

Handbuch

für die



Vorwort

Ich bin bereits seit der ersten Version des LS in 2008 ein leidenschaftlicher Spieler und begleite die Entwicklung des Spiels nun mittlerweile seit mehr als 10 Jahren. Während dieser Zeit habe ich, wie viele andere auch, irgendwann einmal damit angefangen kleinere Dinge an Maps anzupassen und die ersten Schritte mit dem Giants Editor gemacht. Mit der Zeit kamen somit immer mehr Kenntnisse dazu und ich hatte Spaß daran, mir Maps nach meinen Vorstellungen soweit anzupassen bis ich sie so hatte wie ich es gerne wollte.

Im Dezember 2016 begann ich dann mit dem Bau einer eigenen ganz neuen Map. Sozusagen ein Start auf der platten grünen Wiese. Das war der Beginn meiner "Holzer Map". Es handelt sich hierbei um einen möglichst detailgetreuen Nachbau inclusive Höhenmodell aus GoogleEarth von der Ortschaft Holz im wunderschönen Tegernseer Tal im Landkreis Miesbach in Oberbayern.

Warum genau dieser Ort? Nun, zum einen habe ich eine familiäre Verbindung dorthin und zum anderen habe ich bereits als Kind fast jede Minute meiner Ferien auf einem der Höfe im Ort, der von guten Freunden bewirtschaftet wird, verbracht und kenne daher die Gegend seit Jahrzehnten.

Und irgendwann (ich glaube es war zu Zeiten des LS13 oder LS11) kam mir der Gedanke: Wie genial müsste es sein, genau diese Gegend auch als Map im LS zu haben. Seitdem spukte mir diese Idee im Kopf herum und im Dezember 2016 habe ich mich schließlich dazu durchgerungen, dieses "Projekt" in Angriff zu nehmen.

Mitte 2018 konnte ich das Projekt schließlich mit einem ersten Release für den LS 17 zum Abschluss bringen. Mittlerweile ist der LS19 erschienen und nach Beendigung der Konvertierungsarbeiten kann ich Euch nun die Holzer Map auch für den LS19 präsentieren.

Dieses Handbuch soll dazu dienen, Euch einen Überblick über die Inhalte der Map zu geben und die vielzähligen Funktionen der einzelnen Höfe zu erläutern. Jedes kleine Detail kann in diesem Rahmen natürlich nicht erwähnt werden, aber Ihr sollt ja auch selber ein wenig auf „Entdeckungsreise“ gehen.

Dabei wünsche ich Euch jedenfalls viel Spaß!!!

Bedanken möchte ich mich beim Team der LS-Modcompany für das Testen sowie die zahlreichen Anregungen und Vorschläge zur Verbesserung der Map.

Ein ganz besonderes Dankeschön geht an Eribus für das fantastische Icon, den tollen Ladescreen und natürlich die schöne Mapumrandung!

Des Weiteren möchte ich mich ganz herzlich beim Team „Agrar Hautnah“ für die Erstellung ihrer wundervollen Preview und Release Videos bedanken!

Begonnen habe ich beim Bau der Map damit, mir das originale Höhenmodell für die Karte mittels google-earth auf das terrain im GE zu übertragen und anschließend die groben Verläufe und Konturen der Karte aufzumalen. Hierzu nutzte ich das folgende Bild aus google-earth:



Im Vergleich dazu sieht die PDA-Karte der Map im LS so aus:

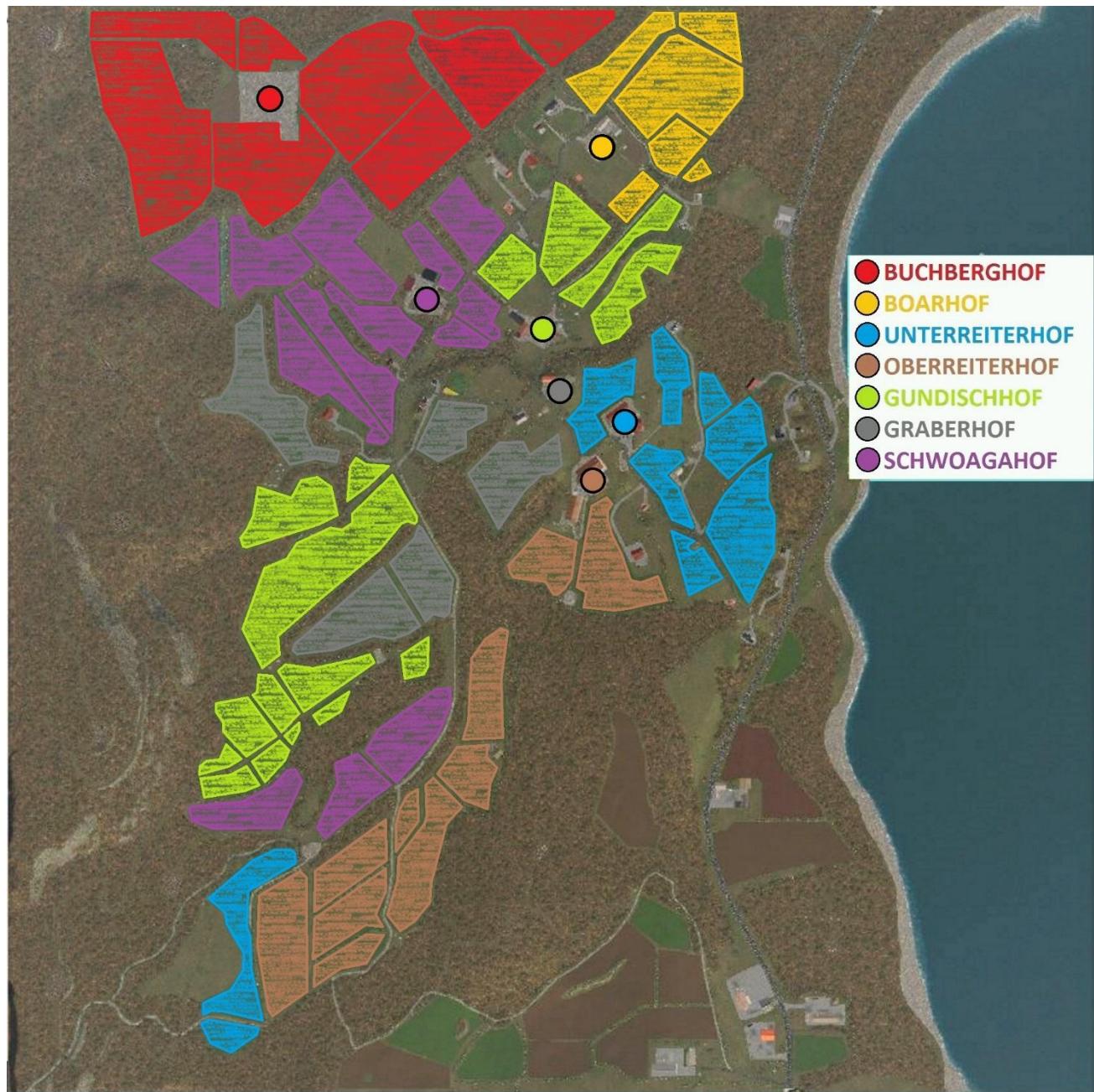


Ich glaube ich habe es ganz gut getroffen. ☺

Im nachfolgenden PDA-Bild habe ich einmal alle Höfe und Verkaufsstellen eingetragen, damit Ihr diese in den kommenden Abschnitten auch entsprechend ihrer Lage auf der Karte zuordnen könnt.



Des Weiteren habe ich eine Version der Karte eingefügt, bei der die Zuordnung der vorhandenen Felder zu den jeweiligen Höfen farblich dargestellt ist. Für den Fall, dass jemand mit der gleichen Zuordnung wie in der Realität spielen möchte.



ALLGEMEINES

1. Im Karrieremodus 1 existiert auf dem Gelände des Boarhofes ein vollständig eingerichteter Hof mit Schaf- und Pferdeweide sowie Startfuhrpark.
Im Karrieremodus 2 und 3 ist diese Fläche nicht bebaut und frei für platzierbare Objekte.

2. Da der LS19 zum ersten Mal auch die Möglichkeit bietet sich seinen Hof im Spiel mit Hilfe platzierbarer Objekte selbst zu erbauen, habe ich eine Kombination aus beiden Möglichkeiten geschaffen.
Dies bedeutet:
 - Das Grundstück des Buchberghofes ist vollständig unbebaut und kann für die Erstellung eines Hofes nach den eigenen Wünschen des Spielers individuell gestaltet werden.
 - Alle übrigen Höfe besitzen eine nicht veränderbare Bebauung und auch die vorhandenen Tierfunktionen sind nicht veränderbar. Jedoch wurden die den Höfen gehörenden Scheunen/Schuppen außerhalb des Hofgeländes entfernt. Die dortigen Flächen sind jetzt frei und können nach Wunsch des Spielers mit platzierbaren Scheunen bebaut werden.

3. Alle Daten (Texturen, shader, etc.) die aus dem Grundspiel stammen, werden auch aus diesem geladen und sind nicht nochmals in der Map enthalten. Hierdurch wird die Dateigröße deutlich kleiner gehalten.

4. Die unter 3. genannte Eigenschaft beinhaltet auch alle Layertexturen. Die Map lädt sich sämtliche Texturen von Terrain und Pflanzen aus **Eurem** auf der Festplatte installiertem LS! Somit hat jeder Spieler die Möglichkeit die Map mit seinen eigenen Texturen zu spielen, die ihm am besten gefallen. Ich persönlich verwende sämtliche Texturen aus der „Forgotten Plants“-Reihe von Eribus (Hier zu finden: <https://ls-modcompany.com/filebase>).

5. Erhöhung der maximal möglichen Tiergehege-Anzahl von 10 auf 32 dank eines scriptes von **Modelleicher**. Damit sind sowohl im SP als auch im MP bis zu 32 Tiergehege pro Spielstand möglich.

6. Veränderung der Fütterungsoptionen bei den Tieren:
Die Map ist nun vollständig vorbereitet für Maize Plus samt CCM-Extension und Forage-Extension. Hierfür geht ein besonderes Dankeschön an @The-Alien-Paul, der das freundlicherweise übernommen hat!
Mit der Forage Extension wird das komplette Fütterungssystem der Tiere überarbeitet und mit neuen Früchten versehen, welche nun auch in der Map verbaut sind (Klee, Luzerne, Ackergras, Zwiebeln und Möhren).

7. Bei allen fest eingebauten Tieren mit Strohbedarf wurde im Gegensatz zu den GIANTS Standardtieren noch ein zusätzlicher Ballentrigger eingebaut. Damit können nun auch Strohballen zum Einstreuen im Stall direkt als Ballen aufgelöst werden ohne zusätzliches Gerät.
8. Die im Karrieremodus 1 verbauten Pferde am Boarhof produzieren im Gegensatz zu den Standard-Pferdeställen auch Mist. Dieser wird zwar im Tiermenü nicht angezeigt (Konnte noch nicht herausfinden wie man das ergänzen kann.), er erscheint aber im Unterstand auf der Weide und muss von dort zum Misthaufen gebracht werden.
9. Begrenzung der maximalen Trogkapazitäten auf realistischere Werte.
 - Mich hat es immer gestört, dass ich z. B. einen vollen Futtermischwagen in den Trog gekippt habe und die Anzeige im Tiermenü war immer noch im roten Bereich so als wäre der Trog fast leer. Das liegt daran, dass im LS die Kapazitäten der Tröge wahnsinnig hoch eingestellt sind.
 - Dank eines kleinen scriptes von **KevinK98** werden die Kapazitäten nun auf folgende Werte begrenzt:
 - o Futter: 20.000 1
 - o Wasser: 7.000 1
 - o Stroh: 5.000 1

ACHTUNG!!

Dieses feature ist standardmäßig zunächst deaktiviert, da es nicht kompatibel zum Seasons Mod ist! Wer ohne Seasons spielt und es nutzen möchte, der muss in der moddesc.xml den Eintrag dafür unter „extraSourceFiles“ wieder aktivieren. Das script selber ist noch in der Map enthalten.

ACHTUNG!!

10. Veränderung der Verschmutzung des Futtertrogbereiches:
 - Bislang bestanden die „Kleckereien“ der Tiere an den Trögen aus einer Futterart (z. B. Gras oder Silage). Da man in der Realität aber die (möglicherweise auch verunreinigten) Futterreste nicht wieder in den Futtertrog gibt sondern auf dem Misthaufen entsorgt, habe ich es bei den fest auf der Map verbauten Tieren so eingestellt, dass diese „Kleckereien“ bereits als Mist entstehen. Somit können die Reste nach dem sauber machen auf den Misthaufen gekippt werden.
11. Alle kaufbaren Grundstücke (farmlands) in der Ortschaft Holz wurden entsprechend den tatsächlichen Gegebenheiten in der Realität hinsichtlich Name des Bauern und Hofzugehörigkeit definiert.

12. Aufgrund von 11. erscheinen in der Übersicht der Feldmissionen auch die genannten Besitzer Felder mit richtigem Namen. Somit werden die Missionen auch auf den tatsächlich zum Hof des Auftraggebers gehörenden Flächen ausgeführt.
(Beispiel: Bei einer Grünlandmission auf einer Wiese vom Gundischhof wird im Missionsfenster auch der Name des Bauern vom Gundischhof angezeigt.)
13. Die Map besitzt eine höhere Anzahl an Winkeln für die Bodentexturen (MultiTerrainAngle) als die Standardmaps.
14. Für den Zweck einer schöneren Ingame-Beleuchtung wurden die dafür benötigten xml-Dateien nach einem Tutorial von **BulletBill** angepasst und in der Map verbaut.
15. Die Karte ist ursprünglich ein möglichst genauer Nachbau der Gegend und daher auch fast ausschließlich mit Grünland belegt.
Jedoch werde ich dem Download eine weitere map.i3d hinzufügen, wo einige der Wiesen beim Spielstart bereits als Acker zur Verfügung stehen. Wer dann lieber mit mehr Ackerbau spielen möchte, der braucht sich nur diese Datei auszutauschen. Ist also ganz einfach zu machen und ihr könnt entscheiden ob ihr mit überwiegend Grünland oder deutlich mehr Ackerbau wie auf den meisten Maps im LS spielen wollt.
Hierzu müsst ihr die beiden im Download enthaltenen Dateien **mapDE.i3d** und **mapDE.i3d.shapes** in den Ordner **maps** kopieren.
16. Alle fest verbauten Gebäude, in denen Dinge untergestellt werden können, wurden mit einem ClipDistanceFPS-Trigger versehen. Diese Funktion war bereits in der LS17-Version enthalten und hat nun auch im LS19 seinen Weg in die Map gefunden. Er bewirkt eine Herabsetzung der Sichtweite von allem was in Hallen abgestellt wird und damit mehr FPS ingame.
17. Die Map ist vollständig Seasons Mod ready. Hierzu gehören neben der Season Mask für den Schnee auch eine entsprechend den Jahreszeiten wechselnde Mapumrandung, wechselnde Mapobjekte, veränderliche Vegetation, einen zugefrorenen Tegernsee im Winter und noch vieles mehr. Grazing Areas für die Weiden der Tiere sind ebenfalls vorhanden.
18. Alle Güllegruben haben eine Anschlussmöglichkeit für das Manure System von Wopster.
19. Mit dem Landscaping-Tool können auch Büsche und forestGrass-Foliages ingame gezeichnet werden.
20. Bei der Verwendung vom Seasons Mod können im Winter auch Schneemissionen ausgeführt werden.

21. Zu Beginn eines neuen savegames könnt Ihr wählen, auf welchem der in Holz ansässigen Höfe Ihr Eure Karriere beginnen wollt. Entsprechend Eurer Wahl ist das zugehörige farmland dann bereits in Eurem Besitz und beim ersten Schwierigkeitsgrad auch ein ausgewählter Startfuhrpark.

BAUERNHÖFE

Unterreiterhof:

Der Unterreiterhof ist ein Milchviehbetrieb mit einer maximalen Stallkapazität von 60 Kühen. Darüber hinaus können die Kühe auch auf einer nahe zum Hof liegenden Weide (30 Tiere) oder einer etwas entfernt liegenden Bergwiese (30 Tiere) draußen gehalten werden.

Außerdem können in einem kleinen Gehege bis zu 20 Hühner gehalten werden.

Der Hof besitzt eine Heutrocknung, mit deren Hilfe man Gras zu Heu trocknen kann. Als Brennstoff werden hierfür Hackschnitzel benötigt.

Desweiteren kann über die vorhandene Heizung Brennholz verfeuert und so eine weitere Einnahmequelle genutzt werden.

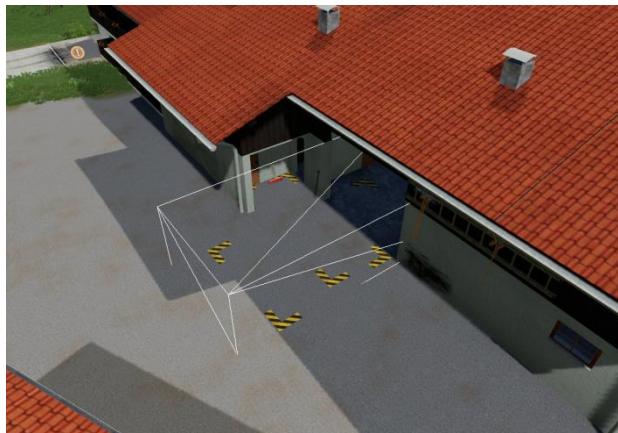


Kühe im Stall:

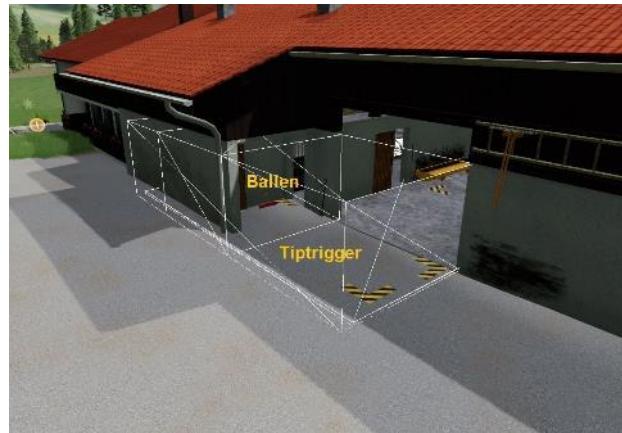
Da die Fläche des Stalles relativ klein ist, existiert hier kein sichtbares NavigationMesh wo die Tiere herumlaufen. Da ich es jedoch nicht schön fand, dass die Tiere im Winter im Schnee auch noch auf der Weide sind, wollte ich für diesen Hof auch die Möglichkeit einer reinen Stallhaltung schaffen.

Da im Stall die Wasserleitungen bereits verlegt sind, gibt es hier **keinen** Wassertrigger!

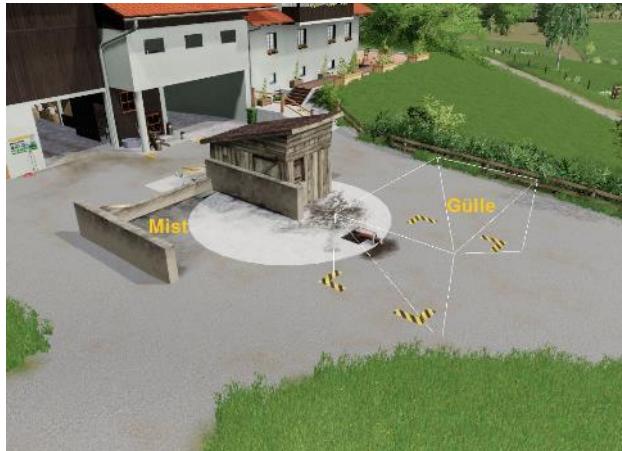
Tiertrigger:



Stroh:



Misthaufen und Gülle:



Futter (lose & Ballen):



Milch:



Kühe auf der Weide:

Da die Tiere im Real Life zum Melken in den Stall getrieben werden, produzieren sie auf der Weide am Hof auch Milch, Gülle und Mist.

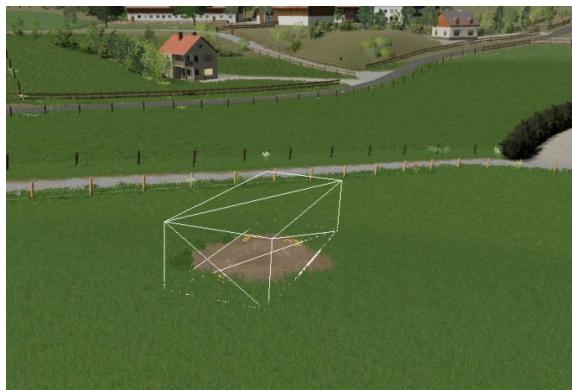
Tiertrigger:



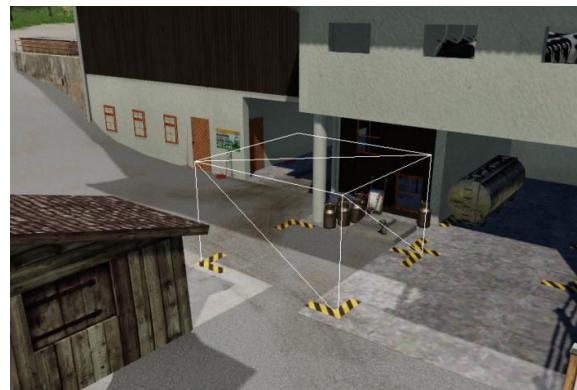
Futter (lose & Ballen):



Wasser:



Milch:



Gülle:



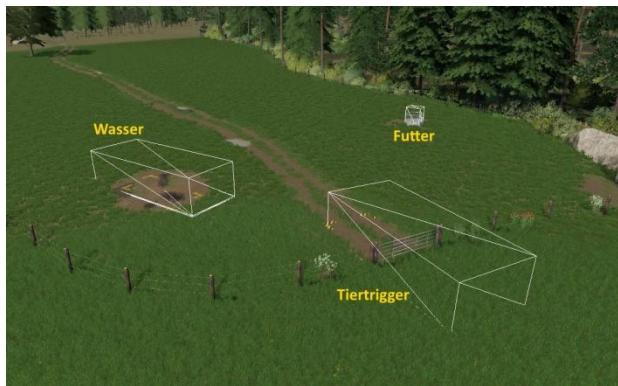
Stroh:



Kühe auf der Bergwiese:

Die Tiere auf der Bergwiese produzieren natürlich keinen Mist und keine Gülle und benötigen auch kein Stroh. Milch wird hier anders als auf der Weide in der Nähe vom Hof nicht produziert.

Tiertrigger, Futter und Wasser:

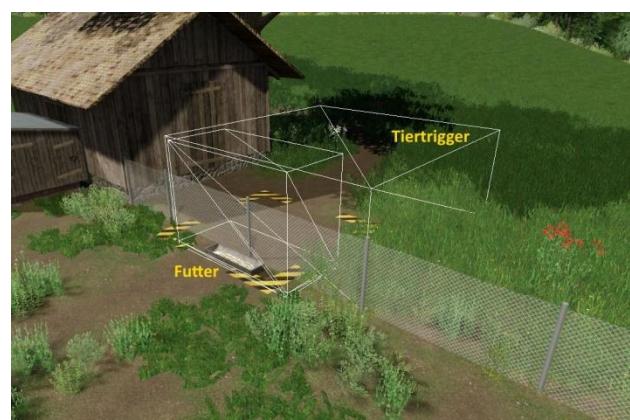


Hühner:

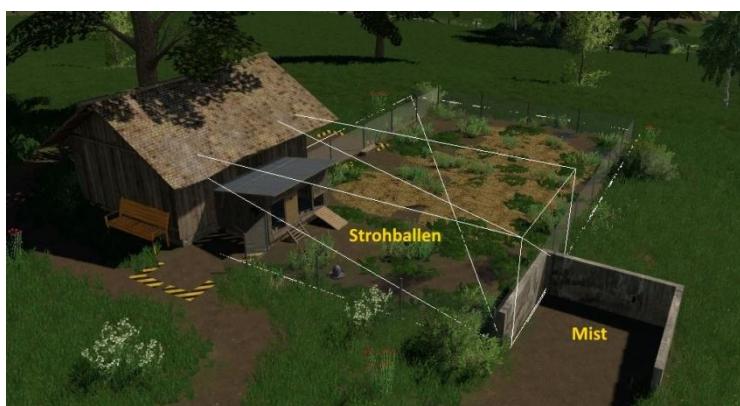
Eierkartons:



Tiertrigger & Futter:



Stroh und Mist:



Wasserentnahme:



Heutrocknung:

Gras, Klee oder Luzerne einfüllen:



Hackschnitzel oder Strohpellets einfüllen:



Heu entnehmen:



Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:Heizkeller zum Brennholzverkauf:

Zur Nutzung der Brennholzheizung muss zunächst die Klappe geöffnet werden. Anschließend kann das Brennholz mittels Anhänger oder Frontlader hineingekippt werden. Um dieses dann zu verfeuern (und damit Geld zu bekommen) muss anschließend in dem Trigger (leuchtendes Ausrufezeichen) der Verkauf mit der Taste R bestätigt werden.



Gundischhof:

Der Gundischhof ist ein Milchviehbetrieb mit einer maximalen Stallkapazität von 200 Kühen.

Darüber hinaus besitzt er noch eine kleine Schafzucht sowie die Möglichkeit ein paar Hühner zu halten.



Hühner:

Eierkartons:

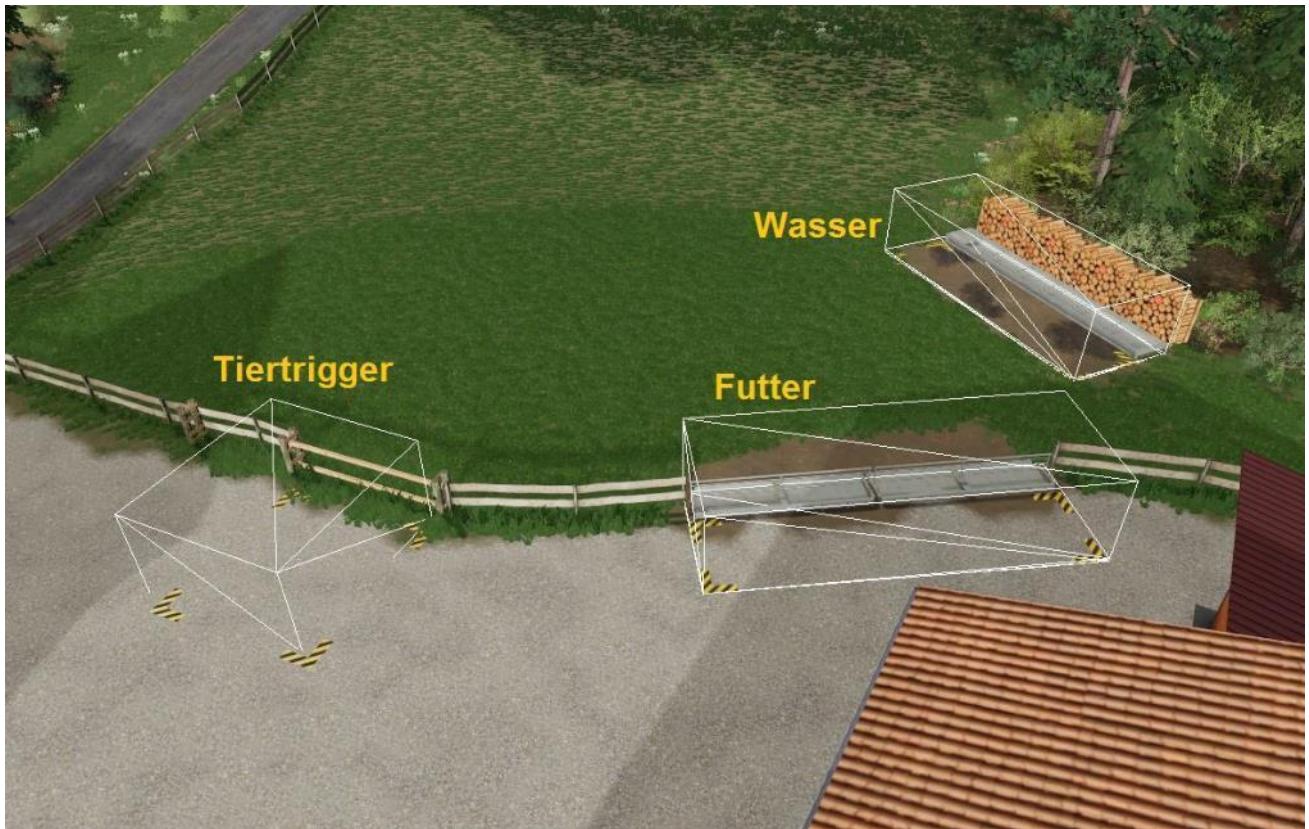


Tiertrigger & Futter:



Schafe:

Tiertrigger, Futter & Wasser:



Wolle:

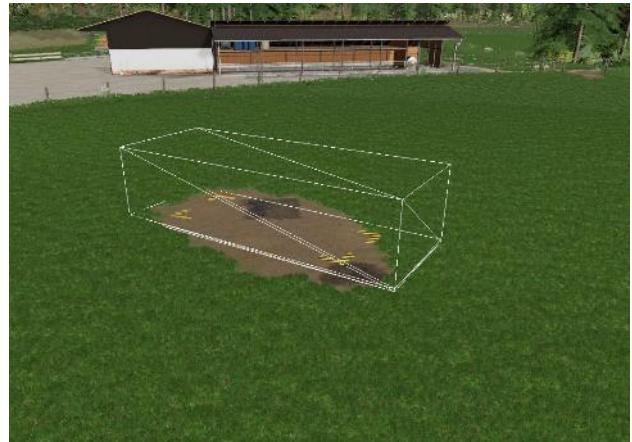


Kühe:

Tiertrigger:



Wasser:



Futter (lose & Ballen):



Stroh:



Mist:



Gülle:



Wasserentnahme:



Milchentnahme:



Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:



Schwoagahof:

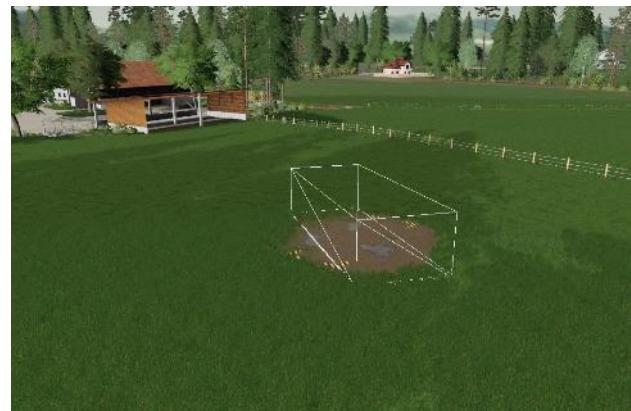
Der Schwoagahof ist ein Milchviehbetrieb mit einer maximalen Stallkapazität von 50 Kühen.

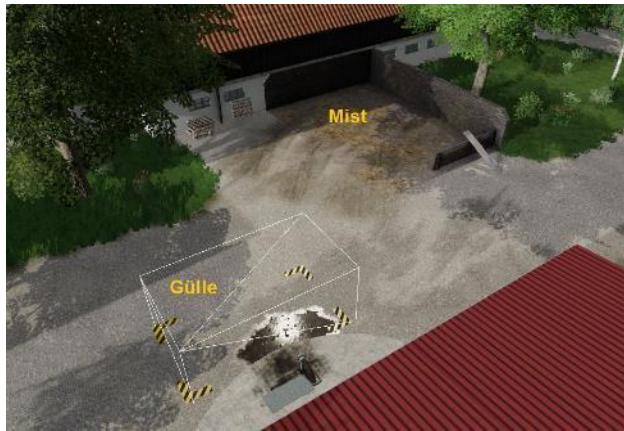
**Kühe:**

Tiertrigger:



Wasser:



Mist & Gülle:**Futter (lose & Ballen):****Stroh:****Wasserentnahme:****Milchentnahme:**

Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:



Oberreiterhof:

Der Oberreiterhof ist ein Milchviehbetrieb mit einer maximalen Stallkapazität von 200 Kühen.

Der alte Kuhstall im Hauptgebäude wurde nach dem Bau des großen Laufstalles in einen Saustall umgebaut. Hier können nun bis zu 20 Schweine ihr Zuhause finden.

Darüber hinaus besitzt er die Möglichkeit ein paar Hühner zu halten.

Eine Besonderheit ist das im Hauptgebäude integrierte Getreidesilo zur Lagerung der Erntegüter.



Kühe:

Tiertrigger & Milchentnahme:



Futter (lose & Ballen):



Stroh:



Wasserentnahme:



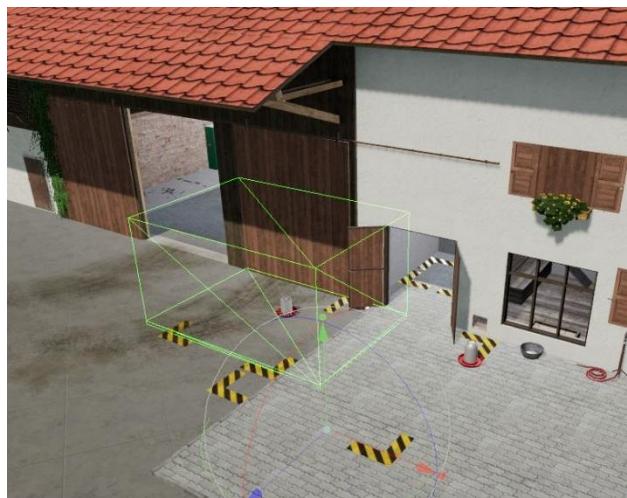
Gülle, Mist und Wasser:

Hühner:

Tiertrigger:



Futter:



Eierkartons:



Schweine:

Tiertrigger:

Stroh:
(Ballentrigger ist im Stall!!)



Wasser:



Gülle:



Mist:



Futter:



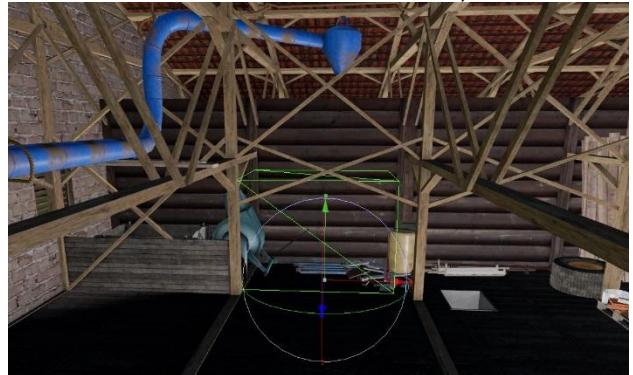
Das Schweinefutter kann als fertiger Mix in Bigbags auf das Gestell gesetzt werden. Von dort wird der Trog im Stall dann immer nach Bedarf gefüllt. Eine Befüllung mit FL-Schaufel ist auch möglich.

Getreidesilo:

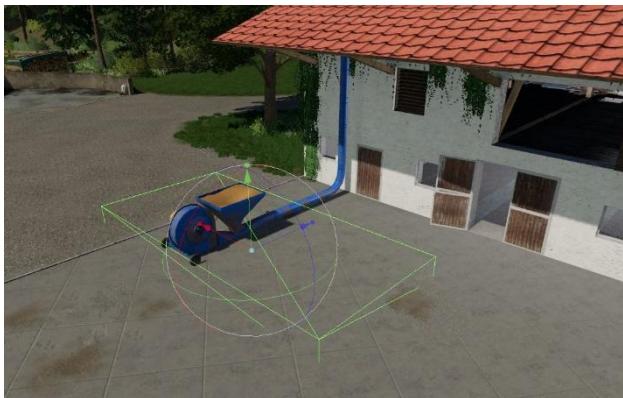
Trigger zum Gebläse auf- und abbauen:



Trigger zum Kornspeicher wechseln (nur Deko, keine Funktion):



Trigger zum Abkippen:



Treppe herunterlassen:



Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:

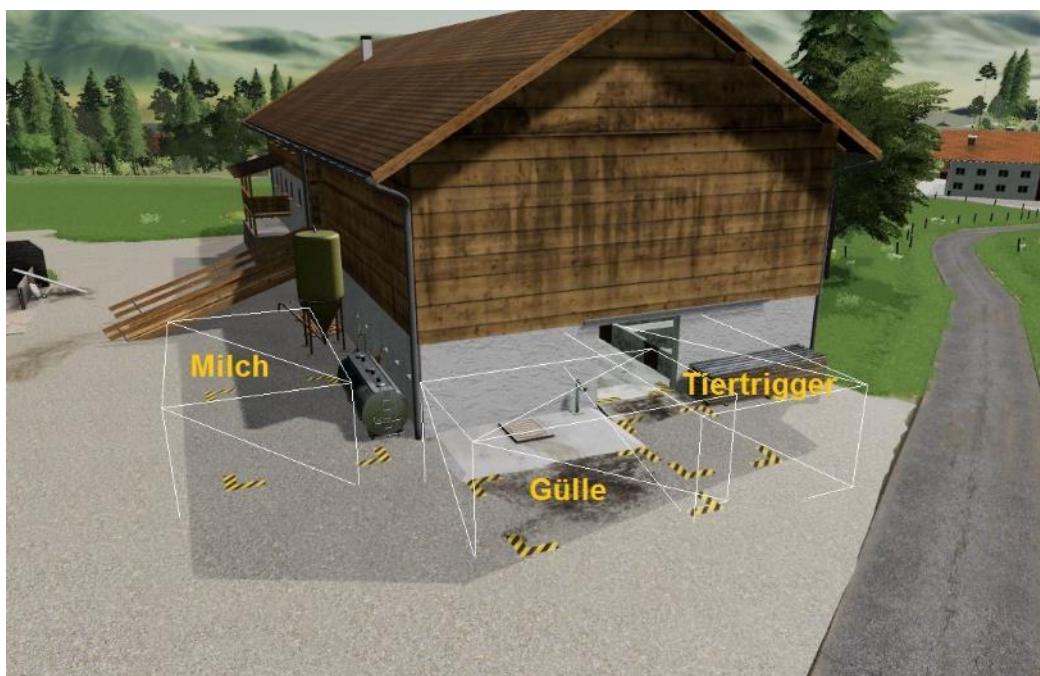


Graberhof:

Der Graberhof ist ein Milchviehbetrieb mit einer maximalen Stallkapazität von 50 Kühen.

**Kühe:**

Tiertrigger, Milchentnahme & Gülle:



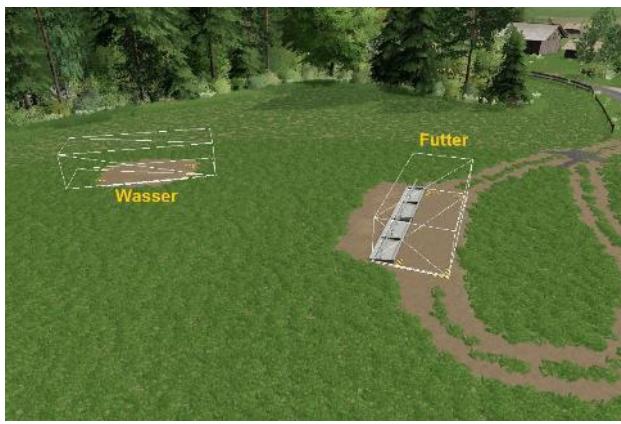
Stroh (Ballen oder lose mit FL):



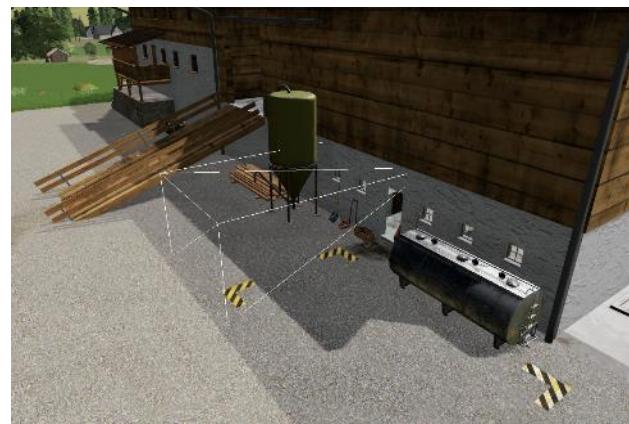
Mist:



Wasser & Futter:



Wasserentnahme:

Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:

Boarhof:

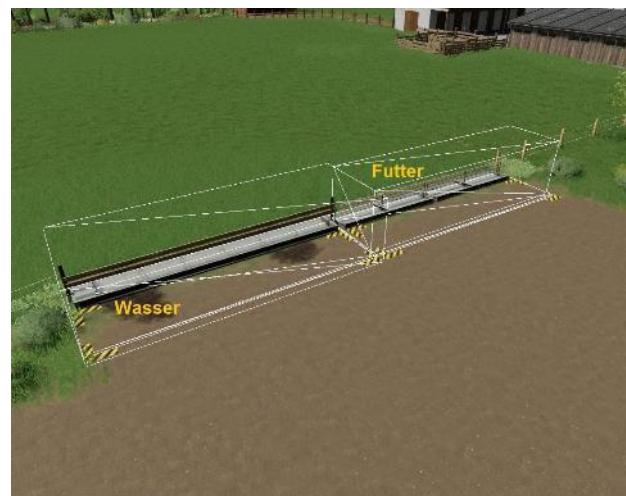
Beim Boarhof handelt es sich um einen kleinen Biobetrieb mit Schafzucht und Pferden.

**Schafe:**

Tiertrigger:



Futter (lose & Ballen) & Wasser:



Wolle:



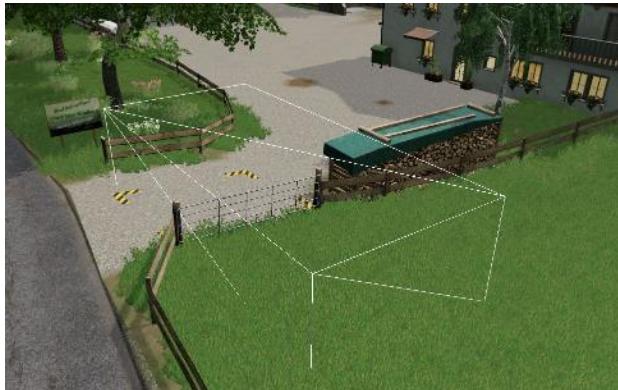
Stroh & Mist:



Der Mist der Schafe erscheint im Unterstand und kann anschließend im Misthaufen am Hof gelagert werden.

Pferde:

Tiertrigger:



Futter (lose & Ballen) & Wasser:



Stroh & Mist:

Der Mist der Pferde erscheint im Unterstand und kann anschließend im Misthaufen am Hof gelagert werden.

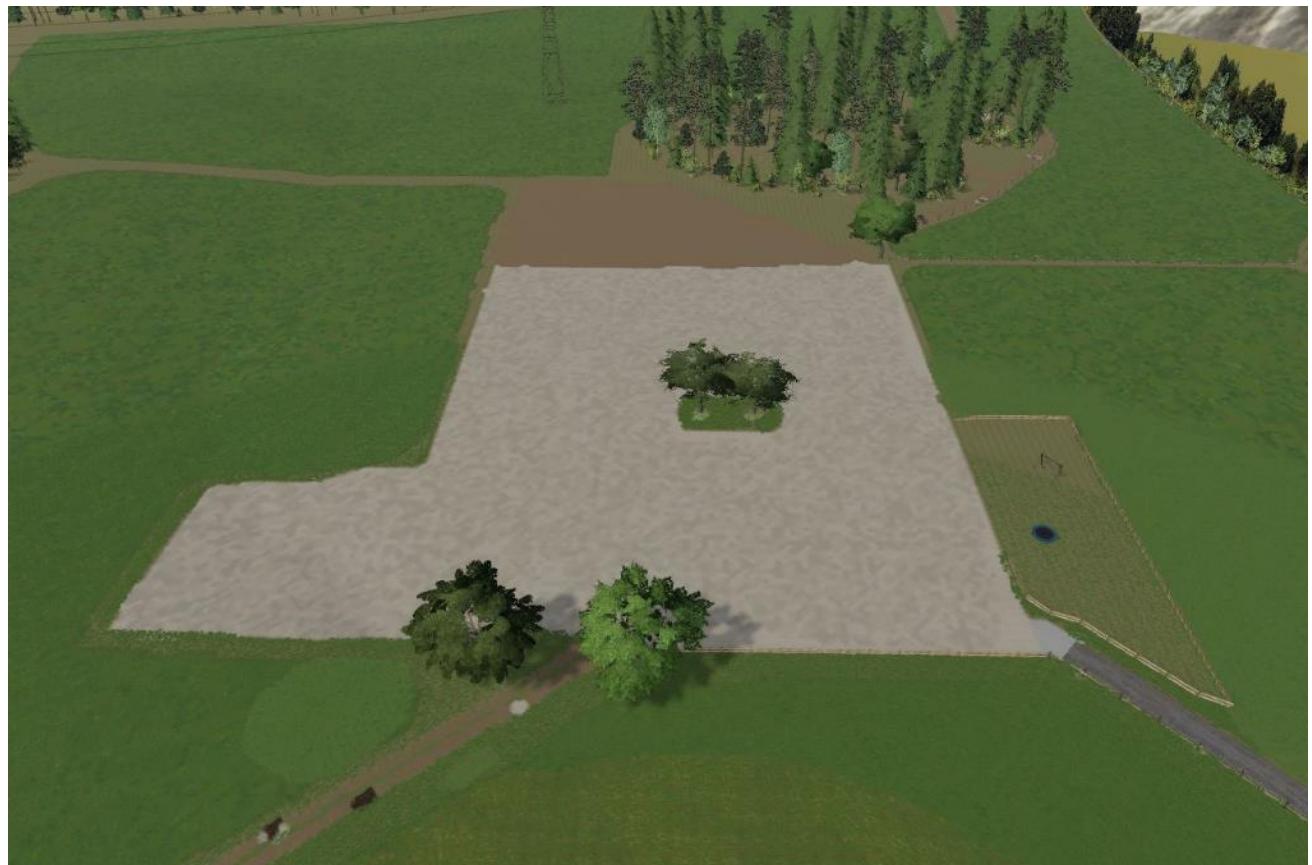
Freifläche zur Platzierung von Gebäuden:

Buchberghof:

Die Fläche des Buchberghofes ist vollständig unbebaut. Hier können sich die Spieler „austoben“, die Spaß an der Gestaltung eines eigenen Hofes von Grund auf haben.

Egal ob Rinderzucht oder Schweinemast, Grünland oder Ackerbau, hier könnt ihr selber entscheiden in welche Richtung sich der Hof entwickeln soll.

Dank platzierbarer Ställe, Hallen, Silos und sonstigem Hofzubehör sind hier vor allem in Kombination mit dem neuen Terraforming der Fantasie und Kreativität keine Grenzen gesetzt.



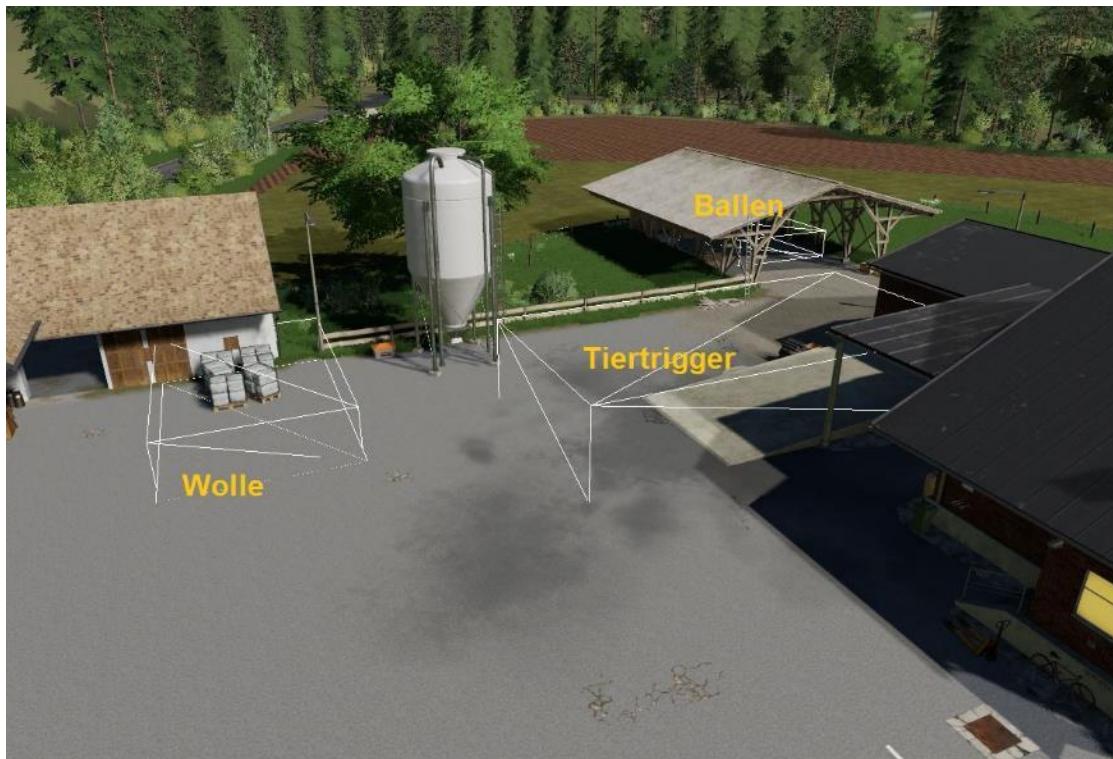
VERKAUFSSTELLEN

Viehhändler:

Beim Viehhändler lassen sich alle Tierarten kaufen und auch wieder verkaufen. Des Weiteren kauft er einem auch alle Arten von Ballen sowie die produzierten Wollepaletten der Schafe ab.



Trigger:



Agrarsius:

Der Agrarsius Landhandel kauft alle produzierten Feldfrüchte. Ebenfalls gibt es hier eine Verkaufsstelle für Ballen.

Allerdings kann man beim Agrarsius nicht nur Waren **ver**kaufen, sondern auch **ein**kaufen. Silofrüchte, Dünger, Saatgut, Futter und vieles mehr kann man hier gegen Geld käuflich erwerben.

Das Gelände beim Agrarsius enthält zudem eine große Freifläche für den Bau von weiteren platzierbaren Gebäuden.



Verkauf:



Wareneinkauf:

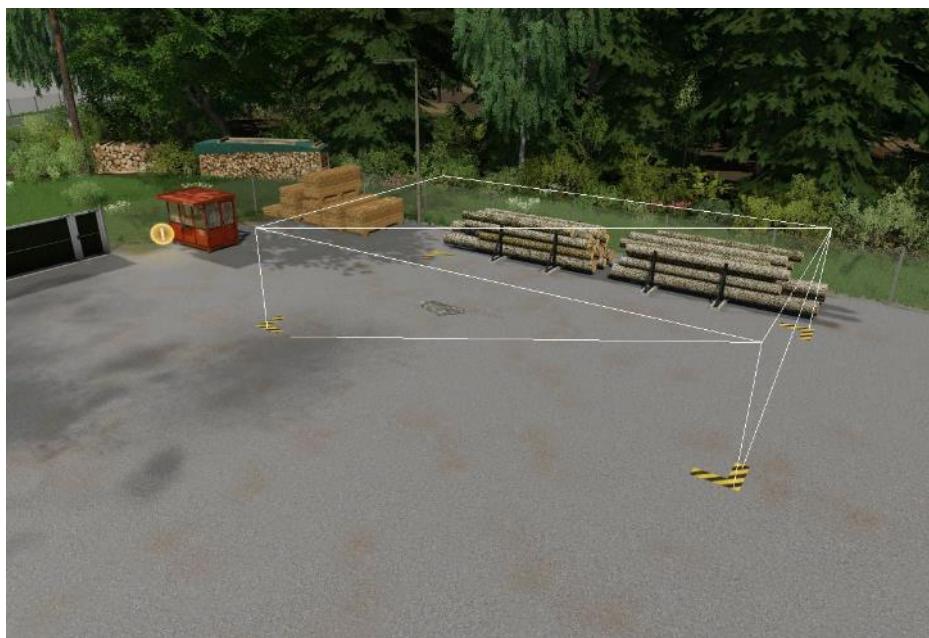


Sägewerk:

Beim Sägewerk können sowohl Holz als auch Hackschnitzel verkauft werden.

**Verkauf Holz:**

Um Baumstämme zu verkaufen müssen diese vor den beiden Lagern abgeladen werden. Um dieses dann zu verkaufen muss anschließend in dem Trigger (leuchtendes Ausrufezeichen am Torhäuschen) der Verkauf mit der Taste R bestätigt werden.



Verkauf Hackschnitzel:



Landmaschinenhändler:

Beim Landmaschinenhändler können alle Arten von landwirtschaftlichen Maschinen gekauft, verkauft oder konfiguriert werden.



Verkaufstrigger:



Käserei Tegernseer Land:

Im Jahr 2007 gründete ein Teil der Tegernseer Milchbauern eine eigene Genossenschaft. Damit hatten sie sich die Möglichkeit geschaffen, die Weiterverarbeitung der von ihren Höfen stammenden Heumilch zu bestimmen und die daraus hergestellten Produkte regional selbst zu vermarkten.

2009 konnte schließlich mit dem Bau der Naturkäserei inklusive Verkaufsladen, Gaststub'n und Schaukäserei begonnen werden und bereits am 1. Juni 2010 nahm die Produktion der Heumilch-Spezialitäten ihren Anfang.

Bei der Käserei kann von allen Höfen die produzierte Milch verkauft werden.



Milchverkauf:



Eierverkauf:

Hier können die von den Hühnern produzierten Eier verkauft werden.



CHANGELOG:

Version 1.4.1

Update der Texturen für Karotten und Zwiebeln

Die beiden neuen Früchte der Forage Extension haben etwas überarbeitete Texturen bekommen.

Krautschlegel für Karotten und Zwiebeln hinzugefügt

Im Shop sind nun in der Kategorie „Kartoffeltechnik“ neben den Rodern auch zwei Krautschlegel für Karotten und Zwiebeln vorhanden. Wer mag kann also nun vorher auch das „Grün“ entfernen vor der Ernte.

Luzerne und Klee nun kompatibel mit Strohbergungs-Addon

Die beiden Früchte lassen sich nun auch mit den Pressen aus dem Strohbergungs-Addon pressen. Bei den Rundballen können jedoch nur die Ballen bis zu einer Größe von 1,30m angezeigt werden. Dies liegt daran, dass der LS über eine maximal mögliche Anzahl an verschiedenen Ballentypen im Spiel verfügt. Dieses Limit wird mit neuen Ballen (z B. SH, HD-Ballen verschiedener Pressen, etc.) in Kombination mit neuen Früchten aktuell leider erreicht. Presst man Ballen größer 1,30m so werden zwar nur 1,30m Ballen erzeugt, diese haben dann jedoch das Füllvolumen der großen Ballen.

Austausch der defaultItems.xml für MP nicht mehr nötig

Für das Spielen der Map im MP muss nun die defaultItems.xml nicht mehr ausgetauscht werden. Dank eines scriptes von @Floowy erkennt der LS nun ob die Karte im SP oder MP gespielt wird und lädt die dafür benötigten Dateien selbstständig.

Partikelsystem bei Dreschern gefixt

Das Partikelsystem bei Dreschern für gehäckseltes Stroh hat nun die richtige Textur (nicht mehr grün).

Name der Bodentextur wird beim Landscaping Tool angezeigt

Dank eines scriptes von @derelky werden nun beim Malen der Bodentexturen im Landscaping Tool auch die Namen der gewählten Texturen angezeigt.

Anpassungen Oberreiterhof

Hier geht ein großes Dankeschön an @GnomAtom, der am Kuhstall sowie Hauptgebäude einiger Anpassungen, Ergänzungen und Korrekturen vorgenommen hat. So z. B. Rotlicht im Kuhstall, Deko im Hühnerstall, Lampen am Hauptgebäude, weitere Türen am Stall animiert, etc.)

Vielen Dank das Du das zur Verfügung gestellt hast!

Diverse kleinere Fixes

Version 1.4

Freie Auswahl des Hofes beim Start eines savegames

Zu Beginn eines neuen savegames kann man nun frei wählen, auf welchem der in Holz ansässigen Höfe man seine Karriere beginnen möchte. Hierfür geht ein ganz herzliches Dankeschön an @KevinK98, der meine „verrückte“ Idee dazu in ein entsprechendes Script umgesetzt hat. Ohne ihn gäb es diese tolle neue Funktion im LS nicht!

Entsprechend der Wahl ist das jeweils zum Hof gehörende farmland dann bereits im Besitz des Spielers und im Karrieremodus 1 („Neuer Farmer“) auch ein ausgewählter Startfuhrpark. Dafür beträgt das Startkapital „nur“ 200.000 €.

Im Karrieremodus 2 („Farm-Manager“) besitzt man zu Beginn keinen Startfuhrpark, dafür aber ein höheres Startkapital von 1.000.000 €.

Die Ausnahme im Modus 1 und 2 bildet der Buchberghof. Da hier nur eine freie Fläche zur Verfügung steht und man sich somit erst einen neuen Hof aufbauen muss, beträgt hier das Startkapital immer 2.000.000 €.

Im Karrieremodus 3 („Bei Null Beginnen“) kann man keinen Hof auswählen, da man weder Land noch Startfuhrpark besitzt.

Vorbereitung für die MaizePlus Forage Extension

Die Map ist nun vollständig vorbereitet um sie mit MaizePlus, der CCM-Extension und Forage Extension von MaizePlus zu spielen.

Dies beinhaltet:

- Neue Fruchtarten: Klee, Luzerne, Ackergras, Karotten, Zwiebeln
- Anpassung der Fütterungsarten aller Tiere auf die neuen Fruchtarten
- Strohverbrauch und Mistproduktion bei Schafen und Hühnern möglich.

Ein großes Dankeschön für die Vorbereitung geht hier an @The-Alien-Paul! Vielen Dank Uwe!

Vorbereitung für das Manure System

Alle Güllegruben haben nun eine Anschlussmöglichkeit für das Manure System von Wopster.

Erweiterung des Landscaping Tools

Mit dem Landscaping-Tool können nun auch Büsche und forestGrass-Foliages ingame gezeichnet werden.

Schneemissionen im Winter

Wenn man mit Seasons spielt, dann werden im Winter bei Schneefall im Missionsfenster des Menüs auch Missionen zum Schneeräumen wählbar sein. Bei diesen muss dann an bestimmten Orten auf der Map ein definierter Bereich von Schnee befreit werden. Hierbei ist die zu räumende Fläche mit rot angesprühten Pfählen markiert.

Das Freiräumen kann entweder mit einem Räumschild oder einem Frontlader, Telelader oder Radlader erfolgen. Wenn man den Schnee mit einer Schaufel entfernt, dann ist durch grün angesprühte Pfähle ein Bereich markiert, wo man den Schnee abkippen kann.

Für das Abschließen der Mission muss jedoch nur die Fläche frei geräumt werden. Wo der Schnee dann liegt (beiseite geschoben oder in dem grünen Bereich abgekippt) ist dabei völlig egal!

Version 1.3

Erhöhung der heightTypes

Damit ist die Map nun vorbereitet um sie mit MaizePlus, der CCM-Extension von MaizePlus sowie Seasons zu spielen.

Austausch aller Strassen

Alle bisherigen Straßen mit ihren eckigen Kanten und Verläufen wurden durch neu Straßen mit schönen runden Kanten ersetzt.

Anpassung der Foliage-Texturwechsel mit Seasons

Nun erfolgen die Wechsel der Foliage-Texturen exakt zum Wechsel der Jahreszeit, d. h. die Herbsttexturen werden z. B. von frühem bis spätem Herbst verwendet. Seasons hat hier grundsätzlich einen Versatz eingebaut. So werden bspw. beim Starten eines neuen savegames im frühen Frühling noch die Wintertexturen verwendet. Erst beim Wechsel zu Mitte Frühling erscheinen die Frühjahrstexturen. Dies hat mir nie so recht gefallen, daher habe ich das nun mit in der Map integrierter latitude.xml von Seasons geändert.

Nadelbäume verändern Aussehen im Winter

Nun bekommen im Winter auch die Nadelbäume eine andere Textur, sie sind mit einer leichten Schnee-/Frostsicht überzogen.

Büsche haben im Winter keine Blätter

Alle auf der Map vorhandenen Büsche verlieren nun im Winter ihre Blätter und es bleiben nur die Äste stehen. Hier geht ein großes Dankeschön an [Eribus](#) für die schöne Textur!

Weitere Schneedächer bei Gebäuden hinzugefügt

Version 1.2

DecoFoliages sind nun auch Seasons ready

Im Winter liegt bei Schneefall auch Schnee auf den Dächern aller Hofgebäude.

Schweine im kleinen Stall beim Oberreiter hinzugefügt

Halle am Graberhof fest verbaut wegen Schneeschicht auf dem Dach.

TipcolLayer im Misthaufen Boarhof weg (verhinderte das abkippen von Mist)

Kühe vom Unterreiter aufgeteilt in:

- Stall (alle Standardfunktionen ausser Wasser, kein sichtbares NavMesh da Stall zu klein dafür)
- Weide nahe am Hof (incl. Stroh, Mist, Milch und Gülle da im RL die Kühe zum Melken in den Stall getrieben werden)
- Bergwiese entfernt vom Hof (kein Stroh, Mist und Gülle und auch keine Milch)

Mich hat's gestört das im Winter die Viecher auf der Weide im Schnee rumlaufen. Also wollte ich auch eine reine Stallhaltung haben. Dort können die Tiere über den Winter gehalten werden und produzieren natürlich auch Mist/Gülle. Im Frühjahr können dann die Tiere auch auf die beiden Weiden verteilt werden. In Kombination mit dem Seasons Mod in Bezug auf die Unterscheidung von Milchvieh und Mastvieh sowie den grazingAreas auf den Wiesen fand ich das eine ganz schöne Sache.

Hühnergehege beim Unterreiter hinzugefügt

Heutrocknung beim Unterreiter mittels Global Company eingebaut.

Neue Schilder an Boarhof, Graberhof und Käserei hinzugefügt. Hier habe ich im Urlaub die Originale abfotografiert und dann auch auf der Map platziert.

Version 1.1

Map ist vollständig vorbereitet für Seasons:

- *Season-Mask für fest verbaute und per items.xml platzierte Objekte*
- *entsprechend den Jahreszeiten wechselnde Mapumrandungen*
- *mit den Jahreszeiten verändernde Vegetation (Büsche, Bäume, etc.)*
- *Anpassung der aus dem LS17 übernommenen 3D-Büsche und Sträucher an Seasons 19.*
- *je nach Jahreszeit wechselnde Mapobjekte (z. B. fahren im Winter keine Schiffe, der Biergarten an der Käserei hat geschlossen, Schneestangen entlang der Straßen im Winter, uvm.).*

Der Oberreiterhof hat ein neues Hauptgebäude bekommen. Hierfür geht ein ganz großes Lob an **farmerfivetom**, der mir angeboten hat seinen neu gebauten „Oberleitner-Hof“ auf der Map zu verbauen. Vielen lieben Dank dass Du mir dieses Gebäude bereits im Vorfeld zur Verfügung stellst!

Hierbei handelt es sich um ein richtig schönes Bauernhaus mit tollen Animationen und Details. Außerdem wurde es bereits auf den Seasons-Mod abgestimmt und erhält z. B. bei Schneefall eine Schneedecke auf dem Dach.

setAnimalCapacity-Script in der moddesc ausgeklammert

Das script ist nicht kompatibel mit Seasons, da Seasons die Kapazität der Futterträger ebenfalls reduziert. Daher habe ich es in der moddesc.xml auskommentiert.

ACHTUNG!!

Wer ohne Seasons spielt und es nutzen möchte, der muss nur in der moddesc.xml den Eintrag dafür unter „extraSourceFiles“ wieder aktivieren. Das script selber ist noch in der Map enthalten.

ACHTUNG!!

Einbau des ClipDistanceFPS-mods

Dieser bewirkt eine Herabsetzung der Sichtweite von allem was in Hallen abgestellt wird und damit mehr FPS ingame.

Straßenverlauf auf der PDA nachgezeichnet zur besseren Sichtbarkeit

Baumwolle als Frucht entfernt

Handbuch angepasst

viele kleinere Dinge gefixt und verbessert

Version 1.0.1

neue Version des setAnimalCapacity-scriptes

Deko-Objekte am Boarhof werden beim Verkauf der Gebäude mit entfernt.

Pferdestall am Boarhof kann nun auch verkauft werden.

TipColli Misthaufen Boarhof korrigiert

Schiffsspline angepasst

Version 1.0

Release