

PC CD-ROM



FACTOR

FORMULA ONE 2006

YOU'LL NEVER GET ANY CLOSER...



Lexique

Avertissement sur l'Epilepsie	3
Manuel du pilote	4
Première utilisation	5
1. Réglages moteur et refroidissement	7
2. Freins et écopés de freins	8
3. Règles	10
4. Aérodynamiques	11
5. Pneus	12
6. Modifications (Upgrades)	14
7. Physiques ligue	15
ControlCenter	16
Paramètres	26
Dans le jeu	26
Controller.ini	26
user.plr	28
Système recommandations	45
FAQ	47
Crédits	49
Contact	51
Mise en garde	51



Avertissement sur l'Épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

Vous devriez suivre ces conseils :

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas beaucoup de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que vous le pouvez.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

En raison des vitesses affichées dans le jeu et la simulation réaliste de la piste, le pilotage et de la concurrence, vous pouvez faire l'expérience de stress plus élevé, de transpiration et une augmentation du facteur de la peur.



Manuel du pilote

Bienvenue dans le manuel de CTD P F1 2006 pour rFactor.

Pour apprécier rFactor autant que possible, vous aurez besoin d'information, que nous vous expliquerons ici.



Première utilisation

Ou comment devenir une star de CTDP F1 2006?

Rien plus facile, suivez juste les prochaines lignes, vous ne devriez pas vous ennuyer et ne serez pas à la rue lors de votre 1ère course.

Tout d'abord : Vous avez besoin de CTDP F1 2006 pour rFactor. Après le téléchargement vous devez l'installer dans votre dossier rFactor. À la fin de l'installation vous serez dans le ControlCenter (CC en abrégé) pour CTDP F1 2006 où vous pouvez adapter le mod comme vous le voulez. D'abord sélectionnez votre langue, ensuite, vous devez sélectionner et mettre à jour votre profil joueur dans rFactor avec des valeurs que nous suggérons pour des performances optimales. Indépendamment de cela vous n'avez plus rien à mettre à jour, tous les réglages du CC sont facultatifs. Si vous avez des plugins comme RealFeel, LeoFFB, TV Style ou le Spotter d'installé, vous pouvez faire vos réglages avec le CC. Après avoir configuré toutes les options, vous pouvez fermer le CC de sorte à terminer l'installation.

Maintenant, lancez rFactor (vous pouvez le démarrer à l'aide du CC, mais ce n'est pas nécessaire) puis si vous le souhaitez, regardez l'Intro. Dans CTDP F1 2005 vous deviez commencer par une Minardi mais cette fois-ci vous pouvez piloter la F1 de votre choix dès le début. Profitez de cette chance et choisissez votre F1 préférée !

A présent, vous remarquerez qu'il existe nombre d'améliorations pour votre voiture, vous n'avez pas à acheter quoi que ce soit, tout est déjà payé, vous avez juste à activer le véhicule et les modifications que vous choisissez. Vous pouvez également sélectionner les réglages spécifiques pour chaque piste de la saison.

Une mise à jour importante est apparue au niveau du contrôle de la traction (TC). Avec une valeur de 100% vous n'êtes pas rapide, baissez le un peu afin que vous



puissiez dérapier en sortie de courbe, vous devriez vous y faire plus rapidement. D'autre part, si au cours de l'accélération la voiture patine, essayez une valeur plus élevée. Si vous pilotez avec un clavier, choisissez la valeur la plus élevée possible (Nous vous conseillons d'utiliser l'ABS et le contrôle de direction pour une utilisation avec un clavier).

Ainsi vous croyez être prêt à piloter ? Nous ne le pensons pas encore, vous devez vous assurer que vous n'avez pas plus de pilotes sélectionnés que vous ne puissiez en utiliser réellement. Il faut ainsi régler les IA à 21 pilotes dans le menu.

Choisissez maintenant une piste et avant le chargement assurez-vous d'avoir choisi toutes les équipes en tant qu'adversaires possibles afin que les IA prennent les places restantes. Commencez l'événement, maintenant vous êtes dans votre élément, assis dans la voiture, prêt à quitter les stands...

Assurez-vous que le feu vert soit allumé à la sortie des stands et démontrez ce que vous savez faire, démontrez que vous êtes vraiment l'étoile que vous prétendez être!

Les sections suivantes présentent les différentes possibilités de personnalisation de ce mod. Ils vous aideront à configurer votre F1 de manière optimale. Notre mod est très complexe et difficile à piloter et à configurer. Nous vous recommandons de prendre le temps de lire la suite. Vous serez récompensé lors de vos temps au tour!



1. Réglages moteur et refroidissement

La température optimale du moteur se situe approximativement entre 100° et 114°. Si la température moteur est supérieure, environ 126°, sa durée de vie sera réduite rapidement. La température d'huile augmente d'environ 10° toutes les 30 secondes pendant l'arrêt de la voiture. Si vous définissez le refroidissement de sorte que la température maximale de fonctionnement est d'environ 114 ° C (pendant un tour) et que vous devez attendre sur la grille une durée de 50 secondes pendant le positionnement des autres voitures sur la grille, le moteur atteindra environ 130 ° C (accélération). C'est ce que nous considérons comme un point critique de température, tant que le moteur n'est pas à cette température pendant de longues périodes, cela ne pose pas de problème, mais c'est un risque, en particulier si vous avez choisi une équipe avec une mécanique peu fiable.

Pendant la course, il est possible de modifier le régime moteur. Vous serez en mesure de modifier les régimes par pas variables, en 9 étapes. Les moteurs sont conçus pour durer toute une course au niveau 4, vous permettant d'utiliser pour quelques tours au cours d'un moment critique de la course un niveau plus élevé. Cela varie en fonction de l'équipe et parfois sur le moteur. Toutefois, en règle générale, vous devriez être en mesure de couvrir 10% de la course avec le niveau 9 et les 90% restants au niveau 4. A noter que l'augmentation du régime moteur augmentera sa température, le fera consommer plus de carburant et réduira sa durée de vie. L'utilisation du régime moteur est importante dans votre stratégie de course.

Les modifications des régimes sont ajustées avec l'option Boost le garage. N'oubliez pas d'affecter des touches/boutons (pour augmenter/diminuer le «Boost») accessibles pour vous permettre tout changement de RPM pendant une course. Il très important de régler le 7e rapport de boîte, afin de ne pas atteindre le limiteur dans les lignes droites. Si nécessaire, il est utile d'augmenter temporairement le RPM pour un dépassement, ou parfois pour protéger votre position derrière vous.

Le moteur sera développé au cours de cette même saison, de même pour les



autres parties, en suivant l'ordre de la saison F1 2006 (de la meilleure façon possible). Changement de fiabilité, de puissance, rpm, etc... Même les conditions environnementales auront un effet sur le moteur. Par exemple, l'altitude du circuit Interlagos au Brésil, (800 m au-dessus du niveau de la mer) réduit la puissance des moteurs de 7%. Cela suppose bien sûr que vous utilisiez les versions des circuits dans notre trackconfigsbase.ini, le même effet n'est donc pas le même pour toutes les pistes disponibles en F1 2006. Ce n'est malheureusement pas disponible pour les pistes qui n'ont pas accueilli la saison 2006. Ce n'est qu'une des nombreuses caractéristiques uniques de CTD 2006.

Programme moteur 1	La plus faible usure, la plus basse température moteur, la plus basse consommation, la plus faible performance, le plus bas régime moteur.
Programme moteur 2-9	Augmentation de l'usure, augmentation de la température moteur, augmentation de la consommation, augmentation des performances, augmentation du régime moteur.

2. Freins et écopes de freins

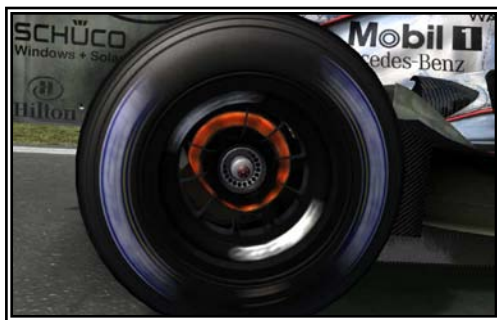
Selon l'équipe (et son budget), nous avons le choix entre 6 tailles de disques de frein. La seule différence est l'épaisseur du disque, disponible entre 2.3cm à 2.8cm de diamètre (paliers de 0.1cm). Plus le disque sera petit et moins il y aura d'inertie (et donc améliore l'accélération et de décélération dans une certaine mesure), mais le disque s'usera plus vite. Vous aurez besoin d'installer des écopes de frein suffisantes pour leur refroidissement, car la chaleur va augmenter plus rapidement qu'un disque de frein plus épais. Le refroidissement est assuré par le choix de l'une des 7 écopes de freins. Nous avons des raisons de croire que Super Aguri et

Midland n'ont pas utilisé plusieurs épaisseur de disques de freins, par conséquent, il ne sera pas permis de modifications des disques sur ces voitures.

La température optimale des freins est comprise entre 450° et 700° environ. Si les freins sont dans cette fourchette de température, la voiture freinera mieux et s'arrêtera plus vite. Si la température dépasse 1050° vous aurez une perte de puissance des freins et une usure prématurée. Si la température est en dessous de 200°, vous aurez le sentiment d'avoir une voiture sans freins. Pour cette raison, vous comprendrez l'importance de garder les freins chauds, en particulier derrière la voiture de sécurité, après les premiers tours lors de sa sortie, et au cours des tours de formation. La principale priorité sera d'avoir les freins au point optimum de la température. Ces quelques mètres où vous pourrez freiner plus tard grâce à la température adéquate des freins pourraient faire la différence entre dépasser ou être dépassé lors de la première courbe.

La pression de freinage, la taille du disque de frein, le diamètre des écopes de frein, le style de freinage du pilote, le type de piste, tout contribue à la température et au rythme de l'usure des freins.

D'une manière générale, on note que Silverstone est le circuit parmi les plus bas en exigences de refroidissement des freins, tandis que les circuits de Bahreïn et Montréal sont parmi les plus exigeants en matière de refroidissement.



3. Règles

La session de qualification s'effectue avec les règles du parc fermé, avec ses limites de modification de la voiture. Aucun changement de configuration ne sera possible, à l'exception de la répartition de la puissance de freinage, du régime moteur et des modifications apportées à l'aileron avant.

Malheureusement nous ne pouvons pas permettre des changements de pression des pneus pendant la course et dans les stands pendant et après les qualifications. Il s'agit d'une limitation de rFactor, et rien ne peut être fait à ce sujet (en dehors de la désactivation du parc fermé). Alors, choisissez la pression de vos pneus de façon judicieuse, et veillez à ce qu'ils fonctionnent bien en conditions de course.

Le top 10 des qualifications débutera en pneus usés. Il s'agit d'une adaptation de ce qui s'est passé en vrai, malheureusement, nous ne pouvons pas limiter le nombre de pneus par week-end, donc nous trouvons que c'est la meilleure solution.

Après les qualifications, le niveau du carburant est réajusté dans votre voiture. Vous aurez pour la course le même niveau de carburant qu'au début des qualifications, quels que soient le nombre de tours effectués. C'est le plus similaire à la session de Q3 de 2006 que nous sommes en mesure d'effectuer dans rFactor. Pour obtenir la meilleure performance en qualification, vous devez brûler du carburant. Ne cliquez pas sur ESC après l'exécution de votre hotlap, parce que vous vous retrouverez avec la quantité de carburant du début des qualifications, ce qui vous ralentira. Continuez à tourner pour un retour dans les stands et le montage de pneus neufs (prendre garde à ne pas être ravitaillé en carburant) et la sortie d'un nouveau tour. En ce qui concerne le jeu en ligne, vous pouvez définir les deux dernières sessions d'essais comme Q1 et Q2, où sont éliminées les 6 voitures les plus lentes dans chacune des deux sessions. Élire un administrateur pour enregistrer les positions des 6 dernières voitures, puis passer à la Q2, en veillant à ce que les 6 derniers ne soient plus en mesure d'aller Q2, et enfin faire de même avec la session de Qualification (utilisée pour simuler la Q3).

4. Aérodynamique

L'aileron avant sera configuré de 1 à 65° (par pas de 1°), quant à l'aileron arrière il sera compris entre 10 et 74°. En fait, le réglage de l'aileron avant doit être entre 14 et 30° (par pas de 0,25°), il est regrettable que rFactor ne vous permette pas d'ajuster l'aileron avant en degrés. En général, l'aileron arrière est choisi pour obtenir un bon grip général et une bonne vitesse de la voiture, tandis que l'aileron avant est utilisé pour fournir un bon équilibre de la voiture. La gamme des ailerons varie en fonction de la piste, mais, rappelons-le, la configuration par défaut sera équilibrée, et déjà près de la configuration optimale. En général, pour tous les 1 pas sur aileron avant, vous devrez ajouter 1 pas sur l'aileron arrière afin de maintenir l'équilibre.

Il est important de souligner les turbulences de l'air d'une voiture dans CTDP F1 2006. En suivant une autre voiture, il est important d'adapter votre style de conduite et votre trajectoire, afin de rester aussi près que possible de l'autre véhicule. En fonction de la vitesse en courbe, il est possible de sentir les effets des turbulences aérodynamiques à l'avant d'une voiture que l'on suit à 1 seconde. Cette perte d'efficacité aérodynamique sera perceptible dans l'ensemble de la voiture, mais les effets sont plus prononcés à l'avant, rendant la voiture sous virreuse et donc difficile à conduire dans les courbes. Sur les pistes sinueuses où plusieurs trajectoires sont possibles, en utilisant une autre trajectoire que la voiture devant vous, vous pourrez la suivre de plus près.



5. Pneus

CTDP 2006 est caractérisé par la présence de 10 types de pneus, de super tendre à super dur, avec deux composés pour chaque type. Ces composés sont classés en fonction de la température de fonctionnement.

Les pneus sont différents selon le fabricant, Michelin ou Bridgestone, ils ont des comportements différents et différents types de prestations. En outre, il y a aussi une sorte de gomme plus difficile à déterminer pour la course des Etats-Unis, comme dans la réalité.

La chose la plus importante concernant les pneumatiques est la température. Il est important de connaître la température de travail de chaque pneu et d'essayer de se maintenir à proximité de ces valeurs. Le gain ou la perte d'adhérence si nous sommes en course dans la gamme de ces températures seront cruciales. En raison de ce qui est recommandé, comme avec les freins, prendre soin de tout faire pour s'assurer que les pneumatiques soit à proximité de leur zone de travail optimale. Un ralentissement se traduira par un refroidissement rapide des pneus. Pour cette raison, il est important de maintenir un rythme rapide au cours du tour de chauffe, avant d'essayer de faire un tour de qualification, où il est si important d'avoir des pneus chauds pour atteindre la température optimale. Derrière la voiture de sécurité aussi ou au tour de reconnaissance avant la course, où il sera important de maintenir la température dans les meilleures plages. En fait, théoriquement, vos pneus devraient être légèrement surchauffés avant la course pour s'assurer que les températures soit à des niveaux proches de l'optimal à la première courbe, et de pouvoir prendre un bon départ arrêté.

Un autre aspect que nous devons expliquer est l'adhérence des pneus qui est en 3 étapes. La première étape (5% à 10% de leur usure) l'adhérence diminue plus rapidement, de sorte que nous avons seulement une ou deux occasions de faire un tour rapide en qualification par exemple. La deuxième étape, l'adhérence diminue lentement et sera presque non appréciable. Cette étape est à 80% de leur durée de vie. La dernière sera de 5% à 10% de leur fin de vie, juste avant que le pneu arrive à la toile, et l'adhérence diminue plus rapidement que les autres stades.

La température optimale est toujours 6° au-dessus de la température initiale des

pneumatiques. C'est pourquoi il est relativement simple de connaître la température optimale.

01 - froid	90°
01 - chaud	93°
02 - froid	90.67°
02 - chaud	93.67°
...	
10 - froid	96°
10 - chaud	99°

Même la pression des pneus est un aspect essentiel. La pression idéale dépend principalement de la piste, les pistes les plus lentes exigent moins de pression, tandis que les pistes les plus rapides en ont plus besoin. À l'arrière, près de 110 kPa est idéal pour Monaco, près de 125 kpa est idéal pour Barcelone. La pression à l'avant doit toujours être supérieure d'environ 5-10 kpa.



6. Modifications (Upgrades)

Contrôle de traction.

Nous permettons le réglage du contrôle de la traction par le biais des modifications (Upgrades). Malheureusement, rFactor est plutôt restrictif pour le permettre dans le garage. Pour améliorer cette situation, nous permettons cet ajustement en plusieurs catégories.

"HUD Shift Light / Auto Shift" « Voyant de passage de rapports / Passage de rapports automatiques » afin de permettre un RPM plus élevé en cas d'utilisation du passage automatique de rapports dans l'aide à la conduite. La vitesse passera une fois atteint la valeur de tours du moteur. Si vous choisissez une valeur trop élevée, la voiture ne pourra pas passer le rapport supérieur. En outre, cette variable modifie l'affichage RPM du HUD lorsque le voyant passe au rouge.

Les conditions de traction de la piste et de la voie des stands sont configurées dans le fichier « TrackConfigsBase.ini ». Pour les pistes inconnues du fichier, des mise à jour seront disponibles régulièrement.

Les physiques identiques pour les ligues sont également disponibles dans les modifications.

7. Physiques de Ligues

Les physiques pour les ligues sont identiques pour toutes les voitures, aucune exception (y compris les empattements). Dans CTDP F1 2006 V1.10, nous avons corrigé un petit problème où les "physiques Ligue" l'emporteraient sur les paramètres de contrôle de traction dans les Upgrades. En outre, nous avons résolu une autre question, où le "HUD Shift Light / Auto Shift" ne fonctionne pas avec les physiques pour les ligues. Pour permettre cela, nous avons autorisé un peu plus de choix de RPM pour certaines équipes (tels que les Toro Rosso) pour permettre un choix de moteur correct.

Dans la version 1.10, nous avons inclus un moteur plus puissant pour les ligues, il ressemble davantage au moteur Cosworth CA2006 Série 6, la version Cosworth qui a terminé cette saison.

Ces physiques sont pratiquement identiques à la Ferrari F248, avec un moteur Cosworth et une de boîte de vitesses semblable.

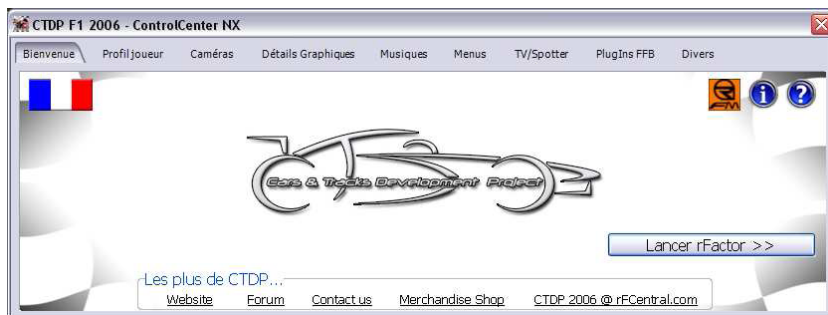


ControlCenter



Si vous avez des problèmes avec le ControlCenter (ou des idées pour l'améliorer) contactez-nous via le site web, dans des forums ou par e-mail. Les adresses sont dans le fichier LisezMoi de CTDP F1 2006. Si vous avez trouvé un bug veuillez faire un rapport aussi détaillé que possible (par exemple, l'OS que vous utilisez, quelle carte graphique vous avez, quel processeur, la version de CTDP F1 2006, les conditions d'apparition du bug, etc.)

1.) Menu principal



Qu'est-ce que je peux faire ici ?

Choix de la langue pour le CC : Cliquez simplement sur le drapeau en haut à gauche, pour accéder à toutes les langues installées (liste au choix).

Voir le manuel : Cliquez sur l'icône "?" pour ouvrir le manuel. Il ouvre le manuel en PDF dans la langue par défaut.

Voir le fichier LisezMoi : Cliquez sur l'icône "i" pour voir le fichier LisezMoi.

Lancer rFactor: Cliquez sur l'icône "Lancer rFactor", une boîte de dialogue apparait. (L'image de fond peut varier)



"Lancer rFactor":

Lance rFactor avec vos paramètres choisis.

" +fullproc":

Si vous avez un système Multi-core (plusieurs noyaux CPU), ceci vous permet d'utiliser rFactor avec tous les cœurs. Cela n'apporte pas grand chose (rFactor n'est pas vraiment optimisé pour), mais ça ne fait pas de mal non plus.

"-trace=1000":

Si vous avez des plantages, démarrer rFactor, avec cette option, pour créer un fichier log "...rFactor\UserData\LOG\».

Le fichier s'appelle trace.txt...



2) Profil joueur

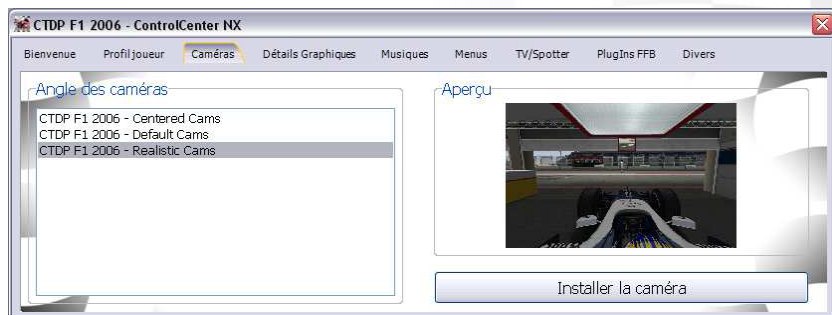


Ou'est-ce que je peux faire ici ?

Vous pouvez modifier votre profil rFactor (c'est-à-dire les fichiers PLR) avec des valeurs que nous recommandons pour que tout fonctionne « en souplesse ». De même, vous pouvez sélectionner un logiciel de télémétrie et le CC fait toutes les modifications nécessaires pour que rFactor fonctionne avec ce logiciel.

Si vous voulez savoir quelles valeurs nous recommandons, cliquer à droite, en haut sur "Voir les valeurs qui sont modifiées ?". Si vous avez mis à jour un (ou plusieurs) profil(s) et que les modifications ne conviennent pas, vous pouvez les annuler en cliquant sur "Restaurer des sauvegardes." (à condition, bien sûr, que vous avez créé une sauvegarde du profil).

3) Cameras



Qu'est-ce que je peux faire ici ?

Tous les goûts sont dans la nature (heureusement pour nous) et, par conséquent, chacun a des préférences de vue pour la conduite. CTD P F1 2006 fournit par défaut 3 sélections possibles (cela concerne uniquement les vues TV et poste de pilotage):

Caméra centrée : centrée.

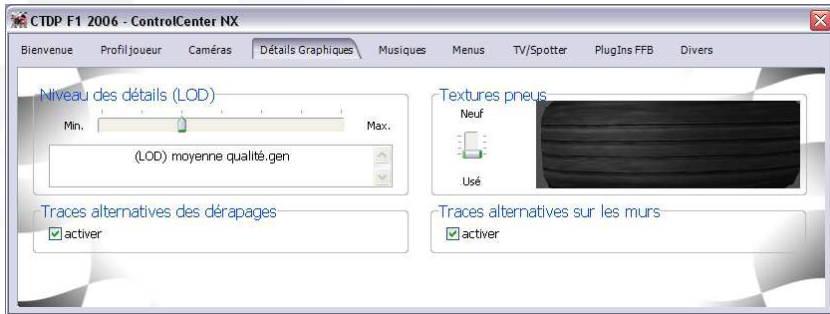
Caméra par défaut : ici, la caméra est un peu décalée sur la gauche.

Caméra réelle : la caméra est encore plus à gauche, comme elle est placée en réel

Pour un réglage de caméra correct, vous aurez besoin de l'installer pour le visualiser. Le petit aperçu à droite est conçu pour vous faciliter le choix, en 2 ou 3 essais max.



4) Détails Graphiques



Ou'est-ce que je peux faire ici ?

- Niveau des détails :* Vous permet de déterminer à quelle distance les détails sont présentés. Si vous avez des problèmes avec les FPS, essayez de déplacer le curseur vers "min".
- Textures pneus:* Vous pouvez choisir entre les différents états de l'usure des pneus, de totalement neufs à totalement usés.
- Traces dérapages:* Activer cette case si vous souhaitez utiliser les textures de dérapages de F1Live.
- Traces sur murs:* Activez cette case si vous souhaitez utiliser les textures d'Ace8.

5) Musique

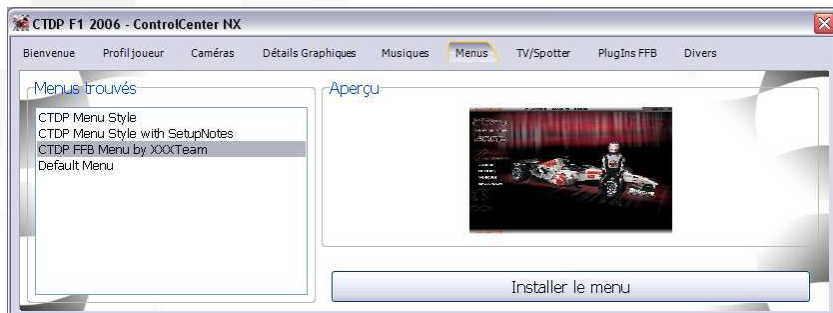


Qu'est-ce que je peux faire ici ?

Ici vous pourrez insérer votre propre musique simplement. Les morceaux sont joués de façon aléatoire, quand vous êtes dans le mod CTDTP F1 2006. Pour ce faire, cliquez sur "Ajouter titre", insérer le ou les titres dans le menu, et cliquer sur Ouvrir. Le Control Center copie les fichiers au bon endroit, de sorte qu'il n'y a plus besoin de rien faire (sauf patienter). Si vous ne voulez plus écouter un titre et le supprimer, sélectionner le titre correspondant dans la liste de gauche et cliquez sur "Effacer titre sélectionné".



6) Menu



Ou'est-ce que je peux faire ici ?

Dans cette section, vous pouvez choisir entre les différents menus pour CTD P F1 2006.

7) TV/Spotter



Qu'est-ce que je peux faire ici ?

Naturellement, CTD F1 2006 prend en charge la plupart des Plug-ins rFactor, par exemple, les spotters et plug-in TV. Ces deux plug-ins possèdent déjà des outils pour la configuration, c'est pourquoi ici on peut simplement les démarrer. Si un plug-in n'est pas installé, un lien de téléchargement apparaît (comme dans l'image ci-dessus).

Note : Nous n'assurons pas l'assistance technique pour ces outils / plug-ins, ainsi en cas de problème adressez-vous directement aux auteurs. Par exemple, sur le forum officiel Italian Factory...

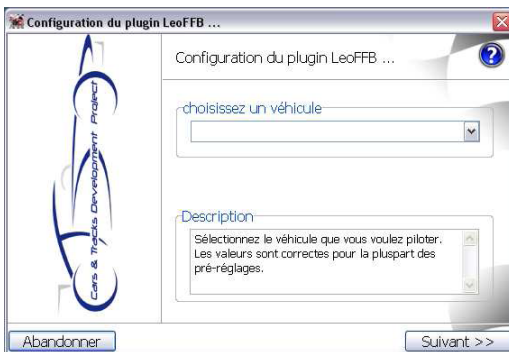


8) FFB-Plugins



Qu'est-ce que je peux faire ici ?

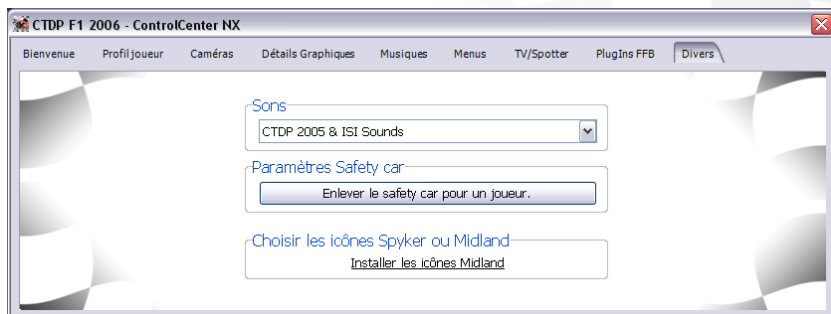
Dans sa version actuelle, le RealFeel plug-in ne propose ici aucun outil de configuration, il y a seulement la possibilité de l'activer ou de le désactiver. Par contre, vous pouvez utiliser les paramètres recommandés de ces RealFeel pour CTDP F1 2006. Si vous n'avez pas ces plug-in, mais que vous êtes curieux, vous pouvez cliquer sur le lien ci-dessous pour accéder directement à la page de téléchargement.



Cet assistant vous permet d'accéder à la configuration du plug-in LeoFFB. Chaque sélection est détaillée dans la "Description".

Pour des effets nettement plus réaliste, nous vous conseillons l'utilisation des plugins RealFeel et LeoFFB avec CTDP F1 2006.

9) Divers



Qu'est-ce que je peux faire ici ?

Spécialement quand il s'agit de son, les avis divergent souvent. C'est la raison pour laquelle nous vous proposons 3 différents type de son :

- (1) CTDTP 2006 par Michael Ode : nouveaux sons par de Michael Ode.
- (2) 2006 par FSOne : L'équipe de FSOne a eu la gentillesse de nous fournir ses sons, de sorte que vous puissiez également les choisir.
- (3) CTDTP 2005 & ISI : Ces sons sont basés, pour le V10 Toro-Rosso, sur les sons de CTDTP F1 2005, les autres moteurs V8 ont les sons de la BMW.Sauber 2007 (ISI/CTDP).

Si vous voulez conduire la voiture de sécurité, vous devez l'activer ici afin que vous puissiez la sélectionner dans rFactor.

Spyker/Midland: vous pouvez modifier l'icône pour le team Spyker/Midland. Pour tous ceux qui veulent être dans la réalité à 100%.



Paramètres

Pour simuler l'ensemble des règles et le respect des paramètres qui dépendent de la durée de la course, vous devez utiliser les paramètres suivants

Dans le jeu

Tours de qualification :	illimité
Procédure de départ :	Tour de formation/Départ arrêté
Nombre de concurrents :	21

Controller.ini

```
Reset FFB Time="0.00000" // réinitialisation de  
retour de force toutes les X secondes (0 pour le  
désactiver)
```

Dans le cas où votre retour de force s'arrête souvent, vous pouvez régler le temps après lequel il est réinitialisé automatiquement par rFactor.

```
Steer Ratio Speed="20.00000" // Vitesse en dessous  
de laquelle vous bloquez le jeu de la direction  
(pour rouler dans les stands, les unités sont  
mètres/sec, 0 pour le désactiver)
```

En dessous de cette vitesse vous bloquerez le jeu de la direction, utile par exemple dans les stands étroits.

```
Keyboard Layout Override="1" // 0 = défaut, 1 =  
Windows essaie de convertir, 2+ = tente d'utiliser  
le driver du clavier
```

Si vous avez un clavier spécial (par exemple, des claviers de différents pays), vous pouvez tester cette option.

```
Keyboard Flags="4" // Essayez de modifier si vous  
avez des problèmes avec les touches multimédia.  
1=standard, 2=exclusif, 4=multimédia
```

La position "4" permet d'utiliser les boutons, Pause, Stop, avant et arrière de votre clavier multimédia

```
Mimic Steering="0" // Mimic AI or pitlane  
assistance with force feedback
```

Avec la valeur à "1" votre retour de force doit simuler l'assistance des stands ou l'IA. Habituellement, cette commande est à "0".



```
Alternate Neutral Activation="0" // whether to  
select neutral if shift up & shift down are pressed  
simultaneously
```

Avec la valeur à "1" vous ne pourrez plus aller vous trouver au point mort de manière accidentelle. Maintenant, vous devez appuyer en même temps sur les deux palettes de rapport en même temps pour entrer le point mort

```
Alternate Rearlook Activation="1" // if left look  
and right look are both pressed, rearlook becomes  
activated
```

Si vous appuyez sur les touches "regarder à gauche" et " regarder à droite" en même temps, vous regarderez en arrière si la valeur est sur "1".

user.plr

```
No AI Control="1" // L'IA n'a jamais le contrôle de la voiture (à l'exception des stands)
```

L'AI contrôle votre voiture à la fin de la course ou des essais, si la valeur est à "1".

```
Pitcrew Push="1" // When out of fuel in pitlane, allows pitcrew to push car (use throttle and gear selection to direct)
```

Si vous êtes dans les stands, mais plus assez de carburant pour atteindre le garage, votre mécano va vous pousser, même s'il est invisible. ;)

```
Any Camera HUD="1" // afficher ou non le HUD à partir de n'importe quelle caméra (en particulier les caméras du circuit)
```

Lorsqu'il est activé, cela vous permet d'utiliser le HUD avec toutes les caméras. Ainsi, même en regardant une caméra de circuit vous pourrez voir les temps au tour.



```
Repeat Shifts="0" // 0 = no repeat shift detection,  
1 = detect and eliminate accidental repeat shifts,  
2 = prevent shifting again before previous shift is  
completed
```

Si votre volant devient défectueux, et que les rapports s'enchainent par 2 ou 3, bien que vous n'ayez sélectionné qu'un seul changement, vous pouvez mettre l'option à « 1 », ce qui forcera le jeu à annuler les changements trop rapides de vitesse.

```
Net Race Warning="Secondary\HornUpgrade.wav" //  
Signal that multiplayer game has moved to race  
session (empty this if you don't want the game to  
automatically take window focus)
```

Si vous êtes sur le bureau Windows et que la course commence, cela permet à un signal de vous prévenir dès que la course commence. Si vous ne le souhaitez pas, désactivez-le.

```
LCD Display Modes="29" // Add the modes to allow  
them: 1=status 2=aids 4=engine/brake temps 8=race  
info 16=standings
```

Ces valeurs indiquent quels paramètres vous pouvez avoir dans votre HUD.

```
Self In TV Rearview="0" // 0=none, 1=rear wing &
wheels, 2=body & susp, 3=1+2, 4=cockpit, 5=1+4,
6=2+4, 7=all
```

```
Self In Cockpit Rearview="0" // 0=none, 1=rear wing
& wheels, 2=body & susp, 3=1+2, 4=cockpit, 5=1+4,
6=2+4, 7=all
```

Avec ces paramètres, vous pouvez voir votre voiture dans les rétroviseurs. L'un est pour le poste de pilotage, l'autre est pour T-cam.

```
Display Vehicle Labels="3" // 0=Jamais 1=single-
player 2=multi-player 3=Toujours
```

Ces paramètres affichent le nom des pilotes sur la voiture. Affichage en permanence "3", en Multiplayer seulement "2" en singleplayer seulement "1". Il existe une touche dans le jeu pour afficher ou pas le nom des pilotes.

```
Garage Detail="0.20000" // LOD multiplier when
vehicle is in garage (0.0-1.0)
```

Cela peut considérablement augmenter les performances. Plus la valeur est faible, moins de voitures sont exposées en détail dans les stands. Cette valeur affecte une grande partie des FPS.



```
Shadow Blur="1"  
Shadow Cache="1"
```

Les nouveautés depuis la dernière mise à jour.

L'activation du Shadow Blur sera une petite perte de performances, mais l'aspect sera certainement meilleur.

En ce qui concerne le Shadow Cache, essayez, certains utilisateurs gagnent des FPS.

Nos textures sont format 2048x2048, cela sollicite beaucoup les cartes graphiques, les paramètres du PLR sont donc importants.

```
Display Vehicle Labels="0" // 0=Jamais 1=single-  
player 2=multi-player 3=Toujours  
Player Detail="3"  
Player Texture Override="-1" // For player's  
vehicle textures: -1=use Player Detail, 0-  
3=override value  
Opponent Detail="3"  
Opponent Texture Override="-1" // For opponents'  
vehicle textures: -1=use Opponent Detail, 0-  
3=override value
```

Ce paramètre permet de forcer la taille des textures. Par défaut la taille est déterminée dans l'interface du joueur et des opposants par une valeur de -1. Cependant, modifier en jeu le niveau de détails peut réinitialiser ces valeurs, mais elles peuvent être remises manuellement à l'aide d'un simple éditeur de texte.

Exemple : Forcer les skins en 1024x1024 pour le joueur et les opposants, avec un détail de LOD maximal peut être obtenu avec ces paramètres :

```
Player Detail="3"  
Player Texture Override="2"  
Opponent Detail="3"  
Opponent Texture Override="2"
```

En termes de taille de textures, ce réglage particulier utiliserait les mêmes tailles que celles utilisées dans CTDPO5.

```
Sky Update Frames="350" // Frames between sky and  
light updates
```

Toutes les X images, les ombres et la lumière sont mises à jour dans le jeu. Augmenter cette valeur augmentera les performances.

```
Allow HUD in cockpit="1"
```

Affiche le HUD dans le poste de pilotage.



```
Allow Swingman in Pitlane="1"
```

Ceci permet d'utiliser la caméra de poursuite dans la ligne des stands. Souvent très utile.

```
Engine Emitter Flow="1" // Whether engine
smoke/flames flow over emitting vehicle

Tire Emitter Flow="1" // Whether tire smoke/dust
flow over emitting vehicle
Smoke Flow="1" // Whether all smoke/flames/dust
flow over non-emitting vehicles

Raindrop Flow="1" // Add to enable: 1=flow over
current 2=flow over other vehicles

Rainspray Flow="1" // Add to enable: 1=flow over
current 2=flow over other vehicles

Spark Flow="1" // Add to enable: 1=flow over
current 2=flow over other vehicles
```

Augmente les turbulences dans l'air des fumées du moteur, des pneus, la poussière, la pluie, la pulvérisation de l'eau et les étincelles. À "1" tout cela sera tourbillonnant dans l'air.

```
Self In TV Rearview="15" // add values for any that  
should be visible (0=none): 1=rear wing & wheels,  
2=body & susp, 4=cockpit, 8=steering wheel (15=all)  
Self In Cockpit Rearview="15"
```

Une explication sur ce paramètre. Il s'explique de la manière suivante.

Pour ne rien voir de la voiture dans les rétroviseurs (par défaut), la valeur doit être à « 0 ». Pour voir la voiture complètement dans les rétroviseurs, la valeur doit être de « 15 ».

```
Display Icons="2" // Icônes affichées si HUD  
désactivé: 0 = aucune, 1 = drapeaux seulement, 2 =  
toutes
```

Notre seul conseil est de mettre « 2 ». Vous aurez toutes les icônes affichées : pénalité Drive-Through, pénalité stop and go, surchauffe du moteur, drapeaux jaune, bleu, vert etc.

```
Max Framerate="0" // 0 to disable, for regular exe  
only, see multiplayer.ini for dedicated server  
framerate
```

Ici, vous pouvez limiter le framerate dans rFactor. Cela réduit les fluctuations du FPS et peut éviter les saccades pour certains utilisateurs.



```
Auto Detail Framerate="0" // Details and visible
vehicles will be automatically reduced (by up to
half) if framerate is under this threshold (0 to
disable)
```

Une autre commande utile!

Si le FPS tombe en-dessous de cette valeur, toutes les voitures visibles et les détails seront réduits de moitié pour avoir un meilleur FPS. Cela peut être utile pour les utilisateurs qui ont un faible FPS au départ.

```
Delay Video Swap="0" // Whether to delay video swap
if card is busy - this should only be used if
framerate clearly improves - otherwise it is only
delaying response time
```

Cela pourrait accroître la FPS, mais ce n'est pas indiqué. Dans ce cas, laissez la valeur à "0"

```
Screenshot File Type="2" // 0=défaut (jpg), 1=bmp,  
2=jpg, 3=png, 4=dds
```

Ceci détermine le format de fichier de sortie pour les captures d'écran.

BMP	Pas de compression, fichiers de grande taille
JPEG	Compression, petits fichiers
PNG	Pas de compression, fichiers de grande taille
DDS	Textures seulement, pas de captures d'écran

```
Record Replays="1" // whether to record replays or  
not
```

Ici, vous pouvez indiquer si les replays doivent être enregistrés ou non.

Si vous faites partie d'une ligue, et que vous pouvez récupérer les ralentis après la course, vous pouvez désactiver cette option. Elle utilise en effet beaucoup de mémoire et d'espace disque.



```
Save All Replay Sessions="1" // whether to save the  
replay from each session
```

Avec la valeur à "1", les replays de toutes les sessions (Essais, Qualifications, Warm-up et course) sont enregistrées.

```
Record To Memory="1" // record replays to memory  
rather than disk (may possibly reduce stuttering,  
but at your own risk because memory usage will be  
significant for long races)
```

Les replays sont enregistrés dans la mémoire au cours de la course, lorsque vous avez fini votre session, ils sont enregistrés sur votre disque dur. Cette option rend le jeu plus fluide, mais la quantité de mémoire utilisée sera considérablement augmenté et risque de vous manquer en fin d'une course. Nous vous recommandons de tester avant !

```
Compress Replay="0" // whether to compress VCR file  
(uses less disk space but takes more time to write)
```

Compresse les replays. La taille des fichiers diminue, mais la sauvegarde demande plus de temps.

```
Record Hotlaps="1" // whether to record hotlaps or  
not (must have replay recording on)
```

Enregistrez votre meilleur tour.

```
Instant Replay Length="30"
```

Ceci définit la durée en secondes du replay pendant la course lorsque vous appuyez sur "R".

```
Super Player Replay="1" // record player at higher  
frequency
```

Les replays sont enregistrés en haute qualité.

```
Private Test Day="1"
```

« 1 » démarre une séance d'essai sans aucun pilotes IA, mais vous pouvez les ajouter à l'aide de la touche « Ajouter IA ».



```
Number Track Replays="5" // how many replays to
store for each track (using default naming
convention only!)

Number Race Results="10" // how many race results
files to store (using default naming convention
only!)

Multi-session Results="1" // whether to store all
sessions at a track in a single results file, new
default is one session per file

Disconnected Results="1" // show results for
clients disconnected at end of prac/qual/warmup
```

Cette option définit le nombre de Replays par circuits qui seront créés, avant que le plus ancien ne soit remplacé.

Les 2 derniers paramètres, définissent si les résultats doivent être enregistrés dans un fichier unique ou bien dans des fichiers distincts, et si les pilotes déconnectés doivent y apparaître.

```
Relative Fuel Strategy="0" // Show how much fuel to  
ADD, rather than how much TOTAL fuel to fill the  
tank up to
```

Une nouvelle chose. Vous pouvez définir si lors des pitstop le carburant sera ajouté à la quantité actuelle, ou bien si c'est la quantité finale totale qui apparaîtra.

La stratégie fonctionne parfaitement avec le nouveau patch. Nous recommandons la valeur « 1 », vous pouvez revenir dans les stands un tour avant, sans avoir à recalculer votre stratégie pendant la course.

```
Relevant Setups Only="0" // 0 = voir tous les  
réglages dans le dossier, 1 = seulement les  
réglages de votre voiture actuelle
```

Soit tous les réglages sont indiqués dans le menu, ou seulement ceux créés avec la voiture que vous utilisez.

```
Keep Received Setups="3" // 0=ne pas accepter,  
1=garder jusqu'à la prochaine piste, 2=conserver  
jusqu'à la fin, 3=toujours enregistrer
```

Cette option permet de définir ce que vous voulez faire lorsque vous recevez un setup.

0	ne pas accepter.
---	------------------



0	ne pas accepter.
1	Recevoir des setups et de les conserver, jusqu'à ce que la prochaine piste soit chargée
2	Recevoir des setups et de les conserver jusqu'à ce que vous quittez le jeu.
3	Toujours enregistrer

```
MULTI Free Settings="107" // add any of the
following to allow minor changes with fixed setups
or parc ferme: 1=steering lock, 2=brake pressure,
4=starting fuel, 8=fuel strategy 16=tire compound,
32=brake bias, 64=front wing
```

Cette option définit les règles du parc fermé. Vous définissez quels paramètres peuvent être modifié après la qualification.

```
Realtime Splits="1" // 0=show race splits at
sectors only, 1=realtime splits (can be toggled
while driving with pit decrement key
```

Les écarts avec vos adversaires pendant la course. Ceux-ci peuvent être mis à jour en temps réel ou seulement pour chaque secteur comme dans la vraie Formule 1.

```
Show Extra Lap="1" // 0 = affiche tours effectués,  
1 = affiche le tour en cours.
```

Comment les tours doivent être affichés pendant la course ?

0	Affiche le nombre de tours effectués
1	Affiche le tour dans lequel vous êtes

```
One Lap To Go Warning="4" // Race only: 0=none,  
1=message, 2=white flag, 3=both, Race+Qual: add 4.  
Feature not implemented for timed races or lapped  
vehicles.
```

Un tour avant de terminer, vous pouvez avoir une alerte que vous pouvez configurer ici.

```
Pitstop Description="1" // Gives extra info about  
what's taking time in pitstop
```

Cette option est nouvelle et vous permet d'avoir plus d'information au cours de la pit-stop. Vous verrez les étapes qui exigent le plus de temps, et le temps nécessaire qu'il vous faut.



```
Measurement Units="0" // Units for everything  
EXCEPT speed (0 = metric, 1 = english/imperial)  
Speed Units="1" // 0 = MPH, 1 = KPH
```

Sélectionnez votre unité de mesure, KPH pour les francophones.

```
Damper Units="1" // Display dampers (shocks) in  
garage as: 0 = setting (e.g. 1-20), 1 = rate (e.g.  
1000-9000 N/m/s)
```

Vous pouvez ici choisir si les suspensions sont affichées en valeurs relatives (1-20) ou bien avec leurs vraies valeurs en N/M/s

```
[ Miscellaneous ]  
Key Repeat Rate="1"  
AVI export width="1024"  
AVI export height="768"  
AVI export framerate="50.00000"  
AVI export quality="100.00000"  
AVI compressor fourcc="divx" // Changes compression  
algorithm
```

Ce sont des paramètres supplémentaires pour vos vidéos replays, beaucoup plus que ce que vous ne pouvez configurer dans le jeu. Vous pouvez définir la largeur et la hauteur de votre vidéo. Ce sont les quelques codecs disponibles :

none	non compressé
DIVX	compressé
XVID	compressé
WMV	compressé



Système recommandations

Configuration minimum :

2 Ghz CPU
512MB de mémoire

Nvidia Gf 5600fx
Ati Radeon 9800pro



Détails au minimum

Configuration conseillée :

3 Ghz CPU
1024MB de mémoire

Nvidia Gf 6800gt
Ati Radeon X850XT



Détails au maximum

Ce ne sont que des recommandations fondées sur des systèmes testés. Il varie d'un système à l'autre. Le mieux c'est d'essayer vous-même suivant votre PC.

FAQ

<i>Problèmes</i>	<i>Solutions</i>
Pour quelle version du jeu est-il prévu ?	Ce mod est uniquement recommandée pour rFactor version 1.255F. Pour de plus amples informations, visitez le site www.rFactor.net .
Existe-t-il un pack avec tous les circuits ?	Non, il n'y a pas de pack complet. CTDP va publier ces circuits un par un. Sur www.rfactorcentral.com vous trouverez le maximum de circuits.
Il n'y a pas de voitures dans le menu et j'obtiens le message d'erreur "tyres05.mas ne peut pas être trouvé".	C'est un problème connu, nous ne pouvons pas fixer ce problème. Il survient lorsque vous essayez de sélectionner F1-Cars dans "All Cars & All Tracks". Pour éviter ce problème, vous ne devez exécuter le mod à partir de son propre menu.
Après avoir sélectionné le mod F1-2006 dans le menu, les icônes du pilote sont mal placées. Après avoir quitté F1-2006, certains éléments du menu sont manquants dans les autres mods.	CTDP utilise son propre menu qui est modifié dans une certaine mesure et spécialement optimisé pour le mod. Malheureusement, à l'heure actuelle rFactor ne peut pas recharger le menu après sélection d'un nouveau mod. Par conséquent, nous conseillons de redémarrer le jeu après la sélection ou la désélection de notre mod.
Il ya des bugs graphiques sur les voitures, comme des textures manquantes ou erronées sur certains circuits.	Les raisons sont en grande partie lorsque vous utilisez des circuits convertis de façon approximative. CTDP a testé le mod avec la moitié des circuits décents, mais nous ne pouvons pas tester tous les circuits disponibles, nous ne pouvons pas faire en sorte que le mod soit compatible avec tous les circuits et c'est sûr que nous n'allons pas corriger les bugs, qui sont causées par des circuits médiocres.



<i>Problèmes</i>	<i>Solutions</i>
Comment puis-je créer ma propre saison?	CTDP a créé à cette fin "ChampionshipManager NX". Avec cet outil vous pouvez créer vos propres saisons. Vous pouvez le télécharger sur notre site.
Je peux passer à travers les pneus de mes adversaires.	La gestion des collisions pneus vs pneus de rFactor est très insuffisante. Il s'agit d'un problème sur tous les Mods. Nous avons essayé d'améliorer cela depuis 2005, mais ce n'est probablement pas optimal.
Les aides à la conduite doivent-elles être activées ?	Nous vous conseillons de piloter avec le contrôle de traction, comme ils l'ont fait dans la réalité en F1.
Vous pouvez déplacer le contrôle de la traction dans le menu?	L'idée a été exposée à l'ISI il ya longtemps, nous attendons que ce soit réalisé.
Le jeu plante au hasard.	Ceci peut être dû au plugin Spotter. Donc, si vous l'avez installé essayez de le supprimer ou désactiver.
Existe-t-il une édition serveur avec des physiques identiques ?	Il existe un "dedicated server edition", c'est un mod ordinaire sans textures et sans sons. Une version du mod avec la quasi-égalité-physique est disponible pour les ligues sur demande.
Les pilotes sont en double, ou certains pilotes sont manquant.	Vérifiez les paramètres du nombre d'opposants des IA. Il doit être de 21. Vérifier aussi que vous ayez sélectionné uniquement F1 2006 dans les adversaires.





ARTISTES 3D

Alexander Borro
 Andreas Neidhardt
 Craig Longhurst
 Daniel Segginger
 David Bennewitz
 Eugénio Faria
 Kevin Wong
 Marco Büttner
 Marko Stanic
 Matthew Scerri
 Omar Shaikly
 Wai Keen Lam

ARTISTES 2D

Daniel Senff
 Florian Gramsch
 Georg Ortner
 Jiang Zheng
 Julia (Valerossi)
 Kyran Brazier
 Paulo Fernandes
 Raúl M. Gullón
 Roberto Yermo
 Shaun Stroud
 Steffen Krägelin

PHYSIQUES

Alvaro Jiménez
 Michael Borda
 Sascha Grindau

PROGRAMMEURS

Daniel Fredrich

SONS

Michael Ode

MUSIQUE

Lars J. Brouwer
 "The Beginning of the End"
 performed by Nine Inch
 Nails, remixed by Stefan
 Tapper - remix.nin.com

COMPOSITION VIDEO

Stefan Tapper
 Stabitz

CAMERAS

Dennis Fischbach

DIVERS

Stefan Triefellner pour l'aide sur les
 compteurs du Safety Car
 TechAde pour le plugin ReelFeel FFB
 Leo Bodnar pour le plugin LeoFFB
 Telemetry Motec par DanZ
 F1Alive pour les traces de dérapage
 Ace8 pour les traces sur les murs
 Prunn pour le TV styles
 Luca de Leo pour les sons FSOne

TRADUCTIONS

de XXXTeam & Apex-Modding
 Game_Fr alias F1.JeanPhi,Totorman,
 AngeEve, Maug, Will, Yoss, Dedios
 (Membres de RacingFr)

REMERCIEMENTS

Image Space Incorporated
 Joe Campana
 Gjon Camaj
 Paolo Capriosa
 Bernard (GeZeRe)
 Ingy
 Silent Bob
 SimracingLeague.de
 Peter Engels
 et les testeurs et lecteurs de notre
 blog et le développement et de tout le
 monde qui a participé ou contribué à
 ce projet.

RECHERCHES

Andy Hone
 Steffen Max

BETA TESTEURS

de CTDP

Steffen Max, Timo Vollmering,
 Marco Festini, Ryan Gilmore, Iikka
 Haapala

de WirPreRacing

Günter Wirges, Ralf Pressler,
 Julien Dauber, Sebastian
 Meissner, Andreas Höppner

de VirtualRacing

Daniele Bonaventura,
 Adriano Fugmann, Martin Kolibal,
 Thorsten Feyerabend,
 Andreas Behr, Mansuet Grasser,
 Stefan Berger, Martin Krampe,
 Thorsten Jaag, Jens Jung, Patrick
 Ziller, Michael Morgenthal, Frank
 Schichterich, Thomas Buchmann,
 Peter Mannweiler, Benny
 Loempke, Hans Bodo Kohl,
 Thomas Nolden, Pascal
 Scheiwiller, Carsten Krägel,
 Bernd Heidbüchel

de FSR

Bruno Marques, Dave Carr-Smith,
 Ricard Forcada, Luca Bisello, Uriah
 Hill, Daniel Meier,
 Michael Lam

Contact

Adresse email :

info@ctdp.net

Web site :

<http://www.ctdp.net>

Blog de Développement :

<http://devblog.ctdp.net>

Mise en garde

Il est interdit de copier tout ou partie de ce package sans la permission explicite de CTDp.

Vous utilisez ce MOD à vos risques et périls! Nous ne sommes pas responsables en cas de problèmes survenant suite à l'installation de ce MOD.

Il n'est pas autorisé de placer une image de ce MOD sur une quelconque couverture de CDROM commercial sans notre permission explicite.

Ce MOD ne doit en aucun cas être distribué ou inclus dans quelque distribution commerciale!

Si vous êtes Webmaster, veuillez nous prévenir si vous hébergez les fichiers de ce MOD. Nous voulons juste connaître l'étendue de la distribution du MOD.



