

AVANT DE COMMENCER

Installer le pack, étape par étape

Ce guide concerne la version publique 1.0 avec réglage manuel des écrans. Les pages 4 et 5 sont indispensables : copier les fichiers ne suffit pas à placer les fenêtres sur votre pincab.

Deux versions à ne pas confondre

La table d'origine est **Medieval Madness (Williams 1997), VPW v1.0.1**. Le pack de présentation est **The Royal Treatment, version 1.0**. Utilisez exactement la bonne table pour appliquer le correctif.

Ce qu'il vous faut

Une table d'origine fonctionnelle : la version VPW v1.0.1 non modifiée, un environnement VPX compatible, VPinMAME et la ROM **mm_109b**. Commencez par vérifier que la table d'origine fonctionne. Aucune ROM n'est fournie.

PinUP Player déjà installé : ce logiciel lit les médias du pack. Il doit fonctionner avec votre installation VPX. **PinUP Popper est facultatif** : le premier essai doit se faire directement dans VPX.

Le téléchargement du pack : le dossier des médias, le correctif **.dif** et la documentation. Le correctif sert à créer la table modifiée ; ce n'est pas une table jouable.

L'ordre d'installation

1. Appliquer le correctif à la table d'origine

Créez une nouvelle table Royal Treatment et conservez l'original intact. Voir page 2.

2. Copier les médias et choisir les écrans

Respectez le nom du dossier et choisissez le mode trois ou quatre écrans. Voir page 3.

3. Adapter les positions à votre pincab

Enregistrez votre disposition PinUP, puis ajustez les deux commandes du script de la version 1.0. Voir pages 4 et 5.

4. Faire un premier essai

Vérifiez les images, les bilans et le son avant de configurer votre interface de lancement. Voir pages 6 et 7.

À propos du B2S

Aucun fichier **.directb2s** n'est fourni. Le pack affiche lui-même le fronton animé. Il n'est pas nécessaire de modifier un B2S pour ajouter le FullDMD du pack. Le logiciel contrôleur B2S, s'il est utilisé par VPX, reste distinct du fichier d'image **.directb2s**.

ÉTAPE 1

Appliquer le correctif VPX

Partez d'une copie propre, non modifiée, de la table VPW v1.0.1. Une table déjà enregistrée après des changements peut ne plus correspondre au correctif.

Les deux fichiers de départ

Table d'origine :

```
Medieval Madness (Williams 1997) VPW v1.0.1.vpx
```

Correctif fourni avec le pack :

```
Medieval Madness (Williams 1997) VPW v1.0.1.dif
```

[Télécharger la table d'origine sur VPUuniverse](#)

[Télécharger l'outil officiel VPURemix / VPPatching System](#)

Dans l'outil d'application du correctif

1. Sélectionner la table d'origine

Dans le champ destiné à la table originale non modifiée, choisissez le fichier **.vpx** indiqué ci-dessus.

2. Sélectionner le correctif

Dans le champ destiné au correctif de la nouvelle table, choisissez le fichier **.dif** fourni. Gardez ensemble les fichiers extraits de l'outil VPURemix.

3. Choisir le nom de la nouvelle table

Créez un nouveau fichier avec ce nom, en conservant l'extension **.vpx** :

```
Medieval Madness - The Royal Treatment v1.0.vpx
```

4. Lancer l'application du correctif

Attendez la fin de l'opération, puis repérez le fichier de sortie à l'emplacement indiqué par l'outil. Certaines versions le placent dans un sous-dossier nommé **mods**.

5. Conserver l'original

La suite de l'installation utilise la **nouvelle table Royal Treatment**. Gardez la table d'origine intacte pour pouvoir recommencer si nécessaire.

Ne renommez pas le .dif en .vpx

Changer l'extension ne crée pas une table jouable. Si l'opération échoue, réextrayez la version VPW v1.0.1 d'origine et vérifiez que vous avez sélectionné le bon fichier .dif.

Les noms de fichiers et les commandes restent volontairement inchangés dans ce guide afin de correspondre exactement aux fichiers du pack.

ÉTAPES 2 ET 3

Copier les fichiers et choisir le mode

Fermez VPX et la lecture des médias PinUP. Extrayez complètement l'archive avant de copier les fichiers ou d'exécuter un sélecteur.

Copier tout le dossier des médias

Placez le dossier **mm_vpw_royal_treatment** dans le dossier **PUPVideos** de votre propre installation PinUPSystem. Copiez tous ses fichiers et sous-dossiers. Ne le renommez pas en **mm_109b**.

```
PinUPSystem/  
  PUPVideos/  
    mm_vpw_royal_treatment/  
      BG30/  
      DMD30/  
      Display-Profiles/  
      SELECT-3-SCREENS.bat  
      SELECT-4-SCREENS.bat  
      PinUpPlayer.ini
```

Éviter un dossier imbriqué en trop

Le chemin correct se termine par **PUPVideos/mm_vpw_royal_treatment/BG30**. Il ne doit pas y avoir deux dossiers mm_vpw_royal_treatment l'un dans l'autre. La lettre du lecteur dépend de votre installation.

Placer la table modifiée

Copiez **Medieval Madness - The Royal Treatment v1.0.vpx** dans votre dossier habituel de tables VPX, généralement **Visual Pinball/Tables**.

Si vous conservez votre propre fichier B2S, utilisez une copie et donnez-lui le même nom de base que la table :

```
Medieval Madness - The Royal Treatment v1.0.directb2s
```

Ce fichier est facultatif pour l'affichage animé de ce pack. Aucun B2S n'est inclus. Affichez les extensions dans Windows pour éviter un nom se terminant deux fois par .directb2s.

Choisir trois ou quatre écrans

Trois écrans : plateau de jeu + fronton + écran FullDMD. Exécutez **SELECT-3-SCREENS.bat**.

Quatre écrans : les mêmes écrans, avec un écran supérieur séparé. Exécutez **SELECT-4-SCREENS.bat**.

Exécutez le fichier BAT depuis le dossier **installé** du pack, puis attendez le message **SUCCESS** confirmant le choix. Le sélecteur active les écrans ; les pages suivantes expliquent leur placement.

ÉTAPE 4A - RÉGLAGE INDISPENSABLE

Enregistrer la disposition PinUP

Le PinUpPlayer.ini fourni contient les positions du pincab de développement. Vous devez les adapter à vos moniteurs. Un écran peut avoir la bonne résolution et être placé en dehors du bureau Windows.

Identifier les zones du pack

Écran PinUP 0 - écran supérieur, appelé Topper

Facultatif, uniquement en mode quatre écrans. Les illustrations sont prévues au format 1920 × 360.

Écran PinUP 2 - fronton, appelé Backglass

Châteaux animés, réactions, bilans de bille et résultats de fin de partie.

Écran PinUP 5 - FullDMD

Fenêtre couvrant le troisième écran. La partie supérieure accueille les illustrations ; l'affichage DMD de la ROM reste séparé dans sa zone habituelle.

Créer une disposition propre à ce pack

1. Sauvegarder les deux fichiers de configuration

Conservez une copie du **PinUpPlayer.ini** à la racine de **PinUPSystem** et une copie de celui situé dans le dossier du pack.

2. Ouvrir la configuration des écrans PinUP

Depuis PinUPSystem, lancez l'outil de réglage des écrans, généralement **PinUpPlayerConfigDisplays.bat**. Réglez les positions et les dimensions des écrans 2 et 5, ainsi que de l'écran 0 si vous utilisez un écran supérieur séparé. Enregistrez et fermez.

3. Garder cette disposition pour Royal Treatment

Copiez le **PinUpPlayer.ini** nouvellement enregistré depuis PinUPSystem vers **PUPVideos/mm_vpw_royal_treatment**. Remettez ensuite votre sauvegarde globale à la racine de PinUPSystem afin de préserver les réglages des autres packs.

Le fichier local du pack est prioritaire

Quand un PinUpPlayer.ini est présent dans le dossier du pack, PinUP l'utilise avant le fichier global. Modifier uniquement le fichier global ne suffit donc pas si une ancienne copie locale reste dans le pack.

Correspondance des sections : [INFO] = écran 0 ; [INFO2] = écran 2 ; [INFO5] = écran 5. Les valeurs utiles sont **ScreenXPos**, **ScreenYPos**, **ScreenWidth** et **ScreenHeight**.

Un FullDMD LCD 16:9 moins défini, par exemple 1280 × 720, doit utiliser ses propres dimensions. Un afficheur étroit avec un autre rapport largeur/hauteur demande un réglage adapté. Ne recopiez pas systématiquement 1920 × 1080.

[Méthode officielle PinUP pour les dispositions propres à chaque pack](#)

ÉTAPE 4B - RÉGLAGE INDISPENSABLE

Faire correspondre le script et l'INI

Dans la version publique 1.0 d'origine, deux commandes du script imposent aussi la position du fronton et du FullDMD. Il faut les faire correspondre au fichier INI local. Le Topper lit déjà sa position enregistrée.

Modifier uniquement la copie Royal Treatment

Appliquez d'abord le correctif. Conservez la table VPW d'origine intacte. Ces consignes concernent la version 1.0 avec placement manuel ; si vous avez reçu une mise à jour de compatibilité avec un fichier .vbs séparé, suivez ses propres consignes.

1. Relever les quatre valeurs dans l'INI du pack

Ouvrez **PinUpPlayer.ini** dans le dossier installé du pack. Sous **[INFO2]**, relevez ScreenXPos, ScreenYPos, ScreenWidth et ScreenHeight. Faites de même sous **[INFO5]**.

2. Ajuster la commande du fronton

Ouvrez la table Royal Treatment dans l'éditeur VPX, puis sa fenêtre de script. Recherchez **SetScreenEx 2**. La commande fournie est :

```
MM33Player.SetScreenEx 2,7680,0,1920,1080,0
```

Remplacez les **quatre nombres centraux** par les valeurs de **[INFO2]**, dans cet ordre :

```
2, ScreenXPos, ScreenYPos, ScreenWidth, ScreenHeight, 0
```

La ligne ci-dessus explique l'ordre des paramètres : **ne la collez pas telle quelle**. Entrez vos nombres réels. Conservez le premier **2** et le dernier **0**. Les coordonnées peuvent être négatives.

3. Ajuster la commande du FullDMD

Recherchez **SetScreenEx 5** et remplacez ses quatre nombres centraux par les valeurs de **[INFO5]**. Conservez le premier **5** et le dernier **0**.

```
MM33Player.SetScreenEx 5,5760,0,1920,1080,0
```

Exemple de fronton - à adapter à votre pincab

Si **[INFO2]** indique X=1920, Y=0, largeur=1920 et hauteur=1080, la commande devient :

```
MM33Player.SetScreenEx 2,1920,0,1920,1080,0
```

4. Enregistrer et relancer

Enregistrez la table Royal Treatment, fermez-la, puis relancez-la. Vérifiez que les fenêtres occupent les bons écrans. Ne modifiez pas les déclencheurs, les noms des médias ou la géométrie interne des bilans.

ÉTAPE 5

Vérifier l'installation et le son

Faites le premier essai directement depuis VPX. Ajoutez ensuite la table à votre interface de lancement lorsque l'affichage fonctionne correctement.

Un essai court pour tout vérifier

1. Lancer la table modifiée

Ouvrez **Medieval Madness - The Royal Treatment v1.0.vpx**. La table VPW d'origine ne contient pas le contrôleur de présentation de ce pack.

2. Démarrer une partie

Avant de lancer la bille, vérifiez la carte du joueur sur le fronton et la partie supérieure du FullDMD. Contrôlez aussi l'écran supérieur si vous avez choisi le mode quatre écrans.

3. Vérifier un bilan de bille

Avant la deuxième ou la troisième bille, vérifiez l'affichage du bilan précédent : points, durée et autres statistiques. L'absence de bilan précédent à la toute première bille est normale.

4. Terminer une partie

En solo, le bilan royal présente les résultats de la partie. À plusieurs joueurs, les présentations individuelles précèdent le classement général. Les honneurs ou royaumes non obtenus peuvent laisser leurs emplacements vides.

Si les sons des vidéos sont trop faibles

Les séquences de catapulte et les verrouillages South Park fournis demandent un volume de lecture de **100 %**. Pendant la lecture, vérifiez le périphérique de sortie Windows, le volume des haut-parleurs et le mélangeur de volume de l'application PinUP.

Comparez une vidéo du dossier installé en la lisant directement. Le son de la ROM, les bruits mécaniques et le son intégré aux vidéos sont des sources différentes. Le Topper et les illustrations du FullDMD sont normalement silencieux.

Ajouter la table à PinUP Popper

Quand l'essai direct fonctionne, créez une entrée séparée pour la table Royal Treatment. Les médias de chargement et les logos de sélection éventuels servent à l'interface de lancement ; ils ne remplacent pas les médias utilisés pendant la partie.

Conserver les fichiers prévus pour les bilans

Gardez les fonds de bilan en **MP4** et l'ensemble des dossiers fournis. Ne recréez pas ce pack piloté par script dans l'éditeur de packs PuP et ne remplacez pas ses fichiers de configuration par ceux d'un autre pack.

La documentation de jeu explique les cartes, les honneurs et les résultats. Les outils de diagnostic sont facultatifs : il n'est pas nécessaire de lancer un enregistreur pour jouer.

AIDE ET VÉRIFICATIONS

Résoudre les problèmes courants

Commencez par le symptôme observé. Pour toute erreur, notez le message complet et l'étape où il apparaît ; une capture d'écran facilite le diagnostic.

La table fonctionne, mais les médias n'apparaissent pas

Vérifiez que vous lancez la table Royal Treatment corrigée, que PinUP Player fonctionne et que le dossier mm_vpw_royal_treatment est complet, avec un seul niveau de dossier. Le dossier ROM mm_109b n'est pas le dossier des médias de ce pack.

Un écran est noir, absent ou placé sur un autre moniteur

Confirmez le choix trois/quatre écrans depuis le dossier installé. Reprenez les pages 4 et 5 : l'INI local et les deux commandes du script doivent correspondre à votre disposition Windows. Une résolution identique ne garantit pas des coordonnées identiques.

Je veux ajouter le FullDMD en modifiant le B2S

Le FullDMD du pack est une fenêtre PinUP indépendante, correspondant à l'écran 5. Réglez-la dans PinUP et dans la commande SetScreenEx 5 de la version 1.0. Vous n'avez pas à intégrer ces médias à un fichier .directb2s. Si une erreur B2S apparaît, transmettez son texte exact.

Le correctif refuse la table ou le résultat ne s'ouvre pas

Utilisez la version VPW v1.0.1 propre et non modifiée. Vérifiez le fichier .dif sélectionné, l'extension .vpx du résultat et le dossier de sortie de l'outil. Ne renommez pas le correctif pour en faire une table.

Les images des bilans apparaissent, mais pas les chiffres

Vérifiez que la table modifiée et le pack complet correspondent. Conservez les médias MP4 et les paramètres fournis. Envoyez une photo et le journal de la table ; ne reconstruisez pas le pack pour essayer de corriger ce symptôme.

Ce qu'il faut envoyer pour demander de l'aide

Indiquez le mode trois ou quatre écrans, les versions de VPX et PinUP Player, le nombre de joueurs, la bille concernée et le message exact. Ajoutez une photo et ce journal, situé dans le dossier utilisateur **User** de VPX :

```
MedievalMadness-RoyalTreatment-v1.0.log
```

Le dossier **Cabinet-Check**, s'il est fourni, contient les outils de collecte des diagnostics. Le journal n'a pas besoin d'être traduit.

Liens officiels

[Table d'origine VPW](#) | [Outil d'application du correctif](#)
[Installation de PinUP Player](#) | [Disposition des écrans PinUP](#)

Pack PuP créé par **Keith Brownlow**. Table d'origine par **VPinWorkshop**. Ce guide accompagne le correctif et ne fournit ni table VPW complète, ni ROM, ni fichier de fronton B2S.