

## **Contenu**

Introduction  
Installation  
Dernières nouvelles  
Première utilisation de Panzer Elite  
Présentation rapide  
Mises à jour de dernière minute  
Errata du manuel  
Multijoueur  
Patch1.07 Information!

## **Annexe**

### **A) Systèmes d'exploitation**

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

### **B) Cartes graphiques**

- Problèmes relatifs aux 3D Control Center
- Utilisation de deux cartes 3D
- Voodoo 1, 3Dfx 1
- Co-processeurs Voodoo2
- Cartes Voodoo Banshee (solutions 2d/3d)
- Voodoo 3
- TNT 1
- TNT2
- Jeux de puces Intel740 (Starfighter, etc.)
- Cartes ATI

### **C) Cartes son**

- Cartes Diamond MX 300 (Monster Sound I et II)
- Cartes son Turtlebeach /Cartes Montego Beach
- Sound Blaster Live

### **D) Périphériques d'entrée**

- Microsoft Sidewinder
- Autres joysticks
- Microsoft Forcefeedback

## **Introduction**

Bienvenue sur Panzer Elite ! Nous espérons que vous prendrez plaisir à être aux commandes d'un char de la Seconde Guerre mondiale. Dans ce document, vous trouverez les modifications de dernière minute ainsi que les solutions aux problèmes techniques que vous pourrez rencontrer en utilisant Panzer Elite sur votre machine.

### **Installation**

L'installation ne devrait pas poser de problème. Si votre disque dur a juste assez d'espace pour contenir le jeu, vous verrez peut-être apparaître des messages « Disque plein », de nombreux fichiers nécessitant plus d'espace que d'ordinaire. Essayez de libérer de l'espace sur votre disque dur. Pour les utilisateurs de Windows 98, nous vous recommandons d'utiliser Fat32. Pour convertir les anciens lecteurs à Fat32, consultez votre manuel Windows 98.

### **Dernières nouvelles**

Pour obtenir les dernières nouvelles ou des informations détaillées sur la création de ce jeu, visitez le site Internet des développeurs à l'adresse <http://www.wingssimulations.com> ou consultez la page Internet officielle de Panzer Elite à l'adresse <http://www.panzerelite.com>

Vous y trouverez des pages d'extension de Panzer Elite à télécharger ainsi que d'autres produits tels que des arrière-plans de bureau, des chars supplémentaires ou des outils pour modifier votre jeu !

### **Première utilisation de Panzer Elite**

Exécutez tout d'abord 3D Control Center pour configurer votre matériel 3D. Cependant, si vous omettez de le faire, le jeu le lancera à votre place. Lisez attentivement le manuel pour paramétrer votre carte. Pour des problèmes relatifs à des cartes vidéo spécifiques, consultez l'annexe A de ce fichier.

### **Présentation rapide**

Commencez à jouer avec l'option démarrage immédiat pour vous familiariser avec les commandes. Le jeu vous offre le choix de plusieurs scénarios ; le temps imparti dans certains est plus important que dans d'autres. Faites différents essais pour observer comment opère l'intelligence artificielle avant de vous emparer du pistolet.

Conduisez d'abord le char et laissez l'artilleur de l'ordinateur tirer à volonté (Ctrl-Espace).

Apprenez ensuite à marquer les cibles et à les affecter à votre artilleur (cliquez sur la cible et appuyez sur la barre d'espace).

Apprenez ensuite à commander votre ailier en pointant et en cliquant à l'aide de la souris, puis nous passerons aux commandes avancées. Celles-ci ne sont PAS indispensables pour gagner la partie.

Effectuez d'abord une courte campagne (nous recommandons dans ce cas la campagne du Désert d'Allemagne) pour apprendre à utiliser les commandes, puis activez l'option d'invulnérabilité en cliquant sur votre AIDE puis sur l'onglet QG.

### **Mises à jour de dernière minute**

#### *Calibrer les optiques*

Vous pouvez ajuster ou calibrer les optiques en utilisant les touches du pavé numérique **Alt-«+»** et **Alt-«-»**.

#### *Historique des optiques*

Les optiques allemandes sont généralement calibrées sur 1 000 mètres. Nous les avons calibrées sur 500 mètres, vos chars parcourant rarement plus de 2 000 mètres en raison des limites des performances des ordinateurs actuels. Voici en quelques mots comment fonctionnent les optiques : la hauteur du grand triangle à l'intérieur de vos optiques correspond à une hauteur de 4 mètres à une distance de 500 mètres (les plus petits représentent la moitié, soit 2 mètres). Comment faire pour estimer leur portée ? Évaluez approximativement la hauteur de votre cible. Un Sherman mesure près de 3 mètres de haut, c'est-à-dire qu'il remplira les trois quarts de votre triangle principal quand il est distant de 500 mètres. A quelle distance est le Sherman quand il remplit la moitié du triangle ?

$$\begin{aligned} 3 \text{ mètres de hauteur équivalent à } & 0,75 = 500 \text{ mètres} \\ & 0,5 = x \text{ mètres} \\ \text{c.-à-d. } x &= (500/0,5) * 0,75 \\ & \text{ou } x = 750 \text{ mètres} \end{aligned}$$

N'ayez pas d'inquiétude, ce sera plus facile dès que vous aurez un peu de pratique. Cela ne concerne que les joueurs expérimentés, ne vous tracassez pas si vous faites des tirs à balayage dans l'axe ou si vous laissez l'artilleur de l'intelligence artificielle le faire pour vous. Après tout, c'est vous qui commandez !

#### *Rectangle de ciblage*

Si votre équipage connaît la position actuelle de la cible mais que la ligne de tir est obstruée, le rectangle de la cible devient gris.

#### *Accélération du temps*

Accélérez le temps en appuyant sur la **touche TAB**. Dès que vous atteignez vos cibles ou que vous êtes touché, la vitesse du jeu redevient normale.

#### *Poursuivre une campagne*

Si vous quittez la campagne en cours sans l'enregistrer, vous pouvez alors reprendre la campagne précédente à l'endroit où vous l'aviez laissée. Le nom de la dernière partie enregistrée est affiché dans le menu de campagne. Utilisez le bouton

Continuer pour revenir à cet état. Si vous essayez de commencer une autre campagne, la partie temporairement enregistrée sera effacée.

### **Errata du manuel**

Vous ne pourrez PAS changer de char au sein de votre peloton. Certaines spécifications de chars ont été mises à jour. Consultez les fiches techniques des chars dans le jeu pour connaître leurs valeurs (cliquez sur la petite image du char dans le menu Campagne > Echange de char).

### **Multijoueur**

IPX n'est désormais plus pris en charge. Si vous disposez d'un réseau IPX, vous devez installer le protocole TCP/IP pour jouer avec Panzer Elite. IPX et TCP/IP fonctionneront alors parallèlement.

Pour pouvoir jouer, vous DEVEZ mettre DirectPlay à jour en installant le correctif DirectX6.1a (ou DirectX7, qui inclut cette mise à jour). Situé dans le dossier DirectX6 du CD, il est généralement installé en même temps que Panzer Elite. Si vous n'êtes pas certain de posséder la version mise à jour, vous pouvez l'installer manuellement en lançant DPLAY61A\_Retail.EXE. Les plus anciennes versions seront mises à jour, mais aucun message ne s'affichera pour confirmer ou infirmer l'installation. Si vous disposez de DirectX7.0, vous n'avez PAS besoin d'installer cette mise à jour.

#### *Blocage au moment de lancer le jeu*

Si DirectPlay a des difficultés pour se connecter à une session, « l'écran de chargement » peut rester figé jusqu'à une minute. Pour sortir et revenir au menu principal, appuyez sur la touche Echap.

Si vous quittez une partie multijoueur, DirectPlay essaiera de fermer la session et avertira les autres joueurs. Quand un ou plusieurs joueurs quittent la partie, le délai d'attente peut demander jusqu'à une minute.

#### *La partie LAN ne se connecte pas*

Panzer Elite ne parviendra peut-être pas à se connecter à une partie LAN si vous avez activé une fonctionnalité de numérotation automatique, c'est-à-dire que votre ordinateur se connecte automatiquement à Internet dès qu'une application Internet est lancée. Désactivez cette option en affichant les paramètres « Internet » dans le panneau de configuration et définissez un paramètre de connexion autre que « Numérotation automatique quand... » (Automatic Dial when...).

Si vous exécutez un firewall, vérifiez que les ports pour l'utilisation de DirectPlay sont activés.

#### *Eclaircissement au sujet des forums de discussion*

Peut-être ne l'avez-vous pas vu dans le manuel, mais pour accéder à un forum de discussion, vous devez appuyer sur Entrée pour activer la discussion en ligne. Vous pouvez saisir une ligne entière. Si vous appuyez sur Entrée, seule votre équipe recevra le message. Pour que le message parvienne à TOUS les participants, terminez la ligne par Ctrl-Entrée.

## **Annexe**

### **A) Systèmes d'exploitation**

#### **Windows 95 OSR1**

Sur la toute dernière version de Windows 95, le jeu installe Active Movie pour visionner les vidéos du jeu. Si malgré tout l'introduction ou les vidéos sont difficilement exécutées, installez Active Movie vous-même (consultez le dossier ActMovie sur le CD Panzer Elite ; vous avez besoin de Deamov4IE.exe et du correctif Dxm6ptch.exe pour exécuter Active Movie après l'avoir installé).

#### **Windows 95/98**

Si vous rencontrez le moindre problème en exécutant le jeu, vérifiez que votre mémoire virtuelle est définie sur « Laisser Windows gérer la mémoire virtuelle ». Panzer Elite utilise pour sa mémoire virtuelle environ 140 Mo de l'espace du disque, ce qui signifie que vous devez disposer d'au moins 150 Mo d'espace libre sur votre lecteur d'amorçage (ou un autre lecteur que vous aurez affecté à la mémoire virtuelle).

#### **Windows NT**

L'utilisation de DirectX6 posera peut-être quelques problèmes pour l'utilisation de l'accélération matérielle sous Windows NT, cependant l'outil de rendu logiciel fonctionne. Nous vous recommandons d'utiliser les dernières versions des services du support DirectX, que vous pouvez trouver à l'adresse <http://www.microsoft.com>.

## **Windows 2000**

La version finale n'était pas prête au moment de la sortie de Panzer Elite, mais des tests récents n'ont décelé aucun problème avec Windows 2000 si vos pilotes les plus récents sont homologués pour vos cartes 3D.

## **DirectX**

Panzer Elite utilise « DirectX » de Microsoft pour : a) l'affichage des images ; b) les périphériques d'entrée tels que clavier, souris et joystick et c) le son. DirectX 6.1 est nécessaire pour que Panzer Elite fonctionne parfaitement. Lors de son installation, Panzer Elite contrôle DirectX et propose de le mettre à jour s'il détecte des versions antérieures. Si vous désirez annuler la mise à jour ou refuser son installation sur votre CD, assurez-vous que vous possédez bien la dernière version de DirectX. Vous pouvez trouver les différents correctifs et versions de DirectX à l'adresse <http://www.microsoft.com/DirectX/>

## **B) Cartes graphiques**

En règle générale, consultez le site Internet de votre fabricant de cartes 3D et vérifiez quels sont les pilotes homologués DirectX6.

Pour la bonne exécution de Panzer Elite, nous vous déconseillons fortement de modifier les paramètres des cartes ; utilisez plutôt leurs paramètres par défaut.

Nous vous recommandons aussi, si votre carte prend en charge les paramètres suivants, de les désactiver :

- Mip Map automatique (Automatic Mipmapping)
- Compression automatique des textures (Automatic Texture Compression)

Si vous utilisez des cartes AGP 32 Mo sur des machines de 64 Mo, diminuez la mémoire structurale AGP (AGP texture memory) pour accélérer le chargement. Consultez le manuel de votre carte pour savoir si cette option existe.

### **Utilisation de deux cartes 3D**

Si vous disposez de deux cartes 3D sur votre système, Panzer Elite utilise par défaut la seconde carte. Pour utiliser votre carte principale, lancez 3D Control Center, cliquez sur Avancé et dirigez le pilote de périphériques principal vers l'autre carte.

### **Problèmes relatifs aux 3D Control Center**

3D Control Center ne pouvant pas vérifier que vous utilisez des pilotes DirectX6 pour votre carte 3D, vous ne pouvez peut-être pas sélectionner l'option d'accélération matérielle avec votre carte 3D Control Center. Si vous avez modifié la carte après avoir installé Panzer Elite ou mis à jour les pilotes, relancez 3D Control Center pour mettre vos paramètres à jour pour Panzer Elite. Si cela ne fonctionne toujours pas, supprimez les fichiers suivants :

```
data\settings.hal  
data\hwconfi.ini  
data\cpu.ini
```

et relancez 3D Control Center.

### **Savage 4 (Creative Labs, Diamond, etc.)**

Nous vous conseillons de désactiver la fonction de compression automatique de texture de la carte, pour ne pas diminuer les performances de Panzer Elite. Consultez le manuel de votre carte pour savoir comment modifier ces paramètres.

La plupart des cartes Savage 4 vous permettent de surcharger la mémoire ou la vitesse de la carte, mais Panzer Elite peut alors se bloquer à certains niveaux, la mise en antémémoire de la texture de DirectX ne s'effectuant pas correctement.

Nous vous conseillons d'utiliser les paramètres de performance par défaut.

### **Cartes Voodoo 1, 3Dfx 1, Voodoo Rush**

Panzer Elite devrait fonctionner avec ces cartes de première génération. Si vous avez des erreurs de graphique, réduisez les détails de texture dans le 3D Control Center. Si vous avez d'autres problèmes d'affichage ou que 3D Control Center ne prend pas en charge le matériel 3D, mettez vos pilotes à jour. Nous vous conseillons les pilotes référencés à l'adresse [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com). Remarque pour les utilisateurs confirmés : le jeu définit votre niveau de détails au minimum quand vous l'exécutez avec cette carte, en raison de sa faible mémoire. En utilisant la plus basse résolution, vous devriez pouvoir l'exécuter avec tous les niveaux de détails si votre machine est raisonnablement rapide (P2-233 ou supérieur).

### **Co-processeurs Voodoo2**

Aucun problème connu avec cette carte. Le curseur du logiciel est automatiquement activé par le 3D Control Center. La souris matérielle n'étant pas prise en charge par le curseur, elle est parfois lente avec cette carte. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage ou que le 3D Control Center ne prend pas en charge le matériel 3D, mettez vos pilotes à jour. Nous vous conseillons les pilotes référencés à l'adresse [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com).

### **Cartes Voodoo Banshee (solutions 2d/3d)**

Aucun problème connu.

### **Voodoo 3**

Aucun problème connu avec Voodoo 3. Si vous surchargez votre carte Voodoo3, Panzer Elite risque de se bloquer.

### **TNT 1**

Définissez l'alignement du centre des pixels dans le coin supérieur gauche. Consultez le manuel de votre carte pour savoir comment procéder. Les niveaux Mip Map automatiques doivent être définis sur zéro. Aucun problème connu n'affecte cette carte.

### **TNT2**

Définissez l'alignement du centre des pixels dans le coin supérieur gauche. Consultez le manuel de votre carte pour savoir comment procéder. Les niveaux Mip Map automatiques doivent être définis sur zéro. Aucun problème connu n'affecte cette carte.

### **Jeux de puces Intel740**

Les pilotes DirectX5 généralement livrés avec les cartes Intel740 ne fonctionnent pas avec Panzer Elite. Consultez le site Internet du fabricant de votre carte pour obtenir les mises à jour. Si vous ne les trouvez pas, utilisez les pilotes de référence d'Intel, disponibles à l'adresse : <http://developer.intel.com/design/graphics/drivers/index.htm>

### **Cartes ATI**

Vous ne rencontrerez aucun problème avec les cartes ATI si vous utilisez les pilotes les plus récents. Si vous avez des problèmes d'altération des textures, définissez un niveau détail de texture inférieur à celui défini dans les paramètres par défaut.

## **C) Cartes son**

En règle générale, consultez le site Internet du fabricant de votre carte son et recherchez les pilotes homologués DirectX6. Quand elle existe, nous utilisons l'accélération matérielle DirectSound. Sinon, nous opterons pour l'émulation logicielle de « Qsound », carte son d'émulation 3D très rapide qui permet d'obtenir un son 3D même avec des cartes son ordinaires (consultez le site <http://www.qsound.com> pour de plus amples informations sur ce produit).

### **Cartes Diamond MX 300 (Monster Sound I et II)**

La version 1.2 des pilotes Diamond n'est PAS récente. Téléchargez les pilotes de référence des cartes (Vortex 2) à partir du site <http://www.a3d.com/html/geta3d/hardware/> ou de leur page principale <http://www.aureal.com> ou recherchez les éventuelles mises à jour de Diamond.

### **Cartes Turtlebeach Sound/Cartes Montego Beach**

Les pilotes fournis ne sont pas compatibles avec notre technologie de son 3D. La version 1187 du pilote (mtg\_1187.zip) fonctionne parfaitement avec Panzer Elite. Consultez leur site Internet <http://www.voyetra-turtle-beach.com> pour obtenir les dernières mises à jour.

### **Sound Blaster Live**

EAX est automatiquement détecté et activé. Utilisez notre menu des options du jeu pour activer le mode 4 haut-parleurs ou basculer en mode écouteurs. Si vous obtenez des résultats étranges tels que des retards dans les sons, mettez vos pilotes à jour. Ils doivent être datés du 11-12-98 ou ultérieur (cliquez avec le bouton droit sur « Poste de travail », cliquez sur Panneau de configuration, ouvrez les périphériques Sons et Multimédia, cliquez sur SB Live et propriétés puis sur l'onglet des pilotes).

Pour les utilisateurs confirmés : si vous voulez modifier les effets de réverbération par défaut utilisés par le jeu (cela sous-entend que vous connaissez la signification de ces paramètres), modifiez le fichier « PE\_Game.ini » dans le dossier de données. Les sections [SOUND\_INSIDETANK] et [SOUND\_OUTSIDETANK] décrivent ces paramètres.

## **D) Périphériques d'entrée**

Le jeu utilise DirectInput pour avoir accès à vos souris, clavier et joystick. Si votre joystick est limité aux fonctions élémentaires 2 axes, 4 touches, il ne peut pas prendre en charge DirectInput.

### **Microsoft Sidewinder**

Les paramètres par défaut s'appliquent à ce joystick. Pour modifier les fonctions, utilisez la reconfiguration des commandes interne au jeu ou le centre de commande Sidewinder.

### **Autres joysticks**

Si vous estimez que votre joystick est incorrectement paramétré, modifiez les commandes en utilisant notre menu de reconfiguration du jeu. Pour les utilisateurs confirmés : vous pouvez modifier les paramètres directement dans le fichier « Layout.txt » du dossier de données.

### **Microsoft Forcefeedback**

En désactivant ForceFeedback, vous pouvez modifier la puissance à partir du menu options. Vous pouvez aussi désactiver Forcefeedback à partir de ce menu.

## **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 longer 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 firing 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 reticles (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 soundcard type/driver version to [sound@wingssimulations.com](mailto: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
```