

# Einbauanleitung

## Lichtschalter und Lampen von TheMrSeq

### Inhaltsverzeichnis

Einbau in Ihre Map.....	1
Nutzen der alternativen Textur.....	2
Weitere Anmerkungen.....	2

### Einbau in Ihre Map

1. Kopieren Sie die Textur Dateien, sowie die *LightAndSwitchTMS\_V0\_1.i3d* und die *LightAndSwitchTMS\_V0\_1.i3d.shapes* in den Objekte oder Textur Ordner Ihrer Map.
2. Importieren Sie die *LightAndSwitchTMS\_V0\_1.i3d* aus dem Objekte Ordner Ihrer Map in ihre Map.
3. Öffnen Sie die *modDesc.xml* Ihrer Map und fügen Sie die Inhalte der *CopyToModDesc.xml* an den passenden Stellen ein.
4. Öffnen Sie die *animatedObjects.xml* Ihrer Map. Fügen Sie die Inhalte der *LichtschalterTMSV0\_1.zip\maps\animatedObjects.xml* aus dem zip-Archiv Ihrer *animatedObjects.xml* hinzu.
5. Falls Ihre *animatedObjects.xml* nicht im Verzeichnis *maps* liegt, müssen Sie folgendes tun:
  - Mit Notepad:
    - Öffnen Sie die *LightAndSwitchTMS\_V0\_1.i3d* mit Notepad++.
    - Ändern Sie in den Zeilen 111 und 116:
      - `value="maps/animatedObjects.xml"`  
in
      - `value="animatedObjects.xml"`
  - Mit einem anderen Texteditor:
    - Öffnen Sie die *LightAndSwitchTMS\_V0\_1.i3d* mit Ihrem Texteditor.
    - Ändern Sie am Ende des Dokumentes, bei *UserAttributes*, die Zeilen
      - `<Attribute name="xmlFilename" type="string" value="maps/animatedObjects.xml"/>`  
in
      - `<Attribute name="xmlFilename" type="string" value="animatedObjects.xml"/>`

## Nutzen der alternativen Textur

Dies wird am besten vor dem zuvor beschriebenen Einbau getan.

Mit der alternativen Textur sind die Lampen verdreckter.

1. Ändern Sie den Namen der  
TMSLight01\_diffuseDIRT.dds  
in  
TMSLight01\_diffuse.dds
2. Fügen Sie schieben Sie nun die zuvor umbenannte *TMSLight01\_diffuse.dds*  
in den Ordner V0\_1. Bestätigen Sie, dass Sie die im Ziel vorhandenen Dateien  
ersetzen wollen.
3. Nun können Sie mit dem Einbau in Ihre Map beginnen.

## Weitere Anmerkungen

Die Objekte und Texturen aus diesem Mod dürfen Sie in Ihre Map oder Ihr Gebäude einbauen, und als Teil dieser dann auch hochladen. (auch kommerziell genutzt)

Nicht erlaubt ist das erneute hochladen, ohne einen Einbau, oder ohne eine Veränderung an den Texturen, oder Objekten.

Bei weiteren Fragen kontaktieren Sie mich gern über Modhoster.

Originalupload auf Modhoster.de!