

Windows Emulation unter Linux

Ramon Klass
tier@schokoeks.org

Windows Emulation unter Linux

- Grundlagen
- Geschichte
- Aktuelles
- Probleme
- Zukunft

Grundlagen

- Versionschaos
 - Wine
 - Codeweavers Crossover Suite
 - Transgaming Cedega
- Wie emuliert man Windows?
 - Emulator?
 - CPU Emulation (nicht)
 - API Bereitstellung
 - Client Server Architektur

Geschichte

- **1993:** Beginn der Entwicklung
 - 16bit Windows Binary Loader
- **1995:** erste Arbeiten an win32api begonnen
- **1997:** <http://www.winehq.org> wird eröffnet
 - Excel und Word waren lauffähig
 - Corel übernimmt Entwicklungsleitung
- **2002:** Corel lässt wine fallen, CodeWeavers wird gegründet
- **2005:** Beta!

Aktuelles

- Kompatibilität steigt stetig
 - <http://appdb.winehq.org>
 - Warcraft3
 - World of Warcraft
 - Steam
 - Half-Life (2)
 - ...
- Momentan rascher Fortschritt bei DirectX

Probleme

- API Inkonsistenz
- Dokumentation (MSDN) fehlerhaft und unvollständig
- Funktionsgarantie unmöglich
- “Dirty Hacks”
- nicht emulierbare Systeme
 - Kopierschutzverfahren
 - “GameGuard”
 - nProtect
 - Kernelmodule/Hardwaretreiber
- Audiotreiber

Zukunft

- 1.0 Release
 - Milestone wurde gesetzt, Codefreeze vermutlich noch 2006
- Wine und Vista
 - DirectX10
 - Abwärtskompatibilität
- aktuelle Entwicklung
 - InstallShield
 - wgl
 - wineD3D

Links

- Informationen, Installationsanleitungen
 - <http://www.winehq.org>
- Kompatibilitätsliste
 - <http://appdb.winehq.org>
- Ubuntu Installationsanleitung
 - <http://www.winehq.org/site/download-deb>

