

<https://clx.asso.fr/spip/?WineX>



JEUX

WineX

- Documentations -



Date de mise en ligne : mercredi 15 mai 2002

Copyright © Club LinuX Nord-Pas de Calais - Tous droits réservés

Qu'est-ce que wineX ?

WineX est une version de wine permettant de lancer des applications utilisant DirectX.

Petite intro sur l'installation et l'utilisation de wineX.

Voir aussi le [site des développeurs](#).

Transgaming utilise les dll de Windows, et en adapte certaines spécifiquement pour wineX (un peu comme mplayer, qui exploite les dll des codecs vidéo créées initialement pour Windows).

Je préfère les portages sous linux des binaires de jeu, et j'étais jusqu'à présent sceptique sur les possibilités d'émulation.

Mais mes tests de wineX, effectués ce week-end sont très probants au niveau de la vitesse et de la fluidité des jeux. Ces dernières sont parfaites.

Précisions :

Contrairement à l'opinion largement répandue, wineX n'est PAS payant. Ne payent que ceux qui veulent avoir **les packages précompilés** pour leur distribution favorite. Mais **les sources cvs de wineX sont accessibles** librement et gratuitement. Bien sûr, il faut compiler soi-même et c'est moins convivial. Ce que vend Transgaming, c'est le service.

Mais wineX n'est plus si difficile à compiler que par le passé.

1- Récupération des sources :

```
cvs -d:pserver:anonymous@cvs.wineX.sourceforge.net:/cvsroot/wineX login cvs -z3  
-d:pserver:anonymous@cvs.wineX.sourceforge.net:/cvsroot/wineX co wine
```

Aucun mot de passe n'est nécessaire, car vous vous connectez en anonymous. Lorsque le serveur CVS vous demande un mot de passe, tapez tout simplement sur la touche Entrée.

2- La compilation de wineX :

– Prérequis :

Bon, tout l'intérêt c'est que le ./configure reconnaisse l'OpenGL. Ma carte graphique est une Nvidia Geforce2mx. J'ai installé les drivers OpenGL récupérés sur le site de Nvidia et les ai installés sur ma Woody (attention : nécessite un kernel-source dans /usr/src correspondant à celui installé, et compilé au moins jusqu'à "make modules"). Mon serveur X est Xfree 4.1.0.

J'ai également installé les paquets `glut3` et `glut3-dev`.

Je ne sais pas si tout ces paquets servent, mais j'indique les bibliothèques qui me semblent importantes.

Dans `/usr/lib`, j'ai :

- `libGL.so.1.0.2802`
- `libGLcore.so.1.0.2802`
- `libGLcore.so.1` `libGL.so.1`
- `libGL.so`
- `libGLU.so.1`
- `libGLU.so.1.3`.

Ce n'est pas une mauvaise chose de les recopier ou de créer des liens symboliques en plus dans `/usr/lib/GL`, vu que la compilation de certains logiciels les cherche dans ce répertoire.

Dans `/usr/X11R6/lib` j'ai :

- `libGLU.so.1`
- `libGLU.so.1.3`

Dans `/usr/X11R6/lib/GL` j'ai :

- `libglut.a`
- `libglut.so`
- `libglut.so.3`
- `libglut.so.3.7`

Avec tout ça, il me manquait encore un fichier : `glxext.h`

Extrait de la doc :

"If you don't have a copy of the `glxext.h` header file on your system, you need to get it. Otherwise, Wine won't compile in OpenGL support."

Deux adresses pour avoir ce header :

- <http://oss.sgi.com/projects/ogl-sample/ABI/glxext.h>
- <http://lhl.linuxgames.com/glxext.h>

A placer dans `/usr/X11R6/include/GL/`.

Un site avec quelques sources intéressantes également :

<http://dri.sourceforge.net/res.phtml> (`glu.h`, `glut.h`...).

Voilà. Avec tout ça, ça doit marcher.

Un petit `./configure && make` et c'est bon.

3- L'installation/configuration :

Petite astuce :

Pour la configuration de wine, j'utilise l'[implémentation wine de codeweavers](#).

Elle est livrée avec un sympathique outil de configuration possédant une GUI qui génère le .wine/config (que vous ayez un windows en dual boot ou non).

Et APRES, j'écrase ce wine-là avec wineX (via `make install`).

4- Lancer des jeux Windows :

Pour les installations, pas de problème pour les inscriptions en base de registre, wineX en génère une. Je conseille cependant d'employer les utilitaires *noCD* très répandus pour éviter les éventuels problèmes de vérification de protection et d'accès au CD-Rom.

En effet, ces cracks permettent de s'affranchir de la protection mise en place par les éditeurs de jeux, qui consiste à lire des données sur le CD-Rom original. Le problème c'est que cela perturbe souvent le fonctionnement de wineX et donc des jeux.

Je tiens à préciser que je ne fais pas ici l'apologie de la copie pirate. Vous devez installer les utilitaires *noCD* uniquement si vous disposez du jeu original, et pour faire fonctionner convenablement les jeux avec wineX.

Lancez ensuite les jeux en se plaçant dans le répertoire de l'exécutable du jeu. Parfois, wineX indique des dll manquantes au lancement d'un jeu. Il suffit de copier ces dll Windows dans le répertoire du jeu.

5- FeedBacks :

J'arrive à faire tourner impeccablement le tout nouveau JediKnight2 (moteur=Quake3), Starcraft (plus ancien, mais j'ai de bons espoirs pour Warcraft3 puisque Transgaming dit que la Béta fonctionne), et un nombre non négligeable de démos de jeux pour Windows, mais pas HalfLife (en OpenGL).

Je suppose que la plupart des jeux utilisant le moteur 3D de Quake3 sont bien pris en charge, mais j'ai plus de mal avec les jeux utilisant le moteur de HalfLife. Pour Quake3 ou pour Unreal qui a son propre moteur 3D, la question ne se pose pas car les binaires linux natifs existent !). Je vais essayer avec Alice.

Il faudrait que je teste également avec des jeux dérivés d'HalfLife (BlueShift, RedFaction...) mais je n'en ai pas encore eu le temps. Si quelqu'un y arrive, ou si quelqu'un a relevé des énormités dans mon topo, qu'il me contacte !

6- Todo :

Bon, voilà un début pour l'article Gaming que j'avais dit que j'écrirai pour CLX, et qui tarde un peu... Je ferai la suite un peu plus tard.