

# Tunxdorf 2k21 Reloaded



## Vorwort

Da ich damals im LS15 diese Map sehr gerne gespielt habe und mit dieser Map „Die Landeier“ gegründet wurden. Und sie mir im 17er auch gefehlt hatte, habe ich den Entschluss gefasst sie für den 19er zu konvertieren. Eine 1 zu 1 Konvertierung sollte es nie werden, aber man sollte schon erkennen um welche Map es sich handelt. Da ich aber den Urmodder von dieser Map nicht mehr ausfindig machen konnte, um eine Freigabe zu bekommen. Habe ich mich entschlossen die Map unter Vorbehalt nur in unserem Forum bereit zu stellen.

**MaizePlus und MaizePlus HorseExtension wird es nicht geben in dieser Map. Da es eine eigene Fütterungsvariante für diese Map gibt. Und ich die Map für mich konvertiert habe und ich es persönlich nicht nutze.**

### Es wurden folgende Zusatzfrüchte verbaut:

- **Zwiebeln** – Kann zur Fütterung der Schweine verwendet werden, alternativ im Shop erhältlich in Kisten.
- **Dinkel**
- **Triticale**
- **Karotten** – Wird für die Fütterung der Pferde benötigt, alternativ im Shop erhältlich in Kisten.
- **Grünroggen** – Kann in der ersten Reifestufe wo der Roggen noch grün ist, gehäckselt werden.

### Weitere FillTypes:

- **Saatgutbeize** – Wird zur Herstellung von Saatgut benötigt. Kann beim Händler als IBC Container erworben werden oder direkt über die Produktionsanlage gekauft werden.
- **Kompost** – Alternativer Dünger, muss selbst hergestellt werden bzw. kann in Kisten beim Shop erworben werden.
- **Bretter** und **Balken** – Werden im Sägewerk hergestellt und können beim Schreiner verkauft werden.

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Weitere Funktionen:

- **Rapsstroh** – Beim Raps ernten kann auch Stroh erzeugt werden, von der Menge her ist es aber nicht so ergiebig wie Getreidestroh. Auf einen weiteren Stroh Filltype habe ich aber verzichtet es kommt normales Stroh dabei heraus, somit kann es wie das Getreidestroh weiterverarbeitet werden.
- **Stoppel platt fahren** – Wenn mit Fruchtzerstörung gespielt wird, werden zusätzlich noch die Stoppeln platt gefahren.

## Mods die benötigt werden:

- **GlobalCompany Mod** – wird zwingend benötigt, da es Produktionen auf GC Basis gibt und die Auswahl der Starthöfe funktioniert

## Optionale Mods:

- **Seasons** – Die Map wurde dafür aufgerüstet, neue Büsche, eigener GEO. Da ich die Schafe umgestellt habe auf Gülle und Mist, wird dieses bei Verwendung von Seasons deaktiviert. Das liegt am Seasons Mod und nicht an der Map
- **PrecisionsFarming** – Die Map wurde mit einer eigenen Soilmap ausgestattet. Im Forum ist eine angepasstes PrecisionsFarming im Downloadbereich zu finden, dies wurde auf die Tunxdorf mit den neuen Früchten und für den Kompost angepasst.

## Inhaltsverzeichnis

Seite 3 bis 7 – Beschreibung über die Tiere

Seite 7 bis 12 – Produktionsbeschreibungen

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Tiere

An den Tieren wurden viele Änderungen gemacht gegenüber dem Standardspiel.

Fütterung wurde umgestellt, d.h. das Futter an sich, sowie das Fressverhalten.

Die einzelnen Rassen / Unterrassen habe eigene Namen und unterschiedliche Produktivitäten.

Kuhzucht									
									
Funktion	Holstein Rind (cow black white)		Schweizer Braunvieh (cow brown)		Schweizer Fleckvieh (cow brown white)		Angus (cow black)		
	Ausgangswerte defaults	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value
Kaufpreis €/Tier buyPrice	2500	1	2500	1,1	2750	1,1	2750	1,2	3000
Verkaufspreis €/Tier sellPrice	2000	1	2000	1,1	2200	1,1	2200	1,3	2600
Geburtenrate birthRatePerDay	0,02	0,9	0,018	1,5	0,03	1,5	0,03	2	0,04
Strohverbrauch pro Tag strawPerDay	95	1,4	133	1,4	133	1,4	133	1,4	133
Wasserverbrauch pro Tag waterPerDay	100	1,5	150	1,5	150	1,5	150	1,5	150
Mist pro Tag manurePerDay	185	1,4	259	1,4	259	1,4	259	1,4	259
Gülle pro Tag liquidManurePerDay	125	1,4	175	1,4	175	1,4	175	1,4	175
Futter pro Tag und Tier foodPerDay	500	0,7	350	0,8	400	0,8	400	1	500
Transportkosten pro Tier transportPrice	200	5	1000	5	1000	5	1000	5	1000
Milch Liter/Tag und Tier milkPerDay	125	2	250	1,8	225	1,8	225	0,6	75

- Das **Holstein Rind** ist bestens für einen Milchbetrieb geeignet. Da diese Rasse die größte Milchleistung aufweist.
- **Schweizer Braunvieh** und **Schweizer Fleckvieh** - Die beiden Rassen, sind mehr für Betriebe gedacht, die neben der Milch auch eine Zucht betreiben wollen, daher wird hier ein Teil der Milch für die Aufzucht verwendet.
- Das **Angus** ist mehr für Zuchtbetriebe angedacht. Hier geht der größte Teil der Milch in die Aufzucht und nur sehr wenig für den Verkauf. Zeichnen sich durch eine hervorragende und gesuchte Fleischqualität aus. Für die Mutterkuhhaltung sind Anguskühe besonders gut geeignet, weil sie früh und leicht kalben, sehr fruchtbar und sehr mütterlich sind. Die bei der Geburt sehr kleinen Angus-Kälber wachsen schnell.

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

Funktion		(cow Braham brown)		(cow Braham grey)		(cow Braham light brown)		(cow Braham white)	
		Ausgangswerte defaults	Multiplikator multipliiert	Neuer Wert new value	Multiplikator multipliiert	Neuer Wert new value	Multiplikator multipliiert	Neuer Wert new value	Multiplikator multipliiert
Kaufpreis €/Tier buyPrice	2500	1,2	3000	1,2	3000	1,2	3000	1,2	3000
Verkaufspreis €/Tier sellPrice	2000	1,3	2600	1,3	2600	1,3	2600	1,3	2600
Geburtenrate birthRatePerDay	0,02	2	0,04	2	0,04	2	0,04	2	0,04
Strohverbrauch pro Tag strawPerDay	95	1,4	133	1,4	133	1,4	133	1,4	133
Wasserverbrauch pro Tag waterPerDay	100	1,5	150	1,5	150	1,5	150	1,5	150
Mist pro Tag manurePerDay	185	1,4	259	1,4	259	1,4	259	1,4	259
Gülle pro Tag liquidManurePerDay	125	1,4	175	1,4	175	1,4	175	1,4	175
Futter pro Tag und Tier foodPerDay	500	1	500	1	500	1	500	1	500
Transportkosten pro Tier transportPrice	200	5	1000	5	1000	5	1000	5	1000
Milch Liter/Tag und Tier milkPerDay	125	0,6	75	0,6	75	0,6	75	0,6	75

- **Brahm Rind** - Diese Rasse ist rein für die Zucht und wieder Verkauf optimiert. Es geht nur ein sehr geringer Milchanteil in den Verkauf. Da die Milch hauptsächlich für die Aufzucht verwendet wird. Diese Tiere eignen sich sehr gut für die Schlacht, da sie zudem ein sehr zartes und sehr schmackhaftes Fleisch haben.

## Fütterung der Kühe

Das Futter wird parallel verbraucht und nicht wie im Standardspiel, nur eine Futterart. D.h. es müssen immer alle Futtersorten im Trog vorhanden sein, um eine 100% Produktionsleistung zu haben.

Als Futter wird benötigt

- Mischfutter / TMR bringt 60% der Produktionsleistung
- Sojabohnen bringt 25% der Produktionsleistung
- Heu bringt 15% der Produktionsleistung

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

Funktion		Bentheimer Landschaf Bentheimer (sheep white)		Holländisches Braun Schaf Dutch brown (sheep brown)		Rhönschaf Rhoen sheep (sheep black white)		Schwarzes Bergschaf black mountain (sheep black)	
		Ausgangswerte defaults	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier
Kaufpreis €/Tier buyPrice	1500	1,2	1800	1	1500	1	1500	1	1500
Verkaufspreis €/Tier sellPrice	1000	1,2	1200	1	1000	1	1000	1	1000
Geburtenrate birthRatePerDay	0,035	1,2	0,042	1,3	0,046	1,3	0,046	1,3	0,046
Strohverbrauch pro Tag strawPerDay	40	2,5	100	2,5	100	2,5	100	2,5	100
Wasserverbrauch pro Tag waterPerDay	30	1	30	1	30	1	30	1	30
Mist pro Tag manurePerDay	100	1	100	1	100	1	100	1	100
Gülle pro Tag liquidManurePerDay	115	1	115	1	115	1	115	1	115
Futter pro Tag und Tier foodPerDay	100	1,3	130	1,3	130	1,3	130	1,3	130
Transportkosten pro Tier transportPrice	100	5	500	5	500	5	500	5	500
Wolle pro Tag palletsPerDay	0,035	2,5	0,088	2	0,07	2	0,07	2	0,07

- Das **Bentheimer** Landschaf wird für Wollproduktion bevorzugt. Da es ein ergiebigeres Fell hat als die anderen Schafe. Der Anschaffungspreis ist daher höher.
- Die anderen Schafsunterrassen können auch als Zuchttiere verwendet werden. Durch das bessere Futter erhöht sich die Geburtenrate und man kann diese neben der Wolle auch sehr gut züchten.

## Fütterung der Schafe

Das Futter wird parallel verbraucht, d.h. es müssen immer alle Futtersorten im Trog vorhanden sein, um eine 100% Produktionsleistung zu haben.

Als Futter wird benötigt

- Heu bringt 30% der Produktionsleistung
- Sojabohnen bringt 40% der Produktionsleistung
- Silage bringt 30% der Produktionsleistung

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Schweinezucht



Funktion	Ausgangswerte defaults	Deutsches Hausschwein German home pig (pig red)		Piétrain Piétrain (pig white)		Bentheimer Landschwein Bentheimer Pig (pig black)		Cornwallschwein Cornwall (pig black)	
		Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value
Kaufpreis €/Tier buyPrice	1500	0,8	1200	1,2	1800	1,7	2550	1,4	2100
Verkaufspreis €/Tier sellPrice	1000	0,4	400	0,9	900	2,2	2200	1,6	1600
Geburtenrate birthRatePerDay	0,166	2,2	0,365	1,5	0,249	1	0,166	1,1	0,183
Strohverbrauch pro Tag strawPerDay	30	5	150	5	150	5	150	5	150
Wasserverbrauch pro Tag waterPerDay	20	5	100	5	100	5	100	5	100
Mist pro Tag manurePerDay	75	2	150	2	150	2	150	2	150
Gülle pro Tag liquidManurePerDay	95	2	190	2	190	2	190	2	190
Futter pro Tag und Tier foodPerDay	90	2,5	225	2,5	225	3,5	315	3,5	315
Transportkosten pro Tier transportPrice	100	5	500	5	500	5	500	5	500

## Fütterung der Schweine

Das Futter wird parallel verbraucht, d.h. es müssen immer alle Futtersorten im Trog vorhanden sein, um eine 100% Produktionsleistung zu haben.

Als Futter wird benötigt

- Mais bringt 30% der Produktionsleistung
- Weizen und Gerste bringen 20% der Produktionsleistung
- Zwiebeln, Sojabohnen, Raps und Sonnenblumen bringen 25% der Produktionsleistung
- Kartoffeln und Zuckerrüben bringen 25% der Produktionsleistung

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

Funktion		Haushuhn (chicken white)		Masthuhn (chicken black)		Legehuhn (chicken brown)		(rooster)	
		Ausgangswerte defaults	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier	Neuer Wert new value	Multiplikator multiplier
Kaufpreis €/Tier buyPrice	50	1	50	1,5	75	2	100	1	50
Verkaufspreis €/Tier sellPrice	25	1	25	2	50	1,2	30	1	25
Geburtenrate birthRatePerDay	0,1	1	0,1	6	0,6	0,8	0,08	0	0
Futter pro Tag und Tier foodPerDay	5	1	5	2	10	1,4	7	1	5
Transportkosten pro Tier transportPrice	15	1	15	1	15	1	15	1	15
Eierkartons pro Tag palletsPerDay	0,1	1	0,1	0	0	8	0,8	0	0

- Das **Haushuhn** ist ein normales Huhn, das gängig auf Höfen zu finden ist. Die Produktivität wurde auf den Standardwerten belassen.
- Das **Masthuhn** wurde für den Mastbetrieb abgestimmt. Fressen mehr und sind rein zum Mästen geeignet, Eier Produktion gibt es damit keine, die Eier werden zu 100% zum Brüten verwendet. Das bedeutet eine 3fach höhere Geburtenrate.
- Das **Legehuhn**, ist ein reines Eierlegewunder. Diese Hühner sind rein zur Eierproduktion ausgelegt. Um dies zu erreichen, fressen sie ein wenig mehr und es werden nur sehr wenige Eier für das Ausbrüten verwendet. Daher ist bei diesen Hühnern die Züchtung minimiert worden, um eine höhere Eierlegeleistung zu ermöglichen.

## Fütterung der Hühner

Bei den Hühnern wurden keine Änderungen vorgenommen, was die Fütterung angeht.

## Pferde

### Fütterung der Pferde

Das Futter wird parallel verbraucht, d.h. es müssen immer alle Futtersorten im Trog vorhanden sein, um eine 100% Produktionsleistung zu haben.

Als Futter wird benötigt

- Hafer bringt 45% der Produktionsleistung
- Heu bringt 40% der Produktionsleistung
- Karotten bringt 15% der Produktionsleistung

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Global Company Produktionen

### Sägewerk

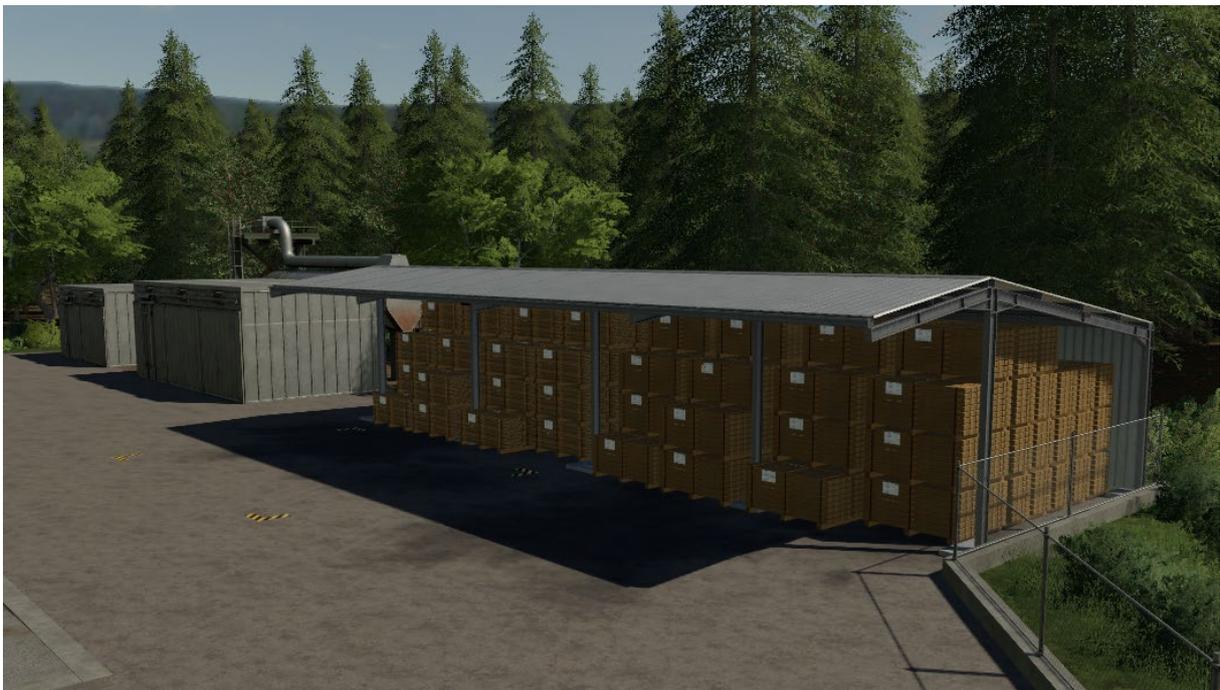
Mir war, das Bäume fällen, um daraus Hackschnitzel oder einfach nur die Stämme so zu verkaufen ein wenig zu langweilig. Daher habe ich das Sägewerk auf GC Basis noch eingebaut. Damit man noch das Holz weiterverarbeiten kann zu Balken und Brettern. Als Nebenprodukt fallen auch Hackschnitzel ab, die man für die Produktion verwenden kann als Brennstoff oder wenn man viel genug hat, beim Schreiner verkaufen.

Und an die Spieler, die den Forst nicht gerne spielen, kann über die Produktionsanlage die Stämme und Hackschnitzel einfach bestellen.

Verkaufen kann man die Produkte beim Schreiner im Dorf, er nimmt auch die Stämme und Hackschnitzel an.

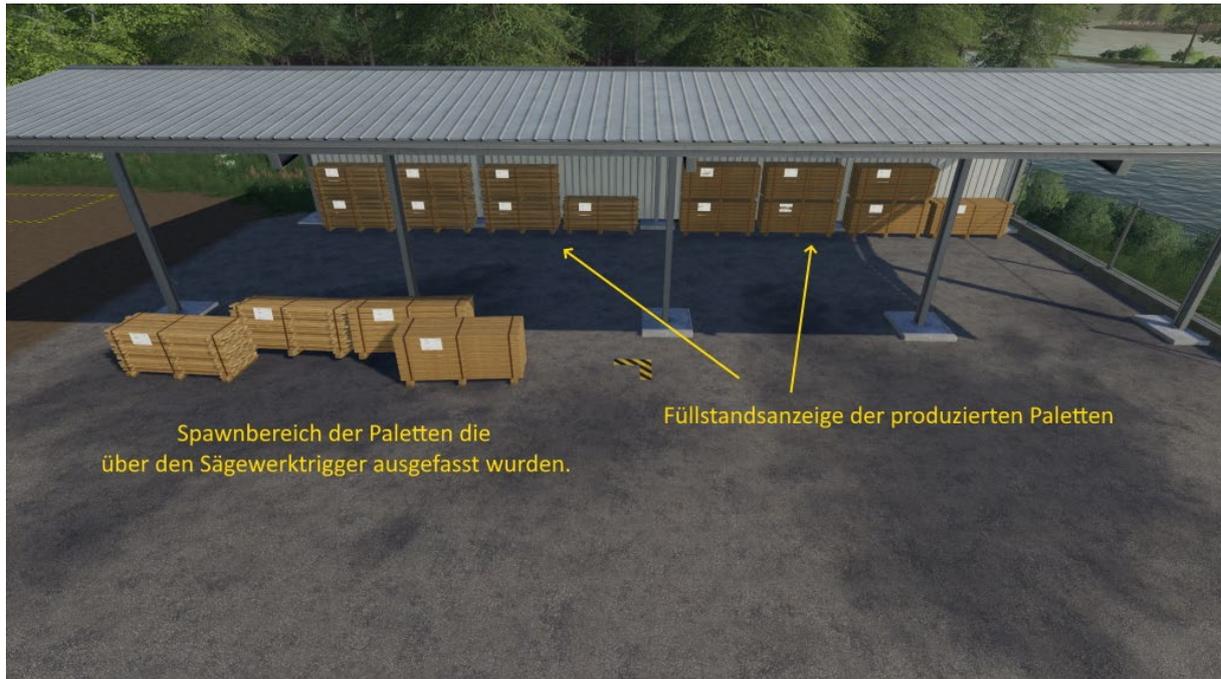
Die Balken und Bretter spawnen nicht einzeln. Diese werden erst im Lager eingelagert, das Lager dient auch als Füllstandsanzeige, d.h. das Lager füllt sich sichtbar.

Um die Produkte auszulagern, muss man in Markierung des Sägewerks an der Tür stehen (Bild 4 & 5) und diese dann mit der gewählten Anzahl auslagern, je nachdem wie viel man auslagert spawnt dann die Paletten in der Markierung.



(Bild 1)

## Tunxdorf 2k21 Reloaded



(Bild 2)

Im nächsten Bild sind gestapelte Baumstämme zu sehen, auch hier habe ich auf langweilige Deko verzichtet und habe den Lagerplatz als Füllstandsanzeige umfunktioniert. Das bedeutet, je mehr Stämme, die ihr in der Markierung abliefern, umso mehr Stämme sind im Lagerplatz sichtbar.



(Bild 3)

Was die Übersicht der Produktion angeht, habe ich im Sägewerk auf die Monitore verzichtet. Ich habe, wie im nächsten Bild zu sehen ist, eine Markierung an der Tür gesetzt um dort könnt ihr das Menü der Produktion aufrufen.

# Tunxdorf 2k21 Reloaded



(Bild 4)



(Bild 5)

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Kompostanlage

Mit dieser Produktion könnt Ihr Euch Kompost herstellen um diesen als alternativen Dünger für die Felder zu verwenden.



Zur Herstellung werden folgende Materialien benötigt.

Kammer 1 – linker Abladepunkt	Kammer 2 – mittlerer Abladepunkt, linkes Sichtfenster	Kammer 3 – rechter Abladepunkt, rechtes Sichtfenster
<ul style="list-style-type: none"><li>• Wasser</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stroh</li><li>• Mist</li><li>• Häckselgut</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gras</li><li>• Heu</li><li>• Häckselgut</li><li>• Silage</li></ul>

Pro Kammer muss mindestens 1 Rohstoff vorhanden sein, damit die Produktion läuft. Alternative können über die Produktionsübersicht die Rohstoffe erworben werden.

Am Monitor selbst stehen aber nur Wasser, Stroh, Gras und Heu. In der Produktionsübersicht seht ihr alle nötigen Rohstoffe, die Ihr verwenden könnt.

# Tunxdorf 2k21 Reloaded

## Saatgutherstellung

Mit dieser Produktionsanlage könnt Ihr Euer Saatgut selbst herstellen. Dazu wird eigentlich nur Getreide und Saatgutbeize benötigt.



Die Saatgutbeize könnt Ihr beim Händler im IBC Container erwerben. Alternative kann man auch die Saatgutbeize in der Produktionsübersicht kaufen, aber zu einem höheren Preis.

