

## **BExplorer 2.17: руководство пользователя**

BExplorer – набор API-описаний и инструмент, поддерживающий основные операции чтения и редактирования параметров сохранений игры GTA Vice City.

*Программа находится в разработке. Поэтому часть параметров при использовании данного приложения редактируется пользователем на свой страх и риск. Рекомендуется делать резервные копии файлов сохранений перед использованием данной программы.*

### **1. Запуск и открытие файла**

При запуске программы отображается вкладка «Файл». По нажатию кнопки «Открыть файл...» пользователь может выбрать нужное сохранение для редактирования. При успешном открытии в середине вкладки отобразится название сохранения, соответствующее названию последней выполненной миссии.

По окончании всех изменений необходимо сохранить файл с помощью соответствующей кнопки. Все изменения, которые не будут «закреплены» этой кнопкой, будут утеряны при закрытии программы; соответствующее предупреждение отображается при нажатии кнопки «Выход».

Кнопка «сброс потенциально опасных параметров» будет описана далее. До прочтения её описания трогать её не рекомендуется.

### **2. Изменение параметров**

#### **2.1. Базовые параметры**

Здесь пользователь может изменить:

- Дату и время, записанные в сохранении (если в этом есть необходимость; допустимы значения от 01.01.1980 до 31.12.2080);
- Длительность минуты в игре в миллисекундах (может быть удобно, если дни и ночи кажутся слишком длинными или короткими; значения от 100 до 60'000);
- Множитель скорости игры (в отличие от предыдущего параметра влияет на всю игру, а не только на часы; значения от 10 до 0,1);
- Погоду (на эту погоду будет меняться окружение в игре при старте в течение следующего игрового часа; на этой же погоде оно останется до завершения любой миссии);
- Расположение камеры относительно автомобиля (есть аналогичный параметр для игрока, но он не работает в самой игре);
- Состояние радиоволны таксистов (эта волна включается игрой в такси после завершения всех миссий в таксопарке; но её можно включить раньше, хотя вряд ли в этом есть необходимость).

#### **2.2. Параметры игрока**

Здесь можно изменить:

- Максимальный уровень здоровья (увеличивается игрой при прохождении миссии доставщика пиццы и при прохождении всех миссий; значения от 100 до 200);
- Максимальный уровень брони (увеличивается игрой при прохождении миссии Vigilante и при прохождении всех миссий; значения от 100 до 200);
- Текущий уровень брони (выставляется вручную в диапазоне от 0 до 900; возможно, можно больше, но пока не проверяли – обычно и так хватает);

— Максимальный уровень интереса полиции (значения от 0 до 6; поднимается игрой по мере прохождения; при нулевом значении игрок может безнаказанно совершать любые действия – режим маньяка);

— Состояние счёта (значения от 0 до 99'000'000\$; для честных игроков подойдёт при желании оставить свои наличные, но начать игру заново);

— Костюм / скин игрока (значения из списка);

— Режим вечного бега (игрок перестаёт уставать от бега при прохождении миссии скорой помощи; можно включить раньше);

— Режим несгораемости (игрок перестаёт получать урон от горения при прохождении миссии пожарного; можно включить раньше);

— Режим быстрой перезарядки (выставляется игрой при прохождении миссии стрелка в тире; можно включить раньше);

— Бесконечные патроны (патроны перестают уменьшаться, когда игрок проходит все миссии; можно включить раньше, но лучше выключить, чтобы вернуть реалистичность);

— Тип оружия и патроны.

В последнем случае необходимо сначала выбрать номер оружия, которое следует изменить, а затем выставить его тип и количество патронов. Обращаем внимание, что игра будет игнорировать попытки поставить оружие не в свой слот (например, дубинку можно поставить только в оружие №2). Назначенные слоты можно посмотреть в файле `weapon.dat` в самом крайнем столбце.

Число патронов ограничено значением 12'000 (всё, что больше 10'000, отображается как пустота под значком оружия). Для слотов 1 (кулак / костет), 2 (холодное оружие / ударное оружие) и 10 (спецсредства) значение игнорируется.

### 2.3. Гаражи

В этой вкладке настраиваются авто, хранящиеся в гаражах, приобретённых игроком вместе с имуществом. При этом программа сама ориентирует их во всех гаражах при сохранении файла таким образом, чтобы их использование было максимально удобным. Настройки могут быть введены или изменены даже до покупки недвижимости: когда она будет приобретена, авто автоматически появятся в заданных гаражах.

Перед настройкой гаража нужно выбрать его в списке в самом верху вкладки. Далее можно установить:

— Модель авто (значение «нет» указывает на пустое место в гараже; технически позволяет ставить в гараж лодки, вертолёты и самолёт);

— Основной и дополнительный цвет авто (программа берёт цвета из файла `carcols.dat`, поэтому важно использовать тот же файл, что находится в папке, где установлена игра);

— Радиоволна (позволяет включить или выключить радио в авто; в некоторых случаях можно включить полицейскую волну);

— Установить несгораемость (нельзя поджечь или загореться от пожара), защиту от пуль (выстрелы не будут наносить урон), защиту от повреждений (не будет вмятин и разбитых стёкол), защиту от взрывов (машина не загорится от взрыва рядом); от переворота, к сожалению, защиты нет в принципе;

— Установить бомбу (работоспособными оказались только два варианта – часовая бомба на 10 секунд и разгонная);

Параметры можно сохранить в файл и перенести в другой файл сохранения при необходимости. Кроме того, текущая расцветка авто отображается в правой части вкладки.

## 2.4. Pickups

На данный момент эта вкладка позволяет только изменять ограничения денежных накопителей, которые появляются при завершении миссий, связанных с недвижимостью. Сами накопители становятся доступны по мере прохождения этих миссий; в начале игры ни один из них нельзя будет изменить.

Чтобы узнать, какой именно накопитель сейчас выбран, можно воспользоваться кнопкой «Где это». Максимальный размер накопителя 50'000\$.

## 2.5. Гангстеры

Предварительно выбрав нужную банду, на этой вкладке можно изменить:

- Модель авто, которую будет использовать банда (или запретить ей использовать «свои» автомобили);
- Скины (внешний вид) гангстеров (пара значений, из которых игра случайным образом выбирает скин для каждого генерируемого гангстера при встрече с ним);
- Оружие (так же пара значений; позволяет, в том числе, обезоружить банду или сделать её «самоуничтожаемой», вручив ей, например, коктейли Молотова).

## 2.6. Парковки

Эта вкладка позволяет настроить авто, лодки, вертолёты и самолёты, расставленные по городу. Эти параметры можно заменить рекомендуемыми (см. Crazy cheater's mod) или выбранными самостоятельно, используя кнопки «Загрузить» и «Сохранить».

Флажок «Отменить сортировку по типам» рекомендуется снимать лишь тогда, когда программа закончила добавлять транспорт после миссий. При снятом флажке авто в списке парковок будут отсортированы по моделям при сохранении файла. Впрочем, технически ничто не мешает снимать его при каждом сохранении.

Выбрав номер парковочного места, можно изменить:

- Модель авто (в то числе доступен вариант «случайная»);
- Координаты и поворот парковочного места (можно указать координаты и поворот на карте города, используя кнопку «Указать координаты»);
- Основной и дополнительный цвета (значение «-1» соответствует произвольному цвету из допустимых для данной модели авто в файле carcols.dat);
- Вероятность срабатывания сигнализации (от 0 до 100%);
- Вероятность блокировки авто (когда двери не будут открываться даже после взрыва; значение от 0 до 100%);
- Доступность места (при снятом флажке авто не будет генерироваться);
- Постоянность места (при снятом флажке авто будет генерироваться непостоянно).

## 2.7. Статистика

На этой вкладке можно загрузить достижения из другого сохранения, а также выгрузить и посмотреть в текстовом виде свои достижения. Также в списке ниже доступны все действия, которые необходимо выполнить, чтобы пройти игру на 100% процентов.

## 3. Сброс потенциально опасных параметров

Данная функция позволяет убрать из файла сохранения все элементы, которые могут привести к сбоям при дальнейшем моддинге игры на данном сохранении или долгом постоянном использовании этого сохранения. На данный момент мы выяснили, что к таким

объектам относятся краны в порту и объекты, заменяющие другие объекты после некоторых миссий (например, взорванное кафе в торговом центре вместо нормального).

Эту операцию рекомендуется выполнять только после полного прохождения игры; в противном случае последствия сложно предугадать. Кроме того, эта манипуляция гарантирует беспрепятственное (вероятно) изменение количества и/или типа объектов на картах. Остальные виды моддинга следует проверять на практике.

#### **4. Прочие функции и возможности**

Заголовочные файлы, разработанные для данной программы, технически поддерживают множество манипуляций (помимо описанных выше) с файлами сохранений. Они доступны для использования разработчиками, желающими расширить функционал этой или своей программы. В любом случае, будем рады пожеланиям и предложениям от всех неравнодушных. Спасибо!