

# Freedom Manual

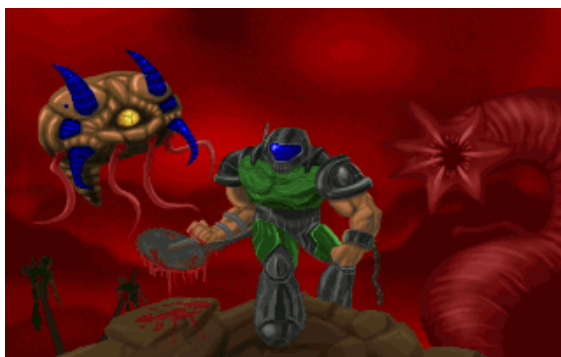
## Table of Contents

Instalar Freedom .....	2
Usar los Menús de Freedom.....	4
Comenzar un nuevo juego .....	5
Cargar y guardar el juego.....	7
Salir del juego .....	8
Atajos del teclado .....	8
Como Jugar.....	10
Barra de Estatus .....	11
Armas de Freedom .....	12
Salúd .....	17
Armadura.....	17
Objetos Especiales .....	18
Enemigos .....	19
Usando el mapa .....	23
Peligros Ambientales.....	25
Consejos Tácticos .....	27
Jugar fan-made WADs y mods.....	30
Sugerencias .....	31
Trucos .....	33
Contribuir a Freedom .....	35
Reusar porciones Freedom .....	36

Bienvenido a Freedoom, un juego completo que es software libre y de código abierto. Freedoom esta disponible bajo una licencia BSD modificada, lo que significa que cualquiera es libre de compartirlo, modificarlo y reutilizar partes de el.

Para más detalles, ver la [sección de reuso](#).

Traducción: NecSau, DoomguyAlighieri



## Instalar Freedoom

Freedoom esta distribuido en dos archivos llamados `freedom1.wad` y `freedom2.wad` los cuales contienen todo el contenido gráfico, niveles, música y efectos de sonido que componen al juego. Para ser jugado se necesita ser emparejado con un source port. Fans de los juegos de Doom originales han creado un puñado de estos; [La página de source ports](#) de la Wiki de Doom tiene una comprensiva lista. Las siguientes son algunas buenas sugerencias estandar:

- [GZDoom](#) es un source port moderno que incluye varias

funciones tales como renderización por hardware

- [Crispy Doom](#) es un source port más minimalista que retiene esa sensación de la “vieja escuela”.

La configuración depende del source port que uses, y lo mejor es referirse a las instrucciones de tal source port. Sin embargo, en general, puedes probar uno de los siguientes métodos:

- Coloca los archivos Freedoom .wad en el mismo folder que el source port antes de iniciarlo. Pueden ser automáticamente detectados.
- Al iniciar desde las líneas de comando, probar por ejemplo.  
`my-favorite-port -iwad freedoom1.wad.`

Freedoom está dividido en *Freedoom: Phase 1* (`freedoom1.wad`) y *Freedoom: Phase 2* (`freedoom2.wad`). Phase 1 está dividido en cuatro episodios separados de ocho niveles cada uno, mientras que Phase 2 es una sola compañía de 30 niveles. Esto da 62 niveles por los cuales jugar, y además existen también niveles secretos -- si puedes descubrir cómo llegar a ellos.

# Usar los Menús de Freedoom

Los menús de Freedoom son bastante auto-explicativos, pero aquí hay unas breves instrucciones. El menú principal puede desplegarse a cualquier momento al presionar la Tecla *Esc* en tú teclado.



<b>New game</b>	Comienza un Nuevo Juego, abandonando el juego en curso (Si ya estas jugando).
<b>Options</b>	Muestra el menú de opciones. La apariencia de este menú y las opciones disponibles dependen del source port que eses usando.
<b>Load Game</b>	Carga un juego guardado.
<b>Save Game</b>	Guarda el juego en curso, para que puedas continuar jugando después.

<b>Read This!</b>	Despliega una pantalla de ayuda que muestra una descripción de los objetos que puedes encontrar en el juego.
<b>Quit Game</b>	Termina el juego y regresa al Sistema operativo.

## Comenzar un nuevo juego

Para empezar un nuevo juego, presiona *Esc* para mostrar el menú principal, y elije *New Game*.

Cuando inicies un nuevo juego, es posible que se te pida con que episodio comenzar a jugar.



Si eres nuevo en el juego, empieza con Outpost Outbreak, el primer episodio (y el más fácil). Una vez que termines un episodio, puedes pasar al siguiente. Si estas aburrido del episodio que estas jugando o atascado, siempre puedes intentar jugar un episodio diferente en su lugar. No hay ningún requerimiento para jugar los episodios en orden.

Después de elegir un episodio, necesitas elegir un nivel de dificultad. El nivel de dificultad afecta múltiples factores en el juego, más convenientemente el numero de monstruos con los

que te encontraras.



1	<b>Please Don't Kill Me!</b>	El nivel de dificultad más sencillo. Este es esencialmente igual a <i>Will This Hurt?</i> , excepto que el daño enemigo se reduce a la mitad.
2	<b>Will This Hurt?</b>	Nivel de dificultad fácil, una buena elección si encuentras <i>Bring on the Pain</i> demasiado desafiante.
3	<b>Bring on the Pain.</b>	El nivel de dificultad default.
4	<b>Extreme Carnage.</b>	Un nivel de dificultad más desafiante, recomendado para jugadores experimentados y personas que estén en busca de un desafío.

5	<b>MAYHEM!</b>	<b>No Recomendado.</b> Esto es equivalente a <i>Extreme Carnage</i> con la excepción de que los ataques de los monstruos son el doble de rápidos, y los monstruos asesinados regresan a la vida tras aproximadamente 40 segundos.
---	----------------	---

## Cargar y guardar el juego

Es una Buena idea guardar el juego regularmente -- por ejemplo, al comienzo de cada nuevo nivel. También podrías querer guardar el juego tras completar una sección desafiante de un nivel para que no tengas que repetirlo de nuevo si mueres.



Para guardar el juego, presiona *Esc* para mostrar el menú, selecciona *Save Game* y elije un espacio en el cual guardar. Teclea una descripción para el juego guardado y presiona *Enter*. Algunos source ports tienen un número limitado de espacios, en tal caso tendrás que sobrescribir un juego guardado ya existente una vez que ya no haya más espacios de guardado disponibles. Por la misma razón es una buena idea escribir una buena descripción para tu juego guardado. Incluir el número del nivel

y algo descriptivo de hasta donde has llegado; por ejemplo: “E1M3 - Blue Key Door.”

El menú de *Load Game* usualmente luce prácticamente idéntico al menú de *Save Game*. Para restaurar tu juego guardado, simplemente selecciona *Load Game* desde el menú principal y escoge tu juego guardado.

Si te encuentras a ti mismo guardando el juego a menudo, tal vez quieras usar la función de Guardado Rápido. Presiona *F6* durante el juego para hacer un guardado rápido. El menú para Guardar Juego aparecerá como es usual; elegir una ranura hace que esta se convierta en tú espacio de guardado rápido. Presionar *F6* de nuevo en el futuro sobre-escribirá en tu espacio de guardado rápido con tan solo presionar un par de teclas. Si mueres también puedes restaurar tu espacio de guardado rápido al presionar *F9*.

## Salir del juego

Cuando hayas terminado de jugar Freedoom, presiona *Esc* para mostrar el menú principal y selecciona *Quit Game* para salir. Puede que quieras seleccionar *Save Game* primero para guardar tú progreso para que puedas regresar a donde lo dejaste la próxima vez que juegues.

## Atajos del teclado

Los siguientes son algunos útiles atajos del teclado que pueden ahorrarte tiempo para acceder a funciones comunes del menú.

Esc	Menu	Muestra el menú principal.
-----	------	----------------------------



<b>F1</b>	Help	Muestra la pantalla de ayuda que muestra información de los objetos dentro del juego.
<b>F2</b>	Save	Muestra el menú de <i>Guardar Juego</i> .
<b>F3</b>	Load	Muestra el menú de <i>Cargar Juego</i> .
<b>F4</b>	Volume	Muestra un menú para controlar los niveles de volumen.
<b>F6</b>	Quicksave	Guarda el juego en tu ranura de <i>guardado rápido</i> , lo que guarda tiempo si estas guardando tu progreso repetidamente mientras juegas.
<b>F7</b>	End Game	Termina el juego en curso y regresas a la pantalla de título.
<b>F8</b>	Messages	Alternas entre mostrar u ocultar en la pantalla los mensajes mostrados cuando recolectas un objeto.
<b>F9</b>	Quickload	Carga el juego de tu ranura de <i>juego rápido</i> .
<b>F10</b>	Quit Game	Salas del juego y regresas al Sistema operativo.
<b>F11</b>	Brightness	Modifica los niveles de brillo de la pantalla.

# Como Jugar



Freedoom es un juego en tiempo real de disparos en primera persona (FPS). Estarás explorando una serie de niveles, en cada uno, tratando de encontrar un camino hacia la salida. Una variedad de monstruos trataran de detenerte, y necesitarás usar armas para defenderte. Algunas partes de los niveles pueden ser inaccesibles hasta que encuentre una llave en particular, o encuentres un interruptor para abrir una puerta bloqueada. Esto le da un elemento de rompecabezas al juego que se añade a la acción.

Por default, las teclas del cursor del teclado te moverán hacia adelante y hacia atrás, y te harán girar a la izquierda y a la derecha. La tecla *Control* dispara el arma en uso, y la barra espaciadora abre puertas y activa interruptores. Todos los source ports te permitirán modificar estas teclas a una

configuración que te resulte más cómoda. También querrás considerar el uso de las teclas de strafe (paso lateral) y correr para controlar mejor tu movimiento.

Si no has jugado Freedoom antes, tomate unos minutos cuando comience el juego para familiarizarte con los controles, y reconfigura los controles a medida que lo encuentres más cómodo jugar. Practica moverte y disparar el arma. Puede que encuentres algunos monstruos de nivel bajo, pero aquellos que se encuentran en el primer nivel no presentan un gran desafío y son una buena oportunidad para practicar el cómo disparar.

Dentro del juego encontrarás varios objetos coleccionables y potenciadores. Estos típicamente te darán más [munición](#) para tus armas, más [salud](#) o más [armadura](#). También puedes encontrar [nuevas armas](#) y algunos de los [potenciadores más raros](#) que te otorgan habilidades especiales. Recoger algo es tan simple como solo caminar sobre el objeto—un mensaje en tu pantalla y un breve parpadeo de la pantalla indicaran que lo has hecho exitosamente. Si no lo recoges, es probable que no lo necesites en este momento (por ejemplo, no puedes recoger un paquete de salud cuando ya tienes 100% de salud).

## Barra de Estatus


En la zona inferior de la pantalla, podrás ver la barra de estatus, la cual está dividida en las siguientes secciones:







<b>Ammo</b>	El número de unidades de <a href="#">munición</a> restantes en el arma actual.
<b>Health</b>	Si llega a zero, ¡estas muerto! Mira la <a href="#">sección de salud</a> para ver potenciadores que puedes encontrar para recuperar tu salud.
<b>Arms</b>	Cuales armas has encontrado hasta ahora. Revisa la <a href="#">sección de armas</a> para más información.
<b>Freedoomguy</b>	Una rápida indicación visual de como se encuentra tu salud.
<b>Armor</b>	Mientras más armadura tengas, menos sufrirá tu salud cuando seas lastimado. Mira la <a href="#">sección de armadura</a> para más información.
<b>Ammo counts</b>	Cuanto estas cargando de cada uno de los <a href="#">cuatro tipos de munición</a> , junto con el máximo que puedes cargar de cada una.


## Armas de Freedom

Empiezas un juego con tan solo una pistola, 50 balas y tus puños a los que recurrir cuando se acaban. Querrás encontrar un mejor armamento tan pronto como sea posible.

Arma	Tecla	Descripción		Munición
Fist	1	Si no tienes munición, siempre puedes recurrir a golpear a los monstruos con tus manos desnudas.		Ninguna
Angle Grinder	1	Diseñada para cortar a través del metal, pero la amoladora angular funciona igual de bien como arma cuerpo a cuerpo para cortar a través de la carne.		Ninguna
Handgun	2	Tu arma inicial. Unos cuantos disparos derribaran monstruos de bajo nivel, pero es mejor obtener algo mejor antes de confrontar oponentes más duros.		Balas

Arma	Tecla	Descripción		Munición
Pump-action Shotgun	3	El arma principal; dispara siete perdigones en un estrecho grupo, y es efectiva tanto a corto como largo alcance contra enemigos de nivel bajo y medio.		Perdigones
Double-barrelled Shotgun	3	El Doble de poderosa que la escopeta, pero menos efectiva a cortas distancias; Es Buena a corto alcance contra grupos de enemigos.		Perdigones
Minigun	4	Conceptualmente es una versión mucha más rápida de la pistola básica, pero consume munición mucho más rápido.		Balas

Arma	Tecla	Descripción		Munición
Missile Launcher	5	Dispara misiles explosivos que son efectivos contra monstruos de alto nivel. ¡Ten cuidado de no ser atrapado en la explosión!		Misiles
Polaric Energy Cannon	6	Produce un continuo flujo de proyectiles de energía polarica. Los cuales son efectivos contra monstruos de alto nivel.		Energía

Arma	Tecla	Descripción		Munición
SKAG 1337	7	Un arma experimental que lanza una bola orbe de energía que hace una gran cantidad de daño, además de que daña otros enemigos en la proximidad. Lenta para disparar, pero increíblemente poderosa.		Energía

Presiona la Tecla numerada en el teclado para cambiar al arma correspondiente (¡Si ya ha sido recogida!). Con excepción de las armas cuerpo a cuerpo, cada arma consume cierto tipo de munición, y deberás estar atento de buscar más munición mientras estas explorando.

Tipo de munición	Small	Large
Balas		
Perdigones		
Misiles		
Energía		
Mochila	-	



La mochila es un objeto especial que contiene múltiples tipos de munición y duplica el máximo de munición que puedes cargar.




## Salúd

Mueres si tu salud llega a 0%. Encontraras bonos de salud alrededor de los niveles, los cuales pueden restaurarte de vuelta al 100% de salud; bonos de salud del 1% pueden subir tú salud más allá del 100% y elevarla hasta el 200% de salud.

1%	10%	25%	100%
			

## Armadura

Comienzas con 0% de armadura y puede incrementar hasta 200% al recolectar bonos.

1%	100%	200%
		





La armadura normal absorbe un tercio del daño que recibes. Por ejemplo, supon que te golpea un misil que reduce tu salud del 100% al 50%. Si te golpea el mismo misil mientras llevas un 100% de armadura, tu salud se reducirá a solo un 66%, pero perderás un 16% de armadura.




El chaleco de armadura pesada tiene un comportamiento ligeramente diferente: en adición de valer un 200 % de armadura, también absorbe la mitad de todo el daño. Por esta razón, es una muy buena idea tener en tus manos un chaleco

blindado pesado si puedes encontrar uno.

## Objetos Especiales

También puedes encontrar cualquiera de estos objetos especiales mientras exploras:

<b>Keys</b>		Permiten abrir ciertas puertas bloqueadas y activar interruptores bloqueados. Suelen ser imprescindibles para poder progresar, aunque en ocasiones permiten acceder a zonas secretas.
<b>Night Vision Goggles</b>		Te permiten ver en la oscuridad por un tiempo limitado.
<b>Ultra-Overdrive Sphere</b>		Maximiza tu salud y armadura hasta el 200%
<b>Tactical Survey Map</b>		Desbloquea todas las áreas del mapa, incluidas algunas áreas secretas que pueden no ser inmediatamente visibles.
<b>Hazard Suit</b>		Te protege de la radiación de los pisos dañinos, por un tiempo limitado.

<b>Strength Power-Up</b>		Incrementa tu salud al 100% y mejora tus puños para que hagan 10 veces su daño normal, hasta el final del nivel.
<b>Stealth Sphere</b>		Te hace casi invisible por tiempo limitado.
<b>Invulnerability Sphere</b>		Te hace inmune a todo el daño por tiempo limitado.

## Enemigos

Los niveles están llenos de monstruos que no tienen otro objetivo más que impedir que completes tu misión. Aquí hay una selección de algunos de estos monstruos con los que puedes encontrarte.

**Zombie** Estas criaturas no muertas están armadas con una pistola y tienen la intención de destruirte. Sueltan un cargador de balas cuando muere.



**Shotgun  
Zombie** Estos muchachos cambiaron su pistola por una escopeta y tienen mucho más impacto. Sueltan una escopeta cuando mueren.



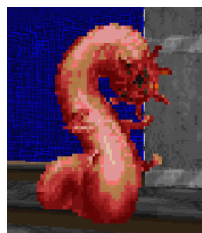
**Minigun  
Zombie** Tan pronto como estés a la vista de uno de estos, activaran su ametralladora y seguirá disparando hasta que estés muerto. Lo mejor es ponerse a cubierto rápidamente o eliminarlo. Sueltan una ametralladora cuando mueren.



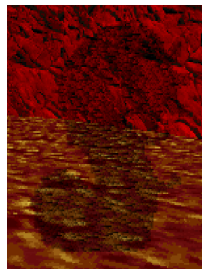
**Serpentine** Serpientes soldado que funcionan como la infantería de la invasión alienígena. Dejan que se acerquen y te harán trizas; a distancia, en cambio, lloverán bolas de fuego.



**Flesh  
Worm** Resistentes y rápidos, estos gusanos atacan a corta distancia y necesitan varios disparos de escopeta para derribarlos. Lo mejor es quedarse atrás.



**Stealth Worm** A estas variantes de los gusanos de carne se les han dado habilidades de sigilo que las hacen prácticamente invisibles.



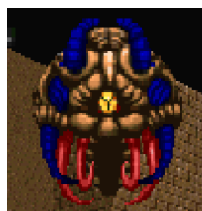
**Hatchling** Larvas alienígenas flotantes que cargan desde la distancia.



**Matribite** La madre de las larvas se asegurará de que siempre tengas más de sus bebés con los que lidiar.



**Trilobite** Estas criaturas voladoras con forma de orbe escupen bolas de fuego y muerden si te acercas demasiado.



**Pain Bringer** 100% musculo, estos tipos necesitan al menos tres disparos de cohetes para derribarlos y, mientras lo intentas, te bañarán con proyectiles de energía.



**Pain Lord** Por si el Pain Bringer no fuera lo suficientemente duro, este puede resistir cinco explosiones de cohetes.



**Dark Soldier** Rápidos, resistentes y disparan misiles que buscan el calor. No te metas en un combate de boxeo con uno de estos tipos.



**Necromancer** Si no te está prendiendo fuego, está deshaciendo todo tu arduo trabajo al traer a sus amigos de entre los muertos.



**Combat Slug** Estas súper-babosas diseñadas genéticamente han sido equipadas con lanzallamas de larga distancia, convirtiéndolas prácticamente en tanques vivientes y deslizantes.



**Technospider** Estas criaturas arácnidas han sido equipadas con cañones de energía polar, lo que las convierte en un desafío mortal.



**Large Technospider** Este tanque con patas está equipado con una ametralladora de fuego rápido y requerirá mucho esfuerzo para derribarlo.

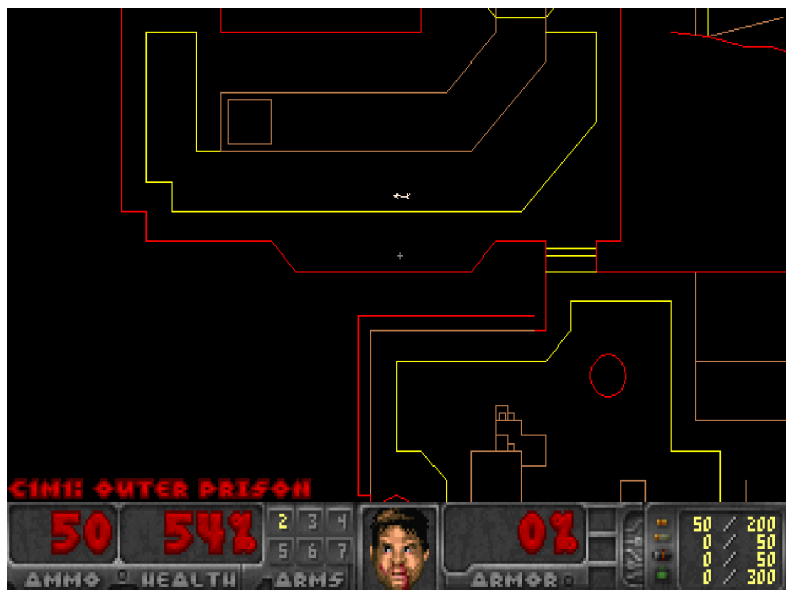


**Assault Tripod** La combinación definitiva de tecnología militar e ingeniería genética, estas criaturas de tres patas se mueven rápidamente, están fuertemente blindadas y equipadas con un lanzamisiles que querrás evitar.



## Usando el mapa

Al explorar los niveles de Freedoom, a veces es posible perderse, especialmente si el nivel es particularmente grande o complejo. Afortunadamente, el mapa está disponible para ayudarlo a encontrar su camino. Presiona la tecla *Tab* durante el juego para que aparezca el mapa.



Tu posición y orientación actuales se muestran con una flecha blanca. Las áreas del mapa generalmente están codificadas por colores de la siguiente manera:

<b>Rojo</b>	Paredes (o posibles puertas secretas)
<b>Amarillo</b>	Cambios en la altura del techo, incluidas las puertas.
<b>Café</b>	Cambios en la altura del suelo (ej. escalones)
<b>Gris</b>	Áreas sin descubrir (normalmente no se muestran, pero pueden revelarse si se descubre el <a href="#">Mapa de Inspección Táctica</a> ).



Mientras usas el mapa, el juego continúa con normalidad, por lo que es aconsejable encontrar un lugar seguro antes de activarlo, para evitar ser emboscado por monstruos. Los controles normales continúan funcionando como de costumbre, pero las siguientes teclas adicionales están disponibles:

<b>Tab</b>	Mostrar Mapa
<b>-</b>	Menos Zoom
<b>+</b>	Más Zoom
<b>0</b>	Aleja el zoom al máximo
<b>F</b>	Cambia si el mapa sigue al jugador. Cuando está deshabilitado, las teclas del cursor se pueden usar para desplazar la vista del mapa independientemente de tu posición actual.
<b>G</b>	Muestra la cuadrícula del mapa
<b>M</b>	Agrega un marcador al mapa sobre tu ubicación actual.
<b>C</b>	Elimina todos los marcadores.

## Peligros Ambientales

Por si los monstruos no fueran suficientes, el ambiente mismo posee peligros que pueden lastimarte, ¡o incluso matarte!

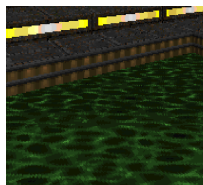
## Barriles

Estos barriles explosivos ensucian muchos de los niveles. Varios disparos con una pistola suelen ser suficientes para hacerlos detonar, dañando cualquier cosa en sus proximidades. ¡Asegúrate de no pararte demasiado cerca cuando estés en combate, o un disparo perdido de un enemigo puede hacer que uno explote en tu cara! Ten en cuenta también el potencial de reacción en cadena cuando se agrupan varios barriles.



## Suelos Daños

La lava al rojo vivo y el lodo radiactivo son solo dos de los tipos de suelo dañino que puedes encontrar en los niveles de Freedom. Si es necesario caminar sobre el, intenta encontrar un [traje de protección](#), pero ten en cuenta que solo te protegerá por un tiempo limitado.



**Techos Aplastantes** Muchos de los niveles han sido manipulados con trampas y esta es solo una de ellas. Estos techos móviles a menudo se colocan sobre elementos de aspecto tentador. Ten mucho cuidado de no quedar atrapado debajo de uno, ¡o te aplastará rápidamente hasta convertirte en una pasta!



## Consejos Tácticos

Si tienes problemas con la dificultad del juego, una opción es cambiar a un nivel de habilidad más fácil. Alternativamente, puedes probar algunas de estas sugerencias tácticas:

- En primer lugar, dedica algo de tiempo a configurar tus controles. La mayoría de los jugadores encuentran que una combinación de mouse y teclado es la más efectiva, donde el mouse se usa para girar mientras que el teclado se usa para moverse. En particular, asegúrate de haber configurado las teclas de strafe (paso lateral). Muchos de los enemigos del juego lanzan proyectiles que hay que esquivar. Eludir estos proyectiles es una habilidad importante para aprender. Sabrás que has dominado esta habilidad cuando puedas rodear fácilmente a un enemigo y esquivar sus proyectiles mientras mantienes tu arma apuntada hacia él.
- Juega con auriculares. La separación estéreo del juego puede brindar pistas de audio útiles sobre las posiciones de los enemigos y alertarte sobre los proyectiles que se aproximan.

Los auriculares te brindan una forma más precisa de captar estas señales.

- ¡Ponte a cubierto! Los monstruos solo atacan cuando estás en su línea de visión. Querrás encontrar paredes, pilares y otras formas de cobertura tras las que puedas esconderte mientras recargas tu arma. Este consejo es particularmente importante cuando te enfrentas a ciertos monstruos que pueden "fijarte" (minigun zombie, nigromante); esconderse de estos es una habilidad crucial.
- Muchos de los niveles están llenos de barriles que explotan. Si bien estos pueden representar un peligro para ti, son igualmente peligrosos para tus oponentes. Un solo disparo de escopeta en el momento oportuno dirigido a un barril puede derribar a varios enemigos a la vez. La explosión de un barril puede desencadenar otro, por lo que a veces puedes desencadenar una reacción en cadena que derriba a toda una multitud, ¡pero ten cuidado de que no te incluya a ti!
- Si un monstruo es herido por otro monstruo, tomará represalias contra el que lo hirió (a esto se llama *lucha interna de monstruos*). Si te enfrentas a una multitud de enemigos, una estrategia efectiva puede ser pararte en el lugar correcto para que los de atrás disparen a los de adelante. Hazlo bien y pasarán más tiempo peleando entre ellos que peleando contigo, y los sobrevivientes se debilitarán significativamente. Sin embargo, ten en cuenta que un monstruo no puede ser herido por un proyectil lanzado por otro de la misma especie.
- A veces te enfrentarás a multitudes de monstruos, lo que puede resultar abrumador y agotar tus reservas de

munición. Aprende a dominar el control de multitudes. El instinto primario de todos los monstruos es moverse hacia ti. Circule alrededor de la multitud continuamente -- esto los alienta a agruparse en un solo lugar que es más fácil para ti. También fomenta las luchas internas entre monstruos; si se hace de manera efectiva, gastarán su energía matándose unos a otros y ahorrarás en municiones.

- Si te encuentras con una horda de gusanos de carne o gusanos sigilosos, la amoladora angular es una gran arma para conservar munición y evitar daños. Los gusanos no pueden atacar mientras están siendo aserrados, y si retrocedes hacia cualquier esquina que sea aproximadamente tan ancha o más estrecha que un ángulo recto, solo pueden atacarte uno a la vez. La amoladora angular también funciona bien en trilobites: no pueden atacar mientras reciben daño de ella.

# Jugar fan-made WADs y mods



Figure 1. Scythe MAP09 jugándose con Freedoom.

Una de las mejores características de Freedoom es su compatibilidad con el catálogo de miles de niveles creados por fanáticos para los juegos clásicos de *Doom*. Con algunas excepciones, las modificaciones y los niveles más populares de *Doom* y *Doom II* también se pueden jugar con Freedoom. El repositorio más grande de mods de *Doom* es el archivo [idgames](#), y una interfaz de navegación para el archivo [puede encontrarse en Doomworld](#).

Jugar un archivo *.wad* usualmente es bastante simple. Para mods diseñados para el original *Doom*, usa Freedoom: Phase 1 (*freedom1.wad*); para otras diseñadas para *Doom 2* or *Final*

*Doom*, usa *Freedoom: Phase 2* ([freedom2.wad](#)). Si estas usando una linea de comandos, usa el parámetro `-file` cuando empieces el juego. Por ejemplo, para cargar el archivo [scythe.wad](#):

```
my-favorite-port -iwad freedom2.wad -file scythe.wad
```

Si no estas usando lineas de comando, puedes intentar arrastrar y soltar el archive [.wad](#) en el icono del source port en tu administrador de archivos -- múltiples source ports poseen esta función.

## Sugerencias

Durante más de dos décadas, se han creado literalmente miles de niveles de *Doom*, y hay tantos que puede parecer difícil saber por dónde empezar. Las siguientes son algunas sugerencias sobre dónde buscar el mejor contenido:

- [El Top 100 WADs de Todos los Tiempos](#) de Doomworld fue escrito en 2003 y tenía como objetivo enumerar los mejores trabajos de los primeros 10 años de mods creados por fans. Sigue siendo una gran lista de mods clásicos.
- [Los Cacowards](#) son la ceremonia anual de Doomworld que reconoce los mejores lanzamientos de la comunidad *Doom* durante el último año. Esta es una excelente manera de conocer los desarrollos más recientes, incluidos algunas de los mods más inusuales que la gente está lanzando.
- [La Lista de WADs notables](#) de la Doom Wiki contiene una lista bastante extensa de WADs creadas por fans. La wiki de

Doom incluye amplia información sobre dichos mods, incluidas capturas de pantalla, mapas y estadísticas por nivel, por lo que es un punto de entrada útil para descubrir mods interesantes.

- La interfaz de archivos de idgames de Doomworld incluye la habilidad de listar [los niveles top basado](#) en una calificación de 5 estrellas por los visitantes del sitio.



# Trucos

Si encuentra el juego demasiado difícil, siempre puede intentar jugar en [un nivel de dificultad más fácil](#). Sin embargo, si eso no es suficiente, o si solo quieres divertirte sintiéndote como una máquina de matar imparable, hay una serie de trucos a los que puedes recurrir:

<b>IDDQD</b>	Modo Dios. Te hace invulnerable a todo el daño.
<b>IDFA</b>	Te da todas las armas y munición.
<b>IDKFA</b>	Todas las armas, munición y llaves.
<b>IDCLIP</b>	Activa el modo noclip, lo que te permite caminar a través de las paredes.
<b>IDDT</b>	Revela el mapa completo; escríbelo dos veces para revelar todos los enemigos y objetos.
<b>IDCLEVxy</b>	Teletransportate a CxMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
<b>IDMUSxy</b>	Cambia la música por la de CxMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
<b>IDCHOPPERS</b>	Te da una angle grinder.
<b>IDBEHOLDV</b>	Te da la esfera de invulnerabilidad.
<b>IDBEHOLDS</b>	Te da una mejora de fuerza.
<b>IDBEHOLDI</b>	Te da una esfera de sigilo.
<b>IDBEHOLDR</b>	Te da un traje de protección.

<b>IDBEHOLDM</b>	Te da un mapa de inspección táctica.
<b>IDBEHOLDL</b>	Te da unas gafas de visión nocturna.

# Contribuir a Freedoom

Freedoom es un proyecto de [contenido libre](#) al que contribuyen muchos usuarios de todo el mundo. Está disponible tanto como sin costo (gratis) y en derechos de modificación y redistribución (libre como en libertad de expresión) para los usuarios finales, siempre que la licencia de software original esté incluida y/o sea visible para los usuarios del software modificado o versiones redistribuidas.

Si te gustaría contribuir al proyecto Freedoom, por favor revisa la [página del proyecto](#), [foros de discusión](#), y el [chat de discord](#).

[Cómo usar el control de versiones de Git para contribuciones.](#)

[Cómo bifurcar un proyecto y crear una solicitud de extracción con Git \(Revisar\).](#)

# Reusar porciones Freedom

Dado que [Freedom es libre](#), algunos otros proyectos han utilizado los materiales de Freedom. Creemos que este es un gran uso del proyecto y debe fomentarse. Si tu usas partes de Freedom en tu proyecto, puedes informarnos presentando una solicitud a [la página web del proyecto Freedom](#).