

Jugar en Linux

Nos descargamos el motor en:

<https://devbuilds.drdteam.org/gzdoom-linux/>

Si tenemos un wad, lo ejecutamos así:

```
./gzdoom -iwad EK0.wad -file EK0.wad
```

Si quitamos lo de file funciona, pero el menú aparece diferente

Instalar DOOM en retropie

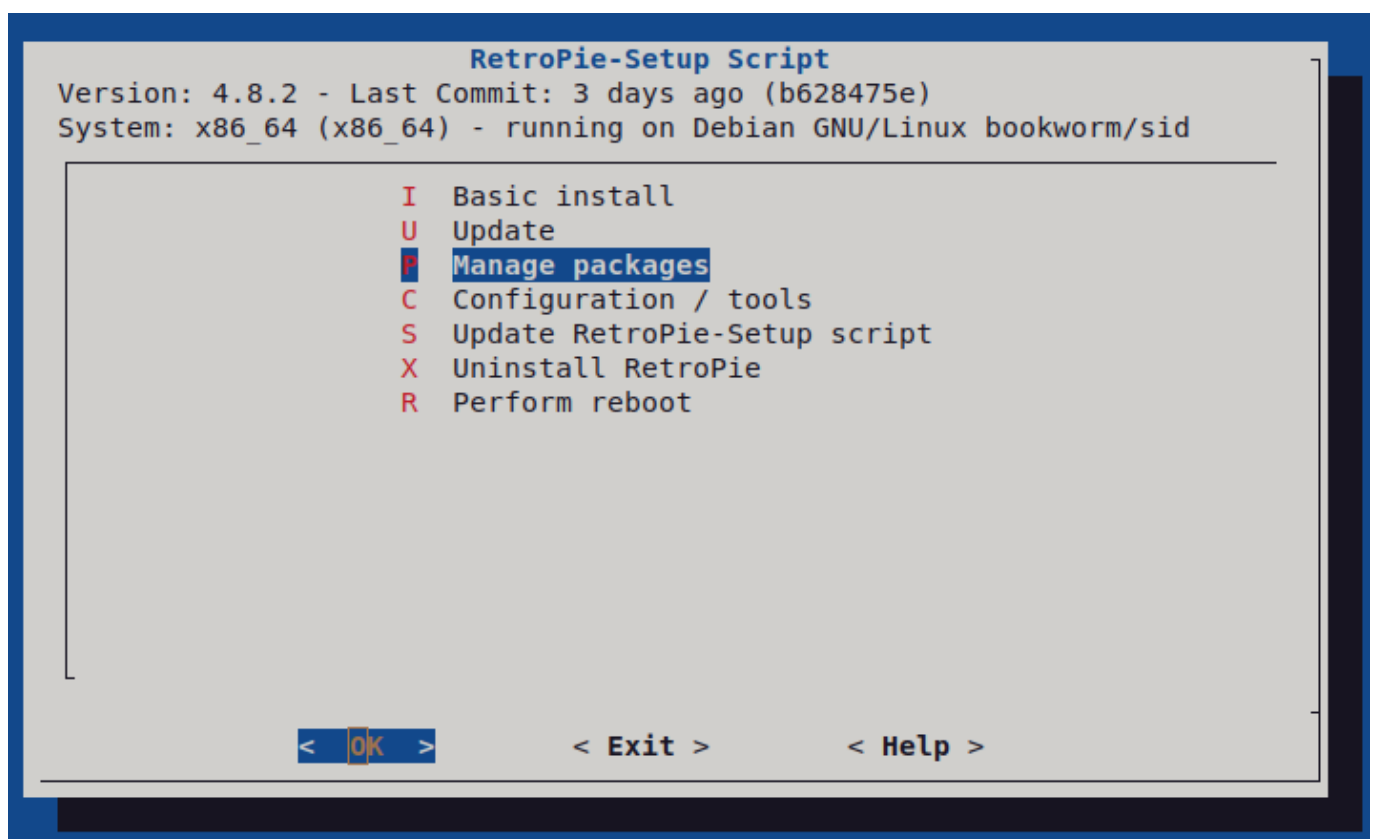
En el menú principal, seleccionamos Retropie



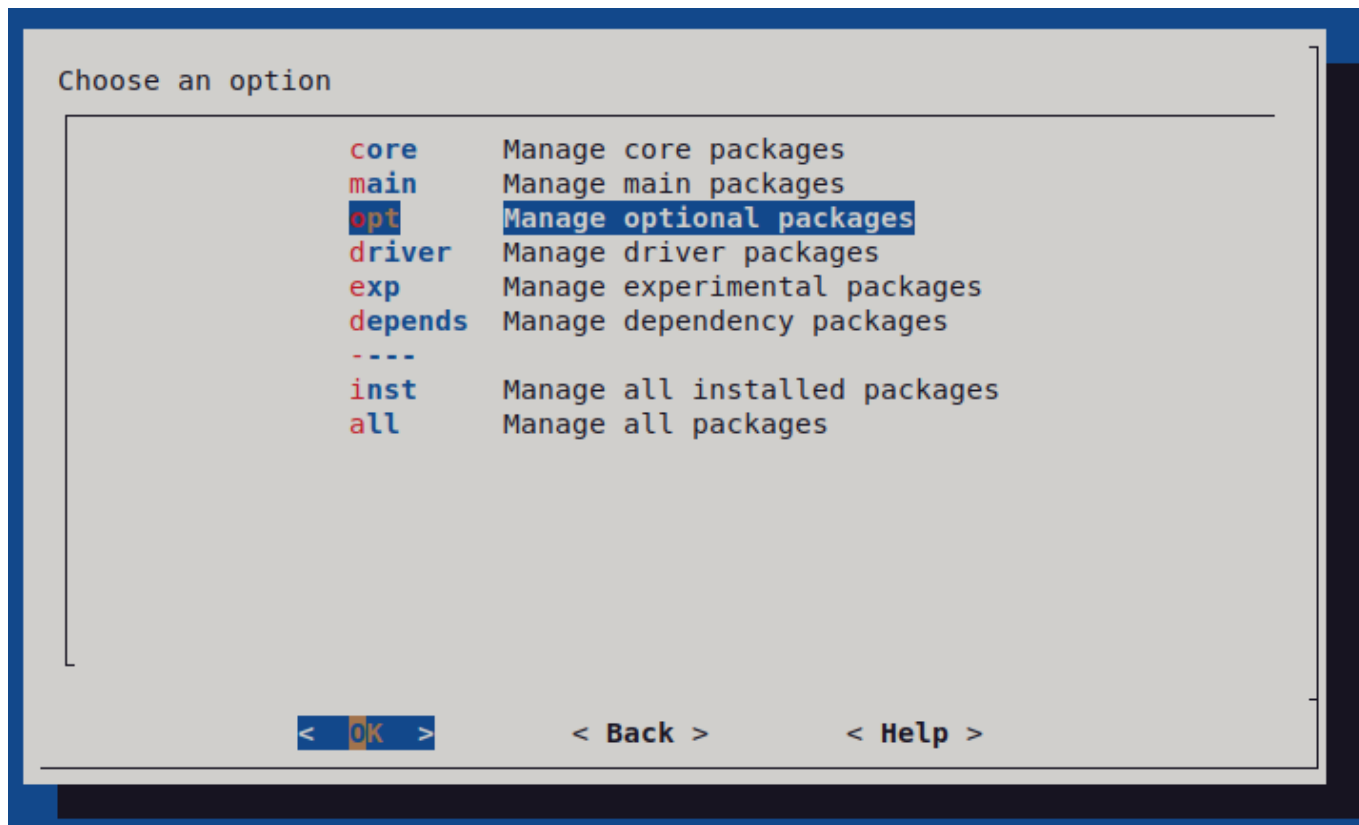
Y luego "RETROPIE SETUP"



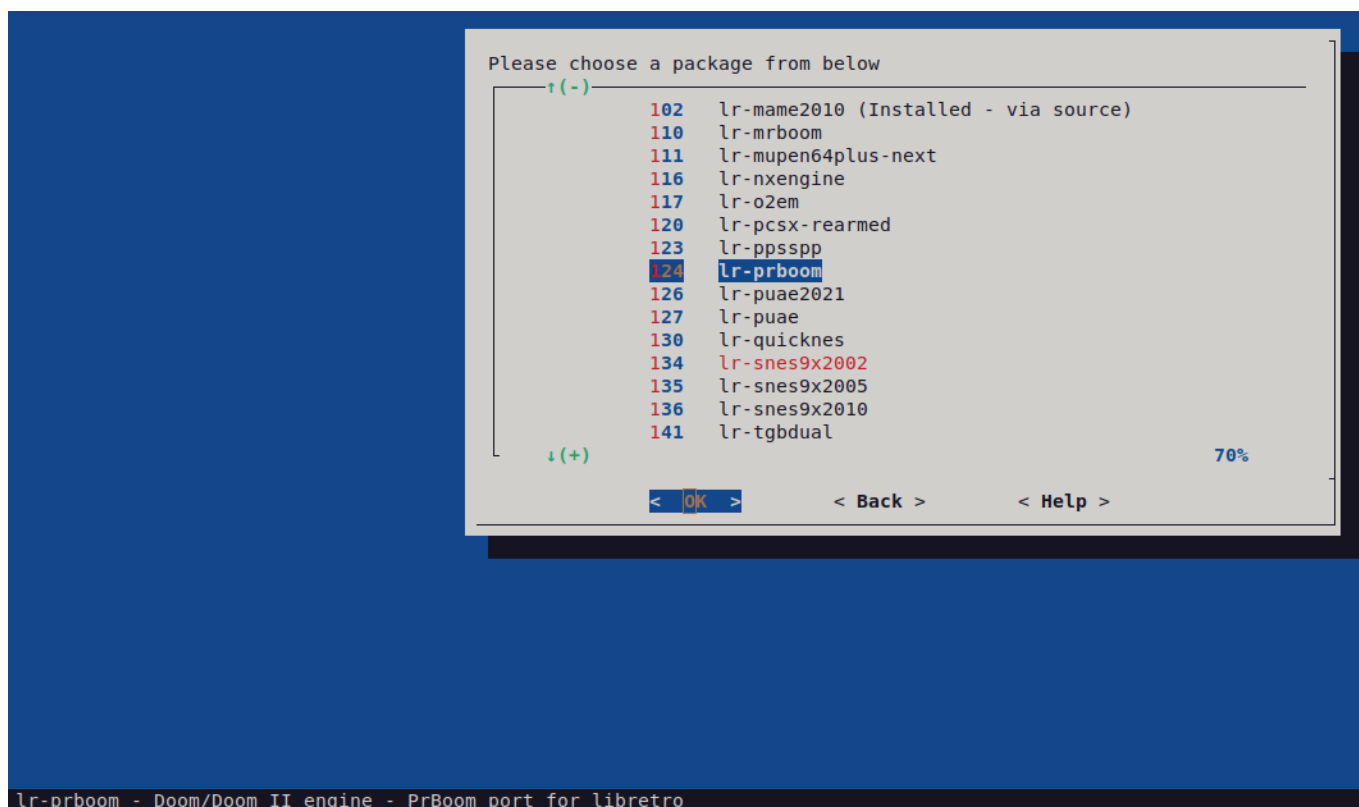
Seleccionamos "Manage packages"



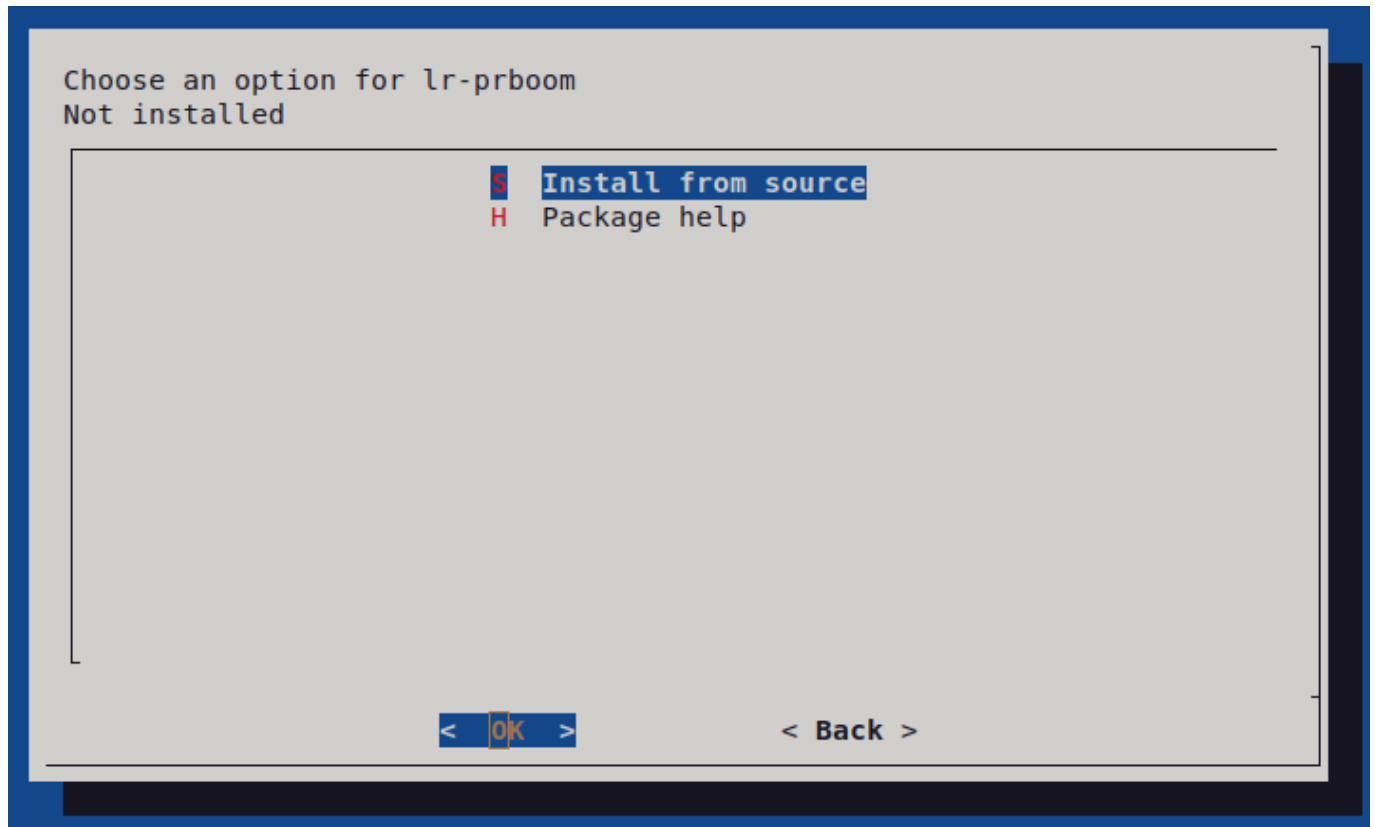
Manage optional packages



Instalamos lr-prboom (Abajo pone: **Doom/Doom II engine port for libreto**)



Seleccionamos "install from source" Esto va a tardar mucho y necesita estar conectado a internet



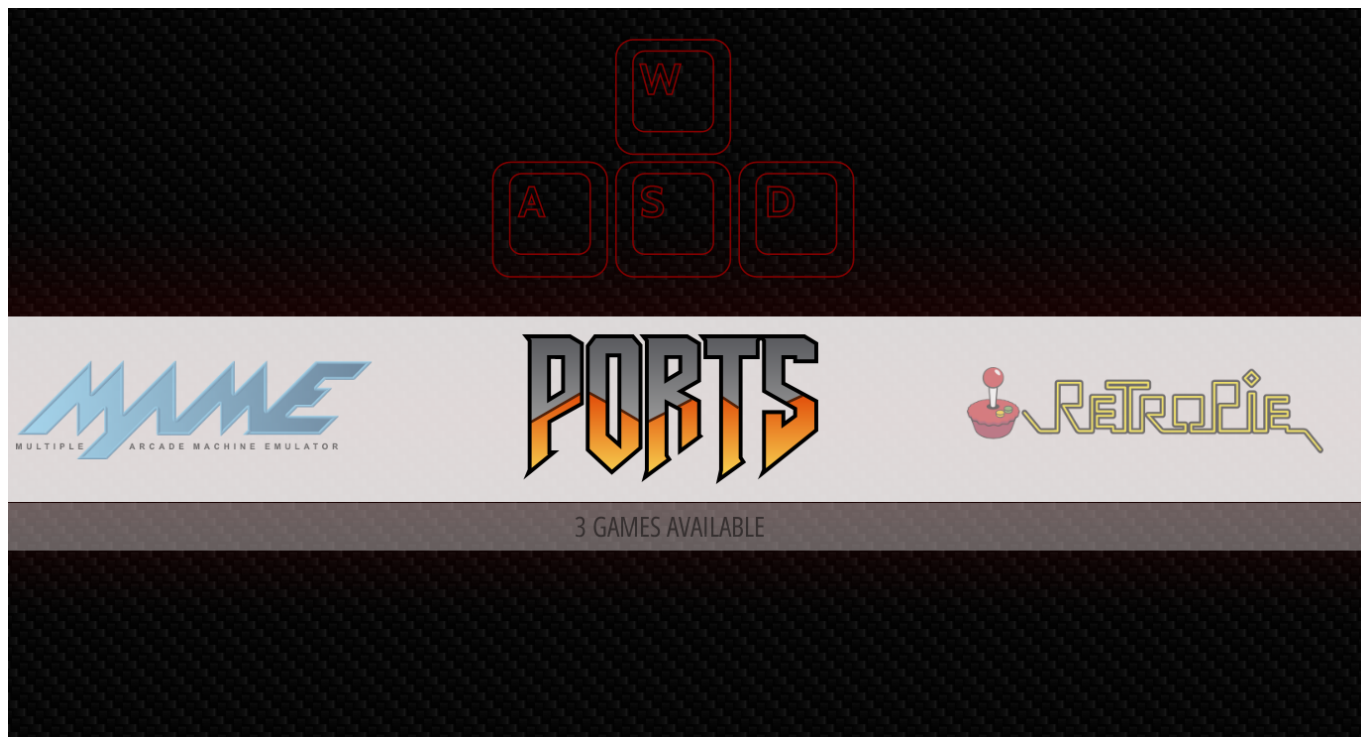
Nos crea el directorio:

```
/home/pi/RetroPie/roms/ports
```

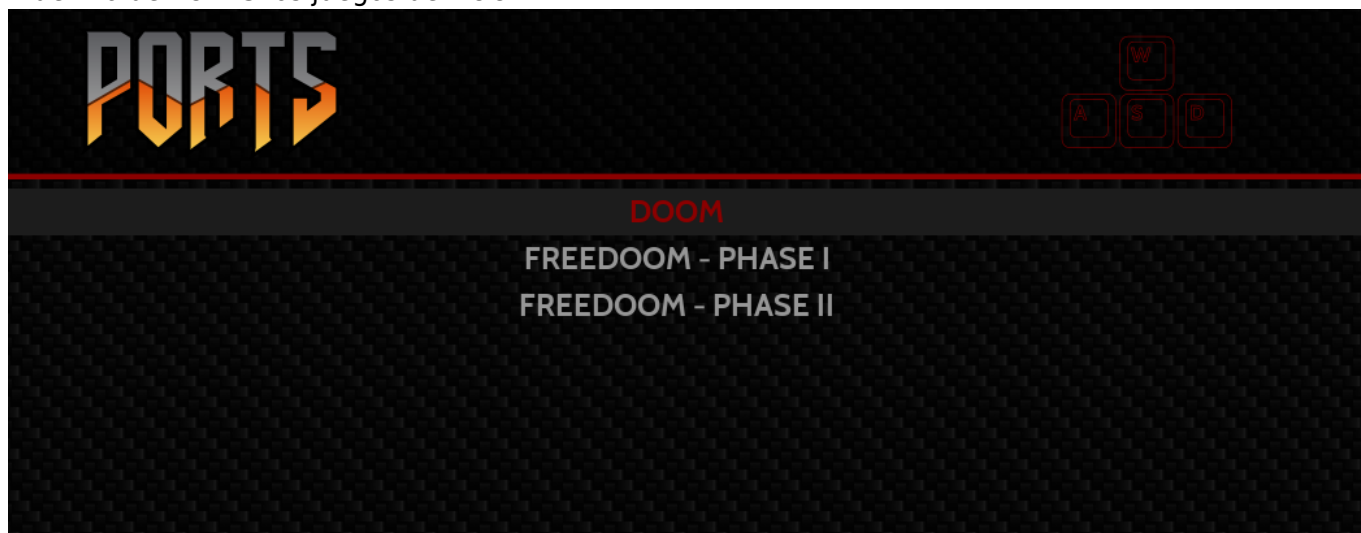
En él los ficheros:

```
Doom.sh  
Freedom - Phase I.sh  
Freedom - Phase II.sh
```

Si ahora reiniciamos Retopie, vemos PORTS



Y dentro de PORTS los juegos de DOOM



Si queremos cargar un mapa creado por nosotros, creamos un fichero wad (explicado mas abajo) y creamos otro fichero sh que apunte al nuevo wad, por ejemplo "mi_mapa.wad". El contenido del fichero es así:

```
Doom.sh
```

```
#!/bin/bash
"/opt/retropie/supplementary/runcommand/runcommand.sh" 0 _PORT_ "doom"
"/home/pi/RetroPie/roms/ports/doom/mi_mapa.wad"
```

Creación de mapas

Instalar Eureka. En debian 11 no está (Febrero/2022). En el resto con apt-get install

<https://www.youtube.com/watch?v=6ZZfIQsXyzo>

T- Things

L -

S -

V -

F - Free o Snap: si el cursor va con imán en coordenadas concretas

TAB - cambiar edit view a 3D view. RENDER

Con el apóstrofe pone la vista donde esté el cursor

Para hacer otra sala al lado. Con el espacio creamos paredes.

Con esto estamos creando sectores. Seleccionamos un sector, le damos a TAB para cambiar a vista 3D y a la derecha, Celling FLAT1 podemos subir y bajar el techo

Para añadir un objeto, seleccionamos things y pulsamos espacio. Nos crea por defecto una pocima de salud. La seleccionamos y la cambiamos por lo que sea.

Puertas

En Vertices mode creamos una habitación.

En Sector mode seleccionamos el hueco de la puerta y ponemos el Celling a 0. Nos aparecerá una pared

Vamos a Line mode. Seleccionamos las paredes de la puerta. Con W hacemos flip a una para que una raya vaya para un lado y la otra para el otro. Cambiamos la textura con una puerta (DOOR1 por ejemplo).

Seleccionamos el Sector y añadimos a la derecha TAG. Automáticamente siempre nos pone el siguiente, pero lo podemos modificar.

Modo Lines, seleccionamos las líneas de las puertas, a la derecha damos a Choose y seleccionamos en la lista open door

Texturas

Instalamos deutex con apt para descomprimir los wads. Copiamos el wad en un directorio y lo descomprimos. Solo se indica el directorio, el fichero se tiene que llamar doom.wad, doom2.wad, doompres.wad, heretic.wad, hexen.wad, strife1.wad. * * * * PENDIENTE DE INVESTIGAR * * * *

```
deutex -doom . -xtract
```

Nos descomprime todos los directorios:

```
doom.wad
flats
graphics
levels
lumps
musics
patches
sounds
sprites
```

Para añadir una textura:

Las texturas están dentro de patches. Cogemos un fichero y lo modificamos, por ejemplo el fichero brbrick.png. Esta textura aparece como referencia en el fichero

```
textures/texture1.txt
```

A-BRBRK	128	128
* BRBRICK	0	0

Eso significa que la textura A-BRBRK es el fichero BRBRICK (patches/brbrick.png)

Entonces lo copiamos modificándolo como jurjur.png y modificamos los ficheros. OJO CON LAS TABULACIONES. Mejor copiar una fila y editar. Cuidado también que el máximo número de caracteres es 8:

```
textures/texture1.txt
```

MITEXTUR	128	128
* JURJUR	0	0

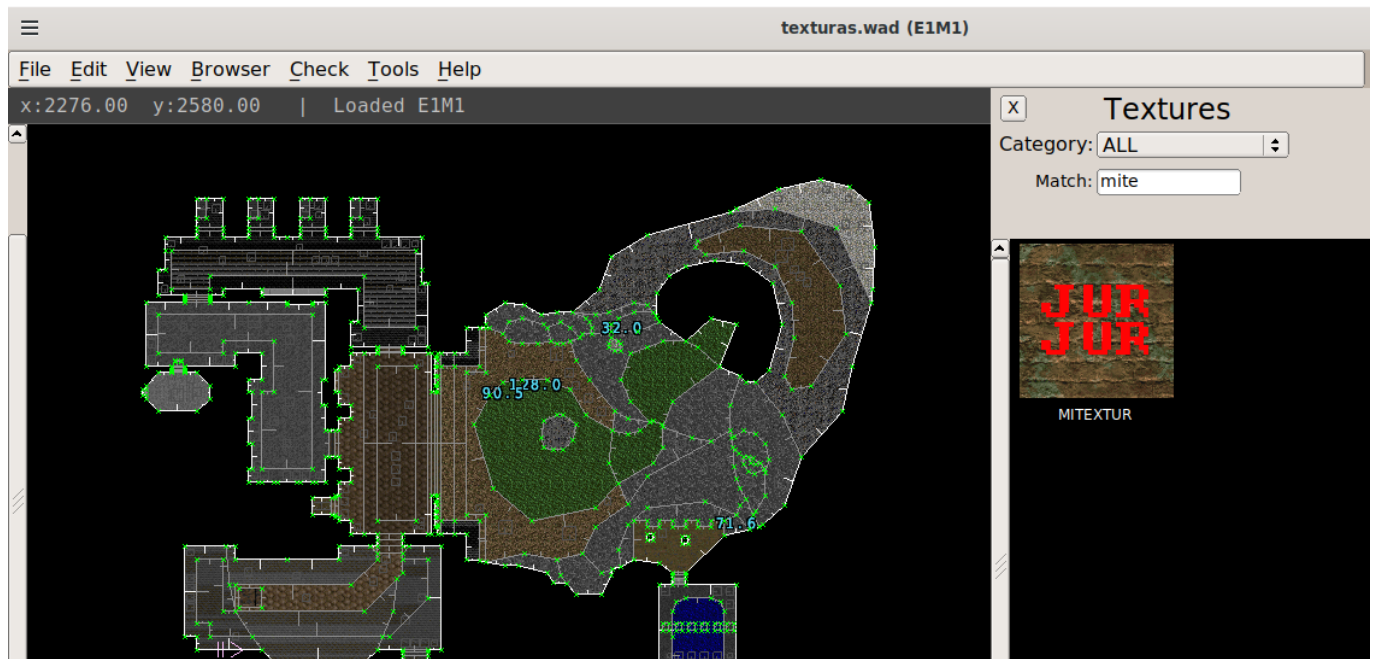
```
wadinfo.txt
```

```
# List of patches
[patches]
JURJUR
.....
```

En patches tenemos png que son las texturas. Lo podemos modificar. Una vez modificado volvemos a comprimir. También tiene que estar el fichero con el nombre doom.wad, etc... **** PENDIENTE DE INVESTIGAR ****:

```
deutex -doom . -build jur.wad
```

Si abrimos el wad con eureka y vamos a Browser > Textures vemos la textura:



From:

<http://wiki.legido.com/> - Legido Wiki

Permanent link:

<http://wiki.legido.com/doku.php?id=consolas:doom>

Last update: **2022/12/13 15:31**

