

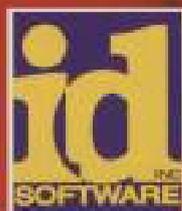
THE ULTIMATE

DOOM

THY FLESH CONSUMED

TM

MANUAL



Distributed by
**GT Interactive
Software**

(Europe) Limited

ID SOFTWARE IS...

CHIEF EXECUTIVE OFFICER

Jay Wilbur

SOFTWARE ENGINEERS

John Carmack John Romero Dave Taylor

ARTISTS

Adrian Carmack Kevin Cloud

DESIGNER

Sandy Petersen

TESTING AND TECHNICAL SUPPORT

Shawn Green American McGee

SPECIAL THANKS TO

Composer

Robert Prince

Model Development

Gregor Puchatz

Sound Driver

Paul Radek

Cover Illustration

Don Puchatz



Copyright © 1993 by id Software, Inc.

DOOM, the DOOM logo and the DOOM likeness are trademarks of id Software Inc. All rights reserved.

IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc. Sound Blaster is a registered trademark of Creative Labs, Inc. AdLib is a registered trademark of AdLib Inc. Gravis PC Gamepad is a registered trademark of Gravis, Inc.

ÍNDICE

La historia hasta ahora.....	46
Instalación de DOOM.....	47
Utilización del menú de DOOM	51
Información en pantalla	53
Control de la acción	54
Rearme y cómo utilizarlo	56
Comandos y atajos	58
La peligrosa atmósfera de DOOM	59
Salud y armaduras	59
Refuerzos	60
Artefactos	61
El enemigo	62
Apéndice para varios jugadores	63
Apéndice sobre resolución de problemas	65

POR FAVOR, NO HAGAS COPIAS ILEGALES

Este programa está protegido por las leyes de propiedad intelectual de EEUU e internacionales.

AVISO IMPORTANTE PARA LOS USUARIOS DE LAS MODALIDADES DE VARIOS JUGADORES

Cuando juegues con amigos, algunas de las reglas del juego de DOOM cambiarán de manera significativa. Las instrucciones detalladas de esta modalidad se incluyen en el Apéndice para varios jugadores.

LA HISTORIA HASTA AHORA



Eres uno de los soldados más duros de la tierra, endurecido por el combate y entrenado para la acción. Hace tres años, atacaste a un oficial superior por ordenar a sus hombres que disparasen contra civiles. Mientras a él y a su tropa los enviaron a Pearl Harbour, a ti te mandaron a Marte, sede de la Union Aerospace Corporation. La UAC es una sociedad multiplanetaria que posee

instalaciones de tratamiento de residuos radioactivos en Marte y sus dos lunas: Phobos y Deimos. No ocurre nada en cincuenta millones de kilómetros a la redonda, así que te pasas el día tragando polvo y viendo películas no autorizadas en la sala de grabación.

Durante los últimos cuatro años, el ejército, principal proveedor de la UAC, ha utilizado las remotas instalaciones de Phobos y Deimos para llevar a cabo varios proyectos secretos, incluida la investigación sobre el viaje espacial interdimensional. Hasta ahora han conseguido abrir puertas de comunicación entre Phobos y Deimos, de modo que introducen diversos objetos por una, y esperan a ver cómo aparecen por la otra. Hace poco, sin embargo, las puertas han comenzado a resultar muy inseguras. Los militares "voluntarios" que han pasado por ellas, o han desaparecido, o han surgido con una extraña forma de locura: mascullan barbaridades, machacan a cualquier bicho viviente y finalmente sufren una muerte impredecible mediante la explosión de todo su cuerpo. Casar las cabezas con los torsos para devolver los cuerpos a los familiares de las víctimas se convirtió en una tarea árdua. Los últimos informes militares reflejan un pequeño contratiempo en la investigación, aunque todo se encuentra bajo control.

Hace unas horas, se recibió en Marte un confuso mensaje de Phobos: "Necesitamos refuerzos inmediatamente. ¡Algo verdaderamente diabólico está surgiendo por las puertas! ¡Los sistemas informáticos se han vuelto locos!" El resto resultaba incoherente. Poco después, Deimos se desvaneció literalmente en el aire. Desde entonces, los intentos por comunicar con cualquiera de las dos lunas han resultado infructuosos.

Tú y tus camaradas erais el único cuerpo de combate en cincuenta millones de kilómetros a la redonda, así que os enviaron a Phobos en el acto. Te ordenaron vigilar los alrededores de la base mientras el resto de tu equipo se adentraba en ella. Durante varias horas has estado escuchando por radio los sonidos característicos de un combate: disparos, hombres gritando órdenes, aullidos, crujir de huesos y, por último, silencio. Al parecer tus colegas han muerto.

Depende de ti

El panorama no resulta muy prometedor. Nunca conseguirías salir solo del planeta. Además, el equipo de asalto se ha llevado todas las armas pesadas y no te queda más que una simple pistola. Si pudieras echarle la vista encima a un rifle de plasma o incluso a una vulgar escopeta, podrías llevarte a unos cuantos por delante. Lo que quiera que fuese que mató a tus colegas merece cuando menos un perdigonazo en la frente. Ajustándote el casco, te deslizas por la rampa de salida. Afortunadamente encontrarás más municiones en algún lugar en el interior de la estación.

Mientras atraviesas la entrada principal de la base, escuchas ecos de gruñidos como de animales a través de los lejanos pasillos. Saben que estás aquí. Ya no tienes escapatoria.

INSTALACIÓN DE DOOM

Bienvenido a DOOM. Antes de comenzar a jugar necesitas leer el manual y su apéndice que contiene la información relativa a la modalidad para varios jugadores, además de apoyo técnico e instrucciones para localizar problemas. Como DOOM se va actualizando progresivamente, tendrás que acudir al archivo README.EXE del directorio de DOOM para informarte sobre las últimas actualizaciones. Para recuperar el archivo README, ve al directorio de DOOM, escribe README y pulsa la tecla de Enter.

REQUISITOS DEL SISTEMA

DOOM requiere un ordenador compatible con IBM con un procesador 386 como mínimo y 4 megas de memoria RAM, una tarjeta gráfica VGA y un disco duro. También es recomendable que dispongas de una Sound Blaster Pro o de una tarjeta de sonido compatible al 100%. Para jugar a través de una red debe emplearse el protocolo IPX, y para jugar a través del modem, uno que pueda ser graduado a una velocidad de 9600.

DOOM está diseñado para funcionar en condiciones óptimas en un procesador 486 y mejor con 8 megas de memoria RAM. Si no dispones de estos requisitos y utilizas DOOM en un sistema 386, puede que notes cierta lentitud o que en algunos momentos la animación "traquetee".

Para mejorar la velocidad de DOOM en tu sistema puedes reducir el tamaño de la pantalla, utilizando Bajo Detalle (Low Detail), o ejecutar DOOM sin gestores de memoria ni programas TSR. Acude al manual y a este apéndice para obtener más detalles.

Si dispones de la versión de DOOM en CD, te sugerimos que lo instales en el disco duro antes de empezar a jugar. Los problemas de velocidad en los sistemas marginales se agravan si ejecutas DOOM directamente desde el CD.

INSTALACIÓN DE DOOM A PARTIR DE DISQUETES DE 3.5"

IMPORTANTE: Si tu ordenador te da acceso directamente a Windows, asegúrate de que has salido completamente de él antes de proceder a la instalación. Puedes hacerlo seleccionando Archivo en la parte superior izquierda de la pantalla del administrador de programas y luego pulsando Salir de Windows. Pulsa Aceptar OK para abandonar Windows del todo.

DOOM es demasiado largo para que lo ejecutes desde un disquete, así que antes de empezar a jugar debes instalarlo en el disco duro.

Sigue los siguientes pasos:

1. Haz una copia de seguridad de los discos originales.
2. Inserta el disco número 1 en la disquetera.
3. Escribe A:[Enter]. Si tu disquetera no corresponde a A:, escribe B:[Enter]
4. Escribe install[Enter]
5. Escribe C:, siempre que el disco duro sea C:, en caso contrario escribe la letra correspondiente.
6. Pulsa [Enter] De este modo se crea un directorio para DOOM (Su denominación por defecto es DOOM_SE)
7. Si el programa te pregunta si quieres crear un directorio, pulsa Y.

El programa instalará DOOM en tu disco duro y acto seguido ejecutará automáticamente el programa de configuración SETUP, que te hará algunas preguntas sobre tu ordenador. Si no sabes qué contestar, consulta el manual de tu ordenador o de tu tarjeta de sonido o, límitate a aceptar las opciones por defecto pulsando Enter. Al final del programa de configuración SETUP, puedes comenzar el juego eligiendo "Save Paramaters and Launch DOOM" (Salvar parámetros y lanzar DOOM) del menú de SETUP y pulsando Enter.

Una vez que DOOM esté correctamente configurado, ejecútalo tecleando:

1. CD\DOOM_SE[Enter]

INSTALACIÓN DE DOOM DESDE EL CD

IMPORTANTE: Si tu ordenador te da acceso directamente a Windows, asegúrate de que has salido completamente de él antes de proceder a la instalación. Puedes hacerlo seleccionando Archivo en la parte superior izquierda del administrador de programas y luego pulsando Salir de Windows. Pulsa Aceptar OK para abandonar Windows del todo.

1. Inserta el CD de DOOM en tu disquetera de CD ROM.
2. Escribe D:[Enter], siempre que tu disquetera de CD ROM sea D:, en caso contrario, escribe la letra oportuna.

3. Escribe install[Enter]
4. Escribe C, siempre que tu disco duro sea C:, en caso contrario sustitúyelo por la letra adecuada.
5. Pulsa Enter. De este modo se crea un directorio para DOOM (el directorio por defecto es DOOM_SE)
6. Si el programa te pregunta si debe crear un directorio, pulsa Y.

El programa instalará DOOM en tu disco duro y acto seguido ejecutará automáticamente el programa de configuración SETUP, que te hará algunas preguntas sobre tu ordenador. Si no sabes qué contestar, consulta el manual de tu ordenador o el de tu tarjeta de sonido, o límitate a aceptar las opciones por defecto pulsando Enter. Al final del programa de configuración SETUP, puedes comenzar el juego eligiendo "Save Parameters and Launch DOOM" (Salvar parámetros y lanzar DOOM) del menú de SETUP y pulsando Enter.

Una vez que DOOM esté correctamente configurado, ejecútalo tecleando:

1. CD\DOOM_SE[Enter]
2. DOOM [Enter]

EJECUCIÓN DE DOOM DIRECTAMENTE DESDE EL CD

IMPORTANTE: Si tu ordenador te da acceso directamente a Windows, asegúrate de que has salido completamente de él antes de proceder a la instalación. Puedes hacerlo seleccionando Archivo en la parte superior izquierda del administrador de programas y luego pulsando Salir de Windows. Pulsa Aceptar OK para abandonar Windows del todo.

1. Inserta el CD de DOOM en tu disquetera de CD ROM.
2. Escribe D:[Enter], siempre que tu disquetera de CD ROM sea D:, en caso contrario, escribe la letra oportuna.
3. Escribe CD\DOOM [Enter]
4. Si ésta es la primera vez que ejecutas DOOM directamente desde el CD, tendrás que escribir SETUP [Enter]. De este modo DOOM se configura para tu ordenador.

El programa instalará DOOM en tu disco duro y acto seguido ejecutará automáticamente el programa de configuración SETUP, que te hará algunas preguntas sobre tu ordenador. Si no sabes qué contestar, consulta el manual de tu ordenador o el de tu tarjeta de sonido, o límitate a aceptar las opciones por defecto pulsando Enter. Al final del programa de configuración SETUP, puedes comenzar el juego eligiendo "Save Parameters and Launch DOOM" (Salvar parámetros y lanzar DOOM) del menú de SETUP y pulsando Enter.

Para ejecutar DOOM directamente desde el CD ROM inmediatamente después de haberlo instalado, inserta tu CD en la disquetera de CD ROM. Luego escribe:

1. D:[Enter], siempre que la disquetera de CD ROM sea D:, en caso contrario escribe la letra oportuna.
2. CD\DOOM[Enter]
3. DOOM[Enter]

FINALIDAD DEL JUEGO



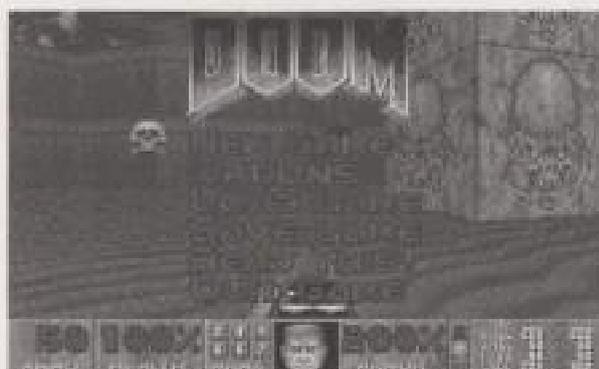
Bienvenido a DOOM, una vertiginosa aventura de realidad virtual, en la que eres el soldado más duro que jamás haya pisado el vacío sideral. Tu misión es abrirte paso a tiros a través de un holocausto infestado de monstruos y, a ser posible, sobrevivir para contarlo.

El juego es bien sencillo. No se trata de una aventura complicada sino de una maratón intensiva de golpes, llena de acción. No necesitas los reflejos de un crío hiperactivo de ocho años para ganar, aunque es **IMPORTANTE** que utilices el ingenio. Para sobrevivir a DOOM, necesitas tanto el cerebro como tu instinto asesino.

UTILIZACIÓN DEL MENÚ DE DOOM

Cuando lances DOOM, comenzará a funcionar una demostración automática. Para entrar en el menú, pulsa la barra espaciadora. Utiliza las teclas de flechas, el ratón o el joystick para mover el cursor en forma de calavera hacia arriba y hacia abajo. Cuando la calavera se encuentre junto a la opción que deseas, pulsa Enter, la tecla izquierda del ratón o el botón de disparo del joystick para activar tu elección.

Durante una partida, puedes hacer aparecer el menú en cualquier momento pulsando la tecla de Escape. Muchas de las opciones del menú pueden activarse directamente con las teclas de función, es decir, saltándote los menús enteros. Para salir del menú, pulsa Escape, y para volver al menú previo a un submenú pulsa la tecla de retroceso.



NUEVA PARTIDA [NEW GAME]

Si quieres sumergirte en la acción, elige esta opción. Primero, DOOM te preguntará por el episodio que quieres jugar y después por el nivel de dificultad que prefieres. La diferencia entre niveles viene dada por la dureza de los enemigos a los que te enfrentarás. Atención al nivel de dificultad "pesadilla" (nightmare), no resulta muy conveniente para jugadores inexpertos.

CÓMO CARGAR Y SALVAR EL JUEGO (F2 Y F3) [LOAD GAME/SAVE GAME]

Puedes salvar y cargar el juego en cualquier momento de la partida. Para salvarlo, mueve la calavera hasta un hueco vacío de la pantalla (o uno en el que no te importe escribir), y pulsa Enter. Sólo puedes utilizar esta función si ya estás jugando. Para cargar un juego, basta con que selecciones el juego apropiado en el menú de carga del juego.

SALVAMENTO INMEDIATO [QUICKSAVE]: Puedes salvar el juego sin abandonar la acción pulsando la tecla F6. La primera vez que utilices SALVAMENTO INMEDIATO en una partida determinada, aparecerá el menú de salvamento normal. Elige un hueco. A partir

de entonces, cada vez que pulses F6 el juego se salvará hasta ese momento, sin que tengas que dejar de pegarte con los malos. Con F9 el ordenador carga el último juego de SALVAMENTO INMEDIATO, después de haberte preguntado.

¡LEE ESTO! [READ THIS]

Ésta es la parte más importante de DOOM: te explica cómo pedir otras copias de DOOM y te da instrucciones para el juego..

ABANDONAR EL JUEGO (F10) [QUIT GAME]

Te permite salir de DOOM y volver a DOS.

FINAL DEL JUEGO (F7) [END GAME]

Te da la opción de abandonar el juego sin salir a DOS ni cargar un juego nuevo.

MENSAJES (F8) [MESSAGES]

En DOOM, cada vez que elijas un objeto, recibirás información sobre lo que has elegido. Con esta opción puedes activar y desactivar los mensajes de DOOM.

DETALLES DE LOS GRÁFICOS (F5) [GRAPHIC DETAIL]

La fijación por defecto del detalle de la pantalla es ALTA. Si tienes un ordenador o tarjeta de video más lentos, y la acción resulta muy entrecortada, puedes elegir BAJA para que la acción del juego resulte más fluida.

TAMAÑO DE LA PANTALLA (+ Y -) [SCREEN SIZE]

Justo debajo de esta opción verás una barra con un señalador móvil. Cuando elijas esta opción, puedes utilizar las teclas de flechas para trasladar el señalador adelante y atrás y ajustar la zona de visión. Una zona de visión más reducida aumenta la fluidez de la animación en los sistemas lentos.

VOLUMEN DEL SONIDO (F4) [SOUND VOLUME]

En esta opción dispones también de una barra con un señalador móvil que te permite ajustar el volumen entre "desactivado" y "máximo". Estas barras modifican la música además del volumen de los efectos sonoros.

SENSIBILIDAD DEL RATÓN [MOUSE SENSITIVITY]

Con esta opción puedes ajustar la sensibilidad del ratón. Justo debajo de esta opción verás una barra con un señalador móvil. Puedes utilizar las teclas de flechas para deslizar el señalador adelante y atrás, ajustando la sensibilidad del ratón.

CORRECCIÓN GAMMA (F11) [GAMMA CORRECTION]

En algunos monitores, DOOM puede aparecer muy opaco. Con la tecla F11 puedes aclarar la pantalla con cinco niveles diferentes de claridad.

CONSEJO: *Salva el juego y hazlo a menudo. Cuando mueres, vuelves al principio del nivel, otra vez con esa pistolita ridícula. No es aconsejable, sobre todo si has conseguido pasar alguno de los niveles más duros.*

INFORMACIÓN EN LA PANTALLA

La pantalla de DOOM te ofrece la información necesaria para sobrevivir.

LA BARRA DE SITUACIÓN



1 2 3 4 5 6 7



1. MUNICIÓN PRINCIPAL: En grandes números, verás el número de disparos que te quedan en el arma que estás utilizando.



2. SALUD: Empiezas al 100% pero no te quedarás así mucho rato. Cuando estés al 0% habrá llegado el momento de volver a empezar. ¡Sé más duro la próxima vez!



3. ARMAS: La lista de números te muestra las armas disponibles. Si un número aparece destacado, el arma a la que accedes pulsando ese número está disponible. ("1" siempre está disponible)



4. TU JETA: No es sólo un retrato. Cuando te golpeen, tu cara mirará en la dirección de la que venga el golpe, indicándote en qué dirección disparar. Además, a medida que te machaquen comenzarás a parecer picadillo, como en la imagen de la izquierda.



5. ARMADURA: Te ayuda mientras dure. No le pierdas la pista porque cuando desaparezca, tu lo harás con ella.

6. LLAVES: Aquí verás de qué llaves dispones. Las hay de tres colores: amarilla, roja y azul.



7. MUNICIONES: Muestra la cantidad de munición de cada tipo de que dispones y la máxima cantidad que podrías cargar (si la tuvieras).

MENSAJES

Con frecuencia te encontrarás corriendo sobre varios tipos de objetos. DOOM te indicará lo que coges mediante un mensaje que aparecerá en la pantalla, a menos que la opción mensajes esté desactivada. Si pulsas Return podrás ver el último mensaje.

MAPA AUTOMÁTICO

Para que no te pierdas por DOOM, estás equipado con un sistema de mapa automático. Pulsando la tecla del tabulador, reemplazarás la vista normal por un mapa de arriba a abajo con todo lo que has visto hasta ese momento. La flecha blanca te muestra dónde te

encuentras y señala la dirección en que estás mirando. Puedes utilizar el zoom pulsando "+" o "-". Con la tecla del "0" puedes alternar entre el zoom y la vista completa. Para señalar tu ubicación en el mapa, pulsa la tecla de la letra "M". Un número aparecerá sobre el lugar en que te encuentres. Para borrar todos los números del mapa, pulsa la tecla de la letra "C".

MOVIMIENTO DENTRO DEL MAPA AUTOMÁTICO

Utilizando las teclas de flechas puedes desplazarte por el mapa automático sin perderlo de vista. Resulta peligroso porque en estas condiciones no puedes ver al enemigo. Para desplazar el mapa automático sin moverte, desactiva la modalidad "Seguir", pulsando la tecla de la letra "F". Cada vez que pulses esta tecla activarás o desactivarás esta modalidad.



CONTROL DE LA ACCIÓN

La mayor parte de los comandos de DOOM se ejecutan pulsando una determinada tecla. Puedes utilizar tanto el teclado, como el ratón, como el joystick, o combinaciones de ambos, para moverte, coger cosas, disparar y abrir puertas.

MOVIMIENTO

Al principio puede que te encuentres golpeándote con las paredes mientras los demonios te vapulean. Una vez que consigas moverte hacia abajo, lo demás vendrá rodado.

ANDAR: Utiliza las flechas de flechas que indican hacia abajo y hacia arriba para avanzar hacia delante y hacia atrás.

GIRAR: Con las flechas de flechas que indican hacia la izquierda y hacia la derecha girarás a izquierda y derecha.

CORRER: Mantén pulsada la tecla Shift a la vez que la tecla de flecha correspondiente para coger velocidad.

DE LADO: Apretando la tecla Alt a la vez que la de flecha que indica hacia la izquierda o hacia la derecha, podrás andar de lado, en vez de girar a un lado u otro.

JOYSTICK O RATÓN: Si utilizas un joystick, con el botón 1 dispararás y con el 2 abrirás puertas y activarás interruptores. Los mandos de Gravis PC tienen un tercer y un cuarto botón que pueden utilizarse para andar de lado y correr, respectivamente. Si utilizas el ratón, con el botón 1 dispararás y con el 2 andarás hacia delante. Pulsando dos veces el botón 2 podrás abrir puertas y

activar interruptores. En los ratones de tres botones, con el 3 podrás andar de lado y pulsándolo dos veces abrirás puertas y activarás interruptores.

COGER COSAS

Para coger una cosa basta con pasar por encima. Como eres un chico listo, ya sabrás si debes cogerla o no.

PUERTAS, INTERRUPTORES Y ASCENSORES

Para abrir la mayoría de las puertas y activar los interruptores, colócate directamente enfrente de ellos y pulsa la barra espaciadora. Cuando logras activar un interruptor, se producirá algún cambio (se encenderán las luces, girará un pomo, etc...). Si tras un par de intentos, nada ha cambiado, probablemente la función que tiene asignada no puede ejecutarse todavía.

PUERTAS CERRADAS: Algunas puertas tienen cerraduras de seguridad y para abrirlas necesitarás una tarjeta de seguridad de un color determinado (amarillo, rojo o azul) o una llave de cráneo. Otras disponen de un interruptor en la pared de al lado. En vez de subir por la puerta tendrás que activar el interruptor



PUERTAS SECRETAS: Algunas puertas están escondidas. Muchas de éstas pueden abrirse con un interruptor. En algunos casos, te bastará con caminar sobre la pared y pulsar la barra espaciadora. Si has encontrado una puerta secreta, se abrirá sola. Hay pistas que indican la existencia de una puerta secreta: una pared que cambia en la parte baja o es de diferente color, una luz parpadeante en la pared, etc...

ASCENSORES: Verás plataformas que suben y bajan. Algunas se mueven constantemente, mientras que otras deben ser activadas. Algunas notan tu proximidad y se activan solas y otras tienen un interruptor en los alrededores. Las que no lo tienen funcionan habitualmente subiéndose encima y pulsando la barra espaciadora.

TELETRANSPORTADORES: Se identifican por un símbolo que muestra un diablo rojo en el suelo junto a ellos. Para utilizarlos basta con pasar sobre el símbolo.

FIN DE UNA ZONA

Al final de cada zona de DOOM hay una cámara de salida, normalmente marcada con una puerta especial o una señal de "SALIDA" (EXIT). Entra en esta cámara y activa el interruptor que encontrarás dentro para salir de la zona y seguir adelante. Cuando completes una zona, una pantalla de logros refleja tu rendimiento: zonas ocultas encontradas, porcentaje de muertes, porcentaje del tesoro encontrado, tiempo total y tiempo normal de realización.

VIDA ETERNA DESPUÉS DE LA MUERTE

Si mueres volverás a empezar el nivel desde el principio, con una pistola y unas cuantas balas. No tienes un límite de vidas, puedes volver a empezar el nivel tantas veces como te maten. También vuelves a empezar todo el nivel si anulas la partida. Todos los monstruos que habías matado vuelven a aparecer otra vez, igual que tú.

REARME Y CÓMO CONSEGUIRLO

ARMAS: Al principio no contarás más que con la pistola y tus puños para protegerte. Cuando pases sobre un arma, quedarás automáticamente equipado con ella. A medida que avance el juego tendrás que elegir entre armas de fuego. Las teclas de los números designan cada uno de los tipos de armas (no puedes utilizar las teclas del joystick para seleccionarlas). Dispones de las siguientes armas:

1 = Puño

2 = Pistola



3 = Las escopetas te proporcionan un buen impacto a corta distancia y un generoso perdigonazo a larga.



4 = Con los rifles de cadena abrirás fuego a discreción sobre tu oponente haciéndole bailar el cha-cha-chá de la cadena.



5 = Los lanzacohetes cuyo cohete explosivo volverá a unos cuantos malos del revés.



6 = Los rifles de plasma disparan varias descargas de energía de plasma con la que freirás unos cuantos traseros.



7 = Los BFG 9000 son el no va más del arsenal militar. Ideales para vaciar la habitación de visitantes inoportunos. Dispara y ya verás.

DISPAROS: Para utilizar un arma, apunta al enemigo y pulsa la tecla de Control o mantenla pulsada si quieres fuego a discreción. Si alcanzas a alguno de los malvados, verás derramarse la sangre. No te preocupes si son más altos o más bajos que tú; si puedes verles, puedes dispararles.

MUNICIÓN: Las distintas armas utilizan municiones diferentes. Cada vez que pases sobre municiones, DOOM las carga automáticamente en el arma correspondiente.

Munición ligera

Cartucho 

Proyectiles 

Cohete 

Célula 

Munición pesada

Caja de munición 

Cajas de 

Estuche de  cohetes

Célula pesada 

Arma

Pistola,
Rifle de cadena

Escopeta
proyectiles

Lanza cohetes

Rifle de plasma,
BFG 9000

Existe también un límite para la munición que puedes cargar, reflejado en el lado derecho de la barra de situación. Además, cuando encuentres un arma que ya tienes, no la tires; al recogerla obtendrás munición extra.

LA PELIGROSA ATMÓSFERA DE DOOM

Algunas zonas de la atmósfera de DOOM pueden ser aún más peligrosas que los monstruos que te encuentres. Ten cuidado con las zonas en las que haya barriles explosivos, residuos radioactivos o techos que se desploman.

BARRILES EXPLOSIVOS: Desperdigados alrededor de la base encontrarás toneles que contienen combustible, residuos tóxicos y otras sustancias volátiles. Si le disparas a uno de estos barriles, ¡ha llegado tu final! Puede que hacerlo explotar te cueste unas cuantas balas, pero bastará una simple descarga de cualquiera de las otras armas.



BARRO Y OTRAS SUSTANCIAS RADIOACTIVAS: En muchas de las zonas de DOOM, existen contenedores de líquidos peligrosos que te harán daño si pasas por encima. Hay muchos tipos de residuos, que provocan una escala creciente de daños. Si tienen aspecto líquido ¡cuidado!

TECHOS QUE SE DESPLOMAN: Algunos de los techos de DOOM pueden espachurrarte, haciéndote llorar sangre. Normalmente verás el techo moverse antes de situarte debajo, pero no siempre. ¡Ten cuidado y salva con frecuencia!

CONSEJO: *Los barriles serán a menudo el arma más devastadora de tu arsenal pues provocan la desintegración inmediata de cualquier peatón del purgatorio. Espera a que varios de los diablejos se hayan colocado en las cercanías de un barril y dispara sobre él. Les verás volar por los aires.*

SALUD Y ARMADURAS

Incluso para un hombretón como tú, DOOM puede resultar un sitio peligroso. Cada vez que te hieran, la pantalla parpadeará en rojo y tu salud se reducirá. No pierdas de vista tu salud o terminarás de cabeza.

CURACIÓN: Cuando te hieran, querrás curarte lo antes posible. Por fortuna dispones de botiquines y stimpacks desperdigados alrededor de la base. Hazte con algunos si puedes.



Los stimpacks te proporcionan una inyección inmediata de encimas de vigor que te harán sentirte un hombre nuevo, o por lo menos hasta cierto punto.



Los botiquines son incluso mejores porque incluyen vendas, antitoxinas, y otros artículos médicos que te harán sentirte mucho más sanito.

ARMADURAS: Encontrarás dos tipos diferentes de armaduras. Ambas te protegen de daños externos. Por desgracia las dos se estropean con el uso, e incluso pueden quedar destruidas por los ataques del enemigo dejándote con las ganas de una de recambio.



La armadura de seguridad es un chaleco de peso ligero ideal para deshacer tumultos.



La armadura de combate es una chaqueta pesada compuesta de un derivado del titanio. Resulta muy útil para protegerse del fuego pesado, del tipo del que vas a recibir.

Si ya llevas una armadura, sólo deberás coger una de recambio en caso de que ofrezca más protección que aquella..

REFORZADORES DE ENERGÍA

Encontrarás otras piezas de electrónica de vanguardia rodando por DOOM. La mayoría de ellas resulta endiabladamente útil, así que atrápalas siempre que puedas. Se trata de artículos especiales con duración definida, ya sea todo el nivel, un período limitado de tiempo o el momento de utilizarlos. Algunos de ellos modifican la pantalla para que sepas cuánto tiempo duran. Por ejemplo, cuando cojas un traje contra radiaciones, la pantalla se volverá verde. Cuando el traje se deteriore la pantalla comenzará a parpadear. Señal inequívoca de que debes salir de la masa radioactiva ¡en el acto!



Los trajes contra radiaciones te proporcionan protección contra la radioactividad, el calor y otras formas de energía de baja intensidad. Básicamente, los trajes te permiten vadear las masas radioactivas sin sufrir ningún daño. Mientras dure el traje, la pantalla tendrá un tono verduzco.

Duración: Tiempo limitado.



Los paquetes de aceleración te curan y además actúan como super cargas de adrenalina, proporcionándote un inmenso vigor muscular. A pesar de ser un tipo fuertecito, estos suplementos de fuerza te permitirán despedazar a esos pardillos, miembro a miembro, e incluso machacarlos sin mayor problema. Sin embargo, para beneficiarte de la bonificación del ataque de aceleración, deberás atacar con los puños. Cuando te aceleres, la pantalla se volverá roja durante un momento.

Duración: un nivel.



Las mochilas te ayudan a cargar una cantidad mayor de munición. Además, cada vez que encuentres una mochila, recibirás munición extra.



Los mapas de ordenador resultan muy útiles para actualizar tu mapa automático con un plano completo de todo el área, que incluye todas las zonas secretas o escondidas. Las zonas en las que no has estado aparecerán en gris.
Duración: un nivel.



Los visores de ampliación de la luz te permiten ver con claridad incluso en la boca del lobo.
Duración: tiempo limitado.

ARTEFACTOS

Encontrarás también algunos artefactos provenientes de otras dimensiones que pueden resultarte útiles.



Las pociones curativas te proporcionan una dosis extra de vigor incluso si te encuentras al 100%.



La armadura espiritual te ofrece una pequeña protección por encima y más allá de tu armadura normal.



Las esferas del alma se encuentran raramente y te proporcionan una inmensa dosis de vigor. Basta que te topes con una de ellas y te sentirás más sano que nunca.



Los artefactos de despiste son unas curiosas esferas que conseguirán que sea muy difícil alcanzarte. El enemigo no deja de verte pero la mayoría de sus ataques resultarán bastante poco certeros.
Duración: Tiempo limitado.



Los artefactos de invulnerabilidad son productos de la anomalía que te harán inmune a cualquier daño. Muy chulos hasta que se les pasa el efecto. Cuando seas invulnerable la pantalla se volverá blanca, tu castigo por ser un chico duro.
Duración: tiempo limitado.

CONSEJO: *Intenta enfrentar a los demonios entre ellos conduciéndoles a lanzarse fuego cruzado. Si un demonio agrede a otro, volverá su rabia contra éste con las peores intenciones. Si esto llegara a suceder, déjales que se peleen, siempre será mejor dejarles que te hagan el trabajo. (No funcionara con proyectiles lanzados entre demonios de la misma forma).*

EL ENEMIGO

Desde el momento en que atraveses la puerta hasta el último disparo del juego, no harás más que enfrentarte a un grupo de monstruos. Algunos no son más que tipos normales con mal carácter, otros han salido directamente del infierno. Algunos de los seres a los que te enfrentarás no aparecen aquí. No digas que no te hemos avisado..



Antiguos humanos: Hace tan sólo unos días, te encontrabas probablemente intercambiando batallitas con alguno de ellos. Ahora no tienes más remedio que intercambiar plomo.

Antiguos sargentos humanos: Igual que los de antes, pero mucho más crueles y duros. Si no tienes cuidado, estas escopetas andantes te cubrirán de agujeros.



Diablillos: ¿Te creías que los diablillos no eran más que unos simpáticos personajillos vestidos de rojo y con un tridente? Exhalarán bolas de fuego directas a tu cuello y nunca se morirán a la primera bala. Más te valdría encontrar algo mejor que esa pistola si te vas a enfrentar a más de uno de esos seres

Demonios: Parecidos a un gorila afeitado pero con cuernos, cabezota, muchos dientes y duros de matar. No te acerques mucho o te sacarán la cabeza.



Espectros: Estupendo. Justo lo que necesitabas. Un monstruo (casi) invisible.

Almas perdidas: Tontos. Duros. Vuelan. Envueltos en fuego. Para que decir más.



Cacodemons: Flotan por el aire, escupen bolas de fuego, y abren una especie de inmensa bocaza. Si te acercas mucho, no dudes que saldrás escaldado.

Barones del infierno: Más duros que un muro de hormigón y casi igual de grandes, estos gigantes son la cosa más horrible en dos patas desde el Tyranosaurus rex.

Nota: Estas ilustraciones no están dibujadas a escala.



APÉNDICE PARA VARIOS JUGADORES

COMIENZO

Una vez que has instalado DOOM según lo explicado en el manual y en el apéndice, debieras estar en condiciones de ejecutar la modalidad para varios jugadores. Primero ejecuta el programa SETUP escribiendo CD\DOOM_SE[Enter] para acceder al directorio en que instalaste DOOM. Si acabas de instalar DOOM por primera vez, el programa de configuración SETUP se ejecutará automáticamente. Esto no sólo te permite configurar DOOM en tu sistema, sino también comunicarle a DOOM información como el número de jugadores, el nivel de pericia, modalidad, etc... que te resultará necesaria para la modalidad de varios jugadores. El programa de configuración SETUP se utiliza con gran facilidad y te proporciona la ayuda oportuna en cada momento en la parte de abajo de la pantalla.

NÚMERO DE JUGADORES: Un máximo de cuatro jugadores puede acceder a la opción para varios jugadores a través de una red. Un máximo de dos a través del modem o directamente conectados por cable.

MUY IMPORTANTE: Si utilizas un modem, probablemente tendrás que editar el archivo MODEM.CFG que hay en el directorio de DOOM. Deberás ajustar el modem a una velocidad de 9600, desactivando la corrección de errores y la compresión de datos. Acude al archivo README en el directorio de DOOM si necesitas más detalles. Asegúrate de haber seleccionado tu modem en la lista que aparece en la sección "Elige tu modem" (Choose your modem) del programa de SETUP antes de intentar una partida de dos jugadores a través del modem.

PARTIDAS MÚLTIPLES A TRAVÉS DE LA RED: Para jugar una partida de varios jugadores a través de la red al mismo tiempo que otro grupo de jugadores, deberás cambiar la dirección de tu receptor de red en la aplicación de SETUP. La dirección de tu receptor le indica al servidor dónde debe mandar la información que recibe a través de la red. Los receptores de red se ordenan de 1 a 64000. Para solicitar receptores disponibles, deberás dirigirte a la persona que se ocupa de tu red.

INSTRUCCIONES PARA VARIOS JUGADORES

Muchas de las reglas de DOOM varían en la opción para varios jugadores. Lee cuidadosamente la información que aparece a continuación antes de comenzar una partida con varios jugadores.

MENÚS: Cuando actives el menú de opciones o los submenús, el juego SIGUE EJECUTÁNDOSE de modo que otros jugadores pueden continuar jugando. Conviene encontrar un lugar seguro antes de ajustar los tamaños de la pantalla o el sonido.

DESACTIVACIÓN DE LA PAUSA: Un jugador puede detener el juego pulsando la tecla de PAUSA, pero cualquier otro jugador podría desactivarla pulsando a su vez la misma tecla. Asegúrate de que tus camaradas están al corriente antes de tomarte un respiro.

SALVAR: Cuando salvas una partida de varios jugadores, DOOM salva el juego en los sistemas de todos los jugadores en el punto que tú elijas, escribiendo sobre cualquier cosa que se encontrase debajo. Antes de salvar el juego, los jugadores deberán ponerse de acuerdo en un lugar seguro.

CARGAR: No puedes cargar una partida que hayas salvado mientras está en marcha otra. Para hacerlo, todo el mundo deberá abandonar la partida y volver a comenzar desde la partida salvada. Para empezar un juego desde una partida salvada, puedes bien seleccionarla en el programa de SETUP bien identificarla como parámetro de una línea de comando.

ARMAS: Cada vez que un jugador pasa sobre un arma, la coge automáticamente, aunque ésta continúa en el juego a disposición de otros jugadores. Nota: las escopetas abandonadas por los antiguos sargentos humanos desaparecen del juego una vez que son recogidas.

MUERTE: Si mueres y vuelves a comenzar el nivel, los artículos ya recogidos y los monstruos ya destruidos NO reaparecen. Aunque tú hayas muerto, otros jugadores siguen vivos. No vamos a deshacer su fino trabajo de destrucción haciendo revivir a todos los monstruos de la zona. Esto implica que el nivel se quedará libre de monstruos y de municiones. Para evitarlo, puedes seleccionar la modalidad del nivel "Pesadilla" (Nightmare) y los monstruos se reproducirán una vez que hayan sido destruidos. También puedes utilizar el parámetro de la línea de comandos "respawn" para obligar a DOOM a hacer revivir a los monstruos aniquilados en cualquier nivel de dificultad. Acude al archivo README para obtener más información respecto a los parámetros de las líneas de comando.

TELETRANSPORTADORES: Cuando un jugador se introduce en un teletransportador, destruye cualquier cosa que se encuentre en el teletransportador de destino. Este proceso se denomina teledestrucción y es la muerte más humillante, sólo superada por la destrucción a manos de tus contrarios. Puedes evitarlo saliendo del teletransportador lo más rápido posible.

COLORES DE LOS UNIFORMES: En los juegos a través de la red, cada jugador lleva un uniforme de un color diferente. El color de tu personaje es el que se encuentra bajo tu rostro en la barra de situación. Estos colores son MARRÓN, INDIGO (negro), VERDE y ROJO.

MODO DE CONVERSACIÓN: En un juego para varios jugadores, puedes comunicarte con los otros a través del modo de conversación. Para acceder a él y enviar un mensaje a todos los jugadores, pulsa la letra "T" y un cursor aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Escribe tu mensaje y pulsa la tecla de Enter para enviarlo. Si quieres enviárselo a un jugador determinado pulsa la letra B para el jugador de marrón, la I para el de verde y la R para el de rojo.

MACROS DE CONVERSACIÓN: En un juego para varios jugadores, puedes enviar macros que hayas definido tú mismo (en el programa SETUP bajo el menú de selección, ejecutar red/modem/juego en serie [Run Network/Modem/Serial Game]). Debes iniciar el modo de conversación (como se indica en el apartado anterior) y luego pulsar ALT y a la vez el número de tecla que corresponda a la macro que deseas enviar. Por ejemplo, si la macro número 2 es "Cómetelo y muere" (Eat it and die), inicia el modo de conversación pulsando "T" y luego mantén pulsada ALT a la vez que la tecla del 2.

SALIDA DE UN NIVEL: Cuando un jugador sale de un nivel, todos los jugadores saldrán simultáneamente con él con independencia de su posición o su estado.

MODALIDADES COOPERATIVA Y DE PARTIDA MORTAL

El juego para varios jugadores tiene dos modalidades: cooperativa (Cooperative) y de partida mortal (Death Match). En la modalidad cooperativa los jugadores actúan juntos. En la de partida mortal tu misión es matar todo lo que se mueva, incluidos tus camaradas. Puedes elegir cualquiera de las dos modalidades en la aplicación de SETUP. Las diferencias entre ambas son las siguientes:

LUGAR DE COMIENZO: En la modalidad cooperativa todos los jugadores comienzan en la misma zona. En la modalidad de partida mortal los jugadores comienzan en zonas diferentes y si quieres ver a tus colegas tendrás que buscarlos. Para hacer el juego más divertido, cada vez que mueras volverás a comenzar en una de entre varias localizaciones distintas.

LLAVES: En la modalidad de juego mortal los jugadores comienzan el juego cada vez con todas las llaves necesarias para abrir cualquier puerta cerrada de la zona.

BARRA DE SITUACIÓN: En la modalidad de juego mortal la sección de las ARMAS en la barra de situación quedará reemplazada por FRAG que señala el número de veces que has asesinado a tus contrarios.

MAPA AUTOMÁTICO: En la modalidad cooperativa el mapa automático funciona igual que en la modalidad de un jugador individual. Cada jugador aparece representado por una flecha de su color. En la modalidad de juego mortal no tendrás el placer de ver a tus contrarios en el mapa. Al igual que los monstruos, pueden encontrarse a la vuelta de la esquina y no lo sabrás hasta que no te enfrentes a ellos.

MODALIDAD DE ESPIONAJE: En la modalidad cooperativa, podrás alternar tu punto de mira con el de los otros jugadores, pulsando F12. Pulsa cualquier otra tecla para volver a tu visión, donde tu banda de estado se mantendrá en la parte inferior. Si tu imagen enrojece es a TI, y no a tu compañero, a quien han alcanzado.

PANTALLAS DE INTERMISIÓN: Tanto en la modalidad cooperativa como en la de juego mortal, la pantalla de intermisión muestra tus logros. En la modalidad cooperativa la pantalla de intermisión ofrece una lista de los logros de todos los jugadores. En la modalidad de juego mortal refleja un recuento de muertes de cada uno, mostrándote quién mató a quién.

CARACTERÍSTICAS DE LA MODALIDAD DE JUEGO MORTAL

Las reglas para completar o ganar en la modalidad de juego mortal, se han dejado intencionadamente sin concretar. Cualquier jugador puede abandonar una zona y obligar a todos los demás a cambiar a la siguiente. Además, no existe límite respecto al número de muertes requeridas para declarar vencedor a uno de los jugadores. Hemos decidido dejarlo a tu elección.

EJECUCIÓN DE DOOM DESDE LA LÍNEA DE COMANDOS

Gran parte de la información que le proporcionas a DOOM a través del programa SETUP puede transmitirse pasando parámetros de programa al controlador de dispositivos adecuado en la línea de comando. Para obtener más detalles sobre la ejecución de DOOM desde la línea de comando acude al archivo README.EXE del directorio de DOOM.

APÉNDICE SOBRE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si necesitas asistencia técnica para ejecutar DOOM, llama a la línea de apoyo técnico de software de GT Interactive o, si tienes acceso a alguno de los servicios en línea y puedes enviar correo electrónico a través de Internet, puedes enviar mensajes a HELP@IDSOFTWARE.COM. Si es posible, ten el ordenador a la vista cuando llames y proveéte de toda la información que puedas sobre el setup y la configuración de tu sistema. Además es importante que suministres información sobre el lugar en el que encuentras el problema o cualquier mensaje que aparezca en la pantalla.

IMPORTANTE: Antes de cambiar tu sistema o la configuración del software te recomendamos que revises los manuales de tu sistema y te asegures de que las modificaciones que vas a introducir no pondrán en peligro ninguna información o hardware preexistente de tu sistema o de la red. La modificación de tu sistema o de la configuración de tu software puede ser peligrosa y no podremos ayudarte en caso de que surjan problemas.

Al ejecutar DOOM, aparece un error de "Memoria Insuficiente" (Insufficient Memory) o simplemente DOOM no se ejecuta.

***No te queda suficiente memoria RAM disponible para ejecutar DOOM. Ocurre frecuentemente con ordenadores de 4Mb de memoria RAM (necesitas unos 3,7 Mb de memoria libre para ejecutar DOOM). Si dispones de DOS 6.0 o más avanzado, arranca el sistema y mantén pulsada la tecla izquierda de SHIFT (mayúsculas) durante el mensaje de "Starting MS-DOS.." para que el sistema arranque. Cambia al directorio de DOOM y ejecuta el juego. Lo más cómodo es que hagas un menú de CONFIG.SYS para arrancar DOOM expresamente (acude a la página 97 de tu manual de MS-DOS 6.0). Si tienes el DOS 5.0 o anterior, debes crear un disquete de arranque nuevo.

Nota: No utilices gestores de memoria como EMM386, QEMM, etc.. ni programas de caché de discos como SMARTDRV, etc...

Durante la descompresión de DOOM aparece el mensaje "Error de escritura" (Write Error).

Si estás utilizando un programa de compresión de disco como STACKER™ o DOUBLESPEACE™, la estimación del espacio restante de tu disco puede ser errónea. La solución más sencilla es que hagas más sitio en tu disco duro borrando algunos programas que ya no necesites.

El programa de configuración de Windows™ se ejecuta tras la instalación.

DOOM no se ha instalado en tu disco duro, probablemente debido a la falta de espacio en el mismo. Acude a la solución anterior.

Mi tarjeta de sonido Gravis Ultra Sound™ no funciona.

El IRQ por defecto para una GUS es 11. DOOM no maneja IRQs por encima de 7. Modifícalo con el programa de setup de tu GUS.

Mi tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster no produce sonido digital.

Se trata de un conflicto de DMA (acceso directo a la memoria). Debes tener conectado un CDROM o un disco duro en el mismo canal de DMA que especificaste en el programa de configuración setup de DOOM. Cambia el canal de DMA de la tarjeta de sonido o del otro dispositivo que esté causando el problema.

DOOM SE BLOQUEA.

Tienes que desactivar "Hidden Refresh" en tu instalación del CMOS Advanced Chipset. Si estás utilizando RAMBIOS.SYS, debes quitarlo de tu CONFIG.SYS. Asegúrate también de desactivar el Hardware Video Shadowing (también en la instalación del CMOS).

Intento iniciar un juego a través de módem, pero éste no aparece en la lista de módems del programa setup.

Si tu módem no aparece en la lista, intenta seleccionar un módem compatible. Si no funciona, debes solicitarle al fabricante de tu módem una cadena de inicialización que desactive cualquier compresor de datos, corrección de errores o control de flujos que esté utilizando tu módem. Para que DOOM utilice la nueva cadena, edita el archivo MODEM.CFG

del directorio DOOM_SE y reemplaza la primera línea de ese archivo con la que hayas recibido de la empresa fabricante de tu modem. Si no sabes muy bien cómo hacerlo, busca las instrucciones en tu manual de DOS.

Estaba jugando una partida de DOOM pero, tras un lapso de tiempo, la pantalla se volvió negra. Pueden oírse la música y los efectos de sonido de la banda sonora.

Algunos ordenadores utilizan un sistema especial de ahorro de energía o gestión de electricidad que hacen que la pantalla se vuelva negra, normalmente tras un periodo predeterminado de inactividad. Si tienes uno de estos sistemas deberás acudir al manual de tu ordenador o contactar con la empresa fabricante del mismo para que te ayuden a solucionar este problema, pues ésta es probablemente la raíz.

Parece que DOOM está correctamente instalado pero se bloquea cuando llega al cronómetro de I STARTUP...

Probablemente Windows se está ejecutando de forma paralela. Vuelve a conectar tu ordenador y asegúrate de que sales completamente de Windows antes de comenzar una nueva partida de DOOM, porque se trata de un juego para DOS.

Se oyen interferencias cuando escucho DOOM con mi tarjeta Sound Blaster™ (o 100% compatible).

Debes acudir al manual de tu tarjeta de sonido para recibir instrucciones sobre cómo reducir los volúmenes del micrófono (Mic) y de los sonidos en línea (Line) hasta 0 (cero), normalmente a través del programa mezclador que acompañaba a tu tarjeta de sonido.

Siguen escuchándose las interferencias, o los efectos de sonido se interrumpen.

Desconecta cualquier otro dispositivo en paralelo (cuando utilices DOOM, las tarjetas de sonido deben usar IRQ5 o IRQ7 que son utilizadas para los puertos LPT2 y LPT1 cuando hay impresoras conectadas).

No obtengo sonido de mi tarjeta ATI™ Stereo FX.

Contacta con ATI para una elevación del grado de BIOS.

DOOM ESTÁ MUY OSCURO Y NO SE VE NADA.

En algunos monitores, DOOM puede resultar demasiado oscuro. Pulsa F11 para aclarar la pantalla con cinco niveles diferentes de claridad.

No se escucha la música ni los efectos de sonido.

Si no escuchas efectos de sonido ni música, DOOM puede poseer información incorrecta respecto de tu tarjeta de sonido. Ejecuta el programa de setup para verificar si DOOM posee la información adecuada sobre tu tarjeta de sonido. DOOM solo funciona con canales de IRQ que sean iguales o inferiores a 7. Asegúrate de que le asignas a tu tarjeta de sonido un número de IRQ igual o inferior a 7. Acude al manual de tu tarjeta de sonido para los detalles sobre la instalación del canal de IRQ. Esto es particularmente importante para los usuarios de Gravis Ultra Sound porque el valor normal por defecto para la tarjeta de Gravis Ultra Sound (GUS) es 11.

Puedes encontrar el ajuste de DOOM en el archivo README.EXE de tu directorio de DOOM.

Durante la configuración, el comienzo de DOOM se detiene en "Looking for player" (Buscando un jugador).

Esto sucede cuando introduces un número de jugadores mayor que el que participa realmente en el juego. Por ejemplo, si sólo hay tres jugadores jugando pero le dices a DOOM que sois cuatro, esperará a que el cuarto jugador comience a jugar. Pulsa Esc para salir y volver a comenzar el juego con el número correcto de jugadores.

Aparece el error "RED DE IPX NO DETECTADA" (IPX NETWORK NOT DETECTED)

Normalmente, DOOM sólo soporta una red que utilice el protocolo IPX. Si recibes este mensaje, revisa el manual de tu red para asegurarte de que utiliza el protocolo IPX.

Aparece el mensaje "DEFECTO DE CONSISTENCIA" (CONSISTENCY FAILURE) mientras se ejecuta DOOM.

Si recibes este mensaje, algo ha ocurrido, pues el juego para varios jugadores de un ordenador es diferente de los que se están ejecutando en los demás. Si esto ocurre, todos los jugadores deben abandonar DOOM y volver a comenzar el juego.

Aparece el mensaje "VERSIONES DIFERENTES DE DOOM NO PUEDEN JUGAR A TRAVÉS DE LA RED" (DIFFERENT VERSIONS OF DOOM CANNOT PLAY A NET GAME)

DOOM va mejorándose progresivamente a través de actualizaciones. No puedes jugar en la modalidad para varios jugadores con alguien que dispone de una versión diferente de la tuya.

¿Por qué no consigo ejecutar la modalidad para varios jugadores de DOOM?

Si alguien más está ejecutando DOOM en la modalidad de varios jugadores, puede tener lugar un conflicto de receptores de la red. Desde el programa SETUP, cambia DOOM para que se ejecute a través de otro receptor. Consulta con la persona que se encarga de tu red para que te asigne una dirección de receptor diferente.

¿Por qué la animación no es fluida?

Si la animación no corre de una manera fluida en tu sistema, debes intentar reducir el tamaño de la pantalla y/o utilizar DOOM en la modalidad de DETALLE BAJO (LOW DETAIL). Acude al manual de DOOM en relación a las instrucciones sobre estas opciones.

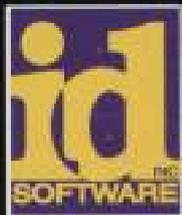
¿Por qué el ratón no funciona con DOOM?

Si has vuelto a nombrar o has excluido información de tu AUTOEXEC.BAT, puedes haber borrado el comando que carga el controlador de tu ratón. Para cargar el ratón en DOS, basta con que escribas MOUSE y pulses Enter a continuación del indicativo del sistema.

¿Por qué no encuentro el rifle de plasma, el BFG 9000, el acelerador Bersek, o el refuerzo de invulnerabilidad?

A menos que juegues en los episodios 2, 3 ó 4 no podrás encontrar ninguno de estos objetos.

DOOM: el logotipo de DOOM y las imágenes de DOOM son una marca registrada de id Software, Inc. ©1993, ©1994. Este programa contiene material de DOOM protegido por derechos de autor. DOOM ©1993. Todos los derechos reservados. La última actualización de DOOM registrada en 1995. Todos los derechos reservados. Distribuido por GT Interactive Software Corp. IBM es una marca registrada de International Business Machines, Inc. Sound Blaster es una marca registrada de Creative Labs, Inc. GT™ y el logotipo GT son marcas registradas de GT Interactive Software Corp. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.



Distributed by
GT Interactive Software
Europe Limited

This program contains copyrighted material from DOOM.
DOOM ©1993 id software. All rights reserved. DOOM, the DOOM logo,
the DOOM likeness and id are trademarks of id software. GT™ and the
GT logo are trademarks of GT Interactive Software Corp. Packaging design:
Root Associates Ltd. ©1995 GT Interactive Software (Europe) Ltd.
All rights reserved. GT Interactive Software (Europe) Ltd.
The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.