**AutoTractor**

Dies ist die LS15 Version von AutoTractor (<http://www.modhoster.de/mods/autotractor>). Version 2.0 benötigt mindestens LS15 Patch 1.3.

**Wie funktioniert es?**

AutoTractor baut sich automatisch in alle Fahrzeuge ein, wenn diese bereits die Spezialisierung aiTractor haben. Beim Start diese alternativen Helfers überprüft er kurz das Feld an er aktuellen Traktorposition. Abgesehen davon hat AutoTractor aber wenig Ahnung davon, wo es sich auf dem Feld bedindet. Stattdessen schaut dieser Mod ausgehend von der aktuellen Position, wo noch unbearbeitetes Feld und wo bereits bearbeites Feld ist. Das funktioniert ganz ähnlich wie bei AutoCombine.

Allerdings ist ein Mähdrescher viel einfacher zu steuern. Das Schneidwerk ist vorne starr angebracht. Lenkt man nach links, dann geht das Schneidwerk auch nach links.

Bei Traktoren ist es leider komplizierter. Das Gerät kann vorne oder hinten starr angebracht sein. Größere Geräte sind dagegen hinten beweglich angebracht. Und lenkt man nach links, dann schwenkt z.B. der Grubber oder Pflug erst mal in die andere Richtung aus. Deshalb benötigt AutoTractor viel mehr Rechenleistung. Eigentlich kann man den Weg gar nicht genau genug berechnen, ohne dass die FPS stark einbrechen.

**Wann sollte man AutoTractor nicht benutzen?**

Auf schönen rechteckigen Feldern kann man besser den normalen Helfer benutzen. Wenn man in AutoTractor das Vorgewende einschaltet, dann wirkt das auch beim normalen Helfer. Mit anderen Mods zum Einstellen des Helfers verträgt sich AutoTractor leider nicht.

Wenn man einen bestimmten Weg auf dem Feld abfahren will, dann empfehle ich CoursePlay. Für einfaches Hinterherfahren ist auch FollowMe ganz toll. Ich habe meistens alle 3 Mods installiert.

**Bekannte Probleme**

Es kommt leider immer wieder zu FPS Einbrüchen. Beim Start von AutoTractor sollte man darauf achten, dass die Hinterräder des Traktors möglichst schon auf dem richtigen Feld stehen.

Auch bei nach außen gewölbten (konkaven) Feldrändern brechen die FPS stark ein. Dieses Problem habe ich noch nicht ganz im Griff. Anscheinend tritt diese Phänomen bei Kreisfahrt weniger stark auf.

Zum Grasmähen muss man einmal um den zu mähenden Bereich herum selber mähen. Der Feld-Scanner versucht dann das Innere zu ermitteln.

Heuwenden klappt, aber Heuschwaden nicht.

**Tastenbelegung**

Mit der Taste 5 öffnet man das AutoTractor Hud. Dort findet man 20 Buttons. Hier ist deren Belegung in folgendem Schema:  
  
A1 A2 A3 A4 A5  
B1 B2 B3 B4 B5  
C1 C2 C3 C4 C5  
D1 D2 D3 D4 D5  
  
A1: Helfer an/aus  
A2: Umschalten zwischen dem eingebauten Helfer von Giants (Default) und dem AutoTractor Helfer  
A3: Umschalten zwischen Hoch-/Runter-Modus (Default) und Kreisfahrt  
A4: Automatische Lenkung. Hier übernimmt AutoTractor nur die Lenkung. Gas geben muss man selber. Sobald man selber lenkt, schaltet sich die automatische Lenkung wieder aus. Man kann sie auch über die Taste 5 einschalten  
A5: Während des Wendemanövers kann man zum nächsten Schritt springen. Das ist manchmal nützlich, wenn sich der Helfer festgefahren hat

B1: Vorgewende an/aus (Default ist aus). Das Vorgewende funktioniert nur beim Hoch-/Runter-Modus  
B2: Vorgewende mit/ohne Berücksichtigung der Arbeitsbreite  
B3: Kollisionsprüfung (Default ist aus)  
B4: Wendemodus  
B5: Saatgutverbrauch (Default ist an). Ab Patch 1.2 verbraucht der Helfer grundsätzlich das vorhandene Saatgut. Ist dieser Button an, dann hält der Helfer an sobald kein Saatgut mehr im Tank ist.

C1: Dieser Button aktiviert den linken Rand  
C2: Dieser Button aktiviert den rechten Rand  
C3: Erhöhung des maximalen Lenkwinkels  
C4: Verringerung des maximalen Lenkwinkels  
C5: Unterstützung für Frontpacker

D1: Erhöhung der Arbeitsbreite  
D2: Verringerung der Arbeitsbreite  
D3: Mehr Platz beim Wendemanöver/Vorgewende  
D4: Weniger Platz beim Wendemanöver/Vorgewende  
D5: Rückwärtsfahren an/aus (Default ist aus)  
  
Außerdem kann man noch die Geschwindigkeit mit den Tasten 1 und 2 umstellen. Mit der Taste 3 kann man den Helfer pausieren lassen. Die Buttons fürs Vorgewende (B1, B2, C3, C4) und Saatgutverbrauch (B5) funktionieren jetzt auch beim normalen Helfer. Es werden neben allen Geräten, die der normale Helfer auch kann, noch Spritzen, Düngerstreuer, Miststreuer und Güllefässer unterstütz. Auch gezogene Erntemaschinen und Krautschläger sollten funktionieren. Das ist aber noch experimentell.

**Beta Versionen**

AutoTractor und die meisten meiner anderen Mods gibt es jetzt auch auf GitHub:

<https://github.com/Mogli12>

Unter folgender URL bekommt man immer die neueste Beta von AutoTractor:

<https://github.com/Mogli12/AutoTractor/raw/master/zzzAutoTractor.zip>

**Bemerkungen**

Bitte beachtet, dass die großeHorsch Sämaschinen nun ein weiteres Gelenk in der Mitte hat. AutoTractor wurde damit ausgiebig getestet. Aber die korrekte Vorhersage des Nachlaufs ist überfordert mich momentan.  
Ich danke allen freiwilligen Testern, auch wenn ich nicht alle berücksichtigen konnte. Mein besonderer Dank geht an Fendt Fan 12 und Christian181.  
Der Mod darf unter Verwendung des Original Download-Links auf anderen Seiten zum Download angeboten werden. Das erneute Hochladen auf anderen Datei-Hostern ist untersagt. Eine kurze Notiz an mich wäre auch nett.