

## Einbauanleitung

Diese Anleitung beschreibt die Vorbereitung eines Mod-Fahrzeugs für die Nutzung des RealGPS Mods im LS25. Der Mod stellt ein Skript bereit, das den Einbau eines PDA in einen Schlepper erleichtert.

## Voraussetzungen und Vorbereitung

Für den Einbau werden das Skript aus dem RealGPS Mod sowie die neueste Version des GIANTS Editors für den LS25 benötigt. Die aktuelle Version des Editors kann über die offizielle Website heruntergeladen werden: <https://gdn.giants-software.com/index.php> Die benötigten Skripte befinden sich im Ordner „sdk“ innerhalb des RealGPS Mods. Der dort enthaltene Ordner „realGPSSetup“ muss in das „scripts“-Verzeichnis des GIANTS Editor-Installationsordners kopiert werden. Standardmäßig ist der GIANTS Editor unter folgendem Pfad installiert:

C:/Programme/GIANTS Software/GIANTS Editor 10.0.x/, es sei denn, du hast den Installationsort geändert.

Bevor du Änderungen an deinem Mod vornimmst, solltest du unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen. Dadurch stellst du sicher, dass im Falle eines Fehlers nur deine Änderungen betroffen sind und nicht der gesamte Mod beschädigt wird.

Um mit der Bearbeitung zu beginnen, musst du die ZIP-Datei deines Mods entpacken. Dies kannst du entweder mit den in Windows integrierten Tools oder mit Programmen wie 7Zip oder WinRAR erledigen. Der entpackte Mod-Ordner sollte anschließend in deinen Mod-Ordner kopiert werden. Achte darauf, dass sich darin wirklich nur der entpackte Mod-Ordner befindet und nicht noch eine ZIP-Datei mit demselben Namen.

## Einbau der RealGPS PDA

Nachdem der Mod entpackt wurde, suchst du im Mod-Ordner die i3d-Datei deines Fahrzeugs und öffnest sie mit dem GIANTS Editor.

Sobald der GIANTS Editor gestartet ist, navigierst du zum Reiter „Skripte“, wählst anschließend „Geteilte Skripte“, dann „Real GPS Setup“ und schließlich „Real GPS Generate Vehicle XML“ aus. Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster, und das Skript fügt automatisch eine neue Transform Group am Ende des Viewports hinzu. Diese dient als Vorlage für den späteren Einbau des PDA.

Nun musst du die eingefügte Transform Group (TG) im GIANTS Editor an die gewünschte Stelle bewegen, an der das Display platziert werden soll. Falls nötig, kann die TG in eine andere bestehende Gruppe verschoben werden, beispielsweise in die Gruppe des Sitzes, damit sich das Display bei Bewegungen des Sitzes mitbewegt. Um die Position und Größe des PDA exakt anzupassen, kannst du die Transform Group skalieren. Achte dabei darauf, wirklich die TG selbst und nicht die darunterliegenden Ebenen zu skalieren. Sobald die Platzierung abgeschlossen ist, kannst du die TG auswählen und im Fenster des RealGPS Skripts auf „Create Vehicle XML“ klicken. In der Konsole des GIANTS Editors erscheint nun ein XML-Eintrag, den du für die nächste Bearbeitung benötigst. Anschließend kannst du die Vorlage aus dem Template mit „Delete Plane“ entfernen und die i3d-Datei schließen.

## Bearbeitung der XML-Datei

Nun öffnest du die XML-Datei deines Fahrzeugs. Am besten nutzt du dafür ein Programm wie Notepad++ oder Visual Studio Code, aber zur Not funktioniert auch der Windows-Editor.

Den zuvor aus der Konsole des GIANTS Editors kopierten XML-Eintrag fügst du nun in die Fahrzeug-XML ein. Achte darauf, dass sich der Eintrag innerhalb des <vehicle>-Tags, aber nicht innerhalb anderer spezifischer Tags wie <i3dMappings> oder <designConfigurations>, befindet. Sobald der Eintrag korrekt eingefügt wurde, speicherst du die Datei.

## Testen des Mods

Nun kannst du deinen Mod im LS25 testen. Es ist nicht zwingend erforderlich, ihn dafür erneut als ZIP-Datei zu speichern, da der Landwirtschafts-Simulator im Singleplayer auch normale Ordner als Mods laden kann. Dies erleichtert es dir, Anpassungen am PDA vorzunehmen, falls noch Korrekturen nötig sind.

Sollte im Spiel alles wie gewünscht funktionieren, kannst du den Mod wieder als ZIP-Datei packen und weiterverwenden. Falls der PDA nicht richtig positioniert ist oder Probleme auftreten, kannst du die oben beschriebenen Schritte erneut ausführen.

Allerdings musst du dabei beachten, dass du die vom Skript erstellte Vorlage nicht erneut verwendest. Stattdessen solltest du die zuvor erstellte Transform Group auswählen, sie direkt zu Beginn löschen und im Skriptfenster auf „Restore Plane“ klicken. Dadurch wird

erneut eine visuelle Darstellung des PDA erzeugt. Sobald du die gewünschte Anpassung vorgenommen hast, kannst du den restlichen Einbauprozess wie zuvor abschließen.

### **Credits & Freigaben**

Ein besonderer Dank geht an [LSFM] RepiGaming für die Idee im LS22 sowie die gemeinsame Umsetzung. Ebenso bedanken wir uns herzlich bei Martin Fabik (LoogleCZ) für die Freigabe des Originalskripts aus dem LS17.

## Installation Guide

This guide explains how to prepare a mod vehicle for use with the RealGPS Mod in LS25. The mod provides a script that simplifies the installation of a PDA in a tractor.

## Requirements and Preparation

To install the mod, you will need the script from the RealGPS Mod and the latest version of the GIANTS Editor for LS25. You can download the current version of the editor from the official website: <https://gdn.giants-software.com/index.php>

The necessary scripts can be found in the "sdk" folder within the RealGPS Mod. The "realGPSSetup" folder inside it must be copied to the "scripts" directory of the GIANTS Editor installation folder. By default, the GIANTS Editor is installed in:

C:/Program Files/GIANTS Software/GIANTS Editor 10.0.x/, unless you have changed the installation path.

Before making any modifications to your mod, you should create a backup copy to ensure that any mistakes affect only your changes and not the entire mod.

To start editing, you need to extract the ZIP file of your mod. You can do this using Windows' built-in tools or software like 7Zip or WinRAR. After extracting, copy the unzipped mod folder to your mods directory. Make sure that only the extracted folder is inside and that there is no additional ZIP file with the same name.

## Installing the RealGPS PDA

Once the mod is unpacked, locate the i3d file of your vehicle inside the mod folder and open it with the GIANTS Editor.

In the GIANTS Editor, navigate to "Scripts", then "Shared Scripts", followed by "Real GPS Setup", and finally select "Real GPS Generate Vehicle XML". A new window will open, and the script will automatically add a Transform Group at the end of the viewport. This Transform Group serves as a template for installing the PDA.

Now, move the newly added Transform Group (TG) within the GIANTS Editor to the desired position where the display should be placed. If necessary, you may need to move the TG into another existing group, such as the seat group, to ensure that the display moves correctly with the seat. To perfectly adjust the PDA to the screen or its intended

# RealGPS

## Installation Guide

position, you can scale the Transform Group. Be careful to scale the TG itself and not just the objects within it.

Once you have positioned the Transform Group correctly, select it and click "Create Vehicle XML" in the RealGPS script window. The GIANTS Editor console will then display an XML entry that you will need for the next step. You can now delete the template by clicking "Delete Plane" and then close the i3d file.

### Editing the XML File

Next, open the XML file of your vehicle. It is best to use a text editor like Notepad++ or Visual Studio Code, but the default Windows editor will also work if needed.

Paste the XML entry you copied from the GIANTS Editor console into your vehicle's XML file. Make sure that the entry is placed within the <vehicle> tags, but not inside other sections like <i3dMappings> or <designConfigurations>. Once you have inserted the XML correctly, save the file.

### Testing the Mod

You can now test your mod in LS25. It is not necessary to repack the mod as a ZIP file for testing, as LS25 allows loading mod folders directly in single-player mode. This makes it easier to fine-tune the PDA if any adjustments are needed.

If everything works as expected in the game, you can repack the mod as a ZIP file and continue using it. If the PDA is not positioned correctly or any issues occur, simply repeat the steps above. However, this time, do not reuse the script-generated template. Instead, select the Transform Group you created earlier, delete it at the beginning of the process, and click "Restore Plane" in the script window. This will regenerate the visual representation of the PDA. Once you have adjusted everything as needed, follow the remaining steps as before.

### Credits & Permissions

Special thanks to [LSFM] RepiGaming for the idea in LS22 and for the joint implementation. We also want to thank Martin Fabik (LoogleCZ) for granting permission to use the original script from LS17.