

# Dateiformate (EM4)

## Dateiformat Art

.v3o	Vision Modell-Datei
.dds	Textur / DirectDrawSurface z.B. für Skins (nur mit PlugIn im Bildbearbeitungsprogramm zu öffnen. Ggf. vorher mit dds-Konverter umwandeln)
.png	Textur z.B. für Skins (benötigt weniger Speicherplatz als .dds, dafür können in EMERGENCY 3 / 4 leichte Fehler bei der Darstellung auftreten)
.e4p	Prototypdatei (beinhaltet Lichter, Childs, Pfad der Modell-Datei, sowie andere Einstellungen)
.e4m	Mapdatei (beinhaltet Informationen und Daten zur Einsatzkarte)
.eft	Bodentexturdatei
.script	Scriptdatei
.xml	<a href="#">Extensible Markup Language</a> (wird für verschiedenste Konfigurationsdateien verwendet)
.vmo	Animationsdatei (beinhaltet die Abläufe, um z.B. Personen bestimmte Bewegungen ausführen zu lassen)
.info	Textdatei (beinhaltet die Texte, welche erscheinen, wenn eine Modifikation im Spiele unter Modifikation angeklickt wird)