

Two\_Rivers\_LS2013, Düngen, Ernten, Verkaufen

Die nachfolgenden Kurse richten sich an LS Fans, die unter teilrealistischen Bedingungen die geilste mir bekannte Map in LS 2013 spielen, und ohne den Einsatz von fragwürdigen Mods wie z.B. „Geldcheaten“ oder „unrealen Großmaschinen“ zum Erfolg gelangen möchten, und sich dabei nicht mit langweiligen, immer wiederkehrenden Aufgaben, die Zeit stehlen lassen möchten.

Grundkenntnisse über das Spiel selbst und den wohl genialsten Mod aller Zeiten „Courseplay 3.20“ sollten vorhanden sein.

- ❖ Abfahrkurse aller u.a. Felder zum Hof Silo (vollautomatisch)
- ❖ Kartoffel und Rübenenernte von Feld 10, 13 und 15 zum Hof (teilautomatisch)
- ❖ Düngekurse entweder mit Kunstdünger oder Gülle (vollautomatisch)
- ❖ Strohschwad, bzw. Ballenpressen für alle Felder (teilautomatisch)
- ❖ Grasernte, Heuballen herstellen, (vollautomatisch)
- ❖ Silagesilo an der Weide füllen (vollautomatisch)
- ❖ Verkaufskurse aller Früchte zu allen Verkaufsstellen (teilautomatisch)
- ❖ Maschinenzubringer zu allen Feldern (teilautomatisch)
- ❖ Überführung Händler – Hof – Händler (vollautomatisch)
- ❖ Überführung Weide- Hof; Weide – Schafzucht, Hof – Pferdezucht, Weide - Gartencenter (vollautomatisch)

Alle Kurse wurden mit dem Standardmaschinenpark eingefahren, für alle Felder existiert eine Feldgrenze (damit ihr später für andere Arbeitsbreiten eigene Feldkurse mit nur zwei Mausklicks generieren könnt)

Weitere Einzelheiten sind in der angehängten PDF Datei aufgelistet

## **Folgende Felder sind erfasst:**

f09 – f17; F25+F31

Alle Felder sind mit Abfahrkursen zum Hof Silo ausgestattet, sowie Düngekursen ab Hoftrigger. Die Felder F09 – F12 können auch vollautomatisch mit Gülle gedüngt werden

Die Kurse FXX/hin/duenger können auch als Kurs genutzt werden, um Maschinen zum jeweiligen Feld zu transportieren. (Einstellung „Überführung“ und „Warten am letzten Wegepunkt“, sollte selbstverständlich sein) Als Ausgangspunkt wählt man entweder eine Position direkt am Trigger auf dem Hof, oder die Freifläche östlich des Hofes

## **Einstellung Düngekurse**

Die Kurse bestehen immer aus 3 Teilkursen, die mit der mittleren Schaltfläche im Hud kombiniert werden müssen:

1. Fxx/hin/duenger
2. Fxx/duengekurs XXm
3. Fxx/rueck/duenger

Als Startposition für den Traktor sollte eine Position kurz vor dem Düngetrigger auf dem Hof gewählt werden, damit vermieden wird, dass der Helfer mit Hindernissen kollidiert.

## **Einstellung Abfahrer**

Die Kurse sind einzeln aufrufbar (fxx/abf/hofsilo)

Im Hud muss der Modus „kombiniert“ eingestellt und Drescher „manuell“ ausgewählt sein, wie natürlich auch der richtige Drescher ausgewählt sein muss. Um die Kurse kollisionsfrei nutzen zu können, muss am Feld gestartet werden, oder vom Hoftrigger per Überführungsmodus zum Feld gefahren werden. (Am besten klappt es, wenn man den Abfahrer mit dem Kurs „FXX/hin/duenger“ zum Feld fahren lässt und erst dann den Abfahrmodus aktiviert.

## **Einstellung Verkauf**

Die Start- und Endposition für alle Verkaufskurse befindet sich direkt vor dem westlichen Tor des Hofes. Von dieser Position muss man natürlich das Fahrzeug unter den jeweilig gewünschten Trigger manuell bewegen.

## **Grasernte**

F08 habe ich persönlich mit Gras eingesät und dort alle erforderlichen Kurse – Mähen mit Traktor, oder Krone BIG M 500, Heuwenden, Grasschwad, und Ballenkurse eingefahren. Die Ballen, oder das Gras/Heu müßt ihr jedoch manuelle entladen, da Courseplay mir diesbezüglich noch verschlossen bleibt, bzw. sich stoisch weigert, die Ernte auch automatisch abzuladen.

Schlusswort

Weitere Kurse folgen, und je nachdem wie die Resonanz auf diesen „Mod“ ausfällt, werde ich sie auch online anbieten.

Anfragen werden nur sporadisch beantwortet, da ich auch noch ein Leben außerhalb von LS2013 genieße, was ihr übrigens auch tun solltet!

MFG Ingo