

# 1 Installation vorkompilierter Binaries

## 1.1 Windows

Es genügt, das Zip-Archiv zu entpacken. Sämtliche DLLs liegen in passenden Versionen bereits im Programmverzeichnis und sowohl das Spiel als auch der Leveleditor können einfach per Doppelklick gestartet werden. Beim Anlegen einer Verknüpfung (z.B. auf dem Desktop) muss aber darauf geachtet werden, dass das Arbeitsverzeichnis auch das Spielverzeichnis ist.

## 1.2 Linux

Zur Zeit gibt es auf Grund der vielen möglichen Kombinationen von Systembibliotheken noch keine vorkompilierte Version für Linux. Die Autoren nehmen an, dass für Linux-Benutzer das Kompilieren von Hand keine große Hürde darstellt. Dennoch wäre eine Binärversion für die Zukunft wünschenswert.

# 2 Quellcode

## 2.1 Windows

### 2.1.1 Benötigte Bibliotheken

Es werden folgende Bibliotheken benötigt:

```
http://libsdl.org/release/SDL-devel-1.2.11-mingw32.tar.gz
http://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL_image-devel-1.2.5-VC6.zip
http://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/release/SDL_mixer-devel-1.2.7-VC6.zip
```

Außerdem ein C++-Compiler. Empfohlen wird MinGW:

```
http://sourceforge.net/project/downloading.php?groupname=mingw&filename=MinGW-3.1.0-1.exe&use_mirror=kent
```

## 2.1.2 Vorgehen

MinGW installieren und darauf achten, dass das bin-Verzeichnis (normalerweise ist dies `C:\Programme\MinGW\bin`) im Suchpfad ist. Wie das funktioniert ist von der Windows-Version abhängig, ältere Versionen benötigen einen Eintrag in der `autoexec.bat`, bei neueren Versionen führt Systemsteuerung → System → Erweitert → Umgebungsvariablen zum Ziel.

Die Archive mit einem geeigneten Programm (z.B. <http://7zip.org>) in jeweils einen Ordner entpacken.

Das Verzeichnis `C:\Programme\MinGW\include\SDL` erstellen und aus allen entpackten Bibliotheksarchiven sämtliche Dateien aus den darin enthaltenen `include`-Ordern dorthin verschieben.

In das Verzeichnis `C:\Programme\MinGW\lib` die Dateien

- `SDL_image.lib`
- `SDL_mixer.lib`
- `libSDL.dll.a`
- `libSDL.la`
- `libSDLmain.a`

kopieren, welche sich in den `lib`-Unterordnern der entpackten Bibliotheksarchive befinden.

Jetzt noch sämtliche DLLs aus den `lib`-Unterordnern der entpackten Bibliotheksarchive in den Quellordner des Spiels selbst (dort, wo die ganzen `.cpp`-Dateien sind) kopieren.

Jetzt kann das Spiel aus dem Quellverzeichnis heraus mit folgendem Befehl kompiliert werden:

```
make -f Makefile.windows
```

## 2.2 Linux

### 2.2.1 Benötigte Bibliotheken

Es werden folgende Bibliotheken benötigt:

`http://libsdl.org/release/SDL-1.2.11.tar.gz`

`http://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL_image-1.2.5.tar.gz`

`http://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/release/SDL_mixer-1.2.7.tar.gz`

### 2.2.2 Vorgehen

Alle Bibliotheken sowie das Spiel selbst jeweils mit `tar xvf dateiname` entpacken. Dann folgende Schritte für jede der drei Bibliotheken ausführen:

1. In das Quellverzeichnis wechseln
2. `./configure`
3. `make`
4. `make install` (als root)

Alternativ können sämtliche Bibliotheken auch ins eigene Home-Verzeichnis installiert werden:

1. In das Quellverzeichnis wechseln
2. `./configure -prefix=$HOME`
3. `make`
4. `make install`
5. Den `bin`-Unterordner des eigenen Home-Verzeichnisses mit in den Suchpfad aufnehmen:
  - a) Temporär: `export PATH="/home/username/bin:$PATH"`

b) Permanent: Folgendes in `/home/username/.bashrc` einfügen:  
`PATH="/home/username/bin:$PATH"`

Nun kann in das Spielverzeichnis gewechselt und mit einem beherzten `make` das Spiel selbst kompiliert werden.