

Two Rivers Map

LS 15

Handbuch

Grundsätzliches zur Karte:

Dies wird die letzte Überarbeitung der Two Rivers Map sein. Langsam muss ich mich wieder anderen Dingen zuwenden und irgendwann wird es langweilig, immer an der gleichen Map zu schrauben.

Auf diverse für mich persönlich unsinnige Sachen wie Wirtschaftskreisläufe und ähnliches habe ich verzichtet, wer so etwas haben möchte muss es sich bitte selber einbauen oder eine andere Karte nutzen. Die Map ist so gestaltet, wie wir sie spielen wollen. Durch die unterschiedlichen Geschmäcker kann man nicht auf jeden Einzelwunsch Rücksicht nehmen.

Änderungen zur Version 1.11

Es wurden diverse Optimierungen an der Performance vorgenommen, unter anderem wurden ca. 300 Texturen aus der Urversion eingespart.

- Austausch von Gebäuden
- neue Früchte hinzugefügt
- Sägewerkfunktion von Marhu wurde in unser Sägewerk übertragen
- Rindermaststall eingebaut
- Schweinemast wurde auf die neueste Funktion upgedatet
- Neubepflanzung mit einem Multilayer
- Kartoffelwaschanlage beim LU hinzugefügt
- Hof leicht abgeändert und neu texturiert
- diverse Schönheitskorrekturen
- Wasserstellen am Fluss eingebaut
- Soilmod verbaut
- manueller Milchverkauf hinzugefügt

Überblick:

Ort: Salzbachtal um Salzburg (Österreich)
Landschaft fiktiv, aber nahe am Original

Fruchtarten: Weizen, Gerste, Raps, Mais, Rüben, Kartoffeln,
Sonnenblumen, Hafer, Roggen

Luzerne und **Klee** als schnell wachsende Zwischenfrucht für den
Gründüngermod von upsidedown

Tierarten: Kühe, Schafe, Hühner, Schweine

Mastanlagen: Schweine und Rindermast

Kartoffelwaschanlage und **funktionierendes Sägewerk**

Felder: 29 Felder von 2,4 ha bis 13,27 ha
diverse Wiesen unterschiedlicher Größe

Ein liebevoll gestaltetes Dorf, diverse Objekte die die Landschaft
auflockern,

realitätsnahe Feldrandbepflanzung, ein schöner Alpenhof,
Zuckerfabrik, BGA Züge, ein neues Sägewerk und vieles mehr.

Kollisionen von diversen Objekten für Courseplay Spieler und solche
die es mit der Realität nicht so genau nehmen sind abgeschaltet. Bei
den Bäumen ist es durch die Möglichkeit diese zu fällen nicht mehr
möglich ohne Collision zu arbeiten, bei Helferbetrieb solltet ihr also
gegebenenfalls auf ein Vorgewende achten.

Benötigte Mods:

AnimationMapTrigger

<http://vertexdeziign.net/downloads/animationmaptrigger>

Für das Befüllen der Kartoffelreinigungsanlage mit Flüssigkeit:

<http://62.75.141.217/phpBB3/viewtopic.php?f=137&t=1752>

Achtung! Es funktionieren hier nicht die Standardanhänger für Diesel und Wasser!

Bei Bedarf:

Gülle/Mist/Kalkmod:

<http://marhu.net/phpBB3/viewtopic.php?f=141&t=1058>

Soilmod:

<http://fs-uk.com/mods/view/36108>

**Achtung! Es geht nur eines, entweder Gülle-/Mistmod oder Soilmod!
Bitte die jeweils nicht genutzte Datei aus dem Modordner entfernen!**

ChoppedStraw:

<http://www.modhoster.de/mods/choppedstraw--2>

Gründungermod:

<http://www.modhoster.de/mods/grundunger>

Milchanhänger:

<http://62.75.141.217/phpBB3/viewtopic.php?f=137&t=2032>

Wer möchte, kann die Map auch ohne ChoppedStraw, Gülle/Mist/Kalkmod und Soilmod ohne Einschränkungen spielen, es müssen dann nur die jeweiligen Mods aus dem Modordner genommen werden.

Besonderheiten der Karte:

Wassermod: Befüllung der Wasserwagen bzw. des Trogs bei den Hühnern erfolgt mit dem Wasserwagen von GIANTS oder einem entsprechenden Mod. Die Hühner können zusätzlich mit Weizen gefüttert werden.

Mistlager: Ein Zwischenlager für Mist befindet sich im alten Fahrsilo an der Wiese gegenüber der BGA.

Mistverkauf am Gartenmarkt.

Luzerne und Klee als schnell wachsende Zwischenfrucht für den Gründüngermod.

Gülle-, Mist-, Kalkmod.

Soilmod.

Alle Tore öffnen sich über AnimationMapTrigger mit der Taste **O**. Einige Tore bei den Verkaufsstellen und am Fahrzeughandel sind Zeitgesteuert, die Öffnungszeiten seht ihr an den Schildern.

Zu beachten: Die zeitgesteuerten Tore öffnen sich Scriptbedingt erst am zweiten Spieltag, vorher müsst ihr diese manuell öffnen.

Wasser kann nur noch an den dafür vorgesehenen Stellen in das Wasserfass gepumpt werden.

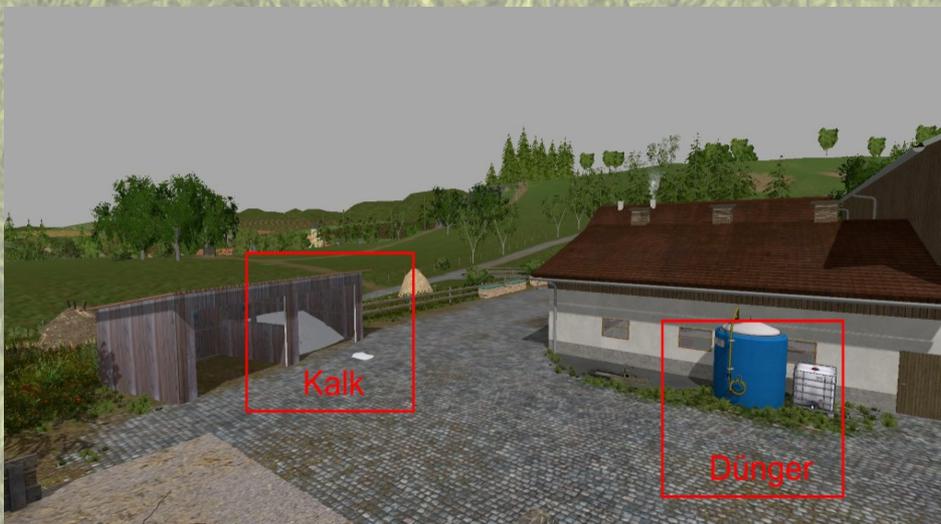
Der Hof:

Der Hof verfügt über einen Multisilotrigger, mit dem ihr eure Körnerfrüchte wieder aus den Silos entnehmen könnt, dieser befindet sich in der großen Scheune.



Eure Körnerfrüchte könnt ihr an der Rampe auf der Seite der Scheune entladen, im Bild links der Entnahmestelle.

Saatgut für die Sämaschinen bekommt ihr am Saatgutsilo



Kalk gibt es am kleinen Schuppen und Dünger am blauen Tank.



Der Ballentrigger befindet sich an der Seite der großen Scheune, dort wo schon Ballen liegen.



Diesel tankt man natürlich an der Zapfsäule.

Das liebe Vieh:

Kühe: Standardfunktionen von LS + Wassermod (Ertragssteigerung von Milch). Den Wasserwagen findet ihr auf der Weide, gefüttert wird im Gang des Stalles oder am Trog an der Weide. Das Einstreuen von Stroh an den offenen Türen zur Weide (siehe Bild)



An der Kuhweide befindet sich auch das Futterlager.

Schafe: Standardfunktionen von LS + Wassermod (Ertragssteigerung).

Hühner: Bewegen sich frei in einem bestimmten Bereich des Hofes, dort findet ihr ebenfalls die Eier und die beiden Tröge des Wassermods, einer fasst Wasser, der andere Weizen, beides dient sofern ihr die Sachen dort anliefert der Ertragssteigerung.

Der Verkauf von Eiern erfolgt beim Hofer im Dorf und am Gasthaus auf dem Berg im Zentrum der Map, die Trigger werden auf dem PDA angezeigt.

Mastanlagen:

Die Mastanlagen verfügen über die normalen Funktionen der Mast von Marhu. Also Tiere beim Händler kaufen, mit dem benötigten Futter versorgen und später bei den jeweiligen Verkaufsstellen verkaufen. **Neu ist, das die Anzahl der Tiere die verkauft wurden, auch in der Mastanlage von der Gesamtzahl abgezogen werden.**

Schweinemast: Befindet sich auf dem Hof in der großen Scheune.



Körnerfutter liefert ihr bei den gelben Silos, dort wo sich der kleine Haufen am Boden befindet,

Wasser an den Tanks im Stall und Erdfrüchte im Stall, dort wo der kleine Kartoffelhaufen



am Boden liegt. Silagefütterung und Einstreuen von Stroh erfolgt direkt im Gang.

Der Trigger zum Abholen der Ferkel befindet sich am seitlichen Tor der Anlage.



Rindermast: Befindet sich auf dem Bauernhof oberhalb des Dorfes.

Körnerfutteranlieferung bei den Silos. Erdfrüchte an dem Lager links daneben abkippen.



Silagefütterung und Einstreuen von Stroh erfolgt direkt im Gang.



Der Wassertrigger befindet sich vor den Tanks, der Trigger zum Aufladen der schlachtreifen Rinder am linken Tor.

Verkaufsstellen:

Zuckerfabrik:



Ankauf von Rüben,
Abgabe von Kalk (nicht
in einen Hänger,
sondern nur in die dafür
vorgesehenen
Gerätschaften).



Hofer:

Ankauf von
gewaschenen
Kartoffeln (an der
Laderampe),
Ankauf von Eiern

Ponyhof:

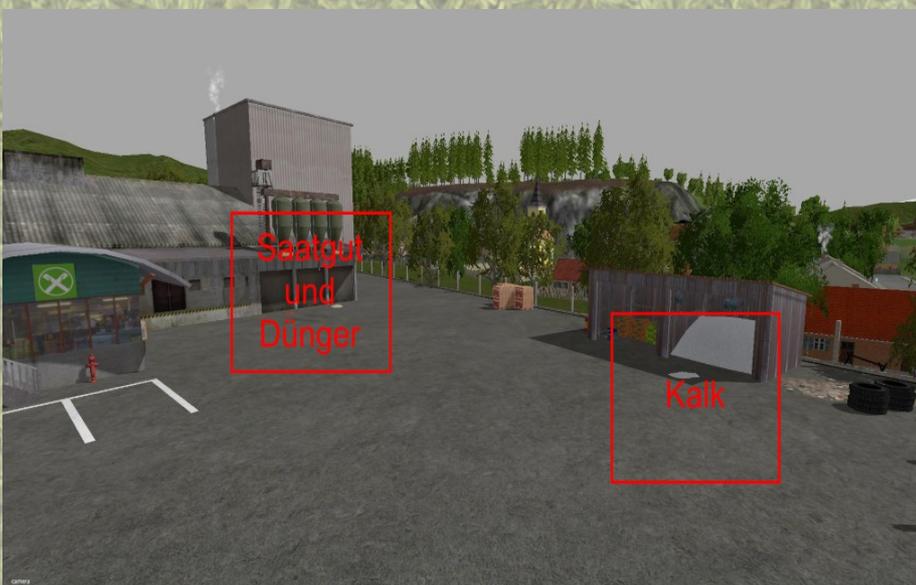
Ankauf von Mais und Hafer
Ankauf von Ballen





Ponyhof:

Ankauf von losem Gras



Raiffeisenmarkt:

Ankauf von Weizen,
Gerste, Raps, Mais,
Roggen, Hafer,
Sonnenblumen

Verkauf von Saatgut,
Kalk, Dünger (nur in
dafür vorgesehene
Maschinen, nicht in
Hänger)

Gasthaus:

Ankauf von Kartoffeln
Ankauf von Eiern

Ölmühle:

Ankauf von Raps, Sonnenblumen

Hackschnitzelkraftw.:

Befindet sich am Zeltplatz (oberhalb
der BGA)
Verkauf und Lagerung von Hackschnitzeln

Mühle:

Ankauf von Weizen und Roggen

Brauerei:

Ankauf von Gerste

Spinnerei:

Befindet sich in der Nähe der Gärtnerei
Ankauf von Wollpaletten

Strickladen:

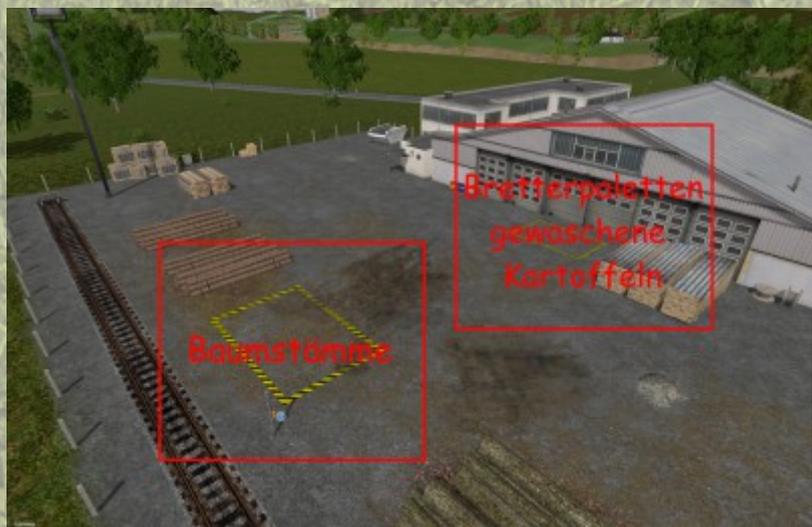
Befindet sich im Dorf
Ankauf von Wollpaletten

Bahnhof:



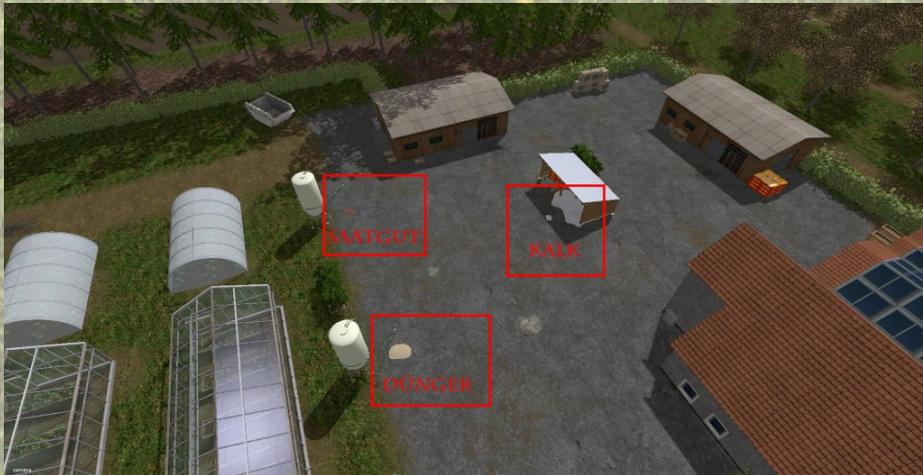
Ankauf von Weizen,
Gerste, Raps, Mais,
Roggen, Hafer,
Sonnenblumen

Ankauf von
Baumstämmen,
gewaschenen Kartoffeln,
Bretterpaletten aus
dem Sägewerk



Gärtnerei:

Verkauf von Saatgut, Dünger, Kalk (in die betreffenden Maschinen (nicht in einen Hänger)
Ankauf von Mist



Zirkus:

Befindet sich im Dorf



Ankauf von Ballen Gras und Stroh

Gras und Stroh



Das LU und die BGA

Unser Lohnunternehmer ist auch gleichzeitig Betreiber der Biogasanlage.

Ballenverkauf ist hier nicht möglich. Ebenfalls kein Einlagern von Rüben und Kartoffeln.



Das Getreidelager

Dünger und Saatgut gibt es im Lager (kleines Gebäude) unter den Schwenkrohren.

Diese müssen vorher mit der Taste O ausgeklappt werden (am Schaltkasten)



In der Halle links der Einfahrt befindet sich die Kartoffelwaschanlage. Diese muss mit Diesel, Wasser und natürlich Kartoffeln befüllt werden.

(Achtung! Bitte den genannten Anhänger dafür nutzen. Standarthänger für Diesel und Wasser funktionieren nicht!)

Die gewaschenen Kartoffeln erzielen einen höheren Preis als bei normalem Verkauf.

Die BGA verfügt über Standardscripte von GIANTS.

Sägewerk

Das Sägewerk befindet sich neben der Mühle.
Es ist möglich normale Stämme zu verkaufen und zwar hier:



Oder ihr betreibt das Sägewerk etwas realistischer mit den Funktionen die uns Marhu zur Verfügung gestellt hat:

Die Säge ist Dampf betrieben, daher muss das Werk mit Brennstoff versorgt werden z.B. mit losen Stroh, Strohbällen, Wollpaletten oder Holzhackschnitzel.





Dann kann man sein Holz zum Sägewerk bringen.

Das Sägewerk stellt aus dem Holz, Holzhackschnitzel und Paletten mit Brettern her. Die Paletten mit Brettern können verkauft werden.



Genauere Informationen zu den Lagerbeständen bekommst Du bei der Tafel auf der Holzlager Seite.

Lager Kapazitäten:

- Brennstoffe: 10000
- Holz : 50000
- Holzhackschnitzel: 10000

Das Sägewerk läuft aus performance Gründen in einem 5 Minuten Takt (ingame Zeit). Die Animationen des Sägewerkes laufen nur wenn alles in Ordnung ist.



Die Entnahme von Hackschnitzeln erfolgt am Schieber über dem Tor, leider funktioniert hier Scriptbedingt kein Hänger, sondern nur eine Front-/Radladerschaufel.

Manueller Milchverkauf

Mittels des dem Modpack beigefügten Hängers ist es möglich die Milch nun selber zu verkaufen. Die Verkaufsstelle befindet sich im Dorf, der Abholtrigger vor dem Tank an der Kuhweide.



Es sind an einigen Feldscheunen Gras und Ballentrigger eingebaut. Diese sind mit einem Symbol (grün) auf der PDA Map gekennzeichnet.

Wasserstellen

Es befinden sich auf der Map nur noch 3 Wasserstellen. (2 am Fluss eine am Bach)

Diese sind mit einem Schild gekennzeichnet das von der Straße aus sichtbar ist.



Danke an Ralli und Festus für euren großartigen Support beim Testen und allen sonstigen kleinen Ärgernissen, bei denen ihr ausgeholfen habt.

Danke an Manuel (Modding Welt) für die schöne PDA Map.

Danke an Marhu für das unkomplizierte bereitstellen seiner Scripte.

Danke an meine „Fans“ die mir und der Karte jetzt seit LS 2011 die Treue gehalten haben.

Danke an meine Penelope für ihre Geduld mit meinem Hobby und dem Spiel (somit wäre auch der Schriftzug auf dem Ballon mal aufgeklärt)

Die Two Rivers verabschiedet sich hiermit aus dem LS Universum.

Andere Karten von großen Meistern werden folgen, also nicht traurig sein :D

So, nichts vergessen?
Doch!
Viel Spaß mit der Map!

Map: El Cid

Scripteinbau: Festus007

Tester: El Cid / Festus007 / SchorschiBW / Coach /
Fin0500808 / Ralli/Meyer123

Scripte:

Gülle/Kalk/Mistmod: TMT/Marhu

ChoppedStraw: webalizer

Schweinemast: Marhu

Wassermol: Marhu

Fabrikscript: Marhu

Soilmod: Decker

Objekte:

Giants: diverse Gebäude und Dekoobjekte

Buschi: Rasengittersteine, Flußerle, Layer
Kopfsteinpflaster, diverse Werkzeuge,
Forstschilder, Holzset

Fatian: Bogenbrücke

Andi Scania: Ferkeltaxe

IHC27: Hallen für das LU, Fleischerei, Waschhaus

Börndi: Stromhaus, Hochstand, Bushaltestelle, Parkbänke

mailman: Feldscheunen, Wasserstellen

Funker: Leitplanken

Chefkoch_LS: Blitzer

Eribus: diverse Texturen aus dem Forgotten Plants Pack

Vanilleeis: einige Texturen aus dem Pack "Realistic-textures-2.0"

KA88: Schranken

Wohlstandskind: Oberleitung Zug

Maxter: Schafe

Wellano920: Dünger, Benzinfässer, Saatgut

TakerMaco: Stromhaus

bgo1973/Treckerjack: Luzerne

MartinbigM: Bauwagen

Jauchenpaule: Radiotower, Werkstatteinrichtung

Steffen30muc: Kalk/Düngerlager, BGA Silos

kirezagar:	Mauersteinpalette
VertexDezign:	Maschinenhallen, Getreidelager
Fendtfan1:	Ballenhalle, Bushaltestelle
mf-modding:	Kuhsilo
Manuel:	Milchsilos
Kai2:	Aldi (Umbau zum Hofer El Cid)
BernieSCS:	Ideengeber für den Hof/Teile vom Hof
Wellano920:	Ambiente Sound Pack V1
El Cid:	Bahnhof, Gasthaus, diverse Häuser im Dorf, diverse Foliagelayer, Schule, Ponnyhof, Forsthaus, Milchsammelstelle, Schotterwerk, Sportplatz, Baustelle Dorf, Überlandleitungen, Futterlager, Misthaufen, diverse Verkehrsschilder, Fruchtschilder, Zuckerfabrik, Kuhstall, Hofneubau, Brücken

Leider waren nach fast 2 Jahren, die die Ursprungskarte auf der Uhr hatte, nicht mehr zu jedem Kleinteil der Urheber zu ermitteln. Alles was auf der Karte genutzt wurde und nicht von mir selber ist, stand frei zum Download. Sollte noch jemand in die Credits wollen, der meint dort hin zu gehören, möge er sich bitte bei mir melden.