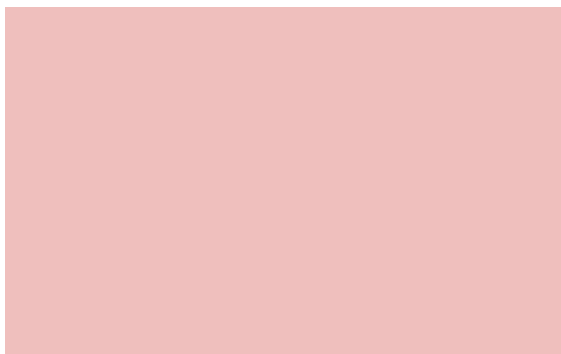


Manual de Freedoom

Instalar Freedoom	2
Usar los Menús de Freedoom.....	4
Comenzar un nuevo juego	5
Cargar y guardar el juego.....	6
Salir del juego	8
Atajos del teclado	8
Como Jugar	10
Uno Tutorial.....	12
Barra de Estatus	15
Objetos	16
Armas	16
Munición	18
Salud	19
Blindaje.....	19
Llaves	20
Accesibilidad para daltónicos	20
Objetos Especiales	21
Enemigos	23
Usando el mapa	27
Peligros Ambientales.....	29
Muriendo	30
Consejos Tácticos	31
Jugar fan-made WADs y mods.....	34
Sugerencias	35
Trucos	37

Freedoom es sobre libertad	38
Contribuir a Freedoom	39
Reusar porciones Freedoom	40
Licencia BSD modificada (inglŽs)	40



Bienvenido a Freedoom, un juego completo que es software libre y de c–digo 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 mŁs detalles, ver el sitio web en <https://freedom.github.io/>.

Traducci–n: NecSau, DoomguyAlighieri, Alaux

Instalar Freedoom

Freedoom esta distribuido en tres archivos llamados `freedom1.wad`, `freedom2.wad` y `freedm.wad` los cuales contienen todo el contenido grŁfico, niveles, mŁsica y efectos de sonido que componen al juego.

Para jugar al juego, puedes usar una de las muchas

adaptaciones ("source ports") del programa original de Doom que los aficionados han desarrollado para los sistemas modernos.

La [página de source ports](#) de la Wiki de Doom tiene una comprensiva lista. Como un punto inicial, puedes probar:

- ¥ [GZDoom](#), un source port moderno que incluye renderización por hardware y capacidad ampliada de modificación.
- ¥ [Crispy Doom](#), un source port más minimalista que retiene esa sensación de la òvieja 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 campaña de 30 niveles. Esto da 62 niveles por los cuales jugar, y además existen también niveles secretos!-¿si puedes descubrir cómo llegar a ellos.

FreeDM ([freedm.wad](#)) es un conjunto de niveles sin monstruos, creado específicamente para jugador contra jugador. Para saber cómo alojar una partida multijugador, consulta su source port.

Usar los Men es de Freedoom

El men  principal puede desplegarse a cualquier momento al presionar la tecla *Esc* en t  teclado.

New game	Comienza un Nuevo Juego, abandonando el juego en curso (Si ya estas jugando).
Options	Muestra el men� de opciones. La apariencia de este men� y las opciones disponibles dependen del source port que eses usando.
Load Game	Carga un juego guardado.
Save Game	Guarda el juego en curso, para que puedas continuar jugando despu�s.
Read This!	Despliega una pantalla de ayuda con los objetos que puedes encontrar en el juego.
Quit Game	Salir al Sistema operativo.

Comenzar un nuevo juego

[Atajo: En la mayor'ía de los source ports, si pulsas repetidamente *Enter* despu'ıs de que el programa se haya iniciado, empezar'ıs una nueva juego en el nivel de dificultad default (en el primer episodio si jugares Phase 1). No necesitas hacerlo r'apidamente.]

Para empezar un nuevo juego, presiona *Esc* para mostrar el men' 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* en Phase 1, el primer episodio (y el m'ıs f'cil). No hay ning' requerimiento para jugar los episodios en orden.

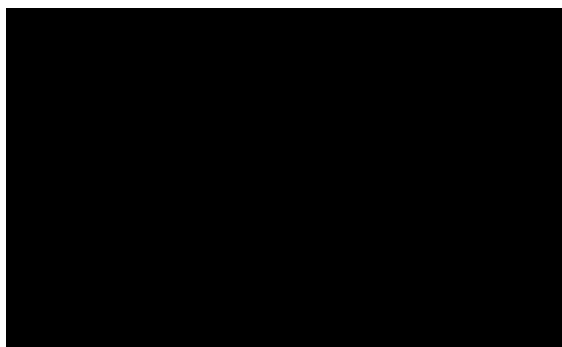
Despu'ıs de elegir un episodio, necesitas elegir un nivel de dificultad. El nivel de dificultad afecta m'ultiples factores en el juego, m'ıs convenientemente el numero de monstruos con los que te encontraras.

1	Please Don't Kill Me!	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	Will This Hurt?	Nivel de dificultad fácil.
3	Bring On The Pain.	El nivel de dificultad default.
4	Extreme Carnage.	Nivel de dificultad difícil.
5	MAYHEM!	No Recomendado. 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 elige un espacio en el cual guardar. Escribe una descripción fácil de recordar para la partida guardada (p. ej., 0E1M3 - Puerta de llave azul) y presione *Enter*. Si no hay espacios vacantes, puedes sobrescribir uno existente, destruyendo los datos antiguos.

Para restaurar tu juego guardado, 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 tu espacio de guardado rápido. Presionar *F6* de nuevo en el futuro sobre-escribirá en tu espacio de guardado rápido sin navegar por el menú.

Puedes restaurar tu espacio de guardado rápido con el menú o al presionar *F9*.

[Advertencia: el programa Doom original tiene un error que hace que se bloquee cuando guardas una partida mientras estn pasando demasiadas cosas en el nivel. Chocolate Doom emula intencionadamente este error. Es posible que desee ir a chocolate-setup y desactivar "Vanilla savegame limit" antes de jugar.]

Salir del juego

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

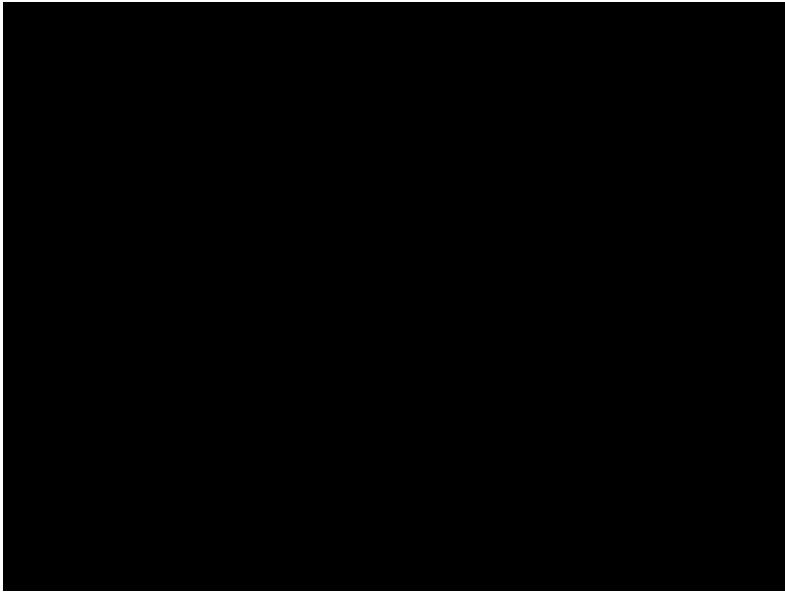
Atajos del teclado

Los siguientes son algunos tiles atajos del teclado que pueden ahorrarte tiempo para acceder a funciones comunes del men.

Esc	Menu	Muestra el men principal.
F1	Help	Muestra la pantalla de ayuda que muestra informacin de los objetos dentro del juego.
F2	Save	Muestra el men de <i>Guardar Juego</i> .
F3	Load	Muestra el men de <i>Cargar Juego</i> .
F4	Volume	Muestra un men para controlar los niveles de volumen.

F6	Quicksave	Guarda el juego en tu ranura de <i>guardado rápido</i> , lo que guarda tiempo si estas guardando tu progreso repetidamente mientras juegas.
F7	End Game	Termina el juego en curso y regresas a la pantalla de titulo.
F8	Messages	Alterna entre mostrar u ocultar en la pantalla los mensajes mostrados cuando recolectas un objeto.
F9	Quickload	Carga el juego de tu ranura de <i>juego rápido</i> .
F10	Quit Game	Salas del juego y regresas al Sistema operativo.
F11	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 un paso. Esto le da un elemento de rompecabezas al juego que se añade a la acción.

Estos son los controles principales del juego para interactuar con el entorno:

Function	Primera control default	Segunda control default	Comœnmente configurado para
Avanzar / Retroceder	Up/Down	Movimiento del mouse (o Mouse2 para avanzar)	W/S ¹
Mover a la izquierda / derecha	,./.	Alt (o Mouse3) + izquierda / derecha	A/D
Girar a la izquierda / derecha ²	Izquierda / Derecha	Movimiento del mouse	Movimiento del mouse
Disparo	Ctrl	Mouse1	Mouse1
Usar	Espaciadora	Doble clic Mouse2 o Mouse3	E
Correr ³	Mayœsculas	-	Mayœsculas

¹En un teclado QWERTY las teclas W, S, A y D forma un segundo juego de teclas de direcci–n para la mano izquierda.

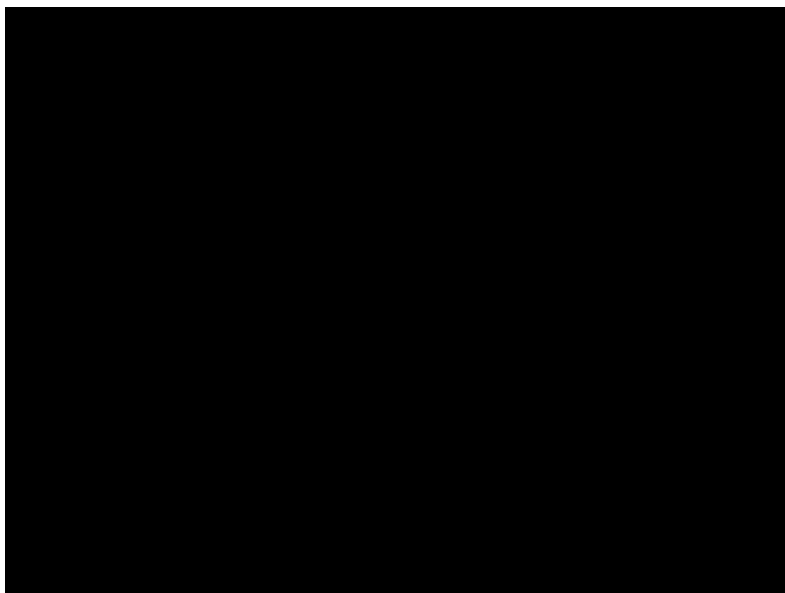
²Si tienes un monstruo, un barril o un oponente PvP cruzando el medio de tu pantalla cuando tu arma se dispara, el juego ajustar† tu punter’a vertical por ti. Algunos source ports te permitir†n desactivar este comportamiento y ajustar la punter’a vertical manualmente.

³La mayor’a de los source ports tienen una opci–n de "Correr siempre" ("Always Run"), en la que si mantienes pulsada esta

tecla, irás más despacio. El personaje del jugador no se cansa, así que la velocidad lenta sólo es necesaria para aumentar la precisión.

Los valores predeterminados de Doom se consideran en general sub-óptimos; consulta el source port para saber cómo reconfigurarlos. Se proporcionan las opciones más comunes, pero existe una solución "óptima" que funcione para todo el mundo; es posible que deba experimentar. Como mínimo, debes sentirte cómodo moviéndote en cualquiera de las cuatro direcciones mientras giras y disparas simultáneamente.

Uno Tutorial



Este tutorial te presentará todas las acciones básicas que necesitas para jugar y vencer a Freedoom.

Comienza un nuevo juego en la Phase 1, Episodio 1 en modo f cil y sigue los pasos. S ltate algo que te aburra o te confunda, y repite algo que te resulte dif cil tanto tiempo como quieras, antes de pasar a lo siguiente o de volver a hacer algo anterior.

  Intenta moverte hacia delante, hacia atr s, a la izquierda y a la derecha. Intenta hacer un cuadrado. Intenta ambos direcci nes. Intenta hacer un ocho. (No salgas de la jaula todav a: hay monstruos fuera.)

  Gira en c rculo para examinar tu entorno. Ve a tu propio ritmo, parando o invirtiendo para mirar cualquier cosa que quieras. Haz un segundo c rculo, movi ndote un poco a medida que avanzas, y observa c mo eso cambia la perspectiva y c mo el movimiento lateral puede ayudarte a ver lo larga que es una pared o lo lejos que est  un objeto.

  Vuelve al centro de la jaula. G ra para apuntar con tu pistola directamente a una de las columnas del marco de la puerta.

  Mu vete -sin girarte- para que tu pistola apunte a la otra columna. (Puntos extra si puedes detenerte de forma natural sobre el objetivo).

  Mu vete un poco a la izquierda o a la derecha, luego gira para apuntar de nuevo a la columna. Vuelve a hacerlo, pero empieza a girar antes de que tu momento se desgasta. Vuelve a hacerlo unas cuantas veces, recorriendo las cuatro direcciones y girando cada vez m s pronto hasta que est s apuntando y el movimiento sea de una pieza. (Retrocede o avanza para reajustarte si te acercas demasiado o chocas contra las paredes).

  Intenta hacer un cuadrado (o un ocho, etc.) mientras apuntas a la columna todo el tiempo. Prioriza la suavidad sobre la

precisi-n: es mejor estar cerca la mayor parte del tiempo que ser perfecto algunas veces.

- ¥ Mužvete a una de las esquinas con las camas encima para que la columna ya no estŽ en tu l'nea de visi-n. Entra y desaparece de la vista con la columna jugando "Cucæ" con ella. L'o con la distancia y el tiempo. Intente permanecer apuntando a la columna incluso cuando no pueda verla.
- ¥ Juega un poco con lo anterior. Intente presionar la tecla Disparo para disparar a la columna, ya sea que estŽ quieta o en movimiento, y observe d-nde y cuđndo aparecen las bocanadas de bala. (Deja de disparar antes de que tu recuento de munici-n baje de 30 aproximadamente; Álas necesitarđs para mđs adelante!)
- ¥ Toque la tecla 1 en el teclado para cambiar a su pu-o e intente golpear la columna y vea a quŽ distancia puede hacerlo. Toque la tecla 2 para volver a la pistola.
- ¥ Vea si æen puede hacer todo mientras presionando la tecla Correr.
- ¥ Baja a la trinchera y mata a un [zombi](#). Trate de no ser golpeado.
- ¥ Una vez que estŽs a salvo, mira cerca del cuerpo del zombi para ver si puede haber dejado un [cargador](#). Si es as', mužvete sobre Žl para recogerlo.
- ¥ Vuelve por donde viniste. Sube al ascensor como si fueras con pu-o a golpearlo y luego presiona Usar para llamarlo. Sæbete a Žl y te llevarđ de regreso. Recoge los elementos en el đrea superior para restaurar o mejorar tu salud.
- ¥ Explora el resto de la zona. Encontrarđs dos puertas que se pueden abrir directamente, como el ascensor. El inferior te

acercar† a la salida, mientras que el superior te abrir† una ruta opcional, m†s dif†cil pero m†s gratificante. Una vez que hayas decidido qu‡ camino tomar, abre la puerta y prep†rate para empezar a jugar Cucœ de las Pistolas nuevamente.

Barra de Estatus

En la zona inferior de la pantalla, podr†s ver la barra de estatus, la cual est† dividida en las siguientes secciones:



Ammo	El nœmero de unidades de munici-n restantes en el arma actual.
Health	Si llega a zero, ¡estas muerto! Mira la secci-n de salud para ver potenciadores que puedes encontrar para recuperar tu salud.
Arms	Cuales armas has encontrado hasta ahora. Revisa la secci-n de armas para m†s informaci-n.
Freedoomguy	Una r†pida indicaci-n visual de como se encuentra tu salud.
Armor	Mientras m†s armadura tengas, menos sufrir† tu salud cuando seas lastimado. Mira la secci-n de armadura para m†s informaci-n.

Arma	Tec la	Descripci-n
Pu-o	1	Si no tienes munici-n, siempre puedes recurrir a golpear a los monstruos con tus manos desnudas. <i>Munici-n</i> : Ninguna
Sierra de hender	1	Dise-ada para cortar a travŽs del madera, pero la sierra de hender funciona igual de bien como arma cuerpo a cuerpo para cortar a travŽs de la carne. <i>Munici-n</i> : Ninguna
Pistola	2	Tu arma inicial. Su objetivo principal es permitirte abrirte camino hacia una mejor arma, y presionar interruptores disparables sin desperdiciar una segunda bala. <i>Munici-n</i> : Balas
Escopeta de bombo	3	Dispara siete perdigones en forma de abanico, lo que le permite golpear mœltiples objetivos o uno grande. <i>Munici-n</i> : Perdigones
Escopeta de doble ca--n	3	Mayor tolerancia a cargas potentes significa mejor fragmentaci-n del proyectil, para casi un 50% mœs de impactos por cartucho a travŽs de una dispersi-n mœs amplia. Es buena a corto alcance contra grupos de enemigos. <i>Munici-n</i> : Perdigones
Minigun	4	Un uso mucho mejor para los balas que la pistola. Hasta cuarenta segundos de traer el dolor para mantenerte a salvo. <i>Munici-n</i> : Balas

Arma	Tec la	Descripci–n
Lanzamisile s	5	Dispara misiles que tratan mucho da–o en el impacto, y explotan para matar peque–os monstruos cercanos. ¡Ten cuidado de no ser atrapado en la explosi–n! <i>Munici–n: Misiles</i>
Arma de energ’a polarica	6	Produce un continuo flujo de proyectiles de energ’a polarica. Los cuales son efectivos contra monstruos m’s fuertes. <i>Munici–n: Energ’a</i>
SKAG 1337	7	Un arma experimental que lanza una bola orbe de energ’a polarica que hace una gran cantidad de da–o, y suelta una r’faga secundaria de energ’a en la misma direcci–n. Lenta para disparar, vale la pena esperar. <i>Munici–n: Energ’a</i>

Munici–n

Tipo de municion	Peque–o	Grande
Balas	■	
Perdigones		
Misiles		
Energ’a		
Mochila	-	■

La mochila ofrece una recogida peque–a de cada tipo de

munición. Una que tengas uno, podrás llevar el doble de munición de lo normal, durante el resto del juego.

Salud

Comienzas con 100% de salud. Mueres si tu salud llega a 0%.

Recoger cualquier objeto de salud te dará el número mostrado, hasta su límite. Los recambios están limitados al 100%, pero los empujes (1% y 100%) están limitados al 200%.

1%	10%	25%	100%

Blindaje

Comienzas con 0% de blindaje. Recoger una coraza o una armadura te llevará hasta el número mostrado, mientras que cada pequeño empuje incrementa tu blindaje hasta que alcanzas los 200%.

1%	100%	200%

El blindaje normal absorbe un tercio del daño que recibes. La absorción se redondea: si tienes 100 de salud y 100 de blindaje y te golpea por 50 puntos de daño, perderás 34 de salud y 16 de blindaje.

La armadura sintonizada tiene un comportamiento ligeramente diferente: en adición de valer un 200 % de blindaje, también

absorbe la mitad de todo el da-o. Como los empujes peque-os dan el mismo tipo de blindaje que ya tienes, puede ser una buena idea para obtener inmediatamente una armadura sintonizada si tu no tiene ya uno.

Llaves

Llaves permiten abrir ciertas puertas bloqueadas y activar interruptores bloqueados. Suelen ser imprescindibles para poder progresar, aunque en ocasiones permiten acceder a atajos o zonas secretas.

Accesibilidad para dalt-nicos

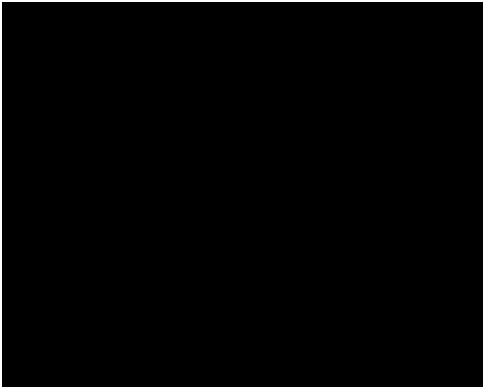
Las llaves de Freedom estn dise-adas para distinguirse no s-lo por su color, sino tambi-n por su forma, para hacer el juego m+s accesible a los jugadores dalt-nicos. Cada color de llave tiene una forma nica asociada:

Key color	Shape
Azul	Cruz diagonal
Amarillo	L'neas verticales
Rojo	L'neas horizontales

Estas formas se utilizan sistem-ticamente en todo el juego: en los iconos de la barra de estatus, en los sprites de las llaves y en

las paredes que indican las puertas con llave.

Para las llaves muertas, presta atención a la dirección a la que apuntan los cuernos. Por ejemplo, así es como aparecen los distintos iconos de las llaves en la barra de estatus:



Objetos Especiales

También puedes encontrar cualquiera de estos objetos especiales mientras exploras:

Gafas luminosas	Te permiten ver en la oscuridad por un tiempo limitado.
Mapa del área	Desbloquea todas las áreas del mapa, incluidas algunas áreas secretas que pueden no ser inmediatamente visibles.

Ropa de protecci3n	Te protege de la radiaci3n de los pisos da3nos, por un tiempo limitado.
Simbionte de fuerza	Incrementa tu salud al 100% y mejora tus pu3os para que hagan 10 veces su da3o normal, hasta el final del nivel.
Invisibilizador	Te hace casi invisible por tiempo limitado.
Oleada negentropica	Maximiza tu salud y armadura hasta el 200%.
Artefacto de vanguardia	Te hace inmune a todo el da3o por tiempo limitado.

Enemigos

Los niveles estñn llenos de monstruos que no tienen otro objetivo mñs que impedir que completes tu misiñn. Aqu' hay una selecciñn de monstruos con los que puedes encontrarte.

Zombi

Estas obradores de iniquidad con muerte cerebral estñn armadas con una pistola y tienen la intenciñn de destruirte. Sueltan un cargador de balas cuando muere.

Escopeta zombi

Estos muchachos cambiaron su pistola por una escopeta y tienen mucho mñs impacto. Sueltan una escopeta cuando mueren.

Minigun zombi

Tan pronto como estñs a la vista de uno de estos, activaran su ametralladora y seguirñ disparando hasta que estñs muerto. Lo mejor es ponerse a cubierto rñpidamente o eliminarlo. Sueltan una ametralladora cuando mueren.



Serpentipede

Soldados rasos de la invasión alienígena. Deja que se acerquen y te harían trizas; a distancia, en cambio, lloverían bolas de fuego.

Gusano de carne

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

Gusano de sigilo

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

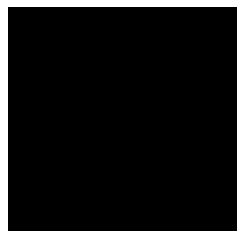
Cría

Larvas alienígenas flotantes que cargan desde la distancia.



Matribite

¿QuŽ madre arroja a sus hijos desde su nacimiento a las crueles fauces de la guerra?
En su imperio nunca se pone el sol.



Trilobite

Estas cosas voladoras con forma de orbe escupen bolas de plasma y muerden si te acercas demasiado.

Portador de dolor

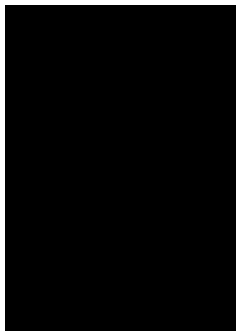
Estos tipos necesitan al menos tres disparos de misiles para derribarlos y, mientras lo intentas, te ba- arñ con proyectiles de energ'a.

Se-or de dolor

Por si el portador de dolor no fuera lo suficientemente duro, este puede resistir cinco disparos de misiles.

Octaminator

Rápidos, resistentes y disparan misiles autoguiados. No te metas en un combate de boxeo con uno de estos tipos.



Nigromante

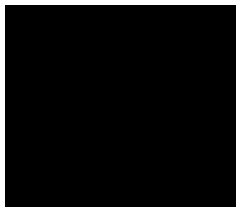
Si no te está prendiendo fuego, está deshaciendo todo tu arduo trabajo al traer a sus amigos de entre los muertos.

Babosa de batalla

Estos tanques vivientes y deslizantes diseñados genéticamente han sido equipados con lanzallamas de larga distancia.

Tecnara-a

Estas criaturas cibernéticas han sido equipadas con ametralladoras de energía polarica.



Tecnara-a grande

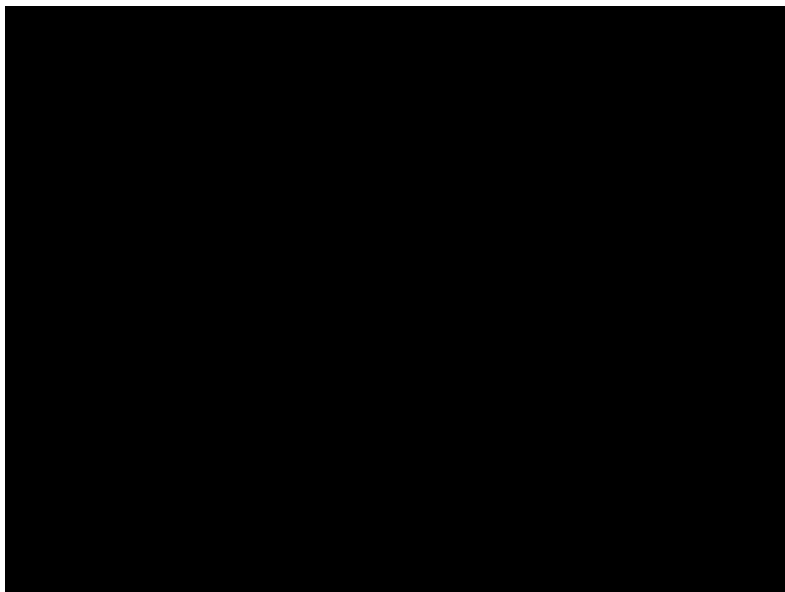
Este tanque con patas está equipado con una ametralladora de fuego rápido y requerir mucho esfuerzo para derribarlo. Inmune a las explosiones de misiles y barriles.

Tr'pode de asalto

La combinaci-n definitiva de tecnolog'a militar e ingenier'a genŽtica, estas criaturas de tres patas se mueven r'pidamente, est'n fuertemente blindadas y equipadas con un lanzamisiles que querr's evitar. Inmune a las explosiones de misiles y barriles.

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 est' disponible para ayudarlo a encontrar su camino. Presiona la tecla *Tab* durante el juego para que aparezca el mapa.



Tu posici-n y orientaci-n actuales se muestran con una flecha

blanca. Las áreas del mapa generalmente están codificadas por colores de la siguiente manera:

Rojo	Paredes (o posibles puertas secretas)
Amarillo	Cambios en la altura del techo, incluidas las puertas.
Café	Cambios en la altura del suelo (ej. escalones)
Gris	Áreas sin descubrir (normalmente no se muestran, pero pueden revelarse si se descubre el Mapa de Inspección Tática).

Mientras usas el mapa, el juego continúa con normalidad. Los controles continúan funcionando como de costumbre, pero las siguientes teclas adicionales están disponibles:

Tab	Mostrar mapa.
-	Menos zoom.
+	Más zoom.
0	Aleja el zoom al máximo.
F	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.
G	Muestra la cuadrícula del mapa.

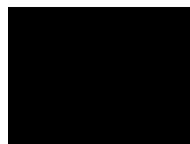
M	Agrega un marcador al mapa sobre tu ubicaci3n actual.
C	Elimina todos los marcadores.

Peligros Ambientales

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

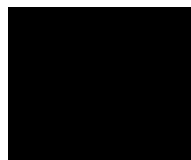
Barriles

Estos barriles explosivos ensucian muchos de los niveles. Varios disparos con una pistola suelen ser suficientes para hacerlos detonar, da ando cualquier cosa en sus proximidades.  Aseg rate de no pararte demasiado cerca cuando est s en combate, o un disparo perdido de un enemigo puede hacer que uno explote en tu cara! Ten en cuenta tambi n el potencial de reacci n en cadena cuando se agrupan varios barriles.



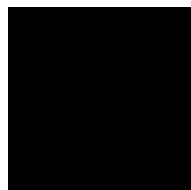
Suelos
Da-ínos

La lava al rojo vivo y el lodo radiactivo son solo dos de los tipos de suelo da-ínos que puedes encontrar en los niveles de Freedoom. Si es necesario caminar sobre el, intenta encontrar un [traje de protecci-n](#), pero ten en cuenta que solo te proteger† por un tiempo limitado.



Techos
Aplastantes

Muchos de los niveles han sido manipulados con trampas y esta es solo una de ellas. Estos techos m-viles a menudo se colocan sobre elementos de aspecto tentador. Ten mucho cuidado de no quedar atrapado debajo de uno, ¡o te aplastar† r†pidamente hasta convertirte en una pasta!



Muriendo

Con el tiempo, te encontrar†s en una situaci-n que no podr†s manejar y tu avatar de jugador morir†. Puedes tomar esto como una se-al para tomar un descanso del juego, o recargar tu œltimo juego guardado, o presionar *Usar* para reiniciar el nivel con plena salud pero sin equipo excepto tu pistola y 50 balas. (Algunos source ports no hacen esto œltimo, sino que guardan el juego al comienzo de cada nivel, en cuyo caso al presionar *Usar* se carga ese juego).

No hay l' mite de vidas.

En el modo multijugador, presionar Usar restablecer† tu salud y tu inventario y te colocar† en la posici–n inicial, pero el juego continœa normalmente. Es posible recoger munici–n y morir sin usarla tantas veces que su equipo se ve obligado a terminar el mapa usando s–lo pistolas, muriendo para poder recargar.

Consejos T†cticos

Si tienes problemas con la dificultad del juego, puede que valga la pena considerar algunas de estas sugerencias:

- ¥ Dedicar algo de tiempo a configurar tus controles!Ñ!ambos asignaci–n de botones/teclas y sensibilidad de giro del mouse/joystick. Ninguna configuraci–n es mejor para todos y es una buena idea experimentar: cualquiera que te ayude a esquivar proyectiles y entrar y salir de la cubierto mientras mantienes tu arma apuntando al enemigo, y proporciona la menor distracci–n mientras te mueves por el mapa buscando. cosas, es bueno.
- ¥ Juega con auriculares. La separaci–n estŽreo del juego puede brindar pistas de audio ætiles sobre las posiciones de los enemigos y alertarte sobre los proyectiles que se aproximan. Los auriculares te brindan una forma m†s precisa de captar estas se–ales.
- ¥ ÁNo aplastes los botones! Casi todas las armas tienen un ligero per'odo de recuperaci–n cuando sueltas la tecla Disparo, lo que te cuesta tiempo y le da a tu objetivo m†s oportunidades de devolver el fuego. Mantener presionado Disparo te permitir† disparar cualquier arma

continuamente hasta que se te acabe la munición o la sueltas.

¥ **¡Ponte a cubierto!** Los monstruos solo atacan cuando estás en su línea de visión. Querrás encontrar paredes, pilares y otras formas de cubierto tras las que puedas esconderte mientras recargas tu arma. Este consejo es particularmente importante cuando te enfrentas a ciertos monstruos que pueden "fijarte" (minigun zombi, nigromante); esconderse de estos es una habilidad crucial. Los monstruos con armas de fuego no son ni mejores ni peores a la hora de golpearte, ya sea que estés en movimiento o parado, por lo que no puedes esquivar continuamente en campo abierto como lo haces contra proyectiles que se mueven visiblemente.

¥ 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. ¡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 visible 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 sierra de hender 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.

Jugar fan-made WADs y mods

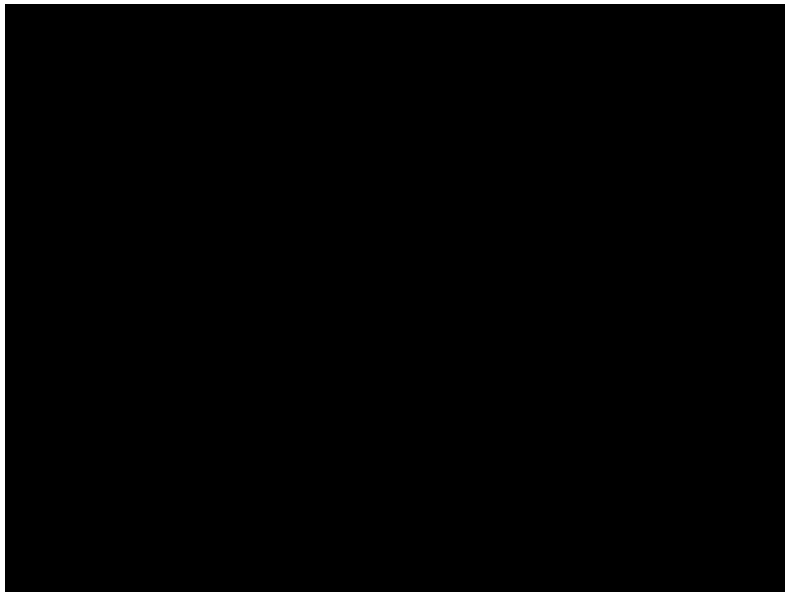


Figure 1. Scythe MAP09 jugando con Freedoom.

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 par metro `-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 archivo [.wad](#) en el icono del source port en tu administrador de archivos!--m ltiples source ports poseen esta funci n.

Sugerencias

Durante m s de dos d cadas, se han creado literalmente miles de niveles de *Doom*, y hay tantos que puede parecer dif cil saber por d nde empezar. Las siguientes son algunas sugerencias sobre d nde buscar el mejor contenido:

-   El [Top 100 WADs de Todos los Tiempos](#) de Doomworld fue escrito en 2003 y ten a como objetivo enumerar los mejores trabajos de los primeros 10 a os de mods creados por fans. Sigue siendo una gran lista de mods cl sicos.
-   Los [Cacowards](#) son la ceremonia anual de Doomworld que reconoce los mejores lanzamientos de la comunidad *Doom* durante el  ltimo a o. Esta es una excelente manera de conocer los desarrollos m s recientes, incluidos algunas de los mods m s inusuales que la gente est  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 informaci3n sobre dichos mods, incluidas capturas de pantalla, mapas y estadísticas por nivel, por lo que es un punto de entrada 3til para descubrir mods interesantes.

- ¥ La interfaz de archivos de idgames de Doomworld incluye la habilidad de listar [los niveles top basado](#) en una calificaci3n de 5 estrellas por los visitantes del sitio.

Trucos

Si no puedes pasar de cierto punto, o si quieres experimentar con la mec nica del juego, hay algo chetos a los que puedes recurrir. (Introd celos durante el juego, no abras la consola.)

IDDQD	Modo Dios. Te hace invulnerable a todo el da�o.
IDFA	Te da todas las armas y munic�n.
IDKFA	Te da todas las armas, munic�n y llaves.
IDCLIP	Modo noclip, lo que te permite caminar a traves de las paredes.
IDDT	Revela el mapa completo; esc�belo dos veces para revelar todos los enemigos y objetos.
IDCLEVxy	Empieza un nuevo juego (que reinicia todo) en ExMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
IDMUSxy	Cambia la m�sica por la de ExMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
IDCHOPPERS	Te da una sierra de hender.
IDBEHOLDV	Te da el artefacto de vanguardia.
IDBEHOLDS	Te da una simbiote de fuerza.
IDBEHOLDI	Te da el invisibilizador.
IDBEHOLDR	Te da ropa de protecci�n.
IDBEHOLDM	Te da un mapa del �rea.
IDBEHOLDL	Te da gafas luminosas.

Freedoom es sobre libertad

Cuando la gente oye hablar de Freedoom, suelen asumir que el nombre se refiere al precio!~!que el proyecto solamente apunta a ser una alternativa a Doom que puede obtenerse gratuitamente. Pero no es as'.

La palabra "free" tiene dos significados diferentes en ingl'is. Decimos "free" para decir que algo no tiene costo (es "gratis"), pero tambi'ın para referirnos a la libertad (es "libre")!~!como "libre expresi-n". Freedoom es sobre esto æltimo. Eso puede ser confuso. ¿Qu' significa?

Imagina un mundo en el cual los artistas solamente pueden comprar cuadros de una ænica compa-ia. Un monopolio como ese significar'a que las pinturas probablemente ser'an m's caras, pero el precio no ser'a la mayor inquietud. El gran problema ser'a el poder que otorgar'a a esa compa-ia. La libertad de expresi-n de esos artistas depender'a de la compa-ia que les provee sus pinturas.

Por m's de 30 a-os, la comunidad de modding de Doom ha producido miles y miles de niveles, mods e incluso juegos completamente nuevos hechos en base a los juegos de Doom originales. Estos son obras de artes y deber'an ser reconocidos como tales. [Doom es una escena art'stica](#). La materia prima de estas obras de arte no es pintura ni tinta, sino el juego original!~!modificado, reutilizado y reversionado sin cesar para dar nuevas variaciones.

Hist-ricamente, los autores de Doom, id Software, han sido muy generosos con la comunidad de Doom. Desde el lanzamiento del

juego se lanzaron a compartir detalles t cnicos con los fans, y posteriormente lanzaron el c digo fuente de Doom bajo una licencia de software libre!  algo desconocido en la industria de juegos de la  poca y que deber a ser elogiado. Pero a pesar de esta generosidad, siempre mantuvieron una posici n de poder. Hoy en d a, en lugar de ser un peque o estudio independiente, ellos y la franquicia de Doom son propiedad de una gran corporaci n multinacional.

Todos merecen poder experimentar la maravilla que es Doom y formar parte de su vibrante comunidad de modding que ha perdurado por tantos a os. Pero esa comunidad tambi n merece su libertad e independencia. Al ofrecer una alternativa libre y gratuita que cualquiera puede jugar, compartir, modificar y reutilizar, esperamos que eso sea algo que Freedoom pueda otorgar.

Contribuir a Freedoom

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

Si te gustar a contribuir al proyecto Freedoom, por favor revisa:

  la p gina del proyecto:

<https://github.com/freedoom/freedoom>

  los foros de discusi n:

<https://www.doomworld.com/forum/17-freedom/>

¥ el chat de Discord: <https://discord.gg/9DA3fut>

Para más información sobre cómo enviar una adición, consulte las páginas sobre cómo utilizar GitHub:

¥ Cómo usar el control de versiones de Git para contribuciones:

<https://help.github.com/es/github>

¥ Cómo bifurcar un proyecto y crear una solicitud de extracción con Git (Revisar):

<https://guides.github.com/activities/forking/>

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 en <https://github.com/freedom/freedom.github.io>.

Licencia BSD modificada (inglés)

Copyright © 2001-2024 Contributors to the Freedom project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- ¥ Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- ¥ Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- ¥ Neither the name of the Freedom project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS ðAS ISÓ AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

For a list of contributors to the Freedom project, see the file CREDITS.