

# Mutant Menagerie 1.42 - Aquakultur

Gestartet wurde im **Commonwealth** mit Functional Basic Fishing Rod (Angel, Functional Fishig Rod Schematic) im Sanctuary River, Walden Pond, Sunshine Tidings Damm, Mystic Lake (Covenant), Saugus River (Lynn Woods) und Basisköder. Ohne Aquaboy-Perk verstrahlt man schnell. Das Fangen unter Wasser erfolglos in Lake Quannapowitt (völlig verstrahlt) und im Dark Hollow Teich. Im Meerwasser mit Meerwasserrute und Meerwasserköder.

In **Far Harbor** ist Fische fangen nicht möglich, unter Wasser schwimmen nur hier und da die bekannten Makrelen herum, und natürlich die Bestien. Geangelt wurde am Kleinen Haus am See (Süßwasser) mit Functional Standard Fishing Rod und Qualitätsköder, im Meer mit Functional Deep-Sea Fishing Rod, Saltwater Fishing Bait, Quality Saltwater Fishing Bait.

**Nuka-World** hat nur stehende Gewässer (Süßwasser), das Fischen unter Wasser ist nicht möglich (Koi als Dekofisch), geangelt wurde mit Functional Sturdy Fishing Rod und Quality Fishing Bait.

In **Point Lookout** (mit MM-Erweiterung) ist das Fischen unter Wasser nicht möglich, im Sumpf (Süßwasser) kann geangelt werden.

Es gibt neuen (Angel)schrott: Seaweed, Kelp, Mutant Barnacle, Caustic Barnacle, Irradiated Barnacle, Oyster Meat u.a.m.

„Your actions have stirred the water“ „Ihre Handlungen haben für Aufruhr gesorgt“ ruft einen Agitated Mirelurk, ~ Riverlurk, ~ Mirelurk Spawn, ~ Mirelurk Softshell oder etwas Anderes.



Mutant Menagerie 1.42 - Aquakultur.....	1
Commonwealth und Far Harbor Süßwasser.....	2
Commonwealth und Far Harbor Meerwasser.....	3
Nuka-World.....	4
Point Lookout Süßwasser.....	5
Point Lookout Meerwasser.....	6
Artikel „Aquakultur“.....	7

# Commonwealth und Far Harbor Süßwasser

Ausstattung:  Functional (Commonwealth)  Improved (Far Harbor)

\* Tauchen # Tauchen und Angeln + Süß- und Meerwasser \*\* keine reale Vorlage, MM-Monster

Bezeichnung		N	D	I	H	(Reale) Vorlage
Alewife Shad	+	X	X	X	X	<i>Alosa pseudoharengus</i> (Alewife)
American Eel	*	X	X			<i>Anguilla rostrata</i> (Amerikanischer Aal)
American Shad	#+	X	X	XO	O	<i>Alosa sapidissima</i> (American Shad)
Atlantic Salmon	*+			X		<i>Salmo salar</i> (Atlantischer Lachs)
Black Ravager		X	-	-	-	MM Ravager (Verwüster)
Bluegill		XO	XO	XO		<i>Lepomis macrochirus</i> (Blauer Sonnenbarsch)
Brook Trout	*	X	X	X		<i>Salvelinus fontinalis</i> (Bachsaibling)
Brown Carp		X	XO	X	X	<i>Cyprinus carpio</i> (Karpfen)
Chain Pickerel	#	O	XO	XO		<i>Esox niger</i> (Kettenhecht)
Common Shiner		X	X	X	X	<i>Luxilus cornutus</i> (Gemeiner Weißfisch)
Creek Chub		X	X	X	X	<i>Semotilus atromaculatus</i> (Bachdöbel)
Lake Trout	*	X	X	X		<i>Salvelinus namaycush</i> (Amerik. Seesaibling)
Lake Whitefish	*		X			<i>Coregonus clupeaformis</i> (Heringsmaräne)
Largemouth Bass	#	XO	X	XO		<i>Micropterus nigricans</i> (Schwarzflossenbarsch)
Longnose Gar	*		X	X		<i>Lepisosteus osseus</i> (Lang.-Knochenhecht)
Longnose Sucker		X	X	X	X	<i>Catostomus catostomus</i> (Saugkarpfen)
Mirelurk Spawn	+	X	X	XO		FO4 Mirelurk-Schlüpfling
Muskie	*					<i>Esox masquinongy</i> (Muskellunge)
Northern Pike	*		X			<i>Esox lucius</i> (Hecht)
Pumpkinseed Sunfish		XO	XO	O		<i>Lepomis gibbosus</i> (Gemeiner Sonnenbarsch)
Rock Bass		X	X	X	X	<i>Ambloplites rupestris</i> (Steinbarsch)
Sauger	+	XO	O	X		<i>Sander canadensis</i> (Kanadischer Zander)
Small Ravager		X	-	-	-	MM Ravager (Verwüster)
Smallmouth Bass	*	XO	XO	X		<i>Micropterus dolomieu</i> (Schwarzbarsch)
Softshell Mirelurk Sp.	+	X				FO4 Mirelurk-Schlüpfling
Striped Bass	*+	XO	XO	XO	O	<i>Morone saxatilis</i> (Felsenbarsch)
Sunfish		X	XO	X		<i>Lepomis sp.</i> (Sonnenbarsch)
Walleye	*		X			<i>Sander vitreus</i> (Glasaugenbarsch)
White Bass	*	XO	XO	X		<i>Morone chrysops</i> (Weißbarsch)
White Perch	+	O	O	X		<i>Morone americana</i> (Weißbarsch)
White Ravager		XO				MM Ravager (Verwüster)
White Sucker		X	X	X	X	<i>Catostomus commersonii</i> (Weißer Sauger)
Yellow Perch	*		XO	X		<i>Perca flavescens</i> (Amerik. Flussbarsch)

# Commonwealth und Far Harbor Meerwasser

**x** Saltwater Fishing Rod, Saltwater Fishing Bait, Commonwealth

**o** Functional Deep-Sea Fishing Rod, Saltwater Fishing Bait, Far Harbor

\* Tauchen   # Tauchen und Angeln   + Süß- und Meerwasser   \*\* keine reale Vorlage, MM-Monster

Bezeichnung		N	D	I	H	Vorlage
Alewife Shad	*+					<i>Alosa pseudoharengus</i> (Alewife)
American Shad	*+		xo			<i>Alosa sapidissima</i> (American Shad)
Atlantic Cod	#	o	xo	o	o	<i>Gadus morhua</i> (Atlantischer Kabeljau)
Atlantic Herring	#	xo	xo	xo	o	<i>Clupea harengus</i> (Atlantischer Hering)
Atlantic Pollock	#	x	xo	o		<i>Pollachius virens</i> (Köhler)
Atlantic Salmon	#+	o	o	o	o	<i>Salmo salar</i> (Atlantischer Lachs)
Atlantic Sturgeon	*					<i>Acipenser oxyrinchus</i> (Atlantischer Stör)
Black Sea Bass	#	xo	xo	xo	o	<i>Centropristes striata</i> (Schwarz. Zackenbarsch)
Bluefin Tuna	*					<i>Thunnus thynnus</i> (Roter Thun)
Ghoul Shark Pup	**	o				
Haddock	#		xo	xo	o	<i>Melanogrammus aeglefinus</i> (Schellfisch)
Hermit Crab Spawn	**	xo	o	o		FO4 Einsiedlerkrebs-Schlüpfling
Mackerel	#	x	xo	xo	o	<i>Scomber scombrus</i> (Makrele)
Mirelurk Spawn	+		xo	xo		FO4 Mirelurk-Schlüpfling
N. Atlantic Swordfish	*	x				<i>Xiphias gladius</i> (Schwertfisch)
North. Red Snapper	*					<i>Lutjanus campechanus</i> (Nördlich. Schnapper)
Ocean Perch	#	xo	o	xo	o	<i>Sebastes norvegicus</i> (Rotbarsch)
Red Snapper			o			Northern?
Sardine	*		x	xo		<i>Sardina pilchardus</i> (Sardine)
Shovelhead Ghoul S.P.	**	o				
Silver Hake	#	o	xo	xo		<i>Merluccius bilinearis</i> (Silberhecht)
Softshell Mirelurk Sp.	+	o				FO4 Weichschalen-Mirelurk-Schlüpfling
Striped Bass	#+	o	xo	o		<i>Morone saxatilis</i> (Felsenbarsch)
White Perch	*		o	xo		<i>Morone americana</i> (Amerik. Streifenbarsch)
Yellowfin Tuna		o				<i>Thunnus albacares</i> (Gelbflossen-Thun)

# Nuka-World

**x** Functional Sturdy Fishing Rod , Quality Fishing Bait, Abfüllanlage

**o** dito, gesamter Nuka-Kanal

[leer] Angeln \* Tauchen \*\* keine reale Vorlage, MM-Monster

Bezeichnung		N	D	I	H	Vorlage
American Eel				x	x	<i>Anguilla rostrata</i> (Amerikanischer Aal)
American Shad			xo	xo	x	<i>Alosa sapidissima</i> (American Shad)
Atlantic Salmon		xo	x	o	o	Atlantischer Lachs ( <i>Salmo salar</i> )
Atlantic Sturgeon		xo				<i>Acipenser oxyrinchus</i> (Atlantischer Stör)
Brown Carp		o	xo	xo		<i>Cyprinus carpio</i> (Karpfen)
Chain Pickerel		xo	xo	xo	o	<i>Esox niger</i> (Kettenhecht)
Coho Salmon		o	xo			<i>Oncorhynchus kisutch</i> (Silberlachs)
Gold Riverlurk Spawn	**	o				
Koi Fish	*					<i>Cyprinus carpio</i> (Karpfen, Zuchtförm „Koi“)
Lake Trout		x	xo	xo	xo	<i>Salvelinus namaycush</i> (Amerik. Seesaibling)
Lake Whitefish		xo	xo	xo	x	<i>Coregonus clupeaformis</i> (Heringsmaräne)
Largemouth Bass		xo	xo	xo	o	<i>Micropterus nigricans</i> (Schwarzflossenbarsch)
Longnose Gar		o		x	o	<i>Lepisosteus osseus</i> (Lang.-Knochenhecht)
Muskie		x	xo	xo	xo	<i>Esox masquinongy</i> (Muskellunge)
Northern Pike		xo	xo	xo	xo	<i>Esox lucius</i> (Hecht)
Rock Bass		xo	x	x		<i>Ambloplites rupestris</i> (Steinbarsch)
Sauger		xo	xo	xo	xo	<i>Sander canadensis</i> (Kanadischer Zander)
Striped Bass		xo	xo	xo	xo	<i>Morone saxatilis</i> (Felsenbarsch)
Walleye		xo	xo	xo	xo	<i>Sander vitreus</i> (Glasaugenbarsch)
White Bass		xo	xo	xo	x	<i>Morone chrysops</i> (Weißbarsch)
White Perch		xo	xo	xo	xo	<i>Morone americana</i> (Weißbarsch)
Yellow Perch		x	xo	x		<i>Perca flavescens</i> (Amerik. Flussbarsch)

# Point Lookout Süßwasser

**x** Functional Sturdy Fishing Rod , Quality Fishing Bait, verschiedene Teile im Sumpfgebiet

[leer] Angeln    + Süß- und Meerwasser    \*\* keine reale Vorlage, MM-Monster

Bezeichnung		N	D	I	H	Vorlage
Atlantic Salmon	+		x	x	x	Atlantischer Lachs ( <i>Salmo salar</i> )
Atlantic Sturgeon	+	x				<i>Acipenser oxyrinchus</i> (Atlantischer Stör)
Brown Carp		x		x	x	<i>Cyprinus carpio</i> (Karpfen)
Chain Pickerel		x		x	x	<i>Esox niger</i> (Kettenhecht)
Deep Riverlurk Spawn	**	x				
Gold Riverlurk Spawn	**	x				
Lake Whitefish		x				<i>Coregonus clupeaformis</i> (Heringsmaräne)
Largemouth Bass			x	x		<i>Micropterus nigricans</i> (Schwarzflossenbarsch)
Longnose Gar			x			<i>Lepisosteus osseus</i> (Lang.-Knochenhecht)
Muskie		x	x	x	x	<i>Esox masquinongy</i> (Muskellunge)
Northern Pike			x	x		<i>Esox lucius</i> (Hecht)
Riverlurk Spawn	**	x				
Rock Bass		x				<i>Ambloplites rupestris</i> (Steinbarsch)
Sauger		x	x	x	x	<i>Sander canadensis</i> (Kanadischer Zander)
Striped Bass	+	x	x	x		<i>Morone saxatilis</i> (Felsenbarsch)
Walleye			x	x	x	<i>Sander vitreus</i> (Glasaugenbarsch)
White Bass		x	x	x		<i>Morone chrysops</i> (Weißbarsch)
White Perch	+	x	x	x	x	<i>Morone americana</i> (Weißbarsch)
Yellow Perch		x	x	x		<i>Perca flavescens</i> (Amerik. Flussbarsch)

# Point Lookout Meerwasser

**x** Functional Saltwater Fishing Rod, Quality Saltwater Fishing Bait

**o** — „ Deep-Sea — „ —, — „ —

Strände U.S.S. Ozymandias, Außenposten des Katastrophenschutzes, Westküste Leuchtturm von Point Lookout

[leer] Angeln + Süß- und Meerwasser \*\* keine reale Vorlage, MM-Monster

Bezeichnung		N	D	I	H	Vorlage
Alewife Shad			<b>x</b>			<i>Alosa pseudoharengus</i> (Alewife)
American Shad		<b>o</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>		<i>Alosa sapidissima</i> (American Shad)
Atlantic Cod		<b>o</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>		<i>Gadus morhua</i> (Atlantischer Kabeljau)
Atlantic Herring		<b>o</b>	<b>o</b>	<b>xo</b>	<b>o</b>	<i>Clupea harengus</i> (Atlantischer Hering)
Atlantic Pollock			<b>xo</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<i>Pollachius virens</i> (Köhler)
Atlantic Salmon	<b>+</b>	<b>o</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<i>Salmo salar</i> (Atlantischer Lachs)
Atlantic Sturgeon	<b>+</b>	<b>o</b>				<i>Acipenser oxyrinchus</i> (Atlantischer Stör)
Black Sea Bass		<b>o</b>	<b>o</b>	<b>x</b>	<b>o</b>	<i>Centropristes striata</i> (Schwarz. Zackenbarsch)
Ghoul Shark Pup	<b>**</b>	<b>o</b>				
Haddock		<b>xo</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>		<i>Melanogrammus aeglefinus</i> (Schellfisch)
Hermit Crab Spawn	<b>**</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<b>xo</b>		FO4 Einsiedlerkrebs-Schlüpfling
Mackerel		<b>x</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<i>Scomber scombrus</i> (Makrele)
Mirelurk Spawn	<b>**</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>	<b>xo</b>		FO4 Mirelurk-Schlüpfling
N. Atlantic Swordfish		<b>o</b>				<i>Xiphias gladius</i> (Schwertfisch)
North. Red Snapper		<b>o</b>				<i>Lutjanus campechanus</i> (Nördlich. Schnapper)
Ocean Perch		<b>o</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<i>Sebastes norvegicus</i> (Rotbarsch)
Red Snapper			<b>o</b>	<b>o</b>		Siehe Northern Red Snapper
Sardine		<b>x</b>	<b>xo</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<i>Sardina pilchardus</i> (Sardine)
Shovelhead G.SharkP.	<b>**</b>	<b>o</b>				
Silver Hake		<b>xo</b>	<b>o</b>	<b>xo</b>	<b>x</b>	<i>Merluccius bilinearis</i> (Silberhecht)
Striped Bass	<b>+</b>	<b>x</b>	<b>xo</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<i>Morone saxatilis</i> (Felsenbarsch)
White Perch	<b>+</b>	<b>o</b>	<b>o</b>	<b>x</b>		<i>Morone americana</i> (Amerik. Streifenbarsch)
Yellowfin Tuna		<b>o</b>				<i>Thunnus albacares</i> (Gelbflossen-Thun)

## Artikel „Aquakultur“

<https://www.nexusmods.com/fallout4/articles/4354>

„Eine weitere aufregende Ergänzung zu Mutant Menagerie ist ein neues System, das auf den Entwicklungen beim Rigging statischer Schauspieler basiert. Wie sich herausstellt, können Sie Outfitstudio zum Riggen von allem verwenden - auch von animierten statischen Objekten. Ich konnte damit zwar keine Papageien für die Vanilla-Crow-Animationen in Nuclear Safari manipulieren (die Art und Weise, wie sich ihre Flügel streckten und falteten, war der reinste Albtraum, danke für die Nachfrage), aber ich konnte damit Fische mit den Far Harbor-Fischanimationsobjekten manipulieren. Und als ich das entdeckte, geriet ich in einen regelrechten Rausch. Ein Rausch, in dem ich mehr als 50 Fischarten auftakelte. Und in der endgültigen Erweiterung werden die Gewässer von Fallout 4 voll mit völlig neuen, voll animierten Fischen aller Formen und Größen sein - allesamt entweder einheimische oder invasive Arten im Commonwealth of Massachusetts (im Ernst, ich habe viel recherchiert).

All diese neuen Fische schwimmen in den Gewässern, in denen man sie erwartet - von Hand platziert im gesamten Commonwealth. Und, ob Sie es glauben oder nicht, sie sind nicht nur eine Augenweide! Wie in Skyrim sind alle neuen Fische interaktiv. Sie können durch die Gewässer von Fallout 4 schwimmen und versuchen, Fische zu fangen und Fischfleisch zu ernten. Wenn Sie versuchen, einen Fisch zu fangen, entscheidet ein Würfelwurf, ob Sie bei Ihrem Versuch Fleisch erhalten. Größere und seltener Fische sind schwieriger zu fangen, liefern aber auch mehr Fleisch! Erforsche die verschlungenen Flüsse und weiten Ozeane von Fallout 4 und ernte die Schätze des Meeres - von Hand! Und dabei stoßen Sie vielleicht auf seltene Sehenswürdigkeiten - wie einen riesigen Blauflossen-Thunfisch, einen schwer fassbaren Atlantik-Stör oder sogar einen mächtigen Schwertfisch! Die Modelle sind alle für die Fallout 4-Standards optimiert. Low-Poly-Modelle und bescheidene Texturen sorgen dafür, dass die große Vielfalt an Meeressbewohnern die Leistung nicht beeinträchtigt.

Aber das ist nicht alles - nicht einmal annähernd! Ich habe Commonwealth Fishing schon sehr lange durch Patches unterstützt, aber ich wollte schon immer ein eigenes Angelsystem entwickeln. Also habe ich all diese neuen Assets und die von Kinggath und Seebo veröffentlichten und von FlashyJoeR in CK implementierten Angelanimationen genommen und mich an die Arbeit gemacht. Wie bei Commonwealth Fishing stellt man eine Angel her und stellt sich zum Fischen ins Wasser. Im Gegensatz zu Commonwealth Fishing gibt es jetzt ein Köder-System. Man muss einen Köder herstellen, den Köder benutzen und dann eine bestimmte Zeit angeln, bevor die Wirkung des Köders nachlässt. Es gibt mehrere Arten und Stufen von Ködern, die Sie herstellen können - je hochwertiger der Köder, desto länger die Fangzeit.

[Bild]Wie Sie sehen, ist das Angeln ziemlich intuitiv. Und während du fischst, widerstehst du dem Strahlungsschaden, den das Wasser verursacht.

Neben dem Ködersystem gibt es verschiedene Kategorien und Stufen von Angelruten, die jeweils für den Fang unterschiedlicher Fischarten verwendet werden. Dies gilt sowohl für das Salzwasser- als auch für das Süßwasserangeln. Je höher die Rutenkategorie, desto größer sind die Chancen, einen Fisch zu fangen, oder, wenn man keinen Fisch fängt, Müll zu fangen. Jede Rute sieht auch optisch anders aus, und die verschiedenen Rutenvarianten sind in den Animationen zu sehen. Hochrangige Angelruten haben bestimmte

Voraussetzungen, die ihr erfüllen müsst, um sie herstellen zu können, was bedeutet, dass ihr wahrscheinlich nicht in der Lage sein werdet, die besten Ruten von Anfang an zu bekommen. Wenn du denkst, dass dies eine weitere Form des Fortschritts in Mutant Menagerie sein muss, dann liegst du richtig! Der wahre Fortschritt bei diesem Angelsystem spiegelt sich in den... äh... Fischen wider! Wie ich schon sagte, gibt es in Mutant Menagerie mehr als 50 Fischarten - und du kannst sie alle fangen. Jeder dieser Fische hat auch Varianten - wie zum Beispiel bestrahlte Varianten oder kranke Varianten. Jede dieser Varianten weist auch optische Unterschiede auf. Alle Fische können geschlachtet werden, um ihr Fleisch und andere Bestandteile zu gewinnen. Darüber hinaus können Fische auch präpariert und aufgespießt werden - ähnlich wie bei den bereits erwähnten Kreaturentrophäen. Vom Flussdöbel bis zum Atlantischen Lachs gibt es so viel zu fangen.

Da dieses Angelsystem abgesehen von der Angelanimation (die laut den Credits auf der Mod-Seite ohnehin aus den Ressourcen eines Modders konvertiert wurde) keine Assets aus Commonwealth Fishing verwendet, hoffe ich, es als Teil des Hauptpakets in die Mod einbauen zu können. Andernfalls wird es - höchstens - Commonwealth Fishing erfordern. Die eigentlichen animierten Fische selbst werden in Mutant Menagerie erscheinen - unabhängig davon, ob dieses Angelsystem in der Hauptmod oder als optionales Add-on enthalten ist.

[Bild]Wie bereits im Abschnitt über Taxidermie erwähnt, können die von Ihnen gefangenen Fische an den Wänden Ihres Hauses oder Ihrer Siedlung angebracht werden! Bauen Sie eine echte Fischerhütte und zeigen Sie der Welt Ihre Fänge.“

Muster

