

Chapter 2: Adding the first vehicle

Table Of Contents

- [1 Basics about vehicle models](#)
- [2 Die WebDisk](#)
 - [2.1 Grundlagen der WebDisk](#)
 - [2.2 Download des ersten Modells](#)
- [3 Einfügen in die Modifikation](#)
 - [3.1 Entpacken und Speichern der Dateien](#)
 - [3.2 ReadMe-Datei erstellen und pflegen](#)
 - [3.3 Modell in den Editor einbinden](#)

Information about adding vehicles to the game and adding doors and tires.

1 Basics about vehicle models

In [EMERGENCY 4](#) there are many different vehicles, e.g. cars, trucks, airplanes and watercrafts. A model for [EMERGENCY 4](#) always has the following files:

- Eine Modell Datei, sie enthält das eigentliche Aussehen des Modells -man erkennt sie an der Dateiendung **.v3o**
- Einen sogenannten Skin. Das ist die Textur des Modells, also die farbliche Hülle. Der Skin bestimmt, ob ein Fahrzeug z.B. aussieht wie ein Feuerwehrfahrzeug oder wie ein Fahrzeug des THW. Skins sind Grafikdateien, sie enden auf das Dateiformat **.png, .dds, .jpg** oder ähnliche.
- Eine Prototypen-Datei. In dieser Datei sind die Eigenschaften des Fahrzeugs gespeichert, beispielsweise, ob und wie viele Lichter es besitzt, die Beladung und der Fahrzeugtyp. Diese Dateien enden auf **.e4p**

Oftmals hat ein Fahrzeug noch Anbauteile, wie Türen oder Räder - auch diese werden in den oben genannten Dateiformaten gespeichert. In den Prototypen-Dateien wird dann allerdings vermerkt, dass sich um eine Tür oder ein Rad handelt, hierzu später mehr.

Für das Projekt benötigen wir verschiedene Fahrzeuge von Feuerwehr und Rettungsdienst. Das [EMERGENCY Fanforum](#) hat in einer Datenbank unzählige Modelle zum Download gespeichert, die sogenannte **WebDisk**.

2 Die WebDisk

2.1 Grundlagen der WebDisk

Die Webdisk ist, wie im letzten Kapitel angesprochen, eine Sammlung von allem, was man für [EMERGENCY 4](#) herunterladen kann. Hier gibt es fertige Modifikationen, Modelle, neue Karten, Scripts und Tutorials und vieles weitere zu finden. Nach einer Anmeldung im EMERGENCY Fanforum steht die WebDisk in der oberen Menüleiste zur Verfügung.



Mit einem Klick auf den Button der WebDisk wird die Datenbank geöffnet. Ganz oben werden die neuesten Downloads aufgeführt, darunter werden verschiedene Kategorien angezeigt, die nach EMERGENCY-Spielen der Serie aufgeteilt sind. Rechts oben auf der Seite findet ihr die Suchfunktion, mit der ihr nach bestimmten Begriffen suchen könnt. Im nachfolgenden soll ein erstes Fahrzeugmodell heruntergeladen werden.

2.2 Download des ersten Modells

Zunächst soll ein RTW des Rettungsdienstes eingefügt werden. Wir starten bewusst nicht am Anfang der Fahrzeugliste, sondern nehmen zunächst einen RTW - da hier die geläufigsten Schritte am besten erklärt werden können. Die weiteren Fahrzeuge folgen in Kapitel 3.

Beim RTW-Modell entscheiden wir uns für einen Mercedes Benz Sprinter, der unter anderem von Hennefer95 gebaut wurde. Der Sprinter ist unter EMERGENCY 4 -> Fahrzeuge -> Transporter -> Mercedes -> Rettungswagen unter dem Titel "**Mercedes Sprinter RTW DRK Hennef (Miesen) mit Innenraum**" zu finden.



Alternativ kann auch dieser [Direktlink](#) verwendet werden.

Mit einem Klick auf den Eintrag öffnet sich die Detailseite zum Download. Hier sind neben einer kurzen Übersicht und einem größeren Vorschaubild auch die Autoren - also die Personen, die das Modell erstellt haben - oder Nutzungsbestimmungen angegeben. Der Absatz mit den Nutzungsbestimmungen ist besonders wichtig! Hier wird erklärt, was mit dem Modell erlaubt ist und an welche Regeln man sich bei der Nutzung halten muss.

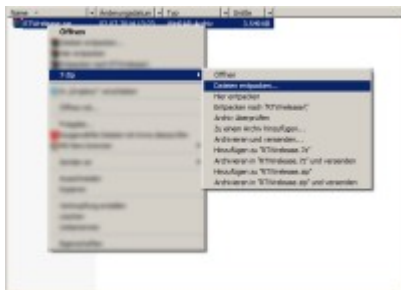
Die Nutzungsbestimmungen der Modelle sollten im eigenen Interesse zwingend beachtet werden! Bei Verstößen ist nicht nur Streit vorprogrammiert - es droht auch ein Ausschluss aus der EMERGENCY-Community!

Oben rechts kann das Modell mit einem Klick auf "Herunterladen" auf den eigenen Computer geladen werden. Beim Download wird eine **.rar** Datei, also eine gepackte Datei, auf dem Computer abgelegt. Zur weiteren Bearbeitung muss diese Datei zunächst entpackt werden. Das funktioniert z.B. mit **7-Zip**. Mehr hierzu in [Kapitel 7: Programme](#).

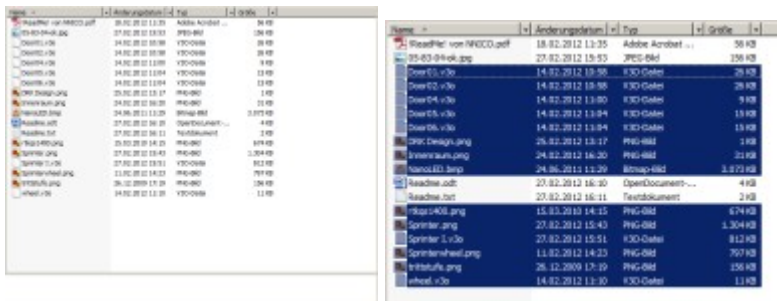
3 Einfügen in die Modifikation

3.1 Entpacken und Speichern der Dateien

Nach dem Download der RAR-Datei, muss diese noch entpackt werden, um die darin enthaltenen Dateien bearbeiten und nutzen zu können. Wir wechseln zum Entpacken in den Download-Ordner und klicken mit einem Rechtsklick auf die Datei. Im Anschluss wählen wir **7-Zip** und im aufklappenden Fenster **"Dateien entpacken..."**. In dem neuen Fenster klicken wir erneut auf **OK** - im Anschluss wird die Datei im selben Verzeichnis entpackt und unter dem Unterordner **"RTWrelease"** abgelegt.



In diesem entpackten Ordner finden sind nun verschiedene Dateien gespeichert. Mit einem Blick auf den Anfang dieses Kapitels, können im neu erstellen Ordner auch viele der beschriebenen Dateiformate wieder erkannt werden. Es gibt diverse **.v3o** Dateien, verschiedene **.png** Dateien und - sehr wichtig - unterschiedliche **ReadMe**-Dokumente. Zunächst markieren wir alle **.v3o** und **.png** Dateien. Zusätzlich die Datei **NanoLED.bmp**. Diese werden nun per **Rechtsklick + Kopieren** oder alternativ über die Tastenkombination **Strg + C** kopiert.



Im Anschluss wechseln wir in das Verzeichnis unserer Modifikation ("**sixteen tons entertainment**" ? "**EMERGENCY 4**" ? "**Mods**" ? "**AnfaengerModifikation**"). In diesem Verzeichnis muss zunächst ein neues Unterverzeichnis erstellt werden, um die Dateien einfügen zu können. Dieses Unterverzeichnis erhält den Namen **"Models"**. In diesem Verzeichnis erstellen wir wiederum ein neues Verzeichnis mit dem Namen **"Vehicles"**. Darin erstellen wir den Ordner **"Rettungsdienst"**.

In diesen Ordner Rettungsdienst kopieren wir nun unsere Modelldateien - entweder über **Rechtsklick + Kopieren**, oder über die Tastenkombination **Strg + V**.

Je nach verwendetem Betriebssystem kann beim Anlegen von Verzeichnissen eine Bestätigung erforderlich sein - diese kann mit einem Klick auf 'Fortsetzen' bestätigt werden.



3.2 ReadMe-Datei erstellen und pflegen

Der nächste Arbeitsschritt ist für jede Modifikation enorm wichtig: Das Anlegen und die fortlaufende Pflege der ReadMe-Datei. Die ReadMe ist eine Datei, in der hinterlegt es, von wem die Inhalte in unserer Modifikation stammen. Nahezu alle Personen, die Inhalte für [EMERGENCY 4](#) erstellen, möchten auch in einer ReadMe-Datei genannt werden. Dies ist zudem der beste Weg, um nicht den Überblick über die Herkunft der verschiedenen Inhalte zu verlieren - darum sollte direkt beim Einfügen der Modelle in die Modifikation auch die ReadMe-Datei ergänzt werden. So kann nichts vergessen werden, zudem ist die Pflege im Nachhinein sehr mühsam.

Wir werfen nun einen Blick in die ReadMe-Datei des eben heruntergeladenen RTW. Diese befindet sich als "ReadMe.txt" im Download-Ordner - es handelt sich um eine der Dateien, die wir im letzten Schritt nicht mitkopiert haben. In dieser Datei steht unter anderem:

Quote

Regeln:

- Das Entfernen jeglicher oben genannten Einzelteilen ist in so fern gestattet, dass das Modell von NNICO dabei nicht verändert wird.
- Wenn ihr den Innenraum verändern wollt, wendet euch an mich.
- Wenn ihr den Sprinter selbst verändern wollt, seht in die beigelegte Readme von NNICO!!!
- Die verwendung von meinen Anteilen(Bsp.: Heckaufbau) ist nur mit meiner Erlaubnis gestattet.
- Bitte nennt alle oben genannten oder je nach dem noch beteiligten Autoren auf Screenshots und in euren Mod-Readme's!!

Für uns ist besonders der letzte Satz entscheidend. Das bedeutet ,wir müssen alle am Modell beteiligten Personen nennen. Die Auflistung der Personen, die am Modell gearbeitet haben, können wir entweder direkt in der ReadMe-Datei einsehen oder aber dem Eintrag in der WebDisk entnehmen - auch hier werden in der Regel die Autoren angegeben.

NNICO, Florian Hagen, mibblitz, Pioneer, Flo. Waegi, David, Hennefer95



Wir müssen nun also eine eigene ReadMe-Datei erstellen. Hierzu gehen wir zunächst in unser Mods-Verzeichnis (der Ordner, in dem auch unser "Vehicles"-Ordner liegt), klicken mit Rechtsklick auf die freie Fläche im Browser, wählen "**Neu**" und erstellen eine neue Textdatei. Diese füllen wir anschließend mit nachfolgendem Inhalt:

Quote

ReadMe der AnfaengerModifikationModelle:

RTW 1

Autoren: NNICO, Florian Hagen, mibblitz, Pioneer, Flo. Waegi, David, Hennefer95

3.3 Modell in den Editor einbinden