

## Autos in GTA IV einfügen

In diesem Tutorial möchte ich euch zeigen, wie man ganz leicht ein neues Auto in GTA IV einfügen kann.

Als Beispiel für dieses Tutorial habe ich einen BMW M3 E46 genommen.

Ihr benötigt:

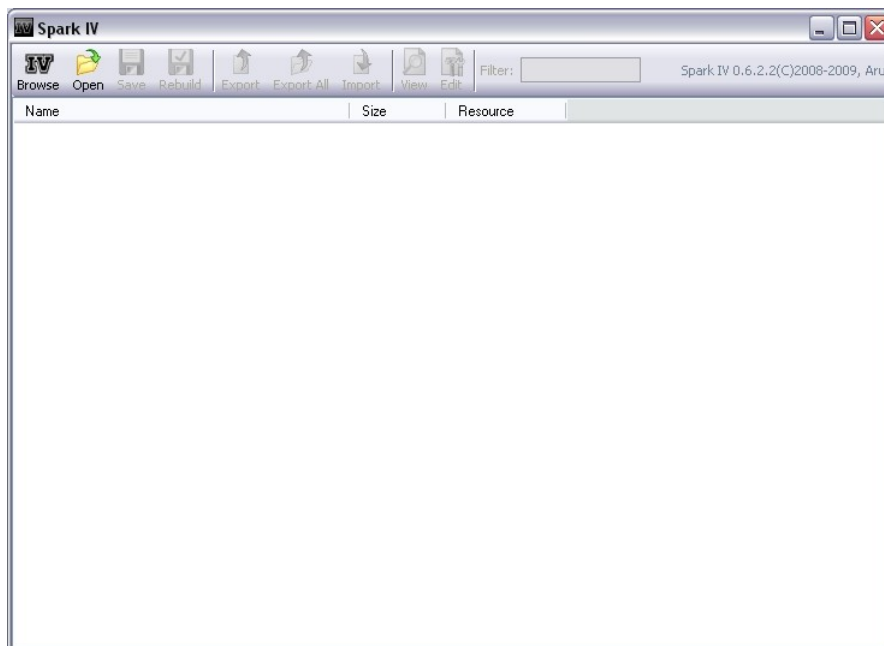
- Ein Auto (zum Beispiel von GTAVision.com)
- SparkIV
- Und etwas Zeit ;)

Als erstes müsst ihr das gewünschte Auto downloaden und entpacken. Nun müsstet ihr folgende Dateien in diesem Ordner finden:

- Eine \*.wft und eine \*.wtd Datei (wobei der Stern für den Namen des Autos steht)
- Eine Readme oder ähnlichen (meistens Textdokument)

### Teil 1:

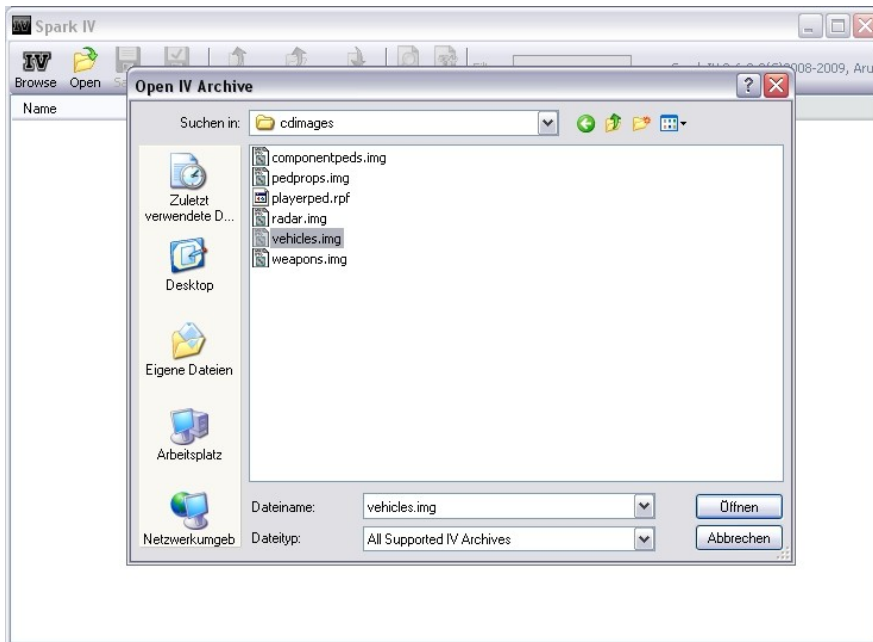
Jetzt startet ihr als erstes SparkIV.



Nun drückt ihr auf Open und sucht folgendes Verzeichnis:

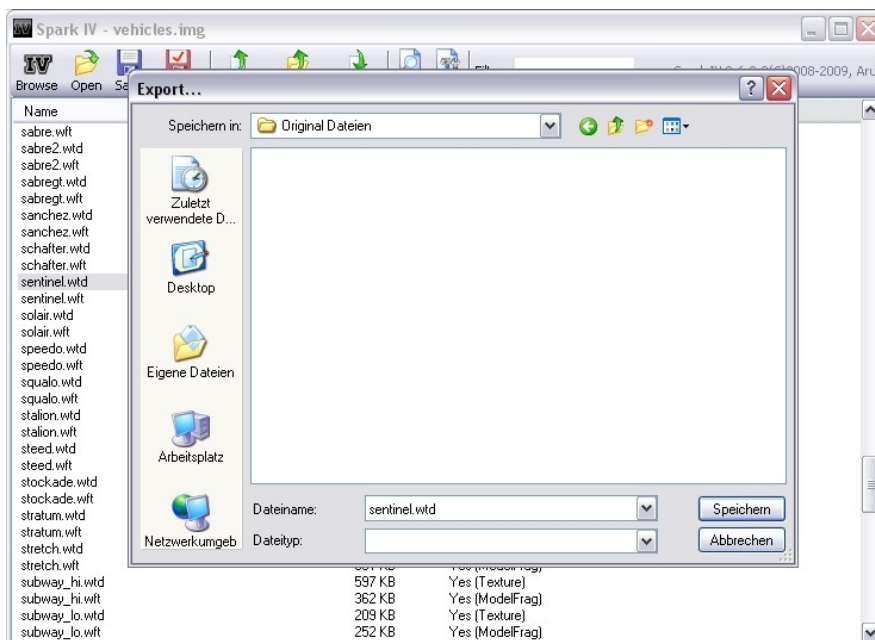
C:\Programme\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\pc\models\cdimages

Hier öffnet ihr nun die vehicles.img.

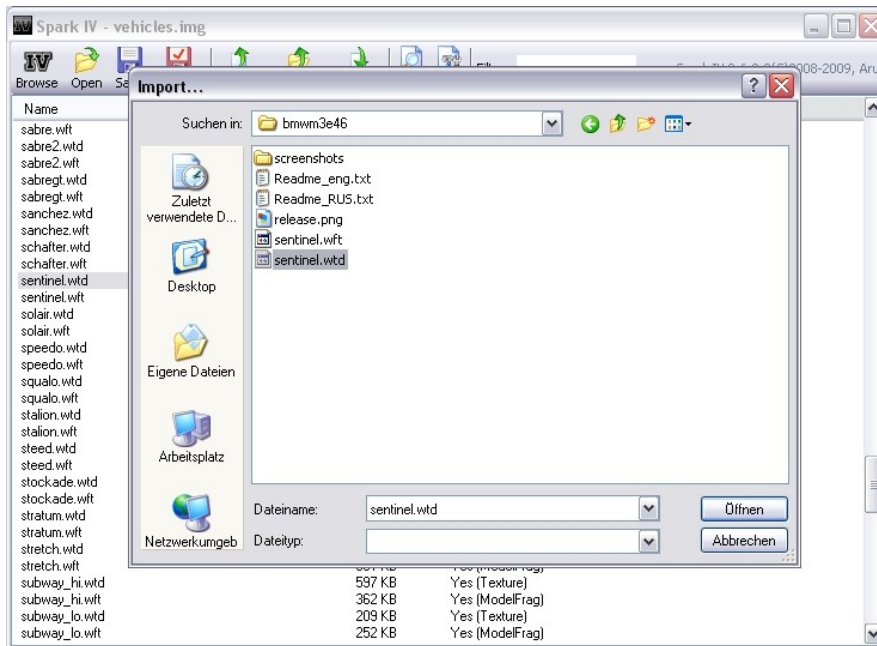


Jetzt sucht ihr nach der \*.wft und der \*.wtd, in meinem Fall die „sentinel.wft“ und die „sentinel.wtd“.

Hier nun eine Sicherungskopie der beiden Dateien machen. Wählt die Dateien aus und drückt auf „Export“. In einem extra angelegten Ordner einfach die beiden Dateien abspeichern.



Nun wählt ihr erst die \*.wtd Datei aus und klickt auf „Import“. Jetzt müsst ihr zum Ordner der gedownloadeten Dateien gehen und die \*.wtd auswählen. Anschließend wiederholt ihr den Vorgang mit der \*.wft Datei.



Jetzt nur noch auf „Save“ drücken.

## Teil 2:

Nun öffnet ihr die Readme Datei oder was sonst dabei ist.

Dort müsstet ihr eine oder mehrere Zeilen mit Zahlencodes und ähnlichem finden. Um diese geht es nun:

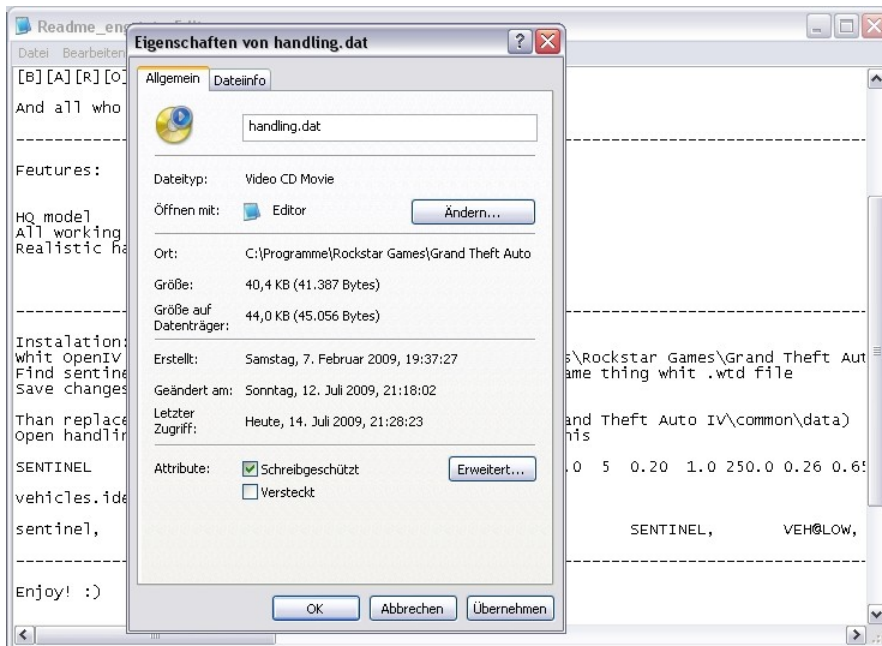
Diese Codes sind für das Handling, die Farben und sonstige Eigenschaften der Autos da.

Deshalb müsst ihr nun im Windows-Explorer folgenden Ordner suchen:

C:\Programme\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\common\data

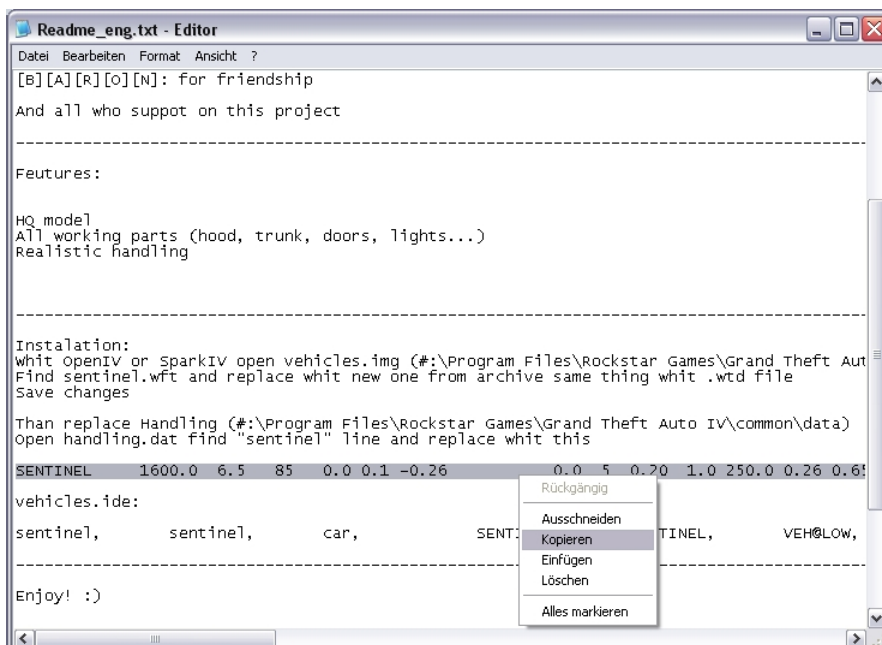
Hier sucht ihr nun nach der „handling.dat“. Mit der rechten Maustaste nun auf die Datei gehen und „Eigenschaften“ auswählen.

Sollte dort bei dem Attribut „Schreibgeschützt“ ein Haken sein, müsst ihr diesen entfernen, um die Datei bearbeiten zu können.

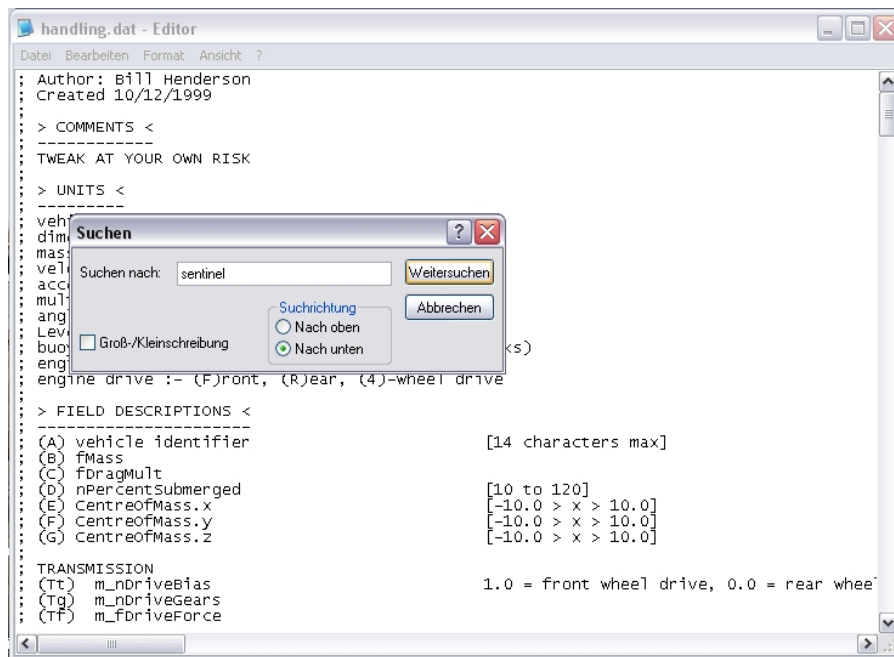


Als nächstes kopiert ihr euch aus der Readme die Zeile der „handling.dat“. Meistens steht da, welche es ist.  
In meinem Fall ist es diese:

```
SENTINEL 1600.0 6.5 85 0.0 0.1 -0.26 0.0 5 0.20 1.0 250.0 0.26
0.65 0.7 35.0 1.45 1.15 13.5 0.13 0.47 2.0 1.3 1.3 0.09 -0.13 0.02 0.5
0.8 1.0 0.8 1.5 0.0 25000 440000 0
0
```



Nun öffnet ihr eure „handling.dat“ mit einem Programm wie dem „Editor“ oder „Word“. Dort sucht ihr mithilfe der Suche nach dem ersten Teil der kopierten Zeile, bei mir „sentinel“. (Groß und Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle)



Habt ihr die Zeile gefunden markiert ihr diese und ersetzt diese durch die neue.

Nun noch die Änderungen in der „handling.dat“ abspeichern.

Jetzt geht ihr wieder in die Readme und kopiert euch die nächste Zeile, welche bei mir für die „vehicles.ide“ ist. Wieder bei den Eigenschaften den Schreibschutz deaktivieren. Die Datei wieder mit einem Programm wie dem „Editor“ oder ähnlichem öffnen, mit der Suche wieder nach dem ersten Teil der Zeile suchen, ersetzen und abspeichern.

Diesen Vorgang wiederholt ihr nun mit allen weiteren Zeilen, die in der Readme stehen.

Jetzt müsst ihr das Spiel nur noch starten, das Auto suchen und den Anblick genießen.

