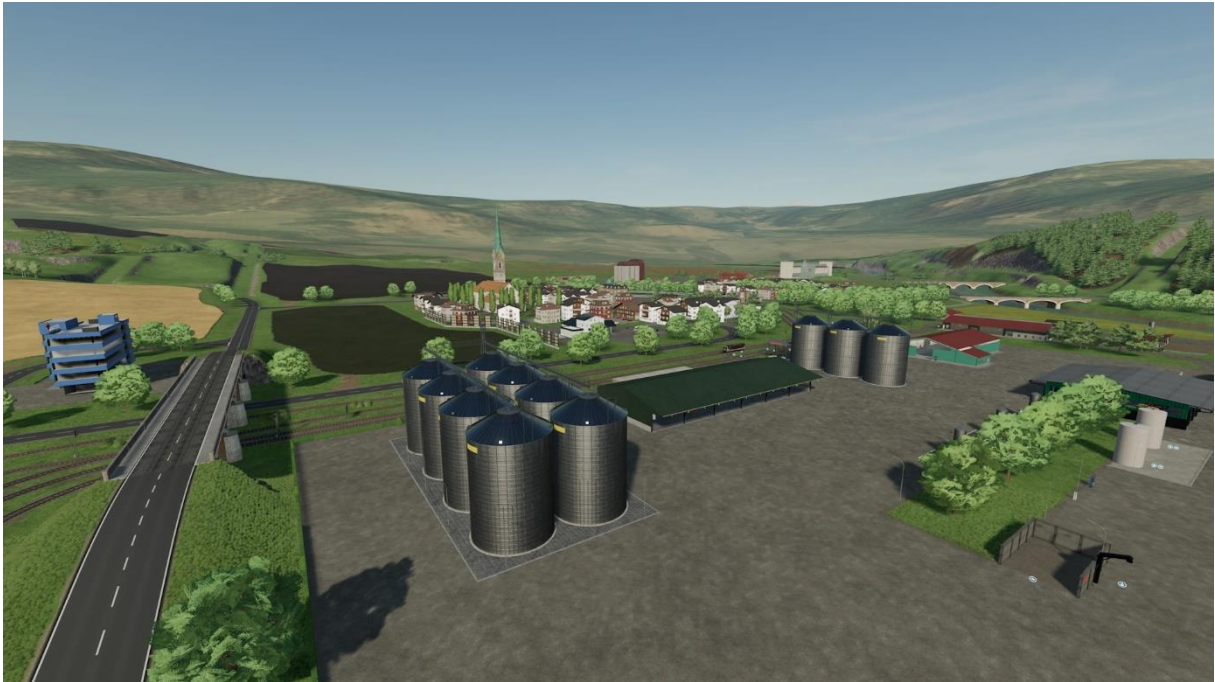


Elbtal LS22 LS Mapping Team

Handbuch und Produktionsübersicht



Das



sagt Danke für das Verwenden unserer Karten und Mods.

Verzeichnis

Inhalt

Verzeichnis	2
Allgemeine Hinweise zur Karte	4
Zwingend benötigte Mods	4
Züge	4
Automatische Signale	4
Straig – Lager	5
Fahrzeuge in der Karte.....	5
Fahrzeuge zur Ernte der Getreidesonderfrüchte	5
Fahrzeuge zur Ernte der Erdsonderfrüchte.....	6
Anhänger zum Flüssigkeitstransport	6
Anhänger zum Tiertransport	7
KRONE Trailer (Profi Liner)	7
Allgemeine Hinweise zu den Produktionen.....	8
FAQ zur Stromproduktionen.....	8
Hofübersicht	11
Produktionsübersicht (gelb)	12
Freiflächen (orange).....	12
Auflistung der Produktionen	13
Produktionsübersicht im Detail.....	14
Fermenter.....	14
Grastrocknung.....	14
Unterstellhalle zur Stromerzeugung	15
Energiespeicher	15
Gewächshäuser für Salat, Tomaten und Erdbeeren	16
1. Konservenfabrik.....	17
2. Zuckerwerk	18
3. Meyers Manufactur.....	18
4. Getreidemühle	19
5. Pizzabäckerei	20
6. Spinnerei.....	21
7. Saline	21
8. Futterwerk.....	22
9. Kartoffelverarbeitung.....	23

10.	Frizzi Spizz (Getränkfabrik)	24
11.	Raffinerie	25
12.	Kerzenproduktion	26
13.	Zellstoffwerk	26
14.	Sägewerk Nord	27
15.	Fischfutterfabrik	27
16.	BGA	28
17.	Salz- und Kalk Mine	28
18.	Dünger- und Saatgutfabrik	29
19.	Feinkostsalate Produktion	30
20.	Catering Service	31
21.	Bekleidungsfabrik	31
22.	Bäckerei	32
23.	Fischzucht	32
24.	Zuckerrüben Schnitzler	33
25.	Nudelfabrik	33
26.	Molkerei	34
27.	Müslifabrik	35
28.	Honigproduktion	36
29.	Käserei	36
30.	Ölmühle	37
31.	Schokoladenfabrik	37
32.	Spezialfuttermittelproduktion	38
33.	Kompostfabrik	38
34.	Schreinerei	39
35.	Sägewerk Süd	39
36.	Konditorei	40
37.	Speiseeisproduktion	40
38.	Palettenwerk	41
	Verkaufsstellen (blau)	42
	Handel (rot)	43
	Sonderproduktion als optionaler Mod	43
	Empfohlene Mods	44
	Bekannte Inkompatibilitäten	44

Allgemeine Hinweise zur Karte

Zwingend benötigte Mods

1. [FS22_A_ProductionRevamp](#)
2. [FS22_Hall_Pack](#)
3. [FS22_BigDisplay](#)

Ein Start der Karte ohne diese Mods ist nicht möglich.

Züge

Auf der Karte Elbtal gibt es insgesamt 2 vollständig befahrbare Eisenbahnstrecken. Sie wurden geschaffen, um für mehr Abwechslung und Spielspaß zu Sorgen. Die Nutzung der zwei Züge ist optional, man muss sie nicht verwenden. Zusätzlich verfügt die Karte über zweiteilige Dekozug-Strecken ohne jegliche Funktion.

Die Züge:

Hoflinie West → Start → Raffinerie → Futterwerk → Straig Lager → Düngerfabrik → BGA → Haupthof → Kompostwerk → Alles Verkauf Süd → Hof Süd → Sägewerk → Alles Verkauf Südwest → Getreidemühle

Hoflinie Ost → Start → Bäckerei → Haupthof → BGA → Düngerfabrik → Straig Lager → Raffinerie → Hof Nord → Alles Verkauf Nord → Zuckerfabrik → Kartoffelverarbeitung → Alles Verkauf Ost

Beide Hoflinien kommen am Haupthof vorbei und können dort am Getreide- und Erdfruchtlager aus- und einladen. Alle anderen Höfe haben ebenfalls einen Gleisanschluss für die Getreidesilos und Erdfruchtlager. Zusätzlich verfügen alle Höfe über eine extra Umladestation.

Alle Züge können unter anderem auch Flüssigkeiten laden. So kann z.B. Diesel von der Raffinerie an die Höfe verbracht werden. (Überladen via Umladestation)

Für alle Züge gibt es mehrere Rufstationen um die Züge anmieten zu können. Die Nutzung der Züge ist auf der Karte Elbtal kostenfrei. Wenn die Züge stören, der sollte sie sich anmieten und irgendwo in einem freien Bereich parken. Sie bleiben dann dort stehen. Wenn die Züge aus der Miete zurückgegeben werden, fahren diese wieder selbständig ihre Runden.

Automatische Signale

Insbesondere im Bereich des Bahnhofes und Haupthofes befinden sich einige automatische Signale. Diese schalten auf Rot, wenn ein Deko-Zug die Linien kreuzt oder einen Streckenabschnitt ebenfalls nutzt. Wer also realistisch spielen möchte, sollte diese Signale ernst nehmen und an einem roten Signal halten. Wenn ein Deko-Zug den gesperrten Bereich passiert hat, schalten die Signale wieder auf Grün.

Noch ein Hinweis für alle Freunde von AD (Autodrive): Die Nutzung der Züge mit AD ist im FS22 möglich. Entsprechende Punkte wurden in unseren AD-Kursen gesetzt.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Straig – Lager

Um überschüssige Produkte/Rohstoffe/Flüssigkeiten lagern zu können, welche keinen Platz in den jeweiligen Silos oder dem Ballen-/Palettenlager finden, könnt Ihr das Straig – Lager als Alternative verwenden. Es nimmt so ziemlich alles an und kann im Multiplayer von allen Höfen gleichzeitig genutzt werden. Zur besseren Übersicht befinden sich an der Stirnseite des westlichen Gebäudes digitale Anzeigen. Im SP befindet sich nur eine Anzeige, im MP befinden sich 3 Anzeigen.

Das Straiglager nimmt Schüttgut, Flüssigkeiten und Palettenware an. Mit Hilfe unseres in der Karte befindlichen [Trailers](#) kann man die Paletten auch wieder aus dem Lager entnehmen. Schüttgut und Flüssigkeiten können mit beiden Zuglinien angeliefert und wieder entnommen werden.

Achtung: Die Lagerung von Ballen jeglicher Art ist nicht möglich!

Fahrzeuge in der Karte

Allgemeine Hinweise

Alle hier aufgelisteten Fahrzeuge sind im Fahrzeugshop unter der Kategorie Elbtal MODS zu finden. Einmal als Kategorie bei Fahrzeugen und einmal als Kategorie bei Anbaugeräten und Anhängern. Diese Fahrzeuge wurden geschaffen, damit Ihr nicht unnötigerweise nach weiteren Mods suchen müsst. Sie wurden extra auf unsere Karten zugeschnitten und angepasst.



Fahrzeuge zur Ernte der Getreidesonderfrüchte

Die neu hinzugefügten Früchte Dinkel, Mohn und Roggen können mit den Standardgetreideschneidwerken der Mähdrescher geerntet werden

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Fahrzeuge zur Ernte der Erdsonderfrüchte



Für die Ernte der verbauten Erdfrüchte (Rotkohl, Weißkohl, Zwiebeln, Karotten, Pastinaken und Rote Beete) wurden die Standardfahrzeuge von Grimme und Ropa zur Kartoffelernte und Zuckerrübenernte umgebaut. Diese sind in der Shop Kategorie Elbtal Mods zu finden. Die Arbeitsbreite und Geschwindigkeit wurden übernommen. Es wurden die neuen Früchte sowie jeweils die andere Frucht hinzugefügt, sodass ein Multifruchternter entstanden ist. Diese ernten nun Zuckerrüben, Kartoffeln, Rotkohl, Weißkohl, Zwiebeln, Karotten, Pastinaken und Rote Beete. Alle diese Erntemaschinen dienen in erster Linie für Missionsaufträge.



Anhänger zum Flüssigkeitstransport

Für den Transport der Flüssigkeiten (Ziegenmilch, Essig, AdBlue, Flüssigdünger, Gülle, Gärreste, Herbizid, Milch, Wasser, ...) gibt es 2 Anhänger einen MKS 8 (8.000 L) und einen MKS 35 in 3 Volumen Stufen (32.000 L, 42.000 L, 52.000 L)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Anhänger zum Tiertransport

Die beiden von uns überarbeiteten Standard Anhänger zum Tiertransport wurden aus der Shop Kategorie Tiertransport entfernt und als neues gleichnamiges Modell im Shop in der Kategorie Oberthal Mods wieder hinzugefügt. Dabei handelt es sich um den NoahTTW140 ziehbar von Traktoren und LKW (Zugmaul / Öse) und den Sattelaufleger Silverstar (Sattelplatte) ziehbar von einem LKW oder mithilfe eines Dollys auch von Traktoren. Diese können neben den Standard Tieren Kühe, Schweine und Schafe nun auch die Sondertiere Ziegen, Enten, Kälber, Lämmer, Küken und Entenküken transportieren.



KRONE Trailer (Profi Liner)



Der KRONE Auflieger lädt alle Produkte als Schüttgut und zeigt diese aber nicht mit einer Fillplane des Produktes an, sondern in generischen Paletten. Das Ganze hat mehrere Vorteile. Man kann den LKW mittels Autodrive zu einer Fabrik schicken, direkt ein Produkt abholen und es an anderer Stelle abliefern lassen. Dazu muss man nicht erst zur Produktion wechseln und dort die Paletten spawnen oder den Spawner auf Auslagern umstellen. Der LKW kann es, auch wenn die Produktion auf Einlagern steht, vollautomatisch mittels Autodrive abholen. Gerade auf großen Karten, mit vielen Fahrzeugen

und laufenden Produktionen reduziert dies die Berechnungen. Im Singleplayer wird man nicht viel davon merken, aber gerade im Multiplayer ruckelt der Server doch ganz gerne, wenn die Kollisionen von 80 Paletten berechnet werden muss. Leider sind im LS die Paletten wie Fahrzeuge, d.h. eigentlich hat man auf einem Anhänger 80 kleine Fahrzeuge, die man durch die Gegend fährt. Da auf der Karte die Trigger für den KRONE Anhänger immer leicht versetzt (halb auf dem Palettenspawner, halb daneben) angelegt sind, reicht ein Autodrive-Kurs neben dem Spawner entlang, um beide Systeme nutzen zu können. Zusätzlich kann der KRONE Auflieger das geladene Gut auch wieder direkt als Paletten ausgeben (wenn man z.B. noch einen kleinen Rest hat, den man irgendwo hinstellen will). Natürlich kann jeder Bulk Anhänger diverse Paletten "aufsaugen" wie z.B. Dünger, Saatgut oder eben auch Mineralfutter. Das ist nichts Neues und Bestandteil des Grundspiels. Aber um beim Mineralfutter als Beispiel zu bleiben müsste man dann zur Produktion fahren, die Paletten auslagern (oder den Spawner umstellen) und dann für jede Palette "R" drücken um sie in den Bulkanhänger zu "saugen". Je nach Überladegeschwindigkeit der Palette dauert das natürlich auch eine gewisse Zeit. Bei einem 80k Anhänger ist das jede Menge Zeit, die dabei ins Land zieht, ganz zu schweigen davon, dass alles ein manueller Prozess ist und sich nicht automatisieren lässt.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Allgemeine Hinweise zu den Produktionen

Alle unsere Produktionen sind vollständig auf das Script Revamp angepasst. Damit es zu keinen ungewollten Problemen kommt, lässt sich die Karte ohne das Script nicht starten. Hier könnt Ihr es [downloaden](#).

Booster

Durch **Booster** können Produktionen mehr Output herstellen. **Booster** sind optionale Inputs und nicht zwingend erforderlich, um die Produkte herstellen zu können. Aber durch den erhöhten Output erwirtschaftet eine Produktion mehr Gewinn.

Ein Großteil der Produkte wird in anderen Produktionen als Rohstoff benötigt. Anhand unserer weiter unten aufgeführten Übersicht könnt Ihr sehen, was wo benötigt wird. Die Reihenfolge der aufgeführten Produktionen entspricht der Nummerierung auf Seite 4.

FAQ zur Stromproduktionen

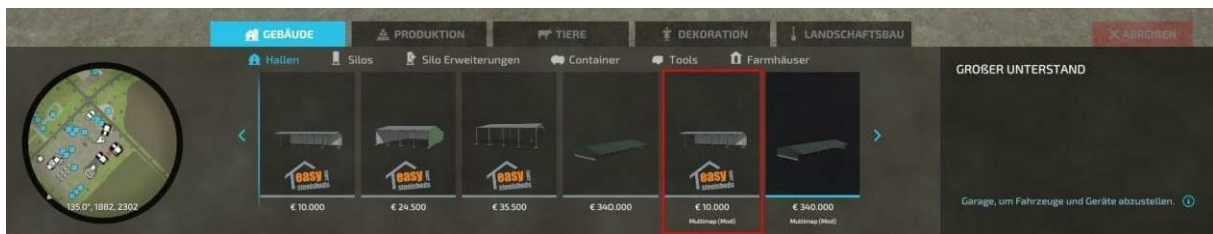
Nahezu fast alle Produktionen auf unseren Karten benötigen als Rohstoff elektrische Energie. Dies ist in der Realität auch so und wir haben uns bemüht, diese Realität entsprechend nachzubilden.

Es gibt im Baumenü zahlreiche Stromproduktionen, welche für die meisten anderen Produktionen den erforderlichen Strom (elektrische Ladung) liefern sollen. Die Handhabung ist eigentlich relativ einfach. Platzieren und fertig. Das ist der Normalfall.

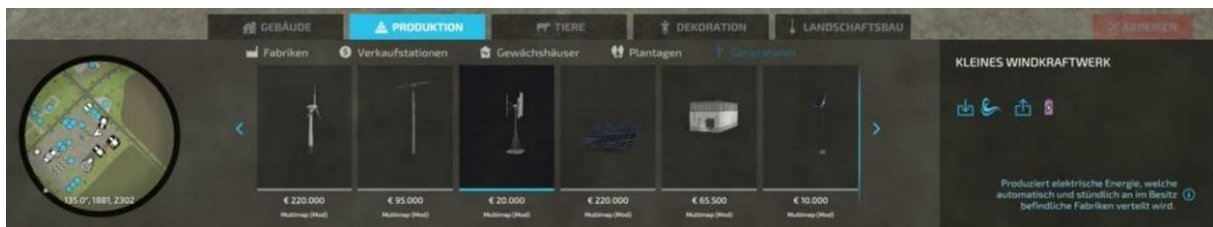
Wo kommt der Strom her?

Aktuell gibt es auf der Karte verschiedenen Möglichkeiten Strom zu erzeugen:

Jeder Hof startet zu Beginn mit einem Unterstand mit Solarzellen und einem Stromspeicher. Somit wird sofort beim Kartenstart Strom erzeugt und kann im Speicher zwischengespeichert werden.



Zusätzlich gibt es Windkraftwerke und Solarzellen. Bitte diese nicht mit den Standard-Generatoren verwechseln. Die Standard Generatoren erzeugen weiterhin ein direktes Einkommen und keinen Strom. Alle Generatoren tauchen nicht in der Produktionsübersicht auf, haben aber ein Display das den aktuell erzeugten Strom des Generators anzeigt.



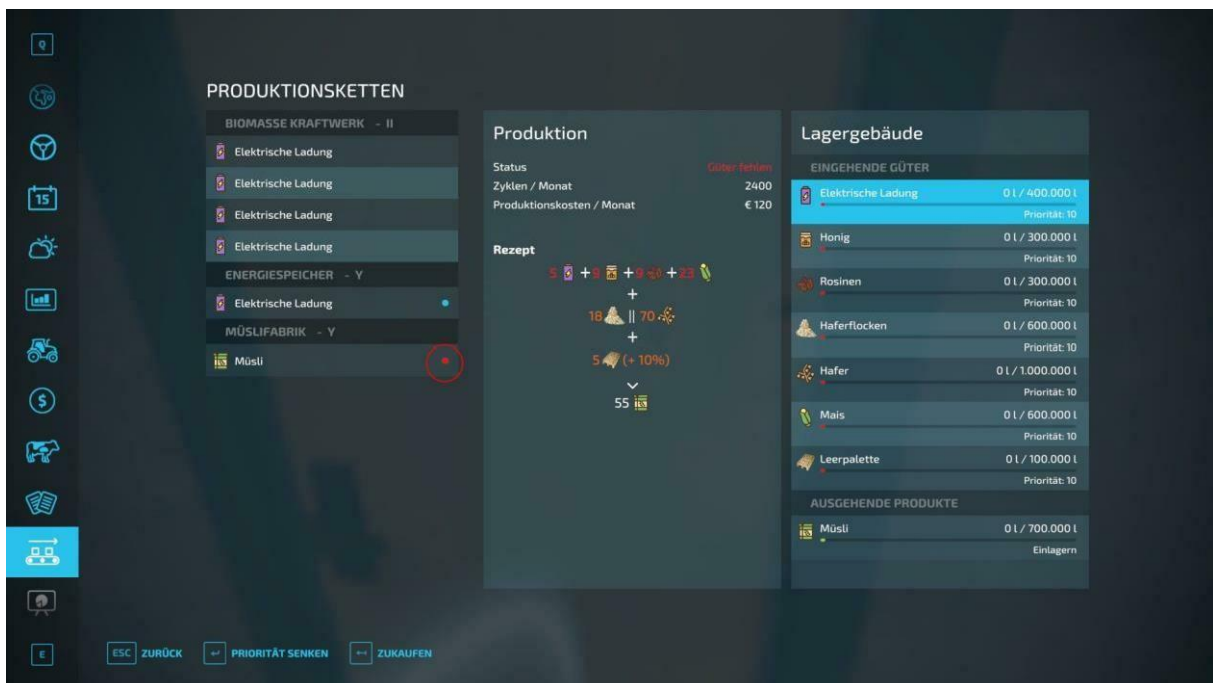
[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)



Wie kommt der Strom in die Produktion?

Der Strom wird zu jeder vollen Ingamestunde automatisch an alle aktiven Fabriken verteilt. Ihr braucht da nichts weiter tun.

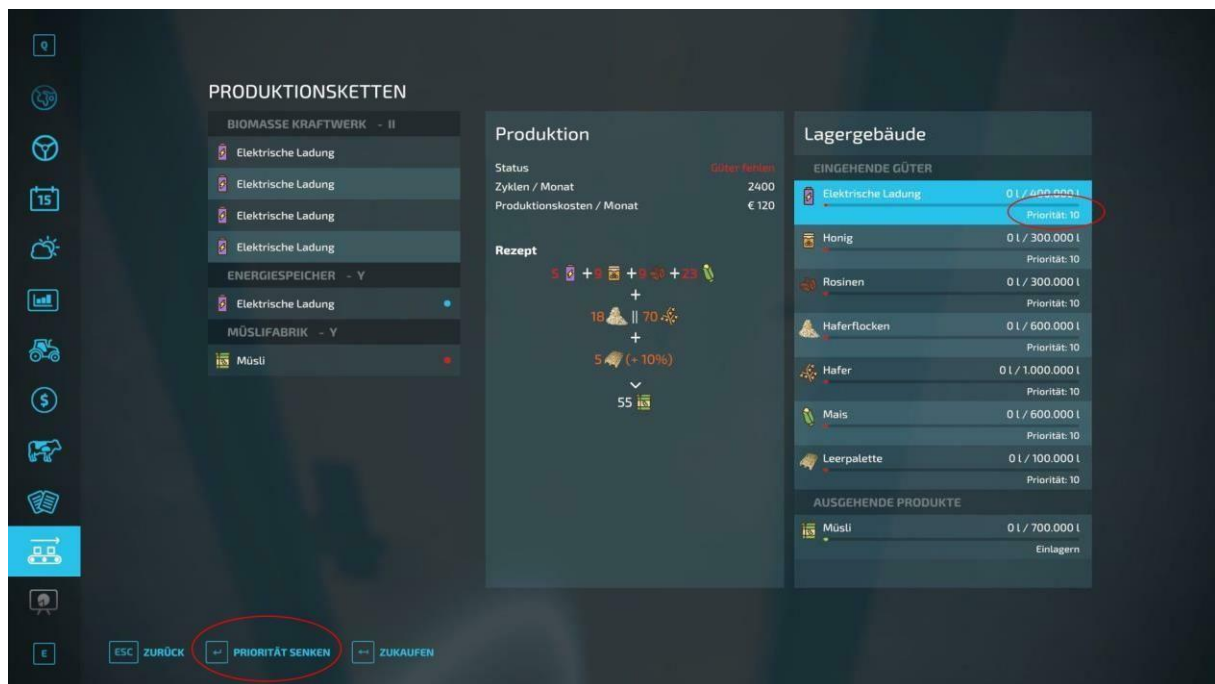
Damit die automatische Verteilung wie gewollt funktioniert muss zwingend Revamp v1.4.0.0 oder höher installiert sein und damit ein neues Savegame angelegt werden.



Eine Fabrik ist nur dann aktiv, wenn sie entweder einen roten oder blauen Punkt hinter mind. einer Produktionslinie hat.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Über die Priorität kann man die Verteilung steuern:



Ich empfehle alle Produktionen beim Strom auf Priorität 1 umzuschalten und den Stromspeicher weiter auf Priorität 10 zu lassen. Dadurch wird dann der verfügbare Strom zuerst unter allen aktiven Fabriken aufgeteilt. Erst wenn diese voll sind, wird der Rest an den Stromspeicher geliefert. Bei anderen Fragen gerne Fragen.

TethysSaturn

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Hofübersicht



- 1: Haupthof
- 2: Hof Nord
- 3: Hof Süd

Hinweis: Im Singleplayer Level Neuer Farmer steht nur der Haupthof dem Spieler zur Verfügung. Möchte man auch im SP mit allen Höfen spielen, so empfiehlt es sich ein Savegame im MP zu erstellen und dieses dann im SP zu verwenden. Dann sind alle 3 Höfe vorhanden.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Produktionsübersicht (gelb)

Freiflächen (orange)



Hinweis zu bereits vorhandenen Produktionen auf den Höfen:

Auf alle 3 Höfen befinden sich bereits im Besitz des Spielers (nur Level Neuer Farmer) jeweils ein Fermenter, die Grastrocknung, eine Unterstellhalle zur Stromerzeugung und ein Energiespeicher. Zusätzlich befinden sich in direkter Nähe die Gewächshäuser für Salat, Tomaten und Erdbeeren. Im Gegensatz zu den voran genannten Produktionen, müssen die Gewächshäuser erst käuflich erworben werden. Da all diese Produktionen dreifach vorhanden sind, wird nur einmal darauf eingegangen.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Es ist beabsichtigt, dass sämtliche vorab platzierten Produktionen beim Verkauf nicht von der Karte entfernt werden. Das hat den Hintergrund, dass bei manchen Produktionen nur die Trigger geladen werden, die Objekte selber aber fest verbaut sind. Zudem haben User im Multiplayer dann die Möglichkeit, die Produktionen ebenfalls zu erwerben. Aus diesem Grunde sind die Flächen der Fabriken nicht kaufbar.

Hinweis zu den Freiflächen:

Alle Freiflächen dienen der Platzierung eigener Mods. Im SP (nur Level Neuer Farmer) stehen 6 reguläre Freiflächen zur Verfügung. Zusätzlich 2 weitere Freiflächen durch die nicht vorhandenen Höfe für Multiplayer. Die regulären Freiflächen wurden mit diesem Schild markiert:



Dieses Schild lässt sich erst verkaufen, nachdem die Freifläche gekauft wurde.

Auflistung der Produktionen

[Fermenter](#)

[Gastrocknung](#)

[Unterstellhalle zur Stromerzeugung](#)

[Energiespeicher](#)

[Gewächshäuser](#)

1. <u>Konservenfabrik</u>	2. <u>Zuckerfabrik</u>
3. <u>Meyers Manufactur</u>	4. <u>Getreidemühle</u>
5. <u>Pizzabäckerei</u>	6. <u>Spinnerei</u>
7. <u>Saline</u>	8. <u>Futterwerk</u>
9. <u>Kartoffelverarbeitung</u>	10. <u>Frizzi Spizz</u>
11. <u>Raffinerie</u>	12. <u>Kerzenproduktion</u>
13. <u>Zellstoffwerk</u>	14. <u>Sägewerk Nord</u>
15. <u>Fischfutterproduktion</u>	16. <u>BGA</u>
17. <u>Salz- und Kalk Mine</u>	18. <u>Dünger- und Saatgutfabrik</u>
19. <u>Feinkostsalate Produktion</u>	20. <u>Catering Service</u>
21. <u>Bekleidungsfabrik</u>	22. <u>Bäckerei</u>
23. <u>Fischzucht</u>	24. <u>Zuckerrüben Schnitzler</u>
25. <u>Nudelfabrik</u>	26. <u>Molkerei</u>
27. <u>Müslifabrik</u>	28. <u>Honigproduktion</u>
29. <u>Käserei</u>	30. <u>Ölmühle</u>
31. <u>Schokoladenfabrik</u>	32. <u>Spezialfuttermittelproduktion</u>
33. <u>Kompostfabrik</u>	34. <u>Schreinerei</u>
35. <u>Sägewerk Süd</u>	36. <u>Konditorei</u>
37. <u>Speiseeisproduktion</u>	38. <u>Palettenwerk</u>

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Produktionsübersicht im Detail

Fermenter



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Silage	Häckselgut/Gras/Stroh	Silage	/	Futterfabrik
	Generell elektrische Ladung		/	

Grastrocknung



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Heu	Gras	Heu	/	Futterfabrik
	Generell elektrische Ladung		/	

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

Unterstellhalle zur Stromerzeugung



Es werden keinerlei Rohstoffe benötigt. Die Halle arbeitet selbstständig. Der Strom wird einmal zu jeder vollen Stunde verteilt.

Energiespeicher



Bei entsprechender Einstellung erhält der Energiespeicher zu jeder vollen Stunde Elektrische Ladung der verbauten Unterstellhalle und eigener verbauter Stromerzeuger. Ebenfalls zu jeder vollen Stunde verteilt der Energiespeicher die Elektrische Ladung an alle **aktiven** Produktionen.

Gewächshäuser für Salat, Tomaten und Erdbeeren



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Erdbeeren	Wasser	Erdbeeren	Mineraldünger/Kompost/ Saatgut/Leerpaletten	Frizzy Spritz Getränke/ Speiseeisproduktion/ Konditorei/Bäckerei
Tomaten	Wasser	Tomaten	Mineraldünger/Kompost/ Saatgut/Leerpaletten	Feinkost Salate Produktion
Salat	Wasser	Salat	Mineraldünger/Kompost / Saatgut/Leerpaletten	Frizzy Spritz Getränke/ Pizzaproduktion/ Feinkost Salate Produktion

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

1. Konservenfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukte
Gemüsekonserven	Karotten/Mais/Tomaten	Gemüsekonserven/Trester	Essig/Zucker/Leerpaletten Pappe/Essen	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Eintopf	Rotkohl/Weißkohl/Karotten/ Zwiebeln/Kartoffeln/Mais	Eintopf/Trester	Salz/Essen Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Sauerkonserven	Weißkohl/Rotkohl/Rote Beete/Zwiebeln/Essig	Sauerkonserven/Trester	Leerpaletten/Pappe/ Essen	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Eingelegte Oliven	Oliven/Olivenöl/	Krautsalat/Trester	Leerpaletten/Pappe/ Essen	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

2. Zuckerwerk



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Zucker	Zuckerrüben/ Zuckerrübenschnitzel/ Zuckerrohr	Zucker/Trester	Leerpaletten/Pappe	Als Booster bei vielen Produktionen
Essig	Zuckerrüben/ Zuckerrübenschnitzel	Essig/Trester	/	Feinkostsalate Produktion Düngerfabrik
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Zuckerfabrik kann auch via Zug (Hofflinie Ost) beliefert werden.

3. Meyers Manufactur



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Popcorn	Mais	Popcorn	Salz/Zucker/Leerpaletten/ Pappe/Essen	/
Haferflocken	Hafer	Haferflocken	Leerpaletten/Pappe/Essen	Müslifabrik
Reibekuchen	Kartoffeln/Mehl/Eier	Reibekuchen	Salz/Leerpaletten/Pappe/Essen	/
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Diese Fabrik kann auch via Zug (Hofflinie Ost) beliefert werden.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

4. Getreidemühle



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Mehl	Weizen/Gerste/Hafer/ Sorghumhirse/Dinkel/Roggen	Mehl/Trester	Leerpaletten/Pappe	Bäckerei/Meyers Manufactur/Konditorei/ Pizzabäckerei Düngerfabrik
Weizengrieß	Weizen	Weißengrieß/Trester	Leerpaletten	Nudelfabrik/Düngerfabrik
Backmohn	Mohn	Backmohn/Trester	Leerpaletten	Bäckerei/Düngerfabrik
Sojamehl	Sojabohnen	Sojamehl/Trester	Leerpaletten	Fischfutterfabrik/ Düngerfabrik
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Getreidemühle kann auch via Zug (Hoflinie West) beliefert werden. Ebenso ist eine Abholung via Zug möglich.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

5. Pizzabäckerei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Pizza	Mehl/ Speisesalz/Tomaten/ Käse/Rapsöl/Ziegenkäse	Pizza	Oliven/Leerpaletten/Pappe/Essen	/
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

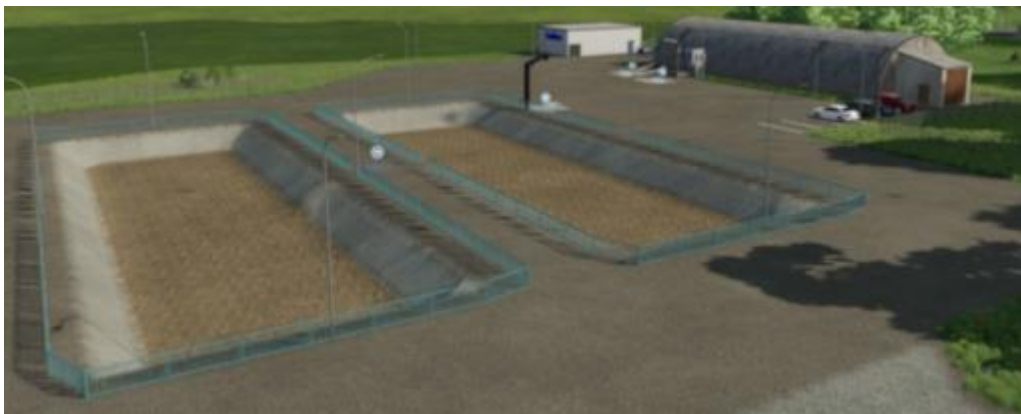
[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

6. Spinnerei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Stoff	Wolle/Baumwolle	Stoff	Leerpaletten	Kleiderfabrik
Kerzendocht	Baumwolle	Kerzendocht	Leerpaletten	Kerzenfabrik
	Generell elektrische Ladung			

7. Saline



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung/Nebenprodukt
Speisesalz	Sole/Hackschnitzel/Stroh	Speisesalz	/	Diverse Produktionen
Streusalz	Steinsalz/elektrische Ladung	Streusalz Natriumchlorid	/	Spezialfutterfabrik

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

8. Futterwerk



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Mischration (TMR)	Stroh/Silage/Heu/Gras	Mischration	/	Futter Kuhstall
Schweinefutter	Kartoffeln/Zuckerrüben/ Zuckerrübenschnitzel/ Trester/Mais/Sorghumhirse Weizen/Hafer/Gerste/Raps/ Sojabohnen/Sonnenblumen	Schweinefutter	/	Futter Schweinestall
Hühnerfutter	Sonnenblumen/Heu/ Sorghumhirse/Mais/ Weizen/Hafer/Gerste	Hühnerfutter	/	Futter Hühnerstall
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Anlieferung von Ballen ist möglich

Hinweis: Das Futterwerk kann auch via Zug (Hoflinie West) beliefert werden.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

9. Kartoffelverarbeitung



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Pommes Frites	Kartoffeln	Pommes Frites/Trester	Salz/Rapsöl/Leerpaletten/ Pappe	Düngerfabrik, Futterwerk, Kompostwerk
Kartoffelpüree	Kartoffeln/Milch	Kartoffelpüree/Trester	Salz/Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik, Futterwerk, Kompostwerk
Kartoffelchips	Kartoffeln	Kartoffelchips/Trester	Salz/Sonnenblumenöl/ Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik, Futterwerk, Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Kartoffelverarbeitung kann auch via Zug (Hoflinie Ost) beliefert werden.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

10. Frizzi Spizz (Getränkefabrik)



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Tomatensaft	Tomaten	Tomatensaft/Vitamine/ Trester	Essen/Leerpalletten	Düngerfabrik, Futterwerk, Spezialfutterwerk (nur Vitamine) Kompostwerk
Erdbeersaft	Erdbeeren	Erdbeersaft/Vitamine/ Trester	Essen/Leerpalletten	Düngerfabrik, Futterwerk, Spezialfutterwerk (nur Vitamine) Kompostwerk
Traubensaft	Trauben	Traubensaft/Vitamine/ Trester	Essen/Leerpalletten/Pappe	Düngerfabrik, Futterwerk, Spezialfutterwerk (nur Vitamine) Kompostwerk
Zwiebelsaft	Zwiebeln	Zwiebelsaft/Vitamine/ Trester	Essen/Leerpalletten	Düngerfabrik, Futterwerk, Spezialfutterwerk (nur Vitamine) Kompostwerk
Karottensaft	Karotten	Karottensaft/Vitamine/ Trester	Essen/Leerpalletten	Düngerfabrik, Futterwerk, Spezialfutterwerk (nur Vitamine) Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

11. Raffinerie



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Diesel	Raps/Sonnenblumen	Diesel/Trester	Essen	Salz- /Kalkmine/Düngerfabrik/ Futterwerk/Kompostwerk
Synthetische Harnstofflösung (AdBlue/DEF)	Gülle/Gärreste	Synthetische Harnstofflösung (AdBlue/DEF)/Trester	Essen	Düngerfabrik/ Futterwerk/Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Raffinerie kann mit beiden Zuglinien beliefert werden. Ebenso ist die Abholung von Diesel und AdBlue mit beiden Zuglinien möglich. Trester hingegen kann nicht in den Zug verladen werden.

12. Kerzenproduktion



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Kerzen	Bienenwachs/Kerzendocht	Kerzen	Leerpaletten	/
Teelichter	Sojabohnen/Raps/Kerzendocht	Teelichter	Leerpaletten	/
	Generell elektrische Ladung			

13. Zellstoffwerk



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Pappe	Mais/Holz/Hackschnitzel	Pappe	Essen	Als Booster bei vielen Fabriken
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

14. Sägewerk Nord



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Bretter	Holz	Bretter/Hackschnitzel	/	Palettenwerk/Schreinerei Zellstoffwerk
	Generell elektrische Ladung			

15. Fischfutterfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Fischfutter	Mais/Sojabohnen	Fischfutter	Sojamehl	Fischzucht
Fischmehl	Karpfen/Hecht/Lachs	Fischmehl	/	Fischzucht als Booster
	Generell elektrische Ladung			

16. BGA



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
BGA Produkte	Silage	Elektrische Ladung Methan/Gärreste	Gülle/Mist/ Zuckerrübenschnitzel	Elektrische Ladung bei fast allen Produktionen Gärreste bei Düngerfabrik/Raffinerie

Hinweis: Die BGA kann mit beiden Zuglinien beliefert werden. Ebenso ist eine Anlieferung von Ballen mit den Zügen möglich.

17. Salz- und Kalk Mine



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Steinsalz	Diesel	Steinsalz	/	Saline
Sole	Diesel	Sohle	/	Saline
Kalk	Diesel	Kalk	/	/

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

18. Dünger- und Saatgutfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Mineraldünger	Gülle/Gärreste/Mist/ Trester/Kompost	Mineraldünger	/	Saatgut/Gewächshäuser
Saatgut	Weizen/Hafer/Gerste/ Sorghumhirse/ Mineraldünger/Kompost	Saatgut	/	Gewächshäuser
Herbizid	Salz/Essig	Herbizid	/	/
Flüssigdünger	Gülle/Mineraldünger/ Kompost	Flüssigdünger	/	/
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Dünger- und Saatgutfabrik kann mit beiden Zuglinien beliefert werden. Ebenso ist die Abholung mit beiden Zuglinien möglich.

19. Feinkostsalate Produktion



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukte
Tomatensalat	Tomaten/Zwiebeln	Tomatensalat/Trester	Salz/Leerpaletten/ Sonnenblumenöl/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Grüner Salat	Salat	Grüner Salat/Trester	Essig/Zucker/ Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Kartoffelsalat	Kartoffeln/Zwiebeln	Kartoffelsalat/Trester	Salz/Essig/ Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Krautsalat	Weißkohl/Rotkohl	Krautsalat/Trester	Salz/Essig/ Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
Karottensalat	Karotten	Karottensalat/Tester	Essig/Zucker/ Leerpaletten/Pappe	Düngerfabrik/Futterwerk/ Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

20. Catering Service



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukte
Lachs & Pasta	Lachs/Sahne/Nudeln	Essen	Leerpaletten/Pappe	Als Booster in größeren Fabriken
Fisch & Pommes	Karpfen/Hecht/Pommes Frites	Essen	Leerpaletten/Pappe	Als Booster in größeren Fabriken
Veganes Menü	Reibekuchen/Karottensalat/Grüner Salat	Essen	Leerpaletten/Pappe	Als Booster in größeren Fabriken
Edeltrauben & Ziegenkäse	Karottensaft/Trauben/Ziegenkäse	Lunchbox	Leerpaletten/Pappe	/
Käsebrötchen & Haferdrink	Haferdrink/Mohnbrötchen/Käse/Butter	Lunchbox	Leerpaletten/Pappe	/
Müsli & Sojadrink	Müsli/Sojadrink	Lunchbox	Leerpaletten/Pappe	/
	Generell elektrische Ladung			

21. Bekleidungsfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Kleidung	Stoff	Kleidung	Leerpaletten	/
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

22. Bäckerei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Brot	Mehl	Brot	Salz/Leerpaletten	/
Brötchen	Mehl	Brötchen	Salz/Leerpaletten	/
Mohnbrötchen	Mehl/Backmohn	Mohnbrötchen	Salz/Leerpaletten	/
Kuchen	Mehl/Milch/Eier/Butter/ Erdbeeren/Zucker/Honig	Kuchen	Salz/Leerpaletten	/
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Bäckerei verfügt über einen Gleisanschluss. Man kann dort Mehl, Salz und Backmohn mit dem Zug entladen.

23. Fischzucht



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Karpfen/Hecht/Lachs	Fischfutter	Karpfen/Hecht/Lachs	Fischmehl	Fischfutterfabrik
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

24. Zuckerrüben Schnitzler



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Zuckerrübenschnitzel	Zuckerrüben	Zuckerrübenschnitzel	/	Zuckerwerk
	Elektrische Ladung			

25. Nudelfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Nudeln	Weizengrieß/Mehl	Nudeln	Eier/Salz/Leerpaletten/ Pappe	/
Spaghetti	Weizengrieß/Mehl	Spaghetti	Eier/Salz/Leerpaletten Pappe	/
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

26. Molkerei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Butter	Milch	Butter	Salz/Leerpaletten/Pappe	Bäckerei/Catering Service
Sahne	Milch	Sahne	Leerpaletten	Bäckerei/Konditorei/Catering Service
Soja Drink	Sojabohnen	Sojadrink	Zucker/Leerpaletten/Pappe	Catering Service
Hafer Drink	Hafer	Haferdrink	Salz/Leerpaletten/Pappe	Catering Service
	Generell elektrische Ladung			

27. Müslibabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Müsli	Honig/Rosinen/Mais/Hafer Haferflocken	Müsli	Leerpaletten/Pappe/Essen	/
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

28. Honigproduktion



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Honig	/	Honig/Bienenwachs	Leerpaletten	Müsliproduktion/Kerzenproduktion

Hinweis: Mit dem Kauf dieser Produktion werden automatisch auch die Bienen mit erworben. Ein extra Kauf der Bienen ist also nicht notwendig.

29. Käserei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Butter	Milch	Butter	Salz/Leerpaletten/Essen	Bäckerei/Catering Service
Käse	Milch	Käse	Salz/Leerpaletten/Essen	Pizzabäckerei/Catering Service
Ziegenkäse	Ziegenmilch	Ziegenkäse	Salz/Leerpaletten/Essen	Pizzabäckerei/Catering Service
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

30. Ölmühle



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukte
Sonnenblumenöl	Sonnenblumen	Sonnenblumenöl/Trester	Leerpaletten/Pappe/Essen	Feinkostsalateproduktion/Düngerfabrik/Futterwerk/Kompostwerk
Rapsöl	Raps	Rapsöl/Trester	Leerpaletten/Pappe/Essen	Kartoffelverarbeitung/Düngerfabrik/Futterwerk/Kompostwerk
Olivenöl	Oliven	Olivenöl/Trester	Leerpaletten/Pappe/Essen	Konservenfabrik/Düngerfabrik/Futterwerk/Kompostwerk
	Generell elektrische Ladung			

31. Schokoladenfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Schokolade	Zucker/Milch/Sahne	Schokolade	Leerpaletten/Pappe/Essen	Speiseeisproduktion
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

32. Spezialfuttermittelproduktion



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Siliermittel	Milch	Siliermittel	Leerpaletten	Fermenter
Mineralfutter	Vitamine/Natriumchlorid	Mineralfutter	Leerpaletten	TMR Kuhfutter
	Generell elektrische Ladung			

33. Kompostfabrik



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung Nebenprodukt
Kompost	Alle pflanzlichen Rohstoffe/Trester	Kompost	/	Düngerfabrik/ Gewächshäuser
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Die Kompostfabrik kann auch via Zug (westlichen Hoflinie) beliefert werden.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

34. Schreinerei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Möbel	Holz/Bretter	Möbel/Hackschnitzel	Leerpaletten/Pappe	Zellstoffwerk
Holzspielzeug	Bretter	Holzspielzeug/Hackschnitzel	Leerpaletten/Pappe	
	Generell elektrische Ladung			

35. Sägewerk Süd



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Bretter	Holz	Bretter/Hackschnitzel	/	Palettenwerk/Schreinerei Zellstoffwerk
	Generell elektrische Ladung			

Hinweis: Das Sägewerk Süd verfügt über eine Rampe direkt am Bahngleis. Damit könnte der geneigte User Baumstämme vom Zug direkt ins Sägewerk entladen.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

36. Konditorei



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Kuchen	Mehl/Milch/Eier/Butter/Erdbeeren/Zucker/Honig	Kuchen	Salz/Leerpaletten/ Pappe	/
Sahneerdbeertorte	Mehl/Sahne/Butter/Erdbeeren/Schokolade/Zucker/Honig	Sahneerdbeertorte	Leerpaletten	/
Pralinen	Schokolade/Sahne/Zucker	Pralinen	Leerpaletten/Pappe	/
	Elektrische Ladung			

37. Speiseeisproduktion



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Schokoladeneis	Zucker/Schokolade/Milch/Honig/Sahne	Schokoladeneis	Leerpaletten/Pappe	/
Erdbeereis	Zucker/Erdbeeren/Milch/Honig/Sahne	Erdbeereis	Leerpaletten/Pappe	/
	Generell elektrische Ladung			

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

38. Palettenwerk



Linie	Erforderliche Rohstoffe oder Alternativen	Produkte/Nebenprodukt	Booster	Weiterverarbeitung
Leerpaletten	Bretter	Leerpaletten	/	Als Booster bei vielen Produktionen
	Generell elektrische Ladung			

Verkaufsstellen (blau)



1. Alles Verkauf Nord
2. Tankstelle Nordost
3. Fast Food Restaurant
4. Supermarkt Nordost
5. Gasstätte Elbtalblick
6. Alles Verkauf West
7. Fruchthandel Mitte
8. Pizzeria
9. Business Hotel Aventurin
10. Baumarkt
11. Holzspielwaren und Möbelgeschäft
12. Hotel Central
13. Schule
14. Alles Verkauf Ost
15. Tankstelle City

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

16. Herrenmode Losberger
17. Delikatessengeschäft
18. Supermarkt Stadt
19. Supermarkt West
20. Düngerhandel
21. Hotel Berrison
22. Hotel Sonnenblick
23. Alles Verkauf Südwest
24. Gaststube Ettore´s
25. Biomasseheizkraftwerk
26. Tankstelle Süd
27. Fruchthandel Süd
28. Alles Verkauf Süd
29. Fruchthandel Nord

Handel (rot)

1. Saatgut- und Düngerverkauf
2. Fahrzeughändler
3. Viehhändler

Sonderproduktion als optionaler Mod

Wir bieten im Forum ein Modpack zur Verarbeitung der Tiere und Tierteile beim Metzger und der Gerberei an. Auf Grund der FSK 0 Bestimmung von Giants und deren Modhub-Richtlinie ist es uns leider nicht gestattet, diese Produktionen direkt in die Karte einzubauen. Daher bieten wir Euch dieses Modpack separat zum [Download](#) an.

Das Animal Processing Pack beinhaltet folgende Produktionen:

- Metzger
- Gerberei
- Schuhmacher
- Eine Verkaufsstelle



Metzger

Gerberei

Schuhmacher

Verkaufsstelle

Dieses Modpack wurde direkt auf unsere Karten angepasst, ist aber auch mit gewissen Einschränkungen auf anderen Karten nutzbar.

Die Nutzung des Mods Enhanced Animal System (erweitertes Tiersystem) ist zwar möglich, aber nicht notwendig, da wir die zusätzlichen Tiere bereits fest in der Karte verbaut haben. Dadurch könnte es unter Umständen zu Konflikten kommen. Wir empfehlen daher diesen Mod zu deaktivieren.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Empfohlene Mods

Für die optimale Nutzung von AdBlue/DEF (Synthetische Harnstofflösung) empfehlen wir das DEF-Pack von Speergebiet. Diese Mod schaltet die AdBlue-Funktionalität der Fahrzeuge frei. Ladet Euch das Pack [hier](#) herunter. Bitte nicht das Pack aus dem Modhub verwenden. Dieses ist fehlerhaft.

Bekannte Inkompatibilitäten

- Die Mod Upgradable Factories oder auf Deutsch Aufrüstbare Fabriken ist mit unseren Produktionen nicht kompatibel und sollte daher deaktiviert, oder aus dem Modordner entfernt werden. Wer das versäumt muss mit Fehlern rechnen.
- Des Weiteren empfehlen wir den Mod Erweitertes Tiersystem (Enhanced Animal System) zu deaktivieren. Wir haben eigene Tiere in der Karte welche von diesem Mod gestört werden.
- Gleiches trifft auf Maize+ zu. Maize+ verändert das Futter der Tiere. Ziegen kennt es aber nicht so kann dann bei den Ziegen kein Futter mehr abgeladen werden.

Diese Übersicht wurde sorgfältig erstellt. Dennoch können Fehler oder unvollständige Angaben nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Bei Rückfragen könnt Ihr uns gerne im Forum oder im Discord erreichen.

Copyright ©2023 by [LSMT] FalPos

Forum: <https://ls-mapping-team.de/> Discord: <https://discord.gg/Eq7fdVq>