

# *Abenteurerausstattung*



*eine Modifikation für*

*TES IV: Oblivion*

*(Patch 1.2.0416 und die offizielle Erweiterung Shivering Isles werden benötigt)*

Version 1.1 – 28.10.2007

## **Inhaltsverzeichnis**

<i>1. Inhalt der Modifikation.....</i>	<i>3</i>
<i>2. Installation.....</i>	<i>7</i>
<i>3. Spielstart.....</i>	<i>9</i>
<i>4. Deinstallation.....</i>	<i>10</i>
<i>5. Hunger und Schlafbedürfnis.....</i>	<i>11</i>
<i>6. Bekannte Probleme.....</i>	<i>13</i>
<i>7. Kompatibilität.....</i>	<i>14</i>
<i>8. Danke!.....</i>	<i>15</i>
<i>9. Copyright / Kontakt.....</i>	<i>16</i>
<i>10. Versionshistorie.....</i>	<i>17</i>



## 1. Inhalt der Modifikation

Diese Modifikation fügt dem Spiel eine transportable Zeltlagerausrüstung inkl. diversem Zubehör, einen Wolfshund-Gefährten, einige neue Zauber sowie (auf Wunsch) Hunger- und Schlafbedürfnis für den Spieler-Charakter hinzu.

Es werden die deutsche Version von Oblivion **mit Patch 1.2.0416** und die offizielle Erweiterung **Shivering Isles** benötigt.

Im Einzelnen beinhaltet die Modifikation folgende Dinge:

### Großes geschlossenes Zelt

Das große Zelt kann nicht käuflich erworben werden. Man erhält es entweder nach Abschluss der Kämpfergilden-Questreihe als Meister der Gilde oder alternativ nach Ende der Nebenquest, welche man von Graf Caro in Leyawiin erhält, nachdem dieser den Spieler zum Ritter des weißen Hengstes ernannt hat. Das Zelt des Gildenmeisters befindet sich in Chorrol, nahe der dortigen Kämpfergilde, das Ritterzelt kann in einer Truhe in der Unterkunft der Ritter des weißen Hengstes gefunden werden.

Das große Zelt kommt komplett eingerichtet und bietet u.a. ein Doppelbett, eine Rüstungspuppe sowie etliche Kisten und Säcke als Stauraum. Des Weiteren gibt es darin:

- ♦ **Badewanne:** Um ein Bad zu nehmen, muss zuerst das Badewasser auf dem Ofen erwärmt werden, dann das warme Wasser in die Wanne geben, sich entkleiden (Kleiderkiste aktivieren) und in die Wanne setzen. Seife nicht vergessen. Nach einer kurzen Weile erhält man für 24 Stunden einen Bonus auf Charisma, Wortgewandtheit und Handelsgeschick.
- ♦ **Spieluhr:** Kann dazu verwendet werden, im Zelt eigene Musik abzuspielen. (mehr im Abschnitt: Installation sowie: Bekannte Probleme. <grummel>
- ♦ **Küchenecke:** Im Kochtopf können verschiedene Speisen und Getränke zubereitet und im Regal zu Proviantpaketen verpackt werden. Rezepte finden sich im Buch „Die Abenteurerküche“ im Bücherregal.
- ♦ **Maras Statue:** Spendet Maras Segen und den der Neun (entspr. den Altären in den Kapellen).
- ♦ **Vorratstonne:** Wird regelmäßig mit einigen benötigten Dingen (Holz, Seife, Proviant u.a.) wiederaufgefüllt. **Bitte keine eigenen Sachen in die Tonne legen, sie würden verlorengehen.**
- ♦ **Landkarte:** Ermöglicht die Schnellreise (Teleport) in die Kämpfergilden jeder Stadt sowie zur Geheimen Universität.
- ♦ **Ring des Feldherrn/Ring des fahrenden Ritters:** Kann zur sofortigen Rückreise (Teleport) in das Zelt benutzt werden.

Das Zelt, welches man als Gildenmeister erwirbt, beinhaltet darüber hinaus noch das Schwert „**Wegfinder**“ und das Schild „**Würfelwender**“ sowie eine umtexturierte (und recht starke) Legionsrüstung.



## Mittleres Zelt (Schlafzelt)

Erweiterbar um eine fest eingebaute Alchemisten-Ausrüstung und einen Kräutersack zur automatischen Aufnahme unverbrauchter Ingredienzien nach der Trankzubereitung. Des Weiteren enthält das Zelt eine Ecke zur Zubereitung von Proviantpaketen.

## Kleines Schlafzelt

Das kleine Schlafzelt enthält eine fest eingebaute Bettstelle sowie eine Kiste. Die Kiste respawnt nicht. Um das Zelt abzubauen, muss die Kiste im Schleichmodus aktiviert werden. Zum normalen Öffnen ist die Kiste aufrecht stehend zu aktivieren.

## Gepäckzelt

Das Gepäckzelt beinhaltet Vorratsbehälter für Wasser und Mehl sowie einen beliebig nutzbaren Aufbewahrungssack (kein Respawn). Es kann um eine Werkstatt zur Reparatur der Ausrüstung und zum Schmieden von Dietrichen sowie eine magische Truhe (eine Art Überalltruhe, doch mit absichtlich eingeschränkter Funktionalität) erweitert werden.

## Bettzeug

Eine transportable Bettstelle zur Verwendung im großen Zelt.

## Kochstelle und Lagerfeuer

Im Kochtopf können verschiedene Speisen und Getränke zubereitet werden.

## Lagerfackeln

5 aufstellbare Fackeln zur Beleuchtung/Dekoration des Lagers bei Nacht.

## Mobile Schmiedef Feuerstelle und Schmelztiegel

Mit der Schmiedef Feuerstelle und dem Tiegel können nutzlose Gegenstände wie Schaufeln, Mistgabeln und andere Metallteile zu Schmiedeeisen und Asche eingeschmolzen werden. Das Schmiedeeisen kann anschließend mit der Werkzeugkiste zu Dietrichen weiterverarbeitet werden. Andere kleine Metallgegenstände (z.B. Geschirr, Stundengläser u.v.a.) werden zu Gold, Silber, Zinn und Glas geschmolzen. Diese besitzen momentan noch keine weitere Funktion und können nur verkauft werden.

## Holzfalleraxt

Sofern das Zusatzmodul **bbLagerOptional.esp** (siehe: 2. Installation) aktiviert ist, kann man mit der Axt Holz aus den gefallenen Baumstämmen des Originalspiels schlagen. Ohne dieses Zusatzmodul besitzt die Axt keine Funktion. Das benötigte Holz kann in diesem Fall ausschließlich bei Sepp Uldingers Gemischtwarenhandel sowie auf den Shivering Isles bei bestimmten Händlern in Bliss und Tiegeln käuflich erworben werden.

## Kleinkram

- ♦ Nimmervoller Beutel.
- ♦ „Flamme des Nordens“: Eine hell weiß leuchtende Fackel, die mittels der Magie von Welkyndsteinen betrieben wird.
- ♦ Stab und Zauber der Rückkehr: Ein einfacher Mark/Recall-Zauber mit einem Ziel-/Rückkehrpunkt.
- ♦ „Flug des Ikarus“: Ein einfacher Flugzauber für den Spieler und seinen vierbeinigen Gefährten, sofern der Spieler den Hund mitgenommen hat.
- ♦ Magisches Stundenglas: Zeigt die InGame-Uhrzeit, wahlweise permanent oder halbstündlich, an.
- ♦ Schlüsselring

Die Verwendung genannter Gegenstände wird in Büchern erläutert, welche man im Spiel kaufen kann oder in Gebrauchsanleitungen, die man beim Erwerb der Sachen kostenlos dazu bekommt. Für den Anfang sei die Lektüre des Buches „Das Leben in der Wildnis“ und des Katalogs der „B&B Werkzeugmanufaktur“ empfohlen. Beide Bücher können von Sepp Uldinger gekauft werden.

Generell kann gesagt werden, dass die meisten der Gegenstände im Schleichmodus aktiviert werden können, um sie abzubauen. Eine Aktivierung aus dem Stand führt die normale Funktion der Gegenstände aus.

Hat man außer einem der drei Schlafzelte irgendeinen weiteren Bestandteil der Abenteuer-ausstattung in der Spielwelt platziert, so führt der Abbau eines Schlafzeltes dazu, dass auch alle anderen Gegenstände automatisch eingepackt werden. Diese finden sich später in den Zeltkisten wieder.

## Sepp Uldingers Gemischtwarenhandel

Ein neuer Händler, wohnhaft östlich Skingrads an der Goldstraße am unteren Rande des Großen Forstes. Sepp verkauft die ersten Bestandteile der Lagerausrüstung sowie Holz. Holz wird sowohl als Baumaterial für die Zelte und die Kochstelle benötigt (und beim Aufbau in geringem Maße verschlissen), als auch als Brennstoff für die Feuerstellen und die Lagerfackeln.



## Strolch

Wer mag, kann Strolch, einen jungen Wolfshundwelpen, bei Sepp Uldinger erwerben und als Begleiter mit sich nehmen.

Man kann Strolch einmal täglich mit Fleisch oder Hundekuchen füttern, wodurch er mit der Zeit wächst und stärker wird. Er wird aber niemals zu einem Reittier.

Anfangs wird der kleine Strolch aus Kämpfen davonlaufen, bald schon aber den Spieler unterstützen. Im „aggressiven Kampfmodus“ wird er Gegner in Reichweite selbständig attackieren, im passiven Modus greift er hingegen nur an, wenn der Spieler seine Waffe gezogen hat. Steckt man die Waffe weg, wird Strolch einen Kampf abbrechen und zum Spieler zurückkehren.

Strolch kann Feinde in der näheren Umgebung aufspüren und den Spieler zu diesen führen. Das kann nützlich sein, falls man nicht schlafen bzw. die Alchemieausrüstung oder Werkstatt benutzen kann, weil sich Gegner in der Nähe des Lagers aufhalten.

Strolch ist nicht unsterblich (essential). Wird er schwer verletzt, kann bzw. muss er mit einem Berührungsheilzauber wiederbelebt werden. Einen solchen Zauber erhält man automatisch beim Kauf des Tieres. Der Hund ist dann aber immer noch geschwächt, kann aber durch die Gabe eines Heiltranks wieder aufgepäppelt werden. Des Weiteren überlässt Sepp Uldinger dem Spieler noch eine Hundepfeife, mit welcher man Strolch jederzeit zu sich rufen kann, wenn es zuvor irgendwo warten sollte. Da im Skript auf der Pfeife einige wesentliche Dinge abgewickelt werden, ist die Pfeife als Questgegenstand deklariert und kann somit später nicht mehr abgelegt werden.

## Hunger und Müdigkeit für den Spieler

Dieser Teil der Mod ist zu Beginn nicht aktiviert. Wer gerne damit spielen möchte, muss die Funktion gesondert einschalten (siehe: 2. Installation).

Ich habe diesen Teil eingebaut, weil Hunger und Schlafbedürfnis mir schon immer in Oblivion gefehlt haben. Die mir bekannten Hunger/Durst/Schlaf-Mods erscheinen mir aber entweder zu kompliziert oder sie greifen für meinen Geschmack zu sehr in die Spielmechanik ein. Mehr dazu im 5. Abschnitt.

## 2. Installation

Den im heruntergeladenen Archiv enthaltenen Ordner **Data** entpacken und in das Oblivion-Verzeichnis kopieren. Üblicherweise ist das: **C:\Programme\Bethesda Softworks\Oblivion\...**

### Update-Installation:

War zuvor bereits die Version 1.0 des PlugIns installiert, so kann Version 1.1 einfach überinstalliert werden. Evtl. Nachfragen, ob Dateien überschrieben werden sollen, einfach mit Ja bestätigen. Ein Mod-Reset ist nicht erforderlich. Bereits gekaufte Gegenstände bleiben erhalten.

Das PlugIn besteht aus mehreren Komponenten. Dies deshalb, um Inkompatibilitäten zu anderen Mods so gut es geht zu vermeiden, bzw. jedem Spieler selbst die Wahl zu lassen, ob sie oder er einige Funktionen dieser Mod nutzen möchte und dadurch möglicherweise verursachte Probleme in Kauf zu nehmen bereit ist.

### Kurzfassung:

Nach dem Entpacken und Kopieren der Dateien aus dem Archiv sollten sich die nachfolgenden Dateien im Data-Ordner befinden und im Launcher angezeigt werden:

**bbLagerBasis.esm**  
**bbLager.esp**  
**GlobalSettingsInterface.esm**

Diese drei Module müssen angehakt werden, um das PlugIn spielen zu können.

Weiterhin sollten noch:

**bbLagerOptional.esp**  
**bbDunklereNaechte.esp**

vorhanden sein. Diese beiden Teile können zusätzlich aktiviert werden, müssen aber nicht.

Wer Hunger und Müdigkeit einzuschalten wünscht, möge im Spiel bitte einmalig die Konsole öffnen (dazu die ^ - Taste drücken), dort:

**StartQuest bbHSControl**

eingeben, dies mit der Eingabetaste bestätigen und die Konsole danach durch nochmaliges Drücken der ^ - Taste wieder schließen. Nach einigen Sekunden sollte eine Meldung angezeigt werden, dass Hunger und Müdigkeit nun aktiviert sind und es sollten sich neu 3 gefüllte Wasserflaschen sowie 3 Proviantpakete im Gepäck finden. Die Wasserflaschen sind einmalig und können nicht nachgekauft werden. Daher bitte aufpassen, dass sie nicht verloren gehen.



## Langfassung:

### **bbLagerBasis.esm**

Stellt einige gemeinsam genutzte Ressourcen zur Verfügung und muss daher zum Spielen des PlugIns im Launcher aktiviert werden.

### **GlobalSettingsInterface.esm (GSI)**

GSI ist eine von NewRaven vorgestellte Schnittstelle, welche eine übergreifende „Kommunikation“ zwischen verschiedenen PlugIns ermöglicht. Zum jetzigen Zeitpunkt kann darüber gesteuert werden, ob ein Teleport des Spielers in bestimmten Gebieten nicht erlaubt sein soll. Der „Rückkehr“-Zauber und der Ring aus dem großen Zelt berücksichtigen eine solche Beschränkung, sollte ein anderes PlugIn dieses so vorgeben. Mehr dazu auf NewRavens Webseite:

<http://tes.newraven.net/downloads/gsi.html>

oder in der beigefügten GSI\_Readme.html. GlobalSettingsInterface.esm muss im Launcher aktiviert werden, um mit der Abenteurerausstattung spielen zu können.

### **bbLager.esp**

Dieses ist das Hauptmodul der Abenteurerausstattung.

### **bbLagerOptional.esp**

Das Modul stellt zusätzliche Erweiterungen zur Verfügung und kann bei Interesse aktiviert werden. Das Modul nimmt allerdings zum Teil recht weitreichende Veränderungen an der Spielwelt sowie Änderungen an Objekten des Grundspiels vor, die ziemlich sicher Konflikte mit anderen PlugIns verursachen dürften. Im Einzelnen:

- ◆ Sämtliche gefallen Baumstämme des Grundspiels werden durch „erntbare“ Exemplare ersetzt. Von den Stämmen können, vergleichbar den Pflanzen im Spiel, nun eine Zufallsauswahl verschiedener Pilze entnommen werden. (ähnlich Qarls Harvest Mod). Unter anderem wachsen nur hier die „Edlen Schimmelpilze“, welche zur Selbstherstellung von Käse benutzt werden können. Der hauptsächliche Zweck der Stämme besteht jedoch darin, sich mit der Holzfälleraxt selbst mit Holz versorgen zu können.
- ◆ Die meisten Brunnen aus dem Grundspiel werden durch solche ersetzt, an denen man seine Wasserflaschen auffüllen kann.
- ◆ Nahrungsmittel aus dem Grundspiel werden mit Skripten belegt, so dass sie (in geringem Maße) zur Nahrungsversorgung beitragen können, wenn man sie verzehrt.
- ◆ Schafe können gemolken werden, um Milch für die Selbstherstellung von Käse zu beschaffen. Milchflaschen werden von Händlern verkauft (wozu einige Leveled Lists geändert wurden). Nach dem Gebrauch (oder Austrinken) einer Milchflasche, behält man eine leere Flasche zurück, die durch Melken eines Schafes wieder gefüllt werden kann. Dazu einfach ein Schaf aktivieren.



## **bbDunklereNaechte.esp**

Dieses kleine PlugIn macht die Nächte dunkler, gleichzeitig aber auch kürzer. Ungefähr entsprechend einer hiesigen Frühsommernacht. Ich selbst spiele schon lange damit. Die Helligkeit der Fackeln, Feuer und Kerzen in der Abenteurerausstattung sind daran angepasst. Wer's mag...

## **Eigene Musiktitel für die Spieluhr einbinden**

Die Spieluhr im großen Zelt kann auf Wunsch bis zu 5 verschiedene Musikstücke abspielen. Diese müssen zunächst im Spielverzeichnis im Ordner: `..\Data\Music\Brausebart\` unter den Dateinamen **bbTrack01.mp3** bis **bbTrack05.mp3** abgelegt werden.

Damit das PlugIn die Titel abspielt, muss später im Spiel noch deren jeweilige Länge eingegeben werden. Dazu bitte die Konsole aktivieren (^ - Taste drücken) und dort:

**set bbPlayTime01 to [Länge von Track 1 in Sekunden]**

...

**set bbPlayTime05 to [Länge von Track 5 in Sekunden]**

eintippen. Wenn also z.B. der 3. Musiktitel eine Spieldauer von 2:35 besitzt, müsste die Eingabe: **set bbPlayTime03 to 155** lauten.

Anschließend die Konsole schließen und den Spielstand speichern.

Ohne Änderungen können die zwei mitgelieferten Musikstücke mit der Spieluhr wiedergegeben werden.

---

## **3. Spielstart**

Nach der Installation der Mod „findet“ man einen Werbeprospekt von Uldingers Gemischtwarenhandel. Dort sollten der „B&B Katalog“ und „Das Leben in der Wildnis“ gekauft und gelesen werden. Der Katalog enthält ein Händlerverzeichnis.

Es gibt in dieser Mod keine Questen. Sämtliche Gegenstände (mit Ausnahme des großen Zeltes) können einfach käuflich erworben werden. Die Sachen sind nicht ganz billig, meiner Meinung nach aber auch nicht überteuert.

Hat der Charakter die Kämpfergildenlaufbahn bereits abgeschlossen, so wird das große Zelt in Chorrol freigeschaltet – das Zelt in der Weißer Hengst Unterkunft ist dann nicht mehr verfügbar. Umgedreht kann später das Gilden-Zelt nicht mehr erworben werden, sobald man einmal das Ritter-Zelt an sich genommen hat.

## 4. Deinstallation

### Wichtig

**Wurde der Hunger-/Schlaf-Teil aktiviert, so muss dieser zunächst deaktiviert werden, bevor das PlugIn selbst gelöscht oder im Launcher deaktiviert wird.**

Anderenfalls würden durch Hunger oder Müdigkeit verursachte Beeinträchtigungen der Attribute des Charakters nach der Deinstallation dauerhaft erhalten bleiben!

Zu diesem Zweck bitte die Konsole öffnen ( **^** - Taste drücken) und dann:

**StartQuest bbxPrepareUninstall**

eingeben, dies mit der Eingabetaste bestätigen und die Konsole danach durch erneutes Drücken der **^** - Taste wieder schließen. Kurz darauf sollte eine Meldung angezeigt werden, dass das PlugIn nun entfernt werden kann.

Hunger und Müdigkeit sind jetzt ausgeschaltet und alle evtl. dadurch momentan bedingten Beeinträchtigungen der Attribute wurden vom Charakter genommen.

Nun den Spielstand speichern und das Spiel beenden.

Die Häkchen bei den zum PlugIn gehörenden ESP- und ESM-Dateien im Launcher entfernen und das Spiel danach erneut starten. Die Warnmeldungen bezgl. fehlendem Inhalts ignorieren. Nach dem Laden des Spielstandes nochmal ein Savegame anlegen.

Um die von der Abenteurerausstattung mitgebrachten Ressourcen vollständig wieder los zu werden, können nachfolgend bezeichnete Dateien aus dem Data-Unterverzeichnis im Oblivion-Spielverzeichnis gelöscht werden:

bbDunklereNaechte.esp  
bbLager.bsa  
bbLager.esp  
bbLagerBasis.bsa  
bbLagerBasis.esm  
bbLagerOptional.esp

sowie der Ordner samt Inhalt:

\\Music\\Brausebart\\\*.\*



## 5. Hunger und Schlafbedürfnis

Sofern Hunger und Müdigkeit aktiviert wurden, muss der Spieler von nun an regelmäßig in einem Bett schlafen und Nahrung zu sich nehmen. Das zugrundeliegende Prinzip ist dabei bewusst einfach gehalten. Mir ging es mehr um den rollenspielerischen Aspekt, sich selbst mit Nahrung versorgen zu können, als ein hochkomplexes System auszudenken, welche Beeinträchtigungen wann und wie durch Hunger bzw. Schlafmangel auftreten. Auch wollte ich das Ganze nicht zu nervig gestalten. Man soll nicht zu oft zum Essen bzw. Schlafen gezwungen sein.

Hunger und Müdigkeit des Spielers steigen einfach linear mit fortschreitender Spielzeit in einem Bereich von 0 (satt, ausgeruht) bis max. 100 (völlig erschöpft). Abhängigkeiten von Attributen, der Rasse, bestimmten Aktivitäten usw. gibt es nicht. Der Hunger erreicht innerhalb von 48 Spielstunden sein Maximum, die Müdigkeit innerhalb von 72 Stunden. Basis der Zeitmessung ist die Ingame-Zeit, sodass die Mod keine Abhängigkeit vom eingestellten TimeScale aufweisen sollte.

Alle 10 Punkte wird der Spieler mit Eigenschaftszaubern belegt, welche dessen Attribute in zunehmendem Maße nach unten ziehen, je länger er nichts gegessen oder geschlafen hat.

Hunger reduziert *Schnelligkeit*, *Geschicklichkeit* und *Konstitution*.

Müdigkeit beeinträchtigt *Intelligenz* und *Willenskraft*.

Oberhalb 30 Punkten Müdigkeit oder Hunger tritt langsam eine allgemeine Erschöpfung hinzu, welche zusätzlich die *Stärke* in Mitleidenschaft zieht.

Den momentanen Einfluss von Hunger, Müdigkeit und Erschöpfung kann man jederzeit im Statusmenü bei den wirksamen Magieeffekten nachsehen.

Muss man ins Gefängnis, wird die Zeit dort als Schlafenszeit gewertet. Man kommt also völlig ausgeruht aus dem Knast wieder heraus. Die Verpflegung für Strafgefangene ist leider nicht die beste, sodass man das Gefängnis stets mit einigem Kohldampf (40) verlässt.

Vampire sollten ganz einfach weder Hunger noch Müdigkeit verspüren. Selbst habe ich noch nie einen Vampir gespielt und auch keine Lust dazu, das testweise zu tun oder mir für diese Spezies eine Sonderbehandlung zu überlegen.

### Schlaf

Um die max. Müdigkeit (100) loszuwerden, müssen 8 Stunden geschlafen werden. Weniger Schlaf reduziert die Müdigkeit proportional. Schläft man länger als man eigentlich müsste, baut man noch eine „Schlafreserve“ (bis zu max. 8 Stunden) auf. Anders gesagt: Man kann etwas vorschlafen. Die ersten Anzeichen von Müdigkeit treten dann entsprechend später auf. Alle Betten und Bettstellen sind gleichermaßen geeignet.



## Nahrungsversorgung

Wurde das Zusatzmodul **bbLagerOptional.esp** aktiviert, können sämtliche Nahrungsmittel aus dem Grundspiel und einige Zutaten von den Shivering Isles verzehrt werden und tragen dadurch zur Sättigung bei. Ohne aktiviertes Zusatzmodul können die Sachen natürlich auch gegessen werden, vermindern dann aber den Hunger nicht. Die Verpflegung kann in diesem Fall allein über Proviantpakete und selbst gekochten Fleischauflauf bewerkstelligt werden.

Proviantpakete werden in geringer Stückzahl von den Wirten aller Herbergen außerhalb der Städte zum Verkauf angeboten. Weiterhin gibt es in jeder Stadt eine Schänke (meistens die einfachste), in der man ebenfalls Proviant erwerben kann. In Neu-Sheoth kann ebenfalls Proviant gekauft werden

Dieselben Wirtschaften verkaufen außerdem Mehl in Säcken und Wasserfässchen. Man kann damit das Fass und den Mehlsack im Gepäckzelt des Lagers auffüllen.

Jedem Nahrungsmittel ist ein bestimmter „Nährwert“ zugewiesen. Dieser reicht von 1 (die meisten Obstsorten und Gemüse) bis 50 (Proviantpaket) Selbst gekochter Fleischauflauf besitzt einen Nährwert von 25. Eine genaue Aufstellung kann dem Rezeptbüchlein entnommen werden, welches im Schlafzelt ausliegt.

Jedes Mal, sobald man etwas isst, verringert sich der Hunger-Level um den Nährwert der soeben verspiessenen Nahrung. Der Verzehr eines Proviantpaketes deckt somit den Tagesbedarf. Alternativ könnte man natürlich auch 50 Äpfel essen (mit Zusatzmodul).

Ich habe den Nährwert der Nahrungsmittel des Grundspiels absichtlich so niedrig gewählt, um das Selbstkochen relevanter zu machen. Es gibt einfach zu viele Nahrungsmittel im Spiel, als dass man darauf ein „realistisches“ und gleichzeitig interessantes (imho) System aufbauen könnte.

Ähnlich dem Schlafen, kann man mehr essen als notwendig wäre, um den Hunger lediglich auf 0 zu bringen. Tut man dies, wird der Magen erst einige Stunden später wieder zu knurren anfangen.

## Wasser

Durst im eigentlichen Sinne gibt es in dieser Mod nicht. Proviantpakete und Fleischauflauf können jedoch nur in Verbindung mit einem Getränk konsumiert werden. Im Fall des Proviantes muss dies Wasser sein; zum Fleischtopf mundet hingegen viel besser eine Flasche guten Weines (zur Not tut es aber auch der billige), ein schönes Bier oder stärkender Met. Alkoholgenuss macht allerdings bekanntlich müde... Wer das vermeiden möchte, sollte keinen Alkohol bei sich tragen, wenn er das Gericht verzehrt. Man trinkt dann - sofern vorrätig - halt notgedrungen einen Schluck schnöden Wassers zum exquisiten Mahl. ;-)

Des Weiteren wird Wasser neben Mehl zur Zubereitung von Brot gebraucht und man kann es sich notfalls über den Kopf schütten und auf diese Weise ein wenig die Müdigkeit vertreiben.

Es empfiehlt sich von daher, seine Wasserflaschen stets gefüllt zu halten.



Wasser kann fässerweise in den Herbergen erworben und später in das Vorratsfass im Lager umgefüllt werden. Aus dem Fass im Zelt wiederum können dann die Wasserflaschen nachgefüllt werden. Trägt man hingegen gefüllte Flaschen bei sich, kann man deren Inhalt in das Fass geben und auf diese Weise seinen Wasservorrat selbst aufstocken.

Leere Wasserflaschen können außer am Fass auch in jedem Gewässer wieder aufgefüllt werden. Man muss dazu ein Stück weit in den See oder Fluss hinein waten (die Schwimm-animation muss dargestellt werden) und anschließend die Wasserflaschen aus dem Gepäck ins Wasser werfen. Sie schwimmen oben und nach einigen Sekunden sind sie wieder gefüllt (und schwimmen trotzdem immer noch oben - ja, ja... ;-).

Bei aktiviertem Zusatzmodul können leere Wasserflaschen schließlich noch an fast allen Brunnen des Grundspiels gefüllt werden.

---

## 6. Bekannte Probleme

- ♦ Die kleineren Zelte und die Kochstelle besitzen keine Kollision.  
Das ist Absicht, da sich anderenfalls NPC's ständig an den Gegenständen verhakeln würden. So laufen sie einfach hindurch. Sieht doof aus, weiß ich, ist meiner Meinung nach aber immer noch besser, als dass die Begleiter ohne Ende herumzappeln. Das große Zelt hat allerdings Kollision. Hier kann es also passieren, dass NPCs am Zelt hängenbleiben oder in dessen „Inneren“ gefangen sind.
- ♦ Bei Gebrauch der Spieluhr im großen Zelt werden die Titelübergänge manchmal nicht richtig wiedergegeben. Zwischen zwei Stücken ist dann für einige Sekunden die normale Hintergrundmusik zu hören. Speichert man im großen Zelt und lädt diesen Spielstand später, erklingt immer erst die normale Hintergrundmusik, bevor schließlich die eigene Musik einsetzt.
- ♦ Die Zelttür im großen Zelt zeigt manchmal fälschlicherweise "Zelttür zu Chorrol" an, obwohl das Zelt ganz woanders steht. Man kommt auch an der richtigen Stelle wieder heraus. Meistens passiert das, wenn man innerhalb des Zelttes speichert, das Spiel beendet und später neu lädt.
- ♦ Der „Wasserdampf“ über der Badewanne erscheint meistens erst mit einiger Verzögerung, manchmal auch gar nicht.
- ♦ Benutzt man den Flugzauber, kommt es ab und zu vor, dass man gegen eine Art unsichtbarer Barriere stößt und daraufhin unkontrollierbar zurückgeworfen wird. Auf schwächeren Rechnern ist dieser Effekt anscheinend stärker ausgeprägt und tritt so häufig ein, dass man kaum noch voran kommt.



- ♦ Fliegt man mit Karacho gegen ein Hindernis, kommt die Kollisionsabfrage nicht mehr nach und es kann vorkommen, dass man im Hindernis feststeckt. Häufig hilft es, den Flugzauber dann nochmal auszusprechen, um wieder freizukommen. Manchmal verstirbt der Charakter allerdings auch augenblicklich. :-(
  - ♦ Beim Landen (insbesondere aus großer Höhe) schwebt der Charakter manchmal bis unter den Erdboden. Man sollte am besten stets eine niedrige Flughöhe einnehmen, bevor man landet.
  - ♦ Der Schlüsselring kann eine merkliche Verzögerung beim Öffnen des Inventars oder eines Containers bewirken. Je mehr Gegenstände sich im Inventar/dem Container befinden, desto störender ist diese Verzögerung. Naja, der Schlüsselring kostet nichts und wer ihn nicht mag, muss ihn ja nicht verwenden.
  - ♦ Bei Verwendung des Schlüsselrings werden manchmal die Meldungen nicht unterdrückt, wenn man Container in schneller Folge öffnet und schließt. Es gibt dann eine Folge unschöner Anzeigen: "Schlüssel XY wurde entfernt". Das bedeutet jedoch nur, dass die Schlüssel vom Skript auf dem Schlüsselring temporär aus dem Inventar entfernt wurden. Sie sind nicht wirklich fort.
  - ♦ Die Wasserflaschen sind als „Zutaten“ ins Spiel eingebunden. Man kann sie daher auch im Trankmacher zusammen mit anderen Ingredienzien zu Tränken verarbeiten. Die Flaschen wären danach natürlich fort. Einfach nicht machen! ;-)
- 

## 7. Kompatibilität

Die Module **bbLager.esp** und **bbLager.esm** sollten mit den meisten anderen PlugIns kompatibel sein, da darin nur wenig Bestehendes verändert wird.

### Ausnahmen:

Die Exterior-Zellen -8/5 und -8/4 werden geändert; dort befindet sich Sepp Uldingers Hütte. Die Zellen sind aber so gewählt, dass sie nicht mit: „UL - Ancient Redwoods“ kollidieren.

Desweiteren verändert das PlugIn die Zelle ChorrolExterior05 (dort steht das große Zelt) und in der Weißer Hengst Unterkunft wird eine Kiste platziert.

Der Magic Effect „Resist Water Damage“ wird in seiner ursprünglichen Form (also ohne jeden Effekt) benutzt. Letzteres mag dazu führen, dass ein anderes PlugIn in welchem dieser Effekt modifiziert wurde, nicht mehr richtig funktioniert, sofern die Abenteurerausstattung in der Ladereihenfolge dahinter steht. Verändert ein PlugIn „Resist Water Damage“ und wird dieses nach der Abenteurerausstattung geladen, können dadurch möglicherweise unschöne optische und akustische Effekte verursacht werden.

Die Versorgung der Händler mit den Waren dieses PlugIns wird durchgängig per Skript erledigt und sollte damit unproblematisch sein.



**bbLagerOptional.esp** verändert die Baumstämme des Grundspiels – und natürlich (mit Ausnahme einiger „kritischer“ Zellen) sämtliche Zellen in denen diese Stämme liegen. Inwieweit hierdurch Konflikte mit Landschafts-Mods verursacht werden, kann ich nicht genau sagen. Einige Regionen der Unique Landscape Reihe bin ich abgelaufen und konnte – zu meiner Überraschung – dort bislang keine falsch platzierten Stämme entdecken. Muss natürlich noch lange nicht bedeuten, dass es keine gibt.

Das Modul ist nicht kompatibel mit anderen Mods, welche ihrerseits die Baumstämme ändern. „Qarls Logs“ bzw. „Qarls Harvest“ fallen mir ein.

Wer bereits ein anderes Hunger/Durst/Schlaf-PlugIn verwendet, sollte **bbLagerOptional.esp** entweder gar nicht aktivieren oder in der Ladereihenfolge vor dem anderen PlugIn anordnen. Anderenfalls wird es Konflikte aufgrund der geänderten Nahrungsmittel und der Brunnen geben.

---

## 8. Danke!

Herzlichen Dank richte ich an:

**Beolo** für seine Texturen aus unserem gemeinsamen Triana Projekt.

**Scanner** für viele Hilfe beim Testen der neuen Version und manch wertvollen Ratschlag zu den Skripten.

**Bulwyf** für seinen abschließenden Betatest.

**Nerdus** für die ursprüngliche Idee und die uns seinerzeit gegebene Erlaubnis, seine Abenteuerer Ausrüstung in unserm Triana Projekt verwenden zu dürfen. Das vorliegende PlugIn steht in der Tradition von Nerdus Arbeit und Ideen.

**Antistar** für die Erlaubnis, Badewanne und Seife aus seiner *Bathing Mod* verwenden zu dürfen.

**wildkarrde** für den Ofen im großen Zelt.

**DagothBalls** für die *Legions Rüstung*

**guidobot101** und **scruggsywuggsy** für all ihre hilfreichen und wertvollen Beiträge zum Skripten im offiziellen Forum, wie im TES-Wiki.

**ScripterRon**, **KomodoDave** und **dev\_akm** für TES4Gecko. Ohne dieses Tool wäre es nicht möglich gewesen, dieses PlugIn zu erstellen.

das **NifSkope-Team**.

**Bethesda Softworks** für ein großartiges Spiel – und das Construction Set, welches so unendlich viele Möglichkeiten eröffnet, eigene Ideen zu verwirklichen.

## 9. Copyright / Kontakt

Bei dieser Modifikation handelt es sich um ein gänzlich unkommerzielles Projekt.  
Alle Rechte am Spiel und sämtlichem Original-Content liegen bei Bethesda Softworks.

Die verwendeten Musikstücke sind dem „Freestuff V1“- Paket von [hartwigmedia](#) entnommen. Sämtliche Rechte an der Musik liegen bei hartwigmedia.

Die Rechte an selbsterstellten Meshes und Texturen liegen bei Beolo und Brausebart. Ich bitte darum, die vorliegende Modifikation nicht ohne vorherige Zustimmung zum Download anzubieten oder anderweitig zu verteilen. Des Weiteren bitte ich darum, keine Bestandteile dieser Modifikation in anderen Mods zu verwenden, ohne mich zuvor zu fragen.

Vielen Dank!

Brausebart  
([Brausebart@gmx.net](mailto:Brausebart@gmx.net))



*Ei der Zeit*



## 10. Versionshistorie

### Vers. 1.1 – 28.10.2007

Für V1.1 wird die Erweiterung Shivering Isles mit Patch 1.2.0416 vorausgesetzt.

- + Neues großes, geschlossenes Zelt
- + Neues kleines Schlafzelt mit integrierter Bettstelle und einer Kiste.
- + Alle Zelte besitzen tageszeitabhängige Beleuchtung, das große Zelt raucht aus dem Ofenrohr, sofern innen der Ofen angefeuert ist.
- + Das Aufstellen der Ausrüstung ist nicht länger auf den Worldspace Tamriel beschränkt.
- + Hunger und Müdigkeit verursachen im fortgeschrittenen Stadium Orientierungsstörungen und Schwächeanfälle und schließlich Halluzinationen (Spieler wird von imaginären Geistern angegriffen).
- Strolch greift während der Spieler schmiedet nicht länger die Werkzeugkiste an.
- Aggressives Kampfverhalten von Strolch funktioniert jetzt wie vorgesehen.
- Strolch wird im Kampf (meistens) nicht mehr von Wachen angegriffen.
- \* Strolchs Wachstum hängt nun vom Level-Unterschied zum Spieler ab.  
Je höher der Level des Spielers, desto schneller wächst er pro Fütterung.
- + Strolchs Gesundheit kann durch Gabe eines Heiltrankes (Stärke egal) wiederhergestellt werden.
- Es wird kein Holz mehr verbraucht, wenn die Zelte nicht aufgestellt werden können.
- \* Das Aufstellen einiger Gegenstände wurde intern geändert um möglichen Mod-Konflikten (Kvatch Aftermath) vorzubeugen.
- \* Die Welkynd-Fackel verwendet nur noch eine Mesh.
- \* Die meisten Ausrüstungsgegenstände können nun aus Redundanzgründen bei je zwei unterschiedlichen Händlern erworben werden. Ausgenommen sind die Waren aus Sepp Uldingers Sortiment sowie die Alchemisten-Ausrüstungen für das mittlere Zelt (ehem. Schlafzelt).
- + Div. Anpassungen an Shivering Isles:  
  
Die Teleportzauber berücksichtigen die notwendigen Einstellungen beim Übergang SI/Tamriel bzw. umgedreht.  
  
Der Kräutersack im mittleren Zelt nimmt automatisch die Zutaten aus SI auf.  
  
Der Schlüsselring nimmt die Schlüssel aus SI auf.



Mit aktivierter **bbLagerOptional.esp** können einige Zutaten von den Shivering Isles gegessen werden, um den Hunger zu stillen: "Geräuchertes Baliwog-Bein", "Grummit-Eier", "Hungerzunge", "Alocasia-Frucht", "Asterblütenkern", "Flammenstängel".

An der Brunnenstatue in Bliss können die Wasserflaschen aufgefüllt werden.

Die o.g. Zutaten können desweiteren zur Herstellung von Proviant verwendet werden. Grummit Eier und Hungerzunge müssen dazu zunächst gekocht werden.

Sofern Hunger und Schlafbedürfnis für den Spieler aktiviert sind (startquest bbHSControl in der Konsole), verkaufen Händler in Bliss und Tiegeln Wasser- und Mehlvorräte für das Gepäckzelt sowie etwas Proviant. (Rabenbeißer, Kränkel-Klara, Tilse Areleth, Ahjazedä).

Ebenfalls kann Holz in geringer Menge käuflich erworben werden. (Dumag gra-Bonk, Jilette, Tilse Areleth, Ahjazedä).

---

Vers. 1.0 – 01.09.2007

Erstes Release