



# Easy crafting all recipes

By Gradus – FelineFuelledGames

**A: Installation**

**B: Wissenswertes (Need to know)**

**C: Credits**

**D: Versionshistory (Version 1.03)**

# A: Installation

(English text below)

Entpacke das Archiv und kopiere die Text-Datei(en) in Dein Spieleverzeichnis. Das Verzeichnis ist – üblicherweise – hier:

C:\Programme (x86)\Steam\steamApps\common\Starfield\

zu finden. Fertig!

## English:

Unpack the archive and copy the contained text-file(s) in your game directory. Normally to find here:

C:\Programs (x86)\Steam\steamApps\common\Starfield\

Done!

# B: Wissenswertes (Need to know)

(English text below)

Du willst nur von allen an Werkbänken herstellbaren Items 100 Stück haben? Okay.

Öffne die Konsole und tippe (ohne Gänsefüßchen)

„bat allcraftableitems“

ein. Jetzt kannst Du loslegen. Den Rest der Readme kannst Du ignorieren.

Ich will aber auch Items an den Werkbänken herstellen. Dann lies weiter.

## WICHTIG:

**Zunächst: Was ist zu tun, damit die Mod funktioniert? Ich gehe davon aus, dass Du das Spiel gestartet hast und vor einer der drei Werkbänke (Industrie, Chems, Küche) stehst und gleich loslegen willst. Und um die Items aus Shattered Space herstellen zu können, muss Shattered Space Installiert sein. Dann wollen wir mal.**

Öffne die Konsole und tippe (ohne Gänsefüßchen)

„bat easyrecipes“

ein. Jetzt kannst Du loslegen. Halt!

Um auch wirklich alle Gegenstände, Chems und das „Futter“ herstellen zu können, musst Du deine Werkbank-Skills gemaxt und alle nötigen Forschungen abgeschlossen haben, sonst werden Dir nicht alle Rezepte gezeigt.

Und es gibt – soweit mir bis jetzt bekannt – drei Rezepte, zu denen Du nur Zugang hast, wenn Du gewisse Voraussetzungen erfüllst bzw. Quests gemacht hast. Das sind einmal der „Sheperds Pie“ (Lies das New Atlantian 5 Magazin), dann „Aurora“ (Beende in Neon die Questline von Noah Legrand) und zuletzt noch das Rezept für „Pick me up“ (Beende zu Beginn der UC-Colonies Questline die Quest bei der Du Percival auf dem Mars finden sollst).

Die Starfield-Engine hat – wer hätte das gedacht 🤔 - ein paar kleinere (und grössere) Macken, auf die ich, soweit sie den Herstellungsprozess bei den Werkbänken betreffen, zunächst eingehen muss.

1. Wenn du von einem Gegenstand mehr als einen herstellst, kann es sein, dass die Engine Dir etwas klaut. Z.B.: Du stehst vor einer industriellen Werkbank und hast 100 Adaptive Rahmen hergestellt. Meist kriegst Du dann auch hundert, aber sehr selten findest Du in Deinem Inventar dann nur 98. Warum das so ist? Frag ich mich auch. 😞
2. Du stehst immer noch vor besagter Werkbank und stellst wieder 100 Adaptive Rahmen her. Bloss kriegst Du dieses Mal mehr. Wesentlich mehr! Die Engine spuckt dann nämlich anstatt einhundert 298 Adaptive Rahmen aus. Das kann im Gegensatz zu oben etwas häufiger vorkommen.
3. Kein Bug, aber ich weise trotzdem darauf hin. Wenn Du deine Crafting Skills gemaxt hast, hast Du eine geringe Chance, dass Du ein oder zwei Items mehr erhältst. Also, bei 100 kriegst Du 101 oder 102 Adaptive Rahmen.
4. Auch kein Bug, aber – vielleicht – nicht richtig durchdacht. Bei der „Küchen-Werkbank“ wird u. a. auch „Boom Pop Dynamite“ zur Herstellung angeboten. Dieser Drink benötigt zwei Softdrinks zur Herstellung. Die werden von der Mod auch zur Verfügung gestellt, aber da gibt es einen Haken. Softdrinks werden noch von weiteren Getränken benötigt und – dummerweise – können auch noch weitere Softdrinks aus anderen Ressourcen hergestellt werden. Der Engine ist es allerdings ziemlich egal, welchen Softdrink sie zur Herstellung heranzieht. Sie nimmt also ggf. auch Softdrinks, die du gerade eben hergestellt hast und verarbeitet sie zu anderen. Blöd, oder? Näheres zur Behebung dieser Verhaltensweise der Engine weiter unten bei der Küchen-Werkbank.

**Features:** Was kann die Mod? Du erhältst von der Mod alle Basis-Ressourcen, um von jedem herstellbaren Gegenstand 100 Stück herzustellen. Du musst nicht zwingend gleich von allen herstellbaren Gegenständen 100 Stück herstellen, aber Du kannst es. Wichtig ist allerdings, dass Du – damit die Mod auch das liefert, was sie verspricht – nicht mehr als 100 Stück eines Gegenstands herstellst.

Dabei ist zu beachten, dass zur Herstellung gewisser Gegenstände nicht nur Basis-Ressourcen, sondern auch weitere herstellbare Gegenstände benötigt werden. Das ist bei der, von der Mod zur Verfügung gestellten, Anzahl der Basis-Ressourcen berücksichtigt. Von diesen Gegenständen musst du sogar mehr als 100 herstellen, damit die Mod funktioniert.

Bääää! Sch... kompliziert, das Teil! Sachte, sachte. Ich komme ja schon dazu. Bedienungsanleitung folgt sogleich.

Ich gehe im Weiteren davon aus, dass Du jeweils nur ein Stück von jedem Gegenstand herstellen willst.

Beginnen wir mit der **industriellen Werkbank**. Du fängst mit der Herstellung der Gegenstände an und sobald Du auf ein Rezept triffst, bei dem eine Komponente fehlt, scrollst Du zu dieser Komponente und stellst sie her. Ich schlage vor, dass Du nicht nur die eine benötigte Komponente herstellst, sondern gleich die ganze Stückzahl, die von der Mod benötigt wird. Und so fort bis zum letzten Rezept.

Ach ja? Und woher weiss ich wieviel ich benötige Na, na, na! Kommt ja schon!

Im Anhang findest Du zu jeder Werkbank eine Liste mit den mehrfach benötigten herstellbaren Gegenständen. Natürlich mit der benötigten Anzahl. Ich gehe im Anhang davon aus, dass Du jeweils nur ein Stück pro Gegenstand machen willst.

Als dann die **Chem-Werkbank**. Keine besonderen Vorkommnisse. Du kannst analog wie bei der industriellen Werkbank vorgehen.

Nun – last but not least – die **Küchen-Werkbank**. An sich genauso wie bei der Chem-Werkbank, aber – wie weiter oben schon angemerkt – hier gibt es ein kleines Problem mit der Engine. Um zu vermeiden, dass besagte Engine Dir Softdrinks „klaut“, musst Du wie folgt vorgehen.

Ignoriere das Rezept für „Boom Pop Dynamite“ und ebenso die beiden Rezepte für „Alien-Tonic“ und „Sunray-Tonic“. Dann stellst Du die anderen Drinks, die Softdrinks im Rezept haben her. Dann kommt „Boom Pop Dynamite“ und im Anschluss die beiden Tonics. Beim Dynamite-Drink sollten jetzt bei der Werkbank – falls Du jeweils 100 hergestellt hast – 200 Softdrinks ausgewiesen werden. Das ist okay. Das sind die beiden Tonics, die Du gerade hergestellt hast.

## English:

You only want 100 pieces each of all items, which can be crafted on the three workbenches? Okay.

Open the console and enter (without quotation marks)

„bat allcraftableitems“

That's it! The rest of the readme you can ignore. You've got all you wanted.

But I want to craft all these items on the workbenches, too. Well, go ahead and continue to read the readme.

## IMPORTANT:

First: What to do, to make the Mod work correctly? Well, I assume, you started the game and you're standing in front of one of the three Workbenches (Industry, Chem, Kitchen) and you want to start crafting immediately. And to craft Shattered Space Items you must have Shattered Space installed. Okay – let's go.

Open the console and enter (without quotation marks)

„bat easyrecipes“

Well – here we go! Stop!

To craft all items, chems and the food, you must get your crafting skills maxed out and finished all needed research. Otherwise not all the recipes will be available.

And there are – as far as I know – three recipes, which are blocked until you achieved certain requirements or finished specific quests. That are first the “Sheperds Pie” (Read the New Atlantian 5 Magazine), then “Aurora” (Finish in Neon Noah Legrands questline) and last the recipe for “Pick me up” (Finish at the beginning of the UC-Colonies questline the quest you got to find Percival on Mars).

The Starfield-Engine has – who would have thought it 😊 – some smaller (and bigger) bugs, on which – as far as it's regarding the crafting process – I have to say a few words.

1. If you are crafting more than one instance of an item, it may be, that the engine steals you a bit of it. Such as: You're standing in front of an industrial workbench and just crafted 100 adaptive frames. Normally you receive the one hundred pieces, but very rarely you'll find only 98 in your inventory. But by the hell – why? If I find out, I'll let you know. 😞
2. You're still in front of this workbench and again you're crafting 100 adaptive frames. But now you gain instead of one hundred 298 frames. This happens a bit more often than mentioned above under 1.
3. No Bug, but I'll mention it anyway. If you maxed out your crafting skills, there is a small chance to get one or two items more. Therefore – if you had crafted 100 frames – you 'll receive 101 or 102.
4. Also, not a bug, but – may be - not very well thought out. With the Kitchen-workbench you may among other things craft „Boom Pop Dynamite“. This Drink requires 2 softdrinks to be crafted, which will be made available by the mod, but there is a “small” problem. Softdrinks are used by other drink recipes and – unfortunately – there are two other recipes to create softdrinks with other resources. And - again unfortunately – for the engine it doesn't really matters which softdrink it will use to create a recipe. Perhaps it may take the softdrink you just crafted, to make another one. Stupid right? More details on rectification for this issue, will be mentioned further down at Kitchen-workbench.

**Features:** What's the Mod able to do? You'll receive all basic resources to craft 100 pieces of every craftable resource. You don't have to compulsorily craft immediately 100 pieces of each buildable item, but you may do it. What is important, however, is that you don't craft more than 100 pieces of one craftable item. Otherwise, the mod cannot deliver what it promises.

It should be noted that to craft certain items there are not only basic resources required, but additionally other craftable items must be used. That fact is considered by the mod and it will provide the correct number of the needed items. You must even craft more than 100 pieces of these items, so the mod can work correctly.

OH NO! F...ing complicated that thing! Hold your horses. I'm just in it. Operating instructions follow immediately.

I further assume that you want to craft only one piece at a time of each craftable item.

Let's start with the **industrial workbench**. You begin with the crafting process and as soon as you come across a recipe, that requires a component which isn't available (amount zero), you scroll to the recipe of this component and make it. I propose that you not only make the component you're in need of, but craft the whole amount that the mod needs of this component. And further on until you reach the end of the listed recipes.

Oh, yes? And how do I know how much I need? Well, well, well! Is already coming soon!

In the appendix you'll find for each workbench a list of the craftable items, of which will be required more than one piece. I assume in the appendix, that you will make only one piece of each item.

And now – the **chem workbench**. No special incidents. Analogous procedure as with the industrial workbench.

And now – finally – the **kitchen-workbench**. Just like the chem workbench, but – like mentioned above – there is a small problem with the engine here. To avoid that the engine "steals" softdrinks, which you just crafted "by the sweat of your brow" 😊, you have to proceed as follows:

Ignore the recipe "Boom Pop Dynamite" und also ignore the recipes "Alien Tonic" and "Sunray Tonic". Then you craft the other drinks, with softdrinks required in its recipes. After that craft "Boom Pop Dynamite" and then the two tonics. If you look now into the recipe of the dynamite-drink, there should be – assumed you crafted 100 each – 200 softdrinks. That's okay. These are the two tonics, you've just crafted.

## C: Credits

Ich habe mich für diese mod von zwei Moddern inspirieren lassen, die ihre Arbeit auf dem Nexus veröffentlicht haben Das sind:

I got my inspiration for this mod by two modders, who provides their work on the nexus. This are:

1. Atlas: „Adds all resources“
2. Diamond Dog: “Free crafting parts”

Last but not least ein grosses Dankeschön an Bethesda Softworks für ein wirklich gutes und fesselndes Spiel.

Last but not least a big thankyou to Bethesda Softworks for a really good and captivating game.

## D: Versionshistory

### Version 1.0:

- Release-Version

### Version 1.01:

- Added Support for Ammunition (Unterstützung für Munition hinzugefügt)
- Minor bugs cleaned up (Kleinere Fehler beseitigt)

### Version 1.02:

- Added Support for two new crafted food  
(Unterstützung für zwei neue „Mahlzeiten“ hinzugefügt)
- Minor bugs cleaned up (Kleinere Fehler beseitigt)

### Version 1.03:

- Added Support for VortexGrenades  
(Unterstützung für Vortexgranaten hinzugefügt)
- Readme revised (Readme überarbeitet)

## E: Appendix

**Mehr als ein herstellbares Item benötigt:**  
**More than one craftable item needed:**

### Industrielle Werkbank (Industrial workbench)

Item	Item english	Anzahl / Number
Austenit-Verteiler	Austenitic Manifold	3
Bohrgerät	Drilling Rig	2
Halbmetallwafer		6
Indizit-Wafer	Indicite Wafer	2
Isotopisches Kühlmittel	Isotopic Coolant	6
Isozentrierter Magnet	Isocentered Magnet	10
Mag-Drucktank	Mag Pressure Tank	6
Mikrosekundenregler	Microsecond Regulator	2
Molekülsieb	Molecular Sieve	4
Nuklearer Brennstab	Nuclear Fuel Rod	2
Paramagnon-Leiter	Paramagnon Conductor	3
Positronenbatterie	Positron Battery	2
Reaktives Messgerät	Reactive Gauge	7
Schwereelosdraht		14
	Semimetal Wafer	6
Sterile Nanoröhren	Sterile Nanotubes	2
Tau-Regelwiderstand	Tau Grade Rheostat	6
Unterkühlter Magnet	Supercooled Magnet	4
	Zero-G Wire	14



**Chem-Werkbank (Chem Workbench)**

Item	Item english	Anzahl / Number
Amp	Amp	3
Antibiotika	Antibiotics	4
Heilpaste	Heal Paste	4
Immobilisator	Immobilizer	2
Injektor	Injector	2
Penzizillin X	Penicillin X	2
Schlangenöl	Snake Oil	2
Verbände	Bandages	4

**Küchen-Werkbank (Kitchen Workbench)**

Item	Item english	Anzahl / Number
Destilliertes Wasser	Distilled Water	8