

Technique & Modifications

- [Modifier le fichier .INI](#)
- [Modifier l'audio](#)

Modifier le fichier .INI

Préambule

Bienvenue sur cette page dédiée à la modification du fichier INI du plugin InterventionV ! Dans ce guide, je vais vous expliquer étape par étape comment apporter des changements au fichier INI de ce plugin. Que vous soyez un débutant cherchant à personnaliser quelques paramètres ou un utilisateur chevronné cherchant à approfondir votre compréhension, vous êtes au bon endroit. Suivez simplement les instructions fournies ci-dessous pour exploiter au maximum les fonctionnalités offertes par InterventionV. Allons-y !

Ces modifications sont techniques et à faire avec précaution. Une mauvaise manipulation et c'est le drame !

Désactiver une Intervention

Rien de plus simple !

Il suffit de mettre le booléen `True` sur `False`. En d'autres termes :

Activer agression mortier = True // L'intervention est activée et le joueur peut tomber dessus

Activer agression mortier = False // L'intervention est désactivée et le joueur ne peut pas tomber dessus

Modifier l'audio

L'un des aspects les plus immersifs de l'expérience LSPDFR réside dans les "callouts", ces événements scénarisés qui vous sont envoyés au fur et à mesure que vous patrouillez dans les rues virtuelles. Cependant, il est parfois préférable de personnaliser ces fichiers audio pour apporter votre touche personnelle à l'expérience de jeu.

Mes fichiers audio ne conviennent pas à tout le monde. Alors comment les modifier ?

Nécessaire

- Logiciel Audacity

Comment faire ?

- Enregistrez-vous [ici](#). Puis enregistrez en `WAV`. Glissez votre fichier téléchargé dans Audacity et découpez. Ajouter un bip de talkie walkie au début, et le tour est joué !
- Exportez votre création en `.WAV` puis renommez votre fichier avec l'équivalent déjà existant.

Par exemple, vous avez enregistré un appel pour une agression au mortier, renommez-le `AGRESSION_MORTIER_1.WAV` et placez-le dans le dossier Audio d'InterV.