

Variables

Nombre	Variable(lo que hay que copiar)	Tipo de valor	Valor Minimo	Valor Maximo	Notas
Peso	mass	Float	1.0	100000.0	
Peso al girar	turnMass	Float	0.0	1000000.0	
Resistencia al Movimiento	dragCoeff	Float	-200.0	200.0	
Centro de gravedad X Y Z	centerOfMass	Tabla = { [1]=posX, [2]=posY, [3]=posZ } (floats)	-10.0	10.0	Hay que poner la tabla en el script remplazando por cantidad
Porcentaje Sumergido	percentSubmerged	Integer	1	99999	
Traccion	tractionMultiplier	Float	-100000.0	100000.0	
Traccion con fuerzas G	tractionLoss	Float	0.0	100.0	
Diferencia de Traccion	tractionBias	Float	0.0	1.0	
Numero de marchas	numberOfGears	Integer	1	5	
Velocidad Maxima	maxVelocity	Float	0.1	200000.0	
Aceleracion	engineAcceleration	Float	0.0	100000.0	
Inercia	engineInertia	Float	-1000.0	1000.0	Si la inercia es 0 podes causar LSOD. (No se puede dividir por cero)
Tipo de Traccion	driveType	String	N/A	N/A	Usa 'rwd', 'fwd' o 'awd'. ["rwd" Trasera]["fwd" Delantera]["awd" Integral]
Tipo de motor	engineType	String	N/A	N/A	Usa "petrol", "diesel" o "electric"
Fuerza de frenado	brakeDeceleration	Float	0.1	100000.0	
Diferencia de Frenado	brakeBias	Float	0.0	1.0	
steeringLock	steeringLock	Float	0.0	360.0	
Fuerza de suspension	suspensionForceLevel	Float	0.0	100.0	
Rebote de amortiguacion	suspensionDamping	Float	0.0	100.0	
Rebote de amortiguacion a alta v	suspensionHighSpeedDamping	Float	0.0	600.0	
Limite superior suspensión	suspensionUpperLimit	Float	-50.0	50.0	No puede ser igual a "suspensionLowerLimit".
Altura de suspensión	suspensionLowerLimit	Float	-50.0	50.0	No puede ser igual a "suspensionUpperLimit".
Cabeceo de suspension	suspensionFrontRearBias	Float	0.0	1.0	El máximo codificado es 3.0, pero los valores superiores a 1.0 no tienen efecto.
Diferencia de amortiguacion	suspensionAntiDiveMultiplier	Float	0.0	30.0	
Separador de distacia de asiento	seatOffsetDistance	Float	-20.0	20.0	
Multiplicador de colicion	collisionDamageMultiplier	Float	0.0	10.0	
Extras Modelo	modelFlags	Hexadecimal/Decimal	N/A	N/A	La propiedad usa un valor decimal, generado por un valor hexadecimal. Utilice 0x12345678 o tonumber("0x12345678"). Ver abajo
Extras Handling	handlingFlags	Hexadecimal/Decimal	N/A	N/A	La propiedad usa un valor decimal, generado por un valor hexadecimal. Utilice 0x12345678 o tonumber("0x12345678"). Ver abajo
Grupo de Animacion (extras)	animGroup	Integer	??	??	el conjunto está desactivado debido a que las personas no saben que esta propiedad se basó en vehículos y causó fallas.

Extras Modelo

acfrakjlme

Byte	Value	Nombre Oficial	Descripcion
1	1	IS_VAN	Permite puertas dobles para la animación trasera.
	2	IS_BUS	El vehículo usa paradas de autobús e intentará tomar pasajeros.
	4	IS_LOW	Los conductores y los pasajeros se sientan más bajos y se reclinan.
	8	IS_BIG	Cambia la forma en que la IA conduce alrededor de las esquinas.
2	1	REVERSE_BONNET	El capó y el maletero se abren en dirección opuesta a lo normal.
	2	HANGING_BOOT	El arranque se abre desde el borde superior.
	4	TAILGATE_BOOT	La bota se abre desde el borde inferior.
	8	NOSWING_BOOT	El arranque no se abre
3	1	NO_DOORS	Se omiten las animaciones de puerta abierta y cerrada.
	2	TANDEM_SEATS	Dos personas usarán el asiento del pasajero delantero.
	4	SIT_IN_BOAT	Usa animación de bote sentado en lugar de pararse.
	8	CONVERTIBLE	Cambia el funcionamiento de las prostitutas y otros efectos pequeños.
4	1	NO_EXHAUST	Elimina todas las partículas de escape.
	2	DBL_EXHAUST	Agrega una segunda partícula de escape en el lado opuesto al primero.
	4	NO1FPS_LOOK_BEHIND	Impide que el jugador use la vista trasera cuando está en modo de primera persona.
	8	FORCE_DOOR_CHECK	Necesita pruebas.
5	1	AXLE_F_NOTILT	Las ruedas delanteras permanecen verticales al automóvil como GTA 3.
	2	AXLE_F_SOLID	Las ruedas delanteras permanecen paralelas entre sí.
	4	AXLE_F_MCPHERSON	Las ruedas delanteras se inclinan como GTA Vice City.
	8	AXLE_F_REVERSE	Revierde la inclinación de las ruedas cuando se usa la suspensión AXLE_F_MCPHERSON.
6	1	AXLE_R_NOTILT	Las ruedas traseras permanecen verticales al automóvil como GTA 3.
	2	AXLE_R_SOLID	Las ruedas traseras permanecen paralelas entre sí.
	4	AXLE_R_MCPHERSON	Las ruedas traseras se inclinan como GTA Vice City.
	8	AXLE_R_REVERSE	Revierde la inclinación de las ruedas cuando se usa la suspensión AXLE_R_MCPHERSON.
7	1	IS_BIKE	Use ajustes de manejo adicionales en la sección de bicicletas.
	2	IS_HELI	Use ajustes de manejo adicionales en la sección de vuelo.
	4	IS_PLANE	Use ajustes de manejo adicionales en la sección de vuelo.
	8	IS_BOAT	Use ajustes de manejo adicionales en la sección de barcos.
8	1	BOUNCE_PANELS	Necesita pruebas.
	2	DOUBLE_RWHEELS	Coloca una segunda instancia de cada rueda trasera junto a la normal.
	4	FORCE_GROUND_CLEARANCE	Necesita pruebas.
	8	IS_HATCHBACK	Necesita pruebas.

Extras Handling

Byte	Value	Nombre Oficial	DescripcionI2:I17I3I2:I12I2:I24I3I2:I12I2:I26I2:I21I2:I22I2:I24I2:I2:I25
1	1	1G_BOOST	Da más potencia del motor para arranques permanentes; mejor escalada en la colina.
	2	2G_BOOST	Da más potencia del motor a velocidades ligeramente más altas.
	4	NPC_ANTI_ROLL	No se balancea el cuerpo cuando lo conducen los personajes AI.
	8	NPC_NEUTRAL_HANDL	Menos probabilidades de salirse cuando lo conducen los personajes AI.
2	1	NO_HANDBRAKE	Desactiva el efecto del freno de mano.
	2	STEER_REARWHEELS	Las ruedas traseras giran en lugar de delante, como una carretilla elevadora.
	4	HB_REARWHEEL_STEER	El freno de mano hace que las ruedas traseras se muevan tanto como las delanteras, como el camión monstruo.
	8	ALT_STEER_OPT	Necesita pruebas.
3	1	WHEEL_F_NARROW2	Ruedas delanteras muy estrechas.
	2	WHEEL_F_NARROW	Ruedas estrechas delanteras.
	4	WHEEL_F_WIDE	Ruedas delanteras anchas
	8	WHEEL_F_WIDE2	Ruedas delanteras muy anchas.
4	1	WHEEL_R_NARROW2	Ruedas traseras muy estrechas.
	2	WHEEL_R_NARROW	Ruedas traseras estrechas.
	4	WHEEL_R_WIDE	Ruedas traseras anchas
	8	WHEEL_R_WIDE2	Ruedas traseras muy anchas.
5	1	HYDRAULIC_GEOM	Necesita pruebas.
	2	HYDRAULIC_INST	Se generará con hidráulica instalada.
	4	HYDRAULIC_NONE	El sistema hidráulico no se puede instalar.
	8	NOS_INST	El vehículo automáticamente obtiene NOS instalado cuando se genera.
6	1	OFFROAD_ABILITY	El vehículo tendrá un mejor rendimiento en superficies sueltas como la suciedad.
	2	OFFROAD_ABILITY2	El vehículo tendrá un mejor rendimiento en superficies blandas como la arena.
	4	HALOGEN_LIGHTS	Hace que los faros sean más brillantes y más azules.
	8	PROC_REARWHEEL_1ST	Necesita pruebas.
7	1	USE_MAXSP_LIMIT	Impide que el vehículo vaya más rápido que el valor de la columna N para obtener la velocidad máxima.
	2	LOW_RIDER	Permite modificar el vehículo en las tiendas Loco Low Co.
	4	STREET_RACER	Cuando se establece, el vehículo solo puede modificarse en Wheel Arch Angels.
	8	UNDEFINED	Sin efecto.
8	1	SWINGING_CHASSIS	Permite que la carrocería del automóvil se mueva de lado a lado en la suspensión.
	2	UNDEFINED	Sin efecto.
	4	UNDEFINED	Sin efecto.
	8	UNDEFINED	Sin efecto.

BY: enzoDim