



Juegos en GNU/Linux:  
**Unreal**

Eye del Cul

# 1. Introducción

Hace tiempo escribí un manual en el que explicaba cómo instalar en Linux *Unreal Tournament*.<sup>1</sup> Pues bien, hoy, transcurrido año y medio desde entonces, ha llegado el momento de ocuparme del primer *Unreal*. Así que, si queréis explorar el planeta Nali desde vuestra instalación de Linux, aquí explico la manera.

## 1.1. Un poquito de historia...

¿Que por qué abordé primero el *Unreal Tournament*, cuando apareció después que *Unreal*, y seguramente sólo gustará a los amantes del *deathmatch*? Muy sencillo: en Linux, **para ejecutar *Unreal* necesitaréis una instalación funcional de *Unreal Tournament***.

Hay una explicación para esto. Poco después de su publicación para Windows, la desaparecida Loki Software creó una variante para Linux de *Unreal Tournament*. El primer *Unreal* quedó fuera, quizás por ser algo más viejo y no parecer un bocado tan apetecible; era la época en que la moda del multijugador se hallaba en su apogeo, y “arcade en primera persona” significaba “matarnos unos a otros en el *Quake 3 Arena*”. Sin embargo, a alguien se le ocurrió que podría usarse *Unreal Tournament* —de ahora en adelante le llamaré por su nombre de guerra, *UT99*— para jugar a su predecesor, instalándolo como si fuese una especie de *mod*. ¡Y funciona!

Antes de seguir, conviene aclarar que existieron varias versiones del juego:

- El *Unreal* original, publicado en 1998.
- *Return to Na Pali* apareció un año después. Es una expansión que trae nuevas armas, niveles y enemigos.
- *Unreal Gold* es una edición que incluye los dos anteriores, adaptados para funcionar con el motor gráfico de *UT99*.

En este texto me ocuparé de *Unreal*, que es el que tengo yo. Para las otras dos versiones el método viene a ser el mismo, sólo que usando un instalador diferente.

---

<sup>1</sup>Podéis leerlo en [http://www.arcades3d.net/linux/unreal\\_tournament.html](http://www.arcades3d.net/linux/unreal_tournament.html).

## 2. Instalando el juego en GNU/Linux

### 2.1. Requisitos

¿Qué hace falta para disfrutar del juego? Pues, antes que nada, volveré a destacarlo, para que nadie lo pase por alto:

- Una instalación funcional de *Unreal Tournament*.

Así que, si no la tenéis, conseguid una copia y seguid los pasos del [manual correspondiente](#). No volváis a este texto hasta haber jugado con éxito a *UT99*.

Y más o menos esto sería todo: si *Unreal Tournament* no os funciona, tampoco lo hará *Unreal*. Por si acaso, repetiré aquí los requerimientos de *hardware*:

- Procesador Pentium II o superior.
- 64 MB de memoria RAM (128 MB recomendados).
- Tarjeta gráfica con aceleración 3D. Aunque el motor gráfico incluye renderización por *software*, en el caso de *Unreal*, por alguna razón, no parece funcionar de forma estable (por lo menos a mí).
- Tarjeta de sonido compatible con OSS/ALSA.
- Un mínimo de 550 MB de espacio libre en el disco duro (más otros 300 MB para el primer *Unreal*).

También necesitaréis:

- CD-ROM de *Unreal*, o de *Return to Na Pali* o la edición «*Gold*».
- Instaladores del juego para Linux.

Como ya he dicho, existe un instalador para cada variante de *Unreal*, y tendréis que usar el que corresponda a la vuestra.

## 2.2. Descargando los instaladores

Y ahora veamos de dónde descargarlos... Curiosamente, son obra de distintas personas, y por lo tanto están alojados en varios lugares:

**Unreal:** El archivo necesario se llama `unreali-install.run`, y podéis encontrarlo en la página personal del autor.<sup>2</sup>

**Return to Na Pali:** Descargad el archivo `napali-install-436.run` de esta otra página personal: <http://icculus.org/~ravage/unreal/napali>.

**Unreal Gold:** Creado por el mismo autor que el anterior, es posible bajarlo de <http://icculus.org/~ravage/unreal/unrealgold>: se trata de un fichero con el nombre `unrealgold-install-436.run`.

Ya con el instalador descargado y el CD del juego preparado, podemos ponernos manos a la obra.

## 2.3. Instalación

En realidad, es bastante fácil; lo complicado ya se hizo al instalar el *Unreal Tournament*. El asunto se limita a montar el CD-ROM de *Unreal*, entrar en la cuenta del administrador, y ejecutar el instalador adecuado.

### 2.3.1. Montamos el CD-ROM del juego

En la mayoría de las distribuciones modernas de Linux los CDs se montan automáticamente al meterlos en el lector, así que podríais pasar al siguiente paso... En fin, si podéis examinar el contenido del CD con un explorador de archivos, está montado. De lo contrario, tendréis que escribir un comando como éste:

```
$ mount /dev/cdrom
```

En mi caso al menos es así. Esto depende mucho de cómo esté configurado vuestro sistema, del contenido del vuestro archivo `/etc/fstab` y de otros detalles de los que suelen ocuparse los creadores de cada distribución de

---

<sup>2</sup><http://icculus.org/~chunky/ut/unreal>.

Linux. Pero insisto en que en cualquier sistema razonablemente moderno los CDs se montan solos...

Y si no es así, creo que el instalador puede hacerlo también automáticamente si lo ejecutáis con permisos de administrador. No estoy seguro de que esto le funcione a todo el mundo, sin embargo.

### 2.3.2. Ejecutamos el instalador

En fin, ya con el CD montado, abrimos una terminal —si es que no lo hemos hecho antes—, accedemos a la carpeta donde dejamos el instalador y le damos permisos de ejecución... Supongamos que lo hemos descargado en una carpeta llamada `unreal`, en nuestro directorio raíz:

```
$ cd ~/unreal
$ chmod a+x unreali-install.run
```

Y ahora accedemos a la cuenta del administrador, y lo ejecutamos:

```
$ su
Password:
# ./unreali-install.run
```

Ojo, hay distribuciones de Linux, como Ubuntu, en las que no existe cuenta de administrador... Los comandos que necesitan ejecutarse de este modo se arrancan con `sudo`. Así, por ejemplo:

```
$ sudo ./unreali-install.run
```

Al arrancar el instalador seguramente os aparecerá una ventana con algunas opciones, que más o menos se explican por sí mismas; eso sí, puede demorarse un poco. Propone instalar el juego en el directorio `/usr/local/games/unreal`, y los ejecutables para arrancarlo en `/usr/local/bin`. Podéis especificar otros lugares si lo preferís. También es posible leer la documentación que adjuntó el autor —«*View Readme*»—, o añadir entradas al menú de inicio de Gnome, KDE o —¿quedará alguien que lo use?— CDE.

Y bueno, cuando tengáis las opciones a vuestro gusto, «*Begin Install*» comenzará la instalación de *Unreal*.

## 3. Configuración

Cuando el instalador termine, tendréis *Unreal* esperando en vuestro disco duro. ¿Listo para jugar? Pues tal vez..., o tal vez no. Podéis averiguarlo ejecutando el juego desde la terminal:

```
$ unreal
```

Si todo va bien, felicidades. De lo contrario, seguid leyendo.

### 3.1. La variable `UT_DATA_PATH`

Puede que el juego no cargue, y os encontréis en la terminal con un error como éste —sí, es idéntico al que aparecía con *Unreal Tournament*—:

```
dirname: missing operand
Pruebe 'dirname --help' para más información.
Couldn't run Unreal Tournament (ut-bin). Is UT_DATA_PATH set?
```

Lo que pasa aquí es que el juego requiere una variable (`UT_DATA_PATH`) que no está especificada. Para corregir esta situación, sin salir de la terminal, teclearemos:

```
$ export UT_DATA_PATH=/usr/local/games/unreal/System
```

Y procederemos a arrancar el juego como antes.

Esto habría que hacerlo cada vez que queramos jugar a *Unreal*. Pero, para ahorrarnos el trago, simplemente crearemos un *script* que lo haga por nosotros. Así que abrid un editor de texto y teclead en él lo siguiente:

```
#!/bin/bash
export UT_DATA_PATH=/usr/local/games/ut/System
unreal
```

Lo guardáis con el nombre de `unreal1` —propongo éste porque “unreal” ya está ocupado; se trata del ejecutable del juego—, le dais permisos de ejecución, y lo movéis al directorio `/usr/local/bin`:

```
$ chmod +x unreal1
$ su
Password:
# mv unreal1 /usr/local/bin
```

Y de este modo, cada vez que queráis ejecutar el juego, bastará con que abráis una terminal y escribáis:

```
$ unreal1
```

### 3.2. Los archivos de configuración de *Unreal*

Al igual que ocurría con *Unreal Tournament*, cada usuario del sistema tendrá su propia configuración y partidas guardadas. Todo ello se almacena dentro del directorio `~/loki/unreal` —fijaos en el punto, se trata de una carpeta oculta—.

Si necesitáis hacer algún ajuste, tenéis dos archivos que observar:

- `~/loki/unreal/System/UnrealTournament.ini`: Esto es, digamos, el cerebro. Opciones gráficas, de sonido, los directorios de datos del juego..., todo ello está aquí. *Unreal* es una pieza de *software* modular, compuesta por muchas pequeñas partes, así que este archivo resulta un monstruo grande y complicado.
- `~/loki/unreal/System/User.ini`: Y esto, las manos. Aquí se guardan los ajustes hechos por el jugador, como la configuración de teclas y demás.

En todo caso, dentro del fichero `UnrealTournament.ini`, existe un detalle que quizás tengáis que tocar: la variable **GameRenderDevice**. Sirve para especificar qué método de renderización usará el motor del juego. Se le pueden asignar los siguientes valores:

**OpenGLDrv.OpenGLRenderDevice**: OpenGL. Creo que se trata del valor por defecto.

**SDLGLDrv.SDLGLRenderDevice**: OpenGL, pero usando las librerías SDL. Si el modo anterior falla —en mi ordenador lo hacía, el juego se ejecutaba pero con los colores distorsionados—, probad éste.

**SDLSoftDrv.SDLSoftwareRenderDevice:** Renderización por *software*.

Por si alguien posee una máquina sin aceleración gráfica... Lo he probado y no parece que funcione muy bien, el juego se me cuelga al poco de empezar una partida.

**GlideDrv.GlideRenderDevice:** Glide es la API que usaban las viejas tarjetas gráficas de 3Dfx. Por si aún queda alguien con una de ellas...

**AcidGLDrv.AcidGLRenderDevice:** Variante alucinógena del primer modo gráfico. Divertido como curiosidad, pero no creo que nadie quiera emplearlo de forma habitual.

Y bueno, ya está. Con lo explicado aquí y en el manual sobre *Unreal Tournament* ya deberíais poder disfrutar sin inconvenientes de estos dos juegos.

## 4. Nota final

Esperad, me queda un apunte que hacer. Dado que este *Unreal* usa el motor de *UT99*, y Epic hizo muchos cambios en el código de red entre los dos juegos, no podréis jugar con gente que use el título original en Windows. En cambio, y según el autor, no deberían surgir problemas entre dos instalaciones de este *Unreal* en Linux. Aunque avisa que la modalidad en cooperativo no está probada y seguramente no funcionará.

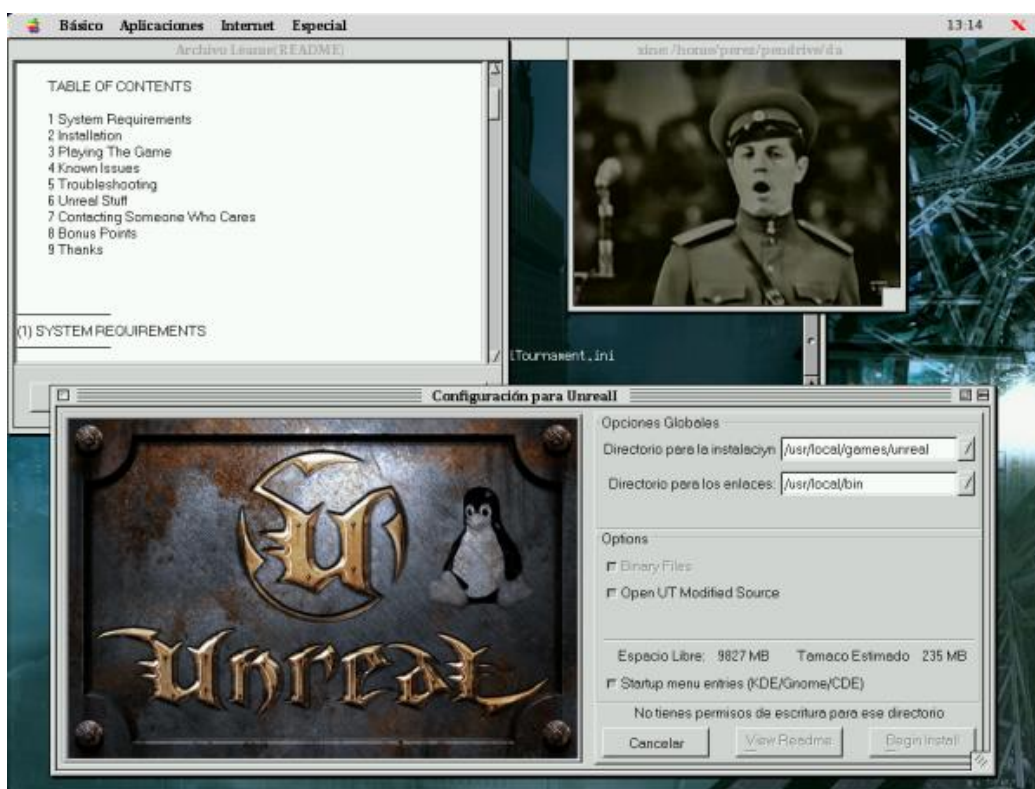
De todos modos, seamos realistas: casi nadie juega en multijugador el primer *Unreal*.



## 5. Capturas de Pantalla

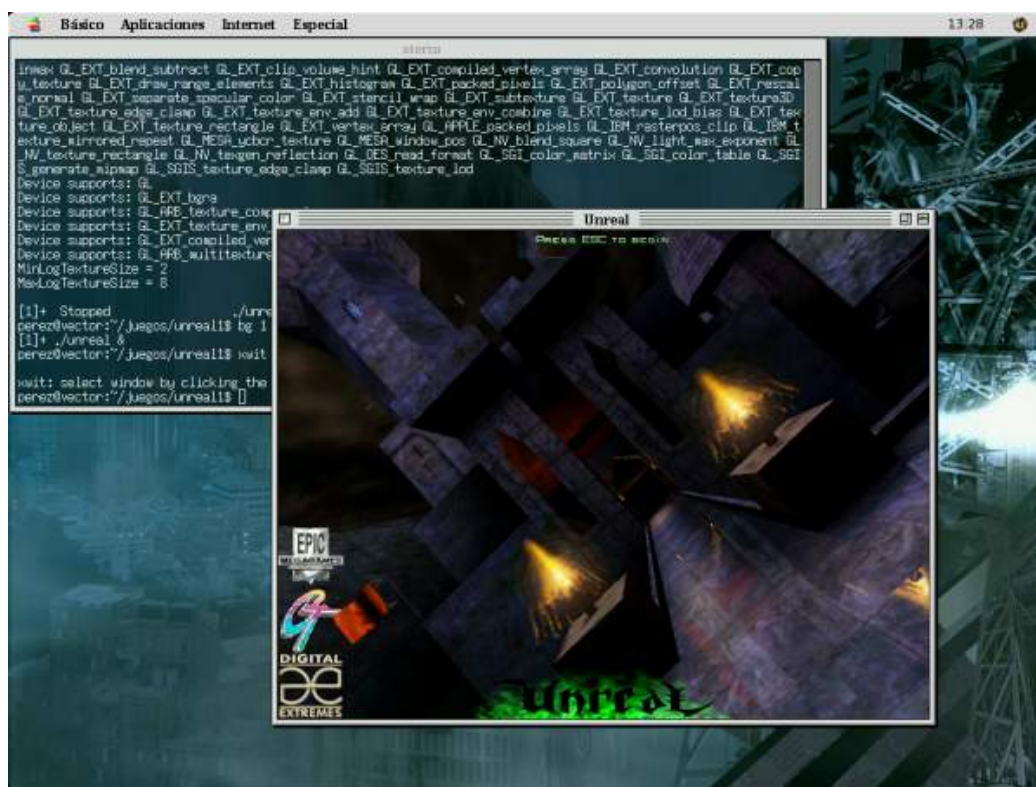
Y llegó la hora de las capturas de pantalla... En ellas he dejado el juego en una ventana, pero normalmente querréis disfrutarlo a pantalla completa. Y debo decir también que mi tarjeta gráfica es bastante mala —una Intel integrada—, y por lo tanto *Unreal* luce bien pero no tanto como podría.

Primero, una imagen del instalador... No tiene mucho misterio:



Por cierto, no es Mac OS, sino MLVWM, un viejo gestor de ventanas que pretende imitarlo, y que se me ocurrió probar como curiosidad.

Y ahora podéis ver la presentación de *Unreal*; sí, ya sabéis, la escena aquella sobrevolando el castillo... Siempre me gustó, y además uno se encuentra explorando ese mismo escenario en uno de los últimos niveles:

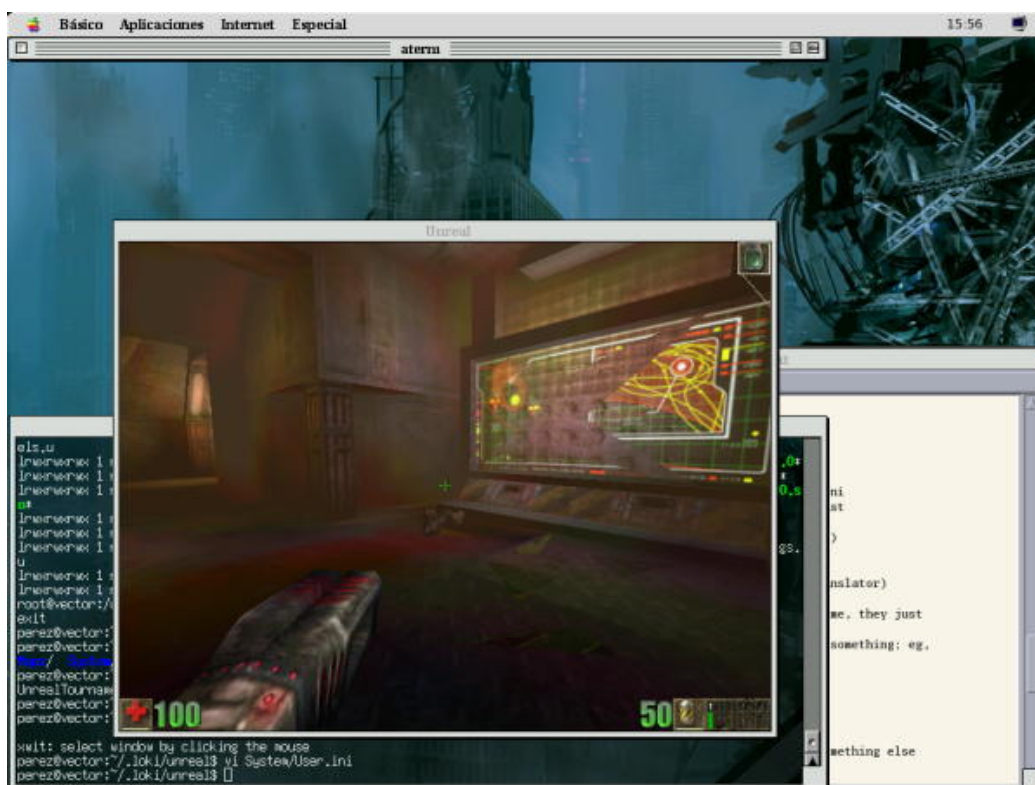


Cuando pulséis la tecla [ESC] comprobaréis que la interfaz es la de *Unreal Tournament*. Aunque es posible recuperar los menús clásicos; para ello, abrid el archivo `UnrealTournament.ini`, y en él buscad la siguiente línea:

```
Console=UMenu.UnrealConsole
```

Simplemente sustituid el valor que se le asigna a “Console” (`UMenu.UnrealConsole`) por `UBrowser.UBrowserConsole`.

Terminando «*Vortex Rikers*», el primer nivel... En mi ordenador sólo puedo ejecutarlo con una profundidad de color de 16 bits, y eso hace que algunos efectos —la niebla y los cielos—, que requieren variaciones muy sutiles de tono, no queden del todo naturales:



## 6. Créditos

Manual escrito en febrero de 2011 por **Eye del Cul**.

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*!