

## Hopkins FBI

Ebben a hónapban az eddig kevésbé favorizált „Point’n Click” játéktípus egy jelentős képviselőjét fogom bemutatni. Természetesen a kiszemelt program natívan fut Linux alatt.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

A bevezetőben említett kategória igen nagy hagyományokkal rendelkezik.

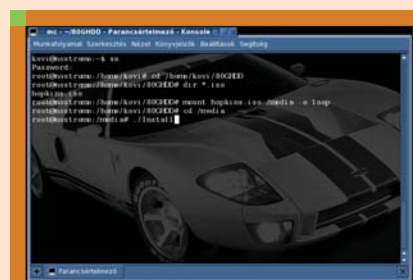
Ez a terület egykor elsősorban a *LucasArts* csapatának volt a specialitása: valószínűleg akad jó néhány olvasó, akinek (a példa kedvéért) ismerősen cseng a *Day of Tentacle*, vagy éppen a *Full Throttle* nevek valamelyike. Ennek ellenére az idők folyamán a műfaj csaknem feledésbe merült, igazán komoly próbálkozások mára nagyon ritkán látnak napvilágot, arról nem is beszélve, hogy ennek a kevéske játéknak is csak apró töredéke az, amely „Linux-barát”.

A „Point’n Click” kalandok világa rendkívül szűk rajongói táborot szolgál ki, mivel ezen a téren a játékosok rátermettsége és türelme egyaránt elvárt „erény”, ezek hiányában itt senkinek sem terem babér. De miről is van szó tulajdonképpen?

Arról, hogy az aktuális terepen, adott karakterünkkel a megtalálható tárgyakat be kell gyűjtenünk, és ezek felhasználásával, a fejtörőkön keresztül, esetleg az adott helyzetben szükséges „jó irányú” párbeszéddel túl kell jutnunk az adott helyzetből. Mivel e stílus nem a csillogó küllemre helyezi a hangsúlyt, a grafikusok ezért igen sokszor mellőzik a modellező és animáló segédprogramok használatát játékok elkészítéséhez. Ezen a ponton érdemes megfigyelni azt is, ahogyan a modern művészet iránti szeretetet feltétel nélkül hálálják meg a műfaj fejlesztői: sok program ugyanis szabadkézi rajzokból felépített, képregényhez hasonló képi világgal rendelkezik.

### Hopkins FBI

A projekt az előbb említett stílusjegyek egyik iskolapéldája: ebben az esetben is szintiszta, kézzel rajzolt művészetről van szó, egyedi zenei aláfestéssel fűszerezve. A *Hopkins FBI* középszerű kerettörténettel rendelkezik: *Bernie Berckson* terroristavezér nyomára kell bukkanunk, akit nukleáris terrortámadása miatt ugyan halálra ítélték, de kivégzése közben rejtélyes módon megszökött, így újabb fenyegetést jelent a világra. A történetet az animált bevezető természetesen bővebben kifejti, melyet mindenképpen érdemes végignézni, ha másért nem, a rajzfilmszerű videótét miatt, melyhez remekül passzol a szinkronhang ide vonatkozó elbeszélése is. A bevezető után beléphetünk a játékba, ahol karakterünk irányítása a megszokott módon történhet: a helyszín

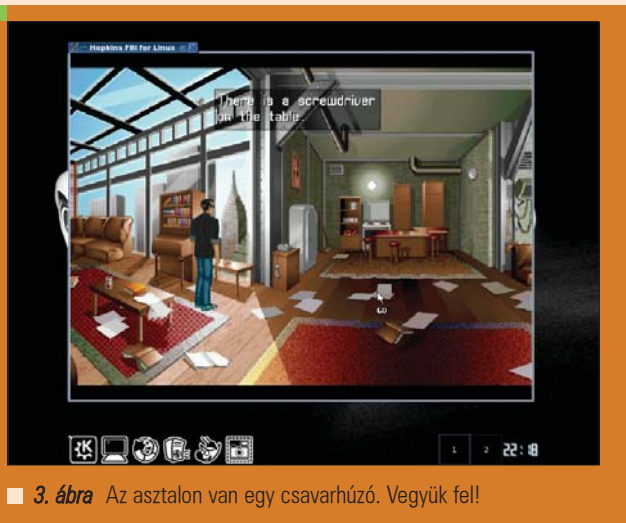


1. ábra A Hopkins FBI telepítése, lemeztükörről

szabad pozíciójába kattintva *Hopkins* ügynök a kívánt területre sétál, majd a célterületen eszközölt jobb egérgomb többszöri megnyomásával ki kell választanunk az elérhető feladatit (vizsgálat, keresés, mozdítás, a tárgy felvétele). A „kitallózott” tevékenységen bal gombot nyomva aktivizálódik az adott parancs. Bármely szobában,



2. ábra A bevezető egyik jelenete



■ 3. ábra Az asztalon van egy csavarhúzó. Vegyük fel!



■ 4. ábra A pisztolyunkra is szükség lehet...

bármely helyszínen lehetőségek egész tárháza adódik a felhasználó előtt, egyik megoldás pedig a következőnek igen sokszor a kulcsát jelenti: ebben az összetettségben rejlik a játék sava-borsa. Fontos lehet, hogy a *Hopkins FBI* világa nem szűkölködik a véres jelenetekben, így csak bizonyos korhatár betartásával érdemes foglalkozni vele. A fejlesztői munkák az *MP Entertainment* csapatához fűződnek.

Ezen a ponton meg kell említenem, hogy a program 1998-ban lett publikálva, így képességei valamivel szerényebbek, mint egy mai megvalósításé. Telepítése szerencsére kellően egyszerű: a CD lemezt rendszerünkbe fűzve, a gyökerében található *Install* állományt el kell indítanunk rootként, egy terminálon. A folyamat szöveges felületen fog lezajlani, néhány kérdés kíséretében, melyekből kettő kitüntetett figyelmet érdemel: egyikük a telepítés módjára, másíku az *SVGA* grafikák felmásolásának szükségére vonatkozik. Előbbire válaszoljunk a „*Full Install*” opcióval (ekkor nagyjából *100MByte* helyigénnyel kell számolnunk), utóbbira pedig igennel (további *350MByte* igény).

A program alapértelmezés szerint az */usr/local/hopkinsfbi* útra települ, kötéssel az */usr/bin* mappában. Figyelem! Az indító *Hopkins\_FBI* link a médián található egyik állományra mutat, így mindaddig halott linkként kell majd számolnunk vele, míg a telepítő lemez tartalma nem látszik a szükséges elérési úton. A médiát (egyebek közt emiatt is) játék idejére mindig be kell fűznünk arra az útra, amelyről telepítettünk, éppen ezért a lemezemről

készíttem egy *iso* lenyomatot, majd a lemezkép hurok rendszerű csatolása után erről indítottam már az installálást is (mindez könnyen nyomom követhető az első képen).

Ezek után a játékot indító szkriptet úgy módosítottam, hogy az *iso* állomány csatolásával kezdje a műveletét. Így „megspóroltam” a lemez előbb említett állandó berakását / kivételét, és az optikai meghajtók szerény hozzáférési idejét is elcseréltem a merevlemezem kedvezőbb értékeire.

A *Hopkins FBI* sajnos csak a játékalás mentéseit tárolja el személyes mappánkban, így a képfelbontás beállítását a fő elérési úton található *config.ini* fájlban lehet megtenni (fontos, hogy tapasztalatom szerint teljes képernyőn nem használható kellő biztonsággal, így a mellékelt képek ablakos futtatásban készültek). A projekt *Simple Directmedia Layer* felületre támaszkodva fut *Linuxon*, de a szükséges *API* állományait (*0.9.9* verzióban) a játék megfelelő */SDLLIB* mappája tartalmazza.

Hardverigénye meglehetősen szerény, tapasztalatom szerint már *300MHz* órajelű *x86* processzoron (mely akár egy gyenge *Celeron* is lehet) kompromisszumoktól mentesen fut. A teljes program beszerzése előtt érdemes lehet kipróbálni natív, linuxos demóját, mely a hivatalos honlapjáról, a <http://www.hopkinsfbi.com> címről elindulva szerezhető be. Ezen felül kifizetődő a játékkal foglalkozó <http://www.littleigloo.org/hopkins.html> oldalt is figyelemmel kísérni, ahol ez a letöltés szintén elérhető. A végjátáshoz szükséges segítség pedig

a <http://www.adventuregames.hu/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=142> URL mögött található.

### Összegzés

Őszintén leszek: nem vagyok megrögzött „*Point'n Click*” fanatikus. Ennek ellenére tisztán látom, hogy a kategória rendelkezik valamilyen „megfoghatatlan” hangulati elemmel, ami a régmúlt időkből táplálkozik. Így biztos vagyok benne, hogy akiben akár minimális elhivatottság is lakozik e kalandjátékhoz, az nagyon meg lesz elégedve vele. Nem beszélve arról, hogy *Hopkins* ügyünkünk kalandjai mellett más kihívást is választhatnak a műfaj szerelmesei. Célirányosan keresve érdekes, platformfüggetlen projektek is találhatóak a világhálón (például a *Soviet Unterzögersdorf*) melyek jelenlegi állapotukban ugyan nem képesek konkurrálni a „nagyokkal”, de fejlődésük miatt kitüntetett figyelmet érdemelnek. Azoknak pedig, akik ragaszkodnak a kidolgozott, effektekben dús *3D* képi világhoz, hadd ajánljam figyelmükbe az *Agatha Christie* egyik regényéből ötletet merítő *And Then There Were None* című alkotást. Utóbbi játék *Cedega wrapper* segítségével kelthető életre *Linuxon* (étvágya sajnos *2GHz* órajelű teljes értékű processzornál kezdődik). Mindenkinek tartalmas kikapcsolódást kívánok.

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.