

Chrissoph's Car Placing Tutorial

Version 1.0 Copyright ©2006 by chrissoph



In diesem Tutorial möchte ich euch erklären, wie man mit Hilfe der in der Datei „gta3.img“ befindlichen Binary-IPLs ein beliebiges Fahrzeug an einer ebenso beliebigen Stelle im Spiel platzieren kann, **ohne** dass dabei ein neues Spiel begonnen werden muss, wie es bisher noch der Fall war.

Mein Wissen beziehe ich zu einem großen Teil aus Beiträgen in den [GTAinside.com Foren](http://GTAinside.com) und möchte hier vor allem X-Cry für sein Engagement danken.

Die Benutzung des Tutorials erfolgt auf eigene Gefahr. Ich gebe keine Garantie dafür, dass die hier vorgestellte Vorgehensweise zum gewünschten Erfolg führt. Außerdem übernehme ich keine Haftung für eventuell durch das Vorgehen nach diesem Tutorial entstandenen Datenverlust.

Copyright

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von chrissoph. Das Tutorial selbst darf beliebig oft als Ganzes, so, wie es ist, kopiert werden, Auszüge nur mit Genehmigung des Autors.

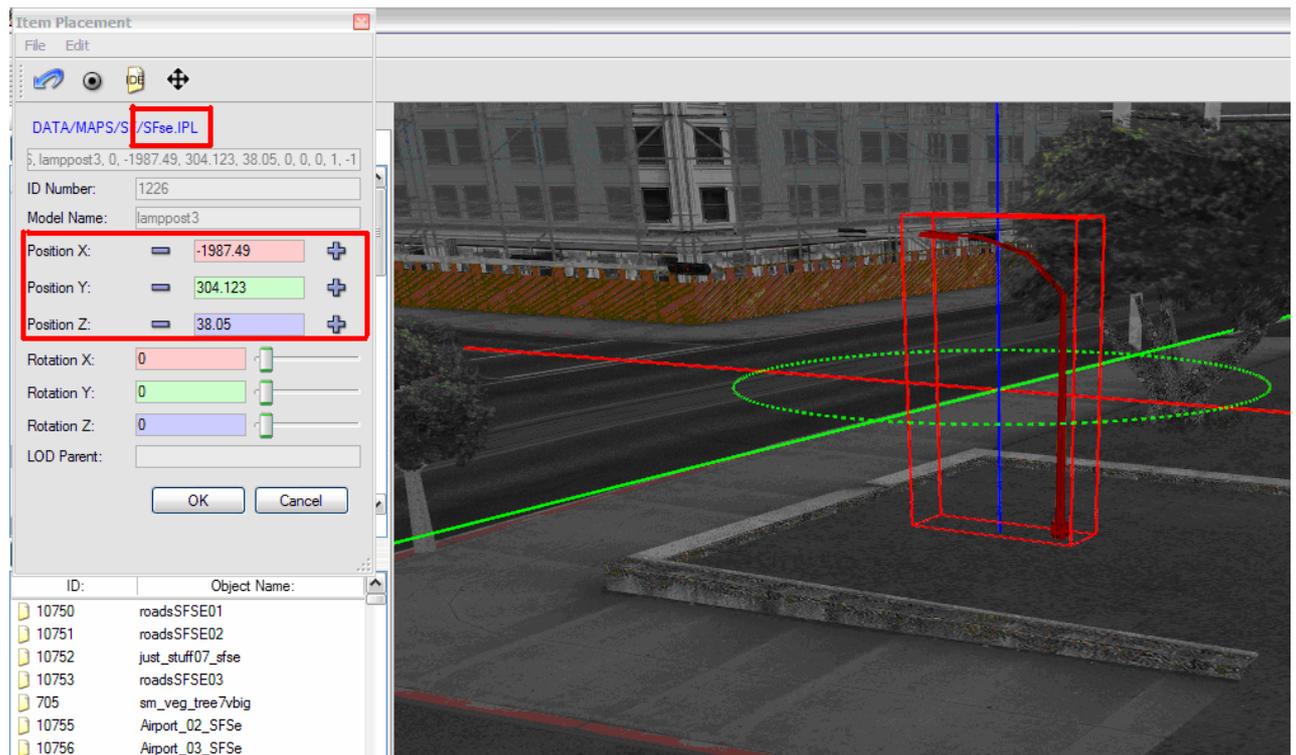
So, nun aber zum eigentlichen Tutorial:

Ihr benötigt die folgenden Tools:

- GTA MED (um die Koordinaten aus der Karte zu lesen, alternativ könnt ihr das San Andreas Control Center verwenden)
- IMG Tool
- Binary-(De)Compiler
- handelsüblichen Editor

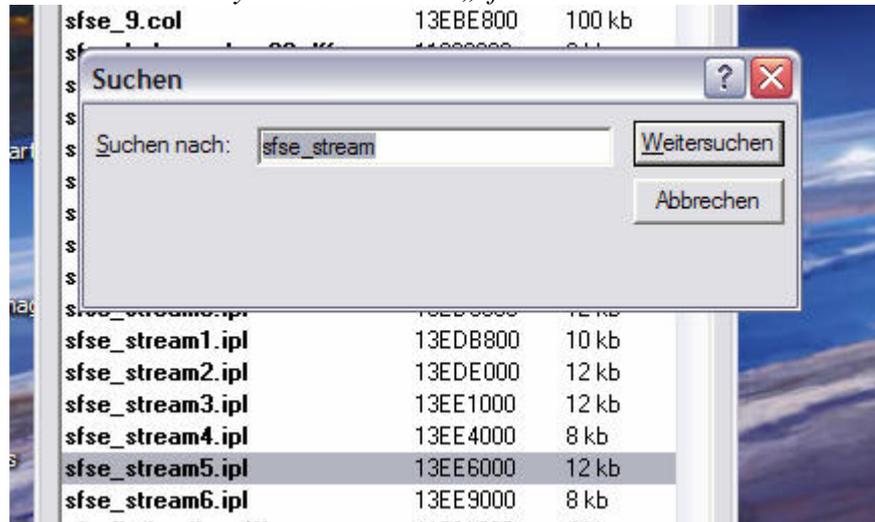
Bevor ihr mit dem Editieren beginnt, solltet ihr unbedingt ein Backup eurer Dateien erstellen!

1. Im ersten Schritt findet ihr mit Hilfe des MEDs die Koordinaten des Punktes heraus, an dem euer Fahrzeug stehen soll. Dazu setzt ihr einfach eine Laterne an die Stelle. Im Fenster oben links werden euch die Koordinaten angezeigt. Merkt euch hierbei den Namen der Karte, welche ihr gerade geöffnet habt.

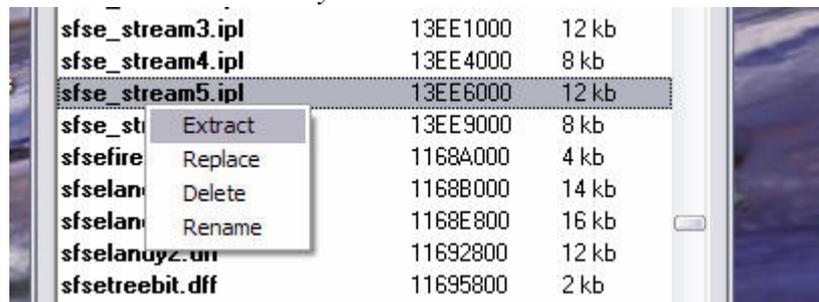


- Nun öffnet ihr mit Hilfe des IMG Tools die Datei „gta3.img“. Sucht nun nach den Binary-IPLs der Karte aus Schritt 1. Drückt dazu F2, gebt den Namen der Karte und „_stream“ (bspw.: sfse_stream) ein. Ihr werdet nun, abhängig von der jeweiligen Karte, einige Binary-IPLs finden. Extrahiert nun eine Binary-IPL, um diese editieren zu können (IPL markieren -> Rechtsklick -> Extract -> Speicherort wählen -> Speichern).

Suchen der Binary-IPLs der Karte „sfse“

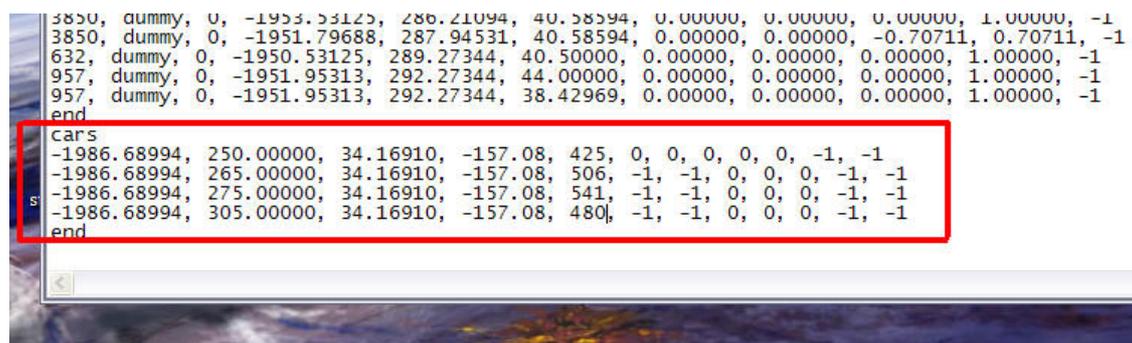


Extrahieren einer Binary-IPL



- Öffnet die gespeicherte Datei jetzt mit dem Binary-(De)Compiler und speichert sie als normale IPL ab (File -> Save).

Diese IPL öffnet ihr nun mit dem in Windows integrierten Editor und scrollt ganz nach unten. Dort solltet ihr nun folgendes (oder ähnliches) sehen:

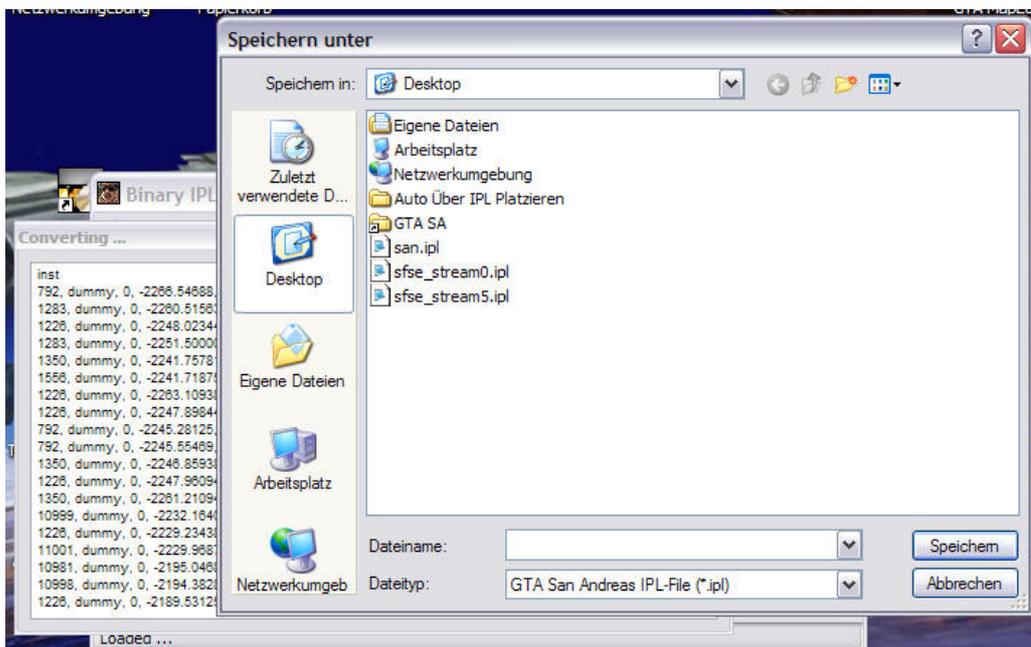


Interessant für uns sind die Zeilen unter „cars“. Hier wurden 4 Fahrzeuge im Spiel platziert.

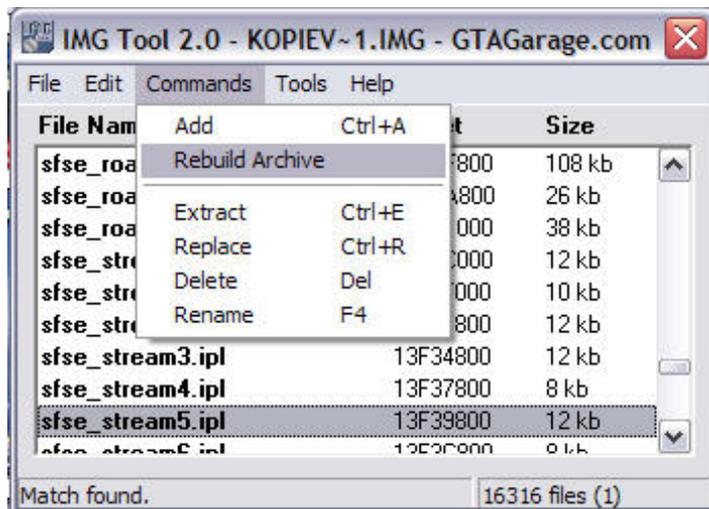
- Die ersten drei Zahlen geben die X-, Y- und Z-Koordinaten an.
- Die vierte Zahl bestimmt über den Winkel, über den das Fahrzeug um die Z-Achse gedreht ist (vereinfacht ausgedrückt: „Soll das Fahrzeug im Spiel mit der Front oder mit dem Heck zur Hauswand stehen?“). Mit diesem Wert muss solange herumgespielt werden, bis das Fahrzeug den gewünschten Winkel erreicht hat.
- Die fünfte Zahl entspricht der Vehicle ID in der Datei „vehicle.ide“. Hier legt ihr nun das Fahrzeug fest, welches später im Spiel erscheinen soll.
- Die sechste Zahl legt die primäre Farbe des Fahrzeugs fest. Den Wert entnehmt ihr der Datei „carcols.dat“.
- Die siebte Zahl bestimmt die sekundäre Farbe.
- Die achte Zahl legt den Typ des Fahrzeugs fest. Autos haben hier meistens eine „0“, Luftfahrzeuge eine „1“. Hier muss im Zweifelsfall etwas ausprobiert werden, die Werte reichen von „0“ bis „3“.
- Die neunte Zahl gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Alarm des Fahrzeugs aktiviert ist. Die Werte reichen hier von „0“ bis „100“. Je höher der Wert, umso höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Alarm aktiv ist.
- Die zehnte Zahl bestimmt über die Wahrscheinlichkeit mit der das Fahrzeug abgeschlossen ist. Auch hier reichen die Werte von „0“ bis „100“.
- Die Funktion der elften Zahl ist mir nicht bekannt, sie ist aber meistens „-1“.
- Die letzte Zahl gibt schließlich an, mit welcher Wahrscheinlichkeit das Fahrzeug im Spiel auftaucht. Bei „-1“ ist es immer da.

Um nun ein neues Fahrzeug in das Spiel einzufügen müsst ihr lediglich eine neue Zeile anlegen. Nachdem dies geschehen ist, speichert ihr die IPL ab.

4. Im vorletzten Schritt startet ihr nun wieder den Binary-(De)Compiler und speichert die eben bearbeitete IPL als Binary-IPL mit beliebigem Namen ab (Extra -> Converter: IPL to Binary-IPL ->IPL auswählen -> Öffnen -> Speichern).



5. Die eben erstellte Binary-IPL wird nun wieder in die gta3.img eingefügt (Datei aus Schritt 2 im IMG Tool markieren -> Rechtsklick -> Replace -> editierte Binary-IPL auswählen -> Öffnen).
Abschließend muss die gta3.img „rebuildet“ werden (Commands -> Rebuild Archive).



Startet nun das Spiel. Habt ihr alles richtig gemacht habt, steht euer Fahrzeug an der gewünschten Stelle.

Anmerkung: Ich weiß noch nicht genau ob es erforderlich ist, eine der Binary-IPLs zu verwenden, welche zu der Karte gehören, auf welcher das Fahrzeug im Spiel erscheinen soll. Eventuell reicht es aus eine beliebige Binary-IPL zu verwenden. Hier hoffe ich auf euer Feedback!
Außerdem solltet ihr beim Einfügen mehrerer Fahrzeuge, die im Spiel direkt nebeneinander stehen sollen darauf achten, dass genügend Platz zwischen ihnen vorhanden ist, ansonsten funktioniert es nicht.

Bei Fragen, Anregungen, Kritik schreibt mir eine Mail an crathmann@web.de oder versucht mit mir im Forum Kontakt aufzunehmen.