



# Mercedes-Benz AMG (V140)

FOR

**grand  
theft  
auto IV**



by  
mad ea &  
aleksant

## Содержание

1. Краткое описание модели .....	3
2. Таблица особенностей моделей Mercedes-Benz серии 140 от Mad EA .....	3
3. Пошаговая установка .....	5
3.1 Установка модели .....	6
3.1.A Установка модели с помощью "SparkIV" .....	6
3.1.B Установка модели с помощью "OpenIV" .....	6
3.2 Изменение параметров .....	7
3.2.A Изменение физических параметров для "handling.dat" .....	7
3.2.B Изменение внутренних параметров для "vehicles.ide" .....	8
3.2.B Изменение цветовой схемы для "carcols.dat" .....	8
3.3 Замена имени автомобиля в игре (опционально) .....	9
4. Особая благодарность .....	11
5. Контактная информация .....	12
6. Условия пользования .....	13

### Примечание:

Для того, чтобы открыть интересующий Вас раздел, нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl", а левой кнопкой мыши кликните по интересующему Вас разделу в содержании. Чтобы вернуться в начало документа, вновь нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl", а левой кнопкой мыши кликните по названию раздела, к которому Вы были ранее перемещены. Если это не работает, убедитесь, что у Вас активированы гиперссылки. Для более удобного чтения документа мы рекомендуем Вам воспользоваться полноэкранным режимом просмотра.

### Общая информация

#### Автор исходной модели

Автор конвертирования в GTA IV

Автор настройки параметров

Автор документа ReadMe

#### Mad EA

aleksant

aleksant

Steinreicher

## 1. Краткое описание модели

Так как Вы скачали этот архив, то Вы уже знаете, что речь здесь пойдёт о модели легендарного Mercedes-Benz серии 140. Модель представлена в трёх вариантах: 400SE/500SE, 600SEL и AMG.

При этом все три модели в действительности отличаются друг от друга. К примеру, модель 400SE/500SE отличается от модели 600SEL тем, что на ней установлен двигатель V8, в то время как "600-ый" имеет двигатель V12!

Длина колёсной базы и кузова у этих двух моделей также разные (как и у оригиналов).

Версия AMG модели также отличается от обеих выше названных тем, что она располагает двигателем от AMG, AMG-пакетом и колёсными дисками от AMG. Плюс ко всему, колёсные диски и облицовочную радиаторную решётку, а также шильдики, можно окрасить в отдельный цвет!




Для stock'овых версий 400SE/500SE также предусмотрен дополнительный комплект колёсных дисков. Нижнюю часть кузова этих моделей можно окрасить в отдельный цвет.

Все три модели имеют дополнительные экстры (полный список особенностей моделей смотри ниже).

## 2. Таблица особенностей моделей Mercedes-Benz серии 140 от Mad EA

	400SE / 500SE	600SEL	AMG
<b>Экстерьер:</b>			
Тип кузова	SWB <sup>1</sup>	LWB <sup>1</sup>	LWB <sup>1</sup>
Особенности кузова	нет	нет	AMG-пакет
Двигатель полностью в 3D	да	да	да
Тип двигателя	V8 / бензин	V12 / бензин	V12 AMG / бензин
Шильд(ы)	"400SE" / "500SE"	"600SEL" / "V12"	"AMG" / "V12"
Дополнительные противотуманные фары	нет	нет	да
Дополнительные повторители поворотных огней на левом/правом крыле	нет	нет	да
Радиоантенна на заднем крыле	да	да	да
Стержни заднего хода для ориентирования при парковке	да	да	да
Стеклоочистители фар	да	да	да
<b>Интерьер:</b>			
Интерьер полностью в 3D	да	да	да

<sup>1</sup> SWB и LWB - сокращения от Short Wheel Base и Long Wheel Base соответственно

Надпись на накладках дверных порогов	"Mercedes-Benz"	"Mercedes-Benz"	"AMG"
Шкала панели приборов	mph & km/h	mph & km/h	km/h
Подсветка панели приборов/салона	да	да	да
Электрорегулируемые задние раздельные сидения	нет	нет	да
Предупредительные огни в дверях (4 шт.)	да	да	да
Люк с электроприводом	да	да	да
Шторка на заднем стекле	нет	да	да
Третий стоп-сигнал	да	да	да
Аварийный знак в багажном отсеке	да	да	да
<b>Комплекты колёс:</b>			
○ 5-Loch-Rad 	да	нет	нет
○ 8-Loch-Rad 	да	да	нет
○ 15-Loch-Rad 	да	да	нет

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ AMG Rad mehrteilig</li> </ul> 	нет	нет	да
<b>Цветовая схема в "carcols.dat":</b>			
▪ Цвет 1	кузов (верхняя часть)	кузов (верхняя часть)	кузов (полностью)
▪ Цвет 2	кузов (нижняя часть)	кузов (нижняя часть)	радиаторная решётка / диски / шильды
▪ Цвет 3	блеск	блеск	блеск
▪ Цвет 4	салон	салон	салон

### 3. Пошаговая установка

#### Важное замечание:

Прежде чем проводить какие-либо изменения, пожалуйста сделайте резервные копии следующих файлов:

- "vehicles.img" → расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto
- "carcols.dat" } IV\pc\models\cdimages"
- "handling.dat" } расположены в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto
- "vehicles.ide" } IV\common\data"

Резервные копии этих файлов необходимы для восстановления игры, в случае если во время или же после установки что-то пойдёт не так.

После того как Вы это сделали, можно приступить к установке модели в игру. Для этого Вам потребуются следующие программы:

- "SparkIV" или "OpenIV"
- "Блокнот"
- "X GXT Editor" (опционально)

Далее мы пошагово разберём, как установить модель Mercedes-Benz 600SEL (V140):

### 3.1 Установка модели

Чтобы установить модель, Вам нужно взять два файла из нашего архива.

Первый файл имеет название "admiral.wft" - это сама модель. Второй файл называется "admiral.wtd" - это файл с текстурами для модели.

В данном архиве содержатся три файла с текстурами и только один файл с моделью.

Первый файл содержит в себе текстуру с тонированными стёклами и расположен в папке "tinted windows". Второй файл содержит в себе текстуру с тёмной тонировкой стёкол и расположен в папке "dark-tinted windows". Третий файл содержит в себе тон стёкол серийного автомобиля и расположен в папке "non-tinted windows". Для установки модели Вам нужно выбрать только один из этих файлов.

В нашем архиве также расположен файл ("stttek.png") с текстурой для опытных пользователей, которые могут задать собственный тон стёкол.

Каждый файл с моделью содержит в себе определённый комплект колёс. Эти файлы расположены в папках, названия которых соответствуют названиям комплектов колёс. Чтобы узнать, какой комплект колёс доступен для этой модели, воспользуйтесь таблицей, расположенной в этом документе выше.

Выберите один из этих файлов, в зависимости от того, какой из комплектов колёс Вам больше нравится. К сожалению, Вы можете выбрать только один комплект колёс.

После того как Вы выбрали модель с понравившимся Вам комплектом колёс и "тонировкой", следуйте инструкциям установки, описанной ниже.

#### 3.1.A Установка модели с помощью "SparkIV"

- 1) Распакуйте архив с моделью на жёсткий диск (к примеру, в "Мои Документы").
- 2) Запустите программу "SparkIV" как администратор.
- 3) Кликните на опцию "Open".
- 4) Выберите файл "vehicles.img", расположенный в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\pc\models\cdimages".
- 5) Кликните на "Открыть". Перед Вами появится список моделей всех транспортных средств в игре в алфавитном порядке.
- 6) В верхнем меню кликните на "Import".
- 7) Выберите файл "admiral.wft", который Вы не так давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 8) В верхнем меню вновь кликните на "Import".
- 9) Выберите файл "admiral.wtd", который Вы также недавно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 10) Кликните на "Rebuild", затем на "OK", затем на "Save", вновь на "OK".
- 11) Закройте программу.

Модель установлена! Приступайте к пункту 3.2 - "Изменение параметров".

#### 3.1.B Установка модели с помощью "OpenIV"

##### Внимание!

Если Вы уже установили модель выше описанным способом, то устанавливать модель ещё раз с помощью "OpenIV" не надо! Способ установки 3.1.B предусмотрен для тех, кто пользуется программой "OpenIV" вместо "SparkIV".



- 1) Распакуйте архив с моделью на жёсткий диск (к примеру, в "Мои Документы").
- 2) Запустите программу "OpenIV" как администратор.
- 3) Убедитесь в том, что режим обработки "Edit mode" активирован.  
Чтобы его активировать, нажмите клавишу "F6" или в верхнем меню нажмите на "File" и выберите опцию "Edit mode".
- 4) В главном окне выберите папку "models", затем "cdimages". Откройте файл "vehicles.img". Перед Вами появится список моделей всех транспортных средств в игре в алфавитном порядке.
- 5) В списке моделей выберите файл "admiral.wft".
- 6) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Delete".
- 7) В списке моделей выберите файл "admiral.wtd".
- 8) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Delete".
- 9) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Add".
- 10) Выберите файл "admiral.wft", который Вы не так давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 11) Кликните на "Edit" и выберите опцию "Add".
- 12) Выберите файл "admiral.wtd", который Вы также не давно распаковали на Ваш жёсткий диск, и кликните на "Открыть".
- 13) Закройте программу.

Модель установлена! Приступайте к пункту 3.2 - "Изменение параметров".

## 3.2 Изменение параметров

### 3.2.A Изменение физических параметров для "handling.dat"

Для того чтобы установленный автомобиль правильно вёл себя на дороге, необходимо для него подобрать такие параметры как вес, центр тяжести, максимальная скорость, ускорение и др.

Эти параметры содержатся в файле "handling.dat", который расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data".

Чтобы изменить эти параметры, откройте файл "handling.dat" с помощью "Блокнота", найдите строчку:

```
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
```

и замените её следующей:

```
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
```

Альтернативно Вы можете изменить каждый параметр в ручную. Однако, делайте это осторожно, так как даже малейшая ошибка может привести к тому, что игра больше не запустится.

После того как Вы заменили имеющиеся параметры новыми, закройте файл "handling.dat", сохранив изменения.

Теперь переходите к следующему шагу:

### 3.2.Б Изменение внутренних параметров для "vehicles.ide"

Файл "vehicles.ide" содержит следующие параметры: имя модели, HandlingID, звуковые эффекты и внутреннее имя в игре, диаметр колёс и др.

Эти параметры необходимы для правильного распознавания автомобиля в игре. Чтобы изменить эти параметры, откройте файл "vehicles.ide", который расположен в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data", с помощью "Блокнота". Найдите строчку:

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

и замените её следующей строкой:

```
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
```

Альтернативно Вы можете изменить каждый параметр в ручную. Однако, делайте это осторожно, так как даже малейшая ошибка может привести к тому, что игра больше не запустится.

После того как Вы заменили имеющиеся параметры новыми, закройте файл "vehicles.ide", сохранив изменения.

Следующий шаг...

### 3.2.В Изменение цветовой схемы для "carcols.dat"

Файл "carcols.dat", о чём свидетельствует его имя, содержит все цветовые комбинации соответствующих транспортных средств в игре. При изменении этого файла Вам следует обратить внимание на то, что все транспортные средства поделены на две группы.



Большая часть транспортных средств принадлежит к первой группе "car3". Данная группа содержит только автомобили, мотоциклы, лодки и пр., цветовая схема которых состоит из трёх цветов. Группа "car4" содержит те транспортные средства, которые в своей цветовой схеме используют четыре цвета.

Что это означает? А означает это то, что "car3"-автомобили имеют только три отдельно окрашиваемых компонента, в то время как "car4"-автомобили - четыре.

Так как наша модель располагает четырёхцветной схемой окраса, а оригинальный "Admiral" поддерживает только три цвета, Вам следует удалить "Admiral" из группы "car3" и добавить его в группу "car4". Чтобы это сделать, действуйте следующим образом:

Откройте файл "carcols.dat", расположенный в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\\Program Files (x86)\\Rockstar Games\\Grand Theft Auto IV\\common\\data", с помощью нам ужелюбившегося "Блокнота". Найдите следующую строку:

```
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,
```

Выделите её полностью и удалите так, как будто её раньше не было. Теперь список цветовой схемы для группы "car3" должен начинаться с "Airtug".

После этого выделите строку с нашей цветовой схемой:

```
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,
```

Скопируйте и добавьте её в группу "car4" прямо перед строкой с "Futo", которая расположена в файле "carcols.dat" ниже. Делайте это осторожно! Не удаляйте другие строки!

После того как Вы это сделали, закройте файл "carcols.dat", сохранив изменения.

Теперь автомобиль полностью установлен! Наслаждайтесь!

### 3.3 Замена имени автомобиля в игре (опционально)

Данный пункт установки предназначен для тех, кому внутриигровое имя автомобиля не по нраву. В данном случае это "Cognoscenti".<sup>2</sup>

С помощью программы "X GXT Editor" Вы можете не только изменить имя любого автомобиля в игре, но и другие внутриигровые тексты.

Чтобы изменить имя автомобиля в игре, выполните следующие шаги:

<sup>2</sup> так как в файле "vehicles.ide" мы используем звуковые эффекты и внутреннее имя автомобиля "Cognoscenti".

- 1) Запустите программу "X GXT Editor" как администратор.
  - 2) Переместите окно "Preview" вниз для удобства, чтобы левая и правая колонки программы были видны.
  - 3) В верхнем меню кликните на "File" и выберите опцию "Open".
  - 4) Укажите путь к файлу "american.gxt", находящемуся в директории "Имя Вашего жёсткого диска:\Program Files (x86)\Rockstar Games\Grand Theft Auto IV\common\text" и кликните на "Open". В левой колонке программы откроется содержимое файла.<sup>3</sup>
  - 5) Выберите строку "MAIN", находящуюся в колонке "Table Name". В правом окне программы появится список всех текстовых сообщений игры.
  - 6) В верхнем меню кликните на "Edit" и выберите опцию "Find". Перед Вами откроется поисковик.
  - 7) В поле "Find what" введите "COGNONTI" (без кавычек).
  - 8) Ниже в разделе "Options" выберите опцию "Item's name".
  - 9) Кликните на "Find", закройте поисковик. В правой колонке программы покажется список автомобилей с выделенной строкой "COGNONTI". В окне "Preview" появится имя "Cognoscenti".<sup>4</sup>
  - 10) Кликните два раза по строке "ADMIRAL". Перед Вами откроется новое окно - "Item Editor".
  - 11) В поле "Real Text" впишите любой, понравившийся Вам текст вместо "Cognoscenti". В нашем случае мы вписываем "Mercedes-Benz 600SEL (V140)" (без кавычек).
  - 12) После того как Вы вписали Ваш текст, нажмите "OK".
  - 13) Закройте программу. На вопрос "Do you want to save the changes in 'american'?" жмите утвердительное "Да".
- Теперь при посадке в автомобиль, на экране вместо "COGNOSCENTI" будет отображаться название "MERCEDES-BENZ 600SEL (V140)".

<sup>3</sup> вместо файла "american.gxt" Вам следует открывать и заменять текстовый файл, название которого соответствует используемому Вами языку во время игры. Обычно, перевод русской версии игры записывается в файл "american.gxt". В том случае, если после изменения данного файла описанным нами способом Вы не заметите каких-либо изменений в названии автомобиля, попробуйте изменить другие текстовые файлы, находящиеся в папке "text", тем же способом.

<sup>4</sup> в локализованной версии игры (т.е. в игре с использованием кириллического шрифта) название автомобиля может отображаться как "Конйосенти" или иметь какое-либо иное имя.

#### 4. Особая благодарность

- ❖ Mad EA за великолепную модель, доверие и советы
- ❖ aleksant за безупречное конвертирование модели в GTA IV и за настройку параметров
- ❖ Ghost за организацию проекта и советы
- ❖ yug74 за советы и оптимальную конфигурацию "ENB"
- ❖ Mave Keiby
- ❖ LeX\_91
- ❖ Sabbath Black
- ❖ Irbis
- ❖ Olegator
- ❖ KSHVegas
- ❖ nik287
- ❖ RIDERmaxCARNAGE
- ❖ SHEFIELD
- ❖ \$DRON\$
- ❖ AMG^63
- ❖ Denus
- ❖ Oleg Melashenko за "ZModeler"
- ❖ Boris Vorontsov за "ENB"
- ❖ Aru за "SparkIV"
- ❖ GooD-NTS за "OpenIV"
- ❖ Xmen (W.K.) за "X GXT Editor"
- ❖ Rockstar Games за "Grand Theft Auto IV"

за советы



## 5. Контактная информация

Спасибо за то, что скачали нашу модель!

Обратите внимание на наши [Условия пользования](#)!

При возникновении каких-либо вопросов, комментариев, предложений или критических замечаний, касающихся

- модели, пожалуйста свяжитесь с [Mad EA](#) (GCU Modeling Team);
- конверсии или настроек параметров, пожалуйста обратитесь к [aleksant](#) (Keiby Team);
- этого документа, пожалуйста пошлите электронное письмо [Steinreicher](#).

Внимание!

Просьба не присылать заявок на изготовление каких-либо моделей! Автор не изготавливает моделей по запросу!  
Благодарим заранее за Ваше понимание!

Посетите нас в интернете:

- [GTA.COM.UA](http://GTA.COM.UA)
- [GTA.KEIBY.COM](http://GTA.KEIBY.COM)



## 6. Условия пользования

### Общие положения:

- Данные условия пользования распространяются на весь материал, содержащийся в данном архиве, и не имеют срока действия.
- При установлении факта нарушения этих условий, просьба сообщить об этом авторам материала незамедлительно.
- Содержание данного архива предусмотрено только для некоммерческого использования.
- GCU Modeling Team и Keiby Team не несут ответственности за последствия установки данного материала, проведённой ненадлежащим образом.

### Информация, касающаяся модели:

- Данная модель автомобиля Mercedes-Benz V140 является **эксклюзивной** для ресурсов GTA.COM.UA и GTA.KEIBY.COM **в течении 30 дней** с момента официального релиза **от 27.08.2011!**
- Дальнейшее распространение этой модели, либо её части, а также этого архива, либо части архива на сторонних ресурсах, кроме выше названных, в течении указанного срока запрещено!
- По истечении данного срока модель разрешается распространять на сторонних ресурсах только с разрешения автора и только с файлами "ReadMe!\_600SEL\_[ENG].pdf", "ReadMe!\_600SEL\_[GER].pdf" и "ReadMe!\_600SEL\_[RUS].pdf"!
- Дальнейшее распространение этого архива, а также части этого архива или же отдельного файла из этого архива без трёх выше указанных документов, а также без разрешения автора модели не допускается!
- Полное, либо частичное изменение модели, а также данного архива без особого разрешения автора строжайше запрещено!
- Для получения разрешения пожалуйста свяжитесь с автором модели.
- Автор не изготавливает модели по запросу!

### Информация, касающаяся документа:

- Данный документ является неотъемлемой частью архива, содержащего модель автомобиля Mercedes-Benz V140.
- Все права на использование части этого документа или же текста целиком, включая оформление, принадлежат его автору.
- Полное, либо частичное копирование текста без особого разрешения автора не допускается!

### Использование торговых марок и их логотипов:

- Торговые марки Mercedes, Mercedes-Benz и наименования моделей 400SE, 500SE, 600SEL и AMG, а также их логотипы и эмблемы принадлежат их законным владельцам в лице концерна Daimler AG и его дочернему предприятию Mercedes-AMG GmbH.
- Торговые марки Grand Theft Auto, Grand Theft Auto IV, GTA и GTA IV, а также их логотипы принадлежат корпорации Take-Two Interactive Software, Inc. и её дочерней компании Rockstar Games, Inc.
- Использование выше названных марок и логотипов в данном документе служит лишь в целях презентации модели. Все права защищены.

**© 2011, GTA.COM.UA & GTA.KEIBYU.COM**  
**Все права защищены.**