

P-Froggys Rest and Eat II

Spiel:	The Elder Scrolls V: Skyrim
Kategorie:	Gameplay-Änderung
Version:	2.2 (17.06.2012)
Autor:	MaGlas P-Froggy (mw.posts@gmail.com)
Dank an:	Guardian of R'lyeh für die Sound-Dateien MaGlas für das Texturieren und Einbinden der neuen Getränke GaBBa, MaGlas und Solari für das Beta-Testen der Version 2.0
P-Froggys Skyrim Mods:	http://www.mediafire.com/?xi2413dxhbkzk

1. Beschreibung,

P-Froggys Rest and Eat fügt dem Spiel ein Hunger-, Durst- und Müdigkeitssystem hinzu, welches Betten, Getränken und gekochtem Essen nun einen sinnvollen Nutzen verleiht.

Eure Bedürfnisse werden prozentual angegeben und sind in eurem Quest-Tagebuch unter „Elementare Bedürfnisse“ zu finden.

Die Auswirkungen aller 3 Bedürfnisse und der Trunkenheit treten in 5 verschiedenen Stufen auf.

1.1. Elementare Bedürfnisse – Übersicht im Quest-Tagebuch

Den aktuellen Stand eurer Bedürfnisse und Trunkenheit könnt ihr im Quest-Tagebuch unter „Elementare Bedürfnisse“ nachsehen. Hier werden die Bedürfnisse Hunger, Durst und Schlaf dargestellt, unter jedem von diesen könnt ihr zusätzlich noch die Auswirkungen auf euren Körper nachlesen.

Ein Wert von 100 Prozent ist der optimalste Wert für eure Bedürfnisse, bei 0 Prozent solltet ihr schleunigst etwas tun, um diese etwas aufzubessern. Hunger und Müdigkeit lassen sich auf 110 Prozent steigern.

1.2. Hunger

Den Magen zu sättigen hilft euch, eure Attributregeneration hoch zu halten. Wenn ihr hungert, leidet auch diese darunter. Doch Vorsicht, sollte euer Hunger 0 Prozent erreichen werdet ihr sterben.

Viel hilft viel gilt hier jedoch nur bedingt, denn solltet ihr so viel Essen, dass euer Hunger auf über 100 Prozent steigt, seid ihr übersättigt und euer gefüllter Magen bereitet euch Bauchschmerzen, sodass eure Attributregeneration stark sinkt. Der Vorteil dabei ist jedoch, dass ihr länger satt bleibt und es euch wieder besser geht, sobald die Zeit euren Hunger wieder auf unter 100 Prozent bringt.

1.3. Durst

Durst beeinträchtigt die Gesamtkapazität eurer Attribute, das bedeutet dass eure Gesundheit, Magicka und Ausdauer umso geringer sind, umso durstiger ihr seid. Fällt der Durst auf 0 Prozent, bedeutet das euren Tod.

Auch hier ist es nicht angebracht zu viel zu trinken, denn eure Attributkapazität fällt deutlich, wenn ihr mit

einem Wasserbauch herumlaufen müsst.

1.4. Müdigkeit

Müde zu sein bedeutet eine geringe Lernfähigkeit. Diese bestimmt die Geschwindigkeit, mit welcher ihr eure Fertigkeiten verbessern könnt. Zwar kann man nicht an Übermüdung sterben, allerdings wirkt sich eine große Müdigkeit auf eure Wahrnehmung aus, da es schwer sein wird, eure Augen offen zu halten.

Eure Sicht wird deutlich beeinträchtigt sein.

Durch Schlaf eure Müdigkeit auf über 100 Prozent zu steigern ist nicht möglich.

1.5. Benachrichtigungen.

Ihr werdet in dieser Mod mittels visueller Effekte, Gähn- und Magenknurrgeräuschen und übersichtlich im Quest-Tagebuch über eure derzeitigen Bedürfnisse informiert.

1.6. Animationen.

Beim Verzehr von sättigender Nahrung oder Getränken wechselt die Kameraansicht in die dritte Person und der Spieler führt eine Ess- / Trink-Animation aus. Diese funktioniert sowohl im Stehen, als auch im Sitzen. Während dem Essvorgang seid ihr bewegungsunfähig. Während die Ess-Animation während des Stehens automatisch mit dem Trinken eines Getränkes (nur Animation, besitzt keine Wirkung) endet, könnt wird die Animation im Sitzen solange weiter ausgeführt, bis ihr aufsteht.

Selbiges gilt für das Trinken im Sitzen.

1.7. Neue Getränke.

In Himmelsrand werdet ihr nun neue, nicht alkoholische Getränke finden. Zu diesen Getränken gehören Wasser, Molke, Apfelsaft und Honigtrunk. Sie sind bei verschiedenen Händlern erhältlich.

MaGlas hat für jedes dieser Getränke eigene Flaschen mit speziellen Beschriftungen erstellt.

1.8. Erstellung eigener Patches.

Am Ende dieser Readme habe ich euch eine Anleitung zur Erstellung eigener Patches zu Mods, welche neue Nahrungsmittel hinzufügen, erstellt. Ich habe mich dabei bemüht die Anleitung so einfach wie möglich zu halten, sodass auch ein Creation Kit-Einsteiger damit zurechtkommen sollte.

Bitte beachtet dabei, dass alle Patches aus älteren Versionen als Version 2.0 inkompatibel sind.

1.9. Sonstiges.

Die Preise vieler Nahrungsmittel sind jetzt ihrem Effekt entsprechend angepasst und meist etwas teurer.

2. Installation und Deinstallation.

Das Plugin beinhaltet:

Readme_German_P-Froggys Rest and Eat.pdf

P-Froggys Rest and Eat.esp

P-Froggys Rest and Eat.bsa

- 2.1. Das Archiv bitte entpacken und die jeweilige Plugin-Datei, sowie die BSA-Archive in den Ordner **Skyrim\Data** extrahieren.

Nach der Installation im Skyrim-Launcher unter \"Spieldateien\" die P-Froggys Rest and Eat.esp aktivieren und das Spiel wie gewohnt starten.

Nun kommt der wichtige Teil, ohne diesen wird die Mod nicht richtig funktionieren. Er muss sowohl für Neueinsteiger in diese Mod, sowie auch für ein Update durchgeführt werden.

Öffnet die Konsole mit „^“ und gebt „stopquest PlayerSleepQuest“ ein. Gleich darauf gebt ihr „startquest PlayerSleepQuest“ ein. Dies startet die automatische Initialisierung der Mod, wobei die Skripte aktualisiert werden und alles bequem im Hintergrund eingerichtet wird.

- 2.2.** Version 2.0 bietet die Möglichkeit der sicheren Deinstallation der Mod an, sodass eure Attribute nach dem Deinstallieren der Mod nicht weiterhin beeinflusst sind.

Zur sicheren Deinstallation öffnet im Spiel mit „^“ wieder die Konsole und gebt „stopquest PlayerSleepQuest“ ein. Wenn ihr eine Nachricht erhaltet war die Deaktivierung erfolgreich, nun könnt ihr einfach die Dateien aus dem Skyrim-Ordner entfernen.

3. Inkompatibilität.

- 3.1.** Durch andere Mods hinzugefügte Nahrung besitzt keinen Sättigungseffekt

Dies kann mit einem entsprechenden Patch behoben werden, auf der letzten Seite dieser Readme findet ihr dazu eine Anleitung.

4. Bekannte Fehler.

- 4.1.** Momentan könnt ihr leere Flaschen noch nicht an Flüssen und Seen mit Wasser auffüllen. Dies wird in kommenden Versionen behoben.
- 4.2.** Während eure Waffe gezogen ist wird keine Trinkanimation abgespielt. Die ist eine Sicherheitsmaßnahme, damit euer Charakter nach der Animation nicht „einfriert“. Momentan gibt es keine Möglichkeit dies ohne die Einbindung von SKSE zu umgehen.

- 4.2.1.** Infos zu gefundenen Fehlern/Bugs sind im Release-Thread / per PN / per Mail willkommen! Meine E-Mail-Adresse ist unten zu finden.

5. Versionsentwicklung.

- 5.1.** 18.02.2012: Version 1.0 veröffentlicht

- 5.2.** 24.02.2012: Version 1.1 veröffentlicht

5.2.1. Animationen beim Essen und Trinken hinzugefügt

5.2.2. Trinken senkt die Müdigkeit für 2 Stunden um eine Stufe, erhöht sie aber anschließend um 2 Stufen.

5.2.3. Ausweitung der sättigenden Nahrung

5.2.4. Kleine Preisänderungen von Nahrung

5.2.5.Gesteigerte Lebensregeneration von "Gut gesättigt" entfernt

5.2.6.Problem bei der Initialisierung der Mod behoben, die Gesundheit, Magicka und Lebensenergie dauerhaft senkte. Im gleichen Zug musste die automatische Initialisierung entfernt werden. Um die Mod dennoch zu initialisieren müsst ihr Nahrung zu Euch nehmen und mindestens eine Stunde schlafen.

5.3. 03.03.2012: Version 1.2 veröffentlicht.

5.3.1.Gäh- und Magenknurrgeräusche bei Müdigkeits- und Hungeranstieg hinzugefügt

5.3.2.Trunkenheitseffekt beim Verzehr von 2 Getränken hinzugefügt

5.3.3.Effekt von Getränken funktioniert nun ordnungsgemäß

5.4. 10.04.2012: Version 1.3 veröffentlicht.

5.4.1.Behebung von einem Problem, bei dem durch das Trinken eines Getränks und dem anschließenden Schlafen die Müdigkeit nicht richtig gesenkt wurde, beziehungsweise zwei Müdigkeitsstufen gleichzeitig die Folge waren

5.4.2.Animationen werden nun auch im Sitzen abgespielt

5.4.3.Beim Essen und Trinken wechselt die Kamera nun in die dritte Person

5.4.4.Patch zur Mod „Cooking Recipes“ hinzugefügt

5.4.5.Ausschlaggebende Wörter der Effektbeschreibung von Essen und Trinken werden nun zur besseren Übersicht fett dargestellt

5.4.6.Anleitung zum Erstellen eigener Kompatibilitäts-Patches hinzugefügt

5.5. 21.04.2012: Version 1.4 veröffentlicht.

5.5.1.Behebung des Problems, dass der Spieler zufällig Ess- oder Trinkanimationen ausführte, ohne dass etwas gegessen oder getrunken wurde

5.5.2.Müdigkeit und Hunger erhöhen sich nun um 2 Stunden pro Stufe langsamer

5.5.3.Gesundheitsgeneration wird nun ordnungsgemäß gesenkt

5.6. 18.05.12: Version 2.0 veröffentlicht.

5.6.1.Neues, prozentuales Bedürfnissystem mit 5 Auswirkungsstufen.

5.6.2.Durst als neues Bedürfnis hinzugefügt

5.6.3.Prozentual geregelte Trunkenheit hinzugefügt mit 5 verschiedenen visuellen Effektstufen

5.6.4.Übersicht aller aktuellen Bedürfnisse im Quest-Tagebuch hinzugefügt

5.6.5.Initialisierung funktioniert nun einigermaßen Automatisch

5.6.6.Möglichkeit zur sicheren Deinstallation hinzugefügt

5.6.7.Alle Nahrungsmittel besitzen nun einen Bedürfniseffekt

5.6.8.Die Essanimation wurde für alle Nahrungsmittel auf 10 Sekunden verkürzt

5.6.9.Skripte wurden fast vollständig überarbeitet, sie sind jetzt leistungsschonender und zentraler gesteuert, sodass es leichter ist eine mögliche Fehlerursache zu finden

5.6.10. Skooma ist im Inventar nun nicht mehr unter Zaubersprüche zu finden, sondern unter Essen

5.7. 03.06.12: Version 2.1 veröffentlicht.

5.7.1. 4 neue Getränke mit eigenen Texturen hinzugefügt

5.8. 17.06.12: Version 2.2 veröffentlicht.

5.8.1. Lautstärke der Gäh- und Magenknurrgeräusche um das 3-fache erhöht

5.8.2. „Leere Weinflasche“ in „Leere Flasche“ umbenannt, Geldwert erhöht und für den Verkauf an Wirte freigeschaltet

6. Anleitung zum Erstellen eigener Kompatibilitäts-Patches.

6.1. Hinweis: Button- und Textfeldnamen sind in Anführungszeichen geschrieben, dies dient nur der Übersichtlichkeit. Bei Schreiben in Textfelder müssen diese weggelassen werden.

6.2. Startet das Creation Kit und markiert „Skyrim.esm“, „P-Froggys Rest and Eat.esp“ und die Mod, zu der ihr den Patch erstellen wollt. Dabei müssen alle Dateien als „Plugin File“ markiert sein, nicht als „Active File“. Wählt nun OK um die Plugins zu laden.

6.3. Im „Object Window“ findet ihr links unter dem Punkt „Magic“ den Unterpunkt „Potion“. In diesem befinden sich die durch die Mod hinzugefügten Nahrungsmittel und Getränke, welche es genau sind müsst ihr leider selbst herausfinden. Viele Modder benutzen als Editor ID (erste Spalte) eine bestimmte Kennzeichnung im Namen, häufig ist das „aaa[Rest der Editor ID]“, „O[Rest der Editor ID]“ oder ein Kürzel ihres Modder-Namens (Bei mir ist das beispielsweise „pf_[Objekttyp]_[Name][Nummer]“.

6.4. Wenn ihr Nahrungsmittel gefunden habt, öffnet sie mit einem Doppelklick. Hat sich das Fenster geöffnet, klickt ihr rechts in die Liste „Results“ und wählt „New“.

6.5. Es öffnet sich erneut ein Fenster, in dem ihr die Liste „Effect“ mit dem Pfeil öffnet und mit der Tastatur „pf“ eingibt. Nun springt ihr sofort zu den Einträgen mit meinen Sättigungs-, Trink- oder Müdigkeitseffekten. Im Folgenden erkläre ich die Bedeutung der einzelnen Einträge und wie ich sie verwendet habe.

6.5.1. „pf_MagicEffect_DrinkXX“: Dies ist der positive, durststillende Effekt. Die Nummer (hier angegeben als XX) gibt den Prozentsatz an, um die euer Durst gestillt wird.

6.5.2. „pf_MagicEffect_DrinkNXX“: Hierbei handelt es sich um die negative Variante, die euren Durst steigert. Das XX gibt den Prozentsatz an, um den euer Durst gesteigert wird.

6.5.3. „pf_MagicEffect_DrinkAnim“: Dies ist die Trinkanimation. Sie muss unbedingt bei jedem Getränk hinzugefügt werden, damit die Animation abgespielt wird. Bei Duration gebt ihr „5“ ein.

6.5.4. „pf_MagicEffect_EatXX“: Der positive, sättigende Effekt.

6.5.5. „pf_MagicEffect_EatNXX“: Der negative Effekt, der euren Hunger verschlimmert.

6.5.6. „pf_MagicEffect_EatAnim“: Dies ist die Essanimation, sie muss bei jedem Nahrungsmittel vorhanden sein, damit die Animation abgespielt wird. Bei Duration tragt ihr „10“ ein.

6.5.7. „pf_MagicEffect_SleepXX“: Selber Effekt wie bei Durst und Hunger, nur für Müdigkeit. XX gibt den Wert an, um den eure Müdigkeit vertrieben wird.

6.5.8. „pf_MagicEffect_SleepNXX“: Der negative Müdigkeitseffekt, der eure Müdigkeit verschlimmert.

6.5.9. Klickt nun OK um den Effekt hinzuzufügen. Anschließend setzt ihr ein Häkchen bei „Auto-Calculate“. Dies berechnet den Gold-Wert für das Essen automatisch und wird sich deutlich erhöhen. Dadurch ist es einfacher, den Preis von Essen global im Nachhinein zu ändern. Ist der Preis aber unnatürlich hoch, könnt ihr den Haken weglassen und den Preis manuell bestimmen.

6.5.10. Klickt nun wieder OK und verfährt mit den restlichen Nahrungsmitteln gleich. Wenn ihr mit allen fertig seid, klickt auf das Speichersymbol oben links, gebt eurem Patch einen Namen (**wichtig: an den Namen müsst ihr „esp“ anhängen**) und klickt auf „Speichern“.

6.5.11. Euer erstellter Patch benötigt zum Funktionieren die Originalversion von „P-Froggys Rest and Eat“ und der gepatchten Mod. Daher dürft ihr diese theoretisch auch ohne Erlaubnis des Autors veröffentlichen, wobei hier gilt, dass Fragen nicht schadet und zudem höflicher ist.

6.5.12. Ich hoffe diese kleine Anleitung war hilfreich und hat euch zu einem gelungenen Patch verholfen, ansonsten könnt ihr mich per E-Mail oder PN um Hilfe fragen.