



Landwehrkanal LS 15

by El Cid

Handbuch und Credits

Kurze Vorgeschichte

Die Karte war von mir ursprünglich als reine Multiplayermap für das EIFOK Team gebaut und auf die halbe Standardmap ausgelegt.

Nach der Auflösung des Eifoks habe ich sie dann als "normale" Map veröffentlicht und später nochmals erweitert, so das sie der Größe der Standardmap entspricht.

Im Zuge der Konvertierung meiner "Two Rivers" wurden immer mehr Anfragen gestellt ob ich auch diese Map in den LS 15 hole.

Geplant war das nicht, aber wie ihr seht kommt es anders als man denkt.

Wie aber auch schon bei der "Two Rivers", wird dies die letzte Überarbeitung der Karte sein.

Allgemeine Übersicht

Auf der Karte findet man jegliche Art von Terrain, von Gebirge bis Flachland ist alles dabei. Die Ortsnamen sind aus dem Berliner Raum entliehen, die Map an sich ist aber nach keinem realen Vorbild gebaut.

Auf diverse für mich persönlich unsinnige Sachen wie bestimmte Wirtschaftskreisläufe und ähnliches habe ich wieder verzichtet, wer so etwas haben möchte muss es sich bitte selber einbauen oder eine andere Karte nutzen. Die Map ist so gestaltet, wie wir sie spielen wollen. Durch die unterschiedlichen Geschmäcker kann man nicht auf jeden Einzelwunsch Rücksicht nehmen.

Daten zur Karte

Fruchtarten:

**Weizen, Gerste, Raps, Mais, Kartoffeln, Rüben, Hafer, Roggen,
Sonnenblumen, Klee, Luzerne**

Tiere:

Schafe, Kühe, Hühner, Schweinemast, Rindermast

Felder:

44 Felder, diverse Grasflächen

Wassermol

Milchtransport

Gülle-/Mist-/Kalkmol

ChoppedStraw

Klee und Luzerne für Gründüngung

Gewächshäuser

Kartoffelwaschanlage

Soilmol

Zwei nutzbare Höfe und ein Lohnunternehmen

Erster Hof im Gebirge mit Fokus auf Milchwirtschaft

Zweiter Hof im Flachland mit Fokus auf Viehzucht und Ackerbau

Goldmünzen

Aufträge

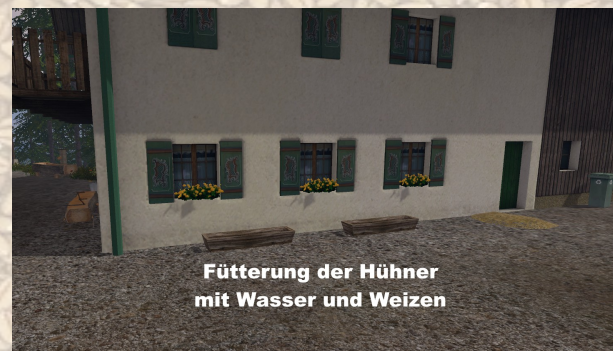
Funktionsbeschreibung

Es folgt eine Aufstellung der verschiedenen Aktionspunkte, solange nichts extra dazu beschrieben steht funktionieren diese wie auf den Standardkarten des Spiels.

Gebirgshof

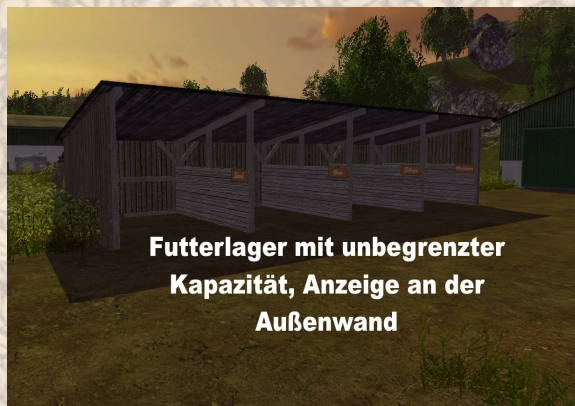
Hier befindet sich unser Startpunkt auf der Map, ein kleiner Hof wie man ihn in einer Gebirgsregion finden kann.

Alle Tore sind nur zu Fuß zu öffnen, das betrifft die komplette Map.
Es ist auf diesem Hof nicht möglich Kartoffeln oder Rüben zu lagern.



Am Gebirgshof befinden sich auch die Milchkühe. Die Versorgung erfolgt genau wie bei den Standardkarten. Also Fütterung über die beiden Tröge, Stroheinstreuung im Stall (Gang).

Extras:



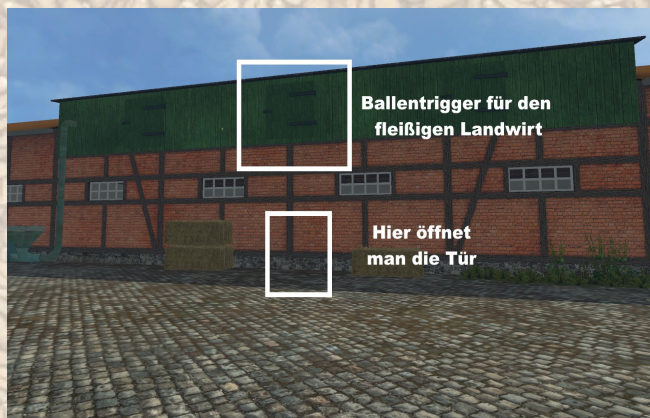
Der Fachwerkhof

Ein mittelgroßer, auf Ackerbau und Viehzucht ausgelegter Hof, es befinden sich hier die Schweinemast und die Schafweide.

Es sind die Tore wieder nur zu öffnen, wenn man aus dem Fahrzeug steigt!



Die Füllstandsanzeigen befinden sich zwischen den Silos.

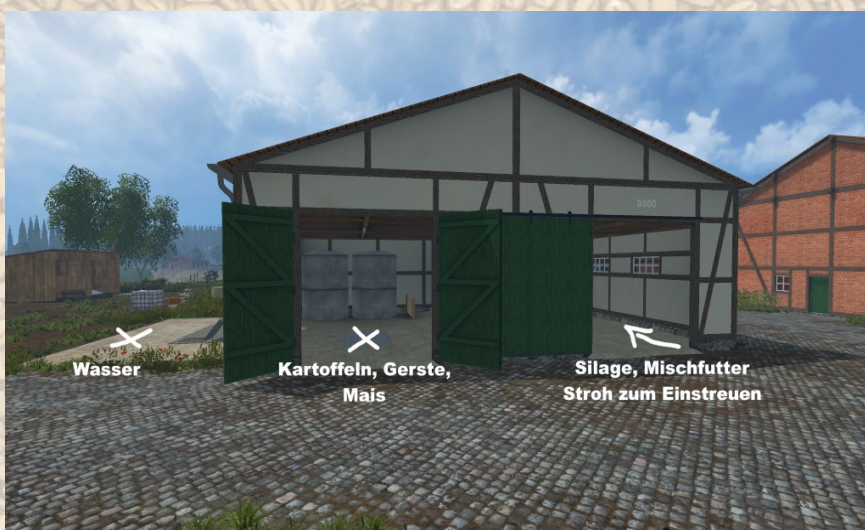




Die Funktion der Schafe sind wie auf der Standardmap, zusätzlich können sie mit Wasser versorgt werden.

Schweinemast:

Zuerst muss man sich natürlich Schweine im Shop kaufen und diese dann füttern, wenn ihr ein fertig gemästetes Schwein verkauft, wird es im Bestand des Stalles abgezogen, die Tiere vermehren sich ja nicht durch Zauberhand. Die Fütterung ist etwas abgeändert, Futtersorten siehe Bild.



Die Schweine können bei der Fleischerei im Dorf oder im Hafen verkauft werden.

Das LU

Das Lohnunternehmen für den etwas größer denkenden Landwirt. Untergebracht sind hier auch die Kartoffelwaschanlage und die Rindermast.

Kalk

befüllen

Hochsilo

entnehmen

Tankanlage

Saatgut Dünger

**Verkauf von Ballen,
losem Stroh und Gras**

Alle Tore sind wieder nur zu Fuß zu öffnen!

Die Kartoffelwaschanlage muss mit Kartoffeln, Diesel und Wasser befüllt werden, daraus entstehen gewaschene Kartoffeln in Kisten, diese könnt ihr am Hafen verkaufen.



Den Produktionszyklus könnt ihr an der Anzeige sehen. Die Anlage benötigt einige Minuten um anzulaufen.



Rindermast:

Zuerst heist es wieder Rinder im Shop kaufen (Mastrinder). Wie schon bei der Schweinemast reduziert sich der Bestand für jedes verkaufte Mastrind. Futtersorten siehe Bilder.



Die Rindermast weist in Sachen Tore eine Besonderheit auf, diese sind nur von Innen zu öffnen, der Grund ist die erhöhte Anzahl der Futtermitteldiebstähle. Ihr müsst also durch den Unterkunftsraum oder die Seitentür um die Tore von innen öffnen zu können.

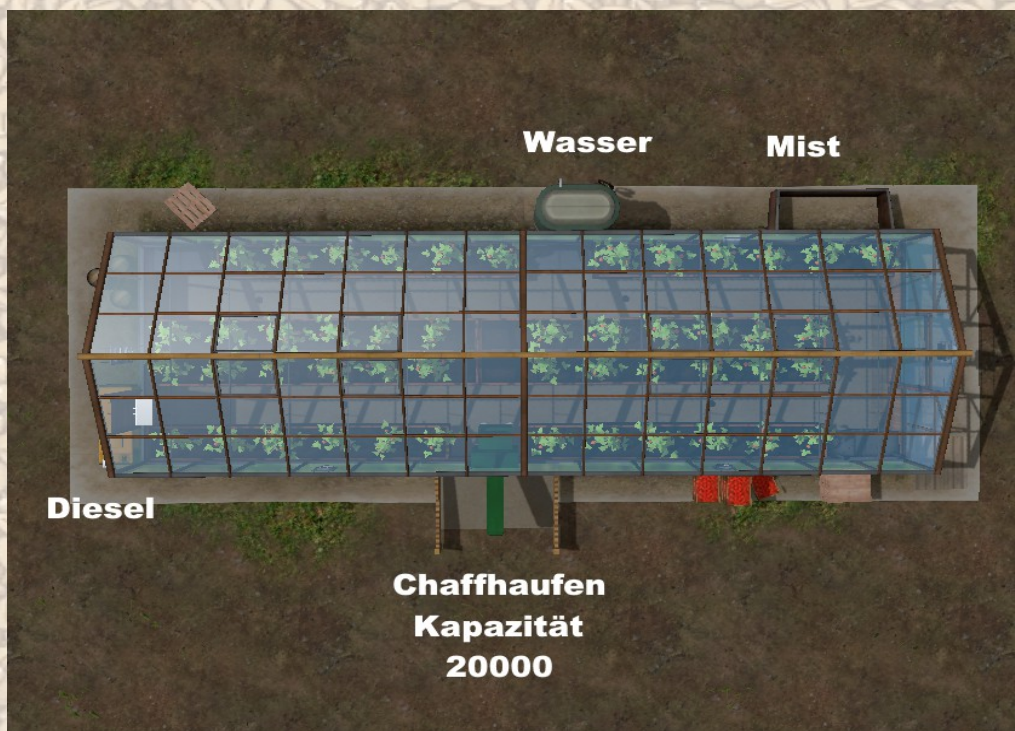
Gülle, Mist und Silagesilo verfügen über die Standardfunktionen.

Der Verkauf der Mastrinder erfolgt am Hafen.



Gewächshäuser am Fachwerkhof

Die Gewächshäuser benötigen Mist, Wasser und Diesel um Tomaten und Blumenkohl zu produzieren. Beides wird auf Palette bereitgestellt. Den Produktionszyklus könnt ihr an der Anzeige (im Inneren) sehen. Die Anlage benötigt einige Minuten um anzulaufen. Beide Häuser produzieren als Abfallprodukt Chaff.



Die Paletten könnt ihr beim Hafen verkaufen.

Sägewerk

Das Sägewerk muss mit Brennstoff und Holz beliefert werden und stellt daraus Bretter auf Palette her, diese können am Hafen verkauft werden.



Den Produktionszyklus könnt ihr an der Anzeige (im Inneren) sehen. Die Anlage benötigt einige Minuten um anzulaufen.



Wer die Funktion des Sägewerkes nicht nutzen möchte kann sein Holz am Standardtrigger verkaufen.

Verkaufsstellen

Es folgt eine Aufstellung über die Verkaufsstellen auf der Karte, soweit nicht anders beschrieben funktioniert alles auf Standardbasis.

Zuckerfabrik: **Ankauf von Zuckerrüben**

Hier kann man seinen
Kalkstreuer mit Kalk beladen



Bäckerei: **Ankauf von Weizen,
Roggen, Eiern**

Die Tore sind zeitgesteuert
(siehe Öffnungszeiten)



Bauer Hans: **Ankauf von Mais und Hafer**



Metzger: **Ankauf von Schweinen**



Zum tapferen Schneiderlein:

Ankauf von Wolle



Brauerei: Ankauf von Gerste



Verladung: Ankauf von Rüben und Kartoffeln
Hier können auch Rüben und Kartoffeln eingelagert werden.



Der Hafen:

Ankauf von Holzpaletten, Gemüseboxen, Rindern, Schweinen, Körnerfruchtarten (siehe Bild), gewaschenen Kartoffeln

Ankauf von Holzpaletten

Ankauf von Gerste, Weizen, Raps, Hafer, Roggen, Sonnenblumen

Ankauf von Rindern und Schweinen

Ankauf von Gemüse und gewaschenen Kartoffeln



Landhandel:

**Ankauf von Weizen, Gerste, Mais, Hafer,
Roggen, Raps, Sonnenblumen, Milch**

Verkauf von Dünger, Saatgut, Kalk, Setzlingspaletten

Dünger

Tanken

Kalk

Saatgut

Baumsetzlinge

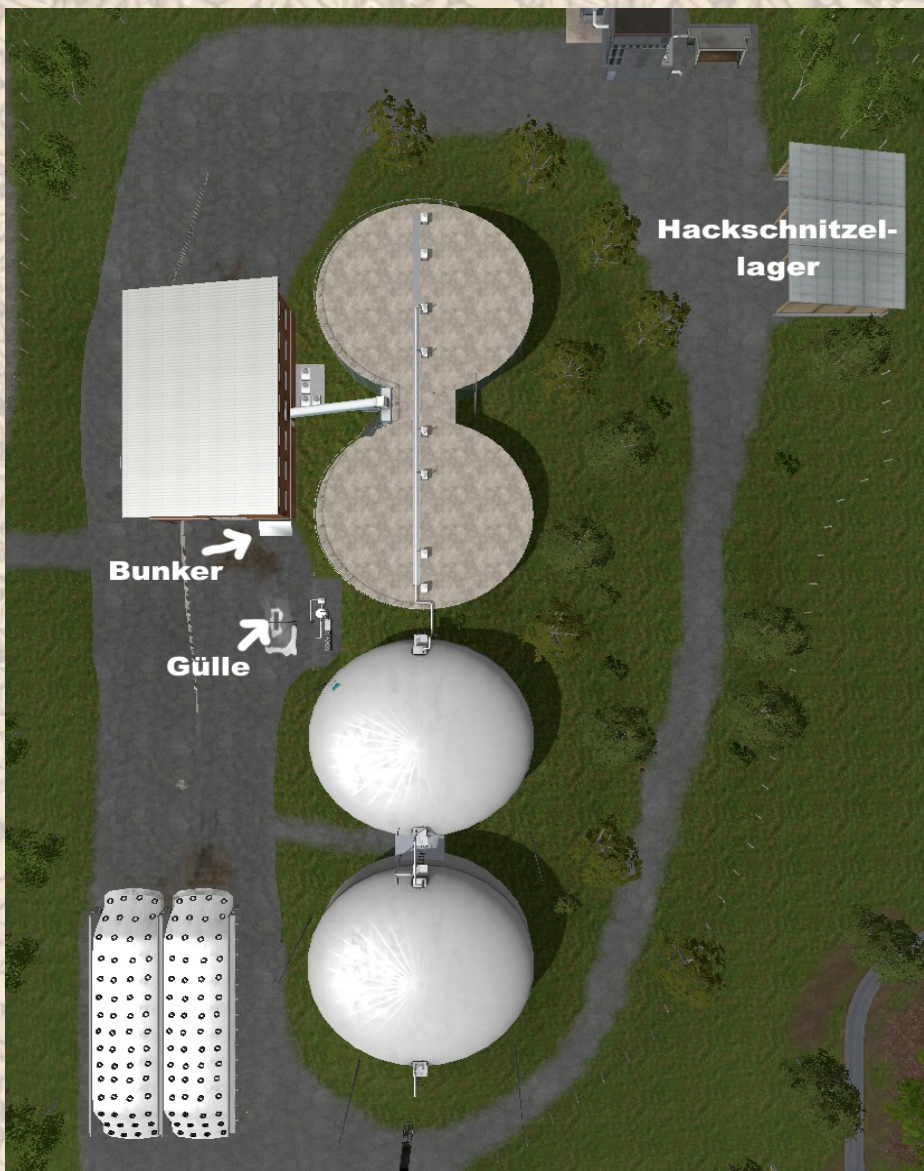
Milchverkauf

Am Landhandel befinden sich auch die beiden Beladestellen für die Züge, welche Stelle für welche Ladeart ist sollte jeder selbst sehen können.

**Eichenhof: Ankauf loses
Gras/Stroh, Ballen,
Eier**



Die BGA



**Es ist möglich den
Bunker im inneren des
Gebäudes mit einem
Frontlader zu befüllen.**

**Die Tore sind
zeitgesteuert
(siehe Öffnungszeiten)**

Wasserstellen

Es gibt auf der Karte 3 Wasserstellen, diese sehen alle so aus:



Die Entnahme von Wasser ist kostenfrei.

Eine hinter dem Dorf, am Feldweg zur alten Bockwindmühle.

Eine am Fachwerkhof.

Eine am Teich nahe der Rindermast.

Allgemeine Hinweise

- wie schon mehrfach beschrieben öffnen sich die meisten Tore nur zu Fuß
- zeitgesteuerte Tore müssen am ersten Tag per Hand geöffnet werden
- die Tore der Rindermast sind nur von innen zu öffnen
- die Anlagen (Gewächshäuser, Kartoffelwaschanlage etc.) benötigen Zeit zum Anlaufen
- Rücksetzpunkte befinden sich beim Fahrzeughändler
- solltet ihr einen selbstladenden Hänger für Paletten nutzen bitte nicht vom Spawnpunkt aufladen, die Palette wird dann nicht gelöscht vom Script
- Fütterung der Mastanlagen leicht abgeändert (siehe ebenda)

Danke an Ralli, meyer123, manni009 und Festus für euren großartigen Support beim Testen und allen sonstigen kleinen Ärgernissen, bei denen ihr ausgeholfen habt.

Danke an Manuel (Modding Welt) für die schöne PDA Map.

Danke an Marhu für das unkomplizierte bereitstellen seiner Scripte.

Danke an meine „Fans“ die mir seit LS 2011 die Treue gehalten haben.

Danke an meine Penelope für ihre Geduld mit meinem Hobby und dem Spiel.

Sicher findet der ein oder andere wieder etwas, das er anders machen würde. Ich kann und will es auch nicht jedem recht machen. Die Karte ist so wie wir sie spielen möchten. Ich hoffe sie gefällt trotzdem einigen.

Viel Spaß mit der Map

Grüße euer Cid

Credits

Map:

- **El Cid, Festus**

Skripte:

- **Schweinemast:** marhu
- **Gülle/Kalk/Mistmod:** TMT/marhu
- **Watermod:** marhu
- **Hafenkran:** schwaki|112TEC
- **Fabrikscript:** marhu

Objekte:

- **Giants:** diverse Objekte/Gebäude
- **Farmer Andy:** Kartoffelwaschanlage, Innenleben Gewächshäuser
- **IHC27:** Brücke, Fleischerei, Dorfgebäude mit Ropa Werbung
- **Börndi:** Stromset, Hochstand, Bushaltestelle, Parkbänke
- **Fatian:** Strassen/Feldwege/Bogenbrücke
- **Buschi:** Texturlayer cobblestone, Flusserle (Danke für die Erlaubnis zum konvertieren (UV Fehler beseitigt)), Teile vom Feldwegbahnuebergang, diverse Werkzeuge, Forstschilder, Hopfenset, Holzset
- **GeneralX:** Tunnel
- **mailman:** Leitpfosten
- **Ferguson Freund:** Feldduchlass
- **Funker:** Leitplanken
- **Chefkoch_LS:** Fruchtplanen Getreidelager, Blitzer
- **ZeFir_POLAND:** ground_diffuse
- **Eribus:** diverse Texturen aus dem Forgotten Plants Pack
- **Blackburner:** Brücke über den Gebirgsbach, Stützmauern
- **Dennis260:** Steinmauer mit Zaun (im Dorf)
- **Vanilleeis:** einige Texturen aus dem Pack "Realistic-textures-2.0"
- **KA88:** Schranken

- **KA88/El Cid: Billinger Landhandel**
- **Wohlstandskind: Schienenmaterial, Oberleitung, Getreidewaggons, Danke für die Freigabe**
- **Busensvenne: Ortsschild**
- **Heady: Reifenspuren**
- **Lexion000: Reklametafel (Grundgerüst)**
- **Maxter: Kühe am Eichenhof**
- **Wellano920: Dünger, Benzinfässer, Saatgut**
- **TheAgraama: Steinwegplatten**
- **TakerMaco: Stromhaus**
- **Sicka: Güllegrube an der Schweinemast**
- **bgo1973/Treckerjack: Klee und Luzerne**
- **Raptor5: Trafo am Hafen**
- **kingkalle/Baue3rr: Freilandsilo**
- **Is gold: Stromhaus**
- **martinbigM: Volt Stahlhandel, Gartenhaus, Bauwagen, Volt Stahlhandel**
- **Jauchenpaule: Gasvalvestation, Radiotower, Werkstatteinrichtung am Fachwerkhof**
- **Kolbenfresser: Klinkerstell am Hof bei der Zuckerfabrik**
- **Mythbuster: Kran am Volt Stahlhandel**
- **Steffen30muc: Kalk/Düngerlager am Fachwerkhof**
- **Vertexdesign: Hallen am LU**
- **El Cid:**

Texturlayer Waldboden, diverse Foliage Layer, diverse Gebäude Dorf, Bahnhof, Gebirgshof, Kapelle, Brauerei, Schotterwerk, Sportplatz, Baustelle Dorf/Lu, Überlandleitungen, Feldscheunen, Kuhstall, Silo, Futterlager, Misthaufen, Güllegrube, Eichenhof, Bäckerei, diverse Verkehrsschilder, Silos der Schweinemast, Fruchtschilder, Hafengebäude soweit nicht von Giants, Zuckerfabrik, Staumauer, Fachwerkhof, Rindermast

**Leider war nicht mehr zu jedem Kleinteil der Urheber zu ermitteln.
Alles was auf der Karte genutzt wurde und nicht von mir selber
ist, stand frei zum Download. Sollte noch jemand in die Credits
wollen, der meint dort hin zu gehören, möge er sich bitte bei mir
melden.**

