

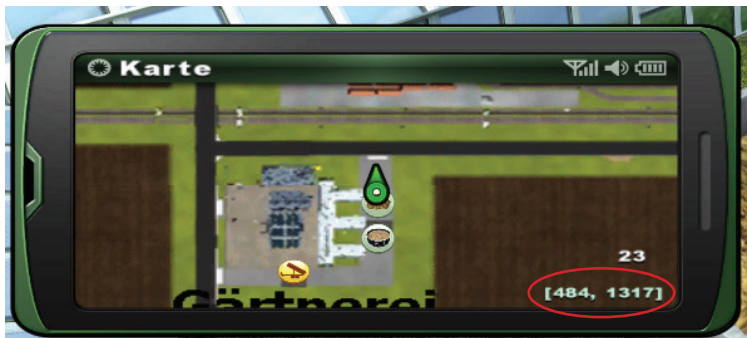
# Anleitung zum anzeigen der Eier-, Woll- und sonstigen Symbole

Macht euch erst mal eine Kopie der SampleModDatei....

Wenn ihr die SampleModMap.lua öffnet, seht ihr in der Mitte die Koordinaten der Symbole.

```
-- ATM
self.missionPDA:createMapHotspot("Bank", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_bank.png", self.baseDirectory), -164, -753, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Bank", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_bank.png", self.baseDirectory), -380, -555, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Bank", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_bank.png", self.baseDirectory), -779, -649, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Bank", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_bank.png", self.baseDirectory), -573, 164, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Bank", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_bank.png", self.baseDirectory), 847, 151, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Vehicle Shop
self.missionPDA:createMapHotspot("Shop", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_shop.png", self.baseDirectory), -247, -706, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Phone Booths
self.missionPDA:createMapHotspot("Phone", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_phone.png", self.baseDirectory), -226, -711, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Phone", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_phone.png", self.baseDirectory), -649, -711, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Phone", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_phone.png", self.baseDirectory), -770, -624, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Phone", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_phone.png", self.baseDirectory), -208, 154, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Phone", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_phone.png", self.baseDirectory), 826, 171, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
```

Als erstes bewegt ihr euch im Spiel zu einem Eier Trigger und notiert euch im PDA die Koordinaten.



In dem Beispiel ist es ein Symbol für die Abladestelle von Mist.

Nun rechnet ihr  $484 - 1024 = -540$  und  $1317 - 1024 = 293$

Als nächstes kopiert eine bereits vorhandene Zeile und fügt sie in der lua-Datei ein.

Ihr müßt sie ein bisschen umschreiben, bzw umbenennen und auch den Pfad des Icon ändern.

Die Icons habe ich der Downloaddatei beigelegt.

```
-- farm silos
self.missionPDA:createMapHotspot("tipPlace", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_tipPlace.png", self.baseDirectory), 224, -644, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- aussenlager
self.missionPDA:createMapHotspot("tipPlace", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_tipPlace.png", self.baseDirectory), -920, 770, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Eggs
self.missionPDA:createMapHotspot("Eggs", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_eggs.png", self.baseDirectory), -803, -655, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Eggs", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_eggs.png", self.baseDirectory), -667, -575, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Eggs", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_eggs.png", self.baseDirectory), -468, 147, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("Eggs", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_eggs.png", self.baseDirectory), 865, 152, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- water
self.missionPDA:createMapHotspot("water", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_water.png", self.baseDirectory), 502, -191, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
self.missionPDA:createMapHotspot("water", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_water.png", self.baseDirectory), 392, -599, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- wolle
self.missionPDA:createMapHotspot("wolle", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_wolle.png", self.baseDirectory), -728, -581, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Sell store
self.missionPDA:createMapHotspot("sellStore", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_storeSell.png", self.baseDirectory), -147, -744, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Kraftwerk
self.missionPDA:createMapHotspot("kraftwerk", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_kraftwerk.png", self.baseDirectory), 540, -92, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Gülle
self.missionPDA:createMapHotspot("Gülle", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_liquidmanure.png", self.baseDirectory), -539, 326, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Mist
self.missionPDA:createMapHotspot("Mist", utils.getFilename("huds/hud_pda_spot_manure.png", self.baseDirectory), -539, 301, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
-- Grass Heaps
self.missionPDA:createMapHotspot("tipPlace", utils.getFilename("$data2/missions/hud_pda_spot_tipPlaceGreen.png", self.baseDirectory), -392, -533, iconSize, iconSize * (4 / 3), false, false, false, 0, true);
```

Wenn ihr die Zeile dupliziert habt, macht es einfach so wie in meinem Beispiel. Den Ordner „huds“ müßt ihr halt anlegen und da die dds-Dateien der huds reinlegen.

Die Koordinaten, die ihr vorhin errechnet habt, fügt ihr einfach hier ein.

Das gleiche macht ihr dann mit Wolle, Eier, Wasser und was ihr noch alles einfügen möchtet in die PDA.