

Willkommen auf der Steffishausen für den LS19





LS Mapping Team

Willkommen auf der Steffishausen für den LS19	1
Höfe	6
Der Haupthof	6
Der Schafhof	7
Nickis Island	8
Forsthof	9
Multiplayer	10
Produktionen	11
Schiffsverkehr	13
Seasons	15
Technische Daten kurz und knapp	16
zwingend erforderliche Mods:	16
empfohlene Mods:	16
Mods innerhalb der Karte:	16
Nutzung des Logistikcenters	17
Entladung	17
Verladung	17
Credits	19

LS Mapping Team

Diese wunderschöne Map entspringt der reinen Phantasie unseres lieben FalPos. Sie ist eine Hommage an seine Frau Steffi, diese hatte sich aus Spaß eine eigene Karte gewünscht, obwohl sie selber keinen LS spielt. Dennoch hat er sich daran gesetzt und wieder ist eine schöne Karte entstanden.. Es handelt sich hier um eine 4-fach Map.

Im Osten befindet sich ein Gebirgsmassiv und im Westen eine Flusslandschaft. Zentral in der Mitte der Karte liegt das beschauliche Örtchen Steffishausen. Hier wurde mit viel Liebe zum Detail gearbeitet. Es gibt dort auch 3 Verkaufsstellen. Da der Schwerlastverkehr aus dem Örtchen verbannt wurde erfolgt die Anlieferung mit dem mitgelieferten Sprinter und anderen Kleinfahrzeugen.

Es gibt zahlreiche Produktionen, die verbaut worden sind. Da diese den Rahmen dieses Handbuchs sprengen würden, werden diese wieder in einem separaten Dokument aufgeführt. Besonders zu erwähnen ist jedoch die Fadengrafik Fabrik welche Postkarten sowie Fadengrafiken herstellt. Fadengrafik ist ein Hobby der Namensgeberin der Karte und wurde deshalb mit verbaut. Ein Heißluftballon macht Werbung dafür.

Im Bereich der Flusslandschaft gibt es zwei Inseln, eine davon recht groß, die andere sehr klein und diese beherbergen zwei der vier Höfe. Zahlreiche Brücken dienen als Überweg. Neu verbaut sind auch 2 Klappbrücken die sich öffnen wenn ein Schiff hindurchfährt.



Eine weitere Neuerung ist die Hofauswahl: Am Anfang müsst Ihr euch zwischen 4 Höfen entscheiden. Dieser kann aber nachträglich nicht mehr geändert werden:

- Haupthof
- Schafhof
- Nickis Island
- Forsthof



Den Hof müsst ihr mittels Doppelklick auswählen

Die Karte wurde für das Precision Farming DLC vorbereitet, ebenso haben wir die einheitlichen FillTypes in der Karte. Die Karte ist season ready.

Als neue Produktionen sind verbaut worden:

- die Fischzucht mit eigenen Thermoboxen. Die Fische können dann verkauft werden, eine Weiterverwendung ist nicht vorgesehen.
- Die Fadengrafikfabrik, dort werden Fadengrafiken und Postkarten hergestellt, die ebenfalls verkauft werden können.

Sonst sind Produktionen verbaut worden, die Ihr von unseren anderen Karten schon gewohnt seid. Die Handhabung derer sollte den meisten Spielern also bereits bekannt sein.



Nach dem ersten Start befindet man sich an dieser Hinweistafel und kann sich in Ruhe die Karte anschauen. Ab dem 2. Start (gespeichertes Savegame) entfällt dieses und man startet direkt auf dem gewählten Hof.

Auf Userwunsch gibt es diesmal auch deutlich kleinere Felder dadurch gibt es Feldgrößen von 0,5 bis 30 Hektar somit ist für jede Fahrzeuggröße etwas dabei. Insgesamt gibt es 86 Felder.

Zusätzlich verbaute Fruchtarten:

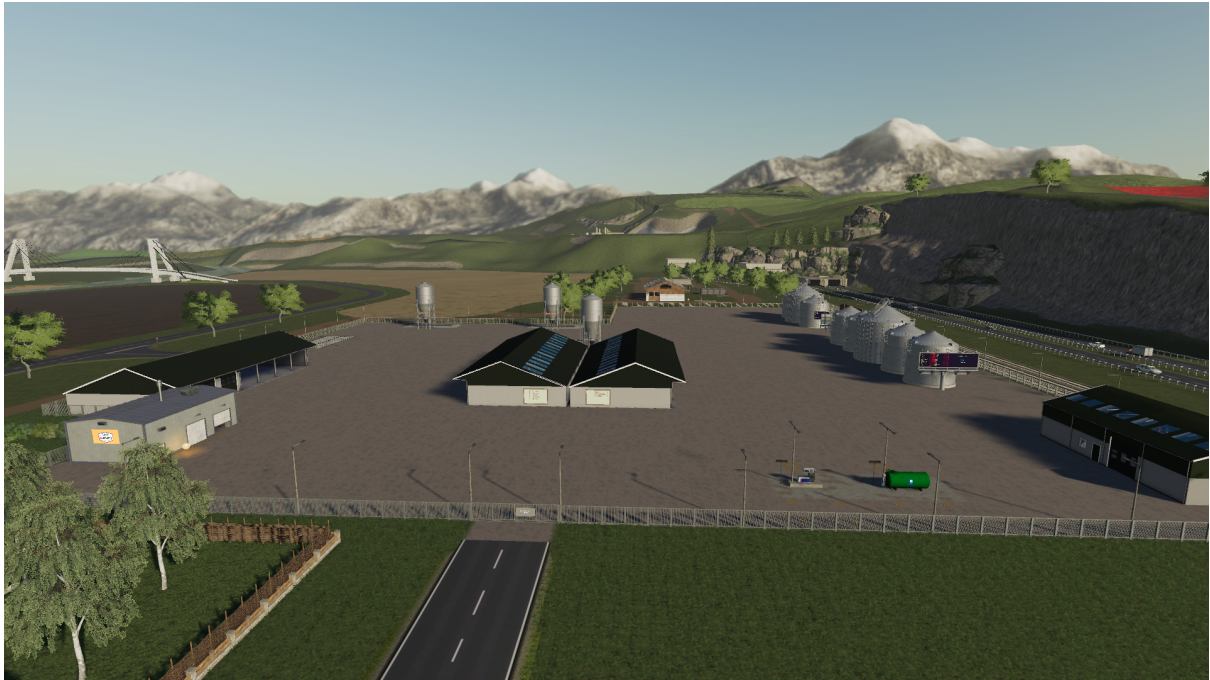
Roggen, Dinkel, Hirse, Tabak, Hopfen, Mohn, Luzerne, Klee, Karotten, Zwiebeln, Weißkohl und Rotkohl

Auf die Karte haben es 3 Tunnel geschafft, die im Osten der Karte verbaut wurden. Einer dieser Tunnel ist die Umfahrung für den Staudamm, der die Stromversorgung für unser Städtchen Steffishausen darstellt. Der Staudamm ist befahrbar, schließt aber über Nacht seine Pforten, sodass die Umfahrung über den Tunnel nötig ist. Beidseitig der Strecke wird dies durch Ampeln sowie einer Schranke angekündigt.

LS Mapping Team

Höfe

Der Haupthof



Der Haupthof befindet sich in zentraler Lage und verfügt über mehrere Unterstellhallen, eine Diesel- und AdBlue-Tankstelle, eine Werkstatt sowie ein großes Hofsilo und ein Silo für Erdfrüchte. Zusätzlich gibt es Lager für Kalk, Saatgut und Festdünger. Der Hof ist groß genug und bietet Platz für eigene platzierbare Objekte, wie z.B. ein Durchfahrtssilo. Somit könnt Ihr Euch den Hof noch selber gestalten.

Über drei Ein- und Ausfahrten ist der Hof erreichbar. Ein Farmhaus ist natürlich auch Bestandteil des Hofes. Zusätzlich verfügt Ihr bereits über einen Kuhstall, einen Schaf- und Hühnerstall. Zur Versorgung der Schafe und Kühe befindet sich in deren Nähe dieser Ställe das Stroh- und Futterlager.

Die Silos sind mit digitalen Füllstandsanzeigen ausgestattet, sodass Ihr jederzeit den aktuellen Füllstand der einzelnen Früchte abrufen könnt.

LS Mapping Team

Der Schafhof



Wie der Haupthof verfügt auch der Schafhof über mehrere Unterstellhallen, Tankstellen und eine Werkstatt. In das Hofsilos kann man sämtliche Früchte einlagern. Es ist zugleich ein Silo für Erdfrüchte und ein Futterlager.

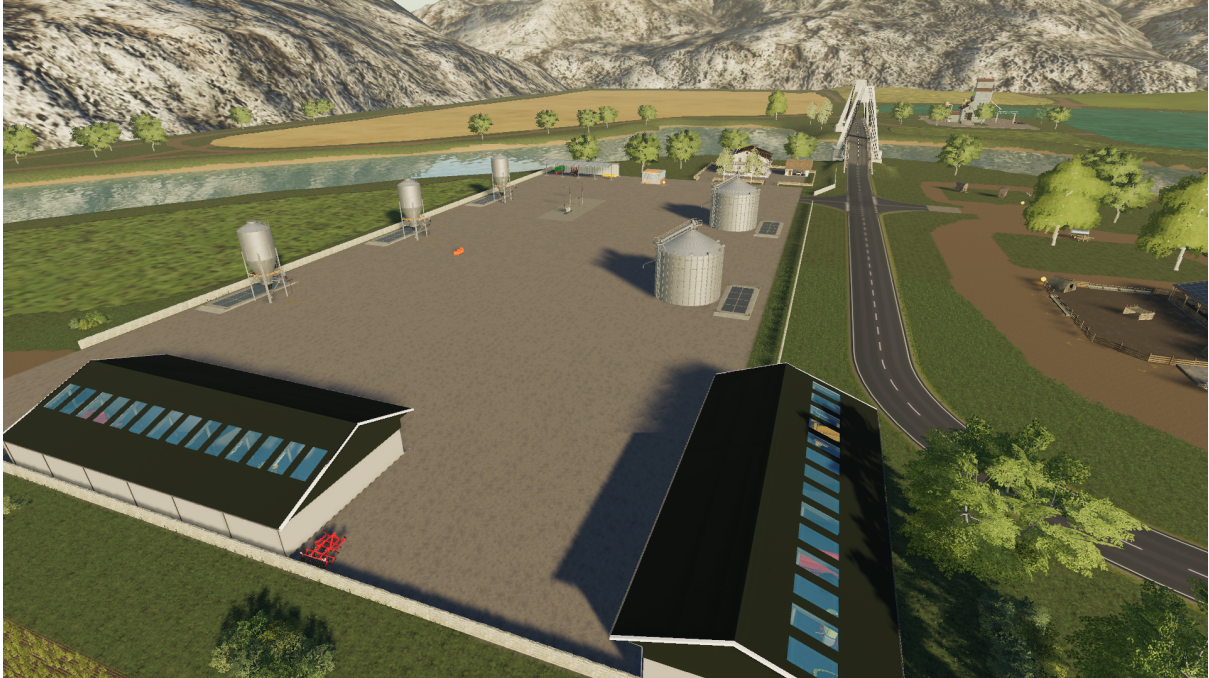
Zum Hof gehört ein Schaf- und Hühnerstall.

Drei Lager für Kalk, Saatgut und Festdünger runden das Bild ab. Das Farmhaus ist als einziges aller vorhandenen Farmhäuser nicht begehbar, erfüllt aber dennoch seinen Zweck.

Den Schafhof findet man im Südwesten der Karte, in unmittelbarer Nähe zum südlichen Hafen und hat eine gute Anbindung zum Gewerbegebiet Mitte.

Der Schafhof lässt sich über zwei Zufahrten gut erreichen.

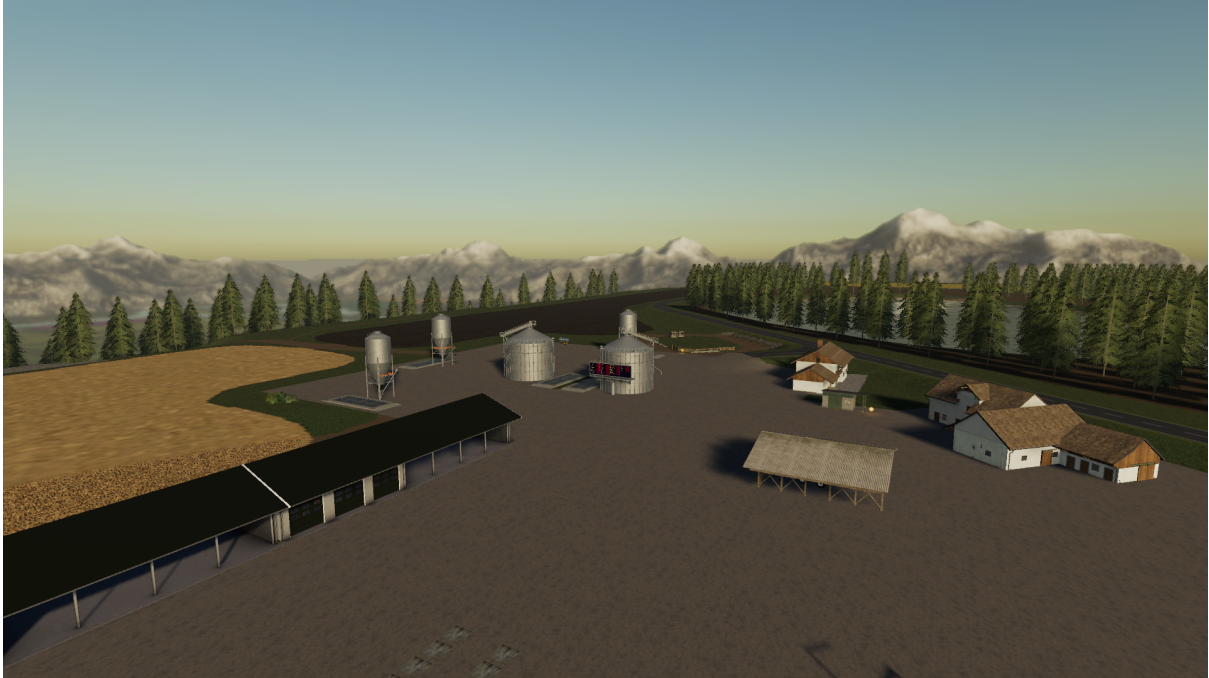
Nickis Island



Dieser Hof befindet sich im Nordwesten auf einer kleinen Insel und wurde nach unserer Teamleiterin benannt. Er verfügt wie alle anderen Höfe über mehrere Unterstellhallen, ein Farmhaus sowie zwei Silos für Getreide und Erdfrüchte. Auch hier findet man weitere Lager für Kalk, Saatgut und Dünger. Ebenso sind Tankstellen und eine Werkstatt vorhanden. Zusätzlich gibt es eine Schweinemast und einen Hühnerstall. Über eine Hauptzufahrt und eine Feldzufahrt lässt sich der Hof gut erreichen. Die Mühle befindet sich in unmittelbarer Nähe.

LS Mapping Team

Forsthof



Der Forsthof befindet sich am höchsten Punkt im östlichen Bereich der Karte. Auch dieser Hof verfügt über ein Hofsilo und ein Silo für Erdfrüchte. Zusätzlich über die bereits bekannten Lager für Kalk, Saatgut und Dünger. Des Weiteren gehört zum Hof eine Pferdekoppel und mehrere Unterstellhallen. Eine Freifläche neben dem Feld 55 wurde für das Aufstellen von einem großen Durchfahrtssilo geschaffen, aber natürlich kann man diese Fläche auch anderweitig nutzen.

Direkt nebenan befindet sich der Forstbetrieb. Dieser muss aber erst käuflich erworben werden, ehe er genutzt werden kann. Zum Forstbetrieb gehört im einzelnen:

- das Sägewerk
- zwei Palettenwerke
- der Holzhacker
- und die Böttcherei (Fassproduktion)

Der Forstwald rund um den See muss ebenfalls extra erworben werden. Mit den Fahrzeugen aus dem Startfuhrpark des Forsthofes kann man sich bereits forstwirtschaftlich betätigen.

LS Mapping Team

Multiplayer

Zum ersten Mal gibt es 4 vordefinierte Höfe, die genauso wie im Singleplayer benannt wurden.

Jeder Hof hat 2.500.000 Spielgeld zur Verfügung, da auch die Hofflächen erst gekauft werden müssen.

Ein Startfuhrpark ist bei keinem Hof vorhanden.



Produktionen

Wie auf jeder unserer Karten findet Ihr auch auf der Steffishausen wieder zahlreiche Produktionen vor. Im Gegensatz zu unseren anderen Karten, müssen diese nun auch im SP Level "Neuer Farmer" erst käuflich erworben werden. Das schafft eine gewisse Gleichberechtigung gegenüber den MP-Spielern.

Anbei eine Übersicht der Standorte der Produktionen. Weitere Details zu diesen findet Ihr dann in der Produktionsübersicht, welche ebenfalls zum Download bereit steht.



1. Mühle
2. Fischzucht
3. Milchwerk
4. Bäckerei
5. Zuckerwerk
6. Ölmühle
7. Spinnerei
8. Kompostwerk
9. Düngerfabrik
10. Zigarettenfabrik
11. Raffinerie
12. Meyers Manufaktur
13. BGA
14. Gewächshäuser Gurken und Tomaten
15. Forstbetrieb
16. Logistikcenter
17. Pfanni
18. Zellstoffwerk
19. Brennerei
20. Brauerei
21. Mälzerei
22. Schlachthof
23. Grastrocknung und Fermenter
24. Fadengrafikfabrik
25. Futterwerk
26. Catering
27. Kalkmine



Generell gilt für alle Produktionen: Vor der Nutzung müssen diese gekauft werden, erst dann erscheinen sie im GC-Menü. Wenn eine Produktion keine Rohstoffe annimmt, so vergewissert Euch, dass Ihr diese auch gekauft habt.

Zahlreiche Produktionen verfügen über zeitgesteuerte Tore. Das heißt, sie haben feste Öffnungszeiten. Die Tore sind entsprechend gekennzeichnet. Dennoch kann man außerhalb der Öffnungszeiten diese Tore manuell öffnen und schließen. So muss keiner vor einem verschlossenen Tor stehen bleiben.

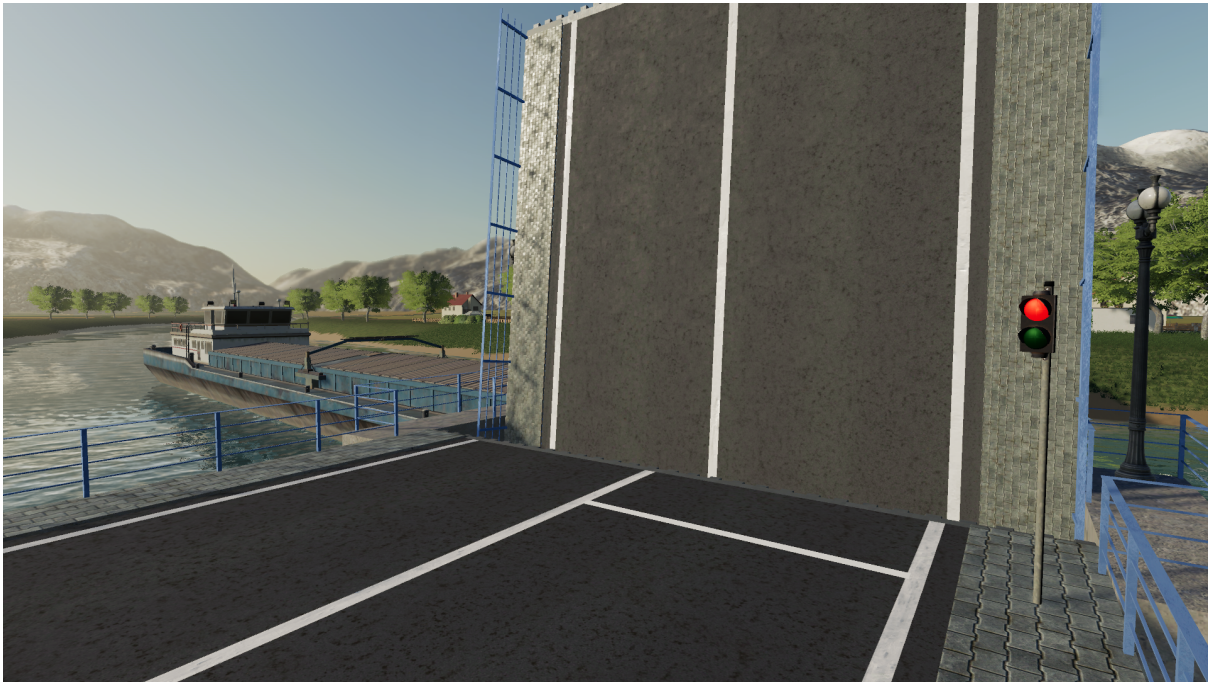
Eine Ausnahme bilden hier die Tore am Staudamm. Diese lassen sich nicht manuell öffnen. Achtet daher bitte auf die Schließzeiten, ehe Ihr den Weg über den Staudamm nutzen wollt. Die Tore dort sind täglich von 22 Uhr bis 06 Uhr geschlossen.

Schiffsverkehr

Auf der Steffishausen fahren 2 Schiffe, ein Passagierdampfer und eine Barge. Diese beiden Schiffe lösen selbstständig die Klappbrücken aus. Daher sind die Ampeln an diesen beiden Brücken absolut ernst zu nehmen. Wenn ein Schiff eine Brücke aktiviert, so gibt es eine kurze Vorwarnzeit. Das heißt die Ampeln springen auf Rot und blinken dabei. Ebenso gibt es ein akustisches Warnsignal.



Brücke geschlossen, Überfahrt möglich



Brücke offen, Überfahrt ist nicht möglich.

Nach der Durchfahrt des Schiffes schließt die Brücke wieder selbstständig und nach dem Umschalten auf grünes Licht kann man die Brücke wieder überqueren.

Wem das Öffnen und Schließen der Brücken stört, der kann unter Verwendung des Mods LocoStop die Schiffe weit außerhalb des Bereiches der Klappbrücken "parken". Voraussetzung ist dafür, das man in den Spieleinstellungen die Option "Auf den Zug wechseln" aktiviert hat.



Es wird empfohlen, vor dem Start eines neuen Spielstandes den Mod LocoStopp (falls vorhanden) zu entfernen, da dieser das Fahren der Schiffe verhindert.

LS Mapping Team

Seasons

Für Seasons gibt es nicht nur wie von uns gewohnt die Schneemaske sondern auch noch einige Extras, wir haben zum ersten mal Schneedächer und auch einige Dinge die nur im Winter oder auch im Sommer erscheinen. Eine Änderung wurde von uns noch vorgenommen das Salz auf der Karte heißt jetzt Jodsalz und kann nicht mehr zum Streuen verwendet werden. Dies war notwendig geworden, da Seasons unseren eigenen FillType überschreibt.

Obendrein gibt es ein eigenen Geo-Mod direkt für die Karte zum Download.



Die Tiere am Viehhändler benötigen kein Futter. Bei Verwendung von Seasons besteht aber nach sehr langer Spielzeit (mehrere Jahre) die Gefahr, dass die Tiere dort sterben.

LS Mapping Team

Technische Daten kurz und knapp

- 4-fach Map
- 4 Höfe zur Auswahl beim ersten Spielstart
- 86 Felder von 0,5 ha bis 30 ha
- zahlreiche Produktionen
- Terrain flach bis extrem bergig
- Die Karte ist Seasons ready

zwingend erforderliche Mods:

[EAL \(Easy Autoload\)](#)

[GC Global Company](#)

empfohlene Mods:

[Ropa Multifrucht](#)

[Fruehauf Planenaufleger](#) lädt sämtliche Palettenware, benötigt EAL

[Koegel Auflieger](#) kann Bretterpaletten laden, benötigt EAL

[Animal Pen](#)

[AdBlue Paket](#)

[HoT Animated Object Extend](#) sorgt für das automatische Öffnen der Tore

[Husbandry Limit Increase](#) Erhöhung des Tiergehege-Limits

[InfoMenü](#) (sorgt für die Beschriftung der Fill- und FruitTypes) **Achtung! Es ist eine fehlende Kompatibilität zum Precision Farming DLC bekannt. Nutzt man beide Mods gleichzeitig, kann man keine Felder mehr kaufen.**

Mods innerhalb der Karte:



MKS 8 kann alle verbauten Flüssigkeiten der Karte transportieren

MKS 35 kann alle verbauten Flüssigkeiten der Karte transportieren

Sprinter, für die Anlieferung in engen Bereichen, benötigt EAL
befüllbare leere Kiste, wiederverwendbar

Unsere eigenen Mods findet Ihr im Shop Kategorie LS Mapping Team sowohl bei den Fahrzeugen als auch bei den Werkzeugen. Achtet auf dieses Symbol:

Nutzung des Logistikcenters

Auf den Karten Multimap, Saxonia und Oberthal ist das Prinzip der Ein- und Auslagerung an einem LC immer gleich. Dies ist auch gültig für die Steffishausen.

Grundsätzlich kann man die Waren sowohl als Schüttgut, als auch als Palettenware anliefern. Der Trigger für die Anlieferung der Waren reicht soweit aus dem Tor hinaus, dass man auch Schüttgut entladen kann. Ansonsten ragt der Trigger weit in die Halle hinein.

Entladung

Um Waren zu entladen, fährt man rückwärts an die jeweilige Rampe heran, möglichst bis es nicht mehr weiter geht. Das Tor öffnet sich dabei selbstständig. Hat man Schüttgut geladen, so kann man entladen, sobald der Hinweis dazu erscheint.

Hat man aber Palettenware geladen, so muss man bei Verwendung von EAL/UAL nach hinten entladen. Dabei reicht es nicht, die Markierung nach hinten zu nehmen, sondern sie muss auch nach oben auf die Rampe genommen werden. Macht man das nicht, so bleiben die Paletten im Boden stecken und es wird schwierig, diese da wieder heraus zu holen. Beim **Trailer von BigDaddy** ist diese Höhe bereits voreingestellt. Verwendet man den **Trailer von P.Soppa**, so muss man es sich selber einstellen.

Als dritte Möglichkeit bietet es sich an, die Ware mit einem Stapler aus den Trailern zu holen. Dann einfach in den Trigger stellen und die Ware wird angenommen.

Verladung

Befindet sich ausreichend Ware im Warenausgang, so kann diese wieder verladen werden. Diese Verladung kann aber nur als Schüttgut erfolgen. Dabei haben sich die Trailer von BigDaddy und P.Soppa bestens bewährt. Auch das Containerpack von Alfredix kann man verwenden. Wichtig, beim Kauf müssen diese Trailer entsprechend konfiguriert sein (Ladung als Paletten). Zur Verladung fährt man wieder rückwärts an die Rampe und wartet auf den Hinweis im Menü (F1).

Der Vorteil dieser Trailer besteht darin, dass sie die Ware ebenfalls rein visuell als Palettenware darstellt, obwohl es Schüttgut ist. Damit ist die Verladung aber wesentlich unkomplizierter und geht zügig voran. Anschließend kann man die Ware wie gewohnt bei der gewünschten Verkaufsstelle wieder entladen.

Noch ein allgemeiner Hinweis. Die Paletten im LC werden erst angezeigt, wenn sie sich im Warenausgang befinden, also wenn sie eingelagert sind. Es dauert in aller Regel einige Minuten nach der Entladung, bis diese angezeigt werden. Die angezeigten Paletten sind aber reine Dekopaletten und können nicht verladen werden. Also wer versucht, diese Paletten mit dem Stapler aufzunehmen wird keinen Erfolg haben.

Bitte nicht versuchen, das LC unbedingt komplett voll zu bekommen. Das wirkt sich leider negativ auf die Performance aus und man muss mit FPS-Einbrüchen rechnen.

Wer all diese Hinweise beherzigt wird viel Freude mit dem LC haben.



LS Mapping Team

Die Karte wurde über mehrere Monate intensiv im Singleplayer sowie im Multiplayer getestet. Aber auch wir sehen nicht alles. Wenn also irgendwo wider Erwartens doch Fehler festgestellt werden so bitten wir euch uns diese mitzuteilen.

Testspieler für Singleplayer:

19BlueDragon83, Cocidius, Zorki, Marlon, chri5tu5, T0NIS, SirSim, hyazinthlindauer, Stefan, FendtMan, Manuel zockt

Testspieler für Multiplayer:

Konk, Oldsnake, Hupschraubär, Nicki, Altbier7, Der Claasfahrer, Jenny007, Wuestenratte69, Schlumpf

Die Mapvorstellung auf YouTube erfolgt durch Mario Hirschfeld.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen der Karte, ihr werdet hoffentlich viele schöne arbeitsreiche Stunden auf der Karte verbringen, Sie bietet alles was ihr euch vorstellen könnt von der Landwirtschaft über den Forstbetrieb bis hin zu den toll ausgebauten Produktionszweigen, beachtet hierzu bitte die gesonderte PDF Datei im Forum.

Es ist nicht erlaubt die Karte neu hochzuladen oder umzubauen und neu hochzuladen, wenn ihr die Karte verlinken wollt, nutzt bitte ausschließlich den Originalen Download Link!!!



LS Mapping Team

Credits

Giants

Scripte:

LS-Modcompany, Ifko [nator], schwaki|112TEC, Sven777b, [TWD]Rick Black Labelle, Farmer_Schubi, Blacky_BPG, Dajoor, T0NIS, Realismus Modding, derelky

Objekte:

Opa Andre - Tunnel, Klappbrücken, automatische Poller, Notrufsäule, Lichterkette, Anker, Brezel, animierte Werbetafel

[LSMT] Stefan - PDA, Werkstatt, Objekte für Season, Handbuch, Produktionsübersicht, Gartenhäuser, Marktstand, MKS 8

[LSMT] Nicki - PDA, Werkstatt, Objekte für Season, Handbuch, Produktionsübersicht, Gartenhäuser, Marktstand

SirSim - animierte Tiere Viehhändler, Korrektur Brauerei

Splinter - MKS 35, Mapbegrenzung

TopAce888 - Schneedächer, Metal Gates And Fences Prefab

FSM Chefkoch - Danke für die Freigabe des Sprinters

Atabogo - große Logistikhalle

Kastor - Fermenter (LS17), Holzhacker (LS17), Schlachthof (LS17), Leitplankenset

Solanz - Sägewerk (LS17)

kevink98 - Palettenwerk (LS15) Objekt Böttcherei

GE-Mapping - Brauerei

TuneWar: - Kaufland

Mike Modding - Hallen

Hasco - Strohlager

BaluFSH - Triebwagen

Blacky_BPG - animierte Uhren

Harrybo - Villa

Nick98.1 - Strassenschilder

Desperados93 - Gehwege

Oma Tana - Imbiss, Party Location

Ls19FeuerwehrModding - Deko Fahrzeug Feuerwehr

Mach1--Andy - Deko-Hänger Bio-Bauern

HappyLooser - Hudfiles

LS19 - Töging SE 2070 - Neubau Polizeiwache

n0tr3adY - Grastrocknung

VASZICS - Brücke

Fatian - Road_Construction_Kit_Version_3_by_Fatian

DieselHirsch - Feeding Racks

Landbauer - Security Package

Dutch Modding - AI Traffic Vehicle Prefab

© LS Mapping Team by [LSMT] FalPos, [LSMT] Nicki, [LSMT] Stefan und [LSMT] T0NIS



LS Mapping Team

VectorMan - Lagerfeuer
MooS Agrar - Small Shed Prefab
Timoks_LS - Garage Prefab
AFModding - AFM Building Pack Prefab
3dmxModding - AdBlue Tankstelle
Strubi_69 - Beleuchtung Schiffe und Kirche
Ingo210578 - Deko Diesllok
[HoT] San, Mario Hirschfeld - Logo Mario Hirschfeld
moechtegernbauer - Zellstoffwerk
TF3DM, 112TEC|schwak - Heißluftballon
TWD-Modding - Verkehrsleiteinrichtungen Tunnel

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

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