

Herramientas para la edicion de las Mods

Escrito por Organización 1

Domingo, 06 de Noviembre de 2011 13:46 - Actualizado Jueves, 31 de Mayo de 2012 13:22

La primera herramienta que nos brinda rFactor2 es el modo Developer. Al iniciar el launcher elegimos la tercera opcion; Developer, Aqui podremos probar mods, circuitos y todos los cambios que vayamos haciendo, se supone que sin perjudicar el modo single o multi player, mientras tanto mejor trabajamos con una copia de seguridad completa de la carpeta rFactor2.

La segunda herramienta fundamental tambien viene con el rFactor2, y como no es el extractor-compiler de archivos .mas, esta en la carpeta raiz de rFactor2 y su uso es similar a un compresor normal.