

# [SP] Autopilot für Mähdrescher (V3 by gotchTOM)

Spielversion: LS 2011

Ur-Skript Autopilot: Zartask

LS09 Skript Autopilot: Mr. F

LS11 Skript Autopilot für Mähdrescher: gotchTOM

**ACHTUNG: Der Autopilot muß in den Mähdreschern eingebaut werden, dazu wird der Giants Editor, ein Texteditor (z.B. Notepad++) und ein wenig Erfahrung im Umgang mit diesen Programmen benötigt.**

**Dieses Autopilot-Kit enthält alle für den Einbau benötigten Dateien, die Einbauanleitung findet ihr weiter unten.**

## Features:

- Abbiegemanöver:  
Drescher hält an den Ecken der Felder an, hebt das Schneidwerk, schlägt die Lenkung entgegengesetzt ein und setzt zurück. Wenn er mit der aktiven Seite den Pflanzenbestand wieder "gefunden" hat, fährt er gerade darauf zu und senkt das Schneidwerk.  
Hat er dann den Pflanzenbestand erreicht, arbeitet er normal weiter.  
Er schneidet also nicht mehr so komische "runde Ecken" in den Bestand 😊
- Drescher fährt das Überladerohr automatisch aus, wenn sich ein Anhänger in der Nähe befindet.
- Drescher bleibt stehen und fährt das Überladerohr aus, wenn der Korntank voll ist (Füllstand 100%).
- Drescher bleibt stehen, wenn es regnet oder hagelt.
- Drescher bleibt beim Zurücksetzen stehen, wenn sich ein Fahrzeug direkt hinter ihm befindet.  
Dafür sorgt ein "trafficCollisionTrigger" hinter dem Drescher, der auch nur beim Zurücksetzen aktiv ist.
- Abtank-Modus:  
Drescher fährt beim Abtanken weiter oder bleibt während des Abtankvorganges stehen.  
Dabei ist es egal, ob der Korntank voll oder mit nur einem Liter gefüllt ist.  
Auswahl des Abtankmodus per Knopfdruck.
- Abstandshalter:  
Ein auf Knopfdruck zuschaltbarer "trafficCollisionTrigger" sorgt dafür, das der Autopilot stehen bleibt, wenn weiter vor ihm ein anderes Fahrzeug fährt und zu nahe kommt.  
Sehr praktisch wenn man mit mehreren Dreschern im Verband arbeitet und der vorausfahrende Drescher stehen bleibt oder ein Abbiegemanöver ausführt.
- "inputbindings":  
Alle Tasten sind im Spiel bei "Steuerung" frei belegbar.
- Autopilot-Menü:  
Menü zum Einstellen des Autopiloten in deutscher und englischer Sprache (je nach Spielversion).  
Geänderte Tasten werden dort auch automatisch angezeigt.  
Der Text kann in der modDesc.xml geändert werden.
- Markierungspfeile:  
Sie visualisieren die eingestellte Arbeitsbreite und werden nur angezeigt, wenn man im Drescher sitzt und das Menü aktiviert hat.
- Arbeitslicht bleibt im Dunkeln beim Verlassen des Fahrzeugs an

Hinweis:

- Wenn der Abtankmodus auf "stehen bleiben" gestellt ist, muß der Anhänger nach dem Entladevorgang außer Reichweite fahren bzw. gefahren werden. Denn wenn der Drescher beim Anfahren weiter drischt (Korntank füllt sich wieder) und der Anhänger noch in Reichweite ist, hält der Drescher logischerweise wieder an um Abzutanken.
- Der "trafficCollisionTrigger" des Abstandshalters ist zur aktiven Seite hin nach außen versetzt, damit er den vorausfahrenden Drescher erkennt. Deshalb sollte beim ersten Drescher und der ersten Bahn um das Feld, der Abstandshalter ausgeschaltet sein bzw. keine anderen Fahrzeuge am Feldrand stehen. Sonst bleibt der erste Drescher stehen, wenn er das am Feldrand stehende Fahrzeug erreicht.
- Außer die Tasten zum Ein-/Ausschalten des Autopilot-Menüs und zum Einstellen der Fahrstufen, funktionieren die Tasten nur bei eingeschaltetem Autopilot-Menü.
- Der Autopilot funktioniert nur bedingt im Multiplayer-Modus, so kann er z.B. nur vom Host bedient werden und dem Client werden permanent die Arbeitsbreitenmarkierungspfeile angezeigt.

Ein dickes Dankeschön geht an:

- *andreas.hofm*, *Deutz210*, *fendtfahrer*, *Rainerigor*, *StoneCat* und *X318iX* vom Easyteam fürs Testen und Aufspüren der Fehler, für Verbesserungsvorschläge und allgemeines Feedback.
- *schlosserhansel* für die Idee und Realisierung der Markierungspfeile (Arbeitsbreite)
- *Zartask* und *Mr.F* für die Vorgängerversionen des Autopiloten
- *Giants* und andere Skriptautoren, deren Codes ich im Skript verwendet habe ;-)

**Die Anleitung zum Einbau findet ihr auf der nächsten Seite.**

# Anleitung zum Einbau des Autopiloten in einen Drescher (by gotchTOM).

## Folgende Programme werden benötigt:

- Komprimierungsprogramm (z.B. 7-Zip oder WinRAR)
- Giants Editor
- Texteditor (z.B. WordPad oder Notepad++)

## Folgende Dateien werden benötigt:

- APCombineAreas.i3d
- APCombine.lua
- ApHud.png
- APCombine\_XML-Entries.txt

## Hinweis:

- Macht zur Sicherheit eine Kopie von dem Drescher, falls beim Einbau was schief geht.
- Ist der Drescher noch zu einer Zip-Datei gepackt, müßt ihr diese Datei mit einem Komprimierungsprogramm entpacken.

## Ablauf:

- I. Kopiert die zwei Dateien **APCombine.lua** und **ApHud.png** in den entpackten Ordner des Dreschers.

## II. Einfügen der APCombineAreas.i3d in die i3d-Datei des Dreschers

1. Öffnet das Modell (also die i3d-Datei) des Dreschers mit dem Giants Editor (GE) und importiert die Datei APCombineAreas.i3d.  
Dazu klickt ihr oben im Menü des GE auf „File“ -> „Import...“ und wählt die Datei APCombineAreas.i3d aus. Anschließend mit „Öffnen“ bestätigen.  
(sie erscheint dann mit dem Namen "Autopilot" ganz unten im Fenster "Scenograph")
2. Klickt den gerade importierten Punkt namens "Autopilot" an und schneidet ihn aus (Strg+x drücken)
3. Klickt auf die Hauptkomponente des Dreschers  
(meistens oben der erste Punkt im Fenster "Scenograph")  
und fügt den zuvor ausgeschnittenen Punkt "Autopilot" dort ein (Strg+v drücken).
4. Nach dem Einfügen öffnet sich der Inhalt dieser Komponente.  
Die darin enthaltenen "Bauteile" (inklusive des gerade eingefügten Punktes "Autopilot") werden angezeigt.  
Zählt die Stelle des neuen Punktes "Autopilot" ab, dazu fangt ihr oben bei 0 (Null) an!  
Das erste "Bauteil" dieser Komponente hat also den Index 0, das Zweite den Index 1, das Dritte den Index 2 usw. bis zum Autopilot.
5. Merkt/Notiert euch die Stelle (**Index**) des Autopiloten
6. Klickt den Punkt "Autopilot" an, im Hauptfenster seht ihr wo er im Modell positioniert ist.  
Verschiebt den Punkt mit Hilfe der bunten Pfeile eventuell noch ein wenig vor oder zurück, die Markierungspfeile der Arbeitsbreite sollten direkt vor dem Schneidwerk liegen.
7. Speichert die i3d-Datei des Dreschers ab.

### III. Bearbeiten der xml-Datei des Dreschers

1. Öffnet die *xml-Datei des Dreschers*, die den Namen des Dreschers trägt, mit dem Texteditor. (nicht die Datei *modDesc.xml* oder andere)
2. Fügt über der letzten Zeile `</vehicle>` die Zeilen von **TEXT 1** aus der Datei *APCombine\_XML-Entries.txt* ein.
3. Ersetzt in diesen Zeilen die Zahl hinter jedem "*index = ...*" (hier im Beispiel die Zahl **41**) mit der von euch oben im Abschnitt II. abgezählten Zahl (**Index**).
4. Speichert die *xml-Datei* ab.

### IV. Bearbeiten der Datei *modDesc.xml* des Dreschers

1. Öffnet die Datei *modDesc.xml* des Dreschers mit dem Texteditor.
2. Sucht in der *modDesc.xml* die Zeilen `<l10n>` und `</l10n>`, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile `</modDesc>`.  
Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen von **TEXT 2** aus der Datei *APCombine\_XML-Entries.txt* ein.
3. Sucht in der *modDesc.xml* die Zeilen `<inputBindings>` und `</inputBindings>`, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile `</modDesc>`.  
Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen von **TEXT 3** aus der Datei *APCombine\_XML-Entries.txt* ein.
4. Sucht in der *modDesc.xml* die Zeilen `<specializations>` und `</specializations>`, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile `</modDesc>`.  
Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile von **TEXT 4** aus der Datei *APCombine\_XML-Entries.txt* ein.
5. Sucht in der *modDesc.xml* die Zeilen `<type name="...>` und `</type>`.  
Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile von **TEXT 5** aus der Datei *APCombine\_XML-Entries.txt* ein.  
Sollten an der Stelle schon *specializations* stehen, fügt ihr die Zeile ganz unten unter der letzten ein.
6. Speichert die Datei *modDesc.xml* ab.

### V. Markiert alle Dateien im Ordner des Dreschers und packt sie mit Hilfe des Komprimierungsprogramms wieder zu einer Zip-Datei.

Die Zip-Datei kann jetzt in den *mods*-Ordner eingefügt werden.

Solltet ihr noch Fragen zum Einbau haben, könnt ihr sie gerne im Supportbereich von <http://easy-mods.phpbb8.de> stellen.

Über Kritik/Verbesserungsvorschläge/Lob zum Autopiloten würde ich mich im Feedbackbereich freuen ;-)

Viel Spaß beim „Dreschen lassen“ wünscht euch

gotchTOM