

Beschreibung der Südhemmern Map

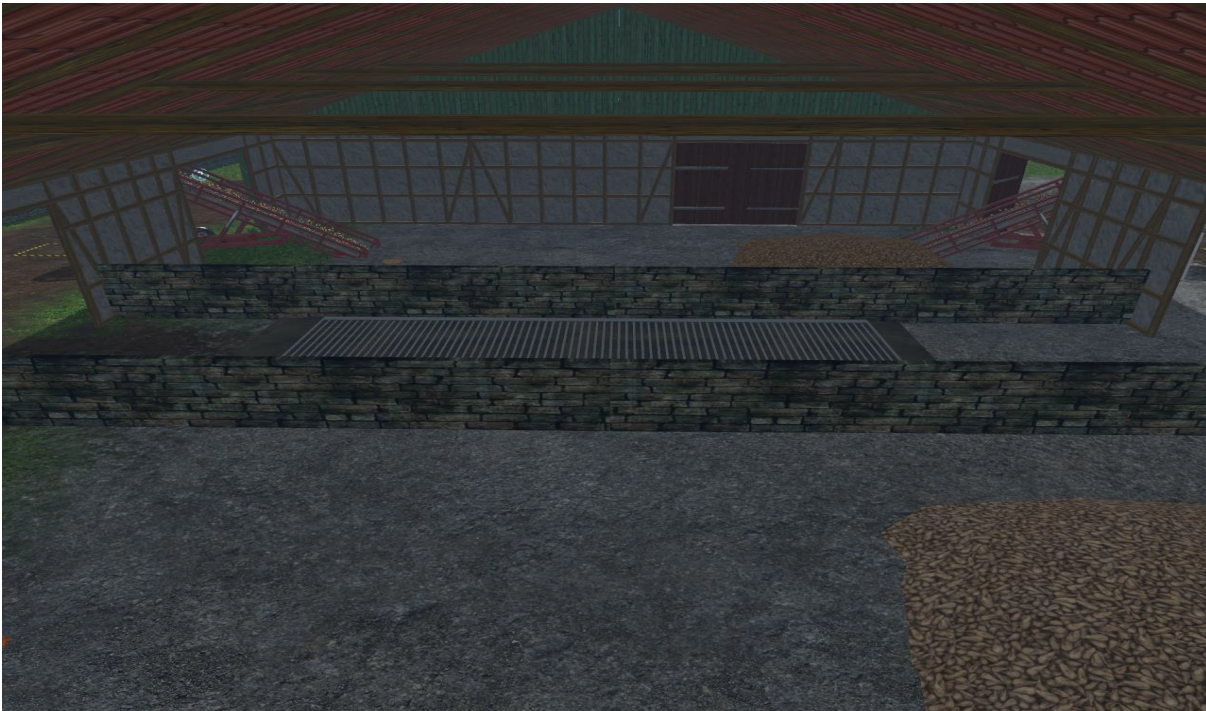
Die Map bildet die drei Dörfer Südhemmern, Hille und Hartum am Mittellandkanal nach, soweit dies virtuell und nach den Spielbedingungen möglich ist. Es steht ein großer Hof mit vielen Unterstellmöglichkeiten und allen für den Betrieb notwendigen Einrichtungen in der Mitte der Map im Ort Südhemmern zur Verfügung. Daneben gibt es zwei Weiler, einen im Nordosten und einen im Südwesten der Karte, die den Haupthof ergänzen.

Ergänzend existiert ein Kuh-Hof nebst Schafweide, Rinder- und Schweinemast, die auch über einige Besonderheiten verfügen. Hier befindet sich auch das Futterlager für Stroh, Gras/Heu und Silage.

1. Der Hof

Auf dem Hof befindet sich das Silo für die Getreidearten (Weizen, Gerste, Hafer, Roggen, Dinkel, Triticale, Mais, Raps und Sonnenblumen) sowie ein Lager für Kartoffeln, Zuckerrüben, Karotten und Zwiebeln. Es sind 15 Fruchtarten zuzüglich Gras, Heu und Stroh zu bearbeiten. Die Abladestellen für die Silos und das Erdfrüchtelager befinden sich auch auf dem Hof und sind ausgeschildert.





Der Rücksetzpunkt befindet sich auf der Hofffläche. Neben dem Wohnhaus befindet sich eine Vielzahl unterschiedlicher Scheunen auf dem Hof. Die Tore sind durchweg animiert.



An einer Hoftankstelle können die Fahrzeuge betankt werden. Der Hof verfügt über Ausgabestellen für Saatgut und Dünger.



Auf dem Hof steht eine Siloanlage für alle Körnerfrüchte zur Verfügung. Dort können diese gelagert und wieder entnommen werden.



Am Hydranten hinter den Scheunen kann man Wasser entnehmen. Ist ausgeschildert. Neben dem Hof befindet sich eine Scheune, die Stroh (Weizen und Gerste) sowie Gras und Heu annimmt und gleich in das Futterlager am Kuhhof verfrachtet. Dies kann dann dort wieder entnommen werden.

2. Die Weiler I und II

Diese befinden sich im Nordosten und Südwesten der Map und sind im PDA gekennzeichnet. Dort befinden sich Unterstellmöglichkeiten für einige Erntefahrzeuge.



Auf jedem Weiler befindet sich eine Abladestelle für Silofrüchte, die dann automatisch in die Hofsilos des Haupthofes verfrachtet werden. Dies erspart weite Wege. Eine Entnahme von Silofrüchten und eine Einlagerung oder Entnahme von Erdfrüchten ist derzeit nicht vorgesehen. Zudem haben die Weiler beide einen Misthaufen als Mistlager und einen Güllebecken als Güllelager, wo jeweils Mist und Gülle entnommen und auf Feld gefahren werden können. Beide Lager werden am Kuhhof befüllt.



Jeder Weiler verfügt über eine Tankstelle, Saatgut- und Düngerausgabe, die ebenfalls ausgeschildert ist. Wer also Silofrüchte in der Nähe der Weiler pflanzt, kann alles dort vor Ort regeln und einen kleinen Tross an Geräten und Fahrzeugen dort belassen. Lange Wege werden erspart.



Bei jedem Weiler befindet sich auch eine Scheune für die Annahme von Stroh (Weizen und Gerste), Gras und Heu, welches ebenfalls in das Futterlager verfrachtet wird, wo es wieder zu entnehmen ist.



3. Versorgungsscheunen

Auf der ganzen Map sind Versorgungsscheunen verteilt. An diesen Scheunen kann man jeweils Saatgut und Dünger in Empfang nehmen und Stroh (Weizen und Gerste), Gras und Heu abladen, welches gleich in das Futterlager am Kuhhof verfrachtet wird.





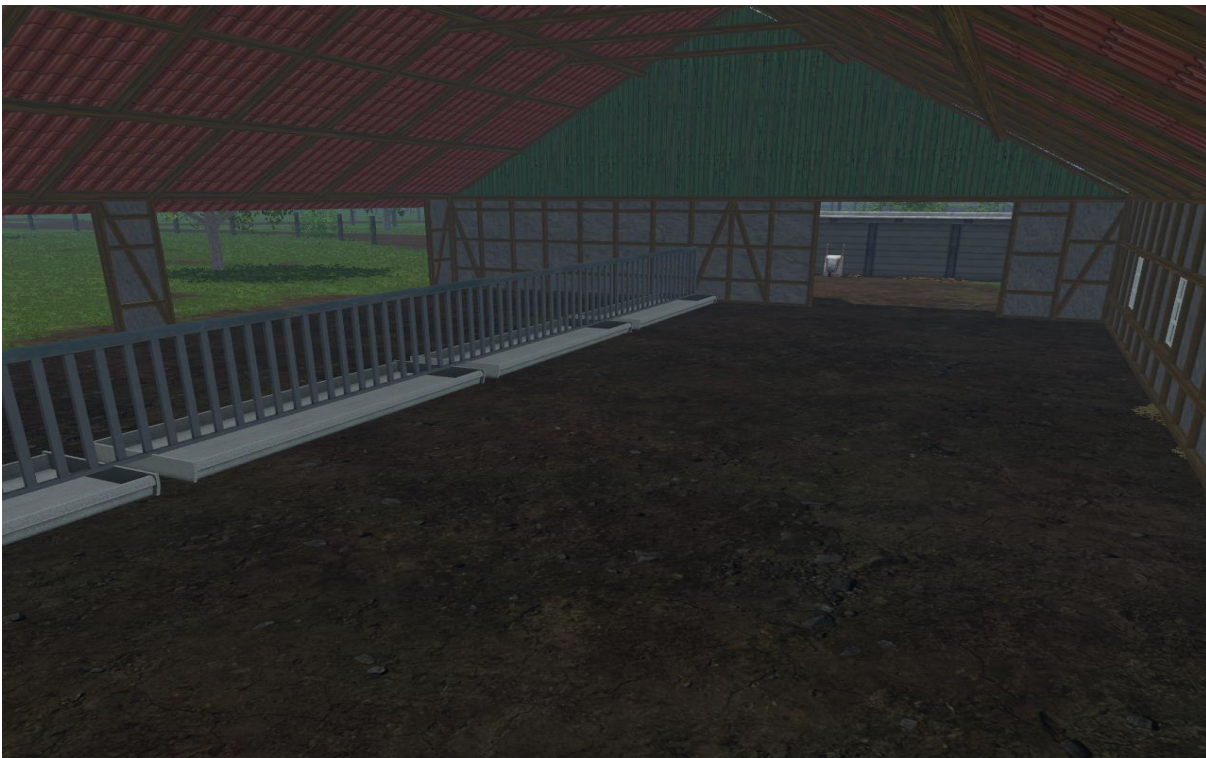
4. Strohsorten

Auf der Map sind die Strohsorten für Weizen, Gerste, Roggen, Hafer, Triticale und Dinkel verbaut. Bei der Ernte entstehen Strohschwaden, die mit dem Ladewagen gesammelt werden können.

Alle Strohsorten werden in Weizenstroh konvertiert, was normal überall zum Einsatz kommen kann und im Futterlager eingelagert wird.

5. Kuhhof

Auf dem Kuhhof befindet sich zunächst der Kuhstall. Zur Fütterung der Kühe muss man mit dem Futtermischwagen in den Stall zu den Trögen. Mit dem Futtermischwagen kann man Stroh, Gras/Heu und Silage jeweils einzeln oder als fertige Futtermischung in den Stall bringen. Zudem kann man Gras/Heu mit dem Ladewagen in den Stall bringen und an den Trögen abkippen.



Für Stroh befindet sich hinter dem Kuhstall noch eine zusätzliche Fläche, wo man von außen Stroh in den Stall bekommt (Ladewagen).



Dann befinden sich am Kuhhof noch die Rinder- und Schweinemast und nebenan die Schafweide, so dass alles, was Futter benötigt, in einem kleinen Umkreis zu finden ist.

Deshalb ist hier auch das Futterlager zu finden. Hier wird das Stroh und Gras/Heu sowie Silage gesammelt, um sie an die Tier zu verfüttern.



Daneben befinden sich Ausgabestellen für Erdfrüchte (**Nur** Kartoffeln und Zuckerrüben), weil diese für die Tier benötigt werden. Diese werden quasi aus dem Bestand am Hof entnommen, ohne dass man extra hinfahren muss. Wer gern Trecker fährt, kann natürlich auch fahren, bleibt jedem selbst überlassen. Zudem kann man dort auch Zuckerrüben/Kartoffeln (Erdfrüchtelager) abkippen, die dann den Weg zum Hof finden (werden dem Bestand auf dem PDA gutgeschrieben).



Wasser für die Tiere gibt es auf der Brücke hinter der Schweinemast oder am Trog neben dem Silagesilo, der neben dem Futterlager steht.



Vor dem Misthaufen befindet sich ein Mistbeamer. Wenn man Mist vom Misthaufen entnimmt und über dem Beamer abschüttet, gelangt dieser Mist zu weiteren Misthaufen mit Förderbändern, die auf der Karte verteilt sind und kann dort wieder entnommen werden.



Diese zusätzlichen Misthaufen befinden sich neben dem Hof, am Kanal neben dem Hof, und an der Straße zum Pferdehof. Wer also die Felder mit Mist düngen will, spart sich weite Wege. Die freie Fläche am Kanal neben dem Hof nutze ich für Gewächshäuser, so dass dort ein Bedarf an Mist besteht, den ich gleich stillen kann. Der Mist kann mit dem Förderband oder daneben mit der Schaufel entnommen werden.

Weiter befindet sich auf dem Kuhhof eine Futtermischhalle auf der Basis der Futtermischanlage von Marhu. Dort kann durch Anlieferung der Komponenten Mischfutter für alle Tiere hergestellt werden. Man kann es direkt in die Ställe bringen oder im Futterlager einlagern und später über die Bänder wieder entnehmen und dann verfüttern.

Die Fruchtsorten, die angenommen werden, sind durch Schilder angegeben. Die Abholung erfolgt an dem Nebeneingang der Halle und ist ebenfalls gekennzeichnet.



Neben der Güllepumpe des Kuhstalls befindet sich ein **Güllebeamer (auch an beiden BGA)**. Wenn man dort Gülle abkippt, wird das Güllelager befüllt und man kann an verschiedenen Entnahmestellen auch der ganzen Map Güllefässer und Gülletransporter befüllen. Das erspart weite Wege.



6. Verkaufsstellen

Hiervon gibt es gar viele auf der Map, die aber unterschiedlich zu bedienen sind. Das meiste ist ausgeschildert oder so eindeutig erkennbar. Die jeweiligen Fruchtsorten/Materialien sind aus der Map erkennbar. Danach kann man sich richten.

Einige wenige sind nicht in der Map zu erkennen. Das ist bewusst so gehalten.

Es gibt 3 **Sonderverkaufsstellen** für Stroh, wo es mächtig Geld für einen Ladewagen Stroh gibt. Dies ist einmal bei der Eimo AG zwischen Südhemmern und Hartum, einmal am Hafen und einmal beim Landi (im Keller). Diese Möglichkeiten sind für alle gedacht, die den schnellen Euro machen wollen, um den Fuhrpark und die Ländereien auf Vordermann zu bringen. Wem das zu unrealistisch ist, lässt es eben. Muss man ja nicht nutzen. Aber wenn es nicht eingebaut ist, kann es keiner nutzen, auch nicht der, der es vielleicht möchte. Es sind Schilder aufgestellt. Hier die am Landi. Man muss in den Keller fahren.



Ich habe versucht, die Verkaufsstellen so einzurichten, dass es einen Sinn ergibt. So nehmen das Hotel, die Gaststätte und die Taverne nur Rüben, Karotten, Kartoffeln, Mais und Zwiebeln an, denn nur damit können die wirklich etwas anfangen.

Die Mühle nimmt nur die Getreidesorten, die auch gemahlen werden können. Die drei Landhändler (Landi, Eimo AG, Landhandel Hille) nehmen alles an, wie der Hafen und der Güterbahnhof. Am Güterbahnhof gibt es mehrere Abladestellen für unterschiedliche Fruchtarten, ist aber ausgeschildert.

Die Industrieanlage setzt sich aus drei Teilen zusammen. Es gibt einmal die Raffinerie, die nimmt Raps und Sonnenblumen für Öl an, Die Zuckerfabrik nimmt Zuckerrüben und die Kläranlage nimmt Gülle an. Dort Gibt es auch Benzin und Wasser zu erwerben.

7. BGA's

Es gibt 2 BGA's auf der Map. Eine große im Norden und eine kleinere im Süden. Bei der großen BGA im Norden befindet sich ein Silage Beamer (ist ausgeschildert). Wenn man dort Silage abkippt, landet diese direkt im Futterlager am Kuhhof. Ist für die gedacht, die viele Kühe haben und nicht immer von der großen BGA zum Kuhhof fahren wollen. Wer dies möchte, muss den Beamer nicht benutzen.



Auch wenn die Silos bei der kleinen BGA kleiner sind, so haben sie doch das volle Fassungsvermögen von 800.000 l. Sie können ganz normal genutzt werden. Beim Abladen etwas aufpassen, der Berg wird schnell sehr hoch.

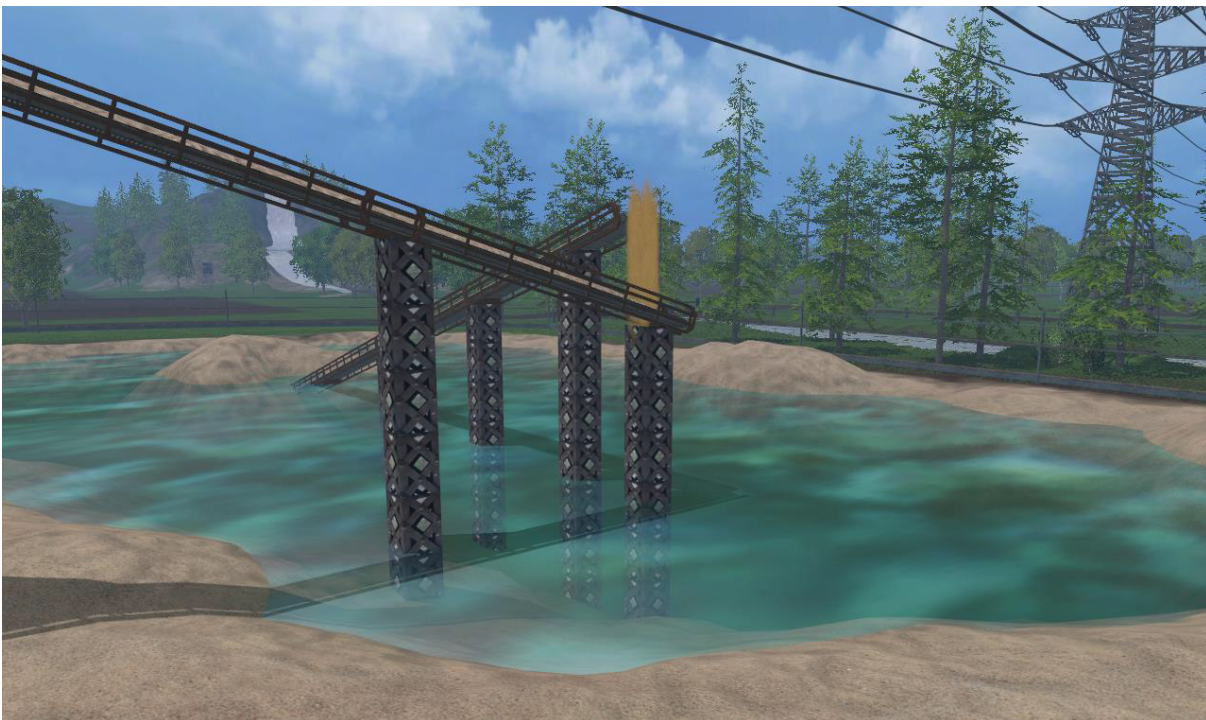
8. Felderkauf

Der Felderkauf erfolgt zentral in Räumen des Amtsgerichts. Dort hängt eine Karte aus, auf welcher alle Felder gekennzeichnet sind. Dann zu dem jeweiligen „Grundbuch“ gehen und über die Taste „R“ den Kaufdialog aufrufen. Die Felder 1-25 werden im Erdgeschoss angeboten, die Felder 26-50 im Obergeschoss (Treppe rauf). Hier finden auch die Versteigerungen statt.



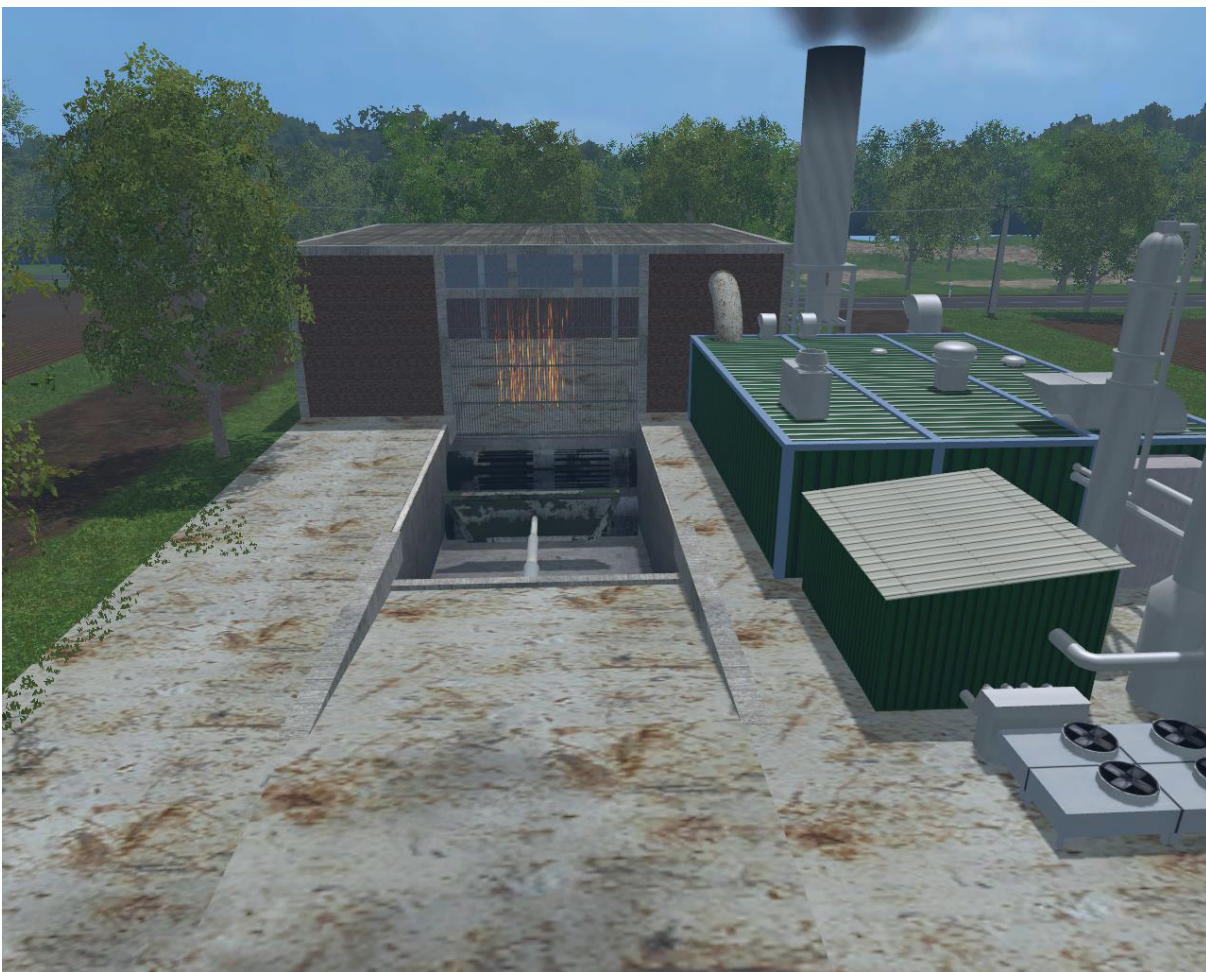
9. Sandkuhle

Für alle, die auch gern mal nur LKW fahren, gibt es eine Sandkuhle. Dort kann man Sand einkaufen und später wieder verkaufen. Die Abladestelle befindet sich im Hafen und ist beschildert. Es gibt einen schönen Gewinn. Die Sandkuhle ist auf dem PDA eingetragen.



10. Strohkraftwerk

Es gibt neuerdings ein Strohkraftwerk. Dort kann man Stroh, Gras, Heu und auch die anliefern und bekommt einen Satten Gewinn. Ist auch im PDA angezeigt.



11. Neue Früchte

Es sind Roggen, Hafer, Dinkel und Triticale (zu deutsch Roggenweizen) eingebaut. Alle vier Fruchtarten können auf dem Hof gelagert und wieder entnommen werden. Die Schwaden werden beim Einsammeln mit dem Ladewagen automatisch in Weizenstroh konvertiert. Mit der Ballenpresse kommen automatisch Weizenstrohballen heraus und können weiterverwendet werden.

Daneben gibt Klee und Luzerne als Zwischenfrucht für den GründüngerMod. Man kann sie aber auch ernten. Entweder mit einem Gras-Schneidwerk und dann mit dem Ladewagen aufsammeln, dann wird Gras daraus. Oder mit dem BigX und dem Disc-Schneidwerk und einem Anhänger, dann wird Häckselgut (Chaff) daraus, welches in die Fahrsilos kann, um zu Silage zu werden.

12. Forstwirtschaft

Neu seit LS15 ist nun auch die Forstwirtschaft möglich auf der Map. Auf dem Hof findet ihr eine Lagerhalle für die Hackschnitzel.

Hier könnt ihr in den Holzrahmen neben der Halle Hackschnitzel abladen, und diese zur späteren Verwendung lagern. Entnehmen kann man sie dann wieder über das Förderband an der Frontseite, oder mit einem Radlader in der Halle.



Alle Bäume auf der Map können gefällt werden. Dazu benötigt ihr eine Kettensäge aus dem Shop, oder für die Tannen beim Sägewerk einen Harvester. Das Sägewerk befindet sich ganz im Norden der Map, hinter dem Pferdehof. Hier könnt ihr in der markierten Fläche Baumstämme ablegen, und Geld dafür kassieren. Achtet darauf, dass Lange und gerade Baumstämme am meisten bringen. Wenn ihr eure Bäume abgeladen habt geht zum Markierten Hebel, und schickt den Zug los.



Man kann das Langholz auch an dem Holzteich über die Rampe in den Teich fahren und bekommt für jede Lieferung Geld. Je länger und gerader die Stämme sind, je höher ist der Gewinn.

Ich habe sicher noch etwas vergessen, was ihr noch herausfinden könnt.

Viel Spaß beim Spielen auf der Map wünscht euch
Gregor Mc Wolf