



## Produktionsgebäude DE Handbuch

Dies ist eine Inhaltsinformation zur Version 1.1.0.0 des MOD für den Landwirtschafts-Simulator 22.

Das Produktionsgebäude Pack richtet sich mit seinem Inhalt an die deutschsprachigen Spieler des Landwirtschafts-Simulator 22. Es ist als eine ideale Ergänzung zu Karten die im deutschsprachigen Raum angesiedelt sind zu betrachten. Enthalten sind die Produktionsgebäude aus dem Hauptspiel in deutschen Ausführungen. Sie sind geprägt von einer liebevollen Gestaltungsarbeit mit vielen Details und Anpassungen. Es gibt z.B. viele interaktive Elemente die sich an den Jahres- oder Tageszeiten orientieren, wie z.B. Blumenkästen an den Fenstern. Es gibt zusätzliche dekorative Gegenstände als platzierbare Objekte, wie Schilder, Flaggen oder Werbevitriolen. Die Paletten der Produktionen wurden überarbeitet und die Produktionszyklen der einzelnen Produktionsstätten wurden angepasst. Das heißt, sie sind in den meisten Fällen geringfügig schneller bei leicht erhöhten Produktionskosten. Die Paletten-Stellplätze wurden ebenfalls angepasst und sind in den meisten Fällen größer, so wie die Paletten teilweise auch durch ein höheres Füllvolumen.

Die Texturen der zusätzlichen Grafiken sind meist hochauflösend was sich im Spiel eindeutig bemerkbar macht und eine gestochen scharfe Auflösung bietet. Der MOD ist verhältnismäßig groß, versucht aber dennoch ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen der Qualität und der Größe zu erreichen. Am Ende seiner Wegstrecke dürfte der MOD dann wohl die Größe einer Karte übertreffen, was an der Menge der einzelnen Objekte liegt die im Pack enthalten sein werden. Alles in allem soll es ein Rundpaket darstellen, was den Spieler mit allem wichtigen für seinen deutschen landwirtschaftlichen Hof versorgt.

Aufgrund der Komplexität des MOD habe ich mich dazu entschlossen, dieses kleine PDF-Handbuch zu verfassen. Es liefert genauere Angaben und Daten zu den einzelnen Objekten bzw. zu den Produktionsgebäuden. Zu jedem Update wird es ein aktualisiertes Handbuch geben in dem dann auch die Neuheiten mit den technischen Daten enthalten sind. Einen offiziellen Support mit Neuigkeiten des MOD findet Ihr im Internet unter [www.forbiddens-mods.de](http://www.forbiddens-mods.de) im Landbauer Workshop.

Nun wünsche ich Euch allen viel Spaß beim Farmen auf Eurem virtuellen Hof...

# Inhaltsverzeichnis

## 1. Zahlen und Informationen zu den einzelnen Gebäuden (Seiten 3 - 12)

- Augustushof
- Bäckerei Weidmann
- Alte Molkerei
- Kaisers Mühle
- Rossmayer Ölmühle
- West Zucker AG
- Schreinerei Holzmann
- Deniz Import und Export
- Großer Kuhstall
- Güllegrube
- Silage Fahrsilo

## 2. Information zu den enthaltenen Icons (Seite 13)

- 16 Icons kurz erklärt

## 3. Zahlen und Informationen zu den enthaltenen Paletten (Seite 14)

- 11 verschiedene Warenpaletten kurz erklärt

## 3. Informationen zu den platzierbaren Dekorationsgegenständen (Seiten 15 - 16)

- Werbevitriolen
- Flaggen
- Betriebsgelände Einfahrtschranke
- Firmenschilder
- Straßenverkehrszeichen

## 4. Empfehlungen zu weiteren ergänzenden MODs (Seite 17)

- MOD-Empfehlungen mit Direktlink zur Downloadseite

## 5. Empfehlungen und Hinweise zum Spielen mit dem MOD (Seite 18)

## 6. Changelog zum Update Version 1.1.0.0 (Seiten 19 - 21)



## Der Augustushof (Farm Building)

<b>Kaufpreis</b>
65.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>
Bauen / Gebäude / Farmhäuser
<b>Betriebskosten (Unterhalt pro Tag)</b>
50 Euro
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>
Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern. (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern) Poster bzw. Plakate an der Hauswand können aktiviert oder deaktiviert werden. Schlaf und Garderobenfunktion. Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.



## Die Bäckerei Weidmann (Bakery)

<b>Landbauer Version</b>	<b>Giants Version</b>
<b>Kaufpreis</b>	
65.000 Euro	50.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Brot</b>	
Zyklen pro Stunde: 125 / Kosten per Stunde: 2,5	Zyklen pro Stunde: 90 / Kosten per Stunde: 2,5
Mengen: 4x Mehl = 2x Brot	Mengen: 2x Mehl = 1x Brot
<b>Produktion Kuchen</b>	
Zyklen pro Stunde 25 / Kosten per Stunde 4	Zyklen pro Stunde 8 / Kosten per Stunde 2,5
Mengen: je 5x Mehl, Zucker, Milch, Eier, Butter und Erdbeeren = 12x Kuchen	Mengen: je 2x Mehl, Zucker, Milch, Eier, Butter und Erdbeeren = 5x Kuchen
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Mehl 65.000	Mehl 65.000
Zucker 65.000	Zucker 7.000
Milch 30.000	Milch 7.000
Eier 20.000	Eier 7.000
Butter 20.000	Butter 7.000
Erdbeeren 40.000	Erdbeeren 7.000
Brot 15.000	Brot 7.000
Kuchen 10.000	Kuchen 7.000
<b>Palettenplätze</b>	
6	2
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
<p>Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern.            (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern)            Fensterrollläden die zur Nachtzeit zwischen 22:00 – 6:00 geschlossen werden.            Schaufensterrollläden die bei Ladenschluss zwischen 18:00 – 6:30 geschlossen werden.            Sonnenmarkisen die zu Öffnungszeiten zwischen 7:00 – 18:00 ausgefahren werden.            Backwaren die vor Ladenöffnung befüllt und nach Ladenschluss entfernt werden.            Kopfsteinpflaster und Zaun kann auf dem Grundstück aktiviert oder deaktiviert werden.            Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.</p>	



## Die Alte Molkerei (Diary)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreis</b>	
75.000 Euro	70.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Butter</b>	
Zyklen pro Stunde: 30 / Kosten per Stunde: 1	Zyklen pro Stunde: 20 / Kosten per Stunde: 1
Mengen: 15 Milch = 12x Butter	Mengen: 15 Milch = 13x Butter
<b>Produktion Käse</b>	
Zyklen pro Stunde 70 / Kosten per Stunde 1	Zyklen pro Stunde 50 / Kosten per Stunde 1
Mengen: 3x Milch = 2x Käse	Mengen: 3x Milch = 2x Käse
<b>Produktion Schokolade</b>	
Zyklen pro Stunde 140 / Kosten per Stunde 1	Zyklen pro Stunde 100 / Kosten per Stunde 1
Mengen: 3x Milch + 2x Zucker = 2x Schokolade	Mengen: 1x Milch + 1x Zucker = 1x Schokolade
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Milch 800.000	Milch 100.000
Zucker 60.000	Zucker 36.000
Butter 20.000	Butter 10.000
Käse 20.000	Käse 5.000
Schokolade 10.000	Schokolade 5.000
<b>Palettenplätze</b>	
12	6
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
<p>Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern.            (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern)</p> <p>Produkte (Käse, Butter und Schokolade) die im inneren der Molkerei zu unterschiedlichen Zeiten            erscheinen und wieder verschwinden inkl. Waren-Trolley.</p> <p>Kopfsteinpflaster kann auf dem Molkereigelände aktiviert oder deaktiviert werden.</p> <p>Das Milchtaxi (Citroen Typ H) auf dem Parkplatz vor der Molkerei kann aktiviert oder deaktiviert werden.</p> <p>Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.</p>	



## Die Kaisers Mühle (Grain Mill)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreis</b>	
85.000 Euro	96.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Mehl (Weizen)</b>	
Zyklen pro Stunde: 250 / Kosten per Stunde: 1	Zyklen pro Stunde: 150 / Kosten per Stunde: 1
Mengen: 5x Weizen = 4x Mehl	Mengen: 5x Weizen = 4x Mehl
<b>Produktion Mehl (Gerste)</b>	
Zyklen pro Stunde 50 / Kosten per Stunde 1	Zyklen pro Stunde 25 / Kosten per Stunde 1
Mengen: 30x Gerste = 25x Mehl	Mengen: 30x Gerste = 23x Mehl
<b>Produktion Mehl (Hafer)</b>	
Zyklen pro Stunde 90 / Kosten per Stunde 1	Zyklen pro Stunde 50 / Kosten per Stunde 1
Mengen: 16x Hafer = 14x Mehl	Mengen: 15x Hafer = 19x Mehl
<b>Produktion Mehl (Hirse)</b>	
Zyklen pro Stunde 90 / Kosten per Stunde 1	Zyklen pro Stunde 50 / Kosten per Stunde 1
Mengen: 16x Hirse = 14x Mehl	Mengen: 15x Hirse = 16x Mehl
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Weizen 400.000	Weizen 270.000
Gerste 400.000	Gerste 270.000
Hafer 400.000	Hafer 270.000
Hirse 400.000	Hirse 270.000
Mehl 100.000	Mehl 30.000
<b>Palettenplätze</b>	
14	6
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
<p>Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern.            (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern)            Kopfsteinpflaster kann auf dem Mühlengelände aktiviert oder deaktiviert werden.            Fensterrollläden die zur Nachtzeit zwischen 21:30 – 6:15 geschlossen werden.            Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.</p>	



## Die Rossmaier Ölmühle (Oil Plant)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreis</b>	
95.000 Euro	80.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Sonnenblumenöl</b>	
Zyklen pro Stunde: 400 / Kosten per Stunde: 4	Zyklen pro Stunde: 200 / Kosten per Stunde: 2,5
Mengen: 2x Sonnenblumen = 1x Öl	Mengen: 2x Sonnenblumen = 1x Öl
<b>Produktion Rapsöl</b>	
Zyklen pro Stunde 340 / Kosten per Stunde 4	Zyklen pro Stunde 200 / Kosten per Stunde 2,5
Mengen: 3x Raps = 2x Öl	Mengen: 2x Raps = 1x Öl
<b>Produktion Olivenöl</b>	
Zyklen pro Stunde 200 / Kosten per Stunde 4	Zyklen pro Stunde 100 / Kosten per Stunde 2,5
Mengen: 2x Oliven = 1x Öl	Mengen: 2x Oliven = 1x Öl
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Sonnenblumen 600.000	Sonnenblumen 144.000
Raps 600.000	Raps 144.000
Oliven 200.000	Oliven 72.000
Sonnenblumenöl 100.000	Sonnenblumenöl 10.000
Rapsöl 100.000	Rapsöl 10.000
Olivenöl 20.000	Olivenöl 5.000
<b>Palettenplätze</b>	
10	4
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
Eine große Überdachte Entladestelle mit Signalanlage. Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.	



## Die West Zucker AG (Sugar Mill)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreis</b>	
95.000 Euro	80.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Zucker (Zuckerrüben)</b>	
Zyklen pro Stunde: 800 / Kosten per Stunde: 5	Zyklen pro Stunde: 500 / Kosten per Stunde: 5
Mengen: 2x Zuckerrüben = 1x Zucker	Mengen: 2x Zuckerrüben = 1x Zucker
<b>Produktion Zucker (Zuckerrübenschnitzel)</b>	
Zyklen pro Stunde 500 / Kosten per Stunde 3	Zyklen pro Stunde 200 / Kosten per Stunde 3
Mengen: 5x Zuckerrübenschnitzel = 3x Zucker	Mengen: 5x Zuckerrübenschnitzel = 3x Zucker
<b>Produktion Zucker (Zuckerrohr)</b>	
Zyklen pro Stunde 800 / Kosten per Stunde 5	Zyklen pro Stunde 500 / Kosten per Stunde 5
Mengen: 2x Zuckerrohr = 1x Zucker	Mengen: 2x Zuckerrohr = 1x Zucker
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Zuckerrüben 700.000	Zuckerrüben 360.000
Zuckerrübenschnitzel 700.000	Zuckerrübenschnitzel 360.000
Zuckerrohr 700.000	Zuckerrohr 360.000
Zucker 250.000	Zucker 36.000
<b>Palettenplätze</b>	
12	6
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern. (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern) Fensterrollläden die zur Nachtzeit zwischen 20:00 – 7:00 geschlossen werden. Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.	



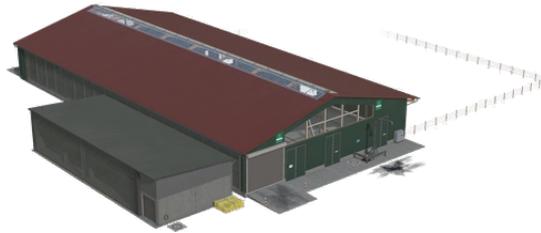
## Die Schreinerei Holzmann (Carpenter)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreis</b>	
65.000 Euro	60.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Produktion / Fabriken	
<b>Produktion Möbel (Holz)</b>	
Zyklen pro Stunde: 18 / Kosten per Stunde: 4	Zyklen pro Stunde: 9 / Kosten per Stunde: 3
Mengen: 6x Holz = 8x Möbel	Mengen: 4x Holz = 5x Möbel + 0,15 Holzspäne
<b>Produktion Möbel (Bretter)</b>	
Zyklen pro Stunde 18 / Kosten per Stunde 4	Zyklen pro Stunde 10 / Kosten per Stunde 3
Mengen: 4x Bretter = 8x Möbel	Mengen: 5x Bretter = 7x Möbel + 0,1 Holzspäne
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>	
Holz 100.000	Holz 30.000
Bretter 75.000	Bretter 18.000
Möbel 25.000	Möbel 4.000
Späne 0	Späne 5.000
<b>Palettenplätze</b>	
10	4
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
<p>Aufgrund der Geringfügigkeit wurde die Hackschnitzelproduktion (Späne) entfernt.            Ein Blumenfass das je nach Jahreszeit von Frühling bis Herbst blüht und im Winter nicht.            Kopfsteinpflaster kann auf dem Grundstück aktiviert oder deaktiviert werden.            Ein Waren-Trolley der je nach Jahreszeit unterschiedlich erscheint.            Leuchtende Hausnummern am Gebäude.            Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.</p>	



## Deniz Import und Export (Farmers Market)

<b>Kaufpreis</b>
65.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>
Bauen / Produktion / Verkaufstationen
<b>Produkte die zum Ankauf angenommen werden</b>
Brot, Butter, Käse, Mehl, Honig, Zucker, Schokolade, Müsliriegel, Sonnenblumenöl, Rapsöl, Olivenöl, Tomaten, Kartoffeln, Salatköpfe, Oliven, Rosinen, Erdbeeren, Weintrauben, Traubensaft, Wasser und Mais.
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten</b>
Das Kopfsteinpflaster mit einer Zaunumrandung des Grundstücks kann aktiviert oder deaktiviert werden. Blumenkästen an den Fenstern die von Frühling bis Herbst ihr Pflanzenwachstum ändern. (Im Winter sind keine Blumenkästen an den Fenstern) Zusätzliche Nachtbeleuchtungen.



## Großer Kuhstall (Cow Barn Big)

### (Ohne und mit Fütterungsroboter)

Landbauer Version	Giants Version
<b>Kaufpreise</b>	
439.000 Euro / 629.000 Euro	518.500 Euro / 722.500 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>	
Bauen / Tiere / Kühe	
<b>Anzahl der Tier im Stall (Menge)</b>	
Jeweils 200 Stück	Jeweils 80 Stück
<b>Kapazitäten der Milchammer (Mengen)</b>	
Jeweils 120.000 Liter	Jeweils 60.000 Liter
<b>Produktion Gülle</b>	
Jeweils 400.000 Liter	Jeweils 100.000 Liter
<b>Einstreu Stroh</b>	
Jeweils 60.000	Jeweils 38.000
<b>Füllmengen des Fütterungsroboter (Lagerkapazität)</b>	
Heu 75.000	Heu 49.000
Stroh 100.000	Stroh 49.000
Silage 150.000	Silage 115.000
Mineralfutter 50.000	Mineralfutter 49.000
<b>Betriebskosten (Unterhalt pro Tag)</b>	
300 Euro / 450 Euro	200 Euro / 350 Euro
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Gebäudes</b>	
Lely Nautilus Big Milchtank (120.000 Liter). Dekorierte Milchammer mit Touchscreen-Display an der Wand. Sicherheitsequipment im Stall (Notausgangsschilder, Feuerlöscher, Erste Hilfe Koffer).	



## Güllegrube (Liquid Manure Tank)

<b>Kaufpreis</b>
75.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>
Bauen / Gebäude / Silos
<b>Füllmengen (Lagerkapazität)</b>
Gülle 750.000
Gärreste 750.000
<b>Betriebskosten (Unterhalt pro Tag)</b>
5 Euro
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Silos</b>
Schachtdeckel zum öffnen und schließen.



## Silage Fahrlo (Bunker Silo)

<b>Kaufpreis</b>
15.000 Euro
<b>Zu finden im Spiel unter</b>
Bauen / Gebäude / Silos
<b>Füllmenge (Lagerkapazität)</b>
Geschätzt ca. 750.000
<b>Betriebskosten (Unterhalt pro Tag)</b>
5 Euro
<b>Interaktive Elemente und Besonderheiten des Silos</b>
Das Silo benötigt eine etwas geringer Walzleistung für 100% Verdichtung.

Hinweis: Produktionsgebäude die Produkte auf Paletten produzieren, haben keine täglichen Unterhaltskosten.

## Informationen zu den einzelnen Icons im MOD Pack



- 1 Entladestelle an den einzelnen Produktionsstätten (Wareneingang)
- 2 Produktionsübersicht an der Produktionsstätte
- 3 Holzverkauf bei der Schreinerei Holzmann
- 4 Paletten-Stellplätze der Produktionen (Warenausgang)
- 5 Interaktive Elemente die ein- oder ausgeblendet werden können
- 6 Schlafen am Augustushof
- 7 Garderobe am Augustushof
- 8 Milchammer im Großen Kuhstall (Milchabholung)
- 9 Waren-Verkauf bei Deniz Import Export
- 10 Tiere im Kuhstall (Viehhändlermenü)
- 11 Gülle Ladestelle (Großer Kustall und Güllegrube)
- 12 Futterentladestelle im Großen Kuhstall
- 13 Stroh-Abladefläche für den Fütterungsroboter
- 14 Heu-Abladefläche für den Fütterungsroboter
- 15 Silage-Abladefläche für den Fütterungsroboter
- 16 Mineralfutterbefüllung für den Fütterungsroboter

## Zahlen und Informationen zu den enthaltenen Paletten



<b>Brot</b> (Bäckerei Weidmann)	Kapazität / Menge 1.000 (+ 0%)
<b>Kuchen</b> (Bäckerei Weidmann)	Kapazität / Menge 600 (+ 50%)
<b>Butter</b> (Alte Molkerei)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Käse</b> (Alte Molkerei)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Schokolade</b> (Alte Molkerei)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Mehl</b> (Kaisers Mühle)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Zucker</b> (West Zucker AG)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Rapsöl</b> (Rossmailer Ölmühle)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Sonnenblumenöl</b> (Rossmailer Ölmühle)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Olivenöl</b> (Rossmailer Ölmühle)	Kapazität / Menge 2.000 (+ 100%)
<b>Möbel</b> (Schreinerei Holzmann)	Kapazität / Menge 1.000 (+ 0%)
<b>Information zu den Paletten</b>	
Alle Paletten beinhalten deutsche Endprodukte der jeweiligen Produktionsstätte.	

# Informationen zu den platzierbaren Dekorationsgegenständen

Alle Dekorationsgegenstände im Pack sind in der Anschaffung kostenlos.  
Bei den Werbevittrinen sind pro Tag und Stück 3 € Unterhaltskosten für den Strombedarf erforderlich.



## Werbewittrinen

### Zu finden im Spiel unter

Bauen / Dekoration / Sonstiges

Aktuell gibt es 7 verschiedene Werbevittrinen im Pack, zwei davon sind interaktive die mehrmals täglich ihre Motive ändern.

#### Konstante Werbevittrinen:

Alte Molkerei  
Bäckerei Weidmann  
Rossmailer Ölmühle  
Schreinerei Holzmann  
Deniz Import & Export

#### Interaktive Werbevittrinen:

Zu Gut für die Tonne  
Alle Konstanten Werbemotive + Landbauer LS22 Motiv



## Flaggen

### Zu finden im Spiel unter

Bauen / Dekoration / Sonstiges

Aktuell gibt es 6 verschiedene Firmenflaggen zum platzieren.

Alte Molkerei  
Kaisers Mühle  
West Zucker AG  
Rossmailer Ölmühle  
Schreinerei Holzmann  
Deniz Import & Export



## Firmenschilder

Zu finden im Spiel unter

Bauen / Dekoration / Sonstiges

Aktuell gibt es 4 verschiedene Firmenschilder zum platzieren.

Kaisers Mühle  
West Zucker AG  
Rossmailer Ölmühle  
Deniz Import & Export



## Straßenverkehrszeichen

Zu finden im Spiel unter

Bauen / Dekoration / Sonstiges

Aktuell gibt es 20 verschiedene Straßenverkehrszeichen die im Pack enthalten sind.  
Zwei davon sind interaktiv mit Blink-Signalfunktion.

Privatgrundstück  
Betriebsgelände 1  
Betriebsgelände 2  
Weidevieh  
Einfahrt verboten  
Absolutes Halteverbot  
Ladezone absolutes Halteverbot  
Geschwindigkeitsbegrenzung 10 km/h  
Einbahnstraße (jeweils links- und rechtsweisend)  
Entladestelle (jeweils links- und rechtsweisend)  
Gewerbegebiet (jeweils links- und rechtsweisend)  
Palettenabholung (jeweils links- und rechtsweisend)  
Warenannahme (jeweils links- und rechtsweisend)  
Vorfahrt achten (mit Blink-Signalfunktion)  
Achtung Gefahr (mit Blink-Signalfunktion)



## Betriebsgelände Einfahrtschranke

Zu finden im Spiel unter

Bauen / Dekoration / Sonstiges

Eine automatische Schranke die selbstständig öffnet und schließt wenn sich ein Fahrzeug nähert.

## Empfehlungen zu weiteren ergänzenden MODs



### Flüssigdünger-Hütten\*

Jeweils eine kleine Holzhütte für Flüssigdünger- und Herbizidetanks mit Einkaufsfunktion.



### Paletten-Kaufregale\*

Jeweils ein Kaufregal mit Saatgut & Dünger und mit Mineral- & Schweinefutter enthalten. Zusätzlich gibt es auch noch ein leeres Palettenregal zum Einlagern von Gegenständen.



### Mülltonnen-Pack

Verschiedenfarbige Hausmülltonnen und Müllcontainer zum Dekorieren.



### Laternen Deko-Pack

10 verschiedene Straßenlaternen zum Dekorieren.



### Basketball-Set

Ein frei platzierbarer Basketballkorb mit Ball in zwei unterschiedlichen Ausführungen.

\* Diese MODs verfügen über eigene Icons die im Stil derer im Produktionsgebäude Pack enthaltenen gleich gehalten sind.

# Empfehlungen und Hinweise zum Spielen mit dem MOD

Allgemein empfehle ich jedem Spieler am Anfang mit aktivierten „**Interaktionszonenmarkierungen**“ (im Menü unter „**Allgemeine Einstellungen**“ zu finden) zu spielen um sich mit den Standorten der Trigger, den Spawnplätzen der Paletten und den Entladestationen des jeweiligen Gebäudes vertraut zu machen.

Trotz großzügig angelegter **AreaDefinitions** beim platzieren der Gebäude, ist es hin und wieder ratsam vor dem Bau des Gebäudes die Fläche einzuebnen (im Baumenü unter **Landschaftsbau / Bodenanpassung** zu finden). Dies ist zwar nicht zwingen notwendig, jedoch je nach Terrain angebracht.

Grundsätzlich ist beim Bau eines Gebäudes mit Interaktiver Funktion, also z.B. ein Grundstück mit Kopfsteinpflaster und Zaun, diese aktiviert. Dies kann nach dem Bau des Gebäudes an entsprechender Stelle (Trigger) deaktiviert werden. Dies ermöglicht denjenigen Spielern, die die Fläche um das Gebäude gerne selbst gestalten möchten, dies ohne die vielleicht störende Vorgabe zu tun.

Beim platzieren der einzelnen Dekorationsgegenstände kann manchmal auch etwas Übung notwendig sein um die richtige Position zu finden. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschlossen diese Objekte im Spiel kostenlos zum Bau zur Verfügung zu stellen. Gerade beim platzieren der Verkehrszeichen kann es gerne mal zwei oder drei Anläufe benötigen um den exakt richtigen Standort zu erwischen.

Bei der Verkaufsstation „**Deniz Import und Export**“ sind die Entladestellen absichtlich so erstellt worden das es eine exakte Heranfahrt erfordert um Entladen zu können. Gerade bei Wasserlieferungen ist es mit einem Drehschemelanhänger sehr mühselig, aber durchaus machbar.

Es gibt bei jedem Gebäude eine Vielzahl an Veränderungen, Verbesserungen oder Neuheiten. Sich für jedes Gebäude mal für einen kurzen Moment Zeit zu nehmen und es näher zu betrachten kann sich lohnen. Grundsätzlich ist dieser MOD für diejenigen Spieler, die es gerne etwas authentischer beim Spielen mögen und ihre Freude an den Details finden werden. Der MOD wurde nicht für diejenigen Spieler gemacht, die utopische Produktionswerte erwarten, Frei nach dem Motto: „Größer, schneller, unrealistischer“.

Für weitere Informationen zu zukünftigen Updates des Produktionsgebäude Pack besucht bitte das [Forbiddn\\_Mods-Forum](#).

Und nun viel Spaß beim Spielen...

# Changelog zum Update Version 1.1.0.0

## Allgemeine Verbesserungen und Änderungen:

- Neue Dateien und Ordnerstruktur des Mod

Hinsichtlich zukünftiger Updates wurde die Ordner- und Dateistruktur komplett überarbeitet und neu angelegt.

**Achtung:** Nach dem Update sind alle Gegenstände der Version 1.0.0.0 von der Karte verschwunden!

Dieses Problem wird es bei allen zukünftigen Updates, aufgrund der neuen Struktur, nicht mehr geben.

- Preissystem für Gebäude und Gegenstände

- Die Preise für die platzierbaren Dekorationsgegenstände wurden alle auf 0 € gesenkt.
- Dekorationsgegenstände die eine Beleuchtung haben, z.B. Werbevitriolen, verbrauchen Strom. Unterhaltskosten: 3 € pro Tag
- Die Preise der Gebäude wurden angepasst und orientieren sich nicht am Hauptspiel.

- Paletten

- Neue Produktionspaletten wurden hinzugefügt für Butter, Brot, Käse, Schokolade, Kuchen und Möbel
- Bei allen Produktionspaletten wurde von neue auf gebrauchte Europaletten getauscht
- Allen Paletten wurde das EUR / EPAL Branding hinzugefügt
- Alle Produktionspaletten sind nun Seasons Ready (Im Winter Schnee auf den Warenpaletten)
- Die Kapazität der Rapsöl-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Sonnenblumenöl-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Olivenöl-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Kristall Zucker-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Premium Mehl-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Butter-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Käse-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Schokolade-Palette wurde um 100% erhöht auf 2000 Liter
- Die Kapazität der Kuchen-Palette wurde um 50% erhöht auf 600 Liter

- Texturen

- Die Premium Mehl-Textur wurde überarbeitet und geändert
- Die Kristall Zucker-Textur wurde überarbeitet und geändert
- Die Rapsöl-Textur wurde überarbeitet und geändert
- Die Sonnenblumenöl-Textur wurde überarbeitet und geändert
- Schilder-Texturen wurden erneuert und erweitert

- Alle Verkehrsschilder inkl. der Texturen wurden überarbeitet bzw. erneuert

## Gebäude Anpassungen und Änderungen:

- "Augustushof" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:

- Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
- Kleine Veränderungen / Korrekturen am Gebäude durchgeführt
- Der Texturfehler an der Wand des Gebäudes wurde behoben
- Das Gebäude hat nun einen Garderoben-Trigger (hinter den Mülltonnen)
- Interaktiv-Trigger für Poster wurde hinzugefügt
- Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt

- "Bäckerei Weidmann" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:

- Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
- Interaktiv-Trigger für Kopfsteinpflaster und Zaun wurde hinzugefügt
- Die Kollision des Poller wurde korrigiert
- Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt

- "Schreinerei Holzmann" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:
  - Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
  - Fehlerkorrektur an den Boston Wandlampen (Emissive)
  - Korrektur der Ladezone-Textur am Boden (Trigger)
  - Zusätzliche Bodentexturen (Schmutzflecken) wurden hinzugefügt
  - Bei allen Paletten wurde das Branding getauscht auf EUR / EPAL
  - Interaktiv-Trigger für Kopfsteinpflaster wurde hinzugefügt
  - Die Schilder "Absolutes Halteverbot" wurden erneuert
  - Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt
  
- "Kaisers Mühle" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:
  - Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
  - Kleine Veränderungen / Korrekturen am Gebäude durchgeführt
  - Bei allen Paletten wurde das Branding getauscht auf EUR / EPAL
  - Interaktiv-Trigger für Kopfsteinpflaster wurde hinzugefügt
  - Die Schilder "Absolutes Halteverbot" wurden erneuert
  - Die Schilder "Ausfahrt freihalten" wurden erneuert
  - Die Schilder "Langsam fahren" wurden erneuert
  - Die Kollision der Poller wurde korrigiert
  - Die TerraLED Spotlights wurden korrigiert
  - Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt
  
- "Rosismaier Ölmühle" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:
  - Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
  - Fünf zusätzliche Straßenlaternen wurden am Gebäude angebracht
  - Zusätzliche Bodentexturen (Schmutzflecken) wurden hinzugefügt
  - Kleine Veränderungen / Korrekturen am Gebäude durchgeführt
  - Der Produktionsmenü-Trigger wurde an eine andere Stelle verlegt
  - Der Teleport-Trigger wurde an eine andere Stelle verlegt
  - Bei allen Paletten wurde das Branding getauscht auf EUR / EPAL
  - Einige Paletten wurden neu gegen gebrauchte getauscht
  - Die Beleuchtung der Signalanlage an der Entladestation wurde geändert bzw. korrigiert
  - Die Schilder "Absolutes Halteverbot" wurden erneuert
  - Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt
  - Die Kollision des Poller wurde korrigiert
  
- "West Zucker AG" folgende Korrekturen wurden durchgeführt:
  - Die AreaDefinitions zum platzieren wurden bearbeitet und angepasst
  - Bei allen Paletten wurde das Branding getauscht auf EUR / EPAL
  - Einige Paletten wurden neu gegen gebrauchte getauscht
  - Die Schilder "Absolutes Halteverbot" wurden erneuert
  - Die Kollision der Poller wurde korrigiert
  - Die TerraLED Spotlights wurden korrigiert
  - Einige Unkraut-Gräser wurden hinzugefügt

### Neu hinzugefügte Gebäude und Gegenstände:

- Gebäude "Großer Kuhstall" (mit und ohne Fütterungsroboter) wurde hinzugefügt
- Ein Lely Nautilus Big Milchkühltank (120.000 Liter) wurde hinzugefügt
- Gebäude "Alte Molkerei" wurde hinzugefügt
- Gebäude "Deniz Import Export" wurde hinzugefügt
- Silo "Güllegrube" wurde hinzugefügt
- Silo "Silage Fahrsilo" wurde hinzugefügt
- Dekoratives Fahrzeug "Milchtaxi" wurde hinzugefügt
- Neue Flagge "Deniz Import Export" wurde hinzugefügt
- Neue Flagge "Alte Molkerei" wurde hinzugefügt
- Neue Werbevitrine "Deniz Import Export" wurde hinzugefügt
- Neue Werbevitrine "Alte Molkerei" wurde hinzugefügt
- Neue Werbevitrine "Zu Gut für die Tonne" wurde hinzugefügt (\*)
- Neue interaktive Werbevitrine wurde hinzugefügt (Alle bekannten Werbemotive) (\*)
- Eine Betriebsgelände Einfahrtschranke wurde hinzugefügt (\*\*)
- Zwei neue Laternen-Typen wurden hinzugefügt
- Eine Innenraumlampe wurde hinzugefügt

- 12 neue Verkehrszeichen wurden hinzugefügt

- Weidevieh
- Einfahrt Verboten
- Absolutes Halteverbot
- Geschwindigkeitsbeschränkung 10 km/h
- Einbahnstraße (links- und rechtsweisend)
- Gewerbegebiet (links- und rechtsweisend)
- Palettenabholung (links- und rechtsweisend)
- Vorfahrt achten (mit Signalanlage)
- Achtung Gefahr (mit Signalanlage)

---

Erklärungen / Zusatzhinweise:

\* Interaktive Gegenstände sind Objekte die sich je nach Tages- oder Jahreszeit verändern oder erscheinen bzw. verschwinden.

\*\* Öffnet und schließt automatisch.

