



Juegos en GNU/Linux:  
**Marathon: Aleph One**

Karnizero

Pues bien, compañeros jugones, después de tres meses de silencio por fin os traigo un nuevo regalo para vuestras mentes lectoras y ávidas de conocimientos. Se trata nada más y nada menos que del clásico **Marathon**, un juego que a los usuarios de Mac seguramente les traerá viejos recuerdos. Y que ahora, gracias al trabajo de un servidor, podréis disfrutar en vuestro sistema operativo favorito.

## 1. Instalando el juego en GNU/Linux

### 1.1. Requisitos

En este caso, el único requisito son las librerías SDL. A saber: *SDL\_sound*, *SDL\_net*, *SDL\_mixer* y *SDL\_image* —disponibles en [www.libsdl.org](http://www.libsdl.org)—. También necesitaremos las respectivas “*devel*”,<sup>1</sup> ya que vamos a compilar el juego.

He buscado información acerca de los requisitos para correr *Marathon* en Linux, pero no he encontrado nada más. Nótese que yo he usado aceleración gráfica, para la cual he usado el Kernel 2.6.11 con los *drivers* de Nvidia correspondientes. A pesar de ello, también es posible jugar sin aceleración 3D.

### 1.2. Configuración e Instalación

Primero procederemos a la instalación de todas las librerías SDL citadas arriba.

Para bajar cada una de ellas, simplemente vamos al Google —o sea, tecleamos “[www.google.com](http://www.google.com)” en nuestro navegador— y escribimos “*SDL\_xxx*” —dónde “*xxx*” indica la librería correspondiente—. Conseguiremos todas ellas de la misma forma; en la página que nos aparece, nos descargamos los ficheros RPM necesarios.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>En algunas distribuciones de Linux estas librerías vienen empaquetadas en dos partes; por un lado los archivos binarios, y por otro los “*headers*”, código fuente necesario para compilar otros programas que usen esas librerías en concreto. Así, por ejemplo, tendríamos *SDL\_net*, y *SDL\_net-devel* o similar. En otras distribuciones lo incluyen todo junto.

<sup>2</sup>Aquí, **Karnizero** está hablando de Fedora, pero en otras distribuciones de Linux puede ser más recomendable usar otros métodos para instalar las librerías —ya sea APT u otros gestores de paquetes, compilándolas a partir del código fuente, etc—.

Una vez en nuestro poder, abrimos una consola de comandos y nos dirigimos al directorio en el que hemos descargado las librerías. Desde ahí instalamos los paquetes RPM (tiempo estimado: entre 1 y 2 minutos):

```
$ pwd
/home/pepito
$ cd descargas
$ ls
.
..
SDL_net.rpm
SDL_net-devel.rpm
SDL_mixer.rpm
SDL_mixer-devel.rpm
SDL_image.rpm
SDL_image-devel.rpm
$ su root
Password: <-- Introducimos la contraseña del administrador.
# rpm -iv SDL*.rpm
[...]
# exit
```

Y tendremos así las librerías SDL perfectamente instaladas y configuradas en nuestro ordenador.<sup>3</sup>

Una vez finalizado este paso, nos descargamos el juego desde la página oficial.<sup>4</sup> En la parte superior de la página hay un enlace llamado “*Get Marathon*”. Hacemos clic sobre él, y en la nueva página que aparecerá pulsamos sobre la imagen de Tux —el pingüino de Linux—. A partir de ahora tendremos que seguir los pasos que se nos indican, que son estos:

- Descargamos los ficheros de imágenes, mapas, sonidos, etc, necesarios para jugar. Para ello pulsamos sobre el enlace que dice “*Download Marathon Infinity*”.<sup>5</sup> En total son algo más de 35 MB.

---

<sup>3</sup>Un método más sencillo y recomendable que éste es usar los gestores de paquetes de vuestras respectivas distribuciones, que además no necesariamente deben soportar el formato RPM.

<sup>4</sup><http://source.bungie.org>

<sup>5</sup>También podríamos jugar a otras entregas de la serie, como el primer *Marathon* o *Marathon 2: Durandal*.

- Vamos al segundo paso, haciendo clic sobre “*Continue to Step 2*”.
- Aquí descargamos el código fuente de **Aleph One**, el puerto requerido para ejecutar el juego. Pulsamos sobre “*Download Alephone Stable*”. En la página que nos aparece, seleccionamos un *mirror* que nos guste, pulsando sobre el dibujo del fichero de color blanco con dos flechas.

Y aquí hemos terminado con Internet. Ahora compilaremos el código fuente que acabamos de obtener.

Supongamos que nos hemos descargado el juego en `/home/pepito/descargas`. Primero descomprimos el “*tarball*” —archivo `.tar.gz`— del código fuente:

```
$ cd descargas
$ tar -zxvf Aleph*gz
[...]
```

Y nos dirigimos al directorio del Aleph One, que acabamos de descomprimir:

```
$ cd Aleph*
$ pwd
/home/pepito/descargas/AlephOne-20050118
```

Ahora comenzamos a compilar el código fuente:

```
$ ./configure
[...]
```

```
$ make
$ su root
Password:
# make install
# exit
```

Y ya tenemos el puerto Aleph One instalado en nuestro sistema. Ahora sólo nos queda copiar todos los archivos de sonidos, gráficos y mapas de *Marathon* al directorio de instalación. Éste es, por defecto, `/usr/local/share/AlephOne`.

Descomprimos el fichero de datos del juego dentro de una carpeta a nuestro gusto; por ejemplo `/home/pepito/descargas/datos`.

Nos identificamos como *root* y copiamos los datos al directorio de instalación:

```
$ su root
Password:
# cp -v /home/pepito/descargas/datos/* /usr/local/share/AlephOne/
```

Una vez copiados los archivos, modificaremos los permisos para que cualquier usuario pueda acceder a ellos —de lo contrario, sólo podríamos arrancar el juego desde la cuenta del administrador—:

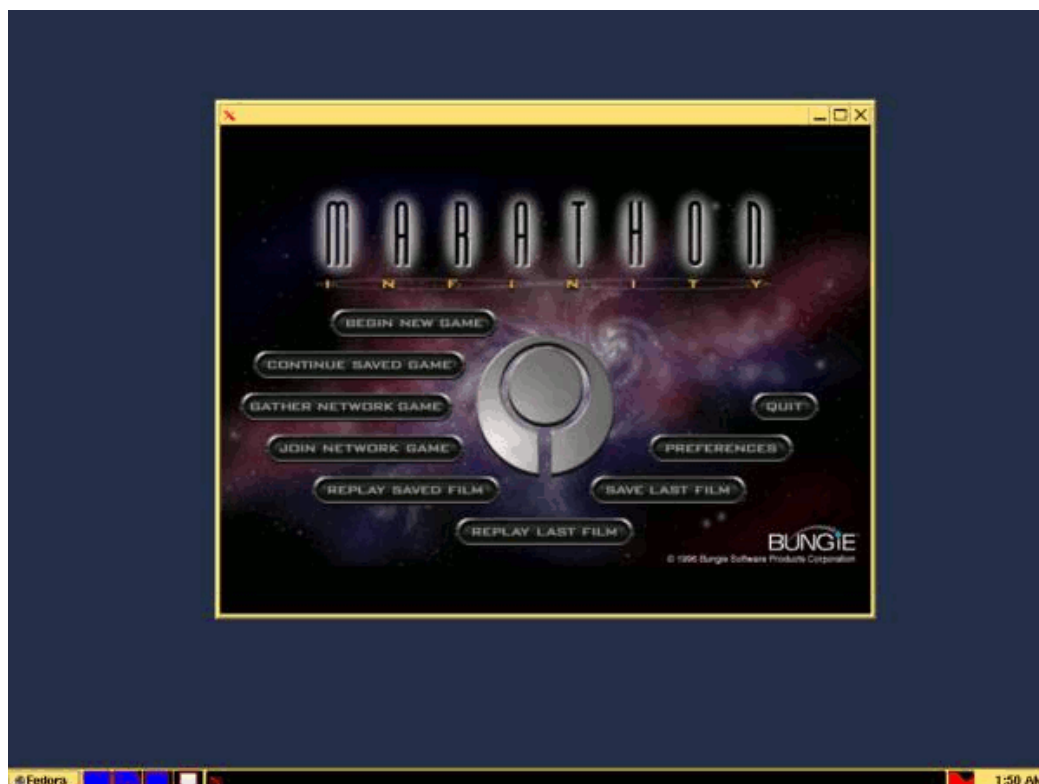
```
# chmod -Rv a+r ./AlephOne
# exit
```

¡Y listo! ¡A jugar todo el mundo!

## 2. Capturas de Pantalla

Y para terminar, os dejo el obligado *screenshot*.

Aquí se ve el juego, en el menú principal, corriendo bajo mi recién estrenado entorno gráfico JWM:



## 3. Créditos

Manual escrito por **Karnizero**, con notas de **Eye del Cul**.

Versión en PDF creada con L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

¡Visita Arcades 3D!