

SoilMod - Soil Management & Growth Control (v2.0.x)

Changelog:

Modifikace pro verzi Farming Simulator 15 a další rozšíření možností

Dvojnásobné rozlišení škály půdního pH

Změna hnojiv podle minerální složky „N - dusík a PK – draselno-fosforečné“

Rozšířená nabídka herbicidů pro preventivní ochranu před klíčivostí plevelů (doba ochrany 3 dny)

Přidána půdní vlhkost, voda také ovlivňuje výnos plodin

Zcela vzrostlý plevel hyne v případě, že jsou v oblasti výskytu použity všechny minerální složky obsahující „N – dusík“

Omezená možnost přepínání přípravků . Pouze pokud je stroj/zařízení v blízkosti zásobní nádrže(musí být v triggeru pro hnojivo)

Překlady; DD ModPassion, Gonimy_Vetrom, Iscarriah, mngrazy, Ziuta.

Popis

Pokud je mapa pro použití SoilModu správně upravena(implementace SoilModu), tento mod nabízí:

- Vlastní kontrola růstu s možností okamžitého růstu nezávisle na době hraní.
- Rozšířené použití prostředku(vápna) pro regulaci stavu půdního ph.
- Organické hnojivo(hnůj) je třeba zaorat pro maximální možný efekt
- Běžné šíření náletových plevelných rostlin a jejich hubení pomocí herbicidních přípravků.
- A několik dalších efektů.

UPOZORNĚNÍ!

Mod nemusí splňovat přesně to co od něj vy sami očekáváte nebo chcete aby dělal. Buďte proto prosím otevření jiným názorům a konstruktivní kritice nebo návrhům jak zlepšit následující verze.

Co vyžaduje SoilMod pro svou správnou funkci.

SoilMod(SoilManagement.zip) bude pracovat pouze na mapách, které byly pro jeho použití upraveny.

V balíčku naleznete veškeré potřebné vzorové zápisy a textury nutné pro úpravu map.

Pro správnou implementaci modu je nutné mít znalosti použití textového editoru(např. NotePad++) či podobného a orientaci v textu u souborů typu i3d.

Při implementaci do mapy je nejtěžší částí správné přidání řádků určujících materiál a textury do správné sekce v souboru i3d. Jak na to je podrobně popsáno v „Requirements_for_your_MapI3D“.

Nezapomeňte!

Než začnete s jakoukoli editací mapy, vytvořte si zálohu původních souborů, případně mapy(poslední funkční pracovní podoba).

Pro případ, že se stane cokoli a dojde k nějaké kolizi nebo chybě, nebudete se tak muset vracet na úplný začátek práce.

Uvědomte si, že standardní nebo chcete-li normální velikost mapy je „x1“(rozměr 4096x4096).

Některé mapy mají velikost menší „x.25“ nebo naopak větší „x4“, pokud používáte jakýkoli jiný rozměr, bude nutné ještě upravit i velikost dvou pro vrstvy (layer).

POZOR!

V nové verzi (2.0.x) už není vyžadována úprava souboru lua mapy, proto nepoužívejte pro implementaci této verze staré instrukce z verze (1.0.x), tento starý postup už není funkční!

Prosím přečtěte si pečlivě pokyny pro implementaci do mapy „**Map_Instructions.txt**“, které naleznete v **ZIP** souboru ve složce „**Requirements_for_your_MapI3D**“.
Textový soubor obsahuje vše potřebné ke správné implementaci SoilModu do Vaší mapy.

Jak správně používat SoilMod ve hře.

POZOR!

Vzhledem k tomu, že existuje celá řada modů, které nějakým podobným způsobem přibližují standardní hru LS/FS15 k realitě je možné, že dojde ke kolizi s těmito dalšími mody.
Proto je pro správnou funkci SoilModu nezbytné odstranit tyto mody ze složky mods a případně i mapy.

Pakliže jste již upravili svojí mapu pro použití SoilModu, je nyní třeba už pouze umístit do složky mods následující soubor:

SoilManagement.ZIP

Je pravděpodobné, že budete moci pokračovat ve vámi uložené pozici(savegame), ale nejdříve si řádně ověřte, pomocí výpisu z konzole, že vše se načítá a funguje správně.

V průběhu načítání bude SoilMod vypisovat různé informace do konzole nebo log souboru. Tyto informace jsou jasně označeny „SoilMod“, aby bylo možné identifikovat případný konflikt nebo chybu.

POZOR!

Vzhledem k tomu, že SoilMod rozšiřuje seznam zapsaných „plodin“ v mapě o dalších **8 – 9** kusů mohou nastat problémy s dalšími mody, které nějakým způsobem registrují a zapisují nové „plodiny“ do mapy. Uvědomte si, že maximální přípustný počet celkově registrovaných „plodin“ v mapě je **64(!)**

Prosím zkontrolujte proto výpis z Vašeho log.txt souboru zda nedochází už k překročení této hranice a následným chybovým hlášením.

Panel zobrazující informace

V pravém dolním rohu, nad panelem zobrazující stavové informace stroje/vozidla naleznete panel s informacemi o stavu půdy.

Panel je možné vypnout/zapnout pomocí kláves **LALT + I(i)** + kurzor(šipka) dolů.

Pro případ, že bude třeba větší grafické rozlišení přináší teď SoilMod možnost přepnout do rastru(mřížky), které pomocí barevných teček zobrazuje všechny potřebné informace(ph, vlhkost, N a PK).

Aktivovat je rastr možné pomocí kláves „**LALT + I(i)**“

Stejně jako ve starší verzi se zobrazují informace vztahující se je čtverci o straně 10m v jehož středu se nacházíte.

Nově, ale nyní každá růstová fáze začíná o půlnoci herního času. Toto nastavení můžete změnit v

příslušném savegame v souboru „CareerSavegame.XML“ v takovém případě musíte najít sekcy s označením 'fmcSoilMod'.

A opět známé už z předešlé verze je, zobrazovaná indikace v %, které ukazuje v jakém stavu se zpracovávají jednotlivé fáze a pochody v době růstu. Toto je důležité pro vyloučení tzv. „zamrzání“ hry a nebo latence odezvy síťového připojení, známého také jako „lag“.

Co se děje během růstového cyklu.

Plodiny zvyšují svůj růst o jednu fázi, ale to pouze v případě, že nedošlo k použití nevhodného přípravku na hnojení nebo hubení plevelu(herbicid).

Nezpracovaná(neodvezená, neslisovaná) sláma nebo seno jsou o jednu fázi sníženy, dochází k jejich rozkladu.

Do půdy nezpracované vápno, kejda(močůvka, digestát) přechází do půdy(textury zmizí), ovšem s nižším účinkem než při zapracování do půdy.

Herbicidem zasažené náletové plevely pomalu uvadají a rozkládají se.

Vlhkost(znázorněna ztmavnutím půdy/terénu) po aplikaci hnojiv nebo herbicidů se odpaří/vsákne a půda/terén opět zesvětlá, ale nově dochází ke zvýšení půdní vlhkosti.

Základní pokyny pro zpracování půdy s použitím SoilModu

Průběžně kontrolujte stav půdního ph, živin, zaplevelení a vlhkosti v půdě.

Na základě kontroly stavu půdy, pak pokračujte s jedním nebo více následujících postupů:

- Pokud je obsah N(dusík) nízký, aplikujte statková hnojiva(kejda, močůvka) nebo syntetická NPK a N hnojiva. Statková hnojiva zapravte do půdy.

- Pokud je obsah PK(fosfor - draslík) nízký, aplikujte syntetická hnojiva NPK nebo PK. Případně aplikujte mrvu a zapravte jí do půdy orbou.

- Je-li vlhkost nízká, aplikujte kapalná syntetická hnojiva, herbicidy (jakéhokoliv typu – pouze v případě neosetého pole!), nebo vyčkejte na deštivé počasí. Lze použít i vodu, pomocí přepnutí(klávesa „O“) u rozprašovačů.

- Je-li pH půdy nízké, aplikujte vápno.

- Pokud se objeví plevel, aplikujte herbicid (pozor! - zvolte správný typ pro danou plodinu). Nebo použijte orbou a kultivaci umožňují-li to podmínky(neoseté pole).

Vyčkejte na další růstovou fázi a případně některý z postupů opakujte.

Vliv půdního ph na výnosy a použití vápna.

Vliv půdního ph na výnos sklizně je už známým aspektem, který přináší tento mod.

Informace naleznete prostřednictvím informačního panelu a pamatujte na to, že se vždy zobrazují informace pouze ze čtverce o straně 10m, čili není to z celé rozlohy pole.

Jednou z podmínek vysokého výnosu je právě stav pH, které by mělo být pro dosažení maximálního výnosu neutrální. Jakákoli výchylka buď do kyselého nebo alkalického(zásaditého) stavu se odrazí na výši výnosu.

Jaká jsou rozmezí půdního pH ve vztahu na výnos ukazuje následující tabulka, kde 100% znamená maximální výnos daný hrou(dle zvolené obtížnosti hry, případně použití MoreRealistic).

Pamatujte, že čím nižší číslo u pH, tím je půda kyselější, čím vyšší číslo, tím je zásaditější(alkalická, „hořká“)

5.4 = 20%

5.6 = 70%

5.8 = 80%

6.2 = 90%

6.8 = 100%

7.5 = 90%

8.1 = 80%

8.5 = 50%

Pro zvýšení pH používejte vápno, má vysoké pH(12,5) je tedy silně zásadité(alkalické) a snižuje kyselost půdy. Pro aplikaci vápna je možné použít standardní stroje a zařízení(rozmetadla hnojiv, nikoli rozmetadla hnoje nebo cisterny pro aplikaci kejdy). SoilMod umožňuje přepínat mezi jednotlivými přípravky.

Děje se tak za použití klávesy „O“ a o jejím použití a zvoleném přípravku se zobrazuje informace v nápovědě.

Pro vyšší účinek je vhodné vápno buď zaorat nebo pomocí kultivátoru zapravit do půdy.

Nový prvek – vlhkost půdy

Půdní vlhkost je novým prvkem v SoilModu, který ovlivňuje výnos plodin. Vlhkost je ovlivněna nyní i počasím, záleží tedy na tom zad bude teplo nebo deštivo.

Taktéž při aplikaci kejdy/močůvky, kapalných syntetických hnojiv nebo herbicidů bude docházet k mírnému nárůstu půdní vlhkosti. V případě potřeby můžete nyní nově použít i závlahu pomocí vody. Jestliže Vás čeká špatné počasí pak se připravte na to, že se půdní vlhkost bude zvyšovat rychle(v závislosti na době deštivého počasí) a poroste každou hodinu.

Naopak zase v případě hezkého počasí bude docházet ke snižování vlhkosti a to v pravé poledne.

Jak vlhkost ovlivňuje výnos vidíte z následujícího rozpisu:

0% - 50%

14% - 70%

57% - 100%

100% - 70%

Organická hnojiva – hnůj, kejda(močůvka), digestát

Někteří uživatelé a hráči, kteří chtějí dosáhnout co největšího možného přiblížení se realitě měli požadavek, aby bylo použití organických hnojiv nějak v hře upraveno, zvláště pak, aby aplikace hnoje a jeho využití půdou byla i dále něčím podmíněna.

Právě toto přináší SoilMod.

Pokyny pro správné použití hnojiv v SoilModu.

Aplikujte kejdu(digestát) / hnůj na půdu.

Pro maximální efekt hnůj zaorejte, zvýší stupeň prohnojení půdy na maximum, tedy na 3 stupeň.

Zakultivování hnoje do půdy je méně účinné, zvyšuje stupeň prohnojení půdy jen o 1 stupeň.

Při použití kejdy(močůvky, digestátu) zvyšuje orba nebo kultivace stupeň prohnojení půdy opět pouze o 1 stupeň.

Volně ponechaná(nezpracovaná do půdy)kejda(močůvka, digestát) přejde do půdy, ale s ještě nižším účinkem.

Nazpracovaný hnůj, ponechaný volně na poli se po třech dnech rozloží(textura hnoje zmizí)bez jakéhokoli účinku a prohnojení půdy. To se týká i jakéhokoli prostoru mimo pole, tzn., že pokud se vám nějakým způsobem dostane hnůj mimo pole, nezaoráte ho, tak zmizí až po třech dnech, nikoli hned o půlnoci jako vše ostatní.

Syntetická(průmyslová) hnojiva

Použití pouze v době vegetačního růstu.

Používání organických hnojiv je sice nejlepší, ale jsou situace kdy se organického hnojiva nedostává a pak nastupují právě syntetická(průmyslová) hnojiva.

Tato hnojiva budou mít, ale účinek pouze v případě, že jsou rostliny ve fázi růstu, použití v jakékoli jiné době(v době zralosti nebo na neosetě pole) nebude mít žádný efekt, protože je rostliny nepřijmou.

V pokročilém režimu(standardní nastavení SoilModu) je na výběr ze tří druhů syntetických hnojiv:

NPK (3-1-1)

PK (0-3-3)

N (5-0-0)(tento typ snižuje také půdní pH).

UPOZORNĚNÍ

Tyto hodnoty jsou nastavené pro potřeby hry a nemají základ v reálném životě!

Pro aplikaci syntetických hnojiv lze použít jakékoli standardní vybavení umožňující aplikaci jak kapalných(vyjma aplikátorů kejdy) nebo práškových hnojiv.

Mezi jednotlivými typy lze opět přepínat pomocí klávesy „O“ se zobrazením v nápovědě.

Výživové hodnoty minerálních hnojiv a závislost na výnosu

N(dusík)

x0 = +0%

x1 = +20%

x2 = +50%

x3 = +70%

x4 = +90%

x5 = +100%

x10 = +75%

x15 = +50%

PK(fosforečno – draselné)

x0 = +0%
x1 = +10%
x2 = +30%
x3 = +80%
x4 = +100%
x7 = +30%

Pro nejlepší výsledky a úroveň výnosu se snažte udržet stav minerálních složek na úrovni x5 v případě N(dusík) a x4 pro PK(fosfor – draslík).

V dalších verzích bude patrně pro každou plodinu hladina minerálních složek jiná a specifická, to je ovšem budoucnost a v současné době to ještě nelze použít.

Plevel a použití herbicidních přípravků.

Plevel se bude při použití SoilModu objevovat pravidelně na polích, protože plevel se šíří náletově, čili vzduchem.

K jeho odstranění lze použít jak orbu, tak kultivaci, ovšem jsou případy, kdy tyto operace nelze provést. To se týká hlavně oseté půdy a rostlin ve fázi růstu. V takovém případě je třeba použít selektivní herbicid.

Lze vybírat celkem ze 6 druhů(3 + 3) herbicidních přípravků(typ A, B, C a AA, BB, CC) a opět každá plodina snáší určitý typ přípravku.

Informace o vhodnosti použití toho kterého typu přípravku naleznete v uvedeném rozpise:

- **B** nebo **C** použít pro: ječmen, pšenice, žito, oves a rýži. **Nepoužívat typ A!**
- **A** nebo **C** použít pro: kukuřice, řepka olejka, vojtěška, jetel osr. **Nepoužívat typ B!**
- **A** nebo **B** použít pro: brambory cukrová řepa, soja, slunečnice. **Nepoužívat typ C!**

Jak už bylo výše popsáno, použití nesprávného typu přípravku bude mít negativní vliv na plodinu, který může vést až k uhynutí rostlin.

Pro aplikaci lze opět použít standardní vybavení a opět lze vybírat/přepínat pomocí klávesy „O“.

Po zasažení plevele herbicidem dochází k jeho postupnému vadnutí(trvá několik dnů) a po aplikaci herbicidního přípravku už by se další plevel neměl objevit.

Výše uvedené platí pro plevel v kterékoli růstové fázi, nově ovšem můžete použít i preventivní ochranu v podobě typů AA, BB a CC, ty poskytují prodlouženou ochranu(3 dny)

Nově můžete používat i preventivní ochranu před plevelem. Jejich použití se řídí stejným rozpisem, tudíž kde možno použít A nebo C, lze použít AA a CC, nikdy ne BB!

Spotřeba vody a živin na jednu růstovou fázi

Plodiny ve fázi 1 – 7 – spotřeba 1 N.

Plodiny ve fázi 3 – 5 – spotřeba 1 PK.

Plodiny ve fázi 2,3 a 5 sníží vlhkost o jednu úroveň.

Plně vzrostlý plevel – spotřebuje 1N a sníží o jednu úroveň vlhkost.

Plně vzrostlý plevel uvadne při nulovém obsahu dusíku.

Sláma, seno, hnůj(nezapravený) – snižuje se o jednu úroveň

Problémy a chyby.

Pokud při používání SoilModu narazíte na problém nebo chybu, prosím informujte nás o tom na

následujících stránkách:

<http://fs-uk.com>

Kategorie - „Other - Game Scripts“

Známé chyby a kolize

Po aplikaci hnojiva nebo herbicidu dojde k „přepnutí“ na jiný typ hnojiva nebo herbicidu než byl na půdě původně použit.

Při doplňování hnojiva NPK se typ přípravku nutno vrátit zvolený typ na výchozí a to bez rozdílu na jaký typ byl původně nastaven.

Tento problém je řešitelný tím způsobem, že se do mapy osadí pro každý typ přípravku separátní nádrž, nebudete tedy mít jednu nádrž nebo místo na doplňování hnojiv a herbicidů, ale několik.

Omezení

Následující soubory, **SoilManagement.ZIP**, **NESMÍ** být užitý v jakémkoli jiném modu.

To neplatí pouze v případě, že se jedná o tzv. ModPack, tedy součástí nutné k bezproblémovému použití například mapy. A původní součty hash jsou v neporušeném stavu, nedošlo tedy k editaci modu.

Prosím neukládejte mod na jakákoli jiná uložení, to může udělat autor modu v případě potřeby sám! Respektujte tak něčí práci a přání, je to elementární slušností. Uvědomte si, že tuto práci dostáváte zcela zdarma a bez omezení pro svoje vlastní použití ve hře.

Zachovávejte proto prosím **vždy** jen **originální odkaz** pro možné stažení modu.

Kredity

Script: Decker_MMIV.

Překlad 'PL': Ziuta.

Překlad 'RU': Gonimy_Vetrom.

Překlad 'FR': Iscarriah.

Překlad 'DE': mngrazy.

Překlad 'IT': DD ModPassion.

Překlad 'CZ': KingFrame, Albi.

Překlad 'ES': Partly by; (unknown author).

Grafika: KaosKnite, GIANTS, Decker_MMIV.

