

Skyrim Cheats / Konsolen Kommandos

Die Konsole öffnet sich wie schon in Oblivion mit der Taste [^]

(*Anmerkung:* Bei der Texteingabe wird nach dem Öffnen der Konsole mit der Taste [^] im deutschen Tastatur-Layout der erste Buchstabe nicht angenommen ... daher bitte auf Vollständigkeit der Eingabe achten und den ersten Buchstaben ggf. nochmal eintippen)

Cheats / Kommandos in alphabetischer Reihenfolge:

addtofaction *Variable* 1 = Fügt den ausgewählten NPC einer Gruppe hinzu.

=> **addtofaction 19809 1** = fügt den NPC der "Heirats"-Gruppe hinzu, der Spieler kann den NPC nun im Prinzip heiraten. Der Spieler muss aber immer noch beliebt genug beim NPC sein und das Amulett Maras tragen. Bei der Beliebtheit hilft das Kommando **setrelationshiprank player 4** (Konsole öffnen, NPC anklicken so dass die ID erscheint und Kommando eingeben)

=> **addtofaction 000E0CD9 1** = fügt den NPC der "Banditen"-Gruppe hinzu.

=> **addfac 5C84D 1** = macht den NPC zum möglichen Begleiter (**addfac** ist die Kurzform von **addtofaction** und funktioniert auch).

addshout = Fügt eine Stufe eines Drachenschreis hinzu (Liste der Drachenschrei-IDs:

<http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Drachenschreie.pdf>). Die Schreie müssen aber noch mit einer Drachenseele freigeschaltet werden!

advlevel = Erhöht Spielerlevel um 1

animcam = Kamera wird aus der Rückansicht des Chars gelöst - der Char kann aber weiterhin gesteuert werden. Gut für Screenshots oder Videos, um zum Beispiel den eigenen Char auch beim Laufen(!) aus anderen Richtungen als nur von hinten aufzunehmen.

caqs = Alle Quests gelöst (*Achtung!* Immense Auswirkungen auf den Spielverlauf!).

coc *OrtID* = zu angegebenem Ort teleportieren. Also einfach "coc NameDesOrtesInEnglisch".

=> **coc Riverwood** = Teleport nach Flusswald.

=> **coc Whiterun** = Teleport nach Weißlauf.

=> **coc QAsmoke** = bringt den Spieler in das Skyrim-Äquivalent der aus Oblivion bekannten 'Testinghall'.

disable = Konsole öffnen, Gegenstand oder Lebewesen anklicken und **disable** eingeben. Der Gegenstand oder das Lebewesen wird aus dem Spiel entfernt. Bei einem Fehler sofort **enable** eingeben und der Befehl wird rückgängig gemacht. Gut, um zum Beispiel Drachenleichen zu entfernen.

DisablePlayerControls = Das Kommando „friert“ den Spieler ein. Der Spieler kann sich aber noch umschauen.

EnablePlayerControls = Das Kommando „taut“ den Spieler wieder auf. Das „DisablePlayerControls“ wird rückgängig gemacht.

equipitem *ItemID* = Rüstet bei angewähltem NPC den entsprechenden Gegenstand aus **player.equipitem *ItemID*** entsprechend beim Spieler.

fov x (Field of View) = Sichtfeld-Wert ändern. Standard ist ca. 65. Bei Breitbildmonitoren empfiehlt sich ein Wert von ungefähr 70 bis 90 - einfach ausprobieren).

fw *WetterID* (forceweather) = Das Wetter wird sofort umgestellt. Fügt man noch den Parameter 1 an, wird das Wetter für die aktuelle Zelle dauerhaft festgeschrieben, solange man sich in der Zelle aufhält. (Liste der Wetter IDs: <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Skyrim-Wetter-IDs.pdf>)
=> **fw 81A 1** = Schaltet unmittelbar schönes Wetter und einen sternklaren Nachthimmel ein.

getrelationshiprank player = Zeigt die Beliebtheit des Spielers beim angewählten NPCs an.
=> 0 = Acquaintance (Bekannte Person), 1 = Friend (Freund), 2 = Confidant (=Vertrauensperson), 3 = Ally (Bundesgenosse/Partner), 4 = Lover (Liebhaber/Geliebte), -1 = Rival (Rivale), -2 = Foe (Gegner), -3 = Enemy (Feind), -4 = Archnemesis (Erzfeind)

GetStage = Es wird die Queststage der Quest angezeigt.

help = Gibt eine Hilfe für den Suchtext aus. Der Suchtext kann auch ein Teilstring sein. Der optionale Filter (0-4) gibt an, wie gesucht werden soll (0 = alles, 1 = Funktionen, 2 = Einstellungen, 3 = Globals, 4 = andere Formen).

=> **help "Elixier des Waffenschmieds" 4** zeigt u.a. die ItemID des Elixiers des Waffenschmieds an
(Wenn der Name des Gegenstands aus mehreren Worten besteht, diesen bitte immer in Anführungszeichen setzen).

ignorecrime 1 = NPCs ignorieren deine Verbrechen (gilt nicht für bereits begangene Verbrechen). Wird mit dem Parameter **0** wieder deaktiviert.

kill = töten => Konsole öffnen, lebendes Wesen anklicken und 'kill' eingeben.

killall = Das Kommando tötet alles im Umkreis. Vorsicht, zwischen Freund und Feind wird nicht unterschieden!

load "Name hier" = Es wird der Spielstand geladen.

lock x = Verriegeln. Konsole öffnen, Gegenstand anklicken und **lock *Wert*** eingeben. x ist die prozentuale Komplexität des Verschlusses. 0 oder > 100 bedeutet, dass ein Schlüssel benötigt wird. 1 = Novizenniveau, 2..25 = Lehrlingsniveau, 26..50 = Adeptenniveau, 51..75 = Expertenniveau, 76..100 = Meisterniveau. Der Gegenstand muss verschließbar sein.

MoveToQT = Teleport des Players zum nächsten Questziel. Ausgewählt wird ein Ziel der Quest.

openactorcontainer 1 = Öffnet das Inventar des ausgewählten NPCs. Man kann Gegenstände entnehmen oder hinzufügen wie bei einer Truhe.

player.additem *itemID* x = fügt x Gegenstände hinzu (Einige Item IDs weiter unten ↓ / (Download einer **Skyrim Item-ID Liste**: <http://www.mediafire.com/?754q2uen3t0cuke>). Man kann auch im Spiel die Konsole öffnen und Gegenstände anklicken, um deren ID zu sehen ...).

=> **player.additem 0000000f 10000** (10000 Gold)

=> **player.additem 0000000a 20** (20 Dietriche)

=> **player.additem 3esde100 3** (3 Heiltränke)

player.additem *itemID* -x = mit vorangestelltem minus-Zeichen werden entsprechend Gegenstände aus dem Inventar entfernt. Gut, um nicht mehr benötigte Quest-Gegenstände wieder los zu werden.

Anmerkung: Vorangestellte Nullen bei den Item-IDs können bei der Eingabe auch weggelassen werden.

player.addperk *PerkID* = Fügt einen Perk hinzu (**Perk-ID Liste**: <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Skyrim-Perk-IDs.pdf>).

player.addspell *ZauberID* = Fügt einen Zauber mit der angegebenen ID hinzu.

player.advskill *Skillname* x = x Erfahrungspunkte zu angegebenem Skill erhalten (Liste der Skills ↓ weiter unten).

player.forceav *Skillname* x = Skill auf Wert x setzen (Liste der Skills ↓ weiter unten).

=> **player.forceav carryweight x** = Eigene Tragekraft auf x setzen.

=> **player.forceav dragonsouls x** = Gibt x Drachenseelen.

=> **player.forceav ShoutRecoveryMult 0** = Setzt die 'Aufladezeit' der Drachenschreie auf Null, mit 1 wird sie wieder aktiviert.

player.incpcs *Skillname* = Steigert Skill um 1 Level (Liste der Skills ↓ weiter unten).

player.modav *Skillname* x - Skill um x erhöhen (Liste der Skills ↓ weiter unten).

Achtung: Benutzt besser nicht **.modAV** sondern **.forceAV** Kommandos, denn wie der Name schon sagt, bewirkt **.modAV** nur eine Modifikation, die semi-permanent ist und das System belastet, da eine Formel dadurch entsteht und dadurch schneller Fehler passieren können. Force dagegen bedeutet soviel wie "Erzwingen" und erstellt permanente Veränderungen Also statt das System jedes mal 1+1 rechnen zu lassen, lieber gleich auf 2 setzen.

player.moveto *NPC-RefID* = Beamt den Spieler zum angegebenen NPC.

player.placeatme *ID* = Lässt NPCs oder Gegenstände am Standort des Spielers erscheinen.

player.removeitem *itemID* x = Gegenstände aus dem Inventar entfernen (siehe auch **player.additem *itemID* -x**)

player.removeperk *PerkID* = Perk entfernen (**Perk-ID Liste:** <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Skyrim-Perk-IDs.pdf>).

player.resethealth = Eigene Gesundheit wiederherstellen.

player.setav *Skillname* x = Skill auf Wert x setzen (Liste der Skills ↓ weiter unten).

player.setav speedmult x = Spieler-Fortbewegungsgeschwindigkeit anpassen (x größer als 100 erhöht die Geschwindigkeit).

player.setcrimegold x = Kopfgeld auf den Wert x setzen.

player.setlevel x = Setzt Spielerlevel auf x.

player.showinventory = Listet die Gegenstände im Inventar und ihre IDs auf.

player.sqs = zeigt die Queststufen an.

player.teachword = Fügt ein Wort der Drachensprache (ähnlich 'addshout') hinzu (Liste der Drachenschrei-IDs: <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Drachenschreie.pdf>). Die Schreie müssen noch mit einer Drachenseele freigeschaltet werden!

psb (PopulateSpellBook) = Der Spieler erhält alle Zauber (außer Drachenschreie) (Vorsicht, kann sehr "unpraktisch" sein ;-))

qqq = Beendet das Spiel sofort.

removeallitems = Konsole öffnen, NPC anklicken und den Befehl eintippen. Die Items des NPCs inklusive der Kleidung werden entfernt.

removeallitems player = Konsole öffnen, NPC anklicken und den Befehl eintippen. Die Items des NPCs werden dem Spielerinventar hinzugefügt.

resethealth = Gesundheit bei ausgewählter Person wiederherstellen.

resurrect = Wiederbeleben => Konsole öffnen, totes Lebewesen anklicken und **resurrect** eingeben.

save "Name hier" oder auch **savegame "Name hier"** = Speichert einen Spielstand unter dem eingegebenen Namen (bei Leerstellen in Anführungszeichen!).

setessential *NPC-BasisID* 1 = Macht den angegebenen NPC unsterblich. Mit 0 wird er entsprechend sterblich gemacht. *Anmerkung:* Die Referenz IDs, die man bei geöffneter Konsole durch Anklicken der NPCs im Spiel sieht, funktionieren nicht! Die **NPC-Basis-IDs** kann man unter folgendem Link finden (englisch): <http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:People>. Man kann auch das **help**-Kommando nutzen: **help *Name des NPC* 0** zeigt einige Daten im Zusammenhang mit dem NPC, - unter anderem auch die Basis-ID -, an.

set killmoverandom to x = Prozentuale Wahrscheinlichkeit für einen Finishingmove einstellen (0-100).

setrelationshiprank player x = Stellt die Beliebtheit des Chars beim ausgewählten NPC ein.

Konsole öffnen, NPC anklicken, so dass dessen ID erscheint und das Kommando eingeben. Für x muss ein Wert von -4 bis 4 eingesetzt werden. Klappt nicht bei Feinden, bzw. im Kampf.

=> 0 = Acquaintance (Bekannte Person), 1 = Friend (Freund), 2 = Confidant (=Vertrauensperson), 3 = Ally (Bundesgenosse/Partner), 4 = Lover (Liebhaber/Geliebte), -1 = Rival (Rivale), -2 = Foe

(Gegner), -3 = Enemy (Feind), -4 = Archnemesis (Erzfeind).

setscale x = Größe des ausgewählten Gegenstands ändern.

setstage *QuestID* *Stufe* = Quest auf eine bestimmte Stufe setzen.

set timescale to x = 30 ist Standard, 1 ist Realzeit. Je höher der Wert, desto schneller schneller vergeht die Zeit im Spiel ...

sexchange = Geschlecht wechseln.

showracemenu = Es erscheint das komplette Charakter-Menü, das man nach Schliessen der Konsole neu bearbeiten kann. **Achtung:** Stellt sicher, dass ihr euch in der 3-person Ansicht befindet, bevor ihr den Befehl eingibt. Solange man **nur kosmetische Veränderungen** vornimmt, keine vorgegebenen Charaktere auswählt oder Rasse/Geschlecht ändert, bleiben die Fähigkeiten des Chars erhalten. Am Schluss muss man seinen Namen neu eingeben (den man dann auch ändern kann, wenn man möchte) und der neu aufgehübschte Char steht vor einem. Gegenstände mit magischen Effekten müssen danach ggf. neu ausgerüstet werden (ablegen und wieder anlegen). Bitte seid vorsichtig und speichert auf jeden Fall vorher!

stopcombat = Gegner beendet den Kampf - Konsole öffnen, Gegner anklicken und **stopcombat** eingeben.

sw *WetterID* (SetWeather) = Es erfolgt ein langsamer, kontinuierlicher Übergang vom bisherigen Wetter zu dem neu eingestellten. (Liste der Wetter IDs: <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Skyrim-Wetter-IDs.pdf>).

=> **sw 10E1F1** = Aktiviert einen Übergang zu bewölkten Himmel mit Nordlicht in der Nacht.

tai (ToggleArtificialIntelligence) = Schaltet die KI aus und wieder an. (Anmerkung von keris: Leider ist das Kommando anscheinend vubuggt. Ein Eiswolf sprang mal um mich herum, ohne Schaden zu machen. Soweit noch ok. Beim Zurückschalten der KI war das Verhalten zwar ok, nur hatte er trotz mehrerer Angriffe keinen Schaden mehr gemacht).

tb (ToggleBorders) = Grenzen an/aus.

tcl (ToggleClipping) = Kollision aus/an ("Geistmodus").

tdetect (ToggleDetection) = Der Spieler wird, - außer bei direkter Interaktion mit einem NPC (Ansprechen oder Taschendiebstahl) -, nicht mehr wahrgenommen (besonders praktisch für Diebe).

tfc (ToggleFreeCamera) = Freie Kamera an/aus.

tfow (ToggleFogOfWar) = enthüllt die lokale Karte (keine Auswirkung auf die Weltkarte)

tg (ToggleGrass) = Gras an/aus.

tgm (ToggleGodMode) = Gottmodus an/aus.

tm (ToggleMenue) = Menü aus/an - praktisch für Screenshots (**Achtung:** Auch die Konsole ist nicht mehr zu sehen, aber vorhanden. Um die Menüs wieder erscheinen zu lassen, 'tm' nochmals "blind" eingeben).

tmm 1 (ToggleMapMarkers) = Zeigt alle Kartenmarkierungen (**Achtung:** **tmm 0** löscht alle(!) Kartemarkierungen wieder - also auch die regulär entdeckten!).

unequipitem *ItemID* = Umkehrfunktion zu **equipitem**.

unlock = Öffnen. - Wie bei Oblivion: Konsole öffnen, verschlossene Truhe/Tür anklicken, **unlock** eingeben ...

unlockWord x = gelerntes Wort der Macht aktivieren (x = ID des Wortes) (Liste der Drachenschrei-IDs: <http://downloads.egg-of-time.us/skyrim/docs/Drachenschreie.pdf>).

Magie = **magicka**

Leben = **health**

Ausdauer = **stamina**

Skills:

1. Alchemie = alchemy
 2. Beschwörung = conjuration
 3. Blocken = block
 4. Einhändig = onehanded
 5. Illusion = illusion
 6. Leichte Rüstung = lightarmor
 7. Redekunst (Wortgewandtheit) = speechcraft
 8. Schießkunst = marksman
 9. Schleichen = sneak
 10. Schlossknacken = lockpicking
 11. Schmieden = smithing
 12. Schwere Rüstung = heavyarmor
 13. Taschendiebstahl = pickpocket
 14. Veränderung = alteration
 15. Verzauberung = enchanting
 16. Wiederherstellung = restoration
 17. Zerstörung = destruction
 18. Zweihändig = twohanded
19. Tragkraft = carryweight (eigentlich kein Skill, wird aber hier wie einer verwendet)
-

Einige Item IDs:

Wichtige:

Gold: 0000000f

Dietrich: 0000000a

Heiltrank: 00039BE5

Erze:

Corundum: 0005ACDB

Gold: 0005ACDE

Malachit: 0005ACE1

Mondstein: 0005ACE0

Orichalcum: 0005ACDD

Quecksilber: 0005ACE2

Silber: 0005ACDF

Barren:

Corundum: 0005AD93

Ebenerz: 0005AD9D

Eisen: 0005ACE4

Gold: 0005AD9E

Malachit: 0005ADA1

Mondstein: 0005AD9F

Orichalcum: 0005AD99

Quecksilber: 0005ADA0

Silber: 0005ACE3

Stahl: 0005ACE5

Drachen:

Drachenknochen: 0003ada4

Drachenschuppen: 0003ada3

Elfenrüstung (leicht):

Stiefel: 0001391A

Rüstung: 0001392A

Handschuhe: 0001391C

Schild: 0001391E

Helm: 00013910

Leichte Drachenrüstung:

Stiefel: 0001393D

Rüstung: 0001393E

Handschuhe: 0001393F

Schild: 00013941

Helm: 00013940

Glasrüstung:

Stiefel: 00013938

Rüstung: 00013939

Handschuhe: 0001393A

Schild: 0001393C

Helm: 0001393B

**Mit freundlichen Grüßen,
Euer Ei der Zeit Team**