

Handling MaizePlus Extensions

Wozu das Ganze?

Mit den Erweiterungen der MaizePlus Extensions verändert sich einiges im Landwirtschaft Simulator 19 und bei vielen kommen immer mal wieder Fragen auf.

Als erste Antwort darauf soll diese Doku das Doing vermitteln.

Mit der Forage Extension ändert sich u.a. die Fütterungsmechanik grundlegend. Hierbei werden teils mehrere Früchte in Fütterungslinien integriert sowie die teils serielle Fütterung auf eine parallele Fütterung geändert.

Auch spawnen jetzt z.B. Hühner und Schafe Mist bzw. Gülle.

Die Änderungen der Horse Extension betreffen u.a. neben Implementierung einer neuen Fruchtzerstörung aktuell hauptsächlich Grünland. Hier kommen diverse Grassorten hinzu, die teils die Fütterungsmechanik ändern, nur kosmetischer Natur sind und in die bestehende Fütterungsmechanik integriert wurden oder neue Früchte darstellen.

Features FE & HE

Forage extension

Klee, Luzerne, Feldgras, Möhren, Zwiebeln, Karotten und ein wenig Futteranpassung mapupdate plus Skript

Horseextension Mapupdate und im Forage Skript sozusagen 2.0 Features und :

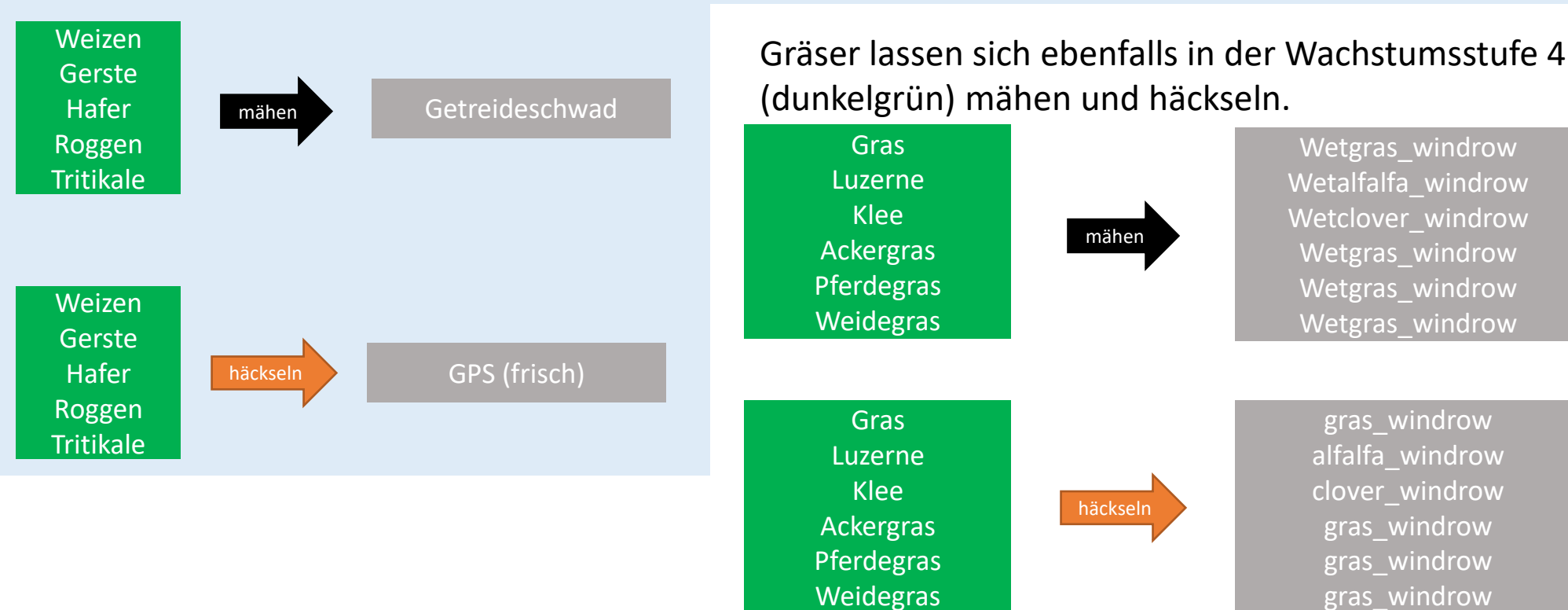
Neuerungen in dieser Version sind unter anderem:

- Luzerne, Klee, Pferdegras, Feldgras, Wiesen gras, Miscanthus, Triticale, Roggen, Dinkel, Zwiebeln, Karotten
- Grassilage, Maissilage, Kleesilage, Luzernesilage
- Pferdeheu und Pferdesilage
- Ganzpflanzensilage auch in Ballen und Ladewagen
- Gras, Luzerne und Klee haben 4 Trocknungsstufen (mindestens 3x wenden für Heu erforderlich) - auch mit Seasons
- FruitDestruction 2.0 - erweiterte realistischere Fruchtzerstörung
- Fütterungssystem komplett überarbeitet
- Modifizierte Pferdehaltung (mit Mist und Stroh)
- Modifizierte Schaf-Haltung (mit Mist und Stroh)
- Modifizierte Hühner-Haltung (mit Mist, Stroh und Wasser)
- Heighttype-Limit auf 128 erhöht

Green mowing

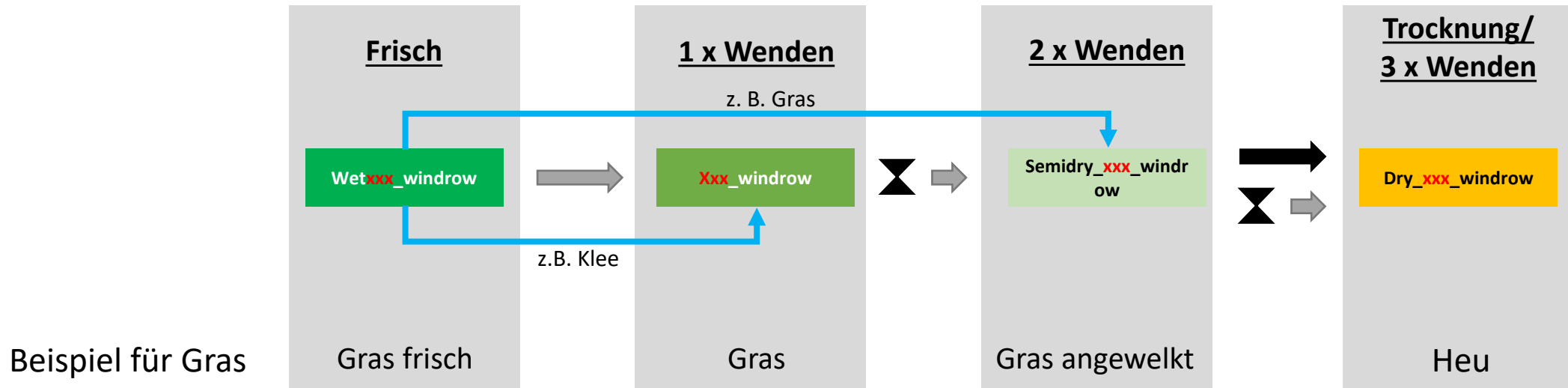
[mit HE in map integriert]

Im Rahmen der Horse extension wird in den Karten „green mowing“ integriert. Das bedeutet, dass bei den unten aufgeführten Getreidesorten, in der Wachstumsstufe 4 (dunkelgrün) geerntet (mähen oder häckseln) werden kann. Dadurch lässt sich Ganzpflanzensilage (GPS) herstellen.



Matrix für Wendestufen

seit
MaisPlus 1.4



Beispiel für Gras

- Geräte mit der Funktion **Mowerconditioner** sparen 1 – 2 Wendestufen!
- Trocknung (zeitabhängig) gilt nur für Spiele **mit** seasons! → ohne seasons, weiteres Mal wenden
- Übersetzungen/ Textausgaben für filltypes wie z.B. „wetgrass_windrow“ sind kartenabhängig und entweder in der moddesc oder der l10n.xml zu finden [manche übersetzen wetxxx_XXX = ... frisch andere ... feucht etc.]

Seit MaisPlus 1.4: zwischen den Trocknungsstufen muss der Wender mindestens ab- und wieder angekuppelt werden, um die nächste Trocknungsstufe zu generieren

Wenderscript

[BETA]

seit
MaisPlus 1.4

Sorgt dafür, dass man je Überfahrt mit dem Wender, nur eine Trocknungsstufe erzeugt. Um die nächste Trocknungsstufe zu generieren, muss man mindestens den Wender abhängen, neu ankuppeln und dann erneut wenden. Mitunter ist es notwendig aus dem Fahrzeug auszusteigen und/ oder den Motor an und auszuschalten.

Das bisherige teilweise „fleckige Wenden“ (windrow und semidry Flecken) soll dadurch nicht mehr passieren.

Fehler und/ oder Auffälligkeiten bitte im
MaisPlus Discord posten
[#mower-and-tedder-issues](#)

Mowerconditioner

seit
MaisPlus 1.4

Alle Mähwerke aus dem Basisspiel, DLC basiert und Mod-Mähwerke aus dem Modhub (Stand: KW44/2020), welche bauartbedingt einen Aufbereiter verbaut haben, erhalten die Mowerconditioner Funktion. Das heißt man erhält beim Wenden eine Bonus-Trocknungsstufe, die einem weiteren Mal Wenden entspricht.

Dazu gehören u.a.

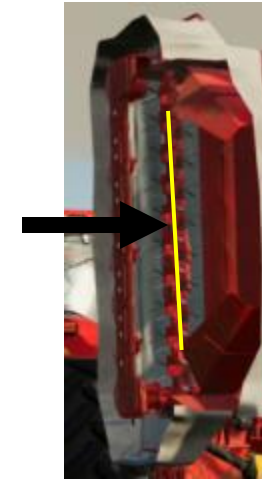
- Extra 732FT (Frontmähwerk; Kverneland & Vicon DLC)
- Extra 7100T (Schmetterling; Kverneland & Vicon DLC)
- Disco 3600 FC (Frontmähwerk; Claas DLC)
- Disco 1100 C (Schmetterling; Claas DLC)
- Novacat 301 ED (Frontmähwerk; Basisspiel)
- Novacat X8 ED (Schmetterling; Basisspiel)

Nutzung Script in Mod-Mähwerken

```
<mower fruitTypeConverter="MOWER">
```

Ändern in:

```
<mower fruitTypeConverter="MOWER" hasMowerConditioner="true">
```



Fehler und/ oder Auffälligkeiten bitte im
MaisPlus Discord posten
[#mower-and-tedder-issues](#)

Mower(conditioner)

Was wird nun draus?

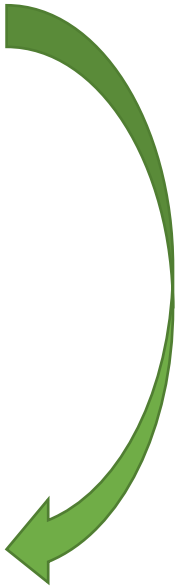
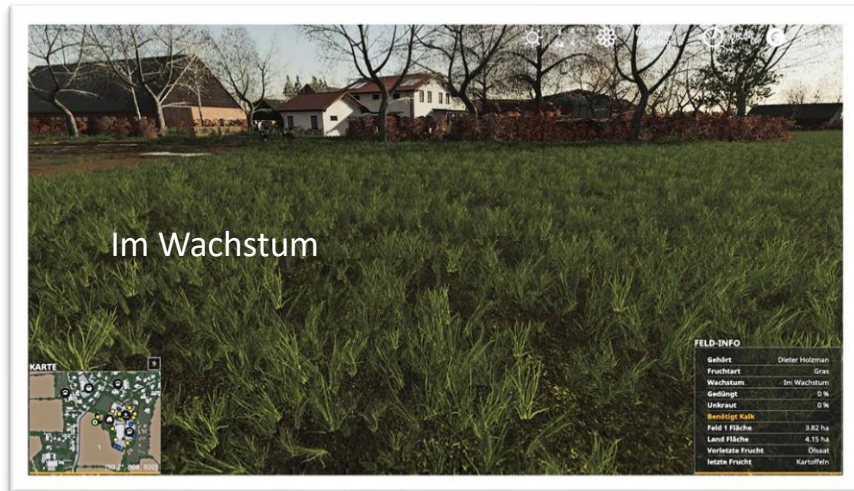
fillType	Frucht [de]	gemäht ohne Mower-Conditioner	Name [de]
CLOVER	Klee	WETCLOVER_WINDROW	Klee frisch
ALFALFA	Luzerne	WETALFALFA_WINDROW	Luzerne frisch
FIELD_GRASS	Ackergras	WETGRASS_WINDROW	Gras frisch
GRASS	Gras	WETGRASS_WINDROW	Gras frisch
HORSEGRASS	Pferdegras	WETHORSEGRASS_WINDROW	"Gras frisch"
WHEAT	Weizen	CROP_WINDROW	Getreideschwad
BARLEY	Gerste	CROP_WINDROW	Getreideschwad
OAT	Hafer	CROP_WINDROW	Getreideschwad
PASTUREGRASS	Weidegras	WETGRASS_WINDROW	Gras frisch
RYE	Roggen	CROP_WINDROW	Getreideschwad
TRITICALE	Tritikale	CROP_WINDROW	Getreideschwad

fillType	Frucht [de]	gemäht mit Mower-Conditioner	Name [de]
CLOVER	Klee	CLOVER_WINDROW	Klee
ALFALFA	Luzerne	ALFALFA_WINDROW	Luzerne
FIELD_GRASS	Ackergras	GRASS_WINDROW	Gras
GRASS	Gras	GRASS_WINDROW	Gras
HORSEGRASS	Pferdegras	HORSEGRASS_WINDROW	"Gras"
WHEAT	Weizen	CROP_WINDROW	Getreideschwad
BARLEY	Gerste	CROP_WINDROW	Getreideschwad
OAT	Hafer	CROP_WINDROW	Getreideschwad
PASTUREGRASS	Weidegras	GRASS_WINDROW	Gras
RYE	Roggen	CROP_WINDROW	Getreideschwad
TRITICALE	Tritikale	CROP_WINDROW	Getreideschwad

- Daten aus „fruitTypes.xml“
- die Bezeichnung „frisch“ ist nicht standardisiert und wird für den jeweiligen filltype in der „l10n“ der Karte definiert (z.B. wird in manchen Karten der Begriff „Gras feucht“ für z.B. wetgrass_windrow verwendet)

Gras

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]

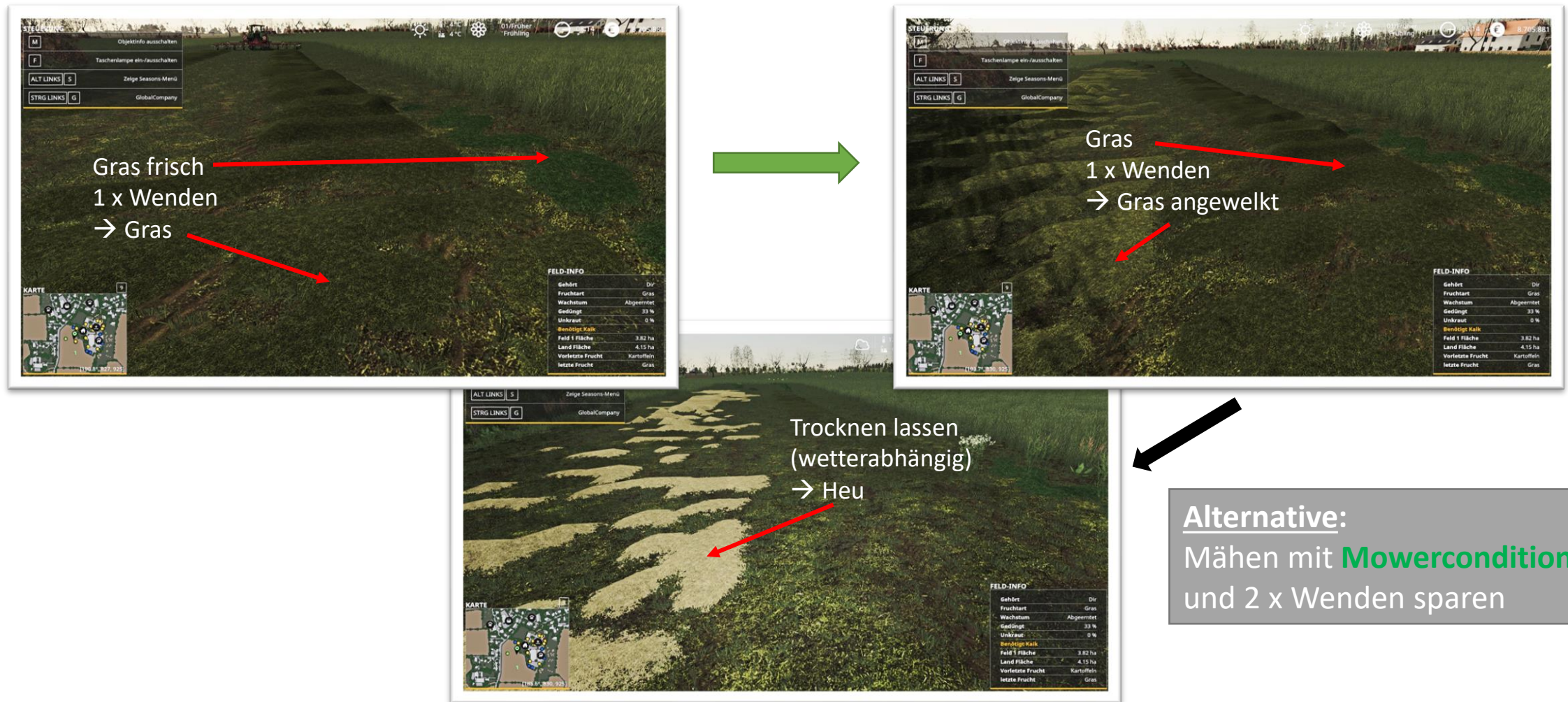


Gras mähen



Gras

Heu herstellen



Gras

Aufnahme mit Gerät

Gras gehäckselt ergibt [gras_windrow]

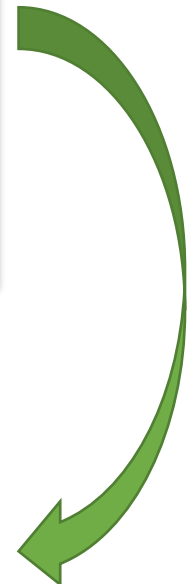
	gemäht	1 x wenden o. mow. Cond. und Feuchte >20%	2 x wenden o. mow. Cond. und Feuchte <20%	3 x wenden/ Zeit
Aktion	Gras frisch	Gras	Gras angewelkt	Heu
Filltype Name	WETGRASS_WINDROW	GRASS_WINDROW	SEMIDRY_GRASS_WINDROW	DRYGRASS_WINDROW
Abkippen im Fahrsilo	! Nein !	Ja → Silogras	Ja → Silogras	-
Ballenpresse (ohne Folierer)	Grasballen	Grasballen	Grasballen	Heu
Ballenpresse (mit Folierer)	Silogras → Grassilage (48h)	Silogras → Grassilage (48h)	Silogras → Grassilage (48h)	Heu
Häcksler mit Pickup	Gras	Gras	Gras angewelkt	Gras



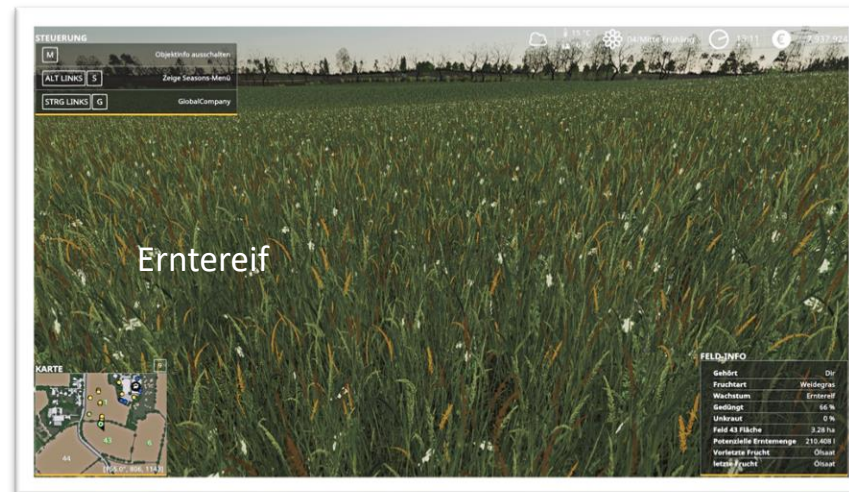
Weidegras

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]

Weidegras gehäckselt ergibt [gras_windrow]

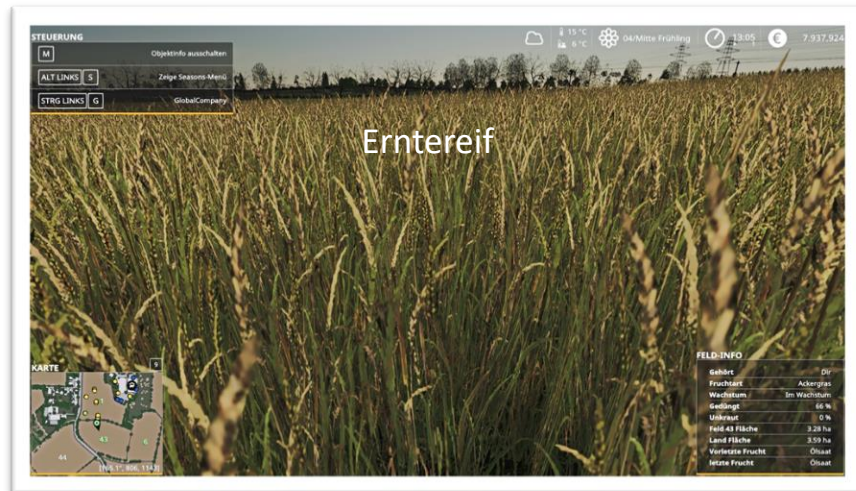
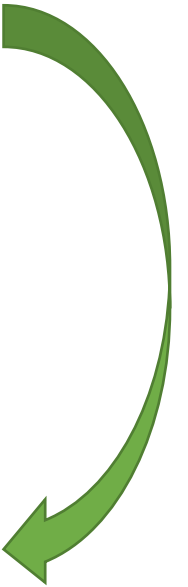
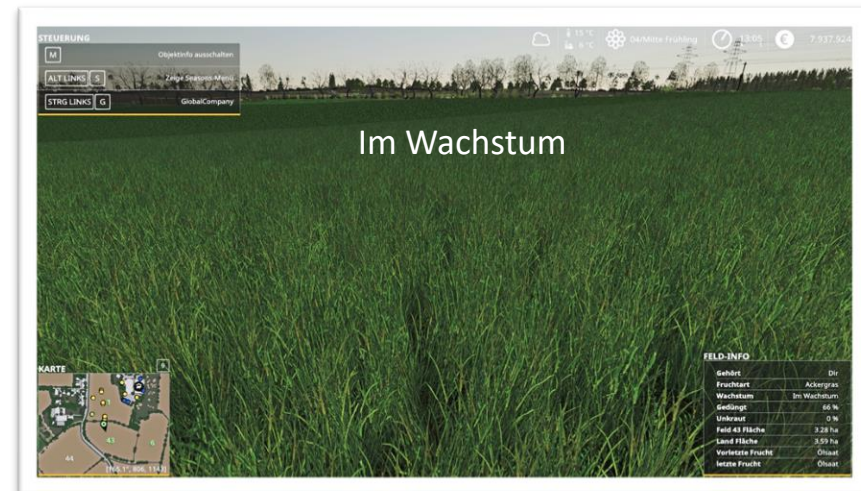
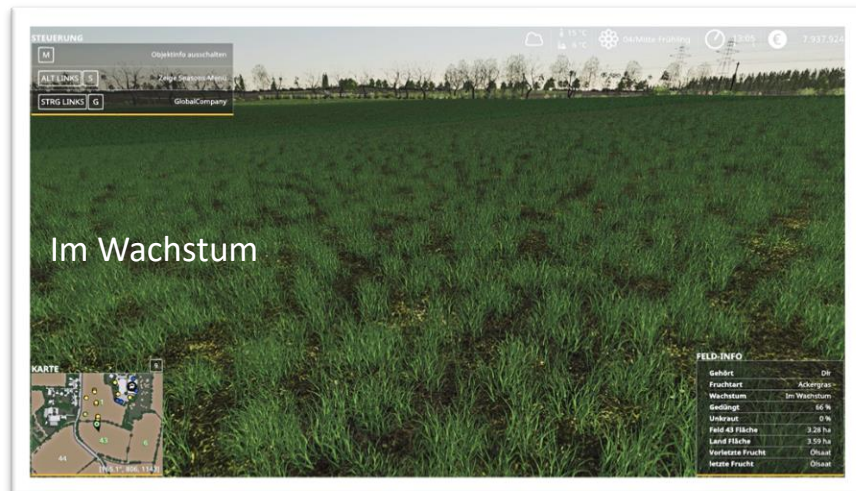


Weidegras verhält sich genau wie normales Gras und hat nur einen optischen Unterschied



Ackergras

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]



Ackergras

Mähen und Dreschen



Ackergras

Aufnahme mit Gerät

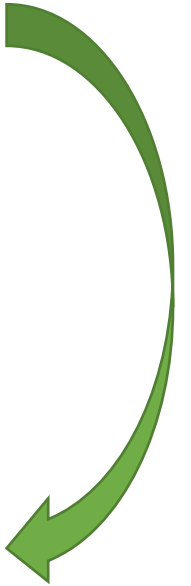
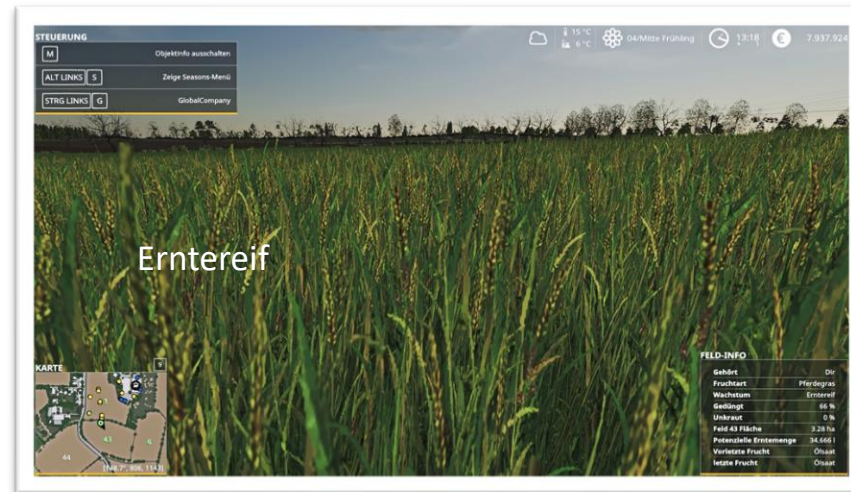
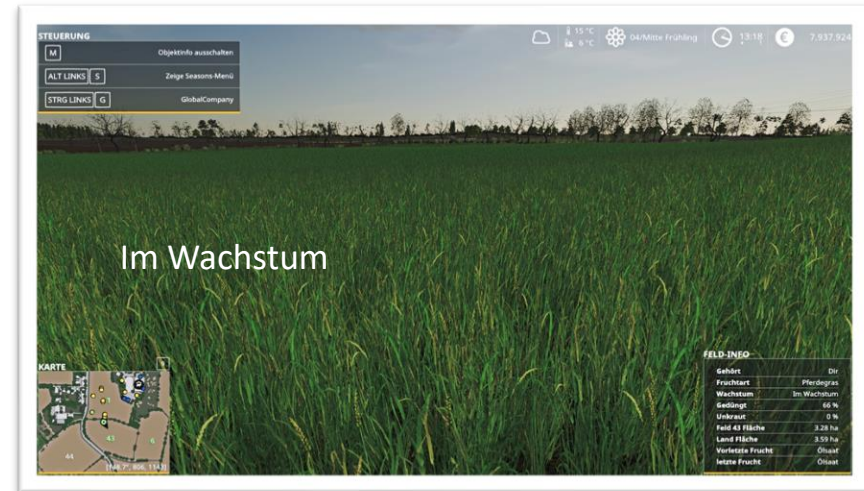
Ackergras gehäckselt ergibt [gras_windrow]

	gemäht	1 x wenden o. mow. Cond. und Feuchte >20%	2 x wenden o. mow. Cond. und Feuchte <20%	3 x wenden/ Zeit
Aktion	Gras frisch	Gras	Gras angewelkt	Heu
Filltype Name	WETGRASS_WINDROW	GRASS_WINDROW	SEMIDRY_GRASS_WINDROW	DRYGRASS_WINDROW
Abkippen im Fahrsilo	! Nein !	Ja → Silogras	Ja → Silogras	-
Ballenpresse (ohne Folierer)	Grasballen	Grasballen	Grasballen	Heu
Ballenpresse (mit Folierer)	Silogras → Grassilage (48h)	Silogras → Grassilage (48h)	Silogras → Grassilage (48h)	Heu
Häcksler mit Pickup	Gras	Gras	Gras angewelkt	Gras

Wird Ackergras mit dem Mähdrescher geerntet, erhält man als gedroschene Frucht **Ackergras** und als Besonderheit im Schwad **Pferdefeuchtheu!**

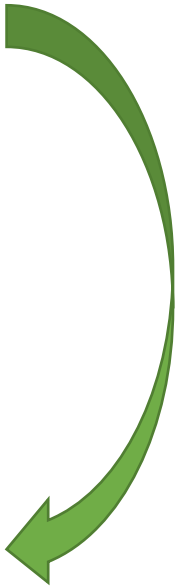
Pferdegras

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]



Pferdegras

Pferde(feucht)heuherstellung



Pferdegras

Pferde(feucht)heuherstellung



Pferdegras

Aufnahme mit Gerät

Pferdegras gehäckselt ergibt [gras_windrow]

gemäht

1 x wenden o. **mow. Cond.**
und Feuchte >20%

2 x wenden o. **mow. Cond.**
und Feuchte <20%

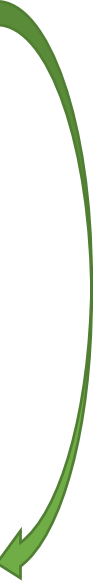
3 x wenden/
Zeit

Aktion	„Gras“	„Gras“	Pferdefeuchtheu	Pferdeheu
Filltype Name	WETHORSEGRASS_WINDROW	HORSEGRASS_WINDROW	SEMIDRY_HORSEGRASS_WINDROW	DRYHORSEGRASS_WINDROW
Ballenpresse (ohne Folierer)	Grasballen	Grasballen	Pferdefeuchtheu	Pferdeheu
Ballenpresse (mit Folierer)	Silogras → Grassilage (48h)	Silogras → Grassilage (48h)	„Pferdefeuchtheu“ → Pferdesilage (48h)	Pferdeheu
Häcksler mit Pickup	Gras	Gras	Gras	Gras

Nur aus **Pferdefeuchtheu lässt sich Pferdesilage herstellen !**

Elefantengras

Wachstumsstufen



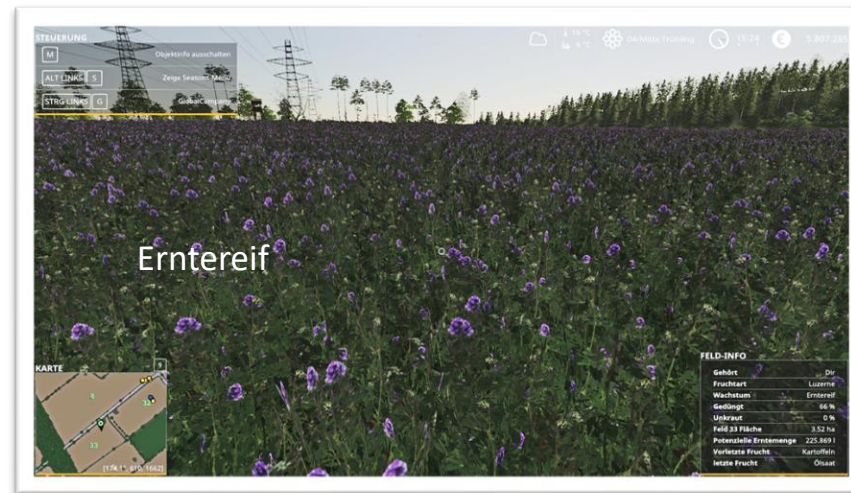
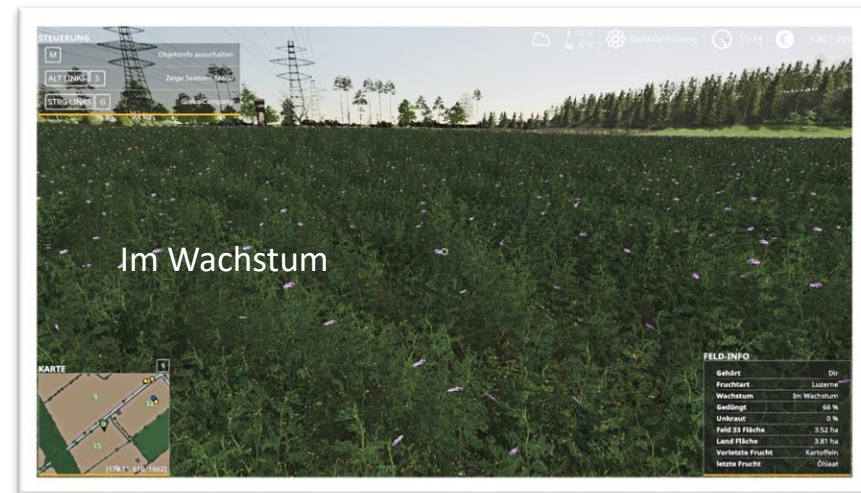
Elefantengras

Ernten mit Häcksler



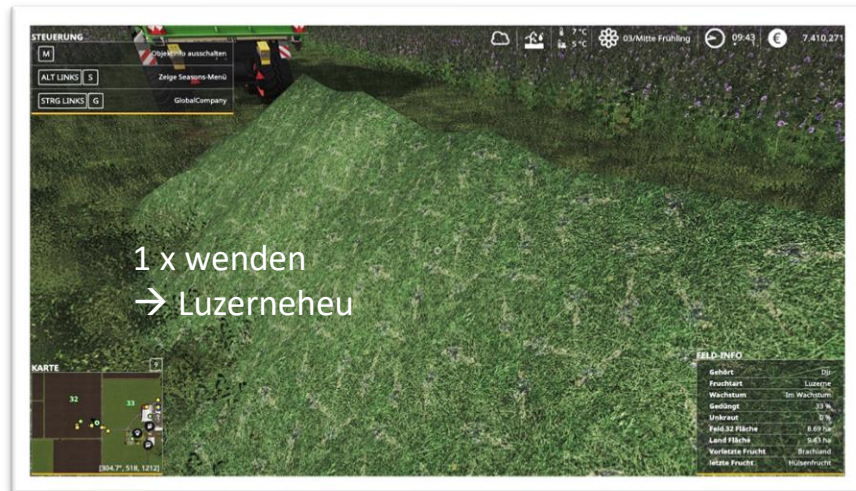
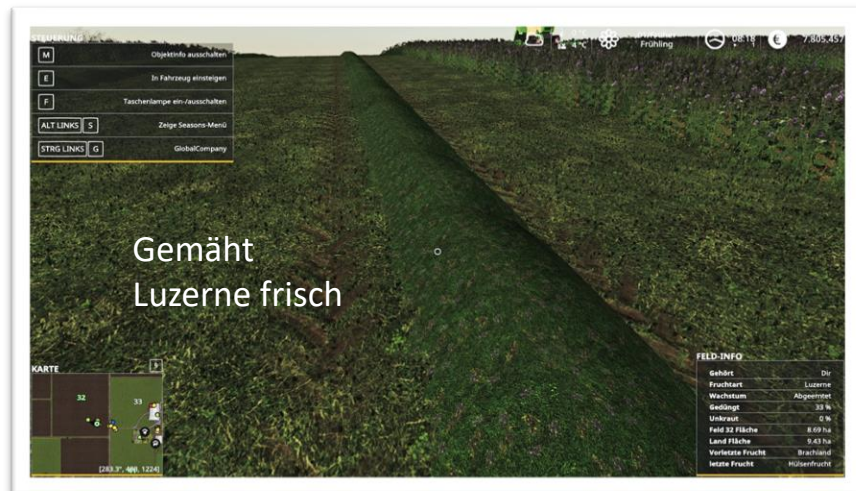
Luzerne

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]



Luzerne

Heuherstellung



Luzerne

Aufnahme mit Gerät

Luzerne gehäckselt ergibt [alfalfa_windrow]

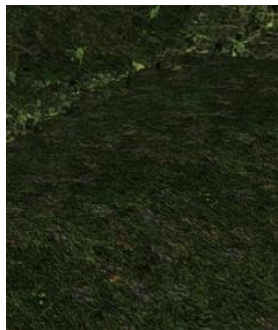
gemäht

1 x wenden o. **mow. Cond.**
bei Feuchte >20%

2 x wenden o. **mow. Cond.**
bei Feuchte <20%

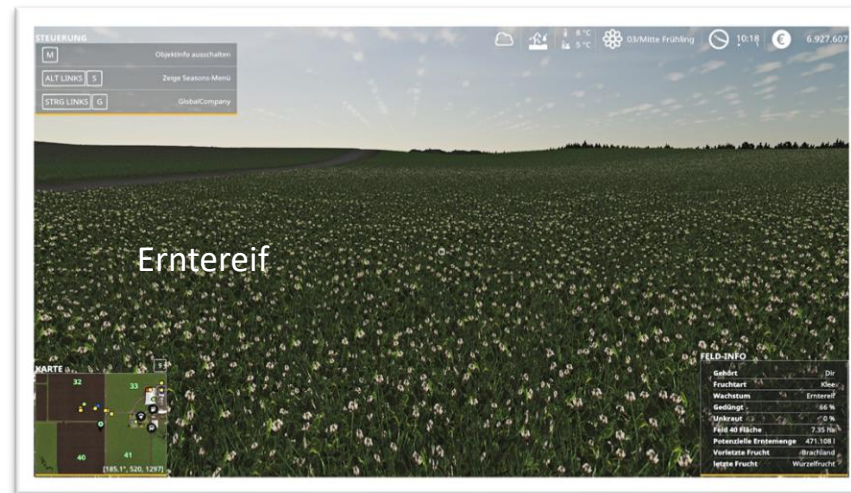
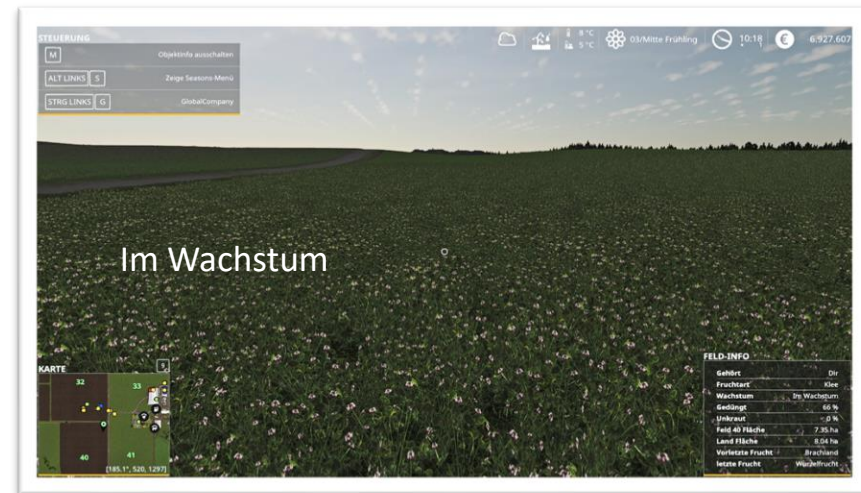
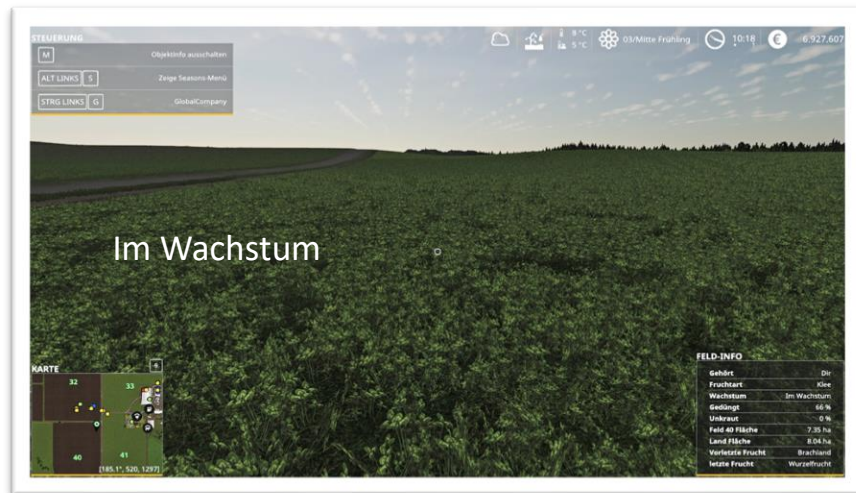
3 x wenden/
Zeit

Aktion	Luzerne frisch	Luzerne	Luzerne angewelkt	Luzerne Heu
Filltype Name	WETALFALFA_WINDROW	ALFALFA_WINDROW	SEMIDRYALFALFA_WINDROW	DRYALFALFA_WINDROW
Aufnahme mit Ladewagen	ja	ja	ja	ja
Abkippen im Fahrsilo	Ja → Siloluzerne	Ja → Siloluzerne	Ja → Siloluzerne	-
Ballenpresse (ohne Folierer)	Luzerne frisch Ballen	Luzerne frisch Ballen	Luzerne frisch Ballen	Heu
Ballenpresse (mit Folierer)	Siloluzerne → Luzernesilage (48h)	Siloluzerne → Luzernesilage (48h)	Siloluzerne → Luzernesilage (48h)	Heu
Häcksler mit Pickup	Luzerne frisch	Luzerne frisch	Luzerne frisch	-

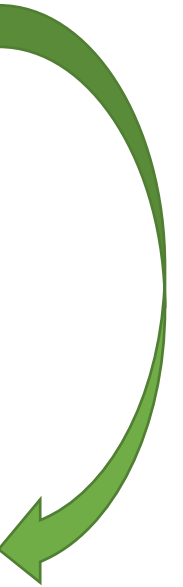


Klee

Wachstumsstufen [nachwachsend, keine neue Aussaat erforderlich]

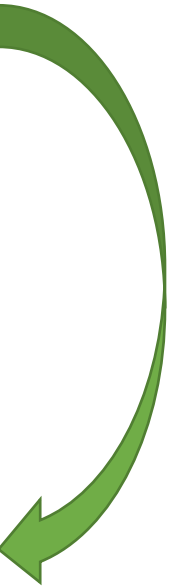
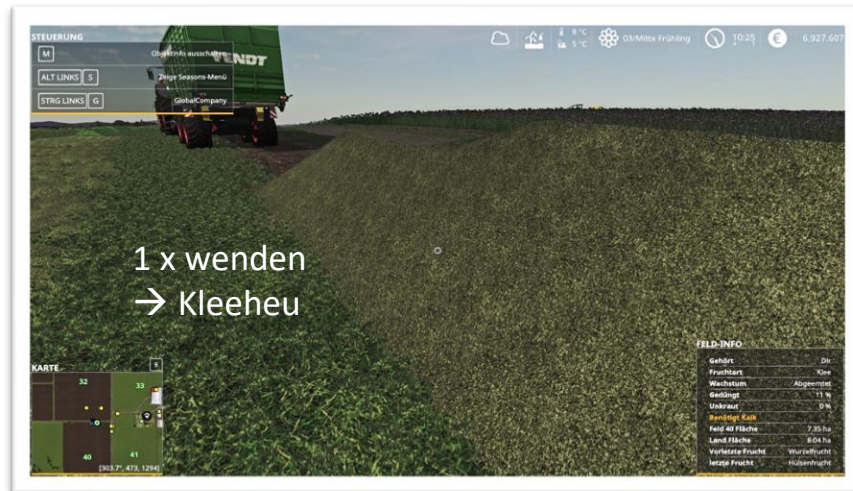


Übersicht MaizePlus Extensions [DE] 1.3



Klee

Heuherstellung



Klee

Aufnahme mit Gerät

Klee gehäckselt ergibt [clover_windrow]

Aktion	gemäht	1 x wenden o. mow. Cond. bei Feuchte >20%	2 x wenden o. mow. Cond. bei Feuchte <20%	3 x wenden/ Zeit
	Klee frisch	Klee	Klee angewelkt	Klee Heu
Filltype Name	WETCLOVER_WINDROW	CLOVER_WINDROW	SEMIDRYCLOVER_WINDROW	DRYCLOVER_WINDROW
Aufnahme mit Ladewagen	Ja (Klee frisch)	Ja (Klee frisch)	Ja (Klee angewelkt)	Ja (Kleeheu)
Abkippen im Fahrsilo	Ja → Siloklee	Ja → Siloklee	Ja → Siloklee	-
Ballenpresse (ohne Folierer)	Klee frisch Ballen	Klee frisch Ballen	Klee frisch Ballen	Kleeheu
Ballenpresse (mit Folierer)	Siloklee → Kleesilage (48h)	Siloklee → Kleesilage (48h)	Siloklee → Kleesilage (48h)	Kleeheu
Häcksler mit Pickup	Klee frisch	Klee frisch	Klee frisch	-



Ganzpflanzensilage (GPS)

ab Wachstumsstufe 4 herstellbar

	Mähen	Mähen Mit Mowerconditioner	Mähen Mit Häcksler	Häckseln	Häcksler Mit Direct-Disc
Ernteerzeugnis	Getreideschwad	Getreideschwad	Getreideschwad	GPS (frisch)	GPS (frisch)
Filltype	CROP_WINDROW	CROP_WINDROW	CROP_WINDROW	CHAFF	CHAFF
Aufnahme mit					
Ladewagen	Getreideschwad	Getreideschwad	Getreideschwad	-	-
Presse m. Wickler	Getreideschwad → GPS siliert (48h)	Getreideschwad → GPS siliert (48h)	Getreideschwad → GPS siliert (48h)	-	-
Häcksler mit Pickup	GPS (frisch)	GPS (frisch)	GPS (frisch)	-	-
Im Anhänger	-	-	-	GPS (frisch)	GPS (frisch)

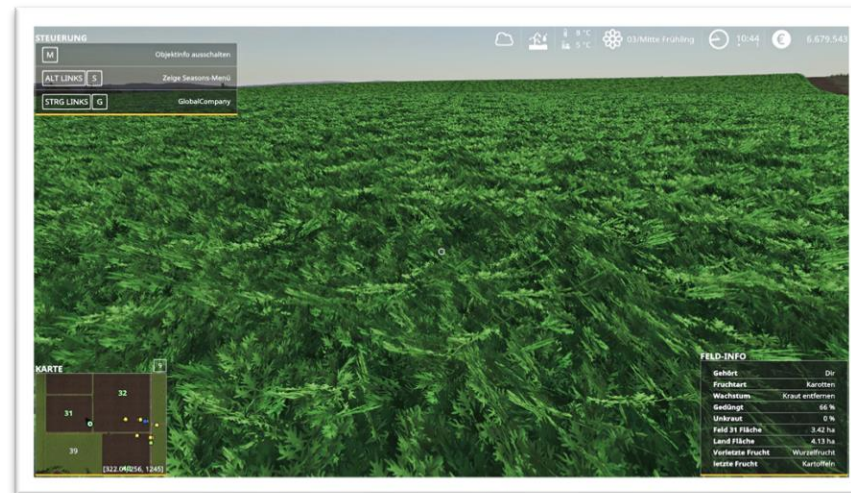
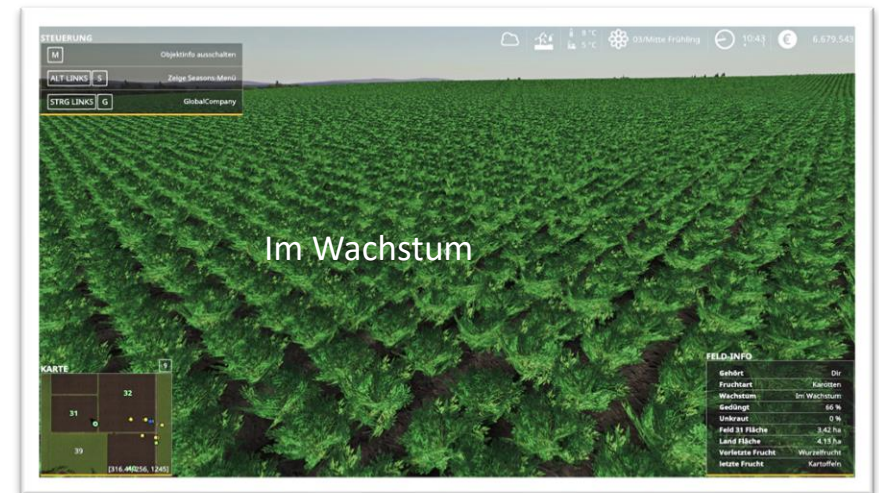
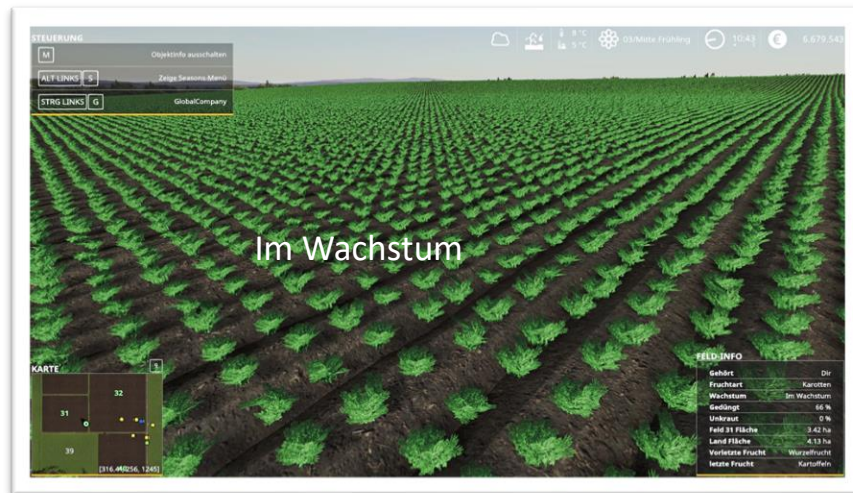
GPS kann man herstellen aus:

Weizen; Gerste; Hafer; Roggen; Triticale;

Getreideschwad und GPS (frisch) kann zusammen in einem Fahrsilo abgekippt werden und wird hier dann zu GPS (frisch) → Verdichten und silieren → GPS (siliert)

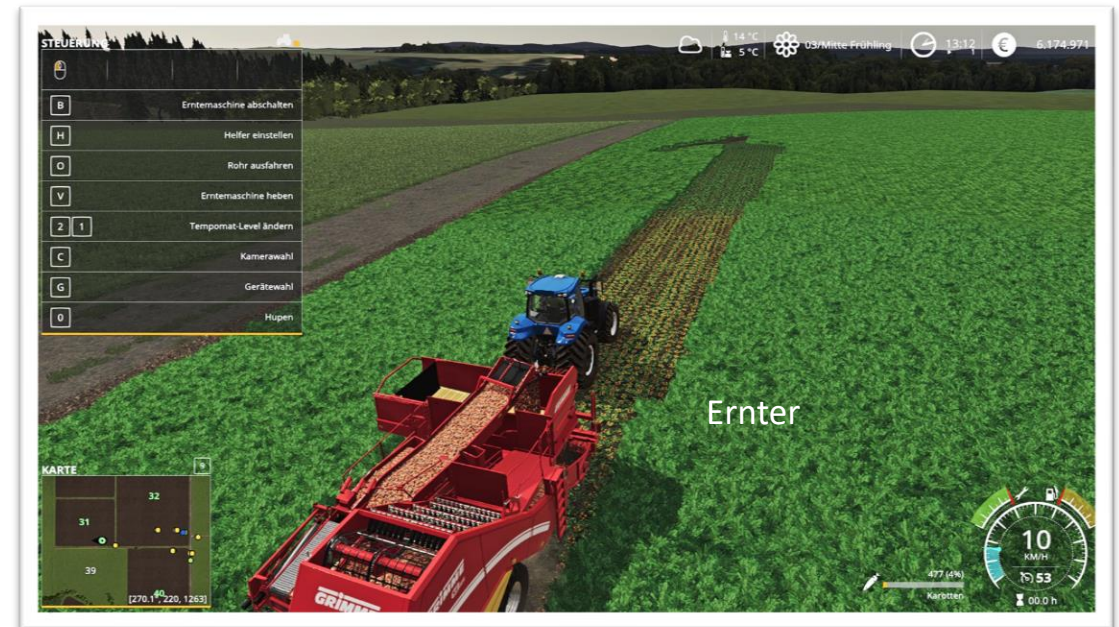
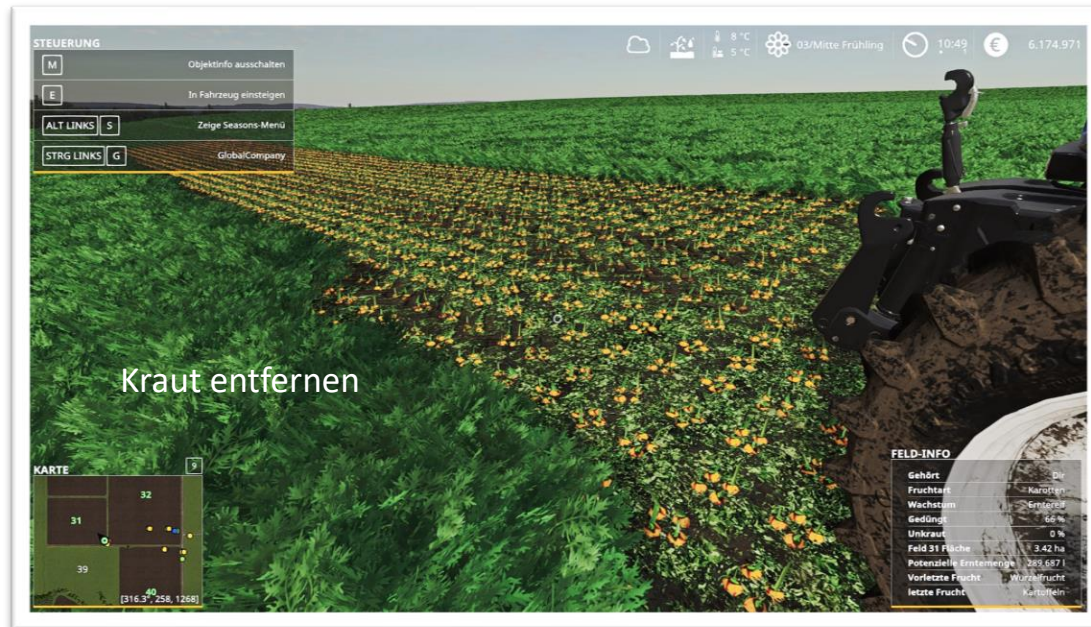
Karotten

Wachstumsstufen



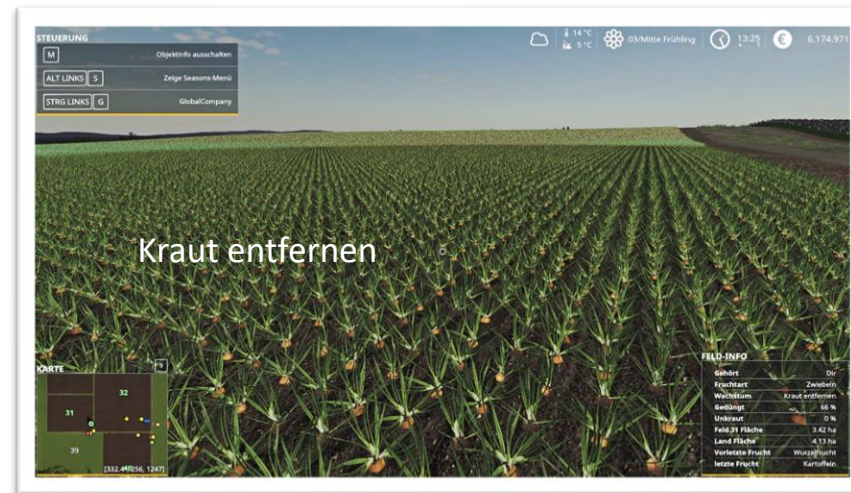
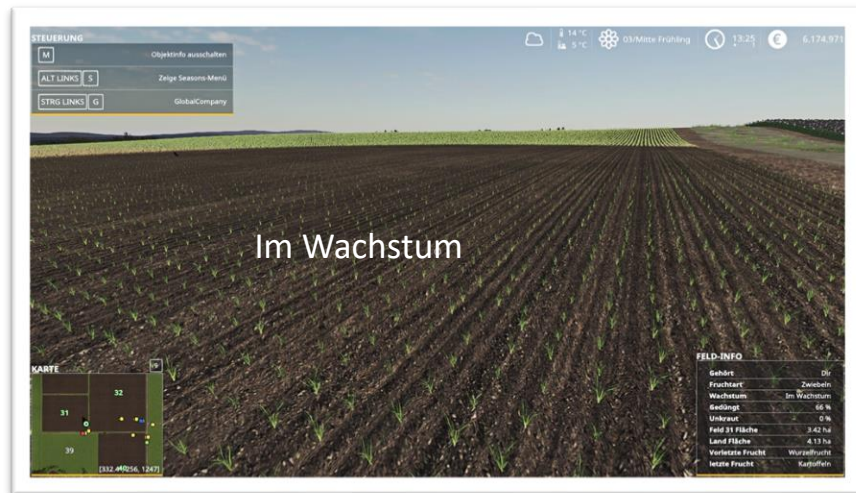
Karotten

Ernte



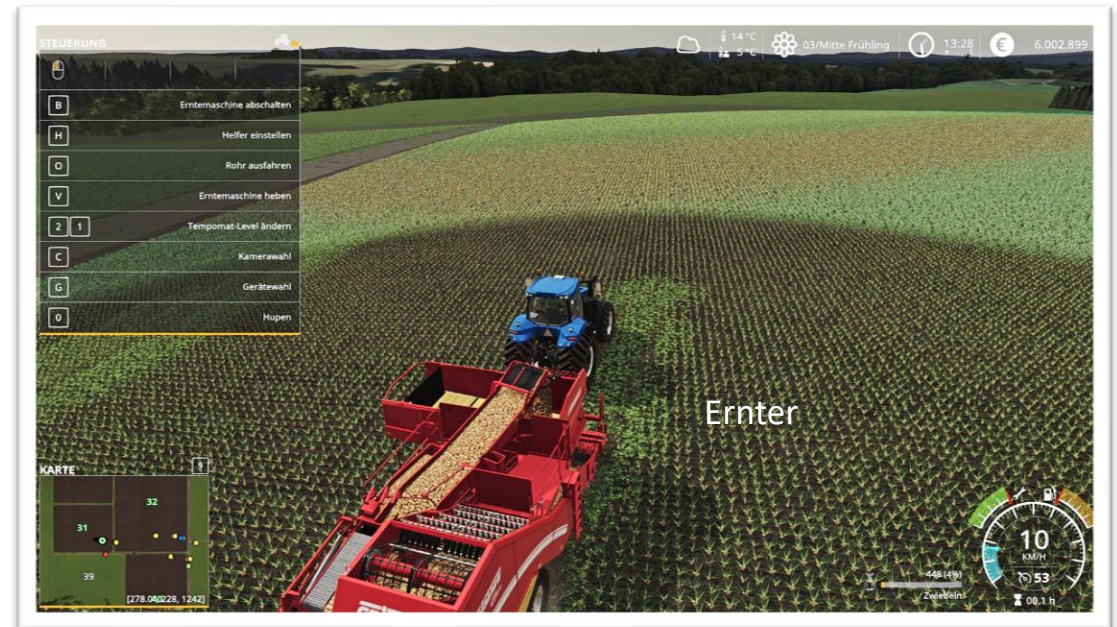
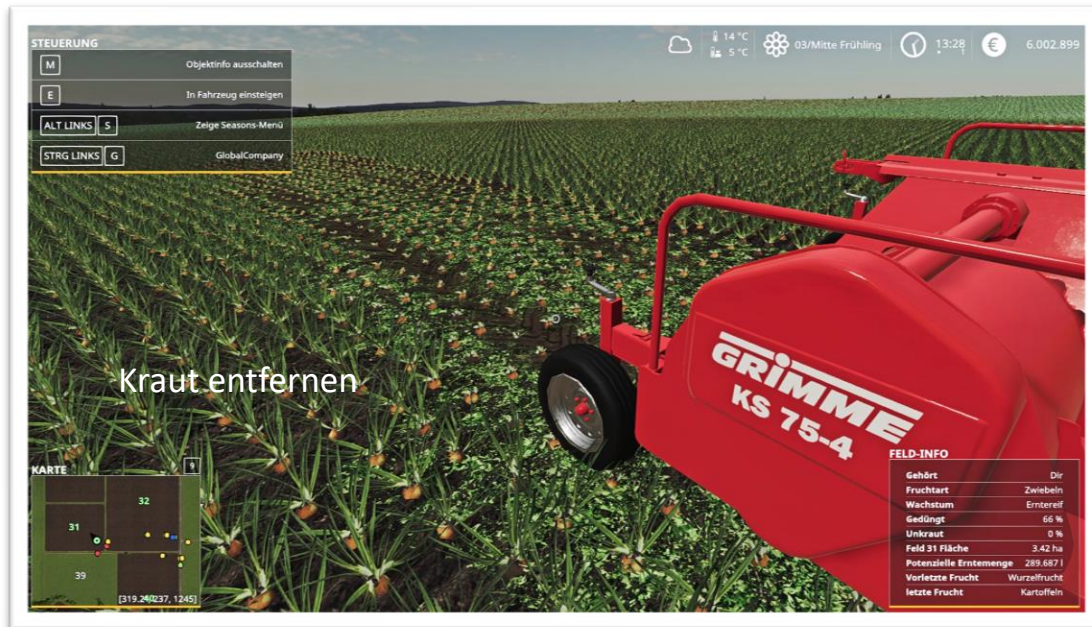
Zwiebeln

Wachstumsstufen



Zwiebeln

Ernte



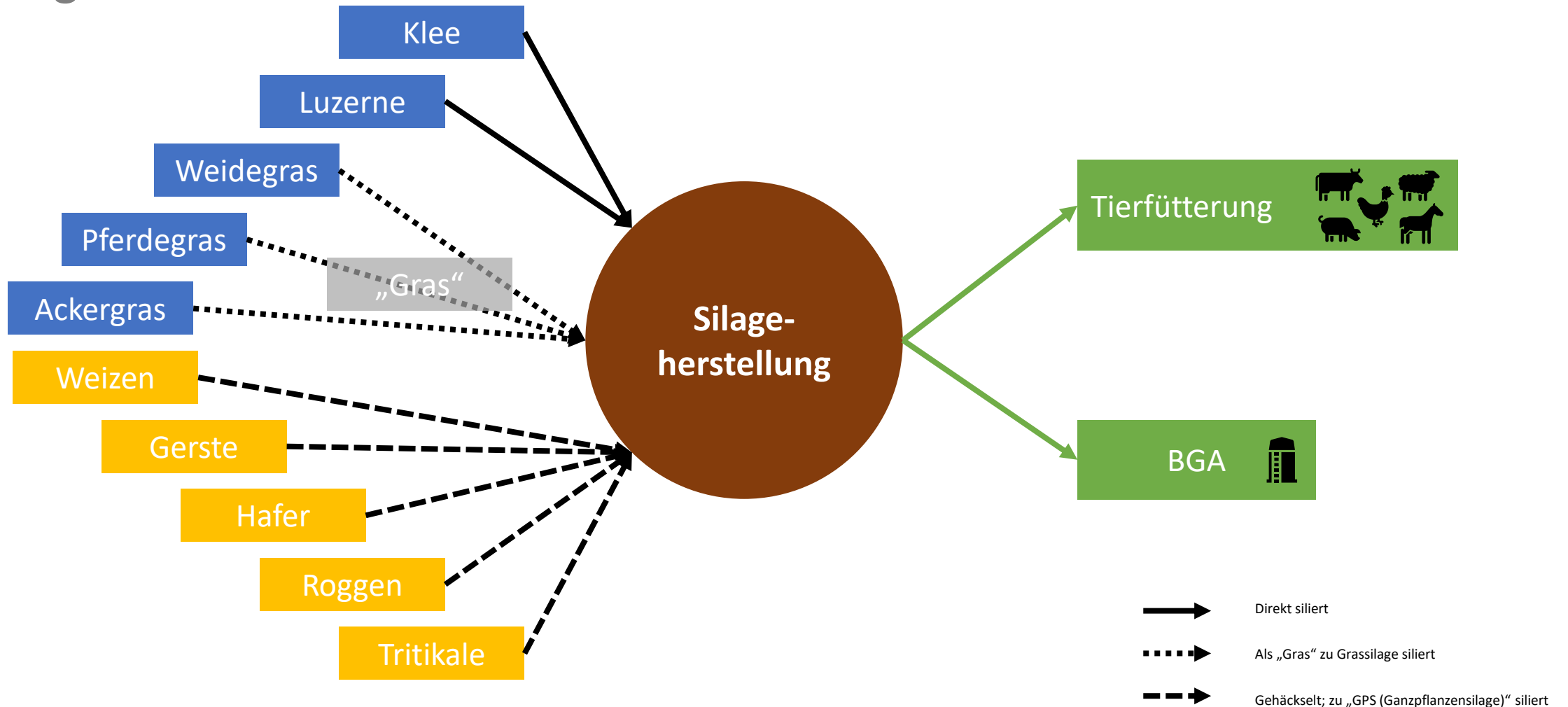
CCM



In die mobile CCM Mühle kann zusätzlich Luprosil (als Palette im Shop zu kaufen) hinzugefügt werden. Dies erhöht den Ertrag beim Mahlen.

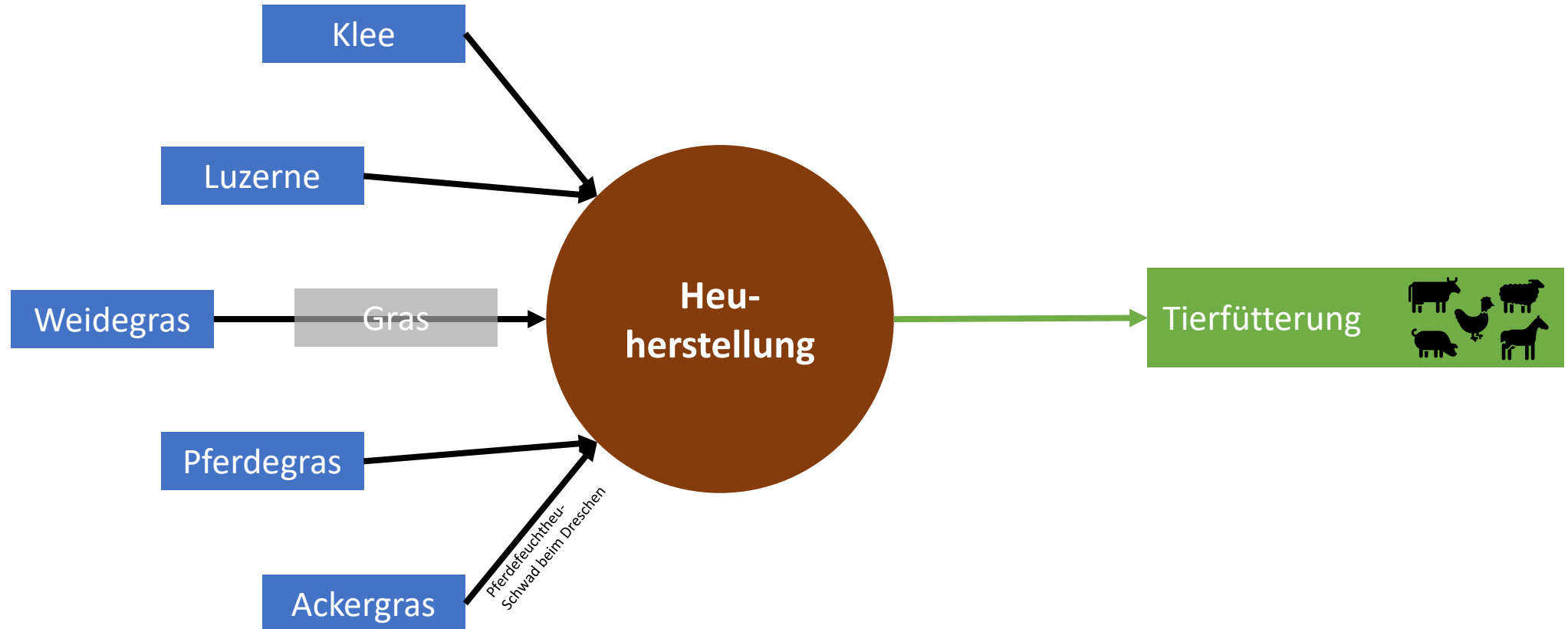
Und was kann man damit nun machen?

Silage



Und was kann man damit nun machen?

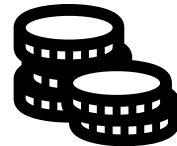
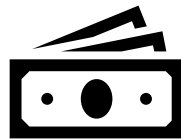
Heu



Und was kann man damit nun machen?

Verkauf

Man kann natürlich auch
einfach alles nur an einer Verkaufsstation verkaufen

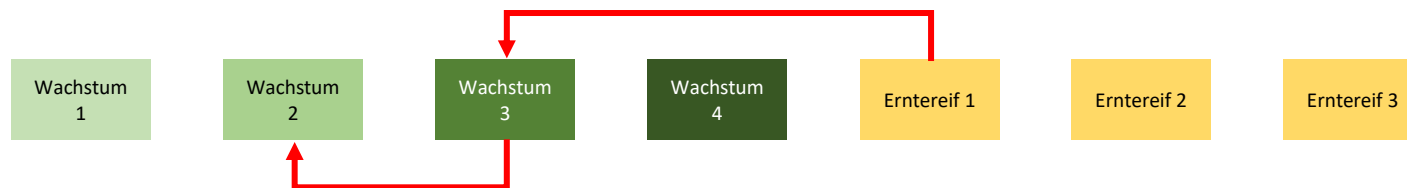
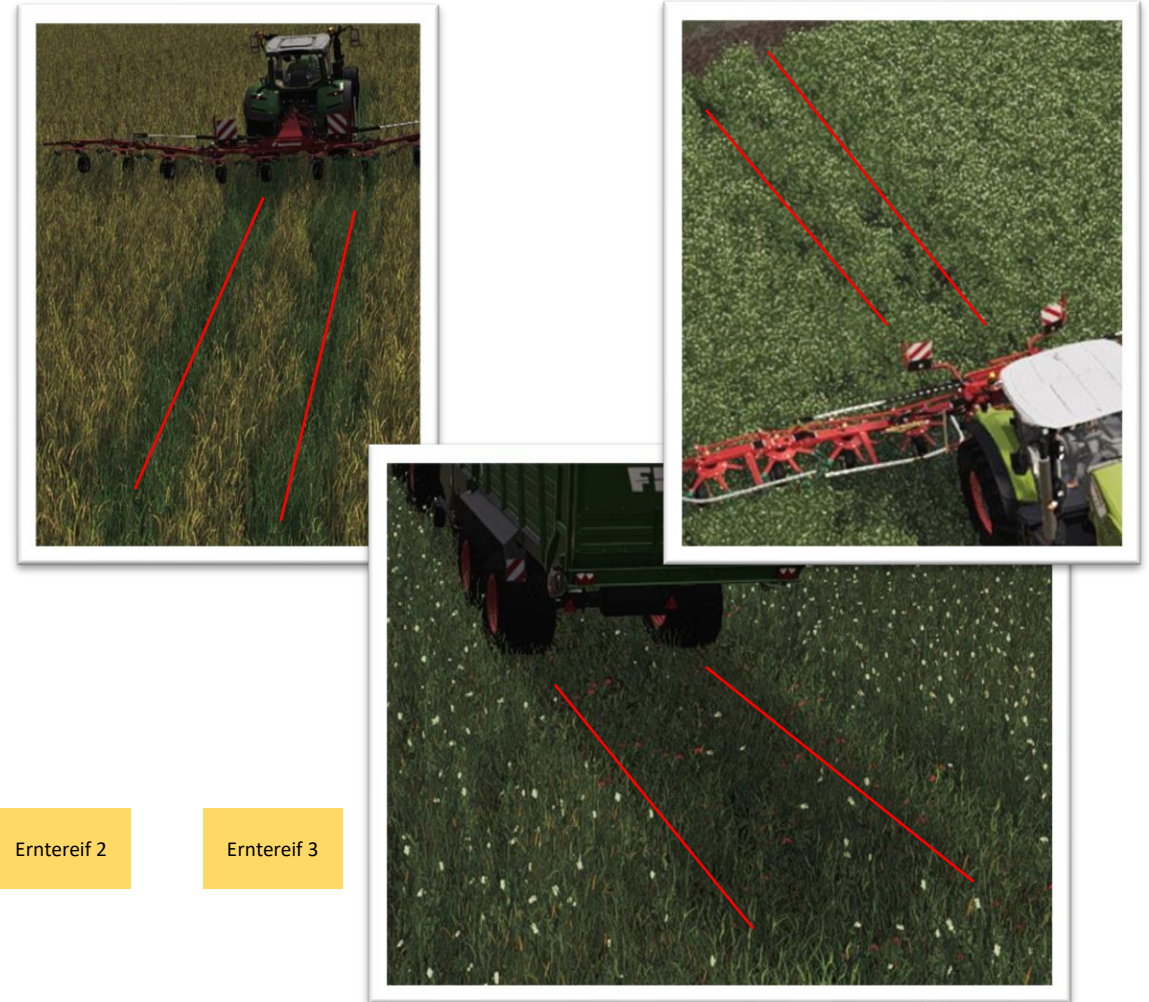


Fruchtzerstörung 2.0

Mit der neuen Fruchtzerstörung wird beim Überfahren die Frucht nicht komplett zerstört, sondern um x Stufen in ihrem Wachstum zurückgesetzt.

Man erkennt dies optisch an z.B. platt gefahrenem Gras oder bei Weidegras das die integrierten Blumen in der Textur sich verändern oder im „Esc-Menü“ bei näherer Betrachtung der Karte.

Bei Früchten die in ihrer Stufe „Kraut entfernen“ sind, wird wie im Basisspiel jedoch die Frucht zerstört! Platt gefahrenes Gras z.B. kann man immer noch mähen. Verhindert werden kann dies durch Nutzung von Pflegebereifung.



Fütterungsänderungen

Beispiel Kühe

- Fütterung wird in 4 Fütterungskategorien aufgeteilt
- Kühe essen nicht zuerst das hochwertigste Futter, sie fressen alle 4 Futtergruppen gleichzeitig (parallel)
- jede Kategorie beträgt 25% Produktionswert
- die TMR Futtermischung füllt 3 der 4 Kategorien auf; die 4. Kategorie (Heu) muss separat gefüllt werden, um 100% Produktion zu erreichen
- Mit TMR Futtermischung könnt Ihr Dinge füttern, die sonst nicht direkt gefüttert werden können (z.B. Zuckerrüben, Kartoffeln oder Körner)

Es gibt die folgenden 4 Kategorien:

- Silage-Kategorie | [Energie] - Maissilage, Grassilage und GPS Silage
- Heu-Kategorie | [Struktur] - Heu, Klee-Heu und Luzerne-Heu
- Silage-Kategorie | [Protein] - Kleesilage, Luzerne-Silage
- Frischfutterkategorie | [Frisch] - Gras, Klee, gehäckselter Mais

Forage Extension

Tierfütterung & TMR Mischung

```

<FoodGroups>
  <!-- Parallele/ serielle Fütterung -->
  <!-- Gewichtung -->
  <!-- Früchte -->
  <foodGroup animalType="COW" consumptionType="PARALLEL"> <!-- Caution! Due to a default game limitation you can't have more than 4 "contents" -->
    <content title="$!10n_fillTypeGroup_forage" productionWeight="0.25" eatWeight="0.35" fillTypes="CHOPPEDMAIZE_FERMENTED GRASS_FERMENTED SILAGE" />
    <content title="$!10n_fillTypeGroup_bulk" productionWeight="0.25" eatWeight="0.25" fillTypes="DRYGRASS_WINDROW DRYCLOVER_WINDROW DRYALPALFA_WINDROW HAYPELLETS"/>
    <content title="$!10n_fillTypeGroup_base" productionWeight="0.25" eatWeight="0.20" fillTypes="CLOVER_FERMENTED ALPALFA_FERMENTED"/>
    <content title="$!10n_fillTypeGroup_grass" productionWeight="0.25" eatWeight="0.20" fillTypes="GRASS_WINDROW CLOVER_WINDROW CHOPPEDMAIZE" />
  </foodGroup>
</FoodGroups>
  
```

Bei Verwendung von MaizePlus wird In der *animalFoodAdditions.xml* die Fütterung der Tiere geregelt, die Einträge der *husbandryFoodDefinition.xml* (Einträge für die Karte wenn ohne MaizePlus Mod gespielt wird) werden überschrieben. Die *animalFoodAdditions.xml* findet man im maizePlus-Ordner der gezippten map. Diese kann bei Bedarf angepasst werden, sowohl parallele/serielle Fütterung (alles gleichzeitig/ vom Wertigsten absteigend) als auch die gefütterten Früchte sowie die Gewichtung beim Füttern (prozentuale Verteilung). Des weiteren findet man hier Einstellungen um die Zusammensetzung der Totalen Mischration (TMR) anzupassen.

```

<!-- unlike in the default husbandry food definitions we define mixerWagonSettings here too -->
<mixerWagonSettings>
  <!-- Min % -->
  <!-- Max % -->
  <!-- Angezeigter Name -->
  <mixerWagonFillTypes>
    <mixerWagonFillType minPercentage="20" maxPercentage="50" name="choppedmaize_fermented">
      <fillType fillType="choppedMaize_fermented" />
    </mixerWagonFillType>
    <!-- Früchte -->
    <mixerWagonFillType minPercentage="0" maxPercentage="50" name="silage">
      <fillType fillType="silage" />
    </mixerWagonFillType>
    <mixerWagonFillType minPercentage="0" maxPercentage="35" name="straw">
      <fillType fillType="straw" />
    </mixerWagonFillType>
    <mixerWagonFillType minPercentage="20" maxPercentage="50" name="grass_fermented">
      <fillType fillType="grass_fermented" />
    </mixerWagonFillType>
    <mixerWagonFillType minPercentage="1" maxPercentage="15" name="SOYBEAN">
      <fillType fillType="CCM" />
      <fillType fillType="BARLEY" />
      <fillType fillType="CANOLA" />
      <fillType fillType="SOYBEAN" />
    </mixerWagonFillType>
    <mixerWagonFillType minPercentage="2" maxPercentage="15" name="sugarbeet">
      <fillType fillType="sugarbeet" />
    </mixerWagonFillType>
    <fillType fillType="POTATO" />
  </mixerWagonFillTypes>
</mixerWagonSettings>
  
```

Bei der Konfiguration der Futter-Mischung ist zu beachten das man im **ingame Menu** des Mischers (Mischverhältnis) nur den „Angezeigter Name“ angezeigt bekommt bzw. dessen Icon angezeigt wird, es können aber durchaus weitere Früchte zu dieser „Linie“ gehören. Die Anzeige für das Mischverhältnis erscheint nun sobald man in der Nähe des Mischers ist. Dies erleichtert das Beladen ungemein.



Forage Extension

geänderte *animalFoodAdditions.xml*

Findet Ihr im „[F/A] MaizePlus Extension“ Discord im

#animal-food-additions-com

Diese sind von der Community bereitgestellt, bei Fragen wendet euch vertrauensvoll an den Ersteller

TMR

Standard Mischungsverhältnis & Beispielmischungen

Mischungsverhältnis TMR

- Mais-Silage 20%-50%
- GPS-Silage 0%-50%
- Stroh 0%-35%
- Gras-Silage 20%-50%
- Kraftfutter 1%-15% (Sojabohnen / CCM / Gerste / Raps)
- Saftfutter 2%-15% (Kartoffeln / Zuckerrüben)

Standard Einstellung

Beispielmischungen

		Anteile						
		Mais-Silage	GPS-Silage	Stroh	Gras-Silage	Kraftfutter	Saftfutter	
	Volumen Mischer	25%	0%	30%	25%	10%	10%	100%
Siloking	16000	4000	0	4800	4000	1600	1600	
Anderson A700	23475	5869	0	7043	5869	2348	2348	
Anderson 950	29393	7348	0	8818	7348	2939	2939	
		Anteile						
		Mais-Silage	GPS-Silage	Stroh	Gras-Silage	Kraftfutter	Saftfutter	
	Volumen Mischer	40%	0%	0%	40%	15%	5%	100%
Siloking	16000	6400	0	0	6400	2400	800	
Anderson A700	23475	9390	0	0	9390	3521	1174	
Anderson 950	29393	11757	0	0	11757	4409	1470	
		Anteile						
		Mais-Silage	GPS-Silage	Stroh	Gras-Silage	Kraftfutter	Saftfutter	
	Volumen Mischer	23%	50%	0%	24%	1%	2%	100%
Siloking	16000	3680	8000	0	3840	160	320	
Anderson A700	23475	5399	11738	0	5634	235	470	
Anderson 950	29393	6760	14697	0	7054	294	588	
		Anteile						
		Mais-Silage	GPS-Silage	Stroh	Gras-Silage	Kraftfutter	Saftfutter	
	Volumen Mischer	20%	0%	35%	42%	1%	2%	100%
Siloking	16000	3200	0	5600	6720	160	320	
Anderson A700	23475	4695	0	8216	9860	235	470	
Anderson 950	29393	5879	0	10288	12345	294	588	