



# Mercedes-Benz AMG (V140)

FOR

**grand  
theft  
auto IV**



by  
mad ea &  
aleksant

## Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung des Modells.....	3
2. Tabelle der Modellbesonderheiten des Mercedes-Benz der Baureihe 140 von Mad EA .....	3
3. Schrittweise Installation .....	5
3.1 Installieren des Modells.....	6
3.1.A Installieren des Modells mithilfe von "SparkIV" .....	6
3.1.B Installieren des Modells mithilfe von "OpenIV" .....	6
3.2 Ändern der Parameter .....	7
3.2.A Ändern der physikalischen Parameter für "handling.dat" .....	7
3.2.B Ändern der internen Parameter für "vehicles.ide" .....	8
3.2.C Ändern des Farbschemas für "carcols.dat" .....	9
3.3 Verändern des Wagennamen im Spiel (optional).....	9
4. Spezieller Dank an.....	11
5. Kontaktinformationen .....	12
6. Nutzungsbedingungen.....	13

### Anmerkung:

Um zum Sie interessierenden Kapitel zu gelangen, bitte halten Sie die Taste "Strg" und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kapitel, welches Sie sich anschauen möchten.  
Um zum Anfang des Dokuments zurückzukehren, halten Sie wieder die Taste "Strg" und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des Kapitels, das Sie vorher im Inhaltsverzeichnis ausgewählt haben. Wenn es nicht funktioniert, bitte vergewissern Sie sich, dass die Hyperlinks aktiviert sind.  
Für bequemerer Lesen des Dokuments empfehlen wir Ihnen den Vollbild-Lesemodus zu benutzen.

### Allgemeine Informationen

#### Ausgangsmodell gefertigt von

Konvertierung nach GTA IV von

Parameter angepasst von

ReadMe-Dokument verfasst von

#### Mad EA

aleksant

aleksant

Steinreicher

## 1. Kurzbeschreibung des Modells

Wenn Sie dieses Archiv heruntergeladen haben, dann wissen Sie schon, dass es sich um das Modell des legendären Mercedes-Benz der Baureihe 140 handelt. Das Modell ist in drei Ausführungen enthalten: 400SE/500SE, 600SEL und AMG. Dabei unterscheiden sich alle drei Modelle voneinander.

Das Modell 400SE/500SE, zum Beispiel, unterscheidet sich vom Modell 600SEL dadurch, dass es über einen V8 Motor verfügt, während der "600er" hingegen einen V12 Motor hat!

Die Länge des Radstandes und der Karosserie ist bei diesen zwei Modellen auch unterschiedlich (wie bei den Originalen).

Genauso unterscheidet sich die AMG-Version von den oben genannten Varianten, und zwar dadurch, dass dieses Modell über einen AMG-Motor, ein AMG-Paket und AMG-Felgen verfügt. Anbei kann man sowohl die Felgen als auch den Kühlergrill und die Schilde mit einer anderen Farbe lackieren.

Für die Serienwagen 400SE/500SE sind auch zusätzliche Felgensätze vorgesehen. Der untere Teil der Karosserie kann getrennt vom oberen Teil mit einer anderen Farbe lackiert werden.

Alle drei Ausführungen verfügen über zusätzliche Extras (für komplette Liste der Extras siehe weiter).





## 2. Tabelle der Modellbesonderheiten des Mercedes-Benz der Baureihe 140 von Mad EA

	400SE / 500SE	600SEL	AMG
<b>Exterieur:</b>			
Typ der Karosserie	SWB <sup>1</sup>	LWB <sup>1</sup>	LWB <sup>1</sup>
Besonderheiten der Karosserie	keine	keine	AMG-Paket
Motor komplett in 3D	ja	ja	ja
Motorausführung	V8 / Ottomotor	V12 / Ottomotor	V12 AMG / Ottomotor
Beschilderung	"400SE" / "500SE"	"600SEL" / "V12"	"AMG" / "V12"
Zusätzliche Nebelscheinwerfer	nicht vorhanden	nicht vorhanden	vorhanden
Zusätzliche Blinkleuchten am linken/rechten Kotflügel	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Heckantenne auf dem Kotflügel	nicht vorhanden	nicht vorhanden	vorhanden
Peilstäbe in den hinteren Kotflügeln	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Scheinwerferwischer	vorhanden	vorhanden	vorhanden
<b>Interieur:</b>			
Innenraum komplett in 3D	ja	ja	ja

<sup>1</sup> SWB und LWB - entsprechende Abkürzungen für Short Wheel Base und Long Wheel Base

Schriftzug an vorderen Einstiegsleisten	"Mercedes-Benz"	"Mercedes-Benz"	"AMG"
Tachometerskala in	mph & km/h	mph & km/h	km/h
Beleuchtung des Innenraums/Armaturenbretts	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Elektrische Einzelsitze im Fond	nicht vorhanden	nicht vorhanden	vorhanden
Ausstiegsleuchten in den Türen (4fach)	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Schiebedach, elektrisch	vorhanden	vorhanden	vorhanden
Vorhang an Heckscheibe	nicht vorhanden	vorhanden	vorhanden
Dritte Bremsleuchte	vorhanden	vorhanden	vorhanden
ECE-Warndreieck	vorhanden	vorhanden	vorhanden

#### Felgensätze:

<p>○ 5-Loch-Rad</p> 			
	ja	nein	nein
<p>○ 8-Loch-Rad</p> 	ja	ja	nein
<p>○ 15-Loch-Rad</p> 	ja	ja	nein

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ AMG Rad mehrteilig</li> </ul> 	nein	nein	ja
Farbschema in "carcols.dat":			
▪ Farbe 1	Karosserie (Oberteil)	Karosserie (Oberteil)	Karosserie (komplett)
▪ Farbe 2	Karosserie (Unterteil)	Karosserie (Unterteil)	Kühlergrill / Felgen / Schilder
▪ Farbe 3	Glanz	Glanz	Glanz
▪ Farbe 4	Innenraum	Innenraum	Innenraum

### 3. Schrittweise Installation

#### Wichtiger Hinweis:

Bevor Sie irgendwelche Änderungen vornehmen, machen Sie bitte Sicherungskopien der folgenden Dateien:

- "vehicles.img" → befindet sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\pc\\models\\cdimages"
- "carcols.dat"
- "handling.dat"
- "vehicles.ide" } befinden sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data"

Diese Sicherungskopien werden zur Wiederherstellung des Spiels benötigt, sollte etwas während oder nach der Installation schiefgehen.

Nachdem Sie das gemacht haben, können Sie mit dem Installieren des Wagens anfangen. Dazu werden folgende Programme benötigt:

- "SparkIV" oder "OpenIV"
- "Editor"
- "X GXT Editor" (optional)

Desweiteren schauen wir uns genauer an, wie man das Modell des Mercedes-Benz AMG (V140) ins Spiel installiert:

### 3.1 Installieren des Modells

Um das Modell zu installieren, benötigen Sie zwei Dateien aus unserem Archiv.

Die erste Datei hat den Namen "admiral.dff" - dies ist das Modell selbst. Die zweite Datei, die "admiral.txd" heißt, enthält Texturen für dieses Modell.

In dem Archiv gibt es drei Dateien mit Texturen und nur eine Datei mit Modell.

Die erste Texturdatei enthält die Textur der getönten Scheiben und befindet sich im Ordner "tinted windows". Die zweite Texturdatei enthält die Textur der dunkel getönten Scheiben und befindet sich im Ordner "dark-tinted windows". Die dritte Texturdatei enthält die Scheibentextur ohne Ton und befindet sich im Ordner "non-tinted windows". Für die Installation des Modells brauchen Sie nur eine dieser Dateien zu wählen.

In unserem Archiv ist eine Texturdatei ("stttek.png") für erfahrene Nutzer vorgesehen, die wahrscheinlich ihren eigenen Scheibenton bestimmen möchten. Jede Modelldatei enthält einen bestimmten Felgensatz. Diese Dateien befinden sich in den Ordner, die entsprechend den Namen der Felgensätze benannt sind. Um zu erfahren, welche Felgensätze für dieses Modell verfügbar sind, nutzen Sie die Tabelle von oben.

Wählen Sie eine der Dateien in Abhängigkeit davon, welcher Felgensatz Ihnen am liebsten gefällt. Leider können Sie nur einen einzigen Satz wählen.

Nachdem Sie die passenden Felgen und den Scheibenton ausgewählt haben, bitte folgen Sie den unten beschriebenen Schritten.

#### 3.1.A Installieren des Modells mithilfe von "SparkIV"

- 1) Entpacken Sie den Inhalt des Archivs auf Ihre Festplatte (zum Beispiel, nach "Eigene Dokumente").
- 2) Führen Sie das Programm "SparkIV" als Administrator aus.
- 3) Klicken Sie auf Option "Open".
- 4) Wählen Sie die Datei "vehicles.img", die sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\pc\\models\\cdimages" befindet.
- 5) Klicken Sie auf "Öffnen". Es wird vor Ihnen eine Liste der im Spiel vorhandenen Verkehrsmittel entstehen.
- 6) Im oberen Menü klicken Sie auf "Import".
- 7) Wählen Sie die Datei "admiral.wft", die Sie vor kurzem auf Ihre Festplatte entpackt haben, und klicken Sie auf "Öffnen".
- 8) Im oberen Menü klicken Sie wiederum auf "Import".
- 9) Wählen Sie die Datei "admiral.wtd", die Sie auch vor kurzem auf Ihre Festplatte entpackt haben, und klicken Sie auf "Öffnen".
- 10) Klicken Sie auf "Rebuild", danach auf "OK", dann auf "Save", und wieder auf "OK".
- 11) Schließen Sie das Programm.

Das Modell wurde installiert! Nun können Sie mit dem Punkt 3.2 - "Ändern der Parameter" - anfangen.

#### 3.1.B Installieren des Modells mithilfe von "OpenIV"

**Achtung!**

Falls das Modell mit Hilfe des oben beschriebenen Verfahrens bereits installiert wurde, ist die erneute Installation des Modells mittels "Open IV" nicht nötig! Die Installationsmethode 3.1.B ist für diejenigen vorgesehen, die das Programm "OpenIV" anstatt "SparkIV" benutzen.



- 1) Entpacken Sie den Inhalt des Archivs auf Ihre Festplatte (zum Beispiel, nach "Eigene Dokumente").
- 2) Führen Sie das Programm "OpenIV" als Administrator aus.
- 3) Vergewissern Sie sich, dass das Verarbeitungsregime "Edit mode" aktiviert ist.  
Um dieses Regime zu aktivieren, drücken Sie die Taste "F6" oder klicken Sie auf "File" im oberen Menü und wählen Sie die Option "Edit mode".
- 4) Im Hauptfenster wählen Sie den Ordner "models", danach "cdimages". Öffnen Sie die Datei "vehicles.img". Es wird vor Ihnen eine Liste der im Spiel vorhandenen Verkehrsmittel entstehen.
- 5) Wählen Sie die Datei "admiral.wft" aus der Liste.
- 6) Klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Delete".
- 7) Wählen Sie die Datei "admiral.wtd" aus der Liste.
- 8) Klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Delete".
- 9) Klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Add".
- 10) Wählen Sie die Datei "admiral.wft", die Sie vor kurzem auf Ihre Festplatte entpackt haben, und klicken Sie auf "Öffnen".
- 11) Klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Add".
- 12) Wählen Sie die Datei "admiral.wtd", die Sie auch vor kurzem auf Ihre Festplatte entpackt haben, und klicken Sie auf "Öffnen".
- 13) Schließen Sie das Programm.

Das Modell wurde installiert! Nun können Sie mit dem Punkt 3.2 - "Ändern der Parameter" - anfangen.

## 3.2 Ändern der Parameter

### 3.2.A Ändern der physikalischen Parameter für "handling.dat"

Damit das installierte Auto sich richtig während der Fahrt verhält, braucht man solche physikalischen Parameter wie Gewicht, Schwerpunkt, maximale Geschwindigkeit, Beschleunigung u.a. entsprechend diesem Modell anzupassen.

Diese Parameter sind in der Datei "handling.dat" enthalten, die sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data" befindet.

Um diese Parameter zu ändern, öffnen Sie die Datei "handling.cfg" mithilfe des "Editors", finden Sie die Zeile:

ADMIRAL	1700.0	6.0	85	0.0	0.0	-0.2	0.0	5	0.17	1.0	140.0	0.22	0.65	0.7	35.0	1.2	0.95	14.0	0.13	0.47
1.6	1.0	1.0	0.15	-0.16	0.0	0.5	1.0	1.0	0.7	1.5	0.0	25000	440080	0						0

und ersetzen Sie sie durch die folgende:

```
ADMIRAL  2100.0 3.0 85      0.0 0.24 -0.49      0.0 5 0.18 1.0 320.0 0.6 0.48 0.7 34.0      1.40 1.60 12.0 0.15 0.49
      2.8 0.8 2.0 0.20 -0.14 0.0 0.5      1.0 1.0 1.2 1.0      0.0 16000      440000 0 0
```

Alternativ können Sie auch die einzelnen Parameter manuell ändern. Machen Sie das aber sehr vorsichtig, denn sogar ein kleiner Fehler kann dazu führen, dass das Spiel nicht mehr starten wird.

Nachdem Sie die vorhandenen Parameter mit den neuen ersetzt haben, schließen Sie die Datei "handling.dat" und speichern Sie die Änderungen.

Sie kommen nun zum nächsten Schritt:

### 3.2.B Ändern der internen Parameter für "vehicles.ide"

Die Datei "vehicles.ide" enthält folgende Parameter: Name des Modells, HandlingID, Sound-Effekte und interner Name im Spiel, Raddurchmesser u.a.

Diese Parameter dienen zur korrekten Erkennung des Wagens im Spiel. Um diese Parameter abzuändern, öffnen Sie die Datei "vehicles.ide", die sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data" befindet, mithilfe des "Editors".

Finden Sie die Zeile:

```
admiral,  admiral,      car,      ADMIRAL,      ADMIRAL,      VEH@STD,      VEH@STD_LO4_LO4,      100,      999,      0.2229,
      0.2229,      0,      2,      1.0      ,0,      -
```

und ersetzen Sie sie durch die folgende Zeile:

```
admiral,  admiral,      car,      ADMIRAL,      COGNONTI,      VEH@STD,      VEH@STD_XX_RI1,      40,      999,
      0.2520,0.2520,      0,      2,      1.0      ,1,      ext_taxi+ext_requi+ext_strong
```

Alternativ können Sie auch die einzelnen Parameter manuell ändern. Machen Sie es aber sehr vorsichtig, denn sogar ein kleiner Fehler kann dazu führen, dass das Spiel nicht mehr starten wird.

Nachdem Sie die vorhandenen Parameter mit den neuen ersetzt haben, schließen Sie die Datei "vehicles.ide" und speichern Sie die Änderungen.

Der nächste Schritt ist...



### 3.2.C Ändern des Farbschemas für "carcols.dat"

Die Datei "carcols.dat", wie der Name der Datei schon verrät, enthält alle Farbkombinationen entsprechender Verkehrsmittel im Spiel. Beim Ändern dieser Datei sollten Sie aber darauf achten, dass alle Verkehrsmittel in zwei Gruppen unterteilt sind.

Die meisten Verkehrsmittel gehören zur ersten Gruppe "car3". Diese Gruppe enthält nur die Autos, Motorräder, Boote u.a., die ein Farbschema bestehend aus drei Farben haben. Die Gruppe "car4" enthält die Verkehrsmittel, die für ihr Farbschema vier Farben nutzen.

Was bedeutet das? Dies bedeutet, dass "car3"-Autos nur drei getrennt zu lackierende Komponente haben, während "car4"-Autos vier unterstützen.

Da unser Modell über ein Vier-Farben-Schema verfügt und der originale "Admiral" nur drei Farben unterstützt, müssen Sie den "Admiral" aus der Gruppe "car3" entfernen und in die Gruppe "car4" addieren. Um dies durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor:

Öffnen Sie die Datei "carcols.dat", die sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\\Programme (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data" befindet, mithilfe des uns so geliebten "Editors". Finden Sie die Zeile:

admiral, 0,0,22, 7,7,79, 16,16,93, 34,34,32, 52,52,50, 54,54,53, 62,62,65, 70,70,63, 72,72,64, 102,102,105, 104,104,105, 116,116,122, 16,16,76, 9,9,91, 15,15,93, 19,19,93, 13,13,80,

Markieren Sie sie komplett und entfernen Sie diese so, als ob sie da nie gewesen wäre. Nun soll die Liste der Farbkombinationen mit "Airtug" anfangen.

Als Nächstes markieren Sie die Zeile mit unserer Farbkombination:

admiral, 0,0,0,19, 0,133,0,7, 1,1,1,5, 133,0,133,110, 133,133,113,9, 112,133,112,111, 36,36,0,105, 38,0,1,111, 7,133,21,1, 1,133,1,7, 36,133,0,105,

Kopieren und fügen Sie sie in die Gruppe "car4" vor die Zeile mit "Futo", die sich in der Datei "carcols.dat" weiter unten befindet. Machen Sie es vorsichtig! Löschen Sie die anderen Zeilen nicht!

Nachdem Sie das gemacht haben, schließen Sie die Datei "carcols.dat" und speichern Sie die Änderungen.

Nun ist das Auto komplett installiert! Viel Spaß damit!

### 3.3 Verändern des Wagnennamen im Spiel (optional)

Dieser Installationspunkt ist für diejenigen vorgesehen, wem der Name des Wagens im Spiel nicht gefällt. In diesem Fall ist es "Cognoscenti".<sup>2</sup>

<sup>2</sup> da wir in der Datei "vehicles.ide" die Sound-Effekte und den internen Namen des Wagens Cognoscenti nutzen.

Mit Hilfe des Programms "X GXT Editor" können Sie nicht nur den Namen eines Verkehrsmittels im Spiel abändern, sondern auch die anderen Texte.

Um den Namen eines Autos zu ändern, führen Sie folgende Schritte aus:

- 1) Führen Sie das Programm "X GXT Editor" als Administrator aus.
- 2) Verschieben Sie das Fenster "Preview" nach unten so, dass die linke und rechte Spalten sichtbar sind.
- 3) Im oberen Menü klicken Sie auf "File" und wählen Sie die Option "Open".
- 4) Wählen Sie die Datei "american.gxt", die sich im Pfad "Name Ihrer Festplatte:\Programme (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\common\text" befindet, und klicken Sie auf "Open". Der Inhalt der Datei wird in der linken Spalte dargestellt.<sup>3</sup>
- 5) Wählen Sie die Zeile "MAIN", die sich in der Spalte "Table Name" befindet. Im rechten Fenster entsteht dann die Liste aller Textmitteilungen im Spiel.
- 6) Im oberen Menü klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Find". Es wird ein Suchmenü geöffnet.
- 7) Im Feld "Find what" geben Sie das Wort "COGNONTI" (ohne Einführungszeichen) ein.
- 8) Im Bereich "Options" wählen Sie die Option "Item's name".
- 9) Klicken Sie auf "Find", schließen Sie das Suchmenü. In der rechten Spalte des Programms entsteht die Liste der Autos mit bereits ausgewählter Zeile "COGNONTI". Im Fenster "Preview" sehen Sie den Namen "Cognoscenti".
- 10) Doppelklicken Sie auf die Zeile "COGNONTI". Es öffnet sich das neue Fenster "Item Editor".
- 11) Im Feld "Real Text" tippen Sie einen beliebigen Text anstatt "Cognoscenti" ein. In unserem Fall geben wir "Mercedes-Benz AMG (V140)" (ohne Einführungszeichen) ein.
- 12) Nachdem Sie Ihren Text eingetippt haben, drücken Sie auf "OK".
- 13) Schließen Sie das Programm. Auf die Frage "Do you want to save the changes in 'american'?" klicken Sie auf "Ja".

Nun jedes Mal wenn Sie ins Auto einsteigen, wird der Name "MERCEDES-BENZ AMG (V140)" anstatt "COGNOSCENTI" auf dem Bildschirm abgebildet.

---

<sup>3</sup> anstatt der Datei "american.gxt" sollten Sie die Textdatei öffnen und ändern, deren Name der von Ihnen im Spiel benutzten Sprache entspricht. Bei der deutschen Fassung des Spiels ist es die Datei "german.txt", bei der französischen - "french.txt" und so weiter.

#### 4. Spezieller Dank an

- ❖ Mad EA für das großartige Modell, Vertrauen und Ratschläge
- ❖ aleksant für perfekte Konvertierung des Modells nach GTA IV und Bestimmung der Parameter
- ❖ Ghost für Projektorganisation und Ratschläge
- ❖ yug74 für Ratschläge und optimierte Konfiguration von "ENB"
- ❖ Mave Keiby
- ❖ LeX\_91
- ❖ Sabbath Black
- ❖ Irbis
- ❖ Olegator
- ❖ KSHVegas
- ❖ nik287
- ❖ RIDERmaxCARNAGE
- ❖ SHEFIELD
- ❖ \$DRON\$
- ❖ AMG^63
- ❖ Denus
- ❖ Oleg Melashenko für "ZModeler"
- ❖ Boris Vorontsov für "ENB"
- ❖ Aru für "SparkIV"
- ❖ GooD-NTS für "OpenIV"
- ❖ Xmen (W.K.) für "X GXT Editor"
- ❖ Rockstar Games für "Grand Theft Auto IV"

für Ratschläge



## 5. Kontaktinformationen

Danke dafür, dass Sie unser Modell heruntergeladen haben!

Bitte beachten Sie unsere **Nutzungsbedingungen**!

Für Fragen, Kommentare, Vorschläge oder Kritik bezüglich

- des Modells, bitte setzen Sie sich in Verbindung mit **Mad EA** (GCU Modeling Team);
- der Konvertierung oder der Parameter, bitte wenden Sie sich an **aleksant** (Keiby Team);
- dieses Dokuments, bitte schreiben Sie eine E-Mail an **Steinreicher**.

**Achtung!**

Bitte keine persönlichen Anfragen auf neue Modelle zuschicken! Der Autor fertigt keine Modelle auf Wunsch!  
Wir bedanken uns für Ihr Verständnis im Voraus!

Besuchen Sie uns online:

- **GTA.COM.UA**
- **GTA.KEIBY.COM**



## 6. Nutzungsbedingungen

### Allgemeine Bestimmungen:

- Diese Nutzungsbedingungen sind auf das in diesem Archiv enthaltene Material bezogen und sind unbefristet.
- Bei Feststellung der Verstöße gegen diese Nutzungsbedingungen bitte melden Sie sich bei den Autoren des Materials unverzüglich.
- Der Inhalt des Archivs und dieses Dokuments ist nur für nicht-kommerzielle Nutzung bestimmt.
- GCU Modeling Team und Keiby Team übernehmen keine Haftung für die Schäden, die als mögliche Folgen einer nicht sachgemäßen Installation auftreten könnten.

### Bedingungen bezüglich des Modells:

- Dieses Modell des Mercedes-Benz V140 gilt als **Exklusiv** für die Ressourcen GTA.COM.UA und GTA.KEIBY.COM **innerhalb von 30 Tagen ab dem** ersten Tag der offiziellen Veröffentlichung vom **27.08.2011!**
- Die weitere Verbreitung dieses Modells, oder eines Teils des Modells, als auch dieses Archivs, oder eines Teils des Archivs auf anderen, außer oben genannten, Internet-Ressourcen innerhalb der oben erwähnten Frist ist verboten!
- Nach Ablauf der Frist ist die Verbreitung des Modells auf anderen Ressourcen nur mit im Archiv enthaltenen Dateien "ReadMe!\_AMG\_[ENG].pdf", "ReadMe!\_AMG\_[GER].pdf" und "ReadMe!\_AMG\_[RUS].pdf" erlaubt und bedarf einer ausdrücklichen Genehmigung des Autors!
- Die Weiterverbreitung sowohl dieses Archivs, als auch eines Teils des Archivs oder einer Datei aus diesem Archiv ohne die drei aufgezählten Dokumente und ohne Genehmigung des Autors ist nicht zulässig!
- Eine komplette, oder auch teilweise Änderung des Modells und des Archivinhalts ohne gesonderte Erlaubnis des Autors ist strikt verboten!
- Um eine Genehmigung zu bekommen, bitte wenden Sie sich an den Autor des Modells.
- Der Autor fertigt keine Modelle auf Anfrage!

### Bedingungen bezüglich des Dokuments:

- Dieses Dokument ist integrierender Bestandteil des im Archiv enthaltenen Modells Mercedes-Benz V140.
- Alle Rechte auf Nutzung eines Teils des Dokuments oder des kompletten Textes, einschließlich der Gestaltung, gehören seinem Autor.
- Das komplette oder teilweise Kopieren des Textes ist ohne gesonderte Genehmigung des Autors nicht zulässig!

### Nutzung der Handelsnamen und -Zeichen:

- Die Handelsnamen Mercedes, Mercedes-Benz und die Modellbezeichnungen 400SE, 500SE, 600SEL и AMG, als auch ihre Logos und Embleme gehören ihren gesetzlichen Inhabern im Namen des Konzerns Daimler AG und seiner Tochtergesellschaft Mercedes-AMG GmbH.
- Die Handelsnamen Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: San Andreas, GTA и GTA: SA, als auch ihre Markenlogos gehören dem Unternehmen Take-Two Interactive Software, Inc. und seinem Tochterunternehmen Rockstar Games, Inc.
- Die Nutzung der oben genannten Handelsnamen und ihrer Logos in diesem Dokument dient nur zum Zweck der Präsentation des Modells. Alle Rechte vorbehalten.

**© 2011, GTA.COM.UA & GTA.KEIBY.COM**  
**Alle Rechte vorbehalten.**