

Courseplay kurse SP für Landlust V1.

Achtung: Meine CP-fahrer bremsen an kreuzungen und beim abbiegen. Dass heist nicht dass die ihnen vorfährt geben.

Courseplay.xml installieren.

Ihr müsst vorher die Map "anspielen" und abspeichern und euch merken auf welchen Platz ihr sie speichert. Spielstand ist gleich an savegame.

Wo ihr das abgespeichert habt, das könnt nur ihr wissen. So, meine datei entpacken und die courseplay.xml in die savegame Datei die nur ihr kennt, zu finden unter C:/Doku/MyGames/FarmingSim. Voraussetzung ist das hier in eurem mod ordner: <http://www.modhoster.de/mods/courseplay--10>

Meine machine kurse gehn von hof zur feld und nach bearbeitung mit der kurs "m/feld-hof" wieder zum hof. Typ kurs einstellen auf überführung

Dar es verschiedene abladestellen gibt für getreide, kartoffel und ruben hab ich die kurse mit die felder kombiniert. So sind es jetzt statt normal 226 nur noch 99 kurse. Doch ist es möglich alles auf jedes feld an zu bauen. Siehe unter kursbeschreibungen.

Machinekurse(m)

Fahren sie ihre gewünschte maschinen aus der Halle. Kurs einstellen auf überführung.

Maschinen zurück nach den hof: ziemlich weit aufs feld fahren und mit kurs m/feld-hof.(überführung)zurück.

Abfahrerkurse:

Abfahrerpunkte sind auf der feldweg. Einige beispiele für einstellungen: Feld 06.07.08.09

Feld 06, weizen. Drescher 1. Abfahrer 2x zum hof. CP drescher 1 einstellen und automatisch finden.

Feld 07, kartoffel. Roder. Abfahrer 2x zum kuhhof. CP roder einstellen und automatisch finden.

Feld 08, Mais. Hacksler. Abfahrer zum hof. CP hacksler einstellen und automatisch finden.

BGA: Hinter die kurse zur bga ist der jeweilige silo der angefahren wird.

Futtersilo: Nur kurs von w1, w2, w3 zur futtersilo. Grass.

Hacksel kann man selbst fahren wo grade ein hacksler arbeitet für die BGA.

Verkaufskurse

Kartoffel und Ruben ab kuhhof. Foto von startpunkt .

Getreide ab hof. Foto von startpunkt.

Grüsse aus Holland und viel spass.

Piet