



Volvo 850 Turbo

Station Wagon

FOR

Grand
theft
auto IV



by
mad ea &
IRBIS

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung des Modells.....	3
2. Tabelle der Modellbesonderheiten des Volvo 850 von Mad EA	3
3. Schrittweise Installation	5
3.1 Installieren des Modells	5
3.1.A Installieren des Modells mithilfe von "SparkIV"	5
3.1.B Installieren des Modells mithilfe von "OpenIV"	6
3.2 Ändern der Parameter	6
3.2.A Ändern der physikalischen Parameter für "handling.dat"	6
3.2.B Ändern der internen Parameter für "vehicles.ide"	7
3.2.C Ändern des Farbschemas für "carcols.dat"	8
3.3 Verändern des Wagennamen im Spiel (optional).....	9
4. Spezieller Dank an.....	10
5. Kontaktinformationen	11
6. Nutzungsbedingungen.....	12

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

Irbis

Lucky

Steinreicher

1. Kurzbeschreibung des Modells

Heute sind wir stolz Ihnen das Modell der Kombiversion des Volvo 850 vorzustellen, welches von Mad EA gefertigt und von Irbis nach GTA IV konvertiert wurde. Das Modell ist in zwei Varianten verfügbar: 850 "Turbo" und 850 "R".¹

Auf den ersten Blick sehen die beiden Modelle gleich aus. Aber wenn Sie sich die beiden Modelle genauer anschauen, dann merken Sie die Unterschiede zwischen den beiden.




Das Modell "R" unterscheidet sich vom Modell "Turbo" vor allem dadurch, dass sein Motor mit einem Turbolader ausgerüstet, welcher dem Modell "R" zusätzliche 25 PS gibt. Außerdem verfügt die Karosserie des "R"-Modells über ein anderes Design.

Es sollte darauf hingewiesen werden, dass den beiden Modellen offizielle Felgensätze zur Verfügung stehen. Für das Modell "Turbo" gibt es den Felgensatz "Perfo", und für die "R"-Edition - zwei andere: "Volans" und "Pegasus".

2. Tabelle der Modellbesonderheiten des Volvo 850 von Mad EA

	Turbo	R
Exterieur:		
Typ der Karosserie	Kombi	
Besonderheiten der Karosserie	keine	"R-Design"
Motor komplett in 3D	ja	
Motorausführung	20 Valve / Ottomotor mit Turbolader	
Beschilderung	"Volvo" / "850 Turbo"	"Volvo" / "850 R"
Zusätzliche Nebelscheinwerfer	nicht vorhanden	vorhanden
Scheinwerferwischer	vorhanden	
Autogepäckträger	vorhanden	
Spoiler	vorhanden	
Elemente der Federung in 3D	ja	
Interieur:		
Innenraum komplett in 3D	ja	
Tachometerskala in	mph & km/h	
Beleuchtung des Innenraums/Armaturenbretts	vorhanden	

¹ entsprechende amerikanische Modellbezeichnung für die europäischen Versionen "T5" und "T5-R".

Dritte Bremsleuchte	vorhanden	
Schiebedach	vorhanden	
Felgensätze:		
<input type="radio"/> "Perfo" 	ja	nein
<input type="radio"/> "Volans" 	nein	ja
<input type="radio"/> "Pegasus" 	nein	ja
Farbschema in "carcols.dat":		
▪ Farbe 1	Karosserie	
▪ Farbe 2	Innenraum	
▪ Farbe 3	Glanz	

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

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 Volvo 850 Turbo 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 "ingot.dff" - dies ist das Modell selbst. Die zweite Datei, die "ingot.txd" heißt, enthält Texturen für dieses Modell.

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

Als Nächstes folgen Sie bitte 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 "ingot.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 "ingot.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 "ingot.wft" aus der Liste.
- 6) Klicken Sie auf "Edit" und wählen Sie die Option "Delete".
- 7) Wählen Sie die Datei "ingot.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 "ingot.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 "ingot.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.dat" mithilfe des "Editors", finden Sie die Zeile:

```
INGOT      1600.0 5.0 85      0.0 0.0 -0.25      0.0 4 0.14 1.0 130.0 0.22 0.65 0.7 35.0      1.2 0.90 14.0 0.15 0.48
      1.5 1.1 1.3 0.10 -0.17 0.0 0.5      1.0 1.0 0.8 1.5 0.0 10000      440000      0      0
```

und ersetzen Sie sie durch die folgende:

```
INGOT      1600.0 6.0 85 0.0 0.1 -0.64 1.0 4 0.31 2.8 144.0 0.65 0.8 0.7 33.0 1.55 1.9 10.0 0.12 0.5 3.0 1.45 1.85 0.15 -0.11 0.0 0.5 1.8 1.0 1.8 1.2
0.0 9000 40010 800000 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:

```
ingot,      ingot,      car,      INGOT,      INGOT,      VEH@STD,      VEH@STD_RI1,      100,      999,
      0.2016, 0.2016,      0.3,      1,      1.0      ,1,      ext_gang+ext_all+ext_strong
```

und ersetzen Sie sie durch die folgende Zeile:

```
ingot,      ingot,      car,      INGOT,      FEROCI,      VEH@STD,      VEH@STD_RI1,      40,      999,
      0.2290, 0.2290,      0.3,      1,      1.0      ,0,      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.

Unser Modell unterstützt das Drei-Farben-Schema, wie der originale "Ingot", aber es hat eine andere Farbkombination. Daher sollte die Datei "carcols.dat" auch geändert werden. 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:

ingot, 0,0,33, 0,0,0, 7,7,8, 10,10,8, 23,23,8, 57,57,56, 62,62,62, 66,66,66, 72,72,72, 78,78,78, 95,95,95, 104,104,104, 107,107,107, 2,2,63, 21,21,72, 22,22,72, 13,11,91, 19,19,93,

und ersetzen Sie sie durch die folgende:

ingot, 0,21,1, 1,21,0, 0,105,1, 85,117,56, 28,117,1, 34,117,42, 56,21,74, 85,21,1, 11,2,18, 112,117,6, 39,21,0, 107,117,90,

Machen Sie es vorsichtig! Löschen Sie die anderen Zeilen nicht!

Schließen Sie die Datei "carcols.dat" und speichern Sie die Änderungen.

Nun ist das Auto komplett installiert! Viel Spaß damit!

3.3 Verändern des Wagennamen im Spiel (optional)

Dieser Installationspunkt ist für diejenigen vorgesehen, wem der Name des Wagens im Spiel nicht gefällt. In diesem Fall ist es "Feroci".²

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.³
- 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 "FEROCI" (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 "FEROCI". Im Fenster "Preview" sehen Sie den Namen "Feroci".
- 10) Doppelklicken Sie auf die Zeile "FEROCI". Es öffnet sich das neue Fenster "Item Editor".
- 11) Im Feld "Real Text" tippen Sie einen beliebigen Text anstatt "Feroci" ein. In unserem Fall geben wir "Volvo 850 Turbo" (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 "VOLVO 850 TURBO" anstatt "FEROCI" auf dem Bildschirm abgebildet.

² da wir in der Datei "vehicles.ide" die Sound-Effekte und den internen Namen des Wagens "Feroci" nutzen.

³ 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
- ❖ Irbis für perfekte Konvertierung des Modells nach GTA IV
- ❖ Lucky für Bestimmung der Parameter
- ❖ Malemute für Bestimmung des Farbschemas
- ❖ Renegade für Textur der Heckleuchten
- ❖ Aleksant für das Testen und Ratschläge
- ❖ StratumX für Mithilfe
- ❖ Olegator für Ratschläge und Mithilfe
- ❖ mad-dog666 für das Testen
- ❖ DMN für Texturen-Pack
- ❖ Sabbath Black für das Testen
- ❖ Oldsmobile_75 für Herstellung der Autokennzeichen
- ❖ K1slim für unschätzbare Hilfe mit "ZModeler"
- ❖ Oleg Melashenko für "ZModeler"
- ❖ Aru für "SparkIV"
- ❖ GooD-NTS für "OpenIV"
- ❖ Xmen (W.K.) für "X GXT Editor"
- ❖ Rockstar Games für "Grand Theft Auto IV"



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);
- 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**
- **GTAMOTORS.RU**



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 GTA Motors Team übernehmen keine Haftung für die Schäden, die als mögliche Folgen einer nicht sachgemäßen Installation auftreten könnten.

Bedingungen bezüglich des Modells:

- Dieses Modell des Volvo 850 gilt als **Exklusiv** für die Ressourcen GTA.COM.UA und GTAMOTORS.RU **innerhalb von 30 Tagen ab dem** ersten Tag der offiziellen Veröffentlichung vom **16.10.2011**!
- 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!_850_Turbo_[ENG].pdf", "ReadMe!_850_Turbo_[GER].pdf" und "ReadMe!_850_Turbo_[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 Volvo 850.
- 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:

- Der Handelsname Volvo und die Modellbezeichnungen "850", "Turbo" und "R", als auch ihre Logos und Embleme gehören ihren gesetzlichen Inhabern im Namen der Volvo Car Corporation.
- Die Handelsnamen Grand Theft Auto, Grand Theft Auto IV, GTA и GTA IV, 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 & GTAMOTORS.RU
Alle Rechte vorbehalten.