



Wiele osób twierdzi, że nie przejdzie na Linuxa, gdyż nie ma dla niego gier. Nic bardziej mylnego. W istocie jest mało gier dedykowanych typowo Linuxowi, nie mniej dzięki umiejętności Linuxa do uruchamiania programów przeznaczonych dla innych OS ten podział się zaciera.

W poniższym artykule zostaną zamieszczone informacje jak tego dokonać. Instrukcja jest oparta na dystrybucjach bazujących na Debianie (*np: Ubuntu, KUbuntu, Knoppix, Debian, etc*). W innych dystrybucjach cały proces przebiega podobnie z drobnymi różnicami (*inny manager pakietów, np: yum*)

W związku z różnicami nie tylko wśród dystrybucji ale także między różnymi managerami okien (*Gnome, KDE 3.5, KDE 4.0, itp*) instrukcje będziemy wydawać z konsoli. Jednocześnie udowodnimy, że konsola nie gryzie ;)

W pierwszej kolejności potrzebny jest system symulujący odpowiednie środowisko. Takim systemem jest **Wine**. Instalacja Wine jest banalnie prosta. Wystarczy otworzyć konsolę i wydać polecenie:

```
sudo apt-get install wine
```

Po podaniu hasła potwierdzającego, że mamy uprawnienia by cokolwiek instalować w systemie zostanie pobrany i automatycznie zainstalowany symulator środowiska Windows.

W związku z tym, że praktycznie wszystkie gry w środowisku Windows wymagają DirectX należy zainstalować ten dodatek. W tym celu pobieramy odpowiedni plik [ze strony Microsoft](#) i zapisujemy go np na pulpicie.

Teraz jeszcze 2 biblioteki, które zapiszemy w katalogu `~/.wine/drive_c/windows/system32`

Pierwsza to [mscoree.dll](#)

Druga to [streamci.dll](#) potrzebna do uruchamiania gier działających przez internet.

Czas na konfigurację.

w tym celu wydajemy z konsoli polecenie: **winecfg**

Otworzy się okno z ustawieniami konfiguracyjnymi **Wine** (*jeśli go nie widzimy, należy zminimalizować konsolę*)

W oknie konfiguracyjnym Wine, w zakładce "**Aplikacje**" ustawiamy system operacyjny jaki ma być symulowany. Najpopularniejszym jest WindowsXP, dlatego sugeruję wybranie właśnie jego

ewentualnie Windows2000.

Kolejna zakładka to **"Dyski"**. Tu użyjemy przycisku **"Automatyczne wykrywanie"**.

Kolejny krok to przygotowanie do instalacji **DirectX**. W tym celu przechodzimy na zakładkę **"Biblioteki"**

i w polu

"Nowa reguła dla biblioteki"

wpisujemy

d3d8

a następnie klikamy przycisk

'Dodaj'

. Pojawił się nowy wpis. Klikamy na nim i naciskamy przycisk

'Edytuj'

. Pojawi się nowe okno, w którym zaznaczamy opcję

'Tylko wbudowana (Wine)'

, a następnie zamykamy okno poprzez kliknięcie na przycisk

'Ok'

. Wine został skonfigurowany, tym samym można zamknąć jego okno zatwierdzając zmiany. W tym celu klikamy na widoczny na dole przycisk

'Ok'

Czas na edycję rejestru Windows ;)

W konsoli wydajemy polecenie **'sudo kate ~/.wine/user.reg'**. Jeśli zamiast otwarcia pliku otrzymamy komunikat:

'Program kate nie jest obecnie zainstalowany. Można go zainstalować wpisując: sudo apt-get install kate'

wykonujemy w konsoli sugerowane polecenie czyli w tym wypadku **'sudo apt-get install kate'**.

Kolejny krok to edycja stosownego wpisu. Dlatego też w oknie Kate wyszukujemy zapis **DllOverrides**

i poniżej wcześniej dodanego przez nas wpisu

d3d8

dodajemy poniższy kod:

```
"d3d9"="builtin"  
"d3dim"="native"  
"d3drm"="native"  
"d3dx8"="native"  
"d3dxof"="native"  
"dciman32"="native"  
"ddrawex"="native"  
"devenum"="native"  
"dinput"="builtin"  
"dinput8"="builtin"  
"dmband"="native"  
"dmcompos"="native"  
"dmime"="native"  
"dmloader"="native"
```

```
"dmscript"="native"  
"dmstyle"="native"  
"dmsynth"="native"  
"dmusic"="native"  
"dmusic32"="native"  
"dnsapi"="native"  
"dplay"="native"  
"dplayx"="native"  
"dpnaddr"="native"  
"dpnet"="native"  
"dpnhpast"="native"  
"dpnlobby"="native"  
"dsound"="builtin"  
"dswave"="native"  
"dxdiagn"="native"  
"mscoree"="native"  
"msdmo"="native"  
"qcap"="native"  
"quartz"="native"  
"streamci"="native"
```

Po dokonaniu modyfikacji zapisujemy plik i przystępujemy do instalacji DirectX. W tym celu zamykamy lub minimalizujemy wszystkie aplikacje zasłaniające pulpit, a następnie uruchamiamy kliknięciem (*lub dwu klikaniem, zależnie jak sobie skonfigurowaliśmy nasz system*) instalator DirectX, który wcześniej ściągnęliśmy. Dalej instalacja przebiega identycznie z tą w Windows.

Dzięki temu zabiegowi większość nie tylko gier, ale także aplikacji użytkowych, a przeznaczonych dla Windows będzie mogła zostać uruchomiona w naszym środowisku myśląc, że uruchamia się w WindowsXP Home ;)