



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](http://Icculus.org) ha podido portarlo a GNU/Linux. Si queréis jugarlo en el sistema operativo del pingüino, seguid leyendo.

## 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:

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

Muchas distribuciones de GNU/Linux ya incluyen estas librerías en su instalación por defecto, y la mayoría las tienen también para descargar de sus respectivos repositorios, así que no debería ser problemático conseguirlas.

Por lo demás, en el archivo README, que viene con este puerto de *Rise of the Triad*, los autores aconsejan obtener una copia de SDL\_mixer del CVS si surgen problemas con el sonido.<sup>1</sup> Dado que esto se escribió hace tres años —el fichero README tiene fecha de enero de 2003—, supongo que cualquier versión más o menos actual de SDL\_mixer funcionará sin contratiempos.

### 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 quién 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.

---

<sup>1</sup>Generalmente los repositorios CVS contienen el código fuente de un programa dado, con los últimos cambios realizados hasta el momento por sus programadores.

Lo primero que habrá que hacer será, evidentemente, descargarlo. Podéis encontrarlo en la sección «Linux» de *Arcades 3D* —se trata de una copia descargada del repositorio CVS de *Icculus.org* en agosto de 2006—,<sup>2</sup> o en su página original de [Icculus.org](http://Icculus.org). Los más maniáticos pueden incluso conseguirlo ellos mismos del CVS, aunque sospecho que no hay demasiada actividad en él, y la versión que podáis obtener allí será básicamente la misma que os ofrecemos en *Arcades 3D*; tampoco creo que hayan cambios importantes respecto a la única versión “oficial” publicada hasta el momento, la 1.0, en enero de 2003.

Bueno, quién quiera descargarlo del CVS 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:

```
$ cvs -d:pserver:anonymous@cvs.icculus.org:/cvs/cvsroot login
```

A continuación se nos pedirá una contraseña; ésta es “anonymous”. Ahora accedemos al directorio en el que se guarda el código fuente de *Rise of the Triad* y lo descargamos:

```
$ cvs -z3 -d:pserver:anonymous@cvs.icculus.org:/cvs/cvsroot co rott
```

Claro que quién no quiera complicarse tanto la vida puede conseguirlo tranquilamente en *Arcades 3D*, o en la página oficial, aunque la versión que tienen allí para descargar es la de enero de 2003. Por ejemplo, usando en la consola de comandos Wget:

```
$ wget http://icculus.org/rott/releases/rott-1.0.tar.gz  
(Desde Icculus.org, la versión 1.0 de enero de 2003).
```

```
$ wget http://www.arcades3d.com/linux/rott_src_08-2006.tar.bz2  
(Desde Arcades 3D).
```

---

<sup>2</sup>[http://www.arcades3d.com/linux/rott\\_src\\_08-2006.tar.bz2](http://www.arcades3d.com/linux/rott_src_08-2006.tar.bz2)

### 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:

```
$ tar -jxvf root_src_08-2006.tar.bz2
```

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

```
$ cd rottsrc
$ cd rottp
```

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 la comercial —el juego completo, vamos—. En principio este puerto está configurado para funcionar con la versión *shareware*, pero imagino que la mayoría de vosotros querréis disfrutar del juego original... En este caso, hay que modificar un par de líneas en el archivo `develop.h`

Así que abrimos dicho fichero con nuestro editor de texto favorito —Vi, Nedit, Beaver..., el que sea—, y buscamos lo siguiente (líneas 43 y 44):

```
#define SHAREWARE 1
#define SUPERROTT 0
```

Sustituímos el texto por este otro —en realidad, se trata simplemente de intercambiar el “1” y el “0”—:

```
#define SHAREWARE 0
#define SUPERROTT 1
```

Y ya está, todo listo. Una vez hecho esto sólo queda compilar el código fuente. Así que tecleamos la palabra mágica:

```
$ 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 `rottp`.

## 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 éstos, 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:

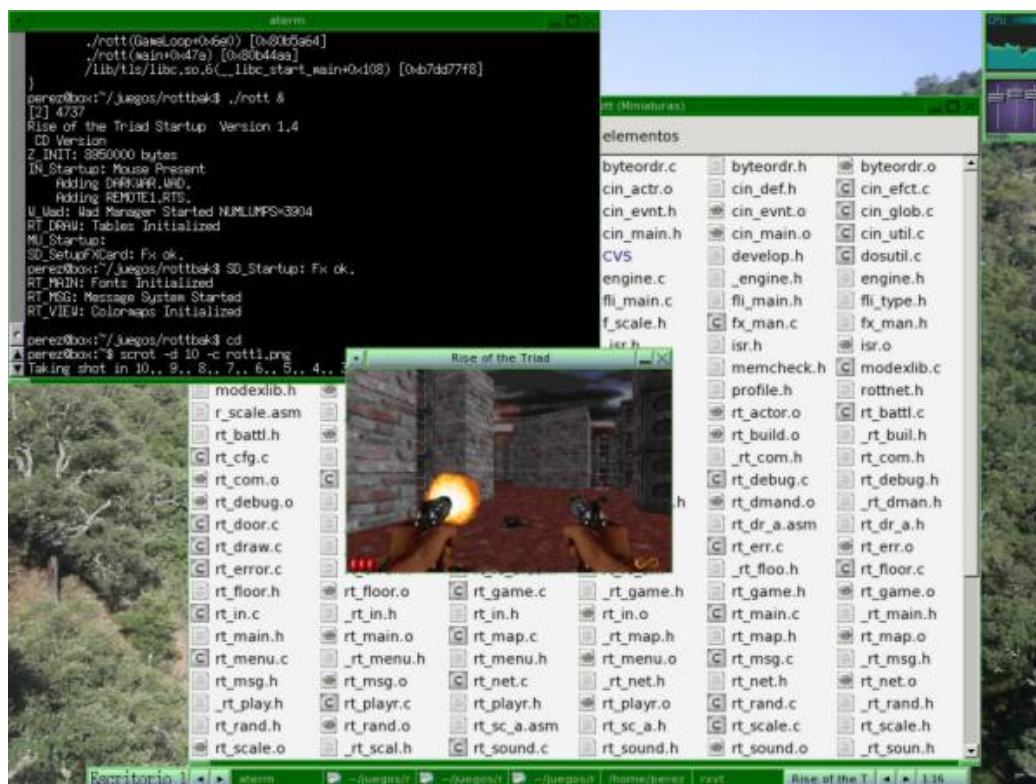
```
$ ./rott
```

Cierto, el juego carga en el escritorio, en una ridícula ventana de 320x200 píxeles; pero pulsando la combinación de teclas `[ALT] + [INTRO]` podemos ponerlo a pantalla completa.

Y nada más; a disfrutar...

## 2. Capturas de Pantalla

Y para terminar, la obligada captura de pantalla... *Rise of the Triad* ejecutándose en mi escritorio Fluxbox. Visto así no parece muy divertido, pero recordad que también puede jugarse a pantalla completa:



## 3. Créditos

Manual escrito en agosto de 2006 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](#)!