

p-dehntert Zielanzeige Script mit Texturen für den T6A2

Grunderklärung zum Zielanzeige-Script gibt's in diesen Tutorial:

<http://www.trainzdepot.net/readarticle.php?article-id=1>

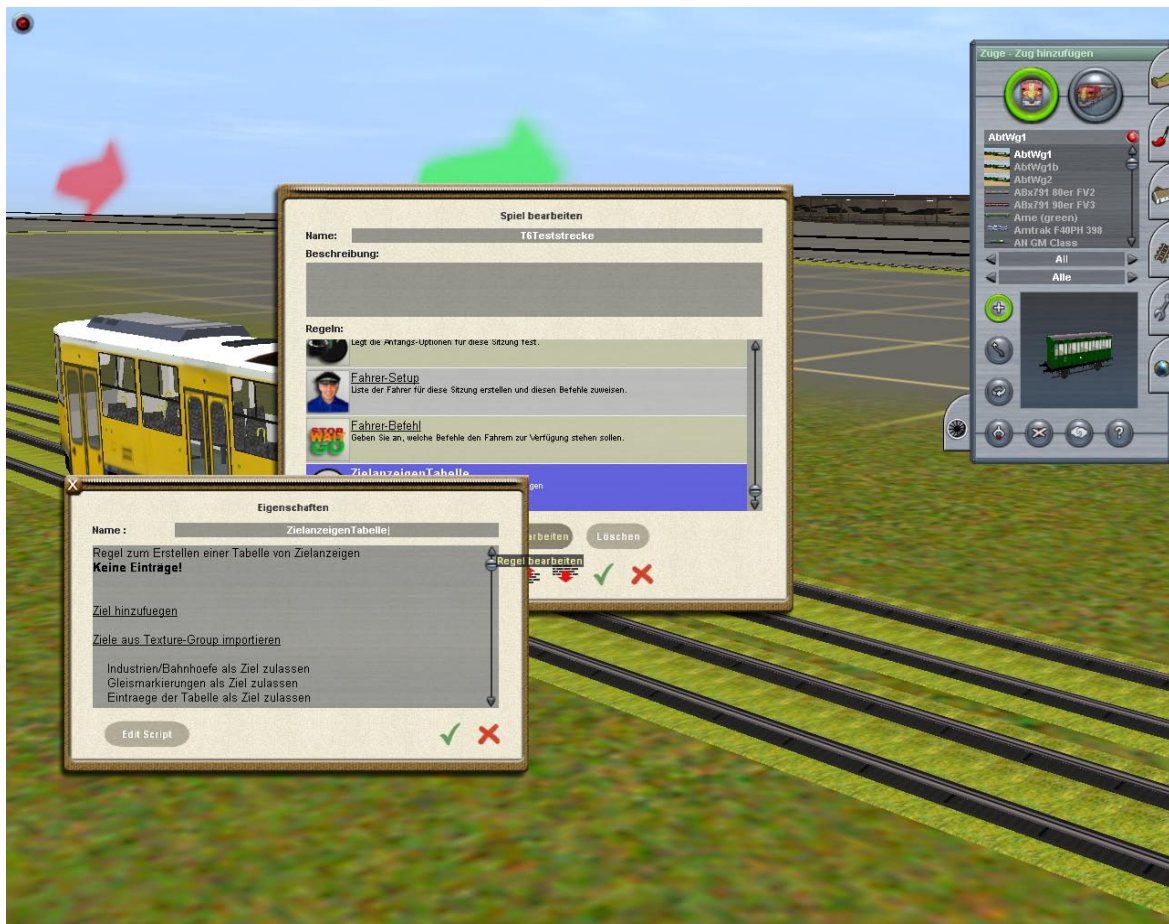
Diese kurze Anleitung erklärt euch, wie ihr p-dehnterts Zielanzeige-Script für den T6A2 mit Texturen anwenden könnt.

Geht im Editor auf den Button „Spiel bearbeiten“. Danach erscheint unteres Fenster. Klickt auf den Button „Hinzufügen“ und sucht in der „Regeln:-Box“ die „ZielanzeigenTabelle“ aus.



Wenn ihr dies getan habt, geht auf „Bearbeiten“. Folgender Dialog erscheint. Klickt nun auf „Ziele aus Texture-Group importieren“.

Weiter geht's auf der nächsten Seite....



Im Dialog „TextureGroup auswaehlen“, wählt ihr „BerlinDestsignTextures“

Ihr bestätigt das ganze mit dem grünen Haken. Speichert euer Spiel und startet es.
Folgender Screenshot sollte selbsterklärend sein

