

VORWORT

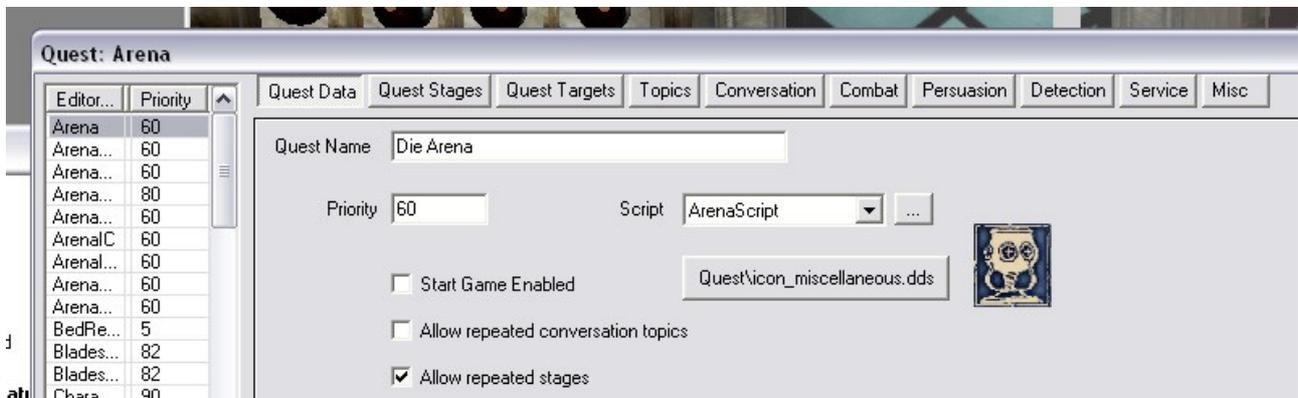
Dieses Tutorial richtet sich an Leser, die bereits über grundlegende Erfahrung mit dem TES Construction Set verfügen und keine Probleme mit dem Erstellen von neuen Zellen, NPCs oder Items haben. Im Folgenden wird der geneigte Leser mit einer kleinen Questreihe an die Geheimnisse des Quest-Designs herangeführt und sollte am Ende in der Lage sein eigene Quests zu erstellen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

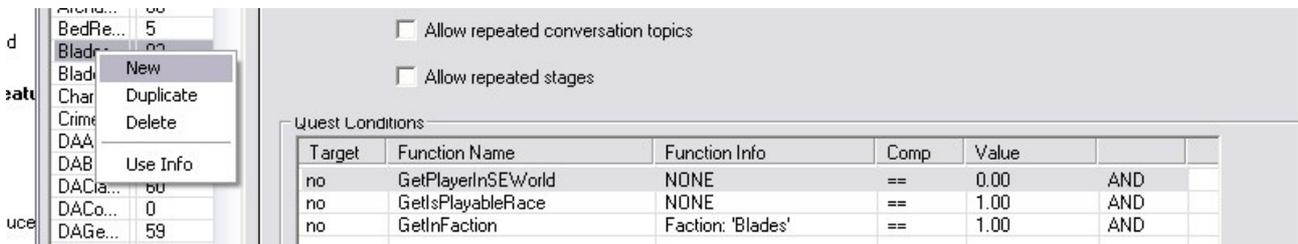
Bevor man ein Quest beginnt, sollte man sich Gedanken zu dessen groben Ablauf machen. Unsere Questreihe soll sich um einen alten Piratenschatz drehen. Die Suche und das Finden dieses Schatzes ist unsere grundlegende Idee. Beginn soll die ganze Geschichte in der „Herberge zu den Drei Schwestern“ in der Stadt Leyawiin. Die Khajiti Shuravi (siehe rechts) soll unseren Einstieg in die Questreihe ermöglichen.



Dazu müssen wir nun erstmal unser erstes Quest anlegen. Wir klicken hierzu in der obigen Navigationsleiste auf Character -> Quests... und ein neues Fenster sollte sich öffnen.



Zunächst eine kurze Übersicht über dieses Fenster. Ganz links sehen wir eine Auflistung aller Quests, die in Oblivion vorkommen. Der grau hinterlegte Eintrag ist das aktuell ausgewählte Quest, wozu wir im rechten Teil des Fensters weitere Information sehen und das entsprechende Quest auch bearbeiten können. Zu Beginn sollte wie im Bild oben das Quest „Die Arena“ ausgewählt sein. Da wir aber natürlich ein neues Quest erstellen wollen, klicken wir nun in der linken Liste mit der rechten Maustaste und wählen mit einem Linksklick „New“ aus.



Ein weiteres kleines Fenster öffnet sich, in dem wir unserem Quest eine ID geben sollen. Hierbei bitte keine Leerzeichen, Sonderzeichen oder Umlaute nutzen. Zudem bitte eine einzigartige ID nehmen. In meinem Beispiel nenne ich unser Quest „00schatz01“, ein anderer Name wäre natürlich auch möglich.



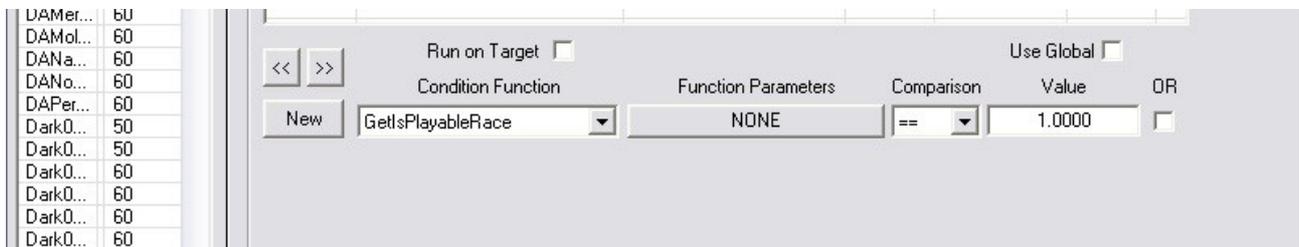
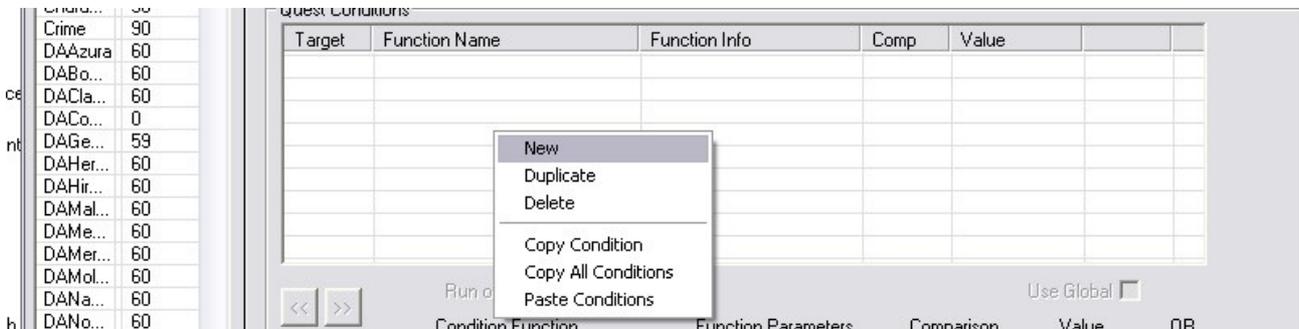
Mit einem Klick auf „OK“ wird unser neues Quest angelegt. Doch bisher sind noch keinerlei Information enthalten. Als erstes sollten wir dem Quest einen passenden Namen geben. Ich habe mich für den Titel „Eine alte Geschichte“ entschieden. Bei der Priority-Einstellung richten wir uns nach folgender Tabelle.

1	Tutorials	Tutorials
5	Generic Activities quests	Allgemeine Quests
10	Non-quest Dialogue	Nicht-Questbezogene Dialoge
20	House & Horse quests	Haus & Pferde Quests
40	Training & Vampire quests	Training & Vampir Quests
50	Miscellaneous quests	Sonstige Quests
60	Guild quests	Gildenquests
85	Main story quest	Hauptquest
90	Crime & Character Gen quests	CharGen und Kriminalität

Da unser Quest ein einfaches Nebenquest sein soll, wählen wir nach einem Blick auf diese Tabelle einen Priority-Wert von 50 und geben diesen zusammen mit dem Questnamen ein.



Etwas weiter unten sehen wir eine (noch) leere Tabelle mit dem Titel „Quest Conditions“. Wir machen einen Rechtsklick darin und wählen per Linksklick den Eintrag „New“ aus. Den Eintrag bearbeiten wir wie folgt.



Wer die bsa-Dateien von Oblivion entpackt hat, kann auch noch mit einem Klick auf „Add Icon Image“ ein Icon für das neue Quest auswählen, welches dann später bei jedem Tagebucheintrag angezeigt wird.



Wir wechseln nun vom Karteireiter „Quest Data“ zum Karteireiter „Quest Stages“.



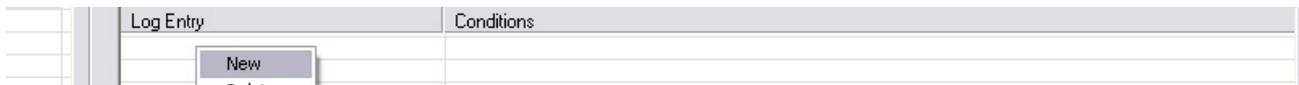
Hier werden alle benötigten Tagebucheinträge für unser Quest angelegt. Um einen neuen Eintrag anzulegen, klicken wir in der langen (noch leeren) Spalte links mit der rechten Maustaste und wählen per Linksklick „New“ aus.



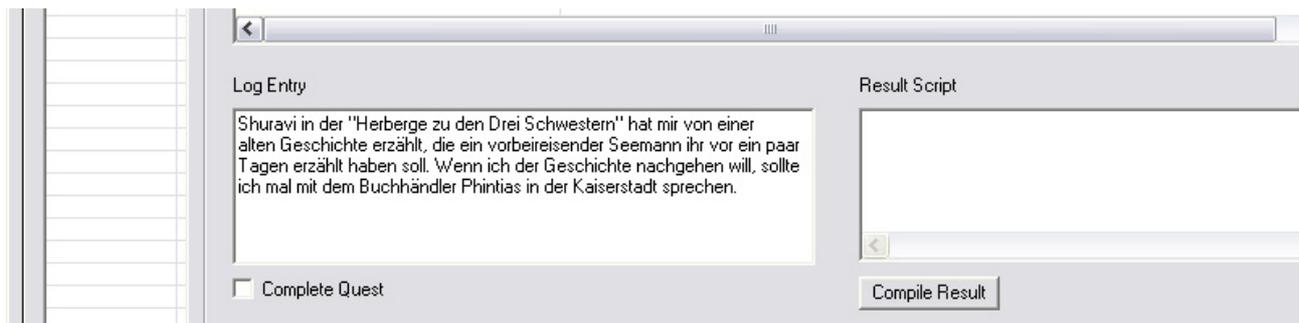
Jeder (mögliche) Tagebucheintrag erhält einen eindeutigen Zahlenwert zugeordnet, mit dem wir diesen Eintrag später dem Tagebuch des Spielers übermitteln können. Es hat sich eingebürgert hier mit einem Wert von 5 zu beginnen und in 5er Schritten weitere Einträge zu nummerieren. Natürlich ist auch eine andere Nummerierung möglich. In meinem Beispiel habe ich dem Eintrag die Zahl „5“ zugeordnet. Falls wir die Zahl später nochmals ändern wollen bzw. müssen, können wir dies mit einem Doppelklick auf den Eintrag tun. Dies sollte man jedoch nur tun, wenn man sich sicher ist, was man tut, da man damit unter Umständen das gesamte Quest durcheinander bringen kann.



In der obersten „Quest Stage Items“ Tabelle klicken wir ebenfalls mit einem Rechtsklick und wählen per Linksklick „New“ aus.



Nun sollten die beiden Fenster „Log Entry“ und „Result Script“ weiß geworden sein und damit eine Eingabe ermöglichen. Unter „Log Entry“ geben wir nun einen passenden Tagebucheintrag ein.



Damit wären wir vorerst mit dem Karteireiter „Quest Stages“ fertig und wechseln zu „Topics“.

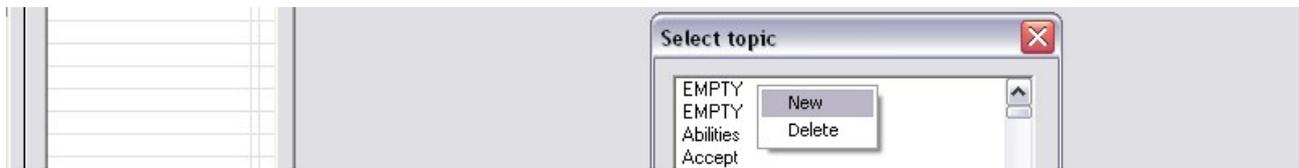


In diesem Abschnitt des Quest-Editors können wir alle Dialoge erstellen, die wir irgendwann innerhalb unseres Quests benötigen. Im Folgenden wollen wir, dass der NPC Shuravi einmalig gleich bei der Begrüßung die alte Geschichte erwähnt und danach ein neues Topic erhält, womit wir mehr Informationen erhalten. Anschließend sollen wir noch den gerade erstellten Tagebucheintrag erhalten. Zudem soll Shuravi nach dem Erzählen der Geschichte bei einem weiteren Klick auf das betreffende Topic nur noch „Ich habe Euch alles dazu gesagt.“ sagen.

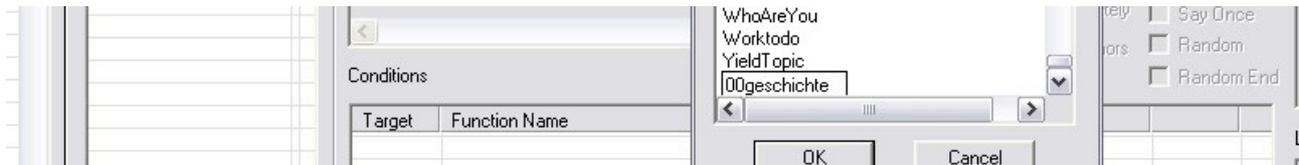
Beginnen wir also mit unserem neuen Topic. Dazu machen wir in der linken (noch) leeren Spalte einen Rechtsklick und wählen per Linksklick „Add Topic“ aus.



Es sollte sich nun ein neues Fenster öffnen mit einer sehr langen Liste an bereits vorhandenen Topics. Da wir aber ein neues Topic wollen, machen wir in der Liste einen Rechtsklick und klicken mit der linken Maustaste auf „New“.



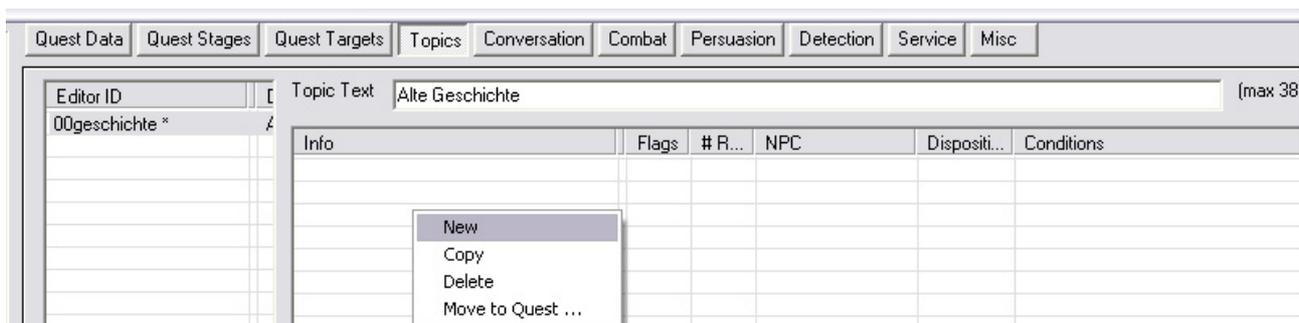
Dem neuen Topic müssen wir nun noch eine ID geben, die ebenfalls einzigartig sein muss. Auch hier gelten wieder die gleichen Regeln: Keine Leerzeichen, Sonderzeichen oder Umlaute nutze. In meinem Fall gebe ich dem Topic die ID „00geschichte“. Mit einem Klick auf OK wird unser Topic erstellt und zugleich in die Liste unserer Quest-Topics übernommen.



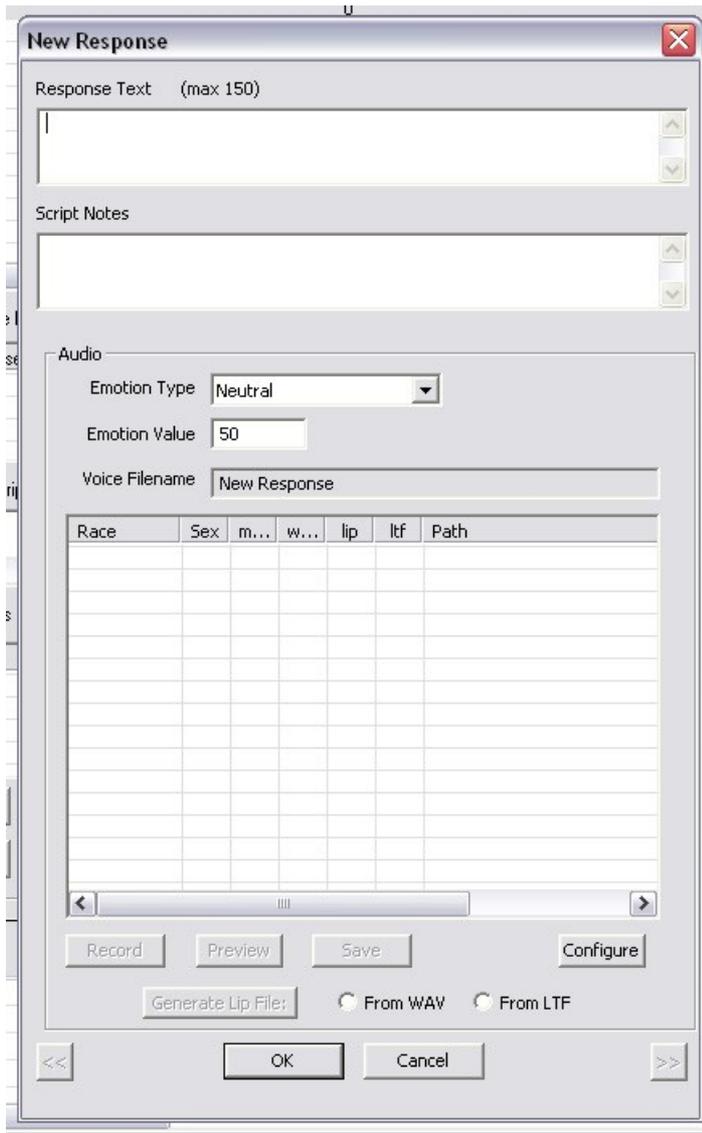
Momentan hat unser neues Topic als Namen noch die ID des Topics. Das Ändern wir nun.



Direkt darunter erstellen wir nach dem bekannten Rechtsklick-Linksklick-Prinzip einen neuen Eintrag.



Es öffnet sich ein größeres Fenster mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten.



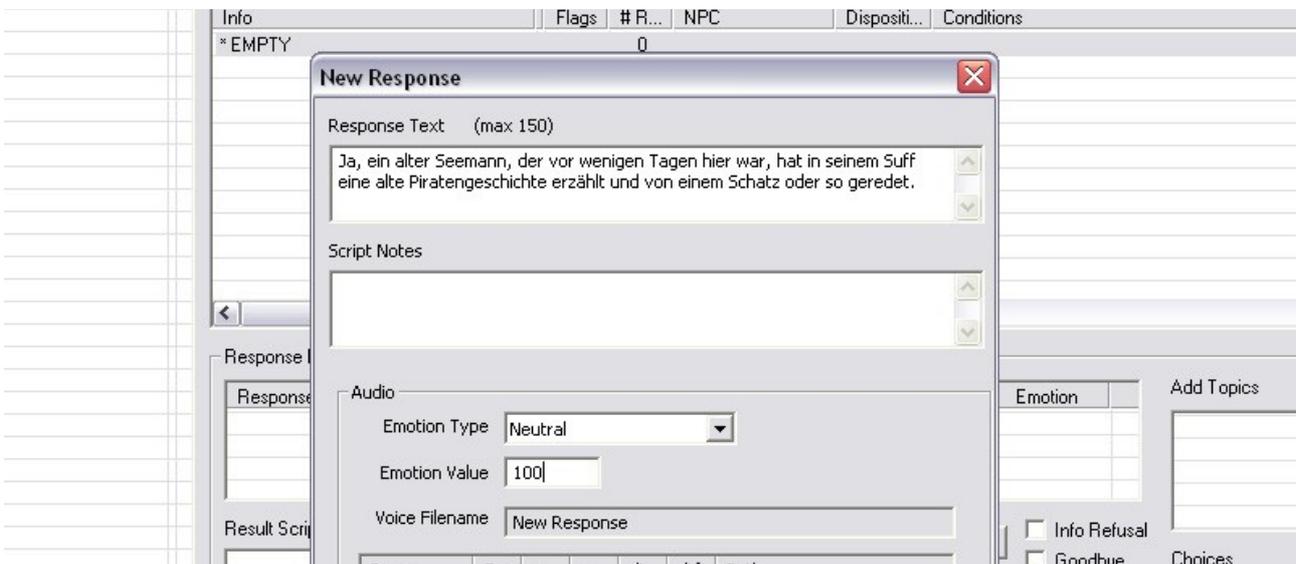
Bei „Response Text“ wird der Text eingegeben, den der entsprechende NPC später im Spiel sagen soll. Genauer gesagt ist die eigentlich der Untertitel. Für eine Sprachausgabe sind weitere Einstellungen nötig, die aber in diesem Tutorial nicht behandelt werden.

Unter „Emotion Type“ können wir den Gesichtsausdruck des entsprechenden NPCs während der oben eingegebenen Zeilen festlegen: Neutral, Anger, Disgust, Fear, Sad, Happy oder Surprise. Zudem können wir bei „Emotion Value“ einen Wert zwischen 0 (gar nicht) und 100 (vollkommen) eingeben, der die Stärke der Emotion im Gesicht des NPCs festlegt.

Die anderen Einstellungen sind nur für eine Vertonung wichtig und werden, wie bereits gesagt, in diesem Tutorial nicht behandelt.

Geben wir nun also bei „Response Text“ unseren gewünschten Dialogtext ein, setzen „Emotion Type“ auf Neutral und „Emotion Value“ auf 100.

Das Ganze sollte dann in etwa wie auf dem folgenden Bild aussehen:

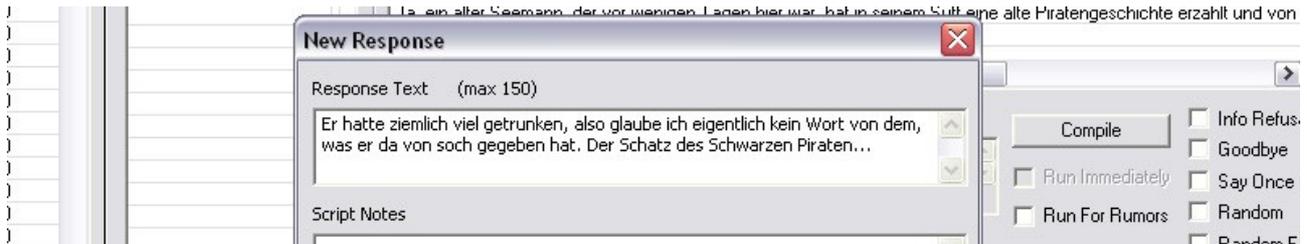


Mit einem Klick auf „OK“ wird unsere „New Response“ in die Liste übernommen.

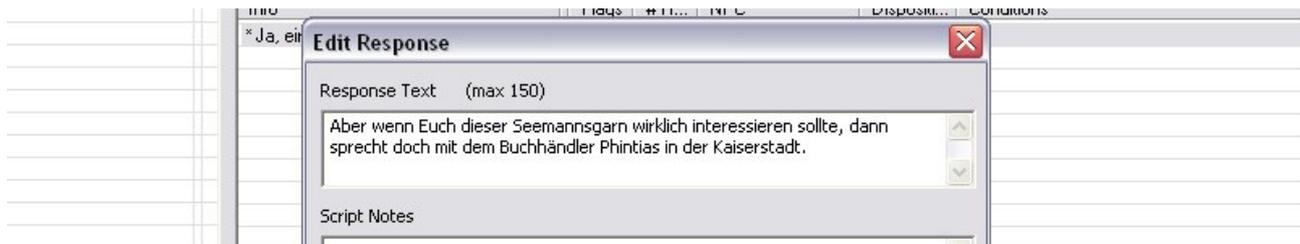
Da ein „Response Text“ auf maximal 150 Zeichen beschränkt ist und wir den NPC gerne noch weiter reden lassen würden, müssen wir weitere Dialogzeilen einfügen. Dies tun wir wie gewohnt nach dem Rechtsklick-Linksklick-Prinzip im obersten „Response Details“ Fenster.



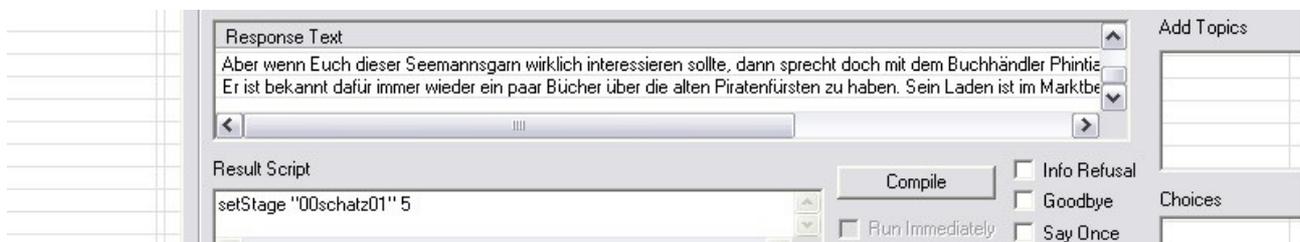
Den nächsten „Response Text“ erstellen wir gerade eben auch mit „Neutral“ und als Wert 100.



Aber wir sind immer noch nicht fertig mit diesem Dialog. Erstellt also nach dem jetzt bekannten Prinzip noch die folgenden beiden „Response Text“.

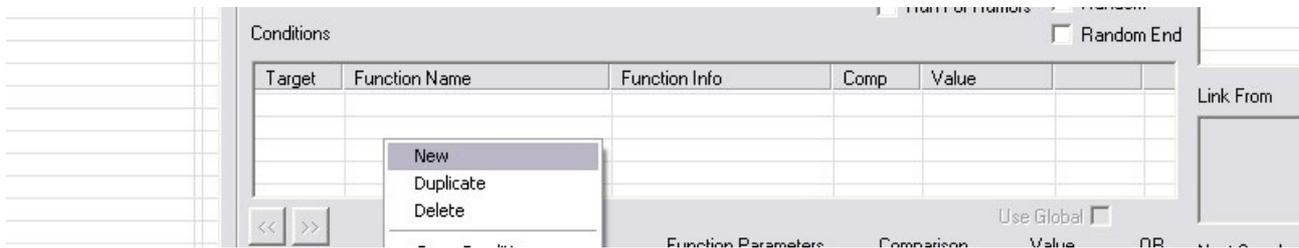


Nachdem der Spieler all dies gehört hat, soll er unseren vorhin angelegten Tagebucheintrag erhalten. Dazu geben wir einen kurzen Scriptbefehl in das „Result Script“ Fenster ein.

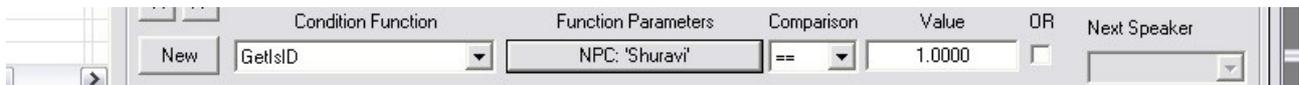


Im Fenster „Result Script“ können im Grunde alle bekannten Scriptbefehle der CS-Scriptsprache genutzt werden. Auch IF-Abfragen sind möglich. Der Inhalt dieser Box wird **immer** dann ausgeführt, wenn der oben angegebenen „Response Text“ ausgegeben wird. In unserem Fall setzen geben wir nur per „setStage“ den Tagebucheintrag mit der Zahl „5“ im Quest „00schatz01“ an den Spieler. Wichtig: Die Stage eines Quests kann immer nur erhöht werden, ein Weg nach unten ist nicht möglich!

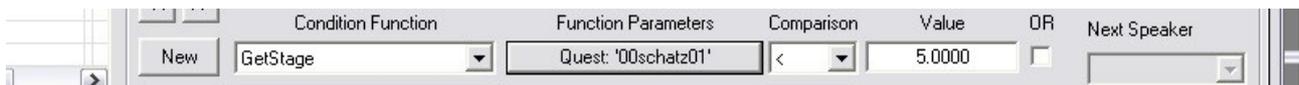
Etwas weiter unten gibt es das „Conditions“-Fenster, mit dessen Hilfe wird festlegen können, wann unser Dialog von wem unter welchen Umständen gesprochen werden kann. Mit dem Rechtsklick-Linksklick-Prinzip wählen wir „New“ aus.



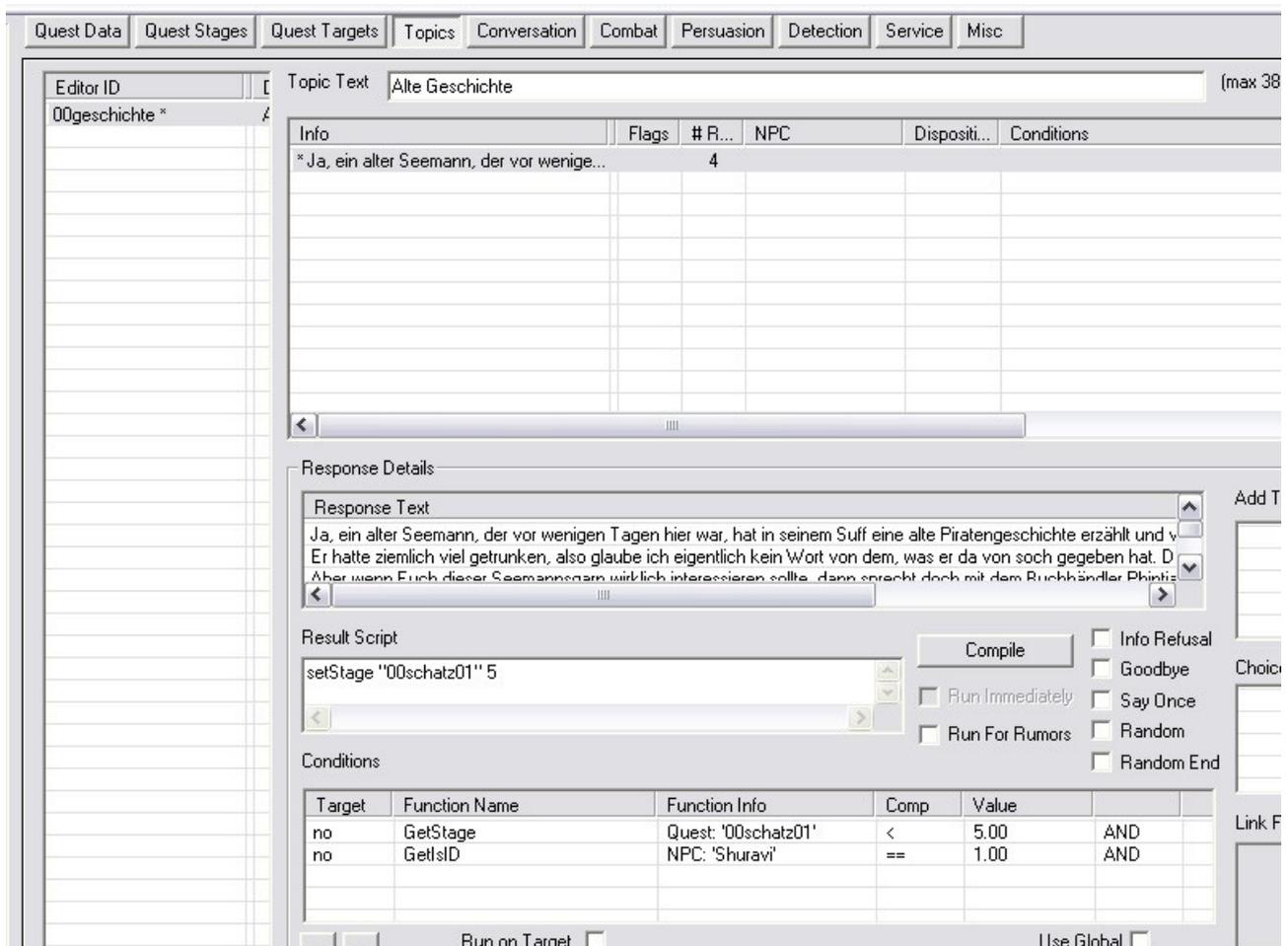
Und stellen die Bedingung wie im folgenden Bild ein. Dies legt fest, dass dieser Dialog nur vom NPC „Shuravi“ gesprochen werden kann.



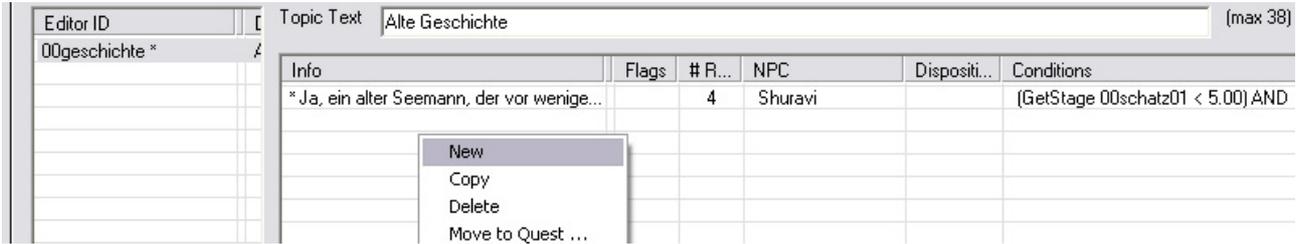
Zudem soll Shuravi diesen Dialog nur sagen, wenn der Spieler noch nicht unseren Tagebucheintrag erhalten hat. Also erstellen wir noch eine weitere Bedingung nach dem gleichen Prinzip und mit diesen Einstellungen.



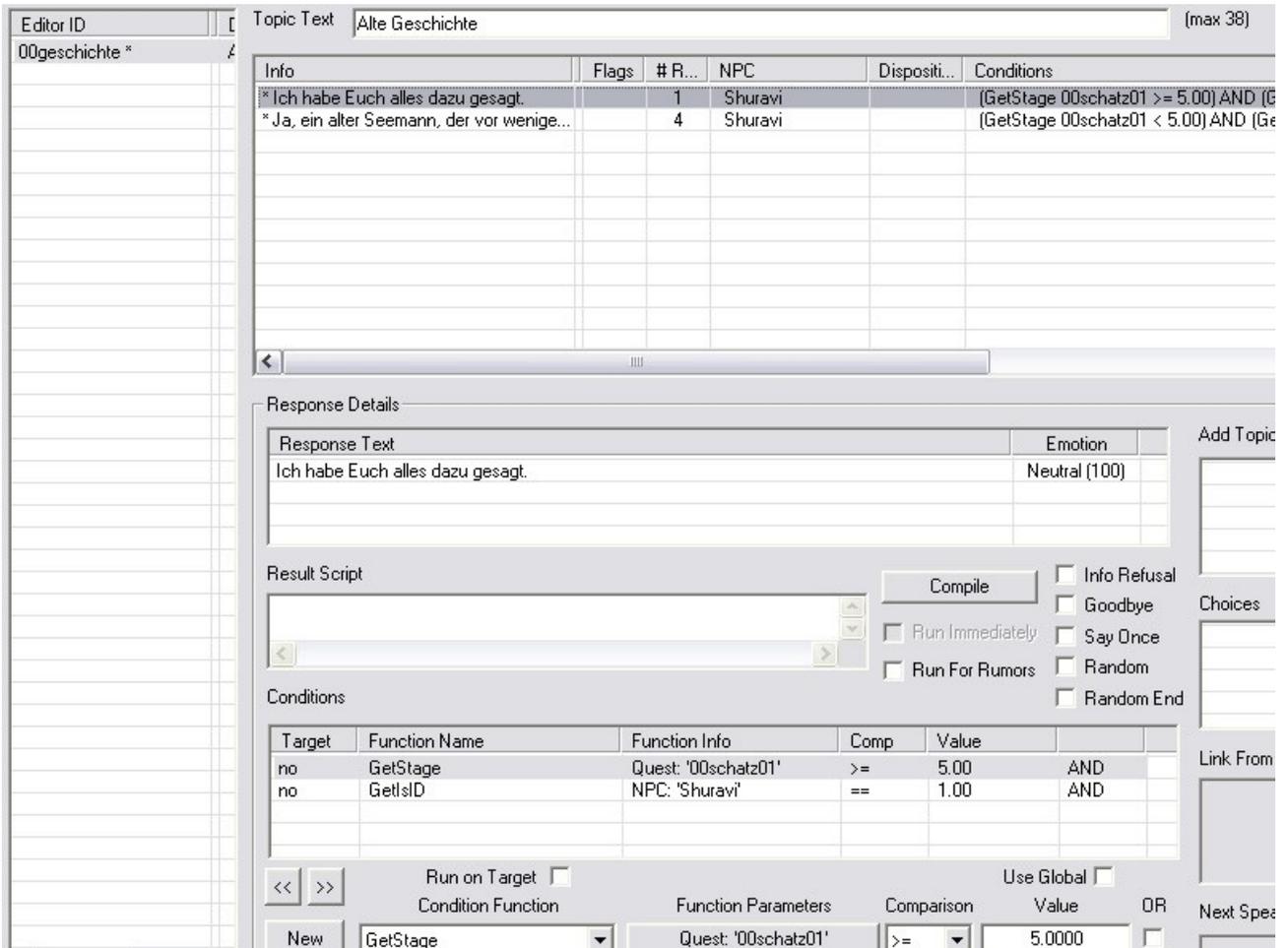
Insgesamt sollte das gesamte Quest-Fenster nun ungefähr so wie auf diesem Bild aussehen.



Nun brauchen wir noch einen zweiten Dialog, den Shuravi zu unserem Thema sagen wird, wenn sie dem Spieler schon von der Geschichte erzählt hat. Dazu erstellen wir diesen innerhalb dieses Topics.



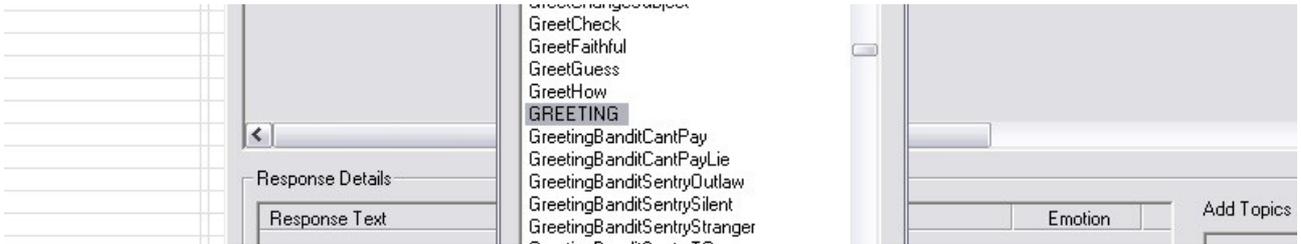
Mit dem bereits in diesem Tutorial gelernten Wissen sollte es kein Problem sein, diesen zweiten Eintrag wie auf dem folgenden Bild zu sehen erstellen zu können.



Jetzt haben wir dieses Topic fertig abgeschlossen. Würden wir aber nun ins Spiel gehen, würde Shuravi aber nichts zu diesem Topic sagen. Aus einem einfachen Grund: Shuravi weiß gar nicht, dass sie dieses Topic sagen soll. Dazu müssen wir nun noch ein neues Greeting erstellen, bei dem Shuravi uns gegenüber einmalig diese alte Geschichte erwähnt und wir danach das neue Topic anklicken können. Wir beginnen damit, dass wir nach dem bekannten Prinzip ein neues Topic unserem Quest hinzufügen.



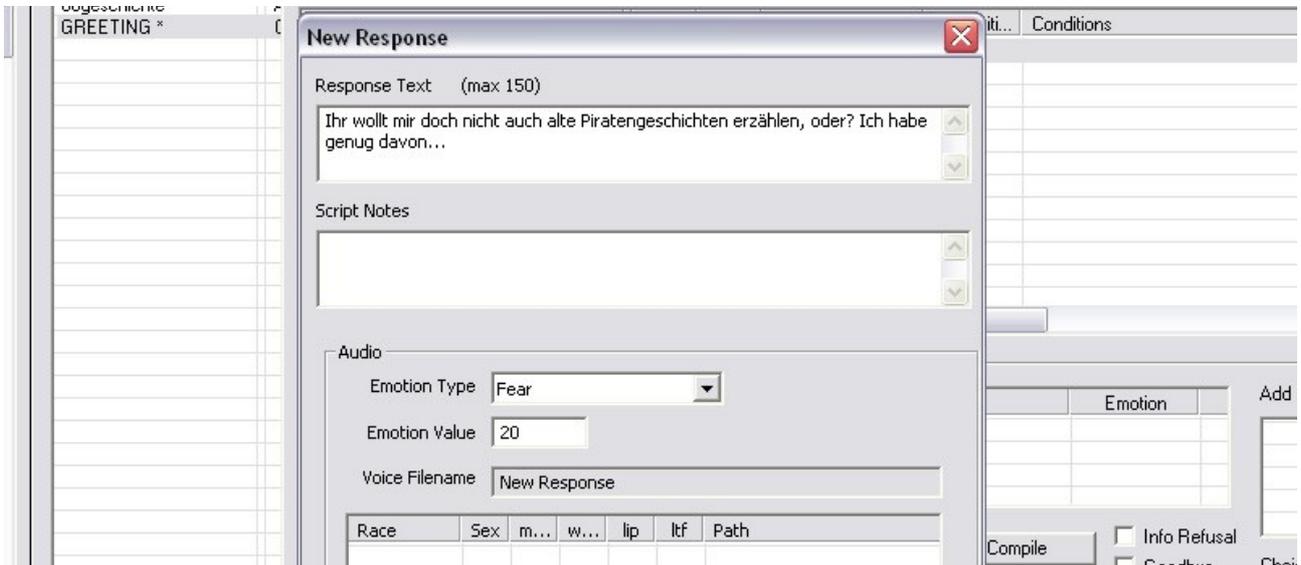
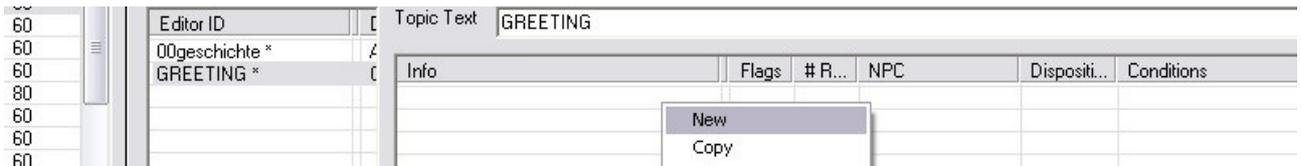
Diesmal erstellen wir kein neues Topic, sondern suchen in der auftauchenden Liste das Topic „GREETING“.



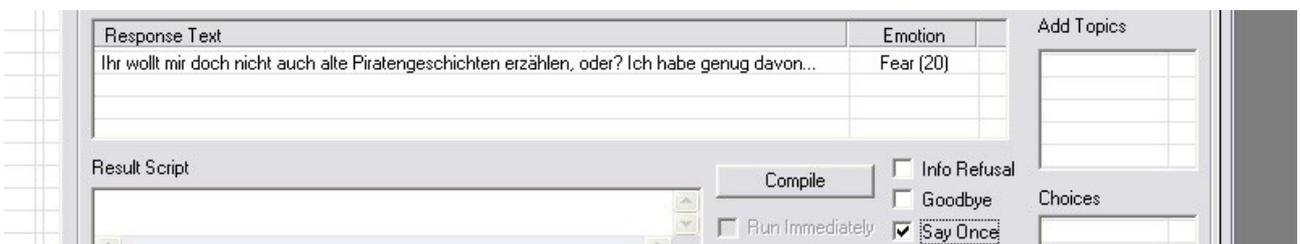
Mit einem gewohnten Klick auf „OK“ wird das Topic in unsere Quest-Topic-Liste übernommen.



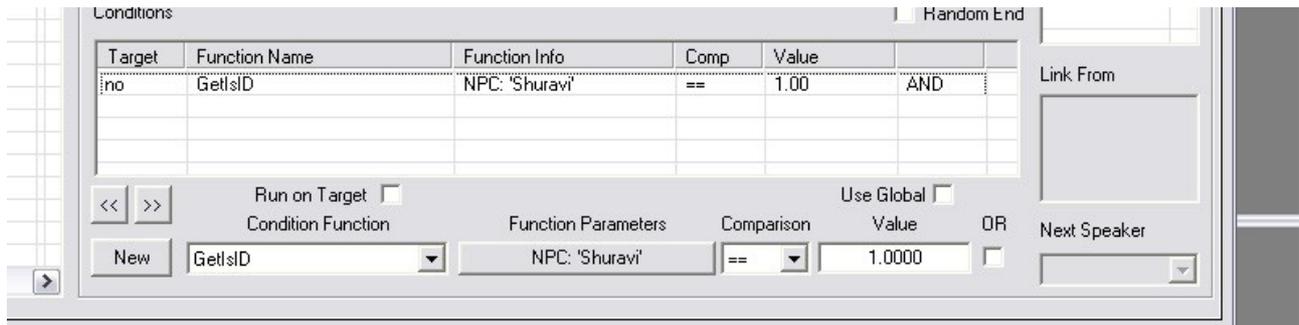
Wir verändern hier aber diesmal **nicht** den Titel des Topics! Das „GREETING“-Topic ist ein Topic, über das bei Oblivion alle Dialogbegrüßungen laufen, also jene Texte, die sofort erscheinen, wenn man einen NPC anspricht, noch bevor wir eine Auswahl der Dialogthemen bekommen. Wie bereits bei unserem eigenen Topic erstellen wir nun per Rechtsklick-Linksklick-Prinzip einen neuen Dialog im „GREETING“-Topic.



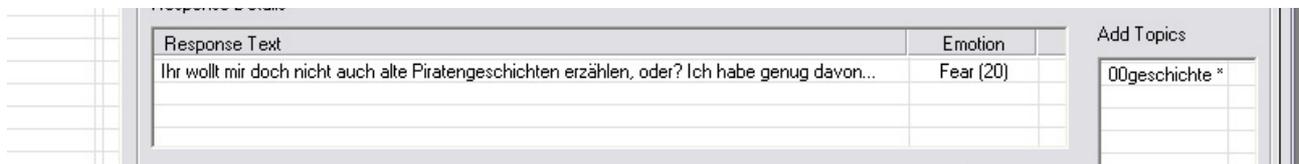
Dies ist der Dialog, den Shuravi uns einmalig bei unserem ersten Gespräch als Begrüßung geben soll. Damit dies wirklich einmalig passiert, machen wir einen Haken bei „Say Once“.



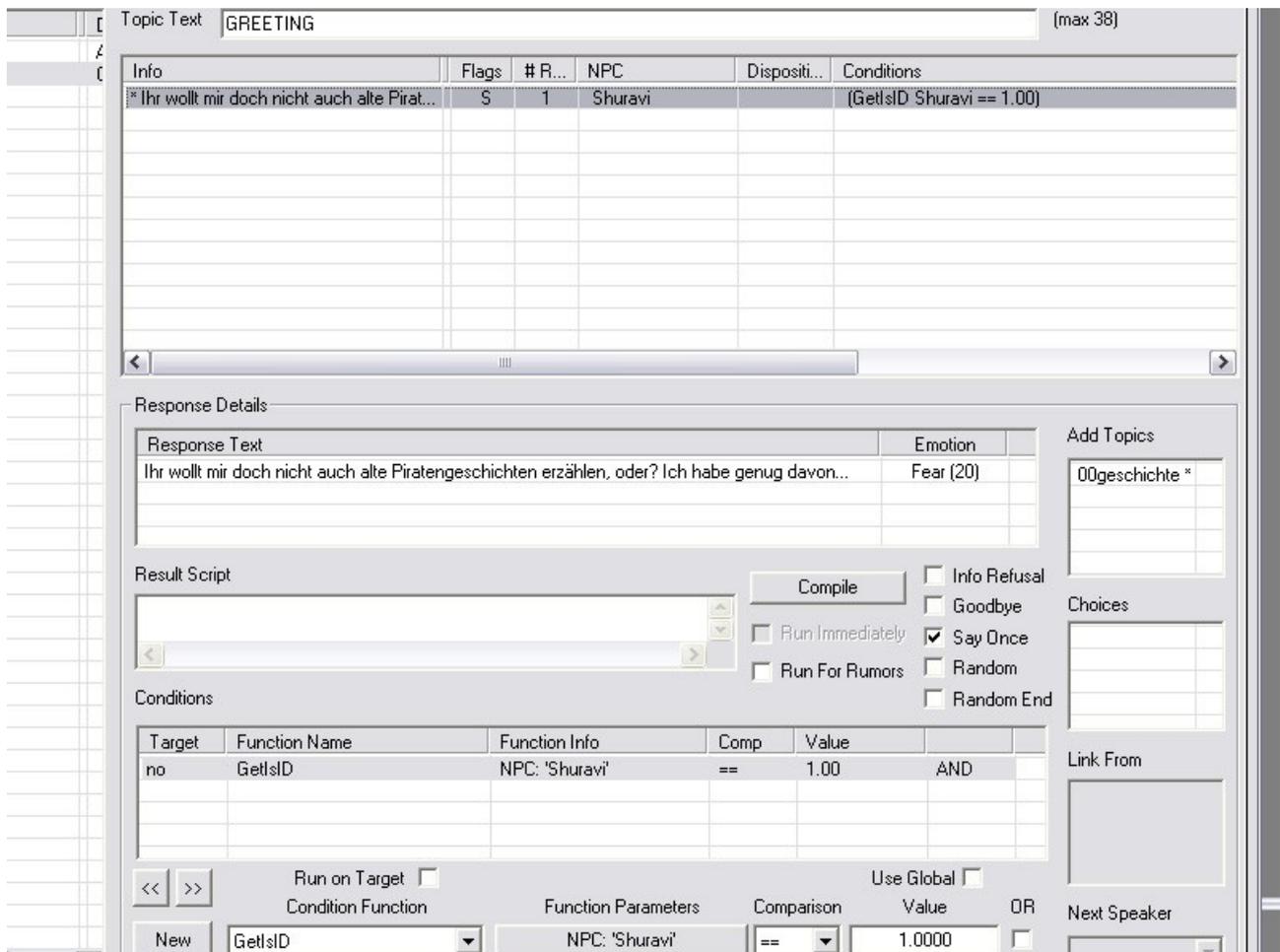
Es folgt die bekannte Bedingung, dass diese Begrüßung nur von Shuravi gesprochen werden kann.



Was fehlt noch? Richtig. Auch mit dieser Begrüßung wird unser neues Topic nicht auftauchen, dazu müssen wir noch unter „Add Topics“ per Rechtsklick -> „Add Topic“ unser vorhin erstelltes Topic angeben. Jedes Topic, dass in dieser Liste aufgenommen wird, wird zukünftig dem Spieler zur Verfügung stehen, wenn der entsprechende NPC etwas dazu zu sagen hat.



Insgesamt sollte nun das folgende Bild eurem Bildschirm sehr nahe kommen.



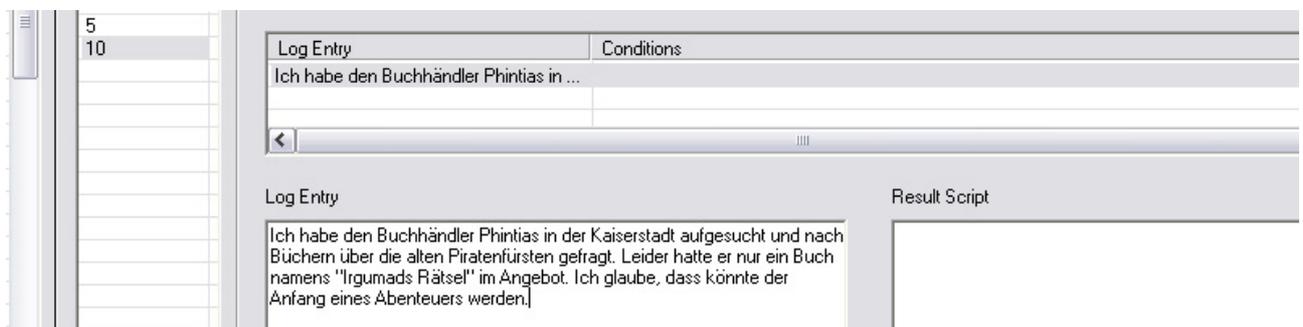
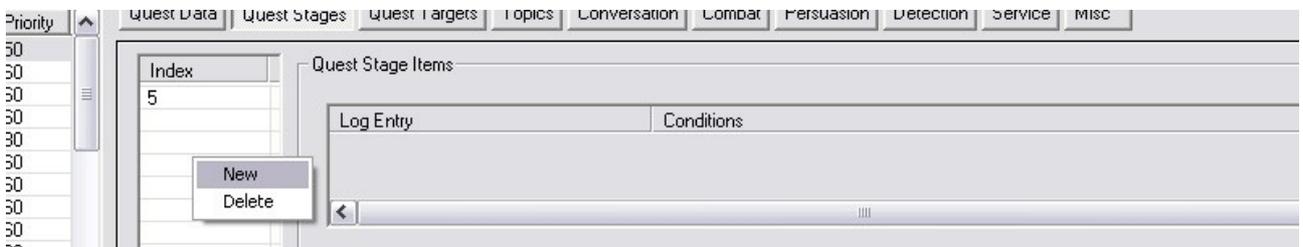
Damit hätten wir den ersten Teil unseres kleinen Einstiegsquests fertig. Von Shuravi haben wir den Tipp bekommen uns doch mal bei Phintias in der Kaiserstadt nach ein paar alten Piratenbüchern umzusehen. Zunächst brauchen wir also ein neues Buch. Ich gehe davon aus, dass der geneigte Leser bereits weiß, wie man ein neues Buch erstellt.



Zurück im Quest-Editor suchen wir erneut unser Quest und wechseln in den „Quest Stages“-Reiter.



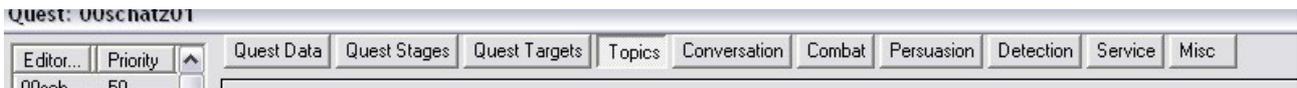
Nach dem bereits bekannten Prinzip erstellen wir einen zweiten Tagebucheintrag.



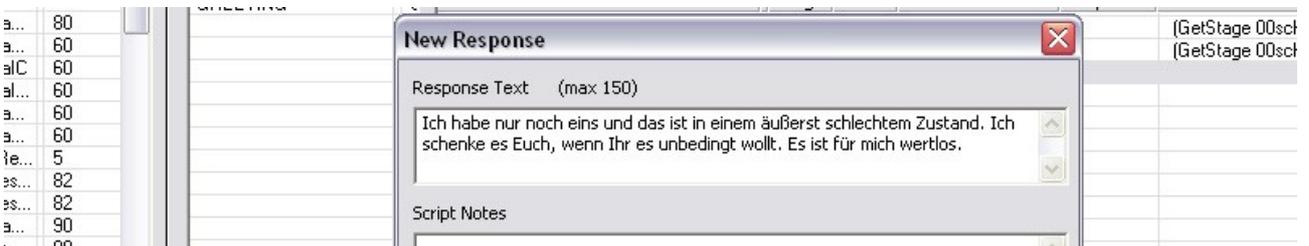
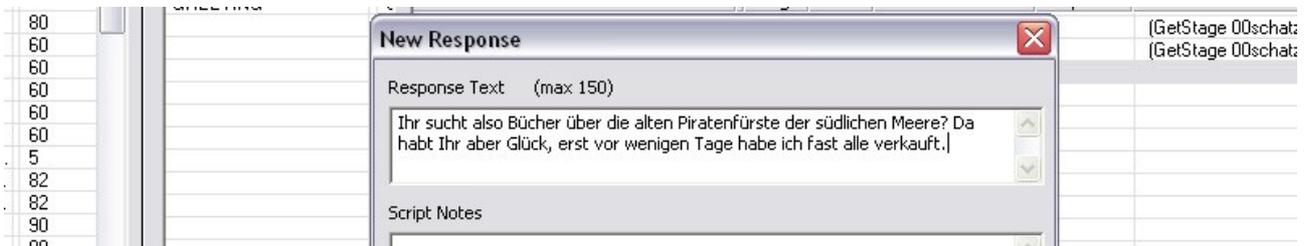
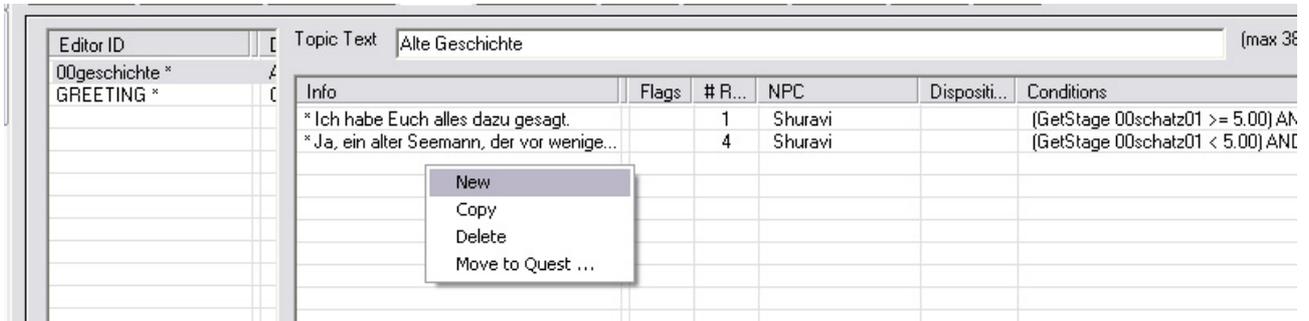
Wie zu sehen ist, ordnen wir diesem Tagebucheintrag die Zahl „10“ zu. Und da unser erstes Einstiegsquest mit dem Erhalt des Buches schon enden soll, machen wir noch einen Haken bei „Complete Quest“.



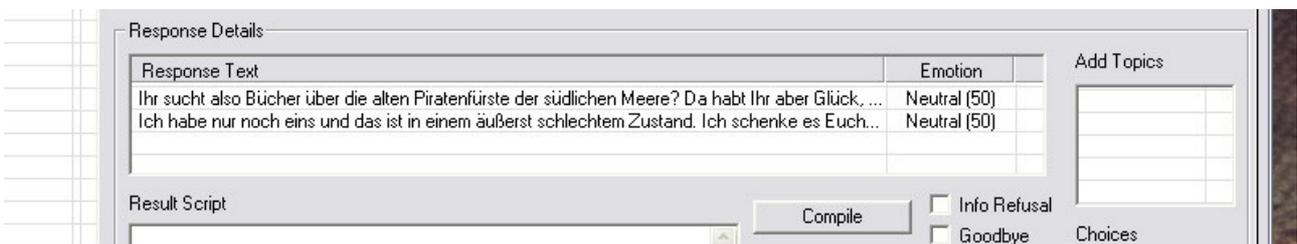
Nun brauchen wir noch einen Dialog für Phintias, bei dem wir das alte Piratenbuch erhalten. Wir wechseln also zunächst erneut in den „Topics“-Karteireiter.



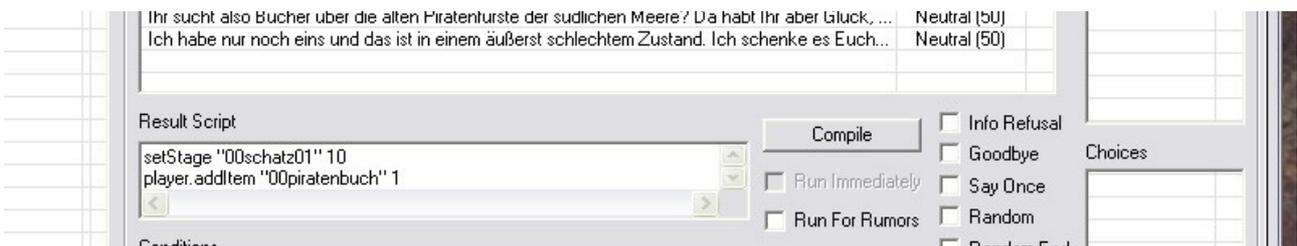
In unserem bereits vorhandenen Topic „00geschichte“ erstellen wir einen neuen Dialog.



Wir erhalten somit also folgende Ansicht:



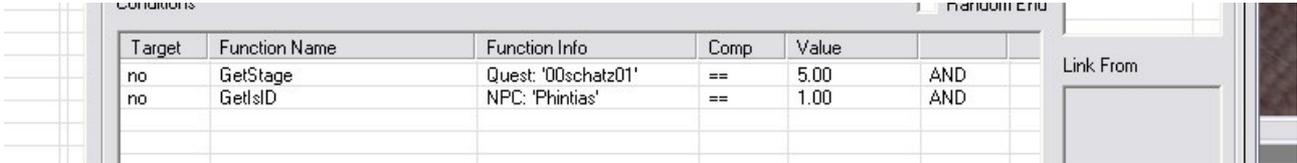
Nun wollen wir noch, dass wir den zweiten Tagebucheintrag und das Buch erhalten. Dies lösen wir wieder über zwei Einträge unter „Result Script“.



Den Tagebucheintrag erhalten wir durch den bereits bekannten „setStage“ Befehl. Das Buch übergeben wir dem Spieler mit dem „addItem“ Befehl.

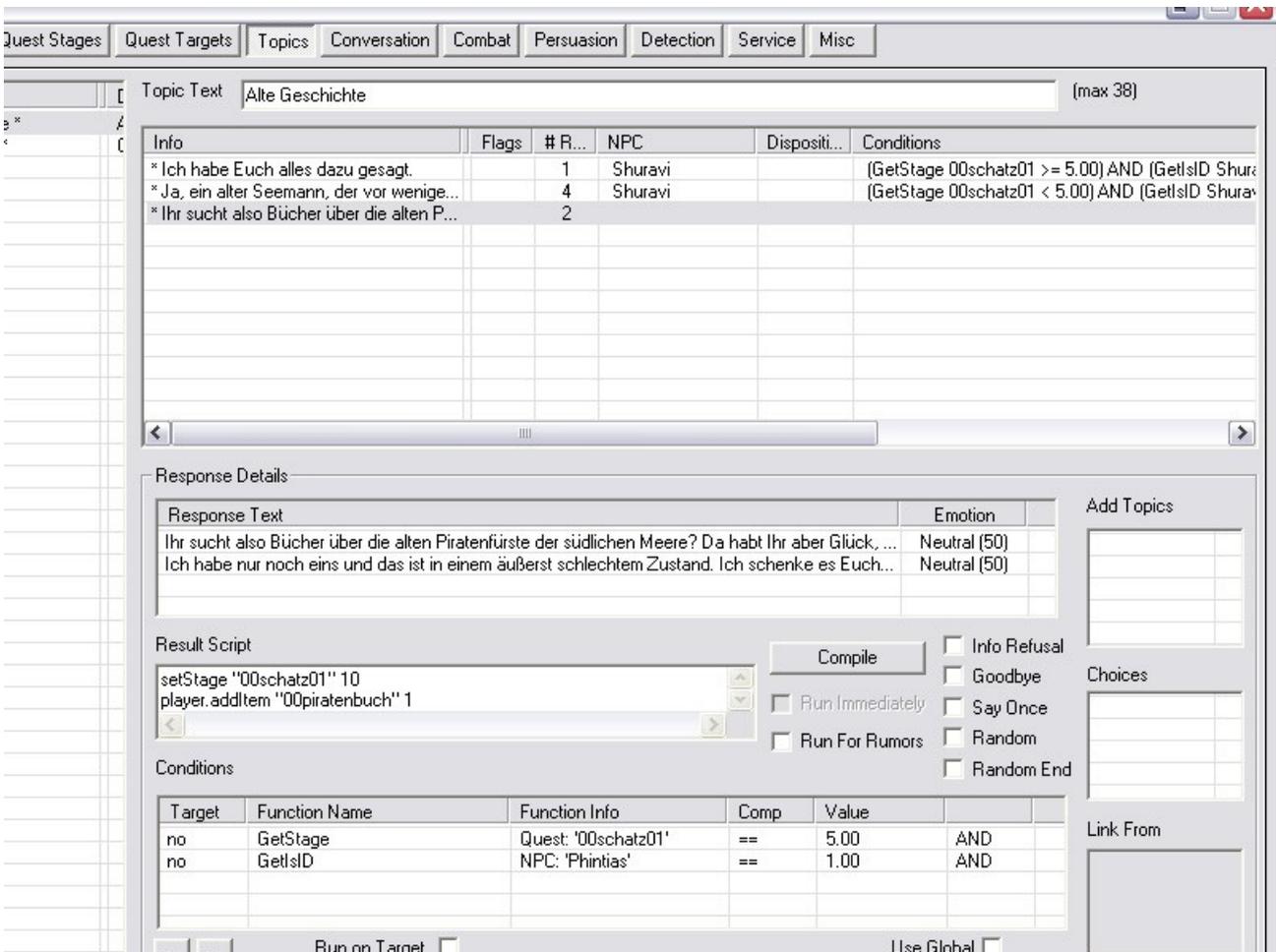
player	.	addItem	„00piratenbuch“	1
wer bekommt das Item?	Trennpunkt	füge Item hinzu	welches Item?	Anzahl

Damit uns Phintias aber nicht mit unbegrenzten Mengen an Büchern versorgen kann, müssen wir noch dafür sorgen, dass er diesen Dialog uns nur einmal ausgibt. Dies lösen wir mit den bereits bekannten „Conditions“.



Target	Function Name	Function Info	Comp	Value	
no	GetStage	Quest: '00schatz01'	==	5.00	AND
no	GetIsID	NPC: 'Phintias'	==	1.00	AND

Insgesamt sollte der ganze Dialog nun wie auf dem folgenden Bild aussehen:



The screenshot shows the Quest Editor interface for the topic 'Alte Geschichte'. It includes a table of quest entries, a 'Response Details' section with text and emotion settings, a 'Result Script' section with the following code:

```
setStage "00schatz01" 10
player.addItem "00piratenbuch" 1
```

Below the script is a 'Conditions' table:

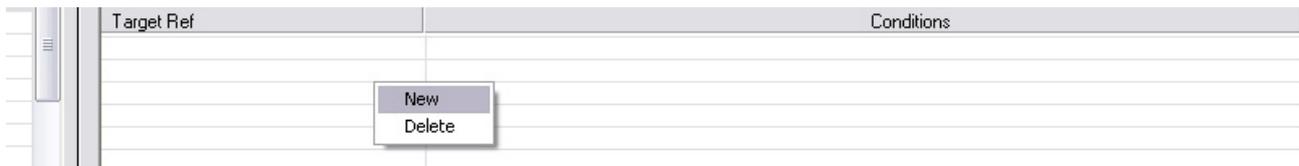
Target	Function Name	Function Info	Comp	Value	
no	GetStage	Quest: '00schatz01'	==	5.00	AND
no	GetIsID	NPC: 'Phintias'	==	1.00	AND

Nun fehlt nur noch eine Kleinigkeit für das kleine Quest, bevor es fertig ist. Wir brauchen noch einen Questpfeil, der nach dem Gespräch mit Shuravi auf Phintias in der Kaiserstadt zeigt. Dazu wechseln wir in den „Quest Targets“-Karteireiter.

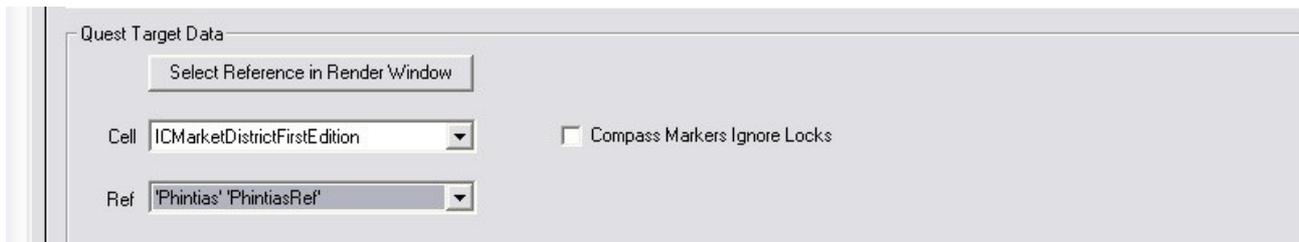


The screenshot shows the 'Quest Targets' tab in the Quest Editor interface. The tabs at the top are: Quest Data, Quest Stages, Quest Targets, Topics, Conversation, Combat, Persuasion, Detection, Service, Misc.

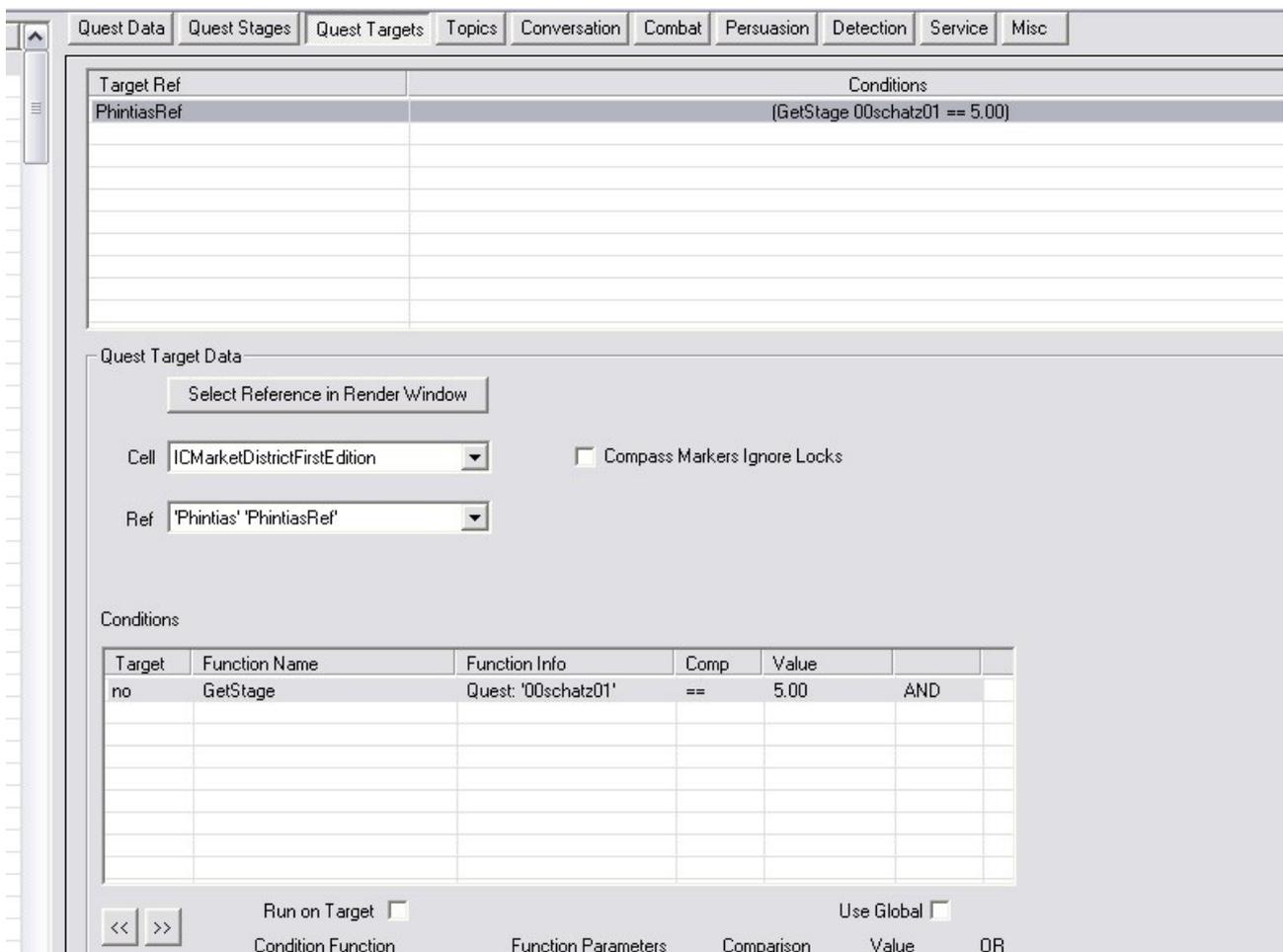
Rechtsklick -> „New“erstellt uns einen neuen Eintrag.



Wir wählen unseren Buchhändler Phintias aus:



Nun müssen wir noch festlegen, wann der Questpfeil angezeigt werden soll. Wir wollen, dass er erst nach dem Gespräch mit Shuravi angezeigt wird und wieder verschwindet, wenn wir das Buch erhalten haben. Dies lösen wir mit einer einfachen Condition, so dass unser Fenster insgesamt wie folgt aussehen sollte:



Mit einem Klick auf den großen OK-Button unten rechts im Quest-Fenster werden unsere Änderungen übernommen und wir können das PlugIn unter beliebigen Namen abspeichern. Gratulation. Ihr habt gerade euer erstes funktionstüchtiges Quest erstellt und könnt es gleich im Spiel testen.

NACHWORT

Die beiliegende Datei *qtut_quest01.esp* enthält das komplette in diesem Tutorial erstellte Quest.
Bei Fragen, Problemen etc. kann man sich gerne bei mir über die Adresse **first_kain@yahoo.de** melden.
Ich bemühe mich jede Mail zu beantworten, hoffe aber auf Verständnis, wenn es einmal länger dauern sollte.

Was bringt die Zukunft?

Diese Tutorial liegt in der Version 0.5 vor und ist somit erst der Anfang. In kommenden Versionen wird diese Questreihe ausgebaut und immer komplexere Questaufbauten behandeln. Das Niveau wird also nach und nach mit jedem Quest steigen. Das Quest in diesem Tutorial soll nur einen ersten Blick in das Erstellen von Quests für Oblivion ermöglichen und die grundlegenden Fragen beantworten.
Also freut euch auf die Fortführung dieses Tutorials.

gez. Daniel Seidl aka LordKain
first_kain@yahoo.de

Besucht auch mein aktuelles Projekt.



<http://www.ei-der-zeit.com/forum/wbb2/thread.php?threadid=495>



<http://www.lk-portal.de>