

Manual para cambiar coches en Richard Burns Rally

¿Qué necesitas?

Será necesario un programa muy conocido por todos, el WinRar. Es un programa para comprimir y descomprimir archivos. Es este y no otro el que necesitas. Lo puedes descargar desde Softonic o desde otro sitio, no creo que suponga ningún problema el encontrarlo. Una vez que lo hayas descargado lo tienes que instalar y ya lo tienes listo.

¿Dónde me puedo descargar los coches?

Actualmente hay muchos sitios desde los que puedes descargarte los coches, pero solo te recomiendo dos. <http://www.bhmotorsports.com/> y <http://rbr.onlineracing.cz/index.php>.

Desde el primer enlace puedes acceder del siguiente modo: FILES / RICHARD BURNS RALLY / NEW CARS.

Y desde la segunda web lo puedes hacer del siguiente modo, pero eso si, primero selecciona el idioma ingles: DOWNLOAD / CARS.

Los dos enlaces son esenciales, pero es posible que desde el segundo, aun no encuentres todos los coches ya que están en pleno proceso de restauración. Pero por el contrario el segundo enlace te ofrece mayor seguridad en las físicas de los coches, ya que ellos son los creadores del plugin y de este modo te aseguras que coche que te descargas de esa web coche que funciona y esta implementado en el plugin.

Primeros pasos.

Una vez que sabemos desde donde sacar los coches vamos a meternos en materia. Suponiendo que ya te has descargado el coche que te interesa meter en el juego y que tienes instalado el WinRar, abre el navegador de tu Pc y busca el directorio donde tienes instalado el Richard Burns Rally. Ahora busca una carpeta llamada “Cars”, entra en ella. Allí veras varias carpetas con los nombres de los coches que hay por defecto en el juego, además veras un archivo llamado “Cars.ini”. De momento haz clic con el botón derecho del ratón sobre ese archivo, pincha en “Propiedades” y deshabilita la casilla “Solo lectura”. Si estas usando Windows Vista además tendrás que deshabilitar la opción de “Control de cuentas de usuario”.

Hecho esto ahora tienes que abrir el archivo comprimido que te acabas de bajar con el nuevo coche. En ese archivo comprimido podrás ver que tienes varios archivos, alguna carpeta y además puede que algún jpg del coche en cuestión. Además de todo eso habrá uno o más txt. Ahora solo tienes que buscar la carpeta que contiene los archivos del coche. Para hacerte la labor más fácil pondremos un ejemplo a seguir. El Peugeot 307 WRC.

Veras una carpeta llamada “**ATR_P307_WRC05**”, esa carpeta la arrastras y la pones en la carpeta del juego llamada “**Cars**”. Con esto ya hemos metido en la carpeta del juego la carpeta con los archivos de el Peugeot 307 WRC 2005. Ahora abre el archivo “**Cars.ini**”, lo encontraras en la carpeta del juego llamada “**Cars**”, es la misma que antes le quitamos la pestaña de solo lectura, ¿recuerdas? Pues ahora abres ese archivo con el Bloc de Notas del Windows y veras esto:

```

; Each car is defined by a section header [Car#n].
;
[Car00]
FileName      = "Cars\xsara\xsara.sgc"
IniFile       = "Cars\xsara\xsara.ini"
ShaderFile    = "Cars\xsara\xsara_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\xsara\xsara_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\xsara\Textures\"

[Car01]
FileName      = "Cars\accent\accent.sgc"
IniFile       = "Cars\accent\accent.ini"
ShaderFile    = "Cars\accent\accent_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\accent\accent_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\accent\Textures\"

[Car02]
FileName      = "Cars\zr\zr.sgc"
IniFile       = "Cars\zr\zr.ini"
ShaderFile    = "Cars\zr\zr_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\zr\zr_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\zr\Textures\"

[Car03]
FileName      = "Cars\Lancer_EVO_VII\Lancer_evo_VII.sgc"
IniFile       = "Cars\Lancer_EVO_VII\Lancer_evo_VII.ini"
ShaderFile    = "Cars\Lancer_EVO_VII\Lancer_evo_VII_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\Lancer_EVO_VII\Lancer_evo_VII_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\Lancer_EVO_VII\Textures\"

[Car04]
FileName      = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206.sgc"
IniFile       = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206.ini"
ShaderFile    = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\Peugeot_206\Peugeot_206_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\Peugeot_206\Textures\"

[Car05]
FileName      = "Cars\impreza03\impreza03.sgc"
IniFile       = "Cars\impreza03\impreza03.ini"

```

Vale pues lo que vamos a hacer es quitar el Peugeot 206 WRC que trae el juego y lo cambiaremos por el Peugeot 307 WRC 2005.

Veras que hay unas líneas en las que pone **[Car04]** y debajo 5 líneas más, pues esas 5 líneas las borramos.

Ahora nos centramos en el archivo comprimido que te bajaste del Peugeot 307 WRC 2005. Veras que hay un archivo llamado “**Readme.txt**”, hay viene además de una explicación en ingles de lo que tienes que hacer para la instalación de ese coche, también podrás ver las siguientes líneas:

```

FileName      = "Cars\ATR_P307_WRC05\atr_p307.sgc"
IniFile       = "Cars\ATR_P307_WRC05\atr_p307.ini"
ShaderFile    = "Cars\ATR_P307_WRC05\atr_p307_shaders.ini"
ShaderSettings = "Cars\ATR_P307_WRC05\atr_p307_shader_settings"
TexturePath   = "Cars\ATR_P307_WRC05\Textures\"

```

Copias esas líneas y las pegas por las que eliminaste hace un momento del archivo “**Cars.ini**” de la carpeta del juego. De tal manera que antes el juego cargaba los archivos del peugeot 206 y ahora lo que cargara será los archivos del peugeot 307. Ahora solo tienes que grabar los cambios.

Modificando los archivos de las físicas.

Ahora se puede decir que ya si que tienes instalado el nuevo coche, pero te falta un detalle muy importante. Ahora tienes que cambiar los archivos de las físicas del nuevo coche, tenemos un nuevo coche, el peugeot 307 y se tiene que comportar como ese coche que es y no como el antiguo 206 que teníamos antes instalado.

Fíjate en el directorio del juego un archivo que hay llamado "**Physics.rbr**" Ese archivo lo tienes que abrir con el WinRAR. Cuando lo abras veras que hay una carpeta llamada "**Physics**" haz doble clic para entrar, cuando entres veras varias carpetas, ¿Qué coche es el que cambiemos antes el 307 por el 206, verdad?, pues buscamos la carpeta donde estaban los archivos de las físicas del 206, la carpeta es la llamada "**P_206**" (Es casi de lógica que se llame así la carpeta). Haz doble clic para entrar en ella. Ahora veras una carpeta con varios archivos, pues tienes que seleccionarlos todos, cuando los hayas seleccionado a todos pulsa el botón derecho del ratón y seleccionas la opción "**Eliminar ficheros**", la carpeta se te quedara vacía.

Ahora tienes que regresar a la carpeta comprimida que te bajaste y veras una carpeta llamada "**Physics**", entras en ella y veras una carpeta llamada "**P_206**", doble clic del ratón para entrar y ahora veras una carpeta y varios archivos. Solo tienes que seleccionarlos a todos carpeta incluida y arrastrarlos hacia el archivo "**Physics.rbr**" y los sueltas hay mismo. Entonces el WinRAR abrirá un cuadro donde solo tienes que pulsar "**Aceptar**". Y de este modo ya esta todo concluido. Hemos cambiado el Peugeot 206 WRC por el Peugeot 307 WRC 2005.

Ya solo te queda cerrar archivos, y demás y probar los cambios.

Cosas a tener en cuenta.

Es de vital importancia que hagas copias de seguridad de todos los archivos que vas a modificar, por si algo sale mal poder hacer un cambio.

Antes de nada debes leer en archivo "Readme.txt" que acompaña a todos los coches.

Si te fijas en el archivo "Cars.ini" hay 8 SLOTS: [CARS00], [CARS01], [CARS02]..... y así hasta el [CARS07]. Puedes cambiar el coche por el que quieras, pero el SLOT 02, se deja normalmente para los coches con tracción delantera, por ejemplo los S1600. Pero ya cuando le cojas la práctica a esto te puedes organizar a tu manera.