

RealGPSMod by LSFM - Bone2510 & RepiGaming

Mod mit Spezialisierung für die PDA Karte auf dem Bildschirm in Fahrzeuge.

Original Author FS17: **Martin Fabík** - [GitHub](#)

Authors FS22: Bone2510 & RepiGaming @LSFM - [lsfarming-mods.com](#)

Date: 22.07.2023

Version: 1.3

History:

- **V1.0@15.07.2023** - initial implementation in FS 22
 - **V1.1@16.07.2023** - added Multi-PDA Support
 - **V1.2@17.07.2023** - added glowShader to PDA
-

FAQ:

Q: Ist der Mod MP ready?

A: Ja. Der Mod ist MP ready.

Q: Kann die Tastenbelegung angepasst werden?

A: Ja. Hier kann individuell die Tastenbelegung angepasst werden.

Q: Werden im MP die Einstellungen der PDA Map gespeichert bei Fahrzeugwechsel?

A: Ja. Für jeden Mitspieler werden die eingestellten Zoomwerte gespeichert und im nächsten Fahrzeug übernommen.

Q: Muss man Scripte in Mod Fahrzeuge einbinden?

A: Nein. Der "RealPDAMap" Mod läuft komplett global. Man muss nur die XML sowie die i3D der Mod bearbeiten.

Q: Wird die Mod sonst noch unterstützt?

A: Mit der erweiterten Version von "IFKOS", kann auf der PDA im Fahrzeug, die Koordinaten und Zoomfaktor angezeigt werden. Entsprechende Packs / Mods sind dafür vorbereitet.

Q: Wieviele PDA Maps können im Fahrzeug verbaut werden?

A: Ihr könnt soviele PDA Maps verbauen wie gewünscht aber was bringen Euch Drölfhundert PDA Maps in einem Fahrzeug.

Q: Wie ist das mit Konfigs im Fahrzeug?

A: Entsprechender Einbau, siehe weiter unten.

Weitere FAQ Fragen und Support findet ihr [hier](#) im entsprechenden Support-Thema zum Mod.

Eigene PDA's erstellen und einbauen:

Der RealGPSMod bedient sich an den PDAs, die in die Standard- bzw. ModMaps integriert sind. Diese enthalten aber standardmäßig keine Felder oder sonstiges. Aus diesem Grund gibt es die Möglichkeit eine eigenes PDA Bild im jeweiligen Map-Ordner im RealGPS-ModSettings Verzeichnis zu hinterlegen. Dieses wird dann anstatt der Standard PDA auf das Display im Schlepper geladen.

Einbau:

INFO: Der **RealGPS-Ordner ist vor dem ersten Start des Mods noch nicht Vorhanden**. Sollte das der Fall sein, einfach einmal das Savegame starten und den Mod aktivieren, dann sollte das Verzeichnis erstellt werden.

- RealGPS-Ordner öffnen (C:\Users\[DEIN USERNAME]\MyGames\FarmingSimulator2022\modSettings\Fs22_RealGPSMod\[MAPNAME])
- PDA-Bild in den Map-Ordner kopieren.
- RealGPS_config.xml in den Map-Ordner kopieren.

Fertig! Nun kann der RealGPSMod die PDA finden und laden.

Erstellen einer PDA:

- Für den RealGPSMod wird eine PDA genauso wie für normale Maps erstellt. Diese kann mit jedem normalen Bildbearbeitungsprogramm erstellt werden und muss nur als .dds-Datei gespeichert werden.
- Damit der Mod unterscheiden kann, ob eine PDA aus dem savegame geladen werden soll oder nicht, wir die RealGPS_config.xml benötigt. Diese muss folgendes beinhalten:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no"?>
<RealGPS>
  <!--
    PDA überschreiben: Ja/Nein
    Überschriebene PDA Dateiname
  -->
  <config pdaOverride="true" pdaFilename="pda.dds"/>
</RealGPS>
```

Die originalen PDA's, die auch die benötigten Bildgrößen verraten finden sich im LS22-Installationsverzeichnis unter [data/maps/](#) (Für Standardkarten) oder im jeweiligen Ordner der ModMap.

Einbau in Modfahrzeuge:

- Modfahrzeug entpacken (7Zip, WinRAR ect., **Backup erstellen zur Sicherheit**)
- Fahrzeug i3D mit dem Giants Editor öffnen
- Neue TransformGroup (TG) und Plane erstellen
- Plane in die TG verschieben
- Ab jetzt **nur die TG** an die gewünschte Stelle im Fahrzeug verschieben
- Skalierung, Rotation usw. der TG anpassen, bis die Plane die gewünschten Maße der späteren PDA hat.

WICHTIG: Nutzt **kein FreezeTransformations** auf der TG oder der Plane! Bitte keine Skalierung oder sonstiges an der Plane verändern. Die Attribute der Plane müssen wie Folgt aussehen:

Attribute	
Transform	Form
Name	plane
ID	12
Index Pfad	2>
Locked Group	<input type="checkbox"/>
X verschieben	0
Y verschieben	0
Z verschieben	0
Rotation X	0
Rotation Y	0
Rotation Z	0
Skalierung X	1
Skalierung Y	1
Skalierung Z	1
Sichtbarkeit	<input checked="" type="checkbox"/>

- Ist alles eingebaut und an Ort und Stelle können folgende Einträge in die Fahrzeug-XML eingefügt werden. Solltet ihr nur eine PDA verwenden kann der zweite `<gpsMap>`-Block gelöscht werden.
- Passt dann die Werte nach euren Wünschen an. Vergebt ggfs. auch einen eigenen Namen für die node, usw.

```
<gpsMaps isMotorActiveDependent="true">
  <!-- Erlaube allg. Einstellungen, Erlaube Rotation, Erlaube Zoom -->
  <controls allow="true" allowRot="true" allowZoom="true"/>

  <!-- Dieser Block für PDA Nr. 1 -->
  <gpsMap>
    <!-- TG im Giants Editor, helligkeit der PDA, idleValue der PDA --
  >
    <linkNode node="pdaMap01" intensity="0.2" idleValue="-1"/>
    <!--
      Mögliche werte für rotate: player, map
      Wert legt fest was gedreht wird: Spieler oder Karte
    -->
    <projection rotate="player" >
      <!-- Standard Spielergröße -->
      <player size="0.03125" />
      <!--
        Standard Zoom und Seitenverhältnis der Karte
        aspectRatio="0.33" -> Scale X: 1, Scale Z: 3
        aspectRatio="1" -> Scale X: 1, Scale Z: 1
        aspectRatio="3" -> Scale X: 1, Scale Z: 0.33
      -->
      <background zoom="2" aspectRatio="1.0" />
    </projection>
  </gpsMap>
</gpsMaps>
```

```

        <controls>
            <mapZoom>
                <!-- Minimal und Maximal möglicher Zoomfaktor der
Karte -->
                <limit min="6" max="35" />
            </mapZoom>
            <playerSize>
                <!-- Minimal und Maximal mögliche Spielergröße -->
                <limit min="0.03125" max="0.06125" />
            </playerSize>
        </controls>
    </gpsMap>

    <!-- Dieser Block für PDA Nr. 2 -->
    <gpsMap>
        <!-- TG im Giants Editor, helligkeit der PDA, idleValue der PDA --
>
        <linkNode node="pdaMap01" intensity="0.2" idleValue="-1"/>
        <!--
            Mögliche werte für rotate: player, map
            Wert legt fest was gedreht wird: Spieler oder Karte
        -->
        <projection rotate="player" >
            <!-- Standard Spielergröße -->
            <player size="0.03125" />
            <!--
                Standard Zoom und Seitenverhältnis der Karte
                aspectRatio="0.33" -> Scale X: 1, Scale Z: 3
                aspectRatio="1" -> Scale X: 1, Scale Z: 1
                aspectRatio="3" -> Scale X: 1, Scale Z: 0.33
            -->
            <background zoom="2" aspectRatio="1.0" />
        </projection>

        <controls>
            <mapZoom>
                <!-- Minimal und Maximal möglicher Zoomfaktor der
Karte -->
                <limit min="6" max="35" />
            </mapZoom>
            <playerSize>
                <!-- Minimal und Maximal mögliche Spielergröße -->
                <limit min="0.03125" max="0.06125" />
            </playerSize>
        </controls>
    </gpsMap>

    <!-- usw. -->
</gpsMaps>

```

- Tragt dann eure entsprechenden nodeName ins **i3dMapping** ein und kopiert hinter **node** euren Index Pfad der zuvor eingebauten TG aus dem Giants Editor.

```
<i3dMappings>
  <i3dMapping id="pdaMap01" node="IndexPath" />
  <i3dMapping id="pdaMap02" node="IndexPath" />
</i3dMappings>
```

- Solltet ihr mehr als eine PDA verbauen wollen, weil ihr z.B. verschiedene MonitorConfigs, etc. in eurem Schlepper verbaut habt könnt ihr die PDAs einfach per Config ein- und ausblenden lassen.

WICHTIG: Es können keine zwei PDAs gleichzeitig angezeigt werden. Achtet also darauf, dass immer nur eine PDA sichtbar geschaltet wird!

```
<designConfigurations title="CONFIG_TITLE">
  <!-- PDA1 -->
  <designConfiguration name="CONFIG_VALUE1">
    <objectChange node="pdaMap01" visibilityActive="true"
visibilityInactive="false"/> -- PDA Map 1
  </designConfiguration>

  <!-- PDA2 -->
  <designConfiguration name="CONFIG_VALUE2">
    <objectChange node="pdaMap02" visibilityActive="true"
visibilityInactive="false"/> -- PDA Map 2
  </designConfiguration>
</designConfigurations>
```

- Zum Schluss könnt ihr eure i3d abspeichern und nochmal die i3d sowie eure XML kontrollieren.
- Jetzt könnt ihr den Mod im Singleplayer testen (kein ZIPen nötig. Macht das Testen einfacher 😊)
- Wenn der Mod fehlerfrei läuft kann der Mod wieder gepackt werden.

Hilfe und Support:

Solltet ihr Probleme haben und selber nicht mehr weiterkommen könnt ihr gerne in unserem [Forum](#) oder auf unserem [Discord](#) vorbeischaun. Dort wird euch bestimmt geholfen 😊