



Juegos en GNU/Linux:
Wolfenstein: Enemy Territory

Karnizero

Bueno, colegas jugones... Os dejo aquí un nuevo manual: «Cómo hacer funcionar el *Wolfenstein: Enemy Territory* en Linux, sin morir en el intento 😊». Así que allá va:

La instalación de este juego, desarrollado por Id Software, es quizás la más sencilla. Sólo hay que bajarse de Internet el instalador (unos 200 MB) y ejecutarlo; y con ello estaremos listos para jugar.

1. Instalando el juego en GNU/Linux

1.1. Requisitos

Antes de comenzar, necesitaremos los siguientes requisitos:

1.1.1. De *hardware*:

- 200 MB de espacio libre en el disco duro —más el necesario para la instalación del juego—.
- 128 MB de RAM.
- Procesador AMD a 800 MHz, o Pentium III/IV a 750 MHz.
- Tarjeta gráfica con GPU de 200 MHz y 32 MB de memoria.
- Tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible.

1.1.2. De *software*:

- Librerías SDL.
- Controladores de nuestra tarjeta gráfica instalados y configurados (módulos correspondientes del kernel, libGL).
- Entorno gráfico (las X).
- ALSA con soporte para OSS.

Si no tenéis alguno de los mencionados requisitos, tanto de *hardware* como de *software*, el juego no funcionará. Si carecéis del *hardware* necesario, ya sabéis, a la tienda a comprar. Pero si lo que os falta es algún requerimiento de *software* lo podréis descargar de las respectivas páginas web oficiales, ya que todo es *software* libre.

1.2. Configuración

Así que explicaré cómo configurar el *software* necesario:

1.2.1. SDL

El SDL, o *Simple Directmedia Layer*, lo podéis descargar de su página oficial.¹ Lo bajáis —en su versión 1.2—, lo compiláis, y si todo fue bien, felicidades. En realidad ésta es una de las mejores opciones; ya que luego, los programas que utilicen estos recursos se ejecutarán algo más rápido. Aunque compilar un programa siempre resulta lioso, y suelen necesitarse otras librerías como dependencias.

Otra opción es descargarse el SDL de los repositorios oficiales de vuestras distribuciones de Linux. Por ejemplo, quien tenga Debian, abre una sesión de consola, y como *root* instala los paquetes:

```
$ su root
Password:
# apt-get install sdl sdl_mixer sdl_net
```

Si la distribución es Mandrake/Mandriva, lo que hay que hacer es:

```
$ su root
Password:
# urpmi sdl sdl_mixer sdl_net
```

Para otras distribuciones el método será similar, aunque no sé exactamente el comando para descargarse *software* de sus repositorios.

1.2.2. libGL y aceleración gráfica

El soporte para OpenGL se instala automáticamente al configurar los controladores de la tarjeta gráfica. Esto quiere decir que no existe ningún paquete “Opengl”, “libopengl” o similares que podamos descargar.

¹<http://www.libsdl.org>.

1.2.3. Entorno gráfico

El entorno gráfico —ya sea Xfree86 o Xorg— es necesario, ya que sin él las librerías SDL no funcionarán. Podéis usar el escritorio KDE, GNOME o cualquier otro (yo uso KDE 3.3).

1.2.4. ALSA y OSS

También necesitaremos ALSA con soporte para OSS. Para ello, deberemos descargarnos los paquetes “ALSA”, “ALSA_mixer” y “ALSA_OSS”. El soporte para ALSA y OSS ya viene incluido de serie en los *kernels* de la serie 2.6.

1.3. Instalación

Una vez tengamos todo esto, ya estamos en disposición de instalar el juego. Primero, nos bajaremos el instalador para GNU/Linux; por ejemplo, de aquí:

- <http://ftp.games.skynet.be/pub/wolfenstein/et-linux-2.60.x86.run>

Lo guardaremos y lo ejecutaremos.

En principio, si lo arrancamos de buenas a primeras, nos saldrá un error de «*Permission denied*». Esto es porque no lo hemos marcado como ejecutable; o lo que es lo mismo, no le hemos dado permisos de ejecución. Para hacerlo procederemos de la siguiente manera (en este ejemplo, el instalador se llama `et-linux-2.60.x86.run`, y lo hemos guardado en la carpeta `/home/alberto/download`).

Abrimos la consola de comandos:

```
$ cd ← Vamos a nuestro directorio personal —home/<usuario>—. Supon-  
gamos que estamos trabajando con el usuario “alberto”.
```

```
$ pwd
```

```
/home/alberto
```

```
$ cd download
```

```
$ ./et-linux-2.60.x86.run
```

```
Permission denied ← Nos da el error de que no se puede ejecutar.
```

```
$ chmod u+x ./et-linux-2.60.x86.run ← Damos permisos de ejecu-  
ción (x) a nuestro usuario (y también al administrador).
```

Y el instalador ya tiene permisos de ejecución. A continuación nos identificamos como *root* (administrador), y lo ejecutamos:

```
$ su root
Password:
# cd /home/alberto/download ← Accedemos a la carpeta dónde bajamos el instalador.
# pwd
/home/alberto/download
# ./et-linux-2.60.x86.run ← Lo ejecutamos.
```

Y esto es todo. Si todo fue bien arrancará el instalador, que nos copiará el juego al directorio de destino. Éste lo podremos seleccionar durante la instalación. Si además estamos usando KDE o GNOME, tendremos la posibilidad de poner un acceso directo al juego en el panel de cualquiera de los dos.

1.4. El parche de actualización

Esto no resulta imprescindible para jugar, aunque mucha gente lo recomienda. Se trata de un parche que actualiza *Wolfenstein: Enemy Territory* a la versión 2.60b, cosa que es buena porque..., porque... Bueno, en realidad no sé qué mejoras concretas aporta, pero una edición más reciente del juego en principio debería estar más refinada y funcionar con menos fallos. Aunque de todos modos estamos hablando de un arcade muy sólido.

Lo primero es bajarse el parche. El archivo en cuestión tiene el nombre de `et2.60blinux.zip`, y podéis hallarlo en:

- <http://www.esreality.com/files/misc/2006/38672-ET-2.60b-linux.zip>
- Y aquí mismo, en *Arcades 3D*.²

Por ejemplo, podríais crear una carpeta temporal en la que guardar y descomprimir el parche, tal que así —voy a suponer que habéis elegido el segundo enlace, desde *Arcades 3D*—:

```
$ mkdir parche-et ← Para crear la carpeta.
$ cd parche-et
$ wget http://www.arcades3d.net/linux/archivos/et2.60blinux.tar.xz
$ xzcat et2.60blinux.tar.xz | tar -xvf -
```

²<http://www.arcades3d.net/linux/archivos/et2.60blinux.tar.xz>.

Con el comando de la tercera línea —`wget . . .`— estaríais descargando el archivo, y el cuarto sirve para desempaquetarlo. Para eso necesitaríais las XZ Utils,³ porque en *Arcades 3D* somos unos rácanos que, por no gastarnos más dinero en alojamiento, usamos el formato de compresión XZ para ahorrar espacio en el servidor 🙄; pero actualmente, en 2014, estas herramientas son muy comunes y no deberían faltar en ninguna distro moderna.

Y ahora, ya con el parche descomprimido, sólo hay que copiar un par de archivos al directorio en el que tengáis instalado el juego. Si lo dejásteis en `/usr/local/games/enemy-territory`, que es lo que suele proponer el instalador, os harán falta permisos de administrador:

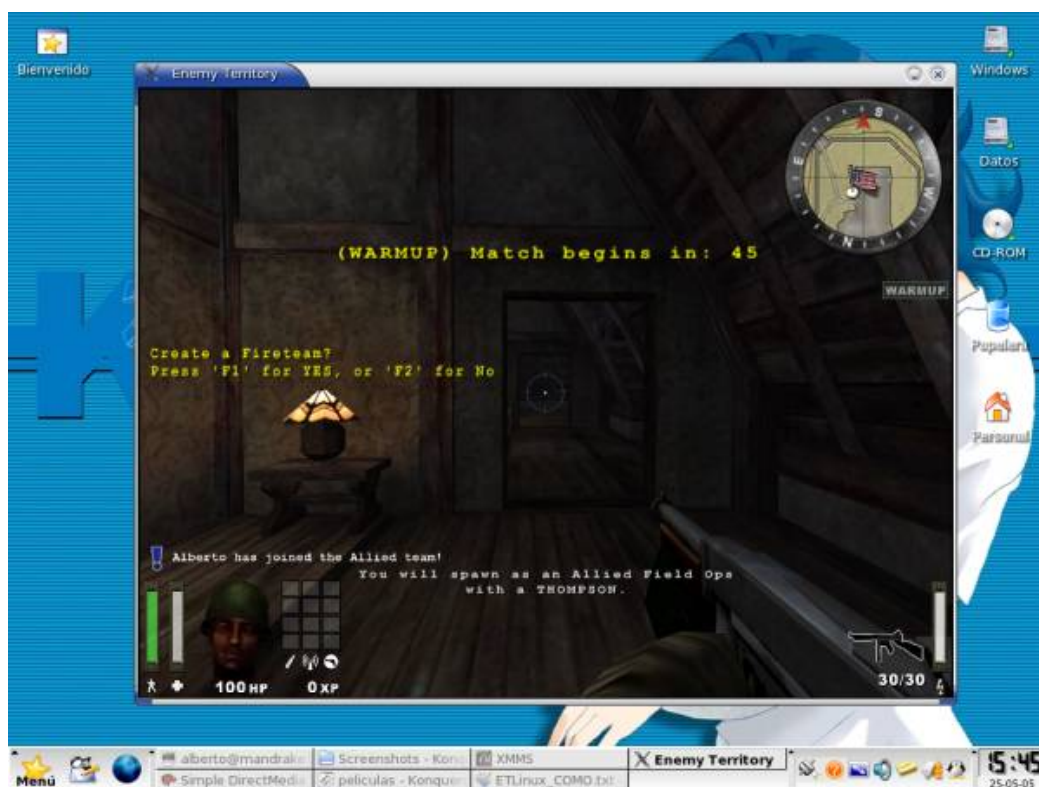
```
$ su
Password:
# cd Enemy\ Territory\ 2.60b/
# cd linux
# cp et*x86 /usr/local/games/enemy-territory
```

Y tras esto ya podríais borrar esta carpeta temporal, y ejecutar el juego como siempre: con algún enlace directo en el escritorio, escribiendo `et` en una terminal, etc.

³Información sobre ellas en http://en.wikipedia.org/wiki/XZ_Utils.

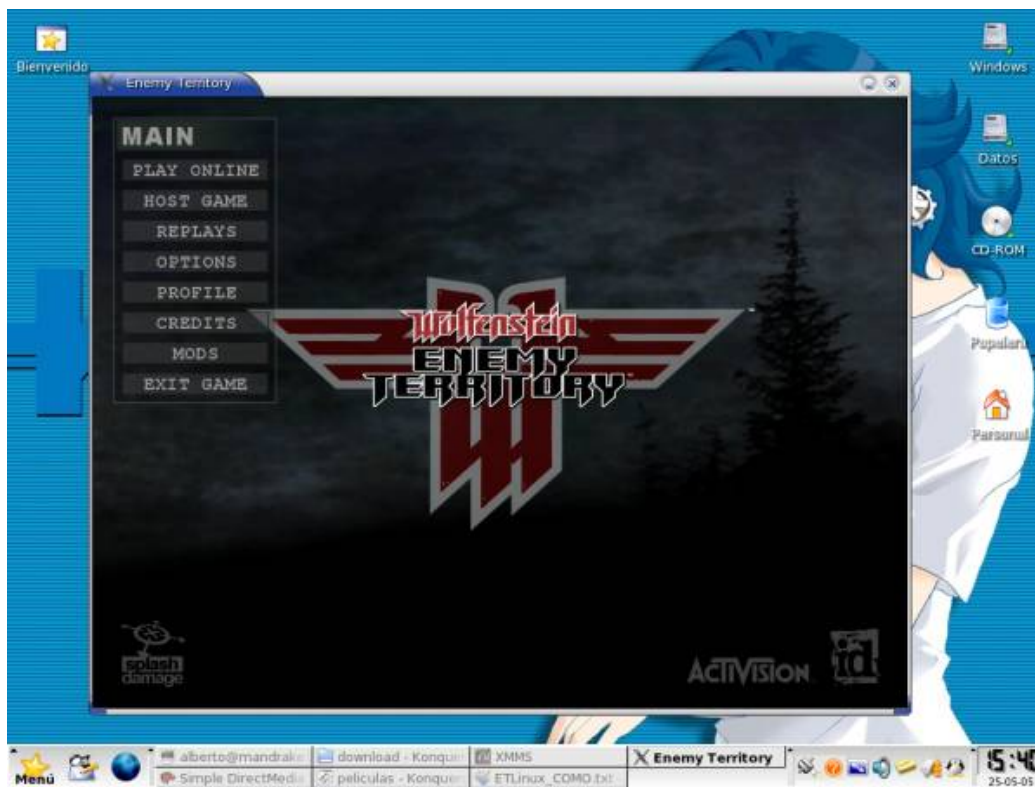
2. Capturas de Pantalla

Y como no podía ser de otra forma, os dejo algunas capturas de *Wolfenstein: Enemy Territory* funcionando en mi ordenador:



En plena partida, Alberto se acaba de unir al equipo aliado...

Aquí vemos el menú del juego, corriendo bajo mi recién instalado Mandriva, y usando como escritorio el KDE 3:



3. Créditos

Manual escrito por **Karnizero** en junio de 2005. En enero de 2014 se actualizaron los enlaces y se añadieron las instrucciones del parche 2.60b (**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^AT_EX.

¡Visita *Arcades 3D*!