

INFORMAZIONI UTILI SU EXULT

Scritto da The Ancient One

PREMESSA:

La traduzione Italiana di Ultima 7 Part 1: "The Black Gate" per funzionare richiede, oltre al gioco originale comprensivo di add-on ("Forge of Virtue"), anche l'uso di Exult.

CHE COS'E' EXULT?

Exult è *"un progetto che aspira a creare un motore per Ultima 7 che giri sui moderni sistemi operativi, utilizzando i dati e la grafica del gioco originale."* Esso è gratuito, in quanto distribuito sotto la General Public License (<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>).

PERCHE' E' NECESSARIO USARE EXULT?

Numerose sono le ragioni che ci hanno spinto ad optare per una traduzione che richiedesse l'uso di Exult:

- Exult consente di utilizzare file esterni modificati al posto dei file originali, senza dover modificare direttamente quest'ultimi. Il che rende la nostra patch di traduzione legale sotto tutti i punti di vista, poiché non modifica nessun file originale.
- Exult ci ha permesso di realizzare una traduzione completa al 100%, comprensiva di ritocchi grafici e doppiaggio. Cosa che sarebbe stata altrimenti assai difficile da fare, richiedendo un improbo intervento sul codice del gioco.
- Exult rende Ultima 7 completamente compatibile con i moderni computer e permette di giocare su numerosi sistemi operativi diversi.
- Exult apporta numerose migliorie al gioco originale (basti pensare ai filtri grafici, che rinnovano notevolmente la qualità visiva del gioco). E, d'altro canto, nel corso delle numerosissime ore di beta test della traduzione non abbiamo riscontrato praticamente nessun bug.

(IMPORTANTE) QUALE VERSIONE DI EXULT UTILIZZARE?

Attualmente la versione stabile di Exult è la 1.2. Questa versione ha raggiunto il fondamentale traguardo di "emulare" alla perfezione U7p1 e U7p2, compresi i rispettivi add-on (Forge of Virtue e Silver Seed).

Le future versioni di Exult si concentreranno invece sull'introduzione di nuovi elementi, per fare di Exult un motore di gioco autonomo, che permetta di sviluppare nuovi giochi basati su di esso.

Purtroppo, al fine di avere una traduzione completa al 100%, abbiamo dovuto apportare alcune modifiche ad Exult; in particolare quelle necessarie ad introdurre un supporto per il doppiaggio.

Non ci è stato (comprensibilmente) permesso di inserire queste modifiche sulla versione stabile 1.2, proprio perché è... stabile. Ma solo su una versione successiva in via di sviluppo.

Le nostre modifiche verranno inserite sulla prossima versione stabile di Exult, ma non è prevedibile quando questa verrà pubblicata.

Fino ad allora, per utilizzare la nostra traduzione, sarà necessario usare la versione di Exult scaricabile dal sito della traduzione.

(**IMPORTANTE**) BUG NOTO NELLA “NOSTRA” VERSIONE DI EXULT: PROBLEMI CON IL PRIMO SALVATAGGIO.

Questa “nostra” versione di Exult, anche se basata su di una beta in corso di sviluppo, si è dimostrata stabile ed esente da bug.

Con un’unica eccezione, dovuta all’introduzione di una nuova *feature*: il diario interno al gioco.

In pratica il gioco va in crash ogni volta che si prova a salvare una partita, se prima non si è scritto qualcosa dentro il diario.

Quindi, per risolvere il problema, è sufficiente aprire il diario (premendo il tasto “n” dentro il gioco) e scriverci qualcosa dentro. E’ sufficiente farlo una sola volta per partita.

DOCUMENTAZIONE DI EXULT:

Riportiamo qui sotto alcuni stralci significativi, tradotti in Italiano, della documentazione ufficiale di Exult.

Gli originali possono essere trovati qui:

- Documentazione: <http://exult.sourceforge.net/docs.php>

- FAQ: <http://exult.sourceforge.net/faq.php>

La traduzione non è esattamente un capolavoro stilistico, ma siamo certi che sarà comunque di aiuto a quanti non sono particolarmente esperti di informatica.

Si riferiscono alla versione 1.2 di Exult. Quindi, rispetto alla “nostra” versione di Exult, potrebbero esserci delle piccolissime differenze.

2. Configurazione

2.1. Installazione

[ISTRUZIONI OMESSE E RIMPIAZZATE DALLE NOSTRE CHE COMPRENDONO ANCHE L’INSTALLAZIONE DELLA PATCH DI TRADUZIONE NdTheAncientOne]

Consiglio: Non mischiate i file di U7p1 e U7p2, ma installate i due giochi in cartelle separate.

Nota bene: Se utilizzate *Exult* su una partita di Ultima7 già avviata, perderete tutti i progressi fatti. Infatti i file di *Exult* sono in un formato diverso, e non c’è modo di convertire i salvataggi.

2.2. Impostare il file exult.cfg

Exult salva le sue impostazioni in un file di configurazione. Attraverso esso è possibile specificare il percorso in cui è installato Ultima 7, se si vuole la grafica a schermo intero o in finestra, le periferiche midi installate nel sistema e le impostazioni del midi, ecc. Comunque alcune di queste opzioni possono essere configurate anche nel menù di Setup di Exult o nel menù “Game Options” all’interno del gioco.

Note: Le impostazioni contenute nel file exult.cfg sono le stesse per tutti i sistemi operativi, eccetto quando indicato espressamente.

Il file utilizza una semplice sintassi gerarchica in stile XML, facile da comprendere e modificare. In ogni caso prestate attenzione alle modifiche che fate. Il modo in cui Exult reagisce agli errori di sintassi all’interno del file non è stato testato a fondo.

Il file exult.cfg standard è più o meno così. I due asterischi precedono i miei commenti, che ovviamente non sono presenti nel file.

NOTA: “yes” significa che quell settaggio è attivato, mentre “no” significa che è disattivato.

```
<config>
  <disk>
    <save_compression_level>    ** I salvataggi adesso sono compressi come file ZIP. 0
    1                            disabilita la compressione, una la abilita. 2 comprime
    </save_compression_level>   ancora di più
                                Di default è 1.
    <data_path>
    data                          **vedi 2.3. per l’inserimento dei percorsi
    </data_path>
    <music_path>
    data/music                    **opzionale. Percorso della musica digitale. Vedi anche
    </music_path>                3.4.
    <game>
      <blackgate>
        <title>
        blackgate
        </title>
        <path>
        ./blackgate
        </path>
        <savegame_path>
        ./blackgate                **Opzionale. Di default è lo stesso di <path>, Vedi anche
        </savegame_path>          2.4. prima di cambiarlo.
        <static_path>
        ./blackgate/static        ** Opzionale. Vedi anche 2.4. prima di cambiarlo..
        </static_path>
        <gamedat_path>
        ./blackgate/gamedat       ** Opzionale. Vedi anche 2.4. prima di cambiarlo..
        </gamedat_path>
        <keys>
        (default)                 **Configura dei comandi da tastiera personalizzati o lascia
                                quelli di (default)- see 5.2.
```

```

    </keys>
    <waves>
    jmsfx.flx
    </waves>
</blackgate>
<serpentisle>
    <title>
    serpentisle
    </title>
    <path>
    ./serpentisle
    </path>
    <savegame_path>
    ./serpentisle
    </savegame_path>
    <static_path>
    ./serpentisle/static
    </static_path>
    <gamedat_path>
    ./serpentisle/gamedat
    </gamedat_path>
    <keys>
    (default)
    </keys>
    <waves>
    jmsisfx.flx
    </waves>
</serpentisle>
</game>
</disk>
<debug>
    <trace>
        <usecode>
        no
        </usecode>
        <intrinsic>
        no
        </intrinsic>
        <combat>
        no
        </combat>
    </trace>
</debug>
<gameplay>
    <double_click_closes_gumps>
    no
    </double_click_closes_gumps>
    <right_click_closes_gumps>
    no
    </right_click_closes_gumps>

```

**opzionale. Vedi [3.6.](#) per configurarla

**Opzionale. Di default è lo stesso di <path>, Vedi anche [2.4.](#) prima di cambiarlo.

** Opzionale. Vedi anche [2.4.](#) prima di cambiarlo..

** Opzionale. Vedi anche [2.4.](#) prima di cambiarlo..

**Configura dei comandi da tastiera personalizzati o lascia quelli di (default)- Vedi [5.2.](#)

**opzionale. Vedi [3.6.](#) per configurarla

**Le opzioni sono yes/no/verbose. Serve per vedere l'Usecode eseguito. (Serve solo ai programmatori)

** Le opzioni sono yes/no. Usato per tenere traccia delle "intrinsic".(Solo per programmatori)

** Le opzioni sono yes/no. Se attivato mostra i messaggi di combattimento..

<cheat>	
yes	**attiva / disattiva i trucchi
</cheat>	
<skip_intro>	
no	**Salta l'intro interna al gioco di U7p1; (quella in cui Iolo parla a Petre, appare l'Avatar, Iolo ti parla, il borgomastro ti parla e così via...)
</skip_intro>	
<skip_splash>	
no	**Questo permette di saltare l'intro prima del menu del gioco. Disattivandolo verrà visualizzato direttamente il menù.
</skip_splash>	
<facestats>	
0	**Attiva la barra di stato con le facce dei membri del gruppo e configura la sua posizione sullo schermo: 1 disattivato, 0 destra, 1 nel centro, 2 destra.
</facestats>	
<mouse3rd>	
no	**yes attiva l'uso del tasto di mezzo del mouse.
</mouse3rd>	
<fastmouse>	
no	**yes attiva il movimento veloce del cursore in modalità a schermo intero.
</fastmouse>	
<bg_paperdolls>	
no	**yes attiva i "paperdoll" in stile Serpent Isle dentro U7p1.
</bg_paperdolls>	
<combat>	
<difficulty>	
0	**Di default è 0, valori negative rendono il combattimento più facile e il contrario. Influenza le probabilità di colpire e i danni inflitti. Varia da -3 a 3.
</difficulty>	
<mode>	
original	**original o keypause. Con keypause il gioco va in pausa quando si preme la barra spaziatrice, permettendo di dare istruzioni ai membri del gruppo..
</mode>	
<show_hits>	
no	**Di default è no. Con yes vengono visualizzati i punti ferita dei PNG, fra parentesi tonde accanto al loro nome.
</show_hits>	
</combat>	
<gumps_dont_pause_game>	
no	**yes NON mette in pausa il gioco quando si apre una finestra..
</gumps_dont_pause_game>	
<step_tile_delta>	
8	**Controlla quanto si deve muovere l'Avatar prima che Exult ricalcoli il suo movimento. Numeri più alti riducono gli scatti, ma possono causare altri problemi..
</step_tile_delta>	
<allow_double_right_move>	
yes	**Doppio-click col tasto destro fa muovere automaticamente l'Avatar nel punto selezionato.
</allow_double_right_move>	
<formation>	
no	**yes fa spostare il gruppo con una formazione simile a quella del gioco originale.
</formation>	
</gameplay>	
<audio>	
<enabled>	
yes	**attiva / disattiva tutto l'audio
</enabled>	
<disablepause>	
	**attiva / disattiva le pause degli effetti sonori e della

<pre> </disablepause> <force_waveout> no </force_waveout> <effects> <enabled> yes </enabled> </effects> <driver> normal </driver> <midi> <enabled> yes </enabled> <convert> gm </convert> <volume_curve> 1.000000 </volume_curve> <win32_device> -1 </win32_device> <looping> yes </looping> <dual_opl> yes </dual_opl> </midi> <speech> <enabled> yes </enabled> </speech> </audio> <video> <width> 320 </width> <height> 200 </height> <scale> 2 </scale> <fullscreen> yes </pre>	<p>focused window). MIDI music is currently not paused. **yes costringe Exult ad utilizzare il “waveout” invece che le directsound. Può servire a risolvere dei problemi nel sonoro dovuti a Windows.(Questa è un'opzione che funziona solo sotto Windows.)</p> <p>**attiva / disattiva gli effetti sonori.</p> <p>**Permette di impostare il driver per la musica, scegliendo fra normal, digital, fmsynth. Vedi 3.1. per i dettagli.</p> <p>**attiva disattiva gli effetti MIDI</p> <p>**Vedi 3.1.</p> <p>**regola il volume (o qualcosa del genere, meglio non cambiare)</p> <p>**Scegli la periferica Windows per il MIDI. Vedi 3.3.</p> <p>**No disattiva la ripresa della musica. Vedi 6.4.</p> <p>**No disattiva la modalità stereo quando la voce <driver> è impostata come fmsynth.</p> <p>**attiva / disattiva il parlato</p> <p>**questo permette di scegliere la risoluzione. L'unico limite è quello della risoluzione massima consentita dal vostro computer. 320x200 è quella del gioco originale.</p> <p>**2 attiva / 1 disattiva lo scaling. Alcuni “scaler” supportano anche valori più alti. Vedi 4.2..</p> <p>**Vuoi giocare a schermo intero?</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<pre> </fullscreen> <disable_fades> no </disable_fades> <scale_method> SuperEagle </scale_method> <gamma> <red> 1 </red> <green> 1 </green> <blue> 1 </blue> </gamma> <fps> 10 </fps> </video> </config> </pre>	<p>***"no" attiva la sfumatura fra menù</p> <p>***questo permette di scegliere fra i diversi "scaler" - Vedi 4.2.</p> <p>***Imposta i "gamma level" per aggiustare la luminosità, (lo stesso può essere fatto dentro il gioco coi tasti +/-)</p> <p>***Regola la velocità. Può servire se il gioco appare troppo lento o troppo veloce.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.3. Impostare le cartelle del gioco

Exult può essere configurato in due modi.

Il primo è molto semplice: installa *Exult* nella cartella in cui hai installato U7p1 o U7p2. In questo caso non ci sono percorsi da configurare, almeno per quanto riguarda il gioco nella cui cartella avete installato *Exult*. Per l'altro gioco invece dovrete editare il file *exult.cfg*.

L'altro è un po' più complesso, ma sicuramente più adatto a chi –come me- ama avere il controllo assoluto delle proprie cartelle.

Create una cartella *c:\ultima7*, e fate due sottocartelle chiamate "blackgate" e "serpentisle" (ovviamente senza le virgolette). Installate i due *Ultima 7* nelle rispettive cartelle (cioè ("The Black Gate" in *c:\ultima7\blackgate* e "Serpent Isle" in *c:\ultima7\serpentisle*).

Quindi installate *Exult* in *c:\ultima7*.

Adesso editate il file *c:\ultima7\exult.cfg* in questo modo:

```

<config>
  <disk>
    <data_path>
    data
    </data_path>
  <game>
    <blackgate>
      <title>

```

```
blackgate
</title>
<path>
./blackgate
</path>
</blackgate>
<serpentisle>
<title>
serpentisle
</title>
<path>
./serpentisl
```

e

```
</path>
</serpentisle>
</game>
</disk>
```

NOTA: Meglio non usare gli spazi nel percorso (es. c:\ultima 7\the black gate\). Sembra che diano dei problemi su certe configurazioni.

3.1. Musica

Exult può riprodurre la musica del gioco in tre modi diversi.

Uno è attraverso il MIDI, che funziona con qualunque periferica GM MIDI; per Linux si può utilizzare Timidity.

Il secondo modo è con la musica digitale, codificata in OGG (un codec simile all'MP3), che è stata registrata direttamente da una Roland MT-32.

La terza opzione è FMSynth, che emula una Opl2/Adlib.

I file MIDI vengono convertiti al volo, dai file originali di Ultima 7 per MT-32, nel formato General Midi, affinché siano compatibili con tutte le moderne schede sonore che supportano il General Midi e il General Midi/GS.

Le opzioni per cambiare i driver della musica si trovano nella Schermata di Setup, accessibile dal menù iniziale di Exult, oppure direttamente nelle opzioni all'interno del gioco. Si può scegliere fra:

- **Normal**
Questo settaggio utilizza il driver MIDI del tuo sistema. Vedi sotto.
- **Digital**
Digital Music reproduce i file OGG che devono trovarsi nell'apposita cartella di *Exult*. Questo metodo non si appoggia al MIDI, ma bensì reproduce la musica in via digitale attraverso qualsiasi scheda Sonora.
- **FMSynth**
Si tratta di un "Software FM Synthesizer" (noto anche come una Opl2/Adlib emulata). E' dotato di una "modalità doppia" per la riproduzione del sonoro stereo. Utilizzate la voce "config/audio/midi/dual_opl" impostata su "yes" o "no" per attivarlo o disattivarlo. Di default è impostato su "yes".

La qualità di conversione MIDI può essere impostata in:

- **none**
Questa opzione riprodurrà la musica così com'è. Poiché il mapping è per una MT32 questa opzione deve essere utilizzata solo con periferiche compatibili con l'MT32.
- **gs127**
Questa opzione è per le periferiche midi che hanno un "MT32 patch bank" installato nel "Bank 127". Quindi questa opzione deve essere utilizzata solo se si è certi di avere l'MT32 sul "Bank 127".
- **gs**
Questa opzione converte l'MT32 nell'equivalente GS. Si tratta di una conversione più accurata di quella "gm", poiché nel GS ci sono più "MT32 patches"
- **gm**
Questa opzione converte l'MT32 nello standard General Midi. La conversione è abbastanza accurata, ma alcuni strumenti potrebbero essere diversi.

NOTA: Attualmente la conversione in GS e GS127 non è stata ancora completata e le note sono convertite semplicemente in General Midi.

3.4. Musica Digitale

Exult richiede il “Digital Music pack” per riprodurre la musica digitale dentro il gioco. Il “music pack” contiene le musiche di Black Gate e di Serpent Isle, codificate in alta qualità nel formato OGG. Simon Quinn ha registrato il “Digital Music pack” su una Roland MT-32 originale e per tanto in questo modo potrete ascoltare la musica esattamente come era nel gioco originale.

La musica digitale dovrebbe funzionare su qualunque periferica che supporti il suono digitale e, poiché non utilizza alcun MIDI, è anche la soluzione ideale per tutte quelle schede sonore che non supportano il MIDI.

In più, quando nel gioco non c'è musica, grazie alla musica digitale vengono riprodotti in sottofondo anche alcuni effetti sonori d'atmosfera. Si tratta di effetti diversificati fra gli ambienti all'aperto (vento, uccelli, ecc.) e quelli al chiuso. Questi effetti sonori non sono disponibili quando si usa il MIDI, perché essi si basano su delle voci specifiche della Roland MT-32 che non possono essere inserite nel GM/GS. Questi effetti sonori aggiuntivi non vengono riprodotti se la musica è disattivata.

3.5. Installare il “digital music pack”

Il “Digital Music pack” può essere scaricato da <http://exult.sourceforge.net/download.php> . I files si chiamano: **Ogg encoded Music files for Exult Part 1(use with 1.1.x snapshot only)** (U7MusicOGG_1of2.zip) e **Ogg encoded Music files for Exult Part 2(use with 1.1.x snapshot only)** (U7MusicOGG_2of2.zip).

Il readme.txt che si trova all'interno di questi .ZIP contiene delle istruzioni di installazione che non sono più del tutto valide e che per tanto NON devono essere seguite, ma rimpiazzate con le seguenti:

Create una cartella per la musica in exult/data (es. exult/data/music/) ed estraeteci dentro i due file ZIP: U7MusicOGG_1of2.zip e U7MusicOGG_2of2.zip.

Se non riuscite a trovare la cartella “data”, cercate il file **exult_bg.flx** nel vostro hard disk, poiché questo file si trova sempre e comunque in tale cartella.

Adesso avviate Exult e lanciate U7p1 o U7p2. Premete 'ESC' per entrare nel menu del gioco. Qui selezionate **Audio Options** e nelle "Music options" impostate la voce **driver** su **digital**.

4.1. Risoluzione

Di default *Exult* funziona a 320x200 (che è poi la risoluzione originale di Ultima VII). *Exult* però può utilizzare diversi algoritmi di “scaling” per raddoppiare le dimensioni a 640x400 e per migliorare la resa visiva della grafica.

Però utilizzare delle risoluzioni più alte dell’originale è considerato come barare, poiché in questo modo il giocatore ha un campo visivo molto più ampio.

Inoltre, poiché il gioco è stato pensato per essere giocato a quella specifica risoluzione, cambiarla potrebbe generare dei problemi potenzialmente idonei a bloccare il progredire della trama.

Per quanto ci riguarda, non abbiamo intenzione di risolvere nessun problema tecnico generato da un vostro tentativo di barare! Non dite che non vi abbiamo avvertito **J**

Siamo comunque consapevoli che la possibilità di giocare a risoluzioni più alte è uno dei grandi vantaggi di *Exult*, anche se purtroppo ha i suoi svantaggi...

Da dentro il gioco è possibile cambiare risoluzione premendo '**Alt +**' e '**Alt -**'.

4.2. Scaler

Anche gli “scalers” funzionano a risoluzioni più alte della canonica 320x200. Per cambiare il metodo di “scaling” si può utilizzare il menu di *Exult* menu oppure si può modificare direttamente il file *exult.cfg* - vedi [2.2.](#).

- **Scale2x** di Andrea Mazzoleni. Questo è uno “scaler” che non sfoca l’immagine e che dà buoni risultati senza essere troppo gravoso sulla CPU. Ulteriori informazioni possono essere reperite su: <http://scale2x.sf.net>.
- **SuperEagle** di Derek Liauw. Solo 2x.
- **Super2xSai** di Derek Liauw. Solo 2x.
- **2xSaI** di Derek Liauw. Solo 2x.
- **BilinearPlus** come **Bilinear** e forse perfino un pò più veloce..
- **Bilinear**: addolcisce l’immagine con un’interpolazione bilineare. Lento, ma con ottimi risultati. Solo 2x.
- **Point** E’ uno “scaler” semplice ma molto veloce. Si limita a duplicare i pixel, senza ricorrere a complesse interpolazioni. Può essere usato a qualunque base intera (2x, 3x, 4x...).
- **Interlaced** identico a **point** eccetto che opera una linea sì ed una no, per essere ancora più veloce.

Gli “scalers” di Derek Liauw sono i più lenti, ma sono anche quelli che danno i risultati migliori. Ognuno è invitato a provarli tutti, per trovare quello che si adatta meglio alle proprie esigenze.

Ulteriori informazioni sugli ottimi “scaler” di Derek Liauw sono disponibili su: <http://elektron.its.tudelft.nl/~dalikifa/> .

5.2. Comandi da tastiera

Tutti i comandi da tastiera di Exult possono essere reimpostati, sia per U7p1 che per U7p2. Tuttavia sono anche già impostati di default sulla base dei comandi originali, con in più qualche miglioramento.

Per cambiare i comandi da tastiera, prima modificate il file defaultkeys.txt, situato nella cartella di Exult, salvandolo con un altro nome (es. col nome "miei_tasti.txt"). Quindi modificate il file exult.cfg per fargli utilizzare il vostro nuovo file di tasti.

Durante il gioco premete 'h' per visualizzare una quadro riassuntivo di tutti i tasti. La dicitura 'KP' sta per "tastierino numerico".

Comandi da tastiera di default

KP+/-	Luminosità
Alt-KP+/-	Risoluzione
F4	Schermo intero
right	Cammina a est
left	Cammina a ovest
up	Cammina a nord
down	Cammina a sud
KP1	Cammina a sudovest
KP2	Cammina a sud
KP3	Cammina a sudest
KP4	Cammina a ovest
KP5	Centra la mappa sul personaggio
KP6	Cammina a est
KP7	Cammina a nord ovest
KP8	Cammina a nord
KP9	Cammina a nordest
Shift-right	Corri a est
Shift-left	Corri a ovest
Shift-up	Corri a nord
Shift-down	Corri a sud
Shift-KP1	Corri a sudovest
Shift-KP2	Corri a sud
Shift-KP3	Corri a sudest
Shift-KP4	Corri a ovest
Shift-KP6	Corri a est
Shift-KP7	Corri a nordovest
Shift-KP8	Corri a nord
Shift-KP9	Corri a nordest
Ctrl-x	Taglia l'oggetto selezionato (quando in modalità "Map Edit")
Ctrl-c	Copia l'oggetto selezionato (quando in modalità "Map Edit")
Ctrl-v	Incolla l'oggetto selezionato (quando in modalità "Map Edit")
b	Usa libro degli incantesimi
c	Modalità combattimento

f	Usa cibo
g	Usa Abaco
h	Mostra elenco dei comandi da tastiera
i	Mostra inventario
j	U7p2: Mostra mandibola
k	U7p1: Prova tutte le chiavi disponibili per aprire una serratura
k	U7p2: Usa portachiavi
Alt-k	U7p2: Prova tutte le chiavi disponibili per aprire una serratura
l	U7p2: Mostra statistiche del combattimento
m	Mostra mappa
p	Usa grimaldello
Alt-q	Esci dal gioco
r	Fa apparire la barra di stato. Le prime tre volte che viene premuto ne cambia la disposizione sullo schermo. La quarta volta la disattiva di nuovo.
Ctrl-r	Caricamento rapido
Ctrl-Alt-s	Prende uno screenshot
Ctrl-s	Salvataggio rapido
s	Mostra menu salvataggio / ripristino
Esc	Mostra menu del gioco / chiude tutti i menu aperti
t	Seleziona un bersaglio. Invece di richiedere un doppio click, fa apparire un cursore e mette in pausa il gioco finché non si preme su qualcosa.
v	Schermata "Informazioni su"
w	Usa l'orologio. Mostra l'ora, se si ha un orologio.
Alt-x	Esce dal gioco
z	Mostra le statistiche
1	Mostra l'inventario dell'Avatar
2	Mostra l'inventario del personaggio n° 2
3	Mostra l'inventario del personaggio n° 3
4	Mostra l'inventario del personaggio n° 4
5	Mostra l'inventario del personaggio n° 5
6	Mostra l'inventario del personaggio n° 6
7	Mostra l'inventario del personaggio n° 7
8	Mostra l'inventario del personaggio n° 8

6. Menù del gioco

6.1. Accedere al menu del gioco

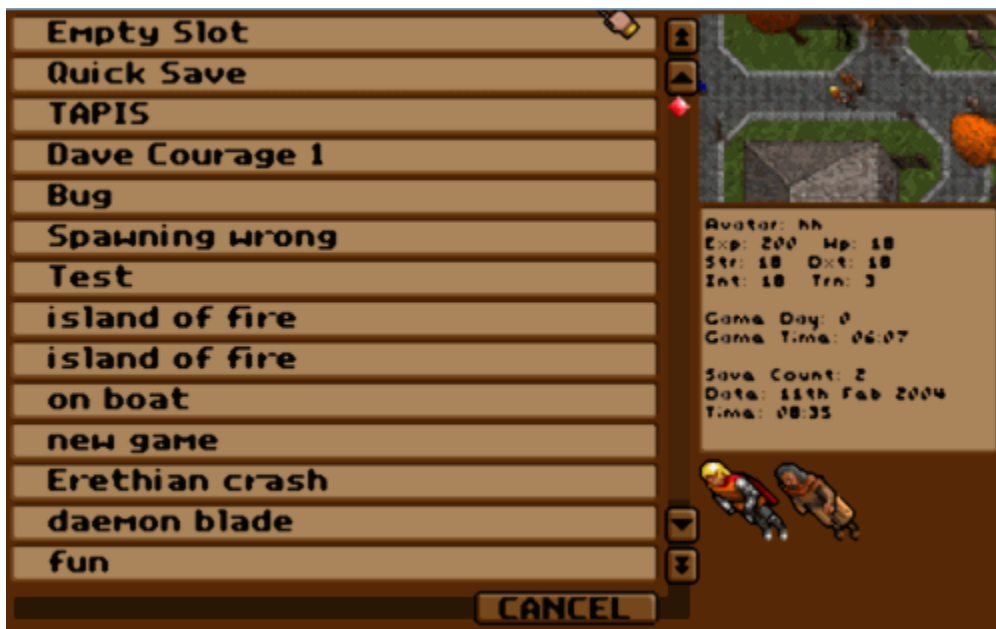
Si può accedere al menu del gioco premendo l'icona del dischetto dalla schermata dell'inventario dell'Avatar o premendo il tasto 'Esc'.

Nel menù ci sono le seguenti opzioni:



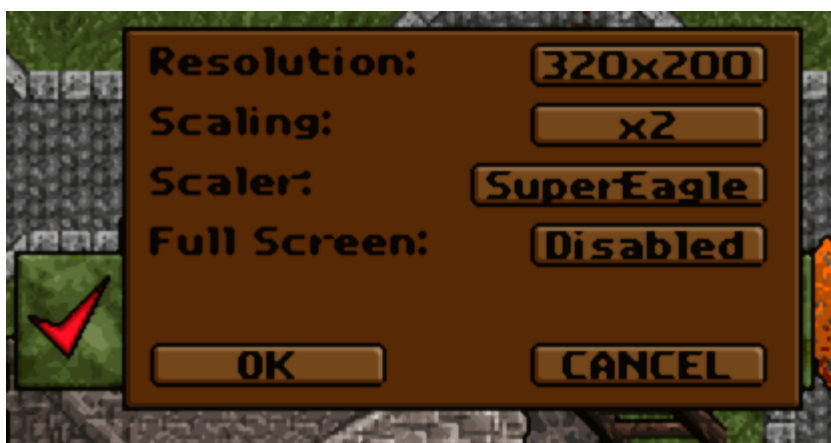
6.2. Load / Save Game (Salvare / Caricare una partita)

Da questo menù si può caricare e salvare una partita, cancellare una partita salvata, nonché vedere delle informazioni su ogni partita salvata nella barra di destra (in particolare uno screenshot e alcune statistiche).



6.3. Video Options (Opzioni Video)

Con questo menu è possibile scegliere il modo in cui Exult visualizzerà la grafica del gioco.



- **Resolution (Risoluzione)** ti permette di scegliere fra varie risoluzioni. In particolare fra 320x200, 320x240, 400x300, 512x384, 640x480 e 800x600. Se volete utilizzare risoluzioni ancora più alte, dovrete editare manualmente il file `exult.cfg` come descritto in [2.2. Settings in exult.cfg](#).
- **Scaling**

Quel che fa è spiegato sopra in [4.2. Scaler](#).

- **Scaler**

Quel che fa è spiegato sopra in [4.2. Scaler](#).

- **Full Screen** (Schermo Intero) attiva e disattiva la visualizzazione a schermo intero.

- **OK/Cancel**

Ok applica i cambiamenti, Cancel annulla tutto.

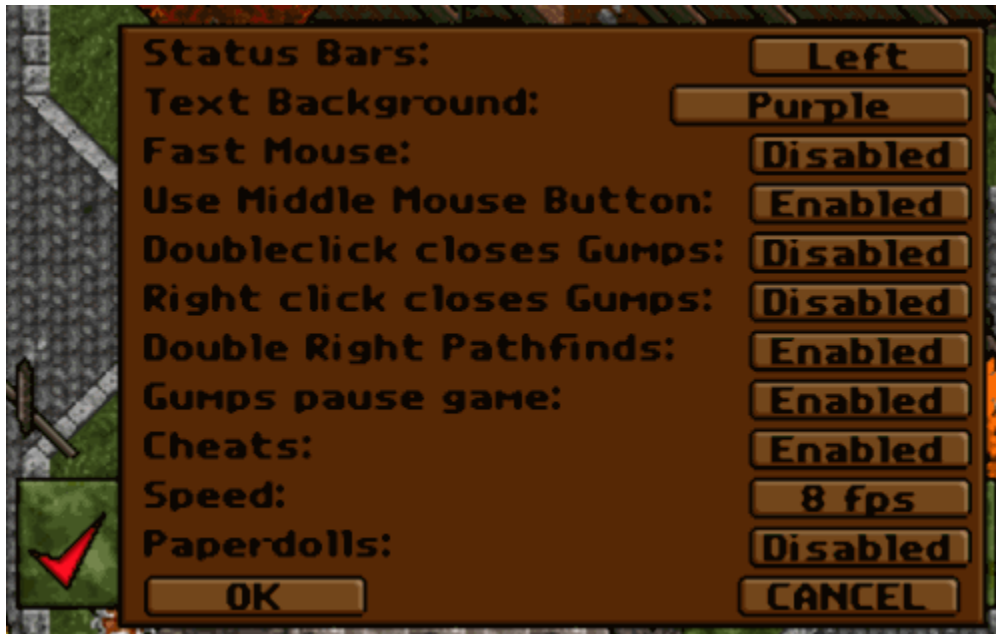
6.4. Audio Options (Opzioni Audio)

Fare riferimento a [3. Audio](#) per una spiegazione dettagliata delle impostazioni.



- **Audio**
Attiva e disattiva tutto l'audio.
- **Music**
Attiva e disattiva la musica.
- **driver**
E' possibile scegliere fra "Normal", "Digital" or "FMSynth" (vedi sopra).
- **conversion**
E' possibile scegliere fra "None", "GM", "GS", "GS127". (vedi sopra)
- **effects**
Cambia il modo in cui viene riprodotto il midi. E' possibile scegliere fra "Reverb" (riverbero), "Chorus" (coro), "Both" (Entrambi, cioè Reverb e Chorus) o disabilitazione.
- **Looping (Ripresa della Musica)**
Disattiva la ripresa della musica, che verrà così suonata nel modo (sbagliato, a causa di un bug) in cui veniva suonata nel gioco originale.
- **SFX (Effetti Sonori):** Attiva e disattiva gli effetti sonori originali.
- **Speech Options (Opzioni del Parlato)**
Attiva e disattiva il parlato.
- **OK/Cancel**
Ok applica i cambiamenti, Cancel annulla tutto.

6.5. Gameplay Options (Opzioni di Gioco)

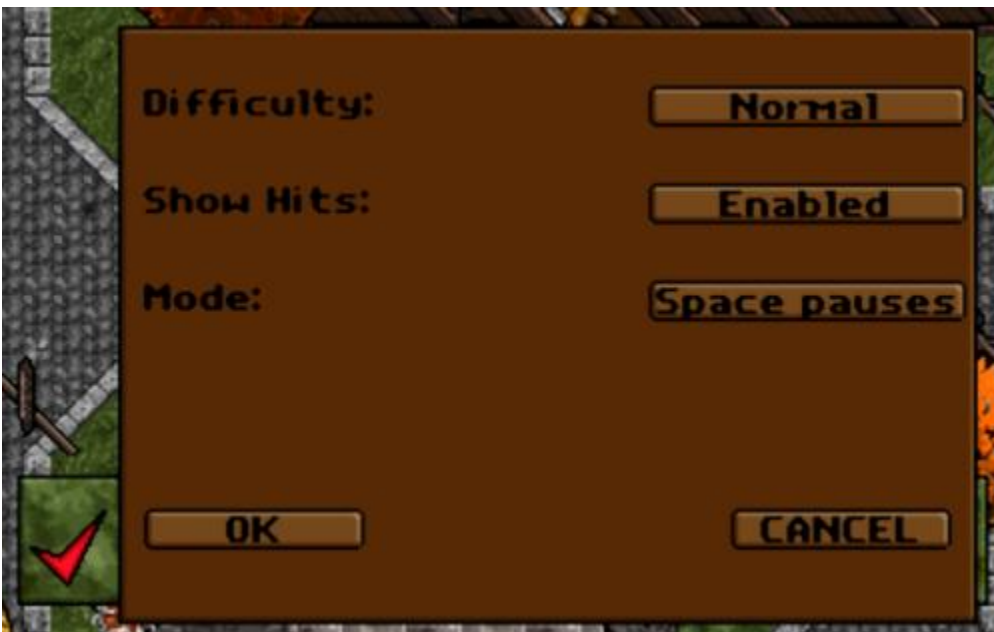


- **Status Bars**
Questo disattiva le barre di stato o ne imposta la posizione sullo schermo.
- **Text Background (Sfondo del Testo)**
Utilizzare uno sfondo colorato sotto il testo delle conversazione le rende di più facile lettura.
- **Fast Mouse (Mouse Veloce)**
Fa muovere più velocemente il cursore del mouse quando si è in modalità a schermo intero.
- **Use middle mouse button (Usa il Bottone di Mezzo del Mouse)**
Nel gioco originale, il bottone di mezzo del mouse attiva la “funzione bersaglio” (cosa che può essere ottenuta anche premendo il tasto 't' sulla tastiera). Ora è possibile assegnargli un'altra funzione. Quando si ha una finestra aperta, il bottone di mezzo del mouse può funzionare come il pulsante 'indietro', ed il pulsante di destra come 'esci'. La funzione “esci” (tasto destro del mouse) è attiva anche per molte altre azioni, e non solo quando c'è una finestra aperta, come quando si tratta di selezionare un bersaglio o all'interno di una conversazione.
- **Doubleclick closes gumps (Doppio Click Chiude la Finestra)**
Chiaro, no?
- **Right click closes gumps (Click col Tasto Destro Chiude la Finestra)**
Più o meno come sopra.
- **Double Right Pathfinds (Spostamento Rapido col Doppio Click col Tasto Destro)**
Un doppio click col tasto destro fa sì che l'Avatar si sposti autonomamente fino a quel punto..
- **Gumps pause games (Aprire una Finestra Mette in Pausa il Gioco)**
Il gioco originale andava in pausa quando veniva aperta una finestra.
- **Cheats (Trucchi)**
Attiva e disattiva tutti i trucchi che abbiamo inserito in *Exult*. Vedi [5.3. Cheat keys](#) per scoprire quali sono.
- **Speed (Velocità)**
Se *Exult* ti sembra troppo veloce, diminuisci questo valore. Se invece ti sembra troppo lento, aumentarlo potrebbe risolvere il problema.

- **Paperdolls (“Manichini”)**
Questa funzione è disponibile solo in **Black Gate**. Attiva e disattiva i “manichini” (“Paperdolls”) in stile **Serpent Isle** nella schermata dell’inventario.
- **OK/Cancel**
Ok applica i cambiamenti, Cancel annulla tutto.

6.6. Combat Options (Opzioni del Combattimento)

Visto che sono in molti a ritenere che il sistema di combattimento di U7 sia troppo facile, troppo difficile o insopportabile perché in tempo reale, Jeff ha introdotto alcune opzioni per renderlo più interessante...



- **Difficulty (Difficoltà)**
Varia da Easiest (-3, “il più facile”) a Hardest (+3, “il più difficile”). Influenza le probabilità di colpire e i Danni inflitti quando si colpisce.
- **ShowHits (Mostra Punti Ferita)**
Quando è attivato si potranno vedere i punti ferita di un PNG, fra parentesi accanto al loro nome quando ci si clicca sopra col tasto sinistro del mouse.
- **Mode (Modalità)**
Scegli fra Original (“Combattimento Originale”) e SpacePauses (“Barra Spaziatrice Mette in Pausa”). Quest’ultima opzione ti dà più controllo sul combattimento. Premendo la barra spaziatrice il gioco si mette in pausa e puoi dare ordini ad ogni membro del gruppo facendoci click sopra col tasto destro del mouse e quindi cliccando col tasto sinistro su un bersaglio per farglielo attaccare. Oppure, durante la pausa, è possibile cambiare arma o scegliere un incantesimo preferito.

1.9. Dove trovo *Exult*?

L'ultima versione ufficiale può essere scaricata da: <http://exult.sourceforge.net/>

[La “nostra” versione, modificata per supportare a pieno la traduzione in Italiano di Ultima 7, può essere scaricata dal sito ufficiale della traduzione.]

1.13. Con quali piattaforme è compatibile *Exult*?

Dovrebbe essere possibile compilare (con poche modifiche) *Exult* su qualunque piattaforma che supporti le SDL. In questo momento il codice sorgente può essere compilato in Linux/i386, Linux/Alpha, MacOS (richiede almeno MacOS 8.5 o superiore), OSX, OpenBSD, FreeBSD, Solaris, BeOS e Win32 (Windows 9x/ME/NT4/2000/XP).

Ruediger Hanke ha convertito *Exult* per MorphOS e AmigaOS.

2. *Exult* e Ultima 7

2.1. Ho bisogno di una copia di Ultima 7?

Sì. *Exult* non funziona senza i file originali.

2.3. Con *Exult* è possibile giocare a tutto U7, dall'inizio alla fine?

Sì. Sia Black Gate, che Serpent Isle. Compresi i rispettivi add-on (Forge of Virtue e Silver Seed).

2.6. I salvataggi originali funzionano sotto *Exult*?

I salvataggi fatti con le versioni originali di Ultima 7 o con U7Run non funzionano sotto *Exult*. Ci dispiace, ma per usare *Exult* dovrete iniziare da capo una nuova partita.

3.7. Perché sotto Exult la formazione in cui si muove il gruppo è diversa dall'originale?

In *Exult* il gruppo (cioè l'Avatar e i suoi compagni d'avventura) si muovono in modo notevolmente diverso dall'originale.

Il problema è che i loro schemi di movimenti erano controllati dall'eseguibile originale. A questo punto dello sviluppo cambiare la formazione del gruppo non è facile come sembrerebbe, in quanto essa ha ripercussioni anche su altre meccaniche interne al gioco. Quindi cambiarla significherebbe dover rigiocare l'intero gioco per assicurarci di non aver introdotto bug.

Di recente Jeff ha aggiunto una formazione opzionale, che funziona in modo molto più simile a quella originale. Però la formazione impostata di default è sempre la vecchia formazione "sciolta". Vedi [Documentation](#).

Jeff:

Non è un bug, ma una scelta voluta! Infatti è così che volevo che fosse la formazione del gruppo. Ognuno pone attenzione su dettagli diversi ed io ho sempre pensato che lo schema con cui si spostava il gruppo nell'U7 originale fosse particolarmente stupido. Comunque, prima o poi, qualcuno potrebbe aggiungere il metodo di spostamento originale ad Exult, magari come opzione.

3.12. Perché il volume della musica è tanto più bassa / più alta di quello del parlato e degli effetti sonori?

Di default la musica è riprodotta attraverso il MIDI, mentre gli effetti sonori ed il parlato sono riprodotti tramite Wave. Ed il volume del MIDI e del Wave sono impostati separatamente nei settaggi del Sistema Operativo e non in quelli di Exult.

3.14. Quali sono le migliorie apportate da Exult all'Ultima 7 originale?

- Sono state introdotti molti comandi da tastiera aggiuntivi. Fra cui, per U7p1, il tasto 'k', che controlla automaticamente se nell'inventario avere la chiave giusta per aprire una serratura. La lista di tutti i tasti (nuovi e vecchi) si trova nella [Documentation](#).
- C'è un nuovo menù delle Opzioni di Gioco. Viene spiegato in dettaglio nella [Documentation](#) ed è da esso che si accede alla maggior parte delle seguenti migliorie, oltre che alle opzioni Video e Audio.
- In U7p1 è stato introdotto un sistema di "manichini" (paperdoll) –nella schermata dell'inventario- simile a quello di U7p2. Però per attivare questa funzione è necessario avere Serpent Isle installato sul proprio computer, e si deve configurare il percorso corretto all'interno del file `exult.cfg` (vedi [Documentation](#)) e attivare l'apposita opzione nelle "Gameplay Options". Segnaliamo che questa nuova schermata dell'inventario a volte ha qualche piccolo bug; per cui, se vi sembra che un oggetto sia sparito, disattivate i "paperdolls" dal menù "Gameplay Options".
- Un nuovo sfavillante menù di salvataggio, che consente di avere molti più partite salvate dell'originale (fino ad esaurimento dello spazio su disco rigido), che mostra uno screenshot dell'istante in cui avete salvato, i membri del gruppo, le statistiche, l'ora di Britannia in cui avete salvato e la data del salvataggio. A questo menù si accede o tramite il menù del gioco o tramite il tasto 's'.
- Una barra di stato con le facce dei PNG, che mostra i punti ferita, tuo e dei tuoi compagni, nonché i tuoi punti di mana. Facendo doppio-click su una faccia si apre l'inventario, mentre facendo doppio-click sulle barre dei pf e del mana si apre la schermata delle statistiche.

- Supporto per il tasto centrale del mouse. Nel gioco originale, il bottone di mezzo del mouse attiva la “funzione bersaglio” (cosa che può essere ottenuta anche premendo il tasto 't' sulla tastiera). Ora è possibile assegnargli un'altra funzione. Quando si ha una finestra aperta, il bottone di mezzo del mouse può funzionare come il pulsante 'indietro', ed il pulsante di destra come 'esci'. La funzione “esci” (tasto destro del mouse) è attiva anche per molte altre azioni, e non solo quando c'è una finestra aperta, come quando si tratta di selezionare un bersaglio o all'interno di una conversazione.
- Supporto per la rotella del mouse. Se avete un mouse con rotella alcune funzionalità di Exult saranno abilitate automaticamente. Ad es. nei menù con barra scorrevole (es. quello che serve per decidere quanto oro si intende appoggiare per terra), muovendo la rotella si sposta l'indicatore della quantità. Tenendo premuto il tasto 'Alt' mentre si muove la rotella del mouse fa sì che l'indicatore si sposti di 10 alla volta.
- “Mouse Veloce”, che fa sì che il cursore del mouse si muova più velocemente quando si gioca in modalità a schermo intero.
- Possibilità in U7p1 di giocare con un Avatar di razza diversa. Come per il supporto per i “paperdoll” (vedi sopra), anche qui è necessario avere U7p2 installato e aver configurato il percorso nel file exult.cfg.
- Risoluzioni più alte dell'originali. E' possibile giocare a qualsiasi risoluzione sia supportata dal proprio computer, ma questo può generare dei problemi tecnici e comunque è considerato come barare.
- File di salvataggio compressi. Dalla Beta1 Exult comprime di default i suoi salvataggi come fossero file ZIP. La loro estensione resta *.sav ed hanno il nome del salvataggio come commento dello zip.

3.15. I “paperdoll” in stile Serpent Isle danno dei problemi se utilizzati in Black Gate?

Sì, danno dei problemi. Il “paperdoll” utilizzato in Black Gate continua ad essere limitato agli slot per gli oggetti previsti da questo gioco, che sono minori di quelli di U7p2. Questo significa che:

- Si può indossare o un paio di guanti o uno/due anelli.
- Gli slot che in U7p2 sono dedicati “allo scudo dietro la schiena”, “all'arma dietro la schiena” e alla cintura sono ridotti ad uno slot unico in U7p1. Quindi, se avete un'arma dietro la schiena, non potrete utilizzare lo slot della cintura.
- Se vi sembra che un oggetto sia sparito, disattivate i “paperdoll” dal menù “Game Option”, recuperate l'oggetto e quindi riattivate i “paperdoll”.

Il “paperdoll” di Spark è decisamente fuoriluogo (sembra uno Spark che ha fatto uso eccessivo di steroidi), perché in U7p2 non ci sono “paperdoll” per bambini e quindi abbiamo dovuto usarne uno per adulti. Almeno che qualcuno non ne disegni uno, non possiamo farci niente...

4. Bugs, problemi noti e funzioni non ancora implementate

4.3. Aspetti del gioco alterati in fase di programmazione

Exult spesso si comporta e funziona in modo diverso dall'Ultima 7 originale. Alcuni di questi comportamenti talvolta sono voluti. Altri sono dei bug che da un lato il team di sviluppo non ritiene capaci di rovinare l'esperienza di gioco, ma che dall'altro richiederebbero una gran quantità di tempo e di risorse per essere corretti.

Quindi per favore non tempestate di richieste su questi aspetti del gioco il team di *Exult*. Alcuni di questi verranno corretti in futuro, altri invece lo saranno quanto qualcuno che pensa che debbano essere corretti si siederà davanti al computer e metterà mano al codice per farlo!

I suddetti aspetti del gioco sono:

- Gli uccelli e gli animali in generale aprono le porte, esattamente come dovrebbero fare solo gli umani e le altre creature senzienti di Britannia.
- I membri del gruppo non si spostano seguendo in formazione compatta l'Avatar come nell'originale. Vedi anche: "3.7. Perché sotto *Exult* la formazione in cui si muove il gruppo è diversa dall'originale?"
- Il modo in cui l'Avatar ed i suoi compagni camminano. Si tratta di 2 o di 3 frame? Abbiamo cambiato idea più e più volte su questo punto, che continuava a riemergere con regolarità una volta ogni quattro settimane... Adesso, finalmente, funziona esattamente come nell'originale: l'Avatar con 2 frame, i suoi compagni con 3.
- Le meccaniche dietro al combattimento sono diverse. Non abbiamo a nostra disposizione il codice originale né alcuna formula che ci indichi come funzionava il combattimento in Ultima 7. Quindi Dr.Code ha dovuto inventarsi qualcosa dal nulla... Di recente Jeff ha aggiunto delle opzioni che permettono al giocatore di impostare alcuni parametri relativi al combattimento. Vedi [Documentation](#)
- Punti ferita negativi e stato di incoscienza. Sì, può sembrare strano vedere dei personaggi che se ne vanno in giro con un totale di punti ferita negativo, ma in questo momento è così che funziona!
- Ci sono delle musiche che in *Exult* si ripetano all'infinito. Però non è un bug, ma anzi una correzione di un bug che era presente nel gioco originale. Infatti *Exult* rispetta accuratamente le "midi looping flag" presenti nei file originali, cosa che invece l'originale non faceva!

4.4. Problemi noti

- Può comparire un bug se avete uno dei due giochi installato in un percorso che contiene degli spazi. (vedi [Documentation](#))
- Rubare ed uccidere PNG innocenti ancora non funziona!
- Talvolta il movimento è lento od a scatti
- Non sappiamo esattamente cosa significhino tutti i dati contenuti nei file 'weapons.dat' e 'ammo.dat'. E' per questo che la gestione delle ferite e dei punti ferita funziona in modo diverso dall'originale.
- Se giocate ad una risoluzione superiore a quella originale (320x200), talvolta alcuni PNG possono sparire per poi riapparire quando vi avvicinate alla loro posizione.
- Se avete attivato degli "scaler" (vedi sopra), si possono verificare dei rallentamenti.
- Il parlato dell'intro è fuori sincronia con il labiale. Ma adesso almeno i sottotitoli sono sincronizzati col parlato.
- Sotto Win9x/ME sono stati riportati dei problemi nell'uso degli effetti sonori digitali su alcune schede sonore della serie Vortex (come la Diamond MX 300). Exult infatti sembra far scattare un bug nei loro driver.
- Un altro problema riguarda Win9x/ME, schede sonore dotate di chipsets C-Media e la musica MIDI di Exult. Per prima cosa vi suggeriamo di aggiornare i vostri driver audio, andando su: <http://www.cmedia.com.tw/> . Se anche questo non funzionasse, vi preghiamo di contattarci.
- I driver "Nvidia 40.x reference drivers" hanno dei problemi con tutti i programmi basati su SDL. Quindi usate una versione precedente o successiva degli stessi.

4.6. Funzioni non ancora implementate

- Rubare ed uccidere PNG innocenti ancora non funziona!

5.5. Numerosi problemi con il generatore a Tetraedro e il prisma.

Alcuni utenti hanno problemi ad entrare nel generatore e a trovare il prisma subito dopo.

Per entrare nel tetraedro è necessario indossare l'anello etereo (dopo averlo fatto incantare da Penumbra). E' importante che l'anello venga **indossato ad un dito** e non solo impugnato come fosse un'arma!

Dopo aver sconfitto il nemico, dovrete fare doppio-click sul prisma per distruggere il generatore. Il prisma nero (quello cioè senza un contorno giallo) lo troverete allora ai vostri piedi. Fate attenzione perché è piccolo e non si vede bene.

5.6. Dov'è finite la mia Gemma del Demone? (FoV)

Per forgiare la Spada Oscura avete bisogno di imprigionare il demone all'interno della gemma che si ottiene dal drago invincibile in fondo alla Prova del Coraggio.

Molti confondono quella piccola gemma blu scura, con la gemma luminosa che ci viene data da Lord British. Notate che, se si usa quest'ultima mentre ci si trova sull'Isola del Fuoco, essa va in frantumi.

5.7. Non si può attaccare la Pietra di Castambre (FoV)

Dovete **usare** (doppio-click) il piccone mentre lo impugnate, e NON attaccare con esso. Quindi, dopo aver usato il piccone (sarà comparso il "cursore incrociato"), selezionate come bersaglio l'albero.