



## Tales of Tamar Anleitung - Ergänzungen für Linux

### Inhaltsverzeichnis

1 Allgemein.....	2
2 Installation.....	3
2.1 Installation eines Basisarchivs.....	3
2.2 Installation eines Updates.....	3
3 Verwendung.....	4
4 Besonderheiten bei der Anmeldung.....	5
4.1 Auflösung von 640x480.....	5



## Tales of Tamar Anleitung - Ergänzungen für Linux

### 1 Allgemein

Wir freuen uns, dass du dich für Tales of Tamar interessierst und wünschen dir viel Erfolg mit deinem ersten Reich.

Falls irgendwelche Unklarheiten auftreten sollten, so kannst du dich jederzeit in unserem Forum (<http://www.tamar.net/phpBB>) melden. Wir versuchen dir dann möglichst zeitnah zu helfen.

Diese Anleitung ist lediglich als Ergänzung zu den plattformunabhängigen Anleitungen gedacht.

Im Linuxpaket sind verschiedene ToT Versionen enthalten:

- `tamar` Der Standardclient für Little Endian Systeme (handelsübliche Computer mit Intel/AMD Prozessor)
- `tamar_debug` Der Standardclient, welcher aber aber mehr Informationen für Entwickler in die Konsole schreibt und welche daher gerne zum Analysieren von Problemen genutzt wird.
- `tamar_bigendian` Der Standardclient für Big Endian Systeme (z.B. für PPC Prozessoren)
- `tamar_bigendian_debug` Der Standardclient für Big Endian Systeme, , welcher aber aber mehr Informationen für Entwickler in die Konsole schreibt und welche daher gerne zum Analysieren von Problemen genutzt wird.

Bitte achte darauf, dass du immer die richtige Version startest. Du kannst die anderen Exe-Dateien problemlos löschen, damit du nicht mal irgendwann aus Versehen die falsche Version startest.



## Tales of Tamar Anleitung - Ergänzungen für Linux

## 2 Installation

### 2.1 Installation eines Basisarchivs

Nach dem Download des passenden Basisarchivs bitte das Archiv entpacken und an eine beliebige Stelle auf Ihre Festplatte kopieren.

Folgende Libraries werden noch benötigt:

- SDL
- SDL-NET
- SDL-MIXER

Diese Pakete müssen, falls nicht schon vorhanden, installiert werden. SDL, SDL-NET sowie SDL-Mixer stehen unter der LGPL Lizenz. Der entsprechende Lizenztext ist in den genannten Paketen enthalten.

SDL-MIXER benötigt zum Abspielen der Soundmodule das Paket "libmikmod2".

Auf 64Bit Systemen ist ggf. das Paket "emul-linux-x86-sdl" notwendig.

### 2.2 Installation eines Updates

Du benötigst für die Installation eines Updates bereits ein installiertes Basisarchiv.

Nach dem Download des passenden Updates kopiere einfach alle darin enthaltenen Dateien in das vorhandene Basisarchiv. Vorhandene Verzeichnisse des Basisarchivs sollten dabei nicht überschrieben sondern lediglich ineinander integriert werden. Dateien des Basisarchivs sind grundsätzlich zu ersetzen.



## Tales of Tamar Anleitung - Ergänzungen für Linux

### 3 Verwendung

Das Programm "tamar" muss unbedingt aus dem Spielverzeichnis heraus gestartet werden. Falls das Spiel aus der Konsole gestartet wird, so muss vorher mit "cd" in das Tales of Tamar Verzeichnis gewechselt werden.

Folgende Startparameter sind möglich:

- "-classic" Startet ToT in der Auflösung 640x480x8 Bit und im Fenstermodus
- "-nosound" Deaktiviert Sounds
- "-update" Zum Downloadbildschirm gehen
- "-version" Versionsanzeige
- "-w" siehe "-window"
- "-window" Fenstermodus aktivieren
- "-help" Hilfe anzeigen

Einstellungen zu der Bildschirmauflösungen können in der Datei tot.cfg erstellt werden. Möglich sind die Auflösungen:

- 640x480 und 8 Bit Farbtiefe
- Auflösungen größer gleich 800x600 bei 16 oder 32 Bit

Das folgende Beispiel lässt Tales of Tamar mit einer Auflösung von 1024x768, 16 Bit Farbtiefe und im Vollbildmodus starten.

```
width = 1024
height = 600
depth = 16
window = off
fading = on
```

Die Parameter stehen für folgende Werte:

- width Breite (mindestens 800)
- height Höhe (mindestens 600)
- depth Farbtiefe (8,16 oder 32)
- window Fenstermodus (on=aktiviert, off=deaktiviert)
- fading Einfaden der einzelnen Bildschirme (on=aktiviert, off=deaktiviert)



Tales of Tamar Anleitung - Ergänzungen für Linux

## 4 Besonderheiten bei der Anmeldung

### ***4.1 Auflösung von 640x480***

Es ist zu beachten, dass es bei einer Auflösung von 640x480 beim Betreten der Stadt direkt nach der Initialisierung zu einer Endlosschleife kommt. Es ist unbedingt notwendig, dass vor dem ersten Betreten der Stadt die Karte besucht wird oder alternativ dazu ToT neugestartet wird.