

# DoomRL:

## Una introducción al mundo de los roguelikes

Jorge Alonso\*

Vigo, 04/2007 — v1.0  
publicado inicialmente en *NoSoloRot*\*\*

Adaptar un clásico como el Doom al mundo de los roguelikes ha dado como resultado un juego que une lo mejor de ambos géneros, a la vez que sirve como introducción a este mundo poco conocido.

En *DoomRL*,<sup>1</sup> de Kornel Kisielewicz, volvemos a encarnar al marine sin nombre de Doom, enfrentándonos contra las hordas infernales.

Veamos primero qué características distintivas de los roguelikes hay presentes en DoomRL:

- La pantalla del juego es en modo texto, nuestro personaje es una arroba y nuestros enemigos están representados por letras: Alimento para la imaginación.
- Se juega por turnos; no tienes límite de tiempo.
- Al empezar tienes la opción de elegir un rasgo característico para tu marine y, según vayas acumulando puntos de experiencia, podrás añadir más.
- La mayoría de los niveles son generados aleatoriamente en el momento de jugar; de esta forma, el juego siempre es distinto. Incluye un final secreto.
- Cuando mueres, mueres del todo (*permadeath*): Tienes que volver a empezar desde cero. Esto no impide que puedas grabar la partida y continuar en otro momento.
- Es un juego gratuito y en inglés. El autor está abierto a todo tipo de sugerencias para mejorarlo.

Las diferencias más relevantes respecto al *canon* de los roguelikes son:

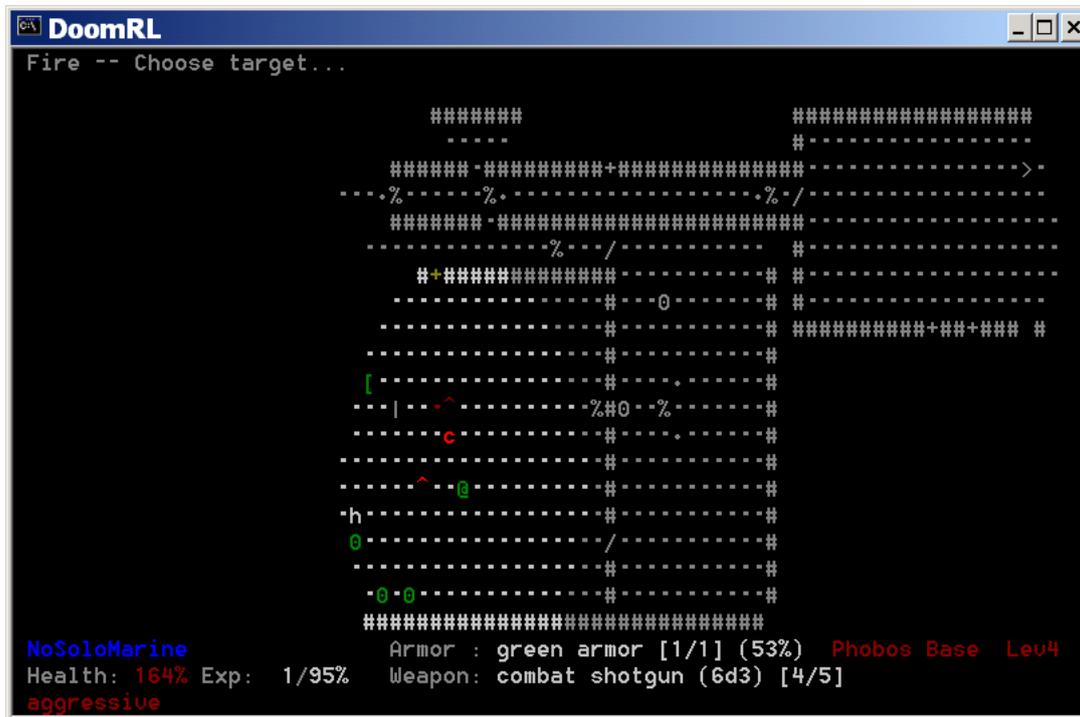
\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

\*\*<http://www.nosolorol.com/revista/>

<sup>1</sup><http://doom.chaosforge.org/>

- No hay que preocuparse por comer, charlar con otra gente, comprar y vender, rezar, aprender magia...
- Son pocas las órdenes necesarias para jugar, y el manual es mínimo.
- El mapa de cada nivel es del tamaño de una pantalla. En cada casilla, sólo puede haber un máximo de un objeto.
- No hay misiones interminables: Simplemente hay que explorar los niveles, matar a los enemigos, acumular armas, municiones y otros objetos útiles, y destruir el mal que nos aguarda en las profundidades del averno marciano. Se puede terminar el juego en unas horas, en vez de en días o semanas. El autor ha buscado que sea sencillo, ligero, rápido y frenético.
- Tiene música y efectos de sonido en estéreo, siendo los originales del Doom. Está en preparación una versión con pantalla en modo gráfico.
- Aunque puede combatirse cuerpo a cuerpo, el énfasis del juego está en las armas de fuego. El arsenal incluye todo el propio del Doom.
- Hay niveles de dificultad.
- Es un juego *gore*: La sangre de tus enemigos mancha el suelo y las paredes.

DoomRL es una buena introducción al mundo roguelike: Disparas al demonio, te cubres detrás del muro, recargas la escopeta, sales y le disparas otra vez. Pero fallas y le das al barril, que explota, haciendo que otro barril explote, y otro, y otro... Los muros se derrumban. Un segundo demonio aparece y corre furioso hacia ti. Sacas la motosierra ¡y a por él! Manchas el



suelo con su sangre, y continúas avanzando. Curas tus heridas con un kit médico. Encuentras un interruptor, y dudas si accionarlo o no, por lo que pudiera ocurrir. ¿Dónde está las malditas escaleras? Entonces, encuentras una bomba termonuclear...

### Para saber más:

- En la Wikipedia:
  - *roguelike (español)*.<sup>2</sup>
  - *roguelike (inglés)*.<sup>3</sup>
- *RogueBasin*<sup>4</sup> y *Dungeondweller*<sup>5</sup>: Dos bibliotecas temáticas sobre roguelikes, en inglés.

<sup>2</sup><http://es.wikipedia.org/wiki/Roguelike>

<sup>3</sup><http://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>

<sup>4</sup><http://roguebasin.roguelikedevelopment.org/>

<sup>5</sup><http://www.roguelikedevelopment.org/>