



Die meisten werden die Holzhausen Map bereits aus dem Landwirtschafts Simulator 2013 kennen. Jetzt ist sie auch im Landwirtschafts Simulator 15 verfügbar. Ich habe versucht darauf zu achten, dass die Map nicht ihren Look verliert. Spieler, die die Map bereits kennen, sollen sich gleich wieder zu Hause fühlen. Ein paar Sachen haben sich natürlich verändert, oder sind hinzugekommen. Es sind ja immerhin auch 2 Jahre in Holzhausen vergangen ;) Die Map verfügt über alle Standardfeatures, wie auch die Bjornholm Map. Wer will kann sich auf die Suche nach den Goldmünzen machen, oder Missionen erledigen. Die Funktionalitäten vom Sägewerk und dem Biomasse-Heizwerk wurden in die bestehenden Forstmodgebäude eingebaut. In der Nähe der BGA ist nun ein großes Bahnhofsareal entstanden.

Ich möchte euch bitten diese Beschreibung **gründlich** zu lesen. Die meisten Fragen werden hier geklärt. Ganz besonders in den **FAQ's** steht viel zu möglichen Problemen drin. Bitte habt Verständnis dafür, dass ich nicht jedem schon geklärte Fragen (Beschreibung oder Kommentare) erklären kann.

Durch einen internen Test im Rahmen von VertexDezign hoffe ich, dass so viele Bugs wie möglich gefunden wurden.

Ein fettes Dankeschön geht an Xentro (big hugs to you, Marcus ;)) Ohne ihn hätte das Ganze in diesem Umfang nie geklappt. Tack!

Features

Die Map benötigt den neusten Patch.

2 Wirtschaftszweige:

- Landwirtschaft
- Forstwirtschaft

Haupthof mit Maschinenhallen, Getreidehallen, Milchvieh, Fahrsilos und Ballenlager

Waschplatz am Hof

Betriebshof für die Forsttechnik

Sägewerk

Großer Güterbahnhof

Viele Verkaufstellen für Getreide, Erdfrüchte, Eier usw.

Ca. 115 ha Acker- und Wiesenfläche, 20ha Waldfläche für die Forstwirtschaft

3 Waldstücke für die Forstarbeit

Biogasanlage

Dorf mit einem Edeka und dem Händler (Öffnungszeiten von 6-21Uhr)

Verkehr

Kühe, Hühner (Schafe gibt es nicht. Man kann sie zwar kaufen, es bringt einem nur nichts. Das hat den Grund, die Kompatibilität zu verschiedenen Zusatzmods zu erhöhen)

Missionen

Goldmünzen

ALLE Bäume sind fällbar. Keine Layerbäume.

Mehrere kleine Eastereggs, welche entdeckt werden wollen ;)

Technische Features:

- AnimationMapTrigger
- Alle Bäume sind fällbar
- Funktionierende Züge
- Missionen spielbar
- Goldcoins
- Feinere Texturwinkel auf dem Feld
- Gründünger Mod kompatibel
- Chopped Straw Mod kompatibel
- BGAextension kompatibel

Früchte:

- Weizen
- Gerste
- Raps
- Mais
- Kartoffeln
- Zuckerrüben
- Luzerne (als Gründüngerpflanze)

Das öffnen der Türen und Tore:

Normale Rolltore von Hallen und Türen müssen zu Fuß geöffnet werden. Aus einem Schlepper heraus funktioniert das nicht.

Die grünen Rolltore, wie zum Beispiel beim Händler und der BGA können auch aus einem Fahrzeug betätigt werden (sozusagen mit Ferbedienung)

Das Tor beim Händler hat Öffnungszeiten von 6-21 Uhr. Ausserhalb dieser Zeiten kann man das Tor nicht öffnen. Ist es um 21 Uhr noch offen, schließt es sich automatisch.

Mods

Benötigte Mods:

AnimationMapTrigger (<http://vertexdesign.net/forum/>)

Mod Empfehlungen:

Diese Mods sind nicht zwingend erforderlich, stellen aber eine Bereicherung dar. Für die unten aufgeführten Mods ist bereits alles vorbereitet.

Fahrsilo Extension von upsidedown (<http://www.modhoster.de/mods/fahrsiloextension--2>)

Gründunger Mod von upsidedown (<http://www.modhoster.de/mods/grundunger>)

Chopped Straw Mod von webalizer

FAQ'S

- **Wo kann ich mein Stroh verkaufen?**
Am Raiffeisen Markt im Norden der Map gibt es dafür eine Verkaufsstelle.
- **Wie kann ich die Map öffnen? / Ich sehe nur einen grauen Bildschirm im GE!**
Ich habe mich bewusst dafür entschieden. Wer den GE ein bisschen kennt, kommt schnell ans Ziel.
- **Der Helfer richtet sich nicht aus!**
Die Map verfügt, wie auch die im LS13 über mehr Texturwinkel als normal. Da sich der Helfer an den Winkel orientiert, scheint sich der Helfer auf den ersten Blick nicht auszurichten. Ich empfehle einen Kompass Mod. Mit dem könnt ihr dann die Fahrzeuge z.B. auf 90° ausrichten.

Credits

Giants; Niggels: Strassentexturen, Bush 1-3; Eifok: MapHoseRefStation ;Eribus: Früchte Texturen; Vertexdesign (Katsuo, SteffenMuc30, Buschi , Xentro): Maschinenhallen, Getreidehalle, Silo (BGA), Mistrampe, AnimationMapTrigger, Fachwerlscheune, Coveyorskript, MultiSiloEffects; Katsuo: Palette, Strassentexturen; BM-Modding, rafftnix, fruktor, Katsuo und co.: Sägwerk, Bioheizkraftwerk, Hackschnitzzellager; The_Green_Flash: Bullenstall; Buschi: Gitterbox; Baue3rR: Tor (Weide); JauchenPaule: Werkstatteinrichtung, SpareParts, Gasverteilstation, Schweißgerät, Kompressor; GE-Mapping: Maschendrahtzaun; mailman: Rampe; FSmodding: Kartoffelkisten; NKB-Modding: Fermenter; SteffenMuc30: Kalk und Düngerlager; B34STx: Objectspack, Zaunpack; Modding Welt, martinbigM500: Getreidehandel Roth, Pfosten umklappbar; Moppel: Claas GPS; Nick98.1: Schilderset; Ls-Landtechnik: Leitplankenset; Fatian: Strassenset; Mailman: 4er Unterstand;

Falls ich wen vergessen hab, bitte melden!

Die Straßentextur darf nicht ohne Erlaubnis in anderen Maps, die veröffentlicht werden, verwendet werden.

Ebenso bedarf es bei den verbauten Skripten „conveyorbelt.lua“ und „multisiloeffects.lua“ einer Erlaubnis von Xentro.

Die Map darf nur mit dem original Link in anderen Foren oder dergleichen angeboten werden!

Die Datei darf nicht neu hochgeladen werden!

Ich bitte um Verständnis und viel Spaß mit der Map ;)



