

Régi idő játéka – SCUMMVM

A lap Olvasói között remélhetőleg szép számban vannak azok, akik jóleső nosztalgiával gondolnak vissza olyan legendás kalandjátékokra, mint a Maniac Mansion, a Monkey Island, a Sam & Max vagy a Broken Sword. Ezekkel a játékokkal ma a legfőbb gond az, hogy a túl gyors számítógépeken és a nyílt forrású operációs rendszereken nehéz vagy akár lehetetlen működésre bírni őket. Az ilyen játékok szerelmeseinek készül a SCUMMVM, egy olyan futtató környezet, mellyel az előbb felsoroltak mellett még több tucat másikkal játszhatunk akár Linux alatt is.

A SCUMMVM név a *Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine* rövidítése. Eleinte a LucasArts kalandjátékok futtatására hozták létre, de később több más gyártó cég játékaira is sikerült „ráidomítani”. Közülük talán legismertebb a *Revolution*, amely olyan sikeres programokat tudhat magáénak, mint a *Beneath a Steel Sky* vagy a maga idejében egyedülálló *Broken Sword*. De ne feledkezzünk meg az *Adventure Softról (Simon the Sorcerer)* és a *Cocktail Visionről (Gobliins)* sem! Aki kíváncsi a SCUMMVM segítségével életre keltethető játékok teljes listájára, látogasson el a <http://www.scummvm.org/compatibility.php> címre, ahol az is megtalálható, hogy az adott játék mennyire kompatibilis a SCUMMVM-mel.

Azoknál a programoknál, ahol ez még a játszhatóság rovására megy, folyamatosan dolgoznak ennek javításán, így érdemes időnként visszalátogatni ide és ellenőrizni, hogy történt-e változás. Fontos elmondani, hogy a SCUMMVM-nek nem részei a felsorolt játékok, ahhoz hogy használni tudjuk őket rendelkezniük kell az eredeti program (jogtiszta) fájljaival. Ez alól két, mostanra ingyenesen letölthetővé tett kivétel van: a *Beneath a Steel Sky* és a *Flight of the Amazon Queen*. Mindkettőnek több változata letölthető



1. ábra A két kép közti különbségen jól látható a Supereagle szűrő által nyújtott minőségjavulás

a <http://www.scummvm.org/downloads.php#extras> címről. Ugyanitt találhatunk átvezető animációkat a *Broken Sword* első két részéhez; ezekre szükség lesz ha játék közben szeretnénk látni ezeket a képsorokat. Ebben az esetben a SCUMMVM fordítása előtt töltsük le és telepítsük a *libmpeg2* és *libVorbis* csomagokat is! Maga a SCUMMVM a lehető legteljesebb mértékben kimeríti a „keresztplatformos” fogalmat: *Linux* és *Windows* mellett *Mac OS X*, *BeOS*, *Amiga* változata is van, de letölthetjük akár *Playstation 2*-re vagy *Symbianos* okostelefonra is! Keressük ki a nekünk megfelelő változatot a <http://www.scummvm.org/downloads.php> címről, és telepítsük fel. A sikeres futtatáshoz előzőleg feltelepített *SDL*-re lesz szükség, illetve

ha a játék MP3-ba tömörített zenéjét is szeretnénk hallgatni, akkor a *madlib*-et is szerezzük be és fordítsuk le a SCUMMVM előtt. A forráskód fordítása a szokásos

```
./configure && make
```

parancssorral történik, ezután pedig a program a

```
./scummvm
```

paranccsal indítható.

A legegyszerűbb dolgunk akkor lesz, ha a játék(ok) fájljait a merevlemezre játékonként külön könyvtárba másoljuk, de használhatjuk a gyári CD-eket is. Nincs szükség az eredeti játék minden adatállományára, a SCUMMVM által igényelt fájlok listája



2. ábra A Broken Sword hírhedt ír kecskéje

a <http://www.scummvm.org/documentation.php?view=datafiles> oldalon található. A több CD-n elterülő játékoknál (jelen pillanatban a *Broken Sword* első és második része) bizonyos fájlok ugyanolyan néven szerepelnek mindkét lemezen. Ebben esetben az előbb említett oldalon leírt eljárást követve nevezzük át őket: az első CD-n található *speech.clu*-ból *speech1.clu* lesz, a másik lemezről származót pedig nevezzük át *speech2.clu*-ra.

A *Broken Sword 2* esetében ezt meg kell tennünk a *music.clu* fájlokkal is. A megjelenő felületen az *Add Game...* gomb segítségével adhatunk játékokat a *SCUMMVM* listájához. Válasszuk ki a játék könyvtárát, kattintsunk a *Choose* (kiválaszt) gombra, és ha mindent jól csináltunk, a program fel is ismeri a játékot. Ha az általános beállítások megfelelőek, nyugtázzuk az *OK* gomb megnyomásával. Ezután a listában kiválasztott játékot a *Start* feliratra kattintva indíthatjuk. A játék futása közben az *F5* billentyűvel juthatunk a menübe, ahol állást menthetünk/tölthetünk be vagy kiléphetünk a *SCUMMVM*-ből.

A hagyományos *320x200*-as felbontást használva egy mai monitoron (főleg teljes képernyős módban) rettenetesen kockás képet kapunk, de a *SCUMMVM* ezen is segít. A kezelőfelület *Options* gombját kiválasztva a *Graphics* fülön választhatunk számos minőségjavító szűrő közül a *Graphics mode* redőnyt lenyitva. Itt beállíthatjuk a teljes képernyős módot illetve a képarány esetleges torzulását is kiküszöbölhetjük. Az itt elvégzett módosítások az összes játékra érvényesek lesznek, kivéve ha az



3. ábra A világalomra törő csáp

adott programot a listából kiválasztva az *Edit Game...* gombra kattintunk, ahol lehetőségünk nyílik minden általános beállítást felülbírálni. Ehhez a megfelelő fület aktívá téve tegyünk egy *X*-et az *Override global* felirat előtti négyzetbe, majd alatta végezzük el az általunk kívánt beállításokat.

Természetesen nem csak a kezelőfelület segítségével, hanem parancssorból is használhatjuk a *SCUMMVM*-et. Ehhez tudnunk kell a használni kívánt játék nevének *SCUMMVM*-es rövidítését, ami megtalálható a játékok listáját tartalmazó oldalon és a *readme* fájlban egyaránt, de lekérhetjük a

```
scummvm -z
```

paranccsal is. A többféle változatban megjelent játékoknak több kódja is van, a *Simon the Sorcerer* első részéhez például nyolc kód tartozik, ilyenkor figyelmesen válasszuk ki a mi változatunkhoz illőt! Ha például az ingyenesen letölthető *Beneath a Steel Sky*-t szeretnénk indítani, melynek kódja *sky*, a következő parancsra lesz szükségünk:

```
scummvm sky
```

Jó néhány kapcsolóval is bővíthetjük a parancsot, ezek közül a legfontosabbak:

```
-f teljes képernyős mód
-g grafikus szűrő kiválasztása
-n feliratozás bekapcsolása
--aspect-ratio képarány korrigálása
```

Ha tehát teljes képernyőn, feliratozva és a *hq2x* szűrővel szépítve szeretnénk látni a *Beneath a Steel Sky*-t, a következő parancsot gépeljük be:

```
scummvm -f -n -g hq2x sky
```

Ha a játék többszöri végigjátszása után bizonyos részeken szeretnénk gyorsan „végigszaladni”, erre is van mód: a *CTRL-F* billentyűkombinációval gyorsabbá tehetjük a játékot. Célszerű azonban óvatosan bánni ezzel a lehetőséggel, mivel esetenként a szinkron elcsúszásához vagy más hibákhoz vezethet.

Más okból is előfordulhat – bár szerencsére igen ritkán van rá példa – hogy a program lefagy. Ilyen esetekben sem veszik kárba akár több órnyi játék, ugyanis a *SCUMMVM* ötpercenként lementi az aktuális játékállást a nulladik mentéshelyre, ezt bizonyos játékoknál az elmentett állások betöltésére szolgáló menüben a *Restore Autosave* gombra kattintva vagy parancssorból indítva a *-x* kapcsoló használatával tölthetjük vissza.

Végül egy érdekes kapcsolót ajánlok a kedves Olvasó figyelmébe: *--alt-intro*. Ennek segítségével a *Beneath a Steel Sky* és a *Flight of the Amazon Queen* című játékok CD-s változatának alternatív bevezető képsorait nézhetjük meg.

Jó játékot mindenkinek!



Bokor Norbert

(doc@coder.hu)

Egy autóiipari cégnél informatikus, emellett Győrbe, a Széchenyi

Egyetemre jár. A számítógép mellett imádja a társasjátékokat. Most éppen gitározni tanul.