

Alarm für Cobra 11 – Mod

Version: Beta 0.5

Author: Captain Cat (Mirko H.)

Build Time: 8 Days

Special Thanks to: The GTA 3 Community

I. Einleitung

Ich habe mir vorgenommen den BMW aus der Actionserie "Alarm für Cobra 11" für GTA3 nachzubauen. Dies ist die erste Beta Version.

Enthalten ist bis jetzt folgendes:

- Detailliertes Schadensmodell (Stoßstange, Nummernschild, Karrosserie, Fenster, u.s.w.)
- Funktionierendes Blaulicht (allerdings auf dem Amaturenbrett)
- Radio
- Seitenspiegel
- Wagenkarosserie reflektiert ein wenig (bei intensiver lichteinstrahlung)
- u.v.m.!

Ersetzt das F.B.I.-Car im Spiel!!!

Enthalten im Archiv sollten folgende Dateien sein:

- Readme.doc / Readme.pdf (wie der name schon sagt)
- fbicar.dff (Model des Autos)
- fbicar.txd (Texturen des Autos)
- carcols.dat (Farbe des Autos)
- handling.cfg (Steuerung des Autos)
- cobra11-*.jpg (diverse Screenshots wie das Auto im Spiel aussehen sollte).

Folgendes habe ich mir noch für die fertige Version vorgenommen:

- Blaulicht auf dem Dach; dieses wird zwar höchstwahrscheinlich nicht funktionieren, aber es sieht dem original ähnlicher.
- Kühlergrill wird noch etwas umgeändert, damit der Wagen dem 3er BMW aus der Serie noch ähnlicher sieht.
- Verbesserte Farbe (eventl. Eigener Farbwert) damit der Wagen dem original noch ähnlicher Sieht.

II. Installation

Folgende Tools werden benötigt:

- IMG Tool
- Texteditor, empfohlen: Wordpad (bei windoof standart)

1. Öffne die Datei „gta3.img“ aus dem Ordner GTA3\models Ordner mit dem IMG Tool.
2. Suche die Datei „fbicar.dff“ und benenne sie um in z.B. „fbicar.dffbackup“ bzw. „fbicar.dff2222“, damit du ein Backup hast falls etwas schief geht (was eigentlich nicht passieren sollte).
3. Füge die neue Datei „fbicar.dff“ aus diesem Archiv hinzu.
4. Schliesse die Datei „gta3.img“ und öffne die Datei „txd.img“ aus dem Ordner GTA3\models Ordner mit dem IMG Tool.
5. Suche die Datei „fbicar.txd“ und benenne sie um in z.B. „fbicar.txdbackup“ bzw. „fbicar.txd2222“, damit du ein Backup hast falls etwas schief geht (was eigentlich nicht passieren sollte).
6. Füge die neue Datei „fbicar.txd“ aus diesem Archiv hinzu.
7. Schliesse das IMG Tool
8. Öffne die Datei „handling.cfg“ aus dem Ordner GTA3\data mit einem Texteditor; Wordpad empfohlen.
9. Suche folgende Zeile:

```
FBICAR          1500.0 1.9 4.9 1.5 0.0 0.0 0.1 75 0.93 0.91 0.51 5 190.0
24.0 4 P 10.0 0.5 0 30.0 1.6 0.12 0.24 0.3 18000 0.27 -0.19 0.5 8002
0 2
```

Ersetze diese Zeile mit der neuen aus der handling.cfg aus diesem Archiv:

```
FBICAR 1845.0 2.3 4.5 1.6 0.0 0.0 -0.25 70 1.10 0.84 0.53 5 250.0 32.0 R P
11.1 0.52 0 30.0 2.0 0.13 0.2 0.7 45000 0.25 -0.18 0.5 A181 1 1
```

10. Speichere und schliesse die Datei „handling.cfg“.
11. Öffne die Datei „carcols.dat“ aus dem Ordner GTA3\data“ mit einem Texteditor; Wordpad empfohlen.
12. Suche folgende Zeile:

```
fbicar, 71,73
```

Ersetze die Zeile mit der neuen aus der carcols.dat aus diesem Archiv:

```
fbicar, 73,73,
```

13. Speichere und schliesse die Datei „carcols.dat“.

Nun starte das Spiel und suche die einen F.B.I. Wagen bei Fahndungsstufe 5; oder benutze den Garagen Editor um dir den F.B.I. Wagen in deine Garage zu holen.

III. Anhang

Um das Radio zu benutzen, einfach in das Auto einsteigen und das Radio mit „F9“ einschalten (funktioniert auch bei herkömmlichen Polizeiwagen)

Tipp: Bei Verfolgungsjagden oft die Handbremse in Kurven benutzen, um den ähnlichen Effekt wie in der Serie hervorzurufen, das der Wagen durch die Kurven „rutscht“. Dies erfordert jedoch ein wenig Übung.

Wer Rechtschreibfehler findet darf sie behalten ;)

Diese Mod für GTA3 darf auf folgende(n) Seiten zum Download angeboten werden: www.gta3.net

Wenn diese Mod auf anderen Seiten veröffentlicht werden soll, habe ich nichts dagegen, ich möchte nur per E-Mail informiert werden: mailto: ef-fatcat@gmx.de

Viel Spass mit eurem neuen F.B.I. Car!