

Black Book Wolfenstein3D

Fanta – Octubre 2022

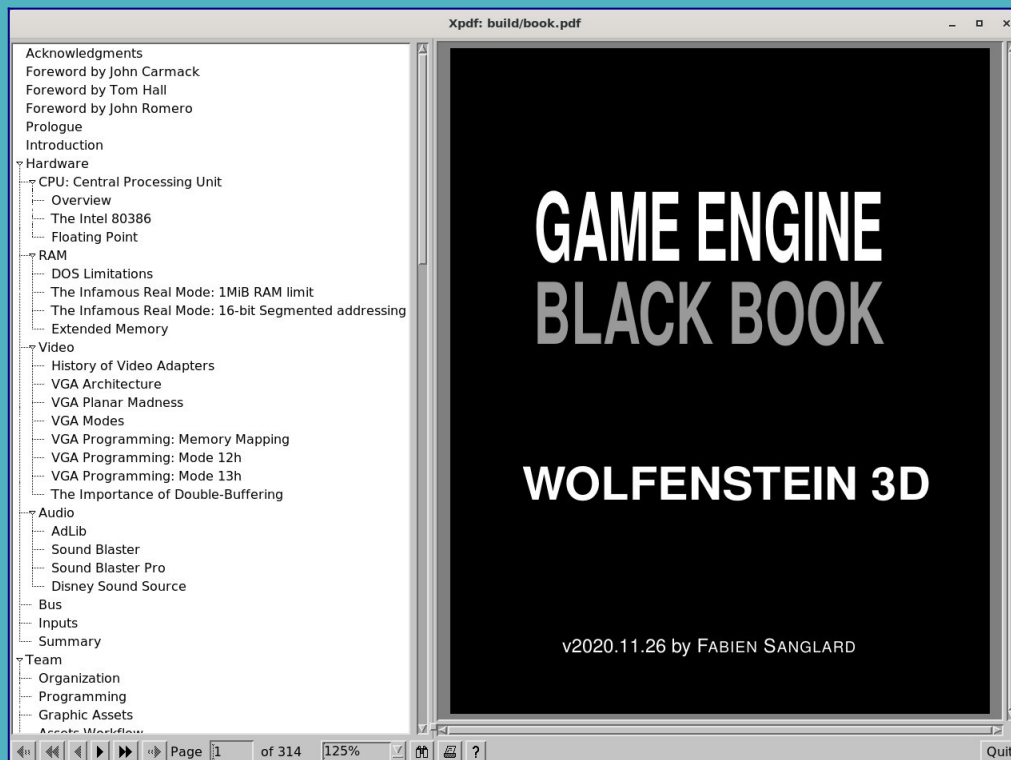
El motivo de compilar el libro y generar un pdf es porque **el libro sigue vivo** y puede sufrir variaciones, arreglos y añadidos.

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/gebbwolf3
$ cd gebbwolf3/
$ 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/3xZ1TE4 (Unos 41 €)

Sobre el Libro

¿Cómo se hizo Wolfenstein 3D y cuáles fueron los secretos de su velocidad? ¿Cómo logró id Software convertir una máquina diseñada para mostrar imágenes estáticas para aplicaciones de procesamiento de textos y hojas de cálculo en la mejor plataforma de juegos del mundo, capaz de ejecutar juegos a setenta cuadros por segundo?

Si alguna vez te has hecho estas preguntas, Game Engine Black Book es para ti.

Es un libro de ingeniería con poco texto y muchos dibujos que intentan describir con gran detalle el motor de juego Wolfenstein 3D y su hardware, la PC IBM con un CPU Intel 386 y una tarjeta gráfica VGA.