

# Manual Transmission & Steering Wheel Support

---

## Manual Transmission for GTA V

---

Ce mod permet d'avoir une boîte de vitesse manuelle dans les véhicules, en utilisant les vraies vitesses du jeu ! Il s'agit donc réellement de passages de vitesses, et non de limitation de vitesse. Il y a plein de fonctionnalités pour simuler le fonctionnement d'une vraie boîte de vitesse.

## Steering Wheel Support for GTA V

---

De plus, ce mod permet de conduire les véhicules avec un volant ! Tous les volants compatibles avec DirectInput devraient fonctionner. Le retour de force est parfaitement supporté. Le mod est toujours activé, donc il fonctionne également sans la transmission manuelle !

## Sommaire

---

- [Manual Transmission for GTA](#)
- [Steering Wheel Support for GTA V](#)
- [Sommaire](#)
- [Éléments requis](#)
- [Installation](#)
  - [Étapes supplémentaires pour l'utilisation d'un volant](#)
- [Utilisation et contrôles](#)
  - [Contrôles](#)
  - [Utilisation](#)
- [Configuration](#)
  - [\[OPTIONS\]](#)
  - [\[MANETTE\]](#)
  - [\[CLAVIER\]](#)
  - [\[VOLANT\]](#)
  - [\[AXES DE VOLANT\]](#)
  - [\[VOLANT ET CLAVIER\]](#)
  - [\[DEBUG\]](#)
- [Problèmes](#)
  - [Dépendances](#)
  - [Logiciels compatibles](#)
  - [Logiciels incompatibles](#)
  - [Le volant donne des valeurs étranges](#)
  - [Volant non détecté](#)
- [Remerciements](#)
- [Code source](#)

# Éléments requis

---

- [Grand Theft Auto V](#)
- [ScriptHook V](#)

## Installation

---

1. Mettez [Gears.asi](#) et [Gears.ini](#) dans le dossier principal de GTA V. Remplacez les fichiers si demandé.
2. Lisez la partie [CONFIGURATION](#) pour configurer [Gears.ini](#) comme vous le voulez.

## Étapes supplémentaires pour l'utilisation d'un volant

1. Enlevez ou désactivez les éventuels fichiers DLL XInput ou DirectInput pour votre volant pour GTA V. Par exemple, désactivez ou enlevez x360ce.
2. Lisez la partie [CONFIGURATION](#) pour configurer votre volant. Soyez particulièrement attentif à la section [\[AXES DE VOLANT\]](#).
3. Utilisez [Joystick.exe](#) pour voir quel entrée est affectée à quel axe, et les valeurs des positions.

### Mods recommandés

- [Custom Steering](#)
- [NFS Speedo](#)

Lorsque vous rechargez le mod en le désactivant et en le réactivant, les paramètres sont relus et le volant (s'il est connecté) est réinitialisé. Vous pouvez vous servir de cela pour changer des paramètres sans devoir redémarrer le jeu.

## Utilisation et contrôles

---

**Regardez [Gears.ini](#)**, la plupart des sections ont quelques explications. Vous **DEVEZ** le configurer correctement, sinon certaines fonctionnalités ne marcheront pas ! Les boutons listés ci-dessous sont les contrôles par défaut. Vous pouvez les changer à votre convenance.

Quelques connaissances concernant le fonctionnement d'une voiture sont nécessaires, comme qu'est-ce qu'une vitesse et quelle en est l'utilité. Vous pouvez jouer avec ces fonctionnalités désactivées, pour un gameplay plus « arcade ».

# Contrôles

## Clavier

- Appuyez sur \*μ pour activer ou désactiver la transmission manuelle.
- Appuyez sur ^" pour changer entre boîte automatique ou boîte manuelle.

## Manette

- Maintenez et relâchez la flèche droite pour activer ou désactiver la transmission manuelle.
- Maintenez et relâchez B pour changer entre boîte automatique ou boîte manuelle.

## Volant

- Utilisez les boutons attribués pour activer/désactiver le mod et changer de mod de transmission.
- Référez-vous à [Gears.ini](#) pour ces boutons.

# Utilisation

Pour changer de périphérique d'entrée, appuyez simplement sur l'accélérateur, le mod changera automatiquement de périphérique.

Pour les utilisateurs de volant, si le mod continue de changer entre clavier et manette, vous devrez appuyez complètement puis relâcher la pédale d'accélérateur (une fois).

## Conduite avec transmission manuelle

Pour avancer, assurez-vous qu'une vitesse soit enclenchée, et appuyez sur le bouton ou la pédale d'accélérateur. En fonction de vos paramètres, vous devrez ou non utiliser l'embrayage pour démarrer correctement.

Pour freiner, appuyez sur le bouton ou la pédale de frein. Lorsque le véhicule sera à l'arrêt, il ne partira pas en arrière, le frein restera enclenché.

Pour reculer, passez la marche arrière, et appuyez sur le bouton ou la pédale d'accélérateur. En fonction de vos paramètres, vous devrez ou non utiliser l'embrayage pour démarrer correctement.

## Informations concernant l'utilisation d'un volant

Des fonctionnalités supplémentaires sont disponibles pour les véhicules, comme les boutons de feux, de clignotants, de klaxon, etc...

Référez-vous à la section [\[VOLANT\]](#) pour plus de détails.

## Utilisation d'un volant sans transmission manuelle

L'accélérateur et le frein fonctionnent comme des entrées d'accélérateur et de frein/marche arrière. La pédale d'embrayage est inutile. Le reste des fonctionnalités fonctionnera.

# Configuration

---

Ce guide explique comment configurer Gears.ini et les options qui s'y trouvent. Il est fortement recommandé d'utiliser ce mod avec un volant ou une manette.

Généralement, si une option n'est réglable que par **0** ou **1**, cela signifie :

- **0** : Activé / Oui
- **1** : Désactivé / Non

## [OPTIONS]

Cette section permet de régler le fonctionnement global du mod et de désactiver les fonctionnalités souhaitées.

### Enable : 0 ou 1

Cette option permet d'activer ou de désactiver le mod. Changer cette option pendant le jeu écrira la nouvelle valeur dans le fichier Gears.ini, donc votre préférence sera sauvegardée même si vous redémarrez le jeu.

- **0** : Le mod est désactivé et la transmission automatique originale de GTA V est utilisée.
- **1** : Le mod est activé et gère la transmission des véhicules.

### ShiftMode : 0, 1 ou 2

Cette option permet de choisir entre une boîte séquentielle, une boîte avec levier de vitesse ou une boîte automatique. Pour le volant et le clavier, cette option peut être activée et changée avec le pavé numérique ou avec le levier de vitesse. Changer cette option pendant le jeu écrira la nouvelle valeur dans le fichier Gears.ini, donc votre préférence sera sauvegardée même si vous redémarrez le jeu.

**Si une manette est détectée, le mode séquentiel sera automatiquement sélectionné.**

- **0** : Boîte séquentielle
- **1** : Levier de vitesse
- **2** : Automatique

### SimpleBike : 0 ou 1

Désactive le calage et le passage des vitesses pour les vélos quels que soient les paramètres. Utile pour faciliter l'utilisation des vélos.

- **0** : Passage des vitesses et calage activés
- **1** : Passage des vitesses et calage désactivés

### EngineDamage : 0 ou 1

Cette option active ou désactive les dommages moteur lorsque le moteur est en sursrégime ou lorsqu'une vitesse est passée sans embrayage. Les valeurs des dommages peuvent être configurées dans **RPMDamage** et **MisshiftDamage**.

- 0 : Dommages moteur désactivés
- 1 : Dommages moteur activés

### EngineStalling : 0 ou 1

Cette option active ou désactive le calage du moteur lorsque le moteur tourne trop lentement. Le seuil peut être configuré dans **ClutchCatchpoint**.

- 0 : Calage activé
- 1 : Calage désactivé

### EngineBraking : 0 ou 1

Cette option active ou désactive le frein moteur lorsque le moteur est en sursrégime.

- 0 : Frein moteur activé
- 1 : Frein moteur désactivé

### ClutchCatching : 0 ou 1

Si cette option est activée, le véhicule avancera à faible vitesse si une vitesse est enclenchée mais que vous n'appuyez pas sur l'accélérateur.

- 0 : Activé
- 1 : Désactivé

### ClutchShifting : 0 ou 1

Cette option contrôle s'il est nécessaire d'appuyer sur l'embrayage pour changer de vitesse avec le levier de vitesse.

- 0 : Débrayage désactivé
- 1 : Débrayage nécessaire

### DefaultNeutral : 0 ou 1

Cette option contrôle si le véhicule démarre en première vitesse ou au point mort. Utile lorsque **ClutchCatching** et **EngineStalling** sont activés.

- 0 : Le véhicule démarre en première vitesse
- 1 : Le véhicule démarre au point mort

### ClutchCatchpoint : 0 à 100

Règle le point où l'embrayage commence à faire avancer le véhicule. Plus la valeur est élevée, plus il faut relâcher l'embrayage pour avancer.

## StallingThreshold : 0 à 100

Règle le point où l'embrayage fait caler le moteur (si la vitesse du véhicule est trop faible). Si le véhicule avance trop lentement et que l'embrayage est relâché plus que ce point, le moteur calera. Cette valeur doit être plus élevée que celle de **ClutchCatchpoint** pour que tout fonctionne correctement.

## RPMDamage : 0 à n'importe quelle valeur

- Requiert : **EngineDamage** = 1

Règle la quantité de dommages que le moteur subit lorsqu'il est en sursrégime. À chaque tick, le moteur reçoit la valeur **RPMDamage** divisée par **100**.

## MisshiftDamage : 0 à n'importe quelle valeur

- Requiert : **EnableH** = 1
- Requiert : **EngineDamage** = 1
- Requiert : **ClutchShifting** = 1

Règle la quantité de dommages que le moteur reçoit lorsqu'il y a un changement de vitesse sans débrayer. À chaque fois qu'une vitesse est passée alors que l'embrayage ne dépasse pas **ClutchCatchpoint**, votre moteur recevra la valeur de **MisshiftDamage** en dommages. Lorsque vous vous mettez au point mort sans débrayer, le moteur reçoit la valeur **MisshiftDamage** divisée par **10** en dommages.

## HillBrakeWorkaround : 0 ou 1

Activez cette option pour simuler un démarrage en côte. Cela donnera une légère poussée au véhicule. Idée et implémentation par XMOD.

**0** : Pas de changement

**1** : Assistance au démarrage en côte activée. Une force poussera le véhicule en montée.

## AutoGear1 : 0 ou 1

Activez cette option pour que le véhicule repasse automatiquement en première vitesse lorsqu'il s'arrête, en utilisant une boîte séquentielle.

- **0** : Pas de changement
- **1** : Passage automatique en première vitesse

## AutoLookBack : 0 ou 1

Si cette option est activée, vous regarderez automatiquement en arrière lorsque la marche arrière est enclenchée.

- **0** : Pas de changement
- **1** : Vue arrière automatique

## UITips : 0 ou 1

C'est l'affichage de la vitesse enclenchée, qui vous permettra aussi de voir si vous êtes au point mort. Cela indique aussi si vous vous trouvez à la dernière vitesse avec la couleur spécifiée.

- UITips\_X : 0 = gauche, 100 = droite.
- UITips\_Y : 0 = haut, 100 = bas.
- UITips\_Size : N'importe quelle valeur numérique.
- UITips\_OnlyNeutral : 0 = Toujours affiché. 1 = Affiché seulement au point mort
- UITips\_TopGearC\_R : 0 à 255 = Rouge
- UITips\_TopGearC\_G : 0 à 255 = Vert
- UITips\_TopGearC\_B : 0 à 255 = Bleu

## CrossScript : 0 ou 1

Désactiver cette option désactive la communication (indicateur de vitesse et point mort) aux autres mods. Activer cette option sur un mod CitizenFX **fera planter le jeu**.

- 0 : Aucune information disponible pour les autres mods
- 1 : Informations du mod disponibles pour les autres mods.

## [MANETTE]

La manette n'est compatible qu'avec une boîte séquentielle ou une boîte automatique. Une fois que cette entrée est sélectionnée, la boîte séquentielle sera automatiquement activée si il y avait au préalable la boîte de vitesse avec levier de vitesse.

Les paramètres par défaut sont faits de sorte à interférer le moins possible avec le gameplay original. Les boutons suivants sont disponibles :

DpadUp  
DpadDown  
DpadLeft  
DpadRight  
Start  
Back  
LeftThumb  
RightThumb  
LeftShoulder  
RightShoulder  
A  
B  
X  
Y  
LeftTrigger  
RightTrigger  
LeftThumbLeft  
LeftThumbRight  
RightThumbLeft  
RightThumbRight  
LeftThumbUp  
LeftThumbDown  
RightThumbUp  
RightThumbDown

## Toggle

Maintenez ce bouton pour activer ou désactiver le mod.

## ToggleShift

Maintenez ce bouton pour changer entre boîte automatique et boîte séquentielle.

## ToggleTime : N'importe quelle valeur (millisecondes)

Laps de temps pour considérer qu'un bouton est maintenu. Exemple, **ToggleTime = 500** signifie qu'il faut appuyer sur un bouton pendant une demi-seconde pour activer l'effet assigné.

## TriggerValue : 0 à 100

À combien de % l'entrée analogique doit être appuyée pour activer l'effet assigné.

## Throttle and Brake

Vous **devez** régler ces paramètres correctement pour avoir un frein réaliste et une marche arrière avec l'accélérateur.

## [CLAVIER]

Cette section concerne les claviers ANSI QWERTY (US).

Vous pouvez voir les touches disponibles dans le fichier [Keys.txt](#).

### Accélérateur et Frein

Vous **devez** régler ces paramètres correctement pour avoir un frein réaliste et une marche arrière avec l'accélérateur.

## [VOLANT]

N'importe quel volant DirectInput est pris en charge ! Chaque axe, bouton et joystick 8 directions est supporté comme entrée. De plus, l'entrée du volant fonctionne même si vous souhaitez avoir le comportement par défaut du jeu, sans transmission manuelle. **Le retour de force est pleinement supporté.**

Pour assigner les axes et les boutons, **utilisez Joystick.exe** ! Cet outil reportera les bonnes valeurs dans le fichier .ini.

**Enable** : 0 ou 1

Désactive la détection et l'utilisation d'un volant DirectInput. Activez cette option si vous voulez conduire dans GTA V avec votre volant.

### Contrôles principaux

Contrôle	Utilisation	Effet
Toggle	Appui	Active/Désactive la transmission manuelle
ToggleH	Appui	Change entre boîte automatique, boîte séquentielle ou boîte en H (avec levier de vitesse).
Vitesse +	Appui	Passer la vitesse supérieure (si boîte séquentielle ou automatique)
Vitesse -	Appui	Passer la vitesse inférieure (si boîte séquentielle ou automatique)
HN	Appui/Maintien	Passer au point mort (levier de vitesse)
Frein à main	Maintien	Enclenche le frein à main
Klaxon	Maintien	Klaxonne
Vue arrière	Maintien	Vue arrière
Moteur	Appui	Allume/éteint le moteur
Feux	Appui	Change entre feux de croisements, phares ou feux éteints.
Caméra	Appui	Change de caméra
Radio Suivante	Appui	Station de radio suivante

Radio Précédente	Appui	Station de radio précédente
Clignotant G	Appui	Allume/éteint le clignotant gauche
Clignotant D	Appui	Allume/éteint le clignotant droit
Feux de détresse	Appui	Allume/éteint les feux de détresse

**FFEnable** : 0 ou 1

Active ou désactive le retour de force.

**DamperMax** : 0 à 100

Contrôle la sensation de friction lorsque le véhicule est à l'arrêt. Plus la valeur est haute, plus il y a de friction. Cette valeur doit être supérieure à celle de **DamperMin**.

**DamperMin** : 0 à 100

Contrôle la sensation de friction lorsque le véhicule est en mouvement. Plus la valeur est haute, plus il y a de friction. Cette valeur doit être inférieure à celle de **DamperMax**.

**DamperTargetSpeed** : 0 à n'importe quelle valeur (en m/s)

Définit la vitesse à laquelle la sensation de friction est minimale. Valeur en mètres par secondes !

**CenterStrength** : 0 à n'importe quelle valeur

À quel point le retour de force est influencé par la vitesse et l'accélération.

**PhysicsStrength** : N'importe quelle valeur

À quel point la physique affecte le volant. Plus la valeur est haute, plus le retour de force est important.

**DetailStrength** : 0 à n'importe quelle valeur

Quelle est la force du retour de force venant des suspensions. Pensez au terrains comme les textures des routes, nids-de-poule, plaques d'égout, trottoirs, etc...

## [AXES DE VOLANT]

**Pour configurer correctement votre volant, utilisez Joystick.exe!**

Cette section concerne les entrées des axes du volant.

Axes et valeurs supportés :

```
1X  
1Y  
1Z  
1Rx  
1Ry  
1Rz  
rglSlider0  
rglSlider1
```

- XMin – Valeur de l'axe quand la pédale n'est pas du tout enclenchée
- XMax – Valeur de l'axe quand la pédale est enclenchée au maximum

En général, les valeurs 0 à 65535 sont utilisées.

Axes de retour de force supportés :

```
X  
Y  
Z
```

**ClutchDisable** : 0 ou 1

**Si vous n'avez pas de pédale d'embrayage, activez cette option.** Pensez également à désactiver les options en rapport avec l'embrayage.

Configurations existantes

Quelques utilisateurs sympathiques ont partagé leurs paramètres pour leurs volants. Ils se trouvent en commentaires dans [Gears.ini](#). Ils sont aussi listés ici.

G27, accélérateur et frein sur axes différents

Throttle = 1Y

ThrottleMin = 0

ThrottleMax = 65535

Brake = 1Rz

BrakeMin = 0

BrakeMax = 65535

Clutch = rglSlider1

ClutchMin = 0

ClutchMax = 65535

ClutchDisable = 0

FFAxis = X

G27, accélérateur et frein sur le même axe

Throttle = rglSlider0

```
ThrottleMin = 32767
ThrottleMax = 0
Brake       = rglSlider0
BrakeMin    = 32767
BrakeMax    = 65535
Clutch      = rglSlider1
ClutchMin   = 0
ClutchMax   = 65535
ClutchDisable = 0
FFAxis      = X
```

#### Logitech G29

```
Throttle      = 1Y
Brake         = 1Rz
Clutch        = rglSlider0
H1            = 12
H2            = 13
H3            = 14
H4            = 15
H5            = 16
H6            = 17
HR            = 18
```

#### Thrustmaster Italia 458, avec l'aimable autorisation de Pslytely Psycho

```
Throttle      = 1Rz
ThrottleMin   = 0
ThrottleMax   = 65535
Brake         = 1Y
BrakeMin      = 0
BrakeMax      = 65535 Steer
              = 1X
SteerLeft     = 0
SteerRight    = 65535
ClutchDisable = 1
FFAxis        = X
```

#### Thrustmaster T150, avec l'aimable autorisation de jojos38

```
Throttle      = 1Rz
ThrottleMin   = 0
ThrottleMax   = 65535
Brake         = 1Y
BrakeMin      = 0
BrakeMax      = 65535
Clutch        = rglSlider1
```

ClutchMin = 0

```
ClutchMax    = 65535
Steer        = 1X
SteerLeft    = 0
SteerRight   = 65535
ClutchDisable = 1
FFAxis       = X
```

**SteerAngleMax** : N'importe quelle valeur

Angle de braquage maximal de votre volant, en angles. Voir les spécifications de votre volant.

**SteerAngleCar** : N'importe quelle valeur inférieure à **SteerAngleMax**

Blocage doux en voiture

**SteerAngleBike** : N'importe quelle valeur inférieure à **SteerAngleMax**

Blocage doux en vélo.

## [VOLANT ET CLAVIER]

Dans cette section, vous pouvez assigner des fonctions du volant à des touches du clavier. Quelques exemples sont fournis. Format : **[BOUTON VOLANT] = [TOUCHE CLAVIER]**. Vous pouvez assigner jusqu'à 128 commandes. N'importe quel clavier peut être choisi, mais le pavé numérique doit être désactivé pour que les touches soient interprétées correctement. Utilisez le fichier **Keys.txt** fourni pour vous aider !

## [DEBUG]

**Info**: 0 ou 1

Active ou désactive l'affichage des informations de debug, avec les paramètres du moteur et les paramètres d'entrée.

**AltControls** : 0 ou 1

## EXPÉRIMENTAL

Active le contrôle au volant pour les bateaux et les véhicules aériens. Contrôlez votre bateau comme vous contrôleriez une voiture. Pour les véhicules aériens, c'est un peu différent et vous aurez besoin d'un levier de vitesse.

<b>Contrôle</b>	<b>Effet</b>
Accélérateur	Dévier à droite
Embrayage	Dévier à gauche
Wheel	Pivoter à droite ou à gauche
Vitesse supérieure	Monter

---

Vitesse inférieure	Descendre
Vitesse 1	Puissance 33% (avant)
Vitesse 3	Puissance 66% (avant)
Vitesse 5	Puissance 100% (avant)
Vitesse 2	Puissance 33% (arrière)
Vitesse 4	Puissance 66% (arrière)
Vitesse 6	Puissance 100% (arrière)

---

**AltAngle** : N'importe quelle valeur

### **EXPÉRIMENTAL**

Angle du volant pour les véhicules alternatifs.

## Problèmes

---

### Dépendances

Ce mod doit fonctionner sur un système sain avec GTA V, version 350 à 877.1 et les programmes nécessaires pour faire fonctionner le jeu. ScriptHook V est également nécessaire.

### Logiciels compatibles

Le mod a été testé avec GTA V version 350, 617, 678, 791.2 et 877.1 avec :

- ScriptHookV
- ScriptHookVDotNet
- RAGEPluginHook
- ENB Series
- OpenIV
- FoV 1.33

Le mod fonctionne avec ces mods sans aucun conflit. Désactiver l'option CrossScript rendra le mod compatible avec les mods CitizenFX comme FiveReborn.

### Logiciels incompatibles

- x360ce peut causer des conflits avec les entrées, mais le mod devrait toujours reconnaître votre volant. L'assignation d'entrées sans chevauchement ne pose pas de problème.
- La marche avant/arrière est en conflit avec [Strapped](#). Retirez ce mod s'il y a un problème.

## Le volant donne des valeurs étranges

Vérifiez que votre volant est bien reconnu par votre ordinateur, une récente mise à jour de Windows 10 inclut un nouveau logiciel Logitech, qui peut poser des problèmes avec les anciens volants Logitech.

## Volant non détecté

- Essayez de réactiver le mod (touche  $\mu^*$ ).
- Assurez-vous d'avoir enlevé les DLL xinput du répertoire de GTA V

## Remerciements

---

- Alexander Blade
- LeFix
- XMOD
- InfamousSabre
- leftas
- kagikn
- aXurez

## Code source

---

Ce mod est open-source. Le code source est disponible ici :  
<https://github.com/E66666666/GTAVManualTransmission>

*Traduit de l'anglais par Mimile38 pour [GTANF.com](https://gtanf.com). Certaines traductions peuvent être inexactes.*