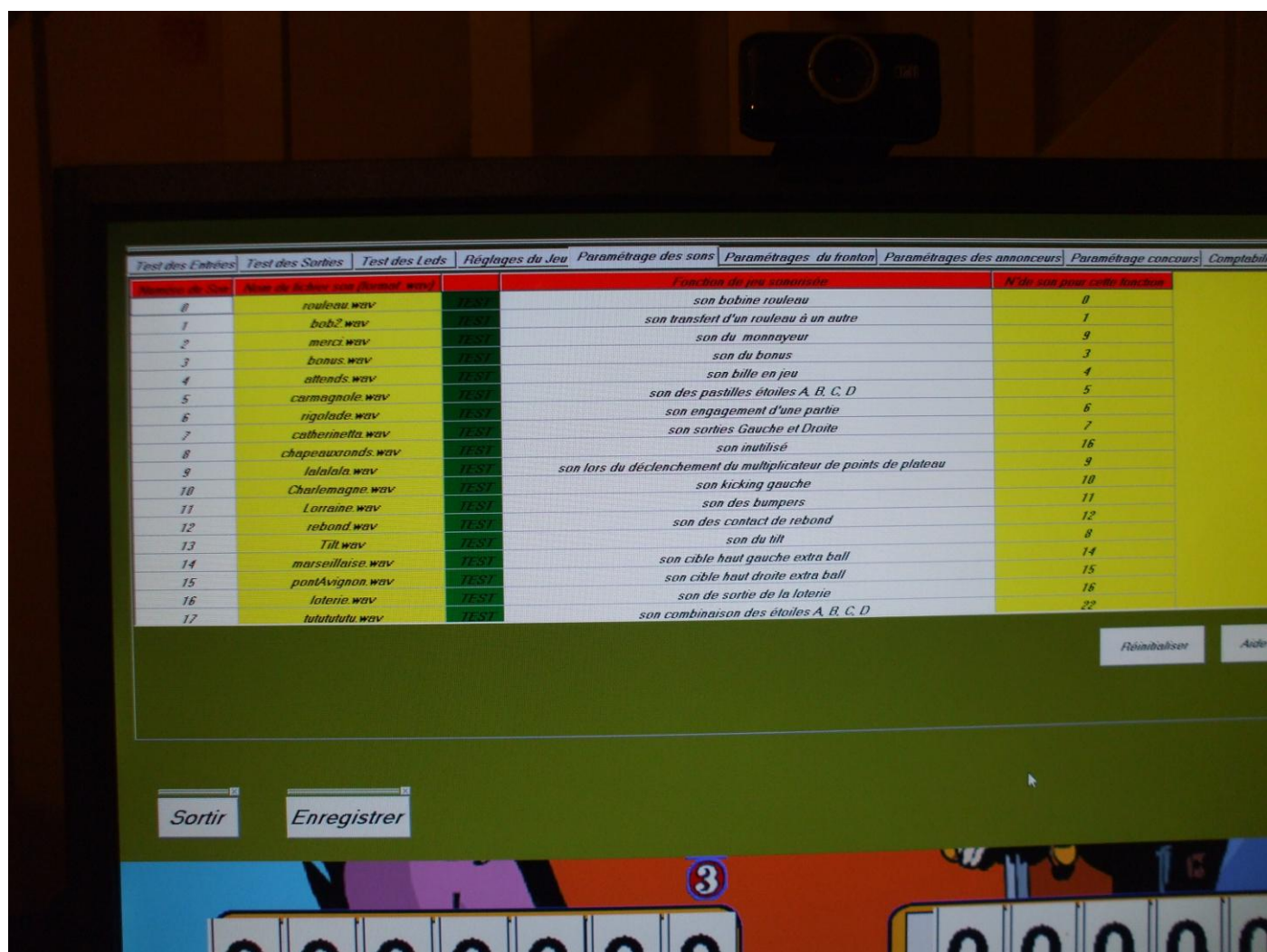


## Méthode de paramétrage des sons

Médiaflip est entièrement paramétrable avec les sons que vous désirez et pour chaque fonction de jeu. Vous pouvez créer n'importe quel type de son, de musique ou d'enregistrement vocal que vous enregistrez. Ces sons ou musiques doivent être au format .wav et placés dans le répertoire [mediaflip/fichiers sons] sur le disque dur ou ssd de l'ordinateur pc.

Pour paramétrer les sons, il faut, lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test. Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets.

Cliquer sur l'onglet « paramétrage des sons » fait apparaître la feuille avec les paramètres de son actuels.



Numéro de son	Nom de la base son (format .wav)	TEST	Fonction de jeu sous-jacente	N° de son pour cette fonction
0	rouleau.wav	TEST	son bobine rouleau	0
1	bob2.wav	TEST	son transfert d'un rouleau à un autre	1
2	merc2.wav	TEST	son du monnayeur	9
3	bonus.wav	TEST	son du bonus	3
4	attends.wav	TEST	son bille en jeu	4
5	carmagnole.wav	TEST	son des pastilles étoiles A, B, C, D	5
6	ngalade.wav	TEST	son engagement d'une partie	6
7	catherinetta.wav	TEST	son sorties Gauche et Droite	7
8	chapeauxronds.wav	TEST	son inutilisé	16
9	lalafala.wav	TEST	son lors du déclenchement du multiplicateur de points de plateau	9
10	Charlemagne.wav	TEST	son kicking gauche	10
11	Lorraine.wav	TEST	son des bumpers	11
12	reband.wav	TEST	son des contact de rebond	12
13	Tilt.wav	TEST	son du tilt	8
14	marseillaise.wav	TEST	son cible haut gauche extra ball	14
15	pontAvignon.wav	TEST	son cible haut droite extra ball	15
16	loterie.wav	TEST	son de sortie de la loterie	16
17	tutututu.wav	TEST	son combinaison des étoiles A, B, C, D	22

On distingue 5 colonnes libellées sur fond rouge depuis la gauche :

- **Numéro du son**  
il s'agit du numéro de son attribué au nom du fichier son inscrit dans la colonne suivante
- **Nom du fichier son (format .wav)**  
c'est le nom que porte le fichier son de cette ligne
- **Une colonne permettant de tester les sons**  
En cliquant sur le mot « test » le fichier son de la ligne est joué.

- **fonction de jeu sonorisée**

Il s'agit de la fonction de jeu qui jouera le numéro de son inscrit sur la même ligne, dans la colonne suivante « N° de son pour cette fonction ».

- **N° de son pour cette fonction**

Il s'agit du numéro de son qui sera joué pour la fonction définie sur la même ligne, dans la colonne « fonction de jeu sonorisée ».

Et deux boutons à cliquer (sans parler des boutons « enregistrer » et « quitter »).

- **Réinitialiser**

Ce bouton permet de recharger les sons par défaut (ceux qui sont paramétrés à l'origine de l'appareil)

- **Aide**

Ce bouton fait apparaître une fenêtre d'aide à la programmation.

## Attribution des fichiers de son par rapport au N°

En cliquant, par exemple, sur la ligne correspondant au N°0 inscrit dans la colonne « numéro du son », j'ouvre une boîte de dialogue qui me permet de choisir un fichier son pour ce numéro de son. Dans cette boîte de dialogue, je choisis le fichier désiré, puis je clique sur « ouvrir ».

The screenshot shows a software interface with a table of sound functions and a file selection dialog box. The table has columns for function names and sound numbers. The dialog box is titled "Sélection du fichier Wav utilisé pour ce N° de son" and shows a list of files in the "fichiers sons" folder. The file "attends" is selected. The dialog box also shows the file name "attends" and the file type "Fichiers Wav".

fonction	N°
son bobine rouleau	0
son transfert d'un rouleau à un autre	1
son du monnayeur	9
son du bonus	3
son bille en jeu	4
son des pastilles étoiles A, B, C, D	5
son engagement d'une partie	6
son sorties Gauche et Droite	7
	16
	9
	10
	11
	12
	8
	14
	15
	16
	22

son lors d...

attends

bob2

bonus

carmagnole

catherinetta

Nom du fichier : attends

Types de fichiers : Fichiers Wav

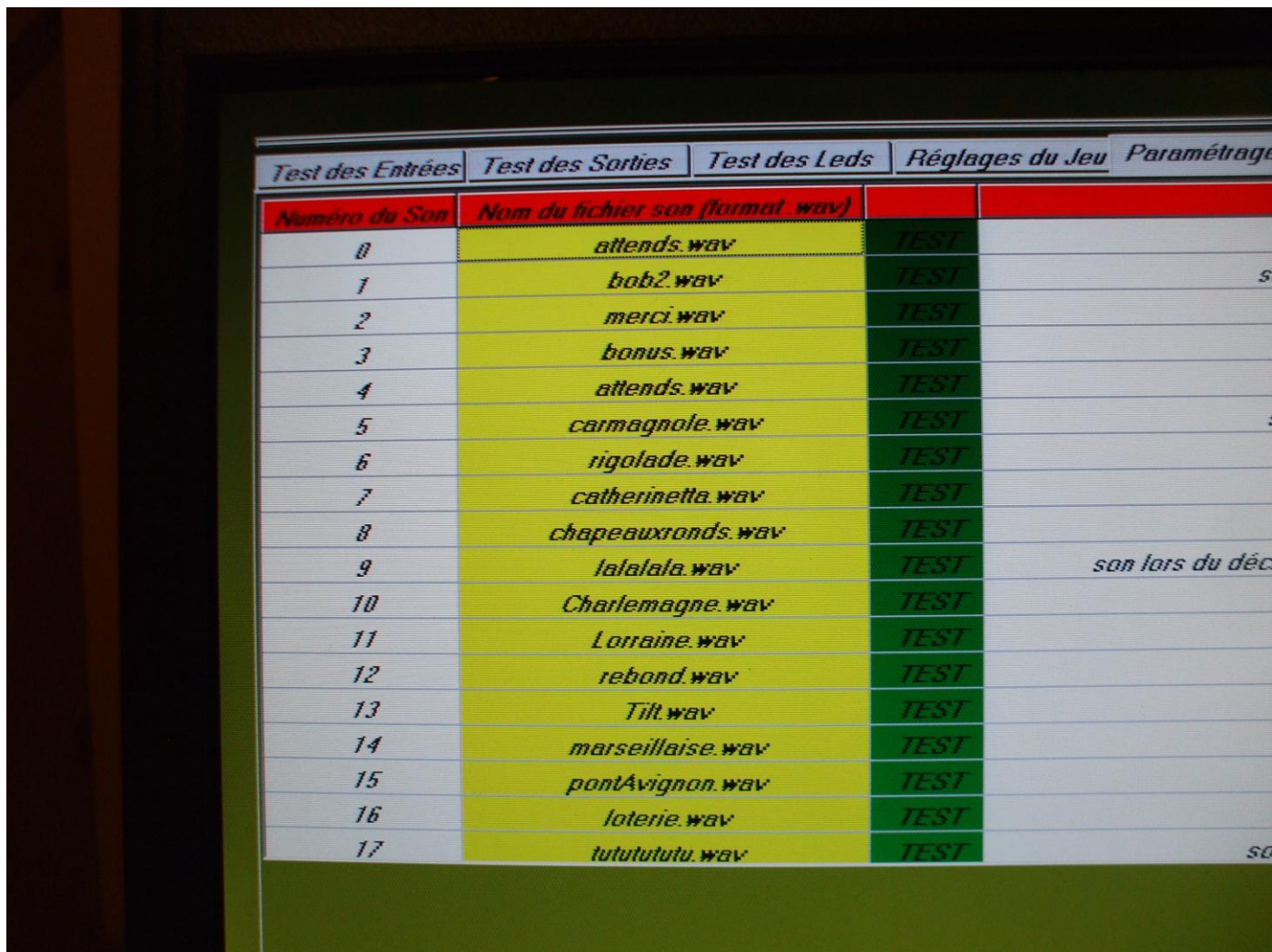
Ouvrir

Annuler

Réinitialiser

Le son choisi est maintenant sur la ligne correspondant au numéro de son 0. Je peux l'écouter en cliquant sur « TEST » sur la même ligne.

Je répète l'opération pour autant de sons que je veux et pour les N° que je désire.



The screenshot shows a menu with several tabs: "Test des Entrées", "Test des Sorties", "Test des Leds", "Réglages du Jeu", and "Paramétrage". The "Réglages du Jeu" tab is active, displaying a table with the following columns: "Numéro du Son", "Nom du fichier son (format .wav)", and "TEST". The table lists 18 sound files, each with a corresponding "TEST" button.

Numéro du Son	Nom du fichier son (format .wav)	TEST
0	attends.wav	TEST
1	bob2.wav	TEST
2	merci.wav	TEST
3	bonus.wav	TEST
4	attends.wav	TEST
5	carmagnole.wav	TEST
6	rigolade.wav	TEST
7	catherinetta.wav	TEST
8	chapeauxronds.wav	TEST
9	lalalala.wav	TEST
10	Charlemagne.wav	TEST
11	Lorraine.wav	TEST
12	rebond.wav	TEST
13	Tilt.wav	TEST
14	marseillaise.wav	TEST
15	pontAvignon.wav	TEST
16	loterie.wav	TEST
17	tututututu.wav	TEST

## Attribution des N° de sons qui seront joués par les fonctions de jeu.

Il suffit, sur la ligne correspondant au libellé de la fonction de jeu sonorisée, d'écrire le N° de son souhaité, sur la même ligne, dans la colonne « N° de son pour cette fonction ».

Dans l'exemple sur la photo de dessous, le son des pastilles étoiles A, B, C, D sera le son N°0, soit le son « attends.wav » comme visualisé sur la photo de dessus.

Une fois mes paramétrages réalisés, je clique sur le bouton « Enregistrer », puis sur « Sortir ».

Désormais, ce sont les sons que j'ai paramétré qui seront joués pendant le jeu....

<i>Fonction de jeu sponsorisée</i>	<i>N° de son pour cette fonction</i>
<i>son bobine rouleau</i>	0
<i>son transfert d'un rouleau à un autre</i>	1
<i>son du monnayeur</i>	9
<i>son du bonus</i>	3
<i>son bille en jeu</i>	4
<i>son des pastilles étoiles A, B, C, D</i>	0
<i>son engagement d'une partie</i>	6
<i>son sorties Gauche et Droite</i>	7
<i>son inutilisé</i>	16
<i>déclenchement du multiplicateur de points de plateau</i>	9
<i>son kicking gauche</i>	10
<i>son des bumpers</i>	11
<i>son des contact de rebond</i>	12
<i>son du tilt</i>	8
<i>son cible haut gauche extra ball</i>	14
<i>son cible haut droite extra ball</i>	15
<i>son de sortie de la loterie</i>	16
<i>son combinaison des étoiles A, B, C, D</i>	22

Réinitialiser

Aide

