## 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.

Browse Open S	Open IV Archive		and and a set		-	? 🗙	08-2009, Aru
Name	Suchen in: 📔	) cdimages	~	00	••		
	Zuletzt verwendete D	component/peds.img pedgrops.img playerped.rpf radar.img vehicles.img weapons.img					
	Da	einame: vehicles.img	1	(	~	Öffnen	
	Netzwerkumgeb Da	eityp: All Supporte	d IV Archives		~	Abbrechen	

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.

W Spark IV - ve	hicles.img							
Browse Open Sa	Export	i 🍰 1		n		-	? 🗙	08-2009, Aru
Name sabre2.wtd sabre2.wtd sabregt.wtd sabregt.wtd sanche2.wtd sanche2.wtd schafter.wtd schafter.wtd	Speichern in: Zuletzt verwendete D	Criginal Date	en	~	] 🧿 🗊 (	≫		
sentinel.wtd sentinel.wft solair.wtd speedo.wtd speedo.wft squalo.wft stalion.wft stalion.wft stalion.wft	Desktop Eigene Dateien							
steed.wft stockade.wtd stockade.wft stratum.wtd stratum.wft stratum.wft	Arbeitsplatz	Dateiname: Dateityp:	sentinel.wtd		(	<ul><li>✓</li><li>✓</li></ul>	Speichern Abbrechen	Ш
subway_hi.wtd subway_hi.wtd subway_lo.wtd subway_lo.wtd			597 KB 362 KB 209 KB 252 KB	Yes (Texture) Yes (ModelFrag) Yes (Texture) Yes (ModelFrag)				

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 uns 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.

📕 Readme_eng		
Datei Bearbeiten	Eigenschaften von handling.dat	×
[B][A][R][O]	Allgemein Dateiinfo	
And all who	handling.dat	
Feutures:	Dateityp: Video CD Movie	
HQ model All working	Öffnen mit: 🕞 Editor Ändern	
Realistic ha	Ort: C:\Programme\Rockstar Games\Grand Theft Auto	
	Größe: 40,4 KB (41.387 Bytes)	
	Größe auf 44,0 KB (45.056 Bytes) Datenträger:	[] <mark></mark> ]
Instalation: whit OpenIV Find sentine	Erstellt: Samstag, 7. Februar 2009, 19:37:27	s\Rockstar Games\Grand Theft Aut <sup>≣</sup> ame thing whit .wtd file
Save changes	Geändert am: Sonntag, 12. Juli 2009, 21:18:02	
Than replace Open handlir	Zugriff: Heute, 14. Juli 2009, 21:28:23	and Theft Auto IV\common\data) his
SENTINEL	Attribute: Schreibgeschützt Erweitert	0 5 0.20 1.0 250.0 0.26 0.65
vehicles.ide	Versteckt	
sentinel,	venteenteenteenteenteenteenteenteente	SENTINEL, VEH@LOW,
Enjoy! :)	OK Abbrechen Übernehme	
<	III III III III III III III III III II	

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 0.65 0.7 35.0 1.45 1.15 13.5 0.13 0.47 2 0.8 1.0 0.8 1.5 0.0 25000 4 0

0.0 5 0.20 1.0 250.0 0.26 2.0 1.3 1.3 0.09 -0.13 0.02 0.5 440000 0

🕞 Readme_eng.txt - Editor						
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?						
[B][A][R][O][N]: for friendship						
And all who suppot on this project						
Feutures:						
HQ model All working parts (hood, trunk, doors, lights) Realistic handling						
Instalation: whit OpenIV or SparkIV open vehicles.img (#:\Program Files\Rockstar Games\Grand Theft Aut Find sentinel.wft and replace whit new one from archive same thing whit .wtd file Save changes						
Than replace Handling (#:\Program Files\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\common\data) open handling.dat find "sentinel" line and replace whit this						
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					
vehicles.ide:	Ruckgangig					
sentinel, sentinel, car, SENT	Ausschneiden Kopieren TINEL, VEH@LOW,					
	Einfügen					
Enjoy! :)						
	Alles markieren					
	× .::					

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)

📕 handling. dat - Editor	
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?	
; Author: Bill Henderson ; Created 10/12/1999	^
; > COMMENTS <	
, TWEAK AT YOUR OWN RISK	
; > UNITS <	
dim Suchen	
; vel ; acc Suchen nach: sentinel Weitersuchen	
tevr buo eng terr ter	
; engine drive :- (F)ront, (R)ear, (4)-wheel drive ;	
; > FIELD DESCRIPTIONS <	
; (A) vehicle identifier [14 characters max]	
, (c) foragmult [10 to 120]   ; (c) foragmult [-10.0 > x > 10.0]   ; (E) CentreofMass.x [-10.0 > x > 10.0]   ; (G) CentreofMass.y [-10.0 > x > 10.0]   ; (G) CentreofMass.z [-10.0 > x > 10.0]	
; TRANSMISSION ; (TT) m_nDriveBias ; (Tg) m_nDriveGears ; (Tf) m_fDriveForce	r whee <sup>.</sup>
	> .::

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.

