

Fuel Mod Probleme

Natürlich! Hier ist eine **übersichtliche Zusammenfassung** der wichtigsten **Konsolenbefehle und Methoden zur Treibstoffverwaltung** in *Starfield*, speziell für **Fuel-Mods** wie *Real Fuel*, *Fuel Consumption Unlocked* etc. Du kannst das direkt lokal speichern oder ich kann dir daraus eine Datei generieren - sag einfach Bescheid.

☐☐ Starfield - Konsolenbefehle für Treibstoff-Mods

☐☐ Allgemeines

Diese Befehle helfen dir, dein Schiff manuell zu betanken oder Treibstoffstatus zu setzen, besonders bei Nutzung von Fuel-Mods, wenn automatische Systeme versagen oder unzuverlässig sind.

⚙️ 1. Universeller Befehl (Vanilla oder einfache Mods)

Setze aktuellen Treibstoffstand deines Schiffs:

```
player.ship.fuel = <Menge>
```

Beispiel:

```
player.ship.fuel = 100
```

☐☐ 2. Global GameSetting-Werte (nicht empfohlen für Real Fuel, aber hilfreich für Debugging)

```
setgs fSpaceshipGravFuelCurrent <Wert>
```

Setzt globalen aktuellen Grav-Fuel (kann Konflikte verursachen):

```
setgs fSpaceshipGravFuelCurrent 200
```

“ ⚠ Achtung: Dieser Befehl überschreibt keinen Mod-internen Fuel-State bei Mods wie *Real Fuel*, sondern wirkt nur auf das Vanilla-Fuel-System.

☐☐ 3. Real Fuel (Nexus-Mod) – manuelles Nachfüllen

Falls du die **Nexus-Version von Real Fuel** nutzt, kann man tanken über:

A) Direktes Nachfüllen (Mod-Befehl):

```
realfuel.refuel
```

Nur verfügbar, wenn die Mod ein Refuel-Skript-Interface eingebaut hat (häufig bei v1.1 oder höher).

B) Mod-interne Variablen debuggen:

Mit:

```
help fuel 4
```

Siehst du alle Variablen, Items und Funktionen, die "fuel" enthalten. Du kannst dann IDs herausfinden oder eigene Befehle ableiten.

C) Bat-Datei (empfohlen)

1. Erstelle eine Datei namens `refuel.txt` im `Starfield`-Hauptverzeichnis.
2. Inhalt z. B.:

```
player.ship.fuel = 100
```

3. Im Spiel öffnen:

```
bat refuel
```

“ Vorteil: Kein Tippen notwendig, bei Problemen einfach schnell ausführbar.

☐☐ 4. Weitere Tipps bei Fuel-Problemen

- Wenn Treibstoff nach dem Betanken **verschwindet** (z. B. nach Schiffsumbau oder Landung), liegt das meist an einem Bug in der Mod (*Real Fuel* <= v1.0.6) → aktualisieren oder Workaround mit Konsole verwenden.
 - Mod-Konsolenfunktionen greifen **nur, wenn das Schiff "aktiv" geladen** ist (also du drin sitzt oder es dein aktives Schiff ist).
 - **Speichern & Laden nach Konsolenaktion** sichert die Änderungen oft zuverlässig.
-

□ Empfehlung

- Für *Real Fuel (Nexus)* → `realfuel.refuel` oder `player.ship.fuel = <Wert>`
 - Für *Fuel Consumption Unlocked* → Nur `player.ship.fuel = <Wert>`
 - Bei unstabilen Mods → nutze bat-Datei für schnelles Nachfüllen
-

Möchtest du das Ganze als **.txt-Datei zum Speichern auf deinem Rechner**? Ich kann sie dir sofort generieren.

Revision #2

Created 26 July 2025 07:26:45 by Stefan Mechler

Updated 15 September 2025 08:14:11 by Stefan Mechler