

Forage Harvest Extension - Mapper

Einbau eigener forageYieldScale-Werte direkt in der Modmap

Kurzregel: Die Map entscheidet weiterhin selbst, welche Früchte und Wachstumsstufen mit dem Feldhäcksler erntbar sind. Dieses Attribut skaliert nur den daraus entstehenden Häckselertrag.

1. Wo wird es eingetragen?

Trage den Wert direkt in der jeweiligen foliage.xml der Frucht ein, also dort, wo die <foliageState>-Einträge der Wachstumsstufen stehen. Das Attribut heißt exakt forageYieldScale.

- Nur bei den Wachstumsstufen setzen, die abweichend skaliert werden sollen.
- Nicht eingetragene Stufen verwenden automatisch den Standardwert 1.00 beziehungsweise den Mod-Fallback aus forageYieldScales.xml.

2. Minimalbeispiel in einer foliage.xml

```
<!-- Beispiel gekürzt: maps/forage/greenRye.xml -->
<foliageType name="greenRye" ...>
  <foliageLayer ...>
    <foliageState name="greenBig2"
      forageYieldScale="1.00" />
    <foliageState name="harvestReady"
      forageYieldScale="1.15" />
  </foliageLayer>
</foliageType>
```

3. Priorität und Verhalten

- Map-Werte haben Priorität vor der forageYieldScales.xml im Mod.
- Wenn die Map nur einzelne Stufen einträgt, fallen die übrigen Stufen normal auf den Mod-Wert oder 1.00 zurück.
- Werte müssen größer als 0 sein. scale="0" oder negative Werte werden ignoriert.
- Der Wert wirkt nur bei direktem Häckseln mit Feldhäcksler/Schneidwerk und ändert keine normalen Drescher-, Mäh- oder Schwad-Erträge.

4. Wertelogik

Wert	Wirkung	Beispiel
1.00	unverändert	100 % vom normalen Häckselertrag
0.75	25 % weniger	früher Schnitt / schwächerer Bestand
1.25	25 % mehr	späterer Schnitt / stärkerer Bestand

5. Schneller Funktionstest

- Karte starten, Frucht in zwei verschiedenen Wachstumsstufen häckseln und gleiche Fläche vergleichen.
- Wenn sich nichts ändert: Namen der foliageState prüfen und sicherstellen, dass die Frucht in der Map überhaupt häckselbar ist.
- Nach XML-Änderungen Spielstand neu laden, damit die Foliage-Daten erneut gelesen werden.

Forage Harvest Extension - Spieler

Yieldscales direkt im Mod anpassen

Kurzregel: Spieler passen die Datei forageYieldScales.xml im Mod an. Diese Werte sind Fallback-Werte für Basegame-Früchte und Karten, die keine eigenen forageYieldScale-Werte in der Map setzen.

1. Datei öffnen

- Öffne FS25_forageHarvestExtension.zip mit 7-Zip, WinRAR oder einem ähnlichen Tool.
- Bearbeite im Hauptverzeichnis der ZIP die Datei forageYieldScales.xml.
- Nutze einen Texteditor wie Notepad++ oder VS Code. Nicht mit Word oder einem Office-Programm bearbeiten.
- Vorher eine Sicherheitskopie der ZIP oder der XML anlegen.

2. Aufbau der Datei

Jede Frucht steht in einem <fruit>-Block. Darunter stehen die Wachstumsstufen als <state>-Einträge. Angepasst wird nur der Zahlenwert bei scale.

```
<forageHarvestExtension>
  <fruit name="grass">
    <state name="greenSmall02" scale="0.30"/>
    <state name="greenSmall" scale="0.50"/>
    <state name="greenMiddle" scale="0.75"/>
  </fruit>
</forageHarvestExtension>
```

3. Was bedeuten die Zahlen?

Wert	Wirkung	Beispiel
1.00	unverändert	100 % vom normalen Häckselertrag
0.75	25 % weniger	früher Schnitt / schwächerer Bestand
1.25	25 % mehr	späterer Schnitt / stärkerer Bestand

4. Typische Anpassung

Wenn dir eine Stufe zu wenig oder zu viel Häckselgut liefert, ändere nur den entsprechenden scale-Wert. Beispiel: Aus scale="0.75" wird scale="0.90", wenn die Stufe etwas stärker sein soll.

- Neue Früchte können als eigener fruit-Block ergänzt werden, wenn der interne FruitType-Name bekannt ist.
- Fehlende oder falsch geschriebene Früchte/Stufen verursachen keinen Absturz, werden aber ignoriert.
- Werte kleiner oder gleich 0 nicht verwenden; sie werden ignoriert und verhalten sich wie kein Eintrag.

5. Speichern und testen

- XML speichern und die geänderte Datei wieder in die ZIP übernehmen, falls dein Packprogramm danach fragt.
- Darauf achten, dass die Dateien weiterhin direkt im Hauptverzeichnis der ZIP liegen und kein zusätzlicher Unterordner entsteht.
- Spielstand neu laden. Die Datei wird beim Kartenstart neu eingelesen.
- Nach Mod-Updates eigene Werte erneut prüfen oder in die neue forageYieldScales.xml übernehmen.