

Kurse Platinum XII v1.0

Hi Leute, die Kurse sind bestimmt nicht perfekt aber ich denke es ist schon mal ein Anfang und ich werde weiter daran arbeiten.

Zur Installation fügt bitte die Datei courseplay.xml in den savegame-Ordner des bestehenden Spiels mit der Platinum XII-Map.

Zuerst war mir wichtig die Kurse vom Hof aus zu starten und so flexibel als möglich zu gestalten.

Enthalten sind:

- Generierkurse für alle Felder
- An und Abfahrkurse zu allen Feldern und Teilweise zu BGAs und Ställen (außer 35, soll später als Wendepunkt dienen)
- Verkaufskurse Startpunkt Hof
- Grubberkurse (selbst eingefahren) für alle Felder 7,8m Arbeitsbreite
- Teilweise Grubber- und Sähkurse mit Start-Stop am Hof (Trigger werden angefahren)

Mein Ziel ist es, das am Ende, die meisten Kurse kombinierbar sind.

Kursbeschreibungen:

aaa.xx.hof.feld- bzw. aaa.xx.feld.hof-Kurse

Diese Kurse dienen als An- bzw. Abfahrkurse vom oder zum Hof. Auf diesen Kursen bauen alle anderen auf. Grundsatz war hier das Abfahren der Ernte. „XX“ steht jeweils für die Feldnummer so auch bei den weiteren Kursbeschreibungen. Steht an der Feldnummer ein Buchstabe („b“ = Baum, „k“ = Kreuzung) dann handelt es sich hierbei um grundlegende Kombinationskurse die an irgendeinem Baum in Feldnähe bzw. an einer Kreuzung in Feldnähe beginnen und enden.

aaa.gru.xx.7,8m-Kurse

Das sind Grubberkurse mit Arbeitsbreite 7,8m. Diese sind durch einen Helfer selbst eingefahren und dienen zur Kombination für Grubber- bzw. Säharbeiten. Generierte Kurse lassen mir zu viel auf dem Feld stehen.

abf.xx.hof.koka-Kurse

Das sind Abfahrkurse von den einzelnen Feldern zum Hof. „koka“ steht für Korn und Kartoffel. Der Abfahrer wird durch beide Trigger am Hof fahren. Diese Abfahrkurse laufen als Endlosschleife. Schließlich soll es ja automatisch funktionieren.

aaa.spr.xx.24m-Kurse

Diese Spritzenkurse sind in Arbeitsbreite 24m selbst eingefahren. Noch nicht vollständig für alle Felder aber der Anfang ist getan. Spritzenkurse lassen sich sehr gut generieren ohne großen Flächenverlust.

gen.xx-Kurse

Diese Kurse sind zum automatischen Generieren von Feldkursen. Es wurden die Feldränder mit leichter Überlappung eingefahren. Diese Kurse muss man auswählen, die Arbeitsbreite des Gerätes einstellen und auf „Kurs generieren“ klicken. Dieser Kurs wird dann gespeichert und mit anderen An- bzw. Abfahrkursen kombiniert und ergibt schließlich einen vollständigen Kurs für die jeweilige Feldarbeit.

gru.xx.hof.7,8m-Kurse

Hier habt ihr ein paar fertig kombinierte Grubberkurse. Diese Kurse auswählen und den Abfahrer auf Feldarbeit einstellen. Am Ende der Feldbearbeitung wird er stoppen. Hier müsst ihr auf „sofort abfahren“ klicken dann „weiterfahren“ und auf „Warten am letzten Wegpunkt“. Der Traktor wird auf dem Hof stehen bleiben und ist bereit für den nächsten Grubberkurs. ;)

verk.xxxxxx-Kurse

Diese Kurse sind zum Verkauf von Siloinhalten am Hof konfiguriert. Die Kurse müssen kombiniert werden, da die Vielfalt der Ablade- bzw. Verkaufsstellen riesig ist. Natürlich könnt ihr die Kombinationen speichern. Bei diesen Kursen ist ein Wartepunkt integriert. Oftmals möchte man ja nur einen Anhänger voll Erntegut abfahren.

Kurse kombinieren:

Grubberkurse:

Beachtet bitte die Reihenfolge der Kurse beim kombinieren!

1. aaa.gru.hof.1 (Startpunkt am Hof, knapp hinter dem Endpunkt)
2. aaa.xx.hof.feld (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
3. aaa.gru.xx.7,8m (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
4. aaa.xx.feld.hof (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
5. aaa.gru.hof.2 (Endpunkt am Hof, kurz vor dem Startpunkt)

Diese Kurse müsst ihr mit der mittleren Auswahl Taste (Ordner mit Plus) auswählen. Am besten speichert ihr die Kurse anschließend unter den Namen: **gru.xx.hof.7,8m** um Verwirrungen zu vermeiden.

Sähkurse:

Auch hier ist die Reihenfolge zur Kombination sehr wichtig um einen reibungslosen Ablauf zu ermöglichen.

1. aaa.sae.fuell.hof.1 (Startpunkt am Hof, knapp hinter dem Endpunkt)
2. aaa.xx.hof.feld (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
3. aaa.gru.xx.7,8m (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
4. aaa.xx.feld.hof (XX-Feldnummer beachten, muss bei Punkt 2, 3, 4 gleich sein)
5. aaa.sae.fuell.hof.2 (Endpunkt am Hof, kurz vor dem Startpunkt, führt durch Saattrigger)

Diese Kurse müsst ihr mit der mittleren Auswahl Taste (Ordner mit Plus) auswählen. Am besten speichert ihr die Kurse anschließend unter den Namen: **sae.xx.hof.8m** um Verwirrungen zu vermeiden.

Verkaufskurse:

Verkaufskurse sind 3er Kombinationen. Hier ist es notwendig den jeweiligen Traktor an der Halle zum Abladetrigger der Silos zu positionieren. Es ist der Standard-Abfahrer zu benutzen (Beladung am Startpunkt). Kombiniert wird wie folgt:

1. verk.xxxx.start.hof („xxxx“ ist die Variable für das jeweilige Erntegut)
2. verk.yyyy.hof („yyy“ steht für die jeweilige Abladestelle im Rundkurs zum Hof)
3. verk.xxxx.stop.hof („xxxx“ sollte gleich wie bei Punkt 1 gewählt werden)

Diese Kurse können natürlich gespeichert werden. Ich hab das nicht gemacht 3 Kurse zu kombinieren ist nicht so aufwändig, wie ich finde.

Abfahrkurse vom Feld:

Diese Kombination ist auch als 3er Kurs ausgeführt. Abfahrer-Einstellung kann über den Kombinationsmodus („kombiniert“ zum Drescher abtanken) oder als („Beladung am Startpunkt“) gewählt werden.

1. aaa.xx.feld.hof („xx“ Feldzahl, bei 3tens wieder verwenden)
2. abf.norm.hof.kartoffe (Kurs über die Trigger am Hof)
3. aaa.xx.hof.feld („xx“ Feldzahl von 1tens beachten)

Weitere Kombinationen (noch nicht vollständig):

Wird in folgenden Versionen weiter vervollständigt.

- aaa.mist.hof.1 und 2 (Start- und Endkurs zur Verladung von Mist am Förderband Hof)
- aaa.schwad.hof.1 und 2 (Start- und Endkurs zum Sammeln von Gras und Stroh auf den Feldern und abladen am Hof. Auch ein Traktor mit Schwader wird hier seinen Platz finden)

Viel Spaß derweil mehr folgt!

woagner32