

# grand theft auto

*Vice city*

Los hombres de arena



# Índice

Pasos previos a la instalación del mod .....	3
Guía de instalación del mod .....	4
Guía.....	14
Misc. ....	17

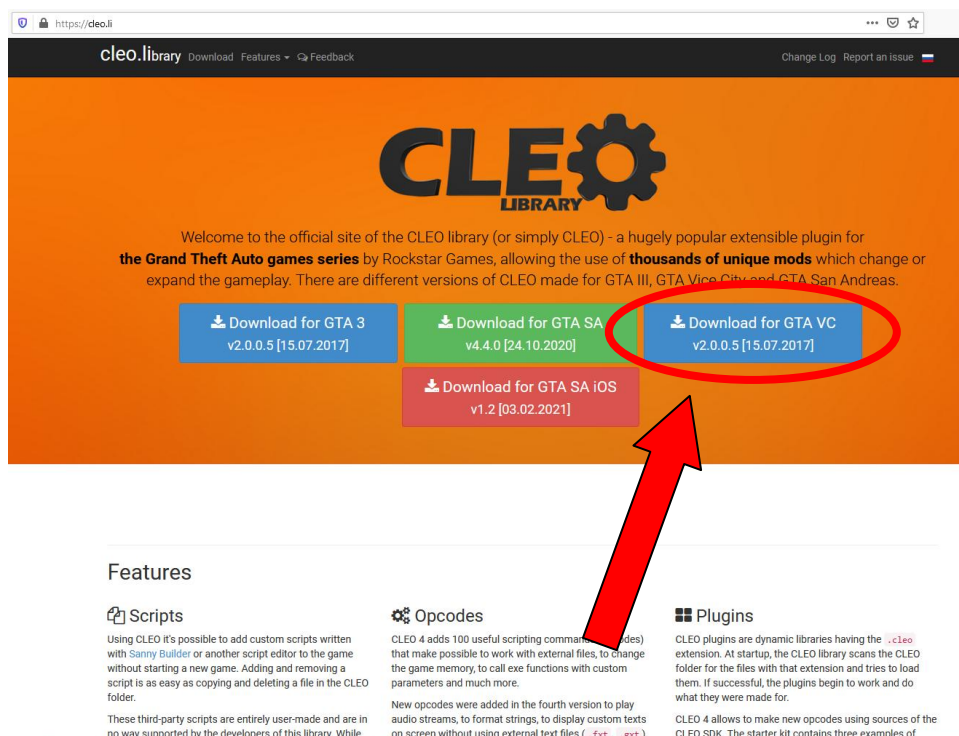
## Pasos previos a la instalación del mod

1. Tener un GTA Vice City funcional
2. Instalar CLEO
3. Descargar IMGTool o similares (Alcii's IMG Editor)
4. Hacer una copia de seguridad del archivo *default.ide*

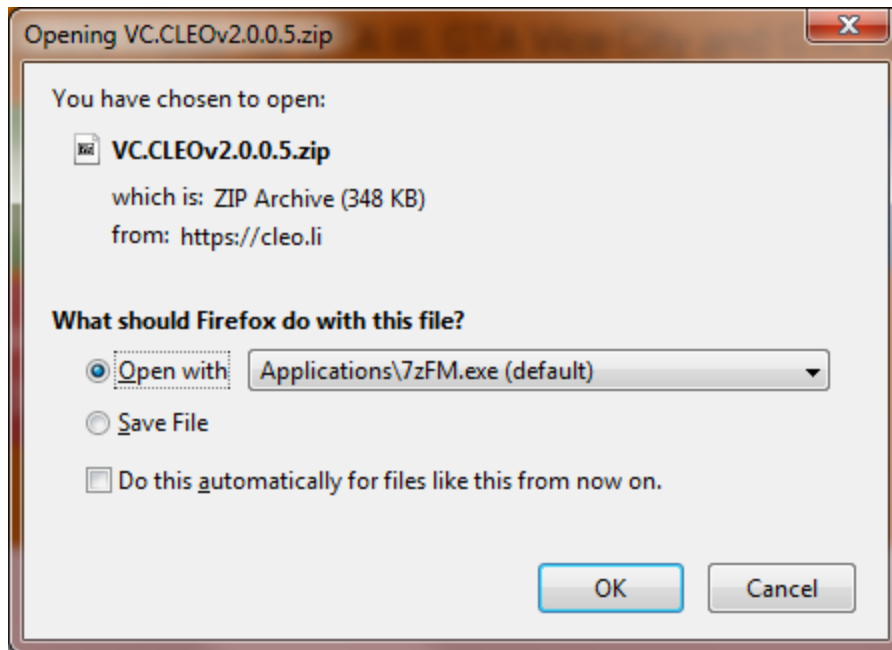
# Guía de instalación del mod

## 1. Instalación de CLEO

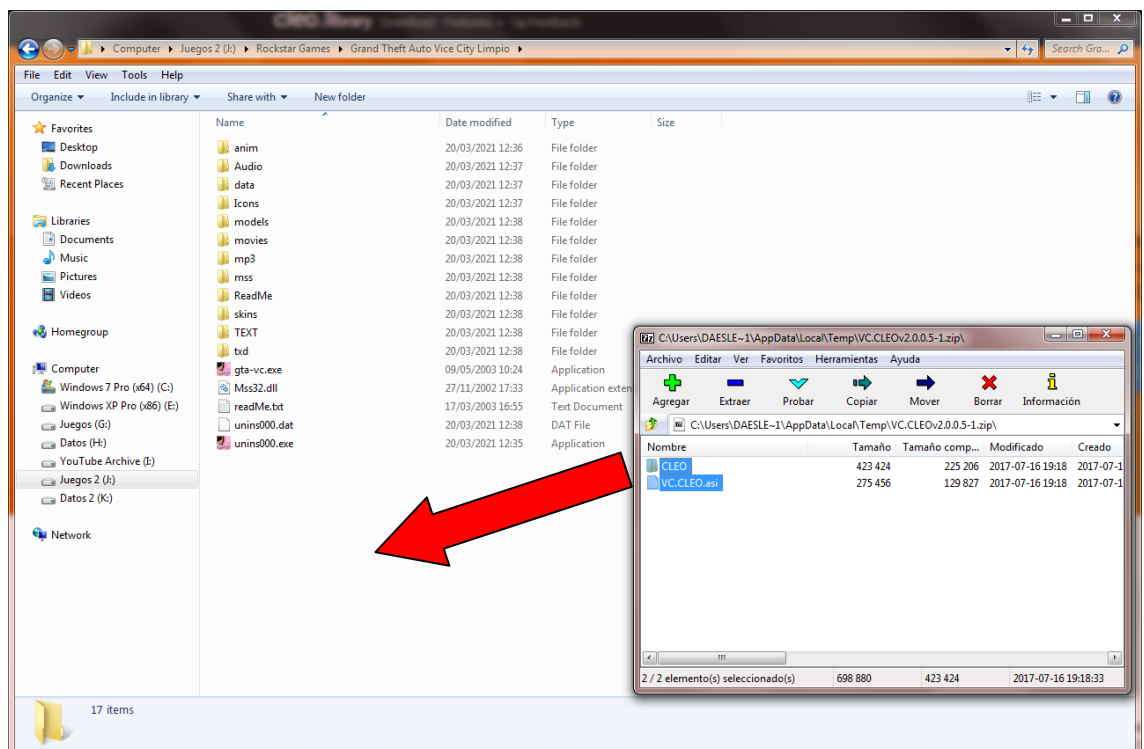
Para descargar la librería de CLEO, nos dirigiremos a [su página oficial](#), y haremos clic sobre el botón de "Download for GTA VC" para descargar la versión para Vice City:



Se descargará este archivo:



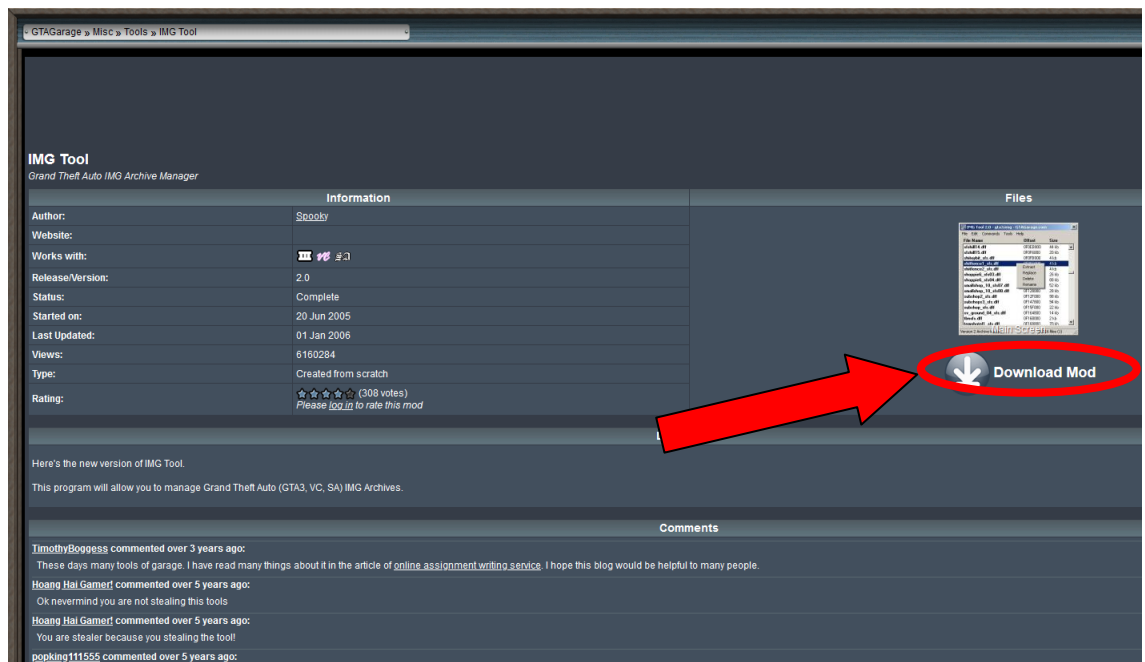
Los archivos deben ser extraídos en la carpeta del juego:



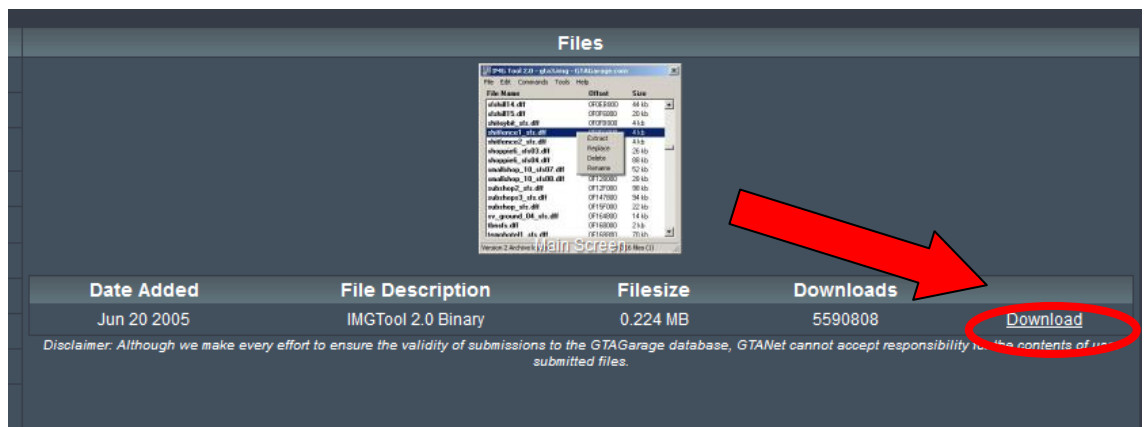
## 2. Descarga de IMGTool

Esta herramienta será necesaria para la instalación del modelo y textura del mod. Se puede utilizar otra herramienta similar, como puede ser Alcii's IMG Editor, pero por experiencia, IMGTool es más estable.

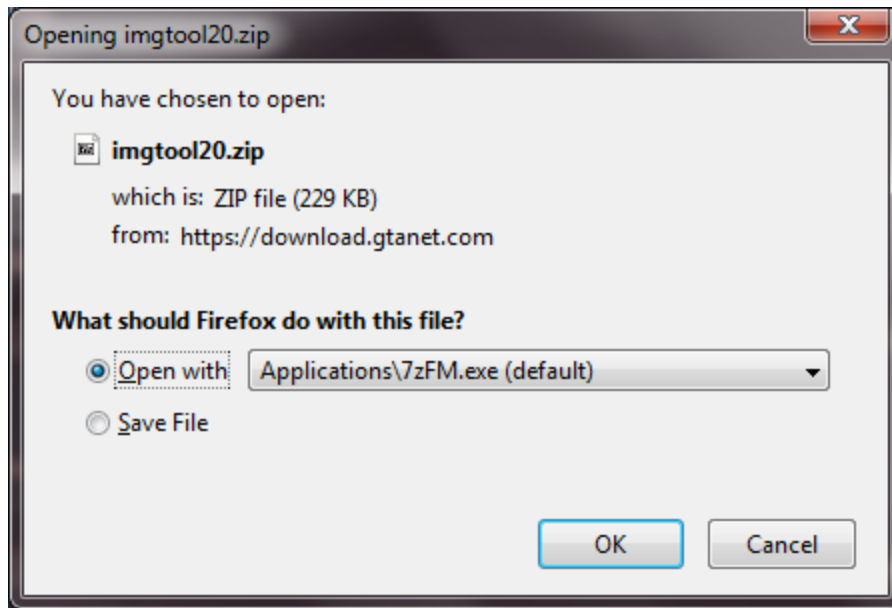
Podremos descargarlo desde [GTA Garage](#):



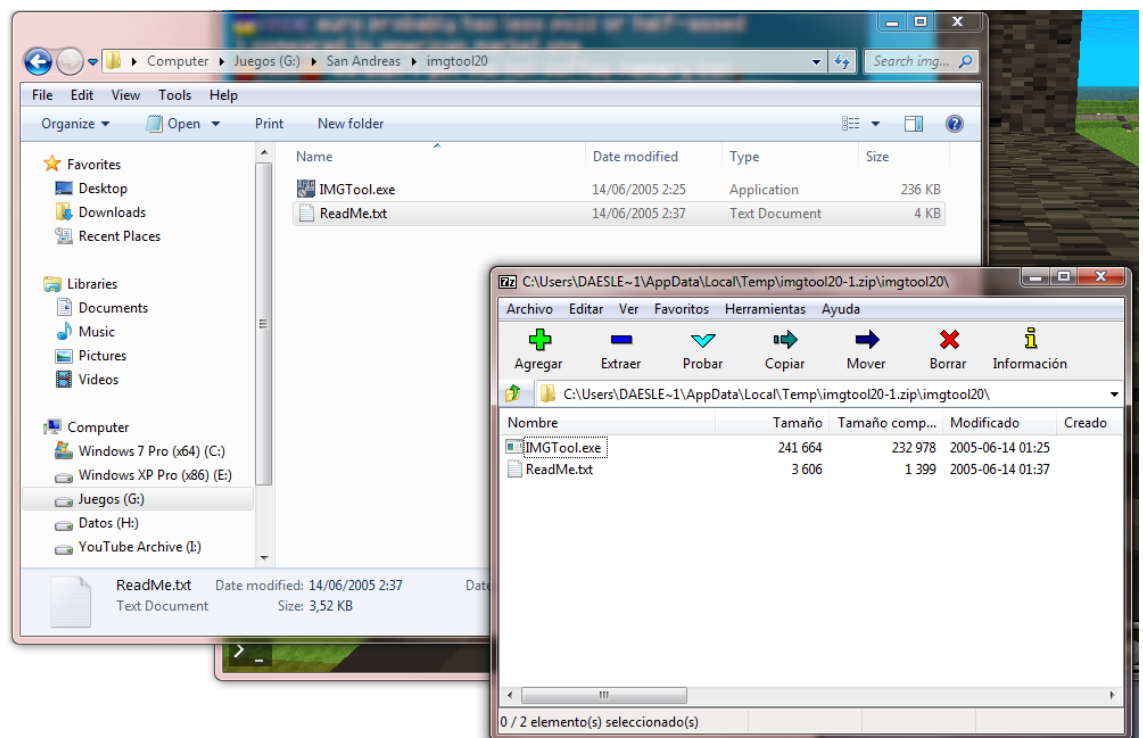
Al hacer clic sobre el botón de Download Mod, nos aparecerán todas las versiones del mod para descargar. A día de hoy solo está pública una, y la herramienta lleva sin actualizarse desde el año 2006 (realmente no le hace falta ninguna actualización), por tanto descargamos la única versión disponible:



Se descargará este archivo:

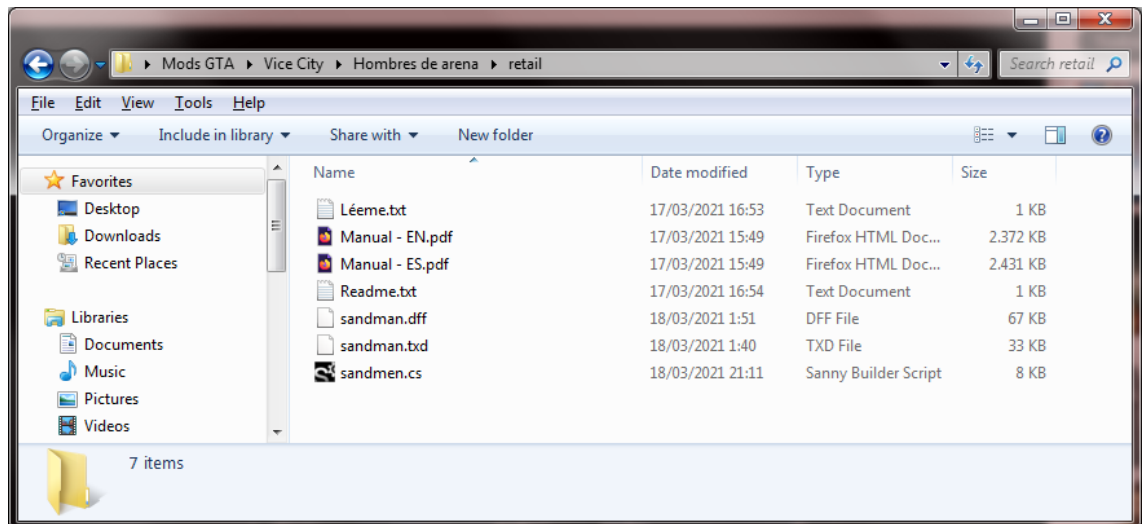


Los archivos pueden ser extraídos en cualquier lugar:

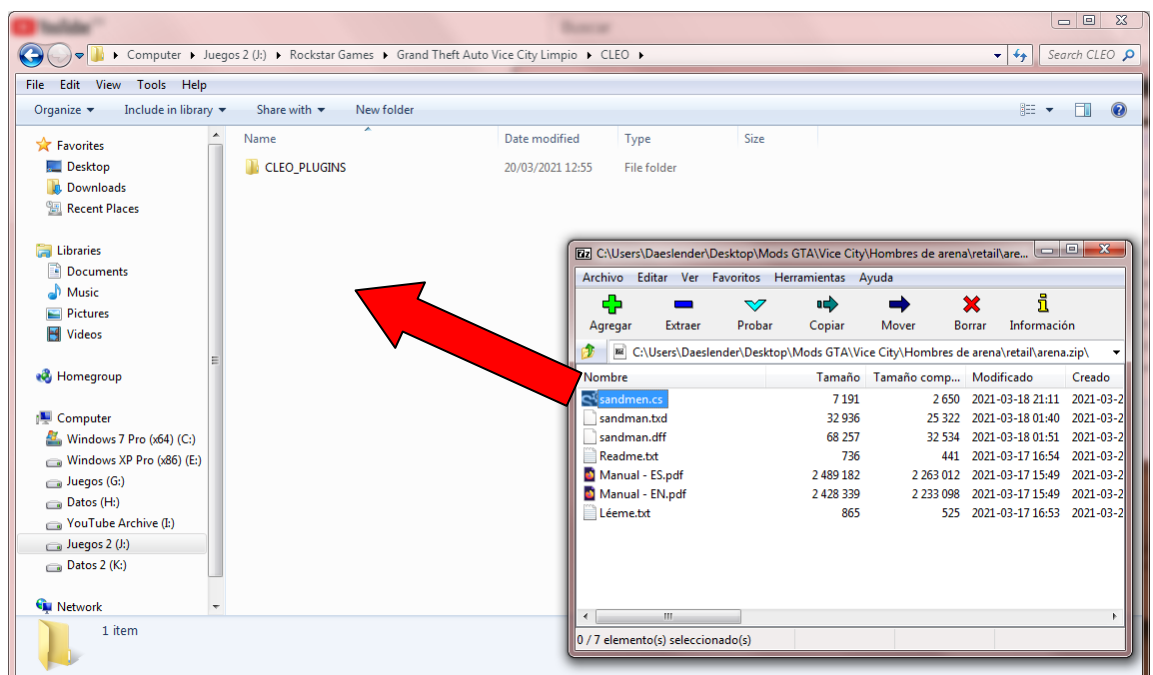


### 3. Instalación del mod

En la carpeta descargada del mod, encontraremos estos 7 archivos:

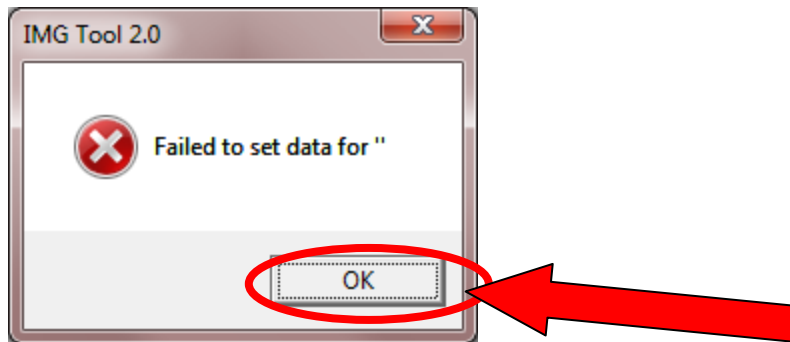


Los que usaremos para instalar en mod son 3: *sandman.dff*, *sandman.txd*, y *sandmen.cs*. Primero instalaremos *sandmen.cs*, que es el mod en sí. Simplemente, arrastraremos el archivo a la carpeta "cleo" de nuestro Grand Theft Auto: Vice City (si tenemos la librería CLEO instalada de antemano):

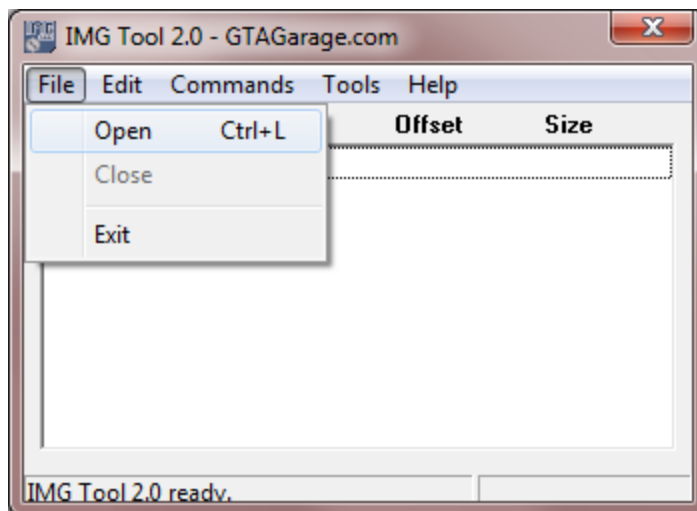


Seguidamente, tendremos que instalar el modelo y textura del mod en el archivo gta3.img en la carpeta *models*. Abrimos el programa IMGTool, puede que nos aparezca este mensaje de error, hacemos clic en "OK" y lo ignoramos:

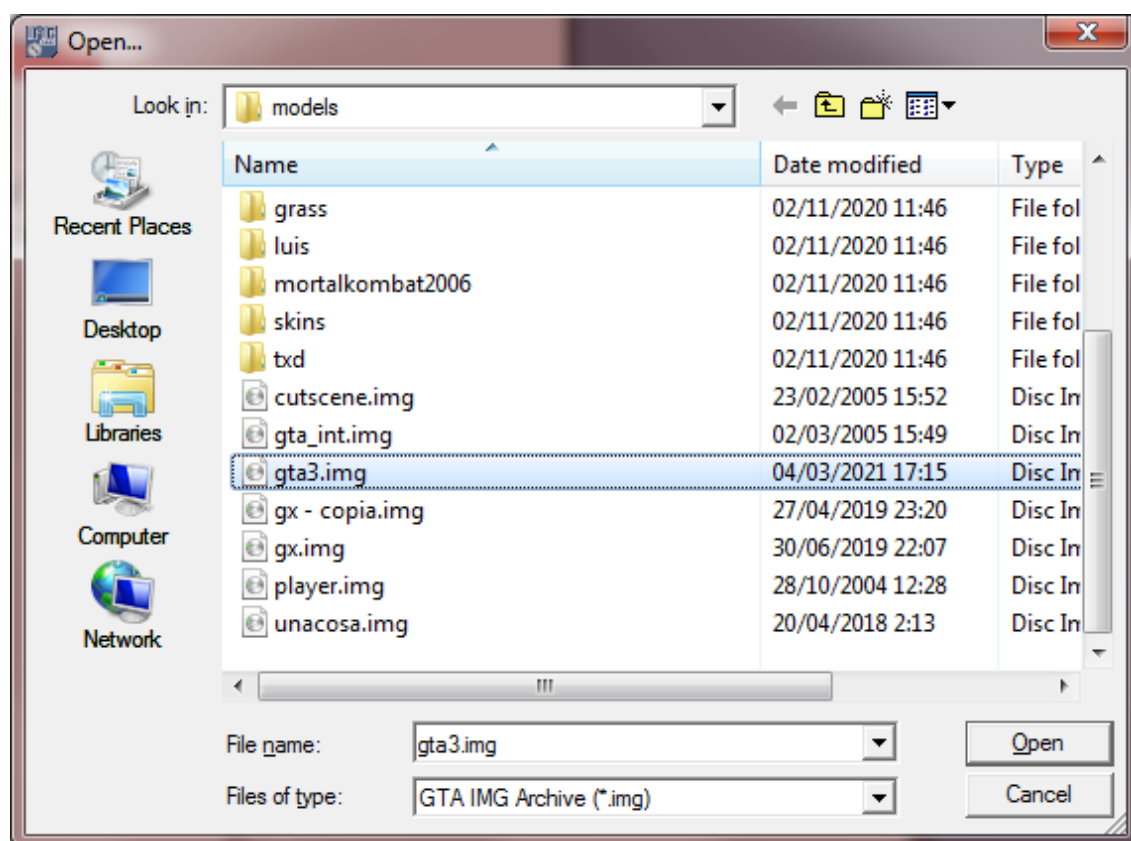




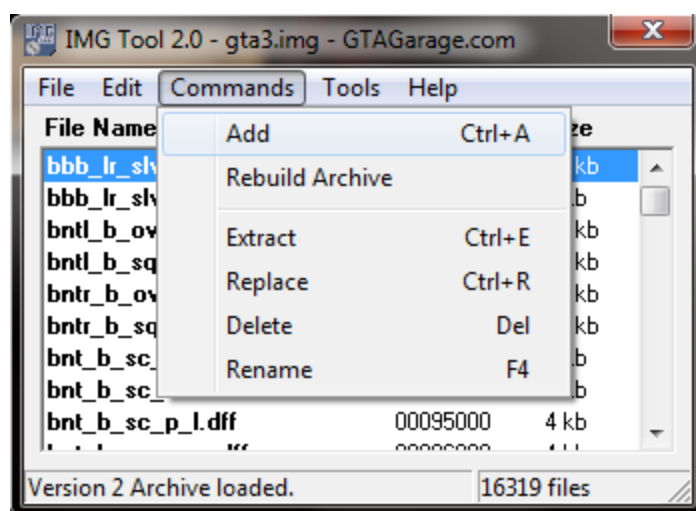
Dentro del programa, abriremos el menú "File", y haremos clic sobre la opción de "Open" (o también podemos pulsar la combinación de teclas "Ctrl + L"):



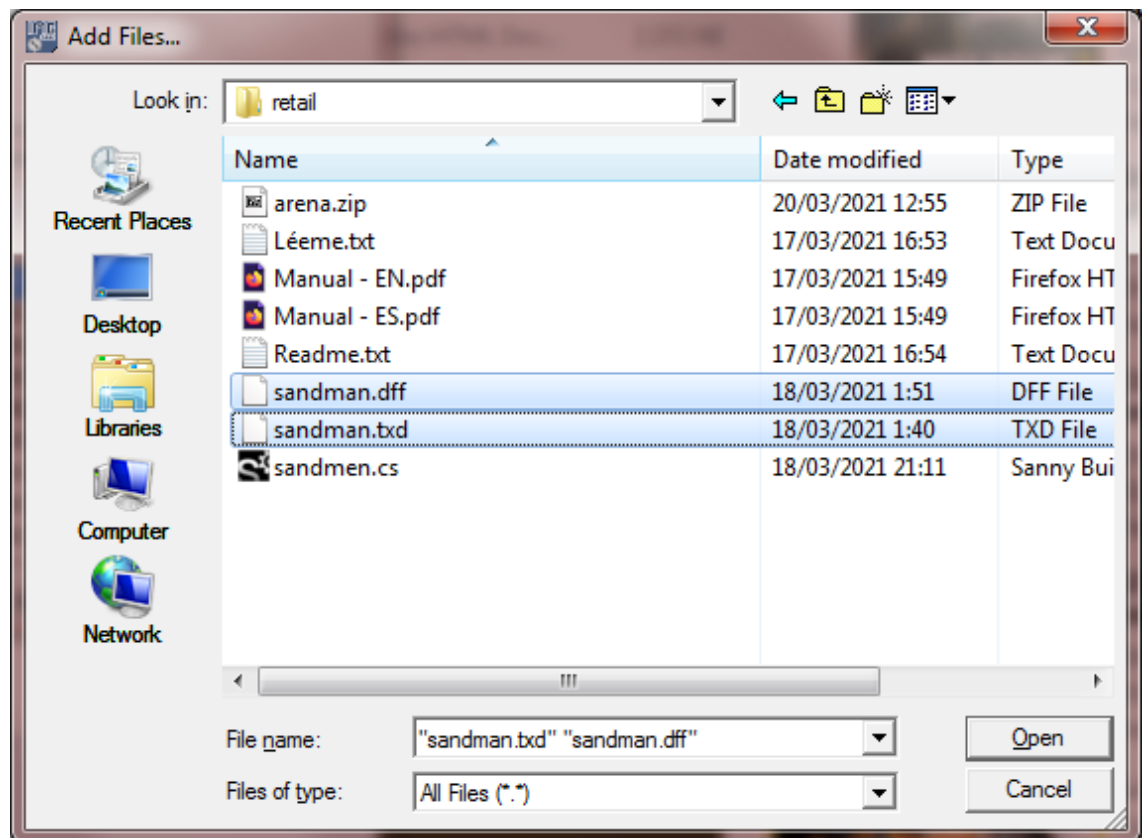
Nos dirigiremos a la carpeta de instalación del juego, dentro de la carpeta *models*, abriremos el archivo *gta3.img*:



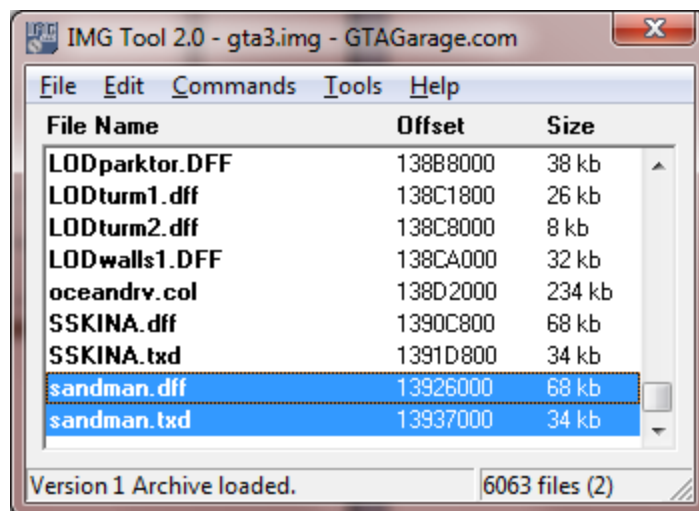
Después, abriremos el menú de *Commands*, y haremos clic sobre la opción de *Add* para añadir los archivos del mod:



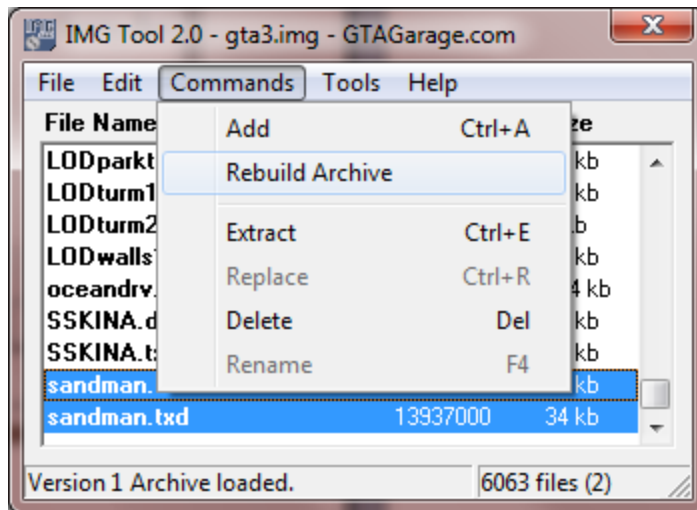
Añadiremos los archivos *sandman.dff* y *sandman.txd* (es posible que si añadimos los dos archivos a la vez, no se agreguen todos correctamente, por tanto es recomendable añadir primero uno, y luego volver a usar la opción de *Add* para añadir el segundo archivo):



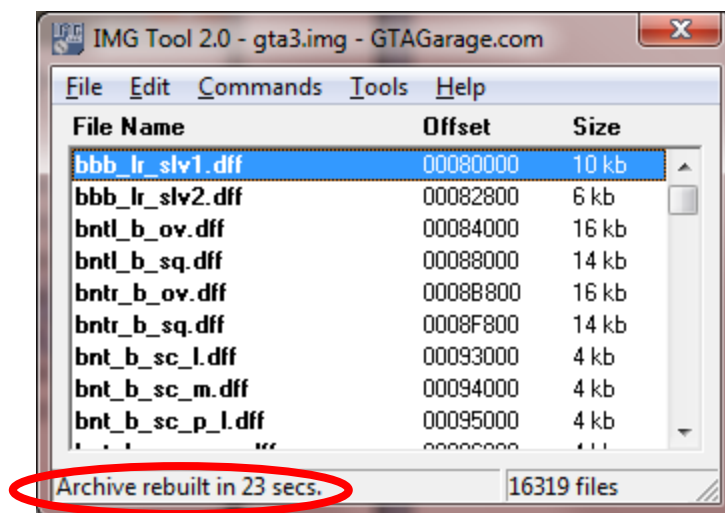
Tras añadirlos, deberían aparecer los dos al final:



Para terminar con este paso, volveremos a abrir el menú *Commands* y haremos clic sobre el botón *Rebuild archive*:



Tras un rato, dependiendo de la velocidad de nuestro equipo, terminará el proceso (sabremos que ha acabado si abajo aparece el texto "Archive rebuilt in X secs", donde X será la cantidad de segundos que ha tardado en reconstruir).



Por último, tendremos que editar el archivo *default.ide*, que encontraremos en la carpeta *datade* nuestra instalación del juego, recomendablemente con el editor Notepad++. Nos dirigiremos a la línea 50, y después de ella, añadiremos el peatón del mod con esta línea:

**8, sandman, sandman, CIVMALE, STAT\_CRIMINAL, man,  
0, null, 9,9**

```

16 #EXECUTIVE_CAR      8
17 #WORKER_CAR        16
18 #BIG_CAR           32
19 #TAXI_CAR          64
20 #MOPED             128
21 #MOTORBIKE         256
22 #LEISURE_BOAT      512
23 #WORKER_BOAT      1024
24 #
25 # radio stations
26 # Rap              0
27 # Pop              1
28 # Interview        2
29 # Soul             3
30 # Rock             4
31 # Current affairs  5
32 # Spanish          6
33 # Fernando         7
34 # new wave         8
35 # off              9
36 #
37 # modelId, ModelName, TxdName, Default pedtype,
38 # animGroup(man,cop,woman,fatwoman,sexywoman...), cars can drive mask(in hex),
39 # animfile, radio1, radio2
40 #
41 #
42 0, null, generic, PLAYER1, STAT_PLAYER, player, 0, null, 9,9
43 1, cop, cop, COP, STAT_COP, man, 0, null, 9,9
44 2, swat, swat, COP, STAT_COP, man, 0, null, 9,9
45 3, fbi, fbi, COP, STAT_COP, man, 0, null, 9,9
46 4, army, army, COP, STAT_COP, man, 0, null, 9,9
47 5, medic, medic, EMERGENCY, STAT_MEDIC, man, 0, medic, 9,9
48 6, fireman, fireman, FIREMAN, STAT_FIREMAN, man, 0, null, 9,9
49 7, male01, male01, CIVMALE, STAT_SENSIBLE_GUY, man, 0, man, 1,4
50
51 #MODS
52 8, sandman, sandman, CIVMALE, STAT_CRIMINAL, man, 0, null, 9,9
53
54 # normal peds
55 9, HFYST, HFYST, CIVFEMALE, STAT_STREET_GIRL, sexywoman, 013, null, 6,1
56 10, HFOST, HFOST, CIVFEMALE, STAT_TOUGH_GIRL, woman, 417, null, 2,6
57 11, HMYST, HMYST, CIVMALE, STAT_GEEK_GUY, gang1, 5ab, null, 1,8
58 12, HMOST, HMOST, CIVMALE, STAT_OLD_GUY, man, 437, null, 5,6
59 13, HFYRI, HFYRI, CIVFEMALE, STAT_GEEK_GIRL, busywoman, 28d, null, 6,1
60 14, HFORI, HFORI, CIVFEMALE, STAT_OLD_GIRL, woman, 28d, null, 2,6
61 15, HMYRI, HMYRI, CIVMALE, STAT_SUIT_GUY, man, 30d, null, 6,8
62 16, HMORI, HMORI, CIVMALE, STAT_SENSIBLE_GUY, man, 20d, null, 5,5
63 17, HFYBE, HFYBE, CIVFEMALE, STAT_GEEK_GIRL, sexywoman, 28f, sunbathe, 6,1
64 18, HFOBE, HFOBE, CIVFEMALE, STAT_OLD_GIRL, fatwoman, 28f, sunbathe, 2,6
65 19, HMYBE, HMYBE, CIVMALE, STAT_TOUGH_GUY, gang2, 38d, sunbathe, 6,8
66 20, HMOBE, HMOBE, CIVMALE, STAT_TOURIST, fatman, 437, sunbathe, 7,5

```

(Si ya tenemos esa ID en uso por otro mod, tendremos que buscar otra ID, o incluso recurrir al mod de Limit Adjuster, ya que GTA Vice City solo tiene unas pocas ID's libres para peatones)

Si has llegado hasta aquí, quiere decir que ya habrás instalado el mod correctamente. Si quieres disfrutar del mod a ciegas, puedes dejar el manual, busca por la zona de Downtown y encontrarás el misterio en un lugar llamativo (podrás localizarlo fácilmente si conoces bien el mapa y prestas atención a las imágenes de este manual)...

# Guía

- Cómo localizar el misterio

El misterio puede ser encontrado por la zona de Downtown:



Cuando estés cerca del misterio, poco a poco empezará a aparecer una densa niebla:



- **Cómo matar al misterio**

Los hombres de arena atacan en grupo, sin usar armas, solo usan su propia fuerza. Las armas de fuego son muy poco efectivas contra ellos, pues las balas no pueden hacer daño a sus cuerpos de arena, tendrás que buscar otra forma de acabar con ellos.





¿Cómo crees tú que podrías matar a un monstruo hecho de arena?

Recuerda que no tienen mucha vida, pero si te acorralan varios de ellos, estarás en graves problemas...

- **Origen del misterio**

La leyenda de hombres con cuerpos de arena no es reciente, desde hace siglos se cuentan historias similares, habitantes del desierto que eran atacados por humanoides hechos de arena, jugadores asaltados por monstruos que se deshacían al tacto... Y Vice City no es la excepción.

Se cuenta que varios hombres fueron asesinados brutalmente por la mafia en Liberty City, siendo enterrados de cuerpo entero, salvo su cabeza, en la playa del este de Portland.

Se cuenta que sus cuerpos fueron arrastrados por el mar hasta la ciudad de Vice City, donde de forma inexplicable fueron reanimados como muertos vivientes con cuerpos de arena, que ahora buscan venganza acabando con la vida de cualquier persona que se atreva a acercarse a su lugar de yacimiento...



## Misc.

Espero que disfruten del mod, y me digáis qué pensáis de él en [los foros de mi página web](#). También podéis reportar cualquier problema, aunque no debería haber ninguno.

Si no consigues encontrar el lugar del misterio, mira la página de más abajo...

Este mod ha sido desarrollado en su totalidad por mí, Daeslender. El modelo de las criaturas y los modelos vistos en las imágenes pre-renderizadas son hechos por mí, usando texturas con licencia gratis de Internet o bien texturas de los mismos juegos.

El código del mod fue realizado a partir de varias horas de investigación sobre los scripts del juego y echando un vistazo a otros CLEO mods ya existentes.

Por favor, si vas a redistribuir este mod, agradecería si dejas claro quién hizo el mod. No puedo obligarte a que lo hagas, pero estos mods son mi trabajo y toman tiempo de desarrollo, sé buena persona :)

