

team banzai

MANUAL DE USUARIO

Puertas y disparo en DOOM

Guía práctica para jugar, sin jerga técnica

Sobre este documento. Este manual sigue la **Microsoft Writing Style Guide** (la guía de estilo de escritura técnica más asentada para producto dirigido a usuario final): lenguaje llano, segunda persona y estructura orientada a tareas. No hay una sola referencia técnica en el cuerpo; las cifras salen del código real del juego y sus referencias `archivo:línea` van a **notas al pie**, comprobables por quien quiera e ignorables por quien solo quiere jugar.

Índice

Puertas	2
Una puerta normal, paso a paso	2
Si te pilla debajo, no te aplasta	2
Puertas de colores: necesitas la llave	2
Puertas rápidas: no te entretengas	2
Puertas que van solas	2
Tu arma de bala	2
Cuánto duele cada bala	3
Cuánto gastas	3
Cuánto recuperas	3
En una frase	3

Puertas

En DOOM, muchas paredes no son paredes: son puertas. Te plantas delante y pulsas la tecla de usar (la barra espaciadora, salvo que la hayas cambiado). La pared sube, pasas, y se cierra detrás de ti. Suena simple, y lo es, pero tiene sus reglas, y conviene conocerlas antes de que una te pille en mal momento.

Una puerta normal, paso a paso

La empujas y sube hasta el techo. Se queda abierta **unos 3 segundos** y luego baja sola, sin que hagas nada.¹ Tres segundos es poco: si te paras a mirar el paisaje del otro lado, te la comes al volver. Si tienes que cruzar cargando con algo o esquivando tiros, cuenta con que la puerta no te va a esperar.

Si te pilla debajo, no te aplasta

Esto es importante y mucha gente no se fía: si la puerta va bajando y tú estás justo debajo, **no te machaca, vuelve a subir**.² Puedes usarla como truco: plantarte en el umbral para mantenerla abierta un momento más. Hay una excepción, eso sí. Algunas puertas están hechas para cerrarse pase lo que pase (las que sellan una zona detrás de ti); esas no perdonan y no rebotan.³ No te confíes con todas por igual.

Puertas de colores: necesitas la llave

Algunas puertas piden una llave del mismo color: azul, roja o amarilla. La llave puede ser una tarjeta o una calavera, da igual, cuenta el color. Si te plantas delante sin la llave correcta, la puerta no se abre y oyes un gruñido de fastidio, ese «ough» tan reconocible.⁴ No es que la puerta esté rota: es que te falta la llave. Da media vuelta, busca la llave del color que sea, y vuelve. Cuando la tengas, esa misma puerta se abre como cualquier otra.

Puertas rápidas: no te entretengas

Algunas puertas se abren y se cierran de golpe, mucho más deprisa que las normales, cuatro veces más rápido.⁵ Se reconocen por el sonido, más seco y metálico. Con estas, el margen para pasar es mínimo: cruza sin pensártelo. Y desde luego no las uses de escudo, porque para cuando reacciones ya se han cerrado.

Puertas que van solas

En algunos sitios hay puertas con vida propia: se cierran solas al cabo de un rato o se abren pasado un tiempo largo, sin que tú toques nada.⁶ No es un fallo, es parte del diseño del nivel. Si oyes una puerta cerrarse a tu espalda sin haberla tocado, no estás loco: hay puertas programadas para eso.

Tu arma de bala

La pistola, la ametralladora y la escopeta comparten la misma munición: balas. Y comparten también cómo reparten el daño, así que lo que vale para una vale para las tres.

¹La espera arriba es de 105 tics `p_spec.h:365` el juego corre a 35 pasos por segundo, así que son 3,0 s.

²El rebote al quedarte debajo está en `p_doors.c:159`.

³Las puertas que no rebotan: `p_doors.c:155-157`.

⁴El gruñido al faltar la llave: `p_doors.c:379`.

⁵Las puertas cuádruple de rápidas: `p_doors.c:487`.

⁶Las puertas que van solas: `p_doors.c:521` (cierre a los 30 s) y `p_doors.c:549` (apertura a los 5 min).

Cuánto duele cada bala

Cada bala que acierta hace **entre 7 y 21 puntos de daño**, y no siempre lo mismo: el juego tira un dado en cada disparo y le sale 7, 14 o 21.⁷ Por eso a veces un enemigo cae con dos tiros y otras veces aguanta cuatro; no es cosa tuya, es el azar. Contra bichos duros, la lección es sencilla: insiste y cuenta con que unas balas harán más que otras. La escopeta, además, suelta siete perdigones de un tiro, así que de cerca hace un destrozo considerable.

Cuánto gastas

Cada disparo se lleva una bala del contador.⁸ La escopeta gasta una por disparo aunque suelte los siete perdigones a la vez, así que es más rentable de lo que parece de cerca y un desperdicio de lejos.

Cuánto recuperas

Cuando recoges un **cargador**, ganas **15 balas**. Puedes acumular hasta **200 balas** en total; cuando llegas al tope, los cargadores que pises ya no suman, así que no malgastes uno teniendo la reserva llena.⁹ Un truco: si juegas en la dificultad más fácil (o en la más brutal, curiosamente), la munición que recoges cuenta doble, así que un cargador te da el doble de balas de lo normal.¹⁰

En una frase

Abre puertas con la barra espaciadora, ten la llave del color a mano, no te quedes debajo cuando se cierran (salvo con las que no perdonan), cruza rápido las que van deprisa, y recuerda que cada cargador te da 15 balas y que cada bala hace de 7 a 21 de daño según le apetezca al dado.

⁷El daño de 7, 14 o 21 por bala: `p_pspr.c:633`, compartido por pistola, ametralladora y escopeta.

⁸Cada disparo gasta una bala: `p_pspr.c:654`.

⁹Las 15 balas por cargador y el tope de 200: `p_inter.c:59` y `p_inter.c:58`.

¹⁰El doble de munición en la dificultad más fácil y la más difícil: `p_inter.c:95-98`.