

Courseplay Streckenbaukasten für die Map: Mühlenkreis Mittelland



Revision: 1.0
Ersteller: Opa Andre

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| VORWORT | 3 |
| VORAUSSETZUNG | 4 |
| INSTALLATION | 4 |
| EINZELKURSE IM BAUKASTEN | 5 |
| QUADRANTEN | 5 |
| STRECKENTYPEN | 5 |
| Übersicht | 5 |
| Geschwindigkeiten | 5 |
| Straßen | 6 |
| Feldwege | 6 |
| Kreuzungen | 7 |
| Kauf | 8 |
| Verkauf | 8 |
| Hof | 8 |
| Felder | 8 |
| ZUSÄTZLICHE HINWEISE ZUR STRECKENNUTZUNG | 8 |
| FAHRZEUGGRÖÖE / GESPANNE | 9 |
| STRECKENÜBERSICHT | 10 |
| LEGENDEN: | 10 |
| Die Karte: | 10 |
| Straßenliste: | 10 |
| Feldliste: | 10 |
| KARTE | 11 |
| STRAßENLISTE | 12 |
| BEISPIELKURS „PFERDETRANSPORT“ | 15 |
| LINKS | 16 |
| DANKSAGUNG | 16 |

Vorwort

Es gibt unzählig viele Möglichkeiten und unterschiedliche Ansätze beim „Spielen“ mit dem Landwirtschaftssimulator 19.

Sei es als:

- Realitätsnahe Nachstellung der Arbeit in einem echten Landwirtschaftsbetrieb
- Arbeit als Farmer mit Augenmerk auf die Feldarbeit
- Arbeit als Bauer mit Augenmerk auf Viehwirtschaft
- Arbeit als freier Lohnunternehmer mit mehr Freiraum in der Entscheidung, was man machen will
- Arbeiter in einem Forstbetrieb
- Spaßfaktor mit komplett unrealistischen Fahrzeugen / Gespannen
- Möglichkeit, die eigene Kreativität auszuleben (Modder, Mapper)
- Möglichkeit, mit Freunden und gleichgesinnten zusammen zu sein (Multiplayer)
- Möglichkeit, in der virtuellen Welt eine eigene Story / Geschichte zu erstellen
- Transportunternehmer
- Wirtschaftsunternehmer
- Möglichkeit, den Stress des Alltages abzubauen und in eine andere Welt einzutauchen
- Und vieles mehr...

Die obigen Punkte sind dabei nur eine Aufzählung ohne Wertigkeit, denn jeder hat ja seine eigenen Vorlieben und Wünsche und alle haben ihre „Berechtigung“.

So versuche ich als Einzelspieler in der Regel, im LS die Dinge, welche mir am meisten Spaß machen, manuell durchzuführen und langweiligere oder sich immer wieder wiederholende Sachen mittels Courseplay zu automatisieren. Man will ja in der begrenzten Zeit, die einem am Tag zur Verfügung steht, auch die dabei selbstgesteckten Ziele erfüllen.

Da mir diese Map besonders gut gefällt, kam ich auf die Idee, mir einen Baukasten zur Automatisierung mittels Courseplay zu erstellen. Er soll als Ausgangspunkt für komplette Strecken (Routen) dienen, ohne diese jedes Mal neu einfahren zu müssen.

Vielleicht geht es Euch ja genauso, daher stelle ich Euch den Baukasten zur Verfügung.

So – jetzt aber Schluss mit dem Vorgeplänkel – jetzt soll es wirklich losgehen.

Voraussetzung

Um die Strecken nutzen zu können, benötigt ihr:

- Lizenzierte Version des LS19 der Firma Giants Software, aktuell Version 1.3 für PC oder MAC – Raubkopien unterstütze ich nicht
- aktuelle Courseplay 6 Version (6.01.00194 oder neuer (Downloadlink unter „Links“))
- die Mod-Map Muehlenland-Mittelkreis aus dem Modhub in Version 1.0.0.1 (siehe „Links“) – bei neueren Versionen keine Garantie, da sich dort Straßen o.ä. geändert haben können.
- Grundlegendes Verständnis der Benutzung / Bedienung von Courseplay, hier in der Dokumentation werde ich nicht auf die Details eingehen, wie man Courseplay selbst nutzt und für sich konfiguriert.

Installation

Zur Installation entpackt alle Dateien aus der ZIP. Hierbei sollte ein Verzeichnis entstehen, welches den Namen **FS19_Muehlenkreis_Mittelland.Muehlenkreis_Mittelland** hat und viele course*.xml Dateien beinhaltet.

In Eurem Spielverzeichnis, in welchem sich auch die Speicherspielstände, Mods Ordner etc. befinden, gibt es nach der ersten Verwendung von Courseplay auch ein Verzeichnis namens **CoursePlay_Courses**. In diesem gibt es für jede mit Courseplay gespielte Map ein eigenes Unterverzeichnis, das den Namen der Karte beinhaltet. Habt ihr also schon auf der Muehlenkreis Mittelland Karte mit Courseplay gespielt, dann gibt es auch hier das Verzeichnis bereits.

Wichtig: Habt ihr hier eigene Kurse schon drin, dann empfehle ich ein Backup des Verzeichnisses und der darin enthaltenen Dateien, weil diese überschrieben werden.

Fragen bzgl. des Einbindens Eurer bereits vorhandenen Kurse in das Paket können gerne im Forum beantwortet werden, darauf hier im Einzelnen einzugehen, wäre hier zu viel Aufwand.

Ist also bei Euch im Courseplay_Courses Verzeichnis bereits das Verzeichnis **FS19_Muehlenkreis_Mittelland.Muehlenkreis_Mittelland** enthalten, dann dieses sichern (Backup), anschließend löschen und das entpackte, gleichnamige Verzeichnis aus der ZIP Datei mit allen Dateien darin an dessen Stelle verschieben oder kopieren.

In Courseplay findet ihr anschließend 3 Ordner:

„Baukasten“ mit all den zum Baukasten gehörenden Teilstrecken.

„Teilstrecken“ (leerer Ordner), in welchen ich mir größere Teilstrecken zusammenstelle (z. Bsp. einen Kurs von Hof1 zu Hof2 und einen Kurs von Hof2 zurück zu Hof1, damit man nicht alle einzelnen Stücke immer wieder neu zusammenfügen muss. Und natürlich noch „Kurse“, wo alle erstellten, kompletten Kurse abgelegt sind – hier findet ihr den Beispielkurs „Pferdetransport“.

Einzelkurse im Baukasten

Aufgrund der vielen Einzelstrecken habe ich diese in zwei Ebenen untergliedert, damit man sie schneller finden kann. Ohne eine solche Untergliederung wäre der Baukasten zu unübersichtlich.

Quadranten

Die erste Untergliederung ist die Gliederung nach Quadranten. Dabei wird die Karte zwei Mal geteilt. Von Nord nach Süd verläuft als Trennung der Mittellandkanal (Fluß mit Schiffen). Von West nach Ost erfolgt die Trennung an der „Mittelstraße“. Somit ergeben sich folgende Quadranten: Der Nord-West Bereich der Karte (NW), der Nordost Bereich (NO), der Südwestbereich (SW), sowie der Südostbereich (SO). Zusätzlich gibt es noch einen zentral-Bereich (Zentral). Dieser beinhaltet die Ringstraße, die Mittelstraße, sowie alle Strecken östlich der Eisenbahnlinie.

Streckentypen

Die Streckentypen bilden die zweite Unterteilung. Hier gibt es folgende Typen in jedem der 5 oben beschriebenen Quadranten.

Übersicht

- 1) **Straßen:** Alle im Quadranten vorhandenen Straßen und Wege
- 2) **Kreuzungen:** Alle im Quadranten befindlichen Kreuzungen, eine genauere Beschreibung hinsichtlich der Bedeutung von Kreuzungen findet ihr weiter unten in einem separaten Punkt beschrieben.
- 3) **Kauf:** An- und Abfahrtswege zu Kaufpunkten (buying trigger), wo man Waren kaufen kann (Saatgut, Dünger etc.)
- 4) **Verkauf:** Rundkurse über Verkaufsstellen (selling trigger), wo man seine Waren (Milch, Getreide etc.) verkaufen kann.
- 5) **Hof:** An- und Abfahrtswege zum im Quadranten befindlichen Hof. Der Hof befindet sich im Quadranten „zentral“
- 6) **Felder:** Zufahrtspunkt zum jeweiligen Feld

Alle Streckentypen unterliegen dem Typ nach festgelegten Besonderheiten, um sie besser auffinden und miteinander verbinden zu können.

Geschwindigkeiten

Alle Strecken unterliegen Geschwindigkeitsbegrenzungen. Wo vorhanden, werden diese anhand der Beschilderung der Straße (z. Bsp. in der 30'er Zone auf 30 kmh), vor engen Kurven und an Straßenenden entsprechend herabgesetzt.

Bestehen keine diesbezügliche Begrenzung, gelten folgende Maximalgeschwindigkeiten:

- | | |
|--|--------------|
| 1) Ringstraße und Mittelstraße | max. 70 km/h |
| 2) Andere zweispurige Straßen | max. 40 km/h |
| 3) Einspurige Str. / befestigte Feldwege | max. 35 km/h |
| 4) Unbefestigte Feld- und Forstwege | max. 25 km/h |
| 5) Kreuzungen und Werksgelände | max. 20 km/h |

Nun zu den Besonderheiten und Nomenklaturen der Streckentypen:

Straßen

Straßen benutzen immer folgende Nomenklatur (Bezeichnung):

<3stellige eindeutige ID> <Name der Straße> <Richtung von> „>“ <Richtung nach>

Beispiel: 036 Muehlenweg S>NO

Die Straße hat die eindeutige Nummer „036“, heißt „Muehlenweg“, startet im Süden und endet im Nordosten.

Achtung: Eine Ausnahme bildet die Ringstr. mit den Straßennummern 001 und 002.

Diese heißen: **001 Ringstr. innen Weststart** und **002 Ringstr. aussen Weststart**. Beide Ringstraßen starten und enden im Westen an der Kreuzung zur Mittelstr. Dabei verläuft die „Ringstr. innen“ im Uhrzeigersinn und die andere entgegengesetzt. Fährt man beispielsweise im Süden auf die Ringstraße auf und möchte diese bis in den Norden fahren, fügt man im Courseplay die Straße 2x hintereinander in die Route ein.

Hinweis: Straßen / Wege, welche in unterschiedlichen Quadranten starten und enden, sind dem Quadranten zugeordnet, in welchem der Startpunkt der Straße liegt.

Feldwege

Feldwege haben keine „Namen“. Daher ändert sich als Unterschied zur Straße deren Nomenklatur:

<3stellige eindeutige ID> „FW“ <bei Feld> <Feldseite> <Richtung von> „>“ <Richtung nach>

Hierbei werden bei Anschluss an mehreren Feldern entweder nur die beiden Feldnummern angegeben, an welchem der Feldweg (FW) startet und endet, oder weitere Feldnummern dazwischen. Dabei wird die kleinere der beiden Feldnummern am Start oder Ende immer als erste Zahl angegeben.

Zwei Beispiele:

006 FW 23>43 W, S>N und zum direkten Vergleich **005 FW 23<43 W, N>S**

Der Feldweg 006 führt an Feld 23 zu Feld 43 vorbei – auf westlicher Seite der Felder (daher das „W“) und verläuft von Süden nach Norden. Der Feldweg 005 ist der gleiche Weg, allerdings von Feld 43 zu Feld 23 (daher der Pfeil nach links) und verläuft von Norden nach Süden.

013 FW 24>21>19>67 W, S>N

Bei diesem Beispiel führt der Feldweg an den Feldern 24, 21, 19 und 67 westlich vorbei, startet dabei im Süden und endet im Norden.

Kreuzungen

Sicherlich werden sich einige von Euch fragen: extra Kreuzungen – warum? Es reicht doch aus, wenn man in den Straßen Kreuzungspunkte anlegt. Die Antwort darauf ist Ja und Nein.

Hintergrund: Ohne Kreuzungen muss man auf der ankommenden Straße immer vor dem Kreuzungsbereich abbremsten, da man sonst wegen der hohen Geschwindigkeit aus der Spur fliegt. Fährt man aber nicht in die Kreuzung ein, bremst man dennoch ab, wenn dies in der Strecke aufgrund der Kreuzung so eingefahren wurde. Daher ist die Verwendung von Kreuzungsstrecken zwar etwas aufwendiger, bietet aber Vorteile beim Ergebnis.

Daher sind alle Abzweigungen von und auf die Straßen Ringstr. und Mittelstr. mit Kreuzungen versehen. Des weiteren gibt es auch noch ein paar weitere Kreuzungspunkte, wenn dies zur Einfahrt in bestimmte Bereiche notwendig ist.

Im Unterschied zu Straßen und Wegen werden Kreuzungen nicht „alleine“ verwendet. Daher haben diese auch keine eigene Nummerierung. Die Nomenklatur einer Kreuzung ist:

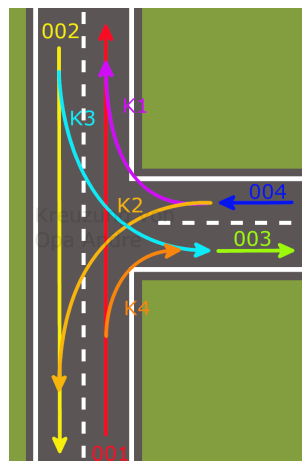
K <ID der vorher genutzten Strecke> „>“ <ID der zu befahrenden Strecke> , <aus Richtung> <in Richtung>

Beispiel anhand der Kreuzung zwischen Ringstraße und Mittelstraße im Westen:

001 und 002 sind die IDs der Strecken der Ringstraße innen und außen.

003 und 004 sind die IDs der Strecken der einmündende Mittelstraße.

Daraus ergeben sich 4 Kreuzungsstrecken, K1-K4. Die Nomenklatur für diese 4



Kreuzungsstrecken ist daher im Beispiel:

Für K1: **K 004>001, O>N**

Für K2: **K 004>002, O>S**

Für K3: **K 002>003, N>O**

Für K4: **K 001>003, S>O**

Beachtet, dass der Kreuzungsbeginn (Streckenanfang) beim Verlassen einer schnelleren Straße ein ganzes Stück vor der eigentlichen Kreuzung beginnt (Abbremsweg).

Kauf

Für jede Einkaufsstation gibt es zwei Strecken – eine Anfahrt (in) und eine Abfahrt (out). Achtet bei der Streckenbildung darauf, dass für den CP Modus 1 die Gesamtroute immer mit der Abfahrtsstrecke beginnt (Wegpunkt 1) und mit der Zufahrtsstrecke endet.

Beispiel:

021 WestAG Saatgut in
022 WestAG Saatgut out

Die anderen Enden der beiden Teilstrecken enden immer an der gleichen Stelle, sodass darüber erkennbar ist, wie der weitere Streckenbau zu erfolgen hat.

Verkauf

Verkaufsstationen werden nur mit einer Strecke von der nächstliegenden Straße über den Verkaufstrigger und wieder zurück angefahren.

Beispiele:

023 WestAG Verkauf
009 Hafen-Verkauf

Hof

Für Höfe wurden nur die Zu- und Abfahrten eingefahren, da die meisten Spieler sich ihre Höfe selbst umbauen. Es gibt daher „nur“ die Zu- und Abfahrten von beiden Seiten der nächsten anliegenden Straße. Anmerkung: Der Zugang von Hof2 im Nordosten wurde nicht separat eingefahren, da dieser aufgrund möglicher baulicher Änderungen direkt vom Spieler angepaßt werden muss. Es sind jedoch genügend Kreuzungspunkte im Molkereiweg verfügbar.

Felder

Die Felder und die An- und Abfahrten selbst wurden nicht eingefahren. Es sind jedoch für jedes Feld (siehe Feldliste) entsprechende An- und Abfahrts-Kreuzungspunkte an der nächsten Straße mit einer Beschreibung vorhanden. Tipp: Die Straßenliste und die Karte ausdrucken, so hat man schnell eine Übersicht, wie man sich seine Gesamtstrecke zusammenstellen kann.

Zusätzliche Hinweise zur Streckennutzung

Achtet bei der Nutzung von Kauf- und Verkaufsstationen auf die Größe Eures Gespannes. Die meisten Stationen und auch ein paar Wege / Brücken können nicht mit großem Gerät angefahren werden. Nutzt einfach dann bei Verwendung größerer Gespanne eine alternative Station. Das hat dann aber beim Verkauf ggf. den Nachteil, dass ihr nicht den bestmöglichen Preis erzielen könnt. Wichtig ist die Größe des Gespanns vor allem bei Nutzung von Missionen, da hier der Verkaufspunkt fest vorgegeben wird. In diesem Fall sind dann kleinere Gespanne von Vorteil.

Tipp: Bei manchen kürzeren Strecken kann man sich zum „Zusammenbau“ Teilstücke sparen, da es nur ein kurzer, geradliniger Weg zwischen Ende einer Kreuzungsstrecke und Anfang der nächsten Kreuzungsstrecke ist. Beispiel: Fahrt von der BGA auf den Mühlenweg (westlich von Hof1). Hier mündet man via Kreuzung auf die Mittelstraße (003) und dann gleich wieder

auf die Kreuzung zum Mühlenweg. Da zwischen Kreuzungsende und Kreuzungsanfang nur eine kurze Strecke ist, ist in diesem Fall die Strecke für die Mittelstraße 003 nicht mit anzugeben.

Besonderheiten:

Die Teilrouten zum Werksgelände und Hof 5 (U-förmige Zufahrtsstraße) beginnen immer am NW-Punkt dieses „U“ und enden am NO-Punkt. Bei der Zufahrt im NW ist eine Kreuzung zu nutzen, bei der Abfahrt wird keine Kreuzungstrecke benötigt, sondern es kann direkt auf die Ringstraße verbunden werden.

Der Forstweg nördlich von Feld 20 hat in der Mitte einen Park- / Haltepunkt.

Beim Tierhändler ist ein Park-/Haltepunkt, nachdem das Gespann rückwärts an den Trigger herangefahren ist. Der Tierhändler kann nur mit den kleinen Anhängern angefahren werden, eine Nutzung der Auflieger ist nicht möglich!

Kreuzungen und Wege, welche über die Bahngleise führen, gibt es in zwei Ausführungen (mit und ohne „P“). Die mit dem „P“ haben vor dem Bahnübergang einen Haltepunkt, damit ihr nicht in den Zug hineinfahrt, da die Schranken nicht schließen (realistischer). Die ohne „P“ haben keinen Haltepunkt und ihr fahrt ggf. durch den Güterzug hindurch, da dieser keine Kollision besitzt.

Die Einkaufsstationen beim Landhandel und der Genossenschaft wurden nicht eingefahren, da es dort sehr eng ist und das Rangieren und rückwärtigen Anfahren auch von der Größe / Länge des Gespannes abhängig ist. Bei diesen Stationen befindet sich nur eine An- und ggf. eine Abfahrtsstrecke.

Fahrzeuggröße / Gespanne

Eingefahren wurden die Strecken mit einem Fendt 1050 und diversen Anhängern / Maschinen. Zum Beispiel mit dem TAW 30 (groß) oder dem TDK 302 (für engere Strecken), dem Krampe SB II oder dem Schuitemaker 8400W. Bei Verwendung von größeren Dreschern, Häckslern etc. kann es an ein paar wenigen Stellen auf der Karte vorkommen, dass die Fahrzeuge mit der Fehlermeldung stehenbleiben, dass die „im Verkehr“ steckengeblieben sind, selbst wenn der KI Verkehr abgeschaltet ist. Dies hat damit zu tun, dass an diesen Stellen Fahrzeuge auf der Karte „geparkt“ sind. Diese werden auf der Karte, obwohl sie an diesen Stellen nur als Deko dienen, auch im KI Verkehr genutzt und haben daher KI Kollisionspunkte. Diese sind auf der Karte größer als normal, da der KI Verkehr auf den Rundstrecken mit ca. 50 km/h unterwegs ist.

Streckenübersicht

Anbei die Kartenübersicht (Bild), die Straßenliste (ohne Kreuzungen, Zu- und Abfahrten) und die Feldliste mit Beschreibung der Lage der An- und Abfahrtskreuzungspunkte.

Legenden:

Die Karte:

- Hellblauer Punkt (Halte- bzw. Parkpunkt)
- Grüner Punkt: Startpunkt einer Strecke
- Gelber Punkt: Kreuzungspunkt
- Roter Punkt: Endpunkt einer Strecke
- Felder mit „G“ sind eingezäunte Grasfelder
- Feld mit „P“ ist ein nicht-nummeriertes Pappelfeld
- Kommentar: zusätzliche Informationen

Straßenliste:

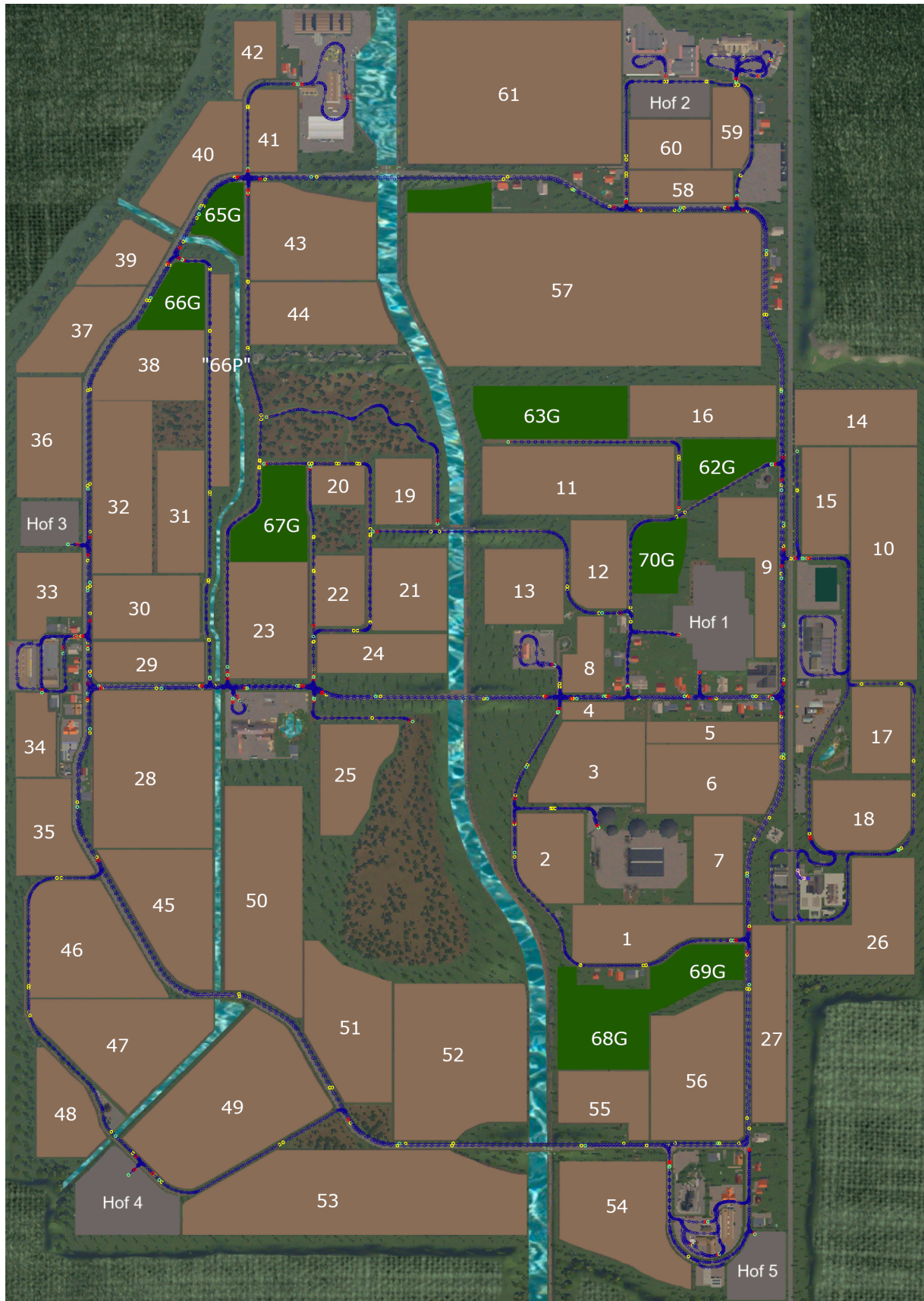
- ID und Straßenbezeichnung
- Quadrant zu welchem die Straße gehört bzw. in dem sie beginnt

Feldliste:

- Feld#: Nummer des Feldes
- Quadrant: In welchem Quadranten befindet sich das Feld
- Position: in welcher Richtung vom Feld ausgehend, befinden sich Kreuzungspunkte zur An- bzw. Abfahrt
- Kommentar: zusätzliche Informationen

Die Karte und die Feldliste findet ihr als separate Dateien (Feldliste im Querformat), um sie Euch ggf. ausdrucken zu können.

Karte



Straßenliste

| ID und Name | Quadrant+Typ |
|-------------------------------|--------------|
| 001 Ringstr. innen Weststart | Z-Strassen |
| 002 Ringstr. aussen Weststart | Z-Strassen |
| 003 Mittelstr. W>O | Z-Strassen |
| 004 Mittelstr. O>W | Z-Strassen |
| 005 FW 23<43W, N>S | NW-Strassen |
| 006 FW 23>43 W, S>N | NW-Strassen |
| 007 Hafenstr., NO>S | NW-Strassen |
| 008 Hafenstr., S>NO | NW-Strassen |
| 009 Hafen Verkauf | NW-Verkauf |
| 010 FW 29<66 Ost, N>S | NW-Strassen |
| 011 FW 29>66 Ost, S>N | NW-Strassen |
| 013 FW 24>21>19>67 W, S>N | NW-Strassen |
| 014 FW 24<21<19<67 W, N>S | NW-Strassen |
| 015 FW 20<22 W, S>N | NW-Strassen |
| 016 FW 20>22 W, N>S | NW-Strassen |
| 017 FW 19>Forst, S>NW | NW-Strassen |
| 018 FW 19<Forst NW>S | NW-Strassen |
| 019 FW 12<19 S, W>O | NW-Strassen |
| 020 FW 12>19 S, O>W | NO-Strassen |
| 021 WestAG Saatgut in | NW-Kauf |
| 022 WestAG Saatgut out | NW-Kauf |
| 023 WestAG Verkauf | NW-Verkauf |
| 024 Molkereiweg SW>SO | NO-Strassen |
| 025 Molkereiweg SO>SW | NO-Strassen |
| 026 MGE Verkauf | NO-Verkauf |
| 027 MGE Dünger out | NO-Kauf |
| 028 MGE Dünger in | NO-Kauf |
| 029 MGE Saatgut out | NO-Kauf |
| 030 MGE Saatgut in | NO-Kauf |
| 031 MGE Kalk out | NO-Kauf |
| 032 MGE Kalk in | NO-Kauf |
| 033 Molkerei Milchverkauf | NO-Verkauf |
| 034 Landhandel Verkauf | Z-Verkauf |
| 035 Mühlenweg NO>S | NO-Strassen |
| 036 Mühlenweg S>NO | NO-Strassen |
| 037 FW 11>62>16>63 O, S>NW | NO-Strassen |
| 038 FW 11<62<16<63 O, NW>S | NO-Strassen |
| 039 Feldrundkurs Ostbahn | Z-Strassen |
| 040 Tierhändler Stop (039) | Z-Kauf |
| 041 Agarius Verkauf | Z-Verkauf |

| | |
|----------------------------|-------------|
| 042 FW 1<2<3<4 SW, N>O | SO-Strassen |
| 043 FW 1>2>3>4 SW, O>N | SO-Strassen |
| 044 BGA in, N>O | SO-Strassen |
| 045 BGA out, O>N | SO-Strassen |
| 045 BGA out, O>S | SO-Strassen |
| 046 BGA in, S>O | SO-Strassen |
| 047 U-Str., NW>NO | SO-Strassen |
| 048 Am Mühlgraben, S>N | SW-Strassen |
| 049 Am Mühlgraben, N>S | SW-Strassen |
| 050 FW 25>Südforst, N>O | SO-Strassen |
| 051 FW 25<Südforst, O>N | SO-Strassen |
| 052 WestAG Feld 33 Anfahrt | NW-Strassen |
| 053 WestAG Feld 33 Abfahrt | NW-Strassen |
| 054 WestAG Feld 34 Anfahrt | NW-Strassen |
| 055 WestAG Feld 34 Abfahrt | NW-Strassen |
| 056 Ostbahn F14+15 Zufahrt | Z-Strassen |
| 057 Ostbahn F14+15 Abfahrt | Z-Strassen |
| Genossenschaft in, O>N | Z-Verkauf |
| Genossenschaft in, W>N | Z-Verkauf |
| Genossenschaft out, N>O | Z-Verkauf |
| Genossenschaft out, N>W | Z-Verkauf |
| Genossenschaft-Verkauf | Z-Verkauf |
| Getreidemühle Dünger in | SO-Kauf |
| Getreidemühle Dünger out | SO-Kauf |
| Getreidemühle Kalk in | SO-Kauf |
| Getreidemühle Kalk out | SO-Kauf |
| Getreidemühle Saatgut in | SO-Kauf |
| Getreidemühle Saatgut out | SO-Kauf |
| Getreidemühle Verkauf | SO-Verkauf |
| Getreidemühle Tankstelle | SO-Kauf |
| Hof1 in S, O>N | Z-Hof |
| Hof1 in S, W>N | Z-Hof |
| Hof1 in W, S>O | Z-Hof |
| Hof1 in W, W+N>O | Z-Hof |
| Hof1 out S, N>O | Z-Hof |
| Hof1 out S, N>W | Z-Hof |
| Hof1 out W, O>N+W | Z-Hof |
| Hof1 out W, O>S | Z-Hof |
| Hof3 in > 001, S>W | NW-Hof |
| Hof3 in > 002, N>W | NW-Hof |
| Hof3 out> 001, W>N | NW-Hof |
| Hof3 out> 002, W>S | NW-Hof |
| Hof4 in N>W | SW-Hof |

| | |
|------------------------|-----------|
| Hof4 in, S>W | SW-Hof |
| Hof4 out W>N | SW-Hof |
| Hof4 out W>S | SW-Hof |
| Hof5 in | SO-Hof |
| Hof5 out | SO-Hof |
| Sägewerk Holzschnitzel | Z-Verkauf |
| Sägewerk in O>S | Z-Verkauf |
| Sägewerk in W>S | Z-Verkauf |
| Sägewerk out S>O | Z-Verkauf |
| Sägewerk out S>W | Z-Verkauf |

Beispielkurs „Pferdetransport“

Hier nun ein Beispiel für die Erstellung eines nutzbaren Kurses. Dazu habe ich auf Hof5 unter der Annahme, dass dort noch keine baulichen Veränderungen durch Euch vorgenommen wurden, eine kleine Hof-Strecke namens „Pferde-Tiertransport“ erstellt. Diese führt vom Eingang des Hofes um die Pferdekoppel herum mit einem Stopp an der Tierentlade- / Beladeposition und weiter zum Hofausgang.

Teilen wir uns also die Gesamtstrecke in 3 Teilbereiche:

Teil 1: Hofzufahrt, Tierbeladung / Entladung und Hofabfahrt

Teil 2: Zu- und Abfahrt beim Tierhändler

Teil 3: Verbindungsstraßen

Teil1:

Da der Pferdehof im Südosten liegt, schauen wir im Quadranten „SO“ nach den Strecken für den Hof, also in den Ordner „SO-Hof“. Hier klicken wir uns mal die 3 Teilstücke zusammen als Route: „Hof5 in“, danach „Pferde-Tiertransport“ und zu guter Letzt „Hof5 out“. In der Streckenübersicht im Courseplay können wir nun sehen, dass der komplette Teilbereich an der Ringstraße beginnt und auch endet. Dies merken wir uns und löschen den temporären Kurs wieder.

Teil 2: Da der Tierhändler östlich der Bahngleise liegt, gehört dieser wie bereits beschrieben zum Quadranten „Zentral“. Schauen wir also in den Quadranten „Zentral“ in den Ordner „Z-Kauf“, so finden wir die Strecke „040 Tierhändler Stop (039)“. Der Tierhändler ist also über die Straße „039“ erreichbar. Also wählen wir erst einmal im Ordner „Z-Strassen“ die Straße „039 Feldrundkurs Ostbahn“ an – nun können wir sehen, dass diese Straße ebenfalls bei der Ringstraße beginnt und endet. Als zweites erweitern wir die Strecke mit „040 Tierhändler Stop (039)“. Wir erkennen, dass die Gesamtstrecke nun nicht mehr bis zur Ringstraße führt. Daher ergänzen wir die zwei Teilstücke nochmals mit „039 Feldrundkurs Ostbahn“.

Teil3: Da sowohl Teil1 und Teil2 an der Ringstr. anschließen, brauchen wir uns nur merken, dass wir diese Straße und ggf. noch zusätzliche Kreuzungen mit in den Gesamkurs integrieren.

Stellen wir uns nun beginnend mit Teil1 den kompletten Kurs zusammen:

1. „Hof5 in“
2. „Pferde-Tiertransport“
3. „Hof5 out“

Da es weiter in nördliche Richtung auf der Ringstraße geht und wir nicht abbiegen müssen, brauchen wir keinen Kreuzungsstrecke einfügen, sondern machen direkt weiter mit:

4. „002 Ringstr. aussen Weststart“

Nun kommen wir schon zu Teil2, welcher ja mit der Straße „039 Feldrundkurs Ostbahn“ beginnt. Hier biegen wir also ab, daher suchen wir uns die Kreuzung, welche uns von der

„002“ auf die „039“ bringt. Bei den Z-Kreuzungen finden wir hierfür die „K 002 > 034+039, S>O“. Diese fügen wir als nächstes ein, gefolgt von den 3 Teilstücken zum Tierhändler:

5. „K 002 > 034+039, S>O“
6. „039 Feldrundkurs Ostbahn“
7. „040 Tierhändler Stop (039)“
8. „039 Feldrundkurs Ostbahn“

Da es nun wieder auf die Ringstr. zurückgeht nutzen wir die hierfür passende Kreuzung „K 934+039 > 001, O>S“ und anschließend die im Uhrzeigersinn verlaufende Ringstraße.

9. „K 934+039 > 001, O>S“
10. „001 Ringstr. innen Weststart“

Nun fehlt uns nur noch die abbiegende Kreuzung von der Ringstraße zum Hof5. Da die Hofzu- und Abfahrt die komplette „U-Str.“ bereits beinhaltet, schauen wir nur unter Straßen nach deren Nummer: Es ist die „047“. D.h. wir brauchen die Kreuzung von der „001“, auf welcher wir uns befinden, hin zur „047“. Die Kreuzung ist also „K 001>047, O>S“, welche sich im Ordner „SO-Kreuzungen“ befindet.

11. „K 001>047, O>S“

Damit ist der Kurs komplett. Wir speichern uns diesen Kurs unter dem Namen „Pferdetransport“ ab und verschieben ihn dann in den Ordner „Kurse“, damit wir ihn nicht jedes Mal neu erstellen müssen, wenn wir Pferde kaufen oder verkaufen wollen.

Links

Download-Link zur Map für die Kurse: [MAP-Download](#)
Download-Link zur aktuellen CP Version: [Courseplay-Download](#)
Bei Fragen findet ihr mich im MW Forum: [Forum Modding Welt](#)

Danksagung

Vielen Dank an **D4rkfr34k**, den Ersteller der Map, welche mir sehr gut gefällt.

Ebenso ein großes Dankeschön an die Courseplay Entwickler für die Entwicklung des CP Systems.

Und ein ganz besonderer Dank an die Tester **Waldsprinter** und **farmerfivetom** fürs Testen und Feedback.

Viel Spaß bei der Nutzung wünscht Euch

Opa Andre