

# Zwillinge ein- / ausblendbarmachen

## Benötigte Programme:

- Texteditor (empfohlen Notepad++)
- Gaints Editor
- Beleuchtungsript (im pack drin)

Jetzt zum Einbau bzw. Umbau

### 1. Zwillinge einbauen

- GE öffnen
- Reifen auswählen und duplizieren
- duplizierten Reifen auswählen EDIT-CUT
- Ausgangsreifen auswählen und EDIT-PAST
- .i3d speichern

### 2. xml des Traktors bearbeiten

- öffnen der Traktorname.xml
- wenn Beleuchtungsmod drin ist geht's später weiter
- wenn Beleuchtungsmod NICHT drin ist nach dem Eintrag `</cameras>`

```
<lightsaddon lightsStayOn="true">
```

```
    <light type="work" index="xx"  
inputName="Zwillingsreifen" helptext="Zwillingsreifen"  
stayOn="true"/>
```

```
    <light type="work" index="xx"  
inputName="Zwillingsreifen" stayOn="true"/>
```

```
</lightsaddon>
```

Einfügen (bei **xx** index des Zwillingsreifen einfügen)

- .xml speichern und schliessen

### 3. Moddesk des Traktors bearbeiten

- Bei **<specializations>**

```
<specialization name="beleuchtung" className="BEL3"  
filename=" beleuchtungV3.lua"/>
```

(wenn **<specializations>** noch nicht vorhanden ist vor  
**<vehicleTypes>**

```
<specializations>
```

```
<specialization name="beleuchtung" className="BEL3"  
filename="beleuchtungV3.lua"/>
```

```
</specializations>
```

Einfügen)

- Dann bei **<vehicleTypes>**

```
<specialization name="beleuchtung" />
```

- Dann bei **<inputBindings>**

```
<input name="Zwillingsreifen" key1="KEY_KP_8"
button="" />
```

(wenn <inputBindings> nicht drin ist nach  
</storeItems>

```
<inputBindings>
<input name="Zwillingsreifen" key1="KEY_KP_8"
button="" />
</inputBindings>
```

Einfügen)

- Jetzt nur noch den Hieftext und zwar bei  
<110n>

```
<text name="Zwillingsreifen">
  <en>Zwillingsreifen an/abbauen</en>
  <de>Zwillingsreifen an/abbauen</de>
</text>
```

(Wen <110n> noch nicht drin ist dann  
<version>X</version>

```
<110n>
  <text name="Zwillingsreifen">
    <en>Zwillingsreifen an/abbauen</en>
    <de>Zwillingsreifen an/abbauen</de>
  </text>
</110n>
```

Einfügen und Moddesk speichern

Wenn alles richtig ausgeführt ist müsste es nun  
klappen;)