

Tiroler Weißenbachtal V1.0:

1. Installation:

1.1 Map in Mod Ordner laden:

Die Map muss wie jeder Mod, in eurem Modverzeichnis installiert werden.
Z.B. Dokumente/My Games/FarmingSimulator2022/mods



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
FS22_poettingerNovaAlpin_rack	03.08.2023 20:23	ZIP-komprimierter...	13 802 KB
FS22_poettingerNovaAlpin261	10.01.2022 18:09	ZIP-komprimierter...	5 500 KB
FS22_poettingerNovaDiscPack	17.02.2022 21:19	ZIP-komprimierter...	10 105 KB
FS22_precisionFarming	06.08.2023 22:12	ZIP-komprimierter...	75 630 KB
FS22_realismAddon_animalGrazing	17.09.2022 20:12	ZIP-komprimierter...	23 KB
FS22_rigitracSKH75	10.01.2022 18:09	ZIP-komprimierter...	27 545 KB
FS22_rigitracSKH150	10.01.2022 18:09	ZIP-komprimierter...	23 847 KB
FS22_rklPremerer	09.12.2022 19:33	ZIP-komprimierter...	6 007 KB
FS22_sagaNS_Alpin4000	02.03.2023 20:24	ZIP-komprimierter...	12 076 KB
FS22_samaszTwist600	02.02.2022 18:25	ZIP-komprimierter...	16 850 KB
FS22_sauterFastCoupler	09.12.2022 19:27	ZIP-komprimierter...	1 199 KB
FS22_Scythe	17.03.2023 11:08	ZIP-komprimierter...	1 541 KB
FS22_SheepPastureSmall	19.01.2023 13:35	ZIP-komprimierter...	8 987 KB
FS22_SteyrCasePack	07.04.2023 21:24	ZIP-komprimierter...	35 804 KB
FS22_straumannSEK802	26.09.2022 20:25	ZIP-komprimierter...	6 381 KB
FS22_straumannVertimix1050	03.08.2023 20:25	ZIP-komprimierter...	5 542 KB
FS22_Tiroler_Weissenbachtal	22.09.2023 21:26	ZIP-komprimierter...	399 084 KB
FS22_trailedLoader	15.05.2023 20:15	ZIP-komprimierter...	6 954 KB
FS22_TyroleanDairy	24.01.2023 18:38	ZIP-komprimierter...	16 146 KB
FS22_Unimog_U1X00	10.11.2022 20:25	ZIP-komprimierter...	36 557 KB
FS22_VehicleControlAddon	28.10.2022 19:33	ZIP-komprimierter...	503 KB
FS22_Workshop	03.12.2021 20:07	ZIP-komprimierter...	595 KB

1.2 Notwendige Mods:

Folgende Mods sind ZWINGEND notwendig, da diese als Placeables auf der Map verbaut sind. Diese Mods sind im Modhub bzw. auf meiner Page verfügbar und müssen im Mod Verzeichnis vorhanden sein.

HayCrane von LSFactoryMODS

[Download von meiner Homepage](#)

Bitte fügt das Zip File in das Modverzeichnis ein, wie oben für die Karte beschrieben. Die Karte lädt sich den Kran komplett alleine und positioniert ihn bereits. Ihr besitzt den Kran mit Farm ID1

Barn_With_Workshop (von Agrar Modding)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=229092&title=fs2022

BavarianBuildingPackage (von Bayern-Agrar)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=258109&title=fs2022

meadowFence_placeables (von Cayman)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=233482&title=fs2022

TyroleanDairy (von mir)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=262507&title=fs2022

Da es sich um eine wirklich alpine Map handelt, habe ich im Standardfuhrpark auch einen Mod verbaut, der meiner Meinung unumgänglich für diese Karte ist und somit auch heruntergeladen werden muss:

FS22_lindnerUnitrac122LDrive (von GIANTS Software)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=239534&title=fs2022

1.3 Alternativer Standardfuhrpark:

Ich habe einen alternativen Standardfuhrpark zur Verfügung, welche die am besten passenden Fahrzeuge für die Map ausfolgendem DLC und Mods enthält.
Dies ist komplett optional.

Hay & Forage Pack

https://www.farming-simulator.com/dlc-detail.php?lang=de&country=de&dlc_id=fs22hayandforage
FS22_lindnerUnitrac122LDrive (von GIANTS Software)

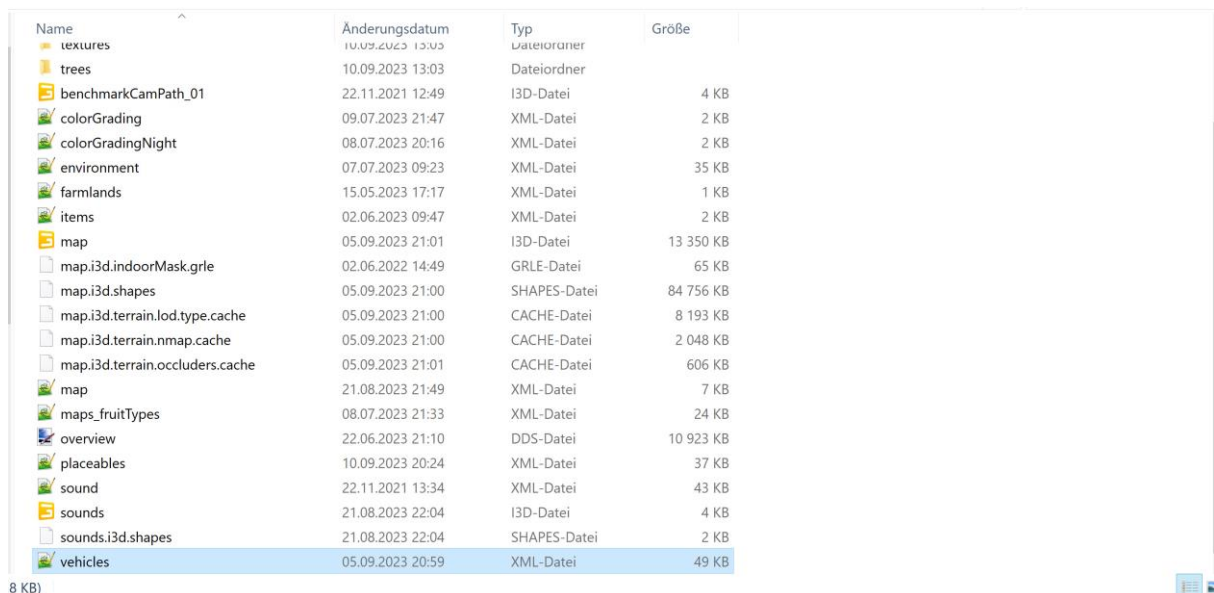
https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=239534&title=fs2022

Ihr könnt diese "vehicle.xml" auf meiner Homepage beim Download Bereich runterladen.
Falls ihr diese verwenden möchtet, müsst ihr die Karte entpacken. Dies könnt ihr im Modordner drinnen machen.

Wenn ihr diese entpackt habt, dann müsst ihr im Verzeichnis:

FS22_Tiroler_Weissenbachtal\maps\mapAlpine, die vorhandene "vehicle.xml" mit der Datei austauschen die ihr runtergeladen habt.

Nach dem Ersetzen, müsst ihr die Map wieder als .zip File verpacken (im mods Ordner)



Name	Anderungsdatum	Typ	Größe
textures	10.09.2023 13:03	Dateiordner	
trees	10.09.2023 13:03	Dateiordner	
benchmarkCamPath_01	22.11.2021 12:49	I3D-Datei	4 KB
colorGrading	09.07.2023 21:47	XML-Datei	2 KB
colorGradingNight	08.07.2023 20:16	XML-Datei	2 KB
environment	07.07.2023 09:23	XML-Datei	35 KB
farmlands	15.05.2023 17:17	XML-Datei	1 KB
items	02.06.2023 09:47	XML-Datei	2 KB
map	05.09.2023 21:01	I3D-Datei	13 350 KB
map.i3d.indoorMask.grle	02.06.2022 14:49	GRLE-Datei	65 KB
map.i3d.shapes	05.09.2023 21:00	SHAPES-Datei	84 756 KB
map.i3d.terrain.lod.type.cache	05.09.2023 21:00	CACHE-Datei	8 193 KB
map.i3d.terrain.nmap.cache	05.09.2023 21:00	CACHE-Datei	2 048 KB
map.i3d.terrain.occluders.cache	05.09.2023 21:01	CACHE-Datei	606 KB
map	21.08.2023 21:49	XML-Datei	7 KB
maps_fruitTypes	08.07.2023 21:33	XML-Datei	24 KB
overview	22.06.2023 21:10	DDS-Datei	10 923 KB
placeables	10.09.2023 20:24	XML-Datei	37 KB
sound	22.11.2021 13:34	XML-Datei	43 KB
sounds	21.08.2023 22:04	I3D-Datei	4 KB
sounds.i3d.shapes	21.08.2023 22:04	SHAPES-Datei	2 KB
vehicles	05.09.2023 20:59	XML-Datei	49 KB

1.4 Empfohlene Mods:

Folgende Mods sind NICHT zwingend notwendig, sondern nur empfehlenswert für ein realistisches Spielerlebnis

MaizePlus (von The-Alien-Paul and Modelleicher)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=253528&title=fs2022

MaizePlus Erweiterte Tierfütterung (von The-Alien-Paul and Modelleicher)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=253529&title=fs2022

RealismAddon: Grasende Tiere (von modelleicher (Farming Agency))

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=254559&title=fs2022

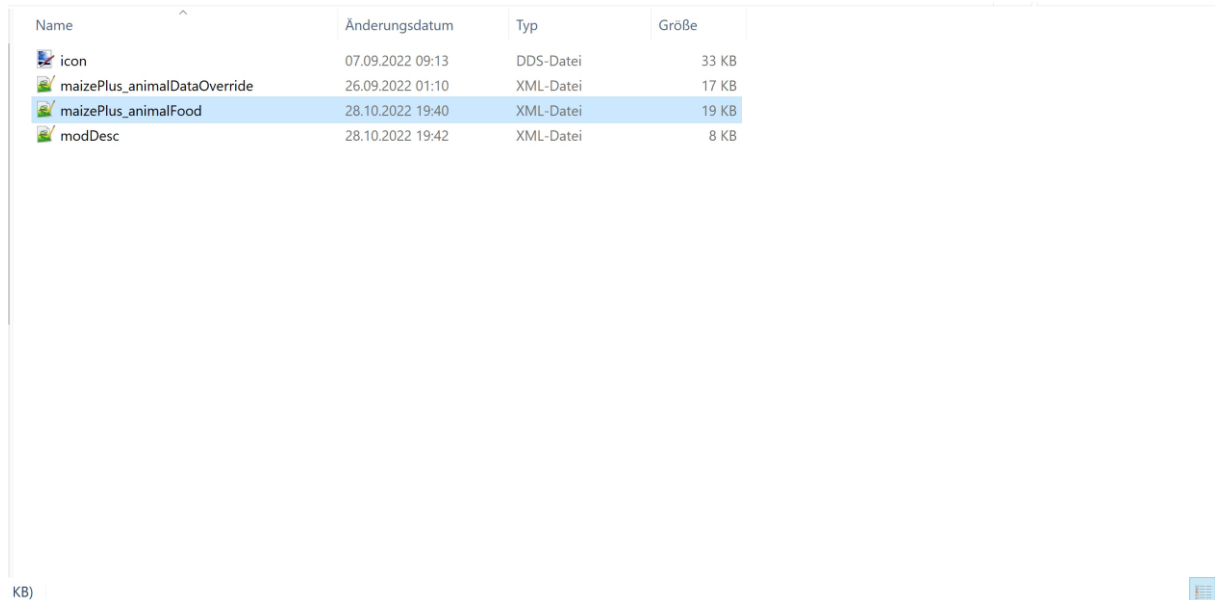
In Tirol ist Heumilch ein gängiges und hochwertiges Produkt. Um eine Fütterung vorrangig mit Heu darstellen zu können, gibt es eine abgeänderte "maizePlus_animalFood.xml" auf meiner Homepage zum Download.

Diese xml ist Teil von der MaizePlus Erweiterten Tierfütterung. Meine Änderung erhöht den Heuanteil in den Gesamtkomponenten der Fütterung für Kühe und Schafe.

Entpackt euch die "MaizePlus Erweiterte Tierfütterung", in dessen Verzeichnis

FS22_maizePlus_animalFoodAdditions, ersetzt ihr die vorhandene "maizePlus_animalFood.xml" mit der Datei von meiner Homepage.

Nach dem Ersetzen, müsst ihr den Mod wieder als .zip File verpacken (im mods Ordner)



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
icon	07.09.2022 09:13	DDS-Datei	33 KB
maizePlus_animalDataOverride	26.09.2022 01:10	XML-Datei	17 KB
maizePlus_animalFood	28.10.2022 19:40	XML-Datei	19 KB
modDesc	28.10.2022 19:42	XML-Datei	8 KB

Erweitertes Tier System (von Chissel)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=259964&title=fs2022

Der Kuhstall enthält von Haus aus einen zweiten Stall, der die Nachzucht aufnehmen kann (weitere Details zu meinem Kuhstall siehe weiter unten in der Beschreibung).

Um diesen vernünftig belegen zu können, nämlich mit z.B. Kälbern, gibt es das erweiterte Tiersystem von Chissel.

Wie alle empfohlenen Mods von mir ist dies rein optional, aber nach meiner Meinung sehr zu empfehlen.

Manure System (von Wopster)

https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=281039&title=fs2022

Der Kuhstall ist kompatibel zum Manure System. Ist aber NICHT zwingend notwendig und der Kuhstall kann auch ohne Manure System normal genutzt werden.

Aufbauten Pack (von AgrarDesignAustria)

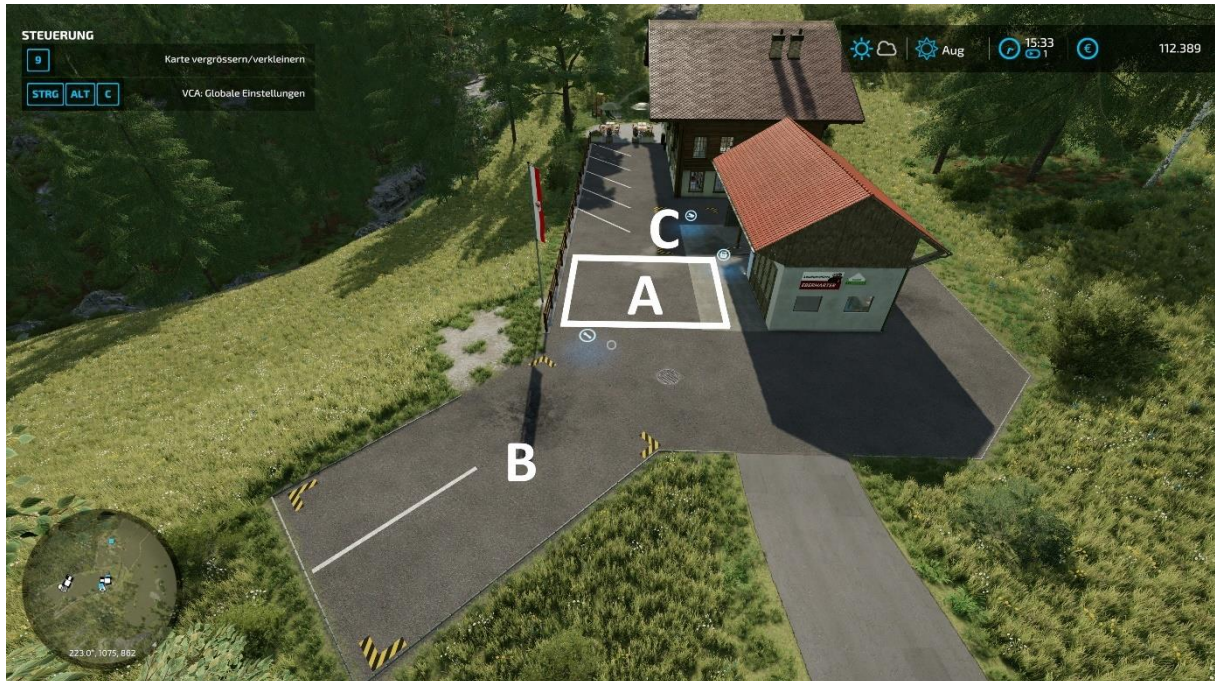
https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=de&country=de&mod_id=281976&title=fs2022

Um das Manure System nutzen zu können, benötigt man ein kompatibles Güllefass vom Unitrac. Ihr findet dies in diesem Pack. Auch können die Aufbauten in dem Pack für den Reform Muli genutzt werden.

2. Infos zur Karte

2.1 Händler

Die Spawnfläche für Fahrzeuge, sowie Güter ist sehr klein und muss je nach Objekt früh geräumt werden. Jedoch, alle Fahrzeuge die sinnhaft sind für die Map, finden auf der Spawnfläche Platz. Screenshot unten: Spawnfläche -> A, Reparatur/Verkauf -> B, Ballenverkauf -> C



2.2 Verkaufspunkte

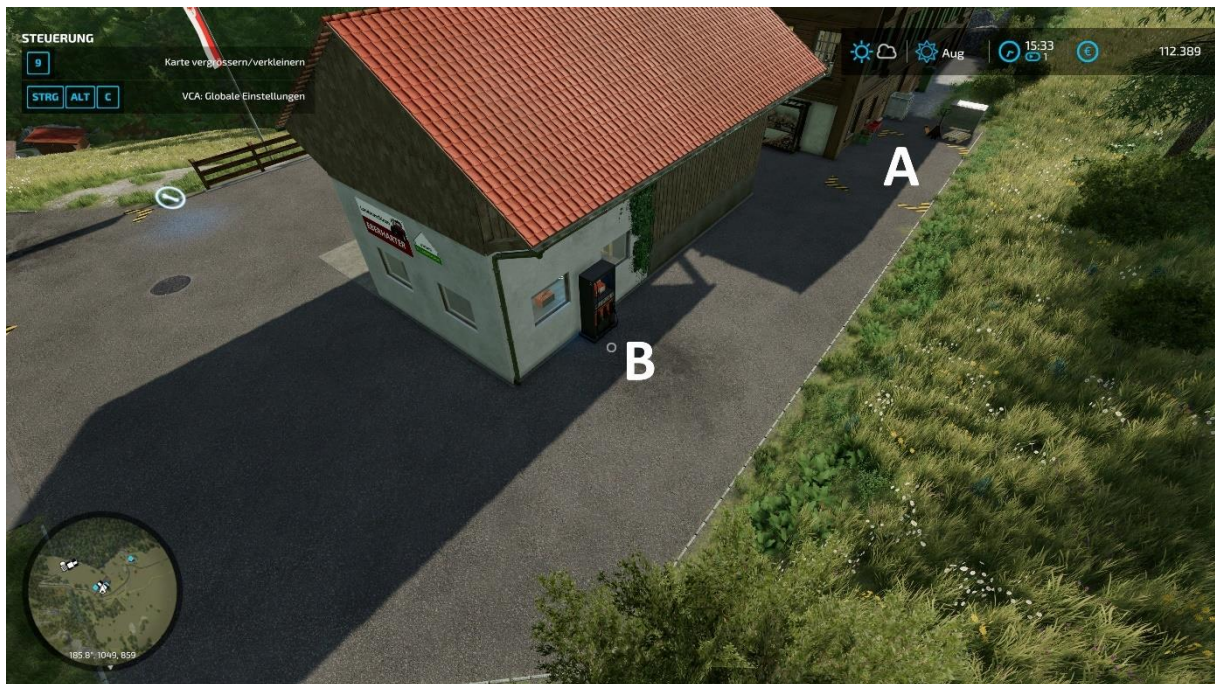
2.2.1 Alpengasthof Alpenrose

Verkaufstrigger ist beim Hintereingang der Pension

Verkauft werden können:

Brot, Kuchen, Butter, Käse, Honig, Schokolade, Erdbeeren, Salat, Tomaten, Eier, Erdäpfel und Wolle

Siehe Screenshot unten -> A



2.2.2 Ballenverkauf

Der Ballenverkauf befindet sich beim Händler

Siehe Screenshot bei Händler -> C

2.2.3 Käserei

Die Käserei ist eine Produktion, diese kann erworben oder als Verkaufspunkt für Milch genutzt werden.



2.2.4 Holzverkauf

Verkaufstrigger für Stämme siehe Screenshot -> A



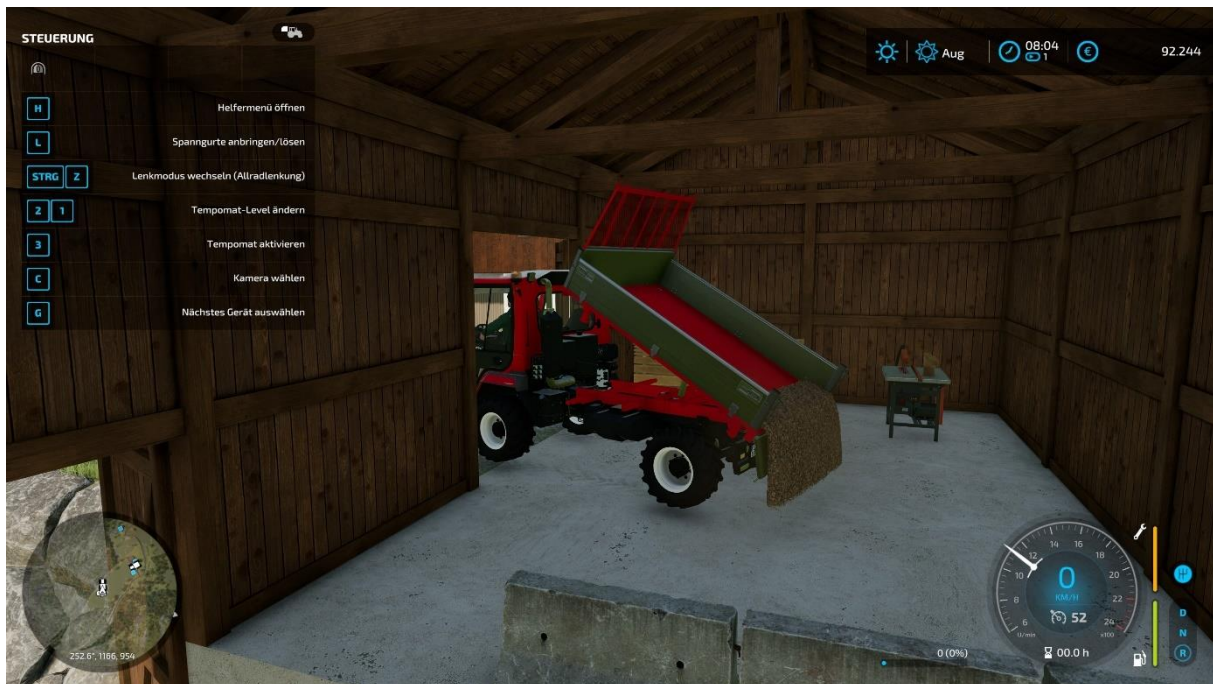
2.2.5 Hackschnitzel VERKAUF

Um die Heutrocknung betreiben zu können braucht ihr Hackschnitzel. Diese könnt ihr hier kaufen (oder selber hacken natürlich). Funktioniert wie unten im Screenshot ersichtlich: Mit einem Radlader/Hoflader/Frontlader könnt ihr zum Hackschnitzelhaufen fahren und die Schaufel im Trigger platzieren. Dort könnt ihr den Befüll/Kaufvorgang starten und z.B. in eine Pritsche umladen.



2.2.6 Hackschnitzel ANKAUF

Ankauf von Holz Hackschnitzel beim Trigger wie unten im Screenshot ersichtlich



2.3 Tierhändler

Der Tierhändler ist hier eine reine Tiertransportfirma.
Er befindet sich beim Holzverkaufspunkt.

Screenshot bei Punkt Holzverkauf, siehe -> B

3. Haupthof

3.1 Wohnhaus, Schafstall und Heulager (Tiroler Einhof)

Der Schlaftrigger, Garderobe, der Schafstall und das Heulager befinden sich in dem Hauptgebäude des Hofes.

Es gibt 2 Heulager auf dem Hof, einen klassischen Heutennen im Einhof und eine Heutrocknung im Kuhstall (Heutrocknung siehe Kuhstall 3.2.1).

Heutennen: Das trockene Heu wird in den Tennen (über Hocheinfahrt) beim Abladetrigger eingefahren.

Entnommen wird das Heu über ein Futterloch.

Dies kann mit dem Hof Track gemacht werden, indem man z.B. die Gabel des Hoftracks unter dem Futterloch (siehe Trigger Symbol) platziert und per Taste entnimmt (Heu fällt in die Gabel)

Der Schafstall hat einen Futtertrog und einen Spawnpunkt für Wolle

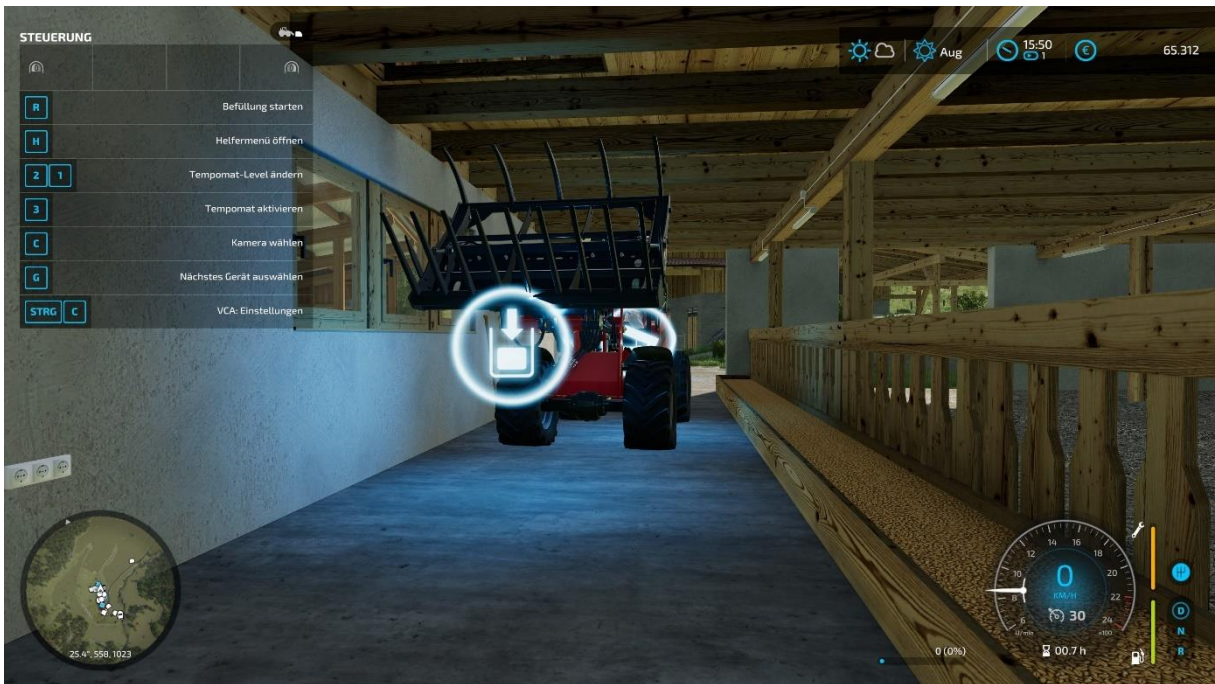
Schlaftrigger und Gaderobe



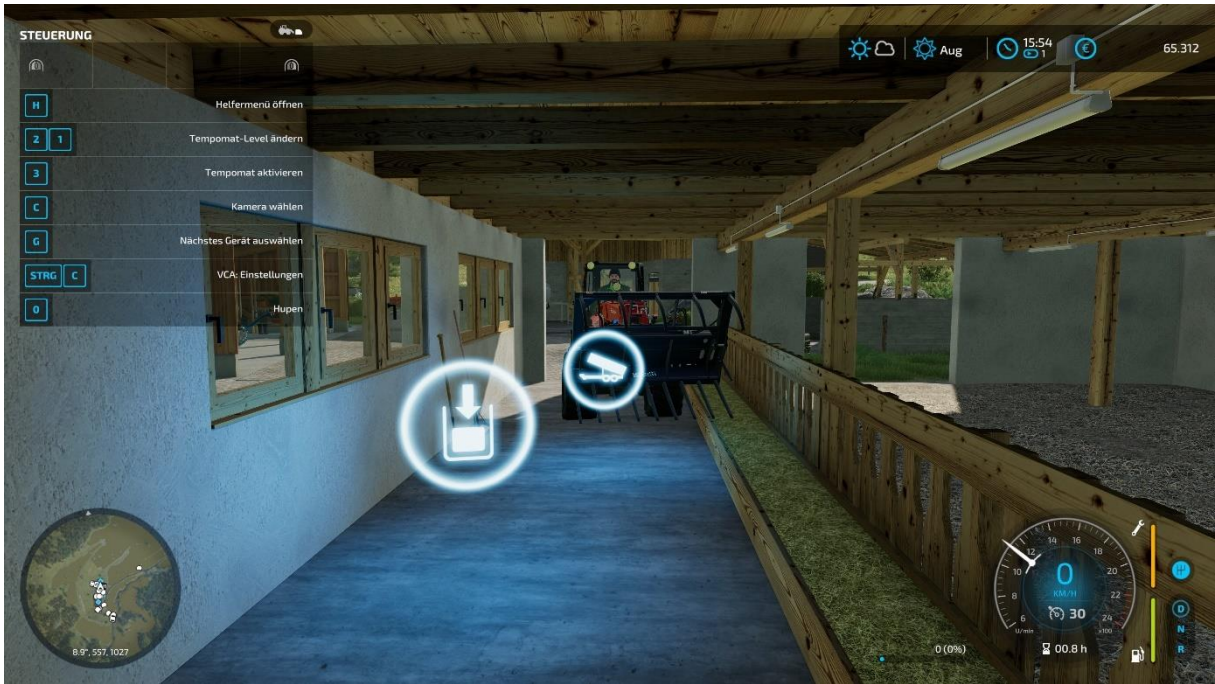
Heu einlagern



Heu entnehmen:



Schafstall Futter Trigger



Schafstall Tiere entladen, kaufen



Schafstall, Wolle Spawnpunkt



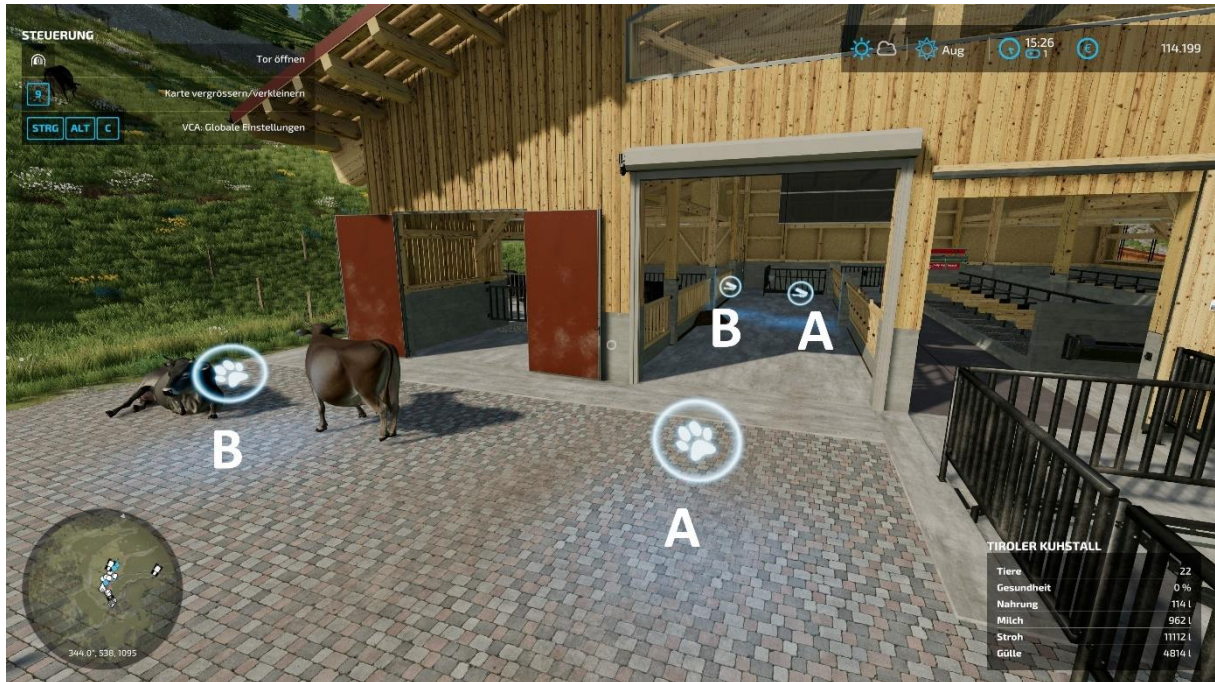
3.2 Kuhstall

Der Kuhstall besteht aus 2 Ställen, Hauptstall für die Milchkühe und der Nachzuchtstall

Haupt Kuhstall -> A (Futtertisch und Tierentladung siehe Symbol)

Nachzuchtstall -> B (Futtertisch und Tierentladung siehe Symbol)

Das Stroh muss über Strohgebläse oder ähnliches bei Futtertisch A und B eingestreut werden



Milch Trigger:



Spawnpunkt für Mist:



Gülleentnahme:

Entnahmetrigger -> A, Güllegrube kann geöffnet werden (rein optisch) -> B
Der Entnahmetrigger für den Nachzuchtstall befindet sich gleich nebenbei



Gülleentnahme mit Manure System:

Beim öffnen der Güllegrube erscheint am Ende der Animation ein Gülleschlauch wo ihr euren Saugschlauch zum Güllefass anschließen könnt. Vergesst nicht den Absperrschieber an BEIDEN Seiten zu öffnen!

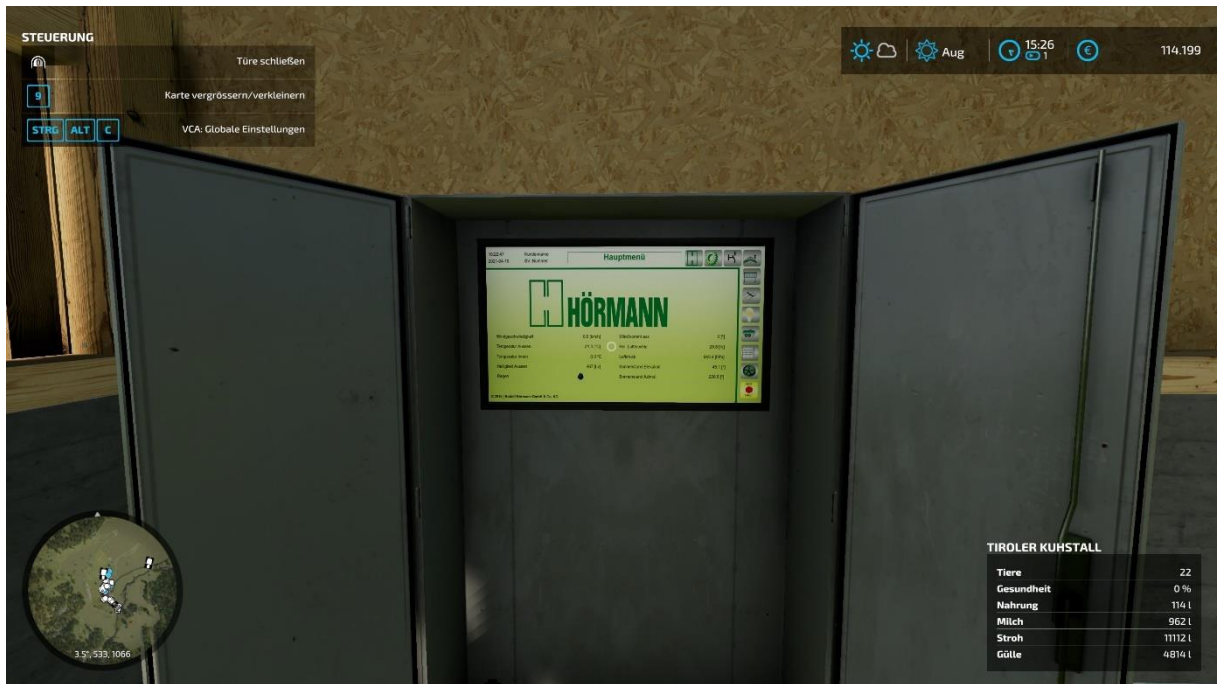


Weitere Animationen / optische Funktionen:

An der Kuhstallvorderseite bei der blauen Winde können die Mistschieber gestartet werden. Dies ist eine reine optische Funktion und dient der Veranschaulichung eines automatischen Entmistungssystems. Die beiden Windschieber fahren mehrfach vor und zurück und werfen in die außenliegenden Querkanäle ab. Dort befördern hydraulische Schieber den Mist auf die Mistplatte. Von dort kann der Mist weiter auf zweite Mistplatte mit Hof Track befördert werden



Im Milchtank Raum befindet sich der Hörmann Schaltschrank, direkt vor dem Schaltschrank könnt ihr die Seitenfenster vom Kuhstall absenken/heben



Nebenbei befindet sich der Trigger zum Senken/Heben der Fenster zum Heulager



3.2.1 Heutrocknung, Heubox, Heukran

Die Heutrocknung mit Heubox befindet sich im Anschluss zum Kuhstall. Dies ist eine Produktion und trocknet eingefahrenes Gras zu Heu mit der Zugabe von Hackschnitzel. Die Hackschnitzel werden für die Heizung benötigt für die Energie zum Trocknen.

Ihr müsst die Produktion noch kaufen, wenn ihr sie nutzen wollt.

Wenn ihr MaizePlus nutzt, sollte das Gas bereits aufbereitet sein.

Gras einfahren:

Das Gras kann über einen Trigger mit dem Ladewagen beim Tor zur Heutrocknung eingefahren werden. Dasselbe gilt für die Hackschnitzel. Es ist ein optischer Hackschnitzelbunker verbaut, die Klappe kann geöffnet/geschlossen werden



Heuentnahme / Heukran:

Der Heukran muss gemäß Anleitung bei Punkt 1.1 im Modverzeichnis vorhanden sein

In den Heukran mit TAB beim ersten Mal einsteigen und die Heubox fahren. Siehe Screenshot unten:
Den Greifer vom Heukran schließen und im Trigger wie unten positionieren, dann über Taste R die Befüllung starten.

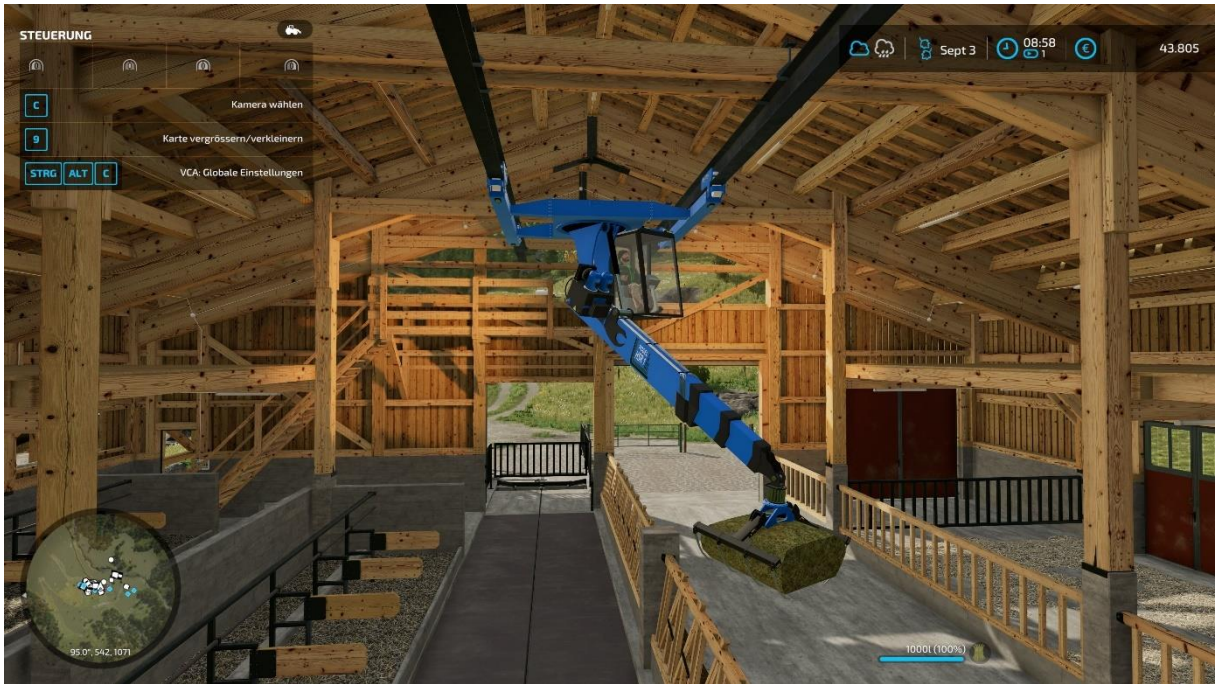


Heu ablegen:

Man kann nun mit dem Kran das Heu direkt beim Futtertisch beider Ställe im Kuhstall ablegen.

Futtertische siehe Bild bei Punkt 3.2.

Heugreifer platzieren und öffnen.



Wenn ihr realistisch spielen wollt, könnt ihr über den Zustieg nun vom Heukran aussteigen, ihr solltet den Heukran wie unten platzieren dann fällt ihr nicht runter...



3.3 Tierweide

Es ist eine Tierweide verbaut siehe Screenshot unten

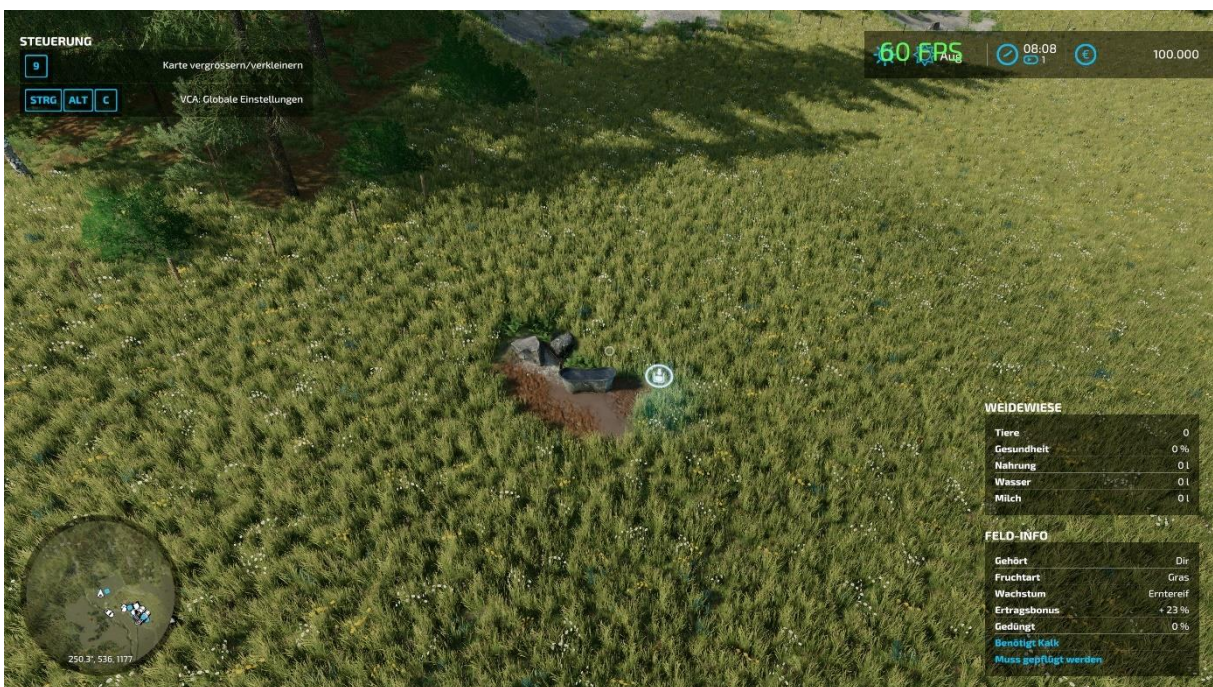
Der Futtertrichter befindet sich bei der Futterraufe.

Dort muss auch Wasser aufgefüllt werden. Der Wassertrichter befindet sich neben dem IBC Container an der Futterraufe.



3.3.1 Wasser Quelle

Wasser für die Tierweide entnehmt ihr der Quelle über Trigger siehe Screenshot unten. Die Quelle befindet sich auf der Weide



3.4 Erweiterte Mistplatte

Der Mist Spawnpunkt hat eine begrenzte Aufnahme. Dafür ist eine erweiterte Mistplatte verbaut. Man kann den Mist mit dem Hof Track zu dieser Mistplatte befördern



3.5 Werkstatt



3.6 Hoftankstelle



4. Karte Übersicht

- A Haupthof
- B Händler, Alpengasthof
- C Käserei
- D Holzverkauf, Viehhändler, Hackschnitzel Ankauf/Verkauf

