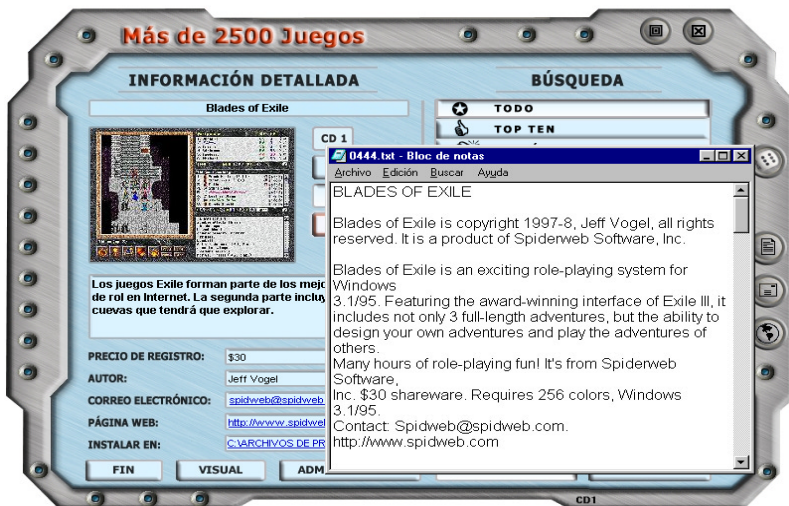
**NOTA**

Si en lugar de la imagen de vista preliminar sólo se encuentra el rótulo "Más de 2500 Juegos", significa que no hay ningún CD en la unidad, que no existe ninguna foto de este programa o que en la sección *Configuración* ha desactivado la presentación de dicha foto.

### El texto descriptivo



Cada uno de los Juegos de Más de 2500 Juegos contiene una breve descripción y haciendo doble clic se abrirá el archivo léame.txt si el autor lo ha puesto a disposición para su juego.



### El botón Ejecutar

En cuanto hace clic en el botón *Ejecutar*, el programa se copia en el disco duro. De manera predeterminada se toma como directorio de instalación el directorio en el que se encuentra instalado el explorador. No obstante, si desea realizar la instalación en otro directorio, deberá abrir la ventana *Configuración*. Para obtener información adicional al respecto, consulte el apartado *Las opciones del programa*. Si el programa ya está instalado, al hacer clic en el botón *Ejecutar* se inicia éste desde el disco duro. Es decir, los archivos no vuelven a copiarse desde el CD.

### NOTA

Si el explorador no muestra el botón *Ejecutar*, significa que el CD-ROM correspondiente no se encuentra en la unidad. Es decir, el programa no podrá iniciar al juego hasta que la unidad de CD-ROM contenga el disco correcto.

### La sugerencia del día

Probablemente pensará que la selección de los Más de 2500 Juegos es bastante confusa. Por eso hemos incluido el dado. Al hacer clic en él el sistema elige un programa al azar de los que contiene actualmente la ventana de selección. Al iniciarse, el explorador selecciona al azar un programa a fin de ofrecer lo que podríamos llamar “la sugerencia del día”. Esta selección también puede limitarse a una categoría concreta. Dicha categoría se selecciona en la opción *Categorías* en la ventana *Configuración*.



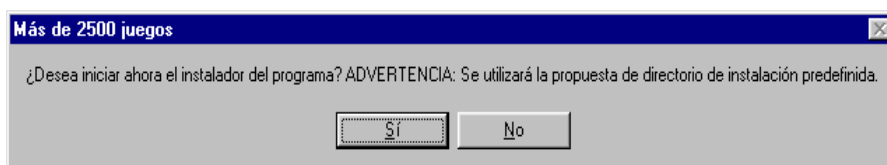
*El dado*: haga clic aquí para que sea el explorador el que seleccione el programa. Cada vez que haga clic, el programa realizará una nueva selección.

## ***Inicio de programas***

En primer lugar el explorador copia los datos del programa en el disco duro. Aparecerá una barra de progreso que muestra el porcentaje de archivos de programa que se han copiado ya en el disco duro.

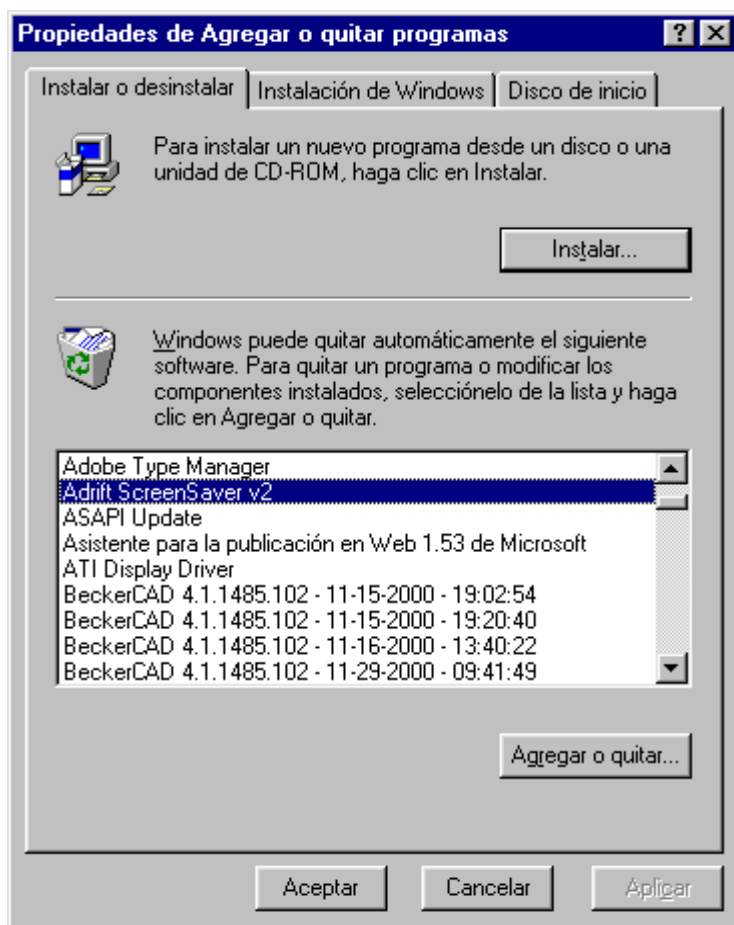


Una vez finalizada la operación de copia, los programas que no necesitan instalación pueden iniciarse sin más. En el caso de los programas que necesitan instalarse en el disco duro para funcionar aparece la siguiente ventana de mensaje:



Si aparece dicho mensaje, el programa no puede iniciarse directamente, lo que significa que hay que ejecutar el programa de instalación. Para que los archivos de instalación y los programas en sí no queden dispersos por varios discos duros y directorios, en el Portapapeles se copia una propuesta relativa al directorio de destino del programa de instalación. Éste representa el subdirectorio que depende del directorio en el que se han copiado los datos del programa incluidos en el CD.

Algunos programas se incluyen en la ventana *Agregar o quitar programas* del *Panel de control* de Windows. Tales programas pueden desinstalarse más tarde por completo.

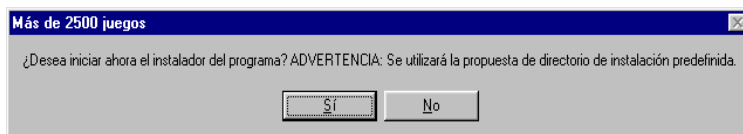


En otros programas sólo es posible eliminar la carpeta de programa. En el pequeño taller que incluimos a continuación, realizaremos en primer lugar una instalación del programa y, después, volveremos a desinstalarlos. Como demostración utilizaremos el programa *Big 8 Solitaire*...

1. En cuanto hace clic en el botón *Ejecutar* dentro de la ventana de búsqueda, el programa se copia en el disco duro.

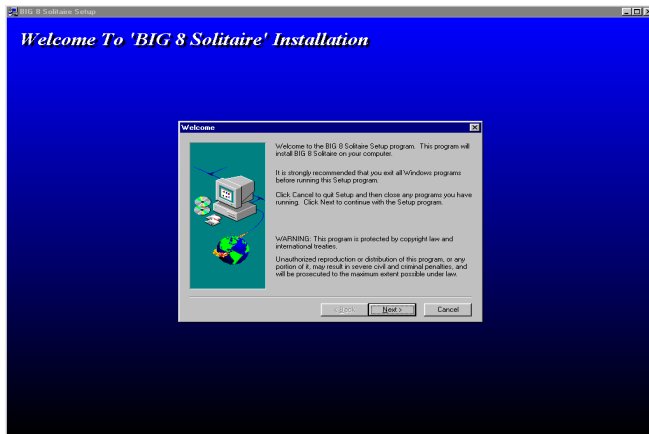


2. A continuación, aparece una ventana que le informa de que este programa dispone de una instalación. Para iniciar la instalación, haga clic en el botón *Sí*. De lo contrario, haga clic en *No*.



Puede volver a eliminar el programa a través de la ventana *Administración* sin tener que volver a iniciar el programa de instalación.

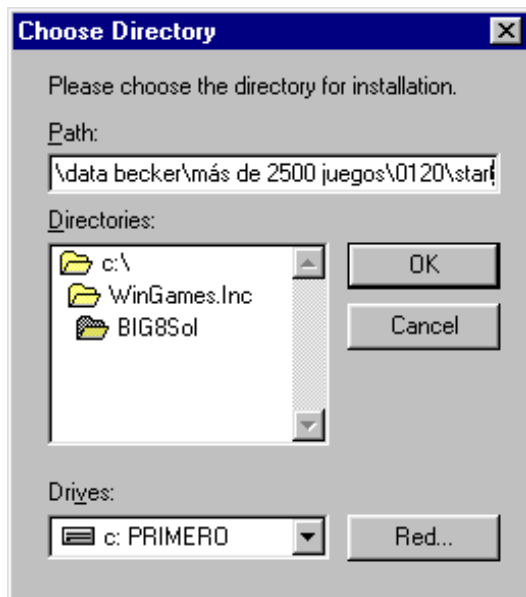
- Haga clic en **Sí**. Se inicia así la instalación del juego.



- Llegamos ahora al punto en el que el sistema pregunta si deseamos mantener el directorio de instalación propuesto. Como el explorador de Más de 2500 Juegos ha copiado una propuesta para el directorio de destino en el Portapapeles, basta con que sobrescriba esta entrada en el programa de instalación.



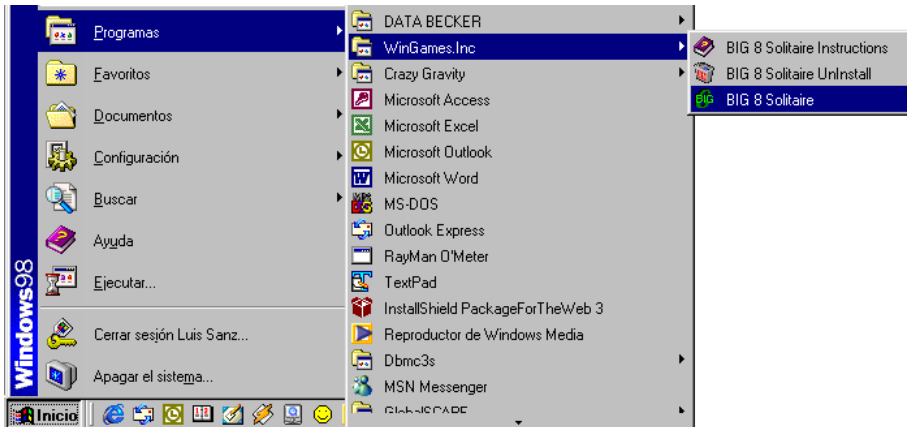
5. Así pues, utilice la combinación de teclas [Ctrl] + [V] para escribir el directorio de destino en el cuadro correspondiente del programa de instalación. Acto seguido, el programa se instala en el disco duro.



6. Todos los programas que disponen de su propio instalador crean un grupo de programas o se activan directamente desde el menú *Inicio* de Windows. El explorador no puede iniciar estos programas automáticamente. Lo único que puede hacer en él es iniciar el instalador correspondiente. En cualquier caso, si desea activar desde el explorador un programa que necesite un instalador, consulte el capítulo *Modificación de las entradas del archivo de inicio de los programas de la base de datos*.



## Explorador: el centro de mando



## Página Visual de los programas

La página Visual muestra cuatro programas a la vez clasificados por orden alfabético. Utilice la barra de desplazamiento para desplazarse hacia arriba o hacia abajo por la lista.



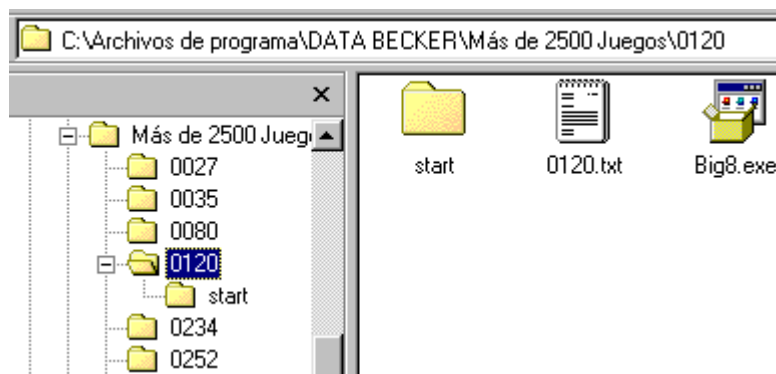
**NOTA**

La ventana Visual importa siempre la consulta de la página de búsqueda. Así, por ejemplo, puede utilizar la ventana de búsqueda para encontrar todos los programas que contengan la palabra *avión* en la descripción y, a continuación, cambiar a la página *Visual* para ver una panorámica de los programas resultantes de la búsqueda.

## ***Modificación de las entradas del archivo de inicio de los programas de la base de datos***

Si el programa dispone de su propio instalador, el explorador suele iniciarlo automáticamente. Ahora bien, una vez instalado el programa en el disco duro, ya no será necesario volver a iniciar el programa de instalación. Por lo tanto puede cambiar el nombre de archivo que el explorador utiliza para iniciar el programa. En nuestro ejemplo suponemos que ha instalado el programa *Big 8 Solitaire*.

1. Una vez que el explorador haya copiado los archivos de instalación, inicie el programa de instalación. A continuación, instale el programa (si es posible) en el directorio que ha generado el explorador, cuya ruta se copia en el cuadro correspondiente del programa de instala mediante la combinación de teclas **Ctrl+V**. Tras la instalación haga clic en el botón *Explorador* de la ventana *Administración*. De manera predeterminada se muestra el directorio en el que el explorador ha copiado los archivos de instalación del CD.



2. Seleccione a continuación el directorio en el que se ha instalado el programa durante el procedimiento de instalación. Si ha utilizado el directorio propuesto por el explorador, debe haber un subdirectorio denominado *Start (Inicio)* en el directorio mostrado.

### Explorador: el centro de mando

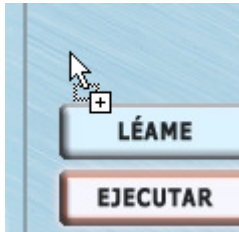
3. Dicha carpeta contiene los archivos de inicio del programa. Los que nos interesan son los archivos con la extensión .exe.



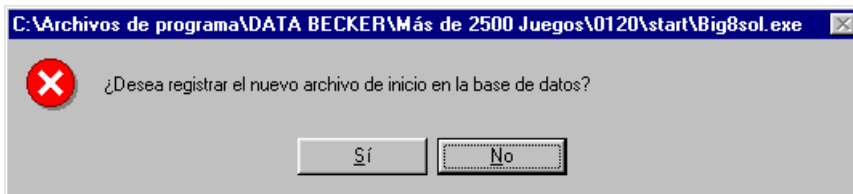
4. Uno de estos archivos es el archivo de inicio del programa. Una vez encontrado el archivo correcto, haga clic en este archivo con el botón primario del *mouse*.



5. Mantenga presionado el botón del *mouse* y arrastre el archivo hasta la ventana *Administración de Más de 2500 Juegos*.



6. Cuando el puntero del *mouse* se convierta en un signo más, suelte el botón. Aparece una ventana que le pide que confirme que desea registrar el nuevo archivo en la base de datos como archivo de inicio del programa.



7. Lo mejor es que compruebe la entrada haciendo clic en el botón *Ejecutar*.

## NOTA

Si se encuentra el archivo de inicio correcto, significa que la entrada original de la base de datos ha quedado sobrescrita. Si a continuación, intenta utilizar el explorador para volver a copiar el programa en el disco duro desde el CD, el explorador no podrá abrir el programa de instalación. En tal caso, haga clic en el botón *Explorador*.

A continuación, aparece el directorio en el que se han copiado los archivos de instalación, el cual contiene un único archivo .exe. Arrastre dicho archivo hasta la ventana de administración, tal como hemos explicado en los puntos 5 y 6. A continuación, podrá iniciar el programa de instalación a través del botón *Ejecutar*.

## Información acerca de los programas (la página Info)

En la página de detalles del explorador aparece toda la información de la que se dispone acerca de un programa seleccionado. Si en la unidad de CD-ROM hay un CD que también contiene el programa, el gráfico de vista preliminar muestra una imagen más grande.



Junto con el nombre del programa aparece un símbolo que indica el CD en el que se encuentra el programa, debajo de los cuadros de texto *Correo electrónico*, *Página Web* e *Instalar en*. Si hace doble clic en una de dichas entradas, ocurre lo siguiente:



o también:



**Dirección de correo electrónico:** la dirección de correo electrónico del autor del programa se copia en el Portapapeles, por lo que puede utilizar la combinación de teclas **Ctrl+V** para copiar dicha dirección en cualquier otra aplicación. Puede utilizar esta opción si, por ejemplo, desea escribir un mensaje al autor del programa.

**PÁGINA WEB:** <http://www.spidweb.com>

o también



**Página web:** si en la ventana *Configuración* ha definido un explorador de Internet, al hacer clic en la entrada *Página web* se iniciará dicho explorador y se cargará la página principal del autor del programa.

**INSTALAR EN:** [C:\ARCHIVOS DE PROGRAMA\DATA](#)

**Instalar en:** por lo general la instalación se realiza en un subdirectorio del directorio predeterminado de instalación que se ha definido en la ventana *Configuración*. No obstante, si desea otro directorio, haga doble clic en cada una de las entradas de directorio que desee cambiar para definir las individualmente.

## NOTA

Los modelos de avión que se encuentran en el CD se copian automáticamente en el directorio correcto, siempre y cuando haya instalado *Flight Simulator 2000*, *Flight Simulator 98* o *Combat Flight Simulator*. En dicho caso el directorio *Aircraft* es el directorio de instalación predeterminado que debe insertar en el cuadro *Instala en*:

Algo similar ocurre con los programas Palm. En este caso el explorador busca en primer lugar el software Palm que permita instalar los programas Palm en un equipo Palm. Si encuentra este software, se crea automáticamente el directorio correcto y la ruta se inserta en el cuadro *Instalar en*. Ahora bien, si cambia estos directorios, no podrá instalar automáticamente los modelos de avión o los programas Palm.



## Administración de los programas instalados (la página Administración)

El botón *Administración* le permite obtener acceso a la ventana de administración. En esta ventana se administran los programas que el explorador ha copiado desde los CD en los discos duros. Puede iniciar el programa o su instalador, eliminar programas o utilizar el botón *Explorador* para mostrar el directorio del programa.



La página *Administración* es muy similar a la página de información del explorador. Por lo tanto, aquí sólo describiremos los puntos en los que la ventana de administración se diferencia de la ventana de información. Los programas instalados se muestran en la ventana de programa con su nombre. Si hace clic en el nombre de un programa, aparecen automáticamente la descripción y la foto de pantalla. Todas las acciones de los botones *Ejecutar*, *Borrar*, *Léame*, *Mover* y *Explorador* se refieren siempre al programa seleccionado.

### NOTA

Todos los programas que se muestran en la ventana de administración se encuentran instalados en el disco duro. Por lo tanto, las fotos de pantalla y los archivos Léame aparecen también cuando la unidad de CD-ROM no contiene el CD desde el que se ha copiado el programa en el disco duro.

A continuación pasamos a describir los botones más importantes en *Administración*:

Un botón rectangular con un efecto 3D, con el texto "BORRAR" en mayúsculas.

**Borrar:** utilice el botón **Borrar** para eliminar un programa del disco duro. Si ha instalado el programa a través del instalador, consulte el capítulo correspondiente. Si el programa puede iniciarse directamente desde el explorador, puede utilizar este botón para eliminar el programa.

Un botón rectangular con un efecto 3D, con el texto "MOVER" en mayúsculas.

**Mover:** este botón resulta muy útil si desea mover a otro directorio una carpeta de programa en la que se encuentran los archivos de programa o de instalación. Puede desplazar la carpeta a otro disco duro o incluso al escritorio de Windows. La carpeta original queda eliminada.

Un icono de una bandera con la palabra "NOTA" en mayúsculas.

Si ha utilizado un programa de instalación para copiar un programa en un subdirectorio de la carpeta en la que el explorador de Más de 2500 Juegos ha copiado los datos de ese programa, todos los datos, es decir, todos los archivos instalados a través del programa de instalación, se mueven al nuevo directorio. Por lo tanto puede ocurrir que un programa deje de funcionar correctamente, puesto que los vínculos se refieren a un directorio que ya no existe. En ese caso, deberá volver a desplazar la carpeta al directorio original.

Un botón rectangular con un efecto 3D, con el texto "EXPLORADOR" en mayúsculas.

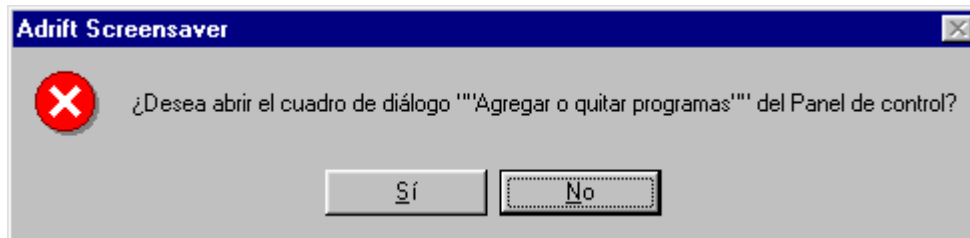
**Explorador:** Aparece una ventana del explorador que mostrará el directorio en el que se encuentra el programa instalado. A continuación, puede explorar los archivos y, si existe un acceso directo a un programa, hacer doble clic en él para abrirlo. El programa activado carga a su vez el archivo que ha activado con el doble clic.

### ***Desinstalación de los programas***

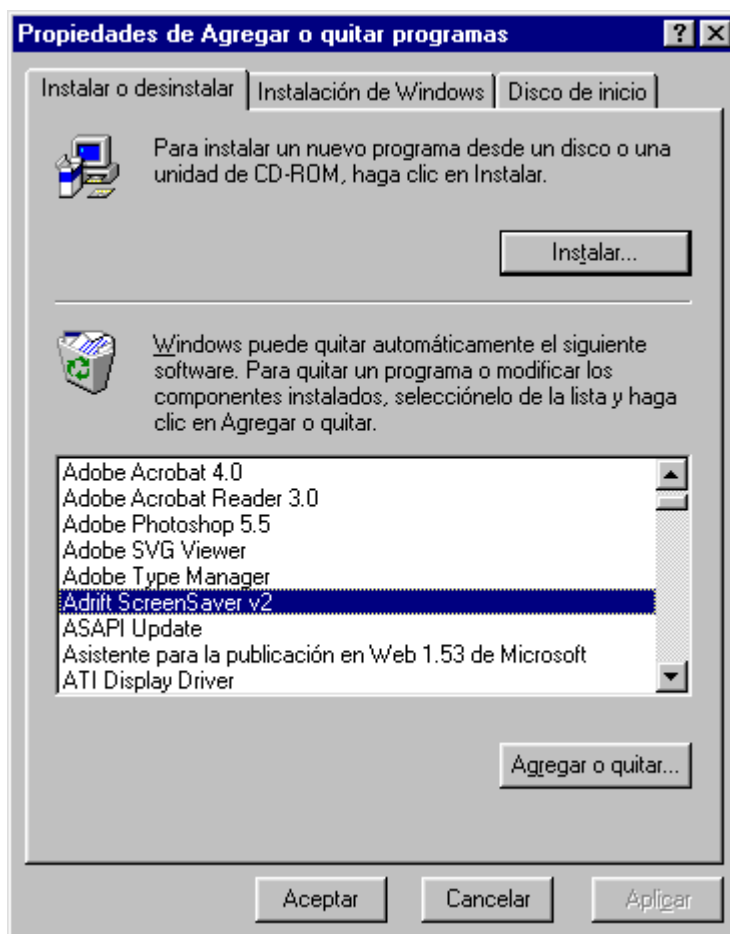
**Para desinstalar un programa que se ha copiado en el disco duro a través del instalador, proceda tal como se indica a continuación:**

1. En la ventana *Administración* del explorador, seleccione el programa que desee eliminar y, a continuación, haga clic en el botón *Borrar*. El sistema le preguntará si desea abrir el cuadro de diálogo "Agregar o quitar programas".





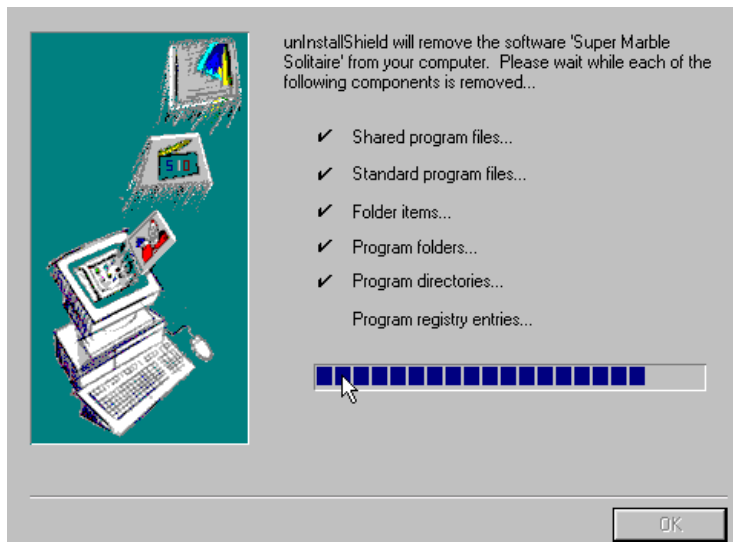
2. A continuación, haga clic en *Sí*. Busque el programa que desee eliminar. Si está registrado, haga clic en la entrada relativa al programa y, a continuación, haga clic en *Agregar o quitar*.



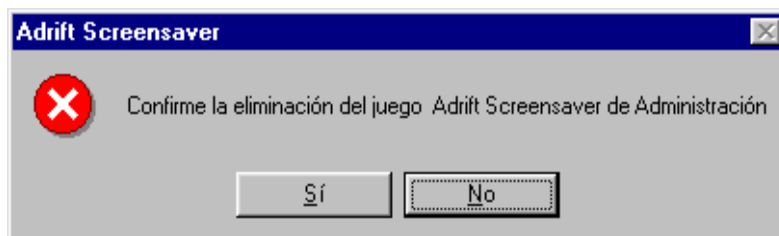
**NOTA**

Si encuentra una entrada para un programa en la ventana *Agregar o quitar programas*, desinstale el programa antes de utilizar el explorador para eliminar los archivos del programa de instalación del disco duro. Esta secuencia es importante, puesto que los archivos instalados pueden encontrarse en una subcarpeta que queda eliminada cuando el explorador elimina el programa. Así pues, si elimina el programa primero con ayuda del explorador, es posible que ya no pueda desinstalarlo.

3. Aparece el desinstalador, que se encarga de eliminar el programa del disco duro.



4. A continuación, debe eliminar los archivos de instalación del programa, que han sido copiados por el explorador de Mas de 2500 Juegos. En este punto aparece una segunda pregunta de confirmación que le pide que confirme la eliminación del programa. A continuación, haga clic en *Sí*.



## NOTA

No todos los programas que se instalan a través de un instalador quedan registrados por Windows. Si esto ocurre, cierre la ventana *Agregar o quitar programas* y continúe con la eliminación de los datos del programa.

## Las opciones del programa

Esta ventana permite realizar la configuración básica del explorador.



A continuación, explicaremos con más detalle los diversos apartados.

### Directorio de instalación



**Directorio de instalación:** en este punto se define el directorio en el que el explorador debe copiar los archivos del CD. En primer lugar debe incluirse el directorio del explorador. En este directorio se crea un subdirectorio para cada programa. También puede definir otro directorio raíz haciendo clic sobre el texto. Aparece un cuadro de diálogo de selección en el que debe definir el directorio raíz deseado. Dentro de este directorio el explorador crea un directorio propio para cada programa que debe copiarse en el disco duro. Así, por ejemplo, si selecciona la carpeta **C:\Temp** para las instalaciones futuras, el explorador instala los programas en **C:\temp\xxxx**, donde **xxxx** representa el subdirectorio del programa.

**NOTA**

En la ventana de información de cada uno de los programas puede definir un directorio individual haciendo doble clic en el cuadro de texto *Instalar en*: El explorador de Más de 2500 Juegos administra todos los directorios en una base de datos. De esta manera, si define un nuevo directorio, los directorios de los programas ya instalados no se olvidan. Para cada programa que se copia en el disco duro, el explorador almacena el nombre del directorio en la base de datos.

### **Configuración del navegador**



Existen tres posibilidades para seleccionar la configuración del navegador. Cuando inicia el explorador por primera vez después de la instalación, se selecciona automáticamente el explorador predeterminado de Windows. Se trata del explorador que abre el sistema al cargar un archivo de Internet (por ejemplo, extensión *.htm* o *.html*). En la mayor parte de los casos, dicho explorador es Microsoft Internet Explorer o Netscape Navigator. Si hace clic en *No utilizar ninguno*, al hacer doble clic en el cuadro de texto *Página Web* de las ventanas de información y de administración no se abre el navegador de Internet.

Si prefiere abrir un navegador especial, haga clic en *Explorador de Windows*. Aparece un cuadro de diálogo de selección de archivos que le permite seleccionar el archivo de inicio del explorador de Internet (extensión *.exe*).

### **Opciones diversas**



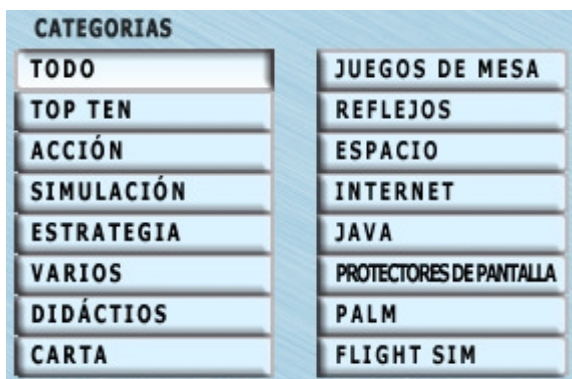
*No mostrar capturas de pantalla de los juegos:* en algunas unidades de CD lentas la carga de imágenes puede llevar mucho tiempo. En este caso, puede utilizar este botón para impedir la carga de las imágenes y, de este modo, trabajar de forma más rápida con el explorador. Sus colegas también se lo agradecerán, puesto que al no transferir las imágenes a través de la unidad de red de CD-ROM no sobrecargará la red.

Instalar las bibliotecas DLL: puede ocurrir que el explorador no pueda iniciar un programa porque falte un archivo DLL. En la mayor parte de los casos basta con probar un arranque alternativo. Si esto también falla, en el explorador aparece un mensaje que indica la causa por la que –no es posible iniciar el programa. Si aparece un mensaje que le indica que **xxx.dll** (**xxx** es el nombre del archivo en cuestión) *no puede cargarse*, utilice el botón *Instalar las bibliotecas DLL* para incluir en el sistema las bibliotecas que faltan.

**NOTA**

Tras la instalación de los archivos DLL, salga del explorador y reinicie Windows. Este paso es necesario, puesto que algunas bibliotecas DLL no pueden registrarse correctamente en el sistema hasta que éste se reinicia.

### ***Categorías de los programas***



Al iniciar el explorador de Más de 2500 Juegos, se muestra la ventana de búsqueda y aparece un juego a modo de sugerencia del día. Utilice el apartado *Categorías* para definir la categoría del explorador que debe tenerse en cuenta al seleccionar dicha sugerencia. La opción predeterminada es *Todos* lo que significa que el explorador tiene carta blanca para elegir programas. Por el contrario, si hace clic en el botón *Reflejos*, al seleccionar la sugerencia del día sólo se seleccionarán programas de dicha categoría.

**NOTA**

Si selecciona una categoría, la función de búsqueda se limita también a esta categoría. Así, por ejemplo, si selecciona la categoría *Reflejos* para la sugerencia, dicha restricción se selecciona cada vez que se inicia el explorador. Si desea que en la búsqueda se tengan en cuenta todas las categorías, para ello haga clic con el mouse sobre el botón *Todo* en la sección *Categorías*.

## **Visitar la página Web de un autor**

### **Conexión de Internet**

Con algunos proveedores de servicio de Internet es preciso establecer primero la comunicación antes de poder iniciar la aplicación que debe obtener acceso a Internet. Así pues, para obtener acceso a las páginas personales de los autores a través del explorador, en primer lugar debe establecer una conexión a Internet a través del software de acceso de su proveedor. En ese caso no puede iniciar el explorador hasta que haya establecido la conexión con Internet.

### **Conexión mediante el Acceso telefónico a redes**

En el caso de que realice la conexión a través del *Acceso telefónico a redes* no hace falta que esté en línea antes de iniciar el explorador. Puede abrir una sesión en Internet en cualquier momento. Además, en algunos exploradores Web es posible automatizar la llamada de *Acceso telefónico a redes*, de modo que al abrir el explorador aparece inmediatamente el cuadro de diálogo para marcar el número de teléfono de su proveedor de Internet.

### **Ir a la página web de un autor**

Una vez establecida la conexión de Internet, puede utilizar el explorador de Más de 2500 Juegos para obtener acceso a las páginas personales de los autores de los juegos. Basta un doble clic en el cuadro de texto *Página Web* que se encuentra en las páginas *Información y Administración*.

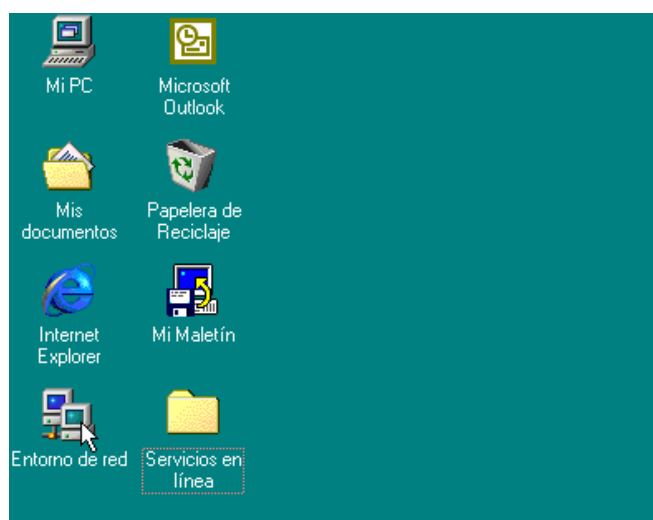
**PÁGINA WEB:**

o también:

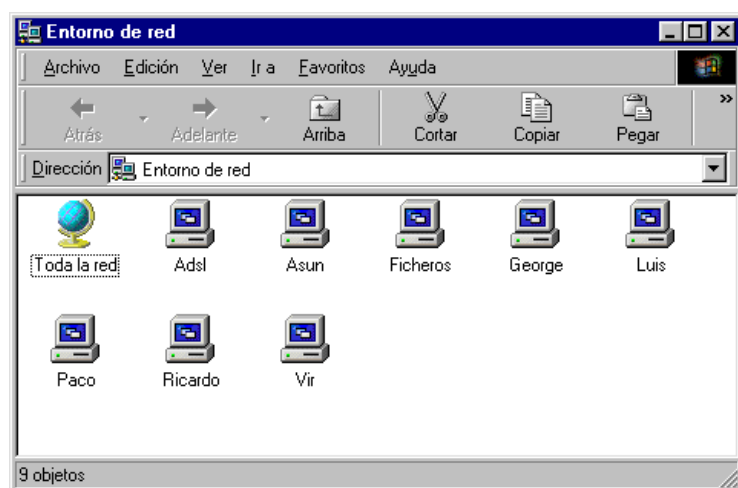


## ***Utilización del programa en una red***

El explorador también puede administrar unidades de CD-ROM en una red. Para poder utilizar esta opción, en primer lugar debe conectar la unidad de CD-ROM de red con su puesto de trabajo. Suponiendo que la red esté correctamente configurada, siga los procedimientos siguientes:



1. En el escritorio de Windows, haga doble clic en el icono *Entorno de red*.

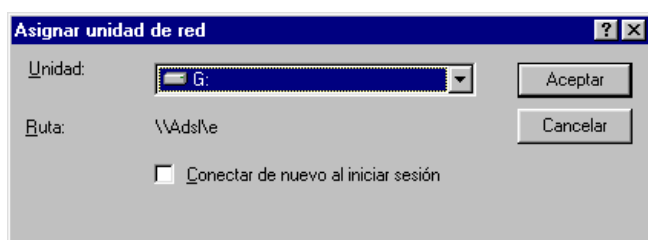


## Utilización del programa en una red


2. Aparece una ventana que presenta todos los equipos que están disponibles en la red. A continuación busque un equipo que tenga instalada una unidad de CD-ROM y haga doble clic en dicho equipo.



3. Aparece una ventana que presenta todas las unidades de dicho equipo que están disponibles en la red. Haga clic con el botón secundario del mouse en la letra que representa la unidad de CD-ROM compartida y, en el menú contextual que aparece, seleccione la entrada *Conectar a unidad de red*.



4. Aparece un cuadro de diálogo de selección en el que se propone una nueva letra para la unidad. Si hace clic en el campo *Conectar de nuevo al iniciar sesión*, el equipo intentará establecer la conexión con la unidad de CD-ROM del equipo mencionado cada vez que inicie Windows, aunque esta selección es totalmente opcional. Confirme los cambios haciendo clic en *Aceptar*.

 E en "Adsl" (G:)

5. A continuación la unidad de CD-ROM aparece con su propia letra de unidad en la ventana *Mi PC*.



## Utilización del programa en una red

Probablemente aparecerá un mensaje que indica que no es posible obtener acceso al dispositivo. No se preocupe, dicho mensaje sólo significa que la unidad de CD-ROM no contiene ningún disco.

Si a continuación inicia el explorador e inserta el CD en la unidad correspondiente del equipo de red, dicho CD se incluirá automáticamente en el explorador. Sobra decir que mientras utilice la unidad de CD-ROM de red puede cambiar los CD siempre que lo desee. Incluso puede utilizar más de una unidad de CD-ROM a la vez con el equipo local y con el equipo de red. De hecho, es posible integrar hasta cuatro CD-ROM simultáneamente. Por ejemplo, puede activar dos unidades de CD locales en su puesto de trabajo (Mi PC) y dos unidades de CD en la red. El número de equipos de red que integre no tiene la menor importancia en este caso. Así pues, existe la posibilidad de activar tres equipos de red distintos que dispongan de sendas unidades de CD-ROM, pues el explorador se encargará de administrar esta configuración de forma automática.

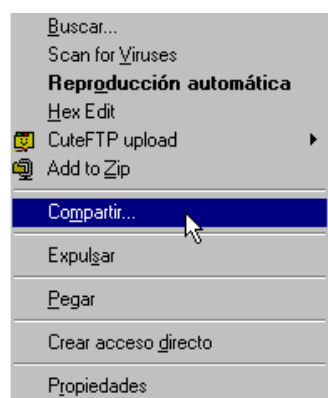


La conexión de una unidad de CD-ROM de red debe realizarse antes de iniciar el explorador. La razón es que el explorador busca automáticamente todas las unidades de CD-ROM existentes al iniciarse, por lo que si conecta una unidad de CD-ROM de red después de haber abierto el explorador, el explorador no será capaz de registrarla. Distinto es el caso en el que al iniciar el explorador la unidad de CD-ROM está integrada en la red, pero se desconecta posteriormente. Si vuelve a conectarla con el explorador abierto, la conexión y desconexión de dicha unidad se registra automáticamente.



La unidad de CD-ROM del equipo de red debe estar compartida pues, de lo contrario, no puede registrarse en la red. La activación del uso compartido se realiza de forma muy sencilla: Abra la ventana *Mi PC* y haga clic con el botón secundario del *mouse* en la letra que representa la unidad de CD-ROM que desee compartir.

En el menú contextual que aparece seleccione la entrada *Compartir*. Aparece otro cuadro de diálogo en el que debe seleccionar las opciones *Compartir como*. Confirme los cambios haciendo clic en *Aceptar*. Una vez realizados estos pasos, el símbolo de la unidad de CD-ROM aparece con una pequeña mano, lo que indica que dicha unidad puede ser utilizada por cualquier otro equipo que esté conectado a la red.



## ***Método para que varios usuarios empleen a la vez los CD dentro de la red***

En el momento en el que utilice el explorador dentro de la red, se le abrirán nuevas posibilidades. Así por ejemplo, si utiliza el explorador de *Más de 2500 Juegos* puede obtener acceso a los CD que se encuentren en las unidades de red. Por ejemplo, si el explorador está instalado en cinco clientes, los cinco usuarios podrán obtener acceso a los CD al mismo tiempo.



### **Nota de Copyright**

Si el explorador de Más de 2500 Juegos se instala en más de un equipo, es preciso comprar el software para cada uno de estos equipos. Dicho de otro modo, en un sistema con cinco equipos, es preciso adquirir cinco copias del software de Más de 2500 Juegos.

## ***Freeware, Cardware, Shareware, Demo***

¿Quién conoce el significado real de estos conceptos técnicos? Pues bien, a continuación presentaremos una explicación de todos estos "-wares".

### ***Demo***

Las versiones demo no son ni freeware ni shareware. Se trata en este caso de versiones de programa que pretenden dar una idea al usuario de lo que cabe esperar del programa original. Así, por ejemplo, las versiones demo de los juegos sólo suelen permitir un nivel.

### ***Freeware***

Algunos de los programas del CD llevan la designación de freeware. ¿Pero qué significa esto realmente?

Si hacemos una traducción literal de la palabra obtendremos "mercancía gratis", que de hecho reproduce de forma exacta el principio de los programas denominados *freeware*. Así pues, *freeware* no significa otra cosa que el autor del programa pone los archivos del mismo a disposición de cualquiera, sin obligaciones de ningún tipo. No obstante, esto no implica necesariamente la renuncia a los derechos sobre los archivos. Así, por ejemplo, en la mayoría de los casos, los autores se reservan el derecho de decidir los lugares en los que pueden aparecer los archivos (como ha ocurrido con estos CD), así como de realizar cambios en los mismos.

El concepto *freeware* no se ha acuñado como término nuevo hasta la difusión del concepto *shareware*. En los comienzos del *freeware* recibía el nombre de Public Domain (dominio público) o simplemente PD.

### ***Cardware***

Con el tiempo se han desarrollado algunas subcategorías de *freeware*. Así, el autor de un programa *cardware* o *mailware* espera que le envíe una postal o un correo electrónico si el programa le gusta. Siguiendo este principio, si utilizara el programa de un autor "beerware", éste esperaría que le invitara a una cerveza. Los programas *donationware* suelen estar asociados al principio de que el usuario debe donar la cantidad que estime conveniente a una asociación sin ánimo de lucro o al autor en el caso de que desee utilizar el programa con periodicidad. Y así, los autores idean nuevos conceptos "ware" para designar sus productos, que llegan hasta el denominado *shareware*.

## **Shareware**

Los CD de esta recopilación contienen muchos programas *shareware* que incluyen de un precio y una dirección de registro. ¿Pero qué significa esto realmente?

Los creadores de programas *shareware* no suelen ser grandes empresas que actúen únicamente con fines lucrativos. Algunos usuarios particulares desean resolver sus propios problemas y esto les lleva en ocasiones a adentrarse en el mundo de la programación. Así, si sus esfuerzos dan lugar a programas que merezcan la pena, éstos se comercializan a través de ciertas asociaciones, como es el ASA (**A**merican **S**hareware **A**ssociation).

En principio, estos programas pueden obtenerse de forma gratuita. En la mayor parte de los casos lo único que pide el distribuidor para ceder el software son los derechos de copia. A continuación el usuario tiene la posibilidad de probar el software y, si le gusta, puede registrarse con el autor.

El programador le envía por lo general lo que denominamos *clave del producto*, que le permite obtener acceso a la versión completa del programa. Los archivos que le informan acerca de las modalidades de registro llevan por lo general el nombre de *Order.frm* o *Register.txt*.

Estos archivos de textos pueden leerse, por ejemplo, con el Bloc de notas de Windows y contienen advertencias importantes sobre actualizaciones y nuevos productos.

En este caso hay que tener en cuenta que la difusión de componentes del programa suele estar prohibida por las directrices de cesión de licencias.

**Esto significa que la adquisición de esta recopilación de CDs no le concede el derecho a utilizar los programas designados como *shareware* durante un período indefinido sin pagar los costes de registro correspondientes. Con esta compra sólo adquiere el derecho a utilizar este software gratuito durante un período determinado. Así pues, en cada caso deberá tener en cuenta los principios por lo que se rige el programa en cuestión. En algunos casos, la utilización del software más allá del período establecido por el autor no está permitida o, dicho de otro modo, es ilegal.**

## ***Agradecimientos***

Muchos son los autores que han contribuido con las versiones *freeware* y *shareware* de sus programas para poder crear la recopilación que presentamos aquí. En especial quisiéramos mostrar nuestro agradecimiento a los autores



*Shigeru*

Shigeru Tanaka

y Mike Hill por la cesión de sus aviones para estos CDs.