

Anleitung: Eigene Musik für das tragbare Radio hinzufügen

1. Mod entpacken

Bevor du eigene Musik einfügst, musst du den Mod zuerst aus der ZIP-Datei entpacken. Du arbeitest immer in einem normalen Ordner, nicht in der ZIP selbst.

```
PortableRadio/  
  ■■■ scripts/  
  ■■■ sounds/  
  ■■■ xml/  
  ■■■ i3d/  
  ■■■ modDesc.xml
```

2. Eigene Musik vorbereiten

Lege deine Lieder in den Ordner »sounds«. Der Mod spielt OGG, MP3 und WAV ab. Alles, was du in diesen Ordner legst, kann später als Radiosong verwendet werden.

```
sounds/  
  ■■■ MeinSong1.mp3  
  ■■■ MeinSong2.wav  
  ■■■ MeinSong3.ogg
```

3. Songs im Radio anmelden

Öffne die Datei »RadioSoundConfig.xml«. In dieser Datei steht die Liste deiner Musikstücke. Jeder Song hat eine eigene Zeile. Du fügst deine neuen Songs einfach unter die vorhandenen ein.

```
<sound file="sounds/MeinSong1.mp3" />  
<sound file="sounds/MeinSong2.wav" />  
<sound file="sounds/MeinSong3.ogg" />
```

Beispielhafte Anzeige im Spiel (vereinfacht):

```
[Radio-Display]  
+-----+  
| TRACK: 03 |  
| VOLUME: 75% |  
+-----+  
  
[Playlist]  
1. MeinSong1.mp3  
2. MeinSong2.wav  
3. MeinSong3.ogg
```

4. Wichtig für Multiplayer

Alle Spieler müssen exakt dieselben Dateien im »sounds«-Ordner haben. Gleiche Namen, gleiche Anzahl, gleiche Version. Nur dann hören alle dieselben Titel.

5. Mod wieder einpacken

Wenn du fertig bist, packst du den kompletten Mod wieder zu einer ZIP-Datei zusammen. Die ZIP muss direkt die Ordner enthalten, nicht einen zusätzlichen Überordner.

```
PortableRadio.zip
```

```
■■■ scripts/  
■■■ sounds/  
■■■ xml/  
■■■ i3d/  
■■■ modDesc.xml
```

6. Spiel neu starten

Damit das Radio deine neuen Songs erkennen kann, musst du FS25 komplett neu starten.

Ergebnis

Du kannst beliebig viele eigene Radiosongs hinzufügen – ohne Änderungen am Skript.
Einfach Dateien in »sounds« legen, in der Liste eintragen, Mod packen – fertig.