

# 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.