

Inhalt

Einleitung
Installation
Neueste Informationen
Wenn Sie Panzer Elite zum ersten Mal spielen
Schnell-Einführung
Neueste Updates
Handbuch Fehler
Mehrspieler
Patch 1.07 Informationen

Anhang

A) Betriebs-Systeme

- Windows 95 OSR1
- Windows95/98
- Windows NT
- Windows 2000
- DirectX

B) Grafik Karten

- 3D Control-Center
- Benutzen von zwei 3D Karten
- Voodoo 1, 3Dfx 1
- Voodoo2 co Karten
- Voodoo Banshee Karten (2D/3D Lösungen)
- Voodoo 3
- TNT 1
- TNT2
- Intel740 Chipsets (Starfighter etc.)
- ATI Karten

C) Soundkarten

- Diamond MX 300 Karten (Monster Sound I und II)
- Turtlebeach Sound Karten/Montego Beach Karten
- Sound Blaster Live

D) Eingabe Geräte

- Microsoft Sidewinder
- Andere Joysticks
- Microsoft Forcefeedback

Einleitung

Willkommen bei Panzer Elite! Wir hoffen, Sie freuen sich darauf, Kommandant eines Panzers aus dem II Weltkrieg zu sein. Diese Informationen enthalten die neuesten Änderungen und sollen Ihnen helfen, die technischen Probleme, die evetuell beim Spielen von Panzer Elite auf Ihrem Computer auftreten können, zu lösen.

Installation

Die Installation sollte ohne Probleme funktionieren. Falls Ihre Festplatte gerade genug Speicherplatz hat um das Spiel aufzunehmen, könnte die Meldung "Platte Voll" erscheinen. Das kann passieren, weil einige Dateien mehr Speicher benötigen als normal. Versuchen Sie, mehr Platz auf Ihrer Festplatte zu schaffen. Wenn Sie Windows98 benutzen, empfehlen wir Fat32. Wie man alte Laufwerke auf Fat32 umsetzt, finden Sie im Windows98 Handbuch.

Neueste Informationen

Wenn Sie die neuesten Informationen erhalten oder erfahren möchten, wie das Spiel gemacht wurde, besuchen Sie die Website der Entwickler unter

<http://www.wingsimulations.com> oder schauen Sie sich die offizielle Panzer Elite Webseite unter <http://www.panzerelite.com> an.

Dort werden Sie Downloads finden, um Ihr Panzer Elite zu erweitern und ausserdem ein paar nette Extras, wie Bildschirm Hintergrundbilder, zusätzliche Panzer oder Werkzeuge um Ihr Spiel zu verändern!

Wenn Sie Panzer Elite zu ersten Mal spielen

Sie sollten zuerst das 3D Control-Center laufen lassen um Ihre 3D Hardware zu konfigurieren. Das Spiel wird allerdings erkennen, wenn Sie es vergessen haben und es für Sie starten. Bitte lesen Sie das Handbuch sorgfältig, um Ihre Karte richtig einzustellen. Falls spezielle Grafik-Karten Probleme auftreten sollten, schauen Sie bitte im Anhang A nach.

Schnell Einführung

Sie sollten direkt mit einer Spielszene beginnen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Im Spiel gibt es zwei Spielszenen, die abwechselnd angezeigt werden und Ihnen verschieden lang Zeit geben. Probieren Sie einfach aus.

Versuchen Sie, zuerst die KI zum Zuge kommen zu lassen, bevor Sie das Geschütz übernehmen.

Lenken Sie zuerst den Panzer und überlassen Sie dem Computer-Richtschützen das Schiessen (Strg-Leertaste)

Lernen Sie dann, wie man Ziele markiert und Sie dem Richtschützen zuweist (klicken Sie auf das Ziel und drücken Sie die Leertaste).

Lernen Sie dann, wie Sie Ihren Wingman mit anklicken steuern.

Beschäftigen Sie sich dann mit den weitergehenden Steuerungen. Diese Steuerungen sind NICHT spielentscheidend.

Vielleicht fällt es Ihnen leichter, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, wenn Sie eine kurze Kampagne durchspielen (dafür empfehlen wir die Wüstenkampagne) und Unverwundbarkeit einstellen: klicken Sie auf den AIDE, klicken Sie die HQ Seite und wählen Sie dann Unverwundbarkeit aus.

Neueste Updates

Zieleinrichtung Kalibrieren

Es ist möglich, die Zieleinrichtung anzupassen oder zu kalibrieren, wenn Sie die Alt-"+" und die Alt-"-" Tasten auf der numerischen Tastatur benutzen.

Historische Funktionsweise der Zieleinrichtungen

Die deutsche Zieloptik ist normalerweise auf 1000 m kalibriert. Wegen der eingeschränkten Leistungswerte der heutigen Computer schaffen Sie es kaum, einen Panzer über eine Reichweite von 2000m hinaus anzugreifen. Deshalb haben wir die deutsche Optik auf 500m kalibriert. Das heisst also, es funktioniert folgendermassen: Die Höhe des grossen Dreiecks innerhalb Ihrer Zieleinrichtung bedeutet 4m Höhe bei 500m Entfernung (die kleinen, die Hälfte, z.B. 2m). Wie können Sie damit die Entfernungen berechnen? Sie müssen nur die ungefähre Höhe Ihres Zieles wissen. Ein Sherman ist z.B. fast 3 m hoch. Er würde 3/4 (drei-viertel) Ihres Hauptdreiecks ausfüllen) wenn er 500 m entfernt ist. Wie weit entfernt ist der Sherman, wenn er die Hälfte des Dreiecks ausfüllt?

$$\begin{aligned} 3 \text{ Meter Höhe ist gleich } & 0.75 = 500 \text{ Meter} \\ & 0.5 = x \text{ Meter} \\ \text{z.B. } & x=(500/0.5)*0.75 \\ & \text{oder } x=750 \text{ Meter) } \end{aligned}$$

Darüber brauchen Sie sich aber keine Gedanken zu machen, es ist ganz einfach, wenn Sie es einmal verstanden haben. Das ist ausserdem nur für die fortgeschrittene Spieler, es ist gar kein Problem, wenn Sie im einfachen Modus ohne Ballistik spielen oder den KI - Richtschützen benutzen. Schliesslich sind immer noch Sie der Kommandant!

Ziel Rechteck

Wenn Ihre Crew die aktuelle Position eines Ziels kennt, aber die Schusslinie blockiert ist, wird das Rechteck grau werden.

Zeit Beschleunigung

Sie können die Zeit beschleunigen, wenn Sie die **TAB-Taste** drücken. Sobald Sie ein Ziel sehen oder beschossen werden, wird die Zeit wieder auf Normal gestellt. You can accelerate the time by pressing the TAB key. As soon as you spot targets or get fired upon the game will revert to normal time.

Kampagne Fortführen

Wenn Sie die Kampagne verlassen haben ohne zu speichern, können Sie jetzt die letzten Kampagnen wieder dort fortführen, wo Sie sie verlassen haben. Der Name der letzten aktuell gespeicherten Kampagne wird im Kampagnen-Menü aufgeführt sein. Benutzen Sie die Fortführen Taste um dort weiterzuspielen. Jeder Versuch, eine andere Kampagne zu starten, wird diesen temporär gespeicherten Spielstand löschen!

Handbuch Fehler Manual Errata

Sie werden NICHT die Möglichkeit bekommen, zu einem anderen Panzer in Ihrer Einheit zu wechseln. Einige Panzer Informationen wurden geändert. Sehen Sie sich dazu die Panzer Informationen während des Spiels an (klicken Sie die kleinen Panzerabbildungen in der Kampagne an ->Panzer Wechseln Menü).

Mehrspieler Multiplayer

IPX wird nicht länger unterstützt. Wenn Sie ein IPX Netzwerk besitzen und Panzer Elite spielen möchten, installieren Sie das TCP/IP Protokoll. Das sollte funktionieren.

Wenn Sie spielen wollen, MÜSSEN Sie den DirectX6.1a Patch installieren, der DirectPlay anpasst (oder DirectX7 installieren, der diese Anpassung bereits enthält). Sie finden ihn in der DirectX6 CD Hülle und er wird normalerweise zusammen mit Panzer Elite installiert. Falls Sie nicht sicher sind, ob Sie die Anpassung haben, können Sie sie manuell installieren, indem Sie DPLAY61A_Retail.EXE starten. Es wird keine Meldung über die Anpassung geben, die Anpassung der älteren Versionen wird einfach durchgeführt. Wenn Sie DirectX7.0 schon haben, müssen Sie diese Anpassung NICHT durchführen.

Verzögertes Starten des Spiels

Sollte DirectPlay Schwierigkeiten haben, eine Verbindung zu bekommen, wird der "Laden Bildschirm" bis zu einer Minute benötigen. Falls Sie diesen Bildschirm aber verlassen wollen, können Sie mit der Esc-Taste zurück zum Hauptmenü gelangen. Wenn Sie ein Mehrspieler Spiel verlassen, wird DirectPlay versuchen, die Session zu beenden und allen anderen Clients mitzuteilen, dass das Spiel beendet wird. Sollte einer oder mehrere Clients nicht mehr angeschlossen sein, wird das System eine Zeitlang warten. Das kann bis zu einer Minute dauern

LAN Spiel bekommt keine Verbindung

Ist das Einwählen auf Automatik gestellt, z.B. wenn Ihr Computer sich automatisch ins Internet einwählt, sobald Sie eine Internet Anwendung gestartet haben, könnte es sein, dass Panzer Elite keine Verbindung zu einem LAN Spiel bekommt. Sie können diese Funktion ausschalten, in dem über Einstellungen "Internet" Ihre Verbindungs-Einstellungen auf etwas anderes als "Automatisches Einwählen, wenn..." stellen.

Wenn Sie Firewalls betreiben, stellen Sie bitte sicher, dass Sie die Ports für die DirectPlay Benutzung umgestellt haben.

Chat Erklärung

Falls Sie es im Handbuch übersehen haben, hier noch einmal eine Erklärung: Drücken Sie auf Enter um das Chatten zu aktivieren. Sie können bis zu einer ganzen Zeile eingeben. Wenn Sie auf Enter drücken, wird NUR Ihrem Team die Nachricht geschickt. Wenn Sie Ihre Nachricht an ALLE Spieler schicken wollen, müssen Sie die Zeile mit Strg-Enter beenden.

Anhang

A) Betriebs-Systeme

Windows 95 OSR1

Sollten Sie eine frühe Version von Windows 95 besitzen, wird das Spiel Active Movie installieren um die Spielsequenzen im Spiel abspielen zu können. Falls das Spiel es irgendwie nicht entdeckt und Sie Schwierigkeiten haben, das Intro oder die Spielsequenzen richtig zu sehen, versuchen Sie, sie selbst zu installieren (s. Ordner ActMovie auf der Panzer Elite CD, Installationsprogramm ist Deamov4IE.exe, Patch ist Dxm6ptch.exe, den sie nach dem Installieren von Active Movie starten müssen).

Windows95/98

Stellen Sie sicher, dass Ihr virtueller Speicher auf "Überlassen Sie Windows die Handhabung des virtuellen Speichers" gesetzt ist, falls Sie beim Spielen Schwierigkeiten bekommen. Panzer Elite benötigt etwa 140MB virtuellen Speicher zum

Laufen, deshalb sollte Ihr Boot-Laufwerk (oder welche Platte Sie auch immer für den virtuellen Speicher zugewiesen haben) mindestens 150 MB verfügbaren Speicher besitzen.

Windows NT

Da wir DirectX6 benutzen, werden Sie Schwierigkeiten haben, Beschleunigerkarten unter Windows NT zu benutzen. Der Software Renderer funktioniert allerdings. Wir empfehlen, die neuesten Service Packs für DirectX Unterstützung zu benutzen. Sie können sie unter <http://www.microsoft.com> finden.

Windows 2000

Die endgültige Version war noch nicht fertig, als wir Panzer Elite herausgebracht haben, aber die letzten Tests ergaben keine Probleme mit Windows 2000, wenn Sie den neuesten Treiber für Ihre 3D Karte besitzen.

DirectX

Panzer Elite benutzt Microsoft "DirectX" für: a) Grafik, b) Eingabe Geräte, wie Tastatur, Maus und Joystick und c) Sound. Panzer Elite benötigt DirectX 6.1 um richtig zu laufen. Das Panzer Elite Installationsprogramm sucht nach DirectX und bietet einen Upgrade an, falls es ältere Versionen entdeckt. Falls Sie den Upgrade oder die Version auf unserer CD nicht benutzen wollen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie die neueste Version von DirectX haben. Versionen und Patches für DirectX finden Sie unter: <http://www.microsoft.com/DirectX/>

B) Grafik Karten

Bitte besuchen Sie die Website Ihres 3D Karten Herstellers und suchen Sie dort nach DirectX 6 kompatiblen Treibern. Wir empfehlen KEINE übertakteten Karten, damit gab es immer Probleme beim Spielen von Panzer Elite. Benutzen Sie die Standard-Einstellungen Ihres Adapters um Panzer Elite zu spielen.

Ausserdem empfehlen wir, dass Sie die folgenden Einstellungen ausschalten (falls Ihre Karte sie unterstützt):

- Automatisches Mipmapping
- Automatische Texturen-Kompression

Falls Sie 32MB AGP Karten auf 64MB Maschinen benutzen, empfehlen wir, den AGP Texture Speicher herunterzusetzen, falls das Laden lang dauern sollte. Schauen Sie in Ihrem Karten Handbuch nach, ob Ihre Karte eine solche Option besitzt.

Benutzung von zwei 3D Karten

Falls Sie zwei 3D Karten benutzen, wird Panzer Elite standardmässig auf die 2. Karte zugreifen. Falls Sie Ihre erste 3D Karte benutzen wollen, klicken Sie auf "Erweitert" und ändern Sie den primären Geräte Treiber auf Ihre andere Karte.

3D Control-Center

Falls Ihr 3D Control-Center Ihnen nicht die Möglichkeit bietet "Hardware-Beschleunigung" zu wählen, dann konnte es nicht feststellen, dass Sie DirectX 6 Treiber für Ihre 3D Karte benutzen. Falls Sie eine andere Karte benutzen als die, mit der Sie Panzer Elite installiert haben oder andere Treiber einsetzen, dann sollten Sie das 3D Control-Center neu starten um die Einstellungen für Panzer Elite anzupassen. Falls das auch nicht hilft, löschen Sie bitte die folgenden Dateien:

data\settings.hal

data\hwconfi.ini

data\cpu.ini

und starten Sie das 3D Control-Center neu.

Savage 4 (Creative Labs, Diamond etc.)

Wir empfehlen die automatische Texturen-Kompression der Karte ausser Kraft zu setzen, andernfalls werden Sie Leistungsprobleme mit Panzer Elite bekommen. Bitte lesen Sie im Handbuch der Karte nach, wie Sie diese Einstellungen ändern können. Bei den meisten Savage 4 Karten können Sie den Speicher oder die Geschwindigkeit der Karte übertakten. Bei einigen Level kann das zum Absturz von Panzer Elite führen, weil das Caching von DirectX Texture Fehler liefert. Wir empfehlen die Standard Performance Einstellungen zu benutzen.

Voodoo 1, 3Dfx 1, Voodoo Rush Karten

Panzer Elite sollte mit den Karten der ersten Generation laufen. Wenn Sie Grafik-Fehler bekommen, versuchen Sie die Texture Details Ihres 3D Controllers zu reduzieren. Falls Sie weitere Probleme bekommen oder das 3D Control-Center keine 3D Hardware Unterstützung anbietet, dann benutzen Sie bitte die neuesten Treiber. Wir empfehlen die Referenz Treiber, die Sie unter www.3dfx.com finden. Hinweis für fortgeschrittene Benutzer: Das Spiel setzt Ihre Detail Level auf Minimum, wenn es mit dieser Karte läuft, wegen des geringen Speichers. Wenn Sie jedoch in der Minimum-Auflösung spielen, sollten Sie mit den Maximum Details spielen können, falls Ihr Computer einigermaßen schnell ist (P2-233 oder besser).

Voodoo2 co Karten

Mit dieser Karte sind keine Probleme bekannt. Der Software Cursor wird vom 3D Control-Center automatisch aktiviert. Da es keine Hardware Maus Unterstützung gibt, kann die Maus bei dieser Karte etwas hinterherhinken, das ist normal. Falls Sie Display Probleme haben oder das 3D Control-Center keine 3D Hardware Unterstützung anbietet, dann benutzen Sie bitte die neuesten Treiber. Wir empfehlen die Referenz Treiber, die Sie unter www.3dfx.com finden.

Voodoo Banshee Karten (2d/3d Lösungen)

Keine Probleme bekannt.

Voodoo 3

Keine Probleme mit Voodoo 3 bekannt. Übertakten Ihrer Voodoo 3 Karte empfehlen wir nicht, da es den Absturz von Panzer Elite zur Folge haben könnte.

TNT 1

Die Pixel Center Ausrichtung sollte auf die linke obere Ecke eingestellt sein. Bitte lesen im Handbuch der Karte nach, wie Sie das einstellen können. Automatische Mip Map Level sollten auf Null gesetzt sein. Sonst sind keine weiteren Probleme bekannt.

TNT2

Die Pixel Center Ausrichtung sollte auf die linke obere Ecke eingestellt sein. Bitte lesen im Handbuch der Karte nach, wie Sie das einstellen können. Automatische Mip Map Level sollten auf Null gesetzt sein. Sonst sind keine weiteren Probleme bekannt.

Intel740 Chipsets

Die mitgelieferten Treiber für Intel740 Karten sind normalerweise DirectX5, die nicht mit Panzer Elite laufen. Schauen Sie auf der Website Ihres Herstellers nach dem neuesten Stand. Falls Sie dort nicht das richtige finden, möchten Sie vielleicht die Referenz-Treiber von Intel benutzen, die Sie unter:
<http://developer.intel.com/design/graphics/drivers/index.htm> finden.

ATI Karten

Wenn Sie die neuesten Treiber für die ATI-Karten benutzen, sollten Sie keine Probleme haben. Sollten Sie Texture Fehler bekommen, dann setzen Sie den Texture Detail Level um eins unter die Standard Einstellung.

C) Soundkarten

Bitte besuchen Sie die Website Ihres Soundkarten Herstellers und suchen Sie nach Treibern, die für DirectX6 freigegeben sind. Falls verfügbar benutzen wir die DirectSound Hardware Beschleunigung. Falls diese nicht zur Verfügung steht, wechseln wir zur Software Emulation von "Qsound", einer sehr schnellen 3D Sound Emulation, die Ihnen 3D Sound selbst beim normalen Sound Karten liefert (s. <http://www.qsound.com> für mehr Informationen).

Diamond MX 300 Karten (Monster Sound I und II)

Die Version 1.2 der Diamond Treiber ist NICHT die neueste. Entweder laden Sie sich die Referenz Treiber (Vortex 2) von <http://www.a3d.com/html/geta3d/hardware/> oder von ihrer Hauptseite <http://www.aureal.com> herunter oder Sie suchen nach dem neuesten Update für Diamond.

Turtlebeach Sound Karten/Montego Beach Karten

Die mitgelieferten Treiber laufen nicht mit unserer 3D Sound Technologie. Eine Treiberversion, die ohne Probleme mit Panzer Elite läuft ist die Nr. 1187 (mtg_1187.zip). Suchen Sie auf ihrer Website unter <http://www.voyetra-turtlebeach.com> nach den neuesten Treiber Updates!

Sound Blaster Live

EAX wird automatisch erkannt und eingesetzt. Um 4 Lautsprecher zu benutzen oder auf Kopfhörer umzuschalten, benutzen Sie unser Options Menü während des Spiels. Wenn merkwürdige Effekte auftreten, wie z.B. verzögerter Sound, müssen Sie Ihre Treiber auf den neuesten Stand bringen. Sie sollten vom 11.12.98 oder später sein (klicken Sie auf "Mein Computer", klicken Sie auf Geräte Manager, öffnen Sie Audio und Multimedia Geräte, klicken Sie auf SB-Live, und Eigenschaften, klicken Sie auf Treiber).

Für fortgeschrittene Nutzer: Wenn Sie die Standard Hall-Effekte, die das Spiel benutzt, ändern möchten, (und Ihnen die Bedeutung dieser Einstellungen bekannt ist), bearbeiten Sie die Datei "PE_Game.ini" im Data Verzeichnis. Die Parameter sind im Abschnitt [SOUND_INSIDETANK] und [SOUND_OUTSIDETANK] beschrieben.

D) Eingabe Geräte

Das Spiel benutzt DirectInput um Ihre Maus, die Tastatur und den Joystick zu erreichen. Wenn Ihr Stick DirectInput nicht unterstützt, könnte es sein, dass Sie auf die Basis-Funktion von 2 Achsen und 4 Tasten limitiert sind.

Microsoft Sidewinder

Für diesen Joystick gilt die Standard Einstellung. Wenn Sie diese Funktionen verändern wollten, benutzen Sie entweder die Steuerungsänderungen im Spiel oder das Sidewinder Kontrollfeld.

Andere Joysticks

Wenn Sie feststellen, dass Ihr Joystick die falschen Einstellungen hat, benutzen Sie bitte unser Steuerungsänderungen Menü im Spiel. Für fortgeschrittene Benutzer: Sie können die Einstellungen direkt in der Datei "Layout.txt" im Data Verzeichnis ändern.

Microsoft Forcefeedback

Wenn Sie ForceFeedback einschalten, können Sie die Kraft des Feedbacks innerhalb des Options Menü verändern. Dort können Sie Forcefeedback auch ausschalten.

Patch 1.07 information

Note: After installing patch107 you need to rerun 3d control center! Patch 1.07 adds and updates the following items.

Compatibility Issues

- We fixed a crashbug when you used the scout report from the Radio Operator map.
- We fixed a crash if Microsoft ADPCM codec was missing. 3D control center now offers help installing it
- We adapted the soundsystem to be more flexible with non accelerated hardware (see below how to configure)
- We changed the 3d control center to make medium viewrange the default. You now need to specifically set it to long if you like to do so.
- We put the audio settings into the 3d control center audio settings
- We removed a CD check which failed on older CD rom drives (ie. fixes the "Insert CD" error although the CD is in the drive)

Gameplay

Joystick Controls

- If your joystick has axis 3 and 4 switched then your throttle no longer turns the turret by default. It does so only if you move the throttle during gameplay. In order to fix the wrong axis assignment you have to use the options->reassign keyboard menu.
- The Hat Switch now controls view panning by default. You can also reassign those functions within the options menu.
- Reassigning joystick axis no longer displays the throttle by default if it is not set to neutral position.

Mouse Controls

- You can now invert the X and Y axis of your mouse movement for panning controls.

Artillery

- Artillery effectiveness was lessened slightly
- Smoke rounds of Artillery no longer damages terrain or units.

AI Changes

- AI bug fixed where units evaluated small platoons with strong units wrong and didnt engage them anymore
- Wingman now try to face to the enemy.

Goal Changes

- You no loner see details when hidden goals fail, instead you now see when Bonus Goals fail (which you didnt before)

Gunnery/Damage Changes

- We fixed an issue where damage collision went wrong on close targets.
- We removed debug messages "test1" when fireing smokepods.
- When your or your wingmans tank is just immobilized it is automatically repaired in campaigns now, ie. you do not need to replace him from the pool.
- In Multiplayer units no longer can get pinned or bailed out (which caused odd effects on player units)
- Pressing ALT-L lights up the scope recticles (yellow color). Pressing ALT-L again dims them.

Scenario Updates

Fixes one briefing issue in the North of Lessay scenario. Fixes 2 desert scenarios which killed the victory goal via artillery.

Misc Update

- Leaving the radio operator map with the close box no longer locks the keyboard because the game thinks its in chat mode
- Sherman Periscopes now look to 0° when switching to them
- No "muzzle not found" messages anymore
- Scenario name and time are now correctly sorted in the RadioOp map

Sound Issues

Because we use hardware accelerated sound drivers or software emulated ones which even are capable of playing 3d sound on non 3d soundcards, our game is a little bit more sensitive to driver issues.

If you experience sound problems, this includes crashes right after the intro plays, you should update your drivers first. If this does not help try the following:

- 1) launch game, if it works email back the settings you used and soundard type/driver version to sound@wingssimulations.com
- 2) if it doesnt fix your sound problem switch the setting inside the file `sndplay.ini` to the next (see below) or use the 3d control center to do so
- 3) repeat step 1 until all settings are tried

NEW: You can now modify those settings in the 3d control center via the Soundsettings button!

To modify the settings double click the `sndplay.ini` file and modify the bottom two lines which reads "output=default" and `channeltype=qsound`". The 5 settings you should try are listed and explained below (as well as in the ini file). Let us know your results which would help us fixing your sound problem!

// File Documentation

// The paramaters output and channeltype have the following optional settings:

// OUTPUT:

// output=waveout

// output=directsound

// output=default

// CHANNELTYPE:

// channeltype=qsound

// channeltype=hardware

```
// channeltype=software
// channeltype=default

// The 5 settings you should try are:
// 1.
// output=default
// channeltype=default

// 2.
// output=default
// channeltype=qsound

// 3.
// output=directsound
// channeltype=qsound

// 4.
// output=directsound
// channeltype=hardware

// 5.
// output=directsound
// channeltype=software

// Now please set the parameters below to setting 2 (see above) if setting 1 doesnt work.
// Repeat with the other setting until you find one which works for you and let us know
// which ones work for you, list your soundcard and driver as well please.

[sndplay]
output=directsound
channeltype=qsound
```