



Mercedes-Benz 600SEL (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!







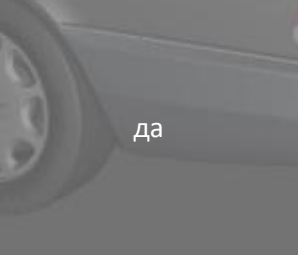





Для stock'овых версий 400SE/500SE также предусмотрен дополнительный комплект колёсных дисков. Нижнюю часть кузова этих моделей можно окрасить в отдельный цвет.

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
Экстерьер:			
Тип кузова	SWB ¹	LWB ¹	LWB ¹
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
Интерьер:			
Интерьер полностью в 3D	да	да	да

¹ 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
Комплекты колёс:			
○ 5-Loch-Rad 			
○ 8-Loch-Rad 			
○ 15-Loch-Rad 			

<ul style="list-style-type: none"> ○ AMG Rad mehrteilig 	нет	нет	да
Цветовая схема в "carcols.dat":			
▪ 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 два файла 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 4.0 85 0.0 0.25 -0.49 0.0 5 0.12 1.0 280.0 0.6 0.48 0.7 34.0 1.30 1.40 12.0 0.15 0.50
2.2 0.8 1.5 0.18 -0.16 0.0 0.52 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, ADMIRAL, 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, 0,1,56,19, 0,0,85,48, 0,0,38,111, 1,1,1,6, 0,1,0,2, 0,0,0,21, 0,0,0,1, 116,7,112,19, 9,9,9,48, 36,36,36,94, 19,19,19,111, 38,38,38,111, 1,1,1,112, 0,0,0,133, 88,88,88,110, 133,113,133,15, 0,1,1,7, 0,0,34,7, 69,69,0,110, 49,49,1,102,
```

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 "Admiral".

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:

- 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.²
 - 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 "ADMIRAL" (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 "ADMIRAL". В окне "Preview" появится имя "Admiral".³
 - 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 "Admiral". 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 "ADMIRAL" будет отображаться название "MERCEDES-BENZ 600SEL (V140)".

² 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.

³ в локализованной версии игры (т.е. в игре с использованием кириллического шрифта) название автомобиля может отображаться как "Адмирал" 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
- 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.