

Game Engine Black Book Doom

fanta <fanta@56k.es> en octubre del 2022

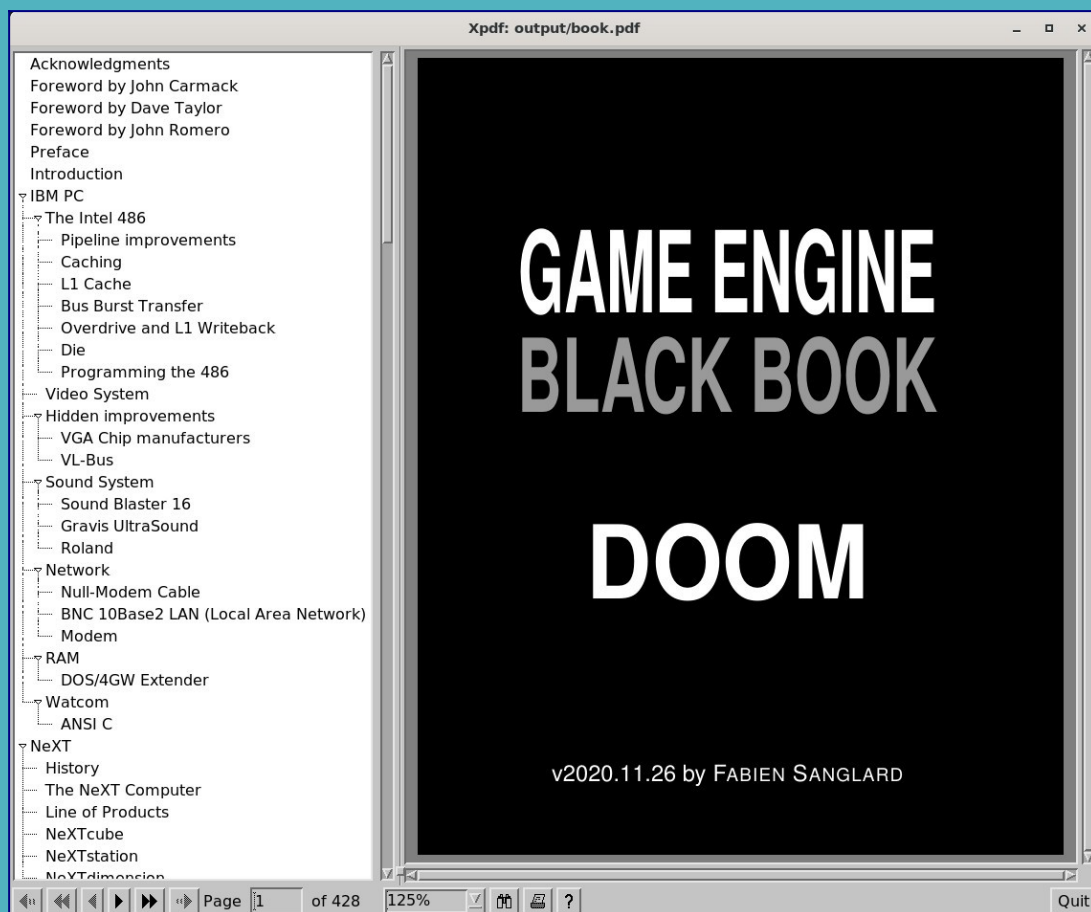
El motivo de compilar el libro y generar un pdf es porque **el libro sigue vivo** y puede sufrir variaciones, arreglos y añadidos.

Lo mismo mañana se añaden algunos arreglos en el repo y **si quieres tener la versión con las correcciones pues lo ideal es «compilar el libro».**

Desde GNU+Linux (Distros basadas en debian para instalar las dependencias) se puede hacer así:

```
# apt install inkscape texlive texlive-font-utils texlive-latex-extra git xpdf
$ git clone https://github.com/fabiensanglard/gebbdoom
$ cd gebbdoom/
$ bash make.sh
$ xpdf build/book.pdf
```

Una vez termina de compilar **vamos a poder ya abrir el pdf** con por ejemplo xpdf (un visor pdf que me gusta mucho a nivel personal):



Adquirir el libro impreso

Este pedazo de libro de Fabien Sanglard **puede comprarse impreso** desde aquí: amzn.to/3BUpV4f
(Unos 50 €)

Sobre el Libro

Eran principios de 1993 e id Software estaba en la cima de la industria de los juegos para PC. Wolfenstein 3D había establecido el género First Person Shooter y las ventas de su secuela Spear of Destiny se estaban disparando.

La tecnología y las herramientas que id había tardado años en desarrollar no eran rival para la competencia. **Habría sido fácil para id aprovechar su éxito, pero en lugar de eso, tomaron la audaz decisión de deshacerse de todo lo que habían construido y comenzar de cero.**

Game Engine Black Book: Doom es la historia de cómo lo hicieron.