



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

Gnu/Linux y homebrew en las videoconsolas de ayer y de hoy. (9266 lectures)

Per Toni Marín Bosquet, [WeNDaL](http://) (<http://>)

Creado el 29/01/2009 00:18 modificado el 29/01/2009 00:19

⁽¹⁾ ¿Piensas qué en una videoconsola no puedes usar tu sistema operativo favorito? ¿Te gustaría hechar unas partidas a los viejos juegos de Megadrive en tu PS3? ¿Sabías que hay gente amateur que programa en las videoconsolas? Si quieres saber más sigue leyendo.

Si pudiéramos hacer un viaje en el tiempo 20 años atrás y plantear la posibilidad de la existencia de un grupo de programadores *amateurs*, en sistemas tan herméticos como el de las videoconsolas, seguramente, nos tomarían por locos aunque en el mejor de los casos, seríamos unos visionarios como Julio Verne. Y es que en estas últimas décadas, desde que esos *electrodomésticos* de consumo han crecido en potencia y en capacidades multimedia, los grupos de *hackers* y programadores *amateur*, han luchado contra los sistemas de protección y encriptación de estos sistemas, para poder hacer correr software como emuladores, juegos caseros y sistemas operativos libres.

Era en la década de los 90, cuando aterrizaban en el mercado las primeras videoconsolas con capacidades multimedia reales: *Psx*, *Saturn*, *Amiga CD32*, todas ellas con la capacidad de leer Cds con software o con contenidos audiovisuales. Aunque en esta época la *scene* era una mera anécdota, se consiguieron algunos logros interesantes: En *Psx* se consiguió correr algunos emuladores entre ellos unos de *NES*, bajo el nombre de *ibmNES*, que actualmente se distribuye como *Open Source*. Si queréis echarle un vistazo podéis pasaros por su página: <http://imbnes.gamebase.ca/>⁽²⁾. Si queréis verlo en acción nada mejor que este enlace en youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=hAfCLuxRLSM>⁽³⁾. *Sega Saturn*, siendo menos conocida que *Psx*, también acogió a parte de la *scene* de aquella época. Podéis ver algunos de esos ejemplos en: <http://www.rockin-b.de/c4/2007/results.html#Downloads>⁽⁴⁾. ⁽⁴⁾El caso de *Amiga CD32* es muy especial por su concepción. Aunque en apariencia no dejaba de ser una videoconsola más, realmente era un ordenador *A1200*, al que se le había quitado el teclado y se le añadía un lector de Cd-Rom. El hecho es que a dicha máquina se le podía acoplar fácilmente una disquetera y un teclado, con lo cual podía cargar cualquier tipo de software que corriera en un ordenador *A1200* original. Para descargar software para esta máquina os podeis pasar por: <http://aminet.net/>⁽⁵⁾

En caso de *Atari Jaguar* la creación de *homebrew*, que es como se conoce al software casero, fue algo más limitado, pero por supuesto existió. En youtube podemos encontrar este juego llamado *Slam Racer*: <http://www.youtube.com/watch?v=JjgdEKwLCU0>⁽⁶⁾ ⁽⁷⁾ y aquí una lista de lo más variado: <http://www.atariage.com/forums/index.php?showtopic=105559>⁽⁸⁾.

En 1999 aparecía en escena, una de las consolas más queridas para la *scene* consolera: *Dreamcast*. Desde un punto de vista técnico, presentaba una serie de características, que hicieron posible hacer correr desde *Gnu/Linux*, emuladores de *Nes*, *Supernintendo* y *Neogeo* entre otros. En esta página podéis encontrar un gran surtido de emuladores, juegos y ports para *Dreamcast*: <http://imrtechnology.ngemu.com/apps.htm>⁽⁹⁾. Pero si lo que queréis es una distribución *Gnu/Linux* para vuestra *Dreamcast*, tenéis a vuestra disposición *LinuxDC* en el siguiente enlace: <http://linuxdc.sourceforge.net/>⁽¹⁰⁾. Por supuesto, la gran consola de aquella época no iba a ser menos en cuanto a software casero y *Open Source*. *Ps2* o *Play station 2*, irrumpía en el mercado un año después que *Dreamcast*, ofreciendo la posibilidad a la *scene* de trabajar sobre otra máquina. Como sería muy largo explicar todo lo que hay para esta máquina de *Sony*, lo mejor que puedes hacer es pasarte por este enlace: http://www.elotrolado.net/hilo_lista-de-scene-para-ps2_997190⁽¹¹⁾ y si lo tuyo es la obsesión por los pingüinos y te gusta rezar a San iGNUcio, pásate por este enlace e informate un poco: <http://playstation2-linux.com/>⁽¹²⁾. La tercera máquina en discordia de la época fue *GameCube*. Presentada en el año 2001 como la primera máquina de *Nintendo* con soporte óptico, tenía el problema de no ser exactamente un DVD convencional y aunque en un principio esto dificultó la carga directa de software casero, con el tiempo aparecieron métodos accesibles para todo el mundo. Como en la



mayoría de máquinas de la época, aparecieron emuladores y juegos de todo tipo. Ejemplos de ellos los tenemos aquí: wiki.scorpei.com/index.php/GameCube_homebrew_list. *Gnu/Linux* también existe para esta videoconsola: <http://www.gc-linux.org/wiki/Download>⁽¹³⁾. Por supuesto la máquina que presento *Microsoft* en 2001 con el nombre de *Xbox*, también ha sido víctima del software casero. Prueba de ello en este enlace: http://www.xbox-hq.com/html/modules.php?name=Xbox_Homebrew&cid=1⁽¹⁴⁾.

Como representantes de la última generación de videoconsolas, la primera en aparecer de todas ellas ha sido *xbox360*, en el año 2005, de la mano de *Microsoft*.. Aunque dicha máquina a día de hoy se puede modificar para hacer correr “copias de seguridad”, sigue siendo un hueso difícil de roer para los *hackers* que a duras penas han conseguido hacer correr *Gnu/Linux* como se demuestra en este video: <http://www.youtube.com/watch?v=pEHBHbUp8Q>⁽¹⁵⁾. *Nintendo Wii*, por su parte, ha mostrado una mayor “amabilidad” para hacer correr software casero. Un ejemplo completo de todo lo que existe a día de hoy para *Wii*, esta aquí: http://www.wiibrew.org/wiki/Main_Page⁽¹⁶⁾. Mención especial se merece la última videoconsola de *Sony*, y es que es capaz de hacer correr *Gnu/Linux* de manera oficial, sin necesidad de usar modificaciones por hardware o utilizar exploits por software. *Play station 3* es la única videoconsola hasta el momento, que de forma nativa podemos instalar un sistema operativo abierto. La versión autorizada por *Sony* es *Yellow Dog*, y la podéis encontrar aquí: ftp://ftp.oregonstate.edu/pub/ydl/iso/yellowdog-6.1-ppc-DVD_20081119.iso⁽¹⁷⁾. No hace falta decir, que otras distribuciones como *Fedora* o *Ubuntu*, han sido versionadas para esta máquina.

Hasta ahora, todas las máquinas he presentado en este artículo, son las que se denominan de sobremesa, pero también me gustaría dedicarle un pequeño apartado a la familia de lés portátiles. Dejando atrás la época de la familia *Game Boy*, *Game Gear* y *Lynx*, actualmente, las videoconsolas portátiles también son plataformas donde se están portando infinidad de programas emuladores y juegos. Por un lado tenemos a la portatil *Psp* de *Sony*. Esta consola, con una capacidad muy cercana a *ps2*, permite emular a cualquier videoconsola del pasado, al igual que muchos juegos y aplicaciones caseras. En este enlace podéis encontrar software muy suculento: <http://psp.scenebeta.com/>⁽¹⁸⁾. Y los que queráis ver *Ubuntu* corriendo en una *Psp*, podéis mirar <http://www.youtube.com/watch?v=be7jxd2GdK8&feature=related>⁽¹⁹⁾

La portatil de *Nintendo* también dispone de un suculento software que podeis probar y para ello que mejor que lo que hay en esta página: <http://nds.scenebeta.com/>⁽²⁰⁾

Para finalizar este recorrido consolero, he dejado para el final, las únicas máquinas que en la actualidad están concebidas para hacer correr *software libre o homebrew*. Desde hace ya algunos años, una empresa llamada *Game Park*, puso en circulación la primera consola de filosofía abierta, donde cualquiera podía programar sin restricciones lo que le diera la gana. Su nombre era *Gp32*. Actualmente existe una variante más potente fabricada por *Game Park Holdings*, que responde al nombre de *GP2x*, la cual dispone de un sistema operativo basado en *Linux* y con la misma filosofía de funcionamiento que su antecesora. Y para dentro de unos meses veremos una nueva actualización: *GP2x Wiz*. Os dejo a continuación un enlace donde podéis conseguir mucha más información: www.gp32spain.com⁽²¹⁾. También existe otro proyecto llamado *Open Pandora*, el cual es una mezcla entre videoconsola y netbook.. Su página oficial es: <http://openpandora.org/>⁽²²⁾

Y para finalizar me gustaría que tuvieras en consideración los siguientes puntos:

1. Para utilizar el software que se encuentra en los enlaces anteriores, en muchos casos, hay que modificar la videoconsola, con lo cual perderás la garantía al romper la licencia de uso y muy posiblemente en caso de avería ni te la arreglen.
2. El software denominado *homebrew* no tiene ninguna garantía de funcionamiento, así que simplemente miralo como algo experimental y de aprendizaje.
3. Usar este tipo de software y los métodos que lo permiten, en algunos países está penado. De momento en España la modificación y el uso de software no esta prohibido.
4. Mucha gente utiliza los sistemas de carga de *homebrew*, para usar software pirata. Considera que eso es un delito y que la *scene* no rompe las protecciones para que tu juegues con copias ilegales, sino para poder usar



software casero o copias de seguridad de tus juegos comprados legalmente.

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2482>
2. <http://imbnes.gamebase.ca/>
3. <http://www.youtube.com/watch?v=hAfCLuxRLSM>
4. <http://www.rockin-b.de/c4/2007/results.html#Downloads>
5. <http://aminet.net/>
6. <http://www.youtube.com/watch?v=JjgdEKwLCU0>
7. <http://www.youtube.com/watch?v=JjgdEKwLCU0y>
8. <http://www.atariage.com/forums/index.php?showtopic=105559>
9. <http://imrtechnology.ngemu.com/apps.htm>
10. <http://linuxdc.sourceforge.net/>
11. http://www.elotrolado.net/hilo_lista-de-scene-para-ps2_997190
12. <http://playstation2-linux.com/>
13. <http://www.gc-linux.org/wiki/Download>
14. http://www.xbox-hq.com/html/modules.php?name=Xbox_Homebrew&cid=1
15. http://www.youtube.com/watch?v=_pEHBHbUp8Q
16. http://www.wiibrew.org/wiki/Main_Page
17. ftp://ftp.oregonstate.edu/pub/ydl/iso/yellowdog-6.1-ppc-DVD_20081119.iso
18. <http://psp.scenebeta.com/>
19. <http://www.youtube.com/watch?v=be7jxd2GdK8&feature=related>
20. <http://nds.scenebeta.com/>
21. <http://www.gp32spain.com/>
22. <http://openpandora.org/>

E-mail del autor: the.chaostar_ARROBA_gmail.com

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2482>