



BULMA

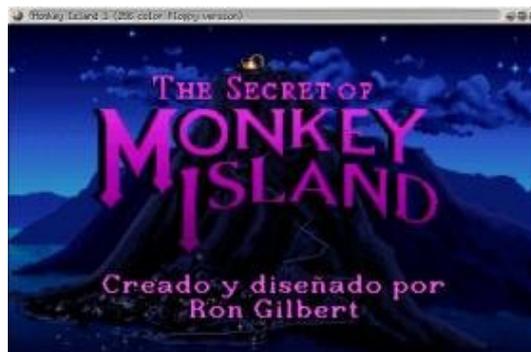
Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

Cuando los juegos eran inteligentes ... (52360 lectures)

Per **Javi Polo**, [DrSlump](http://drslump.org) (<http://drslump.org>)

Creado el 31/10/2002 14:32 modificado el 31/10/2002 14:32

(1) ¿Cuántos de vosotros, que TANTOS vicios os pegabais con los antiguos 286 y demás, habeis dejado el noble arte de jugar debido a la BASURA que sacan hoy en día como juegos? Yo lo hice, y ahora vuelvo a retomar el vicio de mano de los juegos antiguos.



Tú también puedes hacerlo, aprende ahora cómo ;)

Si, existe el milagro, y no, no pasa por usar dosemu o similar (que tambien vale, pero para el caso no es elegante XD). El milagro se llama [scummVM](#)⁽²⁾ y no es ni más ni menos que una máquina virtual capaz de ejecutar muchos (y se prevee que TODOS, con el tiempo) de las aventuras gráficas legendarias de LucasArts.





¿Que es eso de SCUMM?

Si bueno, puede sonar mal, ya que viene a significar algo así como **escoria**, pero realmente son siglas (que cachondos estos programadores) que significan "**Script Creation Utility for Maniac Mansion**".

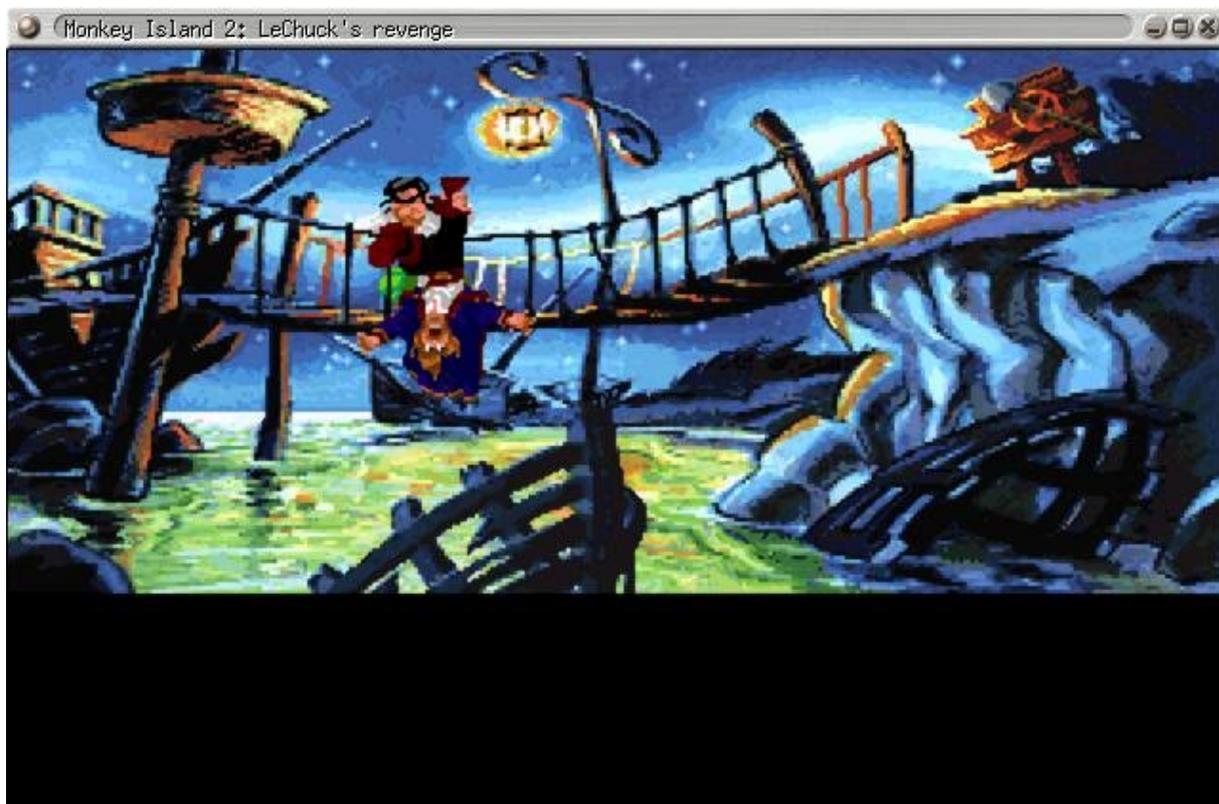
SCUMM fue creado en 1987 por Ron Gilbert y Aric Wilmunder precisamente para desarrollar el juego **Maniac Mansion** (si sí, aquel de los monigotes cabezones y tal). Hay varias versiones del sistema SCUMM y tal, y de hecho LucasArts lo ha usado hasta hace bien poco. El último juego creado con el sistema SCUMM es el **Monkey Island 3: The curse of Monkey Island**.



¿Y entonces, scummVM?

Pues lo dicho, es una máquina virtual que interpreta los ficheros de datos de los juegos hechos con el sistema SCUMM. Pero scummVM va más allá, incorporando varias posibilidades MUY interesantes, como poder interpretar las "pistas de audio" de los CDs desde ficheros MP3, o, lo que más me gusta de scummVM, incorporar filtros para suavizar esos pixelazos y que todo se vea MUUUUUUUUCHO más bonito.

A todo esto, scummVM no se limita a correr en plataformas unix, sino que corre también en windows, windows CE (imaginaos que gozada ir con la PDA jugando al Indiana Jones and the fate of Atlantis), e incluso hay port para DreamCast ...



Vale, me has convencido, ¿que hago?

Pues de primeras puedes ir descargando el programa de www.scummvm.org⁽²⁾.

Para todos aquellos vagos debianeros, está disponible (al menos en sid -la distribución de las abuelitas TM-), así que apt-get :) ... y para los gentooeros, creo que también podéis emergerla ;)

Una vez instalado, scummVM es (en principio) muy simple de usar:

scummvm -p/home/javipolo/scummvm/tentacle tentacle

por ejemplo, buscar-a en el directorio /home/javipolo/scummvm/tentacle el juego Day of the Tentacle, y ale, a jugar.

La [lista de juegos compatibles](#)⁽³⁾ está en la web de scummVM.

De todas formas, es bastante recomendable tener un ~/.scummvmrc que indique los paths de los distintos juegos, así como las opciones que queremos por defecto, tanto para algún juego en especial como en general. Aquí va un ejemplo, luego explico las cosas no obvias :):

```
[scummvm]
versioninfo=0.2.2 CVS
talkspeed=100
fullscreen=true
gfx_mode=supereagle
savepath=/home/javipolo/scummvm/savegames/
master_volume=100

[tentacle]
path=/home/javipolo/scummvm/tentacle

[monkeyvga]
path=/home/javipolo/scummvm/monkeyvga
savepath=/usr/local/share/games/saves/

[loomcd]
cdrom=0
path=/home/javipolo/scummvm/loomcd
```



Bueno, la verdad es que de todo esto, lo único que puede sonar raro es eso de `gfx_mode`, que es el filtro gráfico a aplicar y demás.

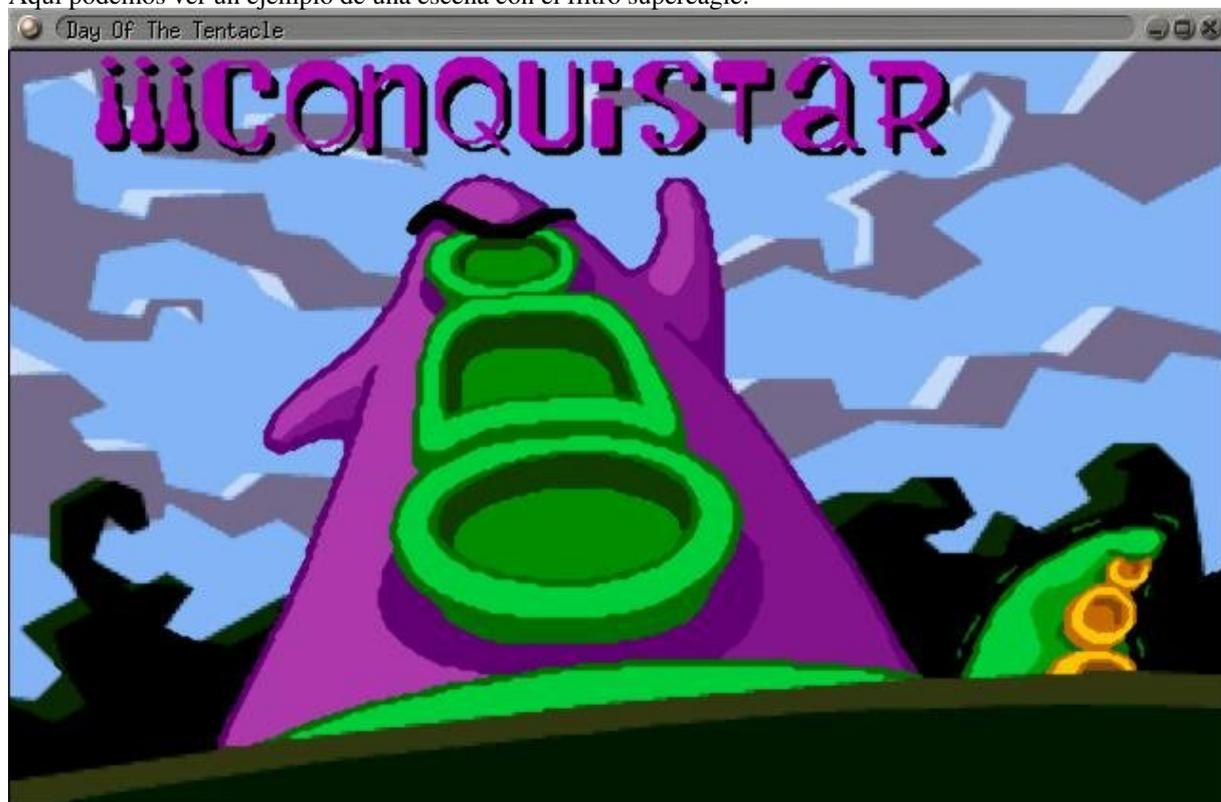
En tiempo de ejecución puedes seleccionar los distintos filtros con `Ctrl-Alt-NUM`, siendo `NUM` un número del 1 al 7. Los modos disponibles son los siguientes:

1. Normal (320x200)
2. 2x (640x400)
3. 3x (800x600)
4. 2xsai (640x400 filtrado)
5. super2xsai (2xsai .. enhaced)
6. supereagle (640x400 filtrado)
7. advmame2x (640x480 filtrado)

Aquí todo es jugar con los distintos filtros y elegir el que más te guste, a mí personalmente me acaba de cundir el `supereagle`.

Los 3 primeros modos no llevan ningún tipo de filtrado, se limitan a mostrar el juego "as is", en resolución normal en el primer modo, y haciendo un escalado pero sin ningún tipo de proceso de la imagen. El resto de modos juegan con el suavizar los píxeles y bueno, unos quedan más borrosos que otros y tal. Para mí, como he dicho, la mejor combinación la tiene el `supereagle`, aunque el `advname2x` está muy chulo también, solo que salen pixelazos por ahí.

Aquí podemos ver un ejemplo de una escena con el filtro `supereagle`:



y aquí tenemos una con el modo `2x` (que viene por defecto):



Vosotros mismos, probad, jugad con ello, y quedaos con lo que más os guste :)

Guardando y cargando partidas

Esto no tiene mucho misterio, y hay varias formas de hacerlo.

La primera y más sencilla consiste en darle a **F5** durante el juego y usar el menú para guardar/cargar.

No obstante, los vagos usamos **shift-NUM** para guardar una partida y **ctrl-NUM** para cargar una partida guardada.

Además, scummVM reserva el slot 0 para ir haciendo autosaves cada 5 minutos, por si el juego peta, se va la luz, la cagas con lo que sea vamos, el autosave a veces salva el culo :)



Vale, me lo quedo, y los juegos?

Los juegos los tienes que comprar, scummVM es GPL, pero no así los juegos de LucasArts.

Ya sabéis, a desempolvar disquetes y tal. Bueno, si sois vagos y tenéis los originales, también podéis buscarlos por internet, pero recuerda, la piratería es delito y bla bla bla, ok?

Enlaces interesantes

- [ScummVM](#)⁽²⁾, la home page del proyecto (sí, ha salido muchas veces ya en el artículo, pero no me cansaré de repetirla).
- [The international house of mojo](#)⁽⁴⁾, un portal sobre juegos basados en el sistema SCUMM y demás, con enlaces a webs MUY interesantes.
- [The ultimate SCUMM hacking resource](#)⁽⁵⁾, cuyo nombre lo dice todo
- [La selva del camaleon](#)⁽⁶⁾, una web dedicada a abandonware en castellano
- [The underdogs](#)⁽⁷⁾. Otra web sobre abandonware, pero en inglés.

Otra información de interés

RTFM

RTFM stands for "Read The Fucking Manual" y viene a significar que este artículo no explica NADA que no esté en la documentación, y que deberías leer el README del scummvm si quieres ser considerado persona.

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://bulma.net/~javipolo/images/monkey-01.jpg>
2. <http://www.scummvm.org>
3. <http://www.scummvm.org/compatibility.php>
4. <http://www.mixnmojo.com>
5. <http://scumm.mixnmojo.com>
6. <http://selvacamaleon.metropoli2000.com>



7. <http://www.the-underdogs.org>

E-mail del autor: javipolo_ARROBA_drslump.org

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=1576>