



Juegos en GNU/Linux:  
**Quake 3 Arena**

Karnizero

En este tercer manual aprenderemos cómo jugar al *Quake 3 Arena* en Linux, arrancándolo también de forma nativa.

## 1. Instalando el juego en GNU/Linux

### 1.1. Requisitos

Y antes que nada, comenzaremos citando los requerimientos necesarios para poder ejecutar este fantástico juego. En esta ocasión seré muy específico con los requisitos del sistema, ya que son bastantes y en algunos casos resultará necesario instalar cosas.

- GLIBC versión 2.1.3 o superior.
- Necesitaremos descargar el *launcher* de *Quake 3 Arena* desde el servidor FTP de Id Software.<sup>1</sup> El archivo necesario, por si queréis buscarlo por vuestra cuenta, se llama `linuxq3apoint-1.32b-3.x86.run`.
- Deberemos tener instalado un Linux con el *kernel* 2.2.9 o superior; actualmente, cualquier distribución más o menos moderna.
- Necesitaremos también una versión de XFree86/Xorg 3.3.5 o superior, con resolución de color a un mínimo de 16 bpp.
- Nuestro procesador tendrá que ser como mínimo un Pentium MMX a 233 MHz, o bien un Pentium II a 266 MHz o un AMD K6-2 a 350 MHz.
- Obligatoria una tarjeta gráfica aceleradora de al menos 8 MB.
- 64 MB de memoria RAM.
- Tarjeta de sonido compatible con OSS (sirve también ALSA).
- 500 MB de espacio libre en el disco duro.

Y los requisitos para jugar en red son:

- Conexión a Internet o LAN con protocolo TCP/IP.
- Para jugar en Internet necesitaremos una conexión de al menos 28.8 Kbps; esto es, casi cualquiera hoy por hoy.

---

<sup>1</sup><ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/linux/linuxq3apoint-1.32b-3.x86.run>.

Además, es necesario que la tarjeta gráfica aceleradora esté configurada y sea 100 % compatible con *Quake 3 Arena*. El juego utiliza el API OpenGL. Si tenéis una tarjeta de este tipo —hoy por hoy, cualquiera— pero vuestros *drivers* no están actualizados, podréis buscarlos desde la página del fabricante.

## 1.2. Configuración e Instalación

A continuación comenzaremos con los pasos que hay que seguir para instalar y ejecutar con éxito *Quake 3 Arena* (a partir de ahora, *Q3A*).

Para comenzar, abrimos una consola de comandos desde nuestro entorno gráfico. Una vez abierta, nos identificamos como *root* (administrador):

```
$ su root
Password: ← Aquí escribimos la contraseña del administrador.
#
```

Y ya estamos como *root*. A continuación nos dirigiremos al directorio de inicio del administrador:

```
# cd
# pwd
/root
#
```

Una vez aquí, creamos un directorio llamado *quake3* (es preferible que uséis los nombres de directorio que yo pongo):

```
# mkdir ./quake3
```

Hecho esto, nos dispondremos a copiar los archivos del *Q3A* a este directorio. Para ello, tendremos que haber instalado previamente el *Quake 3 Arena* desde Windows. Después de instalarlo, procederemos a montar la partición de Windows, y finalmente copiaremos el juego al directorio que acabamos de crear.

Para montar la partición de Windows, miraremos el contenido del directorio */mnt*. Si en él hay otro directorio llamado *winxp*, *windows* o similar, montamos directamente la partición. Si no, creamos otro directorio en el que montarla:

Así, si no existe un directorio *winxp*, *windows* o parecido dentro de */mnt*:

```
# cd /mnt ← Accedemos al directorio /mnt.
# ls ← Listamos su contenido.
.
.. ← Vemos que está vacío, o que no hay lo que nos interesa.
# mkdir winxp ← Creamos el directorio winxp dentro de /mnt.
# ls ← Miramos de nuevo el contenido de «/mnt».
.
..
winxp ← Vemos que ya hay un directorio winxp.
```

Si ya hay un directorio `winxp`, `windows` o parecido, procederemos a montar la partición de Windows (en este caso, yo tengo Windows XP, aunque vosotros puede que tengáis Windows 98, Windows 2000 o cualquier otro):

```
# mount /dev/hda5 /mnt/winxp
```

Esto es un ejemplo, es lo que yo debo poner, puesto que tengo Windows XP en el primer disco duro (`hda5`), y en la partición número cinco (`hda5`). Para más información, leed el tutorial en el que explico cómo montar particiones —es muy sencillo—. <sup>2</sup>

Una vez hecho esto, accedemos al directorio de Windows en el que tenemos instalado el *Q3A*; por ejemplo:

```
# cd /mnt
# cd winxp
# cd juegos
# pwd
/mnt/winxp/juegos
# ls
.
..
quake1
quake2
quake3
listajuegos.txt
trucosjuegos.doc
# cd quake3
# pwd
/mnt/winxp/juegos/quake3
```

---

<sup>2</sup>Dicho tutorial es el referido a *Quake 2* («Juegos en Linux - Quake 2»), que podréis encontrar en <http://www.arcades3d.net/linux/pdfs/quake2.pdf.gz>.

Y copiamos todo el contenido de las carpetas y subcarpetas de este directorio al otro que ya creamos anteriormente:

```
# cp -R -v ./ * /root/quake3
.
.
#
```

Si lo habéis hecho todo correctamente, os tendrá que aparecer una lista de los archivos que el ordenador está copiando. Para verificar la operación, miraremos el contenido de la carpeta `/root/quake3`:

```
# cd
# pwd
/root
# cd quake3
# ls
.
. ← Aquí sale la lista de archivos y carpetas copiados.
.
```

Si todo es correcto, accedemos a Internet y nos descargamos el launcher del *Q3A* del enlace que he citado antes.<sup>3</sup> Son en total unos 30 MB.

Lo descargaremos al directorio `/root/quake3` —y mientras se descarga, podremos echar una partidilla al *NetHack*... 🎮—. Una vez descargado, nos dirigimos de nuevo al directorio `/root/quake3`, y cambiamos el nombre del archivo que hemos bajado:

```
# mv *.run q3alinux.run
```

Y finalmente lo ejecutamos de la siguiente forma:

```
# ./q3alinux.run
```

Puede darse el caso de que cuando lo ejecutemos nos aparezca el mensaje de «*Permission Denied*». Esto sucede porque el archivo `.run` no tiene permisos de ejecución; por lo tanto, procederemos a dárselos:

---

<sup>3</sup>Insistimos:  
<ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/linux/linuxq3apoint-1.32b-3.x86.run>.

```
# chmod u+x ./q3alinux.run
```

Y ejecutamos de nuevo el archivo (*script*).

Si todo va bien, veremos en pantalla un montón de letras, y a continuación nos aparecerá una bonita ventana de instalación. En ella se nos pedirá la ruta de instalación —que dejaremos como está— y la ruta de los ejecutables —que también dejaremos como está—, además de otras opciones. Todas ellas las dejaremos tal y como vienen por defecto. Pulsamos «*Install*» —o «*Continue*», o «*Next*»—, y comenzará a instalarse todo.

Una vez acabe, copiamos el archivo `pak0.pk3` al directorio de instalación:

```
# cp -v /root/quake3/baseq3/pak0.pk3 /usr/local/games/quake3
```

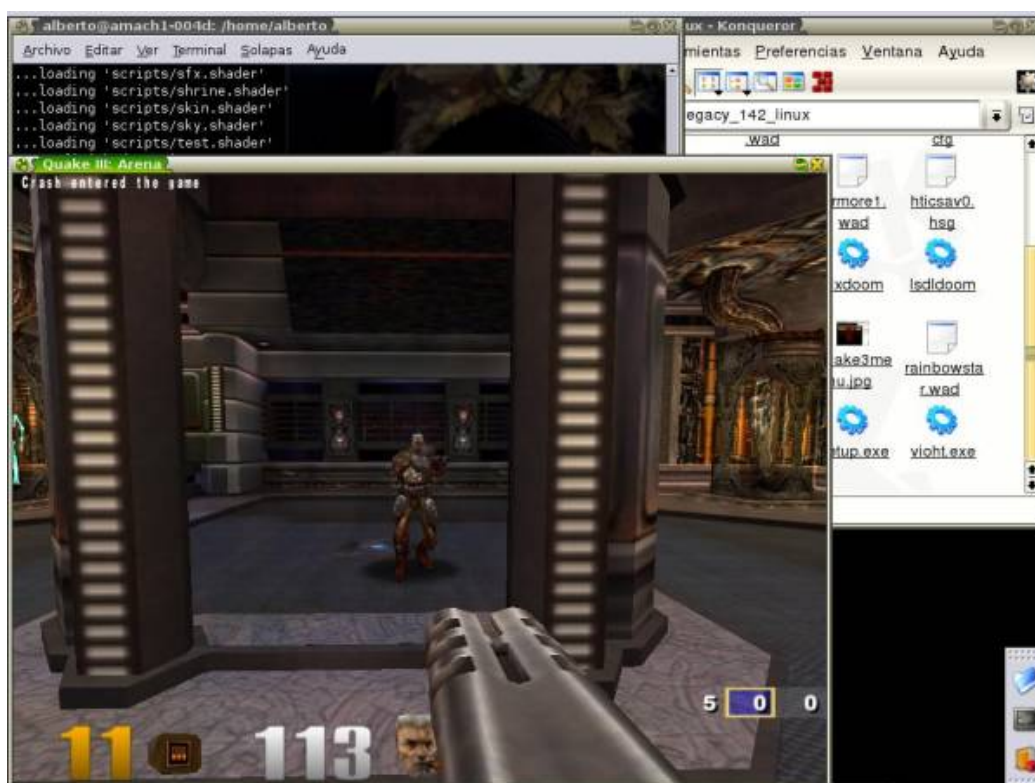
Y se acabó.

Para ejecutar el juego, teclearemos desde la consola el comando `quake3`.

¡Y a viciarse se ha dicho!

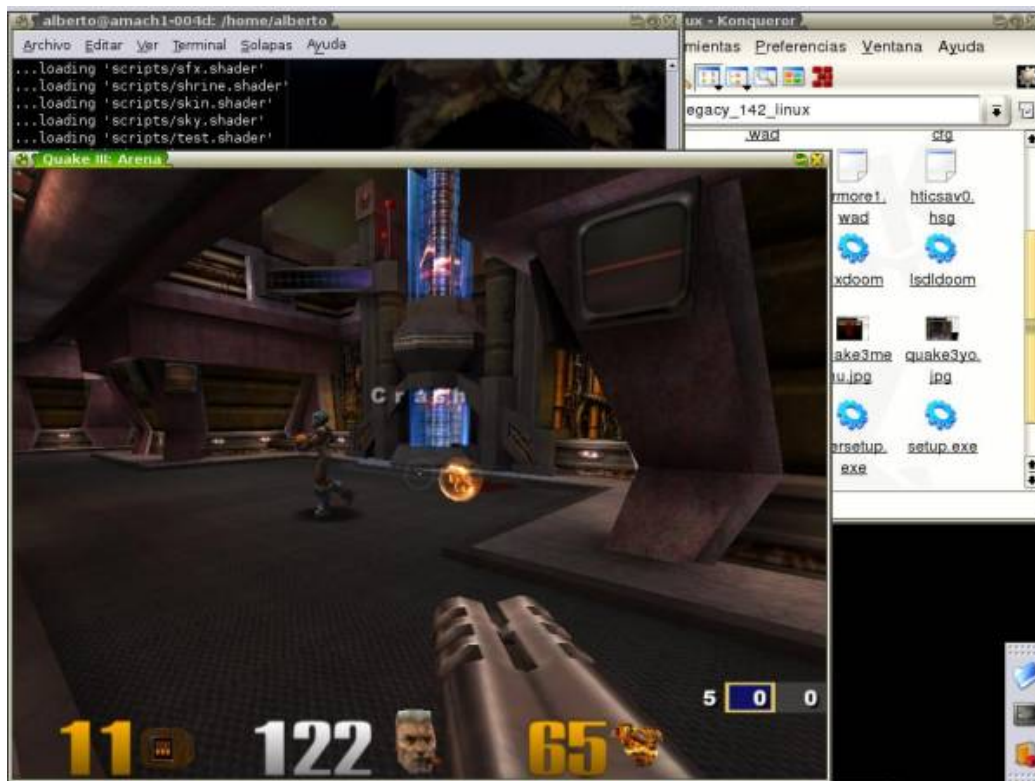
## 2. Capturas de Pantalla

A continuación os dejo algunas capturas de mi *Quake 3 Arena* ejecutándose en Linux.



Éste soy yo reflejado en un espejo. Más que nada para que sepáis quién os ganaría siempre al *Quake 3 Arena* 😊...

Y en esta otra aparece un contrincante intentando escapar de una muerte segura:



### 3. Créditos

Manual escrito por **Karnizero** en enero de 2005. Publicado primero en el foro de *Arcades 3D*, y más tarde en su sección «Linux». Revisado en enero de 2014 para corregir enlaces. Sigue siendo muy viejo, sin embargo; mientras no escribamos algo más actual, es lo que hay.

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<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

¡Visita *Arcades 3D*!