

FS22 – Blitzer Einbau

Vorraussetzungen

- Giants Editor 9.0.2 oder höher
- Landwirtschafts-Simulator 22
- Text Editor

Anleitung

1. Entpacke die Datei FS22_Blitzer.zip
2. Entpacke deinen Mod in den du die Blitzer einbauen möchtest
3. Erstelle im Mod einen neuen Ordner mit dem Namen „lights“ (Ohne Anführungszeichen)
4. Schiebe die Dateien blitzer.i3d und blitzer.xml aus dem „FS22_Blitzer“ Order in den „lights“ Ordner deines Mods
5. Öffne die i3d deines Mods
6. Erstelle ein oder mehrere neue Transform Groups (Bild 1)
7. Schiebe sie in die gewünschte Position (Darauf werden später die Blitzer geladen. Beispiel: Bild 2)
8. Speichere die i3d und öffne die Fahrzeug xml mit einem Text Editor wie z.B. Notepad++
9. Suche den folgenden Eintrag: `</beaconLights>`
10. Erstelle einen neuen Eintrag und passe die Nodes und den Pfad an (Bild 3 + 4)
11. Speichere die xml
12. Packe den Mod wieder als .zip und starte das Spiel
13. Wenn alles funktioniert hat sollten die Blitzer nun am Schlepper sein und mit der Taste `pos1` angeschaltet werden können viel Spaß!

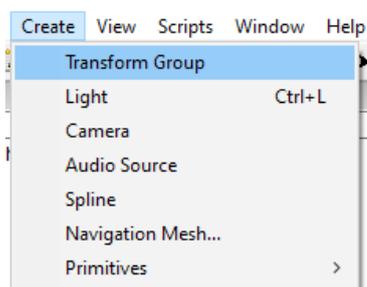


Bild 1: Transform Group erstellen

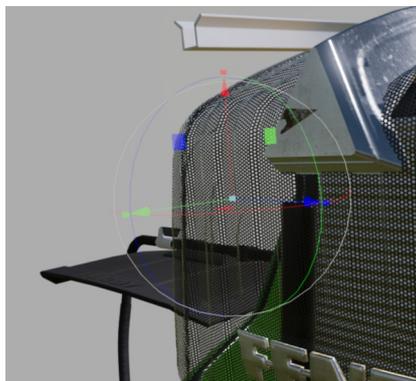


Bild 2: Beispiel für Platzierung

```
<beaconLight node="0>0|9|7" filename="lights/blitzer.xml"/>  
<beaconLight node="0>0|9|8" filename="lights/blitzer.xml"/>
```

Bild 3: Angepasster Eintrag

Name	transform
Id	1009
Index Path	0>0 9 8

Bild 4: Node im Giants Editor



Sonstiges

- Die Erstellten Transform Groups können Beliebig benannt werden
- Die „erfahrenen“ Modder können für die Groups auch ein i3d Mapping erstellen (Ist dann einfach übersichtlicher)
- Ihr dürft die Blitzer gerne in euren Fahrzeugen verbauen, Ihr müsst also nicht noch extra nach einer Freigabe fragen 😊