

Contents

1	German/Deutsch	1
1.1	Einbau in Fahrzeuge	1
1.1.1	Einleitung	1
1.1.2	Voraussetzungen und Vorbereitung	1
1.1.3	Einbau der RealGPS PDA	1
1.1.4	Bearbeiten der XML-Datei	2
1.1.5	Testen des Mods	2
1.2	Einbau in Fahrzeuge - Erweiterte Optionen	3
1.2.1	ShowNodes - Elemente mit RealGPS Einblenden	3
1.2.2	HideNodes - Elemente mit RealGPS ausblenden	3
1.3	Vorbereitung von Modmaps	4
1.3.1	Einleitung	4
1.3.2	Voraussetzungen und Vorbereitung	4
1.3.3	Custom PDA erstellen	4
1.3.4	Screenshots erstellen	4
1.3.5	Screenshots bearbeiten	5
1.3.6	Finale PDA erstellen	6
1.3.7	Anpassen der Map XML	6
1.3.8	Testen der Karte	7
1.4	Credits und Freigaben	8
2	English	9
2.1	Installation in Vehicles	9
2.1.1	Introduction	9
2.1.2	Requirements and Preparation	9
2.1.3	Installing the RealGPS PDA	9
2.1.4	Editing the XML File	10
2.1.5	Testing the Mod	10
2.2	Installation in Vehicles - Advanced Options	11
2.2.1	ShowNodes - Show Elements with RealGPS	11
2.2.2	HideNodes - Hide Elements with RealGPS	11
2.3	Preparing Mod Maps	12
2.3.1	Introduction	12



2.3.2	Requirements and Preparation	12
2.3.3	Creating a Custom PDA	12
2.3.4	Taking Screenshots	12
2.3.5	Editing Screenshots	13
2.3.6	Creating the Final PDA	14
2.3.7	Adjusting the Map XML	14
2.3.8	Testing the Map	15
2.4	Credits and Permissions	16



1 German/Deutsch

1.1 Einbau in Fahrzeuge

1.1.1 Einleitung

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.

1.1.2 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 LS25 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.

1.1.3 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.

1.1.4 Bearbeiten 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.

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

1.2 Einbau in Fahrzeuge - Erweiterte Optionen

1.2.1 ShowNodes - Elemente mit RealGPS Einblenden

Das Attribut "showNode" kann zusätzlich zum <map>-Tag innerhalb des <realGPS>-Tags hinzugefügt werden, um eine im GIANTS Editor ausgeblendete (visibility nicht angehakt) TG anzuzeigen, wenn RealGPS aktiv ist.

```
1 <vehicle>
2   [...]
3   <realGPS [...] >
4     [...]
5     <map [...] showNode="YOUR_SHOWNODE_HERE" [...] >
6       [...]
7     </map>
8   </realGPS>
9 </vehicle>
```

1.2.2 HideNodes - Elemente mit RealGPS ausblenden

Das Attribut "hideNode" kann zusätzlich zum <map>-Tag innerhalb des <realGPS>-Tags hinzugefügt werden, um eine TG auszublenden, wenn RealGPS aktiv ist.

```
1 <vehicle>
2   [...]
3   <realGPS [...] >
4     [...]
5     <map [...] hideNode="YOUR_HIDENODE_HERE" [...] >
6       [...]
7     </map>
8   </realGPS>
9 </vehicle>
```

1.3 Vorbereitung von Modmaps

1.3.1 Einleitung

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorbereitung von Modmaps für den RealGPS Mod im LS25. Diese Vorbereitung ist nicht zwingend erforderlich, ermöglicht es aber, dass Benutzer nicht zwingend eine Custom PDA benötigen, um schöne und hilfreiche Anzeigen auf Ihren Displays zu haben.

1.3.2 Voraussetzungen und Vorbereitung

Für die Vorbereitung von Modmaps wird ein Bildbearbeitungsprogramm wie GIMP oder Photoshop benötigt, um die benötigten Texturen bzw. die PDA erstellen zu können. Diese wird später zur Modmap hinzugefügt, damit der RealGPS Mod die Textur für seine Anzeigen nutzen kann.

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 LS25 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.

1.3.3 Custom PDA erstellen

Für die Erstellung einer Custom PDA benötigst du zwei Screenshots aus dem Spiel, die die Felder und POI's der Karte zeigen. Hintergrund ist, dass es im Spiel nicht möglich ist, die gesamte Karte auf einen Screenshot zu bekommen, da die Karte meist zu groß ist. Daher werden zwei Screenshots benötigt, die später in der Bildbearbeitung zu einem Bild zusammengefügt werden.

1.3.4 Screenshots erstellen

1. Starte den Landwirtschafts-Simulator 25 und starte einen neuen Spielstand auf der gewünschten Karte.

2. Sobald du im Spiel bist, öffne das Hauptmenü und gehe zur Karte.
3. Falls du vorab Felder besitzt, solltest du diese Verkaufen, da die Felder sonst im RealGPS dauerhaft als gekauft angezeigt werden.
4. Blende alle POI's wie Händler, Werkstätten, Ladestellen, Verkaufsstellen, etc. aus, sofern du diese nicht in deiner PDA sichtbar haben möchtest.
5. Zoome so weit wie möglich heraus, um die größtmögliche Ansicht der Karte zu erhalten.
6. Mache einen Screenshot von der Karte. Dies kannst du mit Windows-Taste + Druck oder mit einem Screenshot-Tool deiner Wahl tun.
7. Wiederhole den Vorgang, indem du die Karte nun so verschiebst, dass der bisher noch verdeckte Teil der Karte sichtbar wird. Achte darauf, dass die beiden Screenshots sich überlappen, damit sie später nahtlos zusammengefügt werden können.
8. Mache erneut einen Screenshot von der Karte.

1.3.5 Screenshots bearbeiten

Im nächsten Schritt musst du die beiden Screenshots in einem Bildbearbeitungsprogramm deiner Wahl öffnen. Hierbei kannst du entweder GIMP oder Photoshop verwenden. Die Schritte werden allgemein beschrieben, so dass du sie in deinem bevorzugten Programm umsetzen kannst. Wie man die entsprechenden Programme nutzt, kannst du ggfs. selbst recherchieren.

1. Öffne beide Screenshots in deinem Bildbearbeitungsprogramm.
2. Erstelle eine neue Datei mit der gleichen Breite und Höhe wie der Breite des Screenshots, damit beide Screenshots untereinander passen.
3. Kopiere den ersten Screenshot in die neue Datei und platziere ihn oben. Schneide den Screenshot so zu, dass nur der relevante Teil sichtbar ist.
4. Kopiere den zweiten Screenshot in die neue Datei und platziere ihn direkt unter dem ersten Screenshot, sodass sie sich überlappen und entsprechende Stellen



wie Straßen, etc. zueinander passen. Schneide den Screenshot so zu, dass nur der relevante Teil sichtbar ist.

5. Füge die beiden Ebenen zusammen, sodass ein einzelnes Bild entsteht. Schneide das gesamte Bild so zu, dass nur die relevanten Teile der Karte sichtbar sind. Beachte dabei, dass es quadratisch sein muss.

1.3.6 Finale PDA erstellen

1. Öffne die eigentliche PDA der Karte. Du findest sie in der Regel im Ordner "maps" der Modmap. Der Name der PDA-Datei kann dabei variieren. Ggfs. findest du ihren Namen und Speicherort auch in der entsprechenden XML-Datei der Karte.
2. Erstelle ein Duplikat der PDA. Dieses werden wir später für die Custom PDA verwenden.
3. Benenne die Duplizierte Datei um, sodass sie einen eindeutigen und sinnvollen Namen hat. Zum Beispiel: "overview_realGPS.dds". Achte darauf, dass die Dateierweiterung ".dds" bleibt, da es sich um eine DDS-Datei handelt.
4. Öffne die umbenannte Datei in deinem Bildbearbeitungsprogramm.
5. Füge das zuvor erstellte Bild der Karte in die umbenannte PDA-Datei ein.
6. Skaliere das Bild so, dass es die gesamte Fläche der PDA ausfüllt. Achte darauf, dass die Proportionen des Bildes beibehalten werden, damit es nicht verzerrt aussieht. Zudem sollten auch Straßen usw. exakt über denen der originalen PDA liegen. Nimm dir im Zweifelsfall Tools zur perspektivischen Verzerrung zur Hilfe, um die Karte exakt anpassen zu können.
7. Speichere die Datei ab. Achte darauf, dass sie als DDS mit BC1/DXT1-Komprimierung und Mipmaps gespeichert wird.

1.3.7 Anpassen der Map XML

Im letzten Schritt müssen wir einen Eintrag in der Map XML ergänzen, damit der RealGPS Mod die Custom PDA erkennt und verwendet. Öffne dazu die XML-Datei

der Modmap. Die Datei kann je nach Modder und bevorzugter Modstruktur unterschiedlich benannt sein und in unterschiedlichen Ordnern liegen. Einen Verweis darauf, wo die XML der Map liegt, findest du in der modDesc.xml der Modmap. Wenn du die XML-Datei gefunden hast, öffne sie mit deinem bevorzugten Texteditor. In der ersten Zeile der XML-Datei findest du den <map>-Tag. Dieser enthält die Attribute wie "height", "width" und "imageFilename". Hier muss innerhalb des <map>-Tags ein weiteres Attribut "realGPSOverviewFilename" hinzugefügt werden. Als Wert wird hier der Pfad zur zuvor erstellten Custom PDA angegeben. Achte darauf, dass nur der Pfad innerhalb des Mods angegeben wird, also ohne "C:/Users/..." oder ähnliches.

Der Eintrag könnte dann wie folgt aussehen:

```
1 <map
2   height="2048"
3   width="2048"
4   imageFilename="maps/overview.dds"
5
6   <!-- Hier wird der Pfad zur Custom PDA angegeben -->
7   realGPSOverviewFilename="maps/overview_realGPS.dds"
8 />
```

1.3.8 Testen der Karte

Nun kannst du deine Karte im LS25 testen. Es ist nicht zwingend erforderlich, sie 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 an der PDA vorzunehmen, falls noch Korrekturen nötig sind. Vergiss nicht, den RealGPS Mod zu aktivieren, wenn du deinen Testspielstand startest.

1.4 Credits und Freigaben

Ein besonderer Dank geht an [LSFM] RepiGaming für die Idee im LS22 sowie die gemeinsame Umsetzung im LS22 und LS25. Ebenso bedanken wir uns herzlich bei Martin Fabik (LoogleCZ) für die Freigabe des Originalskripts aus dem LS17.

Zum GitHub Repository des originalen RealGPS Mods gelangst du hier: <https://github.com/LoogleCZ/FS17-RealGPSMod>

Ein weiterer Dank geht an das gesamte Team rund um den Gamerhort sowie an Pro-daxCH für die Unterstützung beim Testen und sammeln von Ideen für neue Features.



2 English

2.1 Installation in Vehicles

2.1.1 Introduction

This guide describes how to prepare a mod vehicle for use with the RealGPS mod in LS25. The mod provides a script that makes it easier to install a PDA in a tractor.

2.1.2 Requirements and Preparation

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

The required scripts are located in the "sdk" folder within the RealGPS mod. The included "realGPSSetup" folder must be copied into the "scripts" directory of the GIANTS Editor installation folder. By default, the GIANTS Editor is installed at: C:/Program Files/GIANTS Software/GIANTS Editor 10.0.x/, unless you have changed the installation location.

Before making any changes to your mod, you should always create a backup. This ensures that if something goes wrong, only your changes are affected and not the entire mod.

To begin editing, you need to extract the ZIP file of your mod. You can do this either with the built-in Windows tools or with programs like 7Zip or WinRAR. The extracted mod folder should then be copied into your LS25 mod folder. Make sure that only the extracted mod folder is inside, and not another ZIP file with the same name.

2.1.3 Installing the RealGPS PDA

After extracting the mod, locate the i3d file of your vehicle in the mod folder and open it with the GIANTS Editor. Once the GIANTS Editor is started, go to the "Scripts" tab, then select "Shared Scripts", then "Real GPS Setup" and finally "Real GPS Generate Vehicle XML". A new window will open, and the script will automatically add a new transform group at the end of the viewport. This serves as a template for the later installation of the PDA.

Now you need to move the inserted transform group (TG) in the GIANTS Editor to the desired position where the display should be placed. If necessary, the TG can be moved into another existing group, for example into the seat group, so that the display moves with the seat. To precisely adjust the position and size of the PDA, you can scale the transform group. Make sure to scale the TG itself and not the layers below it. Once the placement is complete, you can select the TG and click "Create Vehicle XML" in the RealGPS script window. An XML entry will now appear in the GIANTS Editor console, which you will need for the next step. Afterwards, you can remove the template with "Delete Plane" and close the i3d file.

2.1.4 Editing the XML File

Now open your vehicle's XML file. It is best to use a program like Notepad++ or Visual Studio Code, but the Windows Editor will also work in a pinch. Paste the XML entry you previously copied from the GIANTS Editor console into the vehicle XML. Make sure the entry is within the <vehicle> tag, but not inside other specific tags like <i3dMappings> or <designConfigurations>. Once the entry is correctly inserted, save the file.

2.1.5 Testing the Mod

Now you can test your mod in LS25. It is not strictly necessary to repack it as a ZIP file, as the Farming Simulator can also load normal folders as mods in singleplayer. This makes it easier to make adjustments to the PDA if corrections are needed. If everything works as desired in the game, you can repack the mod as a ZIP file and continue using it. If the PDA is not positioned correctly or problems occur, you can repeat the steps described above. However, you must ensure that you do not use the template created by the script again. Instead, you should select the previously created transform group, delete it at the very beginning, and click "Restore Plane" in the script window. This will create a new visual representation of the PDA. Once you have made the desired adjustment, you can complete the rest of the installation process as before.

2.2 Installation in Vehicles - Advanced Options

2.2.1 ShowNodes - Show Elements with RealGPS

The attribute "showNode" can be added to the <map> tag within the <realGPS> tag to show a TG that is hidden (visibility not checked) in the GIANTS Editor when RealGPS is active.

```
1 <vehicle>
2   [...]
3   <realGPS [...] >
4     [...]
5     <map [...] showNode="YOUR_SHOWNODE_HERE" [...] >
6       [...]
7     </map>
8   </realGPS>
9 </vehicle>
```

2.2.2 HideNodes - Hide Elements with RealGPS

The attribute "hideNode" can be added to the <map> tag within the <realGPS> tag to hide a TG when RealGPS is active.

```
1 <vehicle>
2   [...]
3   <realGPS [...] >
4     [...]
5     <map [...] hideNode="YOUR_HIDDENODE_HERE" [...] >
6       [...]
7     </map>
8   </realGPS>
9 </vehicle>
```

2.3 Preparing Mod Maps

2.3.1 Introduction

This section describes how to prepare mod maps for the RealGPS mod in LS25. This preparation is not strictly necessary, but it allows users to have nice and helpful displays on their screens without necessarily needing a custom PDA.

2.3.2 Requirements and Preparation

To prepare mod maps, you will need an image editing program such as GIMP or Photoshop to create the required textures or the PDA. This will later be added to the mod map so that the RealGPS mod can use the texture for its displays.

Before making any changes to your mod, you should always create a backup. This ensures that if something goes wrong, only your changes are affected and not the entire mod. To begin editing, you need to extract the ZIP file of your mod. You can do this either with the built-in Windows tools or with programs like 7Zip or WinRAR. The extracted mod folder should then be copied into your LS25 mod folder. Make sure that only the extracted mod folder is inside, and not another ZIP file with the same name.

2.3.3 Creating a Custom PDA

To create a custom PDA, you need two screenshots from the game showing the fields and POIs of the map. The reason is that it is not possible to capture the entire map in a single screenshot in the game, as the map is usually too large. Therefore, two screenshots are needed, which will later be combined into one image in the image editor.

2.3.4 Taking Screenshots

1. Start Farming Simulator 25 and begin a new savegame on the desired map.
2. Once in the game, open the main menu and go to the map.
3. If you own any fields at the start, you should sell them, as otherwise the fields will always be shown as purchased in RealGPS.



4. Hide all POIs such as dealers, workshops, loading stations, selling points, etc., unless you want them to be visible on your PDA.
5. Zoom out as much as possible to get the largest possible view of the map.
6. Take a screenshot of the map. You can do this with Windows key + Print or with a screenshot tool of your choice.
7. Repeat the process by moving the map so that the previously hidden part is now visible. Make sure the two screenshots overlap so they can be seamlessly joined later.
8. Take another screenshot of the map.

2.3.5 Editing Screenshots

In the next step, you need to open both screenshots in an image editing program of your choice. You can use either GIMP or Photoshop. The steps are described in general terms so you can follow them in your preferred program. You may need to look up how to use the specific programs yourself.

1. Open both screenshots in your image editing program.
2. Create a new file with the same width and height as the width of the screenshot, so both screenshots fit one below the other.
3. Copy the first screenshot into the new file and place it at the top. Crop the screenshot so that only the relevant part is visible.
4. Copy the second screenshot into the new file and place it directly below the first screenshot, so they overlap and corresponding areas such as roads, etc. match up. Crop the screenshot so that only the relevant part is visible.
5. Merge the two layers so that a single image is created. Crop the entire image so that only the relevant parts of the map are visible. Make sure it is square.

2.3.6 Creating the Final PDA

1. Open the actual PDA of the map. You will usually find it in the "maps" folder of the mod map. The name of the PDA file may vary. You may also find its name and location in the corresponding XML file of the map.
2. Create a duplicate of the PDA. We will use this later for the custom PDA.
3. Rename the duplicated file so that it has a unique and meaningful name. For example: "overview_realGPS.dds". Make sure the file extension remains ".dds" as it is a DDS file.
4. Open the renamed file in your image editing program.
5. Insert the previously created map image into the renamed PDA file.
6. Scale the image so that it fills the entire area of the PDA. Make sure to keep the proportions of the image so it does not appear distorted. Also, roads, etc. should line up exactly with those of the original PDA. If necessary, use perspective distortion tools to adjust the map precisely.
7. Save the file. Make sure to save it as a DDS with BC1/DXT1 compression and mipmaps.

2.3.7 Adjusting the Map XML

In the final step, we need to add an entry to the map XML so that the RealGPS mod recognizes and uses the custom PDA. Open the XML file of the mod map. The file name and location may vary depending on the modder and preferred mod structure. You can find a reference to the map XML location in the modDesc.xml of the mod map. Once you have found the XML file, open it with your preferred text editor. In the first line of the XML file, you will find the <map> tag. This contains attributes such as "height", "width", and "imageFilename". Here, you need to add another attribute "realGPSOverviewFilename" within the <map> tag. The value should be the path to the custom PDA you created earlier. Make sure to specify only the path within the mod, without "C:/Users/..." or similar.

Here's an example of how the entry might look:

```
1 <map
2   height="2048"
3   width="2048"
4   imageFilename="maps/overview.dds"
5
6   <!-- This is where the path to the custom PDA is specified -->
7   realGPSOverviewFilename="maps/overview_realGPS.dds"
8 />
```

2.3.8 Testing the Map

Now you can test your map in LS25. It is not strictly necessary to repackage it as a ZIP file, as Farming Simulator can also load normal folders as mods in singleplayer. This makes it easier to make adjustments to the PDA if corrections are needed. Don't forget to activate the RealGPS mod when you start your test savegame.

2.4 Credits and Permissions

Special thanks go to [LSFM] RepiGaming for the idea in FS22 and the collaboration in both FS22 as well as in FS25. We would also like to sincerely thank Martin Fabik (LoogleCZ) for granting permission to use the original script from LS17.

You can find the GitHub repository of the original RealGPS Mod here: <https://github.com/LoogleCZ/FS17-RealGPSMod>

Another thank you goes to the entire Gamerhort team and to ProdaxCH for their support in testing and gathering ideas for new features.

