



Juegos en GNU/Linux:
Doom y derivados
(usando Doom Legacy)

Karnizero

Pues aquí estamos otra vez, con un nuevo tutorial para poder jugar a nuestros títulos favoritos en Linux. Aquí explicaré los pasos necesarios para ejecutar los juegos que utilizan el motor de *Doom*. En este caso, *Doom* y su segunda parte, y también *Heretic*; Doom Legacy no es compatible con *Hexen* o *Strife*.

1. Instalación en GNU/Linux

1.1. Requisitos

Antes de que comenzar, nos aseguraremos de que nuestro Linux, sea la distribución que sea, tenga las siguientes características:

- Kernel 2.4.27 (o más reciente)
- *Drivers* de nuestra tarjeta gráfica instalados y activados; ésta deberá contar obligatoriamente con aceleración 3D si queremos usar renderización por OpenGL.
- Deberemos tener instaladas la serie de librerías LibGL (si deseamos ejecutarlo bajo SDL), o las librerías LibX (si usamos el gestor gráfico nativo de X).
- Y finalmente necesitaremos el archivo `.WAD` del juego que queramos ejecutar (sólo hace falta el `WAD`, los demás ficheros no).

Con todos estos archivos nos aseguraremos de que los juegos funcionarán perfectamente, y con aceleración 3D si así lo deseamos.

1.2. Configuración e Instalación

Cuando cumplamos todos los requisitos anteriores, tendremos que descargarlos de la red de redes —o sea, Internet— el *launcher* para Linux, con el que podremos ejecutar estos juegos.

En realidad hay muchos de ellos disponibles (por ejemplo, *Doomsday* o *Zdoom*). Pero el que a mí más me gusta es el **Doom Legacy**, también conocido como *NewDoom*. Y uso éste porque, además de soportar aceleración 3D, se ejecuta desde la consola, lo que reduce enormemente el consumo de recursos; además permite muchas opciones avanzadas.

Este *launcher* nos lo descargaremos de aquí:

- <http://legacy.newdoom.com/downloads.php>

Mientras se descarga, podemos echarnos unas partidillas al *GLTron* o al *Tuxcart* (jajaja, fastidiatos usuarios de Windows, vosotros no tenéis estos juegos 😊).

Una vez descargado el fichero, que es un `tar.gz`, lo descomprimimos en una carpeta a nuestra elección. Dentro de dicha carpeta se crearán una serie de archivos y librerías, de los cuales nosotros vamos a usar dos, a saber: el denominado `l1xdoom` (ele, ele, equis, “doom”), y el `l1sdlboom`. El primero nos ejecutará el juego usando las X sin SDL, y el segundo empleará el entorno SDL. Yo uso el segundo, el `l1sdlboom`.

Para comenzar a jugar, tendremos que copiar el archivo WAD del juego “víctima” a la carpeta en la que hayamos descomprimido el Doom Legacy.

A continuación, abrimos una consola de comandos, accedemos a la carpeta mencionada, y escribimos la siguiente orden —en este caso, para `l1sdlboom`—:

```
$ l1sdlboom -IWAD <archivo wad>
```

En dónde `<archivo wad>` hace referencia al WAD que copiamos antes. Por ejemplo:

```
$ l1sdlboom -IWAD doom.wad
```

Por lo demás, se procedería de la misma forma con `l1xdoom`:

```
$ l1xdoom -IWAD <archivo wad>
```

Otro ejemplo:

```
$ l1xdoom -IWAD doom.wad
```

Por último, cuando ejecutemos el NewDoom (o Doom Legacy) será posible escribir opciones de ejecución, para activar o desactivar ciertas características del juego:

- La opción `-nosound` sirve para desactivar el sonido.¹

¹Lo que no veo lógico es por qué alguien querría jugar sin sonido, cuando éste se oye perfectamente.

- Con la opción `-opengl` activaremos la aceleración 3D por *hardware* para el juego en cuestión.
- El comando `-file <archivo wad>` nos permite cargar archivos `.WAD` externos —mapas, gráficos, músicas, etc—.

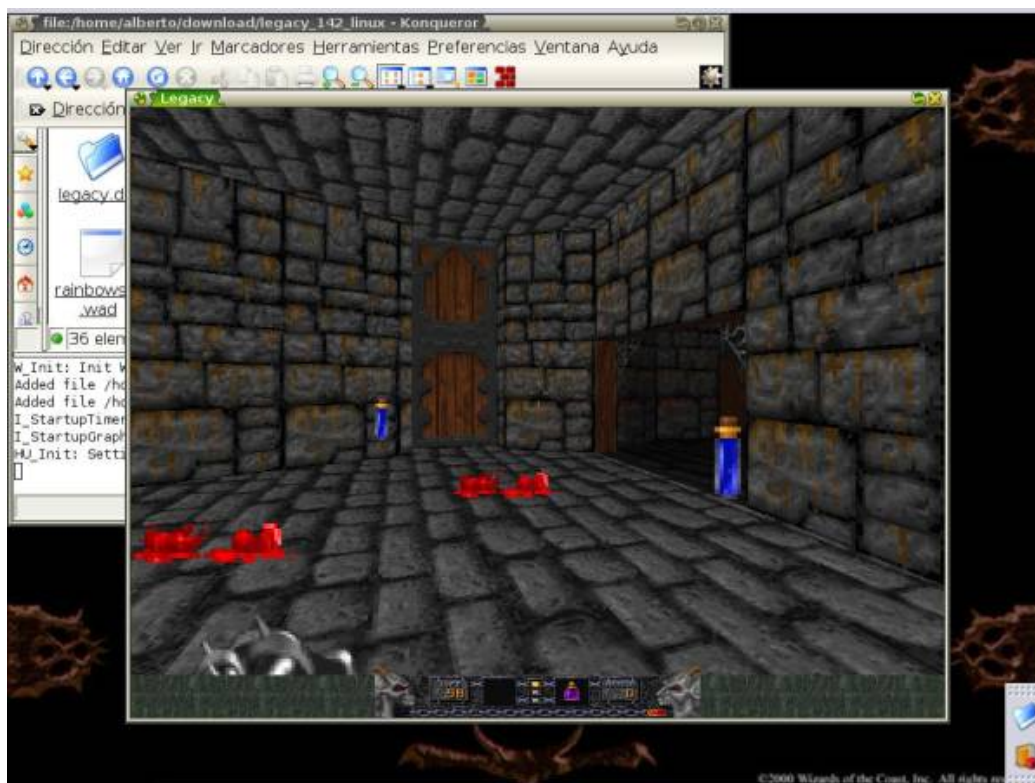
Por ejemplo:

```
$ lsddoom -opengl -nosound -IWAD doom2.wad <-- Ejecutaremos el juego Doom 2, con aceleración 3D y sin sonido.
```

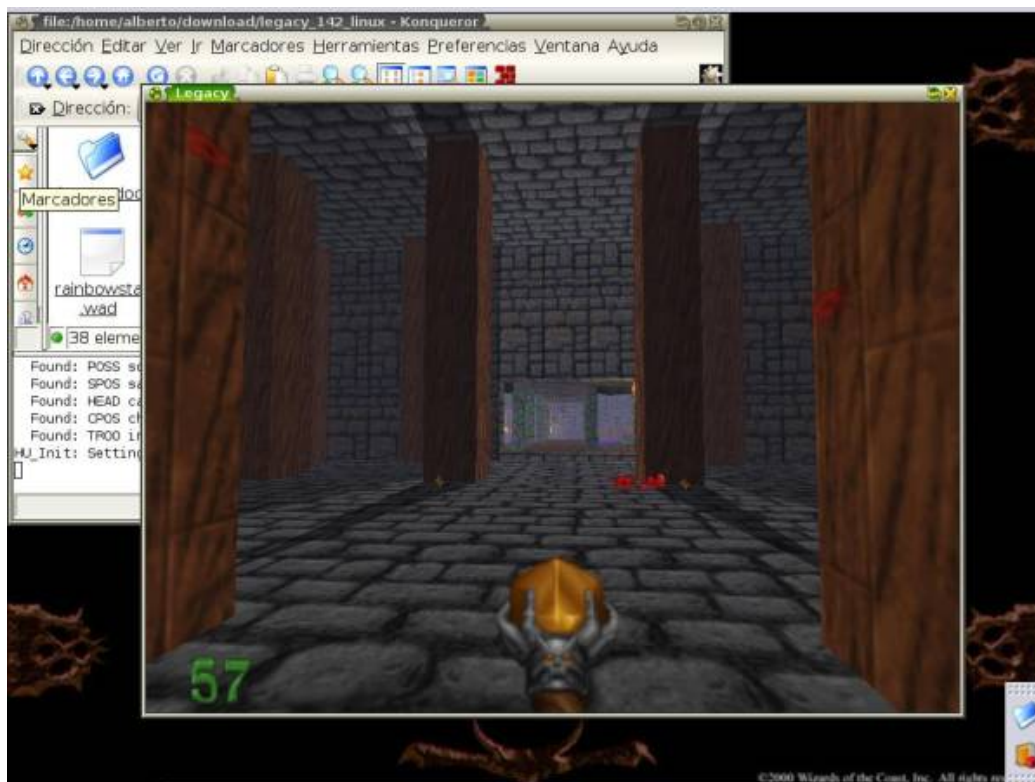
Todas estas opciones vienen explicadas en la documentación de Doom Legacy.

2. Capturas de Pantalla

En esta imagen que os pongo aquí podéis ver cómo se ejecuta *Heretic* en Linux; esta vez, sin aceleración 3D:

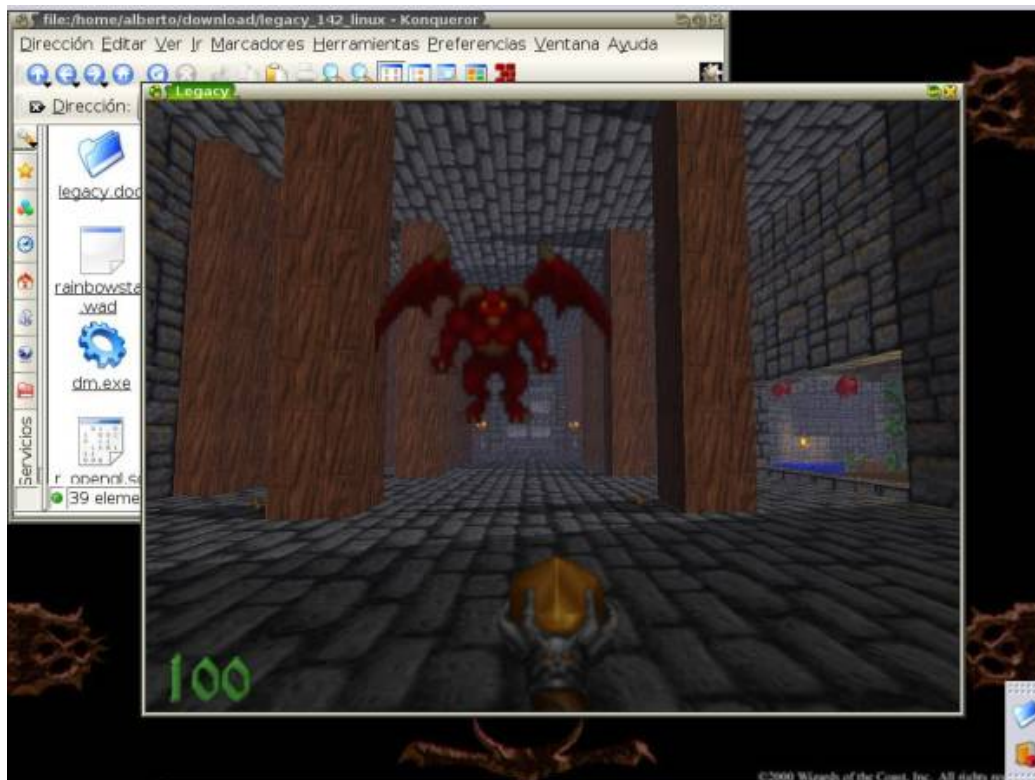


En esta otra captura de pantalla vemos *Heretic* corriendo con aceleración 3D. Fijaos en el efecto de niebla que hay hacia el fondo —no se aprecia muy bien debido a la compresión de la imagen—:



¿Conocéis el lugar, verdad?

Y aquí vemos a un *imp* con intenciones poco amistosas:



Al igual que en la anterior captura, el juego está corriendo en el modo gráfico por OpenGL. Y sí, es el mismo rincón del primer mapa de *Heretic*.

3. Créditos

Manual escrito por **Karnizero**. Se publicó en invierno de 2005 en el foro de *Arcades 3D*. Unos meses más tarde fue uno de los textos que inauguraron la sección «Linux».

Podéis distribuir y modificar este documento a vuestro antojo, colgarlo en cualquier página web o publicarlo por partes... Eso sí, sería un detalle por vuestra parte que, de hacerlo, mencionárais la fuente ([Arcades 3D](#)) y a los autores originales; aunque bueno, siendo realistas, nadie os va a obligar. Todo queda en vuestra buena voluntad.

Versión en PDF creada con L^AT_EX.

¡Visita *Arcades 3D*!