







# Campfire (Lagerfeuer)

Das Lagerfeuer wird verwendet um Lebensmittel zu kochen, den Spieler zu wärmen und einen kleinen Bereich auszuleuchten.



Das [Lagerfeuer](#) dient dazu um Essen zu kochen, sich zu wärmen und in der Nacht einen kleinen Bereich zu erhellen.


Mit dem [Lagerfeuer](#) könnt ihr folgende Gegenstände herstellen:

- Benutzt ihr als Brennmaterial  [Holz](#), dann entsteht nach einer Zeit  [Holzkohle](#)
- Kocht ihr  [rohes Fleisch](#), so wird daraus  [gekochtes Fleisch](#)
- Kocht ihr  [rohes Edelfleisch](#), so wird daraus  [gekochtes Edelfleisch](#)



Ebenfalls kann mit dem [Campfire \(Lagerfeuer\)](#) [Rohes Fischfleisch](#) zu [Gekochtes Fischfleisch](#) und [Rohes Edelfischfleisch](#) zu [Gekochtes Edelfischfleisch](#) weiter verarbeitet werden.



Kochzeit: 20 Sekunden pro Fleischart.

Das [Lagerfeuer](#) bietet bis zu einem Maximum von +100 hypothermische Isolierung und -50 hyperthermische Isolierung, je nach Abstand zur [Feuerstelle](#).

Ihr solltet darauf achten, dass euer Fleisch, nach dem Kochen, nicht zu lange im [Lagerfeuer](#) liegen bleibt, sonst wird es zu  [verdorbenem Fleisch](#).

Als Brennmaterial könnt ihr folgende Gegenstände benutzen:

-  [Stroh](#), brennt pro Einheit 7,5 Sekunden
-  [Holz](#), brennt pro Einheit 30 Sekunden

-  [Zündpulver](#), brennt pro Einheit 60 Sekunde
-  [Angler Gel](#), brennt pro Einheit 4 Minuten

Typ	Bauteil
Benötigtes Level	2
Punkte zum Erlernen	3
XP pro Herstellung	3.5
Gewicht	4.0
Stapelgröße	3
Haltbarkeit	100.0
Inventarplätze	3
Stapelgröße	3
Einmalige Benutzung	nein
Voraussetzungen	keine

Schaltet frei



[Kochtopf](#)

[Industriegrill](#)



12x [Stroh](#)



1x [Feuerstein](#)



16x [Stein](#)



2x [Holz](#)

Hergestellt in Spielereinventar

Siehe Auch: Die [Haltbarkeit von Lebensmitteln](#).

### **Admin Command / Cheat:**

[Spoiler anzeigen](#)