



#### **Allgemeine Hinweise:**

- Das Hauptspiel muss mindestens auf Version 1.7.1 gepatcht sein. Den aktuellen Patch findet man hier: [Patch](#)
- Es wird wie immer bei einem großen Versionssprung ein neuer Spielstand benötigt
- Aktuelle Übersetzungen bei Version 1.0.0.8 sind momentan nur in Deutsch und Englisch verfügbar

#### **Empfohlene Mods:**

- ObjectInfo Mod (zeigt eine Info im Spiel bei tragbaren Objekten/Fahrzeugen an) kann hier heruntergeladen werden [ObjektInfo](#)
- ManureHoseSystem Mod (Schlauchsystem) kann hier heruntergeladen werden [ManureSystemMod](#)

#### **Inkompatible Mods in Verbindung mit der Map:**

- Die Map ist nicht MaizePlus kompatibel, da die Map auf ihr eigenes Silage System setzt
- FillLevel Limiter Mod macht Probleme mit dem Mobilien Melkstand und sollte nicht verwendet werden

**[Für weitere Hilfe, besucht bitte den FAQ Bereich oder das Forum !](#)**

#### **Im Map Pack enthaltene Vehicle Mods:**

FS19\_500\_Favorit.zip (umgebauter Fendt 500 mit Farbwahl)  
 FS19\_canagroAugerConveyor926VT (Förderschnecke zum Überladen)  
 FS19\_fliegIRearDeck.zip (Heckplattform zum Transport von Objekten)  
 FS19\_grimmeSL8022\_QuantumAutoload.zip (Förderband mit Spezialfunktionen)  
 FS19\_johnDeereGatorPack.zip (Gator + Zubehör)  
 FS19\_lizardUniversalTrailer.zip (Tankanhänger mit Drehschemel der sich auch als Plattform umrüsten lässt)  
 FS19\_IsfmFarmEquipmentPack.zip (kleine nützliche Werkzeuge wie Schubkarren oder Wagen zum Schieben)  
 FS19\_IsfmPortableToolbox.zip (tragbare Werkzeugkiste zum konfigurieren von Fahrzeugen)  
 FS19\_IsfmUniversalTankPack.zip (Tankanhänger Pack mit Anpassung extra für die Hof Bergmann Map)

#### **Installations Hinweise:**

Das heruntergeladene Archiv **FS19\_HofBergmann\_Map\_AIO\_Pack\_v1\_0\_0\_X.rar** muss zunächst entpackt werden.

Im Archiv befinden sich nun 2 Ordner und diese Anleitung. Der Inhalt des Ordners **mods** muss in euer Modverzeichnis kopiert werden. (ältere Versionen können überschrieben werden. Der Ordner **extras** ist optional, dort findet ihr eine ordentliche deutsche Übersetzung für den ManureSystem Mod und angepasste Seasons Animal XMLs. Die weibliche Variante ist bereits in der Map integriert (ein Dank geht an Speedy01 für die Bereitstellung)

## Inhaltsübersicht:

Fixes:	3
Neuerungen/Änderungen (kurz):	3
Neuerungen und Änderungen im Detail:	5
Herstellung von Kraftstoff:	5
Anpassung der Schweine am Hof:	5
Wirtschaftszweige Ferkel:	5
Anpassung Pferdestall:	5
Anpassung der Kühe:	5
Kuhstall am Hof:	5
Manuelle Besamung von Kühen:	6
Wirtschaftszweige Kälber:	6
Herstellung von Kälbermilch:	6
Kuhweiden:	6
Anpassung der Bullen/Bullenzucht Anlagen:	6
Wirtschaftszweige Zuchtbuller:	6
Sprunghalle:	6
Anpassung der BGA:	7
Akku betriebene Produktionsgeräte:	7
Spiele Tipps:	8
Integrierte Map Vehicle Anpassungen:	8

## Hof Bergmann 1.0.0.8 Update Notes:

### Fixes:

- Bezeichnung vom Strohlager über dem Schweinestall war falsch dies wurde korrigiert
- I10n Überschriften Text vom Gasflaschenlager war fehlerhaft und wurde deshalb nicht korrekt angezeigt
- Blitzer können wieder wie gewohnt deaktiviert werden
- Sack Mission beim Viehhandel korrigiert
- Rundumleuchte der Biodiesel Produktions Anlage gefixt
- Silphie (gehäckselt) in der Preisübersicht eingetragen weil man es beim Viehhandel verkaufen kann
- Beschreibungstext am umgebauten Michieletto AM19 Viehtrailer fehlte dies wurde korrigiert
- Schwebendes Decal in der Luft entfernt
- Schlauchanschlüsse an den Gewächshäusern wurde gefixt (ist nur bei einem neuem Savegame wieder vorhanden, ansonsten erstmal die Triggerbefüllung verwenden.)
- neuer Filltype für Speiseöl (alt) hinzugefügt, dieser wird nun verwendet bei der Abholung an den Ibc Tanks im Gasthaus usw.
- (verhindert das man eingesammeltes Speiseöl gleich wieder verkaufen konnte)
- "Warning: FillType 'nil' undefined for foodGroups of 'SHEEP'. Ignoring it!" wurde gefixt
- Zuckerrüben aus Schweine Futtermischer entfernt (ist nicht üblich Schweinefutter aus ganzen Zuckerrüben herzustellen)
- Bezeichnung für Rübenschnitzel Big Bags fehlte dies wurde korrigiert.
- Tippfehler in der Bezeichnung von Pflanzenöl korrigiert
- kaufbare IBC Tanks mit RubinTT, Flüssigdünger und Herbizide verschwinden nun wenn sie leer sind

## Hof Bergmann 1.0.0.8 Beta2- Update Notes:

### Fixes:

- Strohlager über Schweinestall hatte eine falsche Bezeichnung
- zu dicke Wand Collis am Mistplatz beim Schweinestall entfernt, diese dienten der Sicherheit damit man nichts durch die Wand kippen kann, also bitte nun aufpassen das man mit der Schubkarre nicht ganz zu weit an die Mauern fährt.
- BGA Schlauchanschluss für Gärreste funktionierte nicht, dies wurde behoben
- bei den Kälberaufzuchtboxen erscheint nun der AnimalTrigger erst wenn sich darin ein fertiges Tier zur Abholung befindet
- Front Collision am Lift beim Raiffeisen Markt gefixt
- Transport Mission für Mehlsäcke an der Mühle gefixt. Es müssen jetzt nur noch 4 Säcke Transportiert werden anstatt sechs
- eine Kälberbox im Kuhstall gefixt diese war fehlerhaft (Kalb entwickelte sich nicht weiter)
- Extra Collisionsboxen im Backofen eingebaut, soll verhindern das manche Brote durch den Ofen glitthen.
- Störende Collisionen entfernt im Kuhstall am Tor im Innenbereich.

### Neuerungen/Änderungen (kurz):

- Sperma Zugabe am Hof Kuhstall wieder entfernt, die Besamung der Kühe findet nun auf einem anderem Weg statt. **(siehe Anpassung der Kühe)**
  - Füllmenge der Sperma-Kübel wurde auf 5L herabgesetzt
  - Fangstand für Kühe am Hofkuhstall eingebaut, dieser Bereich kann nun genutzt werden zur Besamung der Kühe **(siehe manuelle Besamung von Kühen)**
  - Kalbende Kühe wurden nun mit einem roten Kreuz versehen so kann man diese besser von den Standard Kühen unterscheiden.
  - Der Umgang mit den Kälbern wurde vereinfacht, diese sind nun sofort nach dem Wurf führbar.
  - Medizinkiste für Kälber entfernt da diese nun nicht mehr benötigt wird.
  - Fliegl Heckplattform im Map Pack wurde erweitert, diese kann nun als Tiertransport Plattform verwendet werden, z.b für die Ferkel.
  - Map wurde erweitert um ein neues Gebiet, dort befindet sich ein kleiner See, ein neues Feld und eine Ölmühle.  
Die Ölmühle dient als Verkaufsstelle für Ölfrüchte (Raps, Sonnenblumen, Sojabohnen) es kann dort aber auch Pflanzenöl produziert werden was man wiederum für die Mayonnaise Herstellung benötigt. Ein Verkauf von Pflanzenöl ist an den eingetragenen Verkaufsstellen auch möglich.
  - Maschine für die Herstellung von Mayonnaise im Milchhaus eingebaut. Für die Herstellung wird etwas Pflanzenöl, Eier und ein Eimer zum Abfüllen der fertigen Mayonnaise benötigt. Der Eimer ist ein Mehrwegobjekt und im Shop erhältlich. Mayonnaise kann an verschiedenen Verkaufsstellen verkauft werden
  - Der Kühlschrank neben der Mayonnaise Maschine kann zur Lagerung von 10 Mayonnaise Eimern benutzt werden.
  - Gestell für IBC Tanks der Map hinzugefügt, ein festes Gestell dieser Art steht bereits neben dem Milchhaus. Eine Platzierbare Variante ist im Shop vorhanden.
  - Biodiesel Produktions Anlage der Map hinzugefügt, diese Anlage findet man auf dem kaufbaren Grundstück gleich am Hof. **(siehe Herstellung von Kraftstoff)**
  - Name von Diesel wurde verallgemeinert und umbenannt in Kraftstoff (Filltype ist aber weiterhin Diesel).
  - Dies war notwendig um den selber hergestellten Diesel an Fahrzeugen tankbar zu machen da diese nur Diesel tanken können.
  - Kaufbare 1000L Holzkisten Palette um Rübenschnitzel erweitert. (konfiguration Schüttgut)
  - IBC Tanks können nun im leeren Zustand von Hand getragen werden, dies erleichtert die Handhabung mit dem IBC Tank Gestell.
  - 2 Brutschränke im Hühnerstall eingebaut, hier kann man seine Hühnereier ausbrüten lassen. Die Brutzeit beträgt ca. 3 Tage.  
(Brutschränke sind manuell an/ausschaltbar). Die fertigen Küken kann man mit einer eigens dafür vorgesehen Holzbox transportieren, diese Box findet man im Shop unter Kisten. Küken können nur beim Viehhändler verkauft werden, ein anderer Verwendungszweck ist hier nicht vorgesehen.
  - Tiere können nun nicht mehr direkt an den Ställen gekauft werden, eine manuelle Lieferung mit einem Viehtrailer ist notwendig.  
Wem das zu viel Aufwand ist kann alternativ im Farmhaus am Laptop eine Online Bestellung beim Viehhändler tätigen, dies ersetzt den Tierkauf an den einzelnen Ställen und ist somit zentral geregelt.
  - Einen alten Maschinen Unterstand oben beim Kuhstall auf dem freien Platz eingebaut.
  - **\*\*WELTPREMIERE EXCLUSIV\*\*** neue Feldfrucht eingebaut, hierbei handelt es sich um die Durchwachsene Silphie.  
Die Durchwachsenen Silphie ist eine mehrjährige Energiepflanze und kann für die BGA oder als Tierfutter verwendet werden.  
Eine Silage Herstellung ist auch möglich, dazu einfach die gehäckselte Silphie in den Silobunker bei der Maissilage kippen.  
Da diese Pflanze gleichzusetzen ist mit Mais wird diese auch zur Maissilage.  
Wer mehr über die Silphie erfahren möchte kann sich hier Informieren: [http://www.tll.de/www/daten/publikationen/leitlinien/II\\_silphie.pdf](http://www.tll.de/www/daten/publikationen/leitlinien/II_silphie.pdf)
  - Startfahrzeuge etwas angepasst
  - Platzierbare Freilandsilos dem Shop hinzugefügt (Silos ohne Außenwände)
  - Eigene Shop Kategorie für Fahrtilos erstellt
  - Milchkanen lassen sich nun mit dem Milchtaxi befüllen (falls man mal ein Rest über hat)
  - Die Namen der Silagearten wurde angepasst, aus Maissilage wurde nun Silage (Mais/Silphie) und aus Grassilage wurde Silage (Gras)
- Diese Anpassung betrifft nur den Angezeigten Text im Spiel**

## Hof Bergmann 1.0.0.8 Beta1- Update Notes:

### Fixes:

- Grassilage Ballenlager am Hof konnte nicht verkauft werden, dies wurde behoben
- Diverse Store Icons auf Standardgröße gebracht
- Transport Mission Mühle gefixt, es konnte vorkommen das sich ein Sack in der Rampe verbuggt, deshalb wurde der Spawnpunkt nun auf den Boden verlegt.
- NavMesh bei Kuhweide B gefixt, an einer Stelle schwebten die Kühe durch die Luft
- Collisionen an beiden Dachboden Liften etwas vergrößert, verhindert das kleinere Paletten durch die Collis flutschen
- Bezeichnung für Schlauchhalter an Käserei korrigiert
- Viehhändler es konnte kein loses Stroh mehr verkauft werden, dies wurde behoben.
- Am Spermakühlschrank in der Sprunghalle fehlte das Hud Icon im Menü, dies wurde gefixt.
- Terrain unter dem Getreidelager etwas angehoben, es konnte passieren das die Schüttgut Plätze nicht restlos mit der Schaufel entleert werden konnten

### Neuerungen/Änderungen (kurz):

- Öffnungszeiten der Verkaufsstellen in die Preisübersicht und Hotspot Beschreibung eingetragen
- die Kettensäge kann nun überall verwendet werden egal ob einem das Land gehört oder nicht (ganz praktisch um beim Fassmacher die Stämme zu sägen)
- großes Gülle Becken am Hof dient nun als Zentrale Sammelstelle für die Gülle aus dem Kuh und Schweinestall.  
Die vereinzelt Güllegruben am Kuh und Schweinestall sind dadurch nicht mehr notwendig und wurde entfernt.  
Leider geht die Befüllung nicht automatisch zu realisieren, aus diesem Grund wurde am Gülle Becken ein Flussventil angebracht um die Befüllung manuell zu starten. Das Ventil dient gleichzeitig als Umschalter zwischen den beiden Ställen.
- Gashändler in Fuchshausen eingebaut, hier kann man sein Biogas aus der BGA hinbringen und der Händler füllt das Gas in handliche Gasflaschen ab, die Gasflaschen können dann am Getreidetrockner verwendet werden oder auch an die Haushalte geliefert werden (**siehe Wirtschaftszweige Biogas**)
- Am Getreide Trockner wurde ein kleines Gasflaschenlager eingebaut, man hat somit die Möglichkeit ein paar Gasflaschen zwischen zu lagern
- In der Metzgerei und am Schlachthof werden die Tiere nun in Kilo umgerechnet, somit hat jede Tierart eine andere Menge woraus Fleisch produziert wird
- Am Schlachthof können nun alle Tierarten abgeliefert werden, es gibt jetzt nur noch eine Abladestelle zur Anlieferung der Tiere.  
Die Gutschrift des Geldes erfolgt einige Zeit später.

#### **Gewichte der Tierarten:**

**Kühe 700kg, Jungbullen1000kg, Kälber 200kg, Schweine 250kg, Zuchtschweine 120kg, Schafe/Ziegen 150kg, Geflügel 3kg, Pferde 1000kg**

- Butterfass optisch aufgewertet (ist nun gleich wie aus dem separat erhältlichen Butterproduktions Pack)
- Propangas Flaschen aus dem Shop entfernt und durch Biogas Flaschen ersetzt (**siehe Wirtschaftszweige Biogas**)
- Kälber als eigene Tierart entfernt (**Grund: Siehe weiter unten, Anpassung der Kühe**)
- Preise der Kühe etwas angepasst
- Ein kleines Kühlhaus neben der Käserei eingebaut, das Kühlhaus dient als Lager für Käselaipe, Eierkartons, Fleischkisten, Spanferkel und Milchkannen
- Platzierbares Futterspender Silo um ein 150k Silo erweitert, zu finden im Shop unter Platzierbares/Silos
- Separates Icon für Schafsböcke hinzugefügt
- vor platzierten Regentank geändert auf der Gemüseplantage, nun kann das Land wieder verkauft werden ohne das vorher der Tank verkauft werden muss
- Angepasste animals.xml mit Weiblichen Tieren für Seasons übernommen (Danke an Speedy01 für die Bereitstellung) Stand: 01-01-2021
- Kleine Strohballen hinzugefügt, diese können derzeit nur im Shop gekauft werden und sind für den Abferkelstall gedacht.  
Ein passendes Ballen Lager für die Kleinballen befindet sich direkt neben dem Abferkelstall unter dem Vordach.

#### **Hinweis:**

**Bei den Kleinballen handelt es sich um „Palettenballen“, sollten sich diese nicht gleich entleeren so muss der Ballen einmal gedreht werden, das ist leider technisch bedingt.**

- Filltypen der kaufbaren Futter BigBags wieder auf Standard geändert da bei einigen die neuen Futtersorten für Verwirrung sorgten.
- Mist vom Hühnerstall wurde in den Stall verlegt, die Mist Produktionsrate wurde außerdem etwas gesenkt (**siehe auch Spiele Tipps, Hinweis zum Ausmisten**)
- Mist vom Pferdestall wurde ebenso in den Stall verlegt (**siehe auch Spiele Tipps, Hinweis zum Ausmisten**)
- Anpassung des DensityMapHeightTypes für Mist, der Misthaufen wurde etwas weicher gemacht, er ist dadurch nun nicht mehr ganz so hart beim drüber fahren, dies sollte das Ausmisten ein wenig erleichtern
- Geburtenrate bei Zuchtschweinen wurde etwas herabgesetzt
- Strohballen Lager über der Hofwerkstatt wurde geändert zu einem Heuballen Lager da es schon zu viele Strohballen Lager am Hof gibt.
- Schweinefuttersilo am Hof wurde entfernt, wird nicht mehr benötigt da der Verbrauch der Hof Schweine sehr gering ist
- Schweinefutter Mixer am Hof wurde entfernt, alternativ kann der Mobile Schweinefutter Mischer aus dem LSFM Farm Equipment Pack verwendet werden.
- Licht zum Ein/Ausschalten am Waschplatz eingebaut (orangener Schaltkasten)
- BigBag Gestell beim Abferkelstall und Hühnerstall eingebaut, diese Gestelle können benutzt werden um BigBags darauf abzustellen, so das man mit der Schubkarre aus dem LSFM Farm Equipment Pack darunter fahren kann um die Schubkarre z.B mit Futter zu befüllen.  
Das BigBag Gestell wurde zusätzlich dem Shop als platzierbare Variante hinzugefügt, zu finden unter Platzierbares/Diverses
- Tragbare Alu Leiter auf der Map überarbeitet, tragbare Holzleiter am Schweinestall hinzugefügt um auf den Strohboden zu gelangen.
- Schlauchregal am Waschplatz verbaut, hier können nun 2 dünne Schläuche gelagert werden.  
**(Es ist zu beachten das der untere Schlauch ein wenig versetzt aufgehängt wird, dem entsprechend ist auch der Trigger etwas nach rechts versetzt)**
- Neue Shop Kategorie „Tierbedarf“ hinzugefügt. Darin befinden sich kaufbare Objekte die man für seine Tiere benötigt z.B BigBags mit Tierfutter, kleinere Futter Säcke wie Hundefutter etc.
- Hundefutter Sack angepasst auf die neuen kauf baren Futtersäcke
- 2 neue Filltypen hinzugefügt, Kälbermilchpulver und Kälbermilch
- Kälbermilch Pulver im Sack dem Shop hinzugefügt (**wird benötigt für die Kälbermilch Herstellung**)
- MilkShuttle (Milchtaxi) hinzugefügt, zu finden im Shop unter Objekte/Produktionsgeräte (**mehr Details siehe Herstellung von Kälbermilch**)
- Schiebbarer Futtermischer hinzugefügt, zu finden im Shop unter Objekte/Produktionsgeräte (**dient der Herstellung von Schweinefutter in kleinen Mengen**)
- Wandladergeräte verbaut zum Laden mancher Produktionsgeräte (**siehe auch Akku betriebene Produktionsgeräte**)
- weitere Wasserhähne für die Eimer Befüllung verbaut wo es notwendig war
- SoilMap für Precision Farming Mod eingebaut.
- Befüllbaren Eimer um ein paar Filltypen erweitert wie, Kälbermilch, Hafer und Mais
- Pferdestall etwas umgebaut, sieht nun mehr nach Pferdestall aus und die Funktion ist anders wie im Standard (**mehr Details siehe Anpassung Pferdestall**)
- Rübenschnitzel und Rübenschnitzler der Map hinzugefügt zu finden ist der Hacker im Shop/Platzierbares/Produktionen mit dem Rübenschnitzler kann man Zuckerrüben zu Rübenschnitzeln verarbeiten, diese können verkauft oder verfüttert werden.
- BigBagMax erweitert um Rübenschnitzel

**Neuerungen und Änderungen im Detail:****Herstellung von Kraftstoff:**

Die Herstellung von Kraftstoff erfolgt durch die Biodiesel Anlage, als Ausgangsmaterial kann selbst produziertes Pflanzenöl von der Ölmühle oder auch Tierische Fette und altes Fritieröl verwendet werden. Tierisches Fett ist ein Abfallprodukt, dieses entstehen beim Metzger, Abdecker und im Schlachthof. Diese Fette können alle 5 Tage kostenlos aus den dafür vorgesehenen IBC Tanks abgeholt werden. Altes Pflanzenöl gibt es auch alle 5 Tage am Gasthaus. Öle und Fette können mit dem Universal Tank transportiert werden.

Hat man das Ausgangsmaterial beschafft wird es am linken Tank bei der Biodieselanlage abgeladen. Um die Produktion zu starten muss diese am Schaltkasten eingeschaltet werden. Nach einer gewissen Zeit entsteht Kraftstoff der per Trailer an der Zapfsäule entnommen werden kann. Eine Betankung der Fahrzeuge ist auch möglich.

Allgemeine Hinweise:

Kostenlose Öle und Fette bekommt man nur in geringe Mengen und sollen für ein wenig Abwechslung sorgen.

Für die Biodieselanlage wird kein Schlauchsystem benötigt.

**Anpassung der Schweine am Hof:**

Der Schweinestall wurde ein wenig umgebaut und das Verhalten der Hof Schweine wurde angepasst.

Stall wurde innen etwas verschönert, Mist wurde in den Stall verlagert und die Kapazität der Schweine im Stall wurde auf 30 begrenzt.

**(siehe auch Spiele Tipps, Hinweis zum Ausmisten)**

Es wurde ein weiterer Schweine Untertyp hinzugefügt mit der Bezeichnung "Schwein (Rosa/Ferkelnd)", dieser Schweinertyp ist ausschließlich für den neuen Abferkelstall gedacht, dieser Stall befindet sich im hinteren Teil des Schweinegeheges am Hof.

Der Ablade Trigger für die Tiere ist an der Eingangstür des Abferkelstalles zu finden.

Die ferkelnde Sau im Stall benötigt zur Produktion der Ferkel etwas Stroh und etwas Futter. Ist die Sau versorgt so kann man nach einiger Zeit kleine tragbare Ferkel im Stall vorfinden. Die Ferkel besitzen 3 Wachstumsstufen und erzielen den höchsten Preis in der 3. Wachstumsstufe.

**Achtung !**

**Unter bestimmten Umständen kann es passieren das sich ein Ferkel nicht mehr weiter befüllt bzw. weiter entwickelt, sollte das der Fall sein so ist euer Ferkel ein Blindgänger. Da es im realen Farm Leben auch immer mal zu solchen Ereignissen kommt könnt ihr das Ferkel entweder so verkaufen wie es ist oder zum Abdecker bringen.**

**Hinweis:** Die vier anderen Schweinertypen können im Stall wie gewohnt Nachwuchs produzieren. Bei den Tieren ist darauf zu achten das kein Nachwuchs produziert wird wenn der Stall bis zum Limit gefüllt ist.

**Wirtschaftszweige Ferkel:**

Ferkel können beim Viehhändler verkauft werden, dazu muss einfach das Ferkel zum Tor beim Viehhandel rein getragen werden.

Eine weitere Möglichkeit mit den Ferkeln Geld zu verdienen ist, diese zum Metzger nach Fuchshausen zu bringen.

Der Metzger produziert daraus Spanferkel (Roh). Um die Ferkel zu Spanferkeln (Roh) zu verarbeiten müssen diese in der Metzgerei in die hinteren Holzkisten abgelegt werden, es werden visuelle Schweine in den Holzkisten sichtbar, daneben an den Tischen werden die Spanferkel gespawnt.

Spanferkel (Roh) können für einen höheren Preis im Hof/Dorfladen oder bei der Gaststätte verkauft werden.

Eine weitere Verarbeitung von Spanferkeln (Roh) ist derzeit nicht geplant. Die Aufzucht von Ferkeln zu echten Schweinen ist zur Zeit durch diverse technische Grenzen leider auch nicht ordentlich umsetzbar und würde in der Handhabung zu vielen Problemen führen.

**Anpassung Pferdestall**

Der Pferdestall am Hof wurde optisch verschönert und die Funktionsweise hat sich geändert. Der Stall wurde unterteilt in 2 große Pferdeboxen wo sich die Pferde richtig vermehren. Es wird pro Box nur ein Pferd benötigt, etwas Einstreu, etwas Hafer oder Heu. Heu und Hafer zählen hierbei als Futter diese werden auch optisch unterschiedlich dargestellt. Heu kann in Ballenform gefüttert werden dieses erscheint dann an der Heu Wandraufe. Hafer erscheint im Futtertrog. Die Trigger sind von außen und innen der Pferdeboxen erreichbar so das man nicht unbedingt in die Box rein muss. Der Heuballen kann einfach vor die Box abgelegt werden. Es kann auch mit der Schubkarre oder dem Eimer gefüttert werden. Durch Einstreu entsteht Mist der muss mit der Schubkarre aus dem LSFM Farm Equipment Pack aus der Pferdebox geholt werden, da dieser mit nichts anderen erreichbar ist. Es können ein paar Einstreu Pachungen in der in der Ecke vom Stall eingelagert werden da sich dort nun ein weiteres Lager für Hobelspan Einstreu befindet.

**Anpassung der Kühe:**Kuhstall am Hof:

Kuhstall am Hof wurde etwas umgebaut, der Tier Ablade Trigger wurde in den Stall hinein verlängert, somit ist der Trigger auch vom hinteren Gang des Kuhstalls erreichbar und es muss nicht unbedingt von außen herangefahren werden.

Die Stroh Planes wurden feiner unterteilt, Kühe müssen jetzt im Stall manuell ausgemistet werden, dazu wurde ein extra Gang erschaffen wo sich der Mist sammelt. Tierlimit im Stall wurde auf 30 Tiere begrenzt da das NavMesh verkleinert wurde (**zu viele Tiere auf einen kleinen NavMesh führte zum Absturz der Giants Engine**)

Ein neuer Kuh Untertyp wurde hinzugefügt „Kuh (Schwarz/Weiß/Kalabend)“ dieser Kuh Typ wird verwendet um realistischere Kälber auf der Map darzustellen.

Dieser Kuh Typ kann nur im Stall echte Kälber erzeugen und sollte daher auf den Kuhweiden nicht eingesetzt werden.

Nach ordnungsgemäßer Versorgung der Kalbenden Kühe erscheinen die Kälber nach einer gewissen Zeit im Stall.

Die Handhabung der Kälber ist ähnlich wie ein Fahrzeug aufgebaut, das Kalb kann nun an einer Leine von A nach B geführt werden.

Zum Transport der Kälber kann jeder Vieh bzw. Trailer mit Laderampe verwendet werden, empfohlen wird der AnimalTrailer Mini oder auch die Fliegl Viehtrailer.

Beide sind in der Map vorhanden.

**Hinweis:** Die Standard Kuhrassen sind unverändert und produzieren noch wie vor ihren Nachwuchs, ein Mischstall ist somit auch möglich.

Manuelle Besamung von Kühen:

Kühe können nun in einem speziellen Fangstand manuell besamt werden. Somit lässt sich aus einer Standard Kuh eine kalbende Kuh machen.

Zur Besamung einer Kuh geht man wie folgt vor. Zunächst muss der Fangstand am Hebel geöffnet werden damit die Trigger zum Be/Entladen aktiviert werden.

Ist der Fangstand geöffnet kann man nun an der hinteren Tür eine Kuh abladen. Nun wird noch eine Einheit Bullensperma benötigt das entspricht 1L.

Der Kühlbehälter muss einfach seitlich an die Ablage beim Fangstand getragen werden, wurde das Sperma erfolgreich übertragen so erscheint eine kleine Ampulle auf der Ablage. Nach ca. 60 Ingame Minuten ist die Kuh fertig besamt und kann von vorn wieder entnommen werden.

Besamte und Kalbende Kühe sind mit einem roten Kreuz versehen.

Bullensperma gibt es im Shop zu kaufen unter Objekte/Tierbedarf, oder aus eigener Herstellung von der Sprunghalle bei der Bullenzucht.

**(mehr dazu siehe Anpassung der Bullen)**

Wirtschaftszweige Kälber:

Die Kälber können im Viehhandel verkauft oder zur Weiterentwicklung in die extra dafür erstellten Kälber Aufzuchtboxen im Stall geführt werden.

**Hinweis:**

**Kälber können erst geführt werden wenn das FillLevel von 100L erreicht wurde. Es wird davon abgeraten die Kälber durch irgendwelche „Starke Bauer Mods“ mit Gewalt in die Aufzuchtboxen zu Transportieren, ein nicht komplettes Kalb zerstört den Produktionsvorgang.**

Es gibt insgesamt 12 Kälber Aufzuchtboxen im Stall, diese sind unterteilt in 6 Boxen für die Aufzucht von Kühen oder 6 Boxen für die Aufzucht von Jungbullen.

**(mehr zu den Jungbullen siehe weiter unten bei Anpassung der Bullen)**

Für die Kälber Aufzuchtboxen im Kuhstall werden pro Durchgang 1000L Stroh und 30L Kälber Milch benötigt.

Die Produktion von Mist und Gülle findet aus wirtschaftlichen Gründen in den Kälber Aufzuchtboxen nicht statt.

Kälber benötigen etwas Zeit zum wachsen dies geschieht nach einem Zufallsalgorithmus, es kann mal schnell gehen oder auch länger dauern.

Jede Aufzuchtbox arbeitet synchron zu einander was die Wachstumszeit der Kälber betrifft. (Dieses Verhalten ist Script technisch bedingt und nicht anders lösbar)

Kühe oder Jungbullen können ganz normal mit einem Viehtrailer verladen werden und entweder den Ställen hin zugeführt oder gleich verkauft werden.

**Herstellung von Kälbermilch:**

Um Kälbermilch herzustellen wird das MilkShuttle (Milchtaxi) benötigt. Das MilkShuttle wird mit einem Sack Kälbermilchpulver a 50L befüllt und 200L Wasser, danach kann der Mixer eingeschaltet werden und die Kälbermilch ist nach 60sek fertig angerührt.

Mit dem MilkShuttle können auch direkt die Milcheimer an den Aufzuchtboxen befüllt werden. Das MilkShuttle hat 2 Abkippsseiten einmal das Entladerohr Links zur Befüllung des Eimers und einmal einen Ablasshahn an der Vorderseite.

Kuhweiden

Kuhweide A wurde vergrößert, hier können nun 30 Kühe untergebracht werden. Milchtank wurde entfernt da sich der Melkprozess geändert hat.

Zum melken wird ein Mobiler Melkstand benötigt dieser ist in der Map integriert und zu finden im Shop bei ->**Werkzeugen/Tierhaltung**

Auch auf Kuhweide B wurde der feste Melkstand entfernt und auch hier kommt nun der Mobile Melkstand zum Einsatz

Hinweise zum Mobilen Melkstand:

Der Melkstand kann überall auf einer Kuhweide abgestellt werden, die Funktionsweise ist ähnlich wie bei den früheren Melkständen.

Der Mobile Melkstand besitzt einen kleinen Vorratstank mit 10000 Litern, ist der Melkstand voll kann die Milch ganz normal per Tanktrailer abgeholt werden.

Dazu einfach mit dem Trailer daneben fahren und die Hinweise im F1 Hilfenfenster beachten. (beim Universal Tank Pack, den Deckel nicht vergessen zu öffnen)

Wer aber lieber mit Milchkannen spielen möchte kann diese hinten am Melkstand befüllen, dazu muss die Milchkanne einfach unter den Hahn gestellt werden die Befüllung findet automatisch statt. Der Melkstand ist auch kompatibel mit dem ManureHoseSystem Mod.

**Anpassung der Bullen/Bullenzucht Anlagen:**

Bullen wurden nun unterteilt in Jungbullen und Zuchtbullen (Braun/Weiss), die Jungbullen sind wie in der alten Version nur das diese nun ein Stück kleiner sind.

**Jungbullen:**

Jungbullen können durch die Kälber Aufzuchtboxen im Kuhstall selber erzeugt werden, sie dienen zur reinen Fleischproduktion und vermehren sich nach Giants Standard in den Bullenställen von selbst. Für die Jungbullen sind die Ställe mit den Weiden vorgesehen (Stall 1 und Stall 3).

**Zuchtbullen:**

Zuchtbullen können im Stall 2 (ohne Weide) gezüchtet werden. Eine Selbstvermehrung der Zuchtbullen ist hier aber nicht vorgesehen.

Um Zuchtbullen zu erhalten können diese gekauft oder in den Kälber Aufzuchtboxen im Stall 2 selber erzeugt werden. Hier für stehen 6 Aufzuchtboxen zur Verfügung. Die Aufzucht der Kälber zum Zuchtbullen erfolgt wie im Kuhstall nur das man hier 2000L Stroh und 60L Kälbermilch benötigt pro Durchgang.

Wirtschaftszweige Zuchtbullen:

Zuchtbullen können beim Viehhändler verkauft oder zur Sperma Gewinnung in der Sprunghalle verwendet werden.

Sprunghalle

Änderung des Arbeitsablaufes in der Sprunghalle wie folgt verändert,

Die Sprunghalle benötigt einen Zuchtbullen, der Abladetrigger wurde vergrößert und das Tier kann nun auch vor der Sprunghalle am Tor abgeladen werden.

Der Zuchtbulle benötigt jetzt ca. 24h um "5L" Bullensperma zu erzeugen.

Sind die 24h erreicht stoppt die Produktion und der Bulle erscheint neben der Sprunghalle im Unterstand wo man früher die Futterballen reinlegen hat.

Dort kann der Bulle nun wieder aufgeladen werden und erneut der Sprunghalle zugeführt werden, da es sich um ein Tier handelt sollte man Bulle Hermann auch mal ein Pause gönnen.

Das Bullensperma muss manuell an den 2 Sammel tanks in Kühlbehälter abgefüllt werden. Die Kühlbehälter für Bullensperma kann man im Shop unter

Objekte/Tierbedarf kaufen, ein Behälter umfasst 5L. Die Kühlbehälter gibt es im Shop in 2 Konfigurationen einmal befüllt und als leer Behälter.

Der leere Behälter ist ein Mehrwegobjekt und kann somit wieder verwendet werden (diese Variante ist für die Sprunghalle angedacht)

Der befüllte Sperma Behälter ist ein Einwegobjekt und kann nicht wieder verwendet werden, wenn dieser Leer ist wird er automatisch gelöscht

(diese Variante ist für den Kuhstall angedacht wenn man die Sprunghalle bei der Bullenzucht noch nicht besitzt)



Wichtiger Hinweis zur Sprunghalle, die Sprunghanimation des Bullen wurde nun etwas realistischer dargestellt, falls jemand damit Probleme hat sollte die Sprunghalle einfach nicht in Betrieb nehmen.

**Anpassung der BGA:**

Die BGA wurde jetzt nochmals überarbeitet, sie besteht nun aus 3 Teilen, die beiden vorhandenen Parts aus der Version 1.0.0.7 sind geblieben,

bei der Feststoffverarbeitung ist neu hinzugekommen das diese auch Gärreste produzieren kann.

Um die beiden Gärreste Ausgabestellen zu verbinden wurde ein 3. Part hinzugefügt wo man per Umschalter aus beiden Teilen die Gärreste zunächst in einen größeren Gärreste Sammel tank umpumpen muss. Um die Steuerung der Parts zusammen zufassen wurde eine kleine Schaltzentrale in einem Bunkerhäuschen eingebaut, von da aus findet die ganze Steuerung der BGA statt.

An der BGA kann nun alternativ das Biogas auch manuell abgeholt werden, dazu ist der extra dafür angepasste Gas Tank Trailer aus dem Universal Tank Pack ab Version 1.2.0.1 notwendig (liegt dem Map Pack bei)

Der Manuelle Abholtrigger befindet sich beim Gashahn, dazu muss man einfach rückwärts mit dem Gas Trailer heranfahren.

Wirtschaftszweige Biogas:

Manueller Gasverkauf (Direkteinspeisung ins Örtliche Gasnetz) am Gashahn möglich.

Biogas kann in Fuchshausen an der Tankstelle per Gas Trailer in großen Mengen verkauft werden.

Eine weitere Verarbeitungsmöglichkeit ist die Belieferung des Gashändlers in Fuchshausen, dieser füllt das Gas in handliche Gasflaschen ab.

Die Gasflaschen können nun an die Haushalte ausgeliefert oder auch am Getreidetrockner verwendet werden.

**Akku betriebene Produktionsgeräte:**

Das MilkShuttle und der Mobile Schweinefutter Mixer sind Akku betriebene Produktionsgeräte, diese sind ausgestattet mit einem Elektromotor und einem Akku. Die Energie der Akkus wird bei der Benutzung verbraucht und muss wieder aufgeladen werden.

Zum aufladen sind die extra verbauten Wand Ladestationen zu verwenden, diese wurden an diversen Orten aufgehangen.

**Orte der Wandladegeräte:**

- Kuhstall am Hof
- Hofwerkstatt
- Schweinestall am Hof
- mittlere Garage neben der Backstube
- Bullenzucht Anlage im Stall 2

Die Benutzung der Wandladegeräte geschieht wie folgt. Man fährt neben das Ladegerät (Steckdosen müssen sich gegenüberliegen) es erscheint ein Hinweistext im HUD zum anschließen des Gerätes an die Ladestationen. **(siehe Abbildung 1)**

Ein sichtbares Ladekabel wird eingeblendet, der Ladevorgang muss noch manuell gestartet werden, das kann erst geschehen wenn unten im HUD ein Hinweis Text erscheint mit Überladen Starten + Akku. **(siehe Abbildung 2)**

Sollte der Text nicht gleich erscheinen so schafft folgendes Work Around Abhilfe.

Trigger bedingt kann es passieren das man nicht richtig steht so sollte man ein wenig herum fahren mit dem Gerät und das Kabel hin und wieder mal raus ziehen. Diese Verhalten ist leider nicht anders lösbar da sich die Technik am Standard orientiert und die LS19 Trigger bekannt sind dafür nicht auf Antrieb zu funktionieren.

Abbildung 1

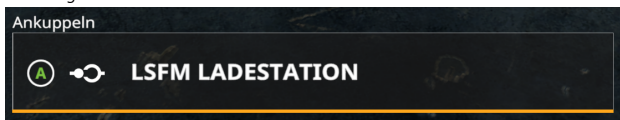


Abbildung 2

**Spiele Tipps:****Hinweis zum Ausmisten:**

Zum ausmisten der Hofställe wird die Schubkarre aus dem LFSM Farm Equipment Pack empfohlen, das Pack liegt dem Map Pack bei.

**Integrierte Map Vehicle Anpassungen:****Animal Trailer Mini**

- Trailer konnte nicht zurückgesetzt werden dies wurde gefixt
- Decals auf neues LFSM Logo angepasst
- weitere Kollisionen verbaut am unteren Rahmen
- weitere Tiere eingebaut, mit diesem Trailer können nun Jungbullen, Zuchtbullen, Kühe, Pferde, Schweine, Zuchtschweine und Schafe transportiert werden.
- Heckklappen Mechanik geändert
- Shop Info erweitert, es werden nun kleine Zusatzsymbole zu den Ursprünglichen Tiersymbolen angezeigt mit was für Tierarten der Trailer beladen werden kann

**Fliegl Animal Transporter**

- Beschreibungstexte mit Tieren entfernt im Shop
- Shop Info erweitert, es werden nun kleine Zusatzsymbole zu den Ursprünglichen Tiersymbolen angezeigt mit was für Tierarten der Trailer beladen werden kann

**Fliegl Heckplattform**

- weitere Konfigurationen eingebaut
- Plattform kann nun mit einen Gitteraufbau im Shop erweitert werden, diese Aufbauart gibt es in 2 Varianten einmal für Objekte und einmal für Tiere
- diverse Kleinigkeiten angepasst.

**Lizard Universal Tank Trailer**

- Fülltypen auf Kategorien umgestellt, somit kann der Trailer alle Flüssigkeiten laden (betrifft nicht die konfiguration Dieseltankaufbaues)