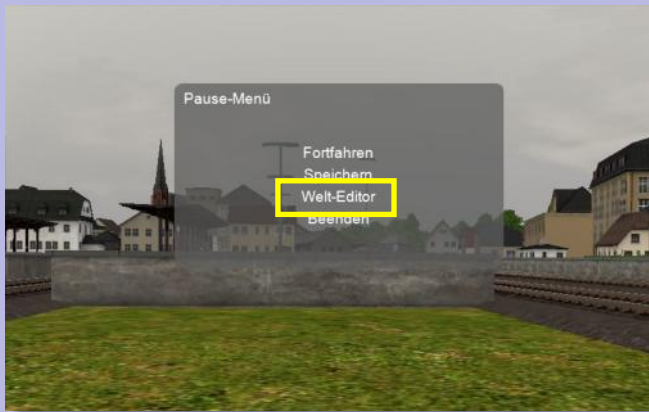


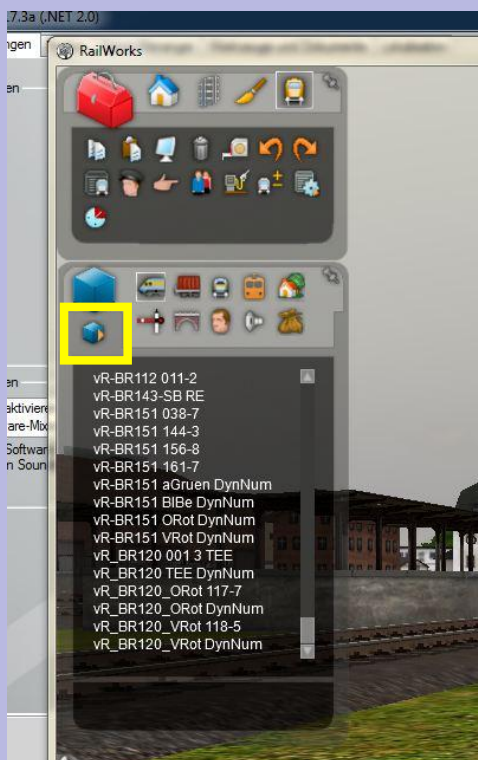
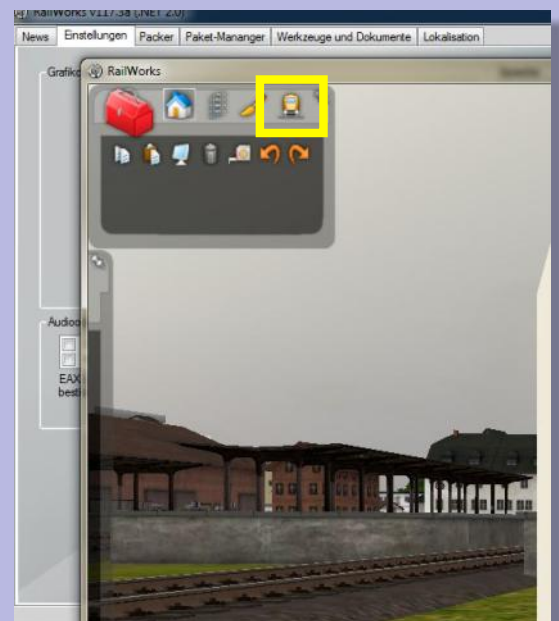
So ändern Sie die Nummer an einem Fahrzeug

Loggen Sie sich mit Ihrem Account bei Steam und starten Sie eine beliebige Strecke



Drücken Sie die ESC-Taste und wechseln Sie in den WeltEditor Modus.

Am linken Fenster- / Bildschirmrand sehen Sie drei Fensterrahmen. Die Fenster bewegen sich, sobald Sie die Maus darüber bewegen. Klicken Sie jetzt bitte auf das kleine Loksymbol (Szenario Werkzeuge) Damit wechseln Sie in den Szenarioeditor.



Im Szenarioeditor angekommen, klicken Sie bitte auf den kleinen blauen Würfel mit dem gelben Pfeil. (Objektgruppen Filter) Am rechten Fenster- / Bildschirmrand können Sie jetzt einen neuen Fensterrahmen sehen. Bewegen Sie die Maus darüber.

BITTE BEACHTEN!!

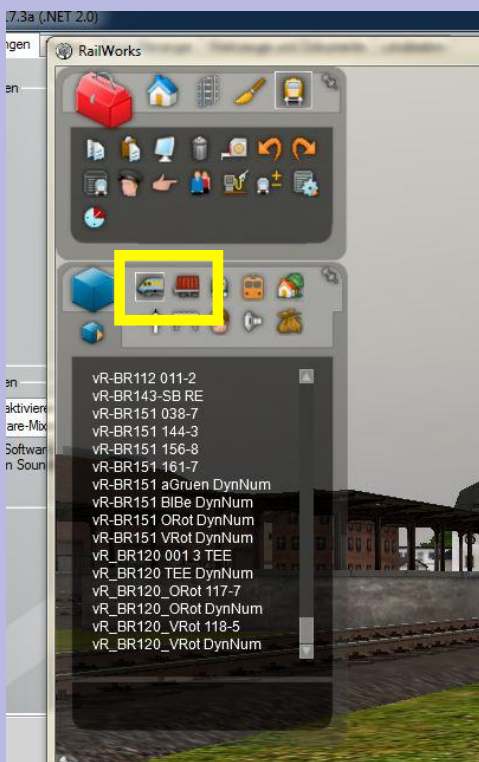
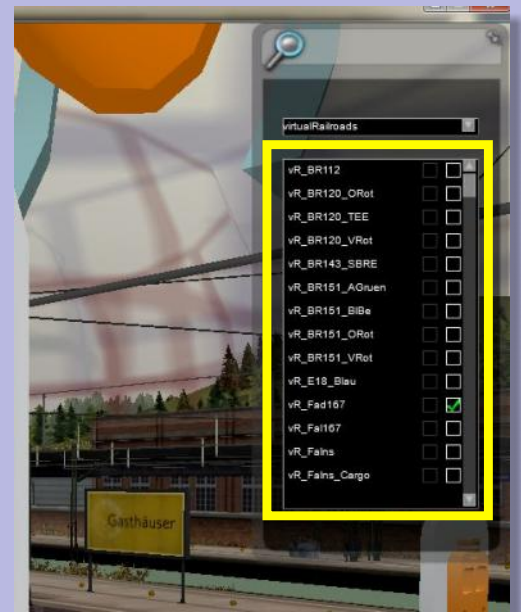
Die Änderung der Nummer an Lokomotiven ist nur dann möglich, wenn der Name den Zusatz **DynNum** enthält.

So ändern Sie die Nummer an einem Fahrzeug



Klicken Sie auf den kleinen grauen Pfeil um das Listenfeld mit den AddOn Herstellern zu öffnen. Scrollen Sie zum Eintrag virtualRailroads. Klicken Sie auf den Eintrag.

Im Listenfeld der AddOn Namen finden Sie dann das heruntergeladene Paket. Klicken Sie den offenen Kasten neben dem Namen an, so dass ein grünes Häkchen zu sehen ist.



Am linken Fenster- / Bildschirmrand finden Sie jetzt die neuen Fahrzeuge in der Liste.

Klicken Sie das Lok- oder Wagensymbol an, um die entsprechenden Fahrzeuge aufzulisten.

Wählen Sie eines der Fahrzeuge aus und stellen Sie es auf eine Schiene

BITTE BEACHTEN!!

Die Änderung der Nummer an Lokomotiven ist nur dann möglich, wenn der Name den Zusatz **DynNum** enthält.

So ändern Sie die Nummer an einem Fahrzeug



Doppelklicken Sie auf das abgestellte Fahrzeug.
Am rechten Fenster- / Bildschirmrand sehen Sie einen neuen Fensterrahmen.
Bewegen Sie die Maus darüber.
Ändern Sie im unteren Feld die Nummer.
Ein Häkchen im oberen Feld macht die Beladung sichtbar.

BITTE BEACHTEN!!

Die Änderung der Nummer an Lokomotiven ist nur dann möglich, wenn der Name den Zusatz **DynNum** enthält.