



Juegos en GNU/Linux:
Rise of the Triad

Eye del Cul

Rise of the Triad no es un juego que me apasione, pero sí me ha hecho pasar buenos ratos... Y además, su código fuente fue liberado hace algún tiempo —¿en el año 2002?—, gracias a lo cual la gente de Icculus.org ha podido portarlo a GNU/Linux. Si queréis jugarlo en el sistema operativo del pingüino, seguid leyendo.

Por cierto, como soy un poco bocazas, en la primera edición de este texto —que estuvo colgada en *Arcades 3D* desde 2006 a septiembre de 2010— dije que este puerto de *Rise of the Triad* para Linux parecía un proyecto más o menos inactivo desde 2003... Pero por suerte toca rectificar; los autores han publicado nuevas versiones, la última de ellas en 2012, y además han introducido cambios importantes, muchos traídos de WinROTT. Las novedades más llamativas son la posibilidad de usar mayores resoluciones de pantalla, de hasta 800x600 píxeles, y el hecho de que funcione la música... Y en un futuro indeterminado se promete soporte para partidas multijugador.

1. Instalando el juego en GNU/Linux

1.1. Requisitos

Bueno, esta vez no hay mucho que comentar aquí; para poder disfrutar de *Rise of the Triad* sólo necesitaréis lo siguiente:

- Librería SDL.
- Librería SDL_mixer.
- Una copia de *Rise of the Triad*, en su versión completa o *shareware* —lógico—.

Como las SDL son unas librerías importantes y las usan infinidad de juegos y programas, muchas distribuciones de GNU/Linux ya las incluyen en su instalación por defecto, y la mayoría las tienen también para descargar de sus respectivos repositorios, así que no debería ser problemático conseguirlas. En todo caso, vamos a compilar código, así que instalad también los correspondientes paquetes “dev” o “devel”, si existen para vuestro sistema.

1.2. Descargando el código fuente

Este puerto para GNU/Linux de *Rise of the Triad* se distribuye en forma de código fuente, por lo que habrá que compilarlo antes de jugar con él. En

Arcades 3D, sin embargo, hemos colgado también [unos binarios ya compilados](#), para quien quiera probar con ellos —deberían ejecutarse sin problemas en la mayoría de las máquinas—; pero si no os sirven, no tendréis más remedio que compilar vosotros el código fuente. No temáis, esto tampoco es difícil.

Lo primero que habrá que hacer será, evidentemente, descargarlo. Podéis encontrarlo en la sección «Linux» de *Arcades 3D* —se trata de la versión 1.1.2, publicada en febrero de 2012—,¹ o en su página original en *Icculus.org*.² Los más intrépidos pueden incluso obtener el código del repositorio SVN de *Icculus.org*, que es donde los autores guardan la copia sobre la que van trabajando. Esto tiene la ventaja de que así conseguiréis el código más reciente posible..., y el inconveniente de que, repito, así conseguiréis el código más reciente posible. Me explico: tratándose del “banco de pruebas” de los programadores, es posible que posea mejoras y características nuevas que no estén presentes en las versiones estables, pero a menudo también se introducen fallos que lleva tiempo depurar. ¡Probadlo por vuestra cuenta y riesgo!

Bueno, quién quiera descargarlo del SVN necesitará algún programa apropiado para ello —la mayoría de las distribuciones de GNU/Linux cuentan con alguno en su instalación por defecto—. Normalmente basta con abrir una consola de comandos y teclear lo siguiente:

```
$ svn export svn://svn.icculus.org/roth/trunk roth
```

Claro que quién no quiera complicarse la vida puede descargarse la última versión estable desde *Arcades 3D* o la página oficial. Por ejemplo, usando Wget desde la consola de comandos:

```
$ wget http://icculus.org/roth/releases/roth-1.1.2.tar.gz  
(Desde Icculus.org, la versión 1.1.1 de junio de 2009).
```

```
$ wget http://www.arcades3d.net/linux/archivos/roth-1.1.2.tar.bz2  
(Desde Arcades 3D).
```

1.3. Compilación

Bueno, ya tenemos el código fuente esperándonos en el ordenador. Ahora lo descomprimiremos y compilaremos. Podemos hacerlo desde la línea de comandos; así, por ejemplo:

¹<http://www.arcades3d.net/linux/archivos/roth-1.1.2.tar.bz2>.

²Cuya dirección es <http://icculus.org/roth>.

```
$ tar -jxvf rott-1.1.2.tar.bz2
```

Con esto habrá aparecido una carpeta llamada `rott-1.1.2`, que contendrá todo el código fuente y la documentación del *Rise of the Triad* para Linux. Accedemos a ella, y a la subcarpeta `rott` que hay en su interior:

```
$ cd rott-1.1.2
$ cd rott
```

Llegados a este punto, y antes de ponernos a compilar nada, habrá que tener en cuenta la edición del *Rise of the Triad* que queremos usar. Ésta puede ser la versión *shareware* —la demo promocional gratuita—, o alguna de las variantes comerciales. En principio este puerto está configurado para funcionar con la versión *shareware*, pero imagino que la mayoría de vosotros querréis disfrutar del juego completo... En este caso, hay que modificar un par de líneas en el archivo `Makefile`.

Así que abrimos dicho fichero con nuestro editor de texto favorito —Vi, Nedit, Beaver..., el que sea—. Justo al principio, nos esperan estas líneas:

```
# Determine which version to build
# Make sure only one of the following is set to 1 at once
# Triple 0 will build the commercial/registered version

SHAREWARE ?= 1
SUPERROTT ?= 0
SITELICENSE ?= 0
```

Para compilar un ejecutable para la versión completa debéis dejar los tres valores a cero..., *salvo* si se trata de la versión de CD-ROM, que requiere un uno en “SUPERROTT”. Por otra parte, “SITELICENSE” hace referencia a otra edición de *Rise of the Triad*, conocida previsiblemente como «*Site License*», que traía más niveles para multijugador. En todo caso, recordad que sólo podéis dejar un uno en estas tres líneas.

Nota: en versiones antiguas de este *Rise of the Triad* para Linux —la 1.1.1 y anteriores—, este ajuste se hacía en el archivo `develop.h`.

Bien, escogida la variante del juego que queréis usar, sólo queda proceder a la compilación en sí. Para ello, tecleamos en la terminal:

```
$ make
```

Esto puede llevar unos minutos, aunque normalmente es bastante rápido. Cuando la compilación termine, después de muchas letras y números, habrá aparecido un archivo ejecutable llamado `rott`.

1.4. Instalación

Pues bien, este archivo ejecutable, junto con los datos y mapas del *Rise of the Triad* original, es todo lo que necesitamos para jugar. Lo más sencillo sería copiar sin más el ejecutable —`rott`— a una carpeta que contenga una copia de la instalación de MS-DOS del juego. La gente más perfeccionista quizás quiera saber qué ficheros del *Rise of the Triad* original se requieren exactamente:

- `DARKWAR.RTC`
- `DARKWAR.RTL`
- `DARKWAR.WAD`
- `HUNTBGIN.RTC`
- `HUNTBGIN.RTL`
- `REMOTE1.RTS`

Si no me equivoco son estos, aunque no recuerdo si el último resulta realmente imprescindible. Ahora, para comenzar a jugar, sólo hay que arrancar el archivo ejecutable que hemos compilado antes:

```
$ ./rott
```

Cierto, el juego carga en el escritorio, en una ventana de 640x480 píxeles; pero pulsando la combinación de teclas `[ALT] + [INTRO]` podemos ponerlo a pantalla completa.

Y antes de que se me olvide, comentaré que la configuración que uséis — resolución de pantalla, funciones de las teclas, etc— se guarda en un archivo de nombre `config.rot`, dentro de una carpeta oculta llamada `.rott/darkwar/` (fijaos en el punto), y situada en el directorio raíz de vuestro usuario. Podéis examinarlo con un editor de texto y modificar los valores a vuestro gusto, introduciendo un comando como:

```
$ <editor> ~/.rott/darkwar/config.rot
```

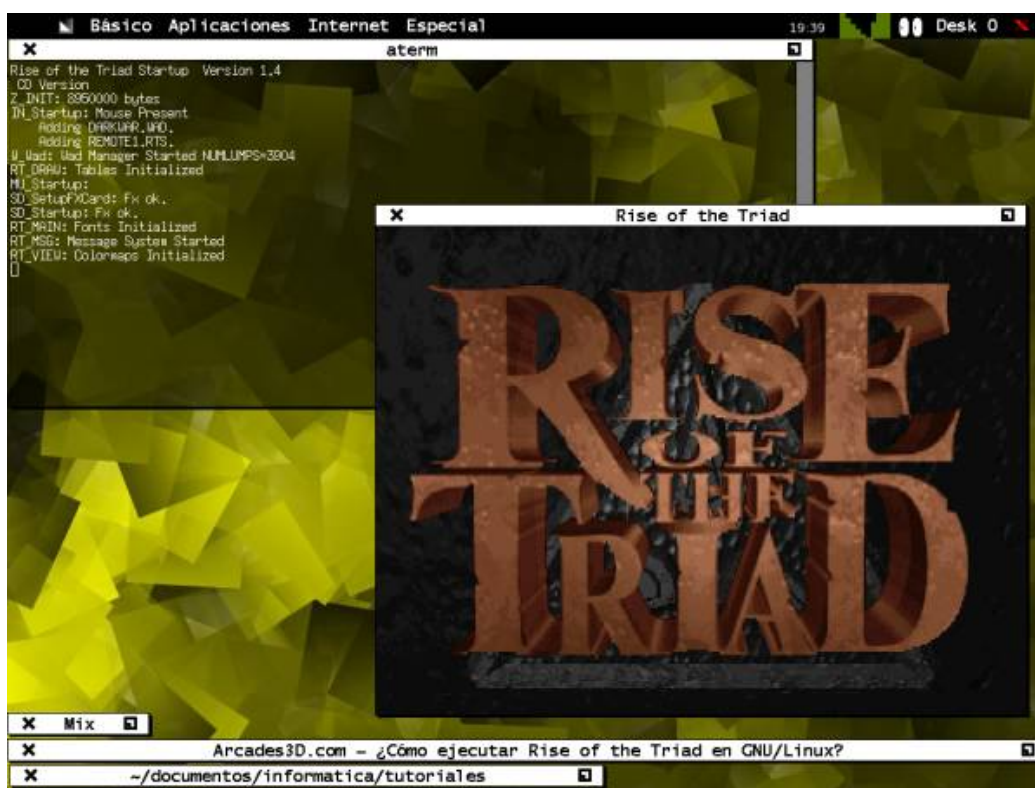
Naturalmente, `<editor>` corresponde a vuestro editor de texto habitual: Leafpad, Nano, o cualquier otro del montón que hay disponibles en Linux.

Y nada más; a disfrutar...

2. Capturas de Pantalla

Y para terminar, capturas de pantalla. He decidido actualizarlas para ilustrar el funcionamiento de las versiones recientes de este *Rise of the Triad* para Linux, ya que admiten mayores resoluciones gráficas. Las imágenes muestran el juego corriendo en Vector Linux; estoy usando un curioso escritorio —bueno, poniéndonos pedantes, el nombre correcto sería “gestor de ventanas”— llamado HazeWM.

Aquí podéis ver el logotipo de *Rise of the Triad*, nada más arrancar:



Mi máquina es muy modesta para lo que se estila hoy —un Pentium III a 800 MHz—, pero sobra para ejecutar el juego con fluidez.

Y en esta otra captura me encuentro ya en pleno jaleo. Un enemigo recibe su ración reglamentaria de plomo, por malo... Creo que se trata del tercer o cuarto nivel del juego, ya no lo recuerdo; además, pasa que los mapas de *Rise of the Triad* son tan parecidos entre ellos que cuesta distinguirlos:



3. Créditos

Manual escrito en agosto de 2006 por **Eye del Cul**. Revisado en septiembre de 2010. Vuelto a revisar en febrero de 2014.

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*!