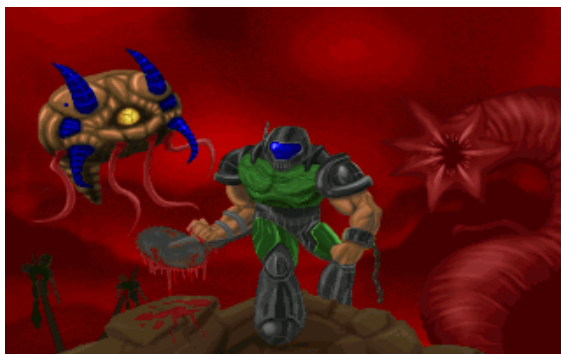


# Manual de Freedom

Instalar Freedom .....	2
Usar los Menús de Freedom .....	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 (inglés) .....	40



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 el sitio web en <https://freedom.github.io/>.

Traducción: 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 gráfico, niveles, música 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 "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.

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 Menús de Freedoom

El menú principal puede desplegarse a cualquier momento al presionar la tecla *Esc* en tú teclado.



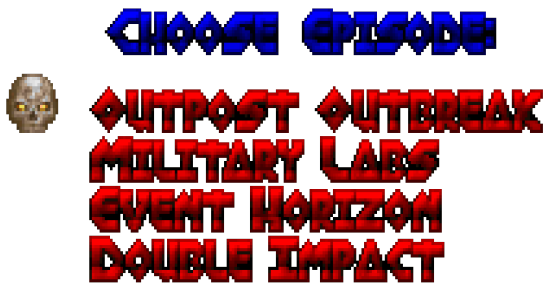
<b>New game</b>	Comienza un Nuevo Juego, abandonando el juego en curso (Si ya estas jugando).
<b>Options</b>	Muestra el menú de opciones. La apariencia de este menú y las opciones disponibles dependen del source port que eses usando.
<b>Load Game</b>	Carga un juego guardado.
<b>Save Game</b>	Guarda el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

# Comenzar un nuevo juego

[**Atajo:** En la mayoría de los source ports, si pulsas repetidamente *Enter* después de que el programa se haya iniciado, empezarás una nueva juego en el nivel de dificultad default (en el primer episodio si jugares Phase 1). No necesitas hacerlo rápidamente.]

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* en Phase 1, el primer episodio (y el más fácil). 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.
3	<b>Bring On The Pain.</b>	El nivel de dificultad default.
4	<b>Extreme Carnage.</b>	Nivel de dificultad difícil.
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. Escribe una descripción fácil de recordar para la partida guardada (p. ej., “E1M3 - 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 tú 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 están 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 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.

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



<b>F6</b>	<b>Quicksave</b>	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>	<b>End Game</b>	Termina el juego en curso y regresas a la pantalla de titulo.
<b>F8</b>	<b>Messages</b>	Alternas entre mostrar u ocultar en la pantalla los mensajes mostrados cuando recolectas un objeto.
<b>F9</b>	<b>Quickload</b>	Carga el juego de tu ranura de <i>juego rápido</i> .
<b>F10</b>	<b>Quit Game</b>	Salas del juego y regresas al Sistema operativo.
<b>F11</b>	<b>Brightness</b>	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:

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

<sup>1</sup>En un teclado QWERTY las teclas W, S, A y D forma un segundo juego de teclas de dirección para la mano izquierda.

<sup>2</sup>Si tienes un monstruo, un barril o un oponente PvP cruzando el medio de tu pantalla cuando tu arma se dispara, el juego ajustará tu puntería vertical por ti. Algunos source ports te permitirán desactivar este comportamiento y ajustar la puntería vertical manualmente.

<sup>3</sup>La mayoría de los source ports tienen una opción 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 subóptimos;** consulta el source port para saber cómo reconfigurarlos. Se proporcionan as 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 fácil y sigue los pasos. Sáltate algo que te aburra o te confunda, y repite algo que te resulte difícil tanto tiempo como quieras, antes de pasar a lo siguiente o de volver a hacer algo anterior.

- Intenta moverte hacia delante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha. Intenta hacer un cuadrado. Intenta ambos direcciones. Intenta hacer un ocho. (No salgas de la jaula todavía: hay monstruos fuera.)
- Gira en círculo para examinar tu entorno. Ve a tu propio ritmo, parando o invirtiendo para mirar cualquier cosa que quieras. Haz un segundo círculo, moviéndote un poco a medida que avanzas, y observa cómo eso cambia la perspectiva y cómo el movimiento lateral puede ayudarte a ver lo larga que es una pared o lo lejos que está un objeto.
- Vuelve al centro de la jaula. Gíra para apuntar con tu pistola directamente a una de las columnas del marco de la puerta.
- Muévete -sin girarte- para que tu pistola apunte a la otra columna. (Puntos extra si puedes detenerte de forma natural sobre el objetivo).
- Muévete 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 más pronto hasta que estés 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

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

- Muévete a una de las esquinas con las camas encima para que la columna ya no esté en tu línea de visión. Entra y desaparece de la vista con la columna jugando "Cucú" con ella. Lío 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 esté quieta o en movimiento, y observe dónde y cuándo aparecen las bocanadas de bala. (Deja de disparar antes de que tu recuento de munición baje de 30 aproximadamente; ¡las necesitarás para más adelante!)
- Toque la tecla 1 en el teclado para cambiar a su puño e intente golpear la columna y vea a qué distancia puede hacerlo. Toque la tecla 2 para volver a la pistola.
- Vea si aún 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 estés a salvo, mira cerca del cuerpo del zombi para ver si puede haber dejado un [cargador](#). Si es así, muévete sobre él para recogerlo.
- Vuelve por donde viniste. Sube al ascensor como si fueras con puño a golpearlo y luego presiona Usar para llamarlo. Súbete a él y te llevará de regreso. Recoge los elementos en el área superior para restaurar o mejorar tu salud.
- Explora el resto de la zona. Encontrarás dos puertas que se pueden abrir directamente, como el ascensor. El inferior te

acercará a la salida, mientras que el superior te abrirá una ruta opcional, más difícil pero más gratificante. Una vez que hayas decidido qué camino tomar, abre la puerta y prepárate para empezar a jugar Cucú de las Pistolas nuevamente.

## 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>Recuentos de munición</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.
------------------------------	--

## Objetos

Dentro del juego encontrarás varios objetos coleccionables y potenciadores: [armas](#), [munición](#), [salud](#), [blindaje](#), [llaves](#) 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 recambio de salud cuando ya tienes 100% de salud). Si un artículo te da más de lo que puedes llevar, se pierde la diferencia.




## Armas

Empiezas un juego con tan solo una pistola, 50 balas y tus puños. Explorar el nivel revelará más armas y municiones que puedes recoger y usar.

Presiona la tecla numerada en el teclado para cambiar al arma correspondiente (si lo tiene). Con excepción de las armas cuerpo a cuerpo, cada arma consume cierto tipo de munición, que puede encontrarse en algún lugar del nivel.



Arma	Tec la	Descripción
<b>Puño</b>	1	Si no tienes munición, siempre puedes recurrir a golpear a los monstruos con tus manos desnudas. <i>Munición:</i> Ninguna
<b>Sierra de hender</b> 	1	Diseñada para cortar a través del madera, pero la sierra de hender funciona igual de bien como arma cuerpo a cuerpo para cortar a través de la carne. <i>Munición:</i> Ninguna
<b>Pistola</b> 	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>Munición:</i> Balas
<b>Escopeta de bombo</b> 	3	Dispara siete perdigones en forma de abanico, lo que le permite golpear múltiples objetivos o uno grande. <i>Munición:</i> Perdigones
<b>Escopeta de doble cañón</b> 	3	Mayor tolerancia a cargas potentes significa mejor fragmentación del proyectil, para casi un 50% más de impactos por cartucho a través de una dispersión más amplia. Es buena a corto alcance contra grupos de enemigos. <i>Munición:</i> Perdigones
<b>Minigun</b> 	4	Un uso mucho mejor para los balas que la pistola. Hasta cuarenta segundos de traer el dolor para mantenerte a salvo. <i>Munición:</i> Balas

Arma	Tec la	Descripción
<b>Lanzamisiles</b> 	5	Dispara misiles que tratan mucho daño en el impacto, y explotan para matar pequeños monstruos cercanos. ¡Ten cuidado de no ser atrapado en la explosión! <i>Munición:</i> Misiles
<b>Arma de energía polarica</b> 	6	Produce un continuo flujo de proyectiles de energía polarica. Los cuales son efectivos contra monstruos más fuertes. <i>Munición:</i> Energía
<b>SKAG 1337</b> 	7	Un arma experimental que lanza una bola orbe de energía polarica que hace una gran cantidad de daño, y suelta una ráfaga secundaria de energía en la misma dirección. Lenta para disparar, vale la pena esperar. <i>Munición:</i> Energía

## Munición

Tipo de municion	Pequeño	Grande
Balas		
Perdigones		
Misiles		
Energía		
Mochila	-	





La mochila ofrece una recogida pequeña 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 daño. Como los empujes pequeños 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 daltónicos

Las llaves de Freedom están diseñadas para distinguirse no sólo por su color, sino también por su forma, para hacer el juego más accesible a los jugadores daltónicos. Cada color de llave tiene una forma única asociada:

Key color	Shape
Azul	Cruz diagonal
Amarillo	Líneas verticales
Rojo	Líneas horizontales

Estas formas se utilizan sistemáticamente 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:

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

<b>Ropa de protección</b> 	Te protege de la radiación de los pisos dañinos, por un tiempo limitado.
<b>Simbionte de fuerza</b> 	Incrementa tu salud al 100% y mejora tus puños para que hagan 10 veces su daño normal, hasta el final del nivel.
<b>Invisibilizador</b> 	Te hace casi invisible por tiempo limitado.
<b>Oleada negentropica</b> 	Maximiza tu salud y armadura hasta el 200%.
<b>Artefacto de vanguardia</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 monstruos con los que puedes encontrarte.

## Zombi

Estos obradores de iniquidad con muerte cerebral están armadas con una pistola y tienen la intención de destruirte. Sueltan un cargador de balas cuando mueren.



## Escopeta zombi

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



## Minigun zombi

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.



### **Serpentipede**

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



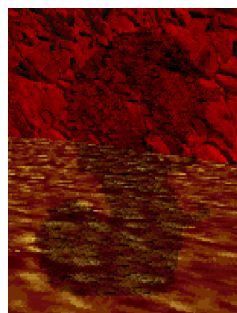
### **Gusano de carne**

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**

¿Qué 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 bañarán con proyectiles de energía.



### **Señor 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.



### **Tecnaraña**

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



### **Tecnaraña grande**

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



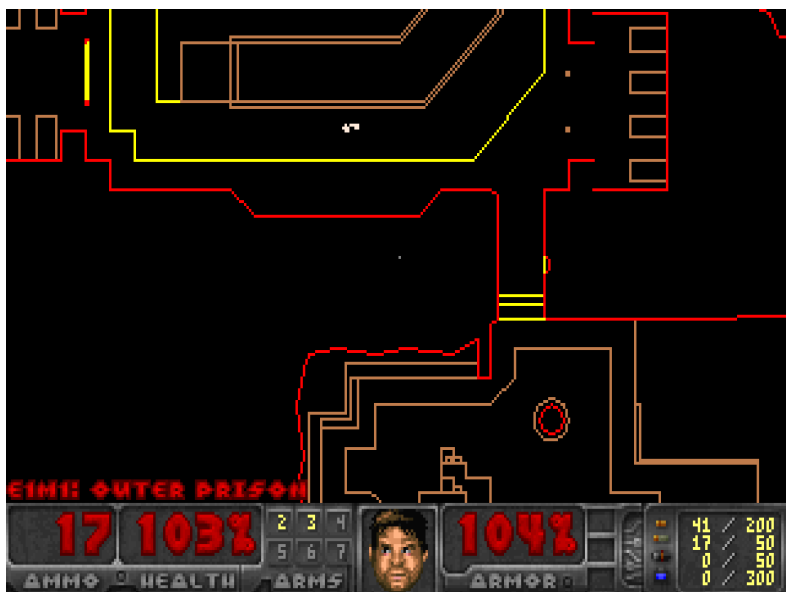
## Trípode de asalto

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. Inmune a las explosiones de misiles y barriles.



## Usando el mapa

Al explorar los niveles de Freedom, 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. Los controles 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 Dañinos**

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 Freedoom. 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!



# **Muriendo**

Con el tiempo, te encontrarás en una situación que no podrás manejar y tu avatar de jugador morirá. Puedes tomar esto como una señal para tomar un descanso del juego, o recargar tu último 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 último, sino que guardan el juego al comienzo de cada nivel, en cuyo caso al presionar *Usar* se carga ese juego).

No hay límite de vidas.

En el modo multijugador, presionar Usar restablecerá tu salud y tu inventario y te colocará en la posición inicial, pero el juego continúa normalmente. Es posible recoger munición y morir sin usarla tantas veces que su equipo se ve obligado a terminar el mapa usando sólo pistolas, muriendo para poder recargar.

## Consejos Tácticos

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 — ambos asignación de botones/teclas y sensibilidad de giro del mouse/joystick. Ninguna configuración 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 distracción mientras te mueves por el mapa buscando cosas, es bueno.
- 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.
- ¡No aplastes los botones! Casi todas las armas tienen un ligero período de recuperación cuando sueltas la tecla Disparo, lo que te cuesta tiempo y le da a tu objetivo más oportunidades de devolver el fuego. Mantener presionado Disparo te permitirá 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 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 línea 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 líneas de comando, puedes intentar arrastrar y soltar el archivo [.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 no puedes pasar de cierto punto, o si quieres experimentar con la mecánica del juego, hay algo chetos a los que puedes recurrir. (Introdúcelos durante el juego, no abras la consola.)

<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>	Te da todas las armas, munición y llaves.
<b>IDCLIP</b>	Modo noclip, lo que te permite caminar a traves de las paredes.
<b>IDDT</b>	Revela el mapa completo; escríbelo dos veces para revelar todos los enemigos y objetos.
<b>IDCLEVxy</b>	Empieza un nuevo juego (que reinicia todo) en ExMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
<b>IDMUSxy</b>	Cambia la música por la de ExMy (Phase 1) o MAPxy (Phase 2).
<b>IDCHOPPERS</b>	Te da una sierra de hender.
<b>IDBEHOLDV</b>	Te da el artefacto de vanguardia.
<b>IDBEHOLDS</b>	Te da una simbiote de fuerza.
<b>IDBEHOLDI</b>	Te da el invisibilizador.
<b>IDBEHOLDR</b>	Te da ropa de protección.
<b>IDBEHOLDM</b>	Te da un mapa del área.
<b>IDBEHOLDL</b>	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 así.

La palabra "free" tiene dos significados diferentes en inglés. Decimos "free" para decir que algo no tiene costo (es "gratis"), pero también para referirnos a la libertad (es "libre") — como "libre expresión". Freedoom es sobre esto último. Eso puede ser confuso. ¿Qué significa?

Imagina un mundo en el cual los artistas solamente pueden comprar cuadros de una única compañía. Un monopolio como ese significaría que las pinturas probablemente serían más caras, pero el precio no sería la mayor inquietud. El gran problema sería el poder que otorgaría a esa compañía. La libertad de expresión de esos artistas dependería de la compañía que les provee sus pinturas.

Por más de 30 años, 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 deberían ser reconocidos como tales. [Doom es una escena artística](#). 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.

Históricamente, 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 técnicos con los fans, y posteriormente lanzaron el código fuente de Doom bajo una licencia de software libre — algo desconocido en la industria de juegos de la época y que debería ser elogiado. Pero a pesar de esta generosidad, siempre mantuvieron una posición de poder. Hoy en día, en lugar de ser un pequeño estudio independiente, ellos y la franquicia de Doom son propiedad de una gran corporación multinacional.

Todos merecen poder experimentar la maravilla que es Doom y formar parte de su vibrante comunidad de modding que ha perdurado por tantos años. Pero esa comunidad también 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. 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:  
<https://github.com/freedoom/freedoom>
- los foros de discusión:

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

- 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/freedoom/freedoom.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 “AS IS” 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.