



VariableTirePressure

Vehicle XML Guide (Deutsch & English)

Aktualisierte XML-Vorlage mit neuem **<variableTirePressure>**-Template, Trailer-Dashboard-Werten und **<design2Configurations>**-Aktivierung.

Updated XML template including the new **<variableTirePressure>** block, trailer dashboard values and **<design2Configurations>** activation.

Diese Anleitung beschreibt die aktuelle XML-Integration für FS25 Variable Tire Pressure (VTP): Einbau, Beispielwerte, Dashboards, Sounds und die Aktivierung über Design-Konfigurationen.

This guide describes the current XML integration for FS25 Variable Tire Pressure (VTP): installation, template values, dashboards, sounds and activation through design configurations.



1) Einbau & Aktivierung

1) Installation & Activation

Füge den Block `<variableTirePressure>` direkt unterhalb von `<vehicle>` in die Fahrzeug- oder Trailer-XML ein. Variable Tire Pressure funktioniert nur, wenn das Script/der Mod im Mod-Ordner installiert ist. Die Aktivierung kann wie bisher über `vtp="true"` in einer Wheel-Config erfolgen – oder jetzt alternativ in einer `design2Configuration`.

Add the `<variableTirePressure>` block directly below `<vehicle>` in the vehicle or trailer XML. Variable Tire Pressure only works when the script/mod is installed in the mod folder. Activation can still be done via `vtp="true"` in a wheel configuration – or now alternatively inside a `design2Configuration`.

Element	Syntax	Deutsch	English
Pflichtblock / Required block	<code><variableTirePressure></code>	Muss im Fahrzeug/Trailer vorhanden sein.	Must exist in the vehicle/trailer XML.
Aktivierung / Activation	<code>vtp="true"</code>	Kann in <code>wheelConfiguration</code> oder <code>design2Configuration</code> gesetzt werden.	Can be set in a <code>wheelConfiguration</code> or a <code>design2Configuration</code> .
Shop-Auswahl / Shop selection	<code>design2Configurations</code>	Geeignet, um VTP im Shop als auswählbare Variante anzubieten.	Useful for offering VTP as a selectable variant in the shop.
Trailer-Support / Trailer support	Trailer dashboard values	Zusätzliche Dashboard-Werte für Anhänger können im Display genutzt werden.	Additional trailer dashboard values can be used in displays.



2) Template-Attribute (aktuelles Beispiel)

2) Template Attributes (current example)

Die folgende Tabelle beschreibt die Werte aus der aktuellen Vorlage. Die Spalte "Template-Wert" zeigt die im Beispiel verwendete Einstellung – nicht zwangsläufig einen globalen Default.

The table below describes the values from the current template. The "Template value" column shows the value used in the example – not necessarily a global default.

Attribut	Template-Wert	Deutsch	English
soundMaxDistance	25	Maximale Hörweite der VTP-Sounds.	Maximum audible distance of the VTP sounds.
enableShaderDeformation	true	Aktiviert Shader-basierte Reifenverformung.	Enables shader-based tire deformation.
enableFieldGrip	true	Aktiviert zusätzlichen Grip im Feldmodus.	Enables additional grip in field mode.
fieldGripMul	5	Grip-Multiplikator im Feldmodus.	Grip multiplier in field mode.
enablePhysicsRadius	true	Passt den Physik-Radius der Räder an.	Adjusts the physical wheel radius.
physicsRadiusScale	1	Skalierung der Radiusänderung.	Scale applied to the radius change.
physicsMinRadiusFactor	0.85	Untergrenze für die Radiusänderung.	Minimum factor for the radius change.
roadPressure	2.2	Reifendruck im ROAD-Modus (bar).	Tire pressure in ROAD mode (bar).
fieldPressure	0.9	Reifendruck im FIELD-Modus (bar).	Tire pressure in FIELD mode (bar).
inflateTime	10	Zeit zum Aufpumpen FIELD → ROAD (Sek.).	Time to inflate FIELD → ROAD (sec.).
deflateTime	5	Zeit zum Ablassen ROAD → FIELD (Sek.).	Time to deflate ROAD → FIELD (sec.).
shaderFieldW	0.13	Shader-Wert für Feld-Verformung.	Shader value for field deformation.
axleTolerance	0.15	Toleranz für Achs-/Vorder-/Hinterachszuordnung.	Tolerance used for axle/front/rear assignment.



3) Dashboards (aktualisierte ValueTypes)

3) Dashboards (updated value types)

VTP registriert eigene Dashboard-ValueTypes. Die neuen Trailer-Werte können für Anzeigen auf Anhängern oder in kombinierten Steuerpanels verwendet werden.

VTP registers custom dashboard value types. The new trailer values can be used for displays on trailers or in combined control panels.

valueType	Deutsch	English
pressureBar	Aktueller Druck (bar).	Current pressure (bar).
pressureBarFront	Aktueller Druck vorn (bar).	Current front pressure (bar).
pressureBarRear	Aktueller Druck hinten (bar).	Current rear pressure (bar).
trailerPressureBar	Aktueller Druck des Anhängers (bar).	Current trailer pressure (bar).
trailerPressureRoad	Road-Zieldruck des Anhängers.	Trailer road target pressure.
trailerPressureField	Field-Zieldruck des Anhängers.	Trailer field target pressure.
pressure	Aktueller Druck als Faktor 0..1.	Current pressure as 0..1 factor.
pressureTarget	Zieldruck als Faktor 0..1.	Target pressure as 0..1 factor.
pressureMin	Minimaler Druck (bar).	Minimum pressure (bar).
pressureMax	Maximaler Druck (bar).	Maximum pressure (bar).
mode	Modus: 0=ROAD, 1=FIELD.	Mode: 0=ROAD, 1=FIELD.
modeFront	Vorderachse: 0/1.	Front axle: 0/1.
modeRear	Hinterachse: 0/1.	Rear axle: 0/1.
inflating	1=Aufpumpen aktiv, 0=sonst.	1=inflating active, 0=otherwise.

Hinweise

Notes

pressureBarFront/Rear sowie trailerPressureBar liefern bar-Werte für Text- oder Slider-Dashboards. modeFront/modeRear liefern 0/1-Werte für MULTI_STATE-Decals. Gruppen wie MOTOR_ACTIVE und MOTOR_RUNNING können wie im Beispiel direkt weiterverwendet werden.

pressureBarFront/Rear and trailerPressureBar provide bar values for text or slider dashboards. modeFront/modeRear provide 0/1 values for MULTI_STATE decals. Groups such as MOTOR_ACTIVE and MOTOR_RUNNING can be reused exactly as shown in the example.

4) XML-Beispiel – aktueller <variableTirePressure> Block

4) XML Example – current <variableTirePressure> block

```
<variableTirePressure soundMaxDistance="25" enableShaderDeformation="true" enableFieldGrip="true" fieldGripMul="5" enablePhysicsRadius="true"
physicsRadiusScale="1" physicsMinRadiusFactor="0.85" roadPressure="2.2" fieldPressure="0.9" inflateTime="10" deflateTime="5" shaderFieldW="0.13"
axleTolerance="0.15">

  <dashboards>
    <dashboard displayType="VISIBILITY" node="vtpDashRoot" groups="MOTOR_ACTIVE" idleValue="1" />
    <dashboard displayType="SLIDER" valueType="pressureBarFront" node="display_SliderFront" minValueSlider="0" maxValueSlider="2.2" intensity="0.6"
groups="MOTOR_RUNNING"/>
    <dashboard displayType="SLIDER" valueType="pressureBarRear" node="display_SliderRear" minValueSlider="0" maxValueSlider="2.2" intensity="0.6"
groups="MOTOR_RUNNING"/>
    <dashboard displayType="TEXT" valueType="pressureBarFront" node="pressureBarFront" textColor="1 1 0" textSize="0.01" textScaleY="1.2"
emissiveScale="0.75" font="DIGIT_BOLD" textAlignment="CENTER" groups="MOTOR_RUNNING" />
    <dashboard displayType="TEXT" valueType="pressureBarRear" node="pressureBarRear" textColor="1 1 0" textSize="0.01" textScaleY="1.2"
emissiveScale="0.75" font="DIGIT_BOLD" textAlignment="CENTER" groups="MOTOR_RUNNING" />
    <dashboard displayType="TEXT" valueType="trailerPressureBar" node="pressureBarRear" textColor="1 1 0" textSize="0.01" textScaleY="1.2"
emissiveScale="0.75" font="DIGIT_BOLD" textAlignment="CENTER" groups="MOTOR_RUNNING" />
    <dashboard displayType="TEXT" valueType="trailerPressureRoad" node="trailerPressureRoad" textColor="1 1 0" textSize="0.01" textScaleY="1.2"
emissiveScale="0.75" font="DIGIT_BOLD" textAlignment="CENTER" groups="MOTOR_RUNNING" />
    <dashboard displayType="TEXT" valueType="trailerPressureField" node="trailerPressureField" textColor="1 1 0" textSize="0.01" textScaleY="1.2"
emissiveScale="0.75" font="DIGIT_BOLD" textAlignment="CENTER" groups="MOTOR_RUNNING" />
    <dashboard displayType="MULTI_STATE" valueType="modeFront" node="display_decalFront1" >
      <state value="0" visibility="true" />
    </dashboard>
    <dashboard displayType="MULTI_STATE" valueType="modeFront" node="display_decalFront0" >
      <state value="1" visibility="true" />
    </dashboard>
    <dashboard displayType="MULTI_STATE" valueType="modeRear" node="display_decalRear1" >
      <state value="0" visibility="true" />
    </dashboard>
    <dashboard displayType="MULTI_STATE" valueType="modeRear" node="display_decalRear0" >
      <state value="1" visibility="true" />
    </dashboard>
  </dashboards>

  <emptySound file="sounds/airdown.ogg" volumeScale="1" isLooping="true" />
  <fillSound file="sounds/ptg-release.ogg" volumeScale="1" isLooping="true" />
  <stopSound file="sounds/ptg-stop.ogg" volumeScale="1" isLooping="false" />
</variableTirePressure>
```

5) <design2Configurations> Beispiel

5) <design2Configurations> Example

Mit diesem Block kann VTP im Shop als auswählbare Design-Variante angeboten werden. **vtp="true"** aktiviert die Funktion für die jeweilige Design-Auswahl. / This block can be used to offer VTP as a selectable shop design. **vtp="true"** enables the feature for the selected design.

```
<design2Configurations title="$l10n_series8R_VTP" >
  <design2Configuration name="Standard">
    <objectChange node="ptg" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="rda" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="ctis" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
  </design2Configuration>
  <design2Configuration name="PTG" vtp="true">
    <objectChange node="ptg" visibilityActive="true" visibilityInactive="false"/>
    <objectChange node="rda" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="ctis" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
  </design2Configuration>
  <design2Configuration name="RDA" vtp="true">
    <objectChange node="ptg" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="rda" visibilityActive="true" visibilityInactive="false"/>
    <objectChange node="ctis" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
  </design2Configuration>
  <design2Configuration name="CTIS" vtp="true">
    <objectChange node="ptg" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="rda" visibilityActive="false" visibilityInactive="true"/>
    <objectChange node="ctis" visibilityActive="true" visibilityInactive="false"/>
  </design2Configuration>
</design2Configurations>
```

6) Sounds & Praxis-Hinweise

6) Sounds & Implementation Notes

Die Sound-Tags werden innerhalb von `<variableTirePressure>` definiert. `emptySound` wird typischerweise beim Ablassen genutzt, `fillSound` beim Aufpumpen und `stopSound` am Ende des Vorgangs. Für Loop-Sounds sollte `isLooping="true"` gesetzt werden; `stopSound` bleibt üblicherweise ein One-Shot.

The sound tags are defined inside `<variableTirePressure>`. `emptySound` is typically used while deflating, `fillSound` while inflating and `stopSound` at the end of the process. Looping sounds should normally use `isLooping="true"`; `stopSound` usually remains a one-shot.

Tag	Verwendung / Usage
<code>emptySound</code>	Ablassen / Deflating
<code>fillSound</code>	Aufpumpen / Inflating
<code>stopSound</code>	Ende des Vorgangs / End of the process

Wichtig

Important

Passen Nodes, Dashboard-Namen und Dateipfade an das jeweilige Fahrzeug an. Die gezeigten XML-Blöcke sind bewusst als aktuelle Vorlage für deine PDF übernommen worden: neuer `<variableTirePressure>`-Block, Trailer-Dashboard-Werte und zusätzliche `<design2Configurations>`-Aktivierung.

Adjust nodes, dashboard names and file paths to the specific vehicle. The XML blocks shown here were intentionally updated as the current template for this PDF: new `<variableTirePressure>` block, trailer dashboard values and the additional `<design2Configurations>` activation.