



Juegos en GNU/Linux:
Quake 2

Karnizero

1. Instalación en GNU/Linux

1.1. Copiar el juego desde una partición de Windows

Para poder jugar a este fantástico juego, realizado por Id Software, necesitaremos copiar a nuestra partición de Linux los archivos de la instalación de *Quake 2* en Windows. Para ello abrimos una consola de comandos y nos identificamos como *root*:

```
$ su root
```

```
Password: ← Aquí escribimos la contraseña del administrador.
```

```
# ← Ya estamos identificados como administrador.
```

Una vez aquí, montamos la partición de Windows —si no sabéis como hacerlo, mirad el anexo—, y copiamos todos los archivos del *Quake 2* al directorio de inicio del administrador.¹

1.2. Descargar lo necesario para jugar en Linux

A continuación deberemos descargarnos de Internet el *launcher* de *Quake 2* para Linux. Para ello visitaremos la siguiente dirección:

- <http://icculus.org/quake2/installers/>

Y de aquí nos descargamos el archivo llamado `icculus_org_quake2-cdless.run`.

Una vez descargado, lo ejecutamos. Para ello, iniciaríamos una sesión de consola, y escribiríamos lo siguiente:

```
$ su root ← Nos identificamos como root.
```

```
Password: ← Ponemos la contraseña.
```

```
# ./icculus_org_quake2-cdless.run ← Ejecutamos el script (fijaos en que hay que poner “./” —punto barra—).
```

Éste es un *script* que nos copiará los archivos del *Quake 2* a un directorio al que todos los usuarios podrán acceder. También compilará los ficheros `.so` necesarios, que son librerías legibles por Linux.

Y ya está. Para jugar, montamos la unidad de CD-ROM/DVD, y tecleamos lo siguiente:

¹Usualmente, `/root`.

```
$ quake2 ← Como usuario normal...
```

O bien:

```
# quake2 ← Como administrador.
```

1.3. Configurar el juego a vuestro gusto

El directorio de instalación de *Quake 2* ya lo habremos especificado durante la ejecución del *script* mencionado arriba; el directorio de las partidas guardadas y los archivos de configuración de las teclas se encuentra dentro de la carpeta personal de cada usuario:

```
/home/usuario/.quake2
```

Fijaos en el punto antes del nombre del directorio de *Quake 2* (`.quake2`); esto indica que se trata de un directorio oculto.

En este directorio se almacenan las partidas guardadas y los archivos `.cfg` del jugador. Por lo tanto, cada usuario que entre tendrá sus propias partidas guardadas y sus propias teclas configuradas, de forma que no interferirán con las de otros usuarios.

Ahora explicaré cómo configurar los distintos aspectos del juego:

- Para poder escuchar sonido mientras jugamos, tendremos que cerrar todas las demás aplicaciones que lo utilicen.
- Los gráficos soportados por *Quake 2* bajo Linux pueden ser con aceleración 3D o sin ella. Además, está demostrado que ejecutar *Quake 2* en Linux es más rápido que en Windows.
- Para poner aceleración 3D a *Quake 2*, seleccionaremos el modo de vídeo denominado «*Default 3D SDL*». También deberemos —lógicamente— tener instalados los *drivers* de nuestra tarjeta gráfica, con sus módulos para el *kernel* correspondientes, y las librerías SDL y las extensiones de SDL 3D.
- Si poseéis un ratón con ruedecilla, podéis configurarla también para que se comporte como un control más. Yo la tengo para que me actúe como *zoom*:

- Antes que nada, nos aseguraremos de que tenemos activas la emulación de tres botones y la emulación de *scroll*.
- Primero, accederemos a la consola de comandos de *Quake 2*. Una vez dentro del juego, pulsamos la tecla que se encuentra arriba del tabulador y a la izquierda del uno —suele ser [°]—; aunque si no funciona dicha tecla, siempre podréis entrar a la consola desde el menú «*Options*», escogiendo la opción «*go to console*».
- Segundo, ya en la consola de comandos de *Quake 2*, escribimos un *bind*. Un *bind* es una asociación de una acción a una tecla. La sintaxis es la siguiente:

```
bind <tecla> <acción>
```

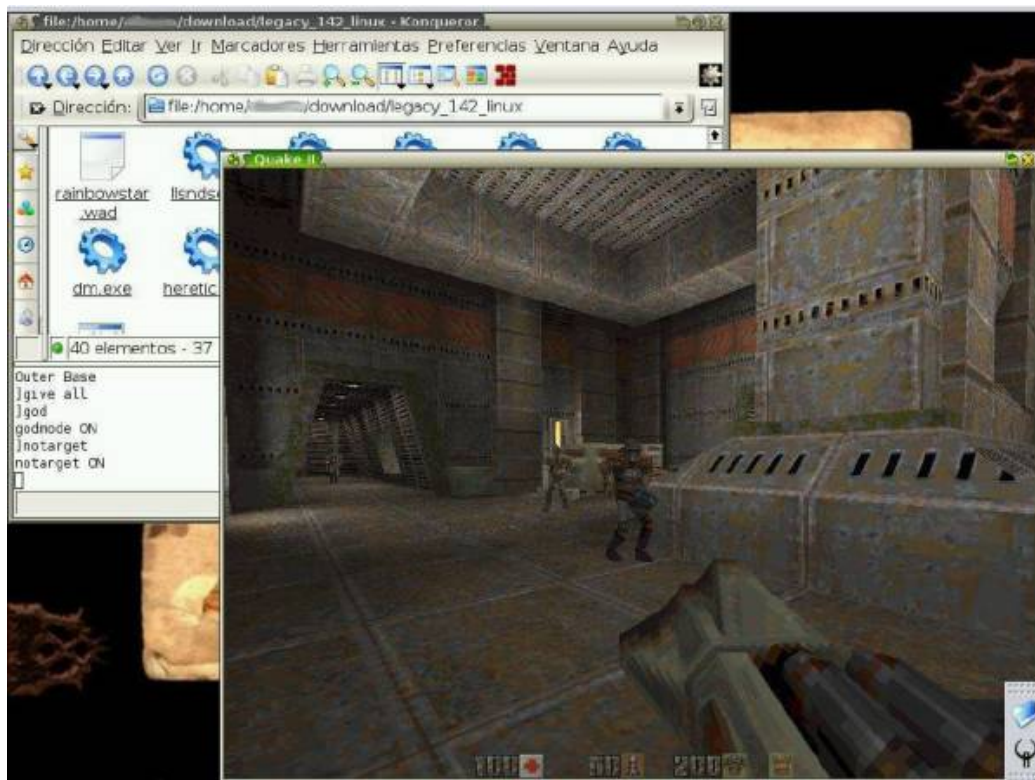
Por ejemplo, “`bind q quit`”; en este caso, cuando pulsemos la tecla [Q] se ejecutará el comando `quit` (salir del juego). Otro ejemplo sería “`bind mouse2 jump`” (al pulsar el botón derecho del ratón saltaremos). Entonces, si lo que deseamos es usar la ruedecilla del ratón para hacer *zoom*, escribiremos el *bind* de la siguiente forma:

```
bind mwheelup fov 20 ← Para aumentar el zoom.
```

```
bind mwheeldown fov 90 ← Para quitar el zoom.
```

2. Capturas de Pantalla

En esta imagen podemos ver el *Quake 2* funcionando sin aceleración 3D, bajo el escritorio Xfce. Se trata de uno de los primeros niveles del juego:



3. Anexo: Montar particiones

En este anexo aclararé cómo montar particiones de Windows en Linux. Tranquilos, no es complicado.

El primer paso es identificarnos como administrador:²

```
$ su root
Password:
#
```

A continuación crearemos una nueva carpeta dentro del directorio `/mnt`, de la siguiente forma —esto no haría falta hacerlo si ya existiese en `/mnt` una carpeta a nuestro gusto—:

```
# mkdir /mnt/windows
```

Y ahora, procederemos a montar la partición de Windows:

```
mount /dev/hdXY /mnt/windows
```

Aquí la *X* equivale a ‘a’, ‘b’, ‘c’..., indicando estas letras el disco duro en el que está instalado Windows. Por otra parte, la *Y* equivale a ‘1’, ‘2’, ‘3’... Estos números hacen referencia a la partición, dentro de ese disco duro, que ocupa Windows.

Por ejemplo:

- `# mount /dev/hda1 /mnt/windows` ← Hace referencia al primer disco duro (por la ‘a’), y a su primera partición (por el ‘1’).
- `# mount /dev/hdb3 /mnt/windows` ← Así montaríamos la tercera partición de nuestro segundo disco duro.

²También se puede configurar el sistema para permitir a los usuarios sin privilegios montar particiones, haciendo los cambios necesarios en el archivo `/etc/fstab`. Pero esto va más allá de este tutorial.

3.1. Notas sobre discos y particiones

Debe distinguirse entre particiones *primarias* y particiones *lógicas*. Las primeras suelen ocupar los números del 1 al 4 (**hda2**, **hda3**, **hda4**), mientras que las segundas empiezan a contarse a partir del 5 (**hda5**, **hda6**, etc).

Para ver qué particiones hay en un disco duro podéis usar un comando como éste (seguramente necesitaréis estar en una cuenta con permisos de administrador):

```
# fdisk -l <disco-duro>
```

Donde **<disco-duro>** representa obviamente el disco duro que os interese analizar: **/dev/hda** para el primero, **/dev/hdb** para el segundo, y así sucesivamente.

Por último, los discos duros SATA, que desde hace unos años están sustituyendo a los viejos de tipo IDE, suelen denominarse en Linux como **/dev/sdXY**, en lugar de **/dev/hdXY**.

4. Créditos

Manual escrito por **Karnizero** en otoño de 2004 y publicado en el foro de *Arcades 3D*; más tarde incluido en la sección «Linux». En marzo de 2009 **Eye del Cul** se agregó las “Notas sobre discos y particiones”, en un intento por hacer el texto un poco más actual, y se dividió la primera parte del tutorial en subsecciones para ordenarlo un poco.

Podéis distribuir y modificar este documento a vuestro antojo, colgarlo en cualquier página web o publicarlo por partes... Eso sí, sería un detalle por vuestra parte que, de hacerlo, mencionárais la fuente ([Arcades 3D](#)) y a los autores originales; aunque bueno, siendo realistas, nadie os va a obligar. Todo queda en vuestra buena voluntad.

Versión en PDF creada con L^AT_EX.

¡Visita *Arcades 3D*!