



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://www.arcades3d.net/linux/archivos/legacy_142_linux.tar.bz2

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.bz2`, 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 `llxdoom` (ele, ele, equis, “doom”), y el `lsdlldoom`. El primero nos ejecutará el juego usando las X sin SDL, y el segundo empleará el entorno SDL. Yo uso el segundo, el `lsdlldoom`.

Un detalle importante: es posible que en un principio estos dos archivos carezcan de permisos de ejecución. Habrá que dárselos antes de hacer nada más. Así que, por ejemplo, abris una terminal, accedéis a la carpeta del Doom Legacy, y tecleáis lo siguiente:¹

```
$ chmod +x llxdoom
$ chmod +x lsdlldoom
$ chmod +x musserver
$ chmod +x llsndserv
```

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 `lsdlldoom`—:

```
$ ./lsdlldoom -IWAD <archivo wad>
```

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

```
$ ./lsdlldoom -IWAD doom.wad
```

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

```
$ ./llxdoom -IWAD <archivo wad>
```

¹Las dos últimas líneas del bloque hacen referencia a otros dos ficheros que no hemos mencionado, `musserver` y `llsndserv`. Necesitan también funcionar como ejecutables, al menos si queréis sonido.

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.²
- 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:

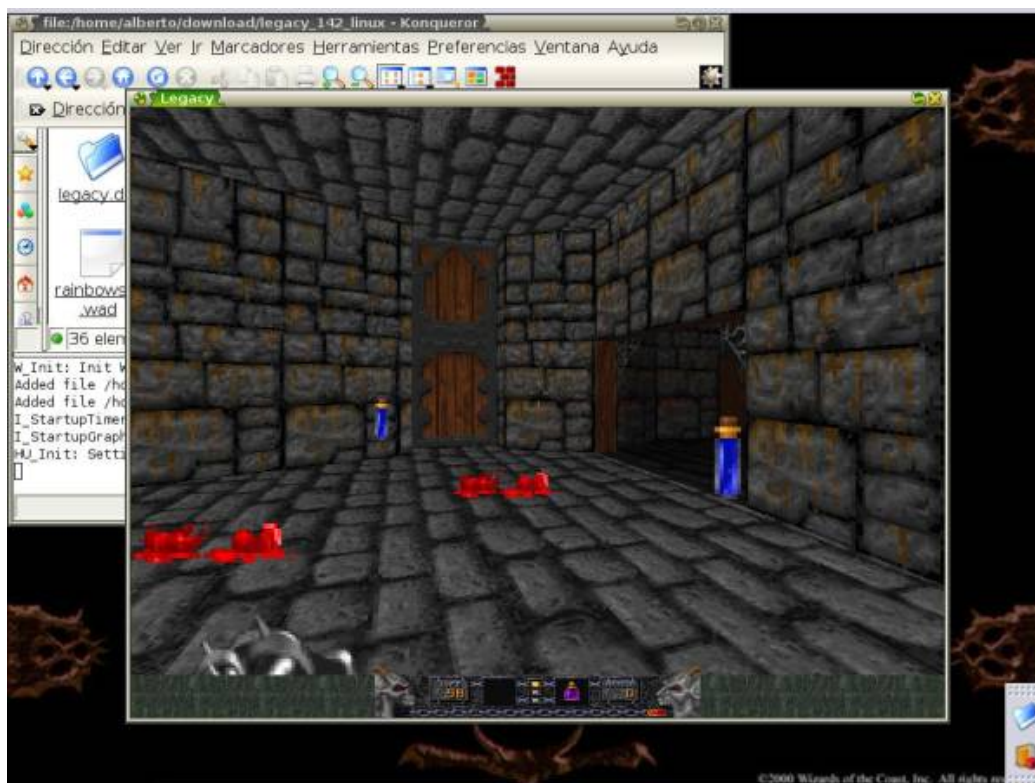
```
$ ./lsdldoom -opengl -nosound -IWAD doom2.wad ← Ejecutaremos el juego Doom 2, con aceleración 3D y sin sonido.
```

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

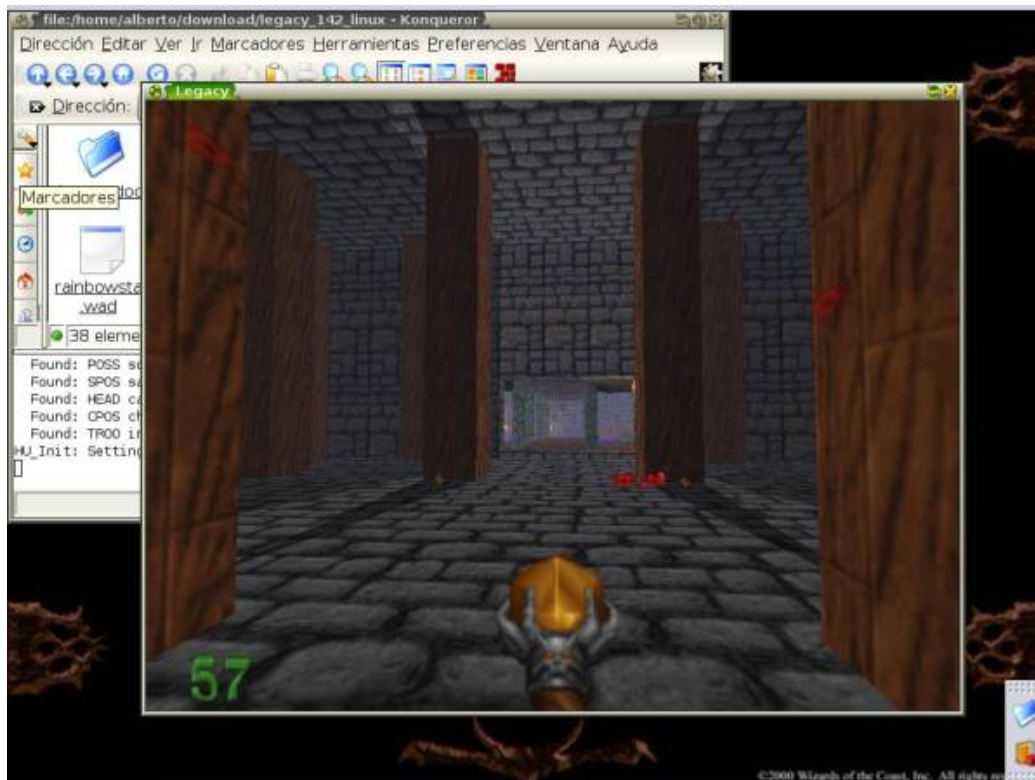
²Lo que no veo lógico es por qué alguien querría jugar sin sonido, cuando éste se oye perfectamente.

2. Capturas de Pantalla

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

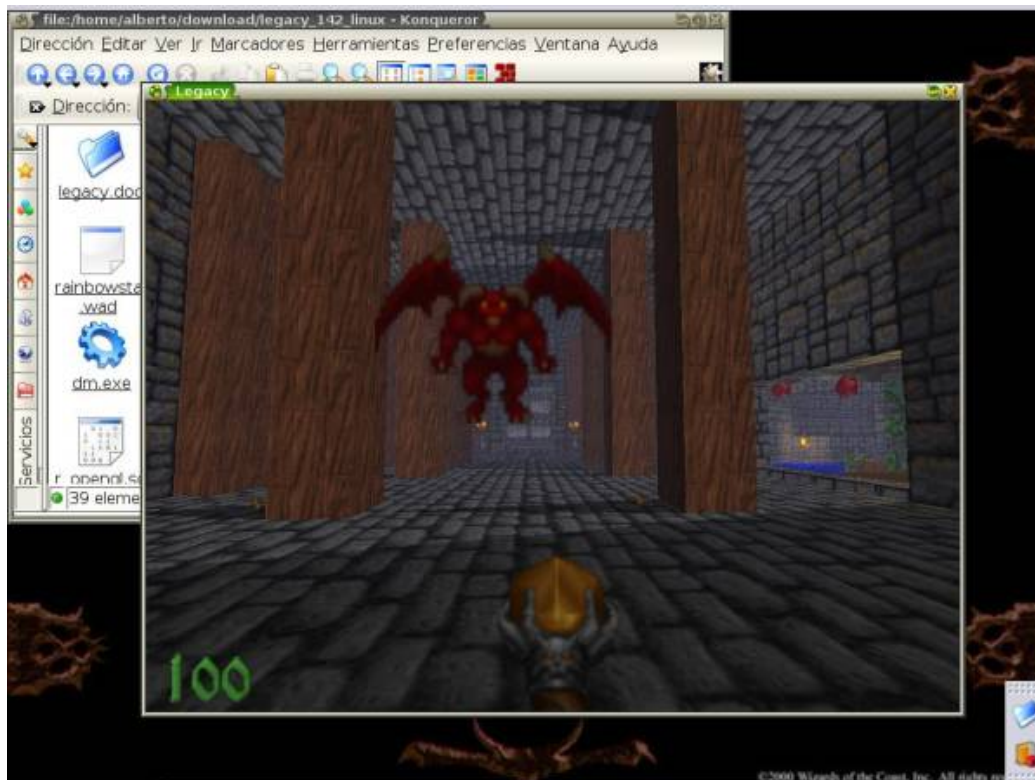


En esta otra captura de pantalla vemos *Heretic* corriendo con aceleración 3D. Fijaos en el efecto de niebla que hay hacia el fondo —no se aprecia muy bien debido a la compresión de la imagen—:



¿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 diciembre de 2004 en el foro de *Arcades 3D*. Unos meses más tarde fue uno de los textos que inauguraron la sección «Linux». Revisado por última vez en enero de 2014.

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*!