

Handbuch und Produktionsübersicht zur Karte Multimap FS25



Inhaltsverzeichnis

Übersichtskarte	4
Höfe auf der Karte	5
Erforderliche und empfohlene Mods	7
Die Mod FS25_MapsSupplementaryPackage	7
Fahrzeuge in der Karte	8
Produktionen und Übersicht	11
Übersicht der Produktionen	12
Übersicht der Verkaufsstellen (blau), Freiflächen (rot) und Händler (schwarz)	13
Frizzy Spizz Getränkefabrik	14
Sägewerk	15
Zuckerwerk	16
Seilerei	17
Getreidemühle	18
Raffinerie	19
BGA	20
Dünger- und Saatgutfabrik	21
Zellstoffwerk	22
Kalkmine	23
Großbäckerei	24
Ölmühle	25
Schokoladenfabrik	26
Depot	27
Steinbrecher	27
Palettenfabrik	28
Schreinerei	29
Strohverarbeitung	30
Kakaopresse	31
Polstermöbelfabrik	32
Gewächshäuser	33
Bekleidungsfabrik	34
Spinnerei	35
Kartoffelverarbeitung	36
Feinkostsalateproduktion	37

Käserei.....	38
Zementwerk.....	39
Konservenfabrik.....	40
Salzmine	41
Speiseeisfabrik	42
Molkerei.....	43
Futterwerk.....	44
Saline	45
Auf den Höfen vorab platzierte Produktionen.....	46
Gastracknung.....	46
Fermenter	47
Energiespeicher.....	48
Das Verteilsilo	49

Übersichtskarte



Technische Daten:

- Größe 4-fach
- Es gibt insgesamt 42 Felder bei Feldgrößen von ca. 7 ha bis 62 ha.
- Es stehen 4 vorbereitete Höfe zur Verfügung
- 41 vorab verbaute Produktionen, alle Produktionen, bis auf wenige Ausnahmen, benötigen elektrische Energie zum Betrieb. Dafür stehen zahlreiche Energieversorger zur Verfügung.
- 21 Verkaufsstellen
- 70 kaufbare Flächen
- Große Ställe mit erweiterten Kapazitäten
- Eigene angepasste Anhänger im Shop in eigener Kategorie
- 3 Freiflächen zur eigenen Bebauung
- Auf jeder Farm befindet sich eine Wasserstelle zur kostenpflichtigen Entnahme von Wasser, eine kostenfreie Wasserentnahmestelle befindet sich neben dem Haupthof

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Höfe auf der Karte



1. Haupthof
2. Martinshof
3. Hof Nordost
4. Hof Ost

Die Gebäude auf den Höfen sind jetzt immer vorhanden, egal welcher Schwierigkeitsgrad gewählt wird. Um Streitereien im Multiplayer vorzubeugen, wurden die Höfe nahezu identisch ausgestattet. Der Haupthof verfügt über Stallungen aller Tierarten (Ausnahme Pferde), die anderen Höfe verfügen lediglich über jeweils einen Kuhstall. Die Kapazitäten wurden bei allen Ställen angepasst.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Im Singleplayer startet man auf dem Haupthof, der Spieler ist im leichtesten Level (Neuer Farmer) bereits im Besitz des gesamten Hofes, inklusive aller Gebäude, Hallen, Silos, Lager und Stallungen des Hofes. Zudem existieren ein Startfuhrpark sowie vier Startfelder. Außerdem gehört dem Spieler eine Grastrocknung und ein Fermenter.

Ab dem Level „Hof – Manager“ muss die Hoffläche erst gekauft werden, will man die Funktionsgebäude auf dem Hof nutzen können. Gleiches gilt natürlich für den Level „Bei null beginnen“ Es gib keinen Startfuhrpark und keine Startfelder.

Jeder Hof verfügt über eine Wasserentnahmestelle, an der man Wasser kostenpflichtig beziehen kann. Wasser wird auf unserer Karte nur bei den Gewächshäusern (auch dort ist ein Brunnen vorhanden) benötigt, die Stallungen benötigen kein Wasser. Am Teich neben dem Haupthof kann man Wasser kostenfrei beziehen.

Alle Objekte auf einem Hof lassen sich verkaufen, teilweise einzeln, teilweise im Paket (z.B. Mauern oder Beleuchtung). So kann man sich seinen Hof individuell aus- oder umbauen, oder gar komplett entfernen.

Grundsätzlich ist es im Singleplayer möglich, auch die anderen Höfe zu kaufen, dazu muss man das betreffende Farmland kaufen, auf dem sich der Hof befindet. **Aber Achtung!** Will man einen Hof wieder verkaufen, so muss man zuvor alle drauf befindlichen Objekte abreißen. Erst wenn das letzte Objekt darauf entfernt ist, kann man die Fläche wieder verkaufen. Ihr solltet Euch also vorher überlegen, ob Ihr Euch einen weiteren Hof zulegen möchtet, oder Euch doch lieber mit dem einen Hof begnügt.



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Erforderliche und empfohlene Mods

Damit die Karte überhaupt starten kann, sind folgende Mods zwingend erforderlich:

- FS25_MapsSupplementaryPackage
- [FS25_DigitalDisplay](#)
- [FS25_wideGarage](#)
- [FS25_Large_Shed](#)

All diese Mods können direkt im Spiel via Modhub geladen werden.

Des Weiteren empfehlen wir für ein besseres Spielerlebnis folgende Mods:

- FS25_DefModPack
- [FS25_ProductionStorageControl](#)

Die Mod FS25_MapsSupplementaryPackage

Wir sind im FS25 dazu übergegangen, unsere Produktionen extern aus einem Modpack zu laden. Das dient zum einen um die Karte von der Dateigröße her kleiner zu halten, zum anderen kann dieses Modpack auch für andere eigene, aber auch fremde Karten verwendet werden. Aus diesem Grunde befinden sich in dem Modpack nicht nur die vorab platzierten Produktionen, sondern auch die platzierbaren Versionen. Diese haben in aller Regel dieselben Funktionen und benötigen auch dieselben Rohstoffe. Ausnahme ist unter anderem die Molkerei, dort entfällt die Linie Bananenmilch.

Im Baumenü findet Ihr ausschließlich die platzierbaren Versionen der Produktionen, Verkaufsstellen oder anderen Objekten. Bitte beachtet: vorab platzierte Produktionen lassen sich nach einem Kauf zwar wieder verkaufen, aber nicht abreißen.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Fahrzeuge in der Karte

Wir haben auch diesmal wieder das eine oder andere Fahrzeug in die Karte gepackt. Mit dabei ist wieder unser speziell angepasster Krone Auflieger, ein kleines und großes Fass sowie ein Volvo, welcher anstelle von Diesel oder Strom mit Methan betrieben wird. Eine passende Tankstelle dafür ist auf jedem Hof vorhanden.



Der KRONE Auflieger (im Startfuhrpark vorhanden) 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 Mineraffutter. Das ist nichts Neues und Bestandteil des Grundspiels. Aber um beim Mineraffutter 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.

Kleiner Hinweis: Dieser Auflieger verfügt über eine Liftachse. Diese kann man beim Kauf einstellen. Die Liftachse arbeitet abhängig vom Gewicht.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Für den Transport der Flüssigkeiten (derzeit Wasser, Milch, Ziegenmilch Büffelmilch, Essig, Diesel, AdBlue, Flüssigdünger, Gülle, Gärreste, Herbizid, Zuckerrübensirup und Sole) gibt es 2 Anhänger, einen MKS 8 (25.000 L) und einen MKS 35 in 3 Volumen Stufen (32.000 L, 42.000 L und 52.000 L)



[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Der Volvo FH16 Methane hat die gleichen technischen Daten wie der normale FH16 mit Dieselmotor. Einziger Unterschied, der Volvo FH16 Methane benötigt als Kraftstoff Methan.



Last but not least: 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 Karten Mods wieder hinzugefügt. Dabei handelt es sich um den NoahTTW140 und den Sattelaufleger Silverstar. Diese können neben den Standard Tieren Kühe, Schweine und Schafe/Ziegen auch die Hühner transportieren.



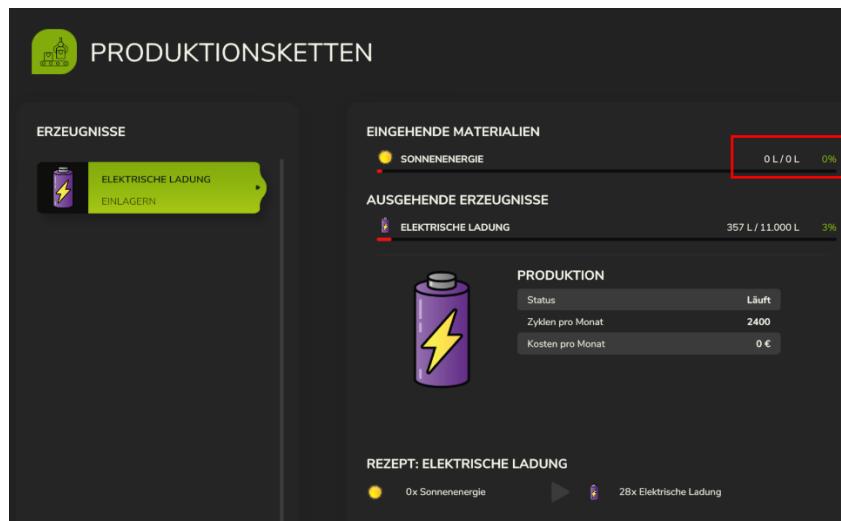
[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Produktionen und Übersicht

Vorab ein kleines Vorwort.

Bereits im FS22 haben wir damit begonnen, unsere Produktionen von elektrischer Energie abhängig zu machen. Das bedeutet, bis auf die Gewächshäuser und Minen benötigen alle Produktionen den Strom. Um Strom zu produzieren, sind diverse Stromerzeuger vorhanden. Diese findet man Baumenü unter Map Objects und Stromerzeuger. Das sind allesamt umgebaute Generatoren welche kein Geld, sondern elektrische Energie generieren. Zusätzlich gibt es noch ein platzierbares Biomasse Kraftwerk (nicht vorplatziert), welches den Strom erzeugen kann.

Hinweis: Es ist normal, dass bei den Generatoren im Eingang immer 0 Liter stehen. Egal ob Sonnen- oder Windenergie. Das ist keine Fehlfunktion. Produziert wird dennoch.



Jeder Hof verfügt über eine Unterstellhalle zur Erzeugung von elektrischer Energie und einem Energiespeicher, welcher die produzierte Energie speichern kann. Im Singleplayer Level „Neuer Farmer“ beginnt die Unterstellhalle unmittelbar nach Spielstart den Strom zu erzeugen.

Wir empfehlen, im Produktionsmenü bei der Unterstellhalle den Ausgangsmodus auf Verteilen zu stellen und beim Energiespeicher das Gleiche auf Behalten oder Einlagern einzustellen. Dies kann dann später bei Bedarf geändert werden. Bitte bedenkt, je mehr Produktionen Ihr kauft, umso mehr Strom wird benötigt.

Der Transport von elektrischer Energie ist auf unseren Karten nicht vorgesehen. Das ist fernab jeglicher Realität, gleichwohl wissen wir, dass es möglich wäre. Das wird von uns aber nicht überstützt und wir werden diesbezüglich auch keine Mods bereitstellen. Stellt bei den Stromerzeugern den Ausgangsmodus einfach auf Verteilen und dann wird der Strom zu jeder vollen Stunde an alle Produktionen automatisch verteilt.

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Übersicht der Produktionen



[1. Frizzy Spizz](#)

[5. Getreidemühle](#)

[9. Zellstoffwerk](#)

[13. Schokoladenfabrik](#)

[17. Schreinerei](#)

[21 – 27 Gewächshäuser](#)

[31. Feinkostsalateprod.](#)

[35. Salzmine](#)

[39. Saline](#)

[2. Sägewerk](#)

[6. Raffinerie](#)

[10. Kalkmine](#)

[14. Depot](#)

[18. Strohverarbeitung](#)

[28. Bekleidungsfabrik](#)

[32. Käsekrei](#)

[36. Speiseeisfabrik](#)

[3. Zuckerwerk](#)

[7. BGA](#)

[11. Großbäckerei](#)

[15. Steinbrecher](#)

[19. Kakaopresse](#)

[29. Spinnerei](#)

[33. Zementwerk](#)

[37. Molkerei](#)

[4. Seilerei](#)

[8. Düngerfabrik](#)

[12. Ölmühle](#)

[16. Palettenfabrik](#)

[20. Polstermöbelfabrik](#)

[30. Kartoffelverarbeitung](#)

[34. Konservenfabrik](#)

[38. Futterwerk](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Übersicht der Verkaufsstellen (blau), Freiflächen (rot) und Händler (schwarz)



- 1. Bootsbauer
- 5. Supermarkt Nordost
- 8. Biomasse-Heizkraftwerk
- 11. Motel
- 14. Kiosk
- 17. Tankstelle Mitte
- 20. Supermarkt Ost
- 23. Hotel Waldeslust

- 2. Café am See
- 6. Tankstelle Nordost
- 9. Supermarkt
- 12. Fruchthandel Ost
- 15. Zentraler Supermarkt
- 18. Feriendorf
- 21. Tankstelle Südwest
- 24. Baumarkt

- 4. Fruchthandel Nord
- 7. Alles Verkauf BGA
- 10. Spielwaren- und Möbelgeschäft
- 13. Großer Bauernkiosk
- 16. Restaurant Ettore's
- 19. Tankstelle Südost
- 22. Fruchthandel Südwest

1. Fahrzeug-Händler

2. Viehhändler

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Frizzy Spizz Getränkefabrik

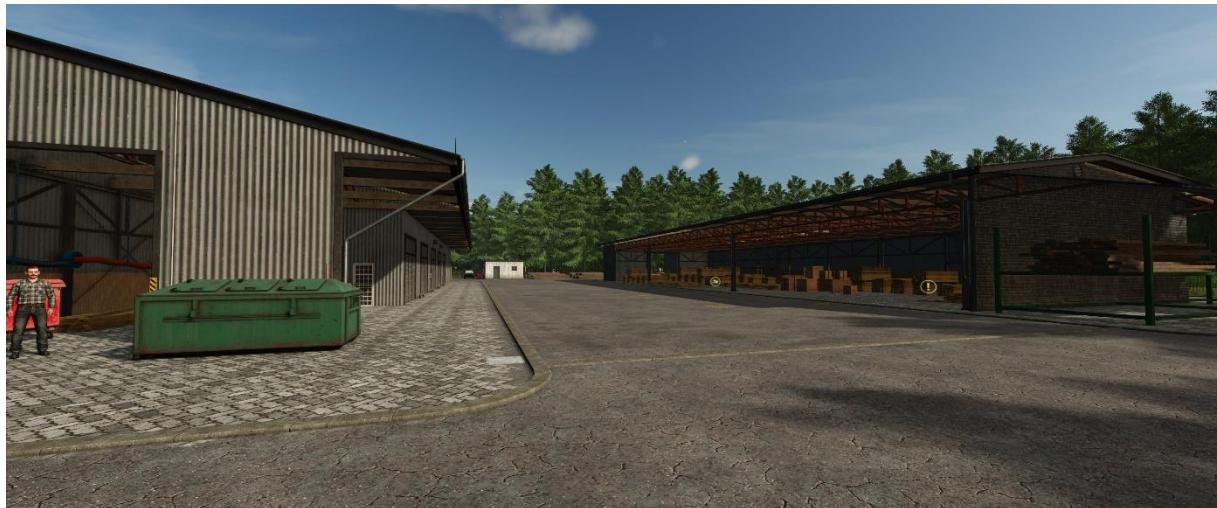


Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Tomatensaft	Tomaten, Salz, Leerpaletten	Tomatensaft, Vitamine, Trester	u.a. Spezialfutter- und Gärmittefabrik, Düngerfabrik
Erdbeersaft	Erdbeeren, Leerpaletten	Erdbeersaft, Vitamine, Trester	u.a. Spezialfutter- und Gärmittefabrik, Düngerfabrik
Traubensaft	Trauben, Leerpaletten	Traubensaft, Vitamine, Trester	u.a. Spezialfutter- und Gärmittefabrik, Düngerfabrik
Karottensaft	Karotten, Leerpaletten	Karottensaft, Vitamine, Trester	u.a. Spezialfutter- und Gärmittefabrik, Düngerfabrik
Rote Beete Saft	Rote Beete, Leerpaletten	Rote Beete Saft, Vitamine, Trester	u.a. Spezialfutter- und Gärmittefabrik, Düngerfabrik
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Sägemühle



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Bretter	Holz	Bretter, Hackschnitzel	Zellstoffwerk, Saline
Lange Bretter	Holz	Lange Bretter, Hackschnitzel	Zellstoffwerk, Saline
Holzbalken	Holz	Holzbalken, Hackschnitzel	Zellstoffwerk, Saline
Fertigwand	Holz	Fertigwand, Hackschnitzel	Zellstoffwerk, Saline
Brennholz	Holz	Brennholz, Hackschnitzel	Zellstoffwerk, Saline
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Zuckerwerk



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Zucker 1	Zuckerrüben, Leerpaletten, Kartonagen	Zucker, Trester	Bäckerei, Schokoladenfabrik, Feinkostsalateproduktion, Molkerei, Speiseeisproduktion, Düngerfabrik
Zucker 2	Zuckerrübenschitzel, Leerpaletten, Kartonagen	Zucker, Trester	Bäckerei, Schokoladenfabrik, Feinkostsalateproduktion, Molkerei, Speiseeisproduktion, Düngerfabrik
Zucker 3	Zuckerrohr, Leerpaletten, Kartonagen	Zucker, Trester	Bäckerei, Schokoladenfabrik, Feinkostsalateproduktion, Molkerei, Speiseeisproduktion, Düngerfabrik
Essig	Zuckerrüben	Essig, Trester	Düngerfabrik, Feinkostsalateproduktion, Düngerfabrik
Zuckerrübensirup	Zuckerrüben, Leerpaletten, Kartonagen	Zuckerrübensirup, Trester	/ Düngerfabrik
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Seilerei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Seil 1	Wolle	Seil	Nur Verkauf
Seil 2	Baumwolle	Seil	Nur Verkauf
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Getreidemühle



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Gerste Mehl	Gerste	Mehl, Trester	Bäckerei, Konservenfabrik, Düngerfabrik
Hafer Mehl	Hafer	Mehl, Trester	Bäckerei, Konservenfabrik, Düngerfabrik
Hirse Mehl	Hirse	Mehl, Trester	Bäckerei, Konservenfabrik, Düngerfabrik
Reismehl (Langkornreis)	Langkornreis	Reismehl, Trester	Bäckerei, Konservenfabrik, Düngerfabrik
Reismehl (Reis)	Reis	Reismehl, Trester	Bäckerei, Konservenfabrik, Düngerfabrik
Weizen Mehl	Weizen	Mehl, Trester	
	generell elektrische Energie		

Raffinerie



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Diesel 1	Sonnenblumen	Diesel, Trester	Kalkmine, Salzmine, Düngerfabrik
Diesel 2	Raps	Diesel, Trester	Kalkmine, Salzmine, Düngerfabrik
AdBlue 1	Gärreste	AdBlue, Trester	Düngerfabrik
AdBlue 2	Gülle	AdBlue, Trester	Düngerfabrik
	generell elektrische Energie		

Hinweis: AdBlue wird im Landwirtschaft Simulator offiziell als Synthetische Harnstofflösung bezeichnet. Dieser Name ist zwar durchaus korrekt, da er das wieder gibt, was es auch tatsächlich ist, aber Europaweit wird es als AdBlue bezeichnet. Das nur als Hinweis für alle Spieler, welche mit dem Begriff AdBlue nichts anfangen können.

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

BGA



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Linie 1	Silage	Elektrische Ladung, Methan, Gärreste	Fast alle Produktionen, / Raffinerie, Düngerfabrik
Linie 2	Mist, Gülle	Elektrische Ladung, Methan, Gärreste	Fast alle Produktionen, / Raffinerie, Düngerfabrik

Tipp: Methan kann man an den Tankstellen verkaufen.

Dünger- und Saatgutfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Mineraldünger	Trester, Gärreste	Mineraldünger	/
Saatgut	Gerste, Mineraldünger	Saatgut	/
Pflanzenschutzmittel	Steinsalz, Essig	Pflanzenschutzmittel	/
Flüssigdünger	Gülle, Mineraldünger	Flüssigdünger	/
	generell elektrische Energie		

Tipp: Alle Produkte können auf den jeweiligen Höfen eingelagert werden.

Zellstoffwerk

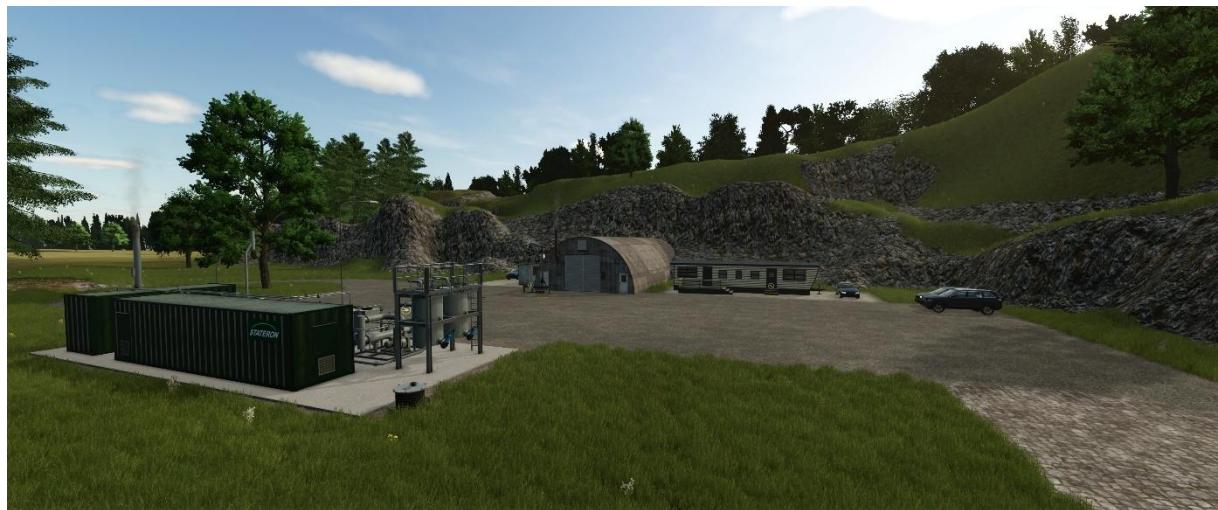


Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Kartonage	Hackschnitzel, Mais	Kartonage	Viele Produktionen
Kartonrolle	Holz, Mais	Kartonrolle	/
Papierrolle	Holz, Mais	Papierrolle	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Kalkmine



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Kalk	Diesel	Kalk	/

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Großbäckerei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Brot 1	Mehl Speisesalz, Leerpaletten	Brot	/
Brot 2	Reismehl, Speisesalz, Leerpaletten	Brot	/
Brötchen	Mehl Speisesalz, Leerpaletten	Brötchen	/
Kuchen 1	Mehl, Zucker, Milch, Eier, Butter, Erdbeeren, Speisesalz, Leerpaletten	Kuchen	/
Kuchen 2	Reismehl, Zucker, Milch, Eier, Butter, Erdbeeren, Speisesalz, Leerpaletten	Kuchen	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Ölmühle



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Olivenöl	Oliven	Olivenöl/Trester	Düngerfabrik
Rapsöl	Raps	Rapsöl/Trester	Kartoffelverarbeitung, Düngerfabrik
Reisöl (Langkornreis)	Langkornreis	Reisöl/ Trester	Düngerfabrik
Reisöl (Reis)	Reis	Reisöl/Trester	Düngerfabrik
Sonnenblumenöl	Sonnenblumen	Sonnenblumenöl/Trester	Kartoffelverarbeitung, Düngerfabrik
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Schokoladenfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Praline	Kakaopulver, Kakaobutter, Milchpulver	Praline	/
Schokolade	Kakaopulver, Kakaobutter, Zucker	Schokolade	Speiseeisfabrik
Vollmilchschokolade	Kakaopulver, Kakaobutter, Milchpulver, Zucker	Vollmilchschokolade	/
	generell elektrische Energie		

Tipp: Kakaopulver und Kakaobutter erhalten Ihr von der Kakaopresse

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Depot



Das Depot ist eigentlich keine Produktion, aber dennoch erwähnenswert. Dort könnt Ihr verschiedene Produkte verkaufen, aber auch einkaufen. An der linken Stirnseite könnt Ihr im Schraubenschlüssel diverse Paletten auswählen und kaufen. Der Verkauf befindet sich hinter dem Gebäude.

Steinbrecher



Auch der Steinbrecher ist keine klassische Produktion. Wenn Ihr das Farmland kauft, auf welchem sich die Fabrik befindet, könnt Ihr nach Belieben Steine kostenfrei verladen. Entweder mit Förderband oder mit einer Schaufel.

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Palettenfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Leerpaletten	Bretter, Holzbalken	Leerpaletten	Viele Produktionen
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Schreinerei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Holzspielzeug	Holzbalken	Holzspielzeug	/
Möbel (Bretter)	Bretter	Möbel	/
Möbel (Holz)	Holz	Möbel	/
Möbel (Lange Bretter)	Lange Bretter	Möbel	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Strohverarbeitung



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Bio-Trinkhalme	Stroh, Leerpalletten	Bio-Trinkhalme	/
Gereinigtes Stroh	Stroh	Gereinigtes Stroh	Polstermöbelfabrik
Strohhüte	Stroh, Leerpalletten	Strohhüte	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Kakaopresse



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Kakaopulver	Kakaobohnen	Kakaopulver	Schokoladenfabrik
Kakaobutter	Kakaobohnen	Kakaobutter	Schokoladenfabrik
	generell elektrische Energie		

Wichtiger Hinweis: Die erforderlichen Kakaobohnen könnt Ihr nur käuflich erwerben. Dazu befindet sich bei den ganzen Kaufstationen auf dem Technikhof 2 (bei der BGA) auch eine Station für Früchte.



Drunter fahren und kostenpflichtig laden. Im Übrigen könnt Ihr dort an dieser Station auch Trauben und Oliven kaufen, falls Euch der Anbau dieser Früchte zu aufwändig ist.

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Polstermöbelfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Matratze gerollt	Gereinigtes Stroh, Stoff	Matratze gerollt	/
Sessel	Gereinigtes Stroh, Stoff, Leerpaletten	Sessel	/
Sitzkissen	Gereinigtes Stroh, Stoff, Wolle, Leerpaletten, Kartonagen	Sitzkissen	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Gewächshäuser



Wir haben die Gewächshäuser separiert, bedeutet, jede Frucht hat ihr eigenes Gewächshaus. Die Rohstoffe sind immer gleich. Elektrische Energie wird nicht benötigt. Wir beziehen uns hier nur auf die vorplatzierten Gewächshäuser. Die Rezepturen anderer Gewächshäuser entnehmt Ihr bitte dem Baumenü.

Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Chili	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Chili	Feinkostsalateproduktion, Konservenfabrik
Chinakohl	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Chinakohl	Feinkostsalateproduktion, Konservenfabrik
Erdbeeren	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Erdbeeren	Bäckerei, Molkerei, Frizzy Spizz, Speiseeisproduktion
Frühlingslauch	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Frühlingslauch	Feinkostsalateproduktion, Konservenfabrik
Knoblauch	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Knoblauch	Feinkostsalateproduktion, Konservenfabrik
Salat	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Salat	Feinkostsalateproduktion
Tomaten	Wasser, Mineraldünger, Saatgut	Tomaten	Feinkostsalateproduktion, Frizzy Spizz

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Bekleidungsfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Kleidung	Stoff	Kleidung	/
Pullover	Wolle, Baumwolle	Pullover	/
Textilien	Baumwolle	Textilien	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Spinnerei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Segeltuch 1	Baumwolle	Segeltuch	/
Segeltuch 2	Wolle	Segeltuch	/
Stoff (Baumwolle)	Baumwolle	Stoff	/
Stoff (Wolle)	Wolle	Stoff	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Kartoffelverarbeitung



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Kartoffelchips 1	Kartoffeln, Sonnenblumenöl, Speisesalz, Leerpaletten, Kartonagen	Kartoffelchips, Trester	Düngerfabrik
Kartoffelchips 2	Kartoffeln, Rapsöl, Speisesalz, Leerpaletten, Kartonagen	Kartoffelchips, Trester	Düngerfabrik
Kartoffelpüree	Kartoffeln, Milch, Speisesalz, Leerpaletten, Kartonagen	Kartoffelpüree, Trester	Düngerfabrik
Pommes Frites	Kartoffeln, Rapsöl, Speisesalz, Leerpaletten, Kartonagen	Pommes Frites, Trester	Düngerfabrik
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Feinkostsalateproduktion



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Gemischter Salat	Tomaten, Karotten, Kartoffeln, Salat, Frühlingslauch, Chili, Knoblauch, Eier, Chinakohl, Austernpilz, Enoki, Speisesalz, Sonnenblumenöl, Kartonage, Leerpaletten	Gemischter Salat, Trester, Vitamine	Düngerfabrik, Spezialfutter- und Gärmittefabrik
Grüner Salat	Salat, Essig, Zucker, Leerpalette, Kartonage	Grüner Salat, Trester, Vitamine	Düngerfabrik, Spezialfutter- und Gärmittefabrik
Karottensalat	Karotten, Essig, Zucker, Leerpalette, Kartonage	Karottensalat, Trester, Vitamine	Düngerfabrik, Spezialfutter- und Gärmittefabrik
Kartoffelsalat	Kartoffeln, Frühlingslauch, Speisesalz, Essig Leerpaletten, Kartonagen	Kartoffelsalat, Trester, Vitamine	Düngerfabrik, Spezialfutter- und Gärmittefabrik
Tomatensalat	Tomaten, Frühlingslauch, Speisesalz, Sonnenblumenöl Leerpaletten, Kartonagen	Tomatensalat, Trester, Vitamine	Düngerfabrik, Spezialfutter- und Gärmittefabrik
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Käserei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Büffelmozzarella	Büffelmilch, Speisesalz	Büffelmozzarella	/
Käse	Milch, Speisesalz	Käse	/
Ziegenkäse	Ziegenmilch, Speisesalz	Ziegenkäse	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Zementwerk



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Betonziegel	Steine	Betonziegel	/
Dachplatte	Steine	Dachplatte	/
Zementsäcke	Steine	Zementsäcke	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Konservenfabrik



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Dosenerbsen	Erbsen	Dosenerbsen	/
Eingemachte Buschbohnen	Buschbohnen	Eingemachte Buschbohnen	/
Karottendosen	Karotten	Karottendosen	/
Kimchi	Chinakohl, Knoblauch, Frühlingslauch, Chilischoten	Kimchi	/
Nudelsuppe (Mehl)	Mehl, Eier	Nudelsuppe	/
Nudelsuppe (Reismehl)	Reismehl, Eier	Nudelsuppe	/
Pastinakendosen	Pastinaken	Pastinakendosen	/
Reisbox (Langkornreis)	Langkornreis	Reisbox	/
Reisrollen (Langkornreis)	Langkornreis	Reisrollen	
Reisrollen (Reis)	Reis	Reisrollen	/
Reissack (Reis)	Reis	Reissack	/
Rote-Beete-Dosen	Rote Beete	Rote-Beete-Dosen	/
Spinatsack	Spinat	Spinatsack	/
Veganer Bohneneintopf	Buschbohnen, Kartoffeln, Karotten, Speisesalz, Knoblauch, Frühlingslauch	Veganer Bohneneintopf	/
Veganer Erbseneintopf	Erbsen, Kartoffeln, Karotten, Speisesalz, Knoblauch, Frühlingslauch	Veganer Erbseneintopf	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Salzmine



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Sole	Diesel	Sole	Saline
Steinsalz	Diesel	Steinsalz	Saline

Hinweis: Diese Mine benötigt keine elektrische Energie

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Speiseeisfabrik

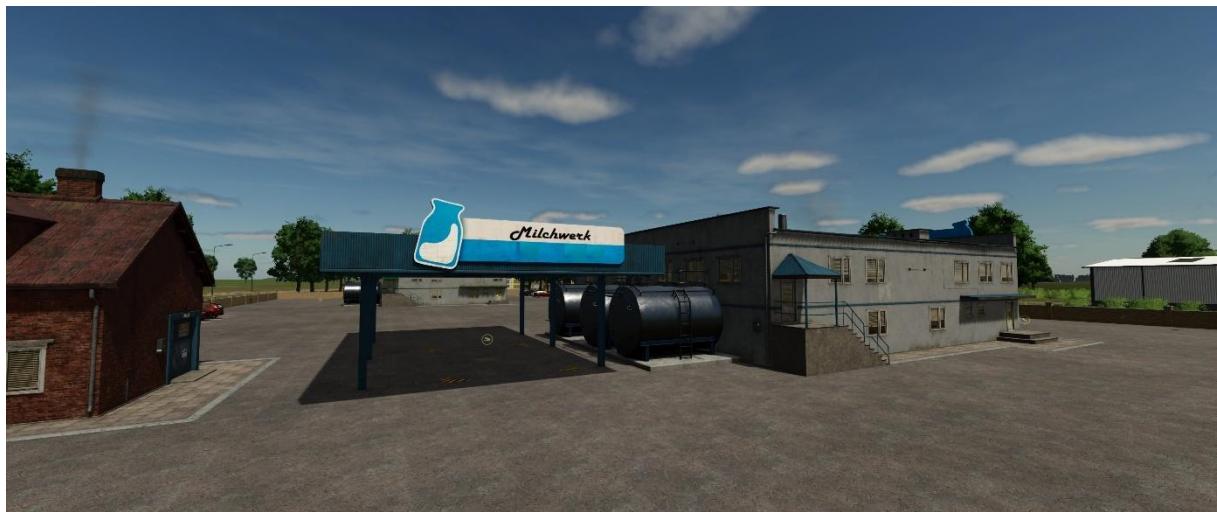


Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Erdbeereis	Erdbeeren, Milch, Zucker, Leerpalette, Kartonagen	Erdbeereis	/
Schokoladeneis	Schokolade, Milch, Zucker, Leerpalette, Kartonagen	Schokoladeneis	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Molkerei



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Bananenmilch*	Banane, Milch, Zucker, Leerpaletten, Kartonagen	Bananenmilch	/
Butter (Milch)	Milch, Leerpaletten	Butter	Bäckerei
Butter (Ziegenmilch)	Ziegenmilch, Leerpaletten	Butter	Bäckerei
Butter gesalzen	Milch, Speisesalz, Leerpaletten	Butter gesalzen	/
Büffelmilch (abgefüllt)	Büffelmilch	Büffelmilch abgefüllt	/
Erdbeermilch	Erdbeeren, Milch, Zucker, Leerpaletten, Kartonagen	Erdbeermilch	/
Hafer Drink	Hafer, Speisesalz, Leerpaletten, Kartonagen	Hafer Drink	/
Milch (abgefüllt)	Milch	Milch abgefüllt	/
Milchpulver	Milch, Leerpaletten	Milchpulver	
Sahne	Milch, Leerpaletten	Sahne	/
Soja Drink	Sojabohnen, Zucker, Leerpaletten, Kartonagen	Soja Drink	/
Ziegenmilch (abgefüllt)	Ziegenmilch	Ziegenmilch abgefüllt	/
	generell elektrische Energie		

***Wichtiger Hinweis:** Bananen müsst Ihr im Depot kaufen!

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Futterwerk

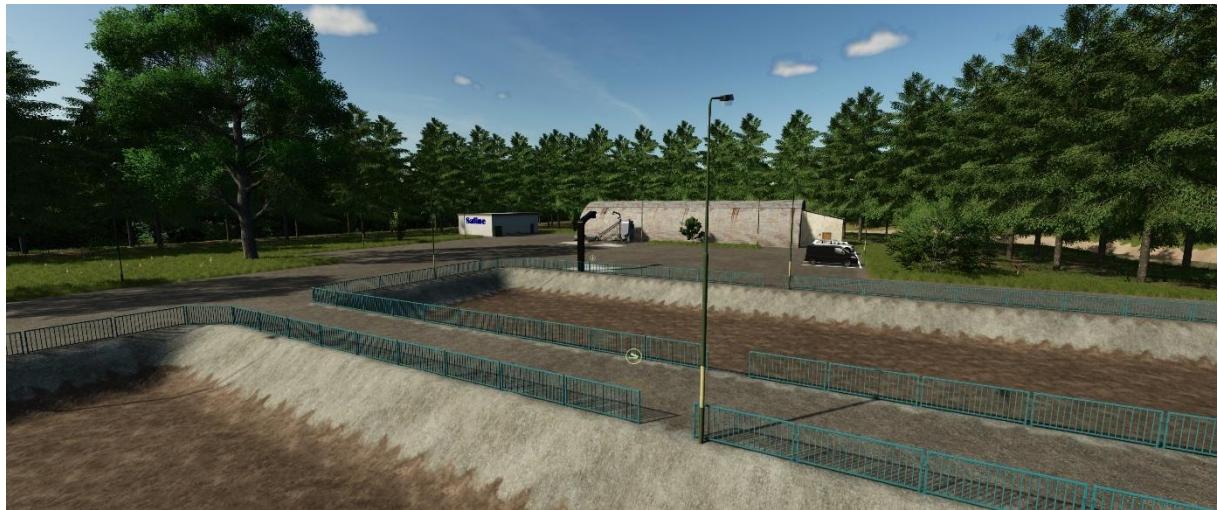


Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Schweinefutter	Kartoffeln, Hirse, Hafer, Sojabohnen	Schweinefutter	/
Totalmischration	Stroh, Silage, Heu	Totalmischration	/
	generell elektrische Energie		

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Saline



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Speisesalz	Sole, Stroh	Speisesalz	/
Streusalz	Steinsalz, elektrische Energie	Streusalz, Natriumchlorid	Spezialfutter- und Gärmittefabrik

Hinweis: Wird Sole angeliefert steigt der Wasserpegel in beiden Becken. Sobald das Wasser darin verdunstet entsteht das Speisesalz in Form mehrerer kleiner Salzhaufen. Die Sole wird zwischen den Becken angeliefert.

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Auf den Höfen vorab platzierte Produktionen

Grastrocknung



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Heu	Gras, elektrische Energie	Heu	Futterwerk

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Fermenter



Linie	Rohstoffe	Produkt/Nebenprodukt	Weiterverwendung
Silage	Häckselgut, elektrische Energie	Silage	Futterwerk

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Energiespeicher



Der Energiespeicher hat die einzige Aufgabe, erzeugte Energie zu speichern. Er ist sozusagen eine große Batterie. Solltet Ihr zusätzlich Energie benötigen und der Speicher ist gut gefüllt, so könnt Ihr den Ausgangsmodus auf Verteilen stellen. Dann wird zu jeder vollen Stunde die elektrische Ladung verteilt.

Das Verteilsilo



Das Verteilsilo ist zwar nirgends vorab platziert, kann Euch aber eine Menge Arbeit abnehmen. Dieses Silo ist in der Lage, alle eingetragenen Feldfrüchte automatisch und zu jeder vollen Stunde an Produktionen zu verteilen, welche diese Früchte benötigen. Eine Übersicht erhaltet Ihr nach dem Platzieren in der Produktionsübersicht.

[Zurück zur Produktionsübersicht](#)

[Zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

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.

Ein großes Dankeschön an das gesamte Team, welche unermüdlich die Karte umfangreich getestet haben.

Ebenso bei [LSMT] Zockgeier für das Erstellen der AD-Kurse.

Mit dem Release der Karte sind auch dieses Handbuch und die AD-Kurse im Forum downloadbar.

Credits:

Livestream Twitch: [LSMT] Obiawahnsinn

Scripte: [LSMT] BaTt3RiE, Braeven

Testspieler SP: [LSMT] agestar, [LSMT] hyazinthlindauer, [LSMT] Konrad, [LSMT] Mirko21466, [LSMT] BlackPanter Stefan

Testspieler MP: [LSMT] Altbier7, [LSMT] Zockgeier, [LSMT] Mcstaub, [LSMT] Rokki, DickerSauerlaender, TethysSaturn,

AD - Kurse: [LSMT] Zockgeier, [LSMT] Mcstaub

Berechnungen Produktionen: TethysSaturn

Kartenbauer: [LSMT] FalPos

Copyright ©2025 by [LSMT] FalPos

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

