

# **MSCeditor – редактор сохранений для игры My Summer Car**

# Оглавление

Обзор.....	4
Подготовка к работе .....	4
Структура файлов сохранения .....	5
Начало работы (на примере изменения количества денег) .....	5
Телепорт объектов.....	8
Определение неисправностей Satsum'ы.....	10
Исправление багов в сохранении.....	12
Создание предметов .....	13
Для продвинутых пользователей .....	14
Названия предметов и баков в редакторе (с картинками) .....	16
Установка/снятие каркаса безопасности .....	67
Как создать кубки .....	67
Как сделать, чтобы пришла полиция и посадили в тюрьму.....	68
Как выйти из тюрьмы.....	68
Как выиграть дом и машину в карты.....	68
Как вернуть дом и машину, если они проиграны в карты .....	68
Как избавиться от большой зависимости от курения .....	69
Как ускорить время приготовления браги .....	69
Как ускорить приход посылки с тюнингом .....	69
Как ускорить время ремонта в СТО .....	69
Как починить разбитое лобовое стекло.....	69
Как отключить перманентную смерть.....	70
Как изменить передаточное число главной передачи.....	70
Как настроить схождение колес.....	70
Как настроить тепловой зазор клапанов на максимальную мощность .....	70
Как настроить топливовоздушную смесь карбюратора на максимальную мощность .....	71
Как вернуть ржавый кузов у Satsum'ы .....	71
Как изменить пробег Satsum'ы .....	72
Как изменить погоду/день недели/время .....	72
Как получить номера.....	73

Как поменять/установить шины.....	73
Как купить весь тюнинг .....	73
Как получить чемодан с деньгами без выполнения квеста .....	73
Как восстановить дом после пожара .....	73
Как исправить баг с дверями гаража .....	74
Как убрать ос из машины, которую можно выиграть в карты.....	74
Как сделать, чтобы детали не отваливались .....	74
Как выставить шкив распределителя по меткам .....	75
Как начать/пройти квест, в котором нужно помочь с переездом .....	75
Как подключить всю электрику в Satsum'e .....	75
Как отремонтировать подвеску .....	76
Как настроить угол опережения зажигания на максимальную мощность .....	76
Как получить компьютер .....	77
Как добавить игры и программы в компьютер.....	77
Как получить наручные часы.....	78
Как убрать мух и насекомых.....	78

## Обзор

Данный редактор сохранений позволяет:

- открывать, сохранять и делать резервные копии вашего сохранения;
- редактировать все, что сохраняет игра (высоту подвески и развал колес игра не сохраняет);
- легко телепортировать объекты;
- определяет неисправности машины;
- позволяет создать предметы;
- добавлять и удалять строки;
- подсвечивает изменения.
- исправлять баги

## Подготовка к работе

Для использования редактора необходимо иметь включенное отображение скрытых файлов и папок. Для отображения скрытых файлов и папок сделайте следующее:

Windows 10:

1. В поле поиска на панели задач введите запрос **папка** и выберите пункт **Показывать скрытые файлы и папки** в результатах поиска.
2. В разделе **Дополнительные параметры** выберите **Показывать скрытые файлы, папки и диски**, а затем нажмите кнопку **OK**.

Windows 8.1:

1. Наведите указатель на правый верхний угол экрана, переместите его вниз, а затем выберите команду **Поиск**.
2. Введите запрос **папка** в поле поиска, а затем выберите **Параметры папок** в результатах поиска.
3. Откройте вкладку **Вид**.
4. В разделе **Дополнительные параметры** выберите **Показывать скрытые файлы, папки и диски**, а затем нажмите кнопку **OK**.

Windows 7:

1. Нажмите кнопку "Пуск" и выберите пункты **Панель управления > Оформление и персонализация**.
2. Выберите **Параметры папок**, а затем откройте вкладку **Вид**.
3. В разделе **Дополнительные параметры** выберите **Показывать скрытые файлы, папки и диски**, а затем нажмите кнопку **OK**.

Скачать актуальную версию редактора можно в официальной теме в Steam:  
<http://steamcommunity.com/app/516750/discussions/2/224446614463764765/>

Из скаченного архива необходимо **РАЗАРХИВИРОВАТЬ ВСЕ** файлы в любое место.

Все изменения в сохранении проводятся когда **ИГРА ВЫКЛЮЧЕНА**.

## Структура файлов сохранения

**defaultES2File.txt** – содержит сохранения машин, запчастей, предметов, параметров игрока, окружающего мира.

**graveyard.txt** – содержит данные ваших смертей при игре с перманентной смертью.

**items.txt** – содержит данные всех предметов, которые можно купить в магазине (а также рыбы).

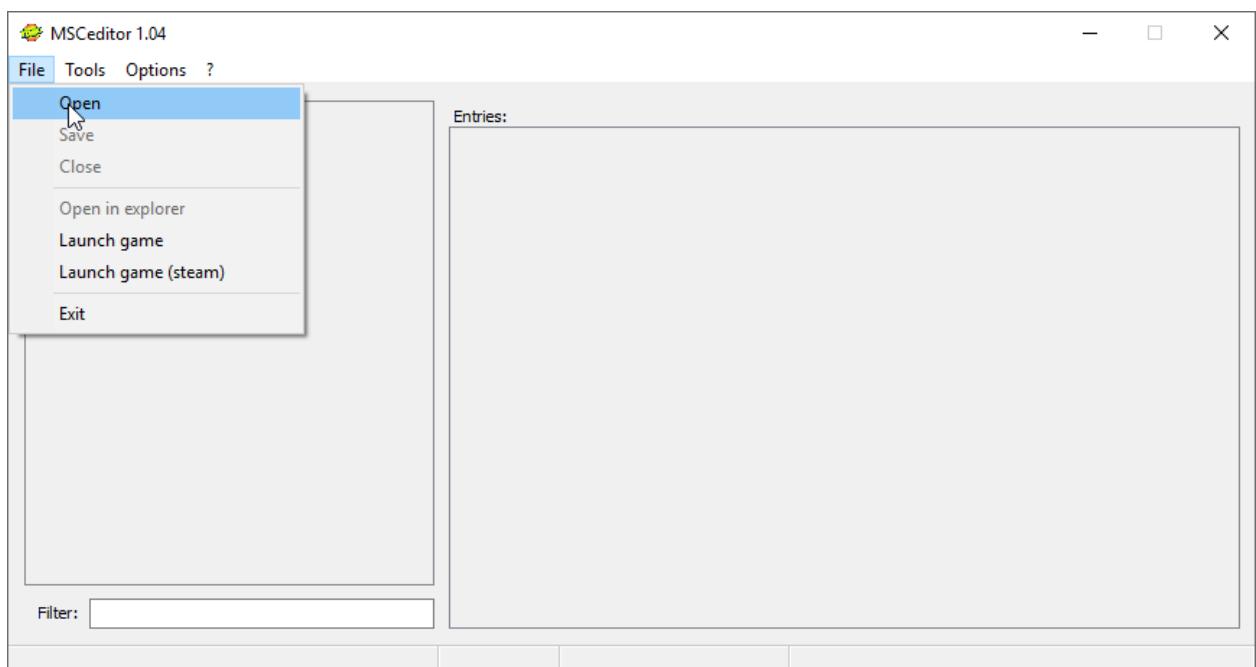
**meshsave.txt** – содержит сохранение визуальных повреждений кузова Satsum'ы. Редактировать данный файл редактором не представляется возможным, но удаление данного файла позволит отремонтировать визуальные повреждения, во время удаления игра должна быть выключена. Также, если выделить данный файл, нажать правую кнопку мыши по этому файлу, в списке выбрать свойства и в них поставить галку напротив пункта "Только чтение" – это позволит восстанавливать визуальные повреждения после каждого перезахода в игру.

**options.txt** – настройки графики и еще кое-какие настройки (настройки клавиш хранятся в реестре). Ничего нового по сравнению с игровым меню в этом файле нет.

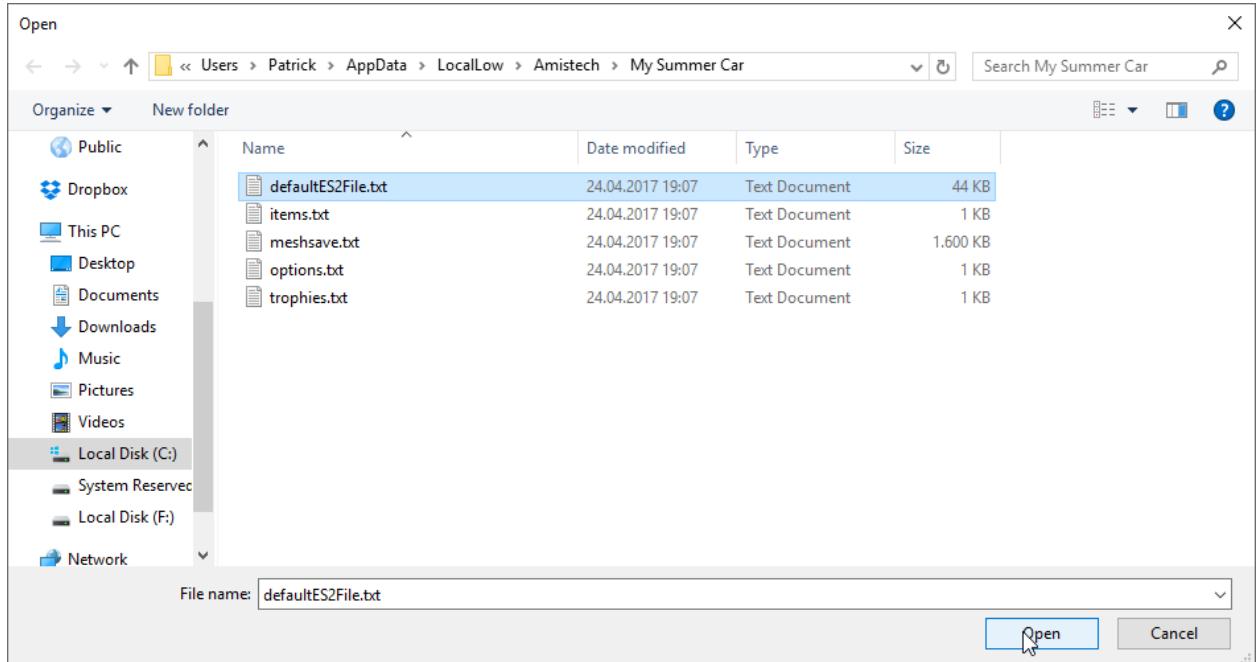
**trophies.txt** – содержит данные о количестве кубков, выигранных в ралли (если вы потеряли кубок – редактор сохранений в данном случае вам не поможет, ищите сами).

## Начало работы

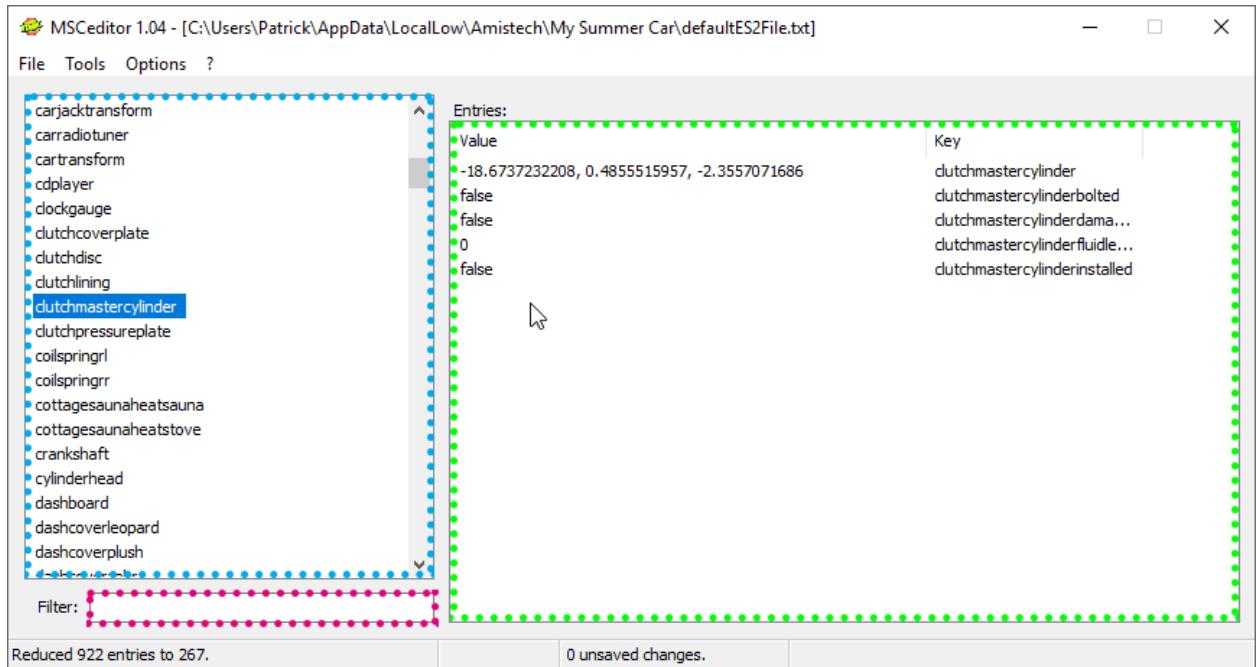
После запуска программы необходимо выбрать файл сохранения игры. Для этого в графе "File" необходимо нажать на "Open".



Появится окно, в котором нужно выбрать файл. Файлы сохранения находятся по адресу "C:\Users\Имя пользователя\AppData\LocalLow\Amistech" (В данном примере Windows OS установлена на диске "C"). Для примера открываем "defaultES2File.txt".

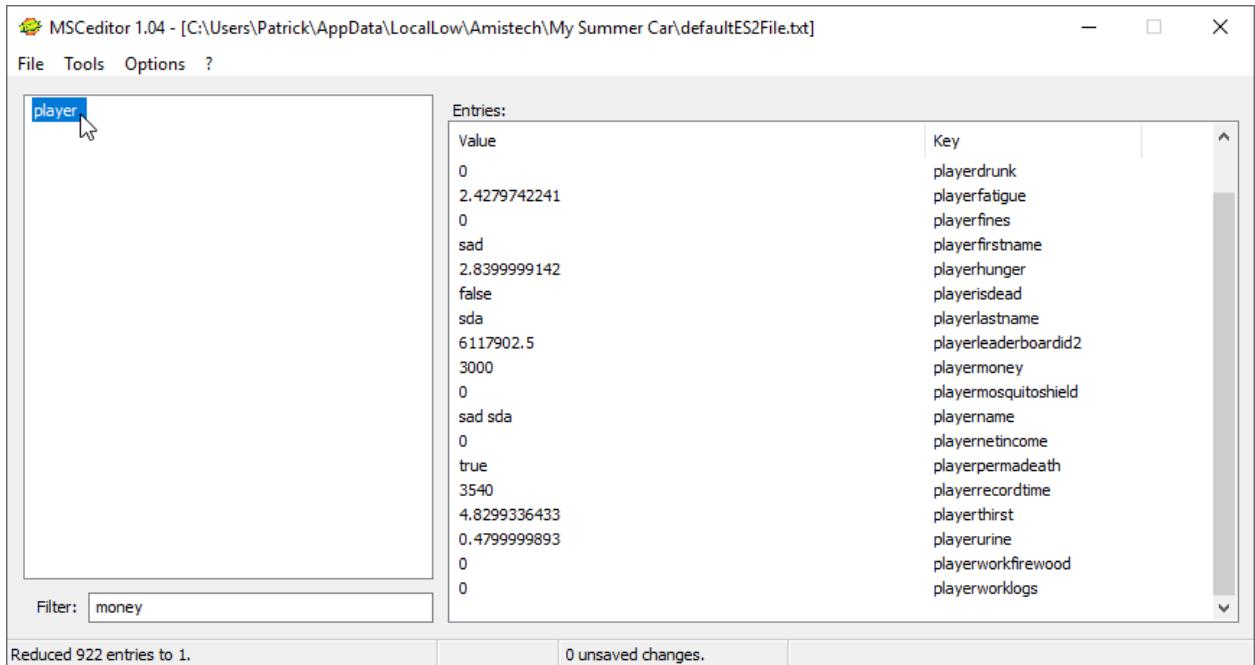


После открытия вы увидите примерно следующие:

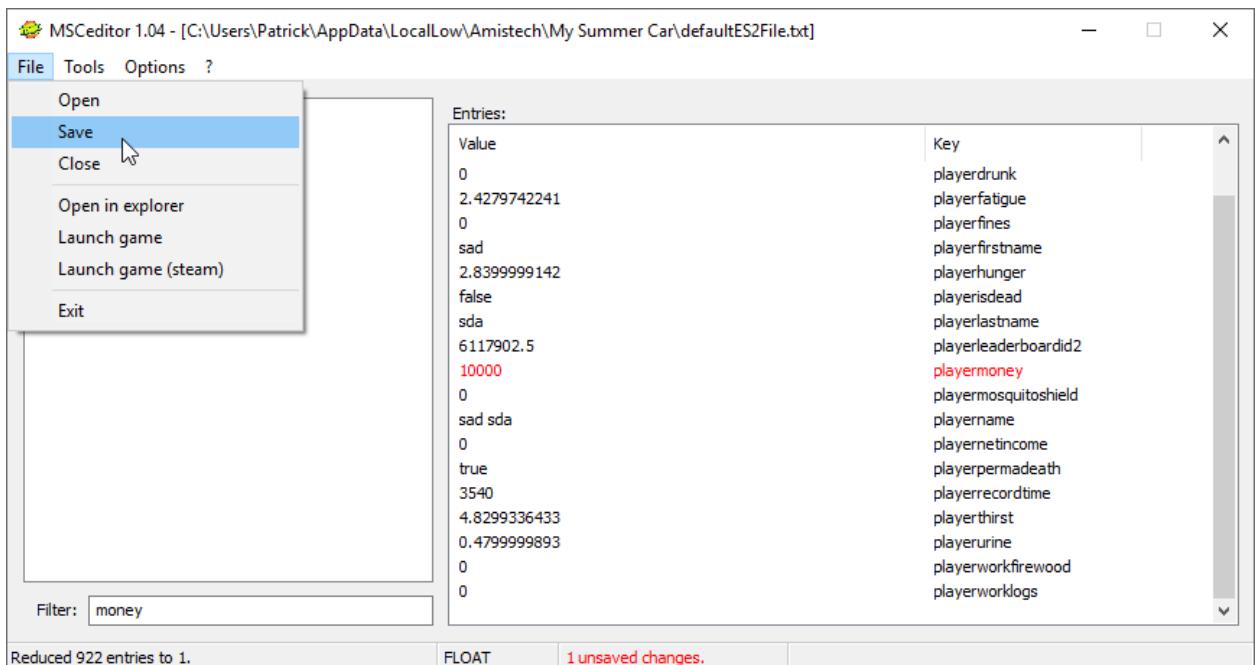


Слева (голубой квадрат) имеются названия предметов. Предметы имеют параметры (зеленый квадрат). Слева снизу (фиолетовый квадрат) есть фильтр, в котором можно искать названия предметов и их параметры.

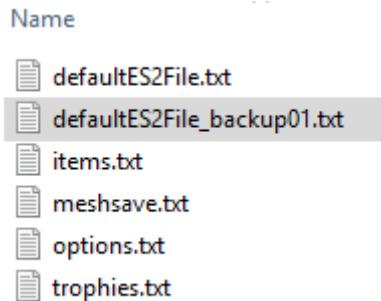
Для примера найдем "money" и нажмем на имя предмета (player).



Для примера изменим количество денег у персонажа, отредактировав значение строки "playermoney", после изменения строка будет выделена красным цветом – это означает, что данный параметр изменен, но не сохранен. Теперь нам необходимо сохранить изменения, для этого в графе "File" необходимо нажать на "Save". Если при сохранении ошибка "Save failure: Could not rename file!" - переместите сохранение в корень диска, сделайте изменения, переместите обратно.



Если у вас включена опция "Make Backup" (графа "Options") – то при каждом сохранении будет создаваться резервная копия изменяемого файла. Если вам нужно вернуть старую версию – удалите текущий "defaultES2File.txt" и переименуйте "defaultES2File\_backupXX.txt" в "defaultES2File.txt".



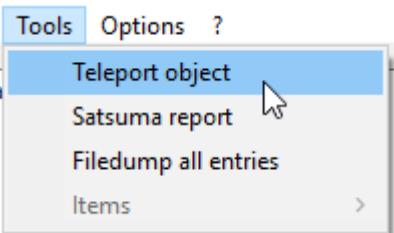
Если вы изменили параметр, который не собирались – вы можете нажать правой кнопкой по этому параметру и выбрать "Reset" – это отменит изменения данного параметра.



## Телепорт объектов

### Простой способ:

Редактор сохранений имеет инструмент для легкого телепортирования, его можно найти в графе "Tools" под названием "Teleport object".



В списке "What to teleport?" выбираем предмет, который необходимо телепортировать.

В списке "Where to teleport?" выбираем куда телепортировать (можно в определенное место, а можно к другому предмету). Список определенных мест:

- "Garage Table" – стол в гараже;
- "Kitchen Table" – стол на кухне;
- "Garage Driveway" – подъезд к гаражу;
- "Repair Shop" – СТО;
- "Teimo's Shop" – магазин;
- "Drag Strip" – дрэг стрип;
- "Dirt Road" – неотмеченная трасса;

- "Graveyard" – церковь;
- "Inspection" – ТО;
- "Junkyard" – свалка;
- "Cottage" – коттедж;
- "Boat Spawn" – место, где по умолчанию стоит лодка;
- "Railroad Crossing" – ж/д переезд возле дома;
- "Sports Ground" – беговая дорожка;
- "Antenna" – радиовышка;
- "Compost" – ящик с сеном за домом.

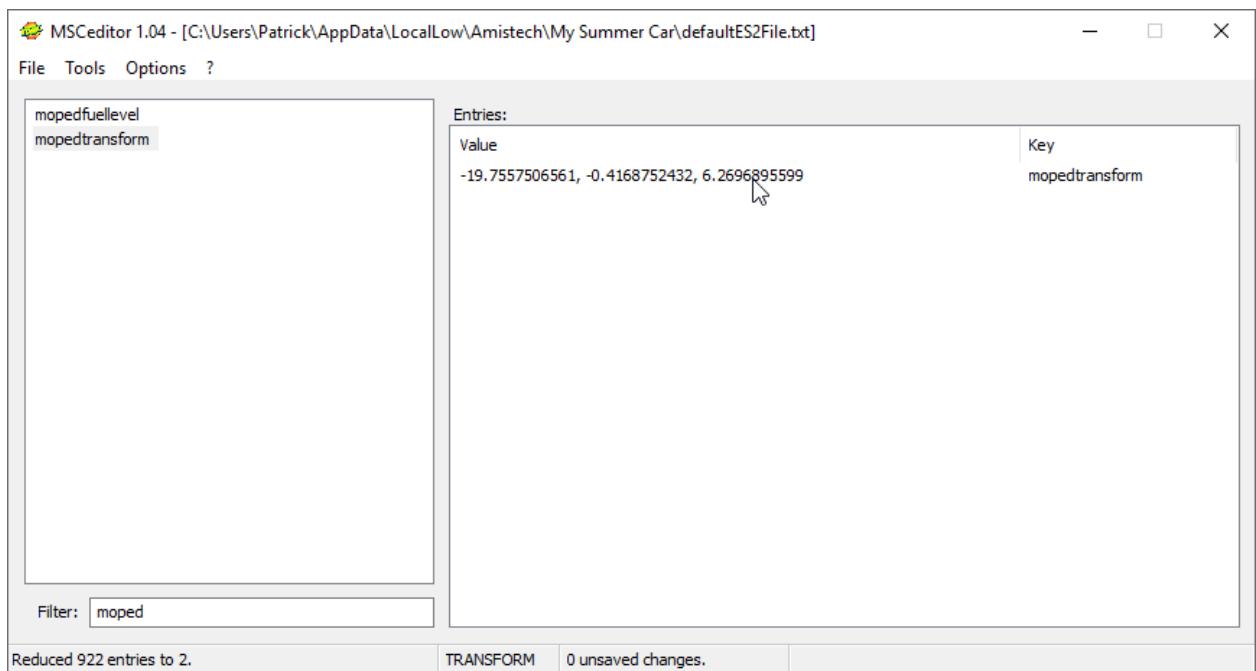
Увеличивая параметр "Height offset" – предмет будет появляться выше (в метрах), отрицательное значение позволяет телепортировать предмет ниже.

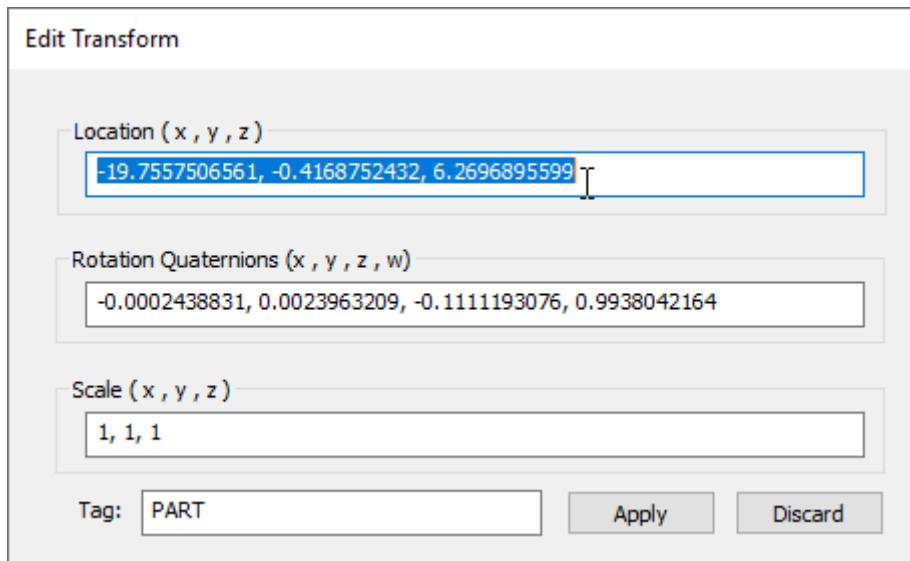
Если убрать галку напротив параметра "Keep original rotation" – координаты вращения предмета будут сброшены.

Вы также можете добавить свои места в файл "msce.ini".

## Способ вручную:

В данном случае вы можете вручную редактировать координаты предметов.

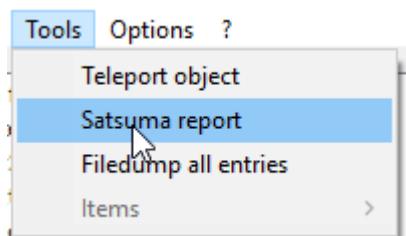




Если вы хотите вернуть предмет в то место, где он был при создании новой игры – нажмите правой кнопкой по координатам (параметр подписан как "transform") в списке параметров и выберите "Delete", удаленные параметры (а если удалить все параметры предмета – то и предмет) подсвечиваются серым цветом.

## Определение неисправностей Satsum'ы

Редактор сохранений имеет инструмент для легкого определения неисправностей Satsum'ы, его можно найти в графе "Tools" под названием "Satsuma Report".



Satsuma report

Carpart	Bolts	Damaged	Installed	Stuck
fenderleft	4 / 5	-	✓	-
fenderright	4 / 5	-	✓	-
brakelining	12 / 12	-	✓	-
cylinderhead	10 / 10	-	✓	-
oilpan	9 / 9	-	✓	✓ (72 != 80)
drivegear	7 / 7	-	✓	-
fueltank	7 / 7	-	✓	-
gearbox	7 / 7	-	✓	-
clutchcoverplate	6 / 6	-	✓	-
flywheel	6 / 6	-	✓	-
timingcover	6 / 6	-	✓	-
handbrake	5 / 5	-	✓	-
rockershaft	5 / 5	-	✓	-
steelheaders	5 / 5	-	✓	-
waterpump	5 / 5	-	✓	-
bootlid	4 / 4	-	✓	-
bucketseatdriver	4 / 4	-	✓	-
bucketseatpassenger	4 / 4	-	✓	-
doorleft	4 / 4	-	✓	-
doorright	4 / 4	-	✓	-
hood	4 / 4	-	✓	-
racingharness	4 / 4	-	✓	-
racingradiator	4 / 4	-	✓	-

Bolt Overview:

- Total Bolts: 367
- Fastened Bolts: 286
- Loose Bolts: 4

Part Overview:

- Installed Parts: 141 / 188
- Fixed Parts: 137
- Loose Parts: 4
- Damaged Parts: 0
- Stuck Parts: 1

Actions:

- Fix loose bolts
- Loosen all bolts
- Repair parts
- Repair all parts
- Fix stuck parts
- Uninstall all parts

All parts include not installed parts! No bodywork damage.

All changes only apply after saving. Close

Заголовок таблицы (фиолетовый квадрат) позволяет сортировать по категориям. Для примера отсортируем по категории "Installed", чтобы увидеть, какие детали установлены.

- **Carpart** – название детали;
- **Bolts** – число закрученных болтов / число болтов на детали;
- **Damaged** – указывает, сломана ли деталь;
- **Installed** – указывает, установлена ли деталь;
- **Stuck** – указывает, когда в сохранении число закрученных болтов превышает число болтов на детали, что является ошибкой.

Справа (зеленый квадрат) есть кнопки, позволяющие сделать следующие:

- **Fix loose bolts** – закрутить болты на всех установленных деталях;
- **Loosen all bolts** – раскрутить все болты на деталях;
- **Repair parts** – починить одну деталь;
- **Repair all parts** – починить все детали;
- **Fix stuck parts** – убрать ошибки, когда число закрученных болтов превышает число болтов на детали;
- **Uninstall all parts** – снять все детали.

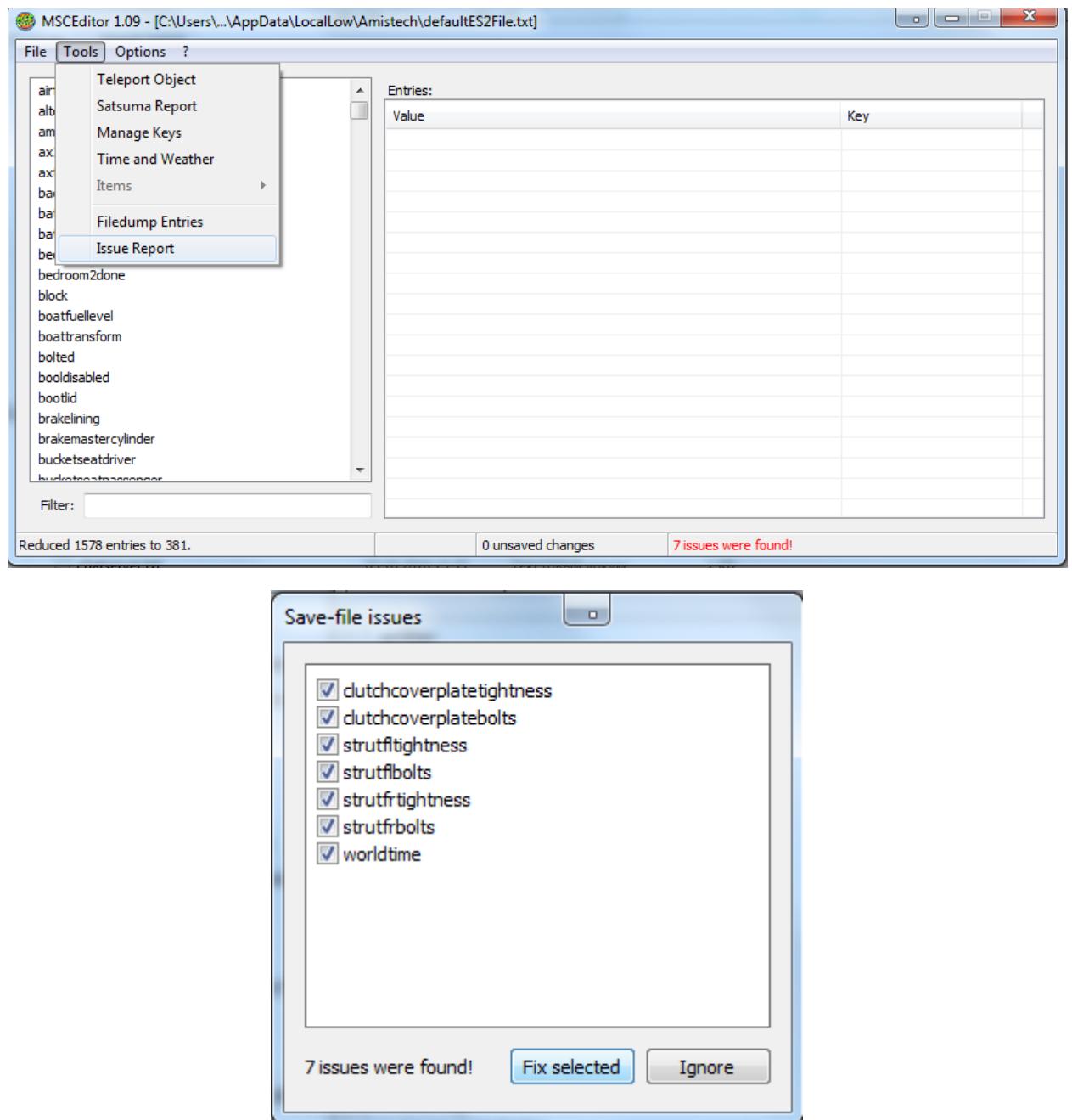
**Внимание! Почкина детали способом выше не убирает износ с деталей!** Для того, чтобы убрать износ с деталей в фильтре пишем "wear" и меняем значения параметров всех отфильтрованных предметов на "100" (кроме предмета "fanbelt", чтобы убрать износ у этой детали – последний параметр меняем на "0". Также второй параметр предмета "weargearbox" должен иметь значение "0" (а первый "100")).

Также, при использовании функции "**Fix loose bolts**" закручиваются болты на неустановленных колесах/дисках, из-за чего механик в СТО не может установить/

поменять шины. Чтобы исправить это - необходимо установить эти колеса/диски на машину, а затем снять их.

## Исправление багов в сохранении

Выбираем вкладку "Tools" и потом "Issue Report"

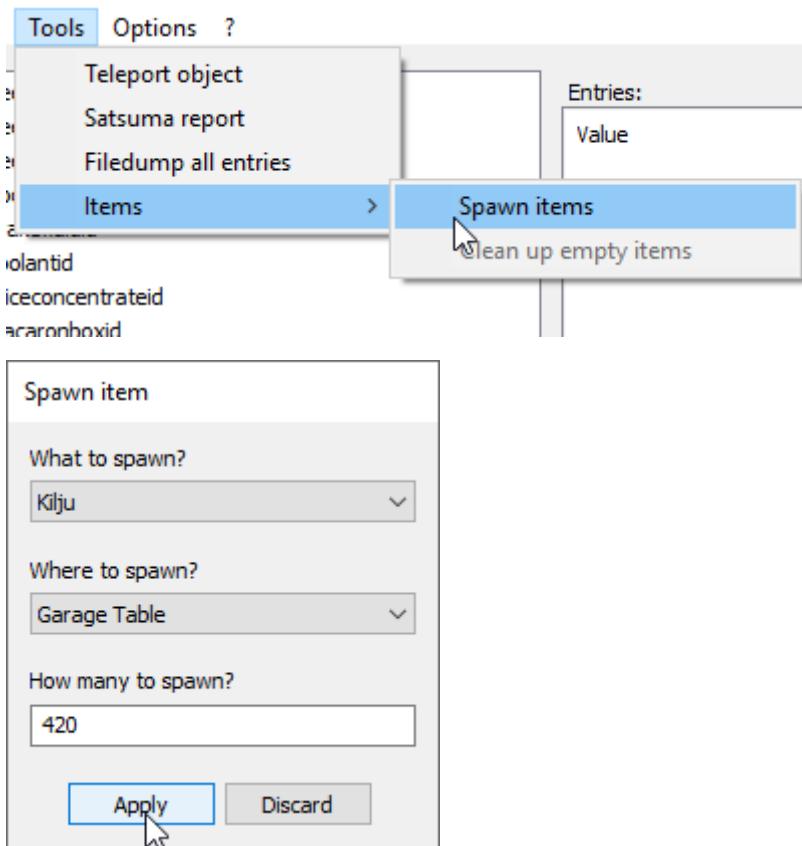


Здесь нам открываются все баги, которые присутствуют в нашем сохранении.

Выбираем, что хотим исправить, и жмем "Fix selected". После этого сохраняем все изменения. Для надежности лучше зайти в сохранение и сохранится, после чего проверить еще раз "Issue Report"

## Создание предметов

При открытии файла "items.txt" становится доступным инструмент "Spawn items".



В списке "What to spawn?" выбираем предмет, который необходимо создать.  
Список предметов:

- **Beer case** – ящик пива;
- **Booze** – крепкий алкоголь;
- **Brake fluid** – тормозная жидкость;
- **Coolant** – охлаждающая жидкость;
- **Empty plastic can** – пустая бутылка из-под сока;
- **Juice concentrate** – бутылка с соком;
- **Kilju** – брага;
- **Macaron box** – макароны;
- **Milk** – молоко;
- **Mosquitospray** – спрей от комаров;
- **Motoroil** – моторное масло;
- **Pizza** – пицца;
- **Potatochips** – картофельные чипсы;
- **Sausages** – сосиски;
- **Sugar** – сахар;
- **Two Stroke Fuel** – топливо для двухтактных двигателей (мопед и лодка);
- **Yeast** – дрожжи.

В списке "Where to spawn?" выбираем, где появится созданный предмет (можно в определенное место, а можно к другому предмету).

В поле "How many to spawn?" вписываем количество предметов, которые хотим создать.

## Для продвинутых пользователей

### Расшифровка параметров деталей Satsum'ы:

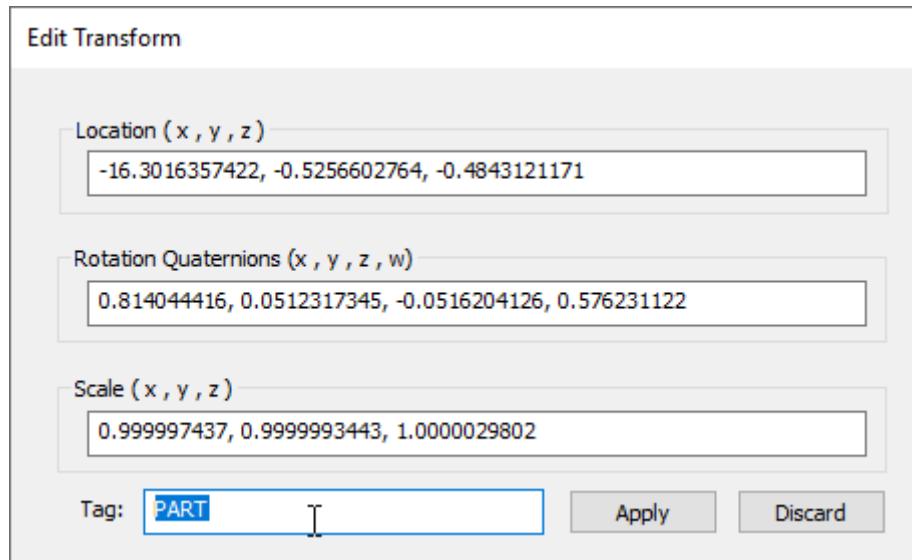
Entries:	
Value	Key
-16.4846935272, 0.1451054662, 0.0207526684	1 hood
true	2 hoodbolted
ARRAY[4] - Click to edit.	3 hoodbolts
0.1000000015, 0.2143079042, 0.3404692709, 1	4 hoodcolor
false	5 hooddamaged
true	6 hoodinstalled
4	7 hoodpainttype
32	8 hoodtightness

Название	Описание
Transform (1)	Указывает координаты детали в игровом мире. Если деталь установлена на машину (двигатель) – то название тэга (поле "Tag") будет "Untagged", если не установлена - "PART".
Bolted (2)	Указывает о том, что все болты на детали закручены (если деталь имеет болты). "true" – закручены, "false" – не закручены.
Bolts (3)	Указывает, на сколько закручен каждый болт (если деталь имеет болты). Для просмотра и редактирования необходимо нажать на параметр), значение может быть от "0" (откручен) до "8" (закручен).
Color (4)	Код цвета (если деталь имеет возможность покраски).
Damaged (5)	Указывает на то, сломана ли деталь. "true" – сломана, "false" – не сломана.
Installed (6)	Указывает, что деталь установлена на автомобиль (двигатель). "true" – установлена, "false" – не установлена.
Painttype (7)	Тип покраски, всего их пять: 0 – ржавчина (стандартный цвет для тюнинга); 1 – обычная; 2 – металлик; 3 – матовая; 4 – пользовательский скин (Для корректного отображения код цвета должен быть "1, 1, 1, 1" на всех деталях, где необходимо применить скин).
Tightness (8)	Указывает общий уровень закрученных болтов. 3 закрученных болта будут равняться 24 (три умножить на восемь).

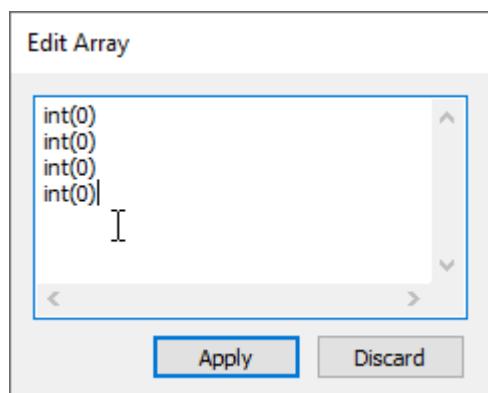
### Установка/снятие деталей Satsum'ы:

На картинке выше вы можете видеть, что капот установлен правильно. Все болты закручены и общий уровень закрученных болтов 32 (четыре умножить на восемь). Но что если нам, по какой-то причине, необходимо снять деталь? Это не очень легко, т.к. все взаимосвязано, но давайте рассмотрим на примере капота.

Для начала откроем окно "Transform", оно же редактирование координат деталей и сменим тэг (поле "Tag") на "PART". Это позволит брать деталь в руки, когда она будет откреплена.



Далее меняем значение "bolted" и "installed" на "false", и "tightness" на "0". Теперь остается открыть "bolts" и выставить все значения на "0".



Теперь при заходе в игру деталь должна быть снята. Установка детали производится точно таким же способом, только тэг меняется на "Untagged", "bolted" и "installed" на "true", "tightness" на \*количество болтов\* умножить на восемь, в окне "bolts" выставить все значения на "8".

## Названия предметов в редакторе

Название предмета, в скобках название в игре	Название в редакторе	Изображение
Персонаж	player	
<b>Названия транспорта</b>		
Лодка	boattransform	
Satsum'a	cartransform	
Прицеп для трактора	flatbedtransform	
Грузовик	gifutransform	

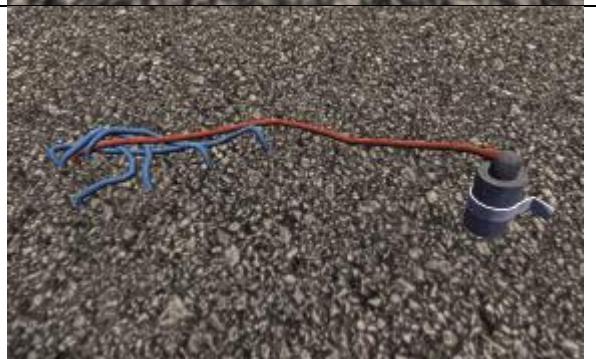
Мопед	mopedtransform	
Масл кар	muscletransform	
Машина, которую можно выиграть в карты	rusckotransform	
Трактор	tractortransform	
Фургон	vantransform	

**Детали двигателя и подкапотного пространства Satsum'ы**

Воздушный фильтр (AIRFILTER)	airfilter	
Генератор (ALTERNATOR)	alternator	
Блок цилиндров (BLOCK)	block	
Тормозная магистраль (BRAKE LINING)	brakelining	
Главный тормозной цилиндр (BRAKE MASTER CYLINDER)	brakemastercylinder	

Распределвал (CAMSHAFT)	camshaft	
Шкив распределвала (CAMSHAFT GEAR)	camshaftgear	
Впускной коллектор (CARBURATOR)	carburator	
Корзина (CLUTCH COVER PLATE)	clutchcoverplate	
Диск сцепления (CLUTCH DISC)	clutchdisc	

Магистраль сцепления (CLUTCH LINING)	clutchlining	
Главный цилиндр сцепления (CLUTCH MASTER CYLINDER)	clutchmastercylinder	
Выжимная пластина (CLUTCH PRESSURE PLATE)	clutchpressureplate	
Коленвал (CRANKSHAFT)	crankshaft	
Шкив коленвала (CRANKSHAFT PULLEY)	crankshaftpulley	

ГБЦ (CYLINDER HEAD)	cylinderhead	
Распределитель зажигания (DISTRIBUTOR)	distributor	
Выжимной подшипник (DRIVE GEAR)	drivegear	
Катушка зажигания (ELECTRICS)	electrics	
Переходная плита (ENGINE PLATE)	engineplate	

Глушитель (EXHAUST MUFFLER)	exhaustmuffler	
Выхлопная труба (EXHAUST PIPE)	exhaustpipe	
Ремень генератора (FAN BELT)	fanbelt	
Маховик (FLYWHEEL)	flywheel	
Топливный насос (FUEL PUMP)	fuelpump	

Топливный фильтр (FUEL STRAINER)	fuelstrainer	
Топливный бак (FUEL TANK)	fueltank	
Патрубок бензобака (FUEL TANK PIPE)	fueltankpipe	
КПП (GEARBOX)	gearbox	
Кулиса переключения передач (GEAR LINKAGE)	gearlinkage	

Левая полуось (HALFSHAFT)	halfshaftfl	
Правая полуось (HALFSHAFT)	halfshaftfr	
Выпускной коллектор (HEADERS)	headers	
Прокладка ГБЦ (HEAD GASKET)	headgasket	
Крышка подшипника коленвала 1 (MAIN BEARING1)	mainbearing1	

Крышка подшипника коленвала 2 (MAIN BEARING2)	mainbearing2	
Крышка подшипника коленвала 3 (MAIN BEARING3)	mainbearing3	
Инжектор N2O (N2O INJECTORS)	n2oinjectors	
Поддон картера (OILPAN)	oilpan	
Поршень 1 (PISTON1)	piston1	

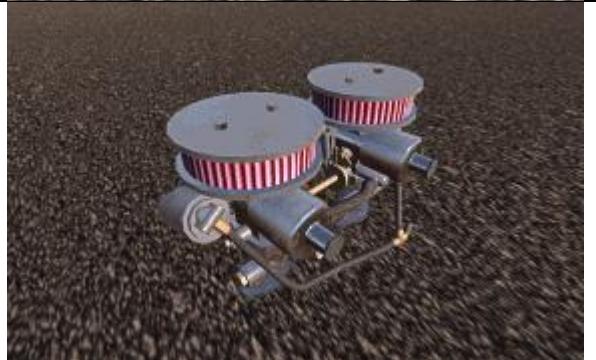
Поршень 2 (PISTON2)	piston2	
Поршень 3 (PISTON3)	piston3	
Поршень 4 (PISTON4)	piston4	
Четырехдроссельный впуск (RACING CARBURATORS)	racingcarburators	
Гоночная выхлопная труба (RACING EXHAUST)	racingexhaust	

Гоночный маховик (RACING FLYWHEEL)	racingflywheel	
Гоночный глушитель (RACING MUFFLER)	racingmuffler	
Гоночный радиатор (RACING RADIATOR)	racingradiator	
Радиатор (RADIATOR)	radiator	
Патрубок радиатора 1 (RADIATOR HOSE1)	radiatorhose1	

Патрубок радиатора 2 (RADIATOR HOSE2)	radiatorhose2	
Патрубок радиатора 3 (RADIATOR HOSE3)	radiatorhose3	
Клапанная крышка (ROCKER COVER)	rockercover	
Коромысла (ROCKER SHAFT)	rockershaft	
Свеча 1 (SPARK PLUG 1)	sparkplug1	

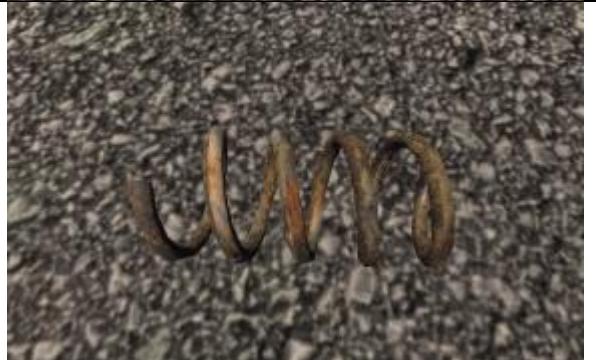
Свеча 2 (SPARK PLUG 2)	sparkplug2	
Свеча 3 (SPARK PLUG 3)	sparkplug3	
Свеча 4 (SPARK PLUG 4)	sparkplug4	
Стартер (STARTER)	starter	
Гоночный выпускной коллектор (STEEL HEADERS)	steelheaders	

Рулевая рейка (STEERING RACK)	steeringrack	
Левая рулевая тяга (STEERING ROD FL)	steeringrodfl	
Правая рулевая тяга (STEERING ROD FR)	steeringrodfr	
Подрамник (SUB FRAME)	subframe	
Цепь привода ГРМ (TIMING CHAIN)	timingchain	

Крышка привода ГРМ (TIMING COVER)	timingcover	
Горизонтальные карбюраторы (TWIN CARBURATORS)	twin carburetors	
Водяной насос (WATER PUMP)	waterpump	
Шкив водяного насоса (WATER PUMP PULLEY)	waterpump pulley	
<b>Детали подвески Satsum'ы</b>		
Раллийная левая пружина (RALLY COIL SPRING)	coilspringrallyrl	

Раллийная правая пружина (RALLY COIL SPRING)	coilspringrallyrr	
Левая пружина (COIL SPRING)	coilspringrl	
Правая пружина (COIL SPRING)	coilspringrr	
Левый тормозной диск (DISC BRAKE)	discbrakefl	
Правый тормозной диск (DISC BRAKE)	discbrakefr	

Левые барабанные тормоза (DRUM BRAKE)	drumbrakerl	
Правые барабанные тормоза (DRUM BRAKE)	drumbrakerr	
Передний левый колпак (HUBCAP FL)	hubcapfl	
Передний правый колпак (HUBCAP FR)	hubcapfr	
Задний левый колпак (HUBCAP RL)	hubcaprl	

Задний правый колпак (HUBCAP RR)	hubcaprr	
Высокая левая пружина (LONG COIL SPRING)	longcoilspringrl	
Высокая правая пружина (LONG COIL SPRING)	longcoilspringrr	
Раллийная левая задняя стойка (RALLY SHOCK ABSORBER)	shockabsorberallyrl	
Раллийная правая задняя стойка (RALLY SHOCK ABSORBER)	shockabsorberallyrr	

Левая задняя стойка (SHOCK ABSORBER)	shockabsorberl	
Правая задняя стойка (SHOCK ABSORBER)	shockabsorberr	
Левая ступица (SPINDLE FL)	spindlefl	
Правая ступица (SPINDLE FR)	spindlefr	
Левая передняя стойка (STRUT FL)	strutfl	

Раллийная левая передняя стойка (RALLY STRUT FL)	strutflrally	
Правая передняя стойка (STRUT FR)	strutfr	
Раллийная правая передняя стойка (RALLY STRUT FR)	strutfrrally	
Левый задний рычаг (TRAIL ARM RL)	trailarmrl	
Правый задний рычаг (TRAIL ARM RR)	trailarmrr	

Колесо (WHEEL)	wheelsteel1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteel2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteel3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteel4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteel5transform	

Колесо (WHEEL)	wheelhayoso1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelhayoso2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelhayoso3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelhayoso4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelocto1transform	

Колесо (WHEEL)	wheelocto2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelocto3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelocto4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelracing1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelracing2transform	

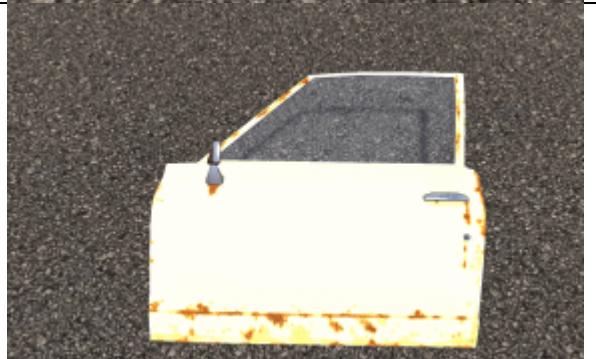
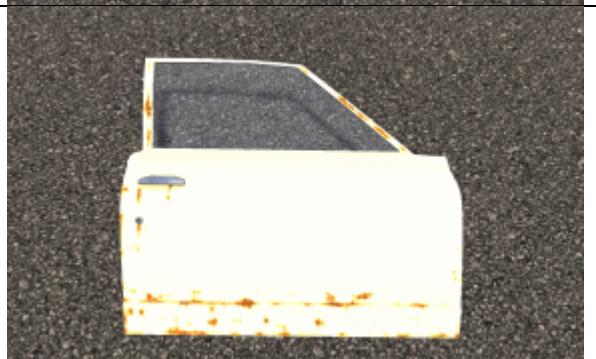
Колесо (WHEEL)	wheelracing3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelracing4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelrally1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelrally2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelrally3transform	

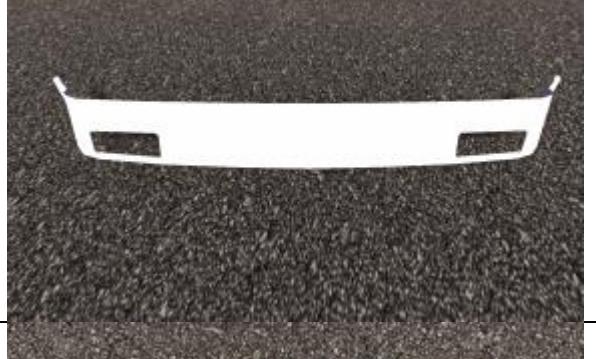
Колесо (WHEEL)	wheelrally4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelslot1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelslot2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelslot3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelslot4transform	

Колесо (WHEEL)	wheelspoke1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelspoke2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelspoke3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelspoke4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteelwide1transform	

Колесо (WHEEL)	wheelsteelwide2transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteelwide3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelsteelwide4transform	
Колесо (WHEEL)	wheelturbine1transform	
Колесо (WHEEL)	wheelturbine2transform	

Колесо (WHEEL)	wheelturbine3transform	
Колесо (WHEEL)	wheelturbine4transform	
Левый передний рычаг (WISHBONE FL)	wishbonefl	
Правый передний рычаг (WISHBONE FR)	wishbonefr	
<b>Кузовные детали Satsum'ы</b>		
Крышка багажника (BOOTLID)	bootlid	

Передний бампер (BUMPER FRONT)	bumperfront	
Задний бампер (BUMPER REAR)	bumperrear	
Левая дверь (DOOR LEFT)	doorleft	
Правая дверь (DOOR RIGHT)	doorright	
Переднее левое расширение арок (FENDER FLARE FL)	fenderflarefl	

Переднее правое расширение арок (FENDER FLARE FR)	fenderflarefr	
Заднее левое расширение арок (FENDER FLARE RL)	fenderflarerf	
Заднее правое расширение арок (FENDER FLARE RR)	fenderflarerr	
Передний спойлер под расширение арок (FENDER FLARE SPOILER)	fenderflarespoiler	
Левое крыло (FENDER LEFT)	fenderleft	

Правое крыло (FENDER RIGHT)	fenderright	
Фиберглассовый капот (FIBERGLASS HOOD)	fiberglasshood	
Передний спойлер (FRONT SPOILER)	frontspoiler	
Решетка радиатора (GRILLE)	grille	
Левая фара (HEADLIGHT)	headlightleft	

Правая фара (HEADLIGHT)	headlightright	
Капот (HOOD)	hood	
Левый задний фонарь (REAR LIGHT LEFT)	rearlightleft	
Правый задний фонарь (REAR LIGHT RIGHT)	rearlightright	
Задний спойлер 1 (REAR SPOILER)	rearspoiler	

Задний спойлер 2 (REAR SPOILER2)	rearspoiler2	
Передний номер (REGISTER PLATE)	regplatefront	
Задний номер (REGISTER PLATE)	regplaterear	
Решетка на заднее стекло (WINDOW GRILLE)	windowgrille	
Тонировка (WINDOWS BLACK WRAP)	windowsblackwrap	

**Детали интерьера Satsum'ы**

Усилитель (AMPLIFIER)	amplifier	
Задняя полка (BACK PANEL)	backpanel	
Гоночное водительское сидение (BUCKET SEAT DRIVER)	bucketseatdriver	
Гоночное пассажирское сидение (BUCKET SEAT PASSENGER)	bucketseatpassenger	
Новая магнитола (CD PLAYER)	cdplayer	

Часы (CLOCK GAUGE)	clockgauge	
Торпеда (DASHBOARD)	dashboard	
Приборная панель (DASHBOARD METERS)	dashboardmeters	
Леопардовый чехол для торпеды (DASH COVER LEOPARD)	dashcoverleopard	
Плюшевый чехол для торпеды (DASH COVER PLUSH)	dashcoverplush	

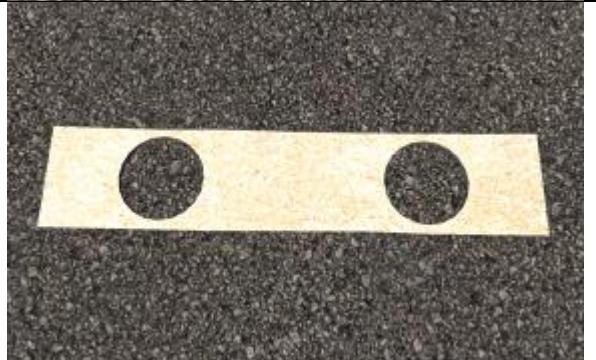
Финский чехол для торпеды (DASH COVER SUOMI)	dashcoversuomi	
Зебровой чехол для торпеды (DASH COVER ZEBRA)	dashcoverzebra	
Дополнительные приборы (EXTRA GAUGES)	extragauges	
Крепление огнетушителя (FIRE EXTINGUISHER HOLDER)	fireextinguisherholder	
Датчик смеси топлива (FUEL MIXTURE GAUGE)	fuelmixturegauge	

Кубики (FUR DICES)	furdices	
Рычаг переключения передач (GEAR STICK)	gearstick	
Ручной тормоз (HANDBRAKE)	handbrake	
Баллон N2O (N2O BOTTLE)	n2obottle	
Крепеж для баллона N2O (N2O BOTTLE HOLDER)	n2obottleholder	

Пульт управления N2O (N2O BUTTON PANEL)	n2obuttonpanel	
Четырехточечные ремни (RACING HARNESS)	racingharness	
Магнитола (RADIO)	radio	
Раллийный руль (RALLY STEERING WHEEL)	rallysteeringwheel	
Taxометр (RPM GAUGE)	rpmgauge	

Леопардовый чехол для сидений (SEAT COVER LEOPARD)	seatcoverleopard	
Плюшевый чехол для сидений (SEAT COVER PLUSH)	seatcoverplush	
Финский чехол для сидений (SEAT COVER SUOMI)	seatcoversuomi	
Зебровой чехол для сидений (SEAT COVER ZEBRA)	seatcoverzebra	
Водительское сидение (SEAT DRIVER)	seatdriver	

Пассажирское сидение (SEAT PASSENGER)	seatpassenger	
Задний диван (SEAT REAR)	seatrear	
Спортивный руль (SPORT STEERING WHEEL)	sportsteeringwheel	
Рулевая колонка (STEERING COLUMN)	steeringcolumn	
Рулевое колесо (STOCK STEERING WHEEL)	steeringwheel	

Левый сабвуфер (SABWOOFER LEFT)	subwooferleft	
Задняя панель с вырезами под сабвуфера (SABWOOFER PANEL)	subwooferpanel	
Правый сабвуфер (SABWOOFER RIGHT)	subwooferright	
Гоночный тахометр (TACHOMETR)	tachometer	
Леопардовый чехол для руля (WHEEL COVER LEOPARD)	wheelcoverleopard	

Плюшевый чехол для руля (WHEEL COVER PLUSH)	wheelcoverplush	
Финский чехол для руля (WHEEL COVER SUOMI)	wheelcoversuomi	
Зебровой чехол для руля (WHEEL COVER ZEBRA)	wheelcoverzebra	
Гирлянда (XMAS LIGHTS)	xmaslights	
<b>Различные предметы и инструменты</b>		
Топор (AX)	axtransform	

Топор 2 (AX)	ax2transform	
Фотоаппарат (CAMERA)	cameratransform	
Переносной домкрат (CAR JACK)	carjacktransform	
Коробка CD диска (CD CASE)	cd1casetransform	
CD диск (CD)	cd1transform	

Пакет с фейерверками (FIREWORKS BAG)	fireworksbagitem	
Ловушка для рыб (FISH TRAP)	fishtraptransform	
Фонарик (FLASHLIGHT)	flashlighttransform	
Домкрат (FLOOR JACK)	floorjacktransform	
Канистра для дизеля (DIESEL)	jerrycandieseltransform	

Канистра для бензина (GASOLINE)	jerrycangastransform	
Старая машина 1	junkcar1transform	
Старая машина 2	junkcar2transform	
Старая машина 3	junkcar3transform	
Крышка ведра для браги (BUCKET LID)	kiljubucketlidtransform	

Ведро для браги (BUCKET)	kiljubuckettransform	
Фонарь (LANTERN)	lanterntransform	
Подъемник для двигателя (MOTOR HOIST)	motorhoist	
Магнитофон (RADIO)	portableradiotransform	
Набор головок с трещоткой (RATCHET SET)	ratchetset	

Ведро для воды (WATER BUCKET)	saunabaskettransform	
Ведро для воды 2 (WATER BUCKET)	saunabasket2transform	
Черпак для воды (DIPPER)	saunadippertransform	
Черпак для воды 2 (DIPPER)	saunadipper2transform	
Кувалда (SLEDGEHAMMER)	sledgehammertransform	

Диван (SOFA)	sofatransform	
Чемодан с деньгами (SUITCASE)	suitcasepos2	
Набор инструментов (SPANNER SET)	toolboxtransform	
Знак авар. остановки (WARNING TRIANGLE)	warningtriangle	
Электропроводка (WIRING MESS)	wiringmesstransform	

Переноска для дров (WOOD CARRIER)	woodcarrier1transform	
Переноска для дров 2 (WOOD CARRIER)	woodcarrier2transform	
<b>Названия бензобаков и других емкостей</b>		
Бак лодки. Максимальное значение: 4.	boatfuellevel	
Бачок тормозной жидкости для передних тормозов. Максимальное значение: 1.	brakemastercylinderfluidlevelf	
Бачок тормозной жидкости для задних тормозов. Максимальное значение: 1.	brakemastercylinderfluidlevelr	
Бачок тормозной жидкости для сцепления. Максимальное значение: 0.5.	clutchmastercylinderfluidlevel	
Бак Satsum'ы. Максимальное значение: 36.	fueltankfuellevel	
Бак грузовика. Максимальное значение: 300.	gifufuellevel	
Цистерна грузовика. Максимальное значение: 10000.	gifushittank	
Канистра для дизеля. Максимальное значение: 20.	jerrycandiesellevel	
Канистра для бензина. Максимальное значение: 20.	jerrycangasolinelevel	
Бак мопеда. Максимальное значение: 3.4.	mopedfuellevel	
Бак масл кара. Максимальное значение: 79.	musclefuellevel	
Закись в баллоне N2O. Максимальное значение: 5.	n2obottlefluid	
Масло в двигателе Satsum'ы. Максимальное значение: 2.89.	oilpanoillevel	

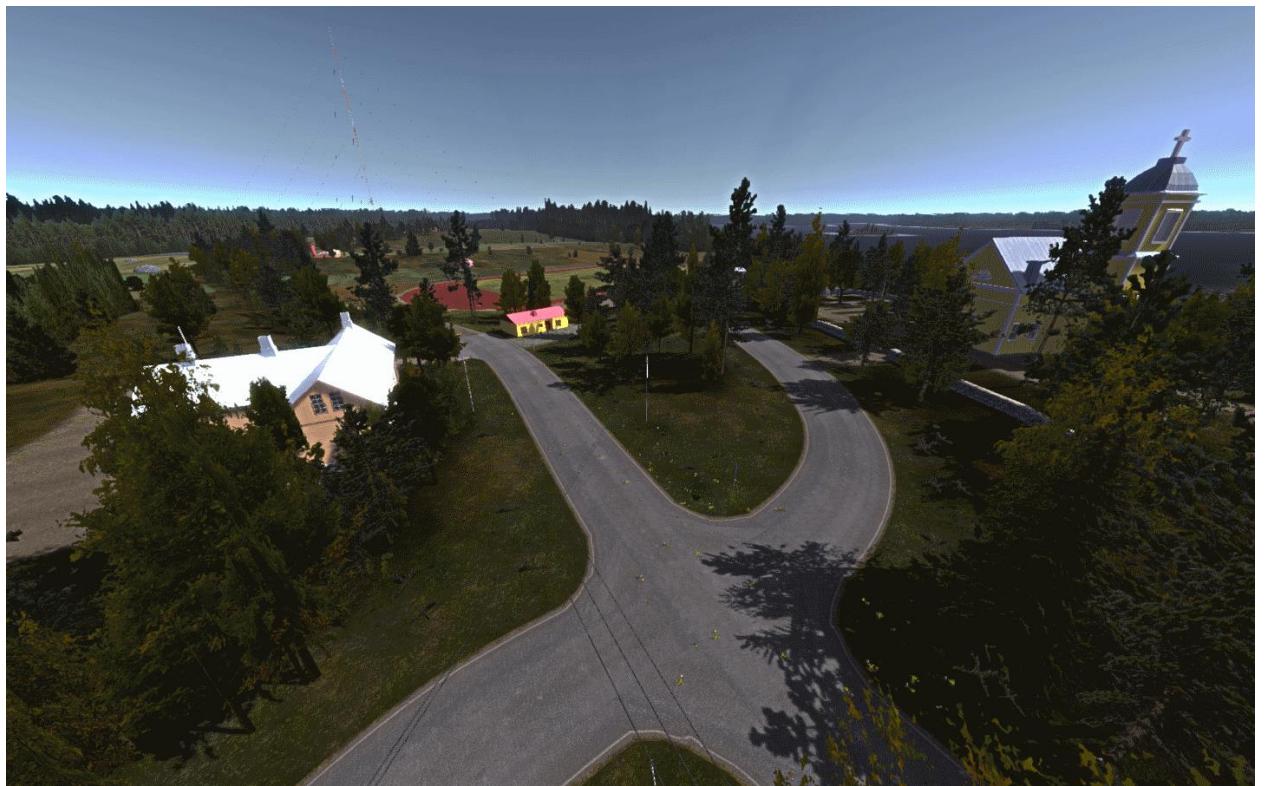
Охлаждающая жидкость в гоночном радиаторе. Максимальное значение: 7.	racingradiatorwater	
Охлаждающая жидкость в радиаторе. Максимальное значение: 5.4.	radiatorwater	
Бак машины, которую можно выиграть в карты. Максимальное значение: 30.	rusckofuellevel	
Бак трактора. Максимальное значение: 65.	tractorfuellevel	
Бак фургона. Максимальное значение: 40.	vanfuellevel	

## Установка/снятие каркаса безопасности

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "rollcageinstalled";
3. Меняем значение параметра на нужное ("true" – установлен, "false" – не установлен);
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как создать кубки

1. Открываем файл "trophies.txt";
2. Меняем значение параметра "trophybronzeid" на количество бронзовых кубков, которое хотим получить. Значение параметра "trophygoldid" меняем на количество золотых кубков, которое хотим получить. Значение параметра "trophysilverid" меняем на количество серебренных кубков, которое хотим получить;
3. Сохраняем изменения. Кубки появятся там, где стоит (если в игре суббота)/должна стоять палатка с результатами ралли. Перемещать кубки с помощью редактора не представляется возможным. Палатка с результатами находится возле магазина, в этом месте:



## **Как сделать, чтобы пришла полиция и посадили в тюрьму**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "numberofbools";
3. Меняем значение параметра на количество дней, сколько хотим просидеть в тюрьме;
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как выйти из тюрьмы**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "numberofbools";
3. Меняем значение параметра на "1";
4. Телепортируем персонажа в любое место;
5. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как выиграть дом и машину в карты**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "venttipigmaxbet";
3. Меняем значение параметра на "4050";
4. Сохраняем изменения;
5. Идем в обсуждение группы под названием "FAQ: Часто задаваемые вопросы" и читаем, как играть в карты;
6. Заходим в игру и пытаемся выиграть.

## **Как вернуть дом и машину, если они проиграны в карты**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "venttipigstage";
3. Удаляем значение;
4. В фильтре вписываем "key";
5. Удаляем все значения всех предметов;
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как избавиться от большой зависимости от курения**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "player";
3. Удаляем значение параметра "playerstressrate";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как ускорить время приготовления браги**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "kiljubucketalcohol";
3. Меняем значение параметра на "0.136";
4. В фильтре вписываем "kiljubucketfinished";
5. Меняем значение параметра на "true";
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как ускорить приход посылки с тюнингом**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "envelope";
3. Меняем значение параметра "envelopetimecurrent" на "100000";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как ускорить время ремонта в СТО**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "repairshop";
3. Меняем значение параметра "repairshoptime" на "1";
4. Далее есть два варианта:
  - Первый – телепортироваться через редактор домой, сохранить изменения и закрыть программу, зайти в игру, продолжить игру, подождать пол минуты, сохраниться, выйти из игры, открыть редактор и телепортироваться обратно к СТО.
  - Второй – доехать на масл каре до магазина и вернуться обратно в СТО или с помощью плагина на телепорт телепортироваться домой, подождать пол минуты, телепортироваться обратно к СТО.

## **Как починить разбитое лобовое стекло**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "windshieldbroken";
3. Меняем значение параметра на "false";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как отключить перманентную смерть**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "player";
3. Меняем значение параметра "playerpermadeath" на нужное ("true" – включена, "false" – отключена);
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как изменить передаточное число главной передачи**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "gearbox";
3. Меняем значение параметра "gearboxfinalgearratio" на нужное число;
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как настроить схождение колес**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "steeringrodfl";
3. Меняем значение параметра "steeringrodflalignment" на "0";
4. В фильтре вписываем "steeringrodfr";
5. Меняем значение параметра "steeringrodfralignment" на "0";
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как настроить тепловой зазор клапанов на максимальную мощность**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "rockershaft";
3. Меняем значение параметра "rockershaftcyl1exhaust" на "7";
4. Меняем значение параметра "rockershaftcyl1intake" на "8";
5. Меняем значение параметра "rockershaftcyl2exhaust" на "7";
6. Меняем значение параметра "rockershaftcyl2intake" на "8";
7. Меняем значение параметра "rockershaftcyl3exhaust" на "7";
8. Меняем значение параметра "rockershaftcyl3intake" на "8";
9. Меняем значение параметра "rockershaftcyl4exhaust" на "7";
10. Меняем значение параметра "rockershaftcyl4intake" на "8";
11. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как настроить топливовоздушную смесь карбюратора на максимальную мощность

- Для стандартного карбюратора (CARBURATOR):
  1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
  2. В фильтре вписываем "carburator";
  3. Меняем значение параметра "carburatoridleadjust" на "16.75";
  4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.
- Для горизонтальных карбюраторов (TWIN CARBURATORS):
  1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
  2. В фильтре вписываем "twincarburators";
  3. Меняем значение параметра "twincarburatorsidleadjust" на "16.75";
  4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.
- Для четырехдроссельного впуска (RACING CARBURATORS):
  1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
  2. В фильтре вписываем "racingcarburators";
  3. Меняем значение параметра "racingcarburatorsadjust1" на "16.75";
  4. Меняем значение параметра "racingcarburatorsadjust2" на "16.75";
  5. Меняем значение параметра "racingcarburatorsadjust3" на "16.75";
  6. Меняем значение параметра "racingcarburatorsadjust4" на "16.75";
  7. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как вернуть ржавый кузов у Satsum'ы

0. Заранее покрасить машину в нужный цвет;
1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "bootlid";
3. Меняем значение параметра "bootlidpainttype" на "0";
4. В фильтре вписываем "carbodypainttype";
5. Меняем значение параметра "carbodypainttype" на "0";
6. В фильтре вписываем "doorleft";
7. Меняем значение параметра "doorleftpainttype" на "0";
8. В фильтре вписываем "doorright";
9. Меняем значение параметра "doorrightpainttype" на "0";
10. В фильтре вписываем "fenderleft";
11. Меняем значение параметра "fenderleftpainttype" на "0";
12. В фильтре вписываем "fenderright";
13. Меняем значение параметра "fenderrightpainttype" на "0";
14. В фильтре вписываем "hood";
15. Меняем значение параметра "hoodpainttype" на "0";
16. В фильтре вписываем "wheelsteel1painttype";
17. Меняем значение параметра "wheelsteel1painttype" на "0";
18. В фильтре вписываем "wheelsteel2painttype";
19. Меняем значение параметра "wheelsteel2painttype" на "0";
20. В фильтре вписываем "wheelsteel3painttype";
21. Меняем значение параметра "wheelsteel3painttype" на "0";

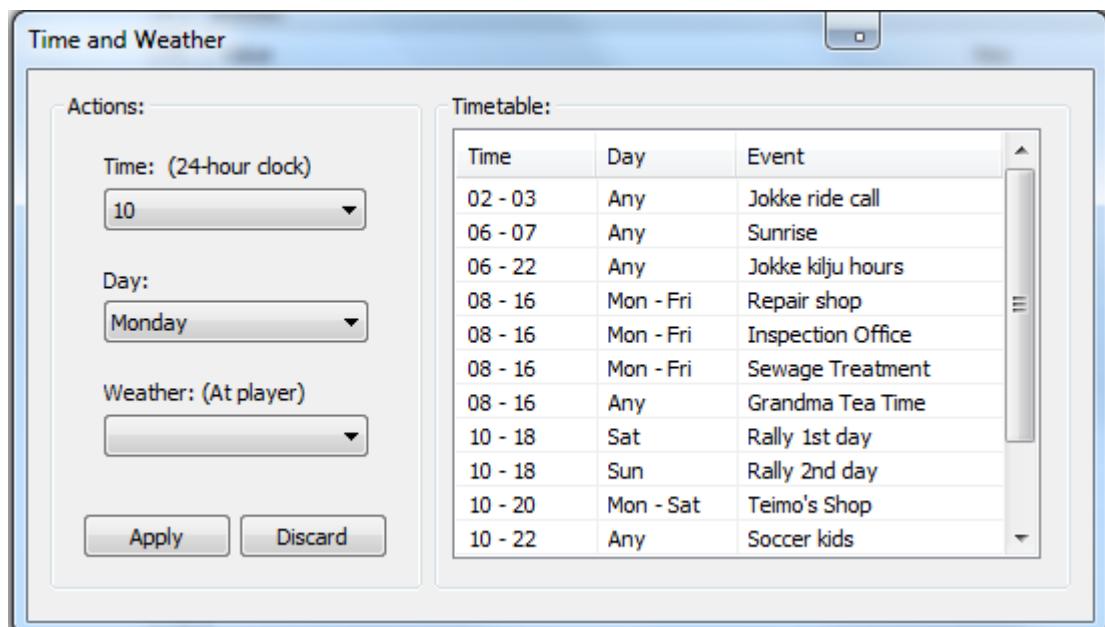
22. В фильтре вписываем "wheelsteel4painttype";
23. Меняем значение параметра "wheelsteel4painttype" на "0";
24. В фильтре вписываем "wheelsteel5painttype";
25. Меняем значение параметра "wheelsteel5painttype" на "0";
26. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как изменить пробег Satsum'ы

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "odometer";
3. Меняем значение параметра "odometer" на нужное (но не менее миллиона);
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как изменить время/день недели/погоду

Открываем файл "defaultES2File.txt" , выбираем вкладку "Tools" и затем "Time and Weather"



Здесь мы можем посмотреть время ( по 24-х часовому формату)

День недели и погоду, так же посмотреть в какое время нам доступны определенные события.

Теперь мы можем все это изменять, учтите что погода меняется только там где вы сохранились т.е там где вы находитесь на момент входа в игру.

Monday	Понедельник
Tuesday	Вторник
Wednesday	Среда
Thursday	Четверг
Friday	Пятница
Saturday	Суббота
Sunday	Воскресенье

### Перевод всех значений.

Clear Sky	Чистое небо
OverCast	Пасмурно
Rainy	Дождь
ThunderStorm	Шторм

## **Как получить номера**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "carinspected";
3. Меняем значение параметра на "true";
4. В фильтре вписываем "leimapaperiin";
5. Меняем значение параметра на "true";
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре, номера будут в здании тех. осмотра.

## **Как поменять/установить шины**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем название нужного колеса (можно взять из таблицы выше, но в конце, вместо "transform" нам нужно "tiretype", т.е., например, вместо "wheelocto1transform" нужно "wheelocto1tiretype");
3. Меняем значение на одно из следующих:  
 0 – без шины;  
 1 – стандартная шина (новая);  
 2 – шина "Gommer Gobra";  
 3 – раллийная резина;  
 4 – дрэговый слик;  
 5 – старая шина (котораядается при старте игры).
4. В фильтре вписываем название нужного колеса (но на этот раз в конце, вместо "transform" нам нужно "tirewear", т.е., например, вместо "wheelocto1transform" нужно "wheelocto1tirewear");
5. Меняем значение на "100";
6. Повторяем 2, 3 и 4 действие для остальных колес, на которые нужно поменять/установить шины;
7. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как купить весь тюнинг**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "purchased";
3. Меняем значения всех параметров, в названии которых есть "purchased" на "true";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре. Тюнинг будет лежать сбоку магазина.

## **Как получить чемодан с деньгами без выполнения квеста**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "drunkstage";
3. Меняем значение параметра на "5";
4. Сохраняем изменения и можно искать чемодан в игре. Возможность телепортировать чемодан появится после сохранения в игре.

## **Как восстановить дом после пожара**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "bathroomdone";
3. Меняем значения параметра на "false";
4. В фильтре вписываем "bedroom1done";
5. Меняем значения параметра на "false";
6. В фильтре вписываем "bedroom2done";
7. Меняем значения параметра на "false";
8. В фильтре вписываем "kitchendone";
9. Меняем значения параметра на "false";
10. В фильтре вписываем "livingroomdone";
11. Меняем значения параметра на "false";
12. В фильтре вписываем "saunadone";
13. Меняем значения параметра на "false";
14. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как исправить баг с дверями гаража**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "garagedoorleftrotation";
3. Удаляем значение;
4. В фильтре вписываем "garagedoorrightrotation";
5. Удаляем значение;
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как убрать ос из машины, которую можно выиграть в карты**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "wasphive01dead";
3. Меняем значение параметра на "true";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как сделать, чтобы детали не отваливались**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем название нужной детали;
3. Меняем значение "Tightness" на "5000";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

### **Нюансы:**

- Данный способ работает не со всеми деталями;
- Детали в "Satsuma Report" определяются как "Stuck";

- Функция "Fix stuck parts" в "Satsuma Report" отменяет изменения;
- Открутить и снять детали в игре не представляется возможным.

## **Как выставить шкив распредвала по меткам**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "camshaft";
3. Меняем значение параметра "camshaftgearangle" на "0";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как начать/пройти квест, в котором нужно помочь с переездом**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "movingjobwait";
3. Меняем значение параметра "movingjobwait" на "0";
4. В фильтре вписываем "movingjobstage";
5. Меняем значение параметра "movingjobstage" на "2" – если хотим начать квест или на "4" – если хотим пройти его;
6. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как подключить всю электрику в Satsum'e**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "batteryterminalminusbolted";
3. Меняем значение параметра на "true";
4. В фильтре вписываем "batteryterminalminusinstalled" на "true";
5. Меняем значение параметра на "true";
6. В фильтре вписываем "batteryterminalplusbolted" на "true";
7. Меняем значение параметра на "true";
8. В фильтре вписываем "batteryterminalplusinstalled" на "true";
9. Меняем значение параметра на "true";
10. В фильтре вписываем "wiring";
11. Меняем значение параметра "wiringalternatorinstalled" на "true";
12. Меняем значение параметра "wiringampaudioinstalled" на "true";
13. Меняем значение параметра "wiringamppowerinstalled" на "true";
14. Меняем значение параметра "wiringbatteryharnessinstalled" на "true";
15. Меняем значение параметра "wiringcoilinstalled" на "true";
16. Меняем значение параметра "wiringdash1installed" на "true";
17. Меняем значение параметра "wiringdash2installed" на "true";

18. Меняем значение параметра "wiringfueltankinstalled" на "true";
19. Меняем значение параметра "wiringgaugeafrinstalled" на "true";
20. Меняем значение параметра "wiringgaugeextrainstalled" на "true";
21. Меняем значение параметра "wiringgroundinstalled" на "true";
22. Меняем значение параметра "wiringharnessheadlightsinstalled" на "true";
23. Меняем значение параметра "wiringheadlightsleftinstalled" на "true";
24. Меняем значение параметра "wiringheadlightsrightinstalled" на "true";
25. Меняем значение параметра "wiringignitioninstalled" на "true";
26. Меняем значение параметра "wiringradiatortofaninstalled" на "true";
27. Меняем значение параметра "wiringradioinstalled" на "true";
28. Меняем значение параметра "wiringrearlightsleftinstalled" на "true";
29. Меняем значение параметра "wiringrearlightsrightinstalled" на "true";
30. Меняем значение параметра "wiringregulatorinstalled" на "true";
31. Меняем значение параметра "wiringstarterbolted" на "true";
32. Меняем значение параметра "wiringstarterinstalled" на "true";
33. Меняем значение параметра "wiringsubwooferleftinstalled" на "true";
34. Меняем значение параметра "wiringsubwooferrightinstalled" на "true";
35. Меняем значение параметра "wiringswitchlightinstalled" на "true";
36. Сохраняем изменения, закрываем редактор сохранений, запускаем игру, загружаем сохранение, выходим из игры, запускаем редактор сохранений;
37. В фильтре вписываем "wiring";
38. Меняем значение параметра "wiringbatteryminusbolts" на "int(8)";
39. Меняем значение параметра "wiringbatteryminustightness" на "8";
40. Меняем значение параметра "wiringbatteryplusbolts" на "int(8)";
41. Меняем значение параметра "wiringbatteryplustightness" на "8";
42. Меняем значение параметра "wiringstarterbolts" на "int(8)";
43. Меняем значение параметра "wiringstartertightness" на "8";
44. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как отремонтировать подвеску**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "wheelfldamagevector";
3. Удаляем значение параметра "wheelfldamagevector";
4. В фильтре вписываем "wheelfrdamagevector";
5. Удаляем значение параметра "wheelfrdamagevector";
6. В фильтре вписываем "wheelrldamagevector";
7. Удаляем значение параметра "wheelrldamagevector";
8. В фильтре вписываем "wheelrrdamagevector";
9. Удаляем значение параметра "wheelrrdamagevector";
10. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как настроить угол опережения зажигания на максимальную мощность

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "distributor";
3. В левом области нажимаем на "distributor";
4. В правой области ищем строку "distributorsparkangle" и меняем значение на "15";
5. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## Как получить компьютер

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "computerorderwait" и ставим значение с "False" на "True" и ниже пишем цифру "0";
3. В фильтре вписываем "computerordertime" и пишем цифру "10000";
4. Сохраняем изменения, после этого в магазине будет лежать чек на оплату.

## Как добавить игры и программы в компьютер

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "computermemory"
3. Справа в параметрах нажимаем ARRAY[1] – Click to edit
4. У нас откроется окно параметра памяти.
5. В этом окне по стандарту будут такие программы.
6. ( string(OS) , string(telebbs) , string(pieno) )
7. Что бы добавить какую-нибудь программу или игру надо просто написать string(название программы или игры) и нажать снизу Apply
8. Сохраняем изменения и проверяем в игре

## Список всех игр и программ для компьютера

1. string(fishgame)
2. string(rapula)
3. string(massacre)
4. string(grilli)
5. string(sormilki)
6. string(spdtest)
7. string(filosofi)
8. string(invapasi)
9. string(jfkrace)
10. string(wildvest)
11. string(sextest)
12. string(allikko)

## **Как получить наручные часы**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "wristwatchowned";
3. Меняем значение параметра "wristwatchowned" на "true";
4. Сохраняем изменения и проверяем в игре.

## **Как убрать мух и насекомых**

1. Открываем файл "defaultES2File.txt";
2. В фильтре вписываем "player";
3. В правой области ищем строку "playerdirtiness" и меняем значение на  $-\infty$ ;
4. В правой области ищем "playermosquitoshield" и меняем значение на  $\infty$ ;
5. Сохраняем изменения и проверяем в игре.