Ultima Online FAQ

Door *Lakini* (met een hele hoop hulp van de overzetters) $Date: 2003/02/08 20:41:49 $

Inhoudsopgave

1 De huidige toestand **2**

1.1 Hoe staat het met UO/Linux? 2

2 De Installatie **2**

2.1 Wat zijn de systeemeisen? 2

2.2 Waar kan ik het krijgen? 2

2.3 Hoe moet ik het installeren? 2

3 Klantenservice **3**

3.1 Waarom wordt dit niet door Origin ondersteund? 3

3.2 Wie kan me helpen als ik écht hulp nodig heb? 3

3.3 Met wie moet ik contact opnemen als ik wil dat Origin dit ondersteunt? 3

4 Veel voorkomende problemen **3**

4.1 Wat betekent: "Failed to initialize 640x480x16 display"? 3

4.2 Waarom werkt het geluid niet? 3

4.3 Waarom krijg ik geen muziek of introfilmpje? 4

4.4 Waarom krijg ik rare kleuren in get strange colors in de shop gump? 4

4.5 Mijn client is gecrasht. Welke gegevens moet ik de programmeurs sturen? 4

4.6 Wat moet ik doen om de problemen met patch-apply en gekleurde ls te omzeilen? 4

5 4) Extra informatie **4**

5.1 Wie hebben de overzetting mogelijk gemaakt? 4

5.2 Platforms buiten Linux-x86 4

5.3 Hoe kan ik meehelpen? 4

5.4 Zal spel X van Origin overgezet worden naar Linux? 5

5.5 Is de broncode beschikbaar? 5

5.6 Is er een mailinglist of *message board*? 5

5.7 Waarmee werd UO/Linux ontwikkeld? 5

6 Opmerkingen van de vertaler **5**

1 De huidige toestand

1.1 Hoe staat het met UO/Linux?

Nadat de twee programmeurs die de Ultima Online-client naar Linux over hadden gezet in 1998 voor zichzelf begonnen met WombatGames, kwam het werk aan de client tot stilstand, en er werd verwacht dat er geen update zou komen, die nodig was omdat er een nieuwe codering was ingevoerd voor communicatie met de server. Emails over de status van de UO/Linux client van WombatGames en anderen werden door Origin niet beantwoord.
aar nog voor de jaarwisseling van '98 op '99 werd door Origin een tarball met de naam `client-glibc-i386-1-25-36` op de ftp-site van UO/Linux geplaatst.
Deze nieuwe client werkte met *The second age*, en hoewel hij ongetest was met de oorspronkelijke Ultima Online, bleek dat hij daar nog steeds mee werkte. De client wordt nog steeds niet door Origin ondersteund, en de bijgevoegde documentatie was erg kort en to-the-point. Daarbij kwam nog dat de binary zichzelf niet kon patchen (bijwerken) toen een update uitkwam voor de Windows-versie, maar nieuwere versies verschenen op de ftp-server, zodat hij up-to-date bleef.
De huidige client kan nog steeds zichzelf niet patchen. Hij is alleen beschikbaar als *glibc*-binary voor x86 processors.

2 De Installatie

2.1 Wat zijn de systeemeisen?

- *Ultima Online CD* om het te kunnen installeren.
- *Ultima Online account* om te kunnen spelen.
- Linux met 16bit/15bit XServer (64K/32K kleuren) (*XFree86*)
- De *glibc* systeembibliotheek.

2.2 Waar kan ik het krijgen?

De software is te downloaden van *ftp.owo.com/pub/uo/client/linux/*

Je hebt de volgende dingen nodig:

- *client-glibc-i386-1-25-37* (de client binary.)
- *install.pl* (om bestanden van je UO CD te kunnen installeren)
- *tiledata.mul*, *SKILLS.UL*, *SKILLS.IDX* (vervangende databestanden)

2.3 Hoe moet ik het installeren?

- Je hebt natuurlijk de bovenstaande bestanden nodig.
- Maak een directory voor het programma aan.
- Draai het install.pl van Erik Arneson als root, om de bestanden van de Ultima Online-CD te kopiëren naar de directory.
- Zet de client binary óók in deze direcory.

- Mount de UO CD (als root:`mount /dev/cdrom /mnt/cdrom`).
- Draai de binary (`./client-glibc-i386-1-25-37`)

3 Klantenservice

3.1 Waarom wordt dit niet door Origin ondersteund?

Een paar programmeurs van Origin die 'het licht hebben gezien' werken aan de client in hun vrije tijd. De afdeling technische ondersteuning van Origin krijgt al genoeg vragen van Windows-gebruikers, en Origin wil niet dat ze ook nog een client moeten ondersteunen waarmee ze niet bekend zijn.
Stuur dus geen vragen over de client naar Origin. Als je écht hulp nodig hebt, lees dan de volgende paragraaf.

3.2 Wie kan me helpen als ik écht hulp nodig heb?

Origin ondersteunt de client niet, en de programmeurs die de client oorspronkelijk overzetten hebben geen toegang meer tot de broncode, dus zij kunnen ook niet helpen. Er is echter een *UO/Linux Engelstalig message board* opgezet, waarmee je een aardig eind komt.

3.3 Met wie moet ik contact opnemen als ik wil dat Origin dit ondersteunt?

Neem a.u.b. geen contact op met Origin over ondersteuning van de Linux-client!. Als we te veel zeuren zullen ze misschien wel helemaal ophouden met het uitbrengen van updates voor de client, en omdat de broncode níet vrij beschikbaar is zou dat het einde betekenen van UO/Linux. Ga gerust je gang in nieuwsgroepen en *message boards* maar ga niet bij Origin zeuren!

4 Veel voorkomende problemen

4.1 Wat betekent: "Failed to initialize 640x480x16 display"?

Het betekent dat je X-server geen schermmodus van 15bpp/16bpp kleuren ondersteunt. Draai `xwininfo`, en selecteer de desktop om er achter te komen in welke modus je server wél draait. Meestal kun je x met de argumenten `-bpp 15` en `-bpp 16` draaien om deze kleurdiepten te selecteren.

4.2 Waarom werkt het geluid niet?

Waarschijnlijk komt het omdat je een 8-bit geluidskaart hebt, of dat je geluidskaart maar ingesteld is op 8-bits geluid. In het laatste geval kun je het beste proberen je kaart in te stellen op 16 bits, maar als dat niet mogelijk is, of als je een 8-bits geluidskaart hebt, kun je een paar opties in het bestand `uo.cfg` proberen:

- `Sound8Bit=yes` - dit zorgt ervoor dat het geluid in 8bits modus draait. Het vraagt wél meer van de processor, want het programma moet nu 16-bits samples naar een 8-bits stream mixen.
- ReverseSpeakers=yes kan ook handig zijn - het verwisselt het geluid voor de de linker en rechter speaker.

4.3 Waarom krijg ik geen muziek of introfilmpje?

De Windows-versie van de client doet deze dingen niet zelf, maar laat ze over aan het besturingssysteem. Om deze dingen onder Linux mogelijk te maken zou een hoop nieuwe code nodig zijn: een midi-speler en een filmspeler.
Beide zijn niet erg belangrijk om het spel te kunnen spelen, dus werd er besloten op de ondersteuning weg te laten. Helaas Pindakaas.
In de toekomst komt er misschien de mogelijkheid om een externe midispeler op te geven, zodat muziek mogelijk is, maar het filmpje zal bijna zeker nooit worden overgezet.

4.4 Waarom krijg ik rare kleuren in get strange colors in de shop gump?

Een paar *gumps* werken niet goed in modus 565. De programmeurs wilden dit verbeteren, maar ze zijn er niet aan toegekomen voordat ze Origin verlieten.

4.5 Mijn client is gecrasht. Welke gegevens moet ik de programmeurs sturen?

In de FAQ van Origin staat vrij duidelijk dat ze niet willen horen van Linux-gebruikers. Bewaar de core dump (`core`), en hoop maar dat Origin het probleem uit zichzelf oplost, of dat ze de overzetting gaan ondersteunen.

4.6 Wat moet ik doen om de problemen met patch-apply en gekleurde ls te omzeilen?

Het script `patch-apply` maakt gebruik van het programma `ls`. De kleuren van ls worden gedaan met zgn. *Escape Sequences*. Het patch-apply script weet niet hoe het hier mee om moet gaan. Een manier om het op te lossen is om patch-apply te bewerken, en op elke plaats waar het commando 'ls' wordt gebruikt, dit te vervangen door 'ls –color=no'. Een andere manier is om met een alias het commando ls gelijk te stellen aan 'ls –color=auto'.

5 4) Extra informatie

5.1 Wie hebben de overzetting mogelijk gemaakt?

Het merendeel van het overzetten werd gedaan door *Rick Delashmit*. Hij was de hoofdprogrammeur aan UO, totdat het uitkwam. *Jason Spangler* heeft de *patch client* overgezet, en is nu de hoofdprogrammeur.

5.2 Platforms buiten Linux-x86

De oorspronkelijke programmeurs hadden alleen x86-Linux computers tot hun beschikking, dus ze hadden niet de mogelijkheid om het te testen op andere platformen. Origin heeft niets aangekondigd over eventuele overzettingen naar andere platformen.

5.3 Hoe kan ik meehelpen?

Helaas is er weinig te doen; de broncode is niet beschikbaar. Gewoon afwachten totdat er iets gebeurt.

5.4 Zal spel X van Origin overgezet worden naar Linux?

Met redelijke zekerheid kun je zeggen dat geen enkel spel van Origin zal worden overgezet. Het lijkt dat er over het algemeen weinig interesse voor Linux is bij Origin.

5.5 Is de broncode beschikbaar?

Nee, Origin heeft de rechten er op, en de oorspronkelijke programmeurs kregen geen toestemming om de code vrij te geven.

5.6 Is er een mailinglist of *message board*?

Er was weinig behoefte aan eem mailinglist, maar een Engelstalig message board is beschikbaar op: *http://www.linuxgames.com/msgboard/ultima_online*

5.7 Waarmee werd UO/Linux ontwikkeld?

De gcc 2.8.1 compiler, de gdb 4.17 debugger, en vim 5.0 met aangepaste syntaxbestanden voor C++ als editor.

6 Opmerkingen van de vertaler

Deze HOWTO is vertaald van de Engelstalige Ultima Online for Linux HOWTO, door Lakini, beschikbaar op *www.linuxgames.com* In de broncode van dit document stonden enkele secties verborgen door de schrijver, misschien omdat ze gebaseerd waren op verouderde of onbetrouwbare informatie. Deze delen staan ook in de broncode van dit document, maar zijn door mij **niet** vertaald. Bij punt 3.8 verschilt mijn vertaling zo veel van de oorspronkelijke versie dat ik deze ook verborgen heb gelaten in de broncode.
In deze tekst heb ik het woord overzetting gebruikt als vertaling van port. Als gevorderde Linuxers dit irritant vinden hebben ze gelijk, maar zij hebben waarschijnlijk sowieso weinig aan dit document.
Stuur geen vragen over UO/Linux aan mij, ik weet er bar weinig van af. Stuur vragen in het Engels naar de *schrijver van de Engelse HOWTO*

Voor nieuwere versies van dit document kun je eerst naar *linuxgames.nl.linux.org* gaan voor een Nederlandstalige versie, en voor de allernieuwste (engelstalige) naar *www.linuxgames.com*

Voor commentaar over de vertaling kun je mij mailen: *ajuin@dds.nl*.