Wir schaffen Welten

LS Mapping Team

Handbuch

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Vorwort

Das Handbuch ist in verschiedene Kapitel aufgeteilt. Wo Sie alle Informationen in Wort und Bild zur Karte erhalten. In einzelnen Fällen gehe ich genauer darauf ein.

1. Kapitel

- Allgemeine Informationen
- PDA
- Felder
- Fruchtsorten

2. Kapitel

- Produktionsstätten / Produktionszweige
- Lager / Silo´s
- Tierhaltung
- Hühnerfarm
- Verkaufsstellen
- Tabellen

3. Kapitel

- Erforderliche/empfohlenen Mod´s
- Credits

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

1. Kapitel

Die PDA sieht im Spiel so aus,

aber für Information, habe ich die PDA etwas geändert.

Hier sind nun die Feldgrößen enthalten. Die Felder liegen zwischen

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

7,70ha und 62,54ha.
Die Hauptstraßen habe ich mal Gelb hervorgehoben.
ACHTUNG: Die Darstellung entspricht nicht der Original PDA

Je nach Spielmodus startet man, mit unterschiedlichem Besitz von Feldern. Was für Felder Ihr Eigentum ist, sieht man an zwei Sachen. Jedes Feld wo die Feldnummer Grün ist, gehört Ihnen. Aber auch in der PDA kann man es sehen.

Es sind 23 Fruchtsorten + Klee, Gras und Ölrettich verfügbar, die man für die Produktion benötigt. Wo Sie die einzelnen Fruchtsorten brauchen, erfahren Sie im 2. Kapitel, wo es dazu auch noch eine Tabelle gibt.
Beim Zuckerrohranbau benötigt man eine SEHR große Menge an Saatgut.

Verbaute Fruchtsorten:

Weizen, Gerste, Hafer, Baumwolle, Raps, Sonnenblumen, Sojabohnen,

Mais, Kartoffeln, Zuckerrüben, Ölrettich, Pappeln, Gras, Zuckerrohr,

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Karotten, Zwiebeln, Klee, Kopfsalat, Weißkohl, Rotkohl, Hirse, Roggen,

Dinkel, Mohn, Hopfen und Tabak.

Jede einzelne Fruchtsorte wird bei der Produktion benötigt. Dazu komme ich im 2. Kapitel.

2. Kapitel

Dieses Kapitel besteht aus 5 Bereiche (siehe Oben).

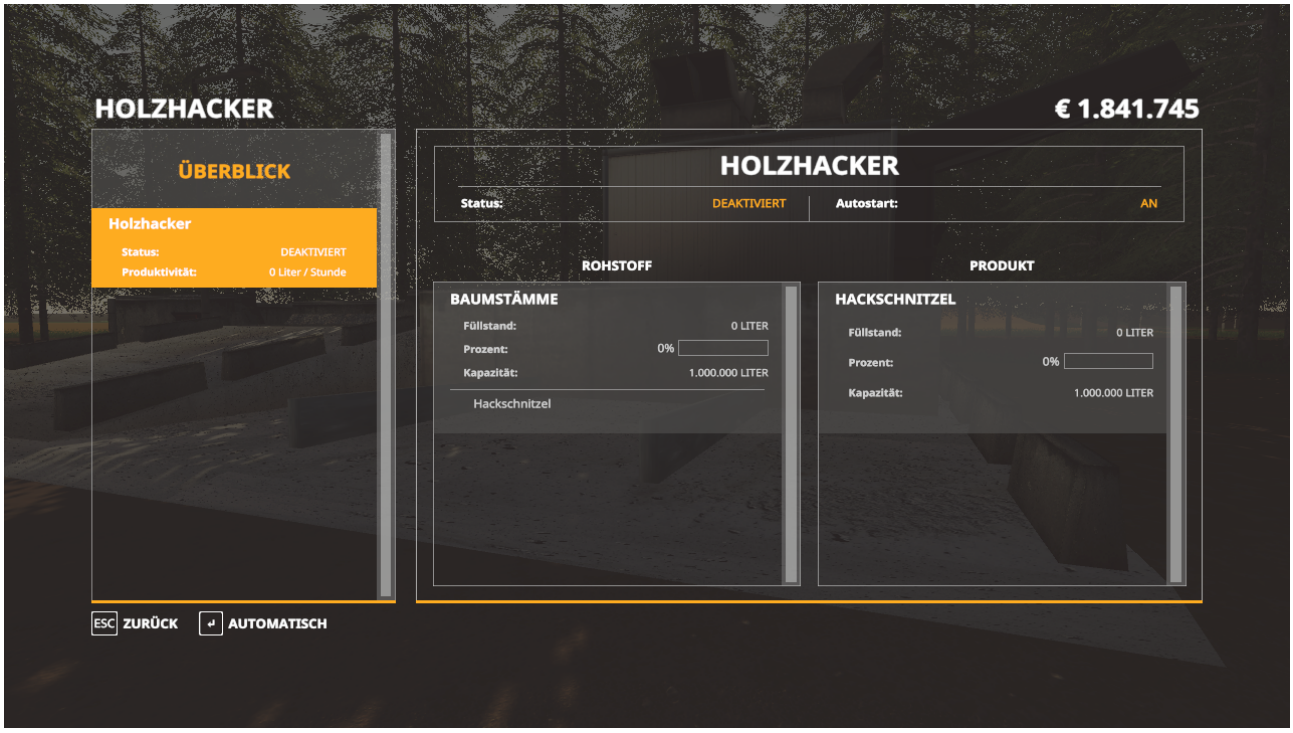
Bedienung für ALLE Produktionsstätten:

Die Bedienung der einzelnen Produktionsstätten, ist immer gleich. Hier eine kurze Einführung.

1. Allgemein

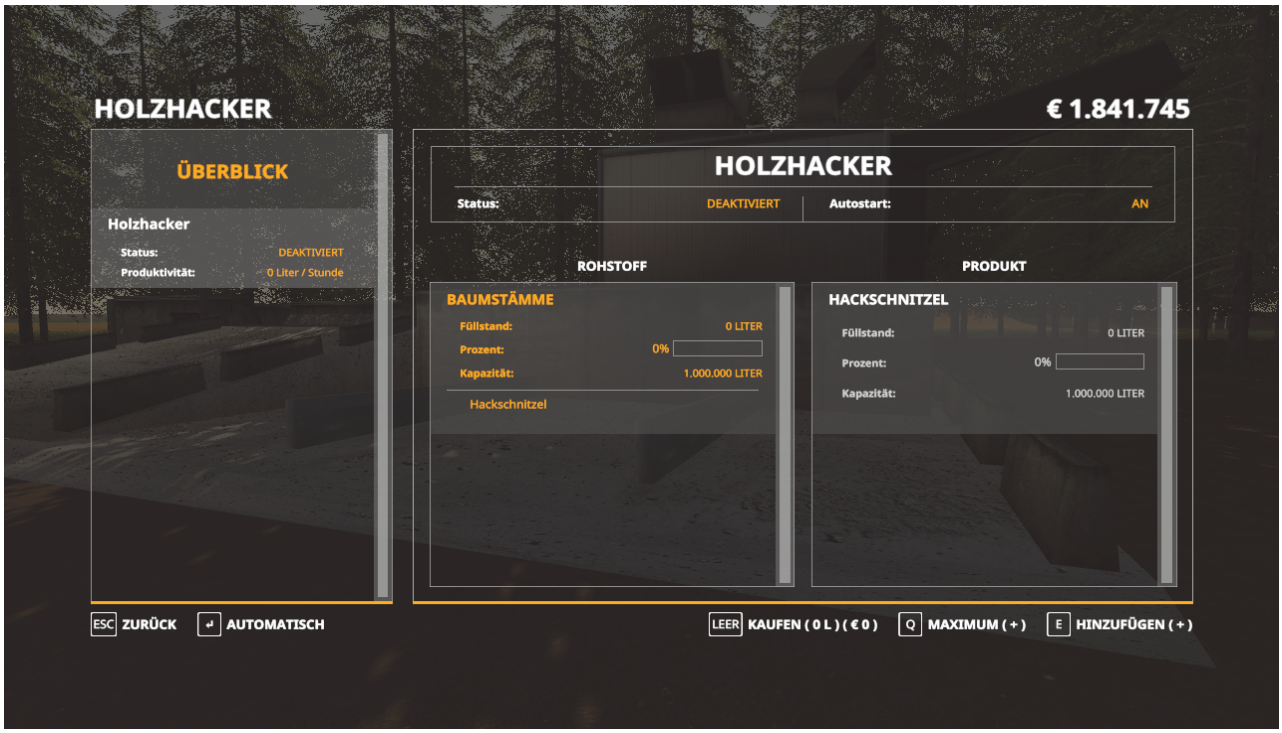
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Wenn man sich zu Fuß einer Produktionsstätte nähert, erscheint unten rechts dieses kleine Fenster mit den Informationen über die Füllmenge. Wenn man nun die Taste – R drückt, öffnet sich dieses Fenster: In dem Informationsfenster bekommt man einen Überblick zum Status der Anlage
(hier z.B. Holzhacker). Wie Sie sehen, findet z.Z. Keine Produktion statt, da es an Rohstoffe fehlt.



Durch ein links klick mit der Maus auf Baumstämme öffnet sich ein weiteres Fenster. Was dazu dient Rohstoffe zukaufen, wenn man keine Bäume hat.

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

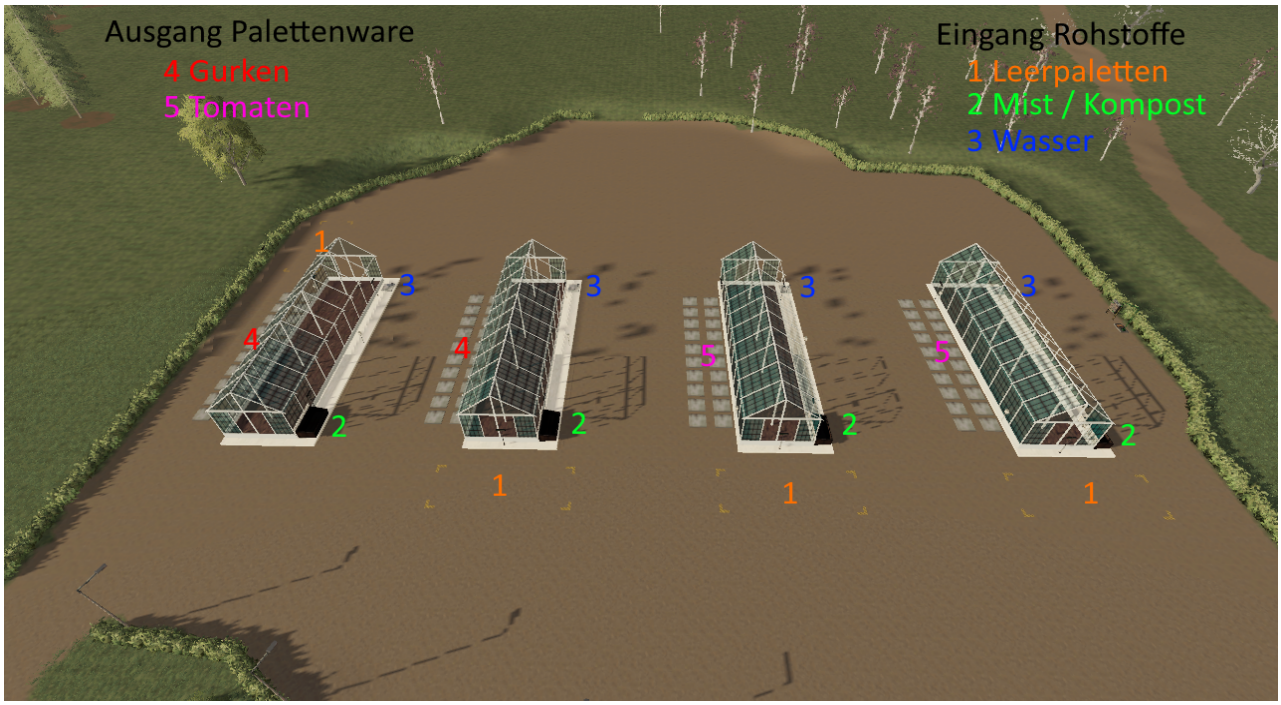


Nach dem Befüllen oder Kauf von Baumstämmen, beginnt von selbst die Produktion. Dies geht nicht nur bei Produktionsstätten, sondern auch bei den Lagern. So kann man sie ohne Produktion auffüllen. Aber denken Sie daran, es kostet Geld, je Produkt auch sehr viel.

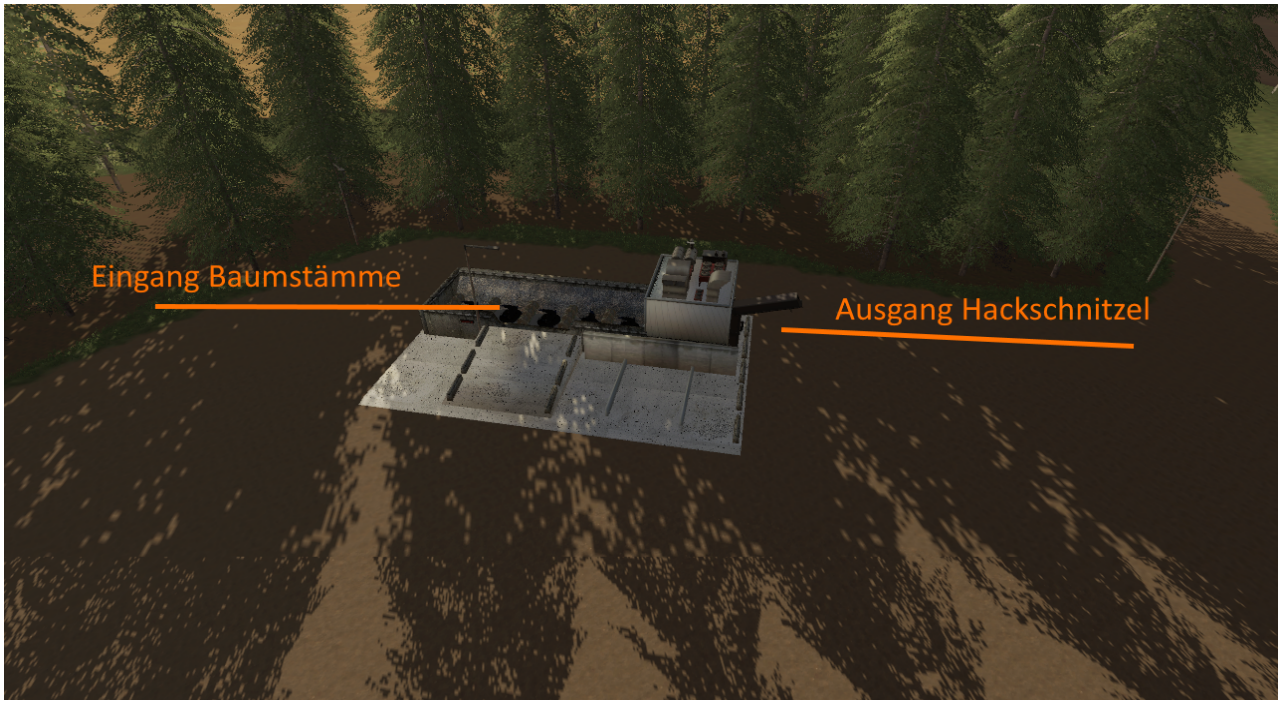
Als nächstes möchte ich mich den einzelnen Produktionsstätten zuwenden.
Folgende Produktionsstätten sind auf der Karte verbaut.

1. Gewächshäuser

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

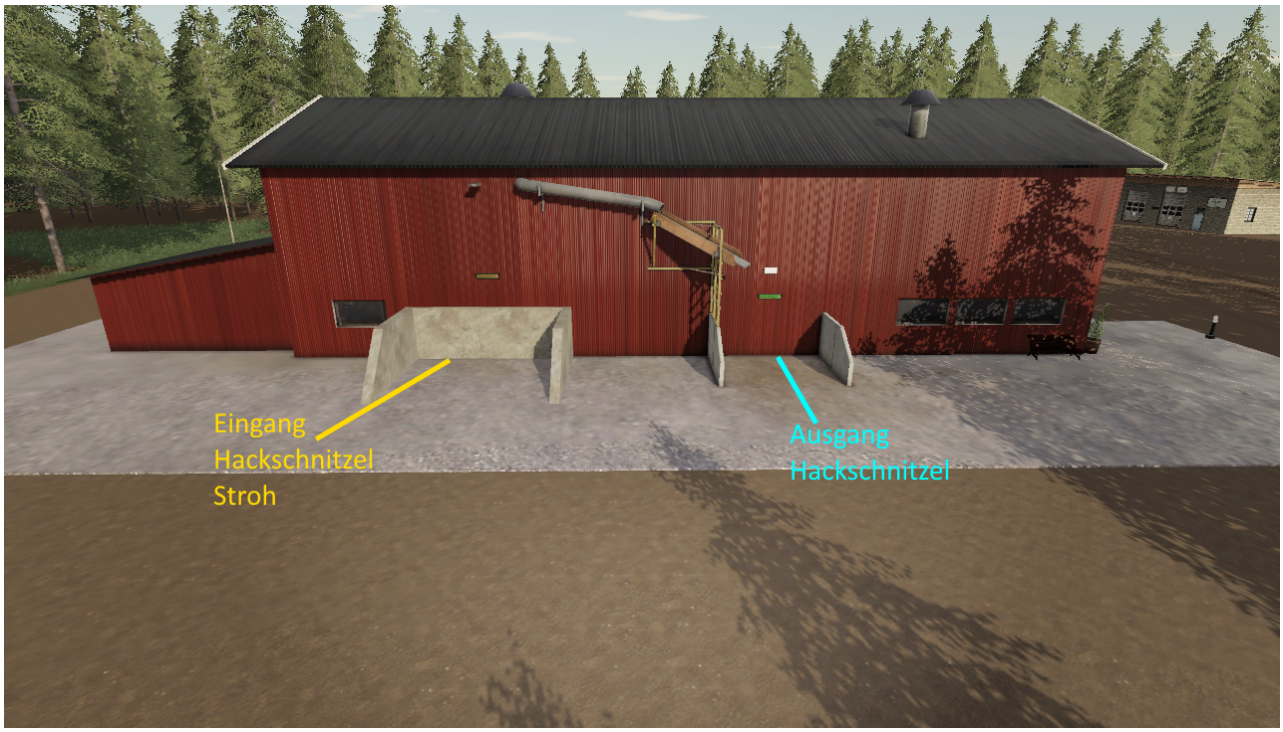


2. Holzhacker

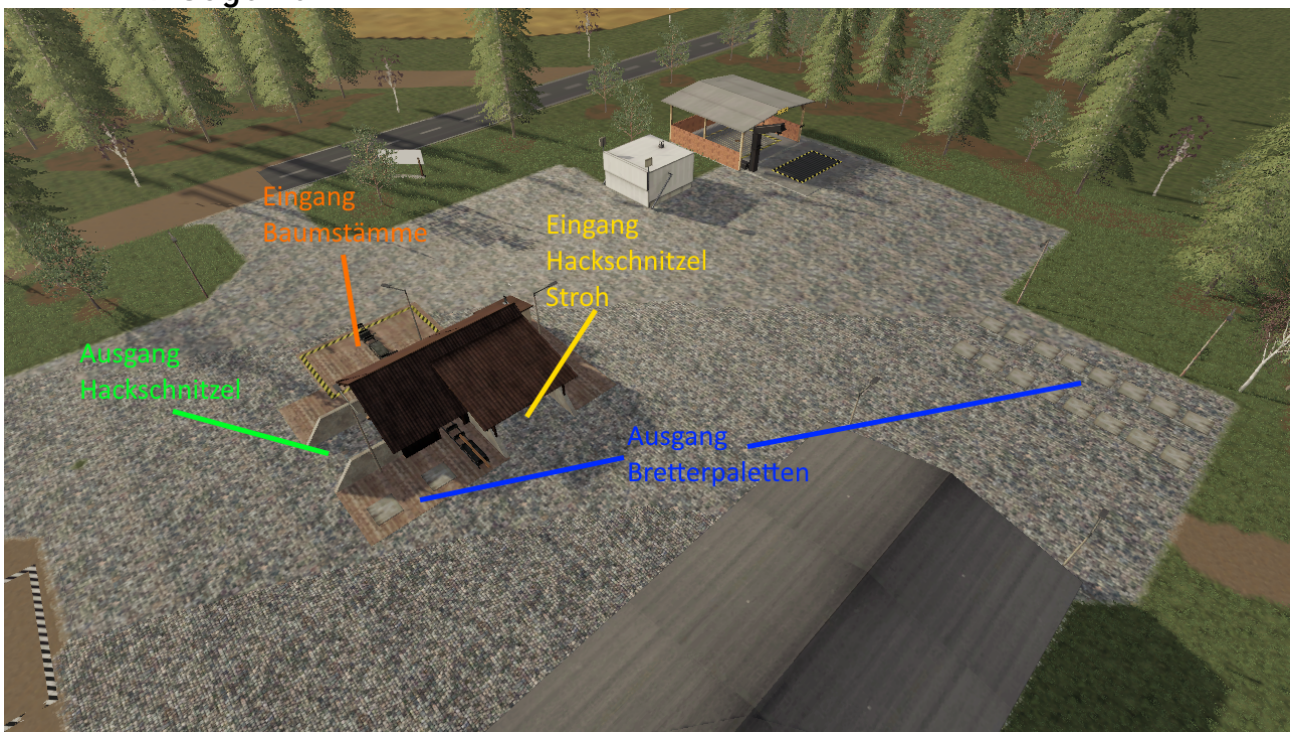


3. Sägewerk mit Papierproduktion

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

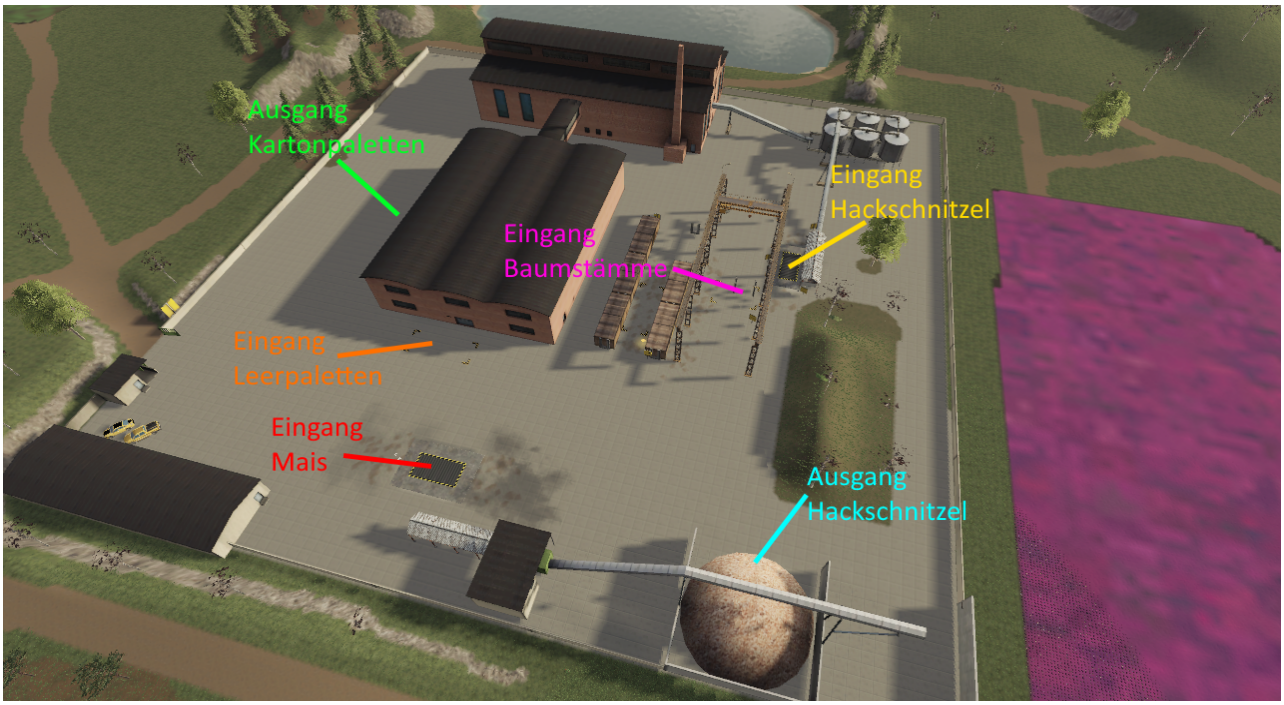


4. Sägewerk

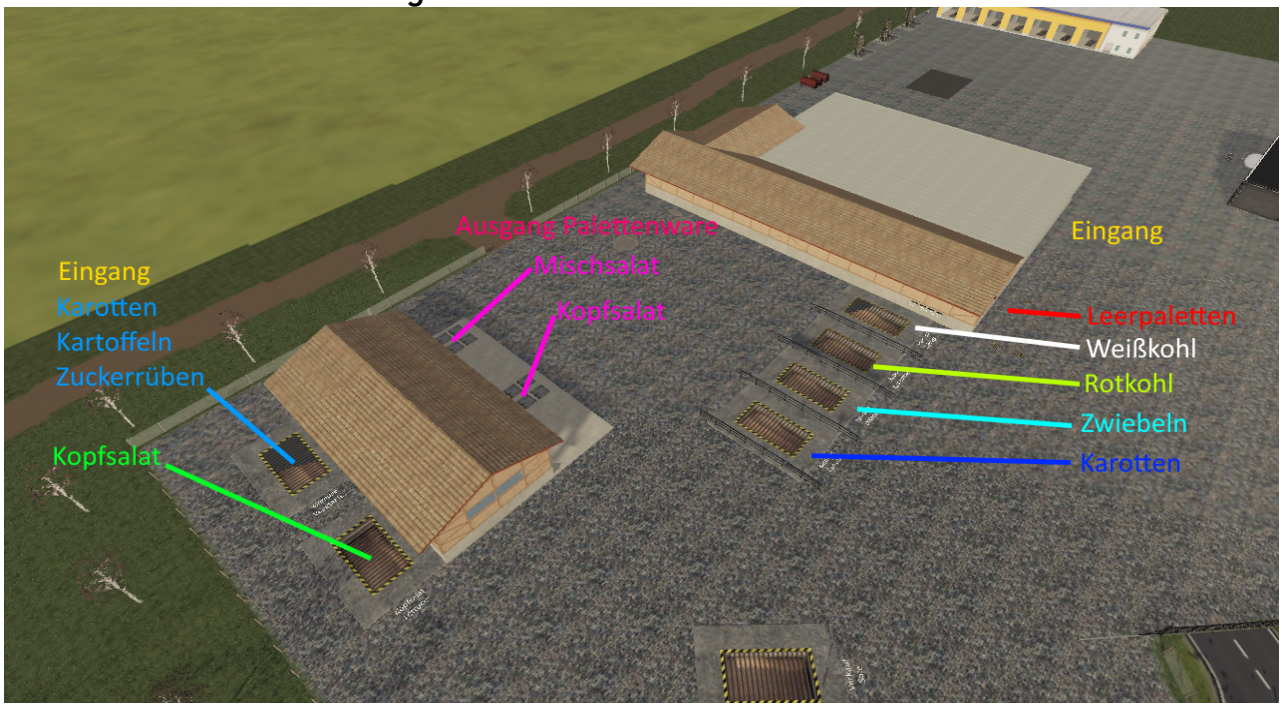


5. Zellstoffwerk

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

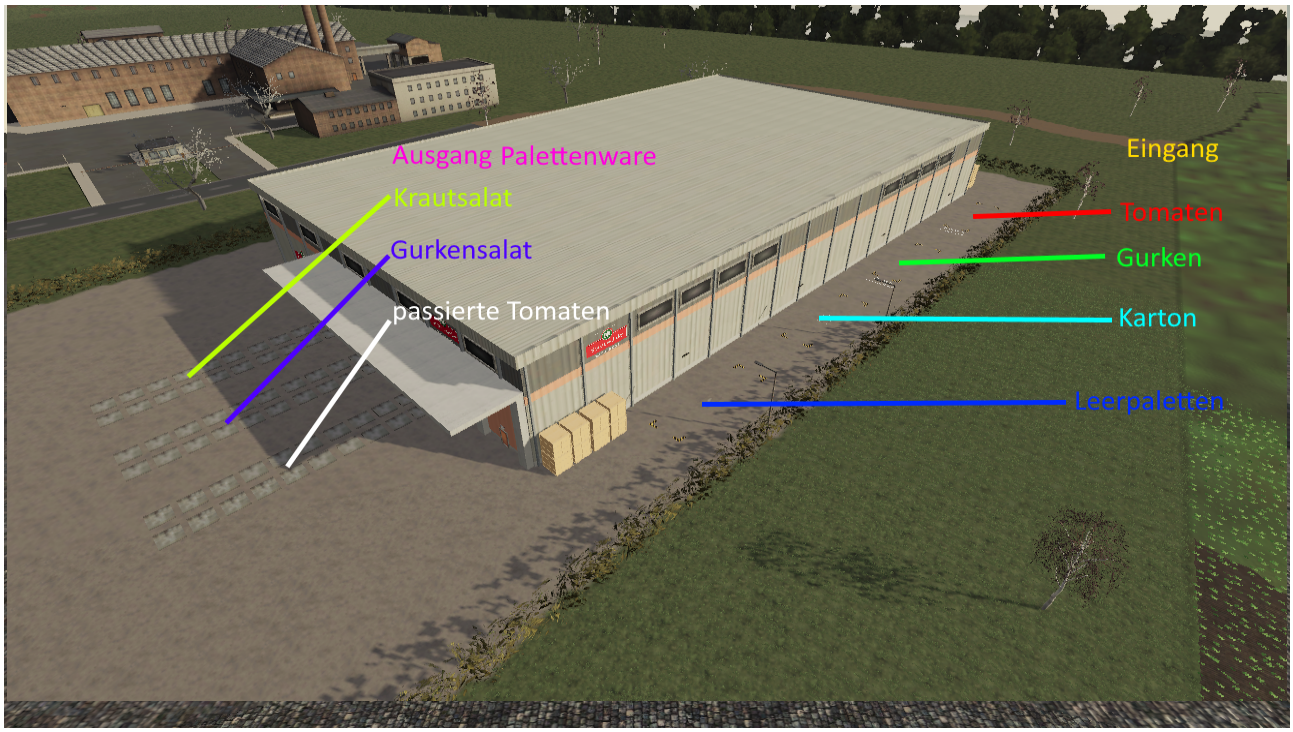


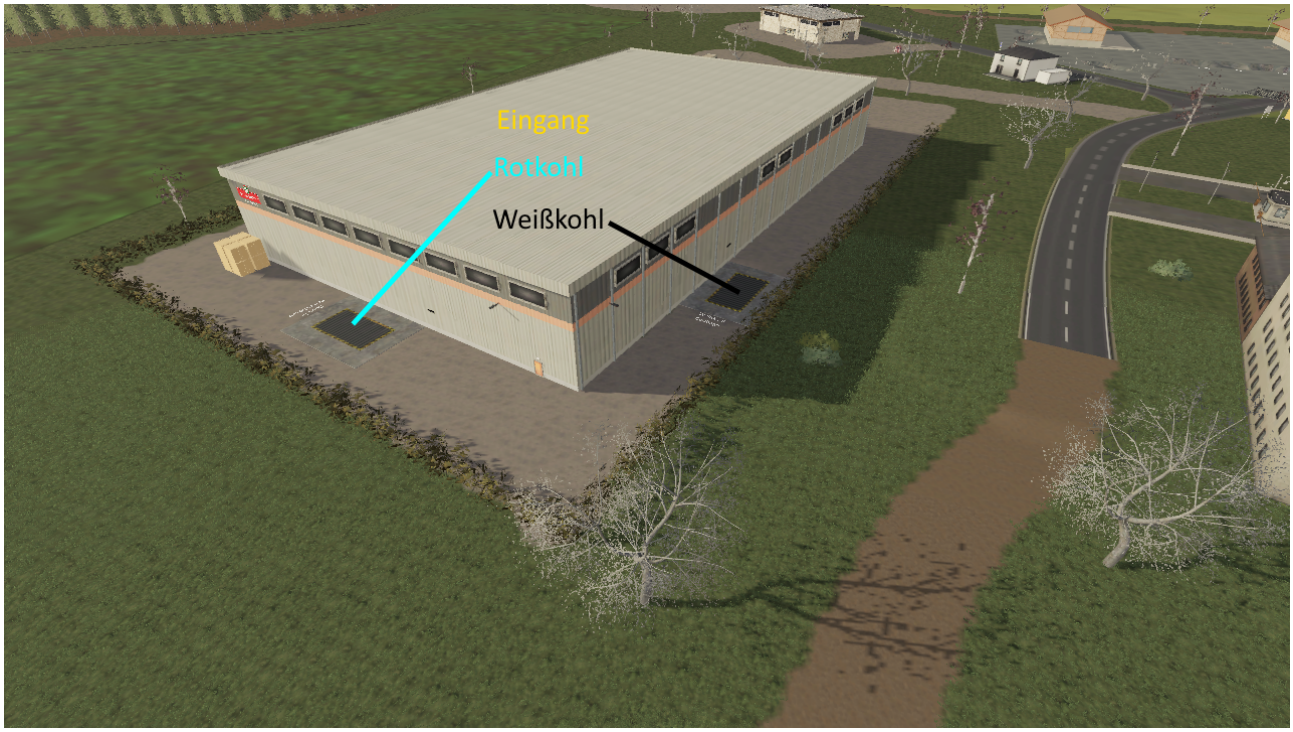
6. Gemüseabfüllung



7. Konservenfabrik

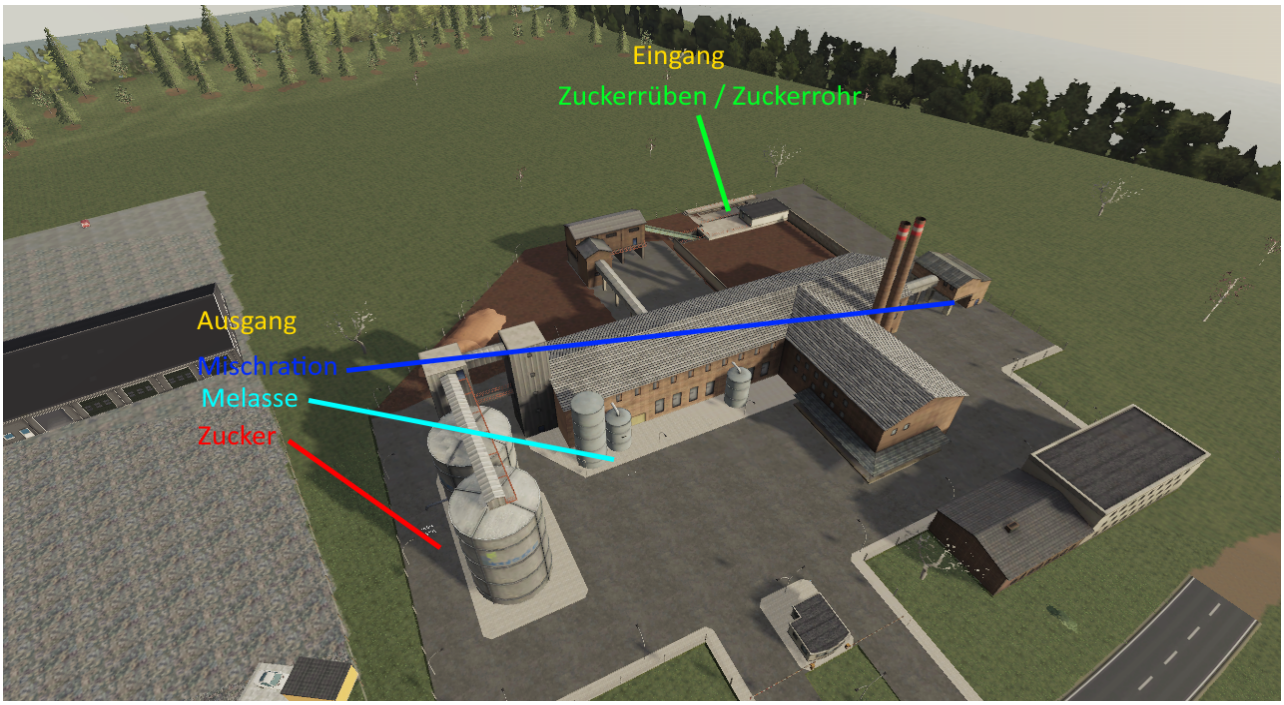
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



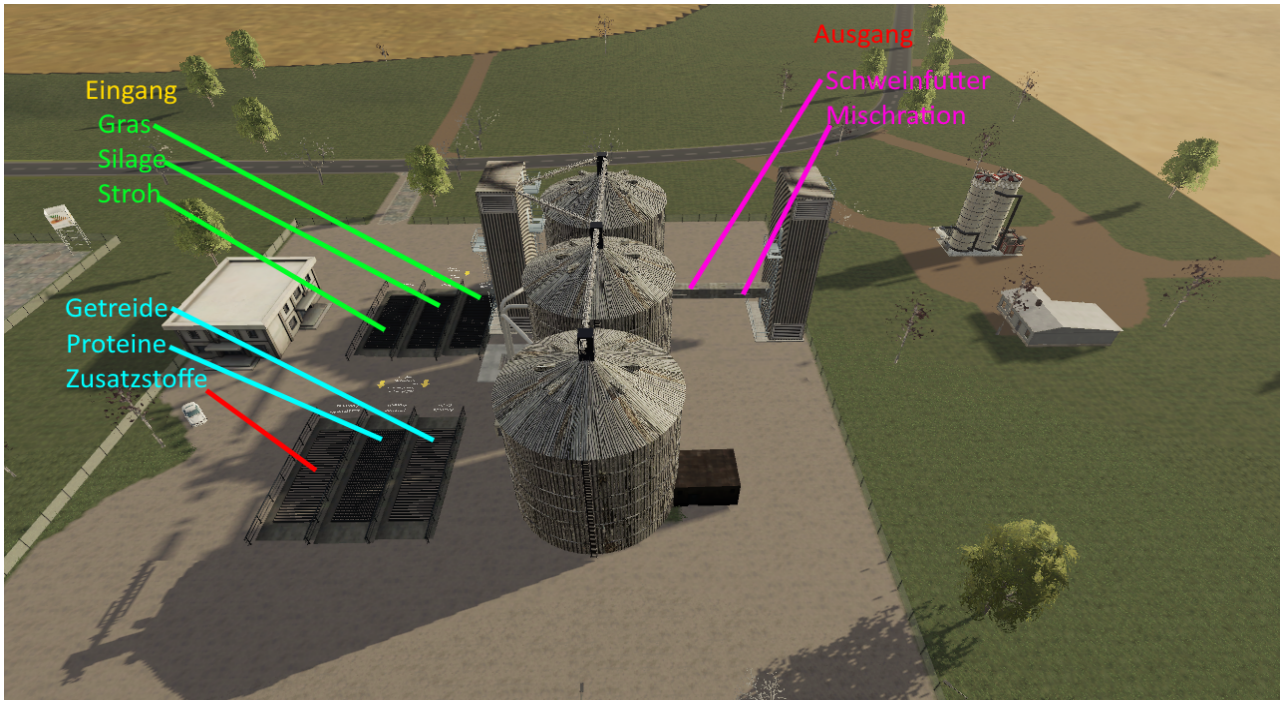


8. Zuckerfabrik

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



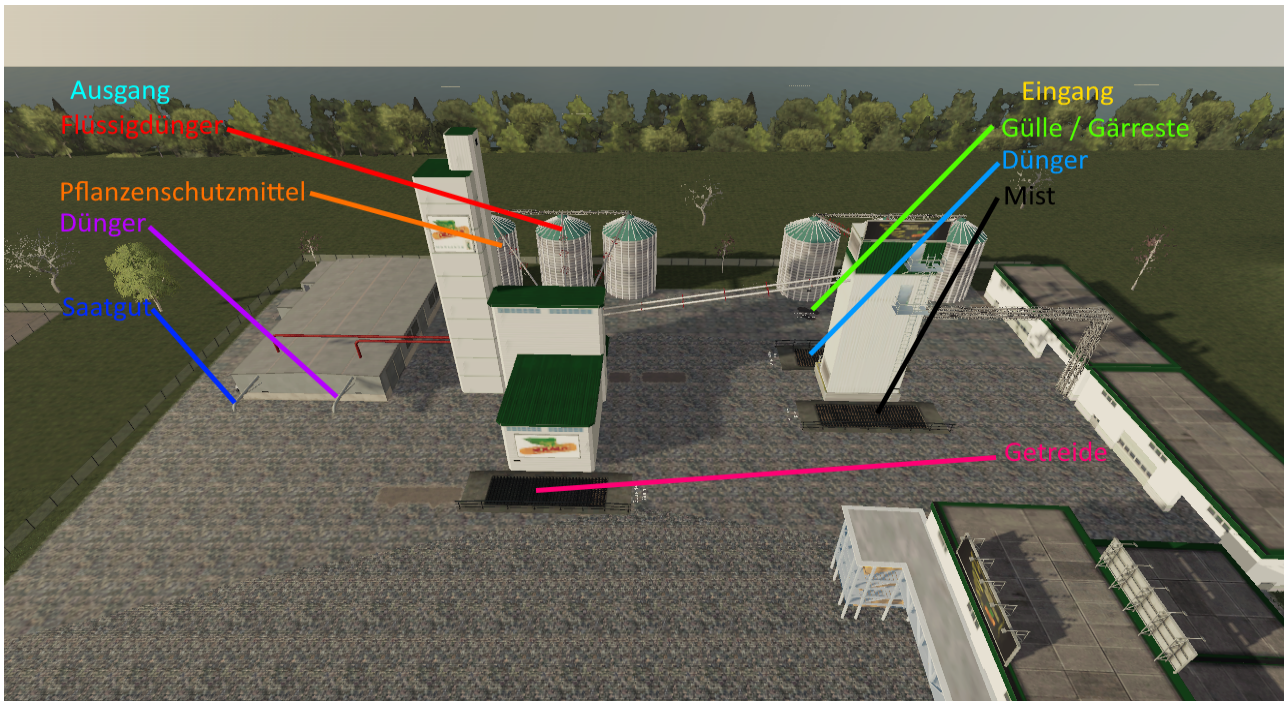
9. Futterfabrik



Getreide = Weizen, Gerste und Triticale
Proteine = Sojabohnen, Sonnenblumen und Raps
Zusatzstoffe = Mais, Kartoffeln und Zuckerrüben

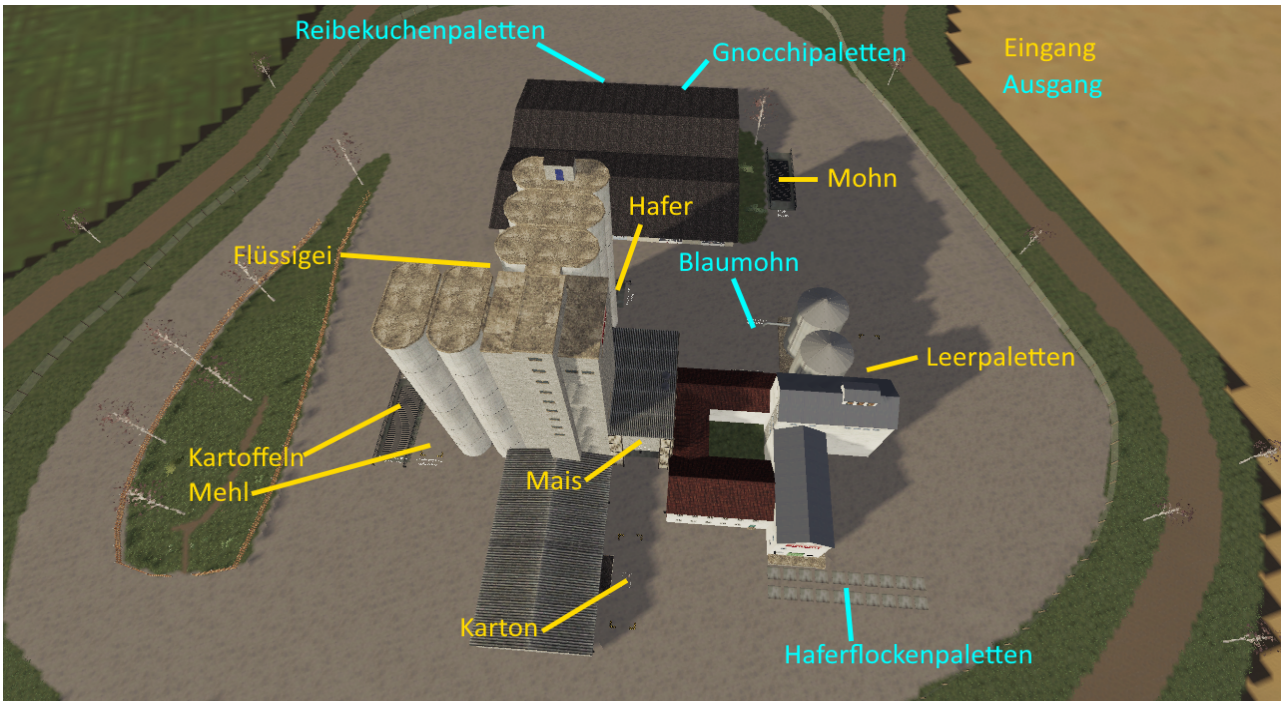
10. Saatgut und Flüssigdüngerfabrik

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



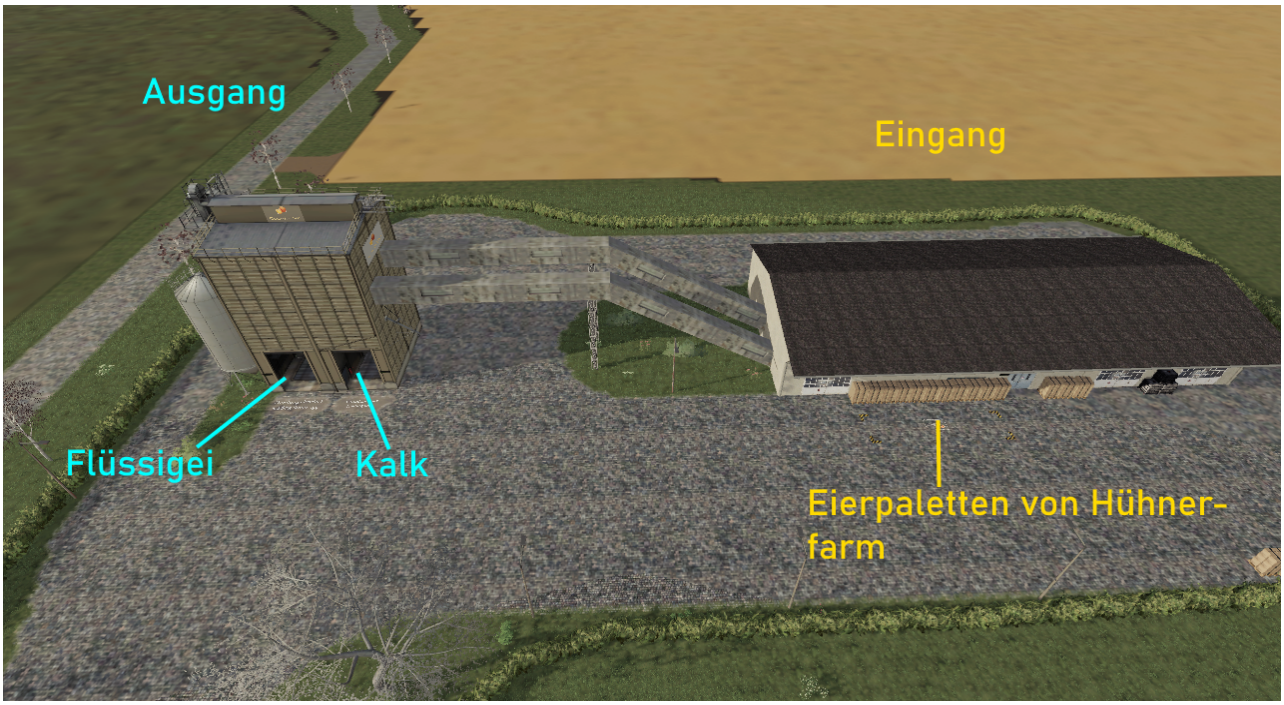
Getreide = Weizen, Gerste und Dinkel

11. Meyers Manufaktur

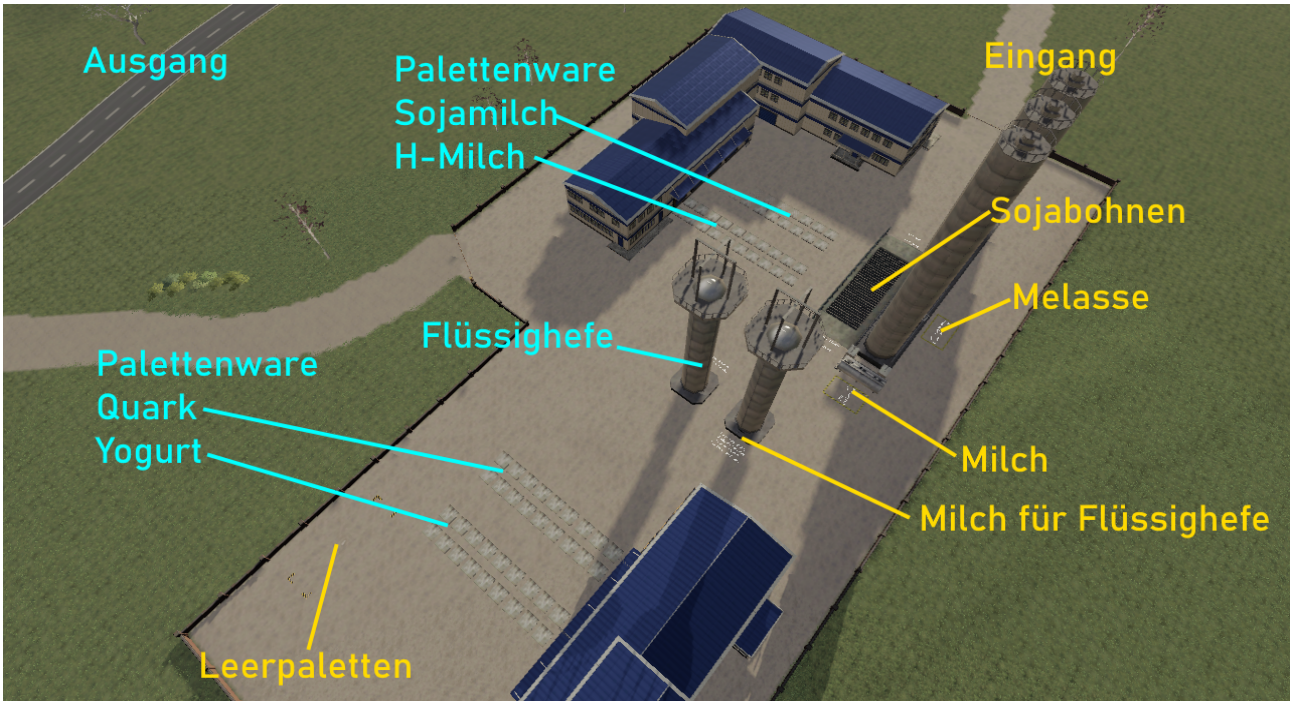


12. Flüssigeiproduktion

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

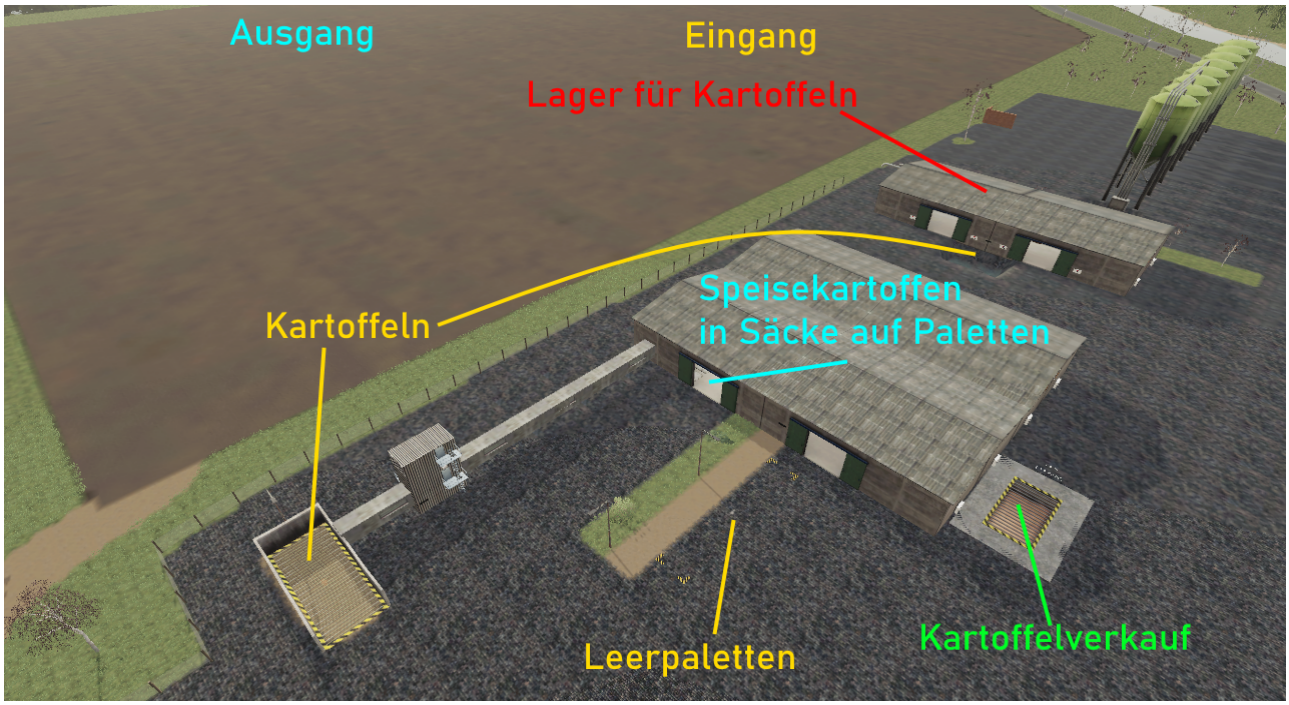


13. Milchwerk



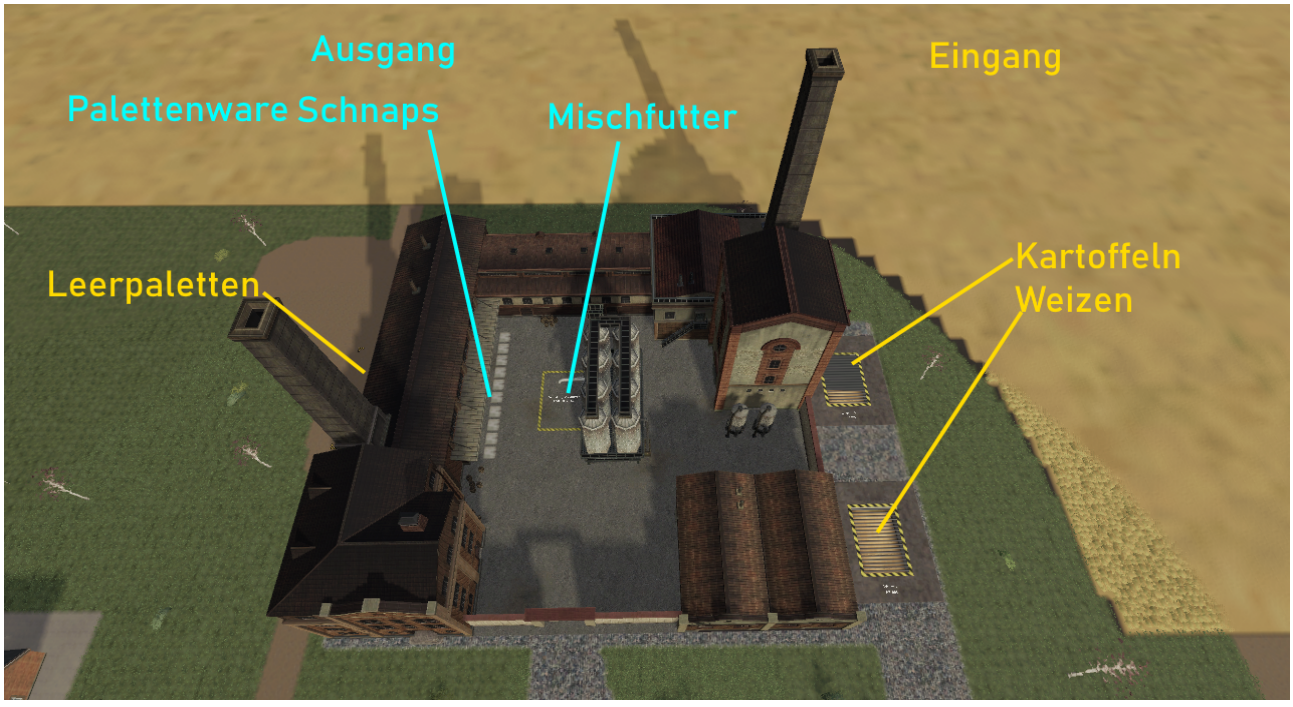
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

14. Martinshof



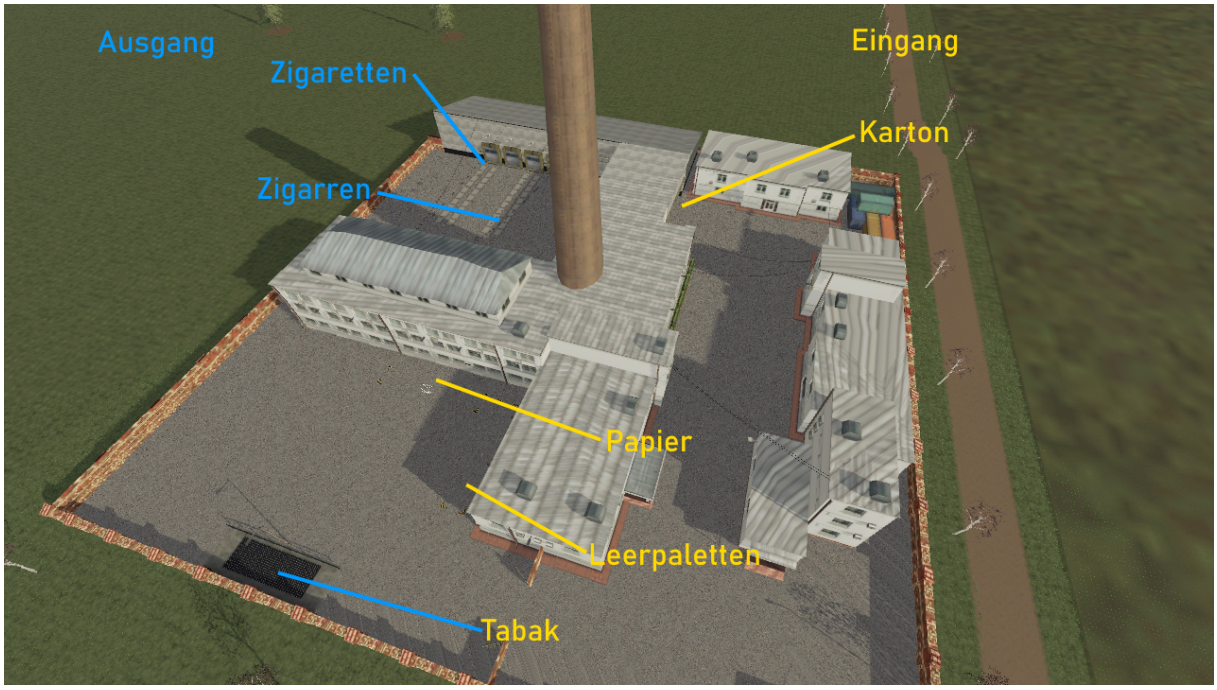
Der Verkaufspreis von Speisekartoffeln in Säcken, ist höher, als wenn man sie lose Verkauft.

15. Brennerei

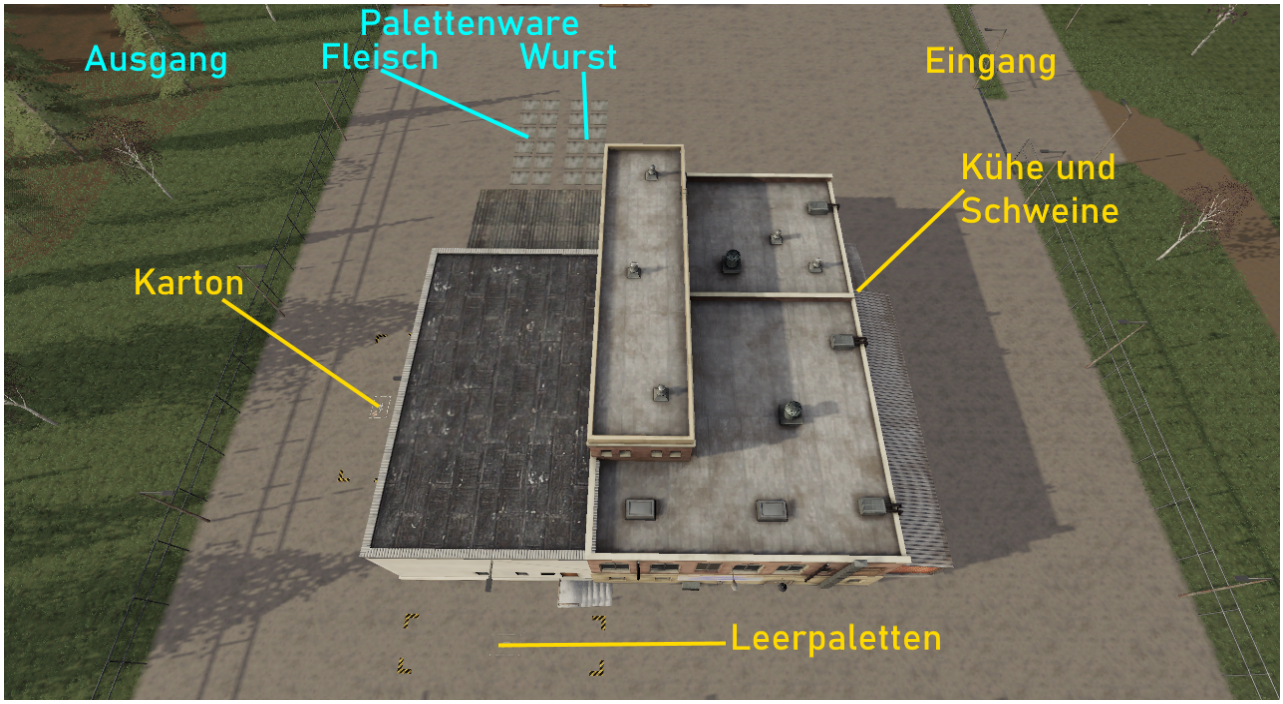


© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

16. Zigarettenfabrik

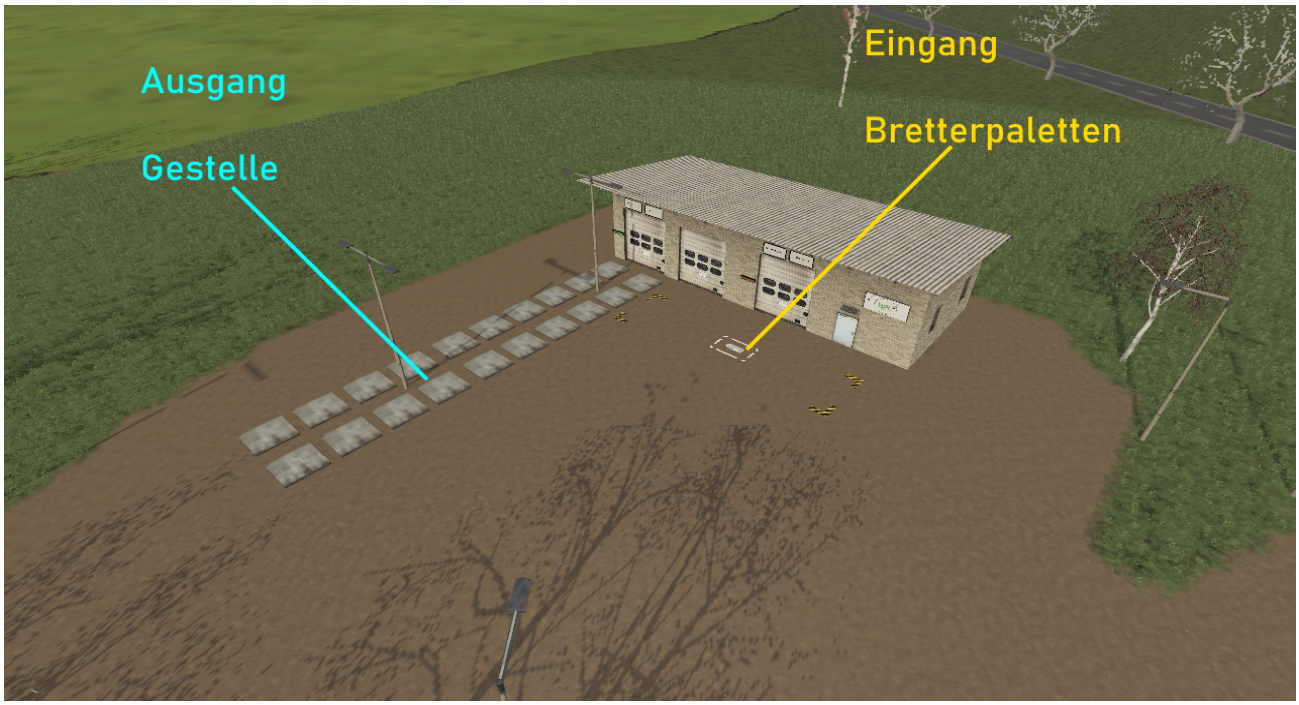


17. Schlachthof



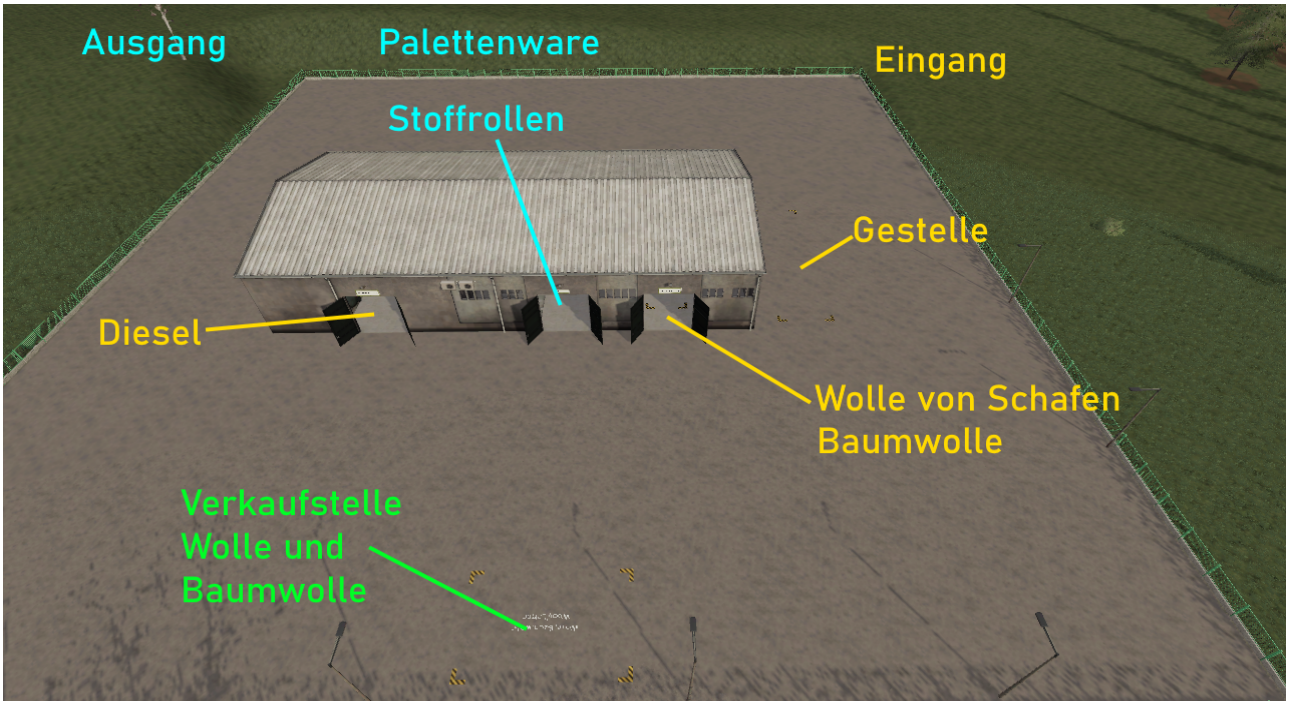
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

18. Gestellefabrik



Die Gestelle benötigt man in der Weberei.

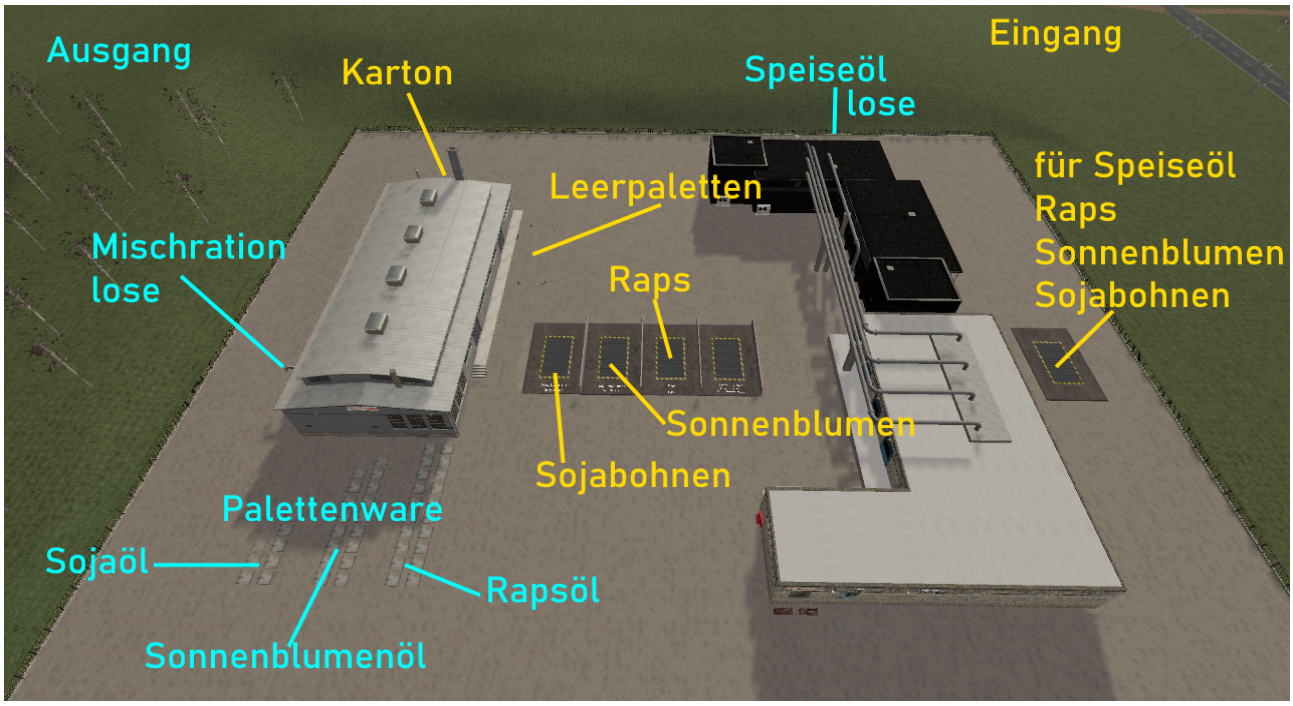
19. Weberei



© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

ACHTUNG: Hinweis zur Verkaufsstelle. In der PDA – Liste Verkaufsstellen steht Spinnerei. Es ist aber mit hier in der Weberei.

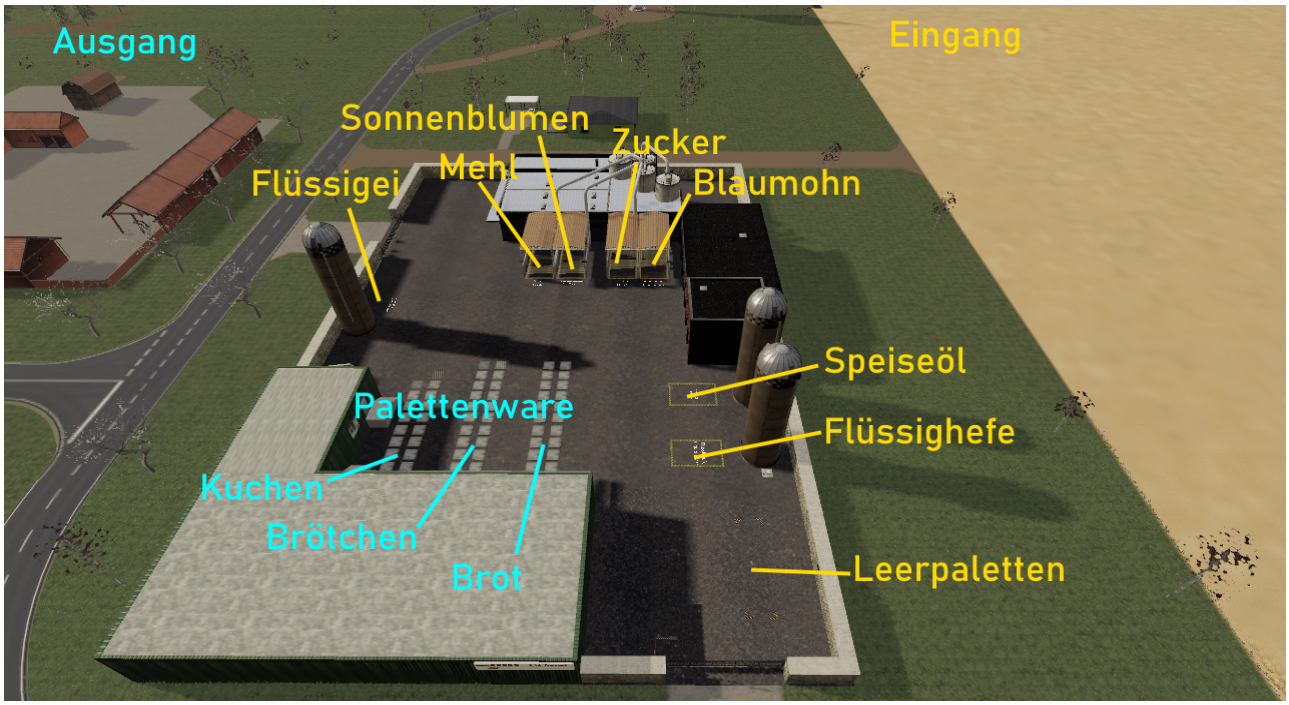
20. Ölmühle



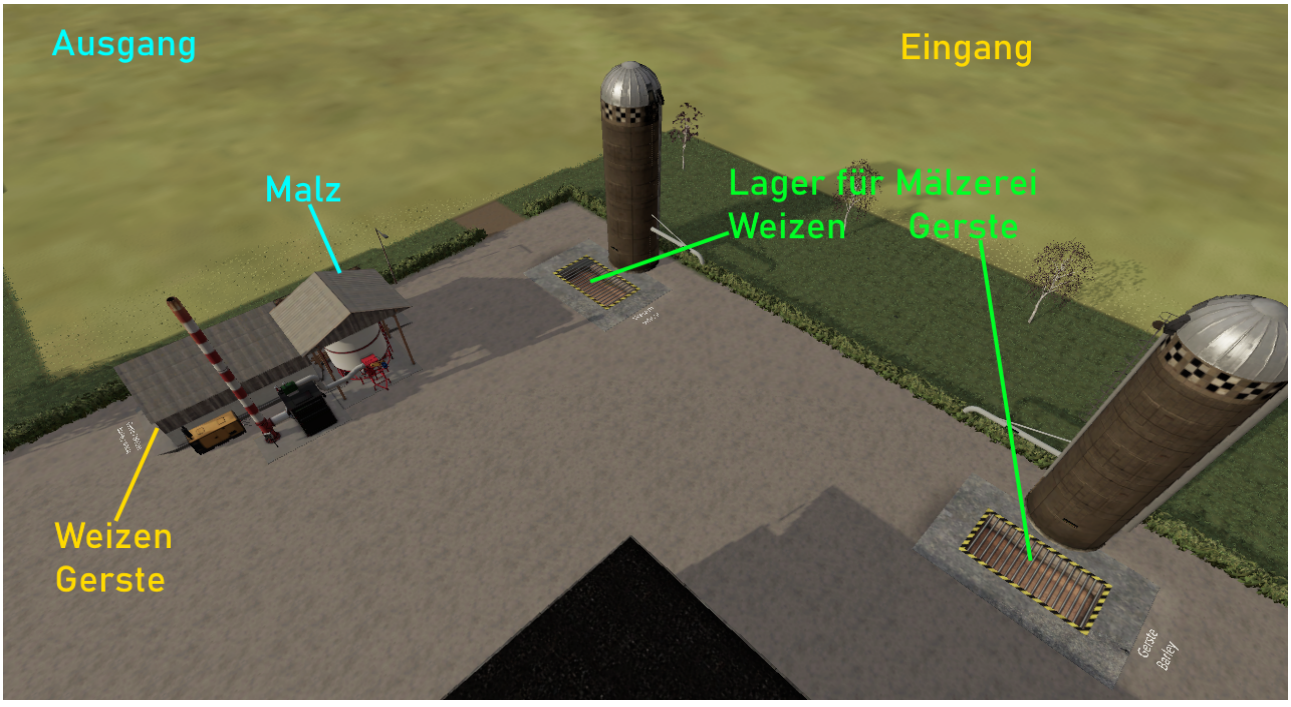
Das Speiseöl muss mit einem Tankwagen abgeholt werden.

21. Bäckerei

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

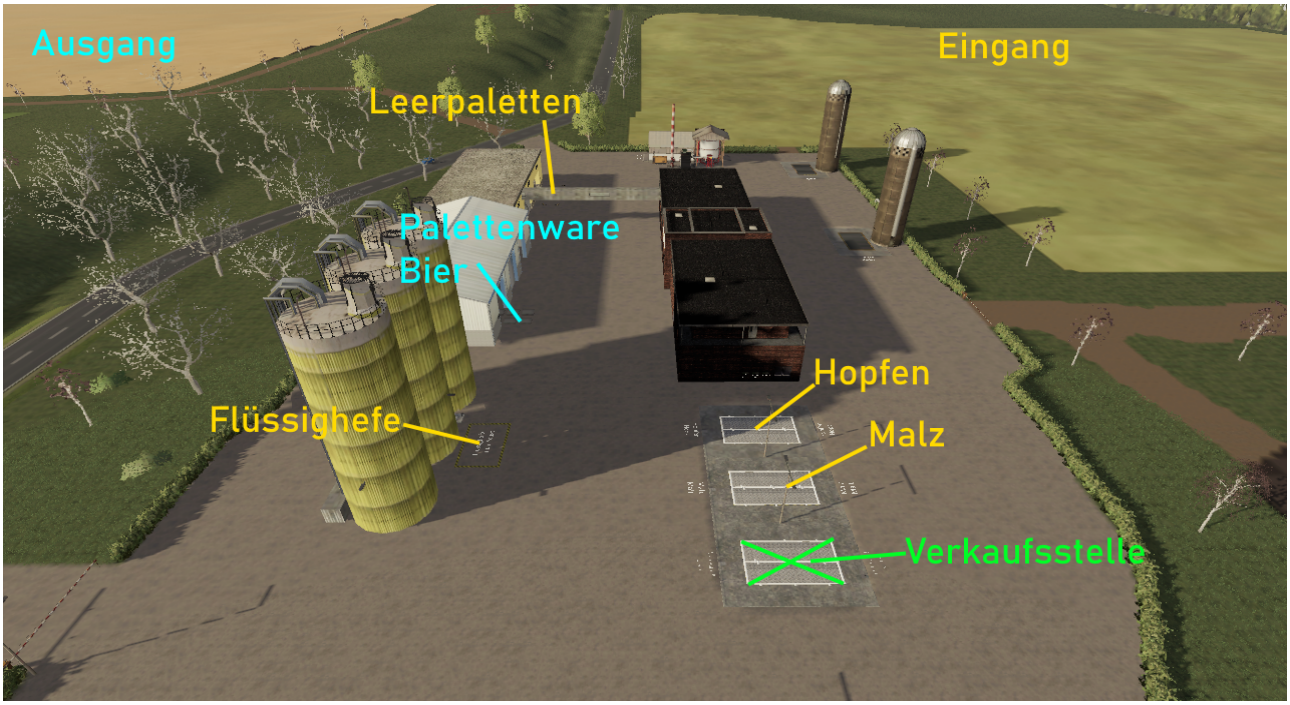


22.Mälzerei

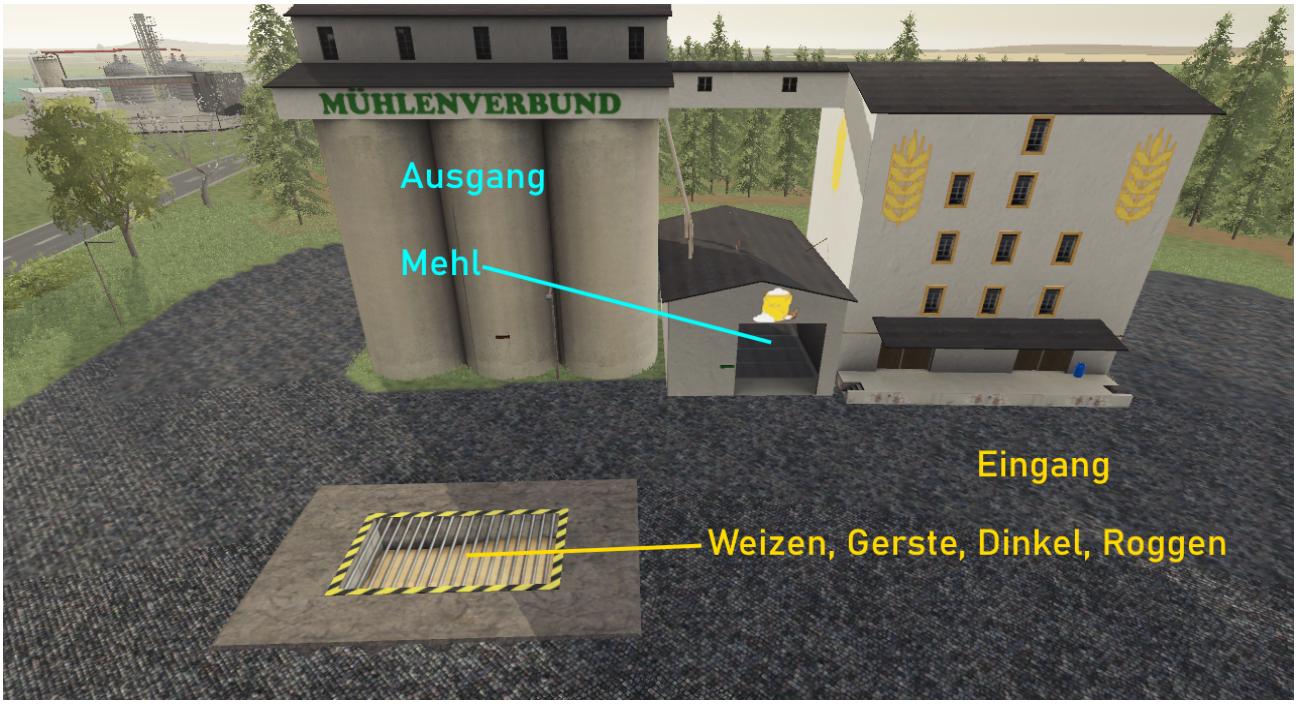


23.Brauerei

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

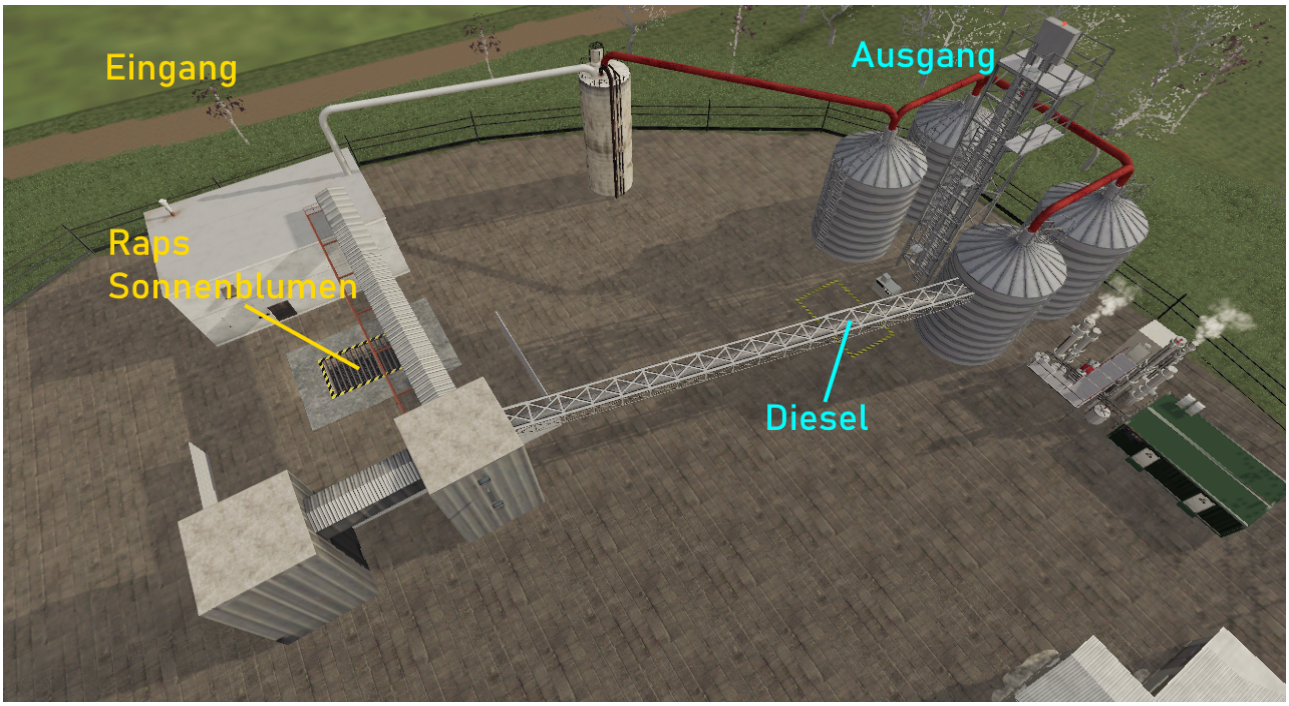


24. Mühle



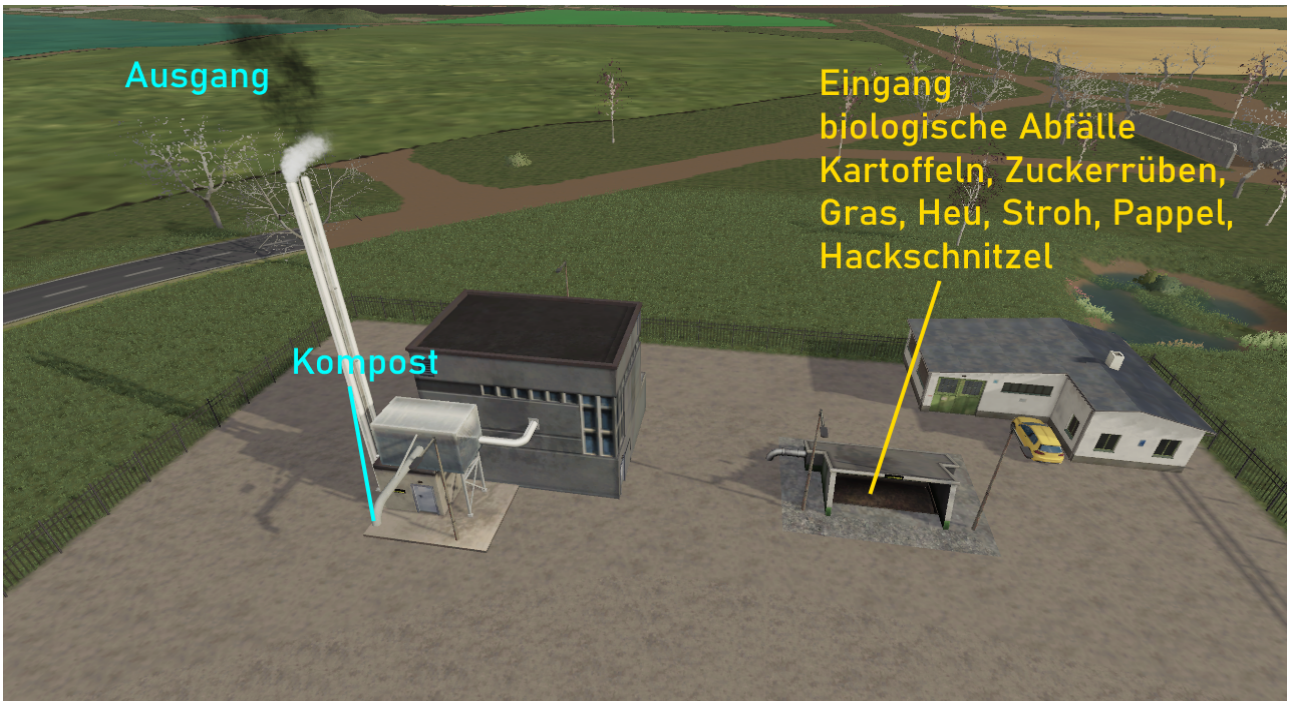
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

25. Raffinerie

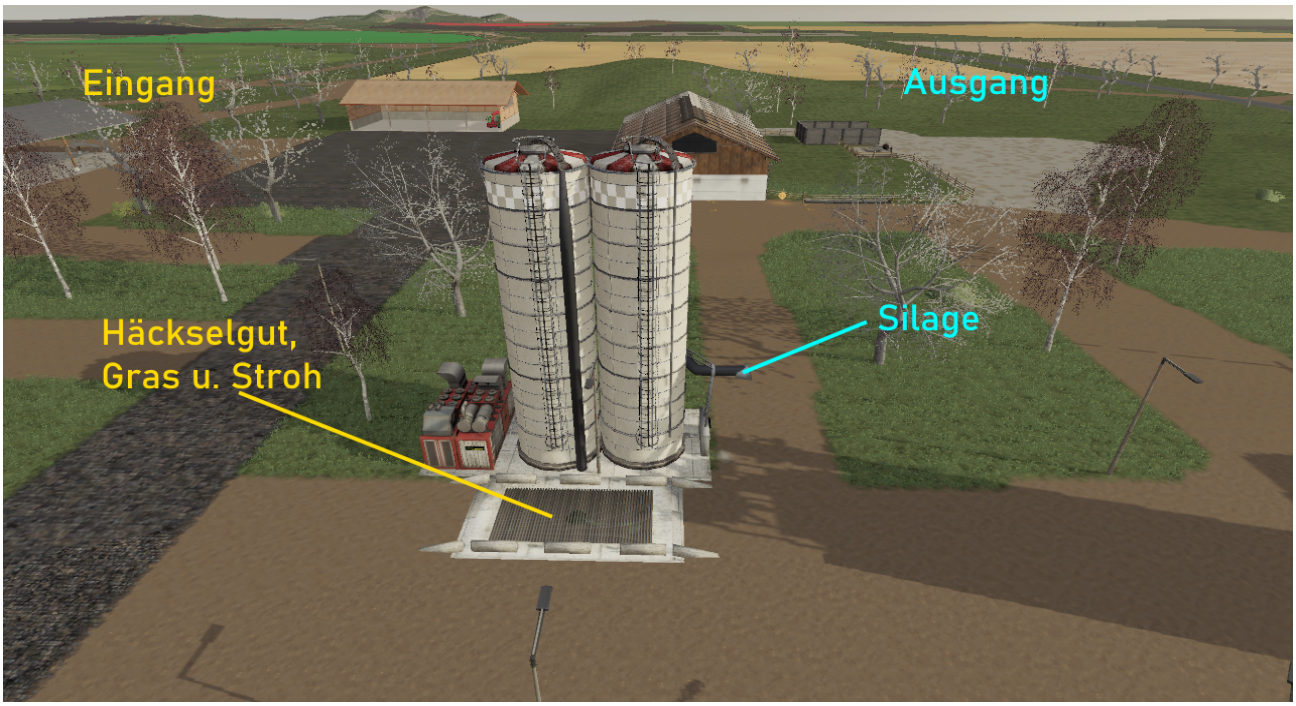


26. Kompost

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



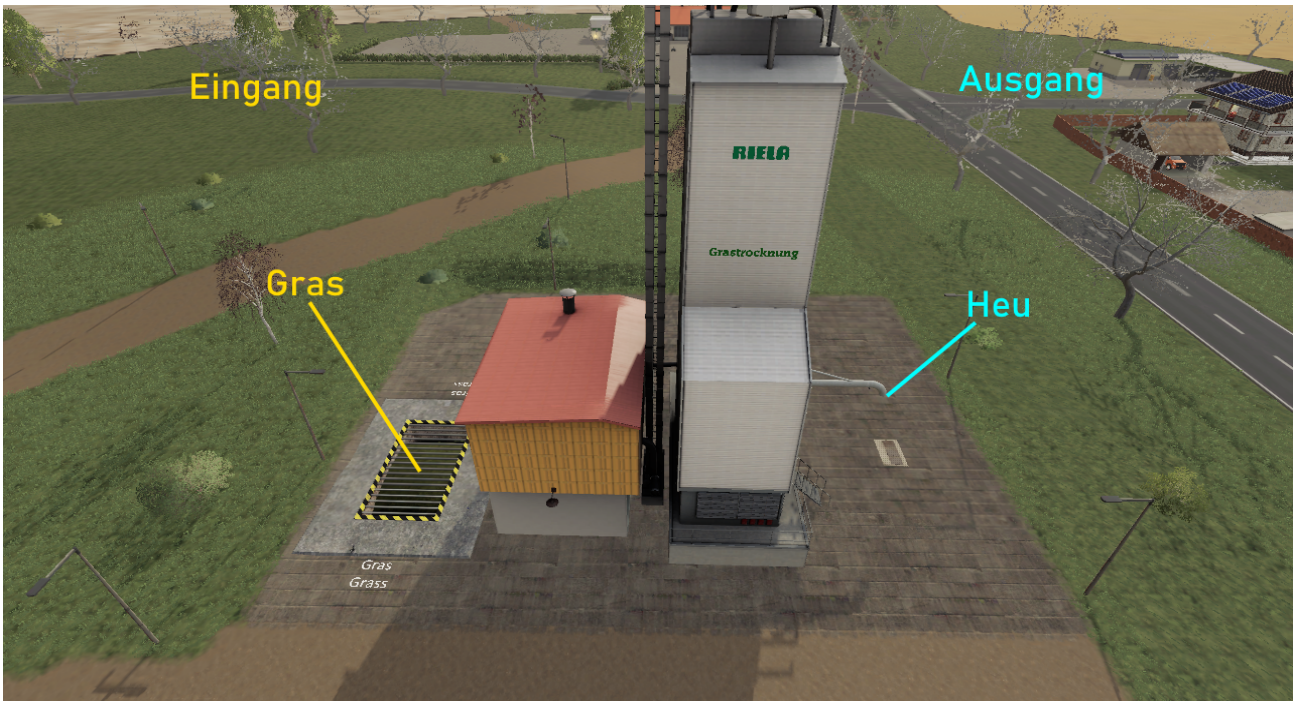
27.Fermenter



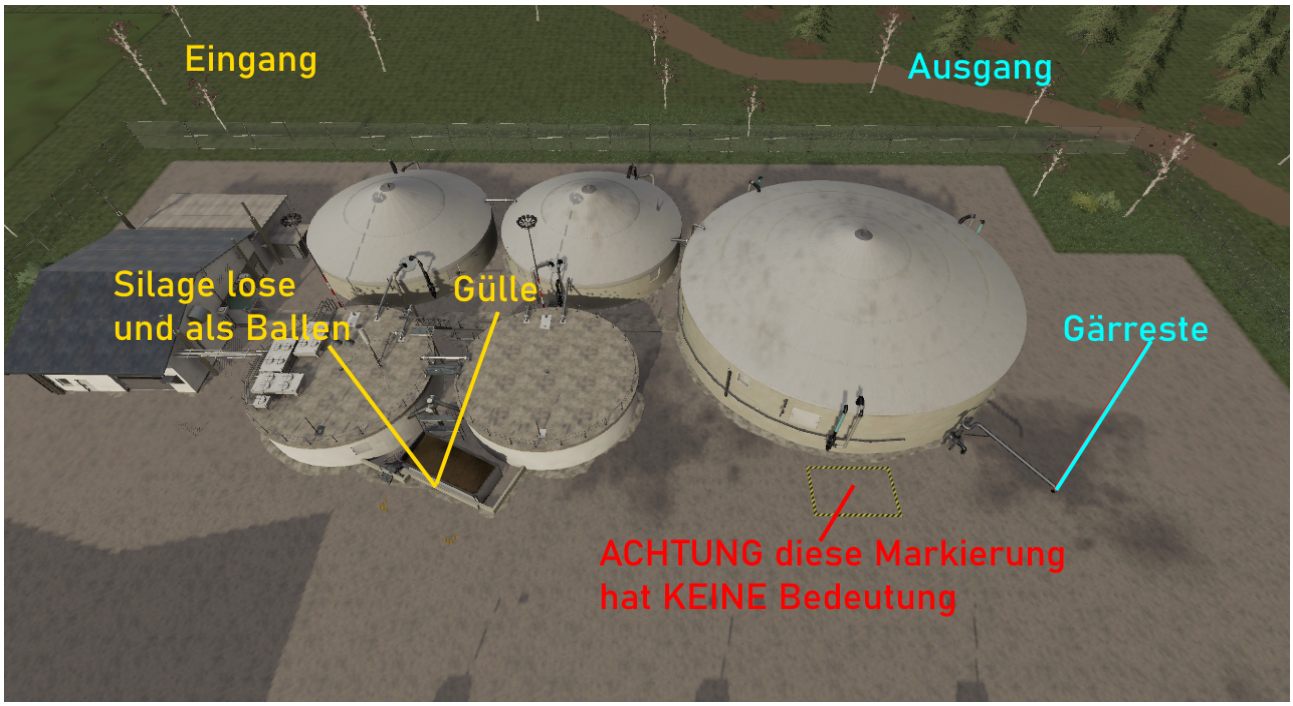
Es sind auf der Karte zwei Fermenter verbaut. Einer hier beim Kuhstall und der andere befindet sich unmittelbar neben der Futterfabrik.

28.Grastrockner

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

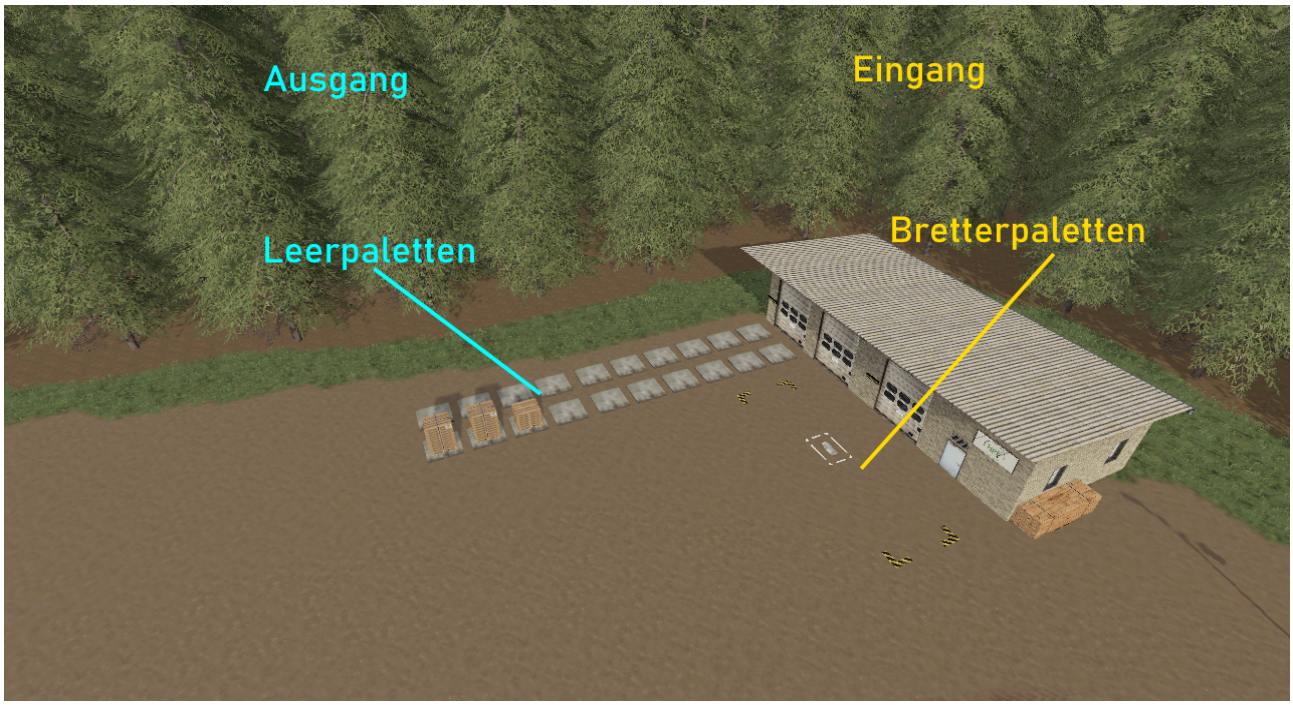


29. BGA



30. Palettenwerk

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



Es gibt drei Palettenwerke, aber der Ein,- Ausgang ist bei allen gleich.

Lager und Silo´s

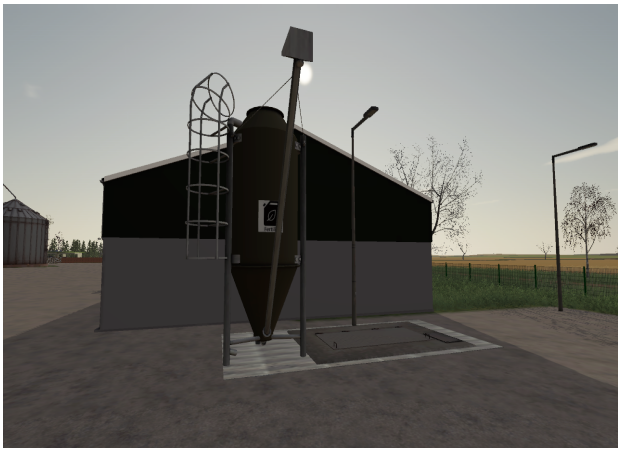
Sie werden feststellen, dass es eine Vielzahl von Lager und Silo´s gibt. Möchte mein Augenmerk nur auf zwei Komplexe legen.

1. Hof
2. LC (Logistikcenter)

Hof

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Jedes Lager ist für einen bestimmten Rohstoff da. Was Sie einlagern können steht an den Lagern.

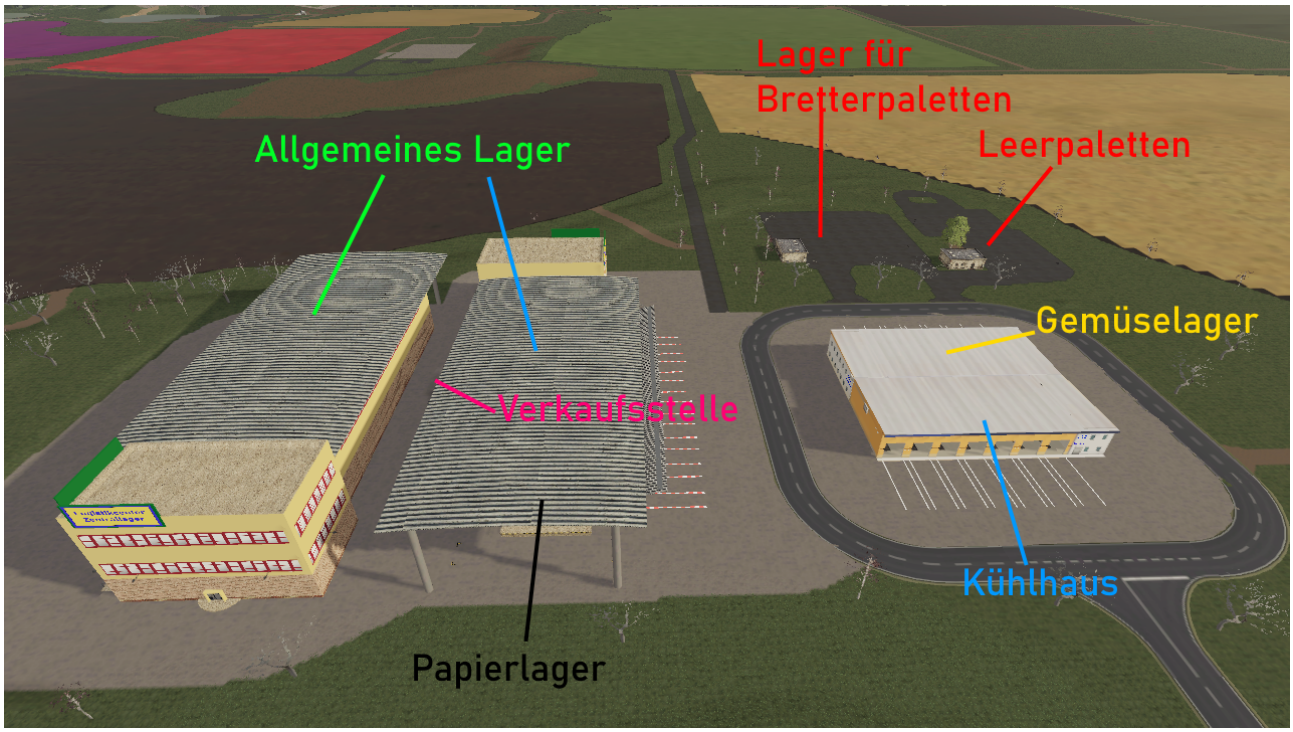


Logistikcenter

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Auch das LC ist ein Großlager, aber mit Besonderheiten wo ich noch im einzelnen zu sprechen komme. Das LC ist in mehrere Hallen und Bereiche unterteilt.

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



Noch ein Wort zum Logistikcenter (LC). Die Entladung der Palettenware muss bei Verwendung von UAL/EAL nach hinten in die Halle erfolgen. Eine Entnahme der Ware aus dem LC ist aber nur als Schüttgut möglich. Dazu empfehlen wir die Verwendung des Kögel Trailers von BigDaddy. Dieser kann die entnommene Ware rein visuell als Palettenware darstellen. Mittlerweile kann das auch das ATC Containerpack von Alfredix und der im Kamaz-Pack enthaltene Kühltrailer

Tierhaltung

Bei der Tierhaltung gibt es Kühe, Schafe, Schweine und Hühner.

Kühe

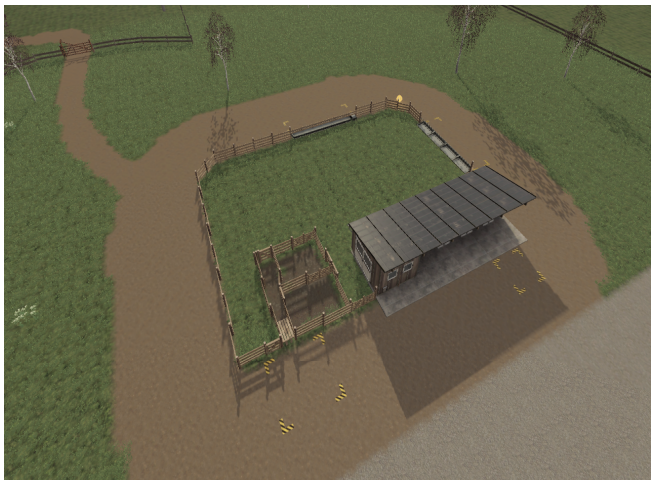
Sie benötigen: Wasser, Stroh, Mischration, Heu, Silage, Häckselgut, Gras und Klee.

Bei guter Pflege erhalten Sie: Mist, Gülle und Milch. Sie können auch Kühe im Schlachthof abgeben.

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Schafe

Schafe sind sehr Pflegeleicht, da Sie nicht viel brauchen um Glücklich zu sein. Sind dankbar für: Wasser, Gras, Heu und Klee.



Und Sie geben nach und nach ihre Wolle her.

Hühner

Für nur ein wenig, Wasser, Weizen und Gerste
bekommt man Eier. Die man in verschiedene Verkaufsstellen verkaufen kann.

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Schweine

Der Aufwand bei der Schweinehaltung ist schon aufwendiger. Sie benötigen: Wasser, Stroh, Mais, Weizen, Gerste, Hirse, Sojabohnen, Raps, Sonnenblumen oder Schweinefutter

Man erhält: Mist und Gülle, die Schweine kann man auch im Schlachthof abgeben.

Hühnerfarm

Zu der Hühnerfarm gibt es einiges zusagen, da diese Hühner keine „normalen“ Hühner sind. Sie dienen nur einer Sache Massenproduktion von Eiern. Die Eierpaletten werden in der Flüssigeiproduktion angenommen.
Alle Rohstoffe die man braucht wie: Wasser, Stroh, Weizen und Gerste können Sie anliefern oder über GC – Menü kaufen. Jedoch bei den

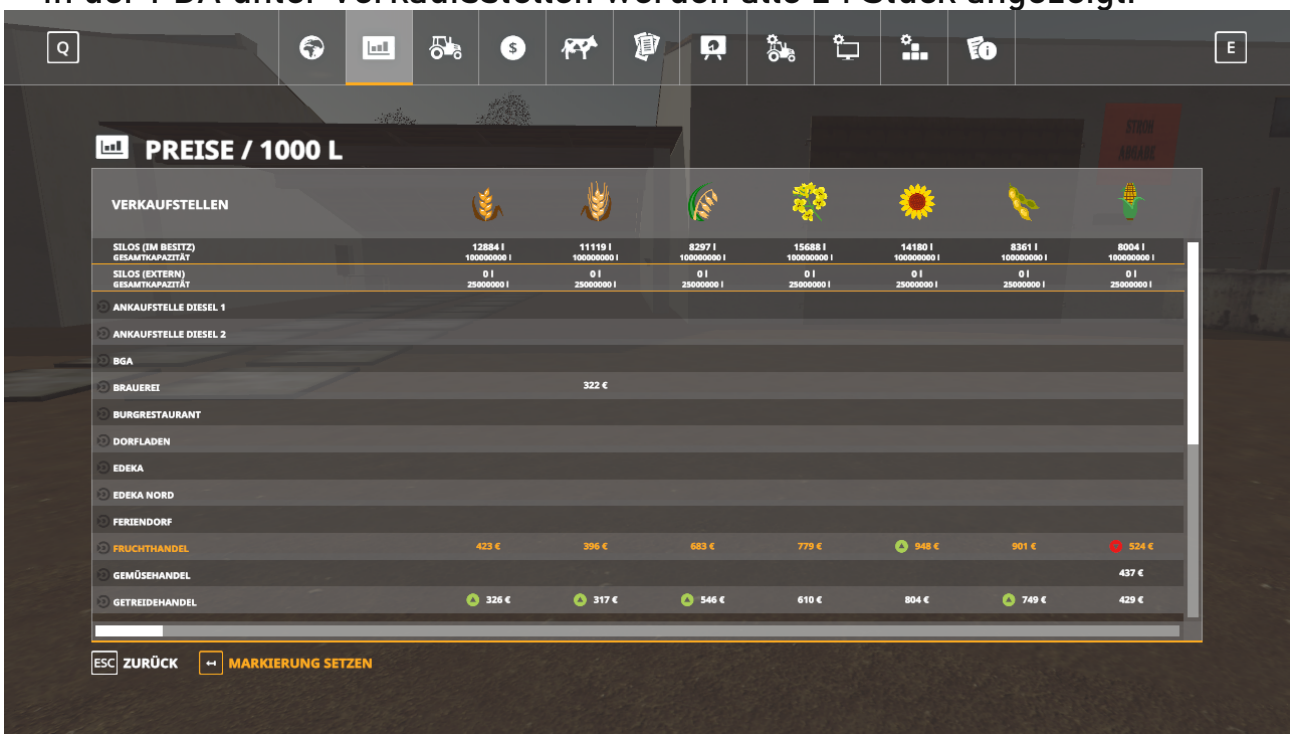
© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Hühnern sieht es anders aus. Diese können NUR im GC-Menü gekauft werden. Ein Transport vom Viehhändler zur Hühnerfarm ist nicht möglich.

Sie erhalten: Eierpaletten und Mist

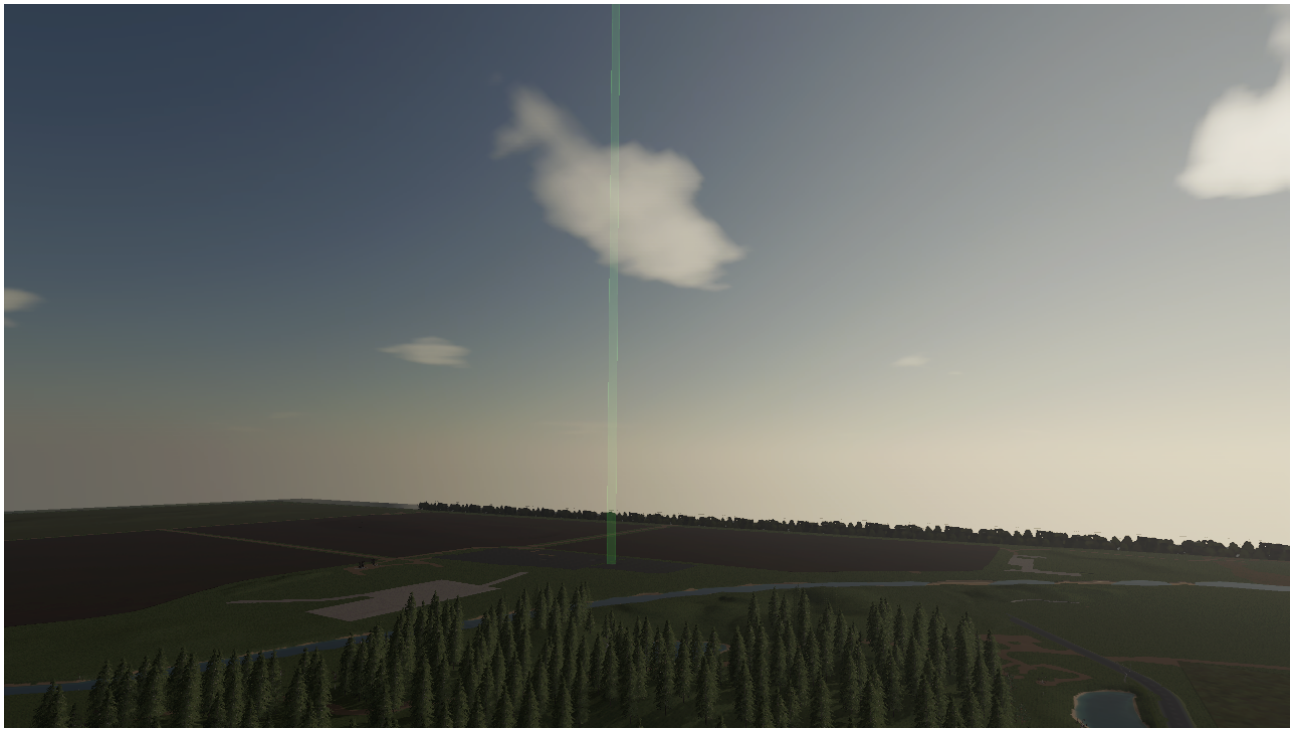
Verkaufsstellen

Es gibt eine große Anzahl von Verkaufsstellen, die über die ganze Karte verteilt sind.
In der PDA unter Verkaufsstellen werden alle 24 Stück angezeigt.



Klickt man mit der Maus auf eine Verkaufsstelle, kann man diese markieren und sie wird Sichtbar wo sie ist. Durch eine grüne Säule siehe Bild unten. Diese Methode erleichtert das Finden in der Karte.

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos



© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

3. Kapitel

Erforderliche Mod`s

Mod Global Company

Universal Tanktrailer MKS 32 Edition LS Mapping Team

Empfohlene Mod´s

ATC Container Pack

Ropa Panther 2 Multimap

Hot Animated Object Extend

Kögel Planenauflieger

Credits Multimap 2019

Giants

Scripte:
Marhu, kevink98, joker301069, BlackSheep, Blacky_BPG, 112Tec, Ifkonator

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

Urmapper:
LF-Bauer

Umbau für LS17 - LS19
FalPos

Animationen:
LF-Bauer

Multifrucht:
Danke an GMCW für die Freigabe seiner zusätzlichen Früchte
Danke für [TRLP] Markus für die Freigabe seiner Früchte
Danke an Don Diego für die Freigabe seiner zusätzlichen Früchte
Einzeichnen der Schneemaske:
Holzmichel

Objekte LS13/15/17, sofern bekannt:
Giants, Kastor, Der_Wanderer, möchtegernbauer, Nic89.1, 112TEC, Niggels, The Snake, scottryder, San Andreas, M1800Power, Bummi, Marhu, Devin, Hewaaa, Bigblue, GE -Mapping, dajun, wellano920, dds-modding, Ingolf, Katsuo, Blacky BPG, marc85, mike LSF Modding, PaPa, TuneWar, pisty, manni112, adam5525, SLJ-Agrar, Mark44, MCMC, borutcebuli, Der Melker, ni-modding, XAnonymousX, atze1978, odin1985, Gaucho, sherco58,LS-farming.nl, Farmeraner, KIK, Aerocool1, Trekkerbodo, Zefir, LS-Community, Farmer_Andy und Zero_Ace,My7, GTX und Eribus, Dorset

Objekte LS19:

Giants

Reithalle: Lisa
Hallen Hof: Mike Modding
Unterstände: GSi-Flash
Hudfiles: HappyLooser

Scripts: LS-Modcompany, kevink98, GTX

Auf der Karte befinden sich noch Objekte aus dem LS13 und LS15, deren Herkunft mir nicht bekannt ist. Diese habe ich so von der

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos

ursprünglichen Karte übernommen.

Wer sein Objekt wieder erkennt und nicht erwähnt wurde, der kann sich jederzeit bei mir melden. Natürlich wird der Eintrag dann nachgeholt.

Nachtrag Credits seit Version LS15:

[FSM] Atabogo - Logistikhalle

Testspieler:

Lisa, Holzmichel, rk54, rokki, hyazinthlindauer, DeFrankfurter, mirko, Twoface, Jacky79, 14micha04

Testpieler/Teams Multiplayer:

Hawk191280, Krebi und IrrenhausTV

Giftzwerg, kleene, Sille, Günny, Leon, Jennie

Handbuch für die LS19-Version

14micha04

Ein großer Dank geht an alle User, welche sich in Form einer Spende für die Arbeit an der Karte bedankt haben.

- ENDE -

© by LS Mapping Team, 14micha04, FalPos