



Juegos en GNU/Linux:
Hexen 2

Karnizero

Bueno, como podéis comprobar el “linuxero” de pro ha regresado, después de unas más que merecidas vacaciones de Semana Santa. Y como estoy contento después del descanso —aunque no he descansado mucho, sobre todo por las noches 😊—, os obsequio con un nuevo manual... Cómo ejecutar el *Hexen 2* bajo Linux.

1. Instalando el juego en GNU/Linux

1.1. Requisitos

Como siempre hemos hecho, primero estudiaremos los requisitos mínimos, sin los cuales el juego no funcionará:

- Necesitaremos un ordenador con lo siguiente: AMD/Pentium a 200 MHz por lo menos (300 MHz recomendados), 64 MB de RAM, unos 200 MB libres en el disco duro, y —opcional— una tarjeta gráfica con aceleración 3D para quien desee usar gráficos acelerados por *hardware* (OpenGL).
- Las librerías SDL y SDL_mixer.
- El *kernel* compilado con soporte 3D, con sus módulos y extensiones (el driver de Nvidia, por ejemplo), si pensáis usar aceleración 3D.
- Entorno gráfico X (Xfree86/Xorg).
- Tarjeta de sonido compatible con ALSA.
- El CD-ROM de *Hexen 2* o *Hexen 2: Hammer of Thyron*. Obligatorio para la instalación, opcional para escuchar la música ambiental del juego.

Y hasta aquí los requerimientos mínimos. Ahora, para correr *Hexen 2* en Linux necesitaremos el siguiente material:

- El CD-ROM de instalación del juego.
- El *launcher* de Hexen 2 para Linux, que descargaremos de [Sourceforge](http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/hexen2-HoT.installer-1.2.4.run?use_mirror=belnet).¹

¹http://prdownloads.sourceforge.net/uhexen2/hexen2-HoT.installer-1.2.4.run?use_mirror=belnet

Este *launcher* hace lo mismo que el de *Quake 2* (explicado en el tutorial correspondiente). Abrirá los archivos `.dll` del juego y los compilará de nuevo en formato `.so`, legible por Linux. Además, creará un fichero ejecutable para que podamos arrancar el juego, y copiará todos los archivos necesarios desde el CD-ROM.

1.2. Configuración e Instalación

Una vez descargado el *launcher* —que son cerca de 13 MB—, abrimos una consola de comandos y nos identificamos como *root* (administrador):

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

Y ya estamos como administrador. Ahora nos dirigimos al directorio donde hayamos descargado el *launcher*. Si, por ejemplo, lo hemos descargado en `/home/alberto/downloads`, escribiremos:

```
# cd /home/alberto/downloads
```

Una vez dentro de este directorio, simplemente ejecutamos el *launcher* y la instalación comenzará. Para ello, escribimos:

```
# ./hexen2*run
```

Como podéis ver, el archivo que nos descargamos tenía un nombre bastante más largo. Sin embargo, no resulta necesario escribirlo completo para ejecutarlo, ya que el `*` (asterisco) es un caracter comodín. Esto quiere decir que el `*` sustituye a una cadena de caracteres. Por ejemplo, escribiendo `hexen2*run`, el propio Linux busca todos los archivos que comiencen por “hexen2” y terminen en “run”. En este caso, como sólo hay uno, únicamente se ejecutará ése. Si hubiesen más ficheros que siguiesen el mismo patrón se ejecutarían todos, en orden alfabético.

Durante la instalación se nos pedirá la carpeta de destino de los archivos del juego, de los enlaces simbólicos para ejecutarlo y las entradas en el panel de KDE y GNOME. Es recomendable que dejéis estos datos tal y como vienen. Pulsad “siguiente” para comenzar la copia de los archivos.

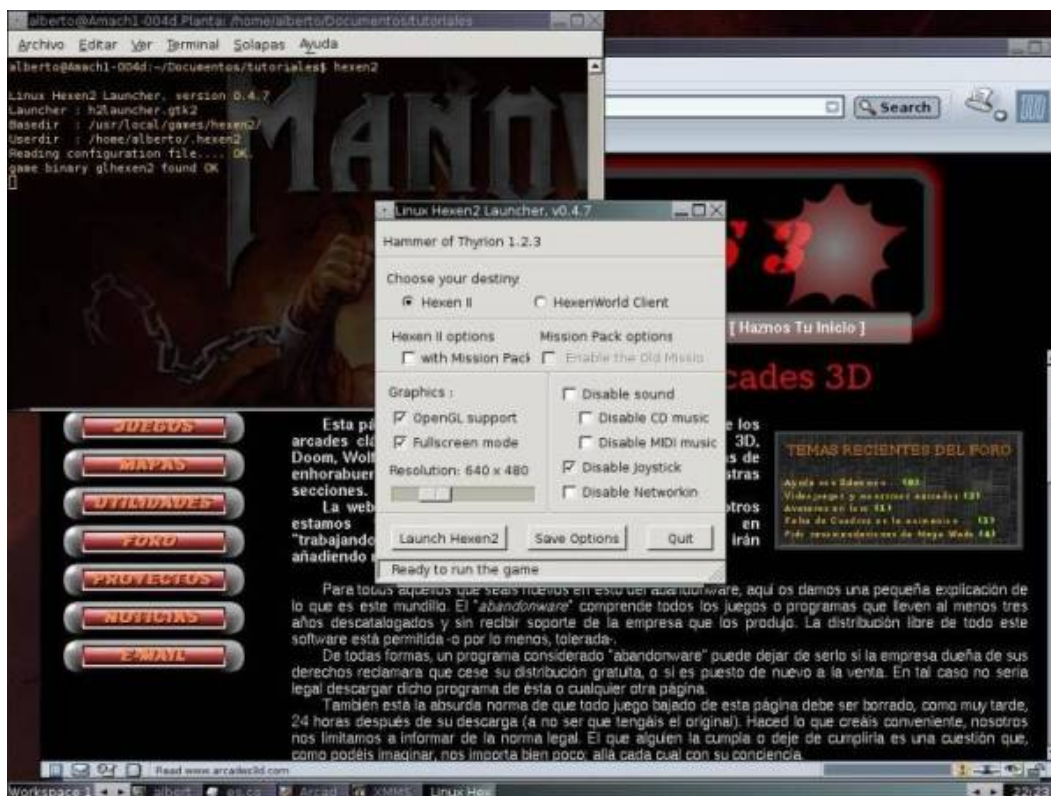
Finalizada ésta, simplemente tendréis que escribir `hexen2` en la consola para jugar.

Como podéis comprobar, el proceso es bien sencillo, aunque puede que dé algunos problemas. Pero si habéis conseguido arrancar el [Quake 2](#) no deberíais tener inconvenientes con este otro juego.

Además, todas las características del juego original para Windows están disponibles también en Linux.

2. Capturas de Pantalla

Y a continuación os dejo unos cuantos *screenshots* del juego corriendo bajo mi queridísimo Linux:



Éste es el *launcher* del *Hexen 2* una vez instalado. Como podéis ver, nos permite cambiar ciertos parámetros del juego, y del motor gráfico en sí (resolución, modo en pantalla completa o en una ventana del escritorio, renderización por OpenGL o por *software*, etc).

En esta otra pantalla vemos el menú principal de Hexen 2:



Y en esta última captura vemos una construcción que hay al principio del juego:



3. Créditos

Manual escrito por **Karnizero**. Se publicó en abril de 2005 en el foro de *Arcades 3D*, y unos meses más tarde, en julio, pasó a formar parte de la sección «Linux».

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*!