
ScummVM-dokumentation

ScummVM

08 december 2024

Grunderna

1 Förstå gränssnittet	4
1.1 Startprogrammet	4
1.2 Den globala huvudmenyn	10
2 Hantering av spelfiler	12
2.1 Multi-disc spel	13
2.2 CD-ljud	13
2.3 Macintosh-spel	14
3 Hantering av Macintosh-spelfiler	15
3.1 Bakgrund	15
3.2 Hur man extraherar Macintosh-spelfiler	16
4 Lägga till och spela ett spel	23
4.1 Var farman tag på spelen	23
4.2 Lägga till spel i Launcher	23
4.3 En anmärkning om upphovsrätt	31
5 Spara och ladda ett spel	32
5.1 Spara ett spel	32
5.2 Plats för sparade spelfiler	32
5.3 Ladda ett spel	37
6 Kortkommandon för tangentbord	40
7 Ändra inställningar	41
7.1 Från startprogrammet	41
7.2 I konfigurationsfilen	41
7.3 Från kommandoraden	41
8 Ansluta en molntjänst	42
8.1 Guiden för anslutning till molnet	42
8.2 Använda molnet med ScummVM	50
9 Använda den lokala webbservern	56
10 Integrering av aktivitetsfältet	61
10.1 Ställa in ikonöverlägget	61
10.2 Lansering av nyligen spelade spel	62

11 AmigaOS 4	63
11.1 Vad du behöver	63
11.2 Installera ScummVM.....	63
11.3 Överföra spelfiler.....	63
11.4 Kontroller.....	63
11.5 Stigar	64
11.6 Inställningar.....	64
11.7 Kända problem	65
12 Android	66
12.1 Vad du behöver	66
12.2 Installera ScummVM.....	66
12.3 Överföring av spelfiler.....	67
12.4 Lägga till spel	67
12.5 Kontroller.....	70
12.6 Stigar	73
12.7 Kända problem	73
13 Atari/FreeMiNT	74
13.1 What you'll need	74
13.2 Installing ScummVM	74
13.3 Överföring av spelfiler	74
13.4 Controls	75
13.5 Sökvägar	75
13.6 Settings	75
13.7 Kända problem	75
14 iOS	77
14.1 Överföring av spelfiler	77
14.2 Controls	78
14.3 Sökvägar	79
14.4 Kända problem	80
15 Bygginstruktioner för iOS	81
15.1 Vad du behöver	81
15.2 Steg 1 :Konfigurera Xcode-projektet.....	81
15.3 Steg 2: Generera Xcode-projektet.....	82
15.4 Steg 3: Bygga ScummVM-appen.....	83
16 MorphOS	85
16.1 Vad du behöver	85
16.2 Installera ScummVM.....	85
16.3 Överföra spelfiler.....	85
16.4 Kontroller.....	85
16.5 Stigar	86
16.6 Inställningar.....	86
16.7 Kända problem	86
17 Nintendo 3DS	87

17.1	Vad du behöver	87
17.2	Installera ScummVM.....	87
17.3	Överföra spelfiler.....	87
17.4	Kontroller.....	88
17.5	Stigar	89
17.6	Inställningar.....	89
17.7	Kända problem	90
18	Nintendo DS	91
18.1	Vad du behöver	91
18.2	Installera ScummVM.....	91
18.3	Överföra spelfiler.....	91
18.4	Kontroller.....	91
18.5	Stigar	91
18.6	Inställningar.....	92
18.7	Kända problem	92
19	Nintendo Switch	93
19.1	Vad du behöver	93
19.2	Installera ScummVM.....	93
19.3	Överföra spelfiler.....	93
19.4	Kontroller.....	93
19.5	Stigar	96
19.6	Inställningar.....	96
20	PlayStation 3	97
20.1	Vad du behöver	97
20.2	Installera ScummVM.....	97
20.3	Överföra spelfiler.....	97
20.4	Kontroller.....	98
20.5	Stigar	98
20.6	Inställningar.....	98
21	PlayStation Portable	99
21.1	Vad du behöver	99
21.2	Installera ScummVM.....	99
21.3	Överföra spelfiler.....	99
21.4	Kontroller	100
21.5	Inställningar	101
21.6	Stigar	101
21.7	Kända problem	102
22	PlayStation Vita	103
22.1	Vad du behöver	103
22.2	Installera ScummVM	103
22.3	Överföra spelfiler	103
22.4	Kontroller	103
22.5	Stigar	106
22.6	Inställningar	106

22.7 Kända problem.....	107
23 RISC OS	108
23.1 Vad du behöver.....	108
23.2 Installera ScummVM	108
23.3 Överföra spelfiler	108
23.4 Kontroller	109
23.5 Stigar.....	109
23.6 Inställningar	109
23.7 Kända problem.....	109
24 Sega Dreamcast	110
24.1 Vad du behöver.....	110
24.2 Kör ScummVM	110
24.3 Överföra spelfiler	112
24.4 Kontroller	113
24.5 Stigar.....	113
24.6 Inställningar	113
24.7 Kända problem.....	114
25 Apple TV OS	115
25.1 Installera ScummVM	115
25.2 Överföra spelfiler	115
25.3 Kontroller	116
25.4 Stigar.....	117
26 Tillgänglighet	118
27 Ljud	120
27.1 Fliken Ljud.....	120
27.2 Fliken Volym.....	123
27.3 MIDI-fliken.....	123
27.4 Fliken MT-32.....	128
28 Backend	131
29 Moln	133
30 Kontroll	135
31 Spel	137
31.1 ADL.....	139
31.2 AGI.....	139
31.3 AGOS.....	140
31.4 Bladerunner.....	140
31.5 Begravd	141
31.6 CGE.....	141
31.7 CGE2.....	142
31.8 Tuggummi	142
31.9 Film	142

31.10	Dracula.....	142
31.11	Dreamweb.....	143
31.12	Freescape.....	143
31.13	GriFFon.....	144
31.14	GrimE.....	144
31.15	Groovie.....	144
31.16	HDB	145
31.17	Hopkins	145
31.18	Hypno	145
31.19	Kyra.....	145
31.20	Lockbete	146
31.21	MADE	146
31.22	MADS	147
31.23	Mohawk.....	147
31.24	mTropolis	148
31.25	Myst3.....	149
31.26	Nancy	149
31.27	Aldrig i livet.....	149
31.28	Drottning	150
31.29	SCI.....	150
31.30	SCUMM.....	151
31.31	Sherlock.....	152
31.32	Himmel	153
31.33	Stark	153
31.34	Supernova.....	154
31.35	Svärd2.....	154
31.36	Svärd25.....	154
31.37	Thimbleweed Park	154
31.38	Toltekerna.....	155
31.39	Trecision.....	155
31.40	TwineE	155
31.41	Ultima.....	156
31.42	Wintermute	157
31.43	V-kryssning	158
31.44	Xeen	158
31.45	ZVision.....	158
32	Grafik	160
33	GUI	165
34	Nyckeltaylor	169
34.1	Globala inställningar	169
34.2	Spelinställningar	173
35	LAN	175
36	Övrigt	177
37	Stigar	179

38 Autostart	182
38.1 Exempel på en scummvm-autorun-fil	183
39 Kommandoradsgränssnitt	184
39.1 Användning	184
39.2 Starta ett spel	184
39.3 Alternativ.....	186
40 Konfigurationsfil	192
40.1 Plats	192
40.2 Använda konfigurationsfilen	193
40.3 Alternativ för standardkonfigurationsfil	194
40.4 Tangenter för konfiguration	194
40.5 Skärm dump sökväg	208
41 Förstå ljudinställningarna	209
41.1 Hur fungerar ljudinställningarna tillsammans?	209
41.2 Utvecklingen av PC-ljud	209
41.3 Vad är MIDI?	210
41.4 Vad är AdLib?	213
41.5 Digitala ljudeffekter.....	213
41.6 Utmatningshastighet för prov	214
41.7 Buffertstorlek för ljud.....	214
42 Förstå grafikinställningarna	215
42.1 Hur fungerar grafikinställningarna tillsammans?	215
42.2 Grafiska lägen	215
42.3 Korrigering av bildförhållande	216
42.4 Stretch-lägen	216
42.5 Renderingsläge	220
42.6 Shaders	220
42.7 Filtergrafik.....	220
42.8 Inställningar för 3D-grafik	222
43 Förstå sökrutan	241
43.1 Huvudfunktionalitet	241
43.2 Sök mönster	241
43.3 Hur fungerar sökmönstren tillsammans?	244
44 Rapportera en bugg	245
44.1 ScummVM:s loggfil	245
45 Kontakta oss på	247
46 Ofta ställda frågor	248
46.1 1. Allmänt	250
46.2 2. Felsökning	252
46.3 3. Funktioner.....	255
47 Krediter	256

47.1	ScummVM-team.....	256
47.2	Övriga bidrag.....	279
47.3	Särskilt tack till.....	290
48	Releaseanteckningar	292
48.1	2.9.0 (2024-12-22).....	292
48.2	2.8.1 (2024-03-31).....	299
48.3	2.8.0 "Mysterier, mammutar och muppar" (2023-12-30)	302
48.4	2.7.1 "Stans tidigare trasiga svärd" (2023-07-31).....	306
48.5	2.7.0 "Den riktiga Slim Shader" (2023-02-26)	308
48.6	2.61 ."Inkrementell eskapism" (2022-10-31).....	313
48.7	2.6.0 "Vansinnig eskapism" (2022-08-01).....	314
48.8	2.5.1 (2022-01-02).....	319
48.9	2.5.0 "tjugo I dag för år sedan. . ." (2021-10-09).....	320
48.10	2.2.0 "Interaktiv fantasi" (2020-09-27)	327
48.11	2.1.2 Fixa kraftfulla fönster" (2020-03-31).....	331
48.12	2.1.1 ":Fler fär:" (2020-01-31).....	331
48.13	2.1.0 "Elektriska fär" (2019-10-11)	333
48.14	2.0.0 (2017-12-17)	338
48.15	1.9.0 "Myst-ery U.F.O.s release" (2016-10-17)	342
48.16	1.8.1 "Var är din Android?" (2016-05-25)	344
48.17	1.8.0 "Lost with Sherlock" (2016-03-04)	346
48.18	1.7.0 "The Neverrelease" (2014-07-21).....	348
48.19	1.6.0 "+4 till motorer" (2013-05-31)	350
48.20	1.5.0 ."Picknickkorg" (2012-07-27)	352
48.21	1.4.1 "Release " av subwoofer(2012-01-27)	353
48.22	1.4.0 "10-årsjubileum" (2011-11-11).....	354
48.23	1.3.1 Alla dina pitcher" (2011-07-12).....	355
48.24	1.3.0 "Runner" (2011-05-28)	356
48.25	1.2.1 "Bork Bork Bork Bork" (2010-12-19)	359
48.26	1.2.0 "FaSCIating-utgåva" (2010-10-15)	360
48.27	1.1.1 "Bättre version" (2010-05-02)	363
48.28	1.1.0 "Betakvadranten" (2010-04-04)	364
48.29	1.0.0 "Glänsande logotyp" (2009-11-15)	365
48.30	1.0.0rc1 "Grog XD" (2009-08-31)	367
48.31	1.0.13.1 "SAGA återvänder" (2009-04-27).....	368
48.32	1.0 ."Fler gäster" (2009-02-28)	369
48.33	1.0.12.0 " " (2008-08-31)	370
48.34	1.0.11.1 "Fixerad exist(once")(2008-02-29	371
48.35	1.0 ."Din Palindrome" (2008-01-15)	372
48.36	1.0 ."Tic-tac-toe-utgåvan" (2007-06-20)	374
48.37	0.9.1 "PalmOS återupplivad" (2006-10-29).....	376
48.38	0.9 ."OmniBrain älskar dig" (2006-06-25)	377

48.390.8.2 "Broken Broken Sword 2" (2006-02-08) 379
48.400.8.1 "Kodnamn: saknas" (2006-01-31) 379
48.410.8.0 (2005-10-30) 381
48.420.7.1 (2005-03-27) 382
48.430.7.0 (2004-12-24) 383
48.440.6.1b (2004-08-03) 384
48.450.6.1 (2004-07-25) 385
48.460.6.0 (2004-03-14) 385
48.470.5.1 (2003-08-06) 387
48.480.5.0 (2003-08-02) 387
48.490.4.1 (2003-05-25) 388
48.500.4.0 (2003-05-11) 388
48.510.3.0b (2002-12-08) 388
48.520.2.0 (2002-04-14) 389
48.530.1.0 (2002-01-13) 389
48.540.0.2 (2001-10-12) 389
48.550.0.1 (2001-10-08) 390
49 Välkommen till ScummVM!	391
49.1 Börja här! 391
49.2 Avancerade ämnen 392
49.3 Få hjälp 393
49.4 Vad har förändrats sedan jag var här senast? 393
49.5 ScummVM-projektet 393

På den här sidan beskrivs hur du installerar ScummVM på en dator. För alla andra plattformar, se relevant *plattformsguide*.

Fönster

Det finns två sätt att installera ScummVM på Windows: använd installationsprogrammet eller .installera manuellt

Installera ScummVM med hjälp av installationsprogrammet

Ladda ner Windows-installationsprogrammet för ditt operativsystem från [ScummVM:s nedladdningssida](#) och dubbelklicka på den nedladdade filen. Installationsprogrammet guidar dig genom installationsprocessen och lägger till en genväg till Start-menyn. Det finns också ett alternativ för att lägga till en genväg till skrivbordet.

För att köra ScummVM, navigera antingen till skrivbordet och dubbelklicka på ScummVM-genvägen, eller gå till **Starta> Alla appar> ScummVM**. För Windows XP, gå till **Start> Alla appar> ScummVM**.

Installera ScummVM manuellt

Ladda ner Windows zip-filen för ditt operativsystem (32bit)eller 64bit. För att extrahera filerna högerklickar på mappen och väljer du**Extrahera alla**.

För att köra ScummVM från den extraherade mappen, leta reda på filen **scummvm.exe** och dubbelklicka på den.

Kör ScummVM i portabelt läge

Från och med ScummVM 2.6.0 erbjuder ScummVM ett portabelt läge. Istället för att lagra sparade spel, iconer och skärmdumpar i användarens katalog, lagras de i samma mapp som ScummVM-filen.den körbara

För att köra ScummVM i portabelt läge skapar du en tom fil som heter **scummvm.ini** i mappen där du extraherade ScummVM-zipfilen

macOS

Installera ScummVM med hjälp av diskavbildningen

Ladda ner den rekommenderade diskavbildningsfilen från [ScummVM:s nedladdningssida](#). När nedladdningen har slutförts dubbelklickar du på filen för att montera diskavbildningsfilen. Ett fönster som innehåller ScummVM-ikonen öppnas. Dra den här ikonen till din applikationsmapp för att installera ScummVM.

För att , köra ScummVMklicka på ikonen i mappen Program.

Notera

macOS innehåller en teknik som kallas Gatekeeper, som kontrollerar att endast betrodd programvara körs på din Mac. ScummVM är inte tillgängligt från App Store, så följ stegen på den här [Apple-supportsidan](#) för att tillåta ScummVM att köras.

Linux

Det finns flera sätt att installera ScummVM på Linux: använd Snap Store, Flathub eller programvaruarkivet, eller installera release-binärfilen manuellt.

Installera ScummVM med hjälp av Snap Store

En Snap är en app som levereras med sina beroenden, vilket gör installationen på alla Linux-operativsystem mycket enkel. Snap är , men kan förinstallerat på Debian- och Ubuntu-baserade distributioner installeras på alla Linux-distributioner genom att följa instruktionerna på [Snapcrafts webbplats](#).

ScummVM Snap levereras med ett urval av freeware-spel och demos förinstallerade. Ange följande på kommandoraden för att installera ScummVM Snap:

```
sudo snap install scummvm
```

För att köra ScummVM, ange `scummvm` på kommandoraden, eller starta ScummVM via genom skrivbordsgränssnittet att klicka på **Menu> Games> ScummVM**.

Installera ScummVM med hjälp av Flathub

Flathub är ett annat sätt att installera appar för Linux, genom att använda Flatpak. Flatpak levereras som standard med Fedora-baserade distributioner, men kan installeras på alla Linux-operativsystem. På [Flathubs webbplats](#) finns utmärkta installationsinstruktioner.

När Flatpak är installerat anger du följande på kommandoraden för att installera ScummVM

```
flatpak installera flathub org.scummvm.ScummVM
```

Vissa distributioner har möjlighet att installera Flatpaks via det grafiska skrivbordsgränssnittet. Navigera till [ScummVM Flatpak-sidan](#), klicka på INSTALL-knappen och följ sedan installationsprocessen.

För att köra ScummVM du anger följande på kommandoraden:

```
flatpak kör org.scummvm.ScummVM
```

Om du vill skicka [kommandoradsargument](#) lägger du till dem efter kommandot Flatpak run.

Notera

Flatpak-versionen av ScummVM är sandboxad, vilket innebär att alla spel måste kopieras till mappen Documents för att ScummVM ska kunna komma åt dem.

Installera ScummVM med hjälp av programvaruarkivet

ScummVM finns i programvaruarkivet hos .många Linux-distributioner

 **Försiktighet**

Lagren kanske inte innehåller den mest uppdaterade versionen av ScummVM.

För att köra ScummVM, ange **scummvm** på kommandoraden, eller starta ScummVM via genom skrivbordsgränssnittet att klicka på **Menu> Games> ScummVM**.

Installera ScummVM med hjälp av release-binärerna

Binära paket släpps endast för Debian och Ubuntu. På [ScummVM:s nedladdningssida](#) hittar du och hämtar det ScummVM-paketet som motsvarar ditt operativsystem och arkitektur. För att installera ett DEB-paket, antingen dubbelklicka på den nedladdade DEB-filen för att använda det grafiska installationsprogrammet, eller, om det inte är tillgängligt, använd kommandoraden.

```
sudo apt install /stig/till/nedladdad/file.deb
```

Ersätt `/path/to/downloaded/file.deb` med den faktiska sökvägen till nedladdade DEB-paketet APT:s programvaruhanterare hanterar installationen.

För att köra ScummVM, ange **scummvm** på kommandoraden, eller starta ScummVM via genom skrivbordsgränssnittet att klicka på **Menu> Games> ScummVM**.

Kapitel 1

Förstå gränssnittet

1.1 Startprogrammet

ScummVM: shuvudfönster kallas för Launcher. Startprogrammet startar ScummVM, öppnas när du såvida inte du startar ett spel direkt från kommandoraden. Använd knapparna längst ned till vänster på skärmen för att växla mellan list- och rutnätsvy.

1.1.1 Spelförteckningen

I rutan till vänster, när Launcher är i listvy, visas visar spellistan, som alla spel som har lagts till i ScummVM. I spellistan finns vanligtvis ytterligare information om varje spel, t.ex. ursprunglig plattform och språk. Om du vill markera ett spel i listan skriver du första bokstaven i titeln eller klickar på det.

I rutnätsvy finns alla spelikoner i rutan under knapparna och visar spelets illustrationer. Se [Uppdatera iconer](#) för information om hur du uppdaterar dessa. Använd skjutreglaget **Ikoner per rad** längst ned på sidan för att ändra storleken på ikonerna. Klicka på ett spel för att välja det. Klicka på spelikonens i popup-menyn för att starta spelet, på kugghjulsikonen för att öppna menyn Spelalternativ eller på exportikonen för att ladda ett sparad spel.

1.1.2 Sökrutan

Med sökrutan kan du filtrera spellistan. Den finns längst upp på sidan bredvid . ikonen med det magnifika glasetFiltret tillämpas när du skriver och är inte skiftlägeskänsligt. Om du vill rensa filtret klickar du på **X**.

Det finns många sätt att filtrera spel. Du kan till exempel skriva "Monkey Island" för att hitta alla "Mon- key Island"-spel i listan, eller skriva "lang:de" för att . hitta tyska spelEn omfattande genomgång av hur du använder sökrutan finns i vår guide [Att förstå sökrutan](#).

1.1.3 Grupperingsmenyn

Till höger om sökrutan finns grupperingsmenyn. Använd denna meny för att gruppera spel i alfabetisk ordning, eller efter motor, serie, utgivare, språk eller plattform. Dölj eller visa grupper av spel genom att klicka på den svarta pilen till vänster om varje grupperrubrik.



Fig. 1: Startprogrammet i listvy.

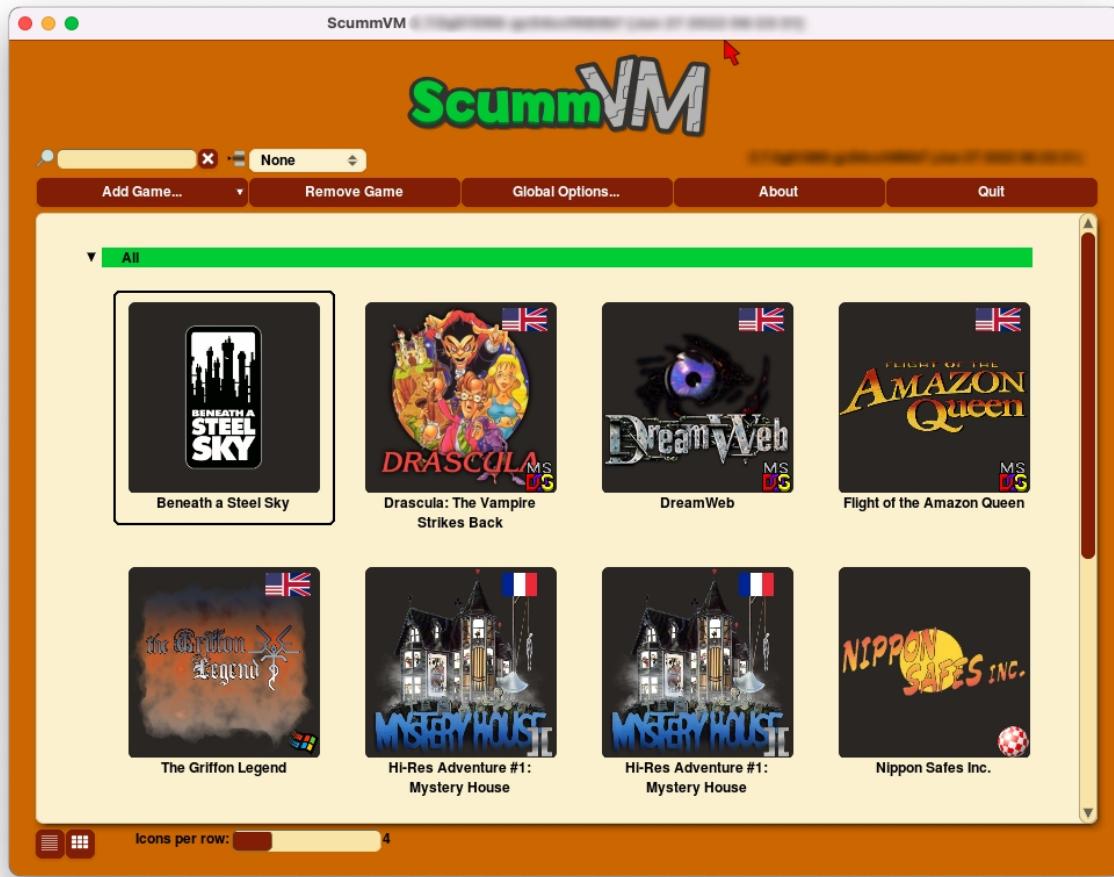


Fig. 2: Startprogrammet i rutnätsvy.

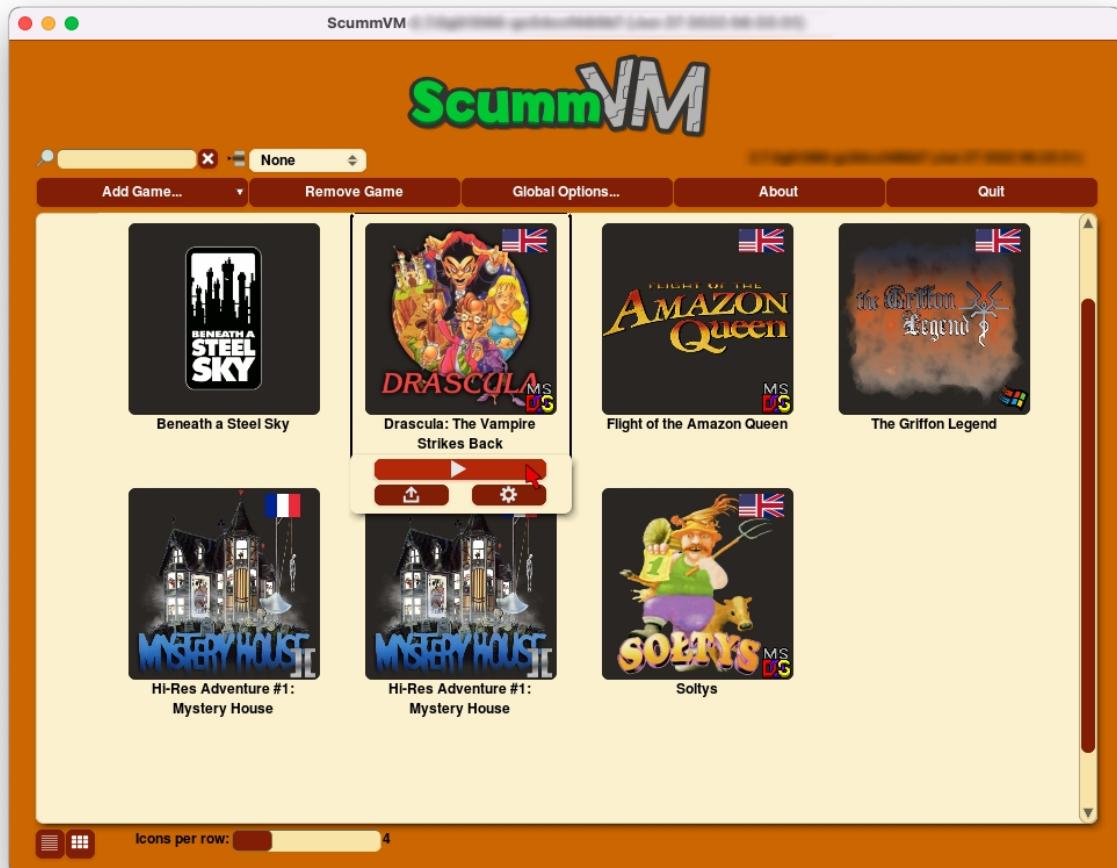


Fig. 3: Popup-menü för spel i rutnätsvy



Fig. 4: Grupperingsmenyn, med startprogrammet i listvy

1.1.4 Knapparna

Till höger om spellistan i listvyn, eller ovanför spellistan i rutnätsvyn, finns ett antal knappar. Deras funktioner är som följer:

Start (endast listvy)

Startar det markerade spelet.

Ladda (endast listvy)

Öppnar fönstret "Load Game", där du kan gå till ett sparad spel utan att behöva starta spelet först.

Se sidan [Spara och ladda ett spel](#).

Lägg till spel

Öppnar en filbläddrare. Om du vill lägga till ett spel väljer du en mapp som innehåller spelfiler. Se sidan [Lägga till och spela ett spel](#).

Spelalternativ)(endast listvy

Öppnar fönstret för spelinställningar. Det här fönstret öppnas också när ett spel läggs till i spellistan i Launcher.

Använd detta fönster för att konfigurera inställningar som är specifika för ett spel. Dessa inställningar åsidosätter de globala inställningarna. Mer information finns på sidan [Andra inställningar](#).

Ta bort spel

Tar bort det markerade spelet från listan. Detta tar bort inte några sparade spel, så om du lägger till ett spel i spellistan igen kan du fortsätta där du slutade.

Globala alternativ

Öppnar fönstret . för globala inställningar. Använd det här fönstret för att definiera globala spelinställningar samt ändra ett antal inställningar för ScummVM Launcher. För mer information, se sidan [Andra inställningar](#).

Om

Visar krediter och diverse information om ScummVM

Sluta

Stänger Launcher och avslutar ScummVM-programmet.

1.2 Den globala huvudmenyn

Du kan komma åt ScummVM:s globala huvudmeny, även kallad GMM, medan du spelar ett spel. Du öppnar GMM genom att trycka på Ctrl+F5 (Ctrl+fn+F5 på Mac).

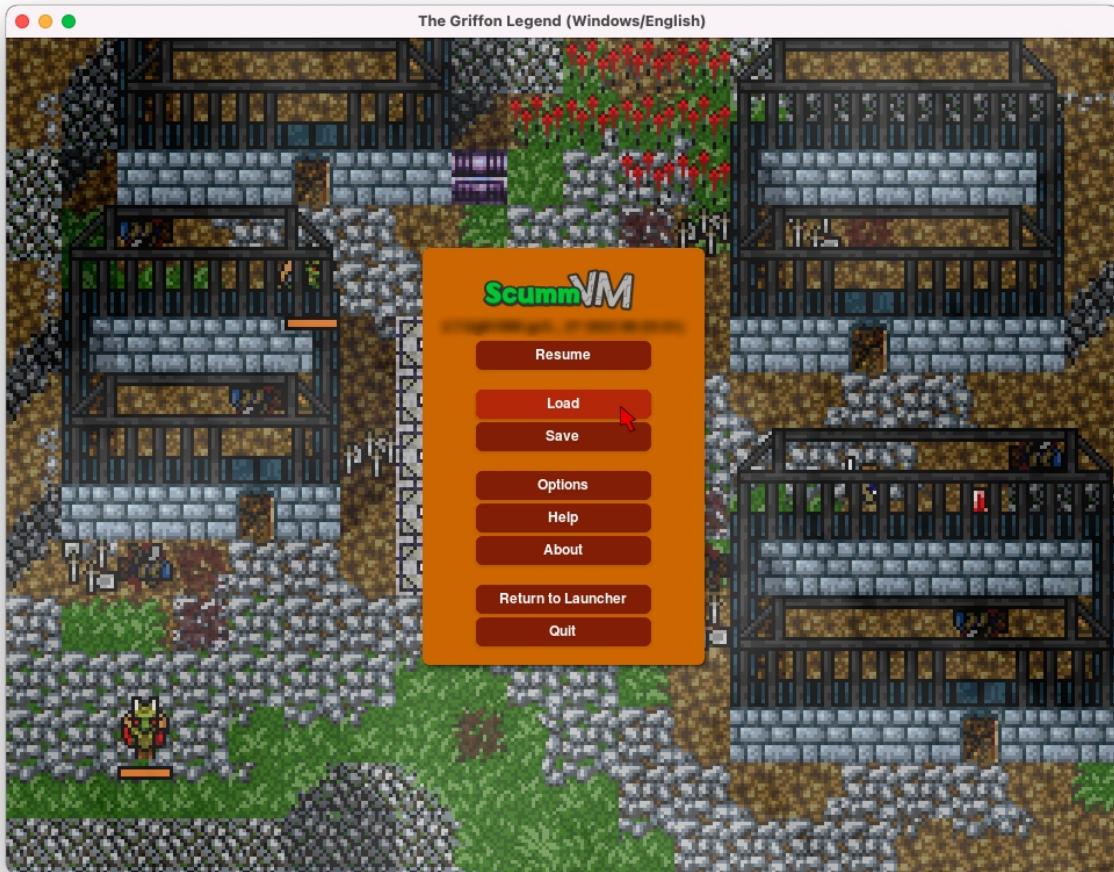


Fig. 5: Den globala huvudmenyneller GMM.

1.2.1 Knapparna

I den globala huvudmenyn finns ett antal knappar. Deras funktioner är som följer:

Meritförteckning

Stänger GMM och återupptar spelet.

Last

Öppnar fönstret . för av laddning spelHärifrån kan du ladda ett sparad spel.

Spara

Öppnar fönstret . för att spara spelHärifrån kan du spara ett spel.

Alternativ

Öppnar en dialogruta med några spelalternativ, t.ex. ljudvolym, undertexter och inställningar för keymap.

Om

Visar dialogrutan ScummVM **About**. Detta är också tillgängligt från startprogrammet.

Hjälp

Visar en lista med kortkommandon för spelet. Observera att detta inte är tillgängligt för alla spel; se fliken för tangentbordsgenvägar.[Tangentbordskartor](#)

Återgå till startprogrammet

Avslutar spelet och återgår till startprogrammet.

Notera

Detta är inte tillgängligt för alla spel.

Sluta

Avslutar spelet och ScummVM och återgår till operativsystemet. Alla osparade går förlorade.

Kapitel 2

Hantering av spelfiler

ScummVM behöver tillgång till datafilerna för varje spel. En lista över de datafiler som krävs för varje spel finns i [wikiportalen](#) för det spelet. ScummVM kan köra speldatafilerna från vilken som helst som katalog den har tillgång till, inklusive externa media.

Notera

För att underlätta användningen kan du skapa en särskild spelmapp till vilken du kan kopiera Den resulterande katalogstrukturen kommer att se ut ungefär så här:mappar som .innehåller spelfiler

```
ScummVM-Spel
|-- Tentakeldagen
|   |-- MONSTER.SOU
|   |-- TENTAKEL.000
|   `-- TENTAKEL.001
"Amazondrottningens flykt
    |-- QUEEN.1
    '-- drottning.tbl
```

För spel på disketter eller CD-skivor, om datafilerna är åtkomliga, kan ScummVM komma åt det externa mediet direkt. Alternativt kan du kopiera spelfilerna till en mapp enligt beskrivningen ovan. Om datafilerna inte är åtkomliga kör du installationsprogrammet på den plattform som spelet är avsett för för att extrahera spelfilerna.

För spel som hämtas från digitala distributörer eller från olika [freeware-källor](#), kör installationsprogrammet för att extrahera datafilerna, eller om datafilerna levereras som en zip-fil, extrahera filerna.

För macOS- eller Linux-användare som inte har tillgång till en Windows-maskin kan du hämta datafilerna från spel som bara har Windows-installationsprogram. Använd [Wine](#) för att köra Windows-installationsprogrammet. Alternativt, för GOG.com-spel, kan du använda [innoextract](#) för att packa upp spelfiler från installationsprogrammet utan att faktiskt köra det.

Tips

Använd ScummVM:s molnfunktionalitet för att dela spelfiler och automatiskt säkerhetskopiera och synkronisera dina sparade spelställstånd. För detaljerade instruktioner, se guiden [Ansluta en molntjänst](#). För enheter i samma lokala nätverk kan ScummVM också köra en webbserver för att möjliggöra problemfri överföring av filer. , För detaljerade instruktioner om guiden . Detta [Använda den lokala webbservern](#) är ett bra alternativ om du inte vill ansluta en molntjänst.

2.1 Multi-disc spel

ScummVM behöver tillgång till alla datafiler, så det kommer inte att kunna köras direkt från en CD om spelet har flera skivor. Om du vill lägga till ett spel med flera CD-skivor kopierar du datafiler som krävs från CD-skivan . Detill en mapp på hårddisken En lista över vilka som filer krävs finns i [wikipedia](#) för det .spel du spelar

Som en allmän riktlinje gäller att om det finns duplicerade, identiska filer (samma namn, samma filstorlek) på mer än en skiva, krävs endast en kopia av filen. Om det finns filer som har samma namn men som är olika på varje skiva, byt namn på dem. Om det .ex. finns en tbyt namn music.clu på två skivor, byt på filen den första skivan till music1.clu och på filen på den andra skivan till music2.clu.

2.2 CD-audio

I de flesta fall kan ScummVM använda CD-ljud direkt från spel-CD:n. Om du inte alltid vill sätta i spel-CD:n för att använda CD-ljudet kan du extrahera ljudspåren från CD:n och spara dem lokalt:

1. Extrahera CD-ljudspåren i WAV- eller .AIFF-format
2. Konvertera spåren till filformaten MP3, FLAC, M4A eller .OGG
3. Placer de konverterade ljudfilerna i samma mapp som innehåller de andra datafilerna för .spelet
4. Du kan namnge dem på flera olika sätt:
 1. track01.ogg - track12.ogg
 2. track1.ogg - track12.ogg
 3. track_01.ogg - track_12.ogg
 4. spår_1.ogg - spår_12.ogg

Tips

fre:ac är en programvara med öppen källkod för flera plattformar som både kan rippa CD-skivor och konvertera ljud mellan filformaten MP3, OGG, FLAC och WAV.

2.3 Macintosh-spel

Många av de spel som stöds finns också i versioner för Macintosh, men det kan vara svårt att extrahera rätt filer från en Macintosh-diskett eller CD, särskilt om du använder Windows eller Linux. Se [Hantera Macintosh-spelfiler](#) för en utförlig guide.

Kapitel 3

Hantering av Macintosh-spelfiler

I det här avsnittet beskrivs hur du får tillgång till speldatafiler från Macintosh-media. För allmän information om hur ScummVM hanterar speldatafiler, inklusive vilka filer som krävs för att spela ett spel, se [Hantera spelfiler](#).

3.1 Bakgrund

Det finns tre huvudsakliga aspekter av Macintosh-disketter eller CD-media som kan göra det svårt att extrahera speldata: filsystemet, förgreningar och kodning av filnamn.

HFS och HFS+ filsystem

Macintosh använder ett annat än andra operativsystem; HFS för äldre media och HFS+ för nyare.

HFS ([Hierarchical File System](#)), även känt som Mac OS Standard, användes på Macintosh hårddiskar, disketter och CD-skivor fram till slutet av 90-talet. Det ersattes av [HFS+](#), eller Mac OS Extended, i och med lanseringen av Mac OS 8.1 1998. De flesta spel-CD-skivor som släpptes före mitten av 2000 använder fortfarande HFS. Moderna macOS-datorer kan fortfarande komma åt HFS+-media, men stödet för att läsa HFS-media togs bort i macOS 10.15 (Catalina).

Om du vill visa och kopiera filer från HFS- och HFS+-disketter och CD-skivor i ett Windows- eller Linux-system måste du installera ytterligare programvara.

De flesta, om inte alla, Macintosh-spel som stöds av ScummVM släpptes på ett HFS-medium, men om du har en HFS+-CD kan du kolla in avsnittet för sätt att komma åt dessa [Andra metoder](#) filer. ScummVM:s [Python-baserade dumper](#) stöder också HFS+-formatet om du använder den på macOS.

Gafflar

Macintosh HFS och HFS+ media har ett koncept som kallas gafflar. För den som är bekant med NTFS är det samma princip som NTFS-strömmar. En fil kan bestå av två förgreningar, en dataförgrening och en resursförgrening. Båda är viktiga för att spel ska fungera korrekt. Andra system än macOS stöder inte resursgafflar, och en vanlig filkopiering från ett HFS- eller HFS+-medium på ett sådant system kopierar bara datagaffeln. För att bevara resursgaffeln korrekt under kopieringen måste dessa filer konverteras till en MacBinary-fil.

Kodning av filnamn

Filnamn i japanska spel kodas på ett sätt som är unikt för Apple. Resultatet är att en Mac-kopia av ett spel inte alltid visar rätt filnamn.

Macintosh tillåter också användning av som specialtecken inte tillåtna är i .filnamn på andra plattformar

ScummVM körs på en och mängd olika plattformar inte alla dessa plattformar kan lagra japanska filnamn eller andra specialtecken, tex. .icke-ascii-tecken. ScummVM använder [punycode](#) för att hantera filnamn som annars inte skulle stödjas. Punycode konverterar alla icke-ascii-tecken till ett speciellt format. Om det ursprungliga filnamnet innehöll specialtecken kommer det att nya filnamnet börja med xn--, till exempel xn--lcon-ja6e.

Filer som innehåller förbjudna tecken är alltid puny-encoded.

Notera

Windows, MacOS och Linux kan lagra dessa filer och inte behöveraktivera punycode.

Mer information finns i [Windows namngivningskonventioner](#), där det finns en lista över förbjudna tecken.

3.2 Hur man extraherar Macintosh-spelfiler

Det enklaste sättet att extrahera rätt spelfiler är att använda dumpern som skapades och levererades av . ScummVMDumpern kan extrahera filer från ett HFS-medium, koda filer till MacBinary-formatet och byta namn på filer med Punycode om det behövs.

Det finns två versioner av dumpern: en disk/ISO image-version som körs i en webbläsare och fullfjädrad version som använder Python. Den webbläsarbaserade versionen är den metod som föredras eftersom den fungerar i de flesta fall, och det är mindre krångel eftersom det finns intenågot att installera.

Det första steget är att skapa en av disketten eller .CD-skivan

3.2.1 Skapa ISO-avbildningen

Notera

Om du har tillgång till HFS+-media i macOS eller HFS-media på ett macOS 10.14 Mojave-system eller äldre krävs inte detta steg när du använder Python-dumpern i MAC-läge.

Fönster

Använd ett program som IsoBuster för att skapa en ISO-avbildning av CD-skivan

macOS

Använd följande kommandon i Terminal för att hitta identifieraren för mediet och skapa sedan en ISO-avbildning av mediet.

Lista diskar för att få identifieraren för CD- eller diskettpartitionen: .. code-block:

diskutil lista

Alternativt kan du hitta denna information med hjälp av programmet Disk Utility. Välj CD-partitionen och titta på namnet under om avsnittetenheterna.

Avmontera diskens om det behövs: - Som standard är diskar monterade när de sätts in, och de måste avmonteras så att du kan skapa ISO-filen. - HFS stöds inte längre på macOS 10.15 och senare, därför kan dessa diskar inte monteras och behöver inte avmonteras.

```
sudo umount /dev/diskID
```

Skapa iso-bilden: .. code-block:

```
sudo dd if=/dev/diskID of=/path/namn.iso
```

Skjut ut CD-skivan: ... kodblock:

Drutil Tray Eject

Exempel

I exemplet nedan är CD-skivan den sista diskens listas somsom CD_partition_scheme, och identifieraren för HFS-partitionen är disk5s1s2.

#:	TYPENS NAMN	STORLEK	IDENTIFIERARE
0:	GUID_partition_schema	*121,3 GB	disk0
1:	EFI EFI	209,7 MB	disk0s1
2:	Apple_APFS Container disk4	121,1 GB	disk0s2
/dev/disk1 (intern, fysisk):			
#:	TYPENS NAMN	STORLEK	IDENTIFIERARE
0:	GUID_partition_schema	*3,0 TB	disk1
1:	EFI EFI	209,7 MB	disk1s1
2:	Apple_APFS Container disk4	3,0 TB	disk1s2
/dev/disk2 (syntetiserad):			
#:	TYPENS NAMN	STORLEK	IDENTIFIERARE
0:	APFS (APFS Container Container Scheme Scheme)- Fysiska lagringsenheter disk0s2, disk1s2	+3,1 TB	disk2
1:	APFS-volym Macintosh HD	1,8 TB	disk2s1
2:	Förstart av APFS-volym	42,2 MB	disk2s2
3:	Återställning av APFS-volym	510,6 MB	disk2s3
4:	APFS-volym VM	20,5 KB	disk2s4
/dev/disk3 (extern, fysisk):			
#:	TYPENS NAMN	STORLEK	IDENTIFIERARE
			(fortsättning på nästa sida)

(fortsättning från föregående sida)

0:	CD_partition_schema	*783,5 MB	disk3
1:	Apple_partition_schema	682,2 MB	disk3s1
2:	Apple_partition_map	1,0 KB	disk3s1s1
3:	Apple_HFS diskett 1	681,6 MB	disk5s1s2

```
iMac:~ ego$ sudo umount /dev/disk3s1s2 :Lösenord
iMac:~ ego$ sudo dd if=/dev/disk3s1s2 of=/Users/ego/BS1-fr.iso 1331200+0 poster i
1331200+0 poster ut
681574400 byte överfördes på 396,380454 sekunder (1719495 byte/sek) iMac:~ ego$ drutil
tray eject
```

Linux

Använd följande kommandon för att skapa en ISO-avbildning från ett infogat HFS- eller .HFS+-medium

```
sudo dd if=/dev/cdrom of=/path/namn.iso
```

Vanligtvis kommer att enheten vara `/dev/cdrom`, `/dev/dvd` eller `/dev/floppy`. Alternativt kan du använda `sudo blkid` för att lista de monterade och ommonterade enheterna med deras ID.

Exempel

```
~$ sudo blkid
/dev/sr0: PTTYPE="mac"
~$ sudo dd if=/dev/sr0 of=/home/ego/BS1-fr.iso 1332420+0
poster i
1332420+0 poster ut
682199040 byte (682 MB, 651 MiB) kopierad, 421,918 s, 1,6 MB/s
```

3.2.2 Använda webbläsarens dumperkompanjon - föredragen metod

Den webbläsarbaserade dumperkompanjonen stöder läsning av HFS-media som ISO- och diskavbildningar. Den genererar en ZIP-fil som kan extraheras och sedan importeras i ScummVM.

1. Ladda upp disk/ISO bildfil
2. Välj alternativ:
 - Välj japanska när du dumpar japanska skivor
 - Avmarkera unicode om plattformen inte stöder det
3. Klicka på dumpningsknappen
4. Ladda ner ZIP-filen
5. Upp ZIP-filen
6. Lägg till den extraherade katalogen i scummvm

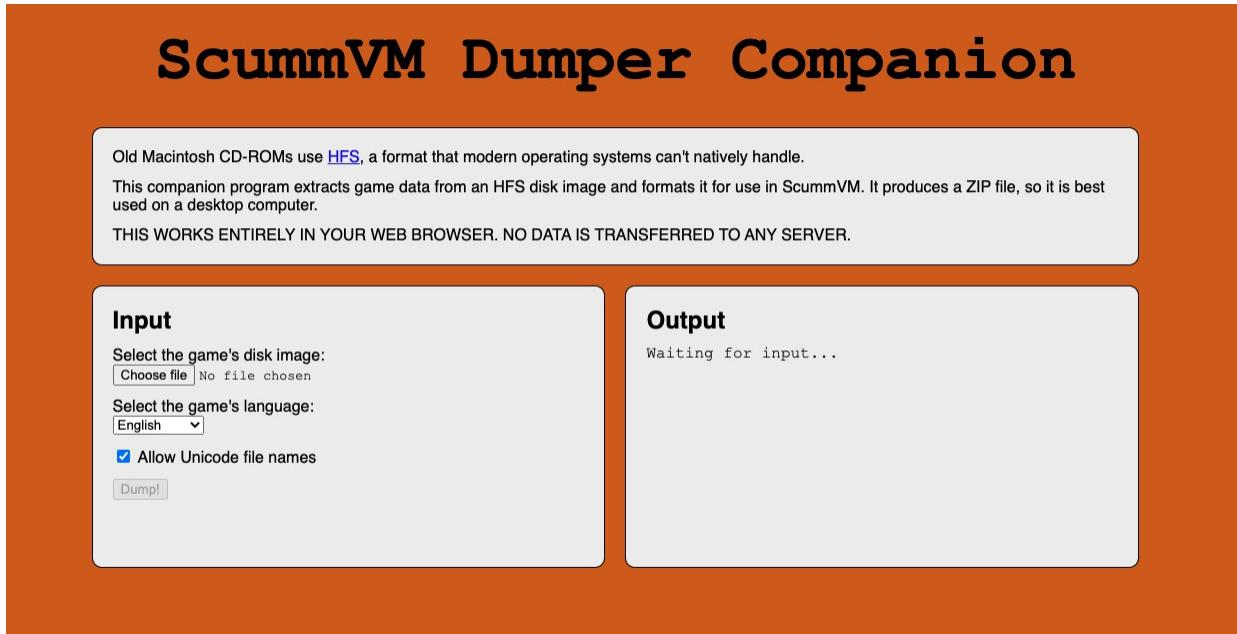


Fig. 1: Den webbläsarbaserade dumperkompanjonen.

Notera

Denna webbdumper-companion fungerar helt hållt och din webbläsare och överför inte data till några servrar.

3.2.3 Använda Python-dumpern som följeslagare

Pythons dumperkompanjon stöder HFS-diskar, såvida inte du kör den på en Mac, ifall MAC-läget också stöder HFS+.

Förkunskapskrav

- Python3 med pip installerat. Information om hur du installerar Python finns [här](#).
- Dumperfilen som laddats ner från arkivet.

Installation

Installera machfs och xattr om du använder macOS:

macOS

```
pip3 installera machfs xattr
```

Övriga

```
pip3 installera machfs
```

Användning

Dumperkompanjonen stöder tre lägen: ISO, DIR och MAC. MAC-läget är specifikt för macOS. Det finns också ett STR-läge som används för att testköra punyencode-delarna. För mer information se dess hjälpsnitt.

Notera

Dumperkompanjonen har också en hjälptext:

```
./dumper-companion.py --help
```

ISO-läge

I detta läge dumpas en HFS ISO-fil till OUTPUT-katalogen. Den här katalogen kan sedan läggas till scummvm.

```
dumper-companion.py iso [-h] [--punycode] [--japanese] INPUT OUTPUT
```

Alternativ:

- **--punycode**: kodar alla filnamnstecken som . punycodeVälj detta om din plattform inte stöder UTF-8-filnamn
- **--japanska**: Använd detta vid dumpning av japanska diskar.

DIR-läge

I detta läge puny-kodas alla filer och kataloger i den aktuella katalogen.

```
dumper-companion.py dir [-h] katalog
```

MAC-läge

Det här läget är specifikt för macOS. Det kommer att korsa en katalog, hitta alla resursgafflar och kombinera dem i en MacBinary-fil. Det är användbart när du redan har alla spelfiler på din hårddisk och vill importera dem till ScummVM.

```
dumper-companion.py mac [-h] [--punycode] katalog
```

Alternativ:

- **--punyencode**: kodar alla filnamnstecken som punycode, välj detta om din plattform inte stöder UTF-8-filnamn

Notera

På macOS har ScummVM direkt åtkomst till data- och resursgafflar, men att konvertera till MacBinary kan vara användbart om du planerar att överföra dessa filer till ett annat system.

3.2.4 Andra metoder

Det finns andra sätt att komma åt HFS och HFS+ media på Windows, macOS och Linux. Dessa metoder kräver att du kopierar filerna manuellt.

Fönster

För Windows är ett grundläggande och gratis alternativ [HFS Explorer](#) som ger dig skrivskyddad åtkomst till både HFS- och HFS+-enheter. Använd installationsprogrammet i stället för zip-filen för att säkerställa det installeras korrekt. För filer med en resursgaffel måste du använda alternativet för att extrahera som MacBinary. Extrahera filer som endast har en dataförgrening som en "rä kopia, dataförgrening".

Alternativt kan [HFVExplorer](#) också användas för HFS-enheter. Det finns inget alternativ för att extrahera som MacBinary, men du kan extrahera filer med en resursgaffel som AppleDouble med hjälp av alternativet och resursgaffel(n)."extrahera data

macOS

På macOS kan du läsa HFS+-volymer, och i vissa fall HFS-volymer, och kopiera filerna på vanligt sätt i Finder. Vissa skivor levereras med dolda filer som måste kopieras. Om du vill visa dolda filer i macOS trycker du på **Cmd+Shift+.** i ett Finder-fönster

Det finns inte heller något behov av att konvertera filer med en resursgaffel till MacBinary-filer, men om du vill göra det, till exempel för att senare överföra filerna till ett annat system, kan du använda kommandoradsverktyget **macbinary**

```
macbinary encode -o< outfile >< infile>
```

I vissa fall rekommenderas *dock en dumperkompanjon*:

- Om du har ett nyare HFS-media kan endast läsas i macOS 10.14 (Mojave) och äldre. Stöd för läsning tog bort HFS-volymer i macOS 10.15 (Catalina).
- Om filer innehåller ogiltiga tecken.
- Om du planerar att överföra dessa filer till ett annat system.

Linux

Få tillgång till HFS+-enheter med hjälp av **hfsplus**. Använd kommandoraden för att använda hfsplus:

1. Installera hfsplus med hjälp av programhanteraren. På Debian-baserade distributioner använder du **sudo apt install hfsplus**
2. Hitta spelskivan genom att köra **sudo fdisk -l** och hitta den med typen Apple HFS/HFS+. I det här exemplet är det **/dev/fd0**.

3. Skapa en monteringspunkt, till exempel: `sudo mkdir /media/macgamedrive`
4. Montera enheten till den mountpunkten
`sudo montera -t hfsplus /dev/fd0 /media/macgamedrive`
5. Gå till enheten på `/media/macgamedrive`. För att kopiera filer kan du använda `hcopy`. Den tar alternativ för att ange om filerna ska konverteras till makbinary (-m) eller kopieras som en rå fil (-r).

Få tillgång till HFS-enheter med hjälp av `hfsutils`. Använd kommandoraden för att använda `hfsutils`:

1. Installera `hfsutils` med hjälp av programhanteraren. På Debian-baserade distributioner använder du `sudo apt install hfsutils`
2. Hitta spelskivan genom att köra `sudo fdisk -l` och hitta den med typen Apple HFS/HFS+. I det här exemplet är det `/dev/fd0`.
3. Montera HFS-volymen genom att köra `hmount /dev/fd0`
4. Lista filer och kataloger på HFS media med `hls`, ändra arbetskatalog på HFS media med `hcd` och kopiera. Kommandona `hcopy` och `hcpcopy` innehåller alternativ som anger om filerna ska konverteras till makbinär (-m) eller kopieras som en rå fil (-r). Exempelvis `hcopy -m "PP Disk 1:PP Data:JMP PP Resources" pegasus/JMP PP Resources`.
5. Avmontera HFS-mediet med `humount /dev/fd0`

Kapitel 4

Lägga till och spela ett spel

4.1 Var kan man få på tagspelen

En av de vanligaste frågorna är: "Var får jag tag på spelen?!?". Om du fortfarande har dina gamla disketter eller CD-skivor liggande och har ett sätt att läsa dem, kan du använda spelfilerna från dessa originalskivor.

Om du inte har haft en diskett eller ens en CD i din ägo på ett tag, finns det en [ScummVM-wikisida](#) som är avsedd att hjälpa dig att hitta några spel att spela.

Tips

ScummVM har ett affiliate referrer program med ZOOM-Platform.com, så om du ska köpa ett spel, använd denna [ZOOM-Platform.com](#) länk för att hjälpa projektet!

Se till att kolla [in kompatibilitetslistan](#) på ScummVM:s webbplats, [sidan som Spel stöds](#) och [sidan Plattformsöversikt](#) på ScummVM:s wiki innan du köper ett spel, för att säkerställa att det kan köras med ScummVM.

4.2 Lägga till spel i Launcher

Följande steg förklarar hur du lägger till ett spel i ScummVM och förutsätter att du har tillgång till datafilerna för varje spel. Om du inte är säker på hur du får tillgång till, se sidan [Hantering av .spelfiler](#)

1. Kör ScummVM för att öppna [startprogrammet](#).
2. I startfönstret du klickar på **Lägg till spel**. Detta öppnar en filbläddrare; antingen systemets s eller ScummVM:filbläddrare.



Om du vill lägga till flera spel på gång enklickar du och på expanderpilen bredvid **Add Game** väljer **Mass Add**



3. Använd filbläddraren för att hitta den mapp som innehåller speldatafilerna. För ScummVMs filbläddrare: Dubbelklicka på en mapp för att öppna den, och använd **Gå upp** för att gå tillbaka en nivå. Markera mappen genom att klicka på den och klicka sedan på **Välj**



i Notera

Alternativet **Use Native file browser** på fliken *Misc* i de globala inställningarna styr ScummVM använder systemets filbläddrare eller sin egen filbläddrare.

Om du använder **Mass Add** väljer du **Yes** för att köra massdetektorn för . spelEn dialogruta öppnas för att meddela vilka spel som lagts till i spellistan.





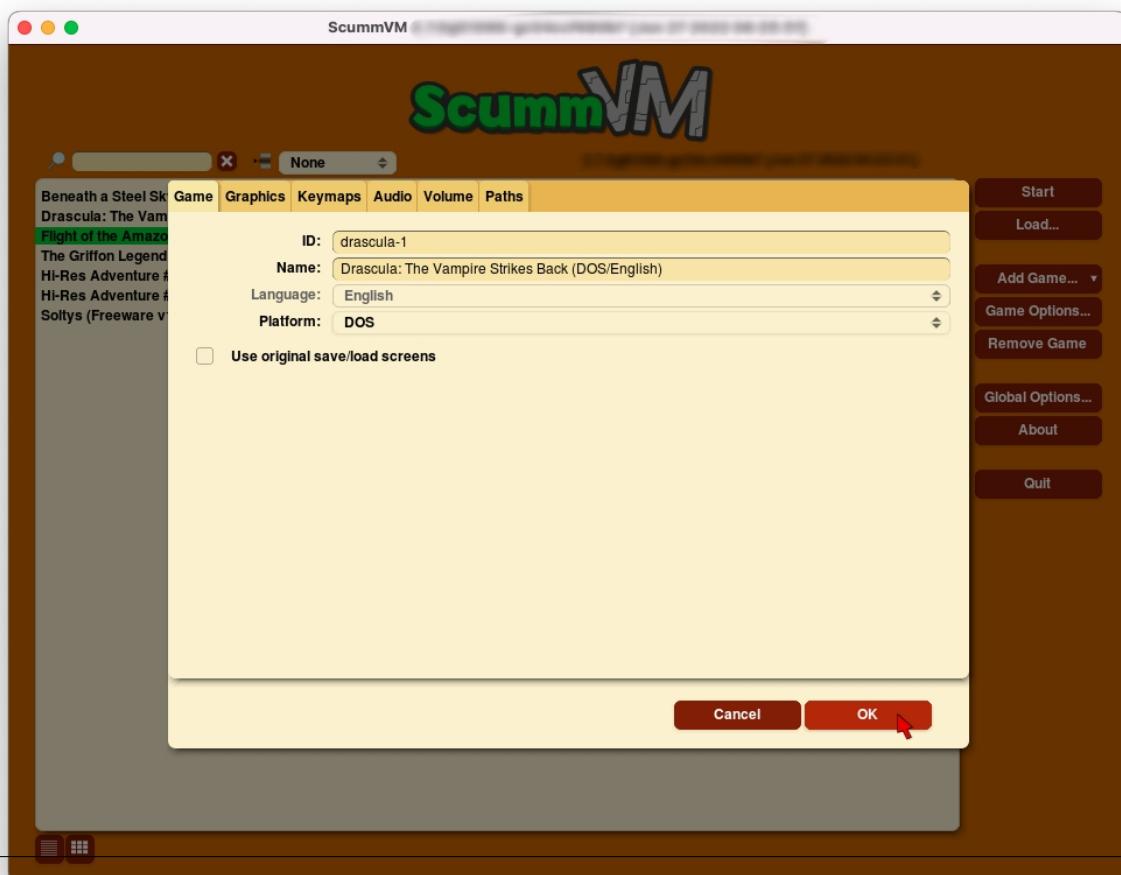
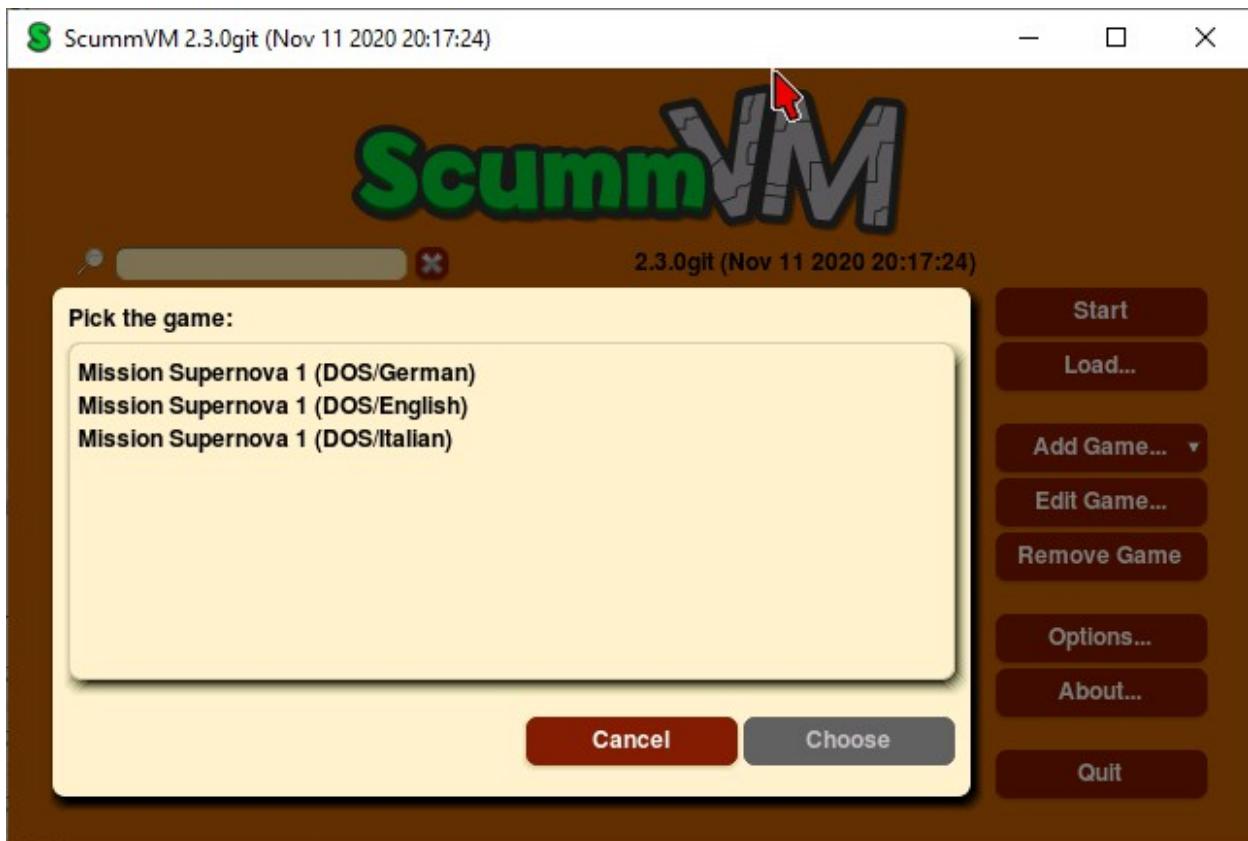
I bland ScummVM upptäcker flera versioner av ett och samma spel. I så fall markerar du rätt version och klickar på **Välj för** att fortsätta.

Försiktighet

Om du använder **Mass Add** lägger till ScummVM alla versioner av ett spel.

Om du lägger till en okänd version av ett spel kan ScummVM inte lägga till spelet i .spellistan. Ett felmeddelande visas för att varna dig om att spelet inte har lagts till.

4. I fönstret kan du konfigurera olika inställningar för **Game Options** spelet. Dessa kan omkonfigureras när som helst, men för närvarande bör allt vara OK med standardinställningarna. Alla inställningar som ändras här åsidosätter de globala inställningarna. Klicka på **Ok**.



i Notera

Fönstret **Game Options** öppnas inte när **Mass Add** används.

- Spelen är nu redo att spelas! För att spela dubbelklickar du på spelet i spellistan eller markerar spelet genom att klicka på det och sedan klickar du på **Start**. I rutnätsvyn kan du antingen dubbelklicka på ett spel för att , starta deteller markera spelet och klicka på spelikonen i popup-fönstret.



Spel kan också startas direkt från kommandoraden. Mer information på finnssidan [Alternativ för kommandoraden](#)

4.3 En anmärkning om upphovsrätt

ScummVM har en strikt inställning mot piratkopiering och teamet tolererar inte diskussioner om piratkopierade spel i någon del av projektet, inklusive på forumet eller på Discord.

4.3.1 Kopieringsskyddsskärm

Det finns fall där spelföretagen själva har bifogat "crackade" exekverbara filer till sina spel. I dessa fall innehåller datafilerna fortfarande kopieringsskyddsskriften, men tolken kringgår dem; på som sammasätten olagligt crackad version kan göra, men här är . det speltillverkaren gjort detsom har Det finns inget sätt för ScummVM att skilja mellan legitima och piratkopierade datafiler, så för de spel där en crackad version av den ursprungliga tolken såldes vid något tillfälle måste ScummVM kringgå kopieringsskyddet.

I vissa fall visar ScummVM fortfarande skärmen för . kopieringsskyddAnge vilket svar som helst; chansen är stor att det fungerar.

Kapitel 5

Spara och ladda ett spel

På den här sidan beskrivs hur du sparar och laddar ett spel från den globala huvudmenyn eller laddar ett spel direkt från Launcher.

Notera

Vissa spel har egna laddnings- eller sparningspunkter i spelet eller använder en egen meny i stället för GMM.

5.1 Spara ett spel

När du spelar ett spel och är redo att spara trycker du på **Ctrl+F5** (**Ctrl+fn+F5** på Mac) för att komma till den globala huvudmenyn. Välj **Spara**.

Det finns två typer: listvy och . rutnätsvyKlicka på ikonerna för lista och rutnät längst ned till vänster i fönstret för att växla mellan de två.

I kakelyn klickar du på kakelplattan **New Save**. Ange en beskrivning för spelet och klicka på sedan **OK**.

I listvyn du klickar på en slot för att spara spelet till den . slotenAnge en beskrivning för spelet och klicka på sedan **Spara**.

5.1.1 Autospara

ScummVM sparar automatiskt ditt spel var 5:e minut. för *Perioden automatisk sparning* kan ändras i fliken Övriga inställningar eller i *konfigurationsfilen*.

5.2 Plats för sparade spelfiler

Spara-katalogen kan ändras med inställningen *savepath* . *på fliken Paths (Sökvägar)*Den kan också ändras i *konfigurationsfilen*.

Standardvägar för sparade spel visas nedan.

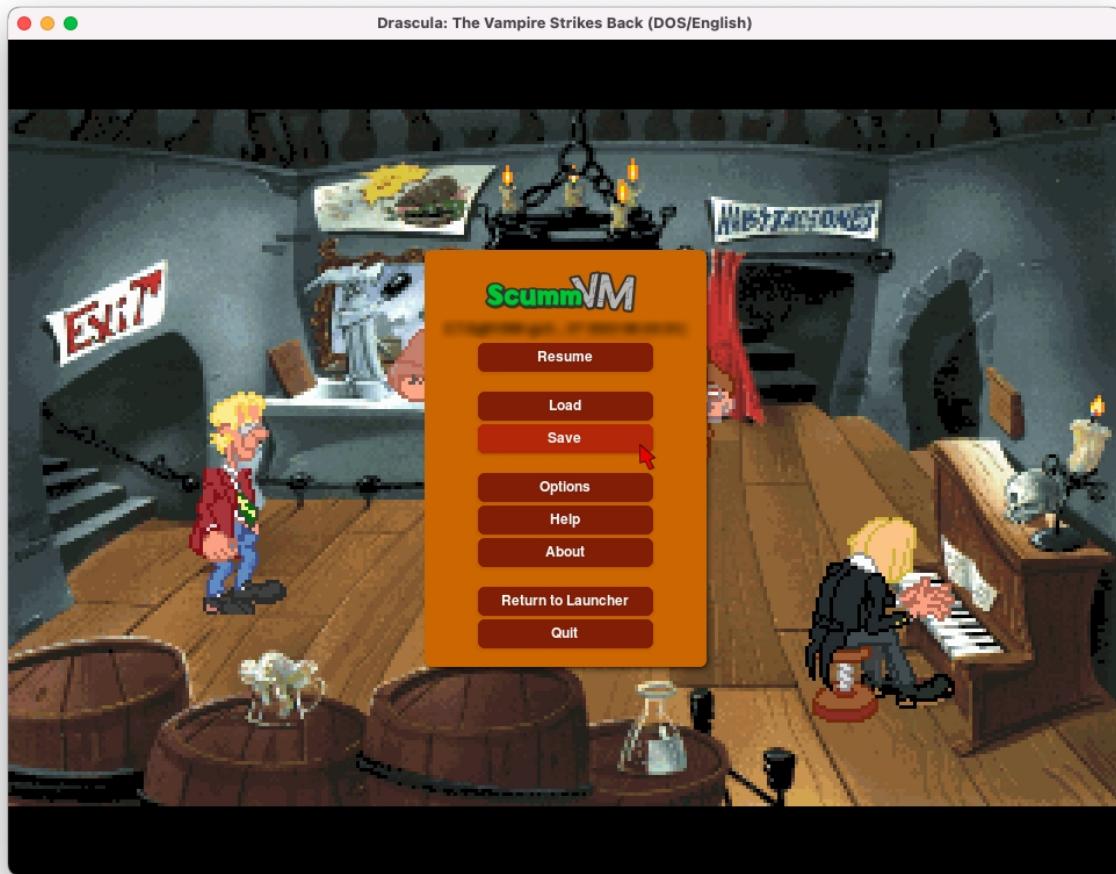


Fig. 1: Den globala huvudmenyn (GMM).

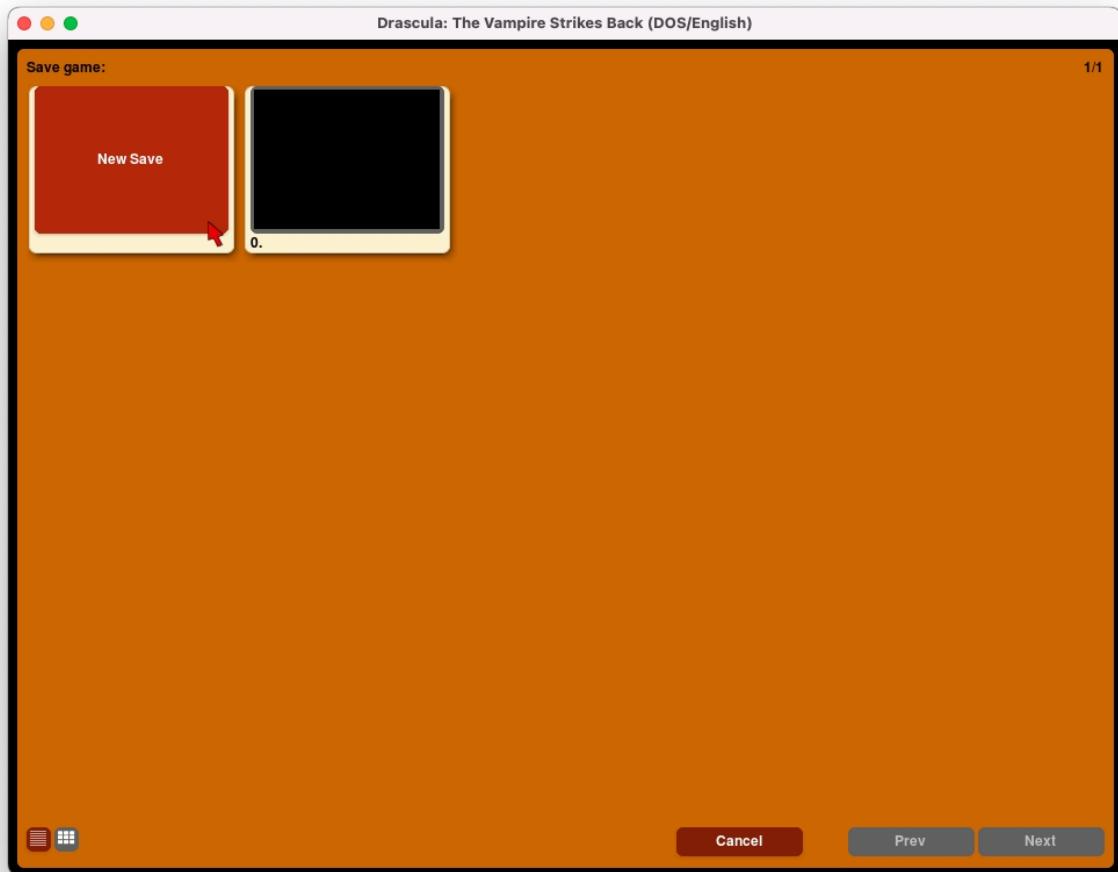


Fig. 2: Spara ett spel., rutnätsvy

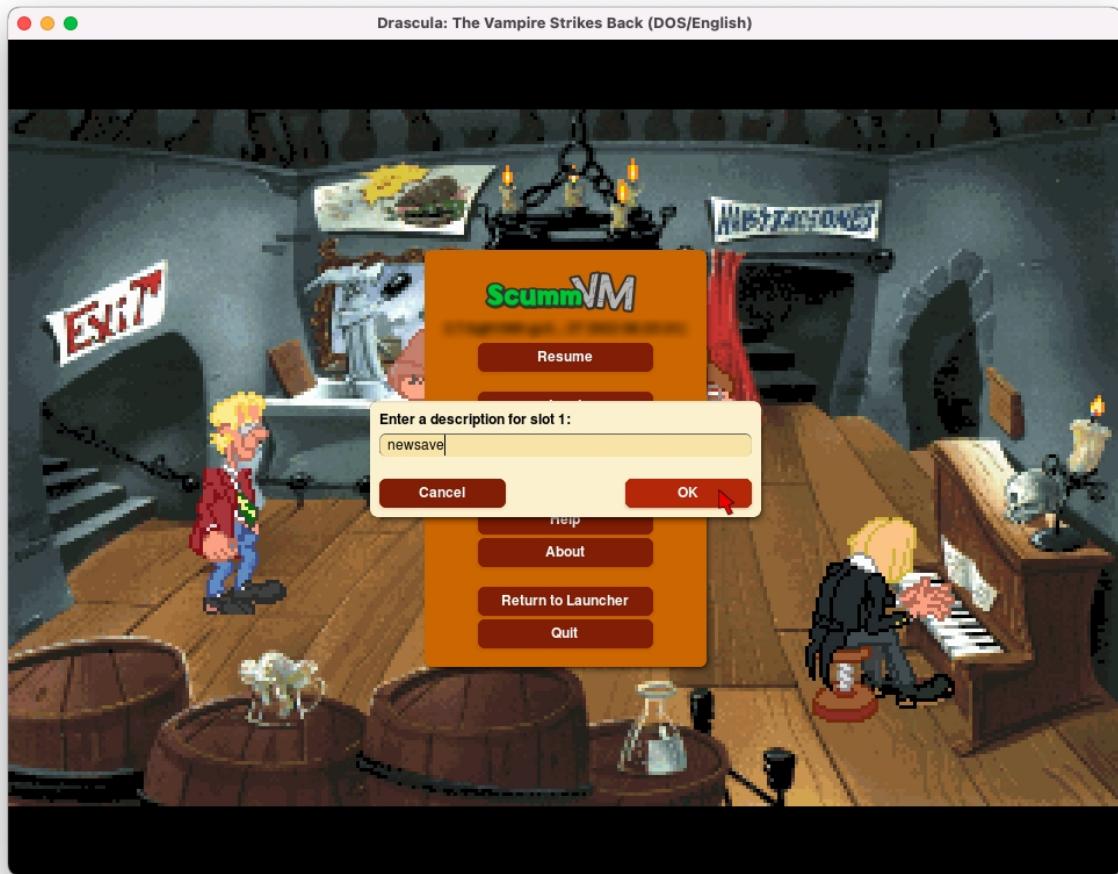


Fig. 3: Beskrivning av .sparspelet, rutnätsvy

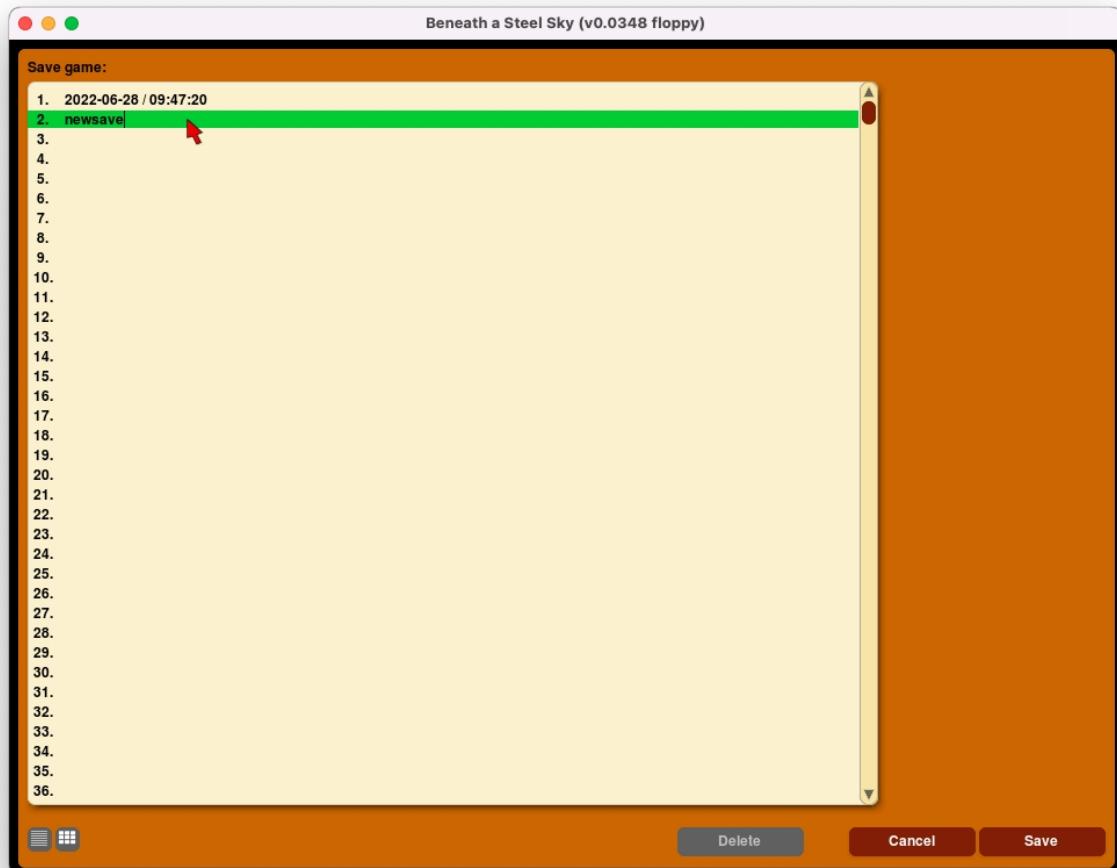


Fig. 4: Spara ett spel, listvy

Fönster

%APPDATA%\ScummVM\Sparade spel

macOS

~/Library/Application Support/ScummVM/Savegames/ (med versioner av ScummVM före 2.9 lågdeni~/Documents/ScummVM Savegames/).

Linux/Unix

ScummVM följer XDG Base Directory Specification, så som standard finns de sparade spelen på ~/.local/share/scummvm/saves/, men den här platsen kan variera beroende på värdet på miljövariabeln **XDG_DATA_HOME**.

.local är en dold katalog. Om du vill visa den använder du **ls -a** på .kommandoraden

Om ScummVM installerades med hjälp av Snap finns sparngarna på ~/snap/scummvm/current/.local/share/scummvm/saves/

5.3 Ladda ett spel

Om du vill ladda ditt sparade spel utan att behöva starta spelet först väljer du Load-knappen direkt från Launcher. Om du vill ladda ett sparad spel spel du medan du spelar ett trycker på (på Mac) för att komma till den globala huvudmenyn väljer sedan **Ctrl+F5** (**Ctrl+fn+F5**) och **Load**.

Det finns två typer: listvy och kakelvy. Klicka på list- och kakelikonerna längst ned till vänster i fönstret för att växla mellan de två.

I listvyn visar rutan till vänster en lista över dina sparade spel. Klicka på ett sparad spel för att markera det. I rutan till höger kan du se tidsstämplar, skärmdumpar och speltid för det sparade spelet.

När du har markerat det spel du vill spela klickar på **Load**. Om du vill ta bort ett sparad spel markerar du det sparade och klickar på **Delete**.

I rutan till vänster visar varje bricka en skärmdump av det sparade tillståndet, samt en beskrivning och ett nummer på sparplatsen. Klicka på brickan för att ladda det sparade spelet.

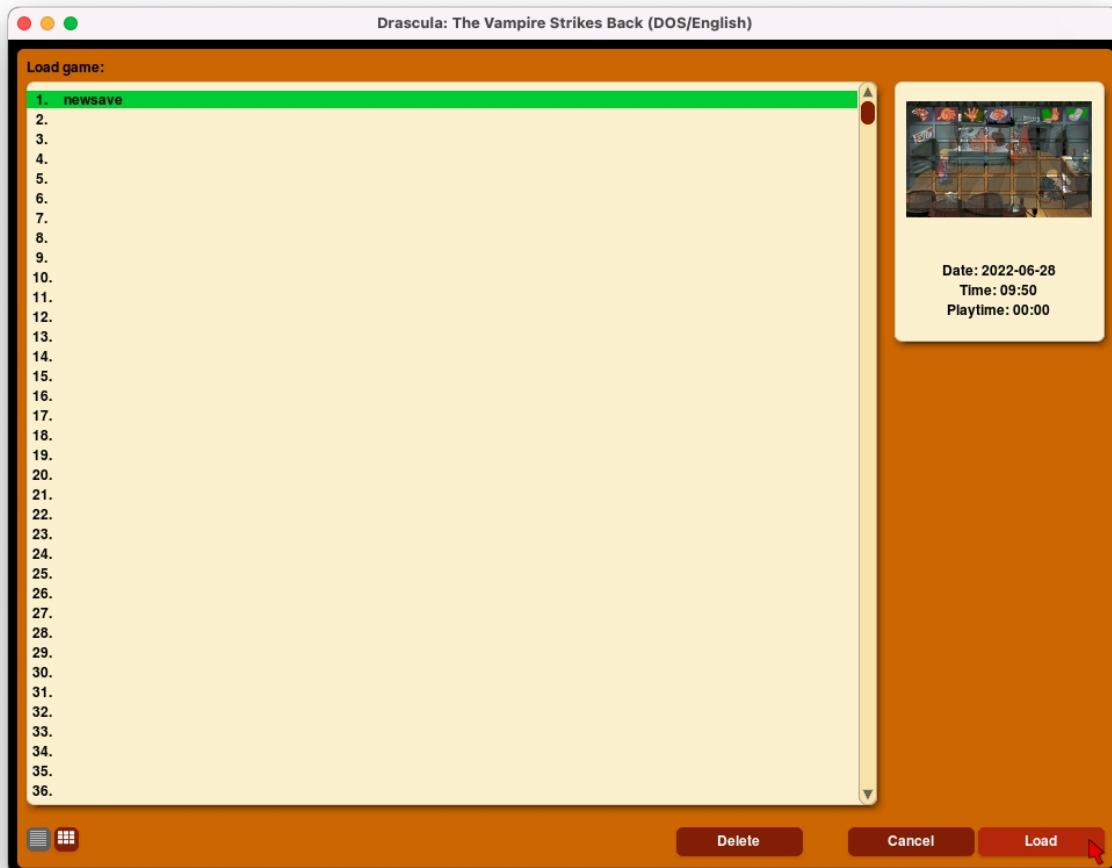


Fig. 5: Ladda ett spel., listvy

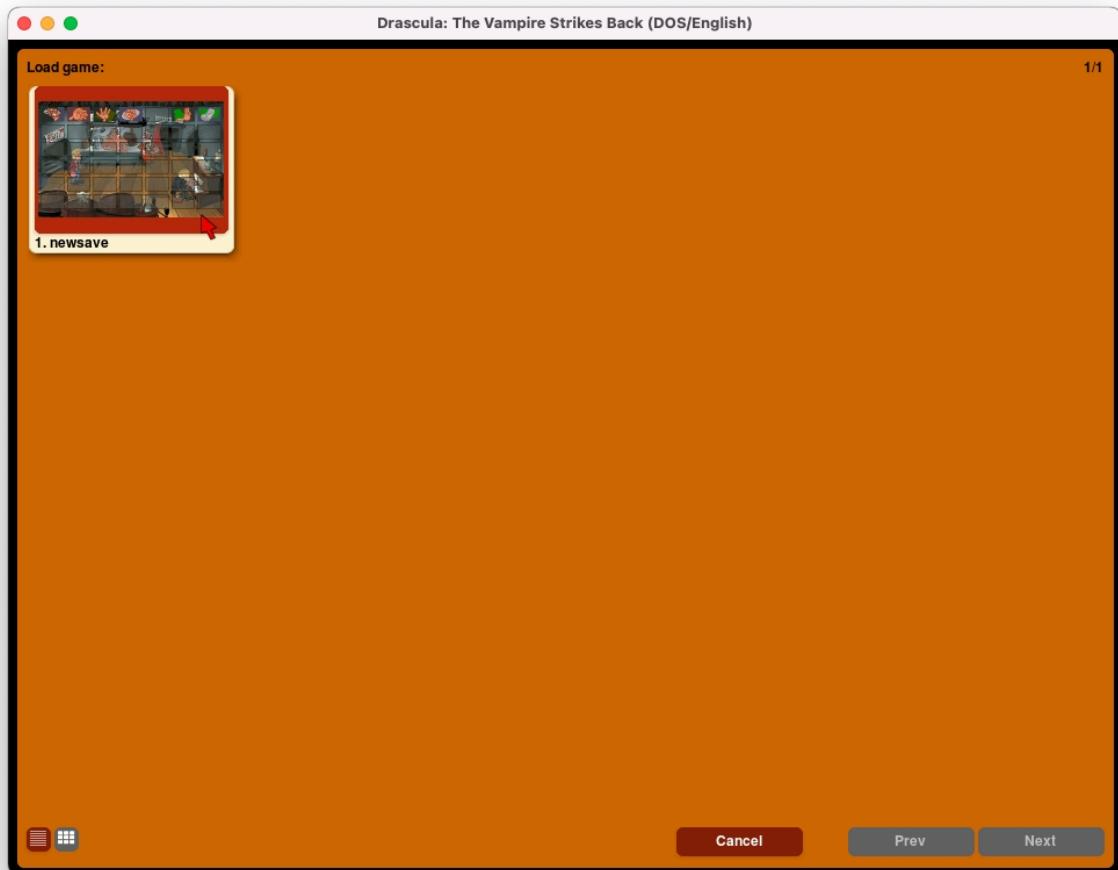


Fig. 6: Ladda ett spel., rutnätsvy

Kapitel 6

Kortkommandon tangentbordet på

ScummVM stöder olika tangentbords- och musgenvägar i spelet, och sedan version 2.2.0 kan konfigureras manuellt dessa [i fliken Keymaps](#) eller [i konfigurationsfilen](#).

För spelspecifika kontroller, se [wiki-posten](#) för det spel du spelar Standardgenvägar visas i tabellen.

Genväg	Beskrivning
Ctrl+F5	Visar den globala huvudmenyn
Cmd+q	Avsluta (macOS)
Ctrl+q	Avsluta (Linux/Unix)
Alt+F4	Avsluta (Windows)
Ctrl+z	Avsluta (andra) plattformar
Ctrl+u	Dämpar alla ljud
Ctrl+m	Växlar till att fånga musen
Ctrl+Alt och 9 eller 0	Cyklar framåt/bakåt mellan grafikfilter
Ctrl+Alt +eller -	Ökar/minskar skalfaktorn
Ctrl+Alt+a	Aktiverar/avaktiverar korrigering av bildförhållande
Ctrl+Alt+f	Växlar mellan närmaste granne och bilinjär interpolation (grafikfiltrering på/av)
Ctrl+Alt+s	Cyklar genom stretchlägen
Alt+Enter	Växlar mellan och fönsterläge/helskärmsläge
Alt+s	Tar en skärmdump
Ctrl+F7	Öppnar virtuellt tangentbord (om det är aktiverat). Detta kan också öppnas med en lång tryckning på den mellersta musknappen eller hjulet
Ctrl+Alt+d	Öppnar ScummVM-felsökaren

Kapitel 7

Ändra inställningar

7.1 Från startprogrammet

Inställningarna är ordnade efter ämne, påolika flikar:

[Spelfliken](#) | [Grafikfliken](#) | [Kontrollfliken](#) | [Keymaps-fliken](#) [Ljudfliken](#) | [Volymfliken](#) | [Midi-fliken](#) | [MT-32-fliken](#) | [Paths-fliken](#) | [GUI-fliken](#) | [Diverse-fliken](#) | [Cloud-fliken](#) | [LAN-fliken](#) | [Tillgänglighetsfliken](#)

Om du vill ändra en inställning globalt, såattduen påverkar alla spel du väljerknappen **Global Options** för att öppna menyn och väljer sedan den flik som innehåller den inställning du vill ändra.

Om du vill ändra en inställning för bara ett spel du markerar spelet i spellistan, väljer knappen **Game Options** och väljer den flik som innehåller den inställning du vill ändra. Om Launcher är i rutnätsvy du markerar spellet och väljer sedan kugghjulsikonen i popup-fönstret. Om du vill att spellet ska använda inställningarna på fliken Game Options i stället för fliken Global Options, du global kryssar i **Override settings**.

Alla inställningar är inte tillgängliga för alla spel; om det tett spel .ex. finns något MIDI-soundtrack för finns det inga MIDI- eller MT-32-flikar

7.2 I konfigurationsfilen

Se sidan för mer information om hur du gör detta. [Konfigurationsfil](#) Konfigurationsnycklar listas på sidorna Settings, efter beskrivningen av varje inställning, i kursiv stil.

7.3 Från kommandoraden

Vissa inställningar kan anges på kommandoraden (en fullständig lista finns på [kommandoraden](#)) Dessa är giltiga så länge programmet pågår och sparas inte i de konfigurationsfilen om inte ändras De markeras också med en speciell färg i de startflikar som nämns ovan.

Kapitel 8

Ansluta en molntjänst

Att ansluta ScummVM till en molnlagringstjänst ger ett enkelt sätt att dela spelfiler och sparade spel mellan flera enheter. ScummVM stöder för närvarande Dropbox, OneDrive, Google Drive och Box, men endast en tjänst kan vara ansluten åt gången.

Notera

Molnfunktionalitet stöds inte på alla plattformar.

Den här guiden förklarar hur du ansluter en molntjänst till ScummVM. Från startprogrammet du väljer **Alternativ och** sedan fliken **Moln**.

Välj önskad molnlagringstjänst i rullgardinsmenyn)Klicka på **Active (Aktiv storagelagring**.
Anslut.

8.1 Guiden för anslutning till molnet

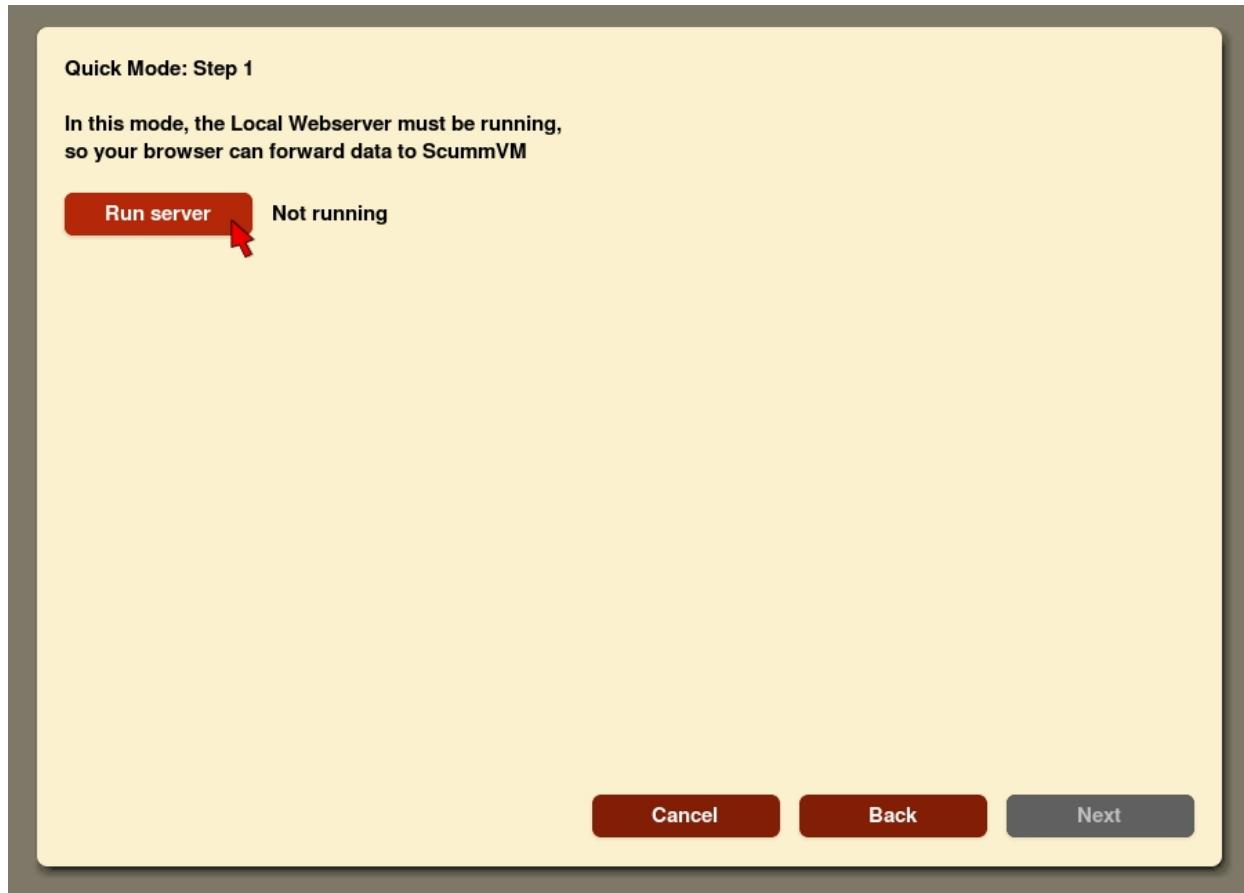
Guiden för molnanslutning erbjuder två sätt att ansluta molntjänsten: Snabbläge och .manuellt läge

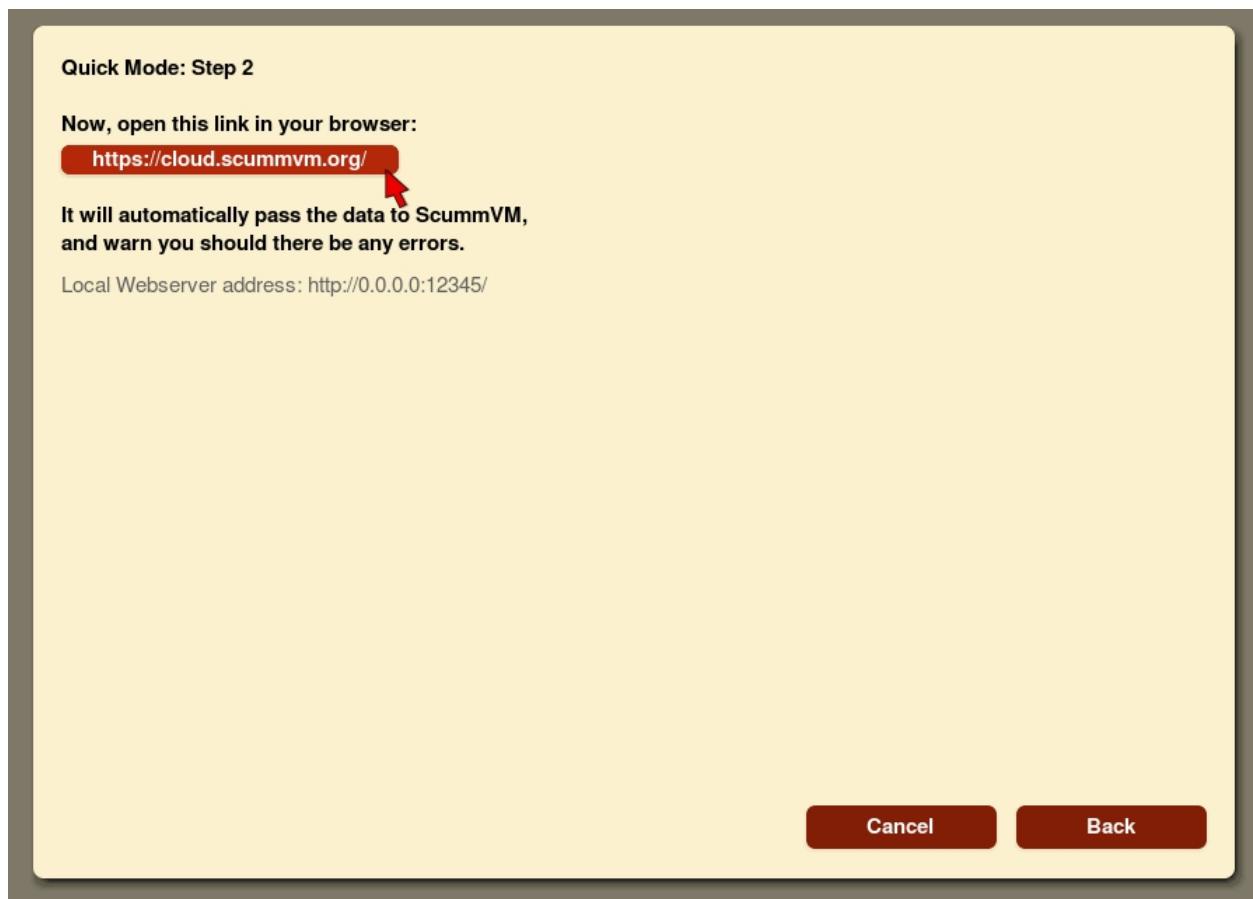
8.1.1 Snabbläge

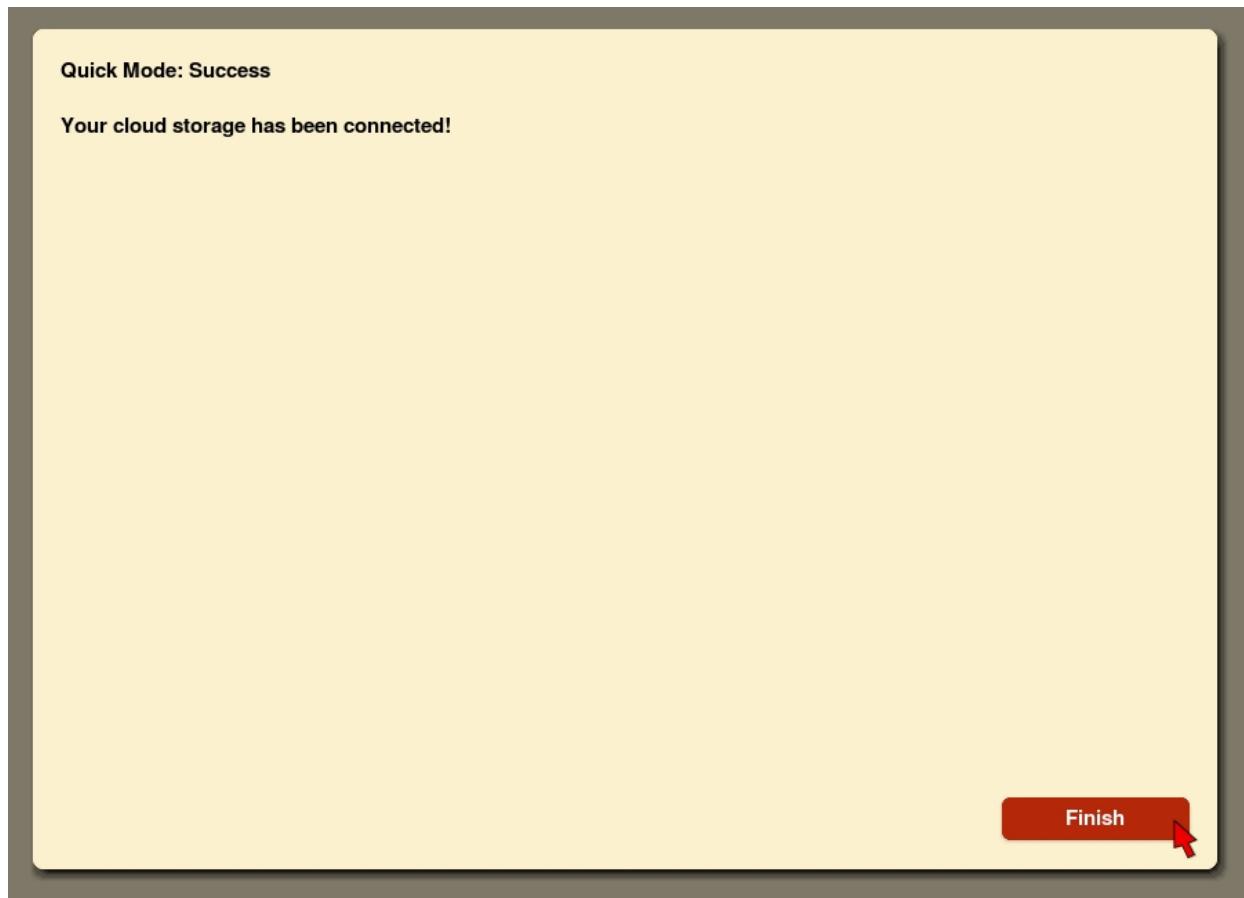
1. Välj **snabbläge**
2. Välj **Kör server**. Detta startar en *lokal webbserver*. Välj **Nästa**.
3. Klicka på länken.
4. I webbläsarfönstret som öppnas väljer du den molntjänst som du vill ansluta till. Avmarkera kryssrutan om du använder en äldre version.**ScummVM version 2.7.1 eller nyare**
5. Logga in den påvalda molntjänsten. När du är klar återgår du till ScummVM. På skärmen för framgång väljer du **Finish** för att avsluta.











- Tillbaka på huvudfliken Cloud kontrollerar att användarnamnet för den anslutna tjänsten är korrekt och duväljer sedan **Aktivera lagring**.



8.1.2 Manuellt läge

Om den lokala webbservern inte fungerar kan du använda manuellt läge för att ansluta till molntjänsten.

- Välj **manuellt läge**.
- Klicka på länken.
- I webbläsarfönstret som öppnas väljer du den molntjänst som du vill ansluta till. Avmarkera kryssrutan om du använder en äldre version.**ScummVM version 2.7.1 eller nyare**
- Logga in den påvalda molntjänsten.
- När felskärmen visas du kopierar den JSON-kod som finns i textrutan.
- Gå tillbaka till ScummVM, välj **Paste** och sedan **Next**.
- Välj **Finish** för att avsluta på skärmen för framgång.





8. Tillbaka på huvudfliken Cloud kontrollerar att användarnamnet för den anslutna tjänsten är korrekt och duväljer sedan **Aktivera lagring**.

8.2 Använda molnet med ScummVM

Sparade spel spel synkroniseras automatiskt vid start, när ett sparas och när ett sparad spel laddas. Välj **Synkronisera nu** för att synkronisera manuellt.

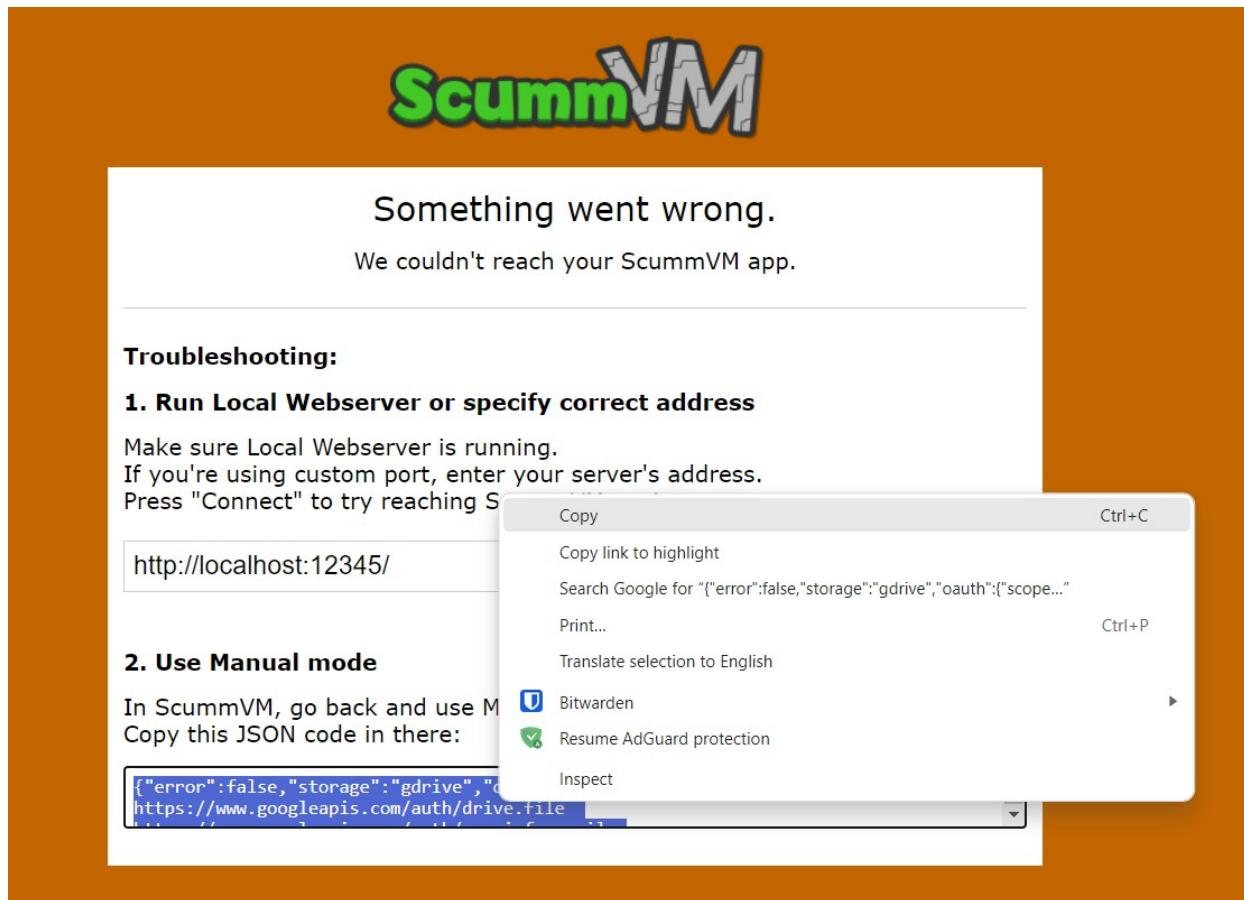
För att ladda ner spelfiler från din ScummVM-mapp i molnet klicka på „**Ladda ner spelfiler**“

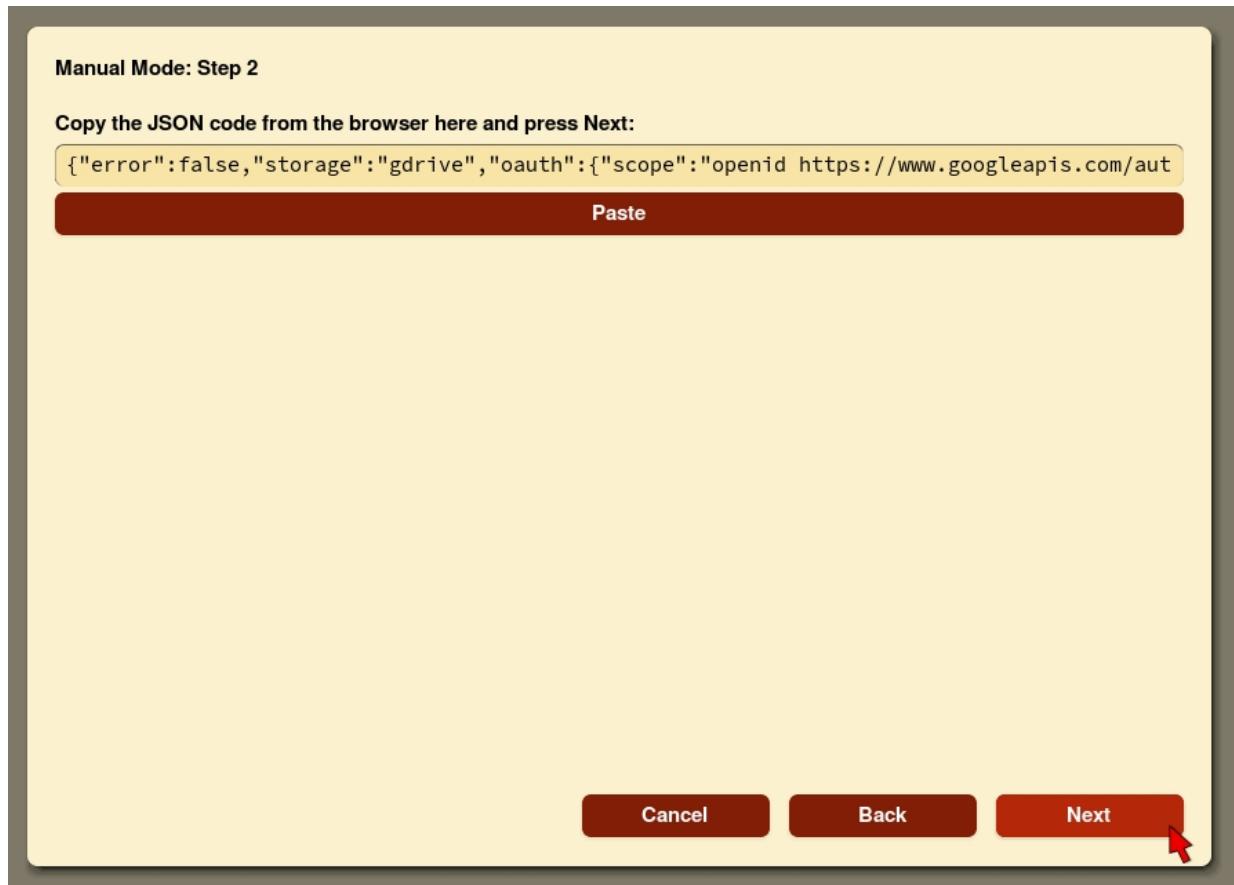
Notera

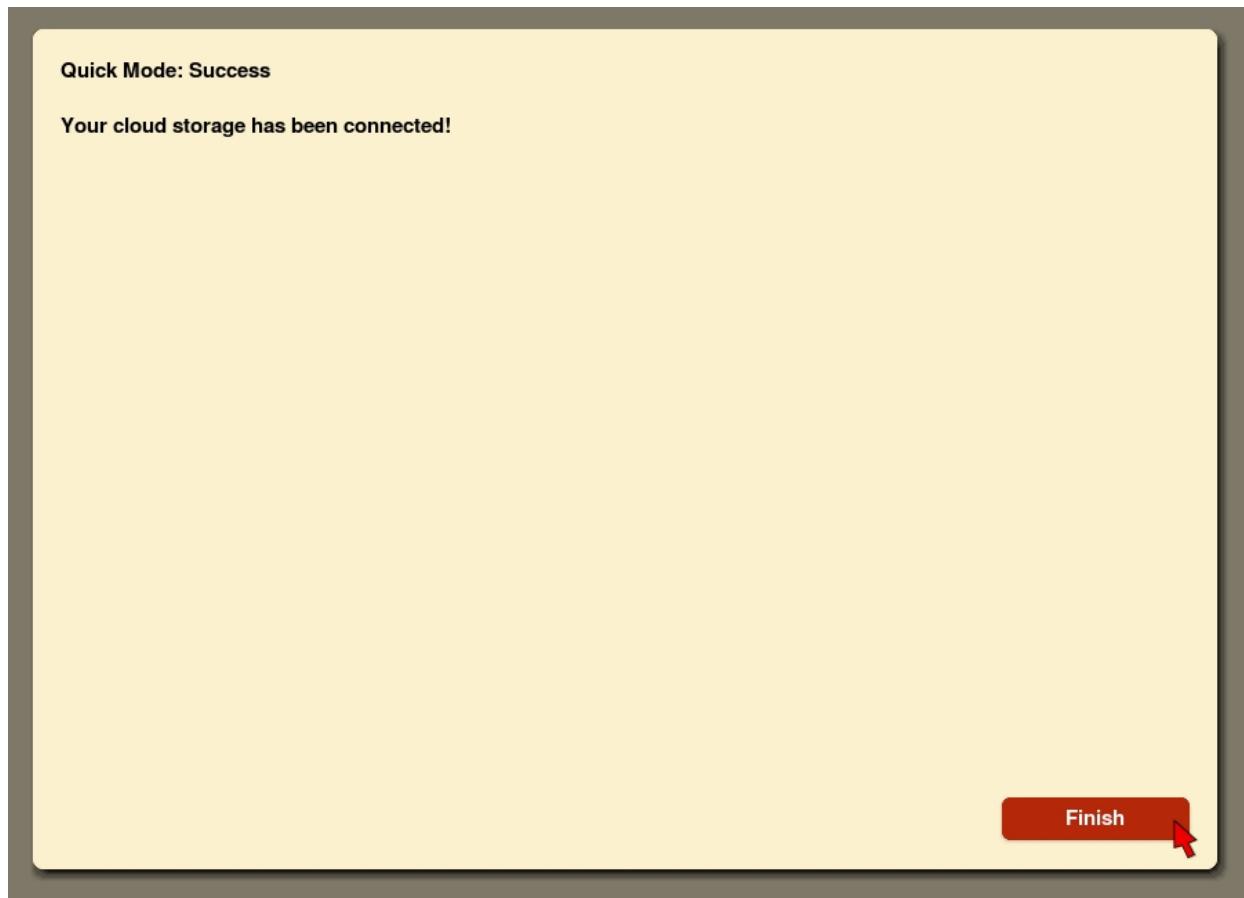
Funktionen för nedladdning av spelfiler är inte tillgänglig med Google Drive. Välj en annan leverantör om funktionen du vill använda den här

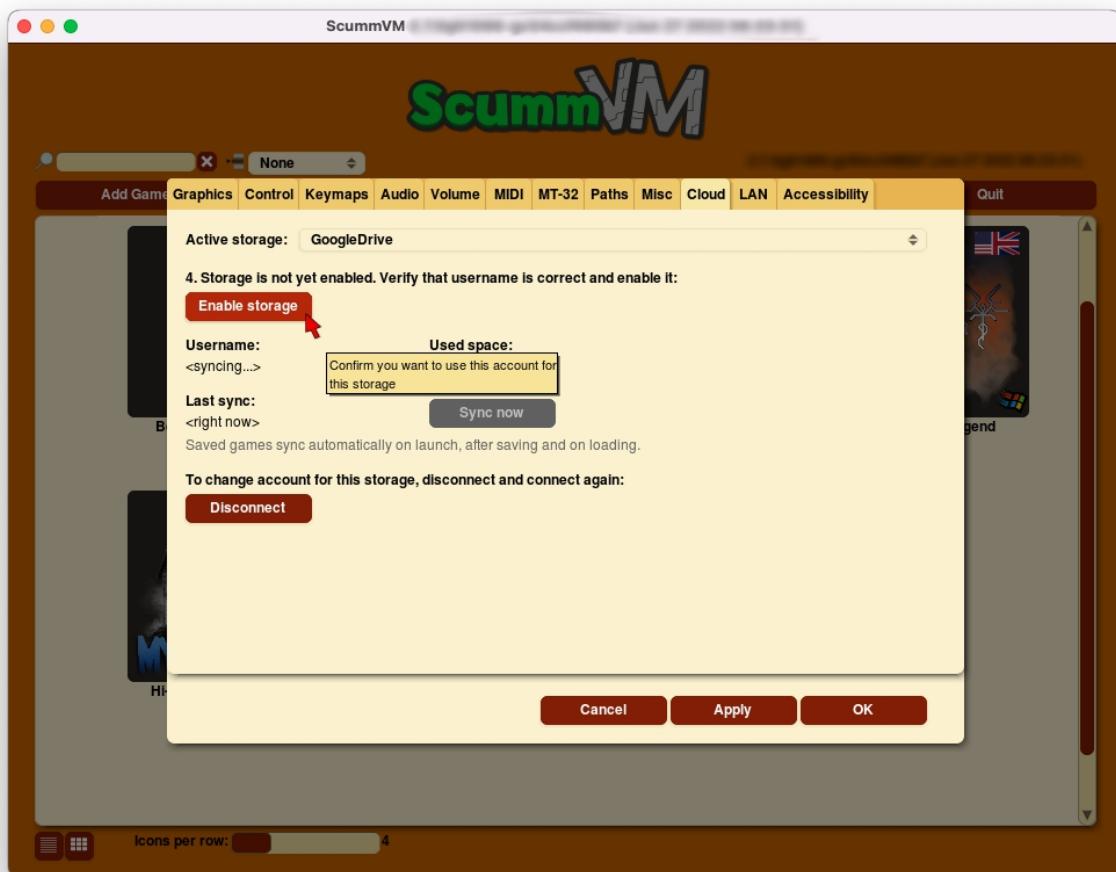
Om du vill byta till ett annat molnkonto eller koppla bort ditt molnkonto från ScummVM du klickar på **Koppla bort**.











Kapitel 9

Använda den lokala webbservern

ScummVM kan köra en lokal webbserver (LAN) för att förenkla överföringen av spelfiler, sparade spel och konfigurationsfiler mellan enheter i samma nätverk. Detta är ett bra alternativ om du inte vill använda molnet, eller om ScummVM för din plattform inte har molnfunktionalitet.

Notera

LAN-funktionalitet stöds inte på alla plattformar.

I den här guiden beskrivs hur du konfigurerar och kör en lokal webbserver.

Välj i **LauncherOptions**, klicka på rullningspilen på tills fliken LAN visas och välj sedan .> fliken **LAN**

Klicka på **Run server** för att starta servern.

För att åt kommaservern skriver du in den URL som visas i adressfältet i en webbläsare: För att ladda ner en fil, klicka på filen för för av att öppna dialogrutan nedladdning systemet.

Om du vill skapa en ny katalog du klickar på **Create Directory**.

För att ladda upp filer klickar på du och väljer **Ladda upp** filer filer från systemets filbläddrare

Om du vill ändra vilka filer som är åtkomliga på webbservern anger du **/root/ Path till** den katalog som innehåller de filer du vill komma åt. Du kan komma åt allt som finns i den katalogen, men du kan inte komma åt dess överordnade katalog. På vissa plattformar ställer ScummVM automatiskt in **/root/ Path**, men på vissa andra plattformar måste du konfigurera detta manuellt innan du kör webbservern för första gången.

Om du vill stoppa webbservern klickar du på **Stop** servern för att stoppa eller på **Ok för att** stänga dialogrutan med inställningar.

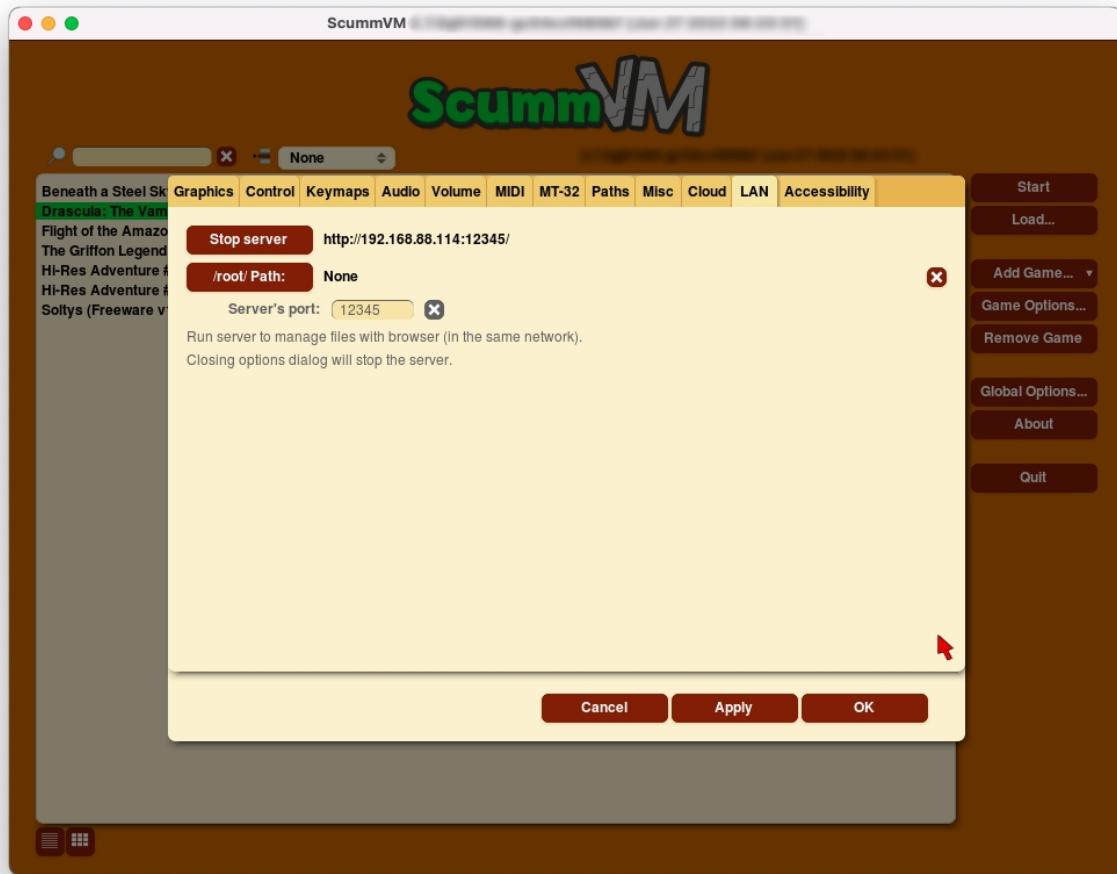


Fig. 1: LAN-fliken, med servern igång.

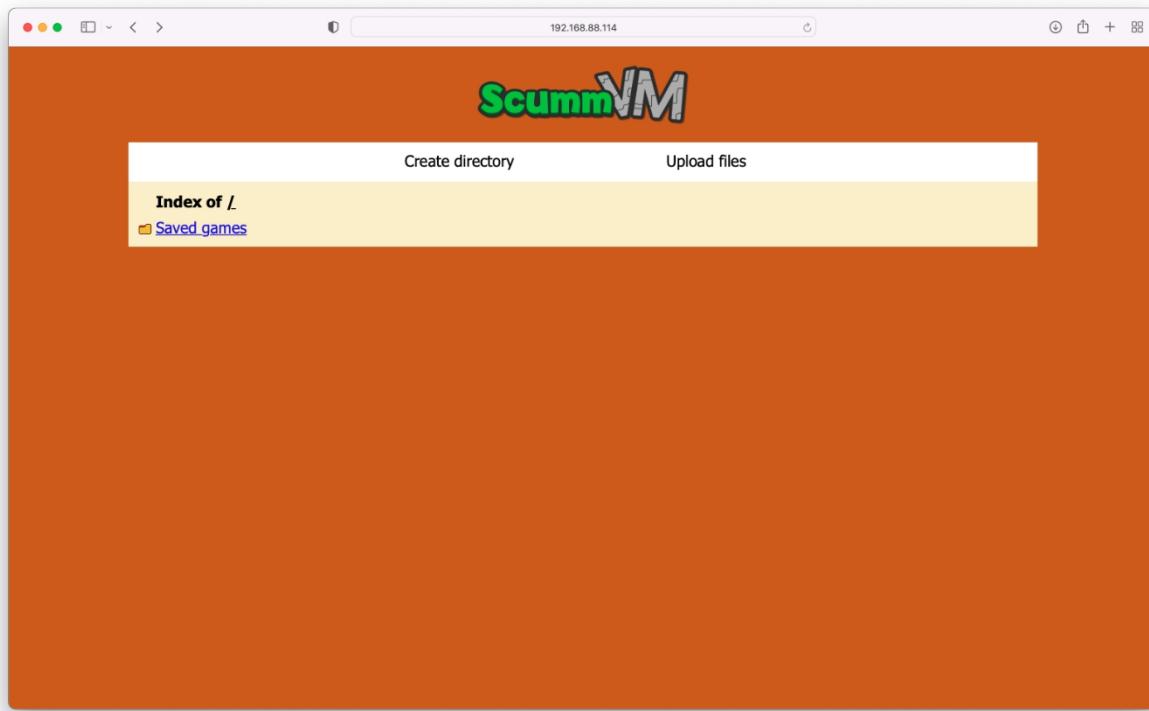


Fig. 2: Serverns webbläsargränssnitt.

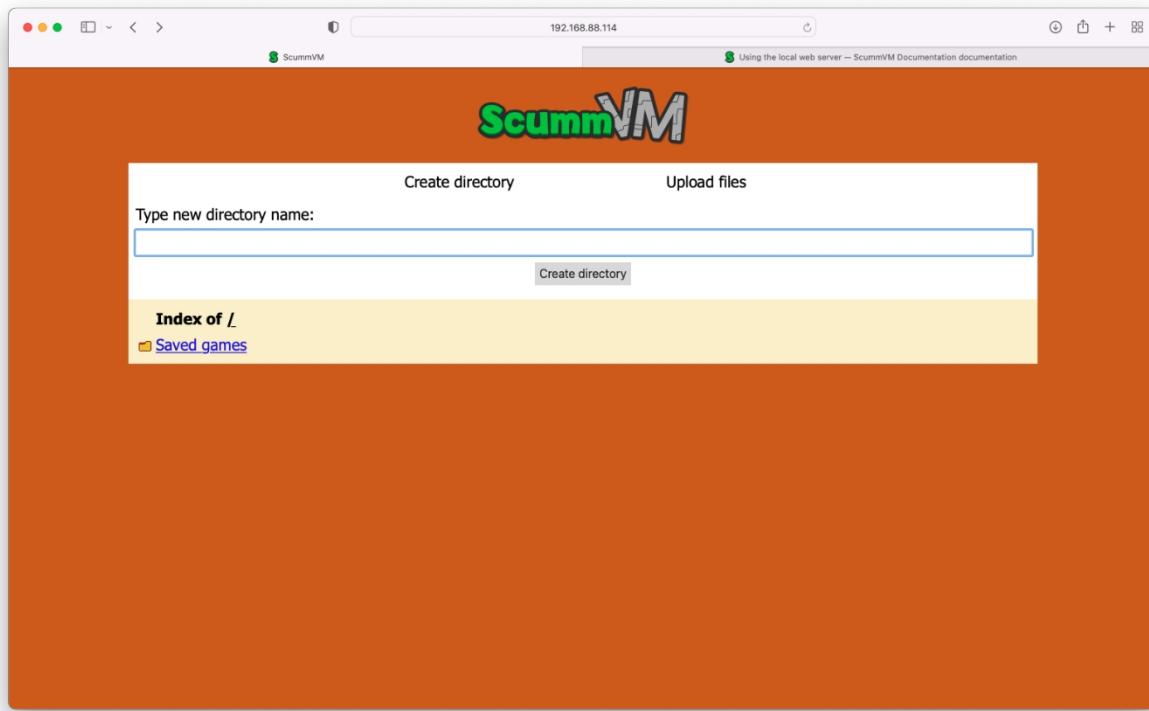


Fig. 3: Skapa en ny katalog

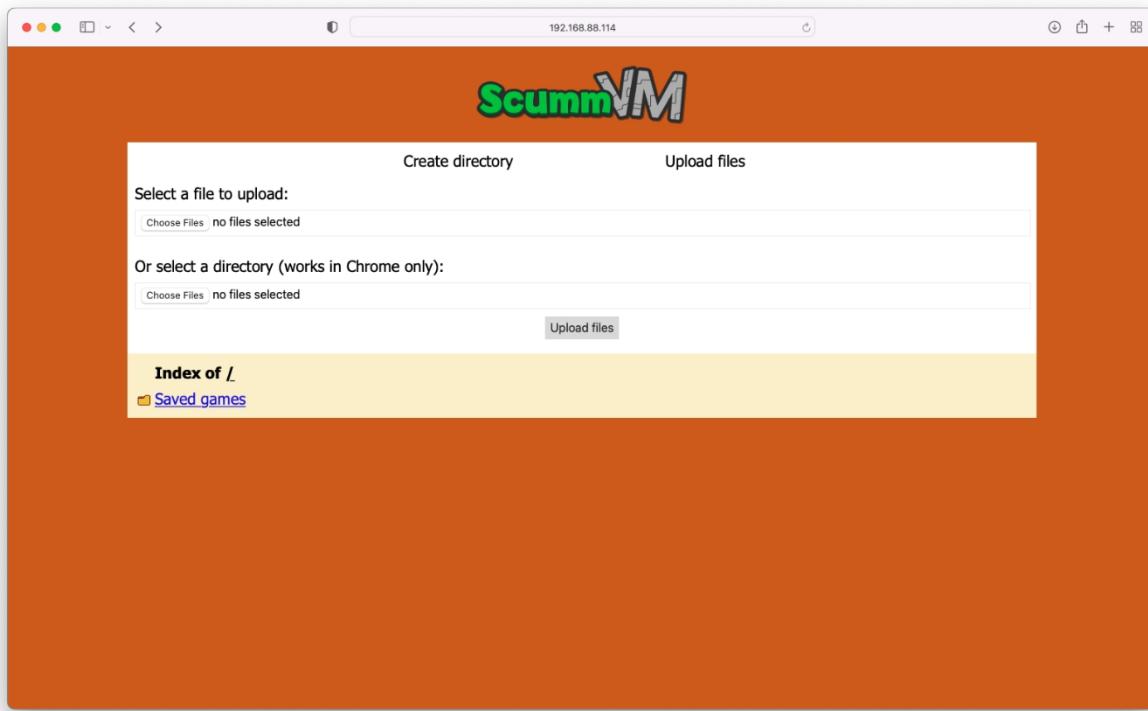


Fig. 4: Ladda upp filer

Kapitel 10

Integrering av aktivitetsfältet

Integrationen av aktivitetsfältet har flera funktioner:

- Lägger till en överlagringsikon i aktivitetsfältet/dockan när du kör ett spel (Windows och macOS).
- Uppdaterar en lista över nyligen spelade spel som kan startas från aktivitetsfältet/dockan (Windows och macOS).
- Visar en förloppssindikator när du gör ett masstillägg av spel och visar antalet spel som hittats i slutet (Windows, macOS och Linux).
- Visar ett fel tillstånd i aktivitetsfältet om ett fel inträffar när ett spel körs (endast Windows).

10.1 Konfigurera ikonöverlägget

För närvarande kan aktivitetsfältet ännu inte använda ikonerna .dat-filer som kan laddas ner från de **globala alternativen**. Detta innebär att ikonerna måste laddas ner manuellt från vårt [Github-arkiv](#), antingen Placera dessa i *standardikonsökvägen* eller ändra ikonsökvägen så att den pekar på mappen som innehåller ikonerna.

Ikonfilerna måste vara ICO-filer för Windows eller PNG-filer för macOS. De måste följa någon av dessa namngivningskonventioner, där xxx är filtillägget:

- *ID*.xxx
- gameid.xxx
- engineid.xxx
- engineid-gameid.xxx

För att hitta gameid och engineid öppnar du Spelinmatningen kommer att se ut ungefärlig *konfigurationsfilen* här:

```
[lockbete]
description= Lure of the Temptress (VGA/DOS/English)
iconspath=/Users/user/games/iconspath=/Users/user/games/lure
```

(fortsättning på nästa sida)

(fortsättning från föregående sida)

gameid= lure engineid lure=



Fig. 1: macOS-docka med en anpassad ikonöverlagring för Beneath a Steel Sky.

10.2 Lansering av nyligen spelade spel

För att starta ett nyligen spelat spel högerklickar du dockan på ScummVM-ikonen i aktivitetsfältet eller och väljer det spel du vill spela.

Kapitel 11

AmigaOS 4

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på AmigaOS 4.

11.1 Vad du behöver

- Ett system som kör Amiga OS 4

11.2 Installera ScummVM

ScummVM finns tillgängligt för nedladdning från [ScummVMs nedladdningssida](#) :Ladda ner och extrahera eller [OS4 Depot](#). .lha-filen.

Valfritt: Kör det extraherade ScummVM_Install-skriptet. Detta installationsprogram guidar dig genom installationsprocessen.

Obs: AmiUpdate är redan medveten om ScummVM och kommer att automatiskt hålla ScummVM uppdaterat genom sitt .Autoinstall-skript

11.3 Överföring av spelfiler

För spel på PC- eller Mac-formaterade skivor, använd den ursprungliga plattformen för att komma åt datafilerna .och överför sedan dessa till Amiga Om du har extern maskinvara, t.ex. en Catweasel Mk4(+) -diskettkontroll, kan du kanske använda den för att komma åt filerna.

ScummVM för Amiga OS har Cloud- och LAN-funktionalitet för att hjälpa till att hantera överföring av filer. Se även [Ansluta en molntjänst](#) och [Använda den lokala webbservern](#).

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

11.4 Kontroller

Kontrollerna kan konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se sidan [Kortkommandon](#) för tangentbord för vanliga standardkortkommandon för tangentbord.

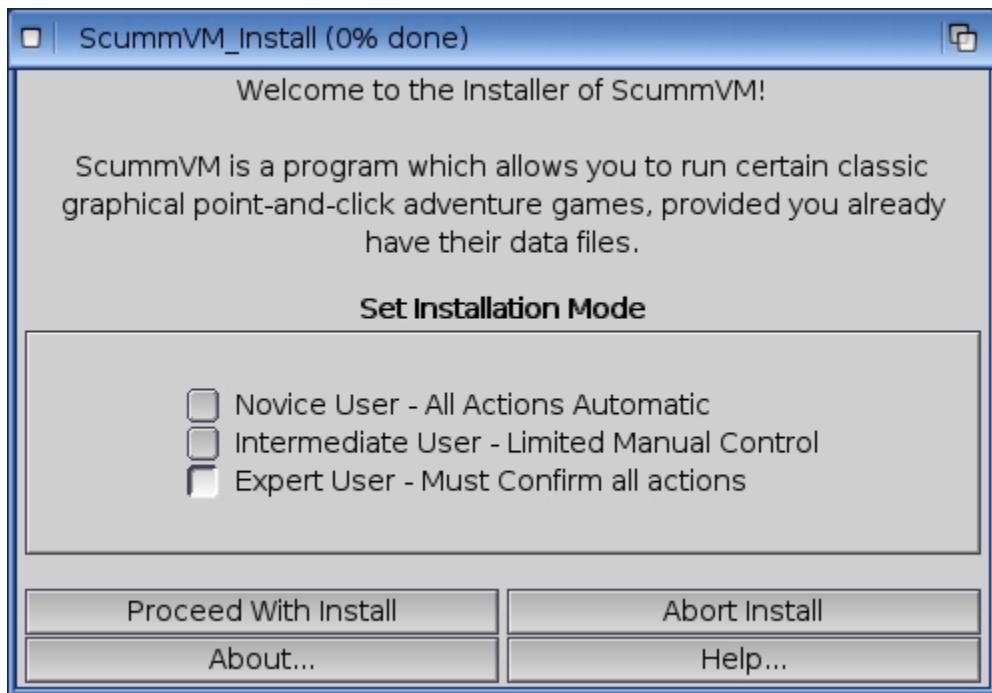


Fig. 1: Installationsprogrammet för ScummVM

11.5 Stigar

Se nedan för standardplatsen för sparade spel och scummvm.ini. De kan ändras i Inställningar.

11.5.1 Sparade spel

Sökväg till: ScummVM/sparar

11.5.2 Konfigurationsfil

Sökväg till: ScummVM/scummvm.ini

11.6 Inställningar

Mer information om Inställningar finns i avsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

11.6.1 Ljud

CAMD-drivrutinen gör att det MIDI-hårdvara. möjligt använda. Välj CAMD som *föredragnen enhet*.

11.7 Kända problem

På grund av Amiga OS:s big-endian-karaktär kan det ibland uppstå problem med grafik och ljud i spel. Kolla Platform Overview [in wikisidan](#) för en lista över kompatibla motorer.

Om ett spel kraschar och det listas som kompatibelt, vänligen rapportera det som en *bugg*.

Kapitel 12

Android

Den här sidan innehåller all information du behöver för att att få ScummVM fungera på en Android-enhet.

12.1 Vad du behöver

- En Android-enhet med Android 4.1 (Jelly) eller Beannyare.

Notera

ScummVM har testats för att fungera upp till Android 12.

12.2 Installera ScummVM

Det finns två sätt att installera ScummVM på en Android-enhet; installera det från Google Play Store, eller manuellt ladda ner och installera APK-paketet från ScummVM-nedladdningssidan.

12.2.1 Installera från Google Play Store

Den senaste versionen av ScummVM finns i Google Play Store; .sök efter ScummVM i Google Play Store och välj **Installera**

12.2.2 Manuell installation av APK-paketet

På din enhet använder du en webbläsarapp för att navigera [till nedladdningssidan för ScummVM](#). Avsnittet med rekommenderade nedladdningar på sidan föreslår rätt .apk-paket, men om det inte gör det, bläddrar du nedåt för att välja rätt paket.

Tips

För att hitta rätt paket för din enhet måste du ta reda på om enheten har ett 32- eller 64-bitars operativsystem och vilken chipset enheten har. Gör en internetsökning med hjälp av enhetens modellnummer för att hitta dessa uppgifter.

Klicka på rätt paket för att starta nedladdningen. När det har laddats ner går du till filen och trycker på den för att starta installationsprocessen. Använd antingen en filhanteringsapp eller välj filen direkt från webbläsarens nedladdningar. Filhanteraren eller webbläsaren ber om tillstånd att installera paketet och återgår till installationen när tillstånd har getts.

Notera

Det hämtade APK-paketet behandlas som en app från en okänd källa, eftersom det inte kommer från Google Play-butiken. För att tillåta okända appar:

- För Android 7 eller lägre, gå till **Inställningar > Säkerhet > Enhetsadministration**, bläddra ner till **Enhetsadministration** och aktivera **Okända källor**.
- För Android 8 eller senare går du till **Inställningar > Appar och appar meddelanden** och väljer **Installera okända**.

12.3 Överföring av spelfiler

ScummVM har inbyggd molnfunktionalitet, som låter dig ansluta ditt Google Drive-, OneDrive-, Box- eller Dropbox-konto. För mer information, se sidan [ScummVM har också möjlighet att köra en lokal webbserver. Ansluta en molntjänst](#). Mer information finns på sidan [Använda den lokala webbservern](#)

Det finns några andra alternativ för att överföra spelfilerna:

- Kopiera filerna direkt till microSD-kortet, om enheten har ett sådant.
- USB-överföring från en dator. För att slutföra filöverföringen med USB-kabel trycker **du på meddelandet Charging this device via USB** när enheten är ansluten. Välj **Använd USB för** och sedan **Filöverföring**. Ett Android-fönster för filöverföring öppnas.
- Ladda ner spel, t.ex. freeware-spel eller spel från digitala distributörer, direkt till din enhet.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

12.4 Lägga till spel

1. Välj **Lägg till spel...** från startprogrammet.
2. I ScummVM:s filbläddrare väljer du **Gå upp** tills du kommer till rotmappen som har **<Lägg till ny mapp>**.
3. Dubbelklicka **på <Lägg till en ny mapp>**. I enhetens filbläddrare du navigerar till den som mapp innehåller alla .dina spelmappar Till exempel **SD-kort > ScummVMgames**
4. Välj **Använd den här mappen**.
5. Välj **ALLOW** för att ge ScummVM tillstånd att komma åt mappen.
6. I ScummVM:s filbläddrare bläddra dubbelklickar du för att igenom din tillagda mapp. Lägg till ett spel genom att välja den undermapp som innehåller spelfilerna och tryck sedan på **Välj**.

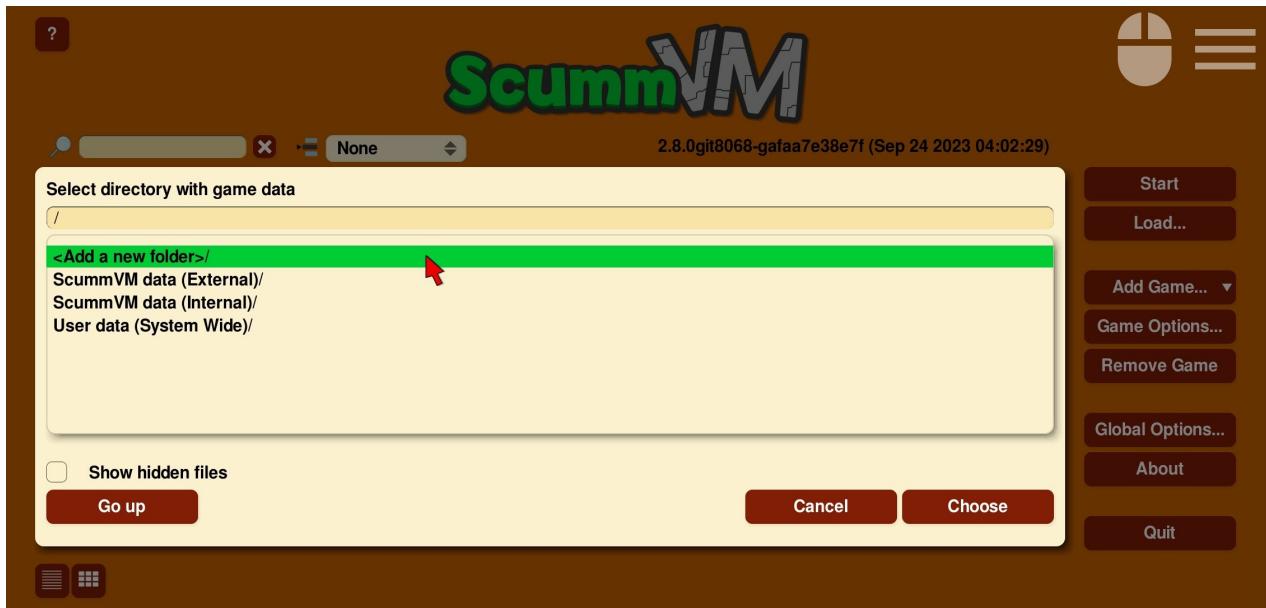


Bild 1: Rotmapp med alternativet <Lägg till en .ny mapp>

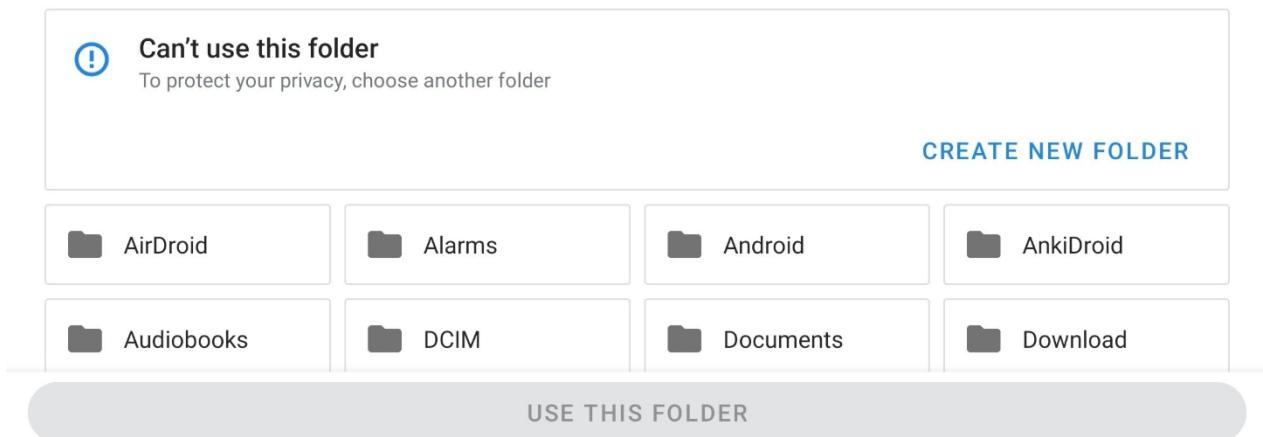


Fig. 2: Android filbläddrare rot

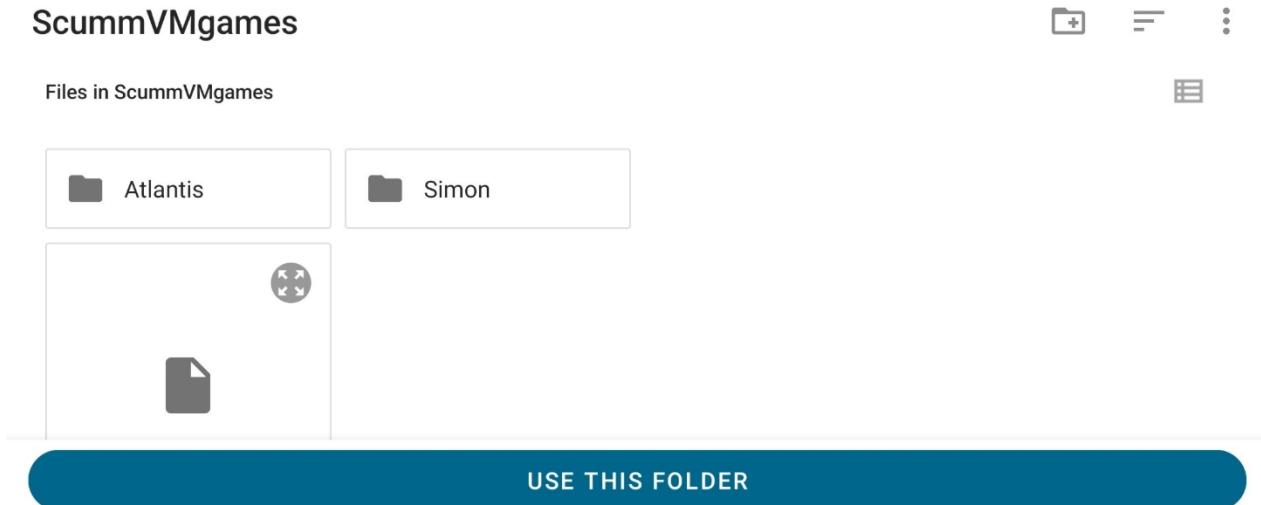


Fig. 3: Android-filbläddrare med och valbar mapp knappen **Använd den här mappen**

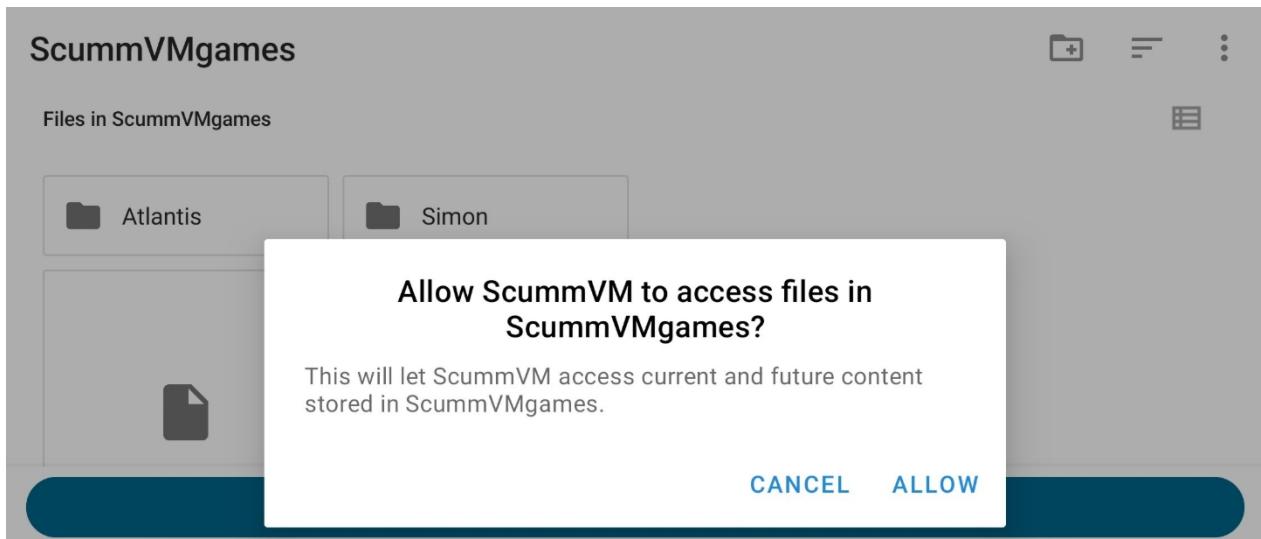


Fig. 4: Android filbläddrare begär att ge ScummVM katalogåtkomstbehörighet

För att lägga till fler spel, upprepa steg 1 och 6.

Notera

Från och med version 2.7.0 av ScummVM för Android betydande gjordes i filåtkomstsystemet för att möjliggöra stöd för moderna versioner av Android-operativsystemet.
Ändringar

Om befintliga tillagda spel eller anpassade banor inte längre fungerar går du till **Game Options> Paths**, väljer den bana som ska uppdateras och följer sedan steg 2 till 6 ovan.

12.4.1 Ta bort behörigheter

Om du vill ta bort alla mappbehörigheter som beviljats ScummVM går du till fliken **Global Options> Backend**



Fig. 5: Backend-fliken med "Ta bort mappbehörigheter . . ." -knappen

Om några behörigheter har tagits bort av misstag, hur du se [denna anteckning](#) för instruktioner om återställer dem.

12.5 Kontroller

12.5.1 Mappning av standardkontroll

Kontrollerna kan också konfigureras manuellt [på fliken Keypmaps](#). Vanliga för tangentbord finns på sidan Kortkommandon.[kortkommandon](#)



Fig. 6: Dialog med lista över behörigheter som ska tas bort

Styrning via pekskärm	Åtgärd
Tryck med ett finger	Klicka med vänster musknapp
Tryck med ett finger+ rörelse	Rörelse med musen
Tryck och håll med ett finger för >0.5s	Klicka med höger musknapp
Tryck och håll med ett finger för >1s	Klicka med musens mellersta knapp
Dubbel kran+ rörelse	Håll ned vänster musknapp och dra, t.ex. att förvälja från aktions hjul i Curse of Monkey Island
Tryck med två fingrar	Klicka med höger musknapp
Två fingertryck+ rörelse på andra fingret	Håll ned höger musknapp och dra, tex. att förvälja från actionhjul i Tony Tough
Två fingers glidning upp/ner	Scroll (bakåtriktat)mushjul
Tryck med tre fingrar	Klicka med musens mellersta knapp
Tryck med tre fingrar+ flyttament av tredje fingret	Håll in och dra med den mellersta musknappen
Långt pressystem Tillbaka men- ton	Öppnar den globala huvudmenyn
Kort pressystem Tillbaka men- ton	Hoppa över eller Avbryt/avsluta i startprogrammet
System för lång tryckning Meny but-ton	Öppnar/stänger virtuellt tangentbord
Kort press system Meny knapp	Öppnar den globala huvudmenyn
D-pad upp/ned/vänster/höger	Rörelse med musen
Trackballens rörelse	Klick med vänster musknapp
Klicka på styrkulan	Rörelse med musen
	Klicka med vänster musknapp

12.5.2 Touch-kontroller

Pekstyrningsschemat kan konfigureras i de globala inställningarna. Från startprogrammet går du till **Alternativ> Backend> Välj önskat pekläge**. Det är möjligt att konfigurera pekläget för tre situationer (ScummVM-menyer, 2D-spel och 3D-spel:) och välja ett av tre möjliga lägena

- Direkt mus, touchkontrollerna är direkta. Pekaren hoppar till den plats där fingret rör vid skärmen (standard för menyer).
- Emulering av pekplatta, pekkontrollerna är indirekta. Fingret kan vara långt borta från pekaren och ändå röra den, som på en bärbar dators pekplatta.
- Gamepad-emulering, pekkontrollerna flyttar inte någon mus. Fingrarna måste placeras längst ned till vänster och höger på skärmen och emulerar en styrplatta respektive .actionknappar
- Inställningen för pekarhastighet *på fliken Kontroller* påverkar hur som längst pekaren rör sig svar en fingerrörelse

Touch-läget kan växlas när som helst genom att trycka på controller-ikonen, bredvid menyikonen längst upp till höger på skärmen.

Om du vill visa eller dölja den lilla styrenhetsikonen väljer du **Alternativ i** startprogrammet och sedan fliken **Kryssa Baksida**. i rutan för att aktivera styrenhetsikonen.**Visa kontroll på skärmen**

Tryck med två fingrar

För att trycka med två fingrar finger håller du ned ett och trycker sedan med det andra fingret.

Tryck med tre fingrar

För att utföra en trefingerknackning börjar du med att hålla ner ett finger och rör sedan successivt ner de , andra två fingrarna i , tagetmedan du fortfarande håller ner de föregående fingrarna Föreställ .dig du otåligt knackar med på fingrarna en yta, men sakta sedan ner rörelsen så att den blir rytmisk, men inte för långsam.

TVÅ fingers glid

För att utföra en tvåfingerglidning placerar du två fingrar på pekskärmen (vanligtvis pek- och långfingret) och glider dem uppåt eller nedåt.

Uppslukande klistrande helskärmsläge

ScummVM för Android använder Immersive Sticky-helskärmsläget, vilket innebär att Android-systemfältet är dolt tills användaren sveper från en kant med ett systemfält. Svep från kanten för att visa. De förblir halvgenomskinliga och försvisser efter några sekunder om inte du interagerar med dem. Din svepning registreras också i spelet, speladeså om du behöver svepa från en kant med systemfält avbryts inte ditt .

Global huvudmeny

För att öppna den globala huvudmenyn du trycker på den lilla menyikonen längst upp till höger på skärmen.

Om du vill visa eller dölja den lilla menyikonen väljer du **Alternativ** i startprogrammet och sedan **Backend** fliken. Kryssa i rutan **Show on-screen control** för att aktivera menyikonen

Virtuellt tangentbord

Du tangentbordet genom att öppnar det virtuella trycka länge på den lilla styrenhetsikonen längst upp till höger på skärmen eller genom att trycka på ett redigerbart textfält För att dölja det virtuella tangentbordet du den (som har blivit en tangentbordsikon) igen eller trycker utanför textfältet trycker på lilla styrenhetsikonen

12.6 Stigar

12.6.1 Sparade spel

Som standard sparas de sparade spelen i den interna appmappen. Om du vill ändra sökvägen går du till Fliken *Paths* i antingen de globala eller de spelspecifika inställningarna

12.6.2 Konfigurationsfil

Konfigurationsfilen finns i den interna appmappen och den sökvägen kan inte ändras.

Åtkomst till den interna app-mappen

För att komma åt den interna appmappen använder du ScummVM:s inbyggda LAN-funktionalitet

1. I startprogrammet väljer du **Alternativ och** sedan fliken **LAN**.
2. Välj **/root/Path**.
3. Använd filbläddraren för att gå upp till roten av ScummVM:s filbläddrare.
4. Välj mappen **ScummVM data (Internal)** och tryck på **Choose**.
5. Kör servern för att komma åt konfigurationsfilen Mer information finns på [scummvm.ini](#). sidan [Använda den lokala webbservern](#).

12.7 Kända problem

- Om ScummVM avinstalleras eller nedgraderas raderas helt och hållet dess interna och externa apputrymmen Om du vill behålla sparade spel kan ScummVM:s använda *moln-* eller LAN-funktionalitet för att spara dessa filer. Alternativt kan du ändra sökvägen för sparade spel till en delad plats, t.ex. ett SD-kort.

Kapitel 13

Atari/FreeMiNT

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på ett Atari-system.

13.1 Vad du behöver

- Ett kraftfullt Atari-system eller klon; rekommenderad minsta CPU .68060
- FreeMiNT, TOS eller MagiC .

13.2 Installera ScummVM

Binära paket finns för m68000-processorn, m68020 till m68060-serien av processorer och Coldfire (FireBee)-processorn. Alla är tillgängliga för nedladdning från [ScummVM-nedladdningssidan](#). För att installera ScummVM, extrahera det valda ScummVM-arkivet till en mapp på hårddisken.

Kör `scummvm.gtp` . för att starta ScummvmKommandot `scummvm.gtp` tar emot *kommandoradsalternativ* för att ställa in parametrar för ScummVM-sessionen.

För att köra ScummVM från ett FreeMiNT Command Line Interface, gör programmet exekverbart :med följande kommando

```
chmod +x scummvm.gtp
```

För bästa prestanda, kör ScummVM under FreeMiNT, från kommandoraden och utan att AES är startat.

13.3 Överföring av spelfiler

Överför filer till Atari som du normalt gör, t.ex. via en nätverksanslutning eller .en optisk skiva

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

13.4 Kontroller

Kontrollerna kan konfigureras manuellt på fliken *Keymaps*. Vanliga för tangentbord finns på Kortkommandon.[kortkommandon](#) sidan

13.5 Stigar

13.5.1 FriMiNT

Sparade spel och konfigurationsfilen finns i användarens .definierade hemkatalog

13.5.2 MagiC/TOS

Sparade spel och konfigurationsfilen finns i ScummVM:s installationskatalog.

13.6 Inställningar

Mer information finns i avsnittet **Inställningar** i dokumentationen. Endast plattformsspecifika listas här.

13.6.1 Grafik

För videorendering definierar du variabeln `SDL_VIDEODRIVER=XBIOS` i dina miljövariabler Antingen XBIOS eller GEM kan vara inställt som standard. Detta är inte en ScummVM-inställning, utan snarare en inställning.



Tips

XBIOS fungerar bättre än GEM, eftersom GEM-renderingen i allmänhet är långsammare.

13.6.2 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- OGG
- FLAC
- Okomprimerat ljud

13.7 Kända problem

- Det finns ingen moln/LAN-funktionalitet.
- Atari:s inbyggda MIDI-drivrutin (STMIDI) fungerar inte.
- FLAC-, OGG- och MP3-avkodningsbibliotek är extremt CPU-intensiva och gör användarupplevelsen ScummVM mycket långsammare. körs bäst med okomprimerat ljud, när det är tillgängligt.

- Även om alla motorer som stöds ingår i Atari ScummVM-utgåvan kommer inte alla spel att köras bra på grund av bristen på resurser. Till exempel kommer Curse of Monkey Island att köras på en Atari Falcon utrustad med CT60, men mycket dåligt.

Kapitel 14

iOS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att att få ScummVM fungera på en iOS-enhet.

ScummVM är en programvara med öppen källkod, vilket innebär att du kan hämta, modifiera och kompilera källkoden själv. Om du vill göra det, se sidan [Bygginstruktioner för iOS](#).

14.1 Överföring av spelfiler

ScummVM levereras med ett fåtal spel och demos, men det stöder många fler spel. Se [Lägga till och spela ett spel](#) för mer information.

Det finns flera sätt att överföra spelfiler till din iOS-enhet.

ScummVM har inbyggd molnfunktionalitet som gör att du kan ansluta ditt Google Drive-, OneDrive-, Box- eller Dropbox-konto. För mer information, se sidan [ScummVM har också möjlighet att köra en lokal webbserver. Ansluta en molntjänst](#). Mer information finns på sidan [Använda den lokala webbservern](#)

Notera

ScummVM:s molnfunktionalitet stöder för närvarande inte iCloud, men du kan ladda upp spelmappar till din iCloud och sedan använda appen Filer på din iOS-enhet för att kopiera dessa mappar till den lokala ScummVM-mappen.

Ett annat sätt att överföra filer (för macOS Catalina och nyare) till din enhet är att använda Finder medan enheten är ansluten till din Mac. I Finder-appen på din Mac navigerar du till **Platser** i den vänstra rutan och klickar på den anslutna enheten. Klicka på **Filer** och dra sedan mappen som innehåller spelfilerna till ScummVM-mappen. För äldre versioner av macOS, och för Windows-användare, kan filöverföringen göras i iTunes.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

14.2 Kontroller

Styrning via pekskärm	Åtgärd
Tryck med ett finger	Vänster musklick
<i>Tryck med två fingrar</i>	Höger musklick
<i>Dubbeltryck med två fingrar</i>	ESC
Tryck och håll in med ett finger i >0,5 sekunder	Håll ner och dra med vänster musknapp, tex. .för urval från actionhjulet i Curse of Monkey Island
Tryck och håll med två fingrar i >0,5s	Håll och dra med höger musknapp, tex. .för urval från actionhjulet i Tony Tough
Svep med två fingrar (vänster till höger)	Växlar mellan direkt pekläge och pekplatteläge
Svep med två fingrar (höger till vänster)	Visa/dölj kontroll på skärmen (iOS 15 och senare)
Svep med två fingrar (uppför och ner)	Global huvudmeny
Svep med tre fingrar	Piltangenter
Nypande gest	Aktiverar/avaktiverar tangentbord
Tangentbordets mellanslagstangent	Paus

Kontroll av PencilApple	Åtgärd
Beröring	Vänster musklick
Rör vid och håll kvar i >0,5s	Håll ner och dra med vänster musknapp, tex. .för urval från actionhjulet i Curse of Monkey Island
3 snabba tryckningar	Höger musklick
3 snabba beröringar och håll i kvar>0,5s	Håll och dra med höger musknapp, tex. .för urval från actionhjulet i Tony Tough

14.2.1 Touch-kontroller

Touch-kontrollsystemet kan bytas i de globala inställningarna. Från startprogrammet, gå till **Alternativ**

> **Kontroll> Pekplattans musläge**. Det är möjligt att konfigurera pekläget för tre situationer () ScummVM-menyer, 2D-spel och 3D-spel och välja ett av de två möjliga lägena:

- Direkt mus, touchkontrollerna är direkta. Pekaren hoppar till den plats där fingret rör vid skärmen (standard för menyer).
- Emulering av pekplatta, pekkontrollerna är indirekta. Fingret kan vara långt borta från pekaren och ändå flytta den, som på en bärbar dators pekplatta.
- Inställningen för pekarhastighet *på fliken Kontroller* påverkar hur som långt pekaren rör sig svar en fingerrörelse

Touch-läget kan växlas när som helst genom att trycka på controller-ikonen, bredvid menyikonen längst upp till höger på skärmen.

Om du vill visa eller dölja den lilla styrenhetsikonen väljer du **Alternativ i startprogrammet** och sedan fliken **Kryssa Baksida**. i rutan för att aktivera styrenhetsikonen. **Visa kontroll på skärmen**

Tryck med två fingrar

För att trycka med två fingrar håller du ned ett finger och trycker sedan med det andra fingret.

Dubbeltryck med två fingrar

För att dubbeltrycka med två fingrar håller du ned ett finger och trycker sedan med ett andra finger

Tangentbord

Om inget externt tangentbord är anslutet visas och döljs på skärmen med nypgesten.tangentbordet När ett externt tangentbord är anslutet är inmatningarna från det externa tangentbordet som standard enade. Externa tangentbord stöds och från iOS 13.4 är de flesta specialtangenter, t.ex. funktionstangenter, Home och End, mappade. För externa tangentbord som saknar specialtangenter, t.ex. Apple Magic Keyboard för iPads, kan specialtangenterna utlösas med följande tangentkombinationer:

Nyckelkombination	Åtgärd
CMD+ 1	F1
CMD+ 2	F2
...	...
CMD+ 0	F10
CMD+ SHIFT 1	F11
CMD+ SHIFT 2	F12
CMD+ UP	PAGE UP
CMD+ DOWN	PAGE DOWN
CMD+ VÄNSTER	HEM
CMD+ HÖGER	SLUT

Spelkontroller

Om du kör iOS 14 eller senare finns det stöd för anslutna möss och gamepad-kontroller med hjälp av Apple Game Controller-ramverket. För stöds endast "Extended Gamepad Controllers". För mer information besök <https://developer.apple.com/documentation/gamecontroller/gcextendedgamepad>

14.3 Stigar

14.3.1 Sparade spel

/var/mobile/Library/ScummVM/Savegames/ . om enheten är jailbreakad, eller är jailbreakadSavegames/ i ScummVM-mappen för en enhet som inte Du kommer åt den här mappen via Finder eller iTunes.

14.3.2 Konfigurationsfil

/var/mobile/Library/ScummVM/Preferences . om enheten enhet är jailbreakadjailbreakad, eller Preferences i ScummVM-mappen för en som inte är Du kommer åt den här mappen via Finder eller iTunes.

14.4 Kända problem

- Om ScummVM avinstalleras eller nedgraderas raderas helt och hålet dess interna och .externa apputrymmen. Om du vill behålla sparade spel kan ScummVM:s använda *moln-* eller LAN-funktionalitet för att spara dessa filer. Alternativt kan du ändra sökvägen för sparade spel till en delad plats, t.ex. ett SD-kort.
- Om du stänger ScummVM-applikationen (bakgrundsläge) och sedan dödar applikationen (genom att svepa applikationen uppåt) finns det en risk att ScummVM-konfigurationsfilen blir skadad. Se till att inte döda applikationen förr snart efter att du har ställt in den i .bakgrundsläge
- I sällsynta fall skapas inte ScummVM-mappen i programmet "Files" efter installationen av ScummVM. Kontrollera att ScummVM-mappen dyker upp efter installationen. Om inte, avinstallera ScummVM, starta om iOS-enheten och installera om ScummVM.
- I sällsynta fall är systemmuspekaren på iPadOS inte dold så att både ScummVM-pilmuspekaren och iPadOS-systempekaren syns parallellt. Det åtgärdas vanligtvis när du startar om iPad.

Kapitel 15

Bygginstruktioner för iOS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att bygga och installera ScummVM på din iOS de- vice. Även om en grundläggande kunskap om kommandoraden skulle vara användbar, kan om de följs noggrant, slutföras av vem som helst.följande instruktioner,

15.1 Vad du behöver

- En Mac-dator med Xcode installerat. Xcode är en gratis app som finns i Mac App Store.
- Ett Apple Developer-konto. Du kan registrera dig för ett kostnadsfritt konto på [Apple Developer Member Center](#) med ditt Apple-ID.
- ScummVM iOS-biblioteken hämtas och .zip-filen extraheras

Notera

Om du har ett gratis Apple-utvecklarkonto varje kommer build bara att vara giltig i 7 dagar, vilket innebär att du måste upprepa dessa steg och bygga om ScummVM varje vecka.

15.2 Steg 1: Konfigurera Xcode-projektet

Det första steget är att ladda ner det repository som innehåller den kod som krävs för att bygga appen. Nästa steg kräver användning av . Gå till **Applications> Utilities> Terminal** och kopiera klistra in följande, tryck sedan på **retur**. Detta hämtar (klonar) källkoden till din hemkatalog, till en mapp heter som **scummvm**:

```
git-klon https://github.com/scummvm/scummvm.git
```

Tips

Om vill duvisa hemkatalogen i Finder väljer du **Go> Home**i menyraden eller trycker på kommando+shift+H.

Om du inte har gjort det tidigare öppnar du Xcode från mappen Program och godkänner för licensavtalet slutanvändareNär för du Xcode startar första gången installeras även de kommandoradsverktyg som krävs.

Skapa en ny katalog som heter **build** på samma nivå som det arkiv du just klonade, antingen med Finder eller med kommandoraden enligt följande:

```
mkdir bygga
```

Flytta innehållet i mappen **scummvm-ios7-libs-v3** som du extraherade tidigare till **build**-directory, antingen via Finder eller kommandoraden på följande sätt:

```
mv ~/Downloads/frameworks ~/build/
```

Om den nedladdade iOS-biblioteksmappen inte finns i mappen Downloads som i exemplet ovan ändrar du sökvägen till den plats där mappen faktiskt finns.

Nu vi ändra den nuvarande arbetskatalogen och sedan ställa inde verktyg som krävs för att skapa Xcode-projektet:

```
cd scummvm/devtools/create_project/xcode xcodebuild
```

15.3 Steg 2: Generera Xcode-projektet

Ändra din nuvarande arbetskatalog till byggkatalogen:

```
cd ~/build
```

Nu är det dags att generera Xcode-projektet. Kör följande på kommandoraden:

```
... ./scummvm/devtools/create_project/xcode/build/Release/create_project /scummvm --  
--xcde --use-xcframework --enable-faad --enable-fluidsynth --enable-gif --enable-  
--mikmod --enable-mpeg2 --enable-vpx --disable-nasm --disable-taskbar --disable-tts
```

Den resulterande katalogstrukturen ser ut så här:

```
Hem  
|-- scummvm  
|   |-- build  
|       |-- ramverk  
|       |-- motorer  
|       '-- scummvm.xcodeproj
```

Öppna filen **scummvm.xcodeproj** från Finder eller från kommandoraden:

```
öppna scummvm.xcodeproj
```

15.4 Steg 3: Bygga ScummVM-appen

När Xcode är öppet ansluter du en enhet som du vill installera ScummVM på. Välj **ScummVM-iOS** .högst upp i fönstret och välj sedan den enhet som du just har anslutit Du måste "lita på" enheten för att den ska dyka upp i listan över anslutna enheter.

Du kan behöva inaktivera generering av . bitkoder i bygginställningarnaDetta bör redan vara avaktiverat som när standard du gör en build specifikt för din enhet, men det är aktiverat som när du bygger för en "Generic iOS Device".standard

Om du inte vill felsöka problem med ScummVM på iOS, vill du förmögligen kompilera ScummVM i release-läge för att få bättre prestanda när du spelar spel.

Det sista steget innan du bygger ScummVM är att ändra bundle-identifieraren och . hantera signeringenKlicka på scummvm-projektet i den vänstra rutan och klicka sedan på **ScummVM - iOS** under **TARGETS**. Klicka ovanpå **General** i menyraden . Under **Identity** finns det som ett fält heter **Bundle Identifier**. Ange en unik identifierare i omvänt DNS-format. Detta kan vara så enkelt som com.yournamehere.

Klicka på **Signing & Capabilities** bredvid **General**. Under **Signing** markerar du rutan **Automatically manage signing** och väljer ditt utvecklarkonto i rullgardinsmenyn **Team**.

Om du inte har lagt till ditt utvecklarkonto i Xcode ska du göra det nu. Klicka på **Add an Account** i rullgardinsmenyn.

I det övre vänstra hörnet trycker du på play-knappen för att bygga ScummVM.

Notera

Från och med iOS 16 kan du få ett felmeddelande här om du inte har aktiverat **utvecklarläget** på din iOS-enhet. Detta kan göras med **Inställningar**> **Sekretess & säkerhet**> **Utvecklarläge**, vilket startar om enheten och minskar dess säkerhetsnivå

Om du inte kan se det här alternativet, koppla ur och anslut enheten igen och se till att den är synlig Xcode.

När byggandet är klart startas ScummVM på din anslutna enhet.

Notera

Om ScummVM inte startar och du får ett felmeddelande som säger appen inte kunde starta på grund av en ogiltig kodsignatur, otillräckliga rättigheter eller för att dess profil inte uttryckligen har betrodds av användaren, måste du lita på de appar som du har byggt. På din iOS-enhet, gå till:

- **Inställningar**> **Allmänt**> **Enhetshantering**> **Utvecklarapp**> **Förtroende "Apple Development:yourAppleIDhere"** > **Förtroende**
- eller **Inställningar**> **Allmänt**> **VPN & Enhetshantering (iOS)15+**

15.4.1 Använda ScummVM

Se sidan sidan Se *iOS*.

Kapitel 16

MorphOS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på MorphOS

16.1 Vad du behöver

- Ett system som kör MorphOS 3.15
- SDL2-biblioteket installerat, ladda ner senaste versionen:<https://www.morphos-storage.net/?find=SDL_2>

16.2 Installera ScummVM

ScummVM finns tillgängligt för nedladdning Downloads från sidan ScummVM eller MorphOS Storage. Ladda ner och extrahera ..lha-filen

16.3 Överföring av spelfiler

För spel på PC- eller Mac-formaterade skivor, använd den ursprungliga plattformen för att komma åt datafilerna . och överför sedan dessa till AmigaOm du har extern maskinvara, t.ex. en Catweazel-diskettkontroll, kan du kanske använda den för att komma åt filerna.

ScummVM för MorphOS har moln- och LAN-funktionalitet för att hjälpa till att hantera överföringen av filer. Se även *Ansluta en molntjänst* och *Använda den lokala webbservern*.

Se *Hantera spelfiler* för mer information om krav på spelfiler.

16.4 Kontroller

Kontrollerna kan konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se sidan *Kortkommandon* för tangentbord för vanliga standardkortkommandon för tangentbord.

16.5 Stigar

16.5.1 Sparade spel

PROGDIR:sparar

16.5.2 Konfigurationsfil

PROGDIR:scummvm.ini

16.6 Inställningar

Mer information om Inställningar finns i avsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

16.6.1 Ljud

Enheter som stöds: - MT-32-emulator - FluidSynth (General) MIDI-emulator- AdLib-emulator - CAMD: CAMD-drivrutinen gör möjligt det att använda MIDI-hårdvara Välj .CAMD som *föredragen enhet*.

Ljudfilformat som stöds: - MP3 - OGG - FLAC - okomprimerat ljud

16.7 Kända problem

På grund av Amiga OS:s big-endian-karakter kan det ibland uppstå problem med grafik och ljud i spel. Kolla Platform Overview [in wikisidan](#) för en lista över kompatibla motorer.

Om ett spel kraschar och det listas som kompatibelt du ska rapportera det [somen bugg](#)

Kapitel 17

Nintendo 3DS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM .på en Nintendo 3DS

17.1 Vad du behöver

- En Nintendo 3DS med en Homebrew Launcher eller anpassad firmware. Hur du aktiverar Homebrew ligger utanför omfattningen av denna dokumentation.

17.2 Installera ScummVM

Ladda ner Nintendo 3DS-paketet från [ScummVM:s nedladdningssida](#). Extrahera arkivet. Det finns två sätt att installera ScummVM: med hjälp av 3DSX-formatet eller CIA-formatet.

17.2.1 Använda formatet 3DSX

Kopiera de extraherade filerna till ditt SD-kort i katalogen Starta ScummVM med hjälp av Homebrew Launcher./3ds/scummvm.

17.2.2 Använda CIA-formatet

Använd valfri CIA-installationsprogramvara för att installera filen `scummvm.cia`.

CIA-formatet kräver en binär DSP-dump som sparas på ditt SD-kort som `/3ds/dspfirm.cdc`. Detta är inte ett valfritt steg, för utan detta får du inget korrekt ljudstöd. Att dokumentera den här processen ligger utanför ramen för den här dokumentationen.

17.3 Överföring av spelfiler

Överför spelmapparna till SD-kortet. Den exakta platsen är inte viktig.

ScummVM för Nintendo 3DS har också molnfunktionalitet. Se [Ansluta en molntjänst](#). Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

17.4 Kontroller

17.4.1 Mappning av standardkontroll

Kontrollerna kan också konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Vanliga för tangentbord finns på sidan Kortkommandon.[kortkommandon](#)

Kartläggning :av spelkontroll	
Knapp	Åtgärd
Circle Pad	Flyttar markören
R+ Circle Pad	Långsam mus
	Vänster musknapp
	Höger musknapp
	Period (.)
	Flykt
Styrplatta	Tangentbordets markörknappar
LKnapp	Växlar förstoringsläge på/av
R-knapp	Växlar mellan sväva/dra-lägen
START	Öppnar global huvudmeny
VÄLJ	Öppnar det virtuella tangentbordet

17.4.2 Hover-läge

När du använder pekskärmen simulerar svävarläget musens rörelse. Du kan klicka med tryckningar, men du kan inte dra eller hålla ned en musknapp du använder de knappar som är mappade till höger/vänster musknappar.

17.4.3 Dragläge

Simulerar klick och släpp av musknapparna varje gång du trycker på och släpper pekskärmen. För närvarande är detta endast ett klick med vänster musknapp.

17.4.4 Förstoringsläge

På grund av 3DS-skärmarnas låga upplösning (400x240 för den övre delen och 320x240 för den nedre delen) kommer spel som körs med högre upplösning oändligen att förlora en del visuella detaljer när de skalas ned. Detta kan till ledasituationer där viktig information, som text, inte är härskilja

I läget Magnify ökas skalfaktorn för den övre skärmen till 1, medan nedre skärmen förblir oförändrad. Pekskärmen kan sedan användas för att ändra vilken del av spelskärmen som förstöras. Detta kan göras även i situationer där markören är inaktiv, t.ex. under videosegment med full rörelse.

När förstoringsläget aktiveras växlar pekskärmskontrollerna automatiskt till Hover-läge för att minska risken för det förstorade området med pekpennan. Klickning kan fortfarande göras som i normalt hover-läge. Om du slänger av förstoringsläget återgår kontrollerna till vad som användes tidigare. Att användaren av misstag klickar när han eller hon ändrar det kommer också att återställa den övre skärmens tidigare skalfaktor.

Förstoringsläget kan endast användas när följande villkor är uppfyllda:

- På fliken Backend i dialogrutan Alternativ alternativet är **Använd skärm** inställt på **Båda**.
- Den horisontella och/eller vertikala upplösningen i spelet är större än den på den övre skärmen.
- Du spelar ett spel

Förstoringsläget kan inte användas i Launcher-menyn.

17.5 Stigar

17.5.1 Sparade spel

sdmc:/3ds/scummvm/saves/

17.5.2 Konfigurationsfil

sdmc:/3ds/scummvm/scummvm.ini

17.6 Inställningar

Mer information om Inställningar finns i avsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

17.6.1 Backend-specifika alternativ

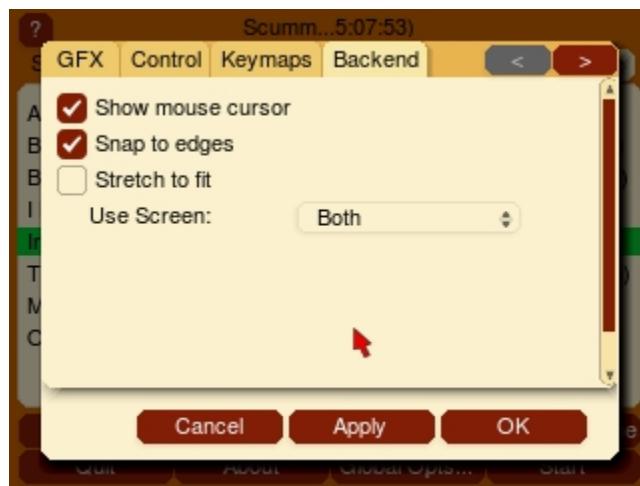


Fig. 1: Dessa alternativ är specifika för 3DS-porten och kan ställas in på fliken *Backend*.

Visa muspekaren

Aktiverar/avaktiverar en synlig muspekare

Stretch att förpassa

Stretchar bilden så att den passar på skärmen

Fäst vid kanter

3DS:s pekskärm har svårt att nå ända fram till skärmens yttersta kant. Med det här alternativet aktiverat snäpper markören till kanten om du befinner dig inom några pixlar från kanten.

Använd skärmen:

Ställer in om ScummVM ska använda **topp-, botten- eller båda** skärmarna.

17.6.2 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- OGG
- FLAC
- Okomprimerat ljud

17.7 Kända problem

Vissa spel spela på går inte att grund av den långsamma processorhastigheten på 3DS. Om det finns några spel som körs riktigt långsamt, anses detta vara en hårdvarubegränsning, inte en bugg.

Kapitel 18

Nintendo DS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en Nintendo DS.

18.1 Vad du behöver

- En Nintendo DSi eller DSi XL med homebrew-aktivering. Observera att den ursprungliga DS och DS Lite inte för närvärande. stöds Hur man aktiverar homebrew ligger utanför ramen för denna dokumentation.

18.2 Installera ScummVM

Ladda ner Nintendo DS-paketet från [ScummVM:s nedladdningssida](#). Extrahera arkivet och kopiera den extraherade filen till SD-kortet Den exakta platsen är inte viktig.`scummvm.nds` .

18.3 Överföring av spelfiler

Överför spelmapparna till SD-kortet. Den exakta platsen är inte viktig. Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om kraven för spelfiler.

18.4 Kontroller

Kontrollerna kan också konfigureras manuellt [på fliken Keymaps](#). Vanliga för tangentbord finns på sidan Kortkommandon.[kortkommandon](#)

18.5 Stigar

Sparade spel och konfigurationsfilen finns i ScummVM:s installationskatalog.

18.6 Inställningar

Mer information om Inställningar finns i avsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

18.6.1 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- Okomprimerat ljud



Tips

Spel går snabbare om ljudfilerna är okomprimerade.

18.7 Kända problem

- Spel som kräver en upplösning på 512x512 eller högre stöds inte på DS på grund av i begränsningar hårdvaran
- Vissa spel spela på går inte att grund av den långsamma CPU-hastigheten och det begränsade RAM-minnet på DS. Om det finns spel som körs mycket långsamt är det en hårdvarubegränsning och inte en bugg.

Kapitel 19

Nintendo Switch

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få ScummVM fungera på en Nintendo Switch.

19.1 Vad du behöver

- En Nintendo Switch-konsol . med homebrew-aktiveringHur du aktiverar homebrew ligger utanför omfattningen av denna dokumentation.

19.2 Installera ScummVM

Nintendo Switch-paketet finns tillgängligt för nedladdning på ScummVM:s [nedladdningssida](#). Ladda ner zip-filen till en dator och extrahera filerna.

Kopiera den extraherade scummvm-mappen till ditt Nintendo Switch microSD-kort, till mappen `/switch/`.

19.3 Överföring av spelfiler

Kopiera mapparna som innehåller spelfiler till mappen `/switch/scummvm/` .på microSD-kortet ScummVM på Nintendo Switch stöder *molnfunktionalitet*.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

19.4 Kontroller

19.4.1 Standard kontrollkarta

Dessa kontroller kan också konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se *kortkommandon för tangentbord* sidan för vanliga kortkommandon.

Knapp	Åtgärd
Vänster spak	Mus
Vänster spak+ R-knapp	Långsam mus
	Vänster musknapp
	Höger musknapp
Riktningsknappar	Tangentbordets "markör"-tangenter
Riktningsknappar+ R-knapp	Diagonala tangentbordets "markör"-tangenter
L-knapp	Spelmeny (F5)
R-knapp	Skift
	Period
+ R-knapp	Utrymme
	Flykt
+ R-knapp	Återkomst
	Global huvudmeny (GMM)
	Växla virtuellt tangentbord
+ R-knapp	AGI för prediktiv inmatning dialog

19.4.2 Pekkontroller (Pekplatta - musläge Av, standard)

Beröring	Åtgärd
Kort tryckning med ett finger	Flytta pekaren till fingerposition och med vänster musknapp klicka
Kort tryckning fingret fingermed andra medan du håller ett	Flytta pekaren till första fingerpositionen och klicka med höger musknapp
Dra med ett finger	Flytta pekaren direkt med fingret
<i>Dra med två fingrar</i>	Flytta pekaren medan vänster musknapp hålls nedtryckt (dra). och släpp Den pekaren följer direkt efter det första fingret. Dragningen avslutas när det sista fingret tas bort.
<i>Dra med tre fingrar</i>	Flytta pekaren medan höger musknapp hålls nedtryckt (dra). och släpp Pekaren följer direkt efter det första fingret. Dragningen avslutas när det sista fingret tas bort.

19.4.3 Pekkontroller (för pekplatta och mus läge på)

Beröring	Åtgärd
Kort tryckning med ett finger	Klicka med vänster musknapp
Kort andra finger tryck medan du håller ett finger	Klicka med höger musknapp
Dra med ett finger	Flytta pekaren indirekt med fingret, pekarens hastighet kan justeras i kontrol-inställningar
<i>Dra med två fingrar</i>	Flytta pekaren medan vänster musknapp hålls nedtryckt (dra och släpp). Den pekarens rörelse påverkas av det första fingret. Dragningen avslutas när det sista fingret tas bort.
<i>Dra med tre fingrar</i>	Flytta pekaren medan höger musknapp hålls nedtryckt (dra släpp).och Pekarens rörelse påverkas av det första fingret. Dragningen avslutas när det sista fingret tas bort.

19.4.4 Stöd för tangentbord och mus

Fysiska USB-möss och tangentbord fungerar på Switch och stöds av ScummVM. Alla tangentbord fungerar men inte alla möss. En lista över muskompatibilitet finns tillgänglig på detta [Google Sheet](#).

19.4.5 Stöd för pekskärm

För multi-touch-gester måste fingrarna vara tillräckligt långt ifrån varandra för att Switch inte ska uppfatta dem som ett enda finger, annars hoppar pekaren runt.

Touch-kontrollsystemet kan bytas i de globala inställningarna. Från startprogrammet, gå till **Alternativ > Control> Läget för pekplattans mus.**

- När musläget för pekplatta är av (standard) är pekkontrollerna direkta. Pekaren hoppar till den plats där fingret rör vid skärmen.alltid
- När musläget för pekplattan är . aktiverat pekkontrollerna indirektaFingret kan vara långt borta från pekaren och ändå flytta den, som på en bärbar dators pekplatta.
- Inställningen för pekarhastighet *på fliken Kontroller* påverkar hur som .långt pekaren rör sig svar en fingerrörelse

Dra med två fingrar

Håll ned två fingrar för att starta en dra-och-släpp-funktion. Att dra med två fingrar simulerar att vänster musknapp hålls nedtryckt.

- Det första fingret påverkar musrörelsen under dragningen, det andra fingret kan tas bort utan att det påverkar dragningen.
- När det sista fingret har avlägsnats släpps vänster musknapp och .dragningen är över
- Det andra fingret kan vara var som helst, det behöver inte vara nära det första fingret och det behöver sättas ned samtidigt som det första fingret.inte

Dra med tre fingrar

Håll ned de tre fingrarna för att starta en dra-och-släpp-funktion. Att dra med tre fingrar simulerar att höger musknapp hålls nedtryckt.

19.5 Stigar

19.5.1 Sparade spel

/switch/scummvm/saves

19.5.2 Konfigurationsfil

/switch/scummvm/scummvm.ini

19.6 Inställningar

Mer information i finnsavsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

19.6.1 Ljud

Stödjer olika enheter:

- MT-32 emulator
- FluidSynth (General)MIDI-emulator
- AdLib-emulator som

stöds:Ljudfilformat

- MP3
- OGG
- FLAC
- Okomprimerat ljud

19.6.2 Kontroller

Se avsnittet om *.Touch-support*

Kapitel 20

PlayStation 3

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en PlayStation 3.

20.1 Vad du behöver

- En Homebrew-aktiverad Playstation 3-konsol. Hur du aktiverar homebrew ligger utanför ramen för denna dokumentation.
- Ett USB-minne
- En dator

20.2 Installera ScummVM

Ladda ner Playstation 3-paketet från [ScummVM:s nedladdningssida](#). Kopiera .pkg-filen till en USB-enhet.

Anslut USB-enheten till PS3. Gå till XMB, gå sedan till **Games > Install Package** för att installera ScummVM-paketet

Du ScummVM startar genom att gå till XMB och sedan till **Games> PlayStation 3> ScummVM**

20.3 Överföring av spelfiler

Spel kan startas antingen från en eller . fränden interna hårddiskens Hårddisken har bättre prestanda.

För att kopiera spelfiler till hårddiskens, använd USB-enheten, eller använd ScummVM:s [molnfunktionalitet](#), eller använd LAN-funktionalitet [Använd lokala webbservern](#).

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

20.4 Kontroller

Kontrollerna kan också konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Vanliga för tangentbord finns på sidan Kortkommandon.[kortkommandon](#)

20.4.1 Standard kontrollkarta

Pekskärm: Knappar/kontroll	Åtgärd
Vänster spak	Flyttar pekaren
	Vänster musknapp
	Höger musknapp
	Meny för spel
	Esc
START	Global huvudmeny
VÄLJ	Växla virtuellt tangentbord
L1-knapp	AGI för prediktiv inmatning dialog

20.5 Stigar

20.5.1 Sparade spel

/hdd0/game/SCUM12000/USRDIR/saves/

20.5.2 Konfigurationsfil

/hdd0/spel/SCUM12000/USRDIR/scummvm.ini

20.6 Inställningar

Mer information i finnsavsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

20.6.1 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- OGG
- FLAC
- Okomprimerat ljud

Kapitel 21

PlayStation Portable

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en PSP.

21.1 Vad du behöver

- En PSP som är aktiverad för homebrew. Hur man aktiverar homebrew ligger utanför ramen för detta dokument.
- En dator för att ladda ner och extrahera installationsfilerna.

21.2 Installera ScummVM

PSP-paketet finns tillgängligt för nedladdning på ScummVM:s nedladdningssida. Ladda ner zip-filen till en dator och extrahera filerna.

Anslut PSP till datorn med en USB-kabel. Gå till **Inställningar**> **USB-anslutning** på PSP. Kontrollera att alternativet är inställt på **USB-enhet Memory Stick**. Datorn öppnar automatiskt rotmappen på PSP. Alternativt, om du har en Memory Stick-adapter, kan du kopiera filerna direkt till Memory Stick.

Kopiera den extraherade scummvm-mappen till din PSP, till mappen Gå /PSP/GAME/. till **Game > Memory Stick** och välj **ScummVM** för att starta ScummVM!

21.3 Överföring av spelfiler

Överför spelfilerna till PSP enligt beskrivningen i installationsavsnittet ovan. De kan kopieras till vilken mapp som helst; platsen spelar ingen roll.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

21.4 Kontroller

21.4.1 Standard kontrollkarta

Dessa kontroller kan också konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se *kortkommandon för tangentbord* sidan för vanliga kortkommandon.

Knapp	Åtgärd
R-knapp	Modifieringsnyckel
L-knapp	ESC
Analog spak	Rörelse med musen
Analog spak+ R-knapp	Fin musrörelse
Riktningsknappar	Piltangenter
Riktningsknappar+ R-knapp	Diagonala piltangenter Ange
	Vänster musknapp
	Höger musknapp
	Period
+ R-knapp	Mellanslagstangent
VÄLJ	Visar/döljer det virtuella tangentbordet. Håll ned med riktningsknappar för att flytta tangentbordet.
SELECT+ R-knapp	Visar bildvisningsprogram
START	Global huvudmeny
START+ R-knapp	F5

21.4.2 Läge för virtuellt tangentbord

START	Tryck på Enter. Avslutar även virtuellt tangentbordsläge
VÄLJ	Avslutar läget för virtuellt tangentbord
R-knapp	Inmatning: små/stora bokstäver (tryck)för att växla
L-knapp	Inmatning: siffror/symboler (tryck)för att växla
Direktör- tionella knappar	Väljer teckenkvadrat (upp, ner, vänster eller höger)
och L/R knappar	Väljer en specifik karaktär i. De fyra mittkaraktärerna väljs av knappen i motsvarande position. De 2 översta tecknen väljs med L/R-knapparna.
Analog pinne	Rör sig i en riktning (vänster/höger/upp/ner)

21.4.3 Bildvisare

Riktningsknappar vänster/höger	Föregående/nästa bild
Riktningsknappar upp/ner	Zooma in/ut
Analog spak	Flyttar runt bilden
L/R-knappar+ START	Avslutar bildvisaren

21.4.4 Spelläge för 1:a person

+ R-knapp+ L-knapp	Aktiverar 1:a person-läge
	Modifieringstangent (i stället)för R-knappen
L/R-knapp	Straffar vänster/höger
Riktningsknappar vänster/höger	Svänger vänster/höger
+ Riktningsknappar	F1/F2/F3/F4
+ VÄLJ	Bildvisare
+ START	Esc

21.5 Inställningar

Mer information i finnsavsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

21.5.1 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- OGG
- Okomprimerat ljud



Tips

Spelen går snabbare om ljudfilerna är i filformatet .mp3.

21.6 Stigar

21.6.1 Sparade spel

ms0:/scummvm_savegames/

21.6.2 Konfigurationsfil

ms0:/scummvm.ini

21.7 Kända problem

- Plugin-filer är inte utbytbara mellan ScummVM-versioner. Du måste kopiera alla plugin-filer som finns i mappen för varje ny version du /PSP/GAME/scummvm/plugin/. Om ScummVM kraschar vid uppstart, radera de befintliga plugin-filerna i plugin-katalogen och kopiera de nya igen.
- Om det virtuella tangentbordet inte visas på skärmen ska du kontrollera att filen **kbd.zip** finns i mappen scummvm folder.

Kapitel 22

PlayStation Vita

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en PS Vita.

22.1 Vad du behöver

- En homebrew-aktiverad PS Vita-konsol med [Vitashell](#) installerad. Hur man aktiverar homebrew ligger utanför ramen för denna dokumentation.

22.2 Installera ScummVM

PS Vita-paketet finns tillgängligt för nedladdning på ScummVM:s nedladdningssida. Kopiera .vpk till PS Vita och installera det med hjälp av VitaShell.

22.3 Överföring av spelfiler

Det finns några olika sätt att överföra spelfiler till PS Vita.

Använd VitaShell för att överföra filerna via USB eller FTP, eller använd SD2Vita för att överföra filerna direkt till microSD-kortet.

Mappar som innehåller spelfiler kan kopieras var som helst på SD-kortet. ScummVM på PS Vita har stöd för [molnfunktionalitet](#).

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

22.4 Kontroller

22.4.1 Standard kontrollkarta

Dessa kontroller kan också konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se [kortkommandon för tangentbord](#) sidan för vanliga kortkommandon.

Mappningsknapp för spelkontroll	Åtgärd
Vänster spak	Mus
Vänster spak+ R-knapp	Långsam mus Vänster musklick
	Höger musklick
Riktningsknappar	Tangentbordets "markör"-tangenter
Riktningsknappar+ R-knapp	Diagonala tangentbordets "markör"-tangenter
L-knapp	Spelmeny (F5)
R-knapp	Skift Period (.)
+	Mellanslagstangent Flykt
+	Återkomst
START	Global huvudmeny (GMM)
VÄLJ	Växla virtuellt tangentbord
SELECT+ R-knapp	AGI för prediktiv inmatning dialog

Främre pekskärmskontroller, alltid aktiverade	Beröring	Åtgärd
Tryck med ett finger		Flyttar pekaren till fingerposition och vänster musklick
Tryck med två fingrar		Flyttar pekaren till första fingerpositionen och höger musklick
Dra med ett finger		Flyttar pekaren direkt med fingret
<i>Dra med två fingrar</i>		Flyttar pekaren medan vänster musknapp hålls nedtryckt (dra- och-droppa).
<i>Dra med tre fingrar</i>		Flyttar pekaren medan höger musknapp hålls nedtryckt (dra och släpp).

Back Touchpad Controls, aktiveras genom inställningar
Beröring

	Åtgärd
Tryck med ett finger	Klicka med vänster musknapp
Tryck med två fingrar	Klicka med höger musknapp
Dra med ett finger	Flyttar pekaren indirekt med fingret, pekaren hastigheten kan justeras i kontrollinställningarna
<i>Dra med två fingrar</i>	Flyttar pekaren medan vänster musknapp hålls intryckt ner (dra släpp).och
<i>Dra med tre fingrar</i>	Flyttar pekaren medan höger musknapp hålls intryckt ner (dra släpp).och

22.4.2 Stöd för tangentbord och mus

Riktiga Bluetooth-möss och -tangentbord fungerar på Vita och stöds av . ScummVMGå till **Inställningar> Enheter** på startskärmen i Vita för att para ihop dina enheter.

Notera

Det är inte alla Bluetooth-tangentbord eller möss som går att koppla ihop med Vita. ScummVM-teamet testade Jelly Bean BT-tangentbords- och muskombinationen (ASIN:B06Y56BBYP) och med den fristående Jelly Comb Bluetooth Wireless Mouse (ASIN:B075HBDWCF).

22.4.3 Stöd för pekskärm

För för multi-touch-gester måste fingrarna vara tillräckligt långt ifrån varandra att Vita inte ska känna igen dem som ett enda finger, annars hoppar pekaren runt.

Läge för pekplatta och mus

Touch-kontrollsystemet kan ändras i de globala inställningarna. Gå till **Options> Control**:

- När **pekplattans musläge** är av:
 - Touch-kontrollerna är direkta, vilket innebär att pekaren alltid hoppar till fingerpositionen.
 - Den bakre pekplattan är avaktiverad.
- När **pekplattans musläge** är aktiverat:
 - Pekkontrollerna är indirekta. Fingret kan vara långt borta från pekaren och ändå röra den, som på en pekplatta på en bärbar dator.
 - Inställningen för pekarens hastighet på påverkar *fliken Control* hur långt pekaren rör sig när du rör fingret
 - Den bakre pekplattan är aktiverad

Den främre pekskärmen använder direkta lägen som standard, men detta kan ändras genom att redigera *konfigurationsfil* med följande nyckelord:

frontpanel_touchpad_mode

När inställningen är true är pekkontrollerna på den främre pekskärmen indirekta

Tryck med två fingrar

För att trycka med två fingrar håller du ned ett finger och trycker sedan med det andra fingret.

Dra med två fingrar

Håll ned två fingrar för att starta en dra-och-släpp-funktion. Att dra med två fingrar simulerar att vänster musknapp hålls nedtryckt.

- Det första fingret påverkar musrörelsen under dragningen, det andra fingret kan tas bort utan att det påverkar dragningen.
- När det sista fingret har avlägsnats släpps vänster musknapp och dragningen är över
- Det andra fingret kan vara var som helst, det behöver inte vara nära det första fingret och det behöver sättas ned samtidigt som det första fingret inte

Dra med tre fingrar

Håll ned de tre fingrarna för att starta en dra-och-släpp-funktion. Att dra med tre fingrar simulerar att höger musknapp hålls nedtryckt.

22.5 Stigar

22.5.1 Sparade spel

ux0:/data/scummvm/saves

22.5.2 Konfigurationsfil

ux0:/data/scummvm/scummvm.ini

22.6 Inställningar

Mer information finns i finnsavsnittet Inställningar i dokumentationen. Endast plattformsspecifika skillnader listas här.

22.6.1 Ljud

Ljudfilformat som stöds:

- MP3
- OGG
- FLAC

- Okomprimerat ljud

22.6.2 Kontroller

Se avsnittet om *Touch-support*

22.7 Kända problem

- MT-32-emulering är inte tillgänglig på PS Vita.

Kapitel 23

RISC OS

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på operativsystemet OS.RISC

23.1 Vad du behöver

- Ett system som kör RISC OS 3.6 eller senare.
- Minst 64 MB RAM-minne. 32 MB kan fungera under vissa omständigheter, men rekommenderas inte i allmänhet
- Modulerna installerade Dessa kan installeras med hjälp [SharedUnixLibrary](#) och [DRenderer](#) av Pack-Man.
- Stöd för långa filnamn. På äldre versioner av RISC OS kan detta tillhandahållas med hjälp av [raFS](#).

23.2 Installera ScummVM

Ladda ner RISC OS-paketet från [ScummVM:s nedladdningssida](#).

Använd ett verktyg som SparkFS för att . extrahera arkivet Det är viktigt att arkivet inte extraheras på något annat system, eftersom detta resulterar i en förlust av . ScummVM behöver filtypsinformationen för att kunna köras korrekt.

23.3 Överföring av spelfiler

Kopiera datafiler direkt från originalsquivorna på maskiner som har CD- och/eller diskettenheter, eller använd ett USB-minne för att överföra filerna från ett annat system.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

23.4 Kontroller

Kontrollerna kan konfigureras manuellt *på fliken Keymaps*. Se sidan [Kortkommandon](#) för tangentbord för vanliga standardkortkommandon för tangentbord.

23.5 Stigar

23.5.1 Sparade spel

<Val\$Skriv>.ScummVM.Sparar

Spara-sökvägen måste ligga i en sökväg som filnamn, stöder långa så det kan vara nödvändigt att ändra standardplatsen till en som gör det.

23.5.2 Konfigurationsfil

<Val\$Skriv>.ScummVM.scummvmrc

Miljövariabeln <Choices\$Write> är vanligtvis \$.!Boot.Choices.

23.6 Inställningar

Mer information om inställningar finnsavsnittet [Inställningar](#) i dokumentationen. Endast plattforms- specifika skillnader listas här.

Det finns ytterligare ett konfigurationsalternativ, *enable_reporter*. När det är inställt på true i *konfigurationsfilen* skickas loggmeddelanden till applikationen !Reporter. Detta är främst användbart för utvecklare.

23.7 Kända problem

- ScummVM för RISC OS har inte moln- eller .LAN-funktionalitet

Kapitel 24

Sega Dreamcast

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en Sega Dreamcast.

24.1 Vad du behöver

- En CD-R-skiva (80min/700mb).
- En CD-RW-enhet.
- En dator som kör Windows.
- Programvara för att skapa en startbar skivavbildning, tex. [.BootDreams](#)
- Programvara för CD-bränning, t.ex. Nero Burning ROM, ImgBurn eller [.Alcohol120%](#)

24.2 Kör ScummVM

Det finns två sätt att få ScummVM att fungera på Dreamcast:

1. Ladda ner det färdiga Nero Image and Demos-paketet och bränn den extraherade .nrg-bilden till en CD-R med Nero Burning ROM.
2. Hämta paketet Dreamcast plain files och använd de utdragna filerna för att en anpassad skivavbildning som du kan bränna på en CD-R.skapa

Båda paketen finns tillgängliga från ScummVM:s nedladdningssida

24.2.1 Skapa en skiva från Dreamcast Nero Image and Demos-paketet

Använd Nero Burning ROM för att bränna den som ..nrg-fil medföljer paketet till en CD-R-skiva

24.2.2 Skapa en skiva från Dreamcast-paketet med vanliga filer

Skapa en katalog på din dator. I det här exemplet heter katalogen ScummVMDC.

Kopiera de nedladdade filerna .SCUMMVM.BIN och IP.BIN till ScummVMDC-katalogen. Dessa är de huvudsakliga start- och motorfiler som krävs för att ScummVM ska kunna köras.

PLG-filerna i paketet med vanliga filer är de insticksprogram som krävs för att köra spelen. För bästa prestanda bör du bara inkludera insticksprogrammen för . de spel du vill spelaOm du t.ex. vill spela LucasArts-spel ska du inkludera SCUMM.PLG.

I paketet med vanliga filer finns det också .. DAT-filerDessa filer kan listas som nödvändiga datafiler på [wikisidan Datafiles](#).

Kopiera de nödvändiga .PLG- och .DAT-filerna till roten av ScummVMDC-katalogen.

Skapa sedan en ny katalog för varje spel. I här detexemplet har alla datafiler som krävs för Day of the Tentacle kopierats till en underkatalog med namnet DOTT.

Vår filstruktur ser ut nu så här:

```
ScummVMDC
|--- DOTT
|   |--- MONSTER.SOU
|   |--- TENTAKEL.000
|   `--- TENTAKEL.001
|
|--- IP.BIN
|   |-- SCUMM.PLG
`--- SCUMMVM.BIN
```

Nästa steg är att skapa en startbar skivavbildning från ScummVMDC-mappen.

Använd Bootdreams för att skapa antingen en Discjuggler-, Nero- eller .Alcohol120%-skivavbildning



1. Välj önskad typ av skivavbildning genom att klicka på motsvarande ikon längst upp i fönstret.
2. Välj mappen ScummVMDC som **mapp för självstart**
3. Ange en titel för skivbilden i fältet **CD (label CD-etikett)**

4. Lämna skivformatet som Audio/Data

5. Klicka på **Process för** att skapa skivavbildningen.

För att bränna den resulterande bilden till , skivaanvänd någon programvara som bildformatkan använda dessa , till exempel Nero Burning ROM för NRG, Alcohol120% för MDS och Padus DiscJuggler eller ImgBurn för CDI-skivbilder



Tips

Den bild som skapas från paketet med vanliga filer kan också användas med Optical Disc Emulators och liknande extern hårdvara.



Försiktighet

Använd lägsta möjliga brännhastighet för bästa resultat; Dreamcast är ett äldre system och att kan därför ha problem med att läsa skivor som bränts höga hastigheter. Om det finns tillgängligt är 4x-hastigheten idealisk. Se till att du använder skivor av god kvalitet från en välrenommerad tillverkare. Om möjligt, använd skivor av arkivkvalitet.

24.3 Överföring av spelfiler

Spelfiler kan inkluderas på samma CD som ScummVM binärfilen eller .på en separat skiva

Dreamcast-porten använder inte den vanliga ScummVM Launcher. Den använder sitt eget anpassade grafiska användargränssnitt, som automatiskt skannar skivan efter spel och lägger till spelen i en spellista genom ScummVM:s inbyggda autodetektering.

ScummVM för Dreamcast stöder skivbyte från det . grafiska gränssnittetDen skannar om efter att en ny skiva har satts i och fyller på spellistan igen.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

24.4 Kontroller

24.4.1 Standard kontrollkarta

Spelkontroll Map- ping: Knapp Åtgärd	
Joystick	Flyttar pekaren
Riktad padda	Flyttar pekaren långsamt. Styr även på skärmentangentbordet
	Vänsterklick
	Högerklicka
	Paus
START	Ladda och spara
Trigger L	Aktiverar/avaktiverar det virtuella tangentbordet
	5 - används för boxning i Indiana Jones och det sista korståget
+ Riktad padda	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 - används för boxning i Indiana Jones and the Last Korståg

Muspekaren styrs med Dreamcasts standardkontroll. Dreamcasts mus och tangentbord stöds också.

24.5 Stigar

24.5.1 Sparade spel

Visual Memory Unit (VMU) används för att spara och ladda spel.

Autosave är aktiverat på Dreamcast, så varje spel kommer att använda några minnesblock (mellan 2 och 13) för autosave i save slot 0.

När ett spel har sparats piper VMU och ett visas visa på skärmen för att att spelet har sparats

Spelen sparas och laddas via de inbyggda spelmenyerna.

24.5.2 Konfigurationsfil

ScummVM för Dreamcast använder inte någon konfigurationsfil.

24.6 Inställningar

Det finns inget sätt att ändra ScummVM-inställningar på Dreamcast.

24.7 Kända problem

- Dreamcast har inget externt lagringsmedium och endast 16 MB RAM. Därför stöder Dreamcast-versionen av ScummVM för närvarande inte SCUMM v7/v8-spel (The Dig, Full Throttle och The Curse of Monkey Island) och andra "stora" spel kanske går att inteköra alls.
- Det finns för närvarande inget sätt att manuellt lägga till spel i spellistan. Autodetekteringsfunktionen fungerar vanligtvis bra, men ibland dyker spel spel spelet upp två gånger på listan, felaktiga dyker upp med och det korrekta i sällsynta fall dyker spelet inte upp på listan alls.
- Vissa spel, till exempel SPY Fox 1: Dry Cereal, använder filnamn som inte är kompatibla med filsystemstandarden ISO 9660. Dreamcast-porten har inte stöd för filnamnstillägg som RockRidge eller Joliet, så CD-masteringsprogrammet måste instrueras att inte ändra filnamnen så att de överensstämmer med ISO 9660, annars kommer motorn att intekunna öppna filerna

Kapitel 25

Apple TV OS

Notera

Denna sida är under utveckling. Endast grundläggande information ges för att aktivera ScummVM på Apple TV.

Den här sidan innehåller all information du behöver för att få igång ScummVM på en Apple TV.

25.1 Installera ScummVM

Det finns två sätt att installera ScummVM på en Apple TV beroende på om du bygger projektet eller laddar ner ett paket.

25.1.1 Bygga upp projektet

Eftersom portningen för Apple TV delar samma kodbas som iOS-porten är för bygga projektet desamma som för iOS. Följ instruktionerna att [bygginstruktionerna för iOS](#) med den skillnaden att ScummVM-tvOS target ska väljas i Xcode.

Ladda ner och installera ScummVM

Instruktioner kommer att läggas till när paketen är tillgängliga för nedladdning.

25.2 Överföring av spelfiler

Notera

Observera att Apple TV-applikationer inte har en dokumentmapp där spel kan . lagrasAlla spel lagras i cachemappen som kan raderas när systemet kräver det utrymme som behövs. Detta kan hända om du har begränsat tillgängligt utrymme och streamar högupplöst innehåll eller installerar andra program. Vänligen se <https://developer.apple.com/library/>

[archive/documentation/General/Conceptual/AppleTV_PG/OnDemandResources.html](https://developer.apple.com/documentation/General/Conceptual/AppleTV_PG/OnDemandResources.html) för mer information.

Se till att göra säkerhetskopior av sparade spel.

ScummVM har inbyggd molnfunktionalitet som gör att du kan ansluta ditt Google Drive-, OneDrive-, Box- eller Dropbox-konto. För mer information, se sidan [ScummVM har också möjlighet att köra en lokal webbserver. *Ansluta en molntjänst*](#). Mer information finns på sidan [Använda den lokala .webbservern](#)

Notera

ScummVM:s molnfunktionalitet stöder för närvarande inte iCloud, men du kan ladda upp spelmappar till din iCloud och sedan använda appen Filer på din iOS-enhet för att kopiera dessa mappar till den lokala ScummVM-mappen.

Se [Hantera spelfiler](#) för mer information om krav på spelfiler.

25.3 Kontroller

Apple TV har stöd för flera styrenheter men inte för mus. Externa tangentbord kan användas för att underlätta inmatning av text. Vanligtvis kommer Apple TV:s fjärrkontroll att användas.

25.3.1 Spelkontroller

Om du kör tvOS 14 eller senare finns det stöd för anslutna gamepad-kontroller med hjälp av Apple Game Controller-ramverket. "Micro Gamepad Controllers" "Extended Gamepad Controllers" stöds vid just nu. För mer information besök <https://developer.apple.com/documentation/gamecontroller/gcmicrogamepad> <https://developer.apple.com/documentation/gamecontroller/gcextendedgamepad>

25.3.2 Mappning av knappar på Apple TV-fjärrkontrollen (även fjärrkontrollapp på iOS)

Knapp	Åtgärd
Svep på pektytan	Kontrollpekare
Tryck på beröringsytan	Vänster musklick
Spela upp/Pausa	Höger musklick
Tillbaka/Menyn i spelet	Global huvudmeny
Tillbaka/Menyn i startprogrammet	Apple TV Hem
Håll Play/Paus	Visa tangentbord med extra tangenter
Tryck (inte) tryckovanpå Touch område	Piltangent upp
Tryck (inte) till tryckvänster om Touch område	Vänster piltangent
Tryck (inte) trycktill höger om Touch område	Höger piltangent
Tryck (inte på) på undersidan av Beröringsyta	Nedåt-piltangenten

25.3.3 Mappning av tangenter på Extended gamepad-kontrollen

Knapp	Åtgärd
Vänster analog joystick	Kontrollerar pekaren
D-Pad	Upp/vänster/höger/ned-pilknappar
A	Vänster musklick
B	Höger musklick
Håll X	Visa tangentbord med extra tangenter
Meny i spelet	Global huvudmeny
Meny i startprogrammet	Apple TV Hem
L1	visa spel original meny

25.4 Stigar

25.4.1 Sparade spel

Savegames/ i cachens rotmapp. Du genom att kommer åt den här mappen *använda den lokala webbservern*.

25.4.2 Konfigurationsfil

Inställningar i cachemappen. Du kommer åt den här mappen genom att *använda den lokala webbservern*.

Kapitel 26

Tillgänglighet

Använd fliken Tillgänglighet för att ändra tillgänglighetsinställningar

Välj i Launcher**Global Options**, klicka vid behov på rullningspilen tills fliken Accessi- > bility visas och välj sedan fliken **Accessibility**

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv stil efter varje inställningsbeskrivning

Använd text till tal

Aktiverar text till tal. När pekaren hålls över ett textfält i Launcher konverteras det till tal. Använd rullgardinsmenyn för att välja mellan en mängd olika röster.

tts_aktiverad

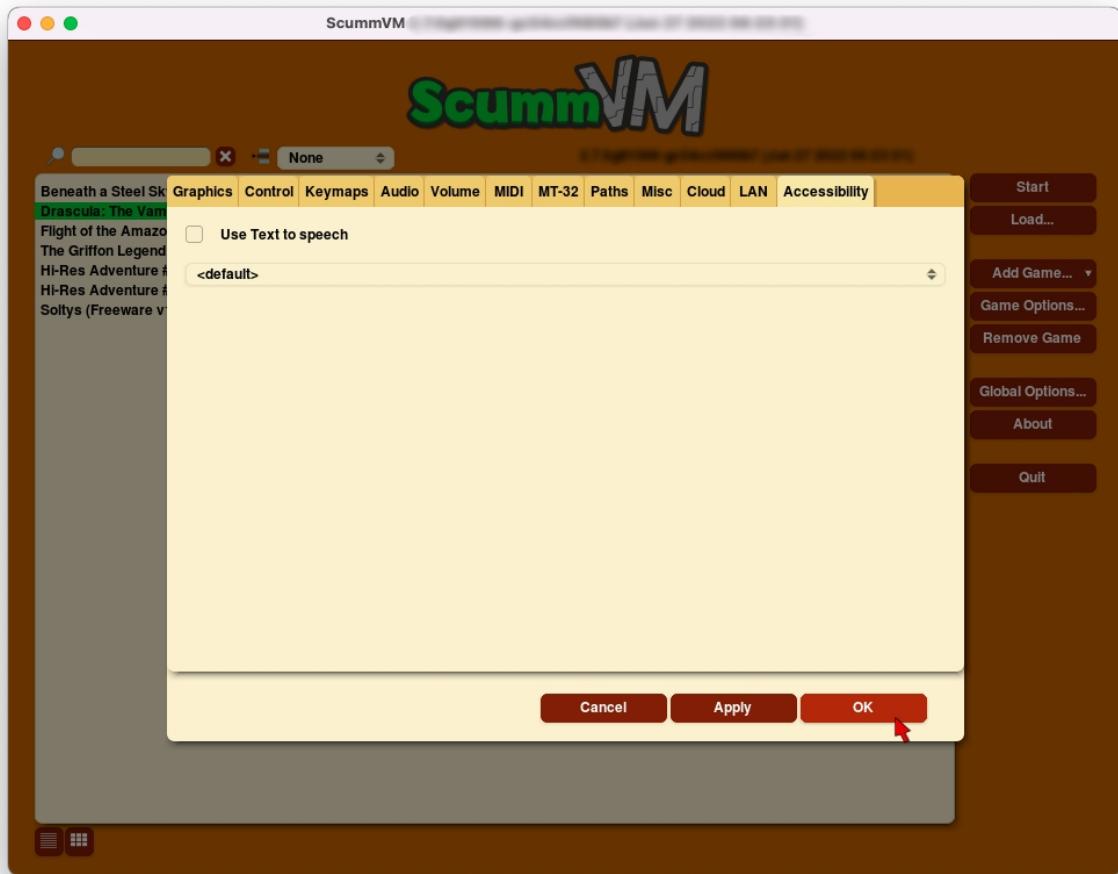


Fig. 1: Fliken Accessibility i menyn Global Options.

Kapitel 27

Ljud

Ljudinställningarna finns på fyra flikar:

Ljud| Volym| MIDI| MT-32

För att ändra inställningar globalt:

I startprogrammet du väljer **Globala alternativ** och sedan den flik som är aktuell.

Ändra inställningar för ett visst spel:

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om Launcher är i rutnätsvy markerar du spelet och väljer sedan kugghjulsikonen i popup-fönstret. Välj den flik som gäller.

För en omfattande titt på hur du använder ScummVM:s , omfattande ljudinställningarkolla in vår *Under-standing the audio settings* guide.

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv .stil efter varje inställningsbeskrivning

27.1 Fliken Ljud

Använd fliken Audio för att ändra ljudet i spelen.

Företrädd enhet (globala inställningar) eller Musikenhet (spel-specifika inställningar)

Anger vilken enhet ScummVM använder för att mata ut ljud. När inställningen är <default> väljer ScummVM automatiskt det lämpligaste alternativet för det spelade spelet. Om inställningen är en MT-32 eller en MIDI-enhet, eller om ScummVM väljer en av dessa automatiskt, gäller även inställningarna på flikarna MT-32 eller MIDI.

musik_förare

AdLib-emulator

Väljer vilken som emulator ska användas av ScummVM när AdLib-emulatorn väljs som **Rekommenderad enhet**.

opl_drivrutin

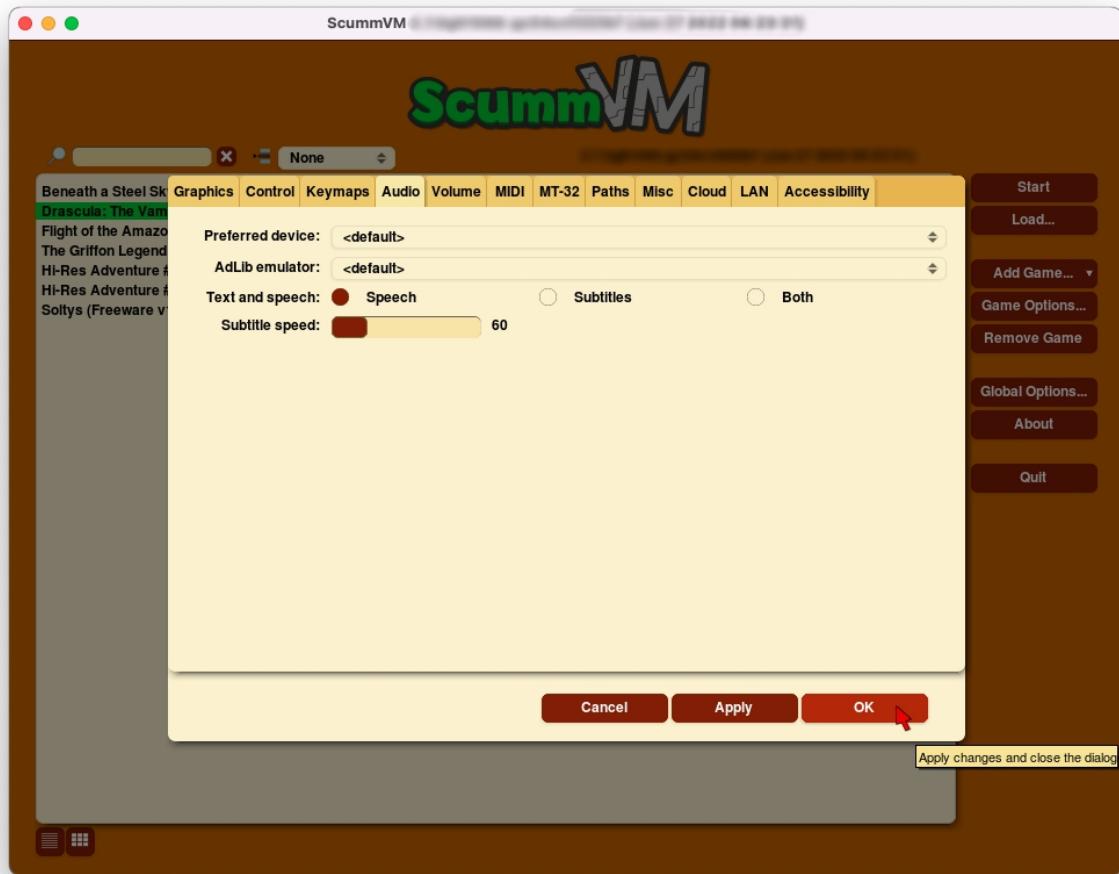


Fig. 1: Fliken Audio i menyn Global Options.



Fig. 2: Fliken Audio i menyn Game Options.

Text och tal

För spel med digitaliserat tal låter denna inställning användaren bestämma om spelet ska spelas med enbart tal, enbart undertexter eller båda.

speech_mute

undertexter

Hastighet för undertexter

Ställer in hur länge undertexterna ska visas på skärmen. Betydelsen av detta värde beror på spelet Vissa spel behandlar det som en fördräjning (ett högre värde innebär att undertexterna visas längre) medan andra behandlar det som en hastighet. Spel som behandlar det som en fördräjning inkluderar alla LucasArts-spel, och med undantag för Island, alla Sierra-spel och Discworld-spelen. De flesta andra spel behandlar det som en hastighet.Grim Fandango Escape from Monkey

talkspeed

27.2 Fliken Volym

Använd fliken Volume (volym) för för att ställa in de relativa volymerna olika ljud i spelet.

Musikvolym

Justerar volymen på musiken i spelet.

musik_volym

SFX-volym

Justerar volymen på ljudeffekterna i spelet.

sfx_volym

Talvolym

Justerar volymen på det digitaliserade talet i spelet, .omdetharnågot

tal_volym

Stäng av alla

Stäng av allt ljud i spelet.

ljuddämpare

27.3 MIDI-fliken

På fliken MIDI kan du ändra inställningarna för General MIDI-enheter (GM).



Fig. 3: Fliken Volym i menyn .Spelalternativ

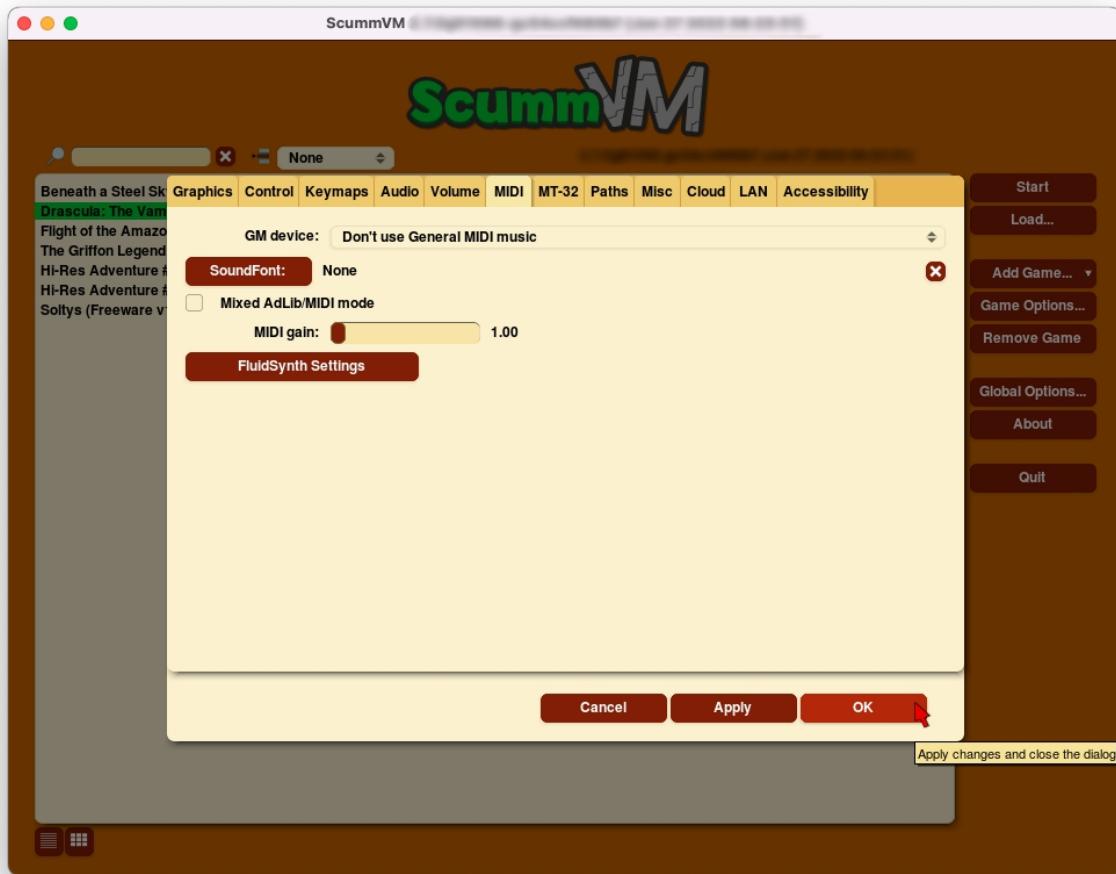


Fig. 4: Fliken MIDI i meny Globala alternativ

GM-enhet

Anger en föredragen General MIDI-enhet, som ScummVM använder om **Preferred device** är inställt på <default> och General MIDI-uppspelning krävs.

gm_enhet

Soundfont

Anger sökvägen till en soundfont-fil, om detta krävs av GM-enheten.

ljudfont

Blandat AdLib/MIDI-läge

Kombinerar MIDI-musik med AdLib-ljudeffekter.

multi_midi

MIDI-förstärkning

Justerar den relativa volymen för MIDI-musiken. Detta stöds endast av vissa musikenheter.

midi_förstärkning

27.3.1 FluidSynth

Öppnar en ny dialogruta med ytterligare tre flikar: *Reverb* | *Chorus* | *Diverse*

Reverb

Efterklang, eller reverb, beskriver det mönster av ekon och reflektioner som uppstår när ett ljud hörs i ett slutet utrymme, t.ex. ett rum eller en konsertsal.

Aktiv

Om kryssrutan är markerad läggs till reverb i mjukvarusynthesizerutgången.

fluidsynth_reverb_aktivera

Rum

Ställer in rummets storlek, vilket avgör hur mycket reverb det finns

fluidsynth_reverb_rumsstorlek

Fuktig

Dämpar reverb med högre frekvenser, vilket ger ett varmare ljud.

vätskesyntes_reverb_dämpning

Bredd

Ställer in stereospridningen av reverbsignalen.

fluidsynth_reverb_bredd

Nivå

Ställer in amplituden för reverbutgången.

fluidsynth_reverb_nivå

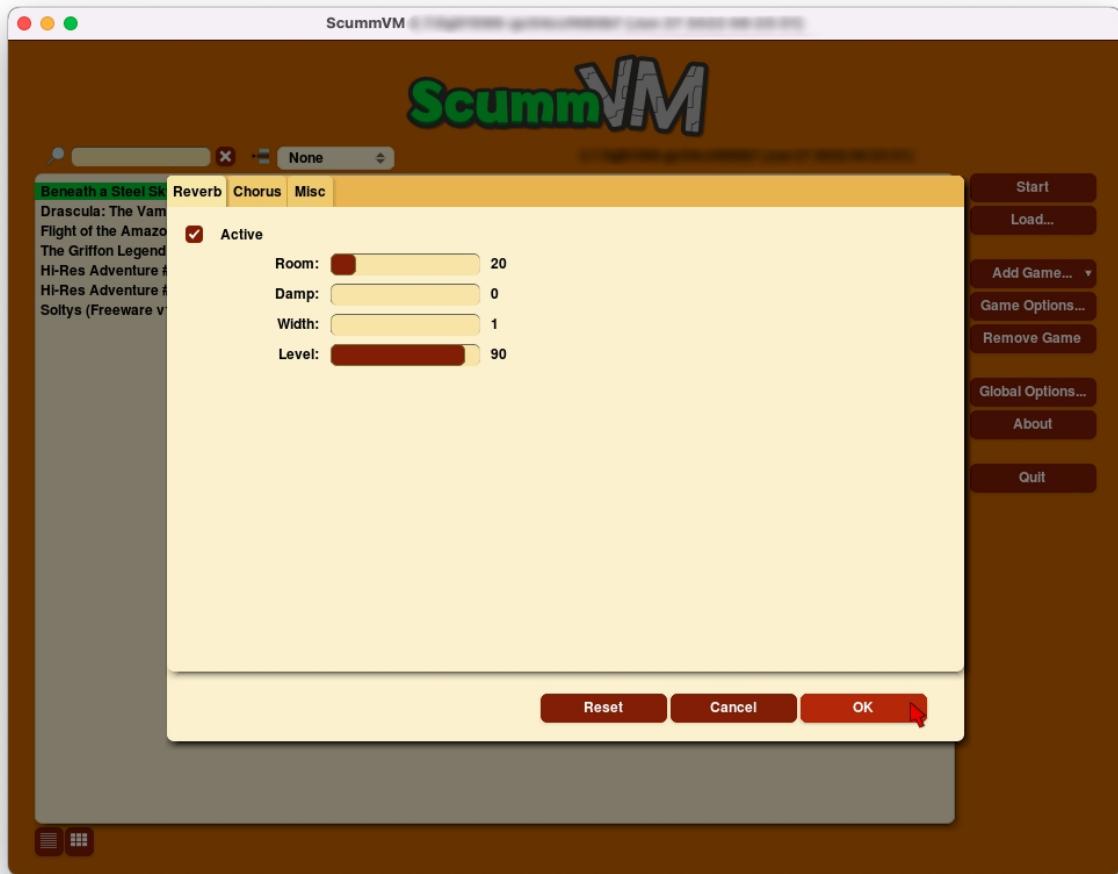


Fig. 5: FluidSynth-dialogrutan, nås från MIDI-fliken.

Kör

Choruseffekten gör att ljudsignalen tjockare och färgar den så det låter som om en spelar en och samma stämmakör av instrument .

Aktiv

Om kryssrutan är markerad läggs till chorus-effekter i mjukvarusynthesizerns utgång.

fluidsynth_chorus_aktivera

N

Ställer in röstantalet för kören, med andra ord hur många instrument som spelar en .stämma

fluidsynth_chorus_nr

Nivå Anger utgångsamplituden för chorus-signalen.

fluidsynth_chorus_nivå

Hastighet

Ställer in utgångens moduleringshastighet i Hz.

fluidsynth_chorus_speed

Djup

Anger chorusens modulationsdjup.

fluidsynth_chorus_djup

Typ

Anger typ av vågform för chorus-moduleringen.

fluidsynth_chorus_vågform

Övrigt**Interpolering**

Ställer in den interpoleringsmetod som används av mjukvarusyntesen.

fluidsynth_misc_interpolation

27.4 Fliken MT-32

Använd fliken MT-32 för att ändra inställningarna för Roland .MT-32-enheter

MT-32-enhet

Anger en föredragen MT-32-enhet, som ScummVM använder om **Preferred device** är inställd på <standard> och uppspelning av MT-32 krävs.

mt32_enhet

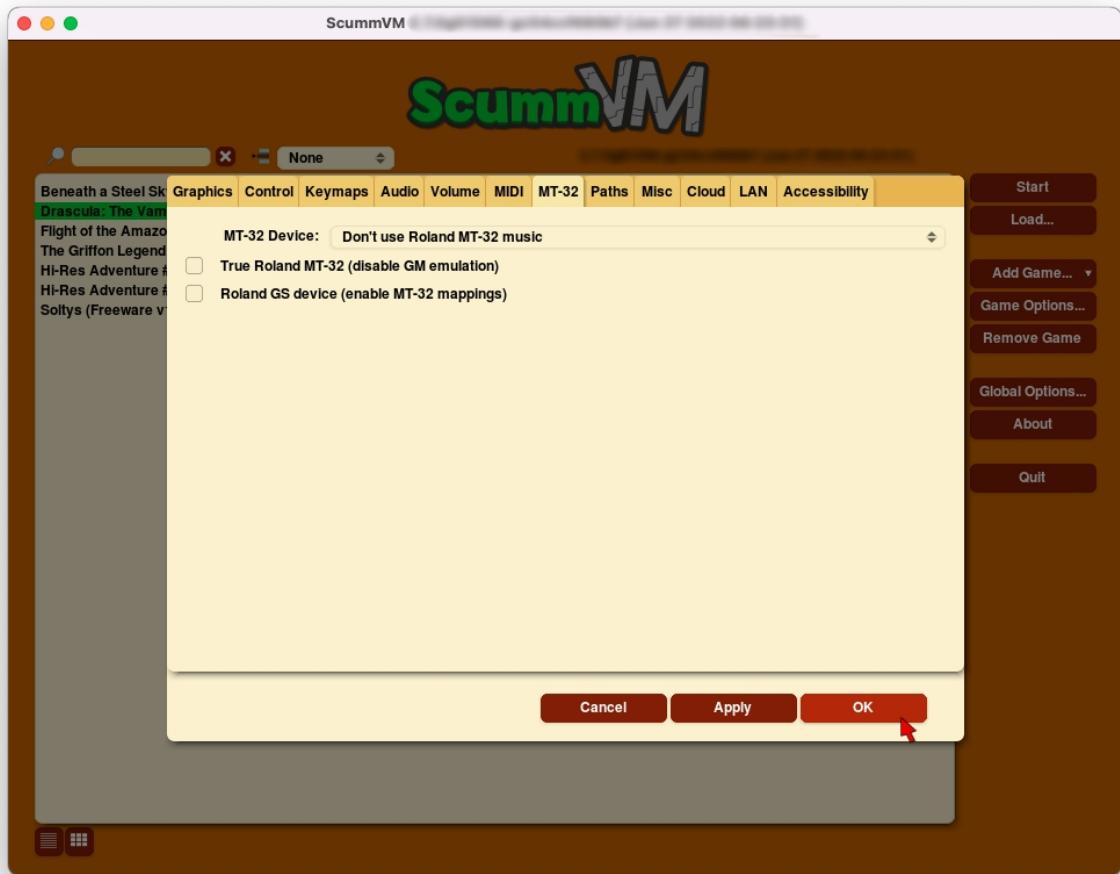


Fig. 6: Fliken MT-32 i Globala alternativmenyn

Äkta Roland MT-32 (inaktivera)GM-emulering

Talar om för ScummVM att MIDI-enheten är en verlig Roland MT-32, LAPC-I, CM-64, CM-32L, CM-500 eller annan MT-32-enhet. Observera att detta inte kan användas tillsammans med alternativet Roland GS device.

inbyggd_mt32

Roland GS-enhet (aktivera)MT-32-mappningar

Säger till ScummVM att MIDI-enheten är en GS-enhet som har en MT-32-mappning, .ex. ten SC-55, SC-88 eller SC-8820. Observera att detta inte kan användas tillsammans med True Roland .MT-32-alternativet

aktivera_gs

Kapitel 28

Backend

Använd fliken Backend för att ändra inställningar som är unika för den plattform som används. Den här fliken är inte tillgänglig för alla plattformar.

För att ändra inställningar globalt:

I startprogrammet du väljer **Globala alternativ** och sedan fliken **Backend**.

Ändra inställningar för ett visst spel:

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om startprogrammet visas i rutnätsvy markerar du spelet och klickar sedan på kuggjhulsikonen i popup-fönstret. Välj fliken **Backend**

För en omfattande genomgång av hur du använder dessa inställningar, kolla in de enskilda plattformsguiderna.

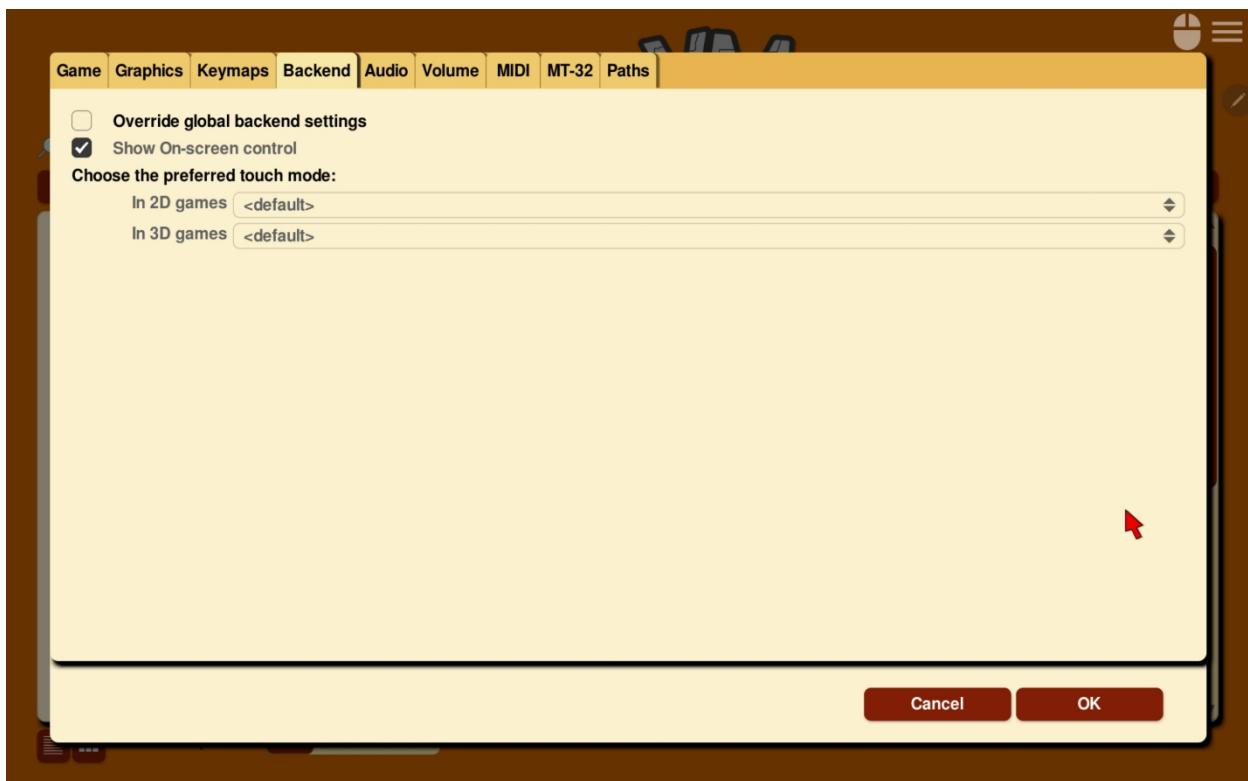


Fig. 1: Fliken Android Backend i meny Globala alternativ

Kapitel 29

Moln

Använd fliken Cloud för att hantera anslutna molnlagringstjänster

För en omfattande titt på hur du använder ScummVM:s inbyggda molnfunktionalitet, kolla in vår [Ansluta molntjänster](#) guide för .

Välj **Global Options** i Launcher, klicka vid behov på rullningspilen> tills fliken Cloud visas och välj sedan **Cloud**.

Aktiv lagring

Välj mellan Dropbox, OneDrive, Google Drive eller Box.

När en molntjänst har valts finns ytterligare alternativ tillgängliga:

Synkronisera nu

Synkroniseras sparade spel manuellt med molntjänsten. Sparade spel synkroniseras automatiskt vid start, efter att de sparats och när spelet laddas.

Ladda ner spelfiler

Laddar ner spelfiler från din Cloud ScummVM-mapp.

Koppla bort

Kopplar bort molnlagringskontot. Om du vill byta konto kopplar du från och ansluter ett nytt konto.

Notera

Molnfunktionalitet stöds inte på alla plattformar.



Fig. 1: Fliken Moln i meny Globala alternativ

Kapitel 30

Kontroll

Använd fliken Control för att ändra inställningar för joysticks, spelkontroller och pekskärmar. Den här fliken är inte alltid tillgänglig.

I startprogrammet du väljer **Globala alternativ** och sedan fliken **Kontroll**.

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv stil efter varje inställningsbeskrivning

Pekarens hastighet

Ställer in hastigheten för muspekaren när den styrs med tangentbordet eller en joystick

kbmouse_speed

Joy dödzon

Ställer in dödzonen för en analog joystick. Ett lägre värde minskar storleken på dödzonen.

joystick_deadzone

Läge för pekplatta och mus

Växlar mellan direktläge och pekplatteläge

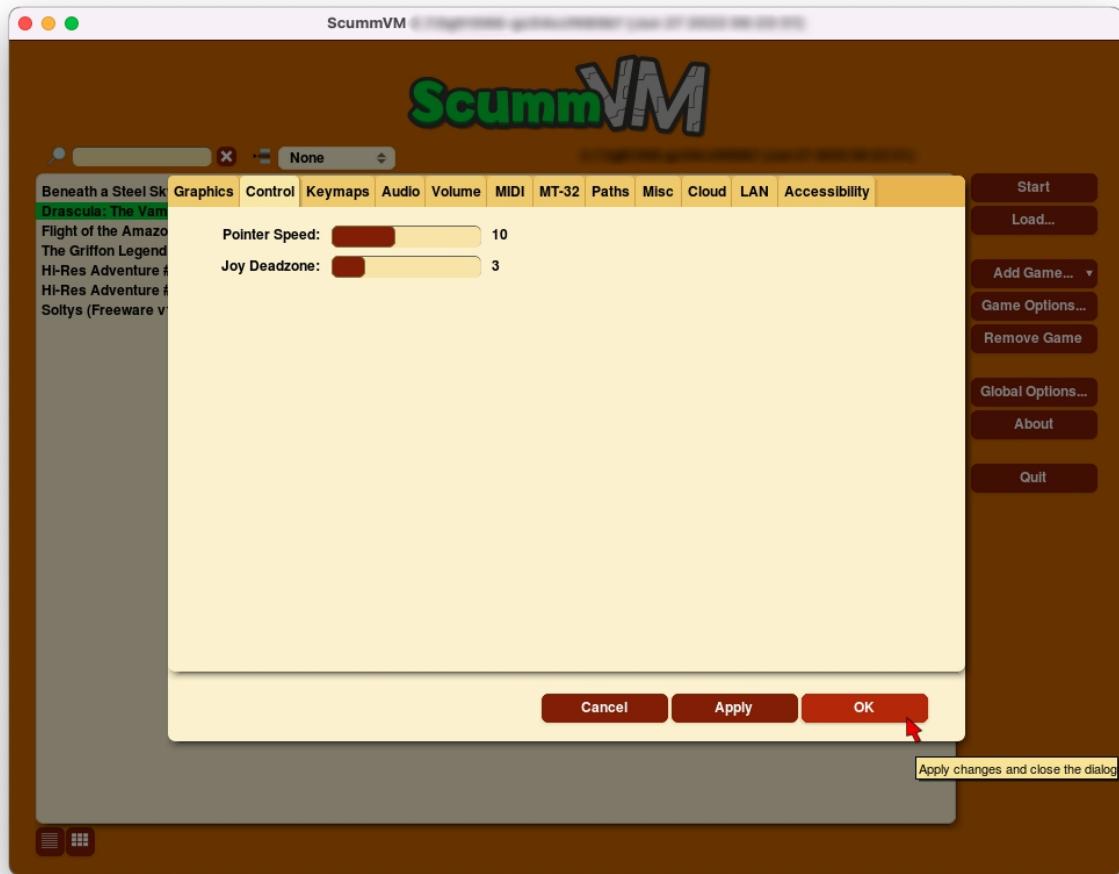


Fig. 1: Fliken Kontroll i menyn Globala alternativ

Kapitel 31

Spel

Använd fliken Spel för att visa och ändra information om hur spelet identifieras av Scum- mVM.

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om startprogrammet visas i rutnätsvy du markerar spelet och klickar sedan på kugghjulsikonen i .popup-fönstret Menyn öppnas på fliken **Game**.

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv stil efter varje inställningsbeskrivning.

ID

Visar kortnamnet på spelet. Redigera detta namn efter behov, men använd endast siffror, bokstäver och .bindestreck ID:t kan också användas för att starta spelet från kommandoraden.

Namn

Visar spelets fullständiga titel samt viss grundläggande information, t.ex. originalplattform och språk.

beskrivning

Språk

För spel som släpptes med stöd för flera språk det här ändrar alternativet spelets För språk. spel som har hårdkodat ett enda språk ändrar inte det här alternativet språket i spelet, det påverkar bara undertexterna. Välj rätt språk för att till se att undertexterna visas korrekt, särskilt för icke-engelska spel.

språk

Plattform

Anger spelets ursprungliga plattform.

plattform

På fliken Game visas som även inställningar är unika för spelmotorn för det valda spelet.

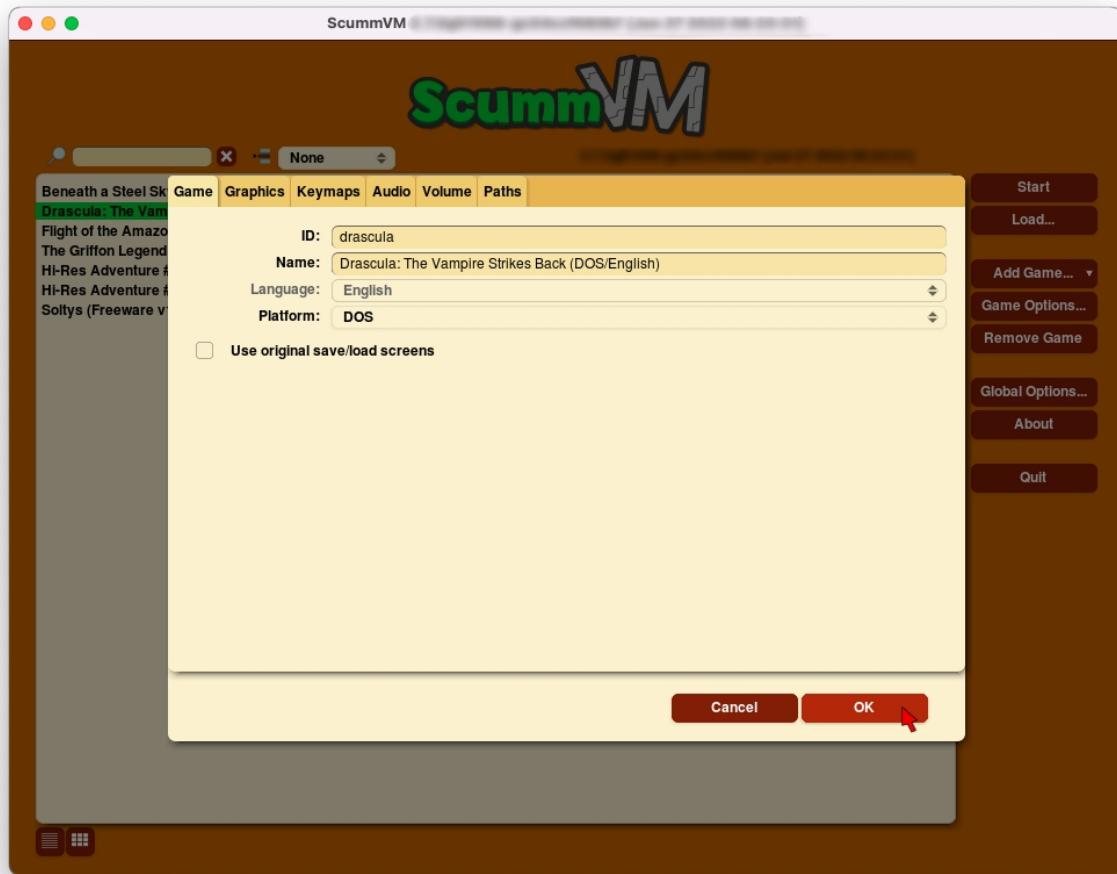


Fig. 1: Fliken Spel i meny Spelalternativ

För att ta reda på vilken motor som driver ditt spel, ta en titt på spel som stöds av ScummVM [wikisidan](#) eller [gruppera](#) spel efter motor i startprogrammet.

Motorer: [ADL](#) | [AGI](#) | [AGOS](#) | [Bladerunner](#) | [Buried](#) | [CGE](#) | [CGE2](#) | [Chewy](#) | [Cine](#) | |
[Dreamweb](#) | [Freescape](#) | [Griffon](#) | [GrimE](#) | [HDB](#) | [Hopkins](#) | [Hypno](#) | [Kyra](#) | [Lure](#) | [MADE](#) | [MADS](#)
| [mTropolis](#) | [Myst3](#) | [Nancy](#) | [Neverhood](#) | [SCI](#) | [SCUMM](#) | [Sherlock](#) | [Sky](#) | [Stark](#) | |
[Sword2](#) | [Sword25](#) | [Toltecs](#) | [Trecision](#) | [Ultima](#) | [V-Cruise](#) | [Winternmute](#) | [Xeen](#) | [ZVision](#)

31.1 ADL

TV-emulering

Emulerar kompositutgången till en NTSC-TV.

ntsc

Färggrafik

Använder färggrafik i stället för monokrom .

färg

Visa scanlines

Gör mörkare varannan scanline för att efterlikna utseendet på en CRT-skärm.

scanlinjer

Använd alltid skarp monokrom text

Emulerar inte NTSC-artefakter för text.

monotext

31.2 AGI

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Använd en alternativ palett

Använder en alternativ palett som är gemensam för alla Amigaspel.

altamigapaletten

Stöd för mus

Aktiverar musstöd för .förflyttning och i spelmenyer

musstöd

Använd Hercules hires font

Använder det högupplösta teckensnittet Hercules, när teckensnittsfilen är tillgänglig.

herculesfont

Paus vid inmatning kommandon

Visar ett kommandotolkfönster och pausar spelet, i stället för en realtidsprompt

Fönster för kommandotolk

Lägg till hastighetsmeny

Lägger till en meny för , spelhastighetliknande PC-versionen.

apple2gs_speedmenu

31.3 AGOS

AdLib OPL3-läge

OPL3-funktioner används när AdLib är valt. Beroende på spelet förhindrar detta avskurna toner, lägger till extra toner eller instrument och/eller lägger till stereo.

opl3_mode

Använd DOS-versionens musiktempo

Spelar musik i samma tempo som DOS-versionen av spelet (långsammare än Windows-versionen

dos_music_tempo

Använd Windows-versionens musiktempo

Spelar musik i samma tempo som Windows-versionen av spelet (snabbare än DOS-versionen

dos_music_tempo

Föredrar digitala ljudeffekter

Använder digitala ljudeffekter istället för syntetiska.

föredrar_digitalfx

Avaktivera uttoningseffekter

Tona inte ner alla skärmar till svart när du lämnar ett rum.

inaktivera_fade_effekter

31.4 Bladerunner

Sitcom-läge

Lägger till skratt efter skådespelarens replik eller berättelse

sitcom

Shorty-läge

Förminskar skådespelarna och gör deras röster höga.

Shorty

Rambegränsare högpresterande läge

Undviker användning av funktionen `delayMillis()`. Detta läge kan ledat till hög CPU-användning.

nodelaymillisf

Maxgräns för bilder per sekund

Siktar på maximalt 120 bilder per sekund (fps). När är den inaktiverad på siktat spel 60 fps.

bildrutor_per_sekundf

Avaktivera McCloys snabba uthållighetsförlust

Under körning kommer inte att McCoy börja sakta ner så snart spelaren slutar klicka på musen.

inaktivera_stamina_dränering

Visa undertexter vid textgenomgång

Under under introsekvensen visas undertexter.

användning_crawl_subs

Fixa krediter för röstskådespelare

Uppdaterar eftertexterna med korrigrade eftertexter för de spanska röstskådespelarna.

korrekt_spanska_krediter

31.5 Begravd

Hoppa över stöd

Gör det möjligt för användaren att hoppa över mellansekvenser.

hoppa_over_support

31.6 CGE

Färgblint läge

Aktiverar Color Blind Mode som standard.

aktivera_färgblindhet

Aktivera text till tal

Använder TTS för att läsa text i spelet, om det finns tillgängligt.

tts_aktivierad

31.7 CGE2

Färgblint läge

Använder Color Blind Mode som standard.

aktivera_färgblindhet

Aktivera Test to Speech för objekt och alternativ

Använder TTS för att läsa beskrivningar, om TTS finns tillgängligt.

tts_aktiverade_objekt

Aktivera Test to Speech för undertexter

Använder TTS för att läsa undertexter, om TTS finns tillgängligt.

tts_enabled_speech

31.8 Tuggummi

Använd originalsärmarna för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

ursprungliga_menyer

31.9 Film

Använd originalsärmarna för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Använd transparenta dialogrutor i scener med 16 färger

Använder transparenta dialogrutor i 16-färags scener även om den ursprungliga spelversionen inte hade stöd för dem.

transparentdialogrutor

31.10 Dracula

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

31.11 Dreamweb

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Använd ljus palettläge

Visar grafik med hjälp av spelets .ljusa palett

ljus_palett

Aktivera talsyntes för objekt, alternativ och bibelcitat

Använder TTS för att läsa beskrivningar (om TTS finns tillgängligt).

tts_aktiverade_objekt

Aktivera talsyntes för undertexter

Använder TTS för att läsa undertexter (om TTS finns tillgängligt)

tts_enabled_speech

31.12 Freescape

Förinspelade ljud

Använder förinspelade ljud av hög kvalitet i stället för emulering .av PC-högtalare

förinspelade_ljud

Förlängd timer

Startar spelets timer vid 99:59:59.

förlängd_timer

Automatisk borrhning

Tillåter framgångsrik borrhning i alla områden i Driller.

automatisk_borrhning

Inaktivera demoläge

Säkerställer att demoläget aldrig aktiveras.

inaktivera_demo_läge

Inaktivera sensorer

Säkerställer att sensorerna inte skjuter spelaren.

avaktivera_sensorer

Avaktivera fallande

Hindrar spelaren från att falla över kanter.

inaktivera_fall

31.13 Griffon

Aktivera text till tal

Använder TTS för att läsa beskrivningar (om TTS finns tillgängligt)

tts_aktiverad

31.14 GrimE

Ladda användarpatch (stöds inte)

Laddar en användaruppdatering. Observera att ScummVM-teamet inte ger stöd för användning av sådana patchar.

datausr_load

Visa FPS

Visar aktuell FPS-hastighet under spelning.

visa_fps

31.15 Groovie

Snabb filmhastighet

Spelar upp filmer med ökad hastighet.

snabb_film_hastighet

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för ScummVM-skärmarna.

originalavlastning

Enklare AI

Minskar svårighetsgraden på AI-pussel.

lättare_ai

Uppdaterad kreditering Musik

Spela låten The Final Hour under eftertexterna istället för att återanvända MIDI-låtar

krediter_musik

Smala vänster/höger hotspots

Förminskar hotspots på vänster och höger sida för avslutande pussel.

smala_hotspots

Speedrun-läge

Påverkar kontrollerna för snabbspolning av spelet.

speedrun_mode

31.16 HDB

Aktivera fuskläge

Aktiverar debug-info och val av nivå.

hypercheat

31.17 Hopkins

Gore-läge

Aktiverar Gore Mode när det är tillgängligt.

aktivera_gore

31.18 Hypno

Aktivera originalfusk

Tillåter fusk genom att använda C-tangenten

fusk

Aktivera oändlig hälsofusc

Spelarnas hälsa kommer aldrig att minska (förutom i game over-scener).

oändligHälsa

Aktivera oändlig ammunitionsfusk

Spelarens ammunition kommer att aldrig minska.

oändligAmmunition

Lås upp alla nivåer

Alla nivåer är tillgängliga för spel.

unlockAllLevels

Aktivera återställt innehåll

Lägger till ytterligare innehåll som i inte är aktiverat den ursprungliga implementeringen.

återställt

31.19 Kyra

Möjliggör för studiopubliken

Studiopubliken lägger till applåder och jubel när Malcolm drar ett skämt.

studio_audience

Hoppa över stöd

Låter användaren hoppa över text och mellansekvenser.

hoppa_over_support

Aktivera heliumläge

Får karaktärerna att låta som om de andats in helium.

helium_mode

Smidig scrollning

Gör scrollningen smidigare när du går.

jämn_rullning

Aktivera flytande markörer

Ändrar markören när den flyter ut till kanten av skärmen till en riktningspil. Klicka för att gå i den riktningen.

flytande_kuratorer

Föreslå spara namn

Fyller i en autogenererad beskrivning av sparspelet i inmatningsprompten.

auto_savenames

HP stapeldiagram

Aktiverar stapeldiagram .för träffpunkter

hpbaragrafer

Fight Button L/R Swap

Byter ut knapparna så att vänster knapp attackerar och höger knapp plockar upp föremål.

mousebtswap

31.20 Lockbete

TTS Berättare

Använder text-till-tal för att läsa beskrivningarna, om text-till-tal finns tillgängligt.

tts_berättare

31.21 TILLVERKAD

Spela upp ett digitalt soundtrack under öppningsfilmen

Använder ett digitalt ljudspår under introduktionen, istället för MIDI-musik.

intro_music_digital

31.22 MADS

Enkelt gränssnitt för musen

Visar objektnamn när muspekaren hålls över objektet.

EasyMouse

Animerade lagerartiklar

Animerar lagerartiklarna.

InvObjectsAnimated

Animerat spelgränssnitt

Animerar spelets gränssnitt.

TextfönsterAnimerad

Styggt spelläge

Aktiverar det stygga spelläget.

NaughtyMode

TTS Berättare

Använd TTS för att läsa beskrivningarna (om TTS finns tillgängligt).

tts_berättare

31.23 Mohawk

Zip Mode aktiverat

När du klickar på ett föremål eller ett område med blixmarkören kommer du direkt dit och hoppar över mellanliggande skärmar. Du kan bara "Zip" till ett exakt område där du redan har .varit

zip_mode

Övergångar möjliggjorda

Slå på eller av .skärmövergångar Om stänger du av skärmövergångarna kan du navigera snabbare genom spelet.

övergångs_läge

Spela upp Myst fly by movie

Myst fly by movie spelades inte av den ursprungliga motorn.

playmystflyby

Förbättra tillgängligheten till Selenitic Age-pussel

Gör det möjligt att lösa ljudpussel från Selenitic Age med större felmarginal.

fuzzy_logic

Simulera laddningstider för gamla CD-enheter

Simulera laddningstiderna för gamla CD-ROM-enheter genom att lägga till en slumpmässig fördräjning under scenövergångar.

cdromfödröjning

Vatteneffekt aktiverad

Växlar användningen av QuickTime-videor för visuella effekter relaterade till vattenytter (krusningar, vågor etc.).

vatten_effekter

Övergångar (endast Riven)

Justerar hastigheten på . Om du avaktiverar skärmövergångarna kan du navigera snabbare genom spelet.

Alternativ:

- Inaktiverad
- Snabbast
- Normal
- Bästa

övergångs_läge

31.24 mTropolis

16:9 widescreen mod

Avlägsnar letterboxing och flyttar vissa visningselement, vilket förbättrar täckningen på .widescreen-skärmar

mtropolis_mod_obsidian_widescreen

Förbättrad musikmixning

Aktiverar dynamisk MIDI-mixer, vilket förbättrar musikkvaliteten

mtropolis_mod_dynamisk_midi

Autospara vid framstegspunkter

Spelet sparas automatiskt vid viktiga framstegspunkter.

mtropolis_mod_auto_save_at_checkpoints

Möjliggör korta övergångar

Spelar korta övergångar som normalt skulle hoppas över på snabba CPU:er.

mtropolis_mod_minimum_transition_duration (minsta övergångstid)

Aktivera undertexter för viktiga ljudeffekter

Aktiverar undertexter för viktiga ljudeffekter. Detta kan minska svårighetsgraden i ljudigenkänningspussel och minispel.

mtropolis_mod_sound_gameplay_undertexter

Starta med felsökningsverktyget

Startar spelet med debug-överlägget aktivt.

mtropolis_debug_at_start

31.25 Myst3

Widescreen-modell

Aktiverar widescreen-rendering i helskärmväggen.

widescreen_mod

31.26 Nancy

Spelarens tal

Aktiverar spelarens tal. Fungerar endast om tal är aktiverat i ljudinställningarna.

spelare_tal

Personligt tal

Aktiverar NPC-tal. Fungerar endast om tal är aktiverat i ljudinställningarna.

tecken_tal

31.27 Aldrig i livet

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Hoppa över storyboardscenerna för Hall of Records

Låter spelaren hoppa över scenerna i Hall of Records storyboard

skiphalloffrecordsscener

Skala upp videoinspelningar till helskärm

Skalar upp making-of-videor så att de använder hela skärmen.

skaltillverkning av videor

Upprepa användbar Willie's tips

Upprepas faktiskt användbar ledtråd av Willie.

upprepawilliehint

31.28 Drottning

Alternativt intro

Spelar det alternativa introt till Flight of the Amazon Queen.

alt_intro

31.29 SCI

Hoppa över EGA-ditheringpass (bakgrunder i)fullfärg

Hoppar över dithering-passet i EGA-spel. Grafiken visas med fulla färger.

inaktivera_dithering

Aktivera högupplöst grafik

Möjliggör högupplöst grafik och innehåll.

aktivera_grafik_med_hög_upplösning

Aktivera video med svart linje

Ritar svarta linjer över videoklipp för att öka deras skenbara skärpa.

aktivera_svart_linjeformad_video

Använd videoskalning av hög kvalitet

Använder linjär interpolering vid av videor, så är uppskalning därmöjligt.

aktivera_hq_video

Använd högkvalitativ "LarryScale"-skalning av cel

Använder en speciell cartoon scaler för att rita karaktärssprites.

aktivera_larryskalan

Föredrar digitala ljudeffekter

Använder digitala (samplade) ljudeffekter istället för syntetiska.

föredrar_digitalfx

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Använd CD-ljud

Använder CD-ljud istället för ljud i spelet, om det finns tillgängligt.

använd_cdaudio

Använda Windows-markörer

Använder Windows-markören (mindre och monokrom) i stället för DOS-markören.

fönster_kuratorer

Använd silverpekare

Använder den alternativa uppsättningen silvermarkörer istället för de vanliga gyllene markörerna.

silver_kuratorer

Högklassiga videor

Uppskalning av videor så att de blir dubbelt så stora

aktivera_video_uppskalning

Aktivera censurering av innehåll

Aktiverar spelets inbyggda valfria innehållscensur.

aktivera_censurering

Använd RGB-rendering

Använd RGB-rendering för att förbättra skärmövergångar.

rgb_rendering

Använd modifierade paletter per resurs

Använd anpassade paletter för varje resurs för att förbättra visuella bilder

palett_mods

Möjliggör skäggiga musiker

Aktivera grafik som inaktiverats av juridiska skäl

aktivera_skäggiga_musiker

MIDI-läge

Om använder du externa MIDI-enheter, tex. via USB-MIDI, väljer du enheten här.

midi_mode

Alternativ:

- **Standard - GM/MT-32 -**

Standard

- **Roland D-110/D-10/D-20 - D110**

- **YamahaFB01**

- FB01

31.30 SCUMM

Visa objektlinje

Visa namnen på objekten längst ner på skärmen.

objekt_etiketter

Använd NES Classic Palette

Använder en mer neutral färgpalett som efterliknar NES Classic.

mm_nes_klassisk_palett

Trimma FM-TOWNS-spel till 200 pixlars höjd

Skär på skärmen att bort de extra 40 pixlarna längst ner såden blir 200 pixlar hög som standard, vilket gör det möjligt att använda korrigering av bildförhållande. *trim_fmtowns_to_200_pixels*

Spela förenklad musik

Den här musiken var förmodligen avsedd för Mac-datorer i lågrissegmentet och använder bara en kanal.

mac_v3_låg_kvalitet_musik

Aktivera smidig scrollning

Använder jämn scrollning istället för den normala scrollningen i 8-pixelsteg.

jämnn_rullning

Tillåt halvsmidig scrollning

Tillåt att scrollningen blir mindre smidig under den snabba kamerarörelsen i introt

semi_smooth_scroll

Möjliggör spelspecifika förbättringar

Tillåt ScummVM att göra små förbättringar av spelet, vanligtvis baserat på andra versioner av samma spel.

aktiviera_förbättringar

Ladda moddat ljud

Ersätter musik, ljudeffekter och tal med moddade ljudfiler, .om sådana finns tillgängliga

audio_override

Aktivera det ursprungliga och den ursprungliga GUI menyn

Gör möjligt för detspelet att använda det grafiska gränssnittet i motorn och den ursprungliga menyn för att spara/ladda.

original_gui

31.31 Sherlock

Använda ursprungliga skärmar för laddning/sparande

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

Pixelerade scenövergångar

Möjliggör slumpmässiga pixelövergångar mellan scener.

fade_style

Visa inte hotspots när du flyttar musen

Hotspot-namn visas endast när du klickar på en hotspot- eller åtgärdsknapp

hjälp_stil

Visa karaktärsporträtt

Visar porträtt av rollpersonerna när rollpersonerna samtalar.

porträtt_på

Skjut in i dialogrutor vyn

Skjuter in UI-dialogrutor i vyn.

fönster_stil

Transparenta fönster

Visar fönster med en delvis transparent bakgrund.

genomskinliga_fönster

TTS Berättare

Använder text-till-tal för att läsa beskrivningarna, om text-till-tal finns tillgängligt.

tts_berättare

31.32 Himmel

Diskett intro

Använder diskettversionens intro (endast CD-versionen)

alt_intro

31.33 Stark

Ladda maddade tillgångar

Möjliggör inläsning av externa utbytestillgångar.

aktivera_tillgångar_mod

Aktivera linjär filtrering av bakgrundsbilderna

När linjär filtrering är aktiverad blir bakgrundsgrafiken jämnare i helskärmssläge, på bekostnad av vissa detaljer.

användning_linjär_filtrering

Aktivera anti-aliasing för teckensnitt

Skapar en mjukare text.

aktivera_font_antialiasing

31.34 Supernova

Förbättrat läge

Tar bort vissa repetitiva åtgärder och lägger till möjligheten att ändra verb med tangentbordet.

förbättrad

Aktivera text till tal

Använd TTS för att läsa beskrivningar (om TTS finns tillgängligt).

tts_aktiveras

31.35 Svärd2

Visa objektetiketter

Visar etiketter för objekt vid muspekning

objekt_etiketter

31.36 Svärd25

Använd engelskt tal

Använd engelskt tal i stället för tyska för alla andra språk än tyska.

engelska_tal

31.37 Thimbleweed Park

Toalettpapper över

Ställer in toalettpappret "över" i vissa toaletter. Det är ett skämtalternativ som inte har några effekter på spelet.

toalettPaperOver

Irriterande interna skämt

Innehåller in-jokes och referenser till tidigare äventyrsspel i spelet, i form av både dialoger och föremål. Det finns en spelprestation som endast kan erhållas om in-jokes-alternativet är aktiverat.

irriterandeIskämt

Invertera verbets färger

Inverterar färgerna på verben.

inverteraVerbHighlight

Typsnitt i retrostil

Använder typsnitt i retrostil som i tidigare äventyrsspel.

retroFonts

Retro verb

Använder verb i retrostil som i tidigare äventyrsspel

retroVerber

Klassisk mening

Använder klassisk mening.

hudSats

Ransome utan pip (DLC)

Tar bort alla Ransomes pip, så att du kanhöra Ransome i all sin o beepade prakt.

ransomeUnbeeped

31.38 Toltekerna

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använder de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för .

originalavlastning

31.39 Trecision

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använd de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för ScummVM-skärmarna.

originalavlastning

31.40 TwineE

Aktivera väggkollisioner

Aktiverar den ursprungliga väggkollisionsskadan

väggkollision

Aktivera felsökningssläge

Aktiverar felsökningssläget.

felsökning

Aktivera ljud-CD

Aktiverar det på ursprungliga ljudspåret cd.

usecd

Aktivera ljud

Aktivera ljudet för spelet

ljud

Aktivera röster

Aktivera rösterna för spelet

röst

Aktivera text

Aktivera texten för spelet

Displaytext

Aktivera filmer

Aktivera spelets .mellansekvenser

film

Aktivera mus

Aktiverar musen för användargränssnittet.

mus

Använd USA-versionen

Aktiverar USA-specifika versionsflaggor.

version

Aktivera hög upplösning

Möjliggör en högre upplösning för spelet

användninghögahres

TTS Berättare

Använd TTS för att läsa beskrivningarna (om TTS finns tillgängligt)

tts_berättare

31.41 Ultima

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använd de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för ScummVM-skärmarna.

originalavlastning

Aktivera hoppa över bildrutor

Tillåt spelet att hoppa över animationsrutor när det går för långsamt

ramSkippa

Aktivera rambegränsning

Begränsar spelets spelet hastighet för att förhindra att går för fort.

ramLimit

Aktivera fusk

Tillåter fusk genom kommandon och en meny när spelaren klickas.

fuska

Aktivera hög upplösning

Aktivera en högre upplösning för spelet

användninghögahres

Spela upp ljud från fotsteg

Spelar ett ljud när spelaren rör sig.

fotspår

Aktivera hopp till musposition

Om när du riktningenhoppar du inte rör dig riktas muspekaren i stället för .

riktad hoppning

Aktivera ersättning av teckensnitt

Ersätter spelteckensnitt med renderade teckensnitt

teckensnitt_override

Aktivera anti-aliasing för teckensnitt

Resultatet blir en mjukare text.

teckensnitt_antialiasing

Kamerarörelser med ljuddämpare

Kameran följer spelarens rörelser i vid stället för att fästa definierade positioner.

kamera_på_spelare

Aktivera alltid jul påskägg

Gör det möjligt att spela julmusik när som helst på året.

alltid_jul

31.42 Wintermute

Visa FPS-räknare

Visar det aktuella antalet bilder per sekund det iövre vänstra hörnet.

visa_fps

Sprite bilinjär filtrering (SLOW)

Tillämpar bilineär filtrering på enskilda sprites.

bilineär_filtrering

Tvinga till användning av 2D-renderare (endast 2D-spel)

Tvingar ScummVM att använda 2D-renderare när .2D-spel körs

force_2d_renderer

31.43 V-kryssning

Starta med felsökningsverktyget

Aktiverar felsökningsgränssnittet.

vcruise_debug

Snabbare animationer

Ökar hastigheten för de flesta animationer.

vcruise_snabba_animationer

31.44 Xeen

Visa artikelkostnader i standardinventeringsläge

Visar artikelkostnader i standardinventeringsläge, vilket gör det möjligt att jämföra artiklarnas värde.

Visa_artikelkostnader

Mer hållbar rustning

Rustning bryts inte förrän karaktären är på -80HP., -10HPistället för standard

Hållbart_pansar

31.45 zVision

Använda ursprungliga skärmar för spara/ladda

Använd de ursprungliga skärmarna för spara/ladda istället för ScummVM-skärmarna

originalavlastning

Dubbel FPS

Ökar bildfrekvensen från 30 till 60 FPS.

doublefps

Aktivera Venus

Aktiverar .Venus hjälpsystem

venusenabled

Avaktivera animering när du vrider

Avaktiverar animering när du vrider i panoramaläge.

utan_liv_medan_du_vänder_dig_om

Använd högupplöst MPEG-video

Använd MPEG-video från DVD-versionen i stället för AVI .med lägre upplösning

mpegfilmer

Kapitel 32

Grafik

Använd fliken Grafik för att ändra hur spelens utseende är när det spelas.

För att ändra inställningar globalt:

Välj **Globala alternativ** i startprogrammet. Menyn Globala alternativ öppnas på skärmen. Fliken **Grafik**.

Ändra inställningar för ett visst spel:

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om startprogrammet visas i rutnätsvy markerar du spelet och klickar sedan på kugghjulsikonen i popup-fönstret. Välj fliken **Grafik**.

En omfattande genomgång av hur du använder dessa inställningar finns i vår guide [Understanding the graphics settings](#).

Alla inställningar kan också ändras i [konfigurationsfilen](#). Konfigurationsnyckeln anges i kursiv stil efter varje inställningsbeskrivning.

Grafiskt läge

Ändrar den grafiska backend som används för att återge ScummVM-fönstret på skärmen. Olika grafiklägen har olika tillgängliga alternativ (t.ex.)skalare och .stretchlägen

gfx_lage

Renderingsläge

Ändrar hur spelet renderas. Detta är endast tillämpligt på vissa spel som släpptes på flera system, och kommer att återge hur spelet såg ut på det systemet.

render_mode

Stretch-läge

Ändrar hur spelet visas i förhållande till fönster- eller skärmstorleken

stretch_mode

Skalare

Ändrar spelets och upplösning väljer samtidigt som vilket filter ska användas för att skala upp

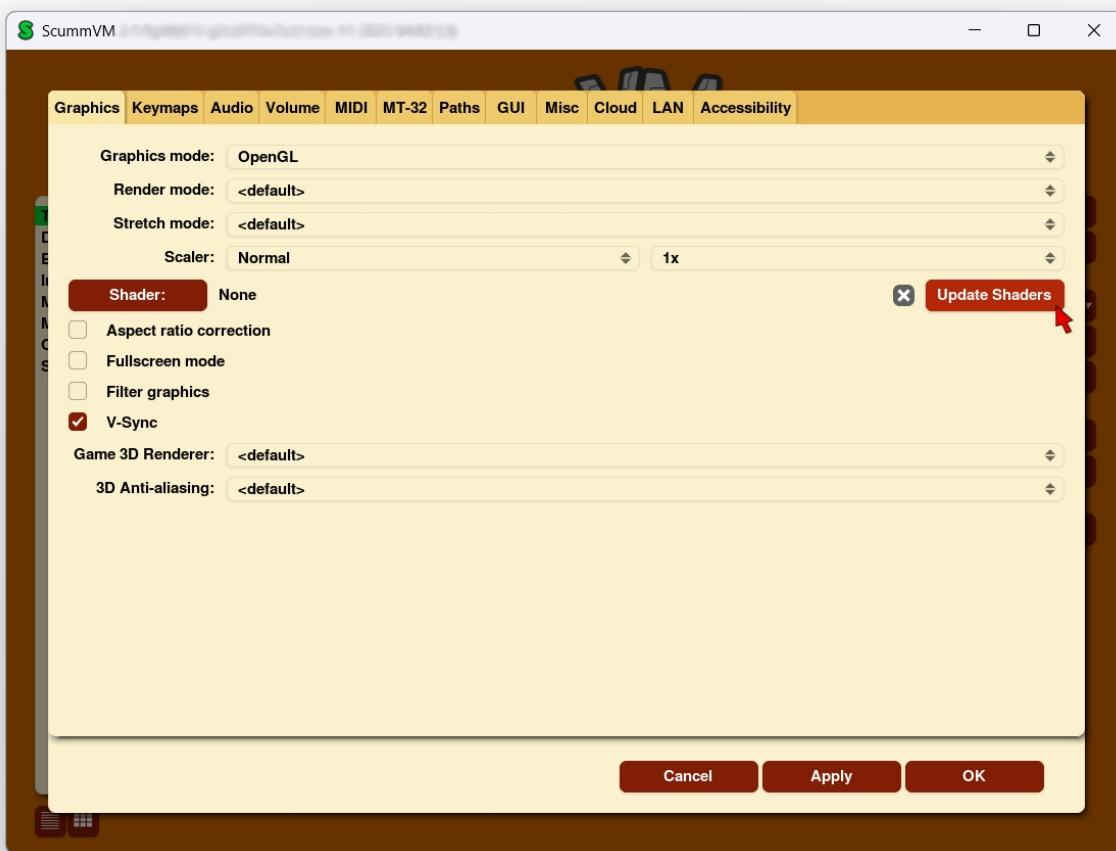


Fig. 1: Fliken Grafik i menyn Globala alternativ

upplösning. En ex. ett 2x .scaler tar spel med 320x200-upplösning och skalar upp det till 640x400.

skalare och skalfaktor

Avskärmare

I likhet med renderingsläget, men tillämpligt på alla spel, är shaders grafikfilter som ändrar hur ett spel ser ut. Klicka på knappen Shader, välj en shader i listan och sedan välj **Choose**. Alternativt kan du välja **Välj fil istället...** för att bläddra igenom din dator efter shaders att använda. ScummVM accepterar endast GLSL-filer i .glslp-format.

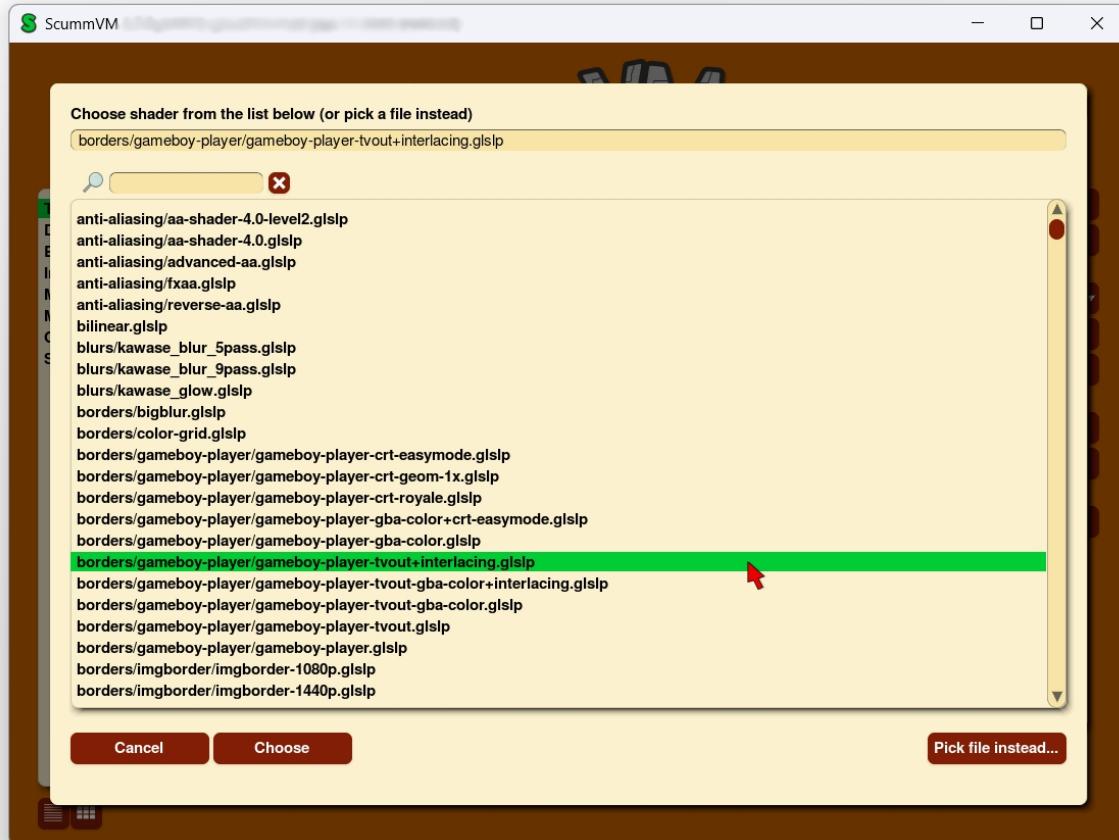


Fig. 2: Väljaren för shader

När är tillbaka dupå fliken Graphics väljer du **Apply för** att tillämpa den . valda shadern. Ett testmönster dyker upp för att förhandsgranska den valda shadern, tillsammans med en bekräftelsedialog. Välj **Ja för** att behålla den nya shadern, eller **Nej för** att återgå till tidigare inställningar. ScummVM återgår till den tidigare inställningen efter 10 sekunder om ingen åtgärd vidtas; detta är en säkerhetsfunktion

Uppdatera shaders

Klicka på knappen Update Shaders för att ladda ner nya eller uppdaterade shaders. ScummVM kommer att skanna för att hitta tillämpliga shaderpaket; när dessa har hittats, klicka på knappen **Hämta** i popup-fönstret för att starta nedladdningen. Klicka på knappen **Dölj för** att stänga fönstret

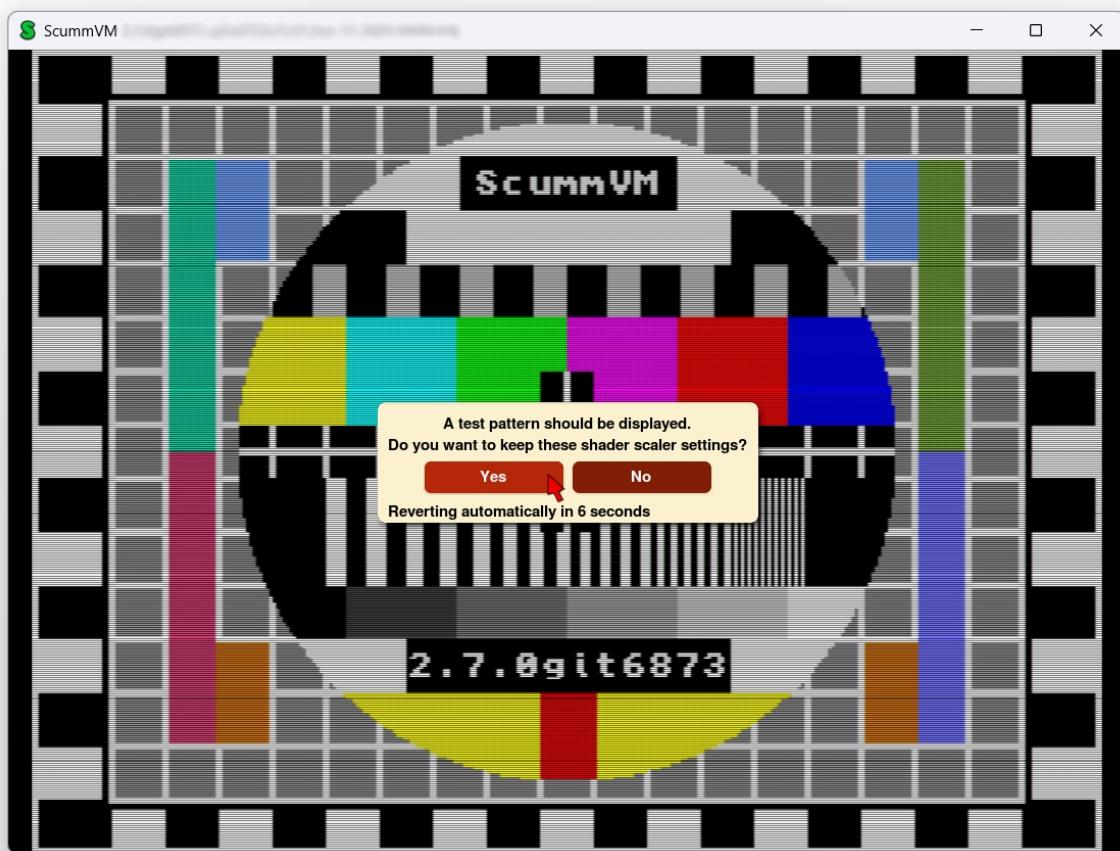


Fig. 3: Testmönster för shader

fönstret och fortsätta nedladdningen i bakgrunden. Använd knappen **Cancel download** för att avbryta. Välj **nedladdningen** **Clear Cache** för att radera nedladdade shaders.

Shader-paketet kan också laddas ner manuellt från <https://downloads.scummvm.org/> frs/icons/ och måste placeras i *Icon Path*.

Korrigering av bildförhållande

Om kryssrutan är markerad korrigeras bildförhållandet så att spelen visas på samma sätt som de skulle ha gjort på originalskärmar med 320x200-upplösning.

aspekt_förhållande

Fullskärmsläge

Om kryssrutan är markerad spelas spelen på hela skärmen istället i förett fönster. Det faktiska utseendet bestäms av de övriga grafikinställningarna.

Fullskärm

Filtrera grafik

Om kryssrutan är markerad används bilinjär interpolering istället för omsampling av närmaste granne för korrigering av bildförhållande och stretchläge. Det påverkar inte grafikläget.

Filtrering

V-Synkronisering i 3D-spel

Om det är markerat synkroniseras bildfrekvensen i ett spel med skärmens uppdateringsfrekvens för att förhindra screen tearing.

vsync

3D-rendering för spel

Ändrar hur ett 3D-spel renderas. Denna inställning har ingen effekt på 2D-spel.

- OpenGL: rendering på hårdvara (använder GPU:n)
- OpenGL med shaders: rendering på hårdvara med stöd för shaders
- Programvaraprogramvara : renderar på (använder CPU).

rendering

3D Anti-aliasing

Ändrar metoden för antialiasing. Siffran anger hur många sampel som tas per pixel. 8x tar 8 sampel per pixel och är den mest exakta metoden, processorkrävande men också den mest

antialiasing

Kapitel 33

GUI

Använd den här fliken till fliken GUI för att ändra utseendet på ScummVMs grafiska användargränssnitt.

Välj i startprogrammet**Global Options**, klicka eventuellt på pårullningspilen tills fliken GUI visas och välj sedan fliken **GUI**

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv .stil efter varje inställningsbeskrivning

Tema

Ändrar det visuella utseendet på ScummVM Launcher

gui_tema

GUI-skala

Skala ScummVM GUI så att det blir större eller mindre. Om du använder en större skala kan texten bli lättare att läsa när du använder ScummVM på en stor skärm.

gui_skala

GUI-rendering

Definierar hur ScummVM GUI renderas; normalt eller .antialiased

gui_renderare

GUI-språk

Väljer språk för ScummVM Launcher.

gui_språk

Byt språk på ScummVM GUI till spelets språk

Om kryssrutan är markerad är i språket startprogrammet detsamma som språket i spelet.

gui_använda_spelspråk

Använd systemets inbyggda filbläddrare

Använder systemfilens webbläsare i stället för ScummVM:webbläsare.s

gui_browser_native

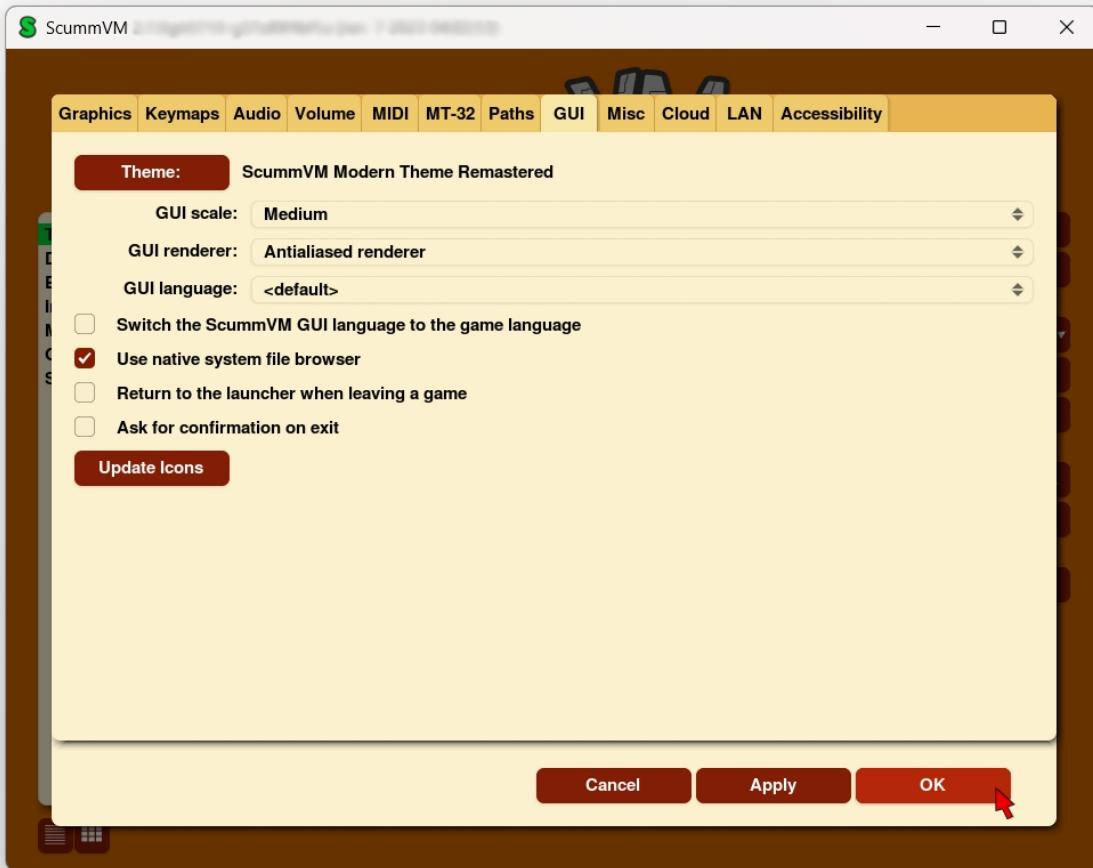


Fig. 1: Fliken GUI i de globala inställningarna

Återgå alltid till startprogrammet när du lämnar ett spel

Om kryssrutan är markerad tas bort alternativet **Quit** från den globala huvudmenyn. Endast alternativet **Återgå till startprogrammet** alternativet kvarstår.

gui_return_to_launcher_at_exit

Be om bekräftelse vid utresa

Om kryssrutan är markerad visas en bekräftelsedialog när du väljer **Avsluta** eller **Återgå till Launcher** från den globala huvudmenyn.

bekräfta_utgång

Uppdatera iconer

Klicka på knappen Uppdatera iconer för att ladda ner nya eller uppdaterade illustrationer för spelikoner. ScummVM kommer att skanna för att hitta tillämpliga iconer; när dessa har hittats, klicka på knappen **Hämta** i popupfönstret för att starta nedladdningen. Klicka på knappen **Hide** för att stänga fönstret och fortsätta nedladdningen i bakgrunden. Använd knappen **Cancel download nedladdningen** för att avbryta.



Fig. 2: Fönstret Uppdatera ikoner

Ikonpaketen kan också laddas ner manuellt från <https://downloads.scummvm.org/frs/icons/> måste placeras i *Icon Path*. Paketen är inkrementella och du behöver alla för att ha alla tillgängliga iconer och inte bara det senaste paketet.

Kapitel 34

Nyckelkartor

Använd fliken Keymaps för att tilldela åtgärder till tangentbordstangenter eller genvägar, eller till mus- eller joystickknappar.

För att ändra inställningar globalt:

I startprogrammet du väljer **Globala alternativ** och sedan fliken **Nyckelmallar**.

Ändra inställningar för ett visst spel:

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om startprogrammet visas i rutnätsvy markerar du spelet och klickar sedan på kugghjulsikonen i popup-fönstret. Välj fliken **Keymaps**

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv .stil efter varje inställningsbeskrivning

Klicka på knappen bredvid önskad åtgärd för att lägga till ytterligare en nyckel eller knapp. Klicka på rullgardinsmenyn för att få fler alternativ.

Om alla mappade tangenter inte visas håller du pekaren över knappen för att visa alla mappade tangenter

Återställning

Återställer alla keymaps till standard.

Återställ till standardvärdet

Återställer keymaps för den åtgärden till standard.

Tydlig kartläggning

Raderar alla tangentbord för den åtgärden.

34.1 Globala inställningar

Följande är de tillgängliga globala keymap-alternativen. KonfigurationsnyckelordenMer information finns på är kursiverade. sidan *Konfigurationsfil*.

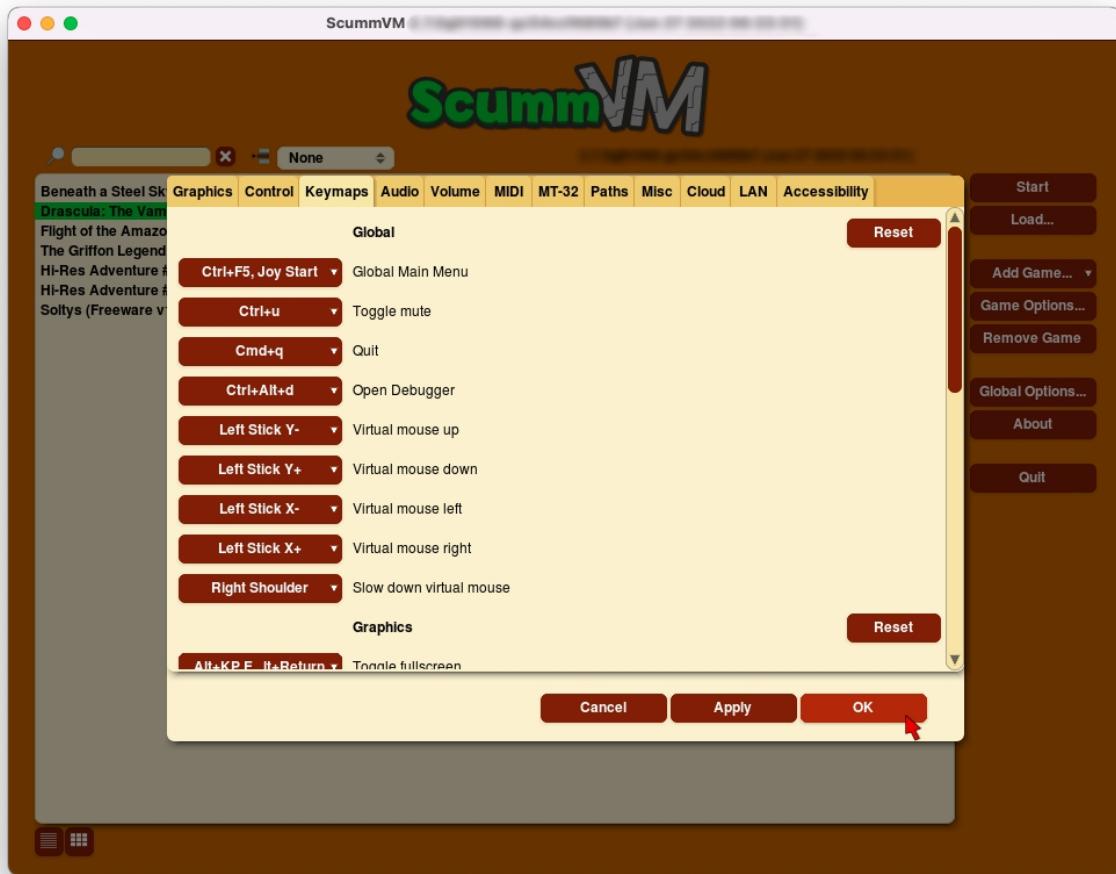


Fig. 1: Fliken Keymaps i menyn Globala alternativ



Fig. 2: Rullgardinsalternativen för Keymaps

34.1.1 Globalt

Global huvudmeny

keymap_global_MENU

Växla mellan ljud av

keymap_global_MUTE

Sluta

keymap_global_QUIT

Öppna Debugger

keymap_global_DEBUGGER

Virtuell mus upp

keymap_global_VMOUSEUP

Virtuell mus nedåt

keymap_global_VMOUSEDOWN

Virtuell mus till vänster

keymap_global_VMOUSELEFT

Virtuell mushöger

keymap_global_VMOUSERIGHT

Sakta ner den virtuella musen

keymap_global_VMOUSESLOW

34.1.2 Grafik

Växla till helskärm

keymap_sdl-grafik_FULLSCREEN

Växla mellan att fångा musen

keymap_sdl-grafik_CAPT

Spara skärmdump

keymap_sdl-grafik_SCRS

Växla korrigering av bildförhållande

keymap_sdl-grafik_ASPT

Växla linjärfiltrerad skalning

keymap_sdl-grafik_FILTER

Cykla genom stretchlägen

keymap_sdl-grafik_STCH

Öka skalfaktorn

keymap_sdl-grafik_SCL+

Minska skalfaktorn

keymap_sdl-grafik_SCL-

Växla till nästa grafiska skalfilter

keymap_sdl-grafik_FLTN

Växla till föregående grafiska skalfilter

keymap_sdl-grafik_FLTP

34.1.3 GUI

Interagera

keymap_gui_INTRCT

Nära

keymap_gui_CLOS

Upp

keymap_gui_UP

Ner

keymap_gui_DOWN

Vänster

keymap_gui_LEFT

Rätt

keymap_gui_RIGHT

34.2 Spelinställningar

Följande ärde tillgängliga keymap-spelspecifika keymaps-alternativen. Konfigurationsnyckelorden . är kursiveradeMer information finns på sidan *Konfigurationsfil*.

34.2.1 Standardknappsats för spel

Vänster musknapp

keymap_engine-default_LCLK

Klick i mitten

keymap_engine-default_MCLK

Högerklicka

keymap_motor-standard_RCLK

Paus

keymap_engine-standard_PAUSE

Spelmeny

keymap_engine-standard_MENU

Hoppa över

keymap_engine-standard_SKIP

Hoppa över linjen

keymap_engine-standard_SKLI

Dialog för prediktiv inmatning

keymap_engine-standard_PIND

Bekräfta

keymap_engine-standard_RETURN

Upp

keymap_motor-default_UP

Ner

keymap_motor-default_DOWN

Vänster

keymap_motor-standard_VÄNSTER

Rätt

keymap_motor-standard_RIGHT

Kapitel 35

LAN

Använd fliken LAN för att styra det lokala lokal nätverket (.webbserver)

För en omfattande titt på hur du använder ScummVM:s inbyggda LAN-funktionalitet, kolla in vår [Använda den lokala webbservern](#) guide.

Välj **Global Options** i Launcher, klicka eventuellt på rullningspilen på tills fliken LAN och .> visas välj sedan fliken LAN

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv .stil efter varje inställningsbeskrivning

Kör server

Startar webbservern. När den körs visas den URL där .webbservern kan nås

Stoppa servern

Stoppar webbservern.

Serverns port

Den port som webbservern är tillgänglig på.

lokal_server_port

/root/ Sökväg

Anger rotvägen till servern. Alla underkataloger kommer att vara tillgängliga.

rotväg

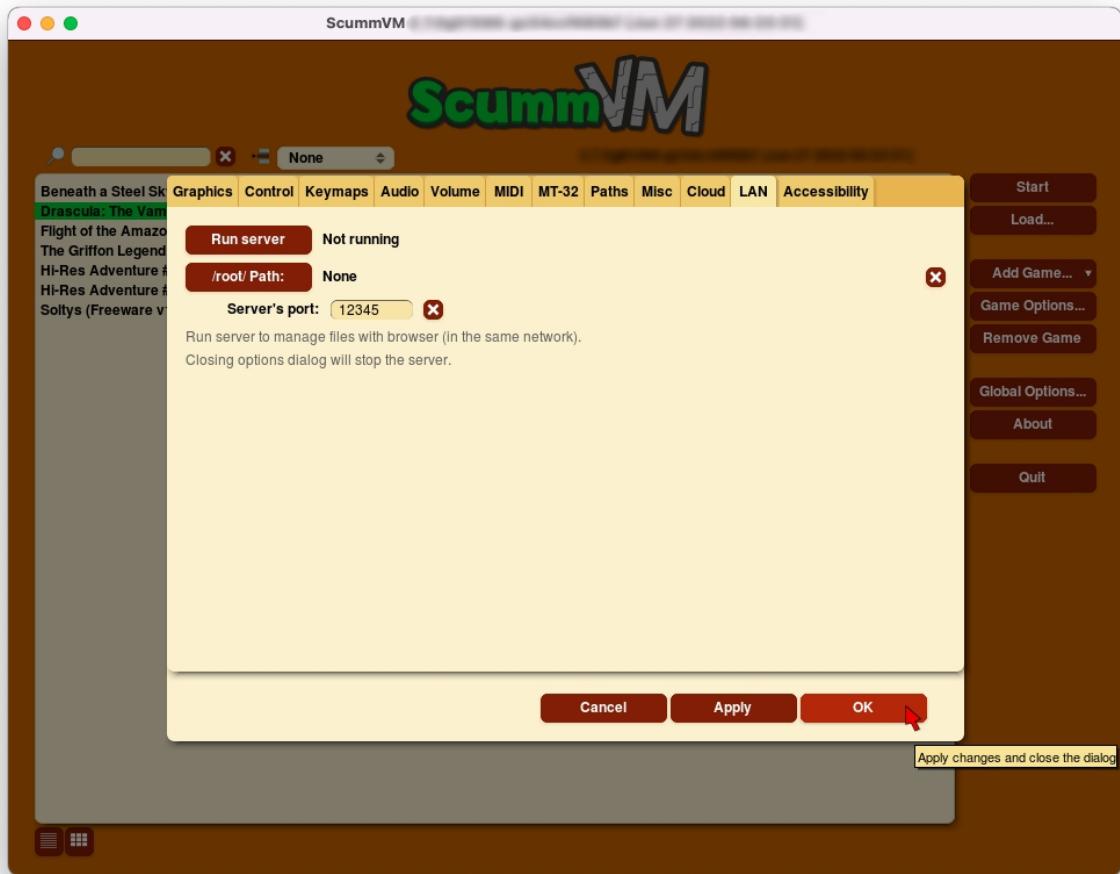


Fig. 1: Fliken LAN i meny Globala alternativ

Kapitel 36

Övrigt

Använd fliken Misc (Diversediverse) för att ändra inställningar som inte finns hemma här på någon av de andra flikarna

Välj **Global Options** i Launcher, klicka eventuellt på rullningspilen > tills fliken fliken Misc visas och välj sedan **Misc**

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv stil efter varje inställningsbeskrivning

Autospara

Ställer in tidsperioden mellan autosparningarna. Standardinställningen är 5 minuter.

autospar_period

Slumpmässigt frö

Varje gång du startar ScummVM genereras ett slumpmässigt frö. Använd det här alternativet för att ställa in ett fast frö, vilket säkerställer att slumpmässiga händelser i spel sker på samma sätt varje gång.

slumpmässigt_frö

Aktivera Discord-integration

Visa det pågående spelet i en Discord-användares status (om aktivitetsstatus också är aktiverat i Discord-inställningarna).

Uppdateringskontroll

Använd det här alternativet för att automatiskt söka efter uppdateringar till ScummVM. Klicka på knappen Kontrollera nu för att manuellt kontrollera om det finns uppdateringar.

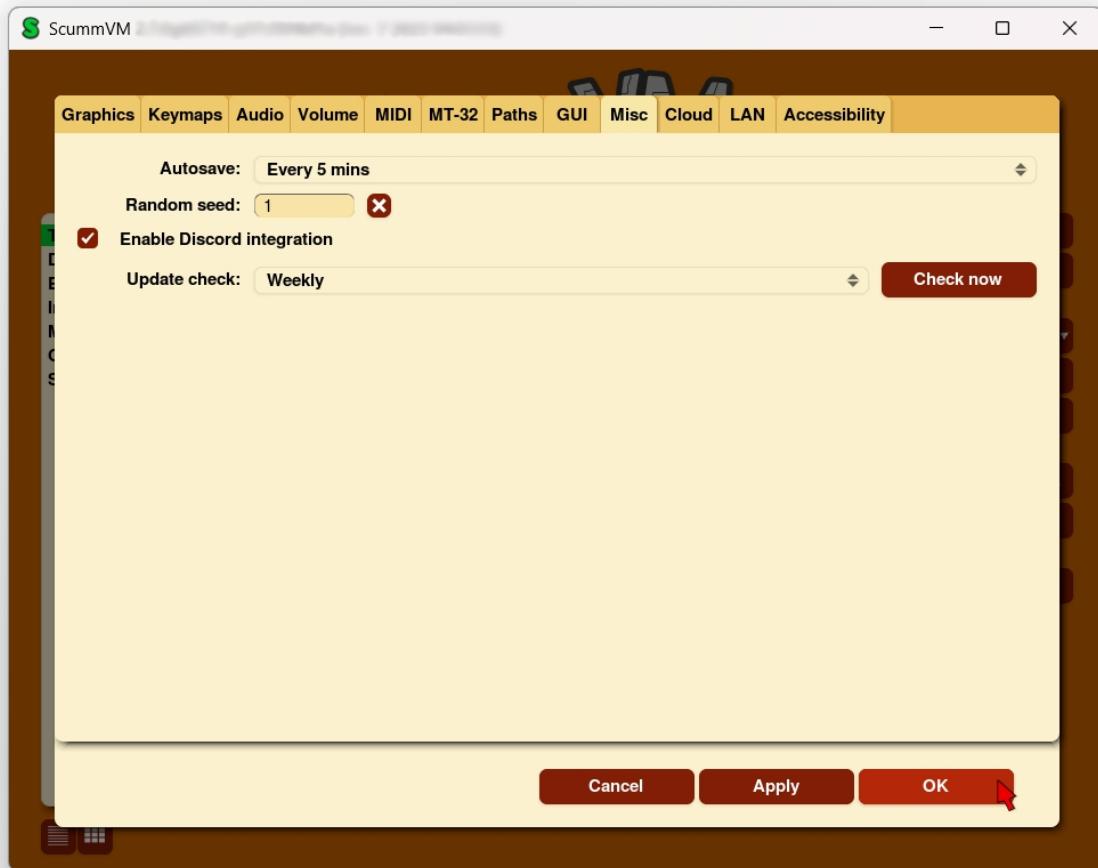
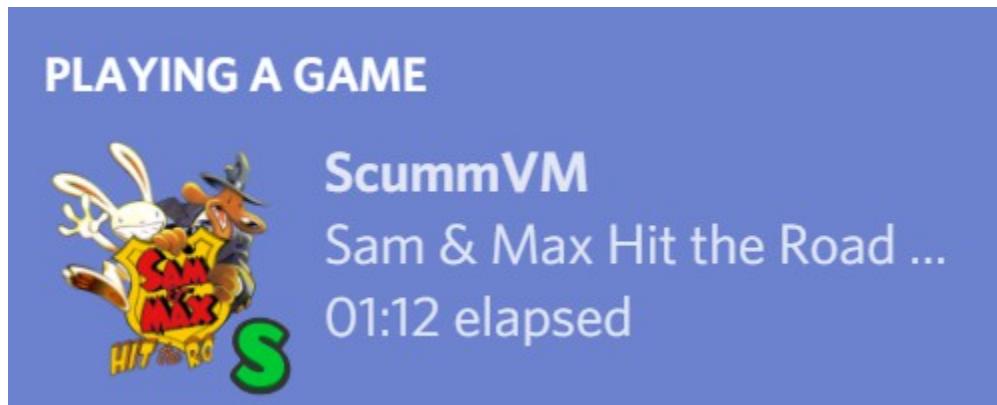


Fig. 1: Fliken Övrigt i menyn Globala alternativ



Kapitel 37

Stigar

Använd fliken Paths för att tala om för ScummVM var de ska leta efter filer.

För att ändra inställningar globalt:

Välj **Global Options** i startprogrammet och välj sedan fliken **Paths**.

Ändra inställningar för ett visst spel:

I startprogrammet markerar du spelet i spellistan och klickar på knappen **Game Options**. Om Launcher är i rutnätsvy markerar du spelet och väljer sedan kuggjhulsikonen i popup-fönstret. Välj (fliken).**Paths Banor**

Alla inställningar kan också ändras i *konfigurationsfilen*. Konfigurationsnyckeln anges i kursiv .stil efter varje inställningsbeskrivning

Spara sökväg

Anger sökvägen till den mapp där ScummVM lagrar sparade spel. Mer information om standardplatsen för sparade spel finns på sidan *Spara och ladda spel för* eller i guiden den plattform du använder.

sparasökväg

Tema Väg

Anger sökvägen till den mapp där ScummVM lagrar ytterligare teman

temaplats

Extra sökväg

Ställer in sökvägen till den mapp där ScummVM ska leta efter olika extrafiler. Dessa kan inkludera extra datafiler som krävs för vissa spel, Soundfonts eller MT-32 ROM.

extrapath

Ikonens sökväg

Anger sökvägen till den mapp där ScummVM ska leta efter ytterligare iconer för .rutnätsvyn i startprogrammet

ikonväg

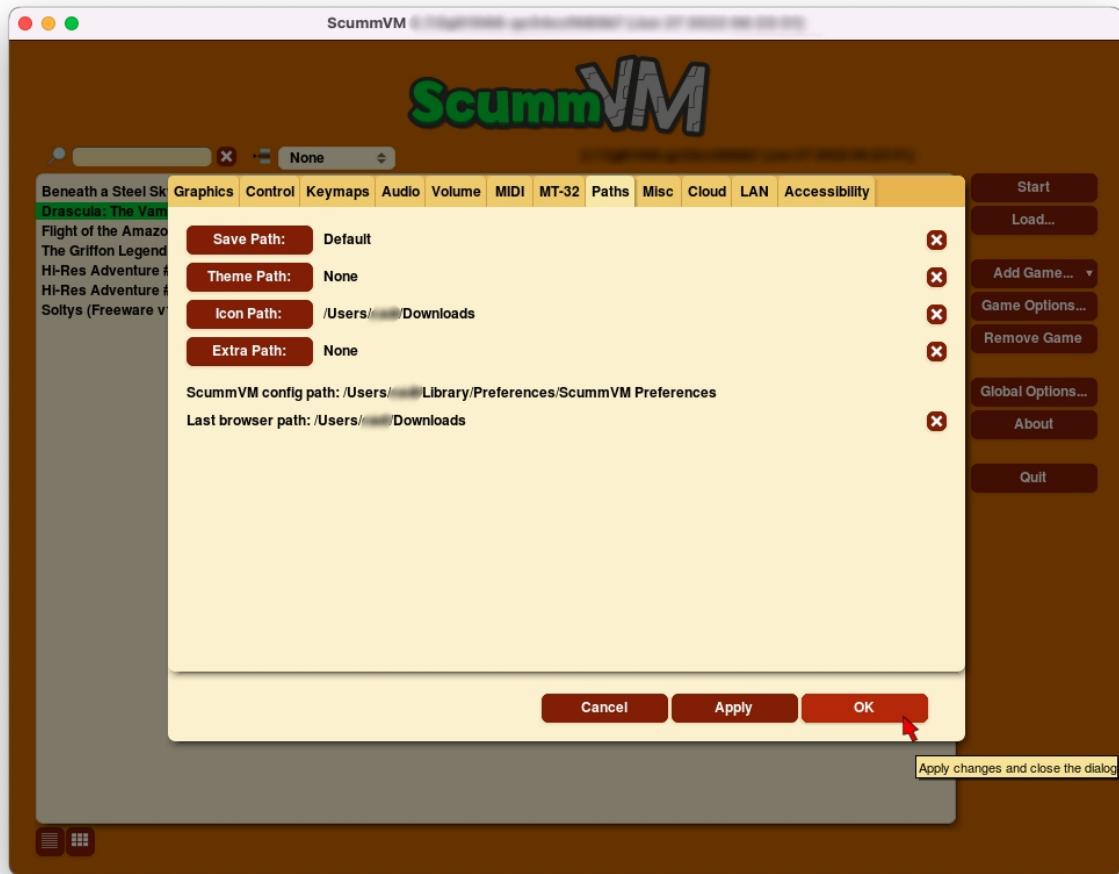


Fig. 1: Fliken Paths i meny Globala alternativ

ScummVM konfigurationssökväg:

Visar var *konfigurationsfilen* sparas.

Senaste sökväg för webbläsare:

Visar den senaste mappen som öppnades av filbläddraren. Läs mer om *filbläddraren* här.

Kapitel 38

Autostart

Använd autostartfunktionen för att automatiskt starta eller lägga till spel. Vilka funktioner som är tillgängliga och hur de fungerar beror på vilket system ScummVM körs på.

Allmänt

På de flesta system, t.ex. Windows och Linux, kan ScummVM upptäcka och starta ett spel som finns i samma mapp som den körbara filen för , ScummVMScummVMså länge det är ett som spel stöds av . Det motsvarar att använda *kommandoradsalternativen* --path och --auto-detect. Detta fungerar även macOS när ScummVM byggs som en kommandoradsapplikation ..och inte som en app-bunt

Det finns två sätt att använda autostartfunktionen:

- Byt namn på den körbara filen till scummvm-auto.xxx, där .xxx är filtypstillägget (om tillämpligt).
- Skapa en tom fil med namnet scummvm-autorun i samma mapp som både den körbara filen och det valda spelet. Lämna antingen filen tom eller använd den för att ange ytterligare .kommandoradsalternativ Ange ett alternativ per rad.

macOS

Följande information är endast korrekt när ScummVM byggs som en .app-paket. När ScummVM byggs som en kommandoradsapplikation fungerar den på samma sätt i Windows och Linux.

ScummVM kan automatiskt upptäcka och köra ett spel som stöds och som ingår i ScummVM..app-paketet Spelfilerna behöver helt enkelt finnas i mappen ScummVM.app/Contents/Resources/game/.

ScummVM kan också automatiskt upptäcka och köra ett spel som stöds och som ingår i startprogrammet ingår i ScummVM.app-paketet. Spelen behöver helt enkelt finnas i mappen ScummVM.app/Contents/Resources/games/ eller undermappar i den mappen (du kan .ex. använda en undermapp per spel).

En scummvm-autorun-fil kan också användas för att ange kommandoradsalternativ som ska användas, med ett alternativ per rad. Filen ska finnas i mappen ScummVM.app/Contents/Resources/.

Om dessutom det i mappen kommer den att användas som första konfigurationsfil om någon finns ini-fil en scummvm.. ScummVM.app/Contents/Resources/ det ännu inte finns ScummVM Preferences-fil. Det är likvärdigt med att använda *kommandoradsalternativet* --initial-cfg.

Slutligen kan det noteras att det paketnamn som anges i filen ScummVM.app/Contents/Info.plist används för standardkonfigurationsfilens namn. Till , som exempelstandard, när paketnamnet är är ScummVM, standardkonfigurationsfilen där inställningar sparas ~/Library/Preferences/ScummVM Preferences. Men om du ändrar paketnamnet till MyGame är den standardkonfigurationsfil som används ~/ Library/Preferences/MyGame Preferences

För att skapa ett spelpaket för ett specifikt spel kan du göra det:altså

1. Kopiera ScummVM.appapp-paketet till exempel till MyGame.
2. Skapa en mapp MyGame.app/Contents/Resources/game/ och kopiera dina speldatafiler till den mappen.
3. Redigera paketnamnet och paketets visningsnamn i filen MyGame.app/Contents/Info.plist.
4. Skapa en ny ikonfil i MyGame.app/Contents/Resources/ och redigera ikonfilen i filen MyGame.app/Contents/Info.plist.
5. Skapa en MyGame.app/Contents/Resources/scummvm.ini-fil med standardinställningarna för ditt spelpaket (t.ex. att sätta fullskärm till true).

Observera att om du ändrar ett signerat paket kommer signaturen att ogiltigförklaras. Paketet måste därför signeras igen efter att du t.ex. har lagt till en spelmap i paketet ScummVM.app.

iOS

ScummVM kan automatiskt upptäcka och köra ett spel som stöds och som ingår i ScummVM.app-paketet. Spelfilerna behöver helt enkelt finnas i mappen ScummVM.app/game/.

ScummVM kan också automatiskt upptäcka och som och som lägga till spel stöds i startprogrammet ingår i ScummVM..app-paketetSpelen behöver helt enkelt finnas i mappen ScummVM.app/games/ eller undermappar i den (mappen du tkan .ex. använda en undermapp per spel).

En scummvm-autorun-fil kan också användas för att ange kommandoradsalternativ som ska , användasmed ett alternativ per rad. Filen ska finnas i mappen ScummVM.app/.

Om det den dessutom finns en scummvm.ini-fil i mappen ScummVM.app/ . kommer att användas som första konfigurationsfil om det ännu inte finns någon konfigurationsfilDet är likvärdigt med att använda kommandoradsalternativet --initial-cfg.

Observera att om du ändrar ett signerat paket kommer signaturen att ogiltigförklaras. Paketet måste därför signeras igen efter att du t.ex. har lagt till en spelmap i paketet ScummVM.app.

38.1 Exempel på en scummvm-autorun-fil

```
--fullskärm
--shader= crt/crt-lottes.glslp
--sökväg=./spel/
--auto-detektering
```

Kapitel 39

Kommandoradsgränssnitt

Om du startar ScummVM från kommandoraden kan du skicka ett antal alternativ, varav vissa åsidosätter de tillämpliga globala eller spelspecifika inställningarna. Det låter dig också starta direkt i ett spel utan att gå till startprogrammet först.

39.1 Användning

```
scummvm [alternativ] [spel]
```

- Som standard startar startprogrammet när du kör **scummvm** på kommandoraden.
- Ange ett spel eller använd **--auto-detect** för att starta ett spel direkt.
- Vissa alternativ, t.ex. **--help** eller **--list-audio-devices**, gör att utan att du kan visa information om ScummVM direkt på kommandoraden starta Launcher eller starta ett spel.

39.2 Starta ett spel

För att starta ett spel på kommandoraden finns det tre alternativ. För spel som tidigare har lagts till i ScummVM:

```
scummvm< mål>
```

För alla spel som , stödsäven om de inte har lagts till i ScummVM:

```
scummvm -p< sökväg till spelfiler >< spel-ID>
```

eller

```
scummvm -p< sökväg till spelfiler> --auto-detect
```

I samtliga fall kan ytterligare alternativ anges på kommandoraden, t.ex. för att ange grafikläge eller vilket sparad spel som ska laddas.

Målet är ett namn som tilldelas ett spel som läggs till i ScummVM. Det kallas även för ID i GUI och kan ändras i *spelalterniven*. I konfigurationsfilen är detta spelets namn inom hakparenteser. Om samma spel läggs till i ScummVM två gånger kommer det att ha två olika på målnamn, och de kan konfigureras olika sätt. För att se listan över konfigurerade mål:

```
scummvm --lista-mål
```

Spel-ID:t är en unik identifierare för alla som . spel stöds av ScummVMFör att se en lista över alla stöds spel som för din :

```
scummvm --lista-spel
```

Om , såvida inte andra alternativ anges på kommandoraden. du ett anger mål på kommandoraden används de inställningar som redan har konfigurerats för det måletDet finns inget behov av att ange sökvägen till spelfilerna eftersom detta redan ingår i målkonfigurationen.

Använd spelets id eller --auto-detect för att starta spel med standardinställningar för alla inställningar som inte på kommandoraden. Sökvägen till spelfilen måste anges.

Det fullständiga spel-ID:t innehåller både ett motornamn och ett spelnamn. Till exempel spel-IDär Full Throttle :t för scumm:ft, där scumm är motornamnet. I många fall där det inte finns någon tvetydighet kan du utelämna motornamnet när du anger ett spel-ID på kommandoraden. Till exempel kan både scumm:ft och . ft användasMen om det finns tvetydighet med spelnamnet måste hela spel-ID:. t användasFör Indiana Jones and the Fate of Atlantis kan t.användas eftersom annars skulle uppstå en tvetydighet med ex. endast scumm:atlantis detcryomni3d:atlantis.

Fönster

I följande exempel antas att sökvägen till ScummVM är C:\Program Files\ScummVM\scummvm. exe.

För att köra Monkey Island i helskärm (-f), om spelet redan har lagts till i ScummVM under målnamn *apaI*:

```
C:\Program Files\ScummVM\scummvm.exe -f monkey1
```

För att köra Full Throttle, fullskärm (-f) och med undertexter aktiverade (-n), ange sökvägen till spelet en CD () på-p

```
C:\Program Files\ScummVM\scummvm.exe -f -n -p "D:\resource" scumm:ft
```

macOS

Följande exempel utgår från är att sökvägen till ScummVM-appen Applications/ScummVMapp..

Om du är osäker på sökvägen till appen kan du dra ScummVM-appikonen till Terminal-fönstret Detta skriver ut sökvägen till ScummVM-appen..

Om du vill köra ScummVM från kommandoraden lägger du till /Contents/MacOS/scummvm .i den sökvägen

För att köra Monkey Island i helskärm (-f), om spelet redan har lagts till i ScummVM under målnamn *apaI*:

```
/Applications/ScummVM.app/Contents/MacOS/scummvm -f monkey1
```

För att köra Full Throttle, fullskärm (-f) och med undertexter aktiverade (-n), ange sökvägen till spelet en CD () på-p

```
/Applications/ScummVM.app/Contents/MacOS/scummvm -f -n -p "/Volumes/Full Throttle/  
-resurs" scumm:ft
```

Linux

I följande exempel antas att sökvägen till ScummVM är /usr/games/scummvm.

För att köra Monkey Island i helskärm (-f), om spelet redan har lagts till i ScummVM under målnamn *apa1*:

```
/usr/games/scummvm -f apa1
```

För att köra Full Throttle, fullskärm (-f) och med undertexter aktiverade (-n), ange sökvägen till spelet en CD () på-p

```
/usr/games/scummvm -f -n -p /cdrom/resource scumm:ft
```

Tips

Om ScummVM finns i PATH du behöver inte ange den fullständiga sökvägen till ScummVM. På samma sätt behöver du ett spel inte ange sökvägen till spelet om redan har lagts till i startprogrammet.

39.3 Alternativ

Betydelsen av de flesta alternativ kan inverteras genom att föregås deav no-. Till exempel --no-aspect-ratio stänger av . Detta korrigering av bildförhållandegäller inte för korta alternativ. Alternativparametrar visas nedan i versaler och måste ersättas med verkliga värden.

Korta alternativ anges där de är tillgängliga.

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--lägga till	-a	Lägger till alla spel från aktuell eller angiven directory. Om --game=ID anges, kommer endast spel med angivet ID läggas till. Se även --upptäcka. Använd --path=PATH före -a eller --add för att ange en katalog.	
--alt-intro		Använder alternativt intro för CD-versioner, Sky och Queen-motorer endast	falska
--aspekt-förhållande		Aktiverar korrigering av bildförhållande	falska

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--auto-detektering		Visar en lista över spel från den aktuella eller angivna katalogen och startar det första spelet. Använd --path=PATH före --auto-detect för att ange en katalog	
--boot-param=NUM	-b	Passera nummer till startskriptet ()boot param.	0
--cdrom=DRIVE		Anger vilken CD-enhet som ska spela upp CD-ljud från. Detta kan vara en enhet, sökväg eller ett numeriskt index	0
--konfig=FILE	-c	Använder alternativ konfigurationsfil	
--konsol		Aktiverar konsolfönstret. Endast .Symbian32	Win32 och sant
--Kopieringsskydd		Aktiverar kopieringsskydd	falska
--debug-kanaler-endast		Visar endast de angivna felsökningssanalerna	
--debugflags=FLAGS		Aktiverar motorspecifika felsökningsflaggor	
--debugnivå=NUM	-d	Ställer in nivå för felsökningsverktyg	0
--demo-läge		Startar demoläget för Maniac Mansion eller The 7:e gästen	falska
--detektera		Visar en lista över med spel deras spel-ID från den aktuella eller . angivna katalogenDetta lägger till inte spelet i spellistan. Använd --path=PATH före --detect för att specificera en di prästgården.	
--Smutsiga texter		Aktiverar optimering av smutsiga rektanglar i soft- och lagerrendering	sant
--inaktivera-display		Inaktiverar all . grafikutmatningAnvänds för huvud- och mindre uppspelning av händelser med Event Recorder	falska
--dump-midi		Dumpning av MIDI-händelser till "dump.mid" while spelet är igång. Skriver över filen om den redan finns.	falska
--dump-skript	-u	Aktiverar skriptdumpning om en katalog som heter 'dumps' finns i den aktuella katalogen	falska
--inaktivera-gs		<i>Aktiverar Roland GS-läge för MIDI-uppspelning</i>	falska
--motor=ID		I kombination med --lista-spel eller --list-all-games listar endast spel för denna motor	
--motorns varvtal=NUM		Sätter gräns för bild per sekund för Grim Fandango eller Escape from Monkey Island. 0 är ingen gräns. Tillåtna värden 0 - 100	60
--extra sökväg=PATH		<i>Extra sökväg till ytterligare speldata</i>	
--filtrering		<i>Framtvingar filtrerat grafikläge</i>	falska
--fullskärm	-f	<i>Forcerar helskärmsläge</i>	falska
--spel=ID		I kombination med --add eller --detect endast lägger till eller försöker upptäcka spelet med angivet ID.	
--gfx-läge	-g	<i>Väljer grafikläge</i>	normal

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--gui-tema=THEME		Väljer GUI-tema	
--hjälp	-h	Visar en kortfattad hjälptext och avslutar	
--ikonsökväg=PATH		Sökväg till ytterligare iconer för startgalleriet utsikt	
--initial-cfg=FILE	-i	Läser in en initial konfigurationsfil om ingen konfigurationsfil har sparats än.	
--joystick=NUM		Aktiverar inmatning .med joystick	0
--språk	-q	Väljer språk. Tillåtna värden: en, de, fr, it, pt, es, jp, zh, kr, se, gb, hb, ru, cz	en
--lista-alla-felsökningflaggor		Listar alla felsökningflaggor	
--lista-alla-motorer		Listar alla detekteringsmotorer och avslutar sedan	
--lista-audio-enheter		Visar alla tillgängliga ljudenheter	
--list-debugflags=eng		Listar motorspecifik felsökning flaggor. Om engine=global eller engine inte anges, listas globala felsökningflaggor.	
--lista-motorer		Listar stödda motorer och lämnar sedan	
--lista-spel	-z	Listar spel som stöds och avslutar sedan.	
--list-rekord=TARGET		Listar inspelningar för det angivna målet (Event Recorder)	
--lista-spar		Visar en lista över sparade spel för spelet	
-spel=TARGET		anges, eller för alla mål om inget spel .anges	
--lista-mål	-t	Listar konfigurerade mål och avslutar sedan	
--lista-teman		Listar alla användbara GUI-teman	
--logfil=PATH	-l	Använder alternativ sökväg för loggfil (SDL)backend endast).	
-md5		Visar MD5 hash av filen ges av --md5-path=PATH. Om --md5-length=NUM anges visas MD5-hashen för de första eller sista NUM-bytena i filen anges av somPATH. Om alternativet --md5-engine=ENGINE_ID godkänns beräknar det automatiskt de som krävs bytesoch dess hash, vilket åsidosätter --md5-length	
-md5mac		Visar MD5-hash för både ochresursen gaffel och datagaffel i filen som ges av --md5-väg=PATH. Om --md5-length=NUM anges visas MD5-hashen för den första eller sista `` NUM.`` bytena i varje gaffel	
--md5-engine=ENGINE_I		Använd med --md5 till specificera motorn för vilket antalet bytes som ska hashas måste beräknas. Detta alternativ åsidosätter --md5-längd om den den används tillsammans med	Anvä
		nda	
		--list-engines .för att hitta alla motor-ID:n	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--md5-längd=NUM		Används med --md5 eller --md5mac för att ange antalet byte som ska hashas. Om NUM är 0 beräknas MD5-hash för hela filen. Om NUM är negativt beräknas MD5-hashningen från svansen. Åsidosätts om det skickas med --md5-motoralternativ	0
--md5-sökväg=PATH		Används med --md5 eller --md5mac för att ange sökväg av filen för att beräkna MD5-hash av	./scummvm
--midi-förstärkning=NUM		<i>Ställer in förstärkningen för MIDI-uppspelning</i> Endast används av vissa MIDI-drivrutiner.	100
--multi-midi		<i>Möjliggör kombination av AdLib och inbyggd MIDI</i>	falska
--music-driver=MODE	-e	<i>Väljer önskad musikanläggning</i>	bil
--musik-volym=NUM	-m	<i>Ställer in musikvolymen, 0-255</i>	192
--infödd-mt32		<i>True Roland MT-32 (inaktivera) GM-emulering</i>	falska
--inte-fullskärm	-F	Forcerar fönsterläge	
--opl-driver=DRIVER		<i>Väljer AdLib (OPL)-emulator</i>	
--utgångskanaler=CHA		Välj antal , utgångskanalert.2ex. för stereo.	
--utmatningshastighet=RATE		Väljer samplingsfrekvens för utdata i Hz, t.ex. ple 22050Hz.	
--sökväg=PATH	-p	Ställer in sökvägen till där spelet installeras	
--plattform=STRING		<p>ref</p> <p><i>Anger plattform för spelet</i> <i><plattform></i> Tillåtna värden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2gs • 3do • ekollon • amiga • atari • c64 • fmtowns • nes • mac • pc • pc98 • pce • segacd • wii • fönster 	
--random-seed=SEED		<i>Ställer in det slumpmässiga frö som används för att initiera entropi</i>	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--record-filnamn=FI		Anger inspelad fil namn (Händelseinspelare)	record.bin
--record-mode=MODE		Anger inspelningsläge för Event Recorder. Tillåtna värden: record, playback, info, up- date, passthrough.	ingen
--rekursiv		I kombination med --add eller ``--detect söker igenom alla underkataloger	
--renderer=RENDERER		Väljer 3D-rendering. Tillåtna värden: mjukware, opengl, opengl_shaders	
--render-mode=MODE		Aktiverar ytterligare renderings-lägen. Tillåtna värden: <ul style="list-style-type: none">• hercGreen• hercAmber• cga• ega• vga• amiga• fmtowns• pc9821• pc9801• 2gs• atari• macintosh• macintoshbwdefault	standard
--save-slot=NUM	-x	Anger vilken spelplats för sparat spel som ska laddas	0 (autospara)
--savepath=PATH		<i>Anger sökväg till där sparade spel lagras</i>	
--skala-faktor=FACTOR		Anger den faktor som grafiken ska skalas med	
--skalare=MODE		Väljer grafikskalare. Tillåtna värden: <ul style="list-style-type: none">• normal• hq• kant• advmame• sai• supersai• supereagle• pm• punktmatrix• tv	standard

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Alternativ	Kort	Beskrivning	Standard
--sökväg för skärmdump=PATH		Ange sökväg där skärmdumpfiler skapas at. Endast .SDL-backend	
--skärmdump-period=N		Vid inspelning utlöses en skärmdump varje NUM millisekunder. (Event Recorder)	60000
--sfx-volym=NUM	-s	<i>Ställer in sfx-volymen, 0-255</i>	192
--visa fps		Slår på information om bildrutor per sekund i 3D-spel	falska
--ljudfont=FILE		<i>Väljer SoundFont för MIDI-uppspelning...</i> Stöds endast av vissa .MIDI-drivrutiner	
--speech-volume=NUM	-r	<i>Ställer in talvolymen, 0-255</i>	192
--start-movie=NAME@NU		Startar Director-film vid . angiven bildrutaE-i den ena kan anges utan den andra.	
--stretch-läge=MODE		Väljer stretch-läge. Tillåtna värden: <ul style="list-style-type: none">• centrum• pixel-perfekt• jämn-pixlar• passform• sträcka• passform_styrka_aspekt	
--Undertexter	-n	<i>Aktiverar undertexter</i>	
--talkspeed=NUM		<i>Ställer in samtalshastighet för spel</i>	60
--tempo=NUM		Ställer in musiktempo (i procent, 50-200) för SCUMM-spel.	100
--tema sökväg=PATH		<i>Anger sökväg till där GUI-teman lagras</i>	
--version	-v	Visar information om ,ScummVM-version och går sedan ut.	
--fönsterstorlek=W,H		Ställer in ScummVM-fönsterstorleken till spec- ifierade dimensioner. Endast OpenGL.	

Kapitel 40

Konfigurationsfil

Konfigurationsfilen ger möjlighet att redigera både globala och spelspecifika inställningar. Det är en textfil som innehåller konfigurationsnycklar och parametrar.

Inställningarna är också tillgängliga direkt från Launcher. Se [Ändra inställningar](#).

40.1 Plats

Konfigurationsfilen sparar på olika standardplatser beroende på plattform. Sökvägen till konfigurationsfilen visas också på [.fliken Paths \(Sökvägar\)](#)

Fönster

%APPDATA%\ScummVM\scummvm.ini

För Windows 95/98/ME finns filen på C:\WINDOWS\scummvm.ini

macOS

~/Bibliotek/Inställningar/ScummVM Inställningar

Notera

Om en tidigare version av ScummVM installerades på ditt system kvar på den tidigare standardplatsen `~/.scummvmrc`.

Tips

Om du vill se mappen du Library trycker på klickar **Option** när du på **Go** i Finder-menyn.

Linux

ScummVM följer XDG Base Directory Specification, så som standard finns konfigurationsfilen i `~/.config/scummvm/scummvm.ini`, men dess plats kan variera beroende på värdet på miljövariabeln `XDG_CONFIG_HOME`.

Om ScummVM installerades med hjälp av Snap finns konfigurationsfilen på `~/snap/scummvm/current/.config/scummvm/scummvm.ini`

1 Notera

`.config` är en dold katalog. Om du vill visa den använder du `ls -a` på kommandoraden.

40.2 Använda konfigurationsfilen

Globala inställningar listas under rubriken `[scummvm]`. Globala *inställningar keymaps* för listas under rubriken `[keymapper]`. Spelspecifika inställningar, inklusive keymaps, listas under rubriken för det aktuella spelet, till exempel `[keymapper][queen]` för Flight of the Amazon Queen. Använd konfigurationsknapparna för att ändra inställningarna.

40.2.1 Exempel på en konfigurationsfil

```
[scummvm] gfx_mode=
supereagle fullscreen= true
savepath= C:\saves\

[sky] sökväg=
C:\games\SteelSky\

[germansky]
gameid= sky
språk= de
sökväg= C:\spel\SteelSky\
description= Beneath a Steel Sky w/ German subtitles

[germandott] gameid= tentacle
path= C:\german\tentacle\
beskrivning= Tysk version av DOTT

[tentacle] path= C:\tentacle\
subtitles= true music_volume=
40 sfx_volume= 255
```

(fortsättning på nästa sida)

(fortsättning från föregående sida)

```
[loomcd] cdrom= 1
sökväg= C:\loom\
talkspeed 5=
savepath= C:\loom\saves\

[monkey2] sökväg=
C:\amiga_mi2\ music_driver=
windows
```

40.3 Alternativ för standardkonfigurationsfil

En första (standard) konfigurationsfil kan anges via [kommandoraden](#) med hjälp av `--i` eller alternativet `--initial-cfg`. ScummVM använder den här standardfilen om konfigurationsfilen saknas på sin vanliga plats, t.ex. efter den första installationen, eller om användaren raderar sin konfigurationsfil.

Genom att ställa in en första konfigurationsfil på det här sättet kan standardinställningar enkelt levereras med ett spel. Alternativen är att använda kommandoraden för alla inställningar vilket, har färre alternativ och i vissa fall innebär att användaren inte kan ändra inställningarna, eller att installera en standardkonfigurationsfil på en skrivbar plats och använda alternativet `--config`, vilket är svårare att distribuera och gör att användaren inte kan återställa standardinställningarna på något annat sätt än genom att installera om spelet.

40.4 Tangenter för konfiguration

Det finns många olika konfigurationsnycklar. I tabellen nedan är varje nyckel antingen länkad till en förklarande beskrivning på inställningssidorna eller så finns ytterligare information i kolumnen **Beskrivning/Optioner**.

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<code>alsa_port</code>	heltal		Anger vilken ALSA port ScummVM använder när du använder ALSA musikdrivrutin (Linux).
<code>alt_intro</code>	boolean	falska	
<code>altamigapaletten</code>	boolean	falska	
<code>alltid_jul</code>	boolean	sant	
<code>antialiasing</code>	heltal	0	0, 2, 4, 8
<code>apple2gs_speedmeny</code>	boolean	falska	
<code>aspekt_förhållande</code>	boolean	falska	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>audio_buffer_storlek</i>	heltal	Beräknat baserat på samplingsfrekvensen för att hålla ljudlatensen under 45 ms.	Åsidosätter storleken på ljudbuffern. Al- lierade värden <ul style="list-style-type: none"> • 256 • 512 • 1024 • 2048 • 4096 • 8192 • 16384 • 32768
<i>audio_override</i>	boolean	sant	
<i>automatisk_borrning</i>	boolean	falska	
<i>auto_savenames</i>	boolean	falska	
<i>autospar_period</i>	heltal	300	
<i>auto_savenames</i>	boolean	falska	Automatiskt gener- ates namn för sparade spel
<i>bilineär_filtrering</i>	boolean	falska	
<i>boot_param</i>	heltal	ingen	
<i>ljus_palett</i>	boolean	sant	
<i>kamera_på_spelare</i>	boolean	sant	
<i>cdrom</i>	heltal	0	Ställer in vilken CD-enhet för att spela upp CD-ljud från (som ett numeriskt index). Om ett negativt tal anges, kommer ScummVM inte åt CD-enheten.
<i>cdromfördräjning</i>	boolean		
<i>fuska</i>	boolean	falska	
<i>fusk</i>	boolean	sant	
<i>färg</i>	boolean		
<i>kommandotpromptwin- dow</i>	boolean	falska	
<i>bekräfta_utgång</i>	boolean	falska	
Konsol	boolean	sant	Aktiverar den consula fönster för Win32/Symbian32.

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
controller_map_db	sträng	spelkontrollb. txt laddas från den angivna extrapath	Anger den anpassade mappningsfil för styrenhet att läsa in för att komplettera standarddatabasen (endast backendSDL).
kopieringsskydd	boolean	falska	Aktiverar kopieringsskydd-
demo_läge	boolean	falska	Startar demoläge för Maniac Mansion eller den 7:e gästen
<i>Cor- rect_spanska_krediter</i>	boolean	falska	
<i>krediter_musik</i>	boolean	falska	
<i>datausr_load</i>	boolean	falska	
<i>felsökning</i>	boolean	falska	
<i>beskrivning</i>	sträng		
<i>de- sired_screen_aspect_ra</i>	sträng	bil	
dimuse_tempo	heltal	10	Ställer in internt Digital iMuse-tempo per sekund; 0 - 100
<i>inaktivera_demo_läge</i>	boolean	falska	
<i>inaktivera_dithering</i>	boolean	falska	
<i>inaktivera_fall</i>	boolean	falska	
<i>avaktivera_sensorer</i>	boolean	falska	
<i>inaktivera_stamina_dränering</i>	boolean	falska	
<i>Displaytext</i>	boolean	sant	
<i>dos_music_tempo</i>	boolean	sant	Om den är satt till false, spelar Windows-versionens musiktempo.
<i>Hållbart_pansar</i>	boolean	falska	
<i>lättare_ai</i>	boolean	falska	
<i>EasyMouse</i>	boolean	sant	
<i>aktivera_tillgångar_mod</i>	boolean	sant	
<i>en- musiker_med_skägg</i>	boolean	falska	
<i>en- able_black_lined_video</i>		falska	
<i>aktivera_censurering</i>	boolean	falska	
<i>aktivera_färgblindhet</i>	boolean	falska	
<i>aktivera_förbättringar</i>	boolean	sant	
<i>en- able_font_antialiasing</i>	boolean	sant	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>aktivera_gore</i>	boolean		
<i>aktivera_gs</i>	boolean		
<i>en-kapabel_hög_upplösning_g</i>	boolean	sant	
<i>aktivera_hq_video</i>	boolean	sant	
<i>aktivera_larryskalan</i>	boolean	sant	
<i>aktivera_rapportör</i>	boolean	falska	Endast RISC OS.
<i>aktivera_video_uppskalning</i>	boolean	sant	
<i>aktivera_tts</i>	boolean	falska	
<i>en-able_unsupported_ga</i>	boolean	sant	Visningar a varning när du lägger till ett spel som inte stöds.
<i>förlängd_timer</i>	boolean	falska	
<i>extra</i>	sträng		Visningar ytterligare information om ett spel, till exempel version
<i>engelska_tal</i>	boolean	falska	
<i>extropath</i>	sträng	Ingen	
<i>ikonväg</i>	sträng	Ingen	
<i>oändligAmmunition</i>	boolean	falska	
<i>oändligHälsa</i>	boolean	falska	
<i>inaktivera_fade_effekter</i>	boolean	falska	
<i>doublefps</i>	boolean	falska	
<i>fade_style</i>	boolean	sant	
<i>snabb_film_hastighet</i>	boolean	falska	
<i>Filtrering</i>	boolean	falska	
<i>flytande_kuratorer</i>	boolean	falska	
<i>influensa...</i>	boolean	sant	
<i>idsynth_chorus_aktivera</i>			
<i>influensa...</i>	heltal	80	• 0 - 210
<i>idsynth_chorus_djup</i>			
<i>influensa...</i>	heltal	100	• 0 - 100
<i>idsynth_chorus_nivå</i>			
<i>fluidsynth_chorus_nr</i>	heltal	3	• 0 - 99
<i>influensa...</i>	heltal	30	• 10 - 500
<i>idsynth_chorus_speed</i>			

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>influensa...</i> <i>idsynth_chorus_vågfo</i>	sträng	Sine	<ul style="list-style-type: none"> • sinus • triangel
<i>influensa...</i> <i>idsynth_misc_interpola</i>	sträng	4.	<ul style="list-style-type: none"> • ingen • 4. • 7:e • linjär.
<i>influensa...</i> <i>idsynth_reverb_aktivera</i>	boolean	sant	
<i>influensa...</i> <i>idsynth_reverb_dampin</i>	heltal	0	<ul style="list-style-type: none"> • 0 - 1
<i>influensa...</i> <i>idsynth_reverb_nivå</i>	heltal	90	<ul style="list-style-type: none"> • 0 - 100
<i>influensa...</i> <i>idsynth_reverb_roomsiz</i>	heltal	20	<ul style="list-style-type: none"> • 0 - 100
<i>influensa...</i> <i>idsynth_reverb_bredd</i>	heltal	1	<ul style="list-style-type: none"> • 0 - 100
<i>teckensnitt_antialiasing</i> <i>teckensnitt_override</i> <i>fotspår</i> <i>force_2d_renderer</i>	boolean	falska	
<i>tvingad_dpi_skalning</i>	heltal		Åsidosätter DPI-skalering faktor som rapporteras av systemet.
<i>ramLimit</i>	boolean	sant	
<i>ramSkippa</i>	boolean	falska	
<i>bildrutor_per_sekundfl</i>	boolean	falska	
<i>front-panel_touchpad_mode</i>	boolean	falska	
<i>Fullskärm</i>	boolean	falska	
<i>spelid</i>	sträng		Kort namn av den spel. Endast för internt bruk, redigera inte.
<i>spelväg</i>	sträng		Anger sökvägen till spelet

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>gfx_läge</i>	sträng	normal (1x)	<ul style="list-style-type: none"> • 1x • 2x • 3x • 2xsai • super2xsai • supereagle • advmame2x • advmame3x • hq2x • hq3x • tv2x • punktmatrix • opengl
<i>gm_enhet</i>	sträng	noll	<ul style="list-style-type: none"> • bil • alsound • seq • sndio • vätskesyntes • blygsamhet
<i>gui_browser_native</i>	boolean	sant	
<i>gui_browser_show_hi</i>	boolean	falska	Program filer/mappar i ScummVM:s filbläddrare.
<i>gui_list_max_scan_ent</i>	heltal	-1	Anger tröskelvärdet för gammal för skanning av kataloger i Launcher. Om antalet spelobjekt överstiger det angivna antalet, hoppas skanningen
<i>gui_return_to_launcher</i>	boolean	falsk	
<i>gui_saveload_chooser</i>	sträng	rutnät	<ul style="list-style-type: none"> • lista • rutnät
<i>gui_saveload_last_pos</i>	sträng	0	
<i>gui_use_game_language</i>	boolean		
<i>helium_mode</i>	boolean	falska	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>hjälp_stil</i>	boolean	falska	
<i>herculesfont</i>	boolean	falska	
<i>hpbargrafer</i>	boolean	sant	
<i>hypercheat</i>	boolean	falska	
<i>ikonyäg</i>	sträng		
<i>förbättrad</i>	boolean	sant	
<i>intro_music_digital</i>	boolean	sant	
<i>InvObjectsAnimated</i>	boolean	sant	
<i>joystick_deadzone</i>	heltal	3	
<i>joystick_nummer</i>	heltal	0	Aktiverar ingång för joystick och väljer vilken glädje-hålla fast vid att använda. De-felet är den första glädjen-stick.
<i>kbdmouse_speed</i>	heltal	10	
<i>keymap_motor-standard_DOWN</i>	sträng	JOY_DOWN	
<i>keymap_motor-standard_LCLK</i>	sträng	MUS_VÄNSTER JOY_A	
<i>keymap_motor-standard_VÄNSTER</i>	sträng	JOY_LEFT	
<i>keymap_motor-standard_MCLK</i>	sträng	MOUSE_MIDDLE	
<i>keymap_motor-standard_MENU</i>	sträng	F5 GLÄDJE_VÄNSTER_AXEL	
<i>keymap_motor-standard_PAUSE</i>	sträng	RUM	
<i>keymap_motor-standard_PIND</i>	sträng		
<i>keymap_motor-standard_RCLK</i>	sträng	MOUSE_RIGHT JOY_B	
<i>keymap_motor-default_RETURN</i>	sträng	RETURN	
<i>keymap_motor-standard_RIGHT</i>	sträng	JOY_RIGHT	
<i>keymap_motor-standard_SKIP</i>	sträng	FLYKTGLÄDJE	
<i>keymap_motor-standard_SKLI</i>	sträng	PERIOD JOY_X	
<i>keymap_motor-standard_UP</i>	sträng	JOY_UP	
<i>keymap_global_DEBUG</i>	sträng	C+A+d	
<i>keymap_global_MENU</i>	sträng	C+F5 JOY_START	
<i>keymap_global_MUTE</i>	sträng	C+u	

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>keymap_global_QUIT</i>	sträng	C+q	
<i>keymap_global_VMOU</i>	sträng	JOY_VÄNSTER_STICK_Y+	
<i>keymap_global_VMOU</i>	sträng	JOY_VÄNSTER_STICK_X-	
<i>keymap_global_VMOU</i>	sträng	JOY_VÄNSTER_STICK_X+	
<i>keymap_global_VMOU</i>	sträng	GLÄDJE_RÄTT_BÖR	
<i>keymap_global_VMOU</i>	sträng	JOY_VÄNSTER_STICK_Y-	
<i>keymap_gui_CLOS</i>	sträng	ESCAPE JOY_Y	
<i>keymap_gui_DOWN</i>	sträng	JOY_DOWN	
<i>keymap_gui_INTRCT</i>	sträng	JOY_A	
<i>keymap_gui_LEFT</i>	sträng		
<i>keymap_gui_RIGHT</i>	sträng	JOY_RIGHT	
<i>keymap_gui_UP</i>	sträng	JOY_UP	
<i>keymap_sdl-grafik_ASPT</i>	sträng	C+A+a	
<i>keymap_sdl-grafik_CAPT</i>	sträng	C+m	
<i>keymap_sdl-grafik_FILT</i>	sträng	C+A+f	
<i>keymap_sdl-grafik_FLTN</i>	sträng	C+A+0	
<i>keymap_sdl-grafik_FLTP</i>	sträng	C+A+9	
<i>keymap_sdl-grafik_FULS</i>	sträng	A+ÅTERGÅNG	
<i>keymap_sdl-grafik_SCL-</i>	sträng	C+A-MINUS	
<i>keymap_sdl-grafik_SCL+</i>	sträng	C+A+PLUS	
<i>keymap_sdl-grafik_SCRS</i>	sträng	A+s	
<i>keymap_sdl-grafik_STCH</i>	sträng	C+A+s	
<i>språk</i>	sträng		
<i>lokal_server_port</i>	heltal	12345	
<i>mac_v3_låg_kvalitet_m</i>	boolean	falska	
<i>midi_förstärkning</i>	heltal		• 0 - 1000
<i>midi_mode</i>	sträng		• Standard • D110 • FB01
<i>mm_nes_klassisk_palett</i>	boolean	falska	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>monotext</i>	boolean	sant	
<i>mus</i>	boolean	sant	
<i>mousebtswap</i>	boolean	falska	
<i>musstöd</i>	boolean	sant	
<i>film</i>	boolean	sant	
<i>mpegfilmer</i>	boolean	sant	
<i>mt32_enhet</i>	sträng	bil	<ul style="list-style-type: none"> • bil • alsa • seq • vätskesyntes • mt32 • blygsamhet
<i>mtropo-lis_debug_vid_start</i>	boolean	falska	
<i>mtropo-lis_mod_auto_save_at_</i>	boolean	sant	
<i>mtropo-lis_mod_dynamisk_midi</i>	boolean	sant	
<i>mtropo-lis_mod_minimum_tra</i>	boolean	sant	
<i>mtropo-lis_mod_obsidian_wide</i>	boolean	falska	
<i>mtropo-lis_mod_ljud_spelpl</i>	boolean	falska	
<i>multi_midi</i>	boolean		

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>musik_drivrutin</i> [scum-mvm]	sträng	bil	<ul style="list-style-type: none"> • noll • bil • seq (Unix) • sndio (Unix) • alsa (Unix) • CAMD(Amiga) • core (Mac) • coremidi (Mac)-hårdvara • Windows (Windows) • vätskesyntes • mt32 • adlib • pcspk • pcjr • cms • blygsamhet
music_driver [spel]	sträng	bil	Samma alternativ som music_driver [scummvm] plus: <ul style="list-style-type: none"> • städer • C64 • pc98 • segacd
musik_mute	boolean	falska	Muterar spelet musik.
<i>musik_volym</i>	heltal	192	<ul style="list-style-type: none"> • 0-256
<i>mute</i>	boolean	falska	
<i>inbyggd_mt32</i>	boolean	falska	
<i>NaughtyMode</i>	boolean	sant	
<i>utan_liv_medan_du_vänder_dig_om</i>	boolean	falska	
<i>nodelaymillisfl</i>	boolean	falska	
<i>ntsc</i>	boolean		
<i>objekt_etiketter</i>	boolean	sant	
<i>opl2lpt_parport</i>		noll	
<i>opl3_mode</i>	boolean	falska	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>opl_drivrutin</i>	sträng		<ul style="list-style-type: none"> • bil • mame • db • Nukad • als • op2lpt • op3lpt • rwopl3
<i>original_gui</i>	boolean	sant	
<i>ursprungliga_menyer</i>	boolean	falska	
<i>originalavlastning</i>	boolean	falska	
<i>utgångskanaler</i>	heltal		Tillåter användaren att ange antalet ljudutgångskanaler; 1 för mono eller 2 för stereo
<i>utdata_hastighet</i>	heltal		Förnuftiga värden är: <ul style="list-style-type: none"> • 11025 • 22050 • 44100
<i>palett_mods</i>	boolean	falska	
<i>platform</i>	sträng		
<i>portraits_on</i>	boolean	sant	
<i>föredrar_digitalfx</i>	boolean	sant	
<i>förinspelade_ljud</i>	boolean	sant	
<i>rendering</i>	sträng	standard	<ul style="list-style-type: none"> • opengl • opengl_shaders • programvara

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>render_mode</i>	sträng	standard	<ul style="list-style-type: none"> • hercGreen • hercAmber • cga • ega • vga • amiga • fmtowns • pc9821 • pc9801 • 2gs • atari • macintosh
<i>upprepawillihint</i>	boolean		
<i>återställd</i>	boolean	sant	
<i>retrowaveopl3_bus</i>	sträng		<p>Anger hur RetroWave OPL3 är ansluten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • seriell (ansluten till en USB-port med hjälp av en PotatoPi) • spi (ansluten)som en HAT med SPI
<i>retrowaveopl3_avaktivera_</i>	boolean	falska	
<i>retrowaveopl3_port</i>	sträng		<p>Anger se- rialport som . RetroWave OPL3 är ansluten till Till exempel</p> <ul style="list-style-type: none"> • COM3 • ttyACM2
<i>retrowaveopl3_spi_cs</i>	sträng		<p>Anger GPIO chip och den ledning som . RetroWave OPL3 är ansluten till Använt formatet <chip>,<linje>.</p>
<i>rgb_rendering</i>	boolean	falska	
<i>rotvär</i>	sträng		

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>spara_sökväg</i>	sträng		
<i>spara_slot</i>	heltal	autospara	Anger den sparad spelautomat att ladda
<i>skaltillverkning_av_videor</i>	boolean	falska	
<i>scanlinjer</i>	boolean	falska	
<i>sökväg_för_skärmdump</i>	sträng	Se <i>skärmdumpssökväg</i>	Anger där skärmdumpar sparas
<i>semi_smooth_scroll</i>	boolean	falska	
<i>sfx_mute</i>	boolean	falska	Ljuddämpare spel ljudeffekter.
<i>sfx_volym</i>	heltal	192	
<i>Shorty</i>	boolean	falska	
<i>visa_fps</i>	boolean	falska	
<i>Visa_artikelkostnader</i>	boolean	falska	
<i>silver_kuratorer</i>	boolean	falska	
<i>sitcom</i>	boolean	falska	
<i>hoppa_over_support</i>	boolean	sant	
<i>skiphalloffrecordss-censer</i>	boolean	falska	
<i>smala_hotspots</i>	boolean	sant	
<i>jämnn_rullning</i>	boolean	sant	
<i>ljud</i>	boolean	sant	
<i>tal_mute</i>	boolean	falska	
<i>tal_volym</i>	heltal	192	
<i>speedrun_mode</i>	boolean	falska	
<i>stretch_mode</i>	sträng		<ul style="list-style-type: none"> • centrum • pixel-perfekt • passform • sträcka • passform_styrka_aspekt
<i>studio_audience</i>	boolean	sant	
<i>undertexter</i>	boolean	falska	
<i>talkspeed</i>	heltal	60	<ul style="list-style-type: none"> • 0 - 255
<i>tempo</i>	heltal	100	<p>Ställer in den musik tempo, i procent, för SCUMM-spel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 50-200
<i>riktad_hoppning</i>	boolean	sant	
<i>TextfönsterAnimerad</i>	boolean	sant	

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Nyckel	Typ	Standard	Beskrivning/Optioner
<i>temaplat</i>	sträng	ingen	
<i>övergångs_läge</i>	boolean	falska	
			För Riven är detta en sträng med 4 alternativ
			<ul style="list-style-type: none"> • Inaktiverad • Snabbast • Normal • Bästa
<i>genomskinliga_fönster</i>	boolean	sant	
<i>transparentdialog-lådor</i>	boolean	falska	
<i>trim_fmtowns_till_200_</i>	boolean	falska	
<i>tts_aktivierad</i>	boolean	falska	
<i>tts_aktivierade_objekt</i>	boolean	falska	
<i>tts_enabled_speech</i>	boolean	falska	
<i>tts_berättare</i>	boolean	falska	
<i>använd_cdaudio</i>	boolean	sant	Om sant, ScummVM använder ljud från spelets CD.
Versionsinfo	sträng		Visar ScummVM version som skapade konfigurationsfilen.
<i>unlockAlllevels</i>	boolean	falska	
<i>usecd</i>	boolean	falska	
<i>användning_crawl_subs</i>	boolean	sant	
<i>användninghögahres</i>	boolean	falska	
<i>användning_linjär_filtrering</i>	boolean	sant	
<i>version</i>	boolean	falska	
<i>röst</i>	boolean	sant	
<i>venusenabled</i>	boolean	sant	
<i>vsync</i>	boolean	sant	
<i>väggkollision</i>	boolean	falska	
<i>vatten_effekter</i>	boolean		
<i>widescreen_mod</i>	boolean	falska	
<i>fönster_stil</i>	boolean	sant	
<i>fönster_kuratorer</i>	boolean	falska	
<i>zip_mode</i>	boolean		

40.5 Skärm dump sökväg

Standardplatsen för skärm dumpssökvägen beror på ditt system.

Fönster

I %USERPROFILE%\Pictures\ScummVM Skärm dumpar

macOS

På skrivbordet.

Linux

I XDG Pictures-användarkatalogen, till exempel ~/Pictures/ScummVM Screenshots

Alla andra operativsystem

I den aktuella katalogen.

Kapitel 41

Förstå ljudinställningarna

Den här guiden innehåller mer än information den på sidan för som finns [ljudinställningar](#)

41.1 Hur fungerar ljudinställningarna tillsammans?

Enheten Preferred i fliken Audio i de globala inställningarna, eller **enheten Music** i fliken Audio i de spelspecifika inställningarna, anger vilken enhet som ScummVM använder för att mata ut ljud. Denna enhet kan vara en emulerad ljudenhett eller en programvarusynthesizer, eller en faktisk maskinvaruenhet som ett ljudkort eller en MIDI-synthesizer. När den är inställd **på <default>** väljer ScummVM automatiskt det lämpligaste alternativet för det spelade spelet.

Om **Preferred device** eller **Music device** är inställd på **<default>** och ScummVM väljer antingen en MT-32- eller General MIDI-enhet automatiskt, gäller inställningarna på flikarna MT-32 eller MIDI också, och de enheter som väljs på dessa flikar är de som kommer att användas. Om **Preferred device** eller **Music device** är inställd på antingen en MT-32-enhet eller en GM-enhet, kommer ScummVM att använda den enheten och ignorera de enheter som valts på flikarna MT-32 och MIDI.

Alla inställningar är inte tillämpliga på alla spel. Om du t.ex. ändrar inställningarna för General MIDI kommer det inte att ha någon effekt på ett spel som bara har CD-ljud.

41.2 Utvecklingen av PC-ljud

För en titt på utvecklingen av PC-ljud, se den här videon på YouTube eller [det här utmärkta inlägget](#). Många av dessa gamla skolans ljudenheter kan emuleras av ScummVM:

- PC Speaker: emulerar den inbyggda PC-högtalaren. Detta stöds främst av äldre spel och var det enda alternativet innan ljudkort började användas i större utsträckning.

pcspk

- IBM PCjr: emulerar ljudet från 1984 års IBM PCjr-dator, som med hjälpet av Texas Instruments-chip gav ett trestämmigt ljud och en generator för vitt brus.

pcjr

- Creative Music System ([C/MS](#)): emulerar det första ljudkortet som utvecklades av Creative Technology (senare Creative Labs), föregångaren till SoundBlaster-serien av ljudkort. C/MS hade 12 kanaler med fyrkantsvågljud i stereo.

cms

- C64 Audio: emulerar ljudchipet ([Sound Interface Device](#)). I Commodore 64-datorn SID var en trestämmig synthesizermodul med en fjärde röst för samplade trummor eller tal.

C64

- Amiga Audio: emulerar Amigas ljudchip [Paula](#), som hade fyra 8-bitars PCM-ljudkanaler.

CAMD

- FM-Towns Audio: emulerar ljudet från [FM Towns PC](#). Spel på FM Towns-datorer använde ofta ljudspår i CD-standard. Ljudchiper hade kapacitet för åtta PCM-röster och sex FM-kanaler.

städer

- PC-98 Audio: emulerar ljudet från NEC:s ljudkort PC-9801-26 och .PC-9801-86

pc98

- SegaCD Audio: emulerar ljudet från Sega CD-tillägget för Sega Genesis/32x.

segacd

För att ta reda på vilken emulering som är kompatibel med det spel du spelar, ta en titt i manualen som medföljer spelet.

41.3 Vad är MIDI?

MIDI är ett kommunikationsprotokoll för musikalisk information och kan liknas vid digitala notblad. MIDI är inte ljud i sig självt. Synthesizers för hårdvara eller mjukvara skapar (syntetisera) ljud genom att tolka informationen som MIDI-protokollet ger dem.

Även om vissa äldre ljudkort (och några moderna) har egna hårdvarubaserade synthesizers är detta relativt ovanligt. I allmänhet arbetar ljudkortsdrivrutiner med mjukvarusynthesizers för att tolka MIDI och mata ut ljud.

Vissa spel innehåller endast MIDI-ljuddata. Tidigare hindrade detta ljudet i dessa spel från att fungera på plattformar som inte hade stöd för MIDI, eller med ljudkort som inte hade MIDI-drivrutiner. ScummVM kan nu konvertera MIDI-data till samplat ljud med hjälp av MIDI-enhetsemulatorer.

41.3.1 Vad är General MIDI?

General MIDI är en MIDI-standard som implementeras av ett stort antal apparater. MIDI använder som protokoll, men specificerar också en instrumentkarta och en del annan information som enheterna måste implementera.

Emulering av allmän MIDI-enhet (FluidSynth)

Om den ScummVM du använder har stöd för libfluidsynth kommer den att kunna spela MIDI-musik med FluidSynth-emulatorn om den är inställd som **Preferred device** eller **Music device**, eller om den anges i MIDI-fliken när **Preferred device** eller **Music device** är inställd på <default> och ScummVM väljer General MIDI-utmatning automatiskt.

Du måste ange en SoundFont i MIDI-fliken för att ScummVM ska kunna använda FluidSynth. MIDI är som digitala noter; det behöver ett bibliotek med ljudprover som kallas en SoundFont för att dra från för att syntetisera musik. Se [ScummVM-forumet](#) för ett exempel på en bra SoundFont.

Standardutgångsvolymen från FluidSynth kan vara ganska låg, så ScummVM ställer automatiskt in förstärkningen för att få en starkare signal. Använd MIDI-förstärkningsinställningen för att justera detta ytterligare.

Processorkraven för FluidSynth är ganska höga; en snabb CPU rekommenderas.

41.3.2 Vad är MT-32?

MT-32 är en ljudmodul från Roland, men termen används också för att beteckna rad olika enheter som är fullt kompatibla med MT-32. MT-32-enheter använder också MIDI som kommunikationsprotokoll.

Emulering av MT-32-enhet

Vissa spel som innehåller MIDI-musikdata har spår som är speciellt utformade för Roland MT-32. ScummVM kan emulera MT-32-enheten, men du måste tillhandahålla de ursprungliga MT-32 ROM-filerna, tagna från MT-32-modulen, för att emulatorn ska fungera. Dessa filer är:

- MT32_PCM.ROM - IC21 (512KB)
- MT32_CONTROL.ROM - IC26 (32KB) och IC27 (32KB)

Placera dessa ROM:ar i spelkatalogen, i din extrapath eller i den din katalog där körbara ScummVM-fil finns. ScummVM letar också efter CM32L_PCM.ROM och CM32L_CONTROL.ROM ROM:en -från CM-32L-enheten - och använder dessa istället för MT32-ROM:en om de finns tillgängliga.

Notera

MT-32 ROM:en är upphovsrättskyddad och tillhandahålls inte av ScummVM. Dessa måste tas från din egen MT-32 modul.

ScummVM använder MT-32-emulatorn om den är inställd som **Preferred device** eller **Music device**, eller om den anges i fliken MT-32 när **Preferred device** eller **Music device** är inställd på <default> och ScummVM väljer MT-32-utdata automatiskt.

Du behöver inte aktivera **True Roland MT-32** i fliken MT-32, ScummVM gör detta automatiskt.

Tips

Vissa spel fungerar bättre med vissa MT-32-enheter än med andra. Till exempel använder Lure of Temptress extra ljudeffekter som ingår i CM-32L och kommer inte att låta rätt

med en MT-32. På samma sätt utnyttjar The Colonel's Bequest vissa buggar i de tidiga MT-32-modulerna, vilket innebär att senare enheter kommer att spela felaktiga ljudeffekter!

Den här artikeln en omfattande lista över MT-32-kompatibla spel, inklusive vilka spel som fungerar bäst med vilken enhet.

Processorkraven för MT-32-emulatorn är ganska höga; en snabb CPU rekommenderas starkt.

41.3.3 Inbyggt MIDI-stöd

Alla MIDI-portar visas i rullgardinsmenyn **Preferred device** eller **Music device**. Om du har valt en MIDI-port måste du ange vilken typ av MIDI-enhet det är med hjälp av alternativen på fliken [MT-32](#).

- Aktivera **True Roland MT-32** för att tala om för ScummVM att MIDI-enheten är en MT-32-enhet (eller en helt kompatibel enhet).
- Enable **Roland GS device** för att tala om för ScummVM att använda ett MT-32 soundtrack på en .GS-enhet. Detta stöds inte av alla spel.
- Om inga alternativ väljs behandlar ScummVM enheten på porten som en .General MIDI-enhet

Om du väljer ett alternativ som inte stämmer överens med den faktiska enheten kan detta få oavsiktliga konsekvenser. Om ett spel .MT-32 ex. bara har stöd för och du har valt som en General MIDI-enhet **Preferred device** eller **Music device**, kommer ScummVM att konvertera MT-32 MIDI-data till GM-kompatibla MIDI-data. Detta kan fungera bra för vissa spel, men det beror på hur spelet har använt sig av MT-32.

macOS/Mac OS X

Mac har en inbyggd MIDI-synthesizer; Apple DLS mjukvarusynthesizer. Den använder Macens inbyggda ljud (som är baserade på Roland GS).

På Apples supportsida finns ytterligare information om hur du konfigurerar MIDI-enheter på en Mac.

Fönster

Windows har en generisk inbyggd MIDI-synthesizer - GS WaveTable Synth - som också är baserad på Rolands GS-ljud.

För en djupgående genomgång av hur du konfigurerar ljud- och MIDI-enheter på en Windows-dator, se denna [mycket användbara artikel](#).

Linux

Konfigurationen av MIDI-enheter kan variera beroende på din Linux-distro.

Om du inte haren MIDI-enhet för hårdvara finns det två alternativ: FluidSynth och TiMidity. FluidSynth rekommenderas eftersom TiMidity kan ha en viss förröjning, beroende på systemet.

Här är ett par användbara hjälper artiklar från Ubuntu Community Documentation som dig att komma igång.

Hur man : görProgramvarusynthesizers

Så här gör du Inställning av ljudkort för hårdvarusynthesizer

41.4 Vad är AdLib?

AdLib-enheter använder inte MIDI. De har istället ett chip som producerar ljud genom FM-syntes. Även om vissa spel lagrar sina ljuddata med ett MIDI-deriverat format, konverteras detta av spelet för att fungera med AdLib-chipet.. ScummVM emulerar några olika AdLib-konfigurationer och väljer den som är mest lämplig för spelet:

- Det OPL2-chipursprungliga AdLib- och SoundBlaster-kortet hade ett .
- SoundBlaster Pro 1 hade två OPL2-chip
- SoundBlaster Pro 2 och 16 hade ett OPL3-chip.

AdLib-emulatorinställningen och Nuked-emuleringerbjuder MAME-, DOSBox- , där MAME är den minst exakta och använder minst CPU-kraft, och Nuked är den mest exakta och använder också CPU-kraft - DOSBox ligger nägonstans däremellan.

Det finns också möjlighet att välja OPL2LPT-, OPL3LPT- och RetroWave , som är externa OPL3-enheterhårdvaruheter med ett riktigt OPL-chip, (OPLxLPT) eller anslutna via parallellporten en USB-port (RetroWave) OPL3på en dator. För att använda dessa enheter måste du ange vissa konfigurationsinställningar i *konfigurationsfilen*. Nycklarna börjar med opl2lpt_ och retrrowaveopl3_.

AdLib kräver ingen SoundFont eller ROM, så för många spel kan det vara det enklaste att konfigurera Men om en MT-32- eller GS-emulator eller enhet finns tillgänglig kommer att ScummVM prioritera denna framför AdLib.

41.4.1 Blandat AdLib/MIDI-läge

Vissa spel innehåller ljudeffekter som är exklusiva för AdLib-soundtracket., eller så kan ge bättre ljudeffekter För dessa spel kan du kombinera MIDI-musik med AdLib-ljudeffekter genom att använda det *blandade AdLib/MIDI-läget*.

1 Notera

Mixed AdLib/MIDI-läget stöds inte av alla spel.

41.5 Digitala ljudeffekter

Vissa spel har både samplade och . syntetiserade ljudeffekterScummVM kommer vanligtvis att använda de samplade ljudeffekterna, även om du väljer Adlib, MT-32 eller GM som din ljudenhets. I vissa spel kan du välja mellan samplade och syntetiserade ljudeffekter genom att använda alternativet på fliken Engine.**Prefer digital sound effects**

41.6 Utmatningshastighet för prov

Uutmatingens samplingsfrekvens talar om för ScummVM hur många ljudsamplingar som ska spelas per sekund.

De flesta av ljuden samplades ursprungligen vid antingen 22050Hz eller 11025Hz, så att använda en högre samplingsfrekvens i dessa fall kommer inte att förbättra ljudkvaliteten.

För spel som använder CD-ljud samplades ljuden förmodligen vid 44100Hz, så det är en bättre samplingsfrekvens att välja för dessa spel.

ScummVM genererar samplingarna när du använder AdLib, FM-Towns, PC Speaker eller IBM PCjr emulerat ljud. 22050Hz är vanligtvis bra för dessa alternativ, men för Beneath a Steel Sky rekommenderas 44100Hz.

ScummVM måste resampla alla ljud till den valda utfrekvensen. Vi rekommenderar att du väljer en utfrekvens som är en multipel av originalfrekvensen. Att välja ett mellantal kanske inte stöds av ditt ljudkort.

41.7 Buffertstorlek för ljud

Det finns inget alternativ för att kontrollera ljudbuffertstorleken via GUI, men standardvärdet kan åsidosättas i *konfigurationsfilen* med konfigurationsnyckelordet *audio_buffer_size*. Standardvärdet beräknas utifrån samplingsfrekvensen för att utdata hålla ljudlatensen under 45 ms.

Lämpliga värden ligger normalt mellan 512 och 8192, men värdet måste vara ett av följande: 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384 eller 32768.

Mindre värden ger snabbare svarstid, men kan leda till att ljudet tillhackar om processorn inte hinner med ljudsamlingen när du använder ljudemulatorer. Stora buffertstorlekar kan leda till mindre ljudfordrötningar (hög latens).

Kapitel 42

Förstå grafikinställningarna

Den här guiden innehåller mer än information den på sidan med som finns [grafikinställningar](#)

42.1 Hur fungerar grafikinställningarna tillsammans?

Inställningarna för grafiklägesskalare, bildförhållande och stretchläge arbetar tillsammans för att ändra upplösning och visning för varje spel.

För grafikläget SDL Surface används först skalaren, sedan korrigeringen av bildförhållandet och slutligen stretchläget. I och grafikläget OpenGL finns det ingen skalare bildförhållandekorrigeringen och stretchläget används tillsammans i ett pass för att få fram den slutliga bilden. Detta innebär att när du vill bevara pixlar kan du föredra att använda OpenGL-läget, särskilt om du använder bildförhållandekorrigeringen. Bildförhållandekorrigeringen i SDL Surface-läget ger upphov till vissa ojämnheter som kan undvikas med OpenGL-läget.

Renderingslägen är endast tillämpliga på vissa äldre spel som utformades för att spelas på flera systemvilket systems, och låter oss välja grafik som ska replikeras

42.2 Grafiska lägen

De flesta platfformar har antingen ett eller två tillgängliga grafiklägen. De vanligaste är OpenGL och SDL Surface.

42.2.1 OpenGL-grafikläge

Med OpenGL-grafikläget skickas den ursprungliga spelbilden till grafikkortet, som sedan sträcker ut bilden till den önskade storleken. Detta innebär att korrigeringen bildförhållandet och sträckningsläget tillämpas tillsammans i ett steg för att gå direkt från den ursprungliga spelupplösningen (0 t) ... 320x200extill den slutliga skärmupplösningen (t.ex. 1280x960). Skalningen använder antingen bilinjär interpolation eller närmaste granne-interpolation beroende på alternativet [Filter graphics](#).

42.2.2 SDL Ytgrafikläge

Med SDL Surface Graphics-läget appliceras en mjukvaruskalering på spelbilden innan bildförhållandet korrigeras med en vertikal mjukvarustretch. Bilden skickas sedan till SDL för att tillämpa *stretchläget* och få det slutliga resultatet. Med det här grafikläget påverkas inte mjukvaruskalen av grafikalternativet *Filter*. Detta alternativ påverkar endast korrigeringen av bildförhållandet och den slutliga skalningen i samband med sträckningsläget.

En jämförelse av SDL Surface mjukvaruskalare

Den ursprungliga spelgrafen uppskalas med hjälp av olika grafiska filter, som är specialiserade algoritmer som används för att säkerställa att pixelgrafik med låg upplösning fortfarande ser bra ut när den visas i en upplösning.högre

Om spelet ursprungligen kördes med en upplösning på 320x200 - vilket är typiskt för de flesta SCUMM-spel - ger ett grafikläge med en skalfaktor på 2x 640x400-grafik. En skalfaktor på 3x ger 960x600.

Det finns alltid en hastighetsnedsättning när man använder en annan skalare än Normal 1x.

För att bläddra framåt eller bakåt mellan grafiska filter du trycker på Ctrl+ Alt och 0 eller 9 (respektive).



Fig. 1: **Normal 1x**: Ingen filtrering, ingen skalning (originalupplösning). Snabbast av alla.

42.3 Korrigering av bildförhållande

Äldre spel var designade för att köras i 320x200 pixlar, men på system där varje pixel var rektangulär istället för kvadratisk. Det innebär att på moderna system ser dessa spel bredare och plattare ut än .de ska Bildförhållandekorrigering duplicerar rader av för att pixlar korrigera detta.

För ett spel med en originalupplösning på 320x200 resulterar korrigeringen av bildförhållandet i en upplösning på 320x240.

Tryck på Ctrl+Alt+a för att slå på och av bildförhållandet.

42.4 Stretch-lägen

Stretch-lägen styr hur spelskärmen ska sträckas ut för att fylla ScummVM-fönstret (eller)skärmen i helskärmsläge.



Bild 2: **Normal 2x**: Ingen filtrering, skalar bilden med en faktor 2. Standard för spel som inte är 640x480

Basupplösningen för detta stretchläge inkluderar den valda skalaren och, om aktiverat, av [korrigeringen bildförhållandet](#). Det innebär att om spelets ursprungliga upplösning är 320x200 och en 2x scaler är vald, är visningen en multipel av 640x400 (t.ex. 1280x800 eller 1920x1200). Och om korrigering bildförhållande avockså är är en valt, visningen multipel av 640x480. Med detta stretch-läge kan du alltså föredra att använda antingen OpenGL-grafikläget eller SDL Surface-grafikläget med en 1x-skalare.

Detta innebär att även om bredden på resultatet alltid kommer att en varamultipel av den ursprungliga spelbredden, är det inte säkert att höjden på resultatet är en multipel av den ursprungliga om korrigering av bildförhållandet är aktiveratspelhöjden. Detta kan alltså orsaka viss oskärpa. Om du vill använda korrigering av bildförhållande men undvika oskärpa kan du föredra att använda skalningen Even-pixels.

De faktorer som används för bredd och höjd kan vara annorlunda om [korrigeringen bildförhållandet](#) är aktiverad, eftersom den försöker få resultatet så nära det förväntade bildförhållandet som möjligt. Med en skärmupplösning på 1920x1080 ett spel med en originalupplösning på 320x200 och bildförhållande kommer t.aktiverad korrigering av att sträckas ut till 1280x1000 (originalbredd på 320 x 4 och originalhöjd expå 200 x 5). Till skillnad från Pixel-perfekt skalning ger detta inte exakt det förväntade bildförhållandet (4:3) utan använder istället en god approximation (4:3,125) samtidigt som alla originalpixlar skalas med samma mängd.

I det här läget kan du få antingen horisontella svarta fält eller vertikala svarta fält på sidan, men inte båda.

Spelet kan sträckas ut horisontellt eller vertikalt för att fylla ut fönstret. Detta läge kräver inte att spelets bildförhållande bevaras.

För att växla mellan stretchlägena, tryck på **Ctrl+Alt+s**.



Fig. 3: **Normal 3x**: Ingen filtrering, skalar bilden med en faktor 3.



Fig. 4: **Normal 4x**: Ingen filtrering, skalar bilden med en faktor 4.

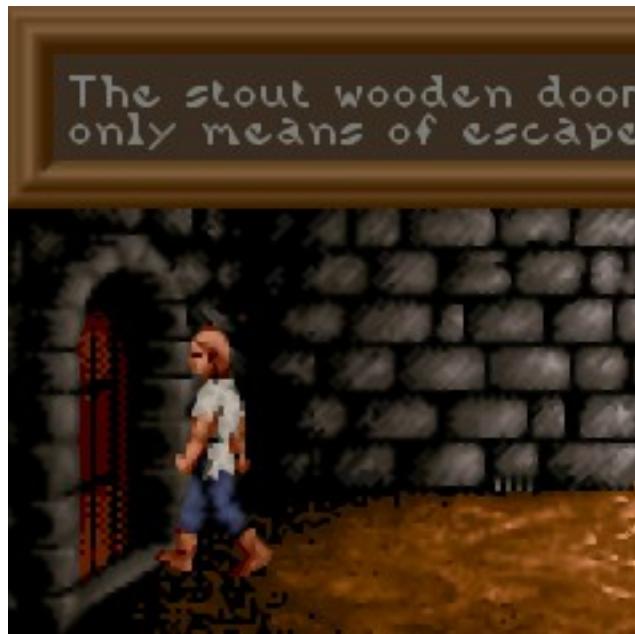


Fig. 5: **HQ 2x**: Använder lookup-tabeller för att skapa anti-aliased utdata. Mycket bra filter med hög kvalitet, men långsamt.

42.5 Renderingsläge

För de flesta spel kommer denna inställning inte att ha någon effekt. För vissa av de äldre spelen som kan spelas på olika system och grafikkort kan du med den här kontrollen bestämma vilket system du vill att ScummVM ska återge.

Nedan visas några av de vanligaste renderingslägena för att illustrera hur inställningen för renderingsläge fungerar.

42.6 Avskärmare

Shaders ändrar hur ett spel renderas och kan användas för att få ett spel att se ut precis som du minns det från tidigare år - ända ner till kanten på din Game Boy-konsol och dess gamla LCD-skärm .eller din CRT-skärm Alternativt kan du använda shaders för att helt enkelt förbättra spelets och känsla.övergripande utseende

De shaders som ingår i ScummVM-paketet är hämtade från Libretro repository och är grupperade efter effekt. För en översikt över specifika shaders, se [Libretro-dokumentationen](#)

42.7 Filtrera grafik

När detta är aktiverat använder ScummVM bilinjär interpolation istället för närmaste granne *för bildförhållande* och *stretchläge*. Det påverkar inte *grafiklägets skalare*.

Närmaste granne är ett enkelt sätt att skala en bild; varje pixel blir flera pixlar av samma färg. Även om detta bevarar de skarpare detaljerna i en skapar det också "ojämna" kanter när bilden skalas upp. Bilineär interpolering hittar den genomsnittliga färgen mellan pixlarnas färgvärdet och fyller i den som saknas, vilket resulterar i "utjämnad" bild



Fig. 6: **HQ 3x**: Använder lookup-tabeller för att skapa anti-aliased utdata. Mycket bra filter med hög kvalitet, långsamt men



Fig. 7: **Kant 2x**: Använder kantriktad interpolation. Skarp, ren, anti-aliased bild med mycket få artefakter

Om du vill växla mellan bilinjär interpolation och närmaste granne du trycker på **Ctrl+Alt+f**.

42.8 Inställningar för 3D-grafik

42.8.1 Vsync

V-sync, eller vertikal synkronisering, synkronisera spelets bildfrekvens med bildskärmens eller videoinspelningens uppdateringsfrekvens. Detta hjälper till att förhindra "tearing", där skärmen visar delar av flera bilsidor samtidigt, en vilket ser ut som horisontell linje där verkar delas upp.

Denna inställning är aktiverad som standard.

42.8.2 Återlämnare

Det finns tre alternativ för rendering av 3D-spel: OpenGL, OpenGL med shaders eller programvara.

- OpenGL använder grafikkortet (GPU) för att rendera spelet.
- OpenGL med :shaders använder också GPU, men använder också shaders, om sådana finns att rendera spelet. Shaders är små program som körs på GPUomvandlar vissa grafiska ingångar till utgångar. De kontrollerar till exempel hur pixlarna ritas på 3D-formerna.
- Programvarualternativet använder datorns CPU, istället för ett grafikkort, för att rendera spelet. inte Alla renderingsalternativ är tillgängliga för alla spel. Om är **du <default**, låt inställningen vara >.



Fig. 8: **Kant 3x**: Använder kantriktad interpolation. Skarp, ren, anti-aliased bild med .mycket få artefakter

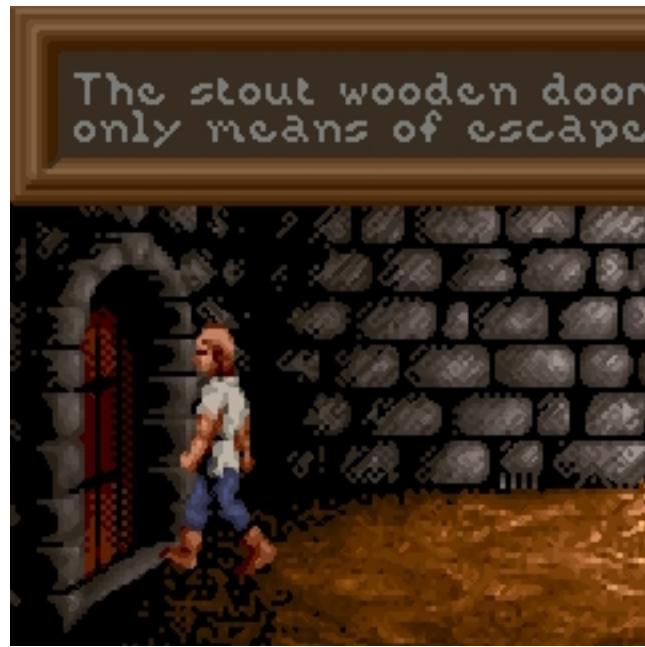


Fig. 9: **AdvMAME 2x**: Expanderar varje pixel till 4 nya pixlar baserat på de omgivande pixlarnas sig. Förlitar på oskärpa som 2xSAI, snabb.

42.8.3 Anti-aliasing

utan anti-aliasing tar datorn den färg som den hittar i mitten av pixeln och applicerar den färgen på hela pixeln. Detta resulterar i ojämna, pixliga linjer i kanterna på objekten. Anti-aliasing är i ett nötskal hur vi får fina, släta linjer i ett 3D-spel.

Historiskt sett gjordes antialiasing med en metod som kallas Supersampling. Med den här metoden renderas varje bildruta bakom kulisserna till en högre upplösning och skalas ned för sedan att ge en mycket jämnare och snyggare bild. Tyvärr är den här metoden mycket GPU-intensiv och för långsam.

Multisampling Anti-Aliasing, eller MSAA som det förkortas, utvecklades till ett mycket snabbare alternativ; datorn renderar så mycket som möjligt av bilden utan antialiasing och applicerar antialiasing på kanterna. Den samplar varje pixel för att ta reda på var kanten är och hur färgerna ska blandas för att skapa en jämn kant. sedan bara de numrerade alternativen ScummVM i fliken (2x, 4x och 8x) hänvisar till hur många sampel som tas. 8x MSAA ger en bättre bild än 2x MSAA, men är också mer GPU-intensivt. [Graphics](#)



Fig. 10: **AdvMAME 3x**: Expanderar varje pixel till 4 nya pixlar baserat på de omgivande pixlarnasig inte Förlitar på oskärpa som 2xSAI, snabb.



Fig. 11: **AdvMAME 3x**: Expanderar varje pixel till 4 nya pixlar baserat på de omgivande pixlarnas sig. Förlitar på oskärpa som 2xSAI, snabb.



Fig. 12: **SaI 2x**: Använder bilinjär filtrering för att interpolerar pixlar.



Fig. 13: **SuperSaI 2x**: En förbättrad version av SAI2x-filtret.



Fig. 14: **SuperEagle 2x**: En variant av SAI2x-filtret. Mindre oskarp än .SAI2x, men längsammare



Fig. 15: **PM 2x**: Analyserar de åtta angränsande pixlarna för att skapa mjukare diagonala linjer och rundade kanter.



Fig. 16: **DotMatrix 2x**: Punktmatriseffekt.



Bild 17: **TV 2x**: Interlace-filter. Introducerar skanningslinjer för att efterlikna en TV.



Fig. 18: Ingen korrigering av bildförhållandet har gjorts.



Fig. 19: har Bildförhållandet . Månen är faktiskt rund, precis somden ska vara!

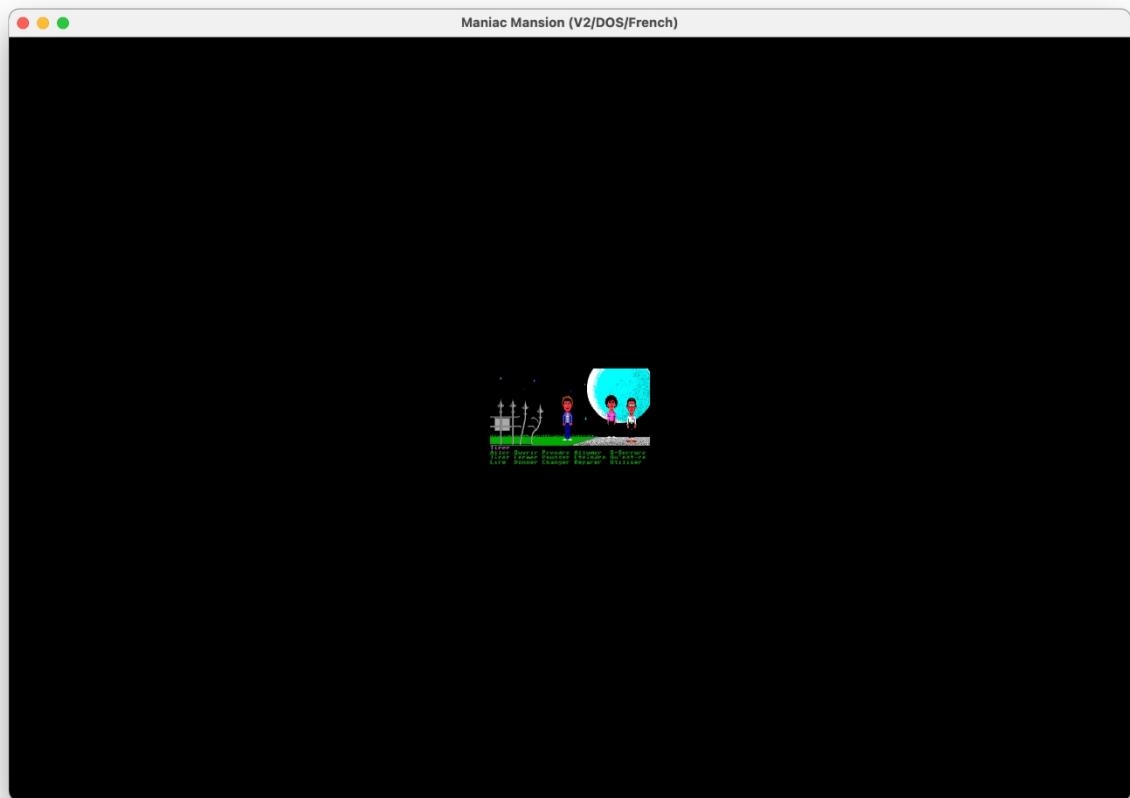


Fig. 20: **Centrerad**: Spelskärmen är inte skalad och är centrerad i ScummVM-fönstret.

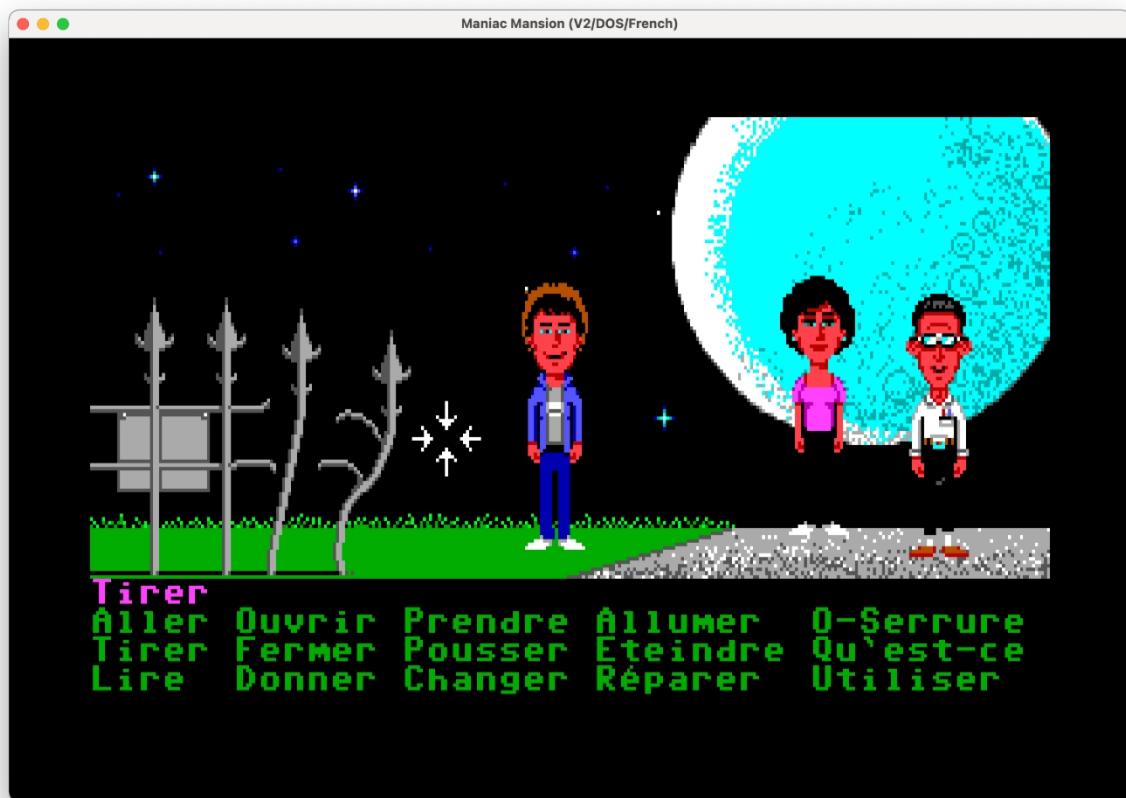


Fig. 21: **Pixelperfekt skalning:** Spelskärmen skalas till den högsta multipel av spelets upplösning som rymms i ScummVM-fönstret. Allt tomt utrymme fylls med svarta fält.

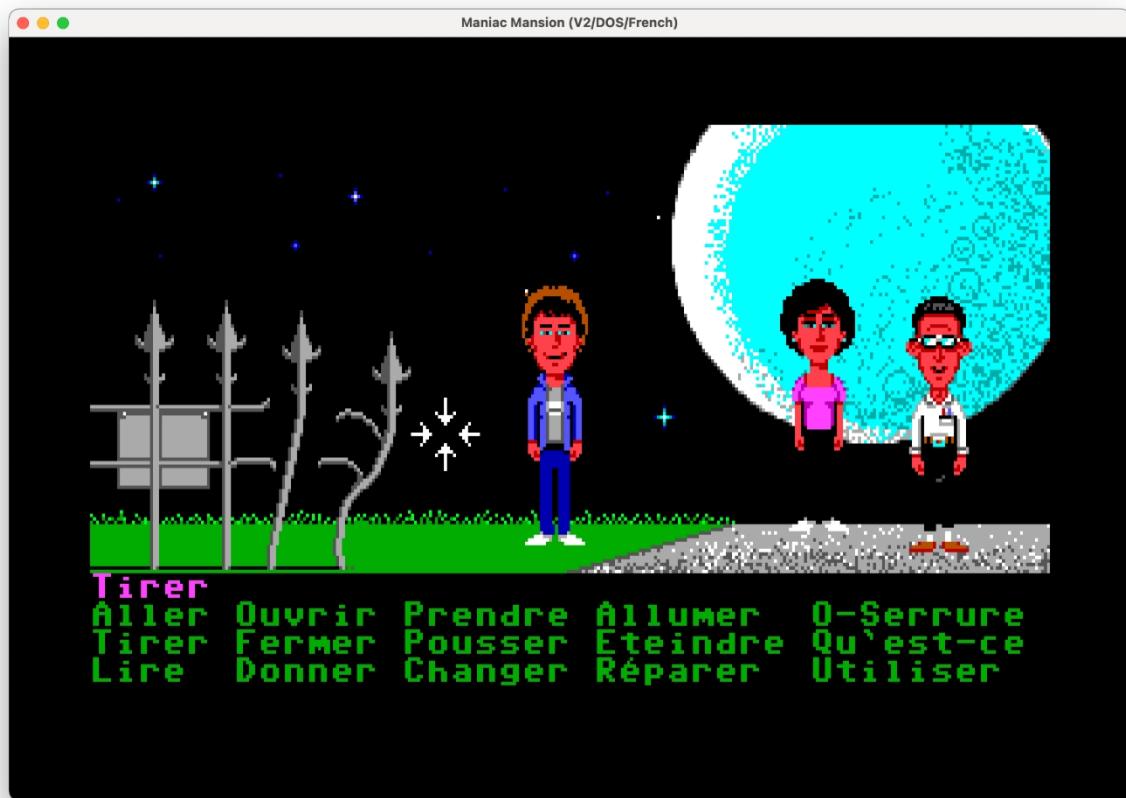


Fig. 22: **Skalning av jämnä pixlar:** Spelskärmen skalas till de högsta multiplarna av den ursprungliga spelbredden och spelhöjden. Alla tomta ytor fylls med svarta fält. Detta läge är endast tillgängligt för grafikläget OpenGL.

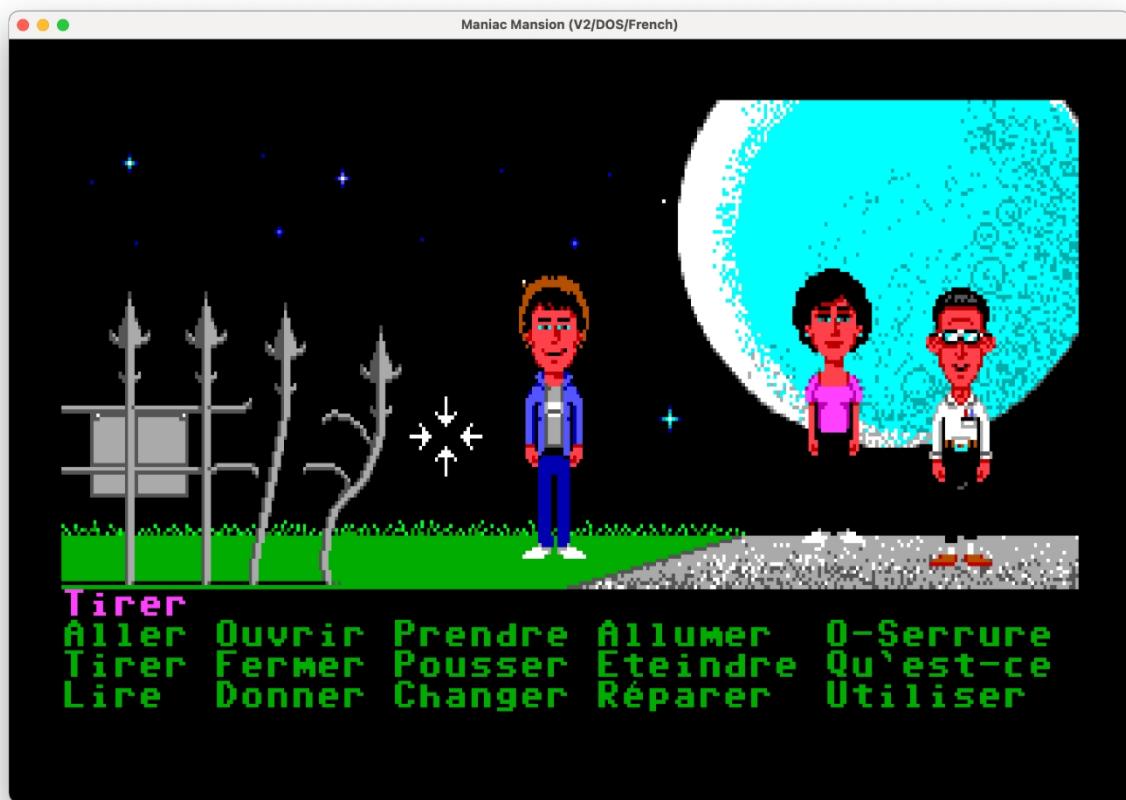


Fig. 23: **Anpassa till fönstret**: Anpassar spelet till fönstret, men bibehåller bildförhållandet.



Fig. 24: **Sträck ut till fönstret:** Sträcker ut spelet så att det fyller fönstret



Fig. 25: **Anpassa till fönster (4:3)**: Anpassar bilden till fönstret med ett påtvingat bildförhållande på 4:3.



Fig. 26: Maniac Mansion med renderingsläget <default>.



Fig. 27: Maniac Mansion med renderingsläget Hercules Green



Fig. 28: Maniac Mansion med renderingsläget Hercules Amber



Fig. 29: Maniac Mansion med renderingsläget CGA (4)färgar



Fig. 30: Maniac Mansion med EGA (16) färgrenderingsläge



Fig. 31: Maniac Mansion med renderingsläget Amiga (32 färger)

Kapitel 43

Förstå sökrutan

Den här guiden utökar informationen i avsnittet om *sökrutan* i beskrivningen av Launcher-gränssnittet.

43.1 Huvudsaklig funktionalitet

- Ett filter tillämpas medan du skriver, du såbehöver inte trycka på Enter eller klicka på något för att utföra sökningen.
- Alla sökningar är .skiftlägeskänsliga
- För att återställa filtret och få hela listan med spel, klicka på korsikonen bredvid textinmatningsfältet
- Whitespace delar upp sökinmatningen i separata tokens eller .sökmönster

43.2 Sök mönster

43.2.1 Enkla mönster

Det enklaste sättet att söka är att använda funktionen för . delsträngssökningSkriv till exempel m att förfå alla spel som innehåller ett "M" eller "m" i beskrivningen, och att skriv monkey för få spel som "The Curse of Monkey Island (Demo/Windows)", Infinite Monkeys" "eller "Three , One . Se till att sökmönstret inte innehåller :/ =~att det inte börjar med tecknet !

43.2.2 Sökning efter värden för konfigurationsnycklar

Avancerade mönster

För att söka efter spelegenskaper som anges i *konfigurationsfilen* finns det 3 tillgängliga mönster:

Typ	Beskrivning	Exempel	Exempel på resultat
<nyckel>=<värd e>	kontrollera exakt värde av <tangent>	spelid=reversi	spel spelid med exakt "rever- sion2"
<nyckel>:<värd e>	Sök delsträng på <tangent>	beskrivning::	spel med ":" understräng vid beskrivning- tion
<nyckel>~<val>	matcha jokertecken mot <tangent>	sökväg~D:\\\ spel**	spel som ligger i Windows-mappen D:\Games\

i Notera

Undvik \-tecknet som används i Windows sökvägar genom att använda använder \\ när du jokertecken

Tillgängliga konfigurationsknappar

Du kan använda vilken helst som en *konfigurationsnyckel <key>*-del av sökmönstret Här är några fler exempel:..

- show_fps=true - spel med alternativet "Visa FPS" inställt på true
- extra~?* - spel med icke-tom extra del av beskrivningen
- guioptions:noLang - spel utan språk som visas
- keymap_engine-default_LCLK:MOUSE_RIGHT - spel med höger musknapp omgjord till vänster musknapp

Förkortning av konfigurationsnycklar

För att förkorta de 6 vanligaste konfigurationsnycklarna skriver du bara ett prefix i stället för hela strängar nycklar för dessa:

Full nyckel	Beskrivning	Exempel
beskrivning	spelbeskrivning som visas på spelförteckningen	<ul style="list-style-type: none"> • d:apa • beskrivning:apa • beskrivning:apa • beskrivning:apa
motorid	internt ID för spelmotorn	<ul style="list-style-type: none"> • e:ags • motor:apa • motorid:apa
spelid	spelets interna ID	<ul style="list-style-type: none"> • g:apa • spel:apa • spelid:apa
språk	språkets interna ID (vanligtvis 2 bokstavskoder som "de"/"en"/"fr"/"jp"	<ul style="list-style-type: none"> • l=en • språk=en • språk=en
väg	Filsystemets sökväg för spelet	<ul style="list-style-type: none"> • p~D:* • sökväg~D:*
plattform	plattformens interna ID	<ul style="list-style-type: none"> • pl~fönster • plattform~fönster

Notera

Plattformsnyckeln kan inte förkortas till p, eftersom p redan används för sökvägen.

43.2.3 Invertering av sökmönstret

För att invertera sökresultatet, prefixera sökmönstret med tecknet !^. Till exempel

- !GOG - spel som inte innehåller "GOG"-understräng i beskrivningen
- !lang=ru som - spel inte på finsryska språket
- !p:demo - spel som inte har "demo" som delsträng i spelsökvägen
- !engine~sword# - spel som inte är gjorda med motorerna "sword1" och "sword2" (men "sword25" går bra)

43.3 Hur fungerar sökmönstren tillsammans?

Om du har angett flera sökmönster visas endast spel som matchar alla dessa.

Matchningarna är oberoende och inte ordnade, vilket innebär att om du söker efter Open Quest får du alla spel med orden "Open" och "Quest" i beskrivningen. Resultatet skulle kunna innehålla spel som "Open Quest (Windows/English)" och "Police Quest IV: Open Season (DOS/Demo)".

Här är några fler exempel på komplexa förfrågningar:

- engine=ags path:steamapps !extra:Steam - AGS-spel i mappen /SteamApps/, men inte markerade som Steam-spel i "extra"
- e=wintermute l= - Wintermute-spel med tom "språk"-egenskap
- pl:dos lang=he desc~a* - Hebreiska spel för DOS med beskrivning som börjar med bokstaven "A"

Kapitel 44

Rapportera en bugg

För att rapportera en bugg, gå till ScummVM Issue Tracker och logga in med ditt GitHub-konto

Kontrollera att felet är reproducerbart och att det fortfarande förekommer i den senaste git/Daily build-versionen. Kontrollera också kompatibilitetslistan för det spelet för att säkerställa att problemet inte redan är känt. Rapportera inte buggar för spel som inte är listade möjliga att slutföra på wikisidan för spel stöds eller på kompatibilitetslistan. Vi vet redan att de spelna har buggar!

Vänligen inkludera följande information i feрапporten:

- ScummVM-version (testa den senaste git/Daily-byggnaden)
- Detaljer om felet, inklusive instruktioner för hur felet kan återskapas. Om möjligt, inkludera loggfiler, skärmdumpar och annan relevant information.
- Spelets språk
- Spelversion (t.ex. ex. floppy)
- Plattform och kompilator (t.ex. Win32, eller FreeBSDLinux)
- Ett bifogat sparad spel, om möjligt.
- Om felet har uppstått nyligen ska du bifoga den senaste versionen utan felet och den första versionen med felet. På så sätt kan vi åtgärda det snabbare genom att titta på de ändringar som gjorts.

Slutligen vi dig att berrapportera varje problem separat; skicka inte in flera problem på samma ärende. Det är svårt att spåra statusen för varje enskild bugg när de inte finns på sina egna ärenden.

44.1 ScummVM:s loggfil

För att hjälpa dig att rapportera en bugg kan du hitta felmeddelanden i ScummVM:s loggfil. Platsen för denna fil varierar beroende på ditt operativsystem.

Fönster

%APPDATA%\ScummVM\Logs\scummvm.log

macOS

~/Bibliotek/Loggar/scummvm.log

Linux

Vi använder XDG Base Directory Specification, så som standard kommer filen att vara `~/.cache/scummvm/logs/scummvm.log`, men dess plats kan variera beroende på värdet på miljövariabeln `XDG_CACHE_HOME`.

Kapitel 45

Kontakta oss

Det finns några olika sätt att bli en del av ScummVM-communityn:

- Chatta med oss på [Discord](#) eller [IRC-kanalen](#). Det är ett bra ställe att umgås med utvecklare och andra ScummVM-användare.
- Posta på [ScummVM Forum](#). Vi har flera forum; [Hjälp- och supportforumet](#) om du behöver hjälp när du använder ScummVM, det allmänna diskussionsforumet för alla allmänna frågor och [The Junkyard](#) för nästan allt annat! Vi har också några plattformsspecifika forum, om du har en specifik fråga. Se till att läsa [forumreglerna](#) innan du postar ett inlägg.
- Det finns tre e-postlistor för ScummVM, som du kan gå med i [här](#).
- Om du hittar en bugg, [rapportera en bugg](#)
- Funktionsförfrågningar kan göras i vår tracker för funktionsförfrågningar.
- Om du har gjort ändringar i ScummVM-källkoden och vill att de ska slås samman till huvudkoden, öppna en Pull Request på vår [GitHub-sida](#).

Vi ser fram emot att träffa dig!

Kapitel 46

Vanliga frågor och svar

Innehåll

- *Vanliga frågor och svar*
 - *1. Allmänt*
 - * *1.1 Om oss*
 - *1.1.1. Är ScummVM en emulator?*
 - *1.1.2. Är ScummVM gratis?*
 - *1.1.3. Kan jag skapa mina egna spel med ScummVM?*
 - *1.1.4. Jag vill kompilera ScummVM själv från källkoden. Hur gör jag detta?*
 - *1.1.5 Kan jag köra mina piratkopierade/abandonware/warez/ickekopior auktoriserade av ett spel?*
 - * *1.2 Använda ScummVM*
 - *1.2.1. installerar jag ScummVM på min enhet?*
 - *1.2.2. Hur får jag in spelfiler på min enhet?*
 - *1.2.3. På vilken/vilka plattform(ar) kommer ScummVM att köras?*
 - *1.2.4. Var hittar jag konfigurationsfilen?*
 - * *1.3 Spela spel*
 - *1.3.1. Kan jag bara spela LucasArts SCUMM-spel?*
 - *1.3.2. Var får jag tag på spelen?*
 - *1.3.3. Hur installerar jag spel från mina disketter/CD-skivor?*
 - *1.3.4. Behöver jag de ursprungliga spelskivorna?*

- 1.3.5. Hur får jag Macintosh-versionerna av spelen att fungera?
- 1.3.6. Hur vet jag om jag kan spela mitt spel med ScummVM?
- 1.3.7. Jag har sparade spel spelade originalspelet från när jag - kan jag använda dessa med ScummVM?
- 1.3.8. Var sparas ?mina spel
- 1.3.9. Hur startar jag ett spel direkt från spelmannen?
- 1.3.10. Vilka är kortkommandona i spelet?
- 1.3.11. Vad är ScummVM:s policy för fanmade mods (inofficiella undertexter & översättningar, uppskalad grafik & ljud, etc.)?

– 2. Felsökning

* 2.1. Allmänt

- 2.1.1. ScummVM kraschar, men konsolfönstret försvisser för snabbt för att man ska kunna se felmeddelandet.
- 2.1.2. Jag får "Misslyckades med att spara spelstatus till fil: ". Vad är det som ?händer
- 2.1.3. Jag jag tror att har hittat en bugg. Vad ska jag göra?

* 2.2 Spel

- 2.2.1. Hjälp mig! Mitt spel går inte att köra!
- 2.2.2. Jag installerade mitt spel men ScummVM kan inte hitta . det. . Vad ska jag ?göra
- 2.2.3. Varför är undertexterna i mitt icke-engelska spel förvirrade?
- 2.2.4. Mitt spel kraschar vid en specifik punkt. Vad ska jag åt göra det?
- 2.2.5. Jag laddade ner Broken Sword-paketet från din webbplats men spelet går inte att köra.

* 2.3 Ljud

- 2.3.1 Hjälp! Det finns inget ljud!
- 2.3.2 Hjälp! Det finns inget ljud på min iPhone/iPad!
- 2.3.3 Jag har en "talkie"-version av ett LucasArts-spel men jag kan inte höra rösterna. Vad är det fel på det?
- 2.3.4 Ljudet är verkligen glitchigt. Vad kan jag åt det? göra
- 2.3.5. Jag har en CD-version av ett spel, hur får jag ljudet att fungera utan att köra spelet från CD-skivan?

* 2.4 Grafik

- 2.4.1. Det finns så många alternativ. . . Hur vet jag vad jag ska ?välja

- 2.4.2. Kan jag bara göra bilden större (t.ex. 1 pixel blir 4 pixlar) utan någon utjämning eller antialiasing?
 - 2.4.3. Spelets färger är , hur fixar jag dem?
- 3. Funktioner
- * 3.1 Förfrågningar
 - 3.1.1. När kommer att ni lägga till stöd för ZIP-arkiv?
 - 3.1.2. Kommer att ScummVM stödja andra spel i framtiden?

46.1 1. Allmänt

46.1.1 1.1 Om oss

1.1.1. Är ScummVM en emulator?

Nej! ScummVM ersätter faktiskt den ursprungliga körbara filen som levererades med spelet. Det innebär att dina spel kan köras på plattformar som de aldrig var avsedda för! För en djupgående titt på hur ScummVM fungerar, se wikisidan [Om ScummVM](#).

1.1.2. Är ScummVM gratis?

ScummVM släpps under GPL (General), Public License så det är mer än bara gratis. Källkoden till ScummVM är tillgänglig så att du kan göra vad du vill med den, men om du gör ändringar och distribuerar ditt arbete vidare måste du göra källkoden tillgänglig.

ScummVM-teamet skulle bli glada om du skickar dina ändringar till dem, så att de ändringar du har gjort kan slås samman till huvudkällkoden. Se wikisidan [Developer Central](#) för riktlinjer för att bidra.

1.1.3. Kan jag skapa egna spel med hjälp av ScummVM?

Några motorer som stöds av ScummVM har . offentligt tillgängliga författarverktygSe denna [wiki-sida](#) för mer information.

1.1.4. Jag vill kompilera ScummVM själv från källkoden. Hur gör jag detta?

Se wikisidan [Kompilering ScummVM](#)av .

1.1.5 Kan jag köra mina piratkopierade/abandonware/warez/ickekopior auktoriserade av ett spel?

Vårt projekt har en strikt policy mot piratkopiering. Därför ger vi inget stöd när det blir uppenbart att du inte har fått din spelkopia på laglig väg.

Vi har lagt ut ett mer detaljerat svar på [vår Wiki](#).

Och nej, "abandonware" är inte ett korrekt juridiskt begrepp i något land. Precis som det inte är lagligt att kopiera en bok under upphovsrätt för att den är slutsåld, är det inte lagligt att kopiera ett spel under upphovsrätt för att företaget inte längre säljer det.

Dessutom kan vissa versioner av spel som hämtas från slumpmässiga webbplatser ha modifierats för att innehålla skadlig kod som kan äventyra din dator.

46.1.2 1.2 Använda ScummVM

1.2.1. Hur installerar jag ScummVM på min enhet?

Se [Start här!](#)

1.2.2. Hur får jag in spelfiler på min enhet?

För allmän vägledning, se . sidan [Hantering av spelfiler](#). För plattformsspecifik information, se den relevanta .sidan i avsnittet **ANDRA PLATTFORMAR** i sidofältet

ScummVM har moln- och LAN-funktionalitet för att förenkla filöverföringsprocessen. För mer information, se [Ansluta en molntjänst](#) och [Använda lokala webbservern](#).

1.2.3. På vilken/vilka plattform(ar) kommer ScummVM att köras?

Se vår wikisida för en fullständig lista. [Plattformar](#) Vi har guider tillgängliga för många av de plattformar som stöds, se den relevanta sidan i .avsnittet **ANDRA PLATTFORMAR**

1.2.4. Var hittar jag konfigurationsfilen?

Se [Konfigurationsfil](#).

46.1.3 1.3 Spela spel

1.3.1. Kan jag bara spela LucasArts SCUMM-spel?

Även om ScummVM-projektet började med omvänt ingenjörskonst för LucasArts SCUMM-spel, stöder projektet nu hundratals spel från många olika spelutvecklare. Se den fullständiga listan spel som stöds över Det finns en brasklapp: alla spel som stöds är inte spelbara på alla plattformar. Ofta beror detta på att spelet helt enkelt är för CPU-intensivt för enheten, eller på grund av någon annan hårdvaru- [här](#), eller . mjukvarubegränsningOm ett spel inte är tillgängligt på en plattform kommer du inte att kunna lägga till det i ScummVM.

1.3.2. Var får jag tag på spelten?

Se [wikisidan ScummVM](#) Var man hämtar spelten

1.3.3. Hur installerar jag spel från mina disketter/CD-skivor?

Generellt sett behöver du inte installera spelen. Du behöver bara peka ScummVM till de spelfiler som finns på dessa skivor. För en fullständig guide, se [Hantera spelfiler](#).

1.3.4. Behöver jag de ursprungliga spelskivorna?

Helst ja, men vi vet att många människor inte har det! Om du inte har några spel i pappersform finns det några digitala alternativ tillgängliga, inklusive några spel som har släppts som freeware. Se ScummVM:s wikisida [Var du kan få tag på spelen](#).

1.3.5. Hur gör jag för att få Macintosh-versionerna av spelena att fungera?

Se [Hantering av Macintosh-spelfiler](#)

1.3.6. Hur vet jag om jag kan spela mitt spel med ScummVM?

Det bästa stället att kontrollera är [sidan Kompatibilitet](#) på ScummVM:s webbplats. Du kan också ta en titt på hela listan över spel som stöds [här](#).

1.3.7. Jag har sparade spel spelade originalspelet från när jag - kan jag använda dessa med ScummVM?

Detta stöds endast förett antal utvalda spel. Se wikisidan för det spel du spelar.

1.3.8. Var mina spel sparade?

Se [Spara och ladda spel](#).ett

1.3.9. startar jag ett spel direkt från spelmappen?

Spel måste läggas till och startas från [ScummVM Launcher](#); de kan inte startas direkt från spelfilerna. Se Lägga [till och spela ett spel](#).

1.3.10. Vilka är kortkommandona i spelet?

En lista över standardgenvägar finns på sidan [Tangentbordsgenvägar](#). Från och med version 2.2.0 kan du även skapa egna genvägar .på fliken [Keymaps](#)

1.3.11. Vad är ScummVM-policyn för fanmade mods (officiella undertexter & översättningar, uppskalad grafik & ljud etc.)?

Vissa motorer stöder fanmods, men ScummVM stöder inte några mods som i . gör intrång upphovsrätten för de ursprungliga rättighetsinnehavarna. Detta inkluderar grafiska och ljudmässiga "uppskalningar" som omfördelar modifierade spel tillgångar utan tillstånd.

Flera modifikationer som finns finns med tillstånd från de ursprungliga rättighetsinnehavarna [på vår webbplats](#).

46.2 2. Felsökning

46.2.1 2.1. Allmänt

2.1.1. ScummVM kraschar, men konsolfönstret försvinner för snabbt för att man ska kunna se felmeddelandet.

Om du använder en dator kan du köra ScummVM från [kommandoraden](#). Genom att göra detta förblir felmeddelanden synliga även efter att ScummVM har avslutats.

Du kan också hitta felmeddelanden i ScummVM:s .loggfild [Loggfilen för ScummVM](#).

2.1.2. Jag får "Misslyckades med att spara spelstatus till fil: ". Vad är det som ?händer

Kontrollera att din *sparväg* är en skrivbar katalog.

2.1.3. Jag jag tror att har hittat en bugg. Vad ska jag göra?

Se *Rapportera en bugg*.

46.2.2 2.2 Spel

2.2.1. Hjälp mig! Mitt spel går inte att köra!

1. Se till att ditt spel stöds. Kontrollera [sidan Kompatibilitet](#) på ScummVM:s webbplats och [.sidan](#) på [wikinPlattformsöversikt](#)
2. Kontrollera att du har alla nödvändiga datafiler. Se sidan [Hantering av spelfiler](#)
3. Be om råd på ScummVM-forummen eller [. på Discord](#)Se sidan [Kontakta oss](#).
4. Om du tycker att spelet borde köras, men inte gör det, rapportera det som en bugg. Se *Rapportera en bugg*.

2.2.2. Jag installerade mitt spel men ScummVM kan inte hitta . . . Vad ska jag göra då?

När du installerar spelet får ScummVM inte nödvändigtvis de filer som behövs. I flesta fall måste du kopiera filerna från skivan till en som [. mapp](#) ScummVM har åtkomst Se till [Hantera spelfiler](#).

2.2.3. Varför är undertexterna i mitt icke-engelska spel ?

Du måste ange rätt *språk* i de spelspecifika inställningarna.

2.2.4. Mitt spel kraschar vid en specifik punkt. Vad ska jag göra?

Kontrollera först [kompatibilitetssidan](#) på ScummVM:s webbplats för att se om spelet har några kända problem. Om inte, och kraschen kan återskapas, rapportera kraschen som en buggSe *Rapportera en bugg*.

2.2.5. Jag laddade ner Broken Sword-paketet från din webbplats men spelet går inte att köra.

Dessa är inte fullständiga spel, de är omkodade cutscene-paket (video). För att köra spelen behöver du fortfarande originalskivorna. Se [wikisidan för Broken Sword](#).

46.2.3 2.3 Ljud

2.3.1 Hjälp mig! Det finns inget ljud!

I bland är det värt att kontrollera det uppenbara.

1. Är dina högtalare påslagna? Är dina hörlurar korrekt anslutna?
2. Försök att spela upp ett ljudklipp från en annan källa för att se om du har ljud i allmänhet.
3. Om du kommer fram till att det är ett problem med ScummVM, kontrollera [ljudinställningarna](#). ScummVM faller tillbaka på en ljudinställning som fungerar, men om den av någon anledning inte gör det kan du behöva ändra inställningarna själv. Ett säkert kort är vanligtvis att ställa in **Preferred device till <default>** och låta ScummVM välja åt dig.

2.3.2 Hjälp mig! Det finns inget ljud på min iPhone/iPad!

ScummVM kommer att intespela något ljud om din enhet är i tyst läge. Om detta inteär problemet, se [2.3.1 Hjälp! Det finns inget ljud!](#)

2.3.3 Jag har en "talkie" version av ett LucasArts spel men jag kan inte höra rösterna. Vad är det för på det?

Originalspelen levererades med en okomprimerad röstfil (MONSTER.SOU). Om du har komprimerat den här filen till en mp3-fil (MONSTER.SO3, en Ogg Vorbis-fil (MONSTERMONSTER .SOG) (eller en FLAC-fil SOF, den se till att ScummVM du använder har stöd för dessa format.

2.3.4 Ljudet är verkligen glitchigt. Vad kan jag göra åt det?

Det finns några saker du kan prova:

- Försök att öka *buffertstorleken för ljud* i konfigurationsfilen.
- Om du använder *MT-32-emulatorn* kanske din CPU inte har tillräckligt med processorkraft för att hänga med. I så fall kan kanske dulyckas med att köra en extern MT-32-emulator (Munt), som beskrivs i [det här foruminlägget](#), din förutsatt att plattform stöder det
- Om du använder *FluidSynth*, i synnerhet med en stor Soundfont, kanske din CPU inte har processorkraft att hålla jämma steg. Försök att välja en annan *föredragen enhet*.
- Om du använder AdLib-emulatorn kan du prova att välja det minst CPU-intensiva alternativet; MAME.

2.3.5. Jag har en CD-version av ett spel, hur får jag ljudet att fungera utan att köra spelet från CD-skivan?

Se *CD audio*.

46.2.4 2.4 Grafik

2.4.1. Det finns så många alternativ... Hur ska jag veta jag vadska välja?

Börja med att kolla in vår sida [Förstå grafikinställningarna](#). Där finns omfattande information om hur allt det här fungerar.

2.4.2. Kan jag bara göra bilden större (t.ex. 1 pixel blir 4 pixlar) utan någon eller antialiasing?

Ja, det stämmer. Om användar duOpenGL-grafikläget eller **SDL** Surface-grafikläget med **Normal** scaler i kombination med pixelperfekt stretch får du utan en större bild någon utjämning**Normal** scaler har också alternativ för att skala med **2x**, **3x** eller **4x**. Kontrollera också att **Filter graphics** inte är aktiverat. Om du vill använda korrigering av bildförhållande rekommenderas att du använder grafikläget med **OpenGL** sträckningsläget stretch.**Even pixels scaling**

2.4.3. Spelets färger är , förvirradehur fixar jag dem?

Kontrollera att rätt spelplattform har identifierats. Om du t.ex. har Amiga-spelfiler ska du att kontrollera *plattformen* är inställd på Amiga.

46.3 3. Funktioner

46.3.1 3.1 Förfrågningar

3.1.1. När kommer ni att lägga till stöd för ZIP-arkiv?

Det kommer vi inte att göra. Det finns två huvudskäl: för det första tror vi att det skulle underlätta illegal distribution av spel, för det ochandra stöder vi redan komprimering av ljud och tal för att minska filstorleken

3.1.2. Kommer att ScummVM stödja andra spel i framtiden?

Det beror på några faktorer. För det första måste det passa inom ramen för ScummVM. För det andra måste det finnas en utvecklare som är intresserad och villig att utföra arbetet.

ScummVM-utvecklare är alla volontärer som arbetar med ScummVM på sin fritid, enbart för skojs skull och inte för vinst. Att ett baklängeskonstruera helt nytt spel utan källkoden är en lång och svår process. Även med källkod kan det vara tråkigt och tidkrävande.

Om du inte arbetar för ett företag som att är intresserat av förse oss med källkod för en av sina klassiska titlar, eller vill göra arbetet själv, ber vi dig att inte be oss att lägga till stöd för ett nytt spel.

Kapitel 47

Krediter

47.1 ScummVM-team

47.1.1 Projektledare

Paweł Kołodziejski
Eugene Sandulenko
Einar Johan T. Sømåen
Lothar Serra Mari

47.1.2 PR-kontor

Arnaud Boutonné PR-ansvarig, projektadministratör
Eugene Sandulenko Projektledare

47.1.3 Pensionerade projektledare

James Brown
Vincent Hamm Medgrundare , av ScummVMförfattare till Original Cruise/CinE
Max Horn
Ludvig Strigeus Ursprunglig ScummVM- och SimonVM-författare

47.1.4 Motorteam

Tillgång

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert

ADL

Walter van Niftrik

AGI

Stuart George	
Matthew Hoops	(pensionerad)
Filippos Karapetis	
Martin Kiewitz	
Paweł Kołodziejski	
Walter van Niftrik	
Kari Salminen	
Eugene Sandulenko	
David Symonds	(pensionerad)

AGOS

Torbjörn Andersson	
Paul Gilbert	
Travis Howell	
Oliver Kiehl	(pensionerad)
Ludvig Strigeus	(pensionerad)

AGS

Paul Gilbert	
Thierry Crozat	
Walter Agazzi	Underhåll, spelarkivering
Chris Jones	Skapare
Alan Van Drake	AGS
Benjamin Penney	AGS
Benoit Pierre	AGS
Bernhard Rosenkraenzer	AGS
Cristian Morales Vega	AGS
Edward Rudd	AGS
Erico Vieira Porto	AGS
Ferdinand Thiessen	AGS
Francesco Ariis	AGS
Gilad Shaham	AGS
Ivan Mogilko	AGS
Janet Gilbert	AGS
Jochen Schleu	AGS

fortsätter på nästa sida

Tabell 1 - fortsättning från föregående sida

Joe Lee	AGS
John Steele Scott	AGS
Martin Sedlak	AGS
Matthew Gambrell	AGS
Michael Rittenhouse	AGS
Morgan Willcock	AGS
Nick Sonneveld	AGS
Ori Avtalion	AGS
Paul Wilkinson	AGS
Per Olav Flaten	AGS
Piotr Wieczorek	AGS
Ryan O'Connor	AGS
Scott Baker	AGS
Shane Stevens	AGS
Shawn R. Walker	AGS
Stefano Collavini	AGS
Steve McCrea	AGS
Steven Poulton	AGS
Sunit Das	AGS
Tobias Hansen	AGS
Tom Vandepoele	AGS
Tzach Shabtay	AGS
rofl0r	AGS
Berian Williams	AgsCreditz

Asyl

Alex Bevilacqua
Alex Fontoura
Alexander Panov
Benjamin Haisch
Filippos Karapetis
Joseph Davies
Julien Templier

Avalanche

Peter Bozsó
Arnaud Boutonné

Bagel

Arnaud Boutonné

Daniel Albano

Eugene Sandulenko

Paul Gilbert

BBVS

Benjamin Haisch

Blade Runner

Thanasis Antoniou

Thomas Fach-Pedersen

Peter Kohaut

Eugene Sandulenko

Begravd

Matthew Hoops

CGE

Arnaud Boutonné

Paul Gilbert

CGE2

Peter Bozsó

Arnaud Boutonné

Paul Gilbert

Kammaren

Retro-Junk;

Eugene Sandulenko

Tuggummi

Paul Gilbert
Eugene Sandulenko
Arnaud Boutonné
Filippos Karapetis

Film

Vincent Hamm (pensionerad)
Paweł Kołodziejski
Gregory Montoir (pensionerad)
Kari Salminen
Eugene Sandulenko

Kompositör

Alyssa Milburn

Krabba

Kartik Agarwala

CruisE

Paul Gilbert
Vincent Hamm (pensionerad)

Kryo

Arnaud Boutonné
Filippos Karapetis
Retro-Junk;
Eugene Sandulenko

Cryomni3D

Philippe Valembois

Direktör

Eugene Sandulenko	
Crane Yang	GSoC-student
Dmitry Iskrich	
Deborah Servilla	GSoC-student
Nathanael Gentry	GSoC-student
Roland van Laar	
Scott Percival	
Steven Hoefel	
Tobia Tesan	
Misty De Méo	

DM

Arnaud Boutonné	
Bendegúz Nagy	

Draci

Denis Kasak	
Robert Špalek	

Drakar

Eric Fry	
Benjamin Haisch	för skådespelare
Ángel Eduardo García Hernández	Sökvägar Hjälp med omvänt ingenjörskonst

Dracula

Filippos Karapetis	
Paweł Kołodziejski	
Thierry Crozat	

DreamWeb

Torbjörn Andersson
Bertrand Augereau
Filippos Karapetis
Vladimir Menshakov
Willem Jan Palenstijn

Efh

Arnaud Boutonné

Freescape

Chris Allen Programmering av ljudmotorer
Gustavo Grieco

Glik

Paul Gilbert	
Tor Andersson	GarGlk-biblioteket
Stefan Jokisch	Frotz-tolk
Andrew Plotkin	Glulxe tolk
Alan Cox	ScottFri tolk
Michael J. Roberts	TADS-tolk
Avijeet Maurya	Scott Sub-engine

Gnap

Arnaud Boutonné
Benjamin Haisch

Gob

Torbjörn Andersson
Arnaud Boutonné
Simon Delamarre
Sven Hesse
Eugene Sandulenko

Griffon

Eugene Sandulenko

Grim

James Brown	Grim (pensionerad)
Giulio Camuffo	Grim (pensionerad)
Daniel Schepler	Initial bidragsgivare till motorn
Dries Harnie	EMI
Paweł Kołodziejski	Grim
Christian Krause	EMI (pensionerad)
Einar Johan T. Sømåen	Grim, EMI
Joel Teichroeb	EMI
Joni Vähämäki	EMI (pensionerad)

Groovie

Henry Bush
Ray Carro
Scott Thomas
Jordi Vilalta Prat

Hades utmaning

Vladimir Serbinenko/Google

HDB

Eugene Sandulenko
Nipun Garg GSOC-student

Hopkins

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert

Hpl1

Emanuele Grisenti

Hugo

Arnaud Boutonné

Oystein Eftveag

Eugene Sandulenko

Hypno

Gustavo Grieco

ICB

Paweł Kolodziejski

Joost Peters

Einar Johan T. Sømåen

Illusioner

Benjamin Haisch

Eric Fry

Odödlig

Michael Hayman

Riket

Arnaud Boutonné

Thomas Fach-Pedersen

Hein-Pieter van Braam-Stewart

Kyra

Torbjörn Andersson	VQA-spelare
Oystein Eftveag	
Florian Kagerer	
Gregory Montoir	(pensionerad)
Johannes Schickel	(pensionerad)

Labb

Arnaud Boutonné
Filippos Karapetis
Willem Jan Palenstijn
Eugene Sandulenko

Lastexpress

Matthew Hoops	(pensionerad)
Jordi Vilalta Prat	
Julien Templier	

Lilliput

Arnaud Boutonné

Lockbete

Paul Gilbert

M4

Paul Gilbert

MacVenture

Borja Lorente	GSoC-student
---------------	--------------

TILLVERKAD

Benjamin Haisch
Filippos Karapetis

MADS

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert
Filippos Karapetis

MM (Xeen)

Paul Gilbert
Benoit Pierre
TheDrakeRaider (M&M1 Gfx Mod)
David Goldsmith (Xeen-analys)
Matt Taylor ()Xeen-analys

Mohawk

Bastien Bouclot
Matthew Hoops (pensionerad)
Filippos Karapetis
Alyssa Milburn
Eugene Sandulenko
David Turner
David Fioramonti

Mortevielle

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert

mTropolis

Eric Lasota

MutationOfJB

L'ubomír Remák

Miroslav Remák

Myst 3

Bastien Bouclet

Nancy

Kaloyan Chehlarski

Walter van Niftrik

Aldrig i livet

Benjamin Haisch

Filippos Karapetis

NGI

Eugene Sandulenko

Parallelverkan

peres

Pegasus

Matthew Hoops (pensionerad)

Petka

Andrej Prykhodko

Eugene Sandulenko

Rosa

Andrej Prykhodko

Eugene Sandulenko

Rörmokare

Retro-Junk;

Prins

Eugene Sandulenko

Łukasz Wałka

Kamil Zbróg

Privat

Gustavo Grieco

Drottning

David Eriksson (pensionerad)

Gregory Montoir (pensionerad)

Joost Peters

SAGA

Torbjörn Andersson

Daniel Balsom Författare till omimplementering av den ursprungliga motorn (pensionerad)

Filippos Karapetis

Andrew Kurushin

Eugene Sandulenko

SAGA2

Yuri Guimaraes GSOC-student

Eugene Sandulenko

SCI

Chris Benshoof	
Greg Frieger	
Paul Gilbert	
Max Horn	(pensionerad)
Filippos Karapetis	
Martin Kiewitz	
Walter van Niftrik	
Willem Jan Palenstijn	
Jordi Vilalta Prat	
Lars Skovlund	
Colin Snover	

SCUMM

Torbjörn Andersson	
Andrea Boscarino	Digital iMUSE, SMUSH-ljud, GUI
James Brown	(pensionerad)
Jonathan Gray	(pensionerad)
Vincent Hamm	(pensionerad)
Max Horn	(pensionerad)
Travis Howell	
Paweł Kołodziejski	Codecs, iMUSE, Smush, etc.
Gregory Montoir	(pensionerad)
Eugene Sandulenko	FT INSANE, MM NES, MM C64, spelupptäckt, Herc/CGA
Ludvig Strigeus	(pensionerad)

SCUMM HE

Andrea Boscarino	Digitalt ljud, WIZ grafiksystem
Jonathan Gray	(pensionerad)
Travis Howell	
Gregory Montoir	(pensionerad)
Eugene Sandulenko	

Sherlock

Paul Gilbert
Martin Kiewitz

Himmel

Robert Göffringmann	(pensionerad)
Oliver Kiehl	(pensionerad)
Joost Peters	

SLUDGE

Eugene Sandulenko	
Simei Yin	GSoC-student

Stark

Bastien Bouclot	
Einar Johan T. Sømåen	
Liu Zhaosong	

Star Trek

Matthew Hoops	(pensionerad)
Filippos Karapetis	
Matthew Stewart	GSoC-student

Supernova

Joseph-Eugene Winzer	
Jaromír Wysoglad	
Thierry Crozat	

Svärd1

Fabio Battaglia	Stöd för PSX-version
Andrea Boscarino	Palettonering, menyer, ljud
Thierry Crozat	Stöd för Mac-versioner
Robert Göffringmann	(pensionerad)

Svärd2

Torbjörn Andersson	
Fabio Battaglia	Stöd för PSX-version
Jonathan Gray	(pensionerad)

Svärd 2,5

Torbjörn Andersson	
Paul Gilbert	
Max Horn	(pensionerad)
Filippos Karapetis	
Eugene Sandulenko	

TeenAgent

Robert Megone	Hjälp med omskrivning av återupprigning
Vladimir Menshakov	

Tetraedge

Matthew Duggan

Glitter

Torbjörn Andersson	
Fabio Battaglia	Stöd för PSX-version
Paul Gilbert	
Sven Hesse	
Max Horn	(pensionerad)
Filippos Karapetis	
Joost Peters	

Titanic

David Fioramonti	
Paul Gilbert	
Colin Snover	

Toltekerna

Benjamin Haisch
Filippos Karapetis

Tony

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert
Alyssa Milburn

Toon

Sylvain Dupont

Touché

Gregory Montoir (pensionerad)

Trecision

Daniel Albano
Arnaud Boutonné
Thomas Fach-Pedersen Smacker video support
Filippos Karapetis

TsAGE

Arnaud Boutonné
Paul Gilbert

Tucker

Gregory Montoir (pensionerad)

TwinE

Alexandre Fontoura	(pensionerad)
Vincent Hamm	(pensionerad)
Felipe Sanches	(pensionerad)
Nikita Tereshin	(pensionerad)
Patrik Dahlström	(pensionerad)
Arthur Blot	(pensionerad)
Kyuubu	(pensionerad)
Toël Hartmann	(pensionerad)
Sebastien Viannay	(pensionerad)
Martin Gerhardy	

Thimbleweed Park

Valéry Sablonnière

Ultima

Paul Gilbert	
Matthew Duggan	
Matthew Jimenez	
Daniel c. Würl	(Nuvie)
Eric Fry	(Nuvie)
Jeremy Newman	(Nuvie)
Jonathan E. Wright	(Nuvie)
Joseph Applegate	(Nuvie)
Malignant Manor	(Nuvie)
Markus Niemistö	(Nuvie)
Michael Fink	(Nuvie)
Pieter Luteijn	(Nuvie)
Sam Matthews	(Nuvie)
Travis Howell	(Nuvie)
Willem Jan Palenstijn	(Nuvie)
Brian Tietz	(Pentagram)
Dominik Reichardt	(Pentagram)
Max Horn	(Pentagram)
Patrick Burke	(Pentagram)
Ryan Nunn	(Pentagram)
Willem Jan Palenstijn	(Pentagram)

V-Cruise

Eric Lasota

Voyeur

Arnaud Boutonné

Paul Gilbert

LÖN

Eugene Sandulenko

Urmakare

Einar Johan Troan Somaen;

Vintermute

Gunnar Birke

Wintermute 3D

Einar Johan T. Sømåen

Tobia Tesan

Z-Vision

Adrian Astley

Filippos Karapetis

Anton Yarcev

47.1.5 Backend-team

Atari

Miro Kropáček

Android

Andre Heider

Angus Lees

Lubomyr Lisen

Dreamcast

Marcus Comstedt

GCW0

Eugene Sandulenko

GPH-enheter (GP2X,)GP2XWiz & Caanoo

John Willis

iPhone / iPad

Oystein Eftevaag (pensionerad)
Vincent Bénony
Thierry Crozat
Lars Sundström

LinuxMoto

Lubomyr Lisen

Maemo

Frantisek Dufka (pensionerad)
Tarek Soliman

Nintendo 3DS

Thomas Edvalson

Nintendo 64

Fabio Battaglia

Nintendo DS

Bertrand Augereau	HQ mjukvaruskalare
Cameron Cawley	
Neil Millstone	

Nintendo Switch

Cpasjuste
rsn8887

OpenPandora

John Willis

PocketPC / WinCE

Nicolas Bacca	(pensionerad)
Ismail Khatib	(pensionerad)
Kostas Nakos	(pensionerad)

PlayStation 2

Robert Göffringmann	(pensionerad)
Max språk	

PSP (PlayStation Portable)

Yotam Barnoy
Joost Peters

PlayStation Vita

Cpasjuste
rsn8887

SDL (Win/Linux/macOS/etc.)

Max Horn	(pensionerad)
Eugene Sandulenko	Asm-rutiner, GFX-lager

SymbianOS

Jurgen Braam
Lars Persson
Fedor Strizhniou

Tizen / BADA

Chris Warren-Smith

Webassembly / Emscripten

Christian Kündig

WebOS

Klaus Reimer

Wii

Andre Heider
Alexander Reim

Raspberry Pi

Manuel Alfayate

Libretro

Giovanni Cascione

47.1.6 Övriga delsystem

Infrastruktur

Max Horn	Backend & Engine API:er, fil-API, ljudmixer, audioströmmar, datastrukturer etc. (pensionerad)
Eugene Sandulenko	
Johannes Schickel	(pensionerad)

GUI

Max Horn	(pensionerad)
Vicent Marti	
Eugene Sandulenko	
Johannes Schickel	(pensionerad)

Övrigt

David Corrales-Lopez	Förbättringar av filsystemåtkomst (GSOC 2007-uppgift) (pensionerad)
Jerome Fisher	MT-32 emulator
Benjamin Haisch	Kraftigt förbättrad de-/encoder för DXA-videor
Jochen Hoenicke	Stöd för , högtalare och PCjr-ljudAdLib-arbete (pensionerad)
Daniël ter Laan	Återställer original Dracula spår, och skriva convert_dxa.bat
Chris sida	Återgå till startprogrammet, savestate-förbättringar, läckagefixar, . . . (GSOC 2008-uppgift) (pensionerad)
Coen Rampen	Ljudförbättringar
Robin Watts	ARM-assembleringsrutiner för snabba förbättringar på flera portar; förbättringar av ljudmixern
Trembyle	Arkivarie
Lothar Serra Mari	Att ta itu med oerhört tråkiga uppgifter(tm); ScummVM:s sigill av godkännande (Awp?!)

47.1.7 Webbplats (kod)

Fredrik Wendel	(pensionär)
----------------	-------------

47.1.8 Webbplats (underhåll)

James Brown	IRC Loggar underhåller
Thierry Crozat	Wiki-underhållare
Andre Heider	Underhållare av Buildbot
Joost Peters	Doxxygen-projektet Dokumentationsunderhållare
Jordi Vilalta Prat	Wiki-underhållare
Eugene Sandulenko	Forum, IRC-kanal, skärmbilder och underhållare av e-postlistan
John Willis	

47.1.9 Webbplats (innehåll)

Alla aktiva teammedlemmar

47.1.10 Dokumentation

Thierry Crozat	Många bidrag till dokumentation
Joachim Eberhard	Många bidrag till dokumentation (pensionerad)
Matthew Hoops	Många bidrag till dokumentation (pensionerad)
Cadi Howley	Användardokumentation (GSOD 2020)

47.1.11 Pensionerade teammedlemmar

Chris Apers	Tidigare PalmOS-porterare
Ralph Brorsen	Hjälp med GUI-implementering
Jamieson Christian	iMUSE, MIDI, allt som har med musik att göra
Felix Jakschitsch	Zak256 omvänd ingenjörskonst
Mutwin Kraus	Ursprunglig MacOS-porterare
Peter Moraliyski	Port: GP32
Jeremy Newman	Tidigare webbansvarig
Lionel Ulmer	Port: X11
Vann stjärna	Tidigare GP32-portier
Matan Bareket	Webbplats, infrastruktur, UI/UX

47.2 Övriga bidrag

47.2.1 Paket

AmigaOS 4

Hans-Jörg Frieden	(pensionerad)
Hubert Maier	
Juha Niemimäki	(pensionerad)

Atari/FreeMiNT

Keith Scroggins

BeOS

Stefan Parviainen (pensionerad)
Luc Schrijvers

Debian GNU/Linux

Tore Anderson (pensionerad)
David Weinehall

Fedora / RedHat

Willem Jan Palenstijn

Haiku

Luc Schrijvers

macOS

Max Horn (pensionerad)
Oystein Eftvaag (pensionerad)
Thierry Crozat
dwa Tiger/Leopard PPC

Mandriva

Dominik Scherer (pensionerad)

MorphOS

BeWorld
Fabien Coeurjoly
Rüdiger Hanke (pensionerad)

OS/2

Paul Smedley

RISC OS

Cameron Cawley

SlackWare

Robert Kelsen

Solaris x86

Laurent Blume

Solaris SPARC

Markus Strangl

Win32

Travis Howell
Lothar Serra Mari

Win64

Chris Gray (pensionerad)
Johannes Schickel (pensionerad)
Lothar Serra Mari

47.2.2 GUI-översättningar

Thierry Crozat Översättningsansvarig

baskiska

Mikel Iturbe Urretxa

Vitryska

Ivan Lukyanov

Katalanska

Jordi Vilalta Prat

Tjeckien

Zbyník svart

Dansk

Steffen Nyeland
scootergrisen

Holländska

Ben Castricum

Finska

Linus Virtanen
Toni Saarela
Timo Mikkolainen

Franska

Thierry Crozat
Lila T

Galiciska

Santiago G. Sanz

Tysk

Simon Sawatzki
Lothar Serra Mari

Grekiska

Thanasis Antoniou
Filippos Karapetis

Ungerska

Alex Bevilacqua
George Kormendi

Italienska

Matteo Angelino
Paolo Bossi
Walter Agazzi

Norska (Bokmål)

Einar Johan Sømåen

Norska (nynorsk)

Einar Johan Sømåen

Polsk

GrajPoPolsku.pl Team

Brasiliansk portugisiska

ScummBR Team

Marcel Souza Lemes

Portugisiska

Daniel Albano

Ryska

Eugene Sandulenko

Spanska

Tomás Maidagan

Jordi Vilalta Prat

IlDucci

Rodrigo Vegas Sánchez-Ferrero

Svenska

Hampus Flink

Adrian Frühwirth

Ukrainska

Lubomyr Lisen

47.2.3 Översättningar av spel**CGE**

Dan Serban Soltys engelsk översättning

Víctor González Soltys spanskt översättning

Alejandro Gómez de la Muñoz Soltys spanskt översättning

CGE2

Arnaud Boutonné	Sphinx engelsk översättning
Thierry Crozat	Sphinx engelsk översättning
Peter Bozsó	Sphinx Redaktör för engelsk översättning
Ryan Clark	Sphinx Redaktör för engelsk översättning

Dracula

Thierry Crozat	Förbättra fransk översättning
----------------	-------------------------------

Mortevielle

Hugo Labrande	Förbättra den engelska översättningen
Thierry Crozat	Förbättra den engelska översättningen

Prins

ShinjiGR	Engelsk översättning
Eugene Sandulenko	Engelsk översättning
Anna Baldur	Engelsk översättning

Supernova

Joseph-Eugene Winzer	Engelsk översättning
Thierry Crozat	Engelsk översättning
Walter Agazzi	Italiensk översättning

47.2.4 Webbplatser (design)

Dobó Balázs	Webbplatsdesign
William Claydon	Skins för , doxygenbuildbot och wiki
Yaroslav Fedevych	HTML/CSS för webbplatsen
Jean Marc Gimenez	ScummVM logotyp
David Jensen	Konvertering av SVG-logotyp
Raina	ScummVM forumknappar

47.2.5 Ikonpaket

Stefan Philippsen	Primär bidragsgivare och samordning
Benjamin Funke	
Daniel Albano	
David Calvert	
Eugene Sandulenko	
J Moretti	
Jennifer McMurray	
Lothar Serra Mari	
Oleg Ermakov	
Olly Dean	
Walter Agazzi	
beresk137	
Canuma	
Thunderforge	
neuromancer	
nighthm4re94	
darrande	

47.2.6 Kodbidrag

Ori Avtalion	Alternativ för kontroll av undertexter i GUI; BASS GUI-korrigeringar
Stuart Caie	Avkodare för Amiga- och AtariST-datafiler (AGOS-motor)
Paolo Costabel	PSP hamnbidrag
Martin Doucha	Objektifiering av CinE-motor
Thomas Fach-Pedersen	ProTracker modulspelare, Smacker videoavkodare
Tobias Gunkel	Ljudstöd för C64-versionen av MM/Zak, stöd för Loom PCE
Dries Harnie	Android-port för ResidualVM
Janne Huttunen	Stöd för V3-aktörsmask, Dig/FT SMUSH-ljud
Kovács Endre János	Flera korrigeringar för Simon1
Jeroen Janssen	Många läsbarhets- och buggfixkorrigeringar
Keith Kaisershot	Flera Pegasus Prime-patchar och DVD-tillägg
Andreas Karlsson	Initial portning för SymbianOS
Stefan Kristiansson	Inledande arbete med SDL2-stöd
Claudio Matsuoka	Dagliga Linux-byggnationer
Thomas Mayer	PSP-portbidrag
Sean Murray	GUI-applikation för ScummVM-verktyg (GSOC)2007-uppgift
n0p	Windows CE port bildförhållande korrigering skalare och högerklicka inmatningsmetod
Mikesch Nepomuk	MI1 VGA-diskettplattor
Nicolas Noble	Konfigureringsfil och ALSA-stöd
Tim Phillips	Initialt stöd för MI1 CD-musik
Quietust	Ljudstöd för Amiga SCUMM V2/V3-spel, MM NES stöd
Robert Crossfield	Förbättrat stöd för Apple II/C64-versioner av MM
Andreas Röver	Broken Sword I & II MPEG2 stöd för cutscene
Edward Rudd	Korrigeringar för uppspelning av MP3-versioner av MI1/Loom-ljud
Daniel Schepler	Slutligt stöd för , CD-musik i MI1 initialt stöd för Ogg Vorbis
André Souza	SDL-baserad OpenGL-rendering
Joel Teichroeb	Android-port för ResidualVM
Tom Frost	Bidrag till WebOS-port

47.2.7 FreeSCI-bidragstagare

Francois-R Boyer	MT-32 informations- och kartläggningskod
Rainer Canavan	IRIX MIDI-drivrutin och buggfixar
Xiaojun Chen	
Paul David Doherty	Information om spelversion
Vyacheslav Dikonov	Förbättringar av konfigureringskod
Ruediger Hanke	Port till MorphOS-plattformen
Matt Hargett	Uppstäfällningar, buggfixar, Hardcore QA, Win32
Max Horn	Implementering av SetJump
Ravi I.	SCI0 specifikation för ljudresurser
Emmanuel Jeandel	Buggfixar och bugrapporter

fortsätter på nästa sida

Tabell 2 - fortsättning från föregående sida

Dmitry Jemerov	Port till Win32-plattformen, många buggfixar
Chris Kehler	av MakefileFörbättringar
Christopher T. Lansdown	Ursprunglig CVS-underhållare, Alpha-kompatibilitetsfixar
Sergey Lapin	Port av Carls typ 2 dekompressionskod
Rickard Lind	MT-32->GM MIDI mapping magic, ljudforskning
Hubert Maier	AmigaOS 4 port
Johannes Manhave	Översättning av dokumentformat
Claudio Matsuoka	CVS-snapshots, dagliga byggen, BeOS- och cygwin-portar
Mörk minister	SCI-forskning (bytecode) och parser
Carl Muckenhaupt	Källor till de verktyg för visning av SCI-resurser som startade allt
Anders Baden Nielsen	PPC-testning
Walter van Niftrik	Portar till Dreamcast- och GP32-plattformarna
Rune Orsval	Redaktör för konfigurationsfiler
Solomon Peachy	SDL-portar och en stor del av ljudundersystemet
Robey pekare	Hosting av buggspårningssystem
Magnus Reftel	Heap-implementering, Python-klassvisare, buggfixar
Christoph Reichenbach	UN*X-kod, VM/Grafik/Ljud/annan infrastruktur
George Reid	FreeBSD-pakethantering
Lars Skovlund	Projekt underhåll, mest dokumentation, buggfixar, SCI1 stöd
Rink Springer	Port till DOS-plattformen, flera buggfixar
Rainer De Temple	SCI-forskning
Sean Terrell	
Hugues Valois	Meny för val av spel
Jordi Vilalta	Många uppständningar av kod och webbplatser
Petr Vyhnak	DCL-INFLATE-algoritmen, många Win32-förbättringar
Bas Zoetekouw	Man pages, debian-pakethantering, CVS-underhåll

Ett särskilt tack till Prof. Dr. Gary Nutt för att han lät FreeSCI VM-tillägget ingå som ett kursprojekt i hans Advanced OS-kurs.

Ett särskilt tack till Bob Heitman och Corey Cole för deras stöd till FreeSCI.

47.2.8 ResidualVM bidragsgivare

Grim

Thomas Allen	Diverse av korrigeringar och förbättringar motorkoden
Torbjörn Andersson	Diverse kodfixar
Ori Avtalion	Läppsynkronisering, LAF-stöd, diverse kodfixar
Robert Biro	Stöd för antialiasing
Bastien Bouclet	Diverse korrigeringar i motorn
David Cardwell	Några korrigeringar till EMI
Marcus Comstedt	Initial Dreamcast-port
Andrea Corna	Patcher-modul, diverse förbättringar av motorn

fortsätter på nästa sida

Tabell 3 - fortsättning från föregående sida

Jonathan Gray	Diverse kodkorrigeringar
Tobias Gunkel	Initial Android-port, några motorfixar
Azamat H. Hackimov	Konfigurera fix
Vincent Hamm	Diverse korrigeringar och förbättringar av motorkoden
Sven Hesse	Olika kompilationsfixar
Matthew Hoops	Förbättringar av Smush codec48, Grim och EMI-motorn
Erich Hoover	x86-64-fixar, diverse kodfixar och förbättringar
Max Horn	Några kodfixar
Travis Howell	Diverse kodfixar, Windows-port
Joseph Jezak	En hel del motorförbättringar och korrigeringar
Guillem Jover	Några kodförbättringar
Filippos Karapetis	Kompilationsfixar
Ingo van Lil	Diverse korrigeringar och förbättringar för EMI
Vincent Pelletier	Diverse förbättringar av motor och TinyGL
Joost Peters	Diverse kodfixar
George Macon	Några korrigeringar
Josh Matthews	Några korrigeringar av motorn
Matthieu Milan	Diverse förbättringar av motorn
Gregory Montoir	Några korrigeringar av motorn
Stefano Musumeci	Förbättringar av TinyGL-backend och motorstyrning
Christian Neumair	Olika optimeringspatchar
Daniel Schepler	Bidrag till den , inledande grim-motorn LUA-stöd
Dmitry Smirnov	Mindre rättelser av stavning
Yaron Tausky	Korrigeringar av undertexter
Julien Templier	skapa_projekt verktyg
Pino Toscano	Paketfiler för Debian GNU/Linux
Lionel Ulmer	för OpenGLOptimeringar
cmayer0087	Diverse av korrigeringar motorkod
JenniBee	Kompilationsfixar
karjonas	Diverse av korrigeringar motorkod
mparnaudeau	Diverse kodfixar för grim-motorn
PoulpiFr	Några korrigeringar till Android-port
sietschie	Några korrigeringar av motorn

Myst 3

David Fioramonti	Stöd för autosparande och några korrigeringar
Matthew Hoops	Diverse motorförbättringar och kodfixar
Stefano Musumeci	Stöd för TinyGL-motor

Stark

Bartosz Dudziak	Diverse motorförbättringar och kodfixar
Matthew Hoops	ADPCM-avkodare
Paweł Kołodziejski	Diverse av korrigeringar motorkod
Awad Mackie	Några korrigeringar av motorn
Marius Ioan Orban	Kodfix
Vincent Pelletier	Stöd för rått ljud
Jordi Vilalta Prat	Initial bidragsgivare till motorn
Scott Thomas	Initial motor författare
Will Thomson	Några reparationer av motorn
Faalagorn	Några kodförbättringar
orangeforest11	Några motornförbättringar av

Och till alla bidragsgivare, missat. användare och betatestare som vi har Tack till alla!

47.3 Ett särskilt tack till

Daniel Balsom	För den ursprungliga Reinherit (SAGA)-koden
Sander Buskens	För sitt arbete med den inledande omkastningen av Monkey2
Dean Beeler	För den ursprungliga MT-32-emulatorn
Kevin Carnes	För Scumm16, grunden för ScummVM:s äldre gfx-codecs
Curt kodare	För den ursprungliga TrollVM-koden (före AGI)
Patrick Combet	För den ursprungliga Gobliiins ADL-spelaren
Ivan Dubrov	För att ha bidragit med den första versionen av Gobliiins-motorn
Henrik Engqvist	För att generöst tillhandahålla hosting för vår buildbot, SVN repository-, planet- och doxygen-webbplatser samt massor av HD-utrymme
DOSBox-teamet	För deras fantastiska OPL2- och OPL3-emulator
Yusuke Kamiyamane	För att ha bidragit med några GUI-ikoner
Till Kresslein	För design av modernt ScummVM GUI
Jezar Wakefield	För sin implementering av freeverb-filter
Jim Leiterman	Diverse information om hans FM-TOWNS/Marty SCUMM-portar
Lloyd Rosen	För djupgående tekniska detaljer om C64 Zak & MM
Sarien Team	AGI:s ursprungliga motorkod
Jimmi Thøgersen	För , ScummRevoch mycket obskyr kod/dokumentation
Tristan Matthews	För ytterligare arbete med den ursprungliga MT-32-emulatorn
James Woodcock	Förbättringar av ljudspår
Anton Yartsev	För den ursprungliga omimplementeringen av Z-Vision-motorn

Tony Warriner och alla på Revolution Software Ltd. för att de delat med sig av källan till några av sina briljanta spel, låtit oss släppa Beneath a Steel Sky som freeware. ... och för att ni i allmänhet har stöttat oss mer än vad plikten kräver.

John Passfield och Steve Stamatidis för att de delade med sig av källan till sin klassiska titel, Flight of the Amazon Queen, och dessutom var otroligt stödjande.

Joe Pearce från The Wyrmkeep Entertainment Co. för att han deras delade med till sig Inherit sig av till källan berömda titel the Earth, att förhan delade av med källan Labyrinth of Time och för att han alltid svarade snabbt på våra frågor.

Aric Wilmunder, Ron Gilbert, David Fox, Vince Lee och alla de på LucasFilm/LucasArts som gjorde SCUMM till den vansinniga röra att återimplementera som det är idag. Skicka gärna ett meddelande till oss och berätta vad ni tycker, killar!

Alan Bridgman, Simon Woodroffe och alla på Adventure Soft för att de delat med sig av källkoden till några av sina spel.

John Young, Colin Smythe och i synnerhet Terry Pratchett själv för att han sig delade med av till Discworld I & II till oss.källkoden

Emilio de Paz Aragón från Alcachofa Soft för att han delade med sig av källkoden till Dracula: The Vampire Strikes Back med oss och hans generositet med att dela ut spelet gratis.

David P. Gray från Gray Design Associates för att ha delat med sig av .källkoden till Hugo-trilogin

MindFactory-teamet för att ha skrivit Broken Sword 2.5, en fantastisk fan-made uppföljare och för att ,med sig av källkoden till oss.ha delat

Neil Dodwell och David Dew från Creative Reality för att de tillhandahöll källan till Dreamweb och för deras enorma stöd.

Janusz Wiśniewski och Miroslaw Liminowicz från Laboratorium Komputerowe Avalon för att de tillhandahöll fullständig källkod för Soltys och Sfinx och lät oss distribuera spelen vidare.

Jan Nedoma för att ha tillhandahållit källorna till Wintermute-motorn, när motorn portades till ScummVM.och för hans stöd

Bob Bell, David Black, Michel Kripalani och Tommy Yune från Presto Studios för att ha tillhandahållit källkoden till The Journeyman Project: Pegasus Prime och The Journeyman Project 2: Buried in Time.

Electronic Arts IP Preservation Team, särskilt Stefan Serbicki, från och Vasyl Tsvirkunov Arts för att ha tillhandahållit källkoden till de två Lost Files of Sherlock Holmes-spelen. James M. Ferguson och Barry Duncan för deras ihärdiga ansträngningar att återfå källorna.

John Romero för att du delade källkoden till Hyperspace Delivery Boy! med oss. Steffen Dingel för att du delade med dig av källkoden till Mission Supernova-spelet med oss. LUA-utvecklarna, för att de har skapat en trevlig kompakt skripttolk.

Tim Schafer, av uppenbara skäl, och alla andra som hjälpte till att göra Grim Fandango till ett lysande spel; och EMI-teamet för att de gjorde sitt bästa.

Bret Mogilefsky, för att ha lyckats skapa en SPUTM-liknande 3D LUA-motor och undvikit det hemska hack som det kunde ha blivit.

Benjamin Haisch, för emimeshviewer, som vår EMI-kod är starkt inspirerad av.

Fabrizio Lagorio från Trecision S.p.A., för att han hittade och tillhandahöll källkoden till många av deras spel.

Kapitel 48

Releaseinformation

För en mer omfattande ändringslista över koden, den senaste experimentella se: [//github.com/scummvm/scummvm/commits/](https://github.com/scummvm/scummvm/commits/)

48.1 2.9.0 (2024-12-22)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Orion Burger.
- Stöd för Total Eclipse och Total Eclipse 2 har lagts till.
- Lagt till stöd för Thimbleweed Park.
- Stöd för mellanslagstangenten har lagts till.
- Lagt till stöd för Moonbase Commander.
- Lagt till stöd för Backyard Basketball.
- Lagt till stöd för Unrest.
- Lagt till stöd för Rise of the Dragon.
- Lagt till stöd för Castle Master.
- Lagt till stöd för Wait forit! Utgåva 3. Sång för en .hare
- Stöd för Mask Show har lagts till.
- Lagt till stöd för Marvellous Mice Adventures: Meeting Sea Rat.
- Lagt till stöd för The Adventures of the Good Soldier Schweik.
- Lagt till stöd för Marvellous Mice Adventures: Sea Rat's Birthday. Nya plattformar:
- Tillagd SailfishOS-port.

Allmänt:

- Fixad GLSL-versionsparsning på .vissa OpenGL ES2-plattformar

- Alternativet "Aspect ratio correction" i avsnittet Global Options är nu aktivt som standard.
- Det finns nu en kryssruta för kommandoradsalternativet -copy-protection.
- Minskad minnesanvändning på .plattformar med plugins för dynamisk detektering
- Förbättrad GUI-användbarhet på små skärmar.
- Lagt till valfritt beroende för för libopenmpt ljud.
- Lagt till valfritt beroende för libmpcdec (musepack) för ljud. ADL:
- Apple II-markören rutmönstermed har lagts till som ett visuellt alternativ.
- Tog bort brutna strängar i tidszonen.
- Fixat att plocka upp alla föremål via "GET ALL" från en scen.
- Fixade återställning av status för obesökta rum. AGI:
- Apple II-spel upptäcks Även om nu. de inte stöds ännu kan de flesta startas.
- Fastställd varaktighet för tidsinställda textrutor. De visades bara hälften så länge som de borde, vilket gjorde t.ex. introt till King's Quest III svår läst.
- Popup-fönstret för prediktiv inmatningsdialog när du klickar på promptraden eller i ett inmatningsfält är nu en valfri spelinställning, avaktiverad som standard.
- Fixade Black Cauldron-häxor som inte försvann i slutet av spelet.
- Åtgärdat King's Quest III mushändelse som inte inträffade efter att ha lyssnat på fisk.
- Fixad Mixed-Up Mother Goose-krasch efter barnramsan på vissa plattformar.
- Fixat Gold Rush-spelklockan i Apple IIgs-versionen.
- Åtgärdat ljudbuggar i Donald Duck's Playground i PC-bootversionen.
- Förbättrad detektering för PC-bootspel.
- Lagt till stöd för ljud i .CoCo3-spel
- Åtgärdat många buggar i Nalle Puh i hundrameterskogen, bland annat att Tiger aldrig dök upp och att Ior inte tog emot hans ballong.

AGOS:

- Stöd för keymapper har lagts till.
- Fixat timerhanteringen i sparade spel och åtgärdat problem som att spelet Waxworks kraschade i Egypt Level 3 och att Power Points inte återskapades i Elvira 2.

AGS:

- Synchroniserad med uppströms AGS 3.6.1.30.
- Lagt till kommandoradsalternativet -language för att ange spelets språk som åsidosätter GUI.

- Åtgärdat trasig trappa i gamla Maniac Mansion Mania-avsnitt, orsakad av ofullständig vägvisning.
- Fixat att inte sparskärmen accepterade tangentbordsinmatning i ett fåtal spel (t.ex.).An English Haunting
- Fixade färglösa texter i spel som använder plugin-programmet SpriteFont .(tex.).Detective Gallo
- Uppdaterad .mod-uppspelning och korrigering av looping som inte .fungerar i sällsynta fall
- Åtgärdat felaktig äldre uppskalare i gamla spel.
- Felaktig färgtoning i fall när .sällsynta AVX2-optimeringar används
- Några kontroller för videoer som inte stöds har lagts till för att förhindra krascher.
- Flera uppdateringar av detektionstabellerna.

Asylum:

- Implementerat att flytta med piltangenterna. BBVS:
- Lagt till för keymappertstöd .

Bladerunner:

- Fixat ett softlock-fodral för Izo vid Hawker's Circle.
- Inställningen in "Designers cut" kan ställas i förväg och kvarstå för ett nytt spel.
- Förbättrad, tillförlitlig tillämpning av anpassade slumpmässiga frön.

Tuggig:

- Fixat cyberkronans tillstånd före Surimy-attacken.
- Fixat ändring av hotspot-undertexter.
- Fixat tangentbordshanteringen i inventeringsskärmen.
- Fixade olåsta mellansekvenser på biografskärmen.
- Fixade musik i hamnen under det andra besöket.
- Chewys båt rörde sig inte under båtracet.
- Fixat rumspelplacering av Nichelle efter Kong-attacken. Film:
- Stöd för keymappar har lagts till.

Kompositör:

- Stöd för keymappar har lagts till.

Kryssning:

- Lagt till stöd för rysk fan-översättning.
- Stöd för keymappar har lagts till.

Draci:

- Stöd för keymapper har lagts till.

Drömwebb:

- Fixad krasch vid byte av scen, medan du håller i vissa icke-väsentliga spelobjekt. EFH:
- Åtgärdat flera krascher när du avslutar mitt i en .interaktionFreescape:
- Lagt till stöd för Atari/Amiga-utgåvor av Dark Side.
- Läget har "autentisk grafik" lagts till.
- Åtgärdat flera problem i de olika renderings-lägena.
- Förbättrad täckning .av keymapper-stöd
- Korrekt implementering av korrigering av bildförhållande efter .dosbox-implementeringGLK/ADVSYS:

- Fixat parsing för inmatningskommandon.

Gob:

- Fast Blount blir inaktiv i Gob3 hjärnnivå.
- Fixade flimrande markör under vissa videoer i Gob3 och Lost in Time. Groovie:
- Stöd för keymapper har lagts till.

Hoppsan:

- Lagt till för keymappertstöd .

Hugo:

- Stöd för keymapper har lagts till.

Hypno:

- Fixat eftersläpande markör på vissa plattformar.

Illusioner:

- Stöd för keymapper har lagts till.

Kyra:

- (EOB) Lagt till en kryssruta för "Trogna AD&D-regler" för att möjliggöra förbättringar och korrigeringar av den ursprungliga spelkoden för Eye of the Beholder I och II.
- (EOB) Åtgärdat ett problem där karaktärer med flera klasser kunde få HP på grund av .fel avrundningsfel
- (EOB) Korrigerad skada på projektilvapen ()enligt AD&D 2nd Edition-reglerna.

- (EOB) Alver får +1 för att träffa med svärd och .bågar (enligt)den officiella spelmanualen
- Fixade NPC:erna Ileria (kvinna) och Beohram (paladin) i Eye of the Beholder I.
- (EOB) Fixade några små buggar.

Lockbete:

- Stöd för nyckelmappare har lagts

till. M4:

- Fixat återställande av samtalstillstånd.

TILLVERKAD:

- Stöd för nyckelmappare har lagts

till. MADS:

- Stöd för keymappar har lagts till.

MM:

- MT32/LAPC-1-stöd för Xeen-motorn har lagts till.
- Åtgärdad Xeen-regression som gjorde .att vissa ljudeffekter slutade plötsligt
- Fixade spell SP / gem-krav spellpoäng och ädelstenar när trollformler kastas.i MM1 förbättrat läge, och tar bort faktiskt

NANCY:

- Fixade en startkrasch och några trasiga pussel i .The Vampire Diaries
- Fixade en krasch när man försökte spela de ryska versionerna av tidiga Nancy Drew-spel. NGI:
- Lagt till stöd för den litauiska versionen av fullpipe. PINK

(ROSA):

- Fixad krasch efter att flickan förvandlats till sjöjungfru.

SAGA:

- Stöd för keymappar har lagts till.
- Förhindra att du når ett ovinnbart tillstånd när du inte utför nyckelåtgärder i Nimdocs kapitel i IHNM.

SCI:

- Lagt till CGA- (4) färger och svart/vit och Hercules-renderingslägen för de flesta SCI 0 DOS-spel Har även lagt till ett EGA-ditheringläge och ett VGA-gråskalsläge för många SCI 1 DOS-spel, ett 16-färgsläge för KQ6 Windows och 8-färgslägen för alla PC-98-spel.
- Lagt till Gabriel Knight 1 CD speech repair av AllTinker. Fixar majoriteten av pops och klick i DPCM8-taljudet.
- Förbättrat ljud från PCjr.

- Förbättrade inställningar för KQ6 CD. DOS-plattformen har nu DOS-beteende som standard.
- Bättre stöd för Mac KQ6.
- Implementerat KQ5 FM Towns spara/återställ användargränssnitt.
- Många scriptfixar till olika spel.
- Felaktigheter i SCI1.1-bildskalningen åtgärdade
- Fixat fallback-detektering för .okända fan-spel
- Stöd för spanska SQ3 har lagts till.
- Lagt till stöd för Russian Camelot, Laura Bow, PQ2.
- Lagt till stöd för rysk fan-översättning av QFG3. SCUMM:
- Lagt till kartgenerator från Moonbase Console för Moonbase Commander.
- Förbättrat grafikstöd för Macintosh MI1, MI2 och Fate of .Atlantis
- Förbättrat ljudstöd för Macintosh Loom, Last Crusade och MI1. Sherlock - Sherlock:
- Lagt till stöd för rysk översättning av Rose Tattoo. Stark:
- Lagt till keymappurstöd för .

Sword1:

- Vi har , där vi simulerar DirectSound-ljuddrivrutinerna som driver den körbara filen i Windows 95. lagt till ett läge för "Windows ljudmotor" som i ScummVM-spelalternativen finns tillgängligt Detta gör att spelet använder mjukare (logaritmiska) ljudkurvor, men tar bort fade-in och fade-out för ljudeffekter, fade-in för musik och automatisk dämpning av musikvolymen när tal spelas upp Som standard är inställningen av, eftersom spelet utvecklades med DOS- och , AIL-ljuddrivrutiner i åtankeoch den är inte .heller tillgänglig för Macintosh- och PSX-versionerna
- Stöd för keymappar har lagts till.
- Förbättrat stöd för big-endian-system.
- Lagt till fler spelvarianter.
- Återställde möjligheten att välja språk för undertexter på PC-versioner. Sword25:
- Fixat loopande bakgrundsljud för scener.
- Fixat belysning av skådespelare när de går.

Teenagent:

- Lagt till stöd för polsk diskettversion. Glitter:

- Stöd för keymapper har lagts till.

Titanic:

- Fixed krasch om ordet "det" användes i en .konversation
- Fixar krasch med snabb .

markörväxingTsAGE:

- Stöd för keymapper har lagts till.
- Lagt till stöd för rysk CD-fan-översättning för Ringworld.
- Lagt till stöd för rysk CD-fan-översättning för Blue Force. Toon:
- Stöd för keymapper har lagts till.

Touche:

- Stöd för keymapper har lagts till.

Trecision:

- Lagt till för keymapperstöd .

Tucker:

- Stöd för keymapper har lagts till.
- Åtgärdat att det inte gick att komma in i nedre hallen i 2:a kapitlet.

TwinE:

- Flera kollisionsrelaterade

korrigeringar. Ultima:

- Åtgärdar att sökvägen inte upptäcker vissa dörrar i Ultima VI.
- Ändra Ultima VIII standardbindningar för gamepad.
- Förbättrad rörelse för .Ultima VIII-spelare med nyckelbindning
- Ändra Ultima VIII target gump så att spelet inte längre pausas
- Ändra Ultima VIII minimap för att använda spelpalett.
- Fixat delning av och sammanslagning Ultima VIII-objekt på spelkartan.
- Problem med animering, ljud och scenövergångar i Ultima VIII åtgärdade.

Voyeur:

- Animering av Interplay-logotypen har

lagts till. ZVision:

- Förbättrat stöd för RTL-språk.

Android-port:

- Lägg till stöd för Android 15.
- Lägg till stöd för spelenvägar på Android-startskärmenstartprogrammet, att antingen genomtrycka länge på Scum-mVM-ikonen eller från widgetväljaren .i
- Omarbeta gamepad-ingångsläget med ett förbättrat användargränssnitt. Lägg till fler virtuella knappar.
- Skala UI enligt displayens densitet.
- Diverse stabilitetsfixar:..

macOS-port

- Autouppdateringar använder nu Sparkle 2.x.
- Ändrade standard sökväg för sparspel till att använda mappen Application Support.

3DS-port:

- Integrerade dialogen för portspecifika alternativ med huvud-GUI.
- Ökat tillgängligt minne på den .gamla 3DS:en
- Korrigerade krascher i nya 3DS-modeller på grund av annorlunda minneshantering.

iOS/iPadOS-port:

- Lägg till stöd för .Apple Pencil
- Lägg till appikoner för lägena "Dark" och "Tinted"
- Diverse stabilitetsfixar.

48.2 2.8.1 (2024-03-31)

General:

- Fixad GLSL-versionsparsning på .vissa OpenGL ES2-plattformar
- Försök inte använda shaders på gamla . OpenGL-implementeringar AGI:
- Fixat Space Quest 1 1.0X version som fryser i skimmern.
- Fixat förvirrade Mother Goose-meddelandefält under barnramsrör.
- Fixat grafiken för gåsmamman i Amiga-versionen.
- Fixad klocktid för Gold Rush i snabbaste och snabbaste hastighet.
- Åtgärdat att Atari ST-versionen av Manhunter 1 inte startade.
- Fixad Tandy CoCo3-version av Leisure Suit Larry 1 som inte startar.
- Fixade Tandy CoCo3 inofficiella portar som inte startade.
- Fixade Amiga-menyer i Space Quest 1, Manhunter 1 och Manhunter 2.

- Åtgärdat Graham vänd bort från kungen i King's Quest 1.
- Åtgärdat att Alexander fastnade i trappan i King's Quest 3.
- Fixade så att Larry kunde snatta i Leisure Suit Larry 1.
- Fixade ankor som inte hoppade i början av Donald Duck's .Playground
- Åtgärdat omedelbar död i fan-spelet "Phil's Quest: The Search for Tolbaga".
- Fixade knappar som fryser i fan-spelet "DG: The AGIMouse Adventure".
- Felaktiga ord i fan-spelet "V - The Graphical Adventure" har åtgärdats.
- Lagt till detektering för Macintosh-versionen av Mixed-Up Mother Goose. AGS:
- Uppdaterade detektionstabeller.
- Förenklad karaktärsimport från Sierra games för QfG2 AGDI.
- Åtgärdat grafiskt fel som påverkade Unavowed och Heroine's Quest.
- Fixat partiella konturer för vissa bokstäver i Kathy Rain.
- Fixad krasch i Alum.
- Lagt till stub för att förhindra krasch i början av Falcon City. Broken

Sword 2:

- Fixade krasch när man avslutade spelet medan det var pausat. MM:
- Aktiverad motor, vilket gör MM1 och Xeen kan kompileras.
- MT32/LAPC-1-stöd för Xeen-motorn har lagts till.
- Åtgärdad Xeen-regression som gjorde att vissa ljudeffekter slutade plötsligt.. mTropolis
- Korrigerad krasch i Muppet Treasure Island på vissa plattformar.
- Åtgärdat att juvelpusslet i Muppet Treasure Island inte var slumpmässigt. NANCY:
- Fixade telefontips i Secrets Can Kill.
- Fixade krasch- och ritproblem på ARM-maskiner när du spelade Message in a Haunted Mansion's labyrinthminispel.
- Åtgärdade att tangentbordstangenten "M" inte fungerade i Message in a Haunted Mansion
- Tillåter att allmänna tangentbord för visas i menyn tangentbord i motorn.
- Virtuellt tangentbord aktiveras/avaktiveras nu korrekt när textinmatning behövs. SCUMM:

- Åtgärdat skärmkorruption (och) ibland även krascheri Mac Loom och Indiana Jones and the Last Crusade, mest märkbart när man använder genvägstanger i menyn.
- Fixat aktivering/avaktivering av Öppna och Spara i Mac Indiana Jones and .the Last Crusade
- Implementerade gammaldags Macintosh GUI för: Monkey Island 1, Monkey Island 2 och Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
- Implementerade EPX-grafikutjämning på Macintosh-versioner av spelen.
- Återställd korrekt autosparbeteende vid användning av det ursprungliga GUI-alternativet.
- Implementerade mer exakta ljuddrivrutiner för följande Macintosh-spel: Indiana Jones and the Last Crusade, Loom och Monkey Island 1.
- Gjorde flera korrigeringar av noggrannheten i MIDI iMUSE-systemet.
- Grafiksystemet för Humongous Entertainments spel har skrivits om , vilket leder till en mer exakt visuell upplevelse på dessa titlar.helt och hållt
- Gjort många fler förbättringar av noggrannheten i hela . motornTWINE:
 - Fixa stege klättring regression.
 - Fixa problem med zoomning av landskap.
 - Fixar animationsfel . efter användning av

holomapUltima:

- Fixar Ultima VIII dold minimap som blockerar användning av .nyckelring
- Fixa sidbrytningar i Ultima VIII i böcker.
- Fixa Ultima VIII-textcentrering för .plaketter
- Åtgärda Ultima VIII-krasch när objekt dras till skärmkanten.
- Fixa Ultima VIII oväntad hoppning .vid vänsterklick
- Fixa Ultima VIII-kameran under mellansekvenser för Shrine .of the Ancient Ones
- Åtgärdar Ultima VIII:s ogiltiga placering av föremål i behållare.
- Fixar Ultima VIII:s oändliga lavaljud. V-kryssning:
- Åtgärdat krasch i Reah: Face the Unknown och Schizm: Mysterious Journey när musiken är avstängd.

Android-port:

- Fixad krasch i inbyggd hjälp med tyska språket. Atari port:
- Fixad krasch vid avslutning av ScummVM.
- Fixat BBVS (och eventuellt andra) spel genom att använda en mer exakt matematisk modell.

macOS-port:

- Åtgärdade ett problem där vissa Mac-spel inte laddade resurser korrekt.
- Uppdaterad applikationsikon för att överensstämma med moderna standarder.

48.3 2.8.0 "Mysterier, mammutar och muppar (2023-12-30)"

Nya spel:

- Lagt till stöd för macOS-versioner av Syberia och Syberia II.
- Lagt till stöd för The Vampire Diaries, Nancy Drew: Secrets Can Kill, Nancy Drew: Stay Tuned for Danger, Nancy DrewDrew: Message in a Haunted Mansion, Nancy : Treasure in the Royal Tower och Nancy Drew: The Final Scene.
- Lagt till stöd för Reah: : Face the Unknown och SchizmMysterious Journey.
- Lagt till stöd för Might and Magic Book One.
- Lagt till stöd för Muppet Treasure Island.
- Lagt till stöd för Primordia, Shardlight och Technobabylon.
- Lagt till stöd för The Excavation of Hob's Barrow, Strangeland och Whispers of a Machine.
- Lagt till stöd för Stranga och Cloak and Daggers .AGS-spel
- Stöd för Adibou 1 har lagts till.
- Lagt till stöd för Dark Side.
- Lagt till stöd för Kingdom: The .Far Reaches
- Lagt till stöd för Escape From Hell.
- Lagt till stöd för Wrath of the Gods, Gadget: Invention, Travel and Adventure, The Dark Eye och 4 andra Director-titlar.

Nya plattformar:

- Tillagd libretro ny glänsande port.
- Tillagd Atari-port.

General:

- Lagt till valfritt beroende för libvpx.
- Lagt till valfritt beroende för libmikmod.
- Lagt till stöd för PC98 font ROM.
- Tillagt valfritt beroende för libsonivox, som implementerar (Embedded Audio).EAS-ljuddrivrutinenSynthesis
- Stöd för YUV422 och YUV444 har .lagts till i Theora-avkodaren
- Implementerade specialiserade CPU-rutiner för grafikblondering för ManagedSurface.

- General MIDI-stöd är nu aktiverat som standard. AGS:
- Synkroniserad med uppströms AGS 3.6.0.53.
- Snabbare grafikantering på modern hårdvara med CPU-specifik kod.
- Lagt till stöd för tidig rendering av teckensnitt, för att matcha den ursprungliga tolken
- Stöd för uppspelning av kodade videoer i stället för codecs som inte stöds har lagts till.
- Slutförd implementering av MOD-ljuduppspelning.
- Fixat att inte bakgrundsmusiken loopade i vissa spel.
- Åtgärdat spelförstörande buggar i olika spel (t.ex). Strangeland, Chronicle of Innsmouth
- Flera uppdateringar av spelupptäcktstabellerna.

Asylum:

- Lagt till stöd för Chinese Sanitarium. Drakar:
- Implementerade lokaliseringar för copyrightsärmen och huvudmenyn.

Freescape:

- Förbättrad kollisions- och projektildetektering med sweepAABB GrimE:
- Lagt till stöd för kinesiska Grim Fandango.
- Lagt till stöd för ryska Grim Fandango-översättningar från , FargusENPY och 7Wolf. Kyra:
- Lagt till stöd för Kyral Amiga French release och DOS Czech fan translation.
- Förbättrad noggrannhet i spelkontrollmenyn för alla .plattformar
- Stöd för kinesisk EOB2 har lagts till.
- Lagt till stöd för PC-98-versionen av EOB2. Mohawk:
- Förbättrade kraftigt noggrannheten i kodgenereringen för domerna i Riven: The Sequel to Myst för att matcha originalspelet.

Privat:

- Lagt till stöd för den japanska . Windows-versionen SCUMM:
- Stöd lagts till uppackade RuSCUMM-patchar för har ryska lokaliseringar
- Tillåt användning av den officiella Monkey Island 1 Roland MT-32-patchen med alla EGA-versioner, inte bara den engelska utgåvan.

- Helt omskriven ljudkod för .alla Humongous Entertainment-spel
- Troget implementerat Mac GUI för Indiana Jones and the Last Crusade .och Loom
- Implementerade animering av vändning vid riktningsförändring för Full Throttle, The Dig The Curse of Monkey Island.
- Lagt till förbättring av Loom: Ctrl+D visar en lista över utkast som har upptäckts.
- Åtgärdat problem med rendering av kanji-tecken i den japanska SegaCD-versionen av Monkey Island 1. Textrenderingen för detta spel är nu pixelperfekt.
- Implementerade komplett stöd för de japanska versionerna av Indiana Jones and the Fate of Atlantis för Macintosh och DOS/V som distribueras av MicroMouse.
- Implementerade stöd för multiplayer i för nätverk Backyard Football, Backyard Backyard Baseball 2001 Football 2002.

Sherlock:

- Lagt till stöd för kinesisk räfflad skalpell.
- Lade till data till savegames vars avsnitt kunde göra savegames omöjliga att vinna.

Sword1:

- Skrev om systemet för palettnedtoning och speltimers för att matcha den ursprungliga DOS-versionen
- Skrev om all menykod så att den stämmer överens med originalet Detta inkluderar restaurering av Speedinställningen.
- Återställt korrekta teckensnitt och menytexter för alla ryska versioner av spelet.
- Skrev om ljudmotorn för att matcha originalet. Komprimerade filer stöds fortfarande.
- Tweakade undertextsrutinen för PSX-versionen så att den stämmer överens med originalet.
- Återställde Georges tomgångsanimation.
- Återställde pausfunktion: tryck på "P"!
- Återställda debug-kommandon: CTRL-G för att växla mellan gångbara rutnät på skärmen, CTRL-T för att visa felsökningsinformation, SHIFT-M hårkors för muspekaren och Georges position, och tangenterna 1 och 4 för att växla mellan långsamt och snabbt bildhastighetsläge.
- Återställde rätt teckensnitt för skärmen för spelets slut.
- Åtgärdat andra små felaktigheter.
- Sammantaget bör inte PC-versionen av spelet på ScummVM skilja sig från den ursprungliga körbartan längre.
- Implementerade krediter för .PSX-

versionenSword2:

- Stöd för kinesisk lagts till. översättning har

Tinsel:

- Åtgärda felet att ljudrullarna är slut.

TwinE:

- Lagt till stöd för japansk översättning. Ultima:
- Förbättra Ultima VI:s responstid.
- Fixar krasch vid laddning av VI-sparspel Ultima när dialogrutor är öppna.
- Fixa ordningen på genererade föremål i Ultima VI.
- Fixar automatisk förberedelse av kastvapen i Ultima VI.
- Åtgärdat Ultima VI-krasch vid öppning av trollformelbok med ny stil.
- Fixa Ultima VI skådespelardocka och gumpfärger.
- Fixar Ultima VI-krasch vid användning av look action på väggar.
- Åtgärda flera andra diverse krascher.
- Fixa spawners och projektiler så att de bättre överens med stämmeroriginalalet.
- Förbättrat för stöd Ultima VI AdLib och lagt till stöd för Roland MT-32.
- Åtgärdar flera problem med renderingsordningen i Ultima VIII.
- Lägg till stöd för Ultima VIII spansk fanöversättning.
- Stöd för Pentagram spara spelfiler.
- Konfigurerbar dubbeklickstid för Ultima VIII har lagts till.
- Ursprunglig beteendekorrigering för placering av kastade vapen
- Ursprunglig beteendekorrigering för att flytta skådespelare och objekt
- Ursprunglig beteendekorrigering för att släppa objekt
- Ursprunglig beteendekorrigering för skådespelarens passbarhet
- Åtgärda fall där koordinater inte omsluts när en kartgräns passeras
- Dölj menyn när du skapar sparade miniatyrbilder
- Fixa några alloctor/deleter-mismatchningar

Voyeur:

- Lagt till stöd för tysk fanöversättning. Xeen:
- Bytte namn på motorn "xeen" till "mm" för Might & Magic.
- Lagt till anpassat motoralternativ för att ersätta hälsopärlorna med HP/SP-stavar RISC

OS-port:

- Dubbel buffring används nu i helskärmsläge när .V-sync är aktiverat
- Stöd för hårdvaruparletter har lagts till.

48.4 2.7.1 "Stans tidigare trasiga svärd" (2023-07-31)

General:

- Fixad uppspelningshastighet för Theora-videor.
- Visning har av scummvm.log-filer lagts till.
- Exponerad ScummVM debug-nivå i GUI (fliken Misc).
- Fast shader scaler-laddning misslyckades under vissa förhållanden.
- Åtgärdade vissa skärmskakningseffekter (som i DOTT) som orsakade en krasch på SDL1-portar.

AGI:

- Återställde möjligheten att välja godtyckligt renderingsläge i Spelalternativ. AGS:
- Flera tillägg till spelupptäckstabeller.
- Korrigerade krascher i olika spel (kommersiella och freeware)
- Åtgärdat grafiska prioritetsfel vid användning av datorer i Resonance, Kathy Rain och .Blackwell Convergence
- Fix för vissa ljud som inte spelas i "The Cat Lady" och andra spel.
- Återinfört skapande av miniatyrbilder för alla savegames
- Åtgärdad regression för översättningsinställningar som inte sparades.
- Åtgärdat översättningssfel i Zniw Adventure (Linux-versionen).
- Felaktig gånghastighet i gamla spel (.ex.) tApprentice åtgärdad
- Lagt till en liten lösning för lila texter som verkar transparenta.
- Mindre ändringar av felsöknings-/felmeddelanden och kodstil.
- Förbättrad visning av text.

CRYOMNI3D:

- Fixad filåtkomst som förhindrar att avsluta Versailles.

Freescape:

- Rendering har av OpenGL-shaders lagts till.
- Spelen laddar originalbilder från datafilerna.
- Omarbetade och utökade detektionstabeller för Driller och andra spel som inte stöds.
- Omimplementerade objekt/spelarkollisioner för att bli mer robusta.

HDB:

- Åtgärdat fel som gjorde att det inte gick att plocka upp ett rött kuvert med tangentbordet. Hypno:

- Stöd för rendering av koreanskt typsnitt för Wetlands

Privat:.

- Slopat 16-bitars motor. krav på SAGA:
- Fixat inläsning av resurser från Amiga-versionen av ITE.
- Fixade krasch eller felbeteenden vid hantering av vissa skådespelarhandlingar.

SAGA2:

- Fixad krasch när du håller muspekaren över vissa

trollformler. SCUMM:

- Felaktig regression av musikvolymen i Loom.
- Åtgärdade en krasch i Full Throttle när man tryckte på 'A' .i felsökningsläge
- Stäng av varningen för saknade musikfiler i .Monkey Island 1 Ultimate Talkie
- Felaktig eller osynlig markör i Sam & Max när du sparar och laddar om från den klassiska menyn.
- Fixade flera problem med laddning av sparspel och krascher för tidiga FM-Towns-matcher.
- Fixade original GUI-banners som inte försvann ordentligt i vissa undantagsfall. Svärd1:
- Lagt till detektering för tjeckiska och polska versioner med .DXA-scener
- Lagt till detektering för alternativa franska och italienska versioner.
- Lagt till detektering för brasiliansk version publicerad av TecToy.

Sword2:

- Lagt till stöd för GOG.com-versionen.
- Lagt till detektering för alternativ polsk version. Tinsel:
- Fixat läsning av äldre Discworld II-savegames.
- Fixade ojusterade accesser.

Tony:

- Fixade ojusterade accesser.

Touche:

- Lagt till stöd för rysk översättning av old-games.ru. :iOS-port
- Fixa val av standardtema på moderna enheter.

- Bättre stöd för autostartkonfigurationer. macOS-port:
- Bättre stöd för autostartkonfigurationer. RISC OS-port:
 - Fixad krasch på RISC OS 5 med spel som kräver mycket RAM.

48.5 2.7.0 "Den riktiga Slim Shader" (2023-02-26)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Soldier Boyz.
- Lagt till stöd för C64- och ZX Spectrum-versioner av GLK Scott Adams Interactive Fiction-spel.
- Lagt till stöd för GLK Scott Adams äventyr 1-12 i TI99/4A-format.
- Lagt till stöd för Obsidian.
- Lagt till stöd för Pink Panther: Passport to .Peril
- Lagt till stöd för Pink Panther: Hokus Pokus Pink.
- Lagt till stöd för Adibou 2 "Environment", Read/Count 4 & 5" och "Read/Count 6 & 7".
- Lagt till stöd för Driller/Space Station Oblivion (versionerna , Spectrum och Amstrad CPC).DOS/EGA/CGA, Amiga, AtariSTZX
- Lagt till stöd för Halls of the Dead: Faery Tale Adventure II.
- Lagt till stöd för Chop Suey, Eastern Mind och 16 andra Director 3- och .Director 4-titlar Nya plattformar:
- Lagt till stöd för RetroMini RS90 under OpenDingux beta.
- Lagt till stöd för 1:a generationens Miyoo (New BittBoy, Pocket Go och PowKiddy Q90- V90-Q20) under TriForceX MiyooCFW.
- Lagt till stöd för Miyoo Mini.
- Lagt till stöd för KolibriOS.

Allmänt:

- Minskad mängd falska positiva resultat i Mass Add.
- Uppdaterade Roland MT-32-emuleringskoden till Munt mt32emu 2.7.0.
- Stöd för shaderbaserade scalers har lagts till.
- Lagt till möjlighet att mata ut monoljud (via -output-channels=CHANNELS.kommandoradsalternativet)
- Förbättrad skalning .av markören i OpenGL-läge

- Åtgärdat krasch vid bläddring i mappar som innehåller filer med 1 i namnet.
- Lagt till möjlighet att ange RNG-frö via GUI eller .kommandoradsalternativ
- Lagt till möjlighet att köra ScummVM i autodetekteringsläge genom att byta namn på den som 'scummvm-auto' körbara den körbara för ScummVMfilen fil med filen börjar med eller genom att tillhandahålla en tom namnet 'scummvm-autorun'.
- Lagt till möjlighet att ange kommandoradsparametrar som kommer att hämtas automatiskt. Lägg dem en per rad i en fil med namnet 'scummvm-autorun'.
- Möjligheten att anpassa standardinställningarna har lagts till genom att ange en första konfigurationsfil som ska läsas in om det inte finns någon konfigurationsfil på den vanliga platsen (via kommandoradsalternativet -initial-cfg=FILE eller -i).
- Lagt till stöd för laddning av spelresurser som är större än 2 GB på fler plattformar. AGI:
- Förbättrat stöd för franska översättningar. AGOS:
- Lagt till alternativ för att inaktivera uttoningseffekterna vid rumsövergång för Simon1 och 2.

AGS:

- Stöd för de ursprungliga installationsfilerna för Maniac Mansion Deluxe och The New Adventures of Zak McKracken har lagts till.

Direktör:

- Stöd för Pippin-versionen av L-Zone.
- Åtgärdat ett fel som orsakades av användning av

snedstreck i filnamnet. Dreamweb:

- Stöd för uppspelning från de ursprungliga .

installationsdisketternaHadesch:

- Lagt till stöd för 1997 års utgåva. Kyra:
- Kompletterat med stöd för den koreanska versionen av Legend of Kyrandia 1.
- Stöd för flera disketter mac kyra1 både som installationsdisketter och som installerad katalog.
- Lagt till stöd för den hebreiska versionen av Legend of Kyrandia 3. MADS:
- Lagt till stöd för originaldiskettens installationsfilslayout för Rex Nebular. Neverhood:
- Lagt till stöd för den japanska versionen av Neverhood.
- Stöd för lokaliseringar av -=CHE@TER=- & .Rigel

Rörmokare:

- Fixad krasch med Windows-versionen.

Privat:

- Tillått uppspelning av Mac-version direkt från installations-CD.
- Lagt till stöd för den japanska/Mac-versionen

Queen:

- Lagt till möjlighet att använda ett bättre typsnitt i den hebreiska

versionen. SAGA:

- Lagt till stöd för kinesiska Inherit the Earth.
- Lagt till stöd för kinesiska I .Have no Mouth och I Must Scream
- Lagt till stöd för koreanska I .Have no Mouth och I Must Scream
- Lagt till stöd för för att spela direkt från diskettinstallatör ITE.
- Stöd för Amiga (AGA/ECS, Retail/Demo, engelska/tyska) Inherit the Earth. SCI:
- Förbättrad textåtergivning för Macintosh-titlar.
- Lagt till stöd för Casio MT-540, CT-460 och CSM-1 MIDI-enheter för de SCI0-spel som ursprungligen hade stöd för det.

SCUMM:

- Lagt till stöd för CGA, CGA Composite, CGA svartvitt och Hercules-lägen för SCUMM 1-versionerna av Zak McKracken och Maniac Mansion.
- Förbättrad noggrannhet för CGA- och Hercules-lägen för SCUMM 2 (förbättrade) versioner av Zak McKracken och Maniac Mansion.
- Förbättrad noggrannhet för CGA- och Hercules-lägen för Monkey Island 1 (endast EGA-versionen - VGA-versionen har inte CGA- och Hercules-lägen).
- Fixade några mindre problem för CGA-läget i Loom.
- Lagt till EGA-dithering-läge för VGA-versioner av Loom, Monkey Island 1 och 2 och Indiana Jones 4.
- Åtgärdat en möjlig återvändsgränd i Ultimate Talkie Edition av Monkey Island 2, om man inte plockar upp ett obligatoriskt föremål innan Captain Dread tar Guybrush tillbaka till Scabb Island, i slutet av del II.
- Åtgärdat olika buggar, förbiseenden och kontinuitetsfel i originalspelet (endast när du använder inställningen "Aktivera spelspecifika förbättringar").
- Förbättrad avkodning av vissa västeuropeiska spelsträngar när de visas i ScummVM:s gränssnitt, t.ex. när man pausar ett spel.

- Fixat att navigatörshuvudet inte pekade åt vissa håll i Monkey Island 1, .i originalversionerna utan det förbättrade verbgränssnittet
- Korrigerat något felaktig textposition i .v4-spel och i Loom v3
- För Sam & Max är det nu möjligt att skjuta ner textraderna i efterexterna med hårkorset på muspekaren, precis som i originalet.
- Åtgärdat problem med läppsynk i slutscenen av Freddi Fish 4.
- Åtgärdat Dig- och COMI-laddningsmarkörerna visades inte när de skulle.
- Förbättrad noggrannhet hos vissa ljuddrivrutiner, vilket särskilt påverkade pitch bending-effekten i DOTT-intromusiken.
- I COMI låt vi bara Guybrush läsa Puerto Pollos klocka i de engelska, italienska och (fan-made) ryska versionerna av spelet, vilket motsvarar de ursprungliga tolkarnas beteende (troligen) på grund av de dåliga resultaten på de andra språken.
- Förbättrat stöd för hebreiska HE-spellokaliseringar.
- Fixat stöd för Roland MT-32 i Sam & Max.
- Implementerade original-GUI och sparmenyer för LucasArts-spel (DOS, Windows, Amiga, Macintosh, FM-Towns, SegaCD, Atari ST, NES och Commodore 64-versioner). Aktivera även det allmänna alternativet "Be om bekräftelse vid avslutning" för en mer autentisk 90-talsupplevelse!
- Åtgärdat mindre timingproblem för SMUSH-videomotorn., vilket främst påverkade Full Throttle
- Lade till ett ljudläge med låg latens i Full Throttle, The Dig och The Curse of Monkey Island; detta kan förbättra ljudprestandan, särskilt i enheter som inte är stationära och dock inte exakt än originalet.
- Implementerat omladdning av CD-ljud för Monkey Island 1 och Loom (CD-versioner), vid omladdning av ett sparläge.

Sherlock:

- Lagt till stöd för Chinese Rose Tattoo. Himmel:
- Lagt till stöd för kinesiska Beneath a Steel Sky. Svärd1:
- Stöd för rysk översättning av Novy Disk.
- Fixade start av olika demos.
- Bytte detektering till md5-baserad. Skicka in dina oigenkända versioner! Sword2:
- Bytte detektering till md5-baserad. Skicka in dina oigenkända versioner! Tinsel:
- Fixade färgerna på Discworld II-undertexter på big-endian-portar.

Toon:

- Gjorde att spelmenyerna uppförde sig som i originalet.

TwinE:

- Fixat problem med rendering av dörrar.
- Felaktig musikpaus i .beteende- och inventariemenyn åtgärdad
- Fixat att ge kashes istället för hjärtan som fallback.
- Fixat att föremål blinkar när de släpps.
- Fixad meca pingvinkiel vid .lek
- Fixat omritning av bakgrund när man tittar på mellansekvenser på TV:n.
- Fast återcentrering av skärmen vid aktivering av ett inventarieobjekt.
- Fixat att trycka på W för att prata med folk gör också att du hoppar.

Ultima8:

- Stöd för att spara och ändra storlek på minimap har lagts till.
- Justera markören så att den beter sig närmare originalet.
- Justera skjutreglaget för antal objekt för att komma närmare originalet.

Xeen:

- Flera kraschfixar för Clouds of Xeen.
- Vänta tills farvälet är avslutat innan du lämnar butikerna.
- Ladda om inte kartan efter att ha lämnat karaktärsskapandet.
- Implementera korrekt molnfallslogik för .Swords of Xeen
- Fixa GateMaster-monster i Underworld-kartan. 3DS-

port:

- Uppdatera relocation-parsern för att stödja PREL31 som skickas ut av den nya kompilatorn.
- Gör mer autokonfiguration i ./configure. Android-

port:

- Stöd för Storage Access Framework har lagts till.
- Förbättrat stöd för spelkontroller. iOS-port:
- Stöd för har pekarenheter lagts till.
- Förbättrat stöd för pekplattans läge.
- Lagt till stöd för spel som använder 32 bitars pixelformat

Nintendo DS-port:

- Lagt till en sprutskärm på den övre skärmen när startprogrammet är aktivt.

OpenDingux-port:

- Lagt till stöd för dynamiska plugins. PS

Vita-port:

- Lagt till stöd för dynamiska plugins. PSP-

port:

- Förbättrat stöd för spel som använder 32 bitars .pixelformat RISC OS-

port:

- Stöd för lagts till.26-bitarsversioner av RISC OS har

48.6 2.6.1 "Inkrementell eskapism" (2022-10-31)

General:

- Diverse förbättringar av den ikonbaserade rutnätsvyn ScummVM-startprogrammet.
- Korrigrade grafikfel eventuella vid användning av OpenGL-renderaren. AGS:
- Åtgärdade en krasch i AGDI:s nyinspelning av KQ1 (och vissa andra spel) på big-endian-system. AGOS:
- Åtgärdat olika buggar som ledde till krascher i demoversionerna av The Feeble Files och Personal Nightmare samt i fullversionen av Waxworks.
- Fixad frysning av piratdialog i Simon the Sorcerer 2. Asylum:
- Skärmen Keyboard Config har åtgärdats
- Stöd för keymapper-funktionen har lagts till i .
- Menyn i spelet är nu tillgänglig via en kortkommando .på tangentbordet
- Åtgärdat en bugg som gjorde att kontrollerna återställdes när man lämnade Hive-pusslet.
- Fixade animering av flytande kroppar i kapitel 4. Ultima:
- Åtgärdat problem med rendering när minimap flyttas från skärmen.
- Åtgärdat möjlig krasch vid användning av . autosparfunktionenSCI:
- Fixade diverse buggar och skriptproblem i KQ4, KQ5, LB2, LONGBOW, PQ1, PQ3, QFG2, QFG3, QFG4 och SQ5.
- Många förbättringar av olika delar av motorkoden.

SCUMM:

- Åtgärdat potentiella låsningar i spel som använder iMuse.
- Förhindrade krascher orsakade av saknade .SOU/..BUN-filer
- Korrigerade krascher i v7-v8-spel på plattformar med strikt justering.
- Fixat läppsynkronisering av tal för COMI på big-endian-portar (t.ex. PS3 eller Wii).

Tinsel:

- Åtgärdade ett problem i Discworld som hindrade vissa föremål från att placeras i inventariet. Toltekerna:
- Korrigerade krascher på vissa med strikt inriktning.

plattformar Toon:

- Fixade att musik och SFX stängdes av som standard när Toonstruck-spelet lades till. Android-port:
- Konvertera muskoordinater mellan skärmkoordinater och på virtuella koordinater rätt sätt.

Windows port:

- Rensning av ikoncachen skapade en duplicerad ScummVM-mapp i APPDATA-katalogen. Åtgärdat.

48.7 2.6.0 "Vansinnig eskapism" (2022-08-01)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Sanitarium.
- Lagt till stöd för Hades Challenge.
- Lagt till stöd för Marvel Comics Spider-Man: The Sinister Six.
- Lagt till stöd för The 11th Hour.
- Lagt till stöd för Clandestiny.
- Lagt till stöd för Tender Loving Care (CD-ROM).Editions
- Lagt till stöd för Uncle Henry's .Playhouse
- Lagt till stöd för våtmarker.
- Lagt till stöd för Chewy: Esc från F5. Allmänt:
- Projektlicensen har upgraderats till GPLv3+.
- Nu kräver ScummVM C++11 för att kunna byggas.
- Borttaget stöd för VS2008, C++11.eftersom det inte stöder

- Infört förbättrad filtrering i sökrutan. Se "Förstå" i dokumentationen för mer information.
- Implementerat ikony i GUI (GSoC-uppgift).
- Stöd för ljudkortet RetroWave OPL3 har lagts till.
- Lagt till OpenDingux beta port.
- Borttagen Symbian-port.
- Lagt till verktyget create_engine för att underlätta vid skapandet av nya motorer.
- Fixad musfängst i HiDPI-läge.
- I dialogrutan GUI Options markeras nu inställningar som åsidosätts via kommandorader med rött.
- I GUI launcher är det nu möjligt att gruppera spel i olika kategorier.
- GUI-startprogrammet har nytt med spelikoner i

rutnätutseende . AGI:

- Lagt till stöd för Macintosh-versioner av Manhunter 1-2. AGS:
- Synkroniserade ändringar från . uppströms

AGSAGOS:

- Elvira 1: Lagt till stöd för Casio MT-540/CT-460/CSM-1 och CMS/GameBlaster.
- Elvira 1 & 2, Waxworks, Simon the Sorcerer: AdLib OPL3-läge har . lagts tillBeroende på spelet kommer detta att förhindra avskurna toner, lägga till extra toner eller instrument och/eller lägga till stereo.
- Elvira 2, Waxworks: Lagt till stöd för AdLib och .MT-32 ljudeffekter
- Elvira 2, Waxworks, Simon the Sorcerer diskett: Lagt till Mixed MIDI-stöd (MT-32 musik).med AdLib ljudeffekter
- Simon the Sorcerer-disketten: .Förbättrad noggrannhet för AdLib-ljudeffekter
- Simon the Sorcerer: DOS-versionens musiktempo är nu korrekt. I både DOS- och Windows-versionerna kan du nu välja mellan DOS-musiktempot eller det snabbare Windows-tempot.
- Simon the Sorcerer 2: Förbättrat stöd för AdLib och GM.
- Simon the Sorcerer 2: Lagt till en lösning för de saknade MT-32-spåren i introt. BBVS:
- Storleken på huvudmenyknapparna var felaktig i vissa fall.
- Fixad krasch i slutet av Hock-A-Loogie. minispeletBegravd:
- Stöd för att hoppa över synkroniserat ljud och video har lagts till.
- Muspekaren är nu dold under mellansekvenser.

- Implementerat pausning av spel via Control-P.
- Efter att ha sparat återvänder spelaren spelet till i stället förtill Biochip-menyn.
- Spelet pausas nu alltid när Biochip-menyn eller dialogrutorna för spara/återställ är öppna.
- Lagt till metadata för sparade spel, inklusive miniatyrbilder, skapandedatum och speltid.
- Sparade spel sorteras nu efter slot, somi andra motorer, istället att försorteras i alfabetisk ordning.
- Det valda objektet lagras nu i sparade spel.
- Kommentarer från Arthur med mellanslagstangenten (samma tangent som spelar upp Arthurs senaste kommentar).som spelas upp i bakgrunden kan nu stoppas
- Agentutvärderingen (aktuella) poängkan nu visas med Control-D.
- Korrigerad global flagga i dödsskärmar. Drömwebb:
- Lagt till talsyntes för dialoger och .objektbeskrivningarGlk:
- Lagt till stöd för ZX Spectrum-spel med grafik i Scott sub-engine. Kyra:
- Lagt till stöd för de traditionella kinesiska versionerna av Legend of Kyrandia 1 - 3.
- Ljudstöd för Macintosh-versionen av Legend of Kyrandia har lagts till.
- Stöd har lagts till för att spela Macintosh-versionen av Legend of Kyrandia 1 . uppdirekt från filerna på CD-skivanDetta innebär att du inte längre behöver köra installationsprogrammet för att extrahera datafilerna.

NGI:

- Fixat tillståndet för rullande brygga i scen 13.
- Åtgärdat att man fastnade när man teleporterade till foten i scen 30.
- Fixat inkonsekvent kaktustillstånd.

Privat:

- Omarbetad kod för att möjliggöra rendering med den ursprungliga 256-färgspaletten
- Fixade problem med .endianness
- Lagt till stöd för den koreanska utgåvan.

Supernova:

- Lagt till talsyntes för dialoger och .objektbeskrivningarSCI:
- Lagt till stöd för Text To Speech i SCI-diskettspel.

- Tillåt sparande från ScummVM:s globala spelmeny i följande spel: BRAIN1, BRAIN2, ECOQUEST1, ECOQUEST2, FAIRYTALES, PHARKAS, GK1, GK2, ICEMAN, KQ1, KQ4, KQ5, KQ6, KQ7,, LB1 LB2, LIGHTHOUSE, LONGBOW,, LSL1 LSL2, LSL3, LSL5, LSL6, LSL6HIRES, LSL7, PEPPER, PHANT2, PQ1, PQ2, PQ3, PQ4, PQSWAT, QFG1, QFG1VGA, QFG2, QFG3, QFG4, SHIVERS, SQ1, SQ3, SQ4, SQ5, SQ6, TORIN.
- Många scriptbuggar åtgärdade i KQ6, KQ7, GK2, QFG3, QFG4., Hoyle4
- Fixade inläsning av autospar i Shivers och Phantasmagoria 2.
- Lagt till stöd för koreanska fanöversättningar från scummkor-projektet: EcoQuest 2 Gabriel Knight 2.

SCUMM:

- Ny digital iMUSE-motor. Stöd för omkomprimerade ljudfiler som släppts i Full Throttle, The Dig och The Curse of Monkey Island.
- Skrev om musikspelaren för Amiga-versionerna av Indy3 och Loom i enlighet med den ursprungliga koden.
- Åtgärdat saknad markör i 16-färgs Macintosh-versionerna av Loom och Indiana Jones and the Last Crusade efter laddning av ett sparspel.
- Det är nu möjligt att ersätta musiken i diskettversionerna av Loom med ljudspår. ScummVM Wiki har en lista över vilka som delar av Svansjöbaletten spelet använder: <https://wiki.scummvm.org/index.php/Loom>.
- Fixade en del MIDI-musik som loopade när den inte borde i EGA/VGA-diskettversioner av The Secret of Monkey Island.
- Fixade lavan som flöt i fel riktning i VGA-diskettversionen av The Secret of Monkey Island.
- Åtgärdat Full Throttle förvrängd grafik när Ben springer förbi Corley Motors entré.
- Fixat dissolve-effekten och Bobbins palett när hon lämnar det mörklagda tältet i TurboGrafx-16-versionen av Loom, så att de stämmer överens med originalbeteendet.
- Åtgärdat felaktiga färger i mörka rum i MM NES på portar med strikt justering, t.ex. Dreamcast, Apple silicon och olika handhållna enheter.
- Skrev om textrenderingsrutinerna för Full Throttle, The Dig och The Curse of Monkey Island i enlighet med de ursprungliga tolkarna.
- Skrev om rutinerna för timerhantering för att bättre efterlikna både det ursprungliga och interepeternas egenheter.
- Fixa läppsynkning i Backyard Baseball 2003.
- Fixade olika buggar och förbiseenden i originalspelet i de flesta av LucasArts titlar: https://wiki.scummvm.org/index.php?title=SCUMM/Game_Enhancements. De flesta av dessa förbättringar kan nu inaktiveras i spelets inställningar om man föredrar att spela med det ursprungliga beteendet.
- Lagt till reglage för att justera uppspelningen av CD-ljud i MI1 CD-introt, samt VGA CD Loom i allmänhet. Loom är särskilt känslig för hur mycket tytnad det är i början av

spåret, och CD-versionen av MI1 synkroniserade aldrig musiken lika bra med introt som tidigare versioner. Se Wiki för mer information.

- Upptäck och avvisa EGA-diskettversionen av Monkey Island 1 som Limited Run Games sålde i sin Monkey Island 30th Anniversary Anthology, om du använder standardavbildningen DISK4, som är . skadadDet är möjligt att återställa en fungerande image från KryoFlux-dumparna som de också tillhandahöll.
- Fixad slumptalsgenerering som fixar kast i Backyard Baseball.
- Markerade en lösning i Monkey Island 2 () FM-Towns-versionensom en förbättring; denna lösning återställdes ursprungligen en del av kartjaktspusslet i Booty Island som hade klippts bort i FM-Towns-versionen av spelet.
- Fick meningsraden i Maniac Mansion att fungera som manualen säger, . dvsdu kan klicka på den för att utföra kommandot.

Sherlock:

- Fixad nedgång i Serrated Scalpel intro när du spelar spelet från en liten installation.
- Åtgärdat UI-fel i Serrated Scalpel. Titanic:
- Åtgärdat att man inte kunde se huset i Starfield-pusslet. TwinE:
- Åtgärdat en bugg i kollisionskoden som gjorde att spelet inte gick att avsluta på grund av att stridsvagnen inte rörde sig längre i scen 63.
- Fixad ljusvinkelberäkning som gav upphov till renderingsartefakter i ett fåtal scener.
- Fast polygonrenderingsmetod för båtfönstren.
- Felaktig fotograferingsriktning för vissa skådespelare åtgärdad.
- Fixade dörrrörelser i vissa situationer. Android-

port:

- Maskinvaruacceleration för 3D-grafik har lagts till.
- Förbättrade touch-kontroller.

macOS-port:

- Stöd för visning av OSD-meddelanden på Touch Bar har Windows port:lagts till.
- Lagt till "Portable Mode" där den körbbara filens katalog används för att lagra programfiler om en scummvm.ini-fil finns, i stället för användarens profilkatalog.
- Fast upptäckt av sökvägen för applikationsdata på Windows 95/98/ME. RISC OS-port:
- Stöd för dynamiska plugins har lagts till.

- Lagt till en inbyggd MIDI-drivrutin Nintendo DS-port.:
- Fixat skärmrullning vid användning av dialogrutorna Ladda och Spara.

48.8 2.5.1 (2022-01-02)

General:

- Överförde ResidualVM GUI-tema till den omarbetade versionen.
- Fixat kantfall för .Punycode
- Fixat kontroll för överskrivning av sparspel i autosave-plats.
- Fixat flytt av savegame till ny slot för de flesta motorer.
- Skalare stöds nu med .OpenGL-grafikläget AGOS:
- Fixat regression av .gammal Waxworks AdLib-

musikAGS:

- Uppdateringar .av

detekteringslistan Dyster:

- Fastställt standardvärde för alternativet "Talk Speed".
- Fixade svart skärm när du anger spara spelnamn.
- OpenGL utan shaders är att föredra som standard för Grim Fandango. Kyra:
- Åtgärdat grafiskt fel i Legend of Kyrandia 3. SAGA:
- Fixade digitaliserad musik som inte loopade i Inherit the Earth.

SCUMM:

- Förbättrat stöd för den högupplösta texten i 16-färger Macintosh-versionerna av Loom och Indiana Jones and the Last Crusade.
- Förbättrad OPL3-ljudemulering för .Sam&Max
- Fixade musik som inte loopade i The Dig.
- Fixad krasch vid laddning av savegames från Humongous .Entertainment-spel Sherlock:
- Fixad krasch vid användning av tändstickor på labbord.
- Fixad karaktärsanimation i Rose Tattoo.

- Fixat problem med att öppna kartan i Rose Tattoo.
- Ljuden från klockdragning och dimhorn i .Serrated Scalpel åtgärdade
- Åtgärdat uppdaterades att inventarierna inte i Serrated Scalpel efter att klockan undersöks.
- Fixat dimöverlagring vid Cleopatras nål i Rose Tattoo.
- Åtgärdat grafiska problem i som Serrated Scalpel tittar på föremål när lagret är öppet.
- Made Serrated Scalpel har en hastighet som närmare liggeroriginals.
- Fixed krasch när markören flyttas förbi slutet av strängen i Rose Tattoo spara dialog.
- Behandla väntande nyckelpressar i den de ordning tillverkades, inte den senaste först.
- Fixed krasch när du använder Delete-tangenten i Rose Tattoo-lagringsdialogen.
- Åtgärdat en sällsynt konversationsbugg i Serrated Scalpel som inträffade när Lord Brumwell började prata med dig medan inventeringsfönstret var öppet.
- Återuppta animationer i Serrated Scalpel efter konversationer. Detta åtgärdar felet där Jock Mahoney eller Nobby Charleton fastnade på obestämd tid och vägrade prata med dig.
- Åtgärdat olika problem med användargränssnittet i båda spelnen.

Stark:

- OpenGL-renderare har (utan) shaderslagts till.
- TinyGL-renderare har lagts till.
- Fixat av autosparhantering .

TwinE:

- Många buggfixar och . stabilitetsförbättringarXeen:
- Fixed krasch vid start när konstanter laddas från xeen.ccs.
- Fel på avbröts .att valet av besvärjelse när karaktärer byttes ut
- Fixade några dåliga minnesåtkomster.
- Diverse ljudkorrigeringar.
- Fixade sannolikheten för att .monsterföremål droppar

48.9 2.5.0 "För tjugo år sedan idag... ." (2021-10-09)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Grim Fandango.
- Lagt till stöd för The .Longest Journey
- Lagt till stöd för Myst 3: Exile.
- Lagt till stöd för Little Big Adventure.

- Lagt till stöd för Red Comrades 1: Save the Galaxy.
- Lagt till stöd för Red Comrades 2: For the Great Justice.
- Lagt till stöd för Transsylvania.
- Lagt till stöd för Crimson Crown.
- Lagt till stöd för OO-Topos.
- Stöd för Glulx interaktiva fiktionsspel har lagts till.
- Lagt till stöd för Lure of the Temptress Konami release.
- Lagt till stöd för Private Eye.
- Stöd för spanska Blue Force har lagts till.
- Lagt till stöd för spanska Ringworld.
- Lagt till stöd för spanska Amazon: Edens väktare.
- Stöd för AGS Games version 2.5+ har lagts till.
- Lagt till stöd för Nightlong: Union City Conspiracy.
- Lagt till stöd för The Journeyman Project 2: Buried in Time.
- Lagt till stöd för Crusader: No Remorse.
- Stöd för L-ZONE har lagts till.
- Lagt till stöd för Spaceship Warlock. Nya

portar:

- Nintendo DS-porten fick en rejäl omskrivning.

General:

- Bytte ScummVM GUI-utdata till UTF-32.
- Uppdaterade Roland MT-32-emuleringskoden till Munt-projektets mt32emu 2.5.1.
- Uppdaterade Dropbox Cloud Storage för att använda det nya Dropbox OAuth-arbetsflödet.
- Stor utökning av antalet grafikskalare som stöds.
- Visa sökvägen till konfigurationsfilen för scummvm i GUI -> .Alternativ -> Sökvägar
- Lagt till ett nytt valfritt beroende, giflib>= 5.0.0. Används av vissa versioner av LBA
- HiDPI-stöd har lagts till i ScummVM GUI.
- Lagt till kommandoradsalternativet -window-size för att ange ScummVM-fönsterstorlek, endast tillämpligt på OpenGL-renderaren.
- Fixat växling till standardgrafikläget. Detta tillämpades ibland inte förrän ScummVM eller ett spel startades om startades
- ScummVM GUI har översatts i sin helhet till koreanska och japanska.
- Lagt till GUI-alternativ för att aktivera och inaktivera Discord RPC-integrationen.

ADL:

- Lagt till stöd för fransk översättning av Mystery House.
- Stöd för flera har lagts till spelvarianter AGI:
- Stöd för ryska versioner har lagts till. Inmatning nu fungerar

AGOS:

- Lagt till stöd för den japanska PC-98-versionen av Elvira 1. CGE:
- Lagt till möjlighet att använda Text To Speech för Soltys.

CGE2:

- Lagt till möjlighet att använda Text To Speech för Sfinx.

Film:

- Lagt till detektering för Future Wars CD-version med fransk översättningspatch
- Lagt till detektering för italienska Amiga Operation Stealth.
- Fixad krasch innan du går in i hemlig bas.
- Fixat att det saknas mellanslag i verblinjen.
- Fixade vertikalt överflödiga Drömwebb:
- Renderingskorrigeringar för rysk fan-översättning.

Glk:

- Fixade problem med sparspel för flera undermotorer.
- Fixat minnesöverskridning i Level9-speldetektor.
- Lagt till detektioner för 2020 års IF .Comp-spel
- Aktiverat Glulx undermotor.

Gob:

- Lagt till stöd för Bargon Attack rysk översättning.
- Lagt till stöd för Woodruffs ryska översättning. Griffon:
- Fixed Return to Launcher från The Griffon Legend.
- Lagt till möjlighet att använda Text To Speech i The Griffon Legend

Grim:

- Lagt till stöd för Grim Fandango på brasiliansk portugisiska

Kyra:

- Lagt till stöd för den japanska Sega-CD-versionen av Eye of the Beholder.
- Lagt till stöd för den hebreiska fanöversättningen av Legend of Kyrandia.
- Lagt till stöd för den hebreiska fanöversättningen av Legend of Kyrandia 2.
- Lagt till stöd för den förenklade kinesiska versionen av Legend of Kyrandia 3.
- Lagt till stöd för den spelbara demoversionen av Lands of .

LoreLockbete:

- Fixat brandanimation i första rummet vid inläsning av sparade filer.
- Fixat stöd för AdLib.
- Fixat stöd för MT-32.

Pegasus:

- Lagt till stöd för DVD/GOG.. Drottning:
- Lagt till stöd för tysk Amiga-diskettutgåva. SAGA:
- Lagt till stöd för ITE GOG Mac CD v1.1.
- Stöd för ITE PC-98 Japanese har lagts till.
- Fixad digitaliseringad musik som inte loopar i Inherit the Earth. SCI:
- Lagt till RGB-renderingsläge (16/32 bpp) för SCI0 - SCI1.1-spel, vilket löser palettproblem i skärmövergångar och undviker lägesändringar vid uppspelning av Mac QuickTime-videor.
- Lade till anpassade palettmöds för SQ3 och LSL2 från FreeSCI-projektet. När moddarna är aktiverade förbättrar de grafiken i dessa två spel.
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen av Gabriel Knight 1.
- Lagt till stöd för CD-Audio-versionen av Mixed-Up Mother Goose.
- Lagt till stöd för koreanska fanöversättningar från scummkor-projektet: Castle of Dr. Brain, EcoQuest 1, Gabriel Knight 11, , King's Quest 5 och 6, Laura Bow 2 och Space Quest 4.
- Lagt till stöd för Space Quest 4 Update 1.3 av New Rising Sun.
- Stöd för franska LSL1VGA har lagts till.
- Lagt till stöd för hebreiska QFG1VGA.
- Stöd för hebreiska GK1 har lagts till.
- Lagt till stöd för rysk långbåge.
- Stöd för ryska LSL6 har lagts till.

- Stöd för den alternativa ryska versionen LSL7 har lagts till.
- Lagt till stöd för alternativa polska LSL7 inklusive .filer som paketeras med InstallShield
- Stöd för alternativa ryska SQ5 har lagts till.
- Lagt till stöd för den Passagealternativa ryska Torin's .
- Lagt till stöd för fan-spelet Soulshade Asylum.
- SCI1.1-vyerna är nu skalenligt korrekta.
- Ljuden stoppades eller startades om inte korrekt.
- Åtgärdat ljudproblem vid återställning av SCI0-spel.
- Korruption åtgärdad när "Prefer digital sound effects" var inaktiverat i SCI1-spel.
- Space Quest 4 CD:s ljudeffekter matchar nu den valda plattformen.
- Lagt till möjlighet att aktivera Windows-markörer i CD-versionerna av King's Quest 5 och Space Quest 4.
- Åtgärdat att låten "Girl In The Tower" inte spelades i slutet av King's Quest 6 CD.
- Åtgärdat strandfel i King's Quest 5 Amiga som förhindrade att spelet slutfördes
- Fixade över 30 scriptbuggar i GK1, HOYLE4, KQ1DEMO, KQ5, KQ6, KQ7, LB1, LSL3, PEPPER, PQ3, QFG3, SQ1, SQ4 och SQ6.
- Låst upp JANE easter egg i Gabriel Knight 1. :SCUMM
- Fixad kinesisk, japansk och koreansk textvisning för The Dig och för The Curse of Monkey Island. Dessa korrigeringar innehåller också vissa förbättringar av den vanliga textvisningen (främst).formateringen av omslutna texter
- Korrigrad visning av kinesiska, japanska och koreanska paus- och omstartsdialoger.
- Lagt till stöd för många koreanska översättningar från .scummkor-projektet
- Lagt till stöd för Russabit-M-versioner av Pajama2 och SpyOzone.
- Fixat uppspelning av tal i Akella-versionen .av COMI
- Lagt till stöd för Discord- och Humble Bundle-versioner av Indiana Jones and .the Fate of Atlantis
- Lagt till smidig scrollning för FM-TOWNS-versioner av spel.
- Lagt till valfri trimming till 200 pixlar för vissa FM-TOWNS-spel, så att korrigering är möjlig.av bildförhållande
- Åtgärdat ljudförvrängning i Loom för PC-Engine.
- Lagt till stöd för högupplöst teckensnitt och markör i 16-färags Macintosh-versionen .av Loom
- Lagt till stöd för den japanska Mac-versionen av The Dig.

- Lagt till delvis stöd för högupplösta teckensnitt och markör i 16-färags Macintosh-versionen av Indiana Jones and the Last Crusade.
- Åtgärdat saknade instrument i m68k Mac-versionerna av Monkey Island 2 och Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
- Lagt till renderingsläget "Macintosh s/w" för 16-färags Macintosh-versionerna av Loom och Indiana Jones and the Last Crusade.
- Aktiverade val av svårighetsgrad i den version av Monkey Island 2 som ingick i Lu- casArts Mac CD Game Pack II-samlingen. (Det hade inaktiverats tillsammans med kopieringsskyddet).
- Reparerade en klumpig spricka i Maniac Mansion (enhanced)'s . knappsatsskriptDetta innebär att GOG- och Steam-versionerna inte längre accepterar felaktiga siffror, t.. exför Ednas telefonnummer. (Varför säljer de en crackad version egentligen??!)
- Lagt till stöd för musik med låg kvalitet i Macintosh-versionen av Loom.
- Förbättrad precision i Digital iMUSE för Full Throttle och The Curse of Monkey Island. Dessa förbättringar åtgärdar också flera ljudrelaterade buggar för båda spelen.
- Fixade en mycket gammal regression i walk-koden för Full Throttle som softlockade spelet.
- Förbättrad noggrannhet i promenadkoden för The Dig och The Curse of Monkey Island.
- Fixade en bugg i The Curse of Monkey Island som gjorde att man under kanonminispelet i del 1 inte kunde förstöra ett av de tre förstörbara tornen i fortet.
- Lade till animerad cigarrök i närbilden av kapten Smirk i CD-versionen av Monkey Island 1. Den fanns i tidigare versioner.
- Återställde några Lemonhead-linjer som saknades i de engelska, italienska, tyska och spanska CD-versionerna samt i de av engelska Macintosh-, FM-Towns- och Sega CD-versionerna Monkey Island 1.
- Fått klocktornet i Monkey Island 1 att bete sig på samma sätt i CD-versionen som i tidigare versioner, . ha dvsefter attundersökt det måste man lämna rummet och komma tillbakaigen för att dess beskrivning ska ändras.

Tinsel:

- Aktiverade funktionen . Återgå till

startprogrammet Titanic:

- Fixade krascher när jag frågade robotar vad jag skulle göra.

TsAGE:

- Lagt till stöd för oinstalleras diskettversion. Stark:
- Stöd för ungersk översättning har lagts till.

Supernova:

- Tillagd italiensk översättning för del 1.

Sword25:

- Fick den extraherade versionen att fungera.
- Fixad krasch vid val av kroatiskt språk. Ultima:
- Ultima 4: Flera kommandon har för felsökning lagts till.
- Ultima 4: Tillåt Enter-tangenten att avsluta ZStats-visningen.
- Ultima 8: Åtgärdat flera animationsbuggar för händelser och objekt.
- Ultima 8: Återskapad originaltext för boken Spell of Resurrection. Xeen:
- Korrigerat enstaka gränsförvanskning under strider.
- Förbättringar av mellansekvenser för att bättre matcha originalspelen.
- Korrigeringar för val, bortval av och avskedande karakterer för att bättre matcha originalet.
- Lagt till stöd för rysk version. AmigaOS-

port:

- Lagt till inbyggd funktion för filbläddrare i systemet.
- Återaktiverad nuked OPL Adlib-drivrutin.

Big-endian-portar:

- Korrigrade krascher eller renderingsproblem med spelarna Blazing Dragons, Duckman och Full Pipe. iOS-port:
- Åtgärd för användning av pil-tangenter på fysisk tangentbord i iOS 15.
- Fixat rotera attenheten medan ScummVM är inaktivt.
- Lagt till stöd för upp-och-nedvänt . macOS-port:
- Stöd för Dark Mode har lagts till.
- Använd OpenGL-renderare som standard, vilket ger bättre stöd för HiDPI-skärmar. MorphOS-

port:

- Lagt till inbyggd funktion för filbläddrare i systemet.
- Lagt till molnfunktion.
- Återaktivera OPL Adlib-drivrutinen.
- Stöd för CAMD har MIDI-drivrutiner lagts

till Windows-port:

- Använd OpenGL-renderare som standard, vilket ger bättre stöd för HiDPI-skärmar

48.10 2.2.0 "Interaktiv fantasi" (2020-09-27)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Blazing Dragons.
- Lagt till stöd för Griffon Legend.
- Lagt till stöd för Interactive Fiction-spel baserade på följande motorer: ADRIFT (utom version 5), AdvSys, AGT, 3, Alan 2 & Archetype (nyligen omimplementerad för Glk från de ursprungliga Pascal-källorna), , Hugo, JACLLevel 9, Magnetic Scrolls, Quest, Scott Adams, ZCode (alla ZCode-spel utom Infocom's grafiska version)För närvarande finns . det stöd för mer än spel.1600
- Lagt till stöd för Operation Stealth.
- Lagt till stöd för Police Quest: SWAT.
- Lagt till stöd för engelsk översättning av Prince and the Coward.
- Lagt till stöd för Ultima IV - Quest of the Avatar.
- Lagt till stöd för Ultima VI - The .False Prophet
- Lagt till stöd för Ultima VIII - Pagan Nya

portar:..

- MorphOS-port har fått en rejäl

omarbetning. General:

- Autosparfunktioner stöds nu för alla motorer.
- Fel är mer benägna att öppna felsökaren och visas än att bara krascha ScummVM.
- Spelen sorteras i GUI och ignorerar artiklarna.
- Nu visas hebreiska korrekt i GUI (kräver)FriBiDi-biblioteket.
- Uppdaterade Roland MT-32-emuleringskoden till Munt 2.4.0.
- Alternativet att välja standardröst för portar som har stöder text-till-tal lagts till.
- Lagt till stöd för Discord Rich Presence-integrering på som plattformar stöds (Windows Vista+, macOS 10.9+ 64 Bit).
- Stora förbättringar av keymappern.
- Spel identifieras nu genom engineid:gameid. kombinationen BBVS:
- Lagt till stöd för demo, som finns tillgänglig på vår webbplats.
- Lagt till stöd för Loogieminispelsdemo. Drömwebb:
- Lagt till stöd för rysk fan-översättning.

- Fast animeringshastighet.

Illusioner:

- Fixad hastighet för undertexter (ställ in denpå max för bra hastighet).
- Lagt till stöd för Russian Duckman. Kyra:
- Lagt till stöd för SegaCD-versionen av Eye of the Beholder I (med CD-Audio, animerade mellansekvenser och kartfunktion.)
- Stöd för PC-98-versionen av Eye of the Beholder I har lagts till.
- Lagt till stöd för de spanska versionerna av Eye of the Beholder I och II, Legend of Kyrandia 1 (CD-ROM fan translation) och Legend of fan translation). Kyrandia 2 (floppy version och CD-ROM Fixat stöd för spanska Lands of Lore (diskettversion och CD-ROM fan translation).

Lab:

- Fixade ljudslingor i vissa rum. Aldrig i livet:
- Lagt till stöd för större demo, tillgänglig från vår webbplats. Prins:
- Fast visning av beskrivningar av lagerartiklar
- Lagt till engelsk översättning.
- Fixat fel med oändlig loop när man tittade på vissa objekt. Drottning:
- Fixade laddning av ett sparad spel från startprogrammet.
- Slumpmässiga långa fördröjningar vid spelstart .

åtgärdadeSCI:

- Stora förbättringar av ljuddrivrutinerna för Amiga och Mac.
- Förbättrad MIDI-uppspelning och många ljudproblem åtgärdade
- Fixat 30 buggar i originalskriptet i ECO2, GK1, KQ4, KQ5, KQ6, KQ7, LB1, LONGBOW, PHANT2, QFG1, QFG3, QFG4, SQ5 och SQ6.
- Fixade en skriptbugg som orsakade sällsynta och slumpmässiga låsningar i de flesta Sierra-spel mellan 1992-1996.
- Lagt till stöd för Inside the Chest / Behind the Developer's Shield.
- Stöd för tyska LSL6-disketter har lagts till.
- Lagt till stöd för Hebrew Torin's Passage.
- Lagt till stöd för Italian Lighthouse.
- Lagt till stöd för polska KQ5, LSL2, LSL3, LSL5 och LSL6-Floppy

- Åtgärdat ryskt LSL1-fel när du anropar en taxi.
- Åtgärdat Phantasmagoria 2-fel vid försök med easter eggs.
- Fixade QFG3 auto-saves.
- Fixade miniatyrbilderna för QFG4 och Shivers sparade spel som doldes av .kontrollpaneler
- Fixade en slumpmässig krasch i Windows-versionen när du avslutar ett spel.
- Lagt till stöd för Roland D-110 ljuddrivrutin.
- Kryssrutan "Föredrar digitala ljudeffekter" fungerar nu korrekt för SCI01/SCI1-spel. SCUMM:
- Åtgärdat palettproblem som ledde till felaktiga färger i MM NES intro och mörka rum.
- Fixat renderingen av ficklampan i MM NES så att den stämmer överens med originalversionen.
- Ersatte den befintliga NES-paletten med en mer exakt NTSC-palett baserad på Mesen.
- Lagt till ett nytt GUI-alternativ för att byta till en alternativ NES-palett baserad på NES Classic.
- Förbättrade färger i Apple //gs .Maniac Mansion
- Fixad krasch när du går in i garaget i Apple //gs .Maniac Mansion
- Lagt till stöd för Classic Full Throttle från . Remastered-utgåvan Supernova:
- Förbättrad engelsk översättning.

Himmel:

- Fixad synkronisering av musikvolym mellan den inbyggda inställningspanelen och ScummVM-konfigurationen.

Sword1:

- Lagt till stöd för lokaliserade menyer i .Novy Disk Russian Trilogy-utgåvan
- Lagt till stöd för spansk spelbar demo tillgänglig från vår webbplats. Sword2:
- Lagt till stöd för spansk spelbar demo tillgänglig från vår webbplats. Titanic:
- Fixat Barbot-krasch efter att ha frågat vad mer han behöver.

Vintermute:

- Lagt till delsystem för spårning av prestationer, implementerat för 10+ spel. Xeen:
- Lägg till saknad sprite-drawer för fiender som träffas av .Energy Blast
- Fixad frysning på grund av dålig mob-data på toppen av Witches Tower.
- Fixar krasch vid laddning av vissa savegames direkt från startprogrammet.

- Fixa härdning av brunnen i Nightshadow.
- Fixa laddning av väggföremål från savegames.
- Fixa U/D-nycklar som inte fungerar i uppdragsdialogen.
- Åtgärdat felaktig spegeldestination för Dragon Tower.
- Fixa kraschläsning av i .bok Stora Pyramidens kassaskåp
- Förhindra att attribut blir negativa.
- Fixa animering av kantytor under Clairvoyance. ZVision:
- Åtgärdat regression i kassaskåppusslet i Zork Nemesis: The Forbidden Lands.
- Fixade att få perfekt poäng i Zork: Grand Inquisitor. Android-

port:

- Stöd för uppslukande helskärmsläge har lagts till.
- Förbättrad tangentbords- och musinmatning.

iOS-port:

- Fixat grafikläge som inte stöds för vissa spel (t.ex. SCI-spel med aktiverad videoskalning). högkvalitativ
- Avsluta-knappen har tagits bort för att följa iOS designriktlinjer.
- Borttaget fält för . inmatningsassistent för virtuellt tangentbordDetta innebär att vi inte längre längst ser en stapel ned på skärmen när vi använder ett externt tangentbord.
- Lagt till att spara aktuellt spelstatus om möjligt när du byter till en annan uppgift och återställa spelstatus när du återvänder till ScummVM-uppgiften.

Linux-port:

- Lagt till alternativ för att använda systemets filbläddrare istället för ScummVM:s filbläddrare. MacOS

X-port:

- Fixat oskärpa på Retina-skärmar. Tyvärr krävde detta att stödet för det togs bortmörka temat för fönsterdekorationer .
- Fast visning av ikonen i Aktivitetsfältet när ett spel körs (detta var trasigt sedan ScummVM 1.9.0). RISC OS-

port:

- En VFP-optimerad version för nyare hårdvara har

Windows-port:

- Stöd för att använda ytterligare OneCore-röster för har lagts till.
- Aktivt stöd för Windows Vista och . lägre har nu upphörtVi kommer fortfarande att tillhandahålla builds för dessa system under överskådlig framtid, men vissa nyare funktioner kan saknas.

48.11 2.1.2 Fixa kraftfulla fönster" (2020-03-31)

Windows-port:

- Åtgärdat ett problem med Sparkle-uppdateraren som ledde till en oändlig uppdateringsslinga.

MacOS X-port:

- Programmet har fastnat vid start på Mac OS X 10.5 och äldre.
- Fixed applikationsikon på Mac OS X 10.5 och äldre.

48.12 2.1.1 ":Fler får:" (2020-01-31)

General:

- Korrigerad krasch vid byte av vissa språk i GUI.
- Åtgärdat att ESC felaktigt sparar ändringarna i alternativdialogen.
- Förbättringar i FM-TOWNS/PC-98-ljud.
- Förbättrat stöd för grekiska språket i .GUINätverkande:
- Förbättrad felhantering.
- Ladda bara ner sparade filer när det är

nödvändigt. Bladerunner:

- Korrigerat buggigt savestate i vissa scener.
- Lagt till kryssruta för motor för mål 120fps.
- Fixed portabilitet .för miniatyrbilder
- Använd virtuellt tangentbord på spara skärm på relevanta platfformar.

Kyra:

- Fixed slutsekvens för EOB1-Amiga (som)bara spelades om du klarade alla bonusuppdrag.
- Fixed chans för monster att släppa slumpmässiga föremål i EOB1.
- Lagt till hantering av den hemliga drycken i Legend of Kyrandia 2.
- Åtgärdat ljudproblem i Legend of Kyrandia 2.
- Åtgärdat grafikfel i Legend of Kyrandia 1 och 3, EOB1 och EOB2-FM-TOWNS. Mohawk:
- Ihållande förändringar i spelalternativ mellan olika

sessioner. Drottning:

- Åtgärdat regression med visning av bellboy-dialogen. SCI:

- Ett stort antal spelskriptfixar i CAMELOT, ECO2, GK1, GK2, KQ7, PHANT1, PQ1VGA, QFG3, QFG4, SQ5 och SQ6.
- Implementera horisontell och .FM-TOWNS typ skärmskakning
- Lagt till stöd för censurerat läge för Phantasmagoria 1.
- Stöd för polska LSL7 har lagts till.
- Stöd för italienska GK2 har lagts till.
- Stöd för portugisisk GK2 har lagts till.
- Lagt till stöd för ryska KQ7.
- Lagt till stöd för ryska SQ1VGA.
- Lagt till stöd för GK2-fanskapade undertextpatchar. SCUMM:
- Lagt till stöd för Pajama2 (UK). releaseSupernova:
- Kopplade F5 till huvudmenyn.

Toltekerna:

- Stöd för tjeckisk har lagts till.version
- Fixat att avsluta från spelmenyer när du återvänder till startprogrammet.

Vintermute:

- Lade till flera saknade spelvarianter och demos till upptäcktstabellerna.
- Korrigerad regression med .stackhantering
- Åtgärdat beteendet för redigeringsrutor.
- Förbättrat stöd för på kinesiska. spelvarianterXeen:
- Fixad visning av guld- och ädelstensmängder på Switch.
- Fixade utgångsplatser för tavernor i Swords of Xeen.
- Fixad krasch vid laddning av Deep Mine Alpha i World of Xeen CD.

GUI:

- MIDI-inställningsflikar visas inte längre om ett spel inte har någon musik alls.

Alla portar:

- Fixat skärmfyllning i icke-palettiserade skärmlägen. 3DS-port:
- Stora förbättringar.

AmigaOS4-port:

- Mindre justeringar (stack). cookie,

byggautomatiseringAndroid-port:

- Förbättrad navigering i .filsystemet
- Korrekt hantering av HiDPI-skärmar.
- Förbättrat för tangentbordstöd .

iOS-port:

- Hemindikatorn döljs nu automatiskt på iPhone X och senare modeller. MacOS X-port:
- Följ OS mörka tema för .fönsterdekorationer RISC OS-port:
- Korrigerad krasch vid åtkomst till en otillgänglig enhet.
- Minskade den nödvändiga DigitalRenderer-versionen.

Växla port:

- Tillagd molnintegration.

OpenPandora-port:

- Mindre förbättringar.

Fönster:

- Stöd har för text-till-tal lagts till.
- Fixa skärmdumpar med .Unicode-sökvägar

48.13 2.1.0 "Elektriska får" (2019-10-11)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Blade Runner.
- Lagt till stöd för Duckman: The Graphic Adventures of Private Dick.
- Stöd för Hoyle Bridge har lagts till.
- Lagt till stöd för Hoyle Children's Collection.
- Lagt till stöd för Hoyle Classic Games.
- Lagt till stöd för Hoyle Solitaire.
- Lagt till stöd för Hyperspace Delivery Boy!
- Lagt till stöd för Might and Magic IV - .Clouds of Xeen
- Lagt till stöd för Might and Magic V - Darkside .of Xeen

- Lagt till stöd för Might and Magic - World .of Xeen
- Lagt till stöd för Might and Magic - .World of Xeen 2 CD Talkie
- Lagt till stöd för Might and Magic - .Swords of Xeen
- Lagt till stöd för Mission Supernova Part 1.
- Lagt till stöd för Mission Supernova Part 2.
- Lagt till stöd för Quest for Glory: Shadows of Darkness.
- Lagt till stöd för The Prince and the Coward.
- Stöd för Versailles 1685 Nya hamnar:har

lags till.

- Tillagd Nintendo Switch-port.

Allmänt:

- Förbättrad GUI-rendering och övergripande GUI-prestanda.
- Alternativet stretch mode har lagts till för att styra hur displayen ska sträckas ut till fönstret eller .skärmytan
- Felaktig markörrörelse när .den styrs med tangentbordet har åtgärdats
- Uppdaterade Roland MT-32-emuleringskoden till Munt 2.3.0.
- Förbättrad rapportering av .okända spelvarianter
- Aktiverat stöd för .molntjänster
- Lagt till funktioner för text-till-tal för bättre tillgänglighet på vissa plattformar. ADL:
- Förbättrad färgprecision.
- Lagt till ett TV-emuleringsläge.
- Lagt till stöd för WOZ. diskavbildningsformatet Dracula:
- Fixade att ladda spelet från startprogrammet när spelet hade sparats i kapitel 1. Fullt rör:
- Fixat att speltiden inte återställdes när ett sparspel laddades.
- Åtgärdat en bugg som ledde till enorm minnesförbrukning i scen 22. Kyra:
- Lagt till stöd för Amiga-versionen av Eye of the Beholder I+ II.
- Lagt till stöd för FM-Towns-versionen av Eye of the Beholder II.
- Flera buggfixar.

MOHAWK:

- Lade till en huvudmeny för 25-årsjubileumsutgåvan av Myst ME.
- Återanvände landningsmenyn som huvudmeny för 25-årsjubileumsutgåvan av Riven.
- Lagt till autosave i slot 0 i Myst och Riven.
- Lagt till kortkommandon spelmanualen för ladda attoch spara enligt i Myst och Riven.
- Åtgärdade en krasch som orsakades av att observatorievisarens slumpmässiga position gick utanför gränserna i Myst.
- Åtgärdade en krasch som orsakades av att Jungle Island-flygplan gick utanför gränserna i Riven.
- Korrigrade saknade sluttexter för den polska versionen i .Riven
- Förbättrad användbarhet för vissa pussel i .Myst och Riven
- Fixade diverse krascher, grafikfel och ljudfel i Myst och Riven. Mortevielle:
- Talsyntes har lagts till på vissa .plattformarSCI:
- Lade till LarryScale, en högkvalitativ tecknad skalare för Leisure Suit Larry 7.
- Fixade över 100 buggar i originalspelmanuset i CAMELOT, ECO1, ECO2, FREDDYPHARKAS, GK1, HOYLE5, ICEMAN, KQ6, LB1, LB2, LONGBOW, LSL6, MOTHERGOOSE256, PQ3, PQ4, QFG1VGA, QFG4 och SQ4.
- Åtgärdade en bugg i version 2.0.0 som gjorde att Macintosh-versionerna av Freddy Pharkas, King's Quest 6 och Quest for Glory 1 (VGA) inte kunde laddas.
- Fixade en krasch i Macintosh-versionen av Freddy Pharkas när man plockade upp spaden, vilket gör att spelet kan slutföras.
- Fixat laddning av autosave-spel.

SCUMM:

- Implementerad läppsynkronisering för v6- och v7+-spel.
- Förbättrad ljudkvalitet i Humongous Entertainment-spel genom att använda Miles AdLib-drivrutinen.
- Åtgärdat möjliga stacköverskridanden i The Dig och Full Throttle.
- Åtgärdat fel på originaltalet på ubåten i Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Användare måste komprimera om sina monster.sou med en uppdaterad version av scummvm-tools för att detta ska träda i kraft när komprimerat ljud används.
- Åtgärdat ett problem i perukmakerirummet i den tyska versionen av SPY Fox 3: Operation Ozone som gör att spelet kan slutföras.
- Ljuddrivrutin för Amiga-versionerna av Monkey Island 2 och Indiana Jones and the har lagts till.Fate of Atlantis

Sherlock:

- Fixade krasch i spansk version när du pratade med damen i skräddarbutiken. SKY:
 - Lagt till en lösning en påbugg i originalspelet för att förbättra introt och inte klippa bort bilder som finns som fullskärmsbilder (320x200px) i speldatafilerna.

Tinsel:

- Fixar laddning av Discworld 1-spel spel från startprogrammet där Rincewind hade ett hållet föremål.
- Skript patch för häng Discworld 1 GRA med hjälp av föremål på Temple big hammer.
- I Discworld 1, Held föremål som släpps som aldrig var i bagaget eller Rincewinds inventering kommer att nu automatiskt släppas i bagaget istället för att gå förlorade.

Titanic:

- Åtgärdat fel vidinmatning av våningsnummer numeriskt som kunde krascha spelet.
- Åtgärdat att parsern inte återställdes korrekt mellan olika meningar i en konversation.
- Åtgärdat upptagen oändligt markör på Titania närbild när hjärnplatser är felaktigt insatta.
- Fixat att ladda sparningar framför Barbot kunde göra att han gick in i en oändlig animationsloop.
- Fixad krasch som frågade Parrot vem som saboterade

fartyget. Tucker:

- Åtgärdat flera grafiska problem i Bud Tucker in .Double Trouble
- Flera problem med rendering av teckensnitt och .undertexter åtgärdade
- Problem med att tandläkarmusik i .gallerior spelades felaktigt
- Felaktiga ljudeffekter som spelades upp åtgärdades
- Åtgärdat en bugg som gjorde att bubblorna i Plugs Shop inte alltid var synliga.
- Fixade en saknad animation när Ego och Billie är på båten.
- Åtgärdat en bugg som orsakade en återvändsgränd museumsceneni den andra .
- Bud kan inte längre gå utanför det gångbara området när han besöker klubben.
- Bud kan inte heller längre gå genom stängda dörrar.
- Stöd för mushjul för scrollning har av inventarier lagts till.
- Tillått att hoppa över tal.
- Förbättrad hantering av sparspel och stöd för autospar. ZVISION:
 - Åtgärdat grafiskt fel i Zork: Grand Inquisitor.
 - Paketerade de nödvändiga teckensnitten med .ScummVM
 - Aktiverade anställningsfilmer i DVD-versionen av Zork: Grand Inquisitor (kräver libmpeg2) och libac52.

Android-port:

- Omskriven för att använda OpenGL Graphics Manager.
- Lagt till en knapp för att visa det virtuella tangentbordet.
- Implementerat stöd för .urklipp
- Använd det dedikerade GUI-alternativet för att aktivera pekplattans läge.
- Lagt till kod för sökning av tillgänglig extern media. iOS-port:
 - Stöd för Smart Keyboard har lagts till.
 - Lagt till svepgester med tre fingrar för att .simulera piltangenter
 - Lagt till nyp in och ut-gester för att .visa och dölja tangentbordet
 - Lagt till ett rullningsbart tillbehörsfält ovanför tangentbordet med tangenter som inte finns på tangentbordet.:.

macOS-port

- Lagt till alternativ för att använda ScummVM-filbläddraren i stället för systemets filbläddrare.
- Tillagd åtkomst till dokumentation från Hjälp-menyn. PS Vita-

port:

- Implementerade touchkontroller touchkontroller PSP-port:på framsidan och .valfria på baksidan
- Implementerad korrigering .av bildförhållande
- Förbättrad jämnhet i muspekarens rörelse.
- Lagt till inställningar för muspekarhastighet och dödzon för analog nub.

SDL-portar (inklusive)Windows, Linux, macOS:

- Stöd för spelkontroller har lagts till.
- Stöd för att lägga till spel via dra och lagts till.släpp har

Windows-port:

- Lagt till alternativ för att använda systemets filbläddrare istället för ScummVM:s filbläddrare. RISC OS-port:

- Lagt till en StrongHelp-manual.
- Lagt till felrapportering med hjälp av !Reporter.

48.14 2.0.0 (2017-12-17)

Nya spel:

- Stöd för Full Pipe har lagts till.
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #3: .Cranston Manor
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #4: Ulysses and the Golden Fleece.
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #5: Time Zone.
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #6: The Dark Crystal.
- Lagt till stöd för Riven.
- Lagt till stöd för Starship Titanic på engelska och tyska. Nya spel

(Sierra SCI2 - SCI3):

- Lagt till stöd för Gabriel Knight.
- Lagt till stöd för Gabriel Knight 2.
- Lagt till stöd för King's Quest VII.
- Lagt till stöd för King's Questions.
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 6 (hires).
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 7.
- Stöd för Lighthouse har lagts till.
- Lagt till stöd för Mixed-Up Mother Goose Deluxe.
- Lagt till stöd för Phantasmagoria.
- Lagt till stöd för Phantasmagoria 2.
- Lagt till stöd för Police Quest 4.
- Lagt till stöd för RAMA.
- Lagt till stöd för Shivers.
- Lagt till stöd för Space Quest 6.
- Lagt till stöd för Torin's Passage. Nya

hamnar:

- Tillagd PSP Vita-port.
- Tillagd RISC OS-port.

Allmänt:

- Alternativet bilinjär filtrering för SDL2-helskärmsläge har lagts till.
- Åtgärdat en bugg som orsakade en krasch i GUI: alternativdialogs.

- Lagt till ett kommandoradsalternativ för automatisk sökning efter som spel stöds i den aktuella eller en angiven katalog.
- Lagt till möjlighet att tillämpa ändringar i alternativdialogen utan att stänga dialogen.
- Stöd för språkbyte har i GUI lagts till.
- Munt MT-32 emuleringskod uppdaterad till version 2.0.3.
- Förbättrad hantering av joysticks.
- Förbättrad latens för ljud.
- Förbättrad hantering av ScummVM-fönstret i spel som växlar visningsläge
- Fixat att listvyn ritas över text .ovanför den (. i spardialogen.ex)
- Ändrad plats där skärmdumpar sparades. Detta åtgärdar problem när scummvm installeras i en skrivskyddad katalog. även Har lagt till en inställning för att tillåta ändring av denna .plats
- Ändrat skärmdumpformat till png.
- Fixat problem med multithreading som kunde orsaka en krasch i spel som använder MP3-ljud.

ADL:

- Fixed programfrysning vid läsning av skyt i raket i Mission . AsteroidAGI:
- Åtgärdat att spelskriptet blockeras för alltid efter laddning av ett sparspel som sparades medan musik spelades (detta kunde hända till exempel i Police Quest 1 poker back room).
- Korrigerat markörbeteende i Manhunter.
- Fixat hastigheten på nattklubbsarkadsekvensen för .Manhunter Apple IIgs-versionen
- Reducerade den snabbaste spelhastigheten till maximalt 40 FPS för att säkerställa att spelen inte går för fort. AGOS:
- Rätt hastighetsinställning för undertexter i den hebreiska versionen av Simon the Sorcerer 1.

Kompositör:

- Lagt till spara/ladda .från den allmänna huvudmenyn
- Fixat detekteringen för den franska Gregory.
- Lagt till detektering för tyska Baba Yaga.

Kryssning:

- Fixat av

teckensnittrendering . Dracula:

- Åtgärdat fel som gjorde det omöjligt att prata med fyllot mer än en gång på värdshuset.
- Lagt till hantering av master-volymen och synkronisering av fix-volymen mellan spelet och ScummVM-alternativen.

- Lagt till möjlighet att ladda och spara spel med GMM. Drömwebb:
- Korrigerad krasch vid insamling av de sista stenarna under kyrkan.
- Fixat upptäckt av italiensk CD-utgåva. Kyra:
- Fixade en buffertöverskridning i Lands of Lore.
- Fixed krasch på grund av saknad palettdata för Legend of Kyrandia-diskettversionen.

TILLVERKAD:

- Fixat dåligt förvrängt ljud (bugg)#9753. MADS:
- Åtgärdat ett fel som orsakade en krasch efter start av Rex Nebular och Cosmic Gender Bender.
- Åtgärda en sällsynt krasch som kan inträffa när Rex först läses upp

MOHAWK:

- Lagt till en patch tillde ursprungliga datafilerna för att korrigera instruktionerna för valvåtkomst i Myst ME.
- Åtgärdade situationer där Myst kunde verka vara okontaktbar.
- Ljudhanteringen i Myst har omarbetats för att bli mer exakt.
- Fixed krasch i Myst pianopussel. Aldrig i

livet:

- Fixed krasch i musicalhytten i den ryska DR-versionen.
- Fixed krasch i slutet av spelet i den ryska DR-versionen.

Pegasus:

- Fixade att ladda ett spel från startprogrammet efter att ha återvänt till startprogrammet.
- Ignorerade händelser som inträffar medan GUI är synligt. Detta löste t.ex. ett problem där stängning av GMM med Escape också öppnade spelets egen meny.
- Åtgärdade flera krascher vid växling av delat skärmutsrymme.
- Förbättrad prestanda när bleknar. skärmen SAGA:
- Korrigerad krasch vid användning av verbet ge påen skådespelare i IHNM.
- Fixade Gorrister osynlig och fastnade vid omlastning vid förtöjningsring i IHNM.
- Fixat bakgrundsfärgen för konversationspanelen i IHNM.
- Lagt till stöd för fransk fanöversättning av Inherit the Earth. SCI:

- Fixade en scriptbugg i Laura Bow 2: Dagger of Amon Ra som gjorde det omöjligt lämna festrummet med det stora gyllene huvudet inne på museet (rum). 350Denna bugg finns också när man använder den ursprungliga tolken.
- Förbättrad starthastighet vid användning av MT-32-emulatorn.
- Förbättrad hantering av MT-32-reverb i SCI0-spel.
- Förbättrat urval av syntetiska ljudeffekter i SCI0-spel.
- Förbättrat urval av digitalt ljud i SQ4.
- Förbättrad kontroll av .resursgränser
- Förbättrad felhantering av korrupta MIDI-data.
- Fixat långsamt läckage av små mängder data i sparade spel över tid.
- Fixat trasig dag/natt-cykel i QFG3.
- En scriptbugg i Police Quest 3 har åtgärdats så att man nu får 10 poäng när man ger medaljongen till Marie. Nu är det möjligt klara attspelet med en perfekt poäng. Denna bugg finns också när man använder den ursprungliga tolken.
- Diverse andra scriptbuggar åtgärdade
- Förbättrad av ljudvolym och inställningar. synkronisering

SCUMM:

- Fixad krasch i amigaspel.
- Fixade så att två soundtracks spelades samtidigt i Monkey Island 2.
- Fixat Caponians inte förklädnad efter att ha använt blå kristall i .Zak McKracken
- Fixat att Dr. Fred vändar sig åt fel håll i labb-scen i Maniac Mansion.
- Åtgärdat att skådespelare ritades en linje för högt i V0- och .V1-spel
- Fast Purple Tentacle dyker upp i Lab Entry efter att ha jagats ut i Maniac Mansion.
- Åtgärdat att strömmen inte slås på igen i Maniac Mansion när du går in i labbet medan Dr. Fred har strömmen avstängd.
- Fixade skådespelare som hoppar mellan vissa walk-boxar i Maniac Mansion. Sherlock:
- Fixad detektering för italiensk fanöversättning av Serrated Scalpel. Himmel:
- Fixad kollisionsdetektering.

Svärd 1:

- Lagt till miniatyrbild när du sparar från dialogrutan i spelet.
- Fixat att ljud- och textningsinställningarna ändrades när dialogrutan för ladda/spara . i spelet

öppnadesGlitter:

- Fixade en del Discworld 2 text/röst som inte visades och spelades hela vägen igenom
- Åtgärdat krasch i spelets sparmeny när alla platser används med långa namn TsAGE:
- Åtgärdad regression som hindrade animationer i Return to Ringworld från att spelas upp.
- Åtgärdat visningsproblem i Return to Ringworld Demo.
- Fixade laddning av Ringworld-savspel Return to med dynamiska objekt utan referens.
- Fixat dödläge i ljudkoden.
- Fixad krasch vid återgång till

startprogrammet. Voyeur:

- Fixade bakgrunder som inte visas för statiska rum.
- Fixat uppspelning av ljudevenemang på videobandspelare.
- Fixat att avsluta spelet från VCR-skärmen.
- Lagt till en lösning för den ursprungliga spelbuggen som använde ogiltig hotspot

Ids macOS-port:

- Stöd har lagts till för att välja alla anslutna MIDI-enheter i stället att förautomatiskt använda den första.
- Förbättrat beteende för filbläddraren.

48.15 1.9.0 "Myst-ery U.F.O.s release" (2016-10-17)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Myst.
- Lagt till stöd för Myst: Masterpiece Edition.
- Lagt till stöd för U.F.O.s.
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #0: .Mission Asteroid
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #1: Mystery House.
- Lagt till stöd för Hi-Res Adventure #2: The Wizard and the Princess. Allmänt:
- Korrigerad ljudkorruption i MS ADPCM-avkodaren.
- Korrigerad tonhöjd i CMS/GameBlaster-emuleringen.
- Byte SDL-backend till SDL2 som standard. SDL1 är fortfarande en reservlösning.

AGI:

- Stöd för Hercules-rendering har lagts till. Både gröna och gula lägen stöds.

- Stöd för Hercules har högupplösta typsnitt lagts till. Teckensnittet kan även användas utanför Hercules-renderingen.
- Lagt till valfri funktion "pausa när du skriver in kommandon", som bara fannsi den ursprungliga tolken för Hercules-rendering.

Under en himmel av stål:

- Åtgärdat en bugg som eventuellt kunde göra spelet oavslutbart på grund av en felaktig animation för Officer Blunt som gör vidare interaktion med denna karaktär omöjlig.

Gob:

- Åtgärdat grafiska problem i Gobliins (EGA-version). Kyra:
- Uppdaterad italiensk översättning av EOBI.
- Åtgärdat en bugg som orsakade en krasch i Lands of .

LoreSCI:

- Åtgärdat en saknad dialograd i QfG3 som ger spelaren 3 extra poäng. Detta är en bugg i den ursprungliga speltolken. På grund av denna bugg var det inte möjligt att få alla poäng i originalspelet.
- Åtgärdat en bugg i Space Quest 1 som orsakade problem med spindeldroiden.
- Åtgärdat ett fel i Laura Bow: The Colonel's Bequest som kunde orsaka låsning när man interagerade med rustningen i rum 37 (), nedervåningen Denna .bugg finns också i originalspelet.
- Fixat automatisk sparning i det fan-skapade Cascade Quest.
- Åtgärdat en spelbugg i Conquests of Longbow-skript som kunde orsaka krascher i Sherwood Forest.
- Stöd för (ImagiNation Network) har lagts till. INN-

demonstrationen SCUMM:

- Korrigrade saknade översättningar i dialogrutorna för att avsluta och starta om i spelet i Pajama Sam 1.
- Åtgärdat visuella störningar i DOTT som uppstod när ett sparspel laddades med stereon i Green Tentacles rum påslagen.
- Förbättrad timing och pathfinding i Maniac Mansion (C64-).och Apple II-versionerna
- Lagt till stöd för den holländska demoversjonen av Let's Explore the Airport with Buzzy.

Sherlock är tillbaka:

- Åtgärdat en bugg som kunde orsaka en krasch i The Case of Serrated Scalpel.
- Åtgärdat ett med problem hotspots för föremål i The Case of Serrated Scalpel.
- Fixat en bugg som gjorde att spelet låste sig i inventeringen av The Case of the Rose Tattoo. Port för

Amiga:

- Lagt till stöd för AmiUpdate autoupdates. Linux-port:
 - Grundläggande stöd för har lagts till.snap-paketeringssystemet

Windows-port:

- Fixat stöd för aktivitetsfältet i Windows 10 och senare
- Fixat tangentmappning för tangentbord som inte är QWERTY.
- Lagt till stöd för WinSparkle Updater.

48.16 1.8.1 "Var är din Android?" (2016-05-25)

Nya hamnar:

- Tillagd Nintendo 3DS-port.
- Android SDL-port .

tillagdAllmänt:

- Tog bort TESTING-flaggan från flera spel som stöds.
- Lagt till kinesisk Pinyin-översättning.
- Fixade markörstuttering i startprogrammet som uppstod på vissa system. BBVS:
- Fixad omstart av spelet.

CinE:

- Fixad av ljudeffekterladdning .

Dracula:

- Justerad textjustering för att vara trogen originalet.
- Fixad karaktär som går av skärmen.
- Fixade laddning av sparspel i Pendulum-scenen.
- Fixat fel bakgrund för inventarier under kapitel 6 i den spanska versionen.
- Fixad hastighet på animationer (de kördes två gånger långsammare än i den ursprungliga motorn).
- Fixerat brus i början och/eller slutet av taletDetta var mest märkbart med det spanska talet.
- Fixad fördröjning när du interagerar med verbmenyn och inventeringen.
- Åtgärdat möjligheten att plocka upp yxan i slottet flera gånger. Gob:
- Fixat läsning för vissa spel under .ljudinitialiseringKYRA:

- Fixade potentiell krasch när man använder tråskorm-dryck på råttan i Hand of Fate. (OBS: Den här fixen ingick i version 1.8.0, men lades inte till i NEWS-filen).
- Åtgärdat saknade röstreaktioner när du träffar fiender i CD-versionen av Lands of Lore. Labb:
- Fixat låsning under slutsekvens.
- Förbättrade interna spelkontroller.
- Fixat låsning under vissa i spelet. animationer SAGA:
- Rättade färger i användargränssnittet i de franska och tyska versionerna av I Have No Mouth och I Must .Scream

SCI:

- Få markörlösningar att fungera korrekt på OpenPandora (och andra enheter som stöder pekskärm och analoga pinnar / mus samtidigt).
- Skriptkorrigering för att åtgärda trasig slutstrid i flerspråkiga King's Quest 5 (franska, tyska+ spanska versioner är alla trasiga).
- Felaktig minnesåtkomst åtgärdad vid inläsning av trasigt King's Quest 5-musikspår.
- Fixade problem med lowres/hires i King's Quest 6 när man sparar, ändrar inställningen för och återställer det sparade efteråt.lowres/hires

SCUMM:

- Fixad detektering av Maniac Mansion från Day of the Tentacle i Windows-versionen av Scum- mVM.
- Åtgärdade en ljudeffekt som inte stoppades i Loom EGA med .AdLib

Broken Sword 2.5:

- Lagt till möjlighet att använda engelskt tal i stället för tyskt när inget tal finns tillgängligt det valda språket.
- Fixad resurs som släpps när spelet avslutas.
- Fixade omstart av efter spelet språkbyte i spelet.
- Fixat flimmer i huvudmenyn.
- Fixade lång spartid på Windows.

Windows port:

- Åtgärdat fel i MIDI-enhetslistan som påverkade fall där MIDI-enheter inte gick att använda. Mac OS X-
port:
 - Dock-menyn för ScummVM visar nu nyligen spelade spel när ScummVM inte körs och gör det möjligt att starta dessa spel.
 - Aktiverade Sparkle applikationsuppdatering.

GCW0-port:

- Förbättrat stöd för inbyggd ScummVM-dokumentation.

48.17 1.8.0 "Vilse med Sherlock" (2016-03-04)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Rex Nebular och Cosmic Gender Bender.
- Stöd för Sfinx har lagts till.
- Lagt till stöd för Zork Nemesis: The Forbidden Lands.
- Lagt till stöd för Zork: Grand Inquisitor.
- Lagt till stöd för The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of Serrated Scalpel.
- Lagt till stöd för The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Rose Tattoo.
- Lagt till stöd för Beavis and Butt-head i .Virtual Stupidity
- Lagt till stöd för Amazon: Edens väktare.
- Lagt till stöd för Broken Sword 2.5: The Return of the Templars.
- Lagt till stöd för The Labyrinth of Time. Nya

hamnar:

- Tillagd Raspberry Pi-port.
- GCW0-porten har lagts till.

General:

- Uppdaterade Munt MT-32 emuleringskod till version 1.5.0. SDL:
- Alt-x avslutar inte längre ScummVM. Använd Cmd-q/Ctrl-q/Ctrl-z istället; .se README
- På POSIX-system följer vi nu XDG Base Directory Specification för placering av filer för användare. Detta resulterar i nya platser för vår , vår och vår standardsökväg för sparspel. Vi stöder fortfarande våra tidigare platser. Så länge de finns kvar fortsätter vi att använda dem. Se README för de nya platserna. Filplatser på Mac OS X påverkas inte av den här ändringen.

3 Toltekernas :dödskallar

- Förbättrat stöd för . AdLib-musikAGI:
- Det är nu möjligt att inaktivera musstöd (utom för Amiga-versioner och fanmade spel som kräver mus).
- Fixade ljudvolymer för PCjr.
- Omfattande omskrivning av grafikundersystemet.

- Stöd för Apple IIgs, Amiga+ Atari ST-övergångar, teckensnitt och muspekare. Systemteckensnittet Atari ST 8x8 ingår inte i ScummVM.
- Tillagd möjlighet att få till exempel en PC-version att se ut som en Apple IIgs-version. Detta inkluderar palett, markör, övergång och till och med teckensnitt. Ställ bara in motsvarande renderings-läge.
- Fixat Apple IIgs-spelversioner som går för snabbt.
- Lagt till stöd för automatisk lagring/återställning som används av .Mixed Up Mother Goose
- Borttagen tvångsfördröjning på två sekunder vid rumsbyte; ersatt med heuristik
- Åtgärdat vissa tangentbindningar som bryts efter sparande/omladdning.

AGOS:

- Fixad arpeggioeffekt som användes i musiken i Amiga-versionen av Elvira 1.
- Fixade laddning och sparande av framsteg i PC-versionen av Waxworks.
- Fixat verbområde har tagits bort i Amiga-versionerna av Simon the Sorcerer 1.
- Lade till Accolade AdLib & MT-32 musikdrivrutiner för spelten: Elvira 1, Elvira 2, Waxworks och Simon the Sorcerer 1 demo.
- Lagt till Simon the Sorcerer 1 AdLib-utdata. Detta förbättrar AdLib-utmatningen avsevärt och gör den närmare originalet.

Broken Sword 1:

- Fixat Macintosh-versionens tal när den körs på .system med stor endian
- Fixat laddning från huvudmenyn i scenen med tjurhuvudet, och kanske andra scener. CinE:
- Lagt till stöd för musik i CD-versionen av Future Wars.

TILLVERKAD:

- Förbättrat AdLib-musikstöd i Return to Zork. SAGA:
- Förbättrat stöd för . AdLib-musikSCI:
- Hanteringen av musikprioritet har förbättrats avsevärt.
- En hel del korrigeringar av buggar i originalspelets script som också uppstod när man använde originalinterpretaren. Detta påverkar följande spel: KQ6 (Dual Mode), LSL5, PQ1, QfG1 (EGA), QfG1 (VGA), QfG2, QfG3, SQ1, SQ4 (CD).
- Återställning från ScummVM-menyn i spelet bör nu fungera hela .tiden
- Förbättrat stöd för japanska PC-9801-spel.
- Standard är högupplöst version av KQ6, kan ändras med hjälp av motoralternativet. SCUMM:

- Stora förbättringar av textåtergivningen i koreanska versioner.
- Implementerad original Maniac Mansion v0-v1 gångkod.
- Det är nu möjligt att spela Maniac Mansion från Day of the Tentacle, med några få förbehåll. Se README för detaljer.
- Alt-x kan nu användas för att avsluta SCUMM-spel på alla .plattformar
- Förbättrad läppsynksanimering i senare HE-spel. Glitter:
- Förbättrat AdLib-musikstöd i Discworld 1.

48.18 1.7.0 "The Neverrelease" (2014-07-21)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Chivalry is Not Dead.
- Lagt till stöd för Return to Ringworld.
- Lagt till stöd för The Neverhood.
- Lagt till stöd för Mortville Manor.
- Lagt till stöd för Voyeur.

Allmänhet:

- Munt MT-32 emuleringskod uppdaterad till version 1.3.0.
- Byte från våra egna JPEG- och PNG-avkodare till libjpeg(-turbo) och libpng, som är snabbare och kan hantera fler bilder. (OBS: Bytet till libpng gjordes i version 1.6.0, men det lades inte till i NEWS-filen).
- Lagt till generisk OpenGL (ES)-utdata (baserat på GSoC Task).
- GUI kan nu renderas i 32-bitar.
- Byggssystemet har ändrats så att det är mer modulärt och lättare att lägga till nya motorer. SDL:
- Lagt till OpenGL-grafikläge baserat på vår generiska OpenGL-utmatning. Detta möjliggör godtyckliga utmatningsstoler. Det stöder dock inte specialfilter som AdvMAME, HQ osv.

AGOS:

- Stöd för mushjul har och listor lagts till för inventering över sparade spel.
- Aktiverade visning av verbnamn i Simon the Sorcerer 2.
- Fixade lojalitetsgraden för Feeble Files i den engelska 4CD-versionen. (Detta var tydlig en bugg i originalspelet. Det är för närvarande okänt om andra versioner fortfarande har samma problem).

Broken Sword 1:

- Stöd för MPEG-2-videor har lagts till.

Broken Sword 2:

- Lagt till stöd för MPEG-2-videor. CGE:
- Lagt till ett alternativ för att aktivera "Color Blind Mode" i ScummVM GUI. Gob:
- Förbättrad videokvalitet i Urban Runner. Hoppsan:
- Lagt till ett alternativ för att växla "Gore Mode" från ScummVM GUI.
- Åtgärdat fel som kunde göra att musiken slutade i förtid. Pegasus:
- Åtgärdat flera sällsynta krascher och problem.
- Fixade flera buggar som överförts från den ursprungliga .

binärfilenSCI:

- Lagt till stöd för den mer detaljerade RAVE-läppsynkningsdata i Windows-versionen av King's Quest 6. Porträtt bör nu vara mycket mer uttrycksfulla när de pratar.
- Lagt till stöd för simultant tal och undertexter i CD-versionerna av Laura Bow 2 och King's Quest 6 (växlas antingen i spelet med det nya ljudtillståndet "Dual" eller via i ScummVMIjudalternativen).
- Fixat att musiken bleknar.
- Åtgärdat flera scriptbuggar i Camelot, Crazy Nick's, Hoyle 3, QFG1VGA, KQ5, KQ6, LB2, LSL2, LSL5, Pharkas, PQ1VGA, SQ4, SQ5.
- MIDI-parsern har förbättrats så att behandlingen av musikhändelser sker på ett mer korrekt sätt.

SCUMM:

- Ändrade namnschemat för sparade HE-spel så att det alltid innehåller målnamnet.
- Fixat att ha flera tränare i Backyard Football.
- Förbättrat AdLib-stöd för Loom och Indiana Jones and the Last Crusade. Detta gör att ljudeffekter som t.ex. skrivmaskinen och vattenfallet i Indiana Jones and .the Last Crusade låter som i originalet
- Stöd för Steam-versionerna av Indiana Jones and the Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom och The Dig har lagts till. Både Windows- och Macintosh-versionerna stöds.

Tony:

- Savegames i Tony Tough fungerar nu på big-endian-system. Tinsel:
- Discworld 1 och 2 kraschar inte längre på big-endian-system.

Android-port:

- Lagt till experimentellt stöd för OUYA-konsolen. PS2-port:
- Konfigurerbara TV-lägen har lagts till: NTSC och PAL.
- Konfigurerbara grafiklägen har lagts till: SDTV progressiv, SDTV interlaced, EDTV progressiv och VESA.
- Lagt till ett konfigurationsalternativ för den hårddiskpartition som används.
- Ett konfigurationsalternativ för den IP-adress som används har lagts till.
- Lagt till ett konfigurationsalternativ för att växla .USB-masslagring

Tizen-port:

- BADA-porten har slagits samman/uppdaterats .till Tizen

48.19 1.6.0 "+4 till motorer" (2013-05-31)

Nya spel:

- Lagt till stöd för 3 Skulls .of the Toltecs
- Lagt till stöd för Eye of the Beholder.
- Lagt till stöd för Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon.
- Lagt till stöd för Hopkins FBI.
- Lagt till stöd för Tony Tough and .the Night of Roasted Moths
- Lagt till stöd för The Journeyman Project: Pegasus Prime.
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen av Discworld 1. Allmänt:
- Lagt till ett nytt val för spara/ladda baserat på ett rutnät av miniatyrbilder. Detta stöds endast för upplösningar som är större än 640x400. Det gamla valet är fortfarande tillgängligt och används för spel utan stöd för miniatyrbilder. Det är också möjligt att välja det gamla som standard.
- Omskrivet VideoDecoder-undersystem.
- Lagt till galicisk översättning.
- Lagt till finsk översättning.
- Lagt till vitrysks översättning.
- Om du använder mushjulet på en slider-widget ändras nu värdet med minsta möjliga belopp. Detta är mer förutsägbart än det gamla beteendet, som var att ändra värdet med "en pixel", vilket ibland inte ändrade det alls.
- Uppdaterad MT-32-emuleringskod till .senaste munt-projektets ögonblicksbild
- Lagt till FluidSynth-inställningsdialog, främst för reverb- och .chorus-inställningar

- Fixad krasch på vissa Smacker-filmer. Cine:
- Förbättrat ljudstöd för Amiga- och AtariST-versionerna av Future Wars. Nu tonar musiken ut långsamt istället för att sluta omedelbart. Ljudeffekter panoreras nu korrekt när spelet begär det.

CGE:

- Soltys innehåller ett pussel som kräver att ALT-tangenten hålls nedtryckt medan man klickar på ett objekt. Detta pussel har inaktiverats på enheter som inte använder denna tangent.

Dracula:

- Löste flera UI-problem med den ursprungliga skärmen för spara/ladda.
- Lagt till avancerad funktionalitet för , sparspelinklusive tidsstämplar och miniatyrbilder för sparspel och möjligheten att ladda och ta bort sparspel från . startprogrammet Det är nu möjligt att använda ScummVM:s dialogrutor för att spara/ladda.
- F7-tangenten (tidigare inte mappad) visar nu alltid ScummVM:s laddningsskärm. F10-tangenten visar antingen den ursprungliga spar-/laddningsskärmen eller ScummVM:, om s sparsärmanvändaren har valt att använda ScummVM:s spar-/laddningsdialoger.

Dreamweb:

- Nu när spelet är freeware finns det en liten extra hjälptext som visar vilka kommandon som finns tillgängliga i spelterminalerna när spelaren använder kommandot "help". Tidigare var spelaren tvungen att konsultera manualen för att få som fanns reda på vilka kommandon Eftersom tillgängliga. denna hänvisning till manualen är en form av kopieringsskydd kan denna extra rad växlas med kommandoradsalternativet protection.ScummVM copy

Groovie:

- Förenklat alternativen filmhastigheten för och lagt till ett anpassat alternativ för The 7th Guest. Filmalternativen är nu "normal" och "snabb", där det senare ändrar filmhastigheten i T7G för den att matcha snabbare filmhastigheten i iOS-versionen. Spelposten kan behöva läsas in i startprogrammet för att den nya inställningen ska visas.

SAGA:

- Lagt till musikstöd för Macintosh-versionen av I Have No Mouth och I Must Scream. SCUMM:
- Implementerade Monkey Island 2 Macintoshs ljuddrivrutin. Nu har vi korrekt stöd för dess samplingsbaserade ljudutgång. Samma utdata används också för m68k Macintosh-versionen av Indiana Jones and the Fate of Atlantis.
- Förbättrat musikstöd för Macintosh-versionen av Monkey Island 1. Nu används originalinstrumenten i stället för att nära sig dem med General MIDI-instrument., och ljudet bör ligga mycket närmare originalet
- Lagt till ljud- och musikstöd för Macintosh-versionen av Loom.
- Hantera dubbelklickning i Macintosh-versionen av Loom.

- Stora buggfixar i INSANE (). Full Throttle-cykelslagsmålenTOUCHE:
- Stöd för Enhanced Music av har James Woodcock lagts till (<http://www.jameswoodcock.co.uk/category/scummvm-music-enhancement-project/>).

48.20 1,5,0 "Picknickkorg" (2012-07-27)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Backyard Baseball 2003.
- Lagt till stöd för Blue Force.
- Lagt till stöd för Darby the Dragon.
- Lagt till stöd för Dreamweb.
- Lagt till stöd för Geisha.
- Lagt till stöd för Gregory och varmluftsballongen.
- Lagt till stöd för Magic Tales: Liam .hittar en berättelse
- Lagt till stöd för Once Upon A Time: Little Red Riding Hood.
- Lagt till stöd för Sleeping Cub's .Test of Courage
- Lagt till stöd för Soltys.
- Lagt till stöd för The Princess and the Crab. General:
- Uppdaterade MT-32 emuleringskoden till senaste munt projekt snapshot. Emuleringen förbättrades dramatiskt.
- Implementerade stöd för TrueType-teckensnitt via FreeType2 i vårt GUI. Tillsammans med detta lades även Font till i vårt moderna tema. Observera att inte alla portar drar nytta av detta.GNU Free-
- Lagt till baskisk översättning.
- Anpassade spel- och motoralternativ har lagts till i AGI-, DREAMWEB-, KYRA-, QUEEN-, och SCI-motorerna. SKY- Det är nu möjligt att växla dessa alternativ via fliken Engine när du lägger till eller redigerar en konfiguration för ett spel. I de flesta fall måste du köra varje spel en gång eller läsa in dem alla i ScummVM:s startprogram för att få fram fliken för anpassade alternativ.
- Förbättrat utseende för prediktiv dialog.
- Diverse GUI-förbättringar.

Broken Sword 1:

- Felaktiga ljudeffekter i DOS/Windows-demonstrationen åtgärdade
- Stöd för PlayStation-videor har lagts till.
- Korrigrade saknade undertexter i demon.

Broken Sword 2:

- Stöd för har lagts till. PlayStation-videorFilm:
- Implementerad Roland MT-32 utgångsdrivrutin.

Dracula:

- Lagt till spanska undertexter i Von Braun-scenen (#5372: inga undertexter i scenen med "von Braun").

Gob:

- Fixade en krasch i Lost in Time.
- Skrev om AdLib-spelaren. Aktiverade den nu fungerande MDY-spelaren i Fascination och Geisha. SCUMM:
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen av SPY Fox i Hold the Mustard.
- Lagt till en dialogruta för val av svårighetsgrad för Loom FM-TOWNS.
- Fixade grafiska problem i HE98-versionen av Pajama Sam's Lost & Found. iPhone-port:
- Ändrad "(meny)"F5 -gest för att öppna den globala huvudmenyn istället.
- Stöd för anpassade markörlappar har , lagts till vilket gör att det moderna temat t.ex. markören använder den röda .
- Lagt till funktion för .korrigering av bildförhållande
- Implementerat stöd för 16 bitar per pixel för spel. Maemo

port:

- Stöd för Nokia 770 med OS2008 HE har lagts till.
- Konfigurerbar lagts till.keymap har

Windows-port:

- Ändrad standardplats för för savegames Windows NT4/2000/XP/Vista/7. (Batchfilen för migrering kan användas för att kopiera savegames från den gamla standardplatsen till den nya standardplatsen).

48.21 1.4.1 "Subwoofer Release" (2012-01-27)

AGOS:

- Åtgärdat laddning av videor direkt från InstallShield-skåp i Windows-versionen av The Feeble Files.

BASS:

- Lagt till stöd för Enhanced Music av James Woodcock (<http://www.jameswoodcock.co.uk/>?p=7695).

Broken Sword 2:

- Något förbättrad grafik för .PSX-versionen KYRA:
- Fixat fel i originalversionen av Lands of Lore GUI som gjorde att ScummVM inte fungerade om användaren inte hade en sammanhängande sparplats.
- Lägg till stöd för ursprungliga DOS Lands of Lore-sparfiler (även)gäller sparfiler som skapats med GOG-utgåvan.

SCI:

- Fixat race condition i SCI1.1 palettändringar. Detta åtgärdar ett fel i QFG1VGA, när man sover hos Erana.
- Möjligheten att växla ljudeffekttyp mellan digitaliserat och syntetiserat har inaktiverats tills ett mer användarvänligt GUI-alternativ är möjligt. Digitala ljudeffekter är alltid att föredra för tillfället.
- Åtgärdade ett fall där start av en ny låt inte helt återställde dess kanaler, vilket gjorde att vissa toner låt fel.

48.22 1.4.0 "10-årsjubileum" (2011-11-11)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Lands of Lore: The Throne of Chaos.
- Lagt till stöd för Blue's Birthday Adventure.
- Lagt till stöd för Ringworld: Revenge Of The Patriarch
- Lagt till stöd för Amiga-versionen av Conquests of the Longbow. Nya portar:
- Tillagd PlayStation 3-port.

Allmänt:

- ARM-monteringsrutinen för har omvänt stereoljud åtgärdats.
- Lagt till stöd för att bygga med MacPorts från start. direkt AGI:
- Implementerat ljudstöd för DOS-versionen av Nalle Puh i hundrataggarskogen.

AGOS:

- Implementerat stöd för inläsning av data direkt från InstallShield-skåp i The Feeble Files och Simon the Sorcerer's Puzzle Pack.

- Fixat laddning och sparande i PC-versionen av Waxworks.
- Fixat musik i PC-versionerna av Elvira 1/2 och Waxworks. Groovie:
- Lagt till stöd för iOS-versionen av The 7th Guest. Lockbete:
- Korrigerad krasch när man försöker prata och fråga något samtidigt. SCI:
- Bättre hantering av digitala och syntetiska ljudeffekter. Om kryssrutan "Mixed AdLib / MIDI mode" är markerad kommer att motorn föredra digitala ljudeffekter, annars kommer syntetiserade motsvarigheter att föredras istället, om båda versionerna av samma effekt finns.

SCUMM:

- Implementerat stöd för PC-högtalare för SCUMM v5-spel.
- Fixat prioriteringsbugg i iMuse. Som ett resultat bör AdLib-musiken låta bättre, eftersom viktiga anteckningar inte avbryts längre.
- Implementerat CMS-stöd för Loom, The Secret of Monkey Island och Indiana Jones and the Last Crusade.
- Förbättrad paletthantering för Amiga-versionen av Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Broken Sword 1:
- Fixa frysning i Windows-demo.
- Fixar krasch vid användning av undertextpaketet för cutscene med Macintosh-versionen.

Tinsel:

- Fixat borttagning av sparade spel från listan över sparade (från startprogrammet och ScummVM-menyn i spelet).
- Den amerikanska versionen av Discworld II visar nu rätt titelskärm och språkflagga. Android-port:
- Fixade plugins på Android 3.x.
- Flyttade standardplatsen för sparade spel till SD-kortet.

48.23 1.3.1 "Alla dina pitcher" (2011-07-12)

General:

- Förbättrad detektering av ljudenheter och fallback. Det ska inte längre förekomma tysta fel grund av ogiltiga ljudenheter. Istället ska ScummVM plocka upp en lämplig alternativ enhet.

Mohawk:

- Lagt till detekteringsinmatningar för fler varianter av vissa Living Books-spel.

Tinsel:

- Åtgärdat en regression som gjorde Discworld oavslutbar. SAGA:
- Åtgärdat en regression i Inherit the Earths drakvandringskod som orsakade krascher där.
- Åtgärdade en regression som orsakade olika krascher i I Have No Mouth och I Must Scream. SCI:
- Lagt till detektionsposter för vissa Macintosh-spelversioner.
- Ljudinställningarna lagras nu korrekt för CD-versionen av EcoQuest 1. :SCUMM
- Fixat grafikbugg i FM-TOWNS versioner av spel på ARM-enheter (Android, iPhone,).etc.

48.24 1.3.0 "Runner" (2011-05-28)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Backyard Baseball.
- Lagt till stöd för Backyard Baseball 2001.
- Lagt till stöd för Urban Runner.
- Lagt till stöd för Playtoons: Bambou le Sauveur de la Jungle.
- Lagt till stöd för Toonstruck.
- Lagt till stöd för Living Books v1- och .v2-spel
- Lagt till stöd för Hugo's House of Horrors, Hugo 2: Whodunit? .och Hugo 3: Jungle of Doom
- Lagt till stöd för Amiga SCI-spel (utom)Conquests of .the Longbow
- Stöd för Macintosh har lagts till.SCI1-spel Nya

portar:

- WebOS-port har lagts till.

General:

- Lagt till stöd för laddningsbara moduler på plattformar utan en dynamisk laddare (GSOC Task).
- Lagt till dansk översättning.
- Lagt till norsk Bokmaal-översättning.
- Lagt till norsk .
- Lagt till svensk översättning.
- Debug Console har lagts till i motorerna Cine, Draci, Gob, MADE, Sword1, Touche och .Tucker

- Stängde betydande minnesläckor. RTL bör nu vara mer användbartAGOS:
- Stängde minnesläckor i Simon 2 och Feeble Files. Film:
- Korrigrade minnesläckor och ogiltiga minnesåtkomster. Framtida krig bör vara mer stabila.
- Gjorde Operation Stealth komplett, men betydande grafiska fel kvarstår så inte officiellt stöd.

Dracula:

- Lagt till tyska och franska undertexter i Von Braun-scenen (#5372: inga undertexter i scenen med "von Braun").
- Förbättrad fransk översättning av spelet.
- Lagt till stöd för "Return To Launcher". Gob:
- Åtgärdat "Goblin fastnar vid omladdning"-buggar som påverkar

Gobliins. Kyra:

- Stängde minnesläckor.

Parallelhandling:

- Korrigrat problem som kunde orsaka krasch vid .motoravslut
- Stängde minnesläckor i . Nippon Safes AmigaSCI:
- En CMS-musikdrivrutin för SCI1 - SCI1.1-spel har lagts till.
- Lagt till ett alternativ för att växla undithering från ScummVM GUI.
- Lagt till flera delar av spelstatus som tidigare saknats i sparade spel, t.ex. av speltid, fönster som skapats skript, skriptsträngshögen och .information relaterad till textparsern i gamla EGA-spel
- Stöd för SCI1.1-förstoringsmarkörer har lagts till.
- Stöd lagts till.för+/- knappar har
- Lagt till stöd för de alternativa General MIDI-spåren i Windows CD-versionerna av the Eco Quest, Jones in Fast Lane, King's Quest 5 och Space Quest 4.
- Lagt till stöd för de alternativa Windows-markörerna i Windows-versionen av King's Quest 6.
- Lagt till stöd för simulant tal och undertexter i CD-versionerna av Space Quest 4 och .Freddy Pharkas
- Korrigrade läckage .vid resursladdning
- Korrigrade flera problem och frågor i Skate-O-Rama-rummen i Space Quest 4.

- Korrigerade flera problem i Hoyle Classic Card Games.
- Åtgärdat flera grafiska fel (som t.. exdelar av skärmen som inte raderades korrekt under vissa sällsynta omständigheter).
- Flera scriptbuggar åtgärdade
- Åtgärdat flera problem och lösningar relaterade till pathfinding (som tex. en lösning i .duschscenen i Laura Bow 1 och pathfinding i vissa skärmar under jaktsekvensen i Laura Bow 2).
- Åtgärdat flera musikrelaterade problem och möjliga lösningar (som .. texen sällsynt musiklösning som inträffade när man laddade ett sparad spel utanför palatset i Quest for Glory 3).
- Åtgärdat möjliga problem och lösningar i karaktärsimportskärmarna i Quest for Glory 2 och 3.
- Åtgärdat ett fel som orsakade en lösning i SCI1 CD-versionen av Mixed Up Mother Goose, efter Tommy Tuckers sång.
- Åtgärdat en scriptbugg i CD-versionen av King's Quest 5, som orsakade en lösning under vissa omständigheter när man gick utanför häxans hus i den mörka skogen.
- Funktionstangenterna fungerar nu korrekt när num lock-tangenten är aktiverad.
- Förbättrat stöd för fanmade spelskript.
- Förbättrat stöd för icke-engelska versioner av spel.
- Gjorde flera förbättringar och korrigeringar relaterade till MT-32-musik (tex.)..reverb
- Musiken är inte längre felstämmd när sparade laddasspel . SCUMM:
- Förbättrat stöd för FM-TOWNS-versioner av spel. Himmel:
- Fixade krascher på sekvenser för flera portar (Android, OpenGL, ...). Teenagent:
- Stängde minnesläckor.

Tinsel:

- Stängde minnesläckor i Coroutines.
- Lagt till förbättrat musikstöd för den tyska CD-återutgivningen "Neon Edition" av Discworld 1. Touche:
- Korrigrade minnesläckor och mindre problem.

Tucker:

- Lagt till lösningar på flera problem som fanns i originalspelet. SDL-portar:

- Stängde minnesläckor i Mouse .Surfaces Android-port:

- Bytte till den officiella NDK-verktygskedjan för att bygga.
- Fixad GFX-utmatning för olika enheter.
- Åtgärdat olika krascher.
- Bytte till den ursprungliga skärmupplösningen för att förbättra textens läsbarhet.
- Lagt till stöd för paus/återupptagning.
- Stöd för spel med 16-bitars grafik har lagts till.
- Ökade prestandan avsevärt.
- Lagt till stöd för alternativet ".Fullskärmsläge" Om du avmarkrar detta behålls spelets bildförhållande.
- Lagt till ett nytt grafikläge för .linjär filtrering
- Översyn av inmatningssystemet (se README.Android).
- Lagt till en MIDI-drivrutin baserad på SONiVOX:s EAS () . Nintendo DS-port:Embedded Audio

Synthesis

- Lagt till stöd för laddningsbara moduler. PSP-port:

- Stöd för laddningsbara moduler har lagts till.
- Bildvisare PS2-port:har lagts till.
- Lagt till stöd för laddningsbara moduler.

Wii/GameCube-port:

- Stöd för laddningsbara moduler har lagts till.
- Fixade 16bit muspekare på HE-spel.

48.25 1.2.1 "Bork Bork Bork" (2010-12-19)

General:

- Lagt till ungersk översättning.
- Lagt till brasiliansk portugisisk översättning.

Kryssning:

- Åtgärdat ett problem med att Raoul dök upp när man undersökte boken. Groovie:

- Åtgärdat en regression som gjorde att den ryska versionen av T7G kraschade.

Lockbete:

- Fixat flera NPC-rörelserbuggar med .

48.26 1.2.0 "FaSCInating-utgåva" (2010-10-15)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Fascination. Nya spel

(Sierra SCI0 - SCI1.1):

- Lagt till stöd för Castle of Dr. Brain (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Codename.: ICEMAN
- Lagt till stöd för Conquests of Camelot.
- Lagt till stöd för Conquests of the Longbow (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för EcoQuest: The Search for Cetus.
- Lagt till stöd för EcoQuest 2: Lost Secret of the Rainforest.
- Lagt till stöd för Freddy Pharkas: .Frontier Pharmacist
- Lagt till stöd för Hoyle's Book of Games 1.
- Lagt till stöd för Hoyle's Book of Games 2.
- Lagt till stöd för Hoyle's Book of Games 3 (EGA och VGA).
- Stöd för Hoyle Classic Card Games har lagts till.
- Lagt till stöd för Jones inthe Fast Lane.
- Lagt till stöd för King's Quest I (SCI).remake
- Lagt till stöd för King's Quest IV (SCI).version
- Lagt till stöd för King's Quest V (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för King's Quest VI (låg-).och högupplöst
- Lagt till stöd för Laura Bow: .The Colonel's Bequest
- Lagt till stöd för Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra.
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 1 (SCI) remake(EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 2.
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 3.
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 5 (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Leisure Suit Larry 6 (lågupplöst).
- Lagt till stöd för Mixed-up Fairy Tales.

- Lagt till stöd för Mixed-up Mother Goose.
- Lagt till stöd för Pepper's Adventures in Time.
- Lagt till stöd för Police Quest I (SCI).remake
- Lagt till stöd för Police Quest II.
- Lagt till stöd för Police Quest III (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Quest for Glory I/Hero's .
- Lagt till stöd för Quest for Glory I VGA remake.
- Lagt till stöd för Quest for Glory II.
- Lagt till stöd för Quest for Glory III.
- Lagt till stöd för Slater & Charlie go camping.
- Lagt till stöd för Space Quest I (SCI) remake(EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Space Quest III.
- Lagt till stöd för Space Quest IV (EGA och VGA).
- Lagt till stöd för Space Quest V.
- Lagt till stöd för The Island of Dr. Brain. Nya

hamnar:

- Tillagd Android-port.
- Lagt till Dingux port.
- Lagt till Caanoo-port (baserad på).
- Lagt till OpenPandora-port.

Allmänt:

- Tog bort den föråldrade PalmOS-porten.
- Byte till den "snabba" DOSBox OPL-emulatorn.
- Fixade en krasch i rjp1-spelarkoden som påverkade FOTAQ .Amiga-versionen
- Stöd för fler originalayouter för media har lagts till.
- Stöd för lokalisering av GUI har lagts till.
- Förbättrat GUI genom att lägga till verktygstips och radiobuttons.
- Förbättrad användarvänlighet i GUI genom att dölja fler irrelevanta alternativ som inte stöds av specifika spel.

AGI:

- Fixat ett antal GFX-glitches.
- Gjorde PIC-ritningskoden perfekt.
- Stöd för MIDI-enheter har lagts till.

- Lagt till stöd för korrekt Tandy-ljudemulering. Bytte till det som standard. Broken Sword 2:
- Korrigerat saknat tal i vissa mellansekvenser.
- Fixade en minnesläcka som till slut kunde få spelet att hänga sig. (#4828 - BS2: Spelet låste sig i British Museum)

Dracula:

- Fixat ett antal GFX-glitches.
- Gjorde många mellansekvenser smidigare.
- Ändrat beteende för objektmenyn. Nu dyker den upp när musen trycks upp.

Groovie:

- Lagt till stöd för Macintosh-versionen av The 7th Guest.
- Lagt till stöd för anpassade MT-32-instrument. KYRA:
- Några mindre grafiska problem åtgärdade
- Implementerat tidigare saknad återskapande av vissa föremål i spelet.
- Lagt till stöd för att spela Kyrandia 3 med den ursprungliga CD-filens layout. LURE:
- Åtgärdat fel där Goewin kunde fastna i Weregate.
- Åtgärdat problem med Ratpouch som upprepade gånger rörde sig mellan två rum.
- Fix för att Goewin förlorar sitt schema efter Were-cave.
- Fix för spelare som fastnar i avloppsutgångsrum.

Parallelhandling:

- Gjorde del ett av The Big Red Adventure komplett. SAGA:
- Fixade grafikfel i flera scener. SCUMM:
- Flera förbättringar i Maniac Mansion NES. PSP-port:
- Ny backend-design: mindre grafiska problem åtgärdade och 16-bitarsstöd aktiverat.
- Aktiverade uppspelning av MP3-filer med hjälp av Media Engine. Detta innebär att porten är optimerad för MP3-filer (i motsats till OGG).
- Många optimeringar. Allt ska gå snabbare. Wii port:

- Lagt till stöd för USB2-masslagringsenheter (kräver The Homebrew Channel ...
= v1.0.8 med IOS58).

GameCube-port:

- Stöd för DVD-skivor med filsystemet GP2X-port:ISO9660
lags till.
- Stöd för dynamiska motorplugins har (experimentellt).lags till
- Omarbetat kontrollsysteem och bättre stöd för . GP2XWiz/Caanoo-
port:pekskärm
- Förbättrad nedskalningskod för att minimera "tearing." -korruption
- Omarbetat styrssystem och bättre stöd för pekskärmar.
- Bytte namn på backend från GP2XWIZ till GPH för att bättre återspegla de enheter som stöds.

48.27 1.1.1 "Bättre version" (2010-05-02)

Nya hamnar:

- Lade till Nintendo 64-port. (faktiskt Tillkom i 1.1.0, men glömde nämna det. oops) Allmänt:
- Fixade flera mindre buggar här och där. Dracula:
- Åtgärdad regression som gjorde att vissa texter alltid var på engelska, även om man använde ett annat språk. (#4819 - DRASCULA: saknade tysk översättning)

KYRA:

- Åtgärdat en bugg som gjorde att DOS-versionerna kraschade före eftertexterna när AdLib-musik .valdes

LURE:

- Fixat flera minnesläckor.
- Korrigerade problem i hanteringen av följare när de hindrades från att stängda dörrar mellan rum. att utföra åtgärder
- Löste problem med att Goewin inte alltid följde spelaren ut ur grottorna på rätt sätt. Glitter:
- Åtgärdar regression vid videouppspelning i Discworld 2.

Parallelhandling:

- Åtgärdar flera krascher och andra regressioner i Nippon Safes, inklusive buggarna 2969211, 2969232, 2969234, 2969257, 2970141.

Wii/GameCube-port: (Glömde också att nämna i 1.1.0)

- Stöd för spel med 16-bitars grafik har lagts till.
- Komplett GFX-översyn (nya , videolägenbättre prestanda, bildutjämning, finkorniga inställningar för överskanning).
- En ny dialogruta för Wii/Gamecube-specifika inställningar har lagts till.
- Åtgärdat en GFX-glitch på miniatyrbilder .av sparspel
- Stöd för SMB-monteringspunkter (Samba/Windows-andelar) har lagts till.
- Lagt till en konsol på skärmen, som visas när ScummVM avslutas på .ett onormalt sätt
- Fixade ett par krascher vid användning av Ogg/Vorbis-kodade ljudfiler. Se den medföljande READMII.txt-filen för mer information.

PSP-port: (Glömde också att nämna i 1.1.0)

- Stöd för insticksprogram har vilket lagts till, gör att PSP Phat kan köra alla spel.
- Nytt virtuellt tangentbord optimerat för med snabb inmatning D-Pad.

48.28 1.1.0 "Betakvadranten" (2010-04-04)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Blue's Art Time Activities.
- Lagt till stöd för Blue's .Reading Time-aktiviteter
- Lagt till stöd för Freddi Fish 5: The Case of the Creature of Coral Cove.
- Lagt till stöd för Pajama Sam: Games to Play on Any Day.
- Lagt till stöd för SPY Fox 3: .Operation Ozone
- Stöd för Dragon History har lagts till.
- Lagt till stöd för TeenAgent.

Allmänt:

- Lagt till stöd för ett anpassat SJIS-teckensnitt för FM-TOWNS och PC98-spel.
- Lagt till stöd för 16bit-grafik. (GSoC-uppgift)
- Tog bort QuickTime MIDI-backend på Mac OS X; det var buggigt och kompilerades inte på moderna system.

CinE:

- Lagt till stöd för menyer i Amiga-stil för Amiga-versionerna av Future Wars. KYRA:
- Lagt till stöd för Amiga-versionen av The Legend of Kyrandia. (Ljudstöd gjordes som en GSoC-uppgift

- Anpassade KYRA för att stödja det . anpassade SJIS-teckensnittetSCUMM:
- Lagt till stöd för PC-Engine-versionen av Loom.
- Lagt till stöd för musik och ljudeffekter i Amiga-versionen av The Secret of Monkey Island. (GSOC-uppgift)
- Fixade några andra buggar relaterade till spelversioner för Amiga.
- Lagt till stöd för originaldialogrutan för spara/ladda i MM NES.
- Lagt till stöd för för lösenord för sparpunkter Sega CD MI1 via debugger-kommandot 'passcode'.
- Lagt till stöd för Kanji-rendering i den japanska versionen av Monkey Island Sega CD.

48.29 1.0.0 "Glänsande logotyp" (2009-11-15)

Nya hamnar:

- Lagt till MotoEZX- och MotoMAGX-portar.

Allmänt:

- Åtgärdat flera buggar i GUI.
- Uppdatering av projektets logotyp och iconer.
- Förtysligade licenser för . flera PS2-portfilerAGI:
- Fixad krasch vid spelavslut.
- Fixad krasch vid detektering av vissa spel.

AGOS:

- Fixad load/save-kod för PC-versionen av Waxworks.
- Fixat ångra i Puzzle Pack-spel. Broken

Sword 1:

- Fixat saknade bakgrundsljud i vissa rum. CinE:
- Korrigrade krascher med Future Wars och .Operation Stealth demos

Kryssning:

- Fixar frysning vid spelpaus.

Gob:

- Fixat gfx-glitch i Lost in Time.
- Fixade hotspot-relaterade regressioner i Gob2.

- Flera regressioner i Gob3 åtgärdade.
- Fixad krasch i Bargon Attack intro.
- Fixade animationer i Win3.1-versionen av Gob3.

Groovie:

- Fixat videoprestanda på PSP.
- Fixade menyblanking i vissa fall. Kyra:
 - Åtgärda eventuell korruption av omstart av spelbesparing i Kyrandia 1.
 - Fixa GFX-glitch vid den trasiga bron.
 - Fix för Brandon som blir osynlig i vissa situationer i Kyrandia 1.

TILLVERKAD:

- Fixad prestanda på .NDS
- Fixad krasch i Return to Zork-demo.

Parallelverkan:

- Åtgärdat flera regressioner i Nippon Safes.
- Fixat musik i sushibar i Nippon . SafesSCUMM:
 - Åtgärdat krasch på Macintosh-versioner av Putt-Putt Joins the Parade och Fatty Bear's .Birthday Surprise
 - Fixat spelbesparing i Macintosh-versioner av HE-spel.
 - Fixad standardsparväg för spel i senare .
 - Fixad palett i NES-versionen av Maniac Mansion.
 - Fixad palett i Amiga-versionen av Secret of Monkey Island.
 - Korrigerat att inte musiken stoppades i mellansekvenser efter att ESC tryckts i DIG.
 - Fixad läppsynk i Fatty Bear.
 - Fixad krasch i FT när man går in i inventering.

Glitter:

- Fixad krasch i palatset.
- Fixad krasch när du pratar med den gamla damen.
- Fixade delvis text utanför skärmen i DW1

NDS-port:

- Musplatta under skärm tangentbordet har lagts till.

- Möjligheten att scrolla när markören når skärmens kant (i) har musplattans lägelagts till.
- Gjorde cd-ljudläsning från track01.wav .såväl som track1.wav
- Åtgärdat fel med byte av läge med tangentbordaktivt . PSP-port:
- Fixat videoflimmer och stretching i vissa situationer.
- Förbättrat stöd . WinCE-port:för
avstängning/återupptagning
- Förbättrad kompatibilitet med VGA-enheter.

48.30 1.0.0rc1 "Grog XD" (2009-08-31)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Discworld.
- Lagt till stöd för Discworld 2 - Missing Presumed !?.
- Lagt till stöd för Return to Zork.
- Lagt till stöd för Leather Goddesses of Phobos 2.
- Lagt till stöd för The Manhole.
- Lagt till stöd för Rodney's .Funscreen
- Lagt till stöd för Cruise for a Corpse. General:
- Tillagd experimentell AdLib-emulator från .DOSBox
- Lagt till snabbsökning i Launcher.
- Förbättrat modernt GUI-temautseende.
- Lagt till GUI-alternativ per spel.
- Förbättrad dialogruta för Nya

portar:Mass Add.

- Lagt till GP2X Wiz-port.

AGI:

- Ökad kompatibilitet för Sierra-spel.
- Implementerade alla "okända" kommandon.

Under en himmel av stål:

- Ändrat spelhastigheten så att matchar denoriginalspelet (tidigare gick det för fort). Broken

Sword 1:

- Lagt till stöd för de ursprungliga mellansekvenserna.
- Slopat stöd för de nu föråldrade MPEG2-filmsekvenserna.
- Lagt till stöd för .PlayStation-versionen Broken

Sword 2:

- Lagt till stöd för de ursprungliga mellansekvenserna.
- Slopat stöd för de nu föråldrade MPEG2-filmsekvenserna.
- Slopat stöd för att spela upp ljud från cutscene utan video.
- Lagt till stöd för .PlayStation-versionen Gob:
- Introducerade ett nytt format för sparade spel för att åtgärda fatal fel i , vilket det gamlabrot kompatibiliteten med gamla sparade spel gjorda på big-endian-system.

Groovie:

- Ökad svårighetsgrad för mikroskop-pussel för att matcha originalet.

KYRA:

- Stöd för musik och ljudeffekter baserade på PC-högtalare har lagts till.
- Lagt till stöd för 16-färds dithering i Kyrandia PC-9801. PSP-port:
- Stöd för viloläge (suspend/resume) har WinCE-port:lagts till.
- Hastighetsoptimerade versioner av lågupplösta Smartphone- och .2x-skalare
- Ny aspektkorrigeringsskalare för VGA-enheter (eller).högre
- Borttaget stöd för MPEG-2 och FLAC.

48.31 0.13.1 "SAGA återvänder" (2009-04-27)

AGOS:

- Korrigerad krasch efter att OmniTV-video spelats upp i The Feeble Files.
- Korrigrade krascher vid utforskandet av Jack the Ripper-scenen i PC-versionen av Waxworks.
- Fixade palettfel i AtariST-versionen av Elvira 2.
- Åtgärdat brus som kan uppstå när ljudeffekter spelas upp man närforskar Pyramid-scenen i vaxkabinetet.

Gob:

- Fixade en krasch i den italienska versionen av Woodruff.

Groovie:

- Åtgärdat vissa problem med musiken i The 7th Guest.

Parallelhandling:

- Fixat sarkofagpusslet i Nippon Safes. SAGA:
- Fixade en krasch i Inherit the Earth.
- Fixade problem i spara/ladda-dialogrutan.

Sword2:

- Fixade slumpmässig ljudkorruption när du använder originalljudfilerna

Startprogram för spel:

- Åtgärdade ett fall där minnet kunde bli skadat.
- Åtgärdat den lilla markören i det moderna temat.
- Åtgärdat en bugg i temamotorn som kunde orsaka krascher.
- Gjorde filbläddraren större i 1x-läge. iPhone-port:
- Fixat backspace-hantering på iPhones mjuka tangentbord DS-port:
- Stöd för funktionen Global Main Menu har lagts till. PS2-

port:

- Bytte till den nya GUI- och temakoden.
- Alla möjliga enheter stöds för att lagra, spela och spara spel (CD,).HD, USB, MC och fjärrkontroll
- Optimerad cache/read-ahead för alla medier.
- Stöd för funktionen har Symbian-port:Return to Launcher

lagts till.

- Stöd för Bluetooth-mus har lagts till.
- Stöd för Return to Launcher har lagts till.funktionen WinCE-

port:

- Åtgärdade ett problem som kunde orsaka slumpmässiga krascher med .VGA-enheter

48.32 0.13.0 "Fler gäster" (2009-02-28)

General:

- MIDI-drivrutin för Atari ST / FreeMint har lagts till.

- Lade till en "Ladda"-knapp i startprogrammet (inte stöds av alla motorer). ()GSoC-uppgift
- Lade till en ny dialogruta för global huvudmeny (GMM) som kan användas från alla motorer. ()GSoC-uppgift
- Lagt till möjligheten att återvända till startprogrammet från pågående spel (via GMM) (GSoC-uppgift)
- Skrev om GUI-renderaren för att använda ett vektorbaserat tillvägagångssätt. ()GSoC-uppgift
- Skrev om GUI-konfigurationen för att använda XML. (GSoC-uppgift) Nya spel:
 - Stöd för Blue's 123 Time Activities har lagts till.
 - Stöd för Blues ABC Time Activities har lagts till.
 - Lagt till stöd för Bud Tucker i .Double Trouble
 - Lagt till stöd för The 7th Guest. AGOS:
 - Lagt till stöd för de ursprungliga mellansekvenserna i The Feeble Files.
 - Lagt till stöd för textkomprimering i AtariST-versionen av Elvira 1.
 - Fixat att kombinera föremål i Waxworks.
 - Fixat visning av besvärljelsebeskrivningar i Elvira 2.

KYRA:

- Stöd för funktionen har Auto-save lagts till.
- Stöd för MIDI-musik har lagts till.

Parallelkoppling:

- Credits för Nippon Safes Amiga-demo visas nu korrekt. SCUMM:
- Implementerad radiopratareffekt i The DIG.

48.33 0.12.0 " " (2008-08-31)

Nya spel:

- Lagt till stöd för The Legend of Kyrandia: Bok två: Ödets hand.
- Lagt till stöd för The Legend of Kyrandia: Bok tre: Malcolms hämnd.
- Lagt till stöd för Lost in Time.
- Lagt till stöd för The Bizarre Adventures of Woodruff and .the Schnibble
- Lagt till stöd för PC-versionen av Waxworks.
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen av I Have no Mouth, and .I must Scream
- Lagt till stöd för Dracula: The Vampire Strikes Back.

General:

- CAMD har MIDI-drivrutin för AmigaOS4 lagts till.
- Återupplivade PS2-porten (fanns redan i 0.11.1 men glömdes bort i releaseanteckningarna).
- Åtgärdat många minnesläckor i alla motorer (del av)en GSoC'08-uppgiften.
- Dubbel buffring av ljud har lagts till i SDL-backend, vilket löser problemen med MT-32-emulatorn på Mac OS X (för närvarande endast aktiverat på Mac OS X).

AGOS:

- Korrigrade krascher under viss musik i Amiga-versionerna av Elvira 1 och Simon the Sorcerer 1.
- Åtgärdat palettproblem i Amiga-versioner av Simon the Sorcerer 1. Drottning:
- Tal spelas upp med rätt samplingsfrekvens (Det .brukade vara lite för lågt.) :SCUMM
- Skrev om delar av Digital iMUSE .och åtgärdade några buggar
- Skrev om den interna timerkoden och åtgärdade vissa hastighetsproblem i t.ex. .COMI
- Förbättrat stöd för ljudeffekter i Amiga-versionen av .Zak McKracken
- Lagt till stöd för blandat AdLib/MIDI-läge i Monkey Island 1 (Floppy).

48.34 0.11.1 "Fixad exist()nce" (2008-02-29)

SCUMM:

- Förbättringar för Digital iMUSE subsystem. Detta åtgärdar flera problem i The Curse of Mon- key Island.
- Korrigeringar för markörer i HE-spel.

AGI:

- Fix för zombies i King's Quest 4.
- Fix för att ändra paletter i fanmade spel som använder AGIPAL.

Lockbete:

- Fixade några konversationskrascher i den tyska versionen.
- Fastställd funktion för den valfria dialogen för kopieringsskydd i den tyska versionen.
- Lagt till sparande av konversationsflaggor om huruvida ett visst konversationsalternativ tidigare valts eller inte.hade
- Åtgärdat fel som kunde göra att transformation sparkle inträffade en andra gång.
- Fixat beteende hos Goewin när du återförenas med henne efter att ha träffat draken.

SAGA:

- Fix för råttlabyrintbugg i Inherit the Earth som gjorde att spelet inte kunde slutföras.
- Fixar för spelstart av Inherit the Earth och I Have no Mouth på .ett antal plattformar
- Minskade antalet filer som kan öppnas samtidigt i I Have no Mouth för att spelet ska kunna köras på plattformar som kan hålla ett begränsat antal filer öppna (t.ex. PSP).
- Åtgärdat grafikfel i Inherit the Earth med simultant tal.
- Fixat palettblitch i Inherit the Earth när man tittar på kartan när är i hamnen.

48.35 0.11.0 "Din Palindrome" (2008-01-15)

Nya spel:

- Lagt till stöd för Elvira: Mistress of the Dark.
- Lagt till stöd för Elvira 2: .The Jaws of Cerberus
- Lagt till stöd för I Have no Mouth och I Must Scream (demo och fullständigt spel).
- Lagt till stöd för preAGI-spelet Mickey's Space Adventure.
- Lagt till stöd för preAGI-spelet Troll's Tale.
- Lagt till stöd för preAGI-spelet Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood.
- Lagt till stöd för Amiga-versionen av Waxworks.
- Lagt till stöd för Lure of the Temptress. Nya

hamnar:

- Tillagd iPhone-port.
- Lagt till Maemo port för Nokia Internet tablets. Allmänt:
- ARM-assembleringsrutiner för kod i ljudmixern och SCUMM-videouppspelning har , vilket har resulterat i en del snabba förbättringar på flera portar.lagts till
- Förbättrat sättet som tangentbordsinmatning hanteras internt, vilket löser några konstiga konstigheter i vissa spel / .portkombinationer
- Lagt till valfri dialogruta för "bekräfta .avslut" i SDL-backend
- Stöd för TiMidity++ MIDI-server har lagts till.
- DMedia MIDI-drivrutin för IRIX har lagts till.
- Förbättrad upptäckt av nya spelvarianter och lokaliserade versioner.
- Helt omarbetad intern åtkomst till filer. (GSoC uppgift)
- Lagt till möjlighet att ta bort spel från listan med Del-tangenten.
- Lagt till stöd för att prefixet "~/ ersätts av \$HOME i sökvägar på POSIX-system (Linux, Mac OS X etc.).

AGI:

- Lagt till stöd för AGI256 och .AGI256-2 hacks(GSoC-uppgift)
- Lagt till stöd för Amiga-menyer och -paletter. (GSoC-uppgift)
- Bättre stöd för tidiga Sierra AGI-titlar. AGOS:
- Korrigrade krascher relaterade till OmniTV-uppspelning i The Feeble Files.
- Förbättrat arbete på 64-bitars system.

Broken Sword 1:

- Lagt till stöd för FLAC-kodad musik. Kyrandia:
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen.

Parallelverkan:

- Lagt till stöd för Amiga-versionen av Nippon Safes, Inc.
- Många buggfixar.

Drottning:

- Lagt till stöd för AdLib-musik.
- Lagt till uppspelning av saknade musikmönster i Amiga-versionen.

SCUMM:

- Lagt till överhoppling av undertexter (via '!-tangenten) i äldre spel som inte hade den här funktionen tidigare (t.ex. Zak, MM, Indy3, Loom).
- Stöd för kinesisk COMI har lagts till.
- Bättre stöd för östliga versioner av spel.
- Diverse korrigeringar för COMI och andra spel.
- Stöd för ursprungliga sparmenyar har lagts till (endast bläddra). Använd Alt-F5 för att aktivera.
- Lagt till stöd för den spanska versionen av NES Maniac .Mansion
- Bättre stöd för den tyska versionen av C64 Maniac .Mansion
- Åtgärdat fel med markörer i Windows-versioner av .Humongous Entertainment-spelSAGA:
- Stöd för komprimerade ljudeffekter, röster och har lagts till. musik Touche:
- Lagt till lösningar för vissa problem som fanns i originalspelet WinCE-port:

- Bytte kompilator igen. Använder nu cegcc (<http://cegcc.sourceforge.net/>).
- Plugins stöds nu för WinCE (men)använts inte i den här .
- Omdesignad "Free Look"-åtgärd, främst för lockmotorns .krav
- Mindre optimeringsinställning för att motverka tillväxten av den körbara filen.
- Diverse buggfixar.

GP2X Port:

- Stöd för F200 pekskärm.
- Diverse korrigeringar av inmatningskoden.

48.36 0.X.0 "Tic-tac-toe-utgåvan" (2007-06-20)

Nya spel:

- Lagt till Cinematique evo 1-motor. För närvarande stöds endast Future Wars.
- Lagt till Touché: The the Adventures of Fifth Musketeer-motorn.
- Lagt till stöd för Gobliins 2.
- Lagt till stöd för Simon the Sorcerer's Puzzle Pack.
- Lagt till stöd för Ween: The Prophecy.
- Lagt till stöd för Bargon Attack.
- Sierra AGI-motor har lagts till.
- Lagt till stöd för Goblins 3.
- Parallaxion-motor har lagts till. För närvarande endast Nippon Safes Inc. stöds Allmänt:
- Lagt till en dialogruta där användaren kan välja GUI-tema under körning.
- Lagt till funktionen "Mass Add" i Launcher, som gör att kan du söka efter alla spel i alla underkataloger i en viss katalog (för att använda den, tryck på shift och klicka sedan på "Add Game").
- Autodetektorns sätt att generera målnamn har förbättrats och tar nu hänsyn till spelets variant, språk och plattform.
- Förbättrad komprimering för DXA-filmer.
- Tangentbordsrepetition hanteras nu på ett centraliserat sätt, snarare än från fall till fall. (Enkelt uttryckt har alla motorer nu tangentbordsrepetition).

Broken Sword 1:

- Lagt till stöd för DXA-cutscener.
- Lagt till stöd för Macintosh-versionen. Broken

Sword 2:

- Lagt till stöd för DXA-cutscener.
- Lagt till "snabbläge" (använd Ctrl-f för att växla).

Drottning:

- Lagt till stöd för Amiga-versioner.
- Fixat några ljudproblem.

SCUMM:

- Lagt till stöd för icke-interaktiva demos av HE-spel (CUP).
- Förbättrad A/V-synkronisering i SMUSH-videoer (påverkar)Dig, FT, .COMI
- Förbättrad hastighet för NES-ljudkoden.
- Åtgärdat många (ibland allvarliga) problem med skådespelare som går, särskilt i Zak McKracken och Maniac Mansion, genom att skriva om gångkoden för dessa spel.
- Flera andra problem åtgärdade
- Lagt till stöd för uppspelning av DXA-filmer i HE-spel. Simon:
- Byte av namn på Simon-motorn till

AGOS. Kyrandia:

- Lagt till stöd för FM-TOWNS version (både engelska och). japanskaBASS:
- Fixat ett långvarigt fel i . teckensnittetVi använde kontrollpanelens teckensnitt och terminaler och LINC-teckensnittet i kontrollpanelen. för LINC-utrymme Detta orsakade många teckenbuggar (varav några vi brukade arbeta runt) i LINC space och terminaler, särskilt på icke-engelska språk.

Nintendo DS-port:

- Stöd för nya motorer: AGI, .CINE och SAGA
- Alternativ för att visa muspekaren.
- Ordkomplettering på tangentbord för AGI-spel.
- Massor av optimeringar.

Symbian-port:

- Stöd för MP3 har lagts till i S60v3- och UIQ3-versionerna.
- Byte till SDL 1.2.11 för buggfixar och förbättringar.
- Förbättrad prestanda för S60v3 och UIQ3 med ARM-mål.
- Begränsat stöd för enheter före Symbian OS9 på grund av kompilatorproblem.
- Uppdaterad hantering av .nyckelmappning

WinCE-port:

- Bytte till att använda en GCC-verktygskedja för att bygga.
- Stor uppdatering av SDL-biblioteket. Bättre, snabbare, mer kompatibelt :-) De inkluderade korrigeringarna är för många för att nämnas här. De flesta av uppdateringarna i den här versionen har koncentrerats på infras- trukturen. Detta leder till snabbare körning, kraftigt ökad kompatibilitet och OS-vänlighet
 - särskilt för tangentbords-/musinmatning och displayhantering (t.ex. inga fler popup-fönster under spel).

Windows-port:

- Standardplatsen för konfigurationsfilen har ändrats för att stödja fleranvändarsystem. PalmOS-port:
- Använder nu PalmOS Porting SDK som möjliggör användningav C-standardbiblioteket.

48.37 0.9.1 "PalmOS återupplivad" (2006-10-29)

Nya hamnar:

- Tillagd Nintendo DS-port.
- GP2X-port har lagts till.
- GP32-port har lagts till.

General:

- Åtgärdat potentiellt skräp och/eller krasch i .felsökningskonsolen
- Tog bort begränsningen på 27 spel per spel-ID när det läggs till via .

startprogrammetSCUMM:

- Förbättrat stöd för internationella versioner av HE-spel.
- Åtgärdade sällsynta fel i .skådespelarens ritning
- Fixad sökväg under smart star-utmaning i Big Thinkers 1st Grade.
- Åtgärdat grafiska fel på magplatsen i Pajama Sam 3.
- Åtgärdat grafiska problem i HE80-versionen av Putt-Putt Travels Through Time.
- Fixat FM-TOWNS-versionen av Indy3 som inte fungerade på Amiga-port.
- Fixad krasch i MM NES när man klickar på den övre delen av skärmen.
- Nu är det möjligt att slå på eller av undertexter under SMUSH-filmer. Simon:
- Förbättrat stöd för internationella versioner av Feeble Files.
- Fixat odefinierat beteende vid laddning av musik.
- Korrigerad krasch vid visning av vissa undertexter i Feeble Files.

- Fixat sprakande ljud i Mac-versionen av Feeble Files. BASS:
- Fixat teckenavstånd i LINC-terminaler i diskettversion v0.0303.
- Åtgärdade en regression som orsakade felaktig AdLib-musikemulering. Broken

Sword 1:

- Korrigrade relaterade till

tal.krascher Broken Sword 2:

- Mer robust hantering av den valfria startup.inf. filen Kyrandia:
- Skrollningen i Kyrandia-introt är , mindre CPU-intensivtill priset av att den inte är lika smidig som tidigare.
- Åtgärdat ett litet grafikfel i Kyrandia-introt.
- Förbättrad hantering av , vilket skärmuppdateringarsnabbar upp ritningen på små enheter.
- Förbättrad resursladdning, snabbare uppstart. PSP-

port:

- Korrigrade krascher under scrollande scener i vissa SCUMM-spel.
- Lagt till sparande i SCUMM-spel. PS2-port:av miniatyrbild
- Overlay använder högre upplösning nu.
- Kan även WinCE-port: starta från USB,

hårddisk etc.

- Flera buggfixar.
- Lägg till stöd för 2002-baserade enheter.

48.38 0.9.0 "OmniBrain älskar dig" (2006-06-25)

Nya spel:

- Lagt till kyra-motorn (för)Kyrandia-serien. För närvarande stöds endast den första delen av serien.
- Lagt till stöd för The Feeble Files. General:
- Bytte från CVS till Subversion.
- Omstrukturera vårt källträd delvis.

- Åtgärdat en bugg som hindrade dig från att åsidosätta skalaren från kommandoraden för .640x480-spel
- Lagt till konfigurationsreglage för undertexter i dialogrutorna för startalternativ.
- GUI har omarbetats helt och är nu tematiserbart. SCUMM:
- Skrev om detekteringskoden för ökad noggrannhet och bättre stöd för fanöversättningar. Den bör nu fungera mycket bättre på spel med okänd MD5.
- Kontrollerna för konfiguration av undertexter har i dialogrutan lagts till Alternativ.
- Fixade grafiska problem i flera HE-spel.
- Åtgärdat palettfel i Big Thinkers 1st Grade.
- Fasta låtar i köket på Pajama Sam 1. SAGA:
- Åtgärdat ljudförvrängning i Inherit the Earth-demon. Simon:
- Förbättrat stöd för .hebreiska
- Många sedan länge efterlängtade upprensningar och omstruktureringar gjordes för att ge plats åt The Feeble Files.
- Åtgärdat ett sällsynt MIDI-fel som gjorde att en kanal ändrade volym utan att justera den till mastervolymen.
- Fixad fördröjning efter introduktion av Simon the Sorcerer 1 demo (med).tal
- Fixat musiktempo i DOS-versioner av Simon the Sorcerer 1. Brutet svärd 1:
- Lagt till stöd för alternativet -save-slot. Broken

Sword 2:

- Större omskrivning av hur spelresurser nås i minnet. Detta bör åtgärda anpassningsproblem som rapporterats på vissa plattformar.
- Saknade datafiler hanteras på ett mer elegant sätt. WinCE-

port:

- Tillagt: PocketPC: Vertikal översamplingsskalare 320x200=>320x240 när panelen inte .visas (n0p)
- Tillagt: PocketPC: Högerklicka genom att dubbeltappa. (n0p)
- Fast: Alla: Problem med klippning i vissa fall.
- Tillagt: PocketPC: Musemulering med hjälp av tangenter.
- Tillagt: Smartphones: Popup-fönster för virtuellt tangentbord

- Fixat: Smartphones: Felaktig skärmbild i .SDL-porten
- Tillagt: Alla: Muspekaren synlig på panelen om emulerad mus används.
- Lagt till: Alla: Inverterat landskapsläge.
- Fast: PocketPC: Dialogrutor avskurna/tecknas inte om.

48.39 0.8.2 "Broken Broken Sword 2" (2006-02-08)

General:

- Fixade OS X-paket som byggdes när GCC användes. 3.3

SCUMM:

- Lagt till stöd för rotation och skalning av sprites i .HE-spelSvärd 2:
- Fixad krasch i sista minuten vid uppspelning av ljudeffekter.

WinCE-port:

- Borde fixa konstiga krascher med DOTT-stämpel och i FOA. (#2439 #2430)
- Fixat Monkey Island som blockerar tangentbordspanelen på smartphones. (tack Knakos)
- Fast QVGA Smartphone-detektering (menar det den här gången :p).
- Fixat problem med dubbel högerklick på smartphone.

48.40 0.8.1 "Kodnamn: saknas" (2006-01-31)

General:

- Fixad kompilering med GCC 2.95.
- Fixad LaTeX-dokumentation.
- Bytte till en design.ny förbättrad logotyp som matchar den nya webbplatsens
- Mer beskrivande speltitlar i alla motorer.
- Fixad krasch när man försöker tillämpa bildförhållandekorrigering på spel som .inte kan använda det
- Åtgärdat potentiell säkerhetssårbarhet med .överdimensionerade PATH-miljövariabler
- Sänkte standardförstärkningen för FluidSynth-musikdrivrutinen och gjorde den konfigurerbar. SCUMM:
- Skrollning fixas i COMI, så det är mindre CPU-krävande.
- Lagt till stöd för Maniac Mansion NES tysk version.
- Fixat status för musknappar i COMI.
- Fixat overflow vid användning av kontrollpanel för robot i Dig.

- Lagt till stöd för ljudkod, som används av låtar i HE-spel.
- Förbättrade skuggor i senare HE-spel.
- Fixade problem med undertexter i HE-spel.
- Förbättrad musik/ljud för HE-spel.
- Förbättrat stöd för internationella versioner av HE-spel.
- Förbättrat stöd för Macintosh-versioner av spel.
- Flera mindre åtgärdadefixar .

BASS:

- Fixar krasch när hastighets-/volymreglagen klickas och sedan dras ut ur scummvm-fönstret.

Gob:

- Fixat försvinnande markör när .lösenord för nivå skrivs in
- Varna användaren om han försöker köra CD-versionen direkt från CD under Windows.

Drottning:

- Korrigerat teckenuppsättning för spansk

version. SAGA:

- Fast digital musikuppspelning under . BE-systemSimon:
- Implementerat mer exakt MD5-baserad speldetektering.
- Polskt stöd för Simon the .Sorcerer 2 tillagd
- Fixade övertoningar under resan till gobblinläget i Simon the Sorcerer 2.
- Fixad palettfördröjning i slutet av Simon the Sorcerer 1.
- Fixade ljudslingor i Windows-versionen av Simon the Sorcerer 2. Svärd 1:
- Åtgärdat en bugg där loopande ljud fortsatte att spelas under mellansekvenser eller .när någon form av kontrollpanelsdialog visades
- Dialogrutan för sparade spel kunde felaktigt hävda att ett I/O-fel inträffat om listan över sparade spel hade använta platser och om sparade spel komprimerades.
- Åtgärdat en rullningsbugg som gjorde att finalsekvensen visades felaktigt. Svärd 2:
- Fixar och städar upp i efterexterna. De tyska efterexterna fungerar nu.
- Åtgärdat saknat tal/musik i andra halvan av spelet, rapporterat att hända i vissa versioner av spelet.

PS2-port:

- Helt omarbetad och nu verkligen officiell PSP-port.
- Åtgärdat ett fel som att gjorde Broken Sword 1 och spel som använder rippade CDDA-spår (framför allt CD-versionen av Monkey Island 1) slutade fungera korrekt efter ett tag.

WinCE-port:

- Se backends/wince/README-WinCE för de senaste nyheterna.
- Fixat försvinnande panel när man öppnar en listwidget i GUI.
- Knakos-patchar (QVGA-smartphones fix, enklare tangentbindning och panelväxling).

48.41 0.8.0 (2005-10-30)

Nya spel:

- Lagt till SAGA-motor (för spelarna "I Have No Mouth and I Must Scream" och "Inherit the Earth").
- Lagt till Gob-motor (för Goblins-serien). För närvarande stöds endast det första av Goblins-spelen

Nya hamnar:

- Tillagd PlayStation 2-port.
- Tillagd port för PlayStation Portable (PSP).
- Lagt till AmigaOS 4 port.
- Lagt till EPOC/SymbianOS-port.
- Lagt till korrigeringar för OS/2-

port. Allmänt:

- Omarbetad markörhantering i SDL-backend. Nu kan markörer ha sin egen palett och skalning. Detta används av Humongous Entertainment-spel nu.
- Lagt till FluidSynth MIDI-drivrutin.
- GUI för har inställningen "soundfont" lagts till. (för närvarande används endast av MIDI-drivrutinerna och FluidSynth)CoreAudio .
- MPEG-spelaren kunde hänga sig om ljudet avslutades i förtid.
- Förbättrat GUI , för automatisk skalningsom utnyttjar din skärm till fullo
- Korrigeringar för

GCC 4. SCUMM:

- Stöd för Humongous Entertainment-titlar har för Mac lagts till.
- Stöd för flera filnamn/versioner med ett enda mål har lagts till.

- Implementerade CGA- och Hercules-renderingslägen i tidiga LEC-titlar.
- Lagt till dialogrutor som visas när du ändrar samtalshastighet eller .musikvolym med hjälp av snabbtangenter
- Lagt till stöd för NES-versionen av Maniac .Mansion
- Lagt till stöd för miniatyrbilder för sparade spel.
- Bröt kompatibiliteten med HE savegame (endast HE v71 och uppåt).
- Lagt till möjlighet att inaktivera byggandet av HE och SCUMM v7 & .v8-spelstöd
- Fixade de sista kända musikbristerna i Sam & Max. (Det finns dock fortfarande några - förmodligen - mindre saknade funktioner).
- Lagt till stöd för Commodore64-versionen av .Zak McKracken
- Eliminerade alla demos-mål och plattformsspecifika mål. Konfigfilen uppdateras automatiskt. Sword2:
- Gjorde att resurshanteraren förbrukade resurser på ett mer intelligent sätt.
- Förbättrad prestanda när spelet spelas från CD istället för från hårddisken.
- Förenklad hantering av .ljudeffekterIgen.
- Uppstädning och omstrukturering av kod.
- Åtgärdat ett långvarigt fel i dekomprimeringen av ljud från CLU-filer för tal/musik. Det genererade ett sample för mycket, vilket kunde höras som ett mycket svagt poppande ljud i slutet av vissa ljud. Filer som har komprimerats med äldre versioner av compress_sword2 kommer naturligtvis fortfarande att ha samma fel. Du kanske vill regenerera dem.

48.42 0.7.1 (2005-03-27)

General:

- Lade till en MT-32 emulator. (Den lades till faktiskt i 0.7.0 men vi glömde att lägga till den i NEWS-filen :-).
- Mindre minneskrävande MPEG-filmuppspelning för Broken Sword-spelen. SCUMM:
- Fixade felaktig animation av skådespelare i Full Throttle INSANE.

Windows Mobile-port (PocketPC / Smartphone):

- Fixad FOTAQ-krasch på alla plattformar när du lämnar hotellet IGEN.
- Bättre AdLib-emulering av låg kvalitet för FOTAQ.
- Fixa slumpmässigt trasigt alternativ för .Dölj verktygsfält(tack iKi)
- Fixa mappning av första hårdvaruknappen (visades inte tidigare).
- Fix BASS & Simon hänger sig på Smartphone när du använder snabbknappen Skip.

- Fixa åtgärd för zonknapp på smartphone (nu mappad på knapp 9).
- Experimentell fix för VGA-läge från tredje part (SE-VGA).
- Lägg till alternativet Key Mapping i startprogrammet (Alternativ)./ Övrigt / Nycklar
- Ta bort AYGSHELL.DLL-beroendet för att fungera på CE ..Net-plattformar
- Åtgärda problem med nyckelmappning som infördes i 0.7.0.
- Full Throttles interaktiva actionsekvenser borde vara mer spelbara.
- Nytt alternativ för tangentmappning "FT Cheat" för att vinna en Full Throttle-actionsekvens.
- Avsluta Simon-spelet med 'Action key' på smartphones. Sword2:
- Korrigerad krasch som orsakades av försök att spela musik från CD1 och .CD2 samtidigt
- Fixad krasch i cutscene-spelaren om talfilen saknades. BASS:
- Fixad krasch när man pratar med trädgårdsmästaren med .spansk text med diskettversionen

48.43 0.7.0 (2004-12-24)

Nya spel:

- Lade till 26 Humongous Entertainment-titlar, endast ett fåtal kan kompletteras.

Allmänhet:

- Stöd för FLAC-kodade (lossless) ljudfiler har lagts till.
- Lade till till en "On Screen Display" SDL-backend.
- Delvis omskrivet backend API.
- Kommentarer och ordningsföljden för avsnitt i konfigurationsfiler bevaras nu.
- Uppdaterade AdvMame-skalare baserat på scale2x 2.0 - AdvMame3x ser ut snyggare nu och Adv-Mame2x är MMX-accelererad.
- Lagt till MMX i386-assemblerversioner av HQ2x- och HQ3x-scalers.
- Det "Extra tillagda alternativet Path" gör det möjligt att söka efter en extra datafilplats (för omkodade mellansekvenser och liknande).
- Inaktiverade Alt-x och Ctrl-z avslutningstangenter till förmån för Ctrl-q på unix-likt , som Linux (undantag: Mac OS X använder fortfarande Cmd-q).
- Separat mindre teckensnitt ,för konsolen vilket ger mer synlig information, t.. .exSCUMMs felsökningsverktyg
- Stöd för att ställa in samplingsfrekvensen för utdata under köring har lagts till, det finns något GUI för detta, även om närvarande inte
- Spara-katalogen har nu en standardinställning i stället för den på :aktuella katalogen vissa plattformar

- Mac OS X: \$HOME/Documents/ScummVM Savegames/
- Andra enheter: \$HOME/.scummvm/
- Lagt till en ny "Om"-dialog med rullande krediteringar.

SCUMM:

- Tog bort det gamla zak256-målet, använd zakTowns istället.
- Stöd för Macintosh-versioner har lagts till med hjälp av en speciell containerfil. Detta消除ar behovet av att använda programmet "RESCUMM".
- Lagt till smidig horisontell scrollning för The Dig, Full Throttle och COMI (matchar den ursprungliga motorn)
- Skrev om delvis textmotorn och fixade olika buggar, särskilt i nyare spel (The).Dig, COMI
- Åtgärdat fel i skådespelarritningen i V1 Maniac och Zak.
- Fixade grafiska problem mellan skepp i COMI.
- Fixade palettfel i COMI. Drottning:
- Fixade några problem med Dreamcast .backendSword1:
- Stöd för komprimerat komprimerad tal och musik har lagts till.
- Lagt till stöd för demo.
- Bättre stöd för den tjeckiska versionen.
- Lagt till lösningar för script- och undertextbuggar i vissa spelversioner. Svärd 2:
- Förenklad minnes-/resurshantering.
- Förenklad hantering av .ljudeffekter
- Stöd för komprimerat komprimerad tal och musik har lagts till.
- Diverse mindre

åtgärdadebuggar . BASS:

- Lagt till lösningar för några sällsynta skriptbuggar som kunde göra spelet omöjligt att vinna.

48.44 0.6.1b (2004-08-03)

General:

- Fixat kopiera/klistra in-fel i startprogrammet som kan förstöra sökvägen för sparade spel.
- Korrigerade krascher på .64-bitarsarkitekturen

SCUMM:

- Fixad VOC-krasch när du spelar DOTT Floppy.
- Fixade palettproblem i Amiga-versionen av MI2.

Simon:

- Fixad VOC-krasch.

48.45 0.6.1 (2004-07-25)

General:

- Fixat ljudfel vid streaming av två eller flera Ogg Vorbis-ljud från samma filhandtag t.ex. i Sam & Max-introt när du använder monster.sog. SCUMM:
- Som vanligt: många korrigeringar av SCUMM-spelmotorn
- Grafikavkodare för 3DO Humongous Entertainment-spel har lagts till.
- Många Humongous Entertainment-spel fixas.
- Åtgärdat fel i Full Throttle, så att svårighetsgraden i striderna motsvarar originalet.
- Förbättrad digital iMUSE.

Svärd1:

- Varna användaren om sparandet misslyckas, istället att förkrascha.
- Något mer användarvänlig dialog för spara/återställ.
- Fixat maskningsfel utanför Nicos lägenhet. BASS:
- Varna användaren om det inte att spara ett spel.

fungerar Simon:

- Korrigrade krascher i vissa internationella versioner.

48.46 0.6.0 (2004-03-14)

Nya spel:

- Lade till Broken Sword 1-motorn.
- Lade till Broken Sword 2-motorn.
- Lagt till Flight of the Amazon Queen engine.
- Lagt till stöd för V1 SCUMM-spelen 'Maniac' Mansion och 'Zak McKracken'
- SCUMM-spelet Full Throttle stöds nu.

General:

- Undertexter är nu inaktiverade som standard. Alternativet "-n" aktiverar nu undertexter.
- Lagt till HQ2x- och .HQ3x-skalare
- Skrev om ljudkoden för mer flexibilitet och prestanda.
- Förbättrat inbyggt stöd för .MT32
- AdLib GM-emuleringsstabell omarbetad, vilket ger mer exakt mjukvaru-MIDI.
- Standard Makefile använder nu configure-skript.
- Starten och dialogrutorna har för alternativ förbättrats avsevärt (pågående arbete.)
- Många andra förbättringar "under huven", t.ex. en ny konfigurationshantering och plugin-möjligheter.

Simon:

- Lagt till datafilavkodare för .Amiga-diskversioner
- Lagt till stöd för inventariegrafik i Amiga-versioner.
- Fixade olika korta frysningar.
- Åtgärdat mindre problem i dialogrutan för laddning/sparning i icke-engelska versioner.
- Åtgärdat saknade inventeringspilar i vissa versioner av Simon the Sorcerer 1. SCUMM:
- Många, många, många fixar . till SCUMM-spelmotornMånga av dem. Och det är .mycket
- Lagt till INSANE-stöd för Full Throttle "actionsekvenser."
- Lagt till möjlighet att välja mellan AdLib, PCjr och PC Speaker i tidigare spel.
- AdLib-stöd för indy3ega och loom (ega) har lagts till.
- Lagt till MIDI-stöd för loom (ega), monkeyega och monkeyvga.
- Lagt till stöd för ljudeffekter för indy3/monkeyega/monkeyvga/pass.
- Lagt till FM Towns mål för Loom och Indy3.
- Omskriven meny i spelet (F5) för att bli enklare att använda.
- Förbättrat stöd för FM Towns SFX (YM2612-emulering., looping)
- Klassiska V1-versioner av Maniac Mansion och Zak McKracken stöds nu och kan levereras.
- Rewrote Digital iMUSE .musiksyste
- Flera buggar i det analoga iMUSE-musiksystemet åtgärdade.
- Förbättrad musik/ljud för olika Amiga-versioner.
- Förbättrad komprimering av ljudfiler för Fate of Atlantis och Simon the Sorcerer 2.
- Keyboard fighting i Fate of Atlantis fungerar nu.

- Tangentbordsstöd för kanonstrid i Curse of Monkey Island.
- Tangentbordsstöd för derbyscenen i .Full Throttle

48.47 0.5.1 (2003-08-06)

- Skrev om sparspelskoden för Beneath a Steel Sky (se anmärkning i READMEs 'Kända)fel'.
- Fixade dialoghopp, musikvolym och flera krascher/frysningar i Steel Sky.
- Fixat dialogrutor som hoppar över i V7-spel.
- Fixat problem när ScummVM avslutades i fullskärmsläge på Mac OS X.
- Åtgärdat olika COMI-buggar relaterade till skådespelarplacering/skalning.
- Lagt till komplett hebreiskt stöd för Simon the Sorcerer 1 och 2.
- Flera portfixar för MorphOS och .DreamCast
- DreamCast visar nu Simon the Sorcerer 1 & 2.
- Åtgärdade ett fullskärmsproblem på Mac OS X där man inte kunde använda musen i den övre delen av skärmen genom att länka till en buggfixad version av SDL.

48.48 0.5.0 (2003-08-02)

- Förbättrade versioner av Maniac Mansion och Zak McKracken stöds nu och kan levereras.
- Beneath A Steel Sky stöds nu och kan kompletteras.
- Lagt till stöd för Amiga-versionen av Monkey Island 1.
- Inledande stöd för ospelbar version V1-versionen av Maniac Mansion/Zak McKracken.
- Curse of Monkey Island (COMI) stöd för uppspelning från CD förbättrat på Mac OS X.
- För att ladda laddasCOMI-savegames för disk 2 krävs inte längre att disk 1 .först
- Omskriven iMUSE-motor och många musikfixar (exp. Monkey Island 2).
- Stöd för musik i DOS-versioner av Humongous Entertainment-spel och Simon the Sorcerer 2 (XMIDI-format).
- Stöd för musik i diskettdemo av Simon the Sorcerer 1 (proprietärt format).
- Fullständigt musikstöd för Simon the Sorcerer 2.
- Förbättrat stöd för musik och ljud i Zak256.
- Lagt till alternativet .Aspect Ratio
- Många andra buggfixar, förbättringar och optimeringar.

48.49 0.4.1 (2003-05-25)

- Lagt till AdvMame3x-filter.
- Fixad krasch i Curse of Monkey Island (och)eventuellt i andra spel.
- Fixade flygplatsdörrar i Zak256.
- Fixad krasch i SDL-backend.
- Åtgärdat olika iMUSE-buggar.

48.50 0.4.0 (2003-05-11)

- Curse of Monkey Island (comi) support (experimentell).
- Lagt till stöd för EGA-versionerna av Loom, Monkey Island och Indy3.
- Förbättrat stöd för musik i Indy3 och diskettversionerna av Monkey Island.
- Många förbättringar och korrigeringar av Simon the Sorcerer 1 & 2.
- Mycket pre-alpha Beneath a Steel Sky-kod. Förvänta dig att den inte ska göra någonting.
- Ännu mer pre-alpha-stöd för V2 SCUMM-spel (Maniac Mansion och Zak).
- Preliminärt stöd för tidiga Humongous Entertainment-titlar (mycket).experimentella
- Ny felsökningsskonsol och flera förbättringar av GUI/Launcher.
- Ny Save/Load-kod (lättare att expandera med bibehållen kompatibilitet).
- DreamCast-porten fungerar nu med nya spel som lagts till för 0.3.0b.
- Ny officiell PalmOS-port.
- Olika mindre och inte så mindre SCUMM-spelfixar.
- Stor minnesläcka åtgärdad för The Dig/ComI.
- SMUSH-koden har optimerats och frame dropping har lagts till för långsammare maskiner.
- Uppstädning av kod.

48.51 0.3.0b (2002-12-08)

- Massivt uppstädningsarbete för iMUSE. Sam and Max-musik spelas nu korrekt.
- Många buggfixar för Zak256+ljud- och musikstöd.
- Musikstöd för Simon the Sorcerer på alla plattformar med real MIDI.
- Experimentellt stöd för Indy3 (VGA) - Indiana Jones+ Last Crusade.
- Kompletterat stöd för Monkey1 VGA Floppy, The Dig.
- Lagt till akos16-implementering för kostymerna The Dig och Full Throttle.
- Digital iMUSE-implementering för musiken har i The Dig och Full Throttle lagts till.

- Synkroniseringen av tal och musik på Loom CD har förbättrats avsevärt.
- Lagt till midi-emulering via AdLib, för för plattformar utan .stöd sequencer
- Kodseparering av olika motordelar i flera bibliotek.
- Flera korrigeringar för att förhindra att Simon the Sorcerer kraschar och hänger sig.
- Hundratals buggfixar för många andra spel.
- Ny SMUSH-videomotor, för Full Throttle och The Dig.
- Nytt GUI i spelet.
- Dialogruta .för startprogram

48.52 0.2.0 (2002-04-14)

- Omarbetning av .kärnmotorn
- Förbättrat GUI i spelet, inklusive alternativ/volyminställningar.
- Funktion för .automatisk sparning
- Lagt till fler kommandoradsalternativ och en konfigurationsfil.
- Nya portar och plattformar (MorphOS, Macintosh, Dreamcast, Solaris, IRIX, etc).
- Grafikfiltrering har lagts till (2xSAI), Super2xSAI, SuperEagle, AdvMame2x
- Stöd för MAD MP3-komprimerat ljud.
- Stöd för de första icke-SCUMM-spelen (Simon).the Sorcerer
- Stöd för V4-spel (Loom).CD
- Förbättrat stöd för V6-spel (Sam)and Max kan nu slutföras.
- Experimentellt stöd för V7-spel (Full Throttle/The Dig).
- Experimentellt stöd för V3-spel (Zak256/Indy3).

48.53 0.1.0 (2002-01-13)

- Massor av förändringar.

48.54 0.0.2 (2001-10-12)

- Buggfixar.
- Stöd för att spara och ladda.

48.55 0.0.1 (2001-10-08)

- Ursprunglig version.

Kapitel 49

Välkommen till ScummVM!

Med ScummVM kan du spela klassiska grafiska peka-och-klicka-äventyrsspel, textäventyrsspel och rollspel, så länge du redan har speldatafilerna. ScummVM ersätter de exekverbara filer som levereras med spelens, vilket innebär att du nu kan spela dina favoritspel på alla dina favoritenheter.

Så hur fick ScummVM sitt namn? Många avde berömda LucasArts-äventyrsspel, som Maniac Mansion och Monkey Island-serien, skapades med hjälp av ett verktyg som heter SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). "VM" i ScummVM står för Virtual Machine (virtuell maskin).

ScummVM var ursprungligen utformat för att köra LucasArts SCUMM-spel, men med tiden stöd har lagts till för många andra spel: se hela listan [här](#). Bland de mest ammärkningsvärda titlarna finns Broken Sword, Myst och Blade Runner, men det även finnsotaliga andra dolda pärlor att utforska.

49.1 Börja här!

Vi har ett avsnitt i användarhandboken som täcker **GRUNDLÄGGANDE:**

Installation

Installera ScummVM på en dator Förstå

gränssnittet Spela spel

Hantering av spelfiler

Hantera Macintosh-spelfiler Lägga till

och spela ett spel Spara och ladda ett

spel Kontroller och inställningar

Tangentbordsgenvägar

Ändra inställningar

Användbara funktioner

Ansluta en molntjänst *Använda**den lokala webbservern*

Vi har också guider för du hufår ScummVM att fungera på en :mängd andra plattformar Handhållna konsoler
Nintendo 3DS *Nintendo*

*Nintendo Switch DS**PlayStation Portable**PlayStation Vita* *Övriga**konsoler* *PlayStation 3**Sega Dreamcast**Telefoner och surfplattor**iOS**Apple TV OS* *Android**Övriga operativsystem**AmigaOS 4* *Atari/FreeMiNT**MorphOS**RISC OS*

49.2 Avancerade ämnen

För våra mer erfarna användare har ScummVM ett kommandoradsgränssnitt samt möjlighet att redigera inställningar direkt i en konfigurationsfil.

I det här avsnittet gör vi också en djupdykning i hur förstår dugrafik- och .ljudinställningarna Avancerade funktioner

Autostart *Konfigurationsfil**Kommandoradsgränssnitt**Förstå inställningarna**Ljudinställningar*

Grafikinställningar

Sökrutan

49.3 Få hjälp

ScummVM är fortfarande under utveckling. Även om vi gör vårt bästa för att se till att så många spel som möjligt kan slutföras utan några större buggar, kan krascher inträffa!

Om du har problem med någon aspekt av ScummVM, vår hjälppavdelning ta en på titt

Vanliga frågor Hur man

rapporterar en bugg Kontakta oss

49.4 Vad har förändrats sedan jag var här senast?

Kolla in *Release notes* för både nuvarande och tidigare utgåvor.

49.5 ScummVM-projektet

ScummVM är ett projekt med öppen källkod som skapas, underhålls och ständigt förbättras av ett team av *passionerade volontärer* från hela världen. Om du tycker om att använda ScummVM och vill stödja teamet kan du använda PayPal Donate-knappen nedan.

Ett annat sätt att stödja oss är att köpa dina spel från ZOOM-Platform.com genom att använda ScummVM:s affiliate-länk.

Om du har färdigheter inom eller mjukvaruveckling tekniskt skrivande skulle vi gärna se att du gick med i ScummVM-teamet! Kolla in [Developer Central](#) på ScummVM-wikin för mer information om hur du bidrar till ScummVM.