

The Elder Scrolls IV: Oblivion - Construction Set

Construction Set IV – für Dummies

Praktische Anleitung zur Erstellung von Plugins (Teil 1 und 2)

Autor: Lady Li

Inhalt Teil 1:

1. Voraussetzungen
2. Grundfunktionen
3. Planung
4. Bitte lesen-Text
5. Standortwahl
6. Test-plugin
7. Wenn Fehler passieren
8. Cell View und EditorID
9. Neue Zelle erstellen
10. Neue Zelle „reinigen“
11. Das Gebäude
12. Die Räume
13. Grids und Angles
14. Türen und Schlüssel
15. Kisten, Kästen und Kasten
16. Betten und Stühle
17. Havok Objekte
18. Pflanzen und Wasser
19. Licht
20. Fallen stellen
21. PI Testen

Inhalt Teil 2:

22. Actors: Grundeinstellungen
23. Actors: Erscheinungsbild
24. Actors: Künstliche Intelligenz
25. Mein Lieblingshändler
26. Ein nettes Gespräch

1. Voraussetzungen

Ohne das Spiel „**The Elder Scrolls IV – Oblivion**“ geht es nicht, ich setze voraus, dass du es dir bereits besorgt und auf deinem Rechner installiert hast. Für die X-Box gibt es keine Möglichkeit, Modifikationen zu erstellen.

Das **The Elder Scrolls IV: Oblivion - Construction Set** (CS IV) kannst du dir [hier](http://www.planetoblivion.de/index.php?option=com_content&task=view&id=198&Itemid=77) (http://www.planetoblivion.de/index.php?option=com_content&task=view&id=198&Itemid=77) downloaden, eine deutschsprachige Version des Programms gibt es leider nicht.

Die **Systemvoraussetzungen** für das Programm sind geringer als für das Spiel, es sollte also keine Probleme geben. Hier die wichtigsten Angaben des Herstellers:

- Minimum System Requirements Oblivion:

- * Windows XP, Windows 2000, Windows XP 64-bit
- * 512MB System RAM
- * 2 Ghz Intel Pentium 4 or equivalent processor
- * 8x DVD-ROM Drive
- * 4.6 GB free hard disk space
- * DirectX 9.0c (included)
- * 128MB Direct3D Compatible Video card and DirectX 9.0 compatible driver
- * DirectX 8.1 Compatible Sound Card
- * Keyboard, Mouse

- Recommended System Requirements:

- * 3.0 Ghz Intel Pentium 4 or equivalent processor
- * 1 GB System RAM (2 GB of System RAM to use Heightmap Editing)
- * ATI X800 series, Nvidia GeForce 6800 series, or higher video card

- Supported Video Card Chipsets:

ATI X1900 series
ATI X1800 series
ATI X1600 series
ATI X1300 series
ATI X850 series
ATI x800 series
ATI x700 series
ATI x600 series
ATI Radeon 9800 series
ATI Radeon 9700 series
ATI Radeon 9600 series
ATI Radeon 9500 series
NVIDIA GeForce 7800 series
NVIDIA GeForce 6800 series
NVIDIA GeForce 6600 series
NVIDIA GeForce 6200 series
NVIDIA GeForce FX series

VIDEO / SOUND

- Stell sicher, dass du ggf. die neuesten Treiberversionen für deine Grafik-/Video- oder Soundkarte vom entsprechenden Hersteller installiert hast.

Die **Rechte** an den Plugins bzw. Modifikationen (Mods) - also allem was du mit dem CS herstellen kannst, liegen generell bei der Herstellerfirma des Programms, also Bethesda. Solltest du für dein Plugin (PI) Dinge benutzen wollen, die von anderen Moddern stammen, gilt folgendes: Rein juristisch gesehen, kannst du alles, woran die Herstellerfirma die Rechte besitzt, nutzen, besitzt aber selbst keine Rechte daran.

Es gebietet aber der gute Ton, dass du dich mit dem Modder in Verbindung setzt und die Verwendung mit ihm oder ihr klärst. Alle Vor-, Mit- oder Nachbearbeiter müssen fairer Weise in den Credits (Danksagungen) erwähnt werden, und die Readme (Bitte-lesen.txt) des Originals muss beigefügt bleiben. Gleiches gilt für PI-Übersetzungen ins Deutsche (bzw. von irgendeiner Sprache in eine andere). Wenn du das ignorierst, wirst du recht bald Rückmeldungen erhalten. Wenn du die auch ignorierst, wirst du recht bald auch ignoriert werden...

Es gibt drei Ausnahmen:

- Der Modder des Originals ist nicht auffindbar oder meldet sich nicht: Du veröffentlichst es mit dem Gedanken im Hinterkopf, dass noch eine Rückmeldung kommen könnte, zu der du dich dann korrekt verhalten solltest.
- Selbst kreierte Dinge, die nicht mit dem Construction Set hergestellt wurden (z.B. Texturen, Sounds, Grafiken), da gilt das allgemeine Urheberrecht.
- Dein PI verlässt deinen Desktop sowieso nicht.

2. Grundfunktionen

Bevor du beginnst, ist es angebracht, dich mit den Grundfunktionen des Construction Set vertraut zu machen. Einen guten Überblick über die Möglichkeiten des CS bietet das Construction Set Wiki: http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/Main_Page, die deutsche Übersetzung dazu findet ihr hier: <http://www.madmaxx.info/data/tesko/index.htm>. Ich empfehle, parallel zu dieser praktischen Anleitung dort hinein zu schauen.

Öffne das Construction Set und klick auf das kleine Ordnersymbol links in der zweiten Reihe des Menüs oder unter „File“ auf „Data“. Es öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem du vor „Oblivion.esm masterfile“ mit einem Doppelklick ein Häkchen setzt und dann auf „OK“ drückst. Das Construction Set liest nun die vorhandenen Daten des Spiels ein. Wenn die Daten geladen sind, schaue dir alles ganz in Ruhe an, denn es ist sehr umfangreich und erstmal verwirrend. Ergänzend empfehle ich dir, die Tastaturbelegung für das Construction Set auszuprobieren.

Hier die wichtigsten **Tastenkombinationen**:

- Allgemeine Navigation

Auswahl

Objekte in Zellen werden im Render-Fenster also durch einen Klick ausgewählt (erkennbar durch den bunten Rahmen um diese herum). Die Auswahl wird aufgehoben wenn man ins Leere klickt oder ein anderes auswählt.

Man kann mehrere Objekte auswählen in dem man dabei STRG gedrückt hält und die Einzelobjekte auswählt oder indem man einen Rahmen mit der Maus um die gewünschten Objekte zieht.

[Shift] + Mausbewegung

Hält man Shift gedrückt und bewegt dabei die Maus, bewegt sich die Ansicht entsprechend mit. Hat man dabei ein Objekt markiert, rotiert die Ansicht um dieses herum. Wenn keines markiert ist, schaut man sich am aktuellen Platz um, so wie im Spiel auch in der Ego-Perspektive.

[Leertaste] + Mausbewegung oder Mittlere Maustaste + Mausbewegungen

Durch die Mausbewegungen wird die Kamera (also die aktuelle Ansicht) nach oben, unten, rechts oder links bewegt. Dient dazu um sich durch die Zelle zu bewegen.

Mausrad

Mit dem Mausrad kann man rein- und rauszoomen

[v] + Mausbewegung (nach oben o. unten)

Damit kann man auch rein und rauszoomen, allerdings in feineren Stufen als mit dem Mausrad.

[d]

Hebt die aktuelle Auswahl auf

[c] - Center

Zentriert die Ansicht auf das aktuell ausgewählte Objekt (Blickwinkel: schräg vorne)
Nützlich wenn man sich mal aus der Zelle rausgezoomt hat bzw. die eigentlichen Objekte nicht mehr findet. Man kann dann auch in der Objects Spalte im Cellview-Fenster irgendetwas anklicken um wieder mitten in die Zelle zu kommen.

[t] - Top

Zentriert die Ansicht auf das aktuell ausgewählte Objekt (Blickwinkel: von oben) und justiert die Himmelsrichtung (Norden = oben)

[Strg] + [c]

Kopiert die aktuelle Auswahl in die Zwischenablage, das können auch mehrere Objekte mit einmal sein, die Anordnung und Ausrichtung der Objekte zueinander bleibt erhalten.

[Strg] + [x]

Schneidet die aktuelle Auswahl aus und kopiert sie in die Zwischenablage (anders als beim Kopieren wird die Auswahl entfernt)

[Strg] + [v]

Fügt die durch ausschneiden oder kopieren in die Zwischenablage verschobene Auswahl wieder ein, in gleicher Anordnung wie sie kopiert oder ausgeschnitten wurde.
Wird dort eingefügt wo die Ansicht gerade ist.

[Strg] + [Shift] + [v]

Fügt wie das normale Einfügen auch Objekte in die aktuelle Zelle ein, aber genau an der Stelle wo das kopierte Objekt auch positioniert war (von den zellinternen Raumkoordinaten her).

[Strg] + [d]

Verdoppelt die aktuelle Auswahl.

D.h. die Auswahl wird kopiert und haargenau derselben Stelle eingefügt. Die Kopie wird markiert so, dass man diese dann sofort wegbewegen kann.
Nützlich wenn man z.B. mehrere gleiche Stühle nebeneinander stellen will.

- **Anzeige u. Ansicht ändern** (Kann man auch über ->Menü ->View aufrufen)

[a]

Schaltet eine gleichmäßig, alles erleuchtende Lichtquelle hinzu, falls die Zelle zu dunkel ist oder man noch keine Lichtquellen postiert hat.
Nur zur Bearbeitung im Editor, hat keine Einfluss auf die Ansicht im Spiel

[l] Lights (Lichter)

Stellt die Anzeige der Radian der Lichtquellen an und aus.

[w] Wireframe (Drahtgitter)

Schaltet zwischen einem Drahtgitter (Wireframe) und dem normalen 3D Modus mit Texturen um.
Die Wireframes braucht man ggf., um Schnittpunkte zu kontrollieren.

[m] Markers (Markierungen)

Schaltet die Anzeige von Markern bzw. Markierungen an und aus (Marker sind Symbol für Dinge die man im Spiel dann nicht sieht z.B. Symbole für Lichtquellen oder Positionen an denen man rauskommt wenn man durch eine Tür geht).

[F4]

Zeigt die Kollisionsflächen der Szene zusammen mit der normalen 3D Grafik an, die Kollisionsflächen sind Vereinfachungen der Zelle welche nur bestimmten wo der Charakter entlang gehen kann und wo Hindernisse sind (nicht wirklich wichtig)

[b] Borders (Zellgrenzen)

Zeigt die Zellgrenzen an (nur bei Außenzellen, da es nur bei diesen Zellgrenzen gibt)
Das sind die Stellen, in denen im Spiel ggf. „Bereich wird geladen“ eingeblendet wird.

- **Schnellasten**

[h]

Zeigt das Landschaftseditor-Fenster an (dazu später mehr)

[Strg] + [z] - Rückgängig

Macht den vorigen Schritt rückgängig; geht mehrmals hintereinander

[Strg] + [y] - Wiederholen

Wiederholt den zuvor rückgängig gemachten Schritt.

[Strg] + [s] Save (Speichern)

Speichert die aktive esp, also die Datei, in die du dein Plugin speicherst

[Strg] + [f] Find (Suchen)

Öffnet die Suchfunktion des Editors, in welcher man mittels Schlüsselwörter alle Spielobjekten, Dialoge, Quests, Scripte usw. durchsuchen kann.

Du kannst alles Mögliche ausprobieren und damit herumspielen, um dich daran zu gewöhnen. Wichtig ist nur, das Programm nachher zu schließen, ohne etwas zu speichern – dann bleibt alles, wie gehabt. In die esm-Dateien (Masterfiles) kann man nichts speichern. Wenn du einen gewissen Überblick gewonnen hast, kannst du mit deiner Planung für das Plugin beginnen.

3. Planung

Plötzlich hast du eine tolle Idee für ein Mod-Projekt. Prima!

Doch sofort stellt sich die Frage, wie du diese Idee am besten realisieren kannst. Zitat:

„Eine Idee muß Wirklichkeit werden können, sonst ist sie eine eitle Seifenblase.“
(Berthold Auerbach).

Erstmal einfach drauflos probieren ist immer gut, dabei bemerkt man, auf welche Probleme und Fragestellungen man stoßen wird. Die Idee wird nun schon etwas konkreter. Wichtiger Tipp gleich vorneweg: Ein bisschen Planung hilft ungemein!

Je umfänglicher die Mod-Idee ist, desto eher solltest du für dich selbst herausfinden, ob deine Idee sich systematisieren lässt, so dass du dir einen – zumindest minimalen - abarbeitbaren Arbeits- und Zeitrahmen erstellen kannst.

Du solltest frühzeitig entscheiden, ob du dein Plugin allein erstellen möchtest oder in einer Gruppe von Leuten, die verschiedene Aufgaben übernehmen. In beiden Fällen kann eine gute Planung sehr hilfreich sein. Selbst wenn es sich nicht um einen großen Questmod handelt und du nur ein kleines Wohnhaus für dich baust, solltest du zunächst für dich selbst Notizen darüber machen, was dein Plugin beinhalten soll. Zu diesen Notizen kannst du später anfügen, welche Dinge du verwendet hast, wie die Texturen oder Gegenstände heißen, welche Veränderungen du vorgenommen hast usw.. Die Geschichte, die du umsetzen möchtest oder das Projekt, sollte zumindest stichwortartig festgehalten sein. Später lässt sich dann ggf. alles besser rekonstruieren.

Alles in deinem Plugin sollte natürlich zu deinem Spielcharakter (Char) passen. Du musst grob entscheiden, ob es eine Hütte oder ein Palast werden muss, wie viele Räume, Kisten, Betten, Stühle, Figuren usw. du brauchen wirst. Hast du viele Waffen und Rüstungen unterzubringen oder eher Zutaten und Tränke? Soll ein Händler oder eine Magierin mit in dem Haus wohnen, brauchst du einen Pferdestall oder ein Schlafzimmer für deine Begleiter? In welchem Stil möchtest du wohnen, eher in einem geheimnisvollen Dungeon, in einer Ayleiden-Ruine oder brauchst du eine ganze Stadt für dich? Sind bestimmte Farbgebungen für dich wichtig, brauchst du Wasser in deinen Räumen, Pflanzen oder Tiere? Je mehr Fragen du vorher klärst, umso einfacher kannst du später das entsprechende Zubehör bzw. die entsprechenden Funktionen im Construction Set finden und zusammenstellen.

Die Planung der Story (Storyboard) sollte neben dem Spielverlauf alle relevanten Informationen beinhalten, dazu gehören auch die Tagesabläufe der Figuren, der zeitliche Rahmen und die Reihenfolge (Timetable), was sich im Hinter- oder Vordergrund abspielt, was für den Spieler sichtbar oder nicht sichtbar ist, ob etwas zu einem Haupt- oder Nebenquest gehört usw. Es bietet sich an, dafür eine Übersicht (z.B. in Excel) zu erstellen, auf der alles Wichtige gleich zu erkennen ist.

Besonders wichtig ist die Planung dann, wenn auch Dialoge und Quests in die Story eingebaut werden. Hier gibt es bestimmte Reihenfolgen zu berücksichtigen, in denen die Dialoge und Queststufen (Stages) ablaufen müssen. Die Texte sollten ebenfalls gut durchdacht und vorbereitet sein. Falls du Sprecher für deine Figuren brauchst, kannst du auf dem [Speakers Market](#) dein Glück versuchen.

Wenn in einer Gruppe gearbeitet wird, dient die Planung als Orientierungshilfe für alle Beteiligten. Ich würde davon abraten, in einem Team ohne gezielte Planung vorzugehen.

4. „Bitte lesen“-Text

Viele deiner Notizen können später in deinen „Bitte lesen“-Text (Readme) einfließen, den du deinem Plugin bei der Veröffentlichung beilegen musst. Es schadet nicht, die Struktur deiner Readme frühzeitig anzulegen, dann kannst du schrittweise dort eintragen, was dein Plugin-Ordner beinhaltet bzw. welche Veränderungen am Plugin vorgenommen wurden. Was muss in der Readme stehen?

- Name des Spiels, für das die Modifikation erstellt wurde
- Name des Plugins
- Versionsnummer des Plugins
- Name des Autors oder der Autoren
- Downloadadresse (wo wurde dieses Plugin downgeloadet)
- Ggf. Dateiname und Größe
- Ggf. Aufzählung der beinhalteten Dateien
- Hinweis zur Installation / zur Entfernung
- Plugin-Beschreibung
- Ggf. vorgenommene Änderungen in den einzelnen Versionen (Versionshinweise)
- Ggf. Bekannte Probleme / Bugs
- Ggf. Rechtliche Hinweise
- Danksagungen

5. Standortwahl

Du solltest dich zunächst einmal im Spiel gut umschaun, wo sich die eigene Hütte, die Residenz, dein Dorf oder deine Insel befinden sollen. Sehr typische Orte würde ich vermeiden, weil die Gefahr besteht, dass auch andere Modder an der gleichen Stelle ihre Unterkunft platzieren und dadurch Inkompatibilitäten entstehen können. Verschaff dir vielleicht einen ungefähren Überblick, welche Plugins schon existieren, die sich an deinem gewählten Ort befinden und variiere deinen Standort entsprechend. Ungünstig ist es natürlich auch, einen Ort zu wählen, an dem sich ein Spielquest abspielt, weil es zu unangenehmen Überschneidungen kommen könnte. Möchtest du gern an einem friedlichen Ort wohnen, solltest du schauen, ob sich in der Nähe Unruhestifter wie Goblins oder Banditen aufhalten, diese sind oftmals mit einem „Respawn“ angelegt, das heißt, sie sind alle 72 Spielstunden wieder dort, so dass du möglicher Weise deine Mühe mit ihnen haben wirst.

Oft weiß man am Anfang noch nicht, wie groß das eigene Plugin werden wird. Wenn du für deine Unterkunft viel „Umgebung“ (Garten, Pferdestall, vielleicht ein ganzes Dorf oder ähnliches) brauchst, solltest du es nicht an einem Ort ansiedeln, an dem ohnehin schon viel Performance durch das Spiel gebunden wird, es kann zu einem deutlichen Abfall der fps (frames per second) kommen. Ein Ruckeln und Zuckeln des Spiels trübt sonst den Spaß. Auch sollte es nicht unbedingt auf einer Bereichsgrenze liegen, also zum Beispiel dort, wo im Spiel „Bereich wird geladen“ eingeblendet wird. Um das im CS zu kontrollieren, benutze die Taste [b] Borders (Zellgrenzen).

Möchtest du dein Plugin auch anderen Spielern zur Verfügung stellen, ist es wichtig, daran zu denken, dass diese eventuell auf langsameren Rechnern spielen als du.

Hier heißt es: weniger ist mehr! Es kommt also mehr auf die Geschicklichkeit an, mit der man Dinge im Spiel platziert, als auf die Anzahl. Ich konnte sehr schöne Pl's auf meinem Rechner nicht spielen, weil der Bedarf Performance zu anspruchsvoll war.

Sobald du deinen Standort kennst, ruf ihn im Construction Set auf und schau ihn dir genau an (im Cell View-Fenster auf den Namen doppelklicken und einen Moment warten, bis er im Render-Fenster erscheint, dann zoomen). Gibt es einen guten Platz, wo du deine Eingangstür, deinen Höhleneingang, deine Einstiegs Luke platzieren kannst? Hast

du genügend Umfeld? Steht einem schönen Blick etwas im Wege, was du nicht wegnehmen kannst? Ist der Zugang erklimmbar, auch für dein Pferd und deine Begleiter? Wird sich an dieser Stelle auch kein Oblivion-Tor öffnen?

Wie du siehst bedeutet kreativ zu werden zunächst einmal, sich viele Gedanken über die Umsetzbarkeit zu machen und grundsätzliche Entscheidungen zu treffen. Wenn das getan ist, kann man mit der praktischen Realisation beginnen.

6. Test-plugin

Um ein bisschen in Übung zu kommen, empfehle ich, ein erstes Test-Plugin anzulegen, in dem verschiedene Dinge – auch später immer wieder - ausprobiert werden können.

Du öffnest, wie oben beschrieben, das Construction Set, liest die Oblivion.esm ein und wählst im Menü unter „File“ die Option „Save“. In dem sich öffnenden Fenster gibst du einen Namen ein (z.B. Testplug) und speicherst. Es wird eine neue esp-Datei erstellt, die du unter dem angegebenen Namen im Ordner „Programme/Bethesda Softworks/Oblivion/Data“ finden kannst. Danach schließt du alles wieder und öffnest es neu. Diesmal machst du zwei Häkchen, nämlich auch eines vor die Datei „Testplug.esp“. Wenn dieser Dateiname im Auswahlfenster farbig unterlegt, also aktiv ist, klickst du auf „Set as Active File“ und dann auf OK. Nun werden alle Veränderungen, die du vornimmst in deine esp-Datei gespeichert. Wenn du diese Option nicht anwählst, werden alle deine Veränderungen in eine weitere esp-Datei gespeichert, für die du dann einen weiteren Namen eingeben musst.

7. Wenn Fehler passieren

Nicht gleich völlig verzweifeln, aber schön aufpassen, denn das geht schnell. Wenn du versehentlich etwas geändert hast (Beispiel: du hast dir eine Zelle angeschaut, mal hier und dorthin geklickt, mal etwas gedreht und dabei verschoben), versuch erst einmal durch den „Rückgängig-machen“-Befehl den Urzustand herzustellen. Jede Zelle (auch jedes Ding), die geändert wurde, hat von nun an ein kleines Sternchen (*) hinter dem Namen. Falls du den Überblick verloren hast, lädst du das Auswahlfenster (das, in dem du die esm und esp ausgewählt hast) und klickst auf den entsprechenden esp-Namen (nicht auf OK) und dann auf „Details“. Es öffnet sich ein Fenster, das in Kurzform alle vollzogenen Schritte wiedergibt.

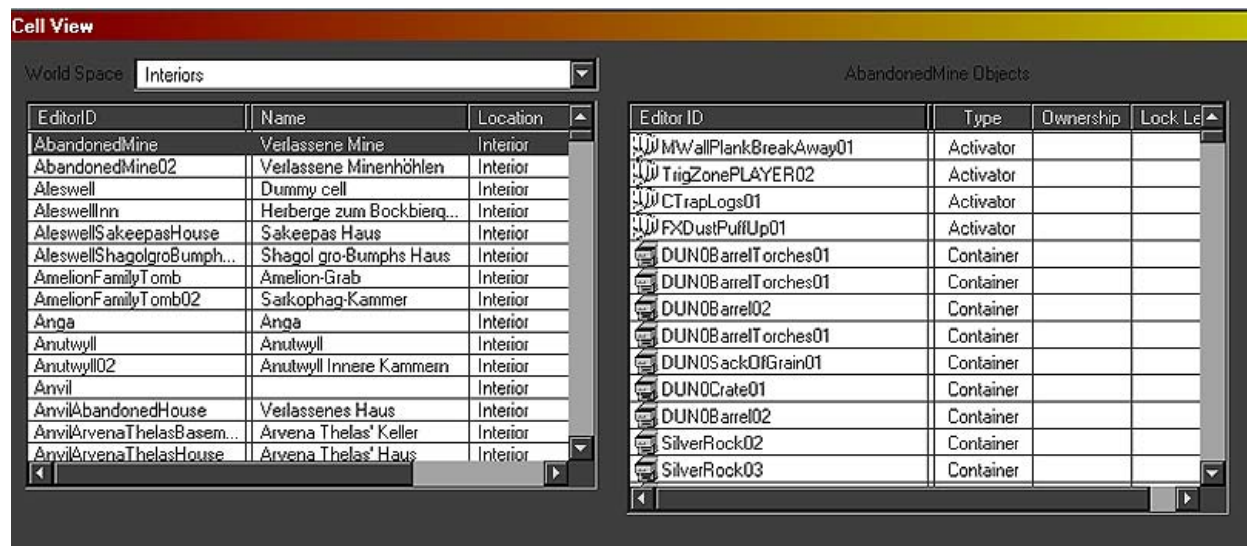
Man muss sich ein wenig einlesen und orientieren, aber alle Schritte können hier wieder herausgenommen werden. Dazu klickst du auf die betreffende Zeile, so dass sie farbig hinterlegt ist, drückst auf deine „Entfernen“-Taste (Entf) und bestätigst die Meldung, die dann erscheint. Der Schritt wird zwar nicht gelöscht, aber das Programm ignoriert diesen Schritt in Zukunft. Nach dem erneuten Abspeichern ist dann alles okay.

8. Cell View und EditorID

Unabhängig von deinem gewählten Standort im Außenbereich des Spiels benötigst du eine Interior-Cell, in der sich deine Unterkunft befinden kann, ohne dass eine Verwechslung mit einem anderen Ort möglich ist. Um das zu erreichen, gibt es drei Wege:

Du erstellst einen Ort (Cell), den es noch nicht gibt und baust alles von Grund auf neu, oder du suchst dir eine Interior-Cell und kopierst sie, bevor du sie umgestaltest. Die dritte Möglichkeit ist eine Mischung aus beidem, d.h. du legst eine neue Zelle an und kopierst (neu oder zusätzlich) einen Gebäudetrakt oder ähnliches hinein, den es im CS schon gibt und den du umgestalten kannst. Folgende Schritte sind dazu notwendig:

Du holst dir das Cell View – Fenster in den Vordergrund, das schon auf Interior eingestellt ist. In der Liste unter EditorID sind alle im CS vorhandenen Interior-Cells angegeben, es sind einige mehr, als im Spiel (scheinbar) vorhanden sind, und zwar mit den Angaben zu EditorID (Name im CS und in der Konsole), Name (so heißt der Ort im Spiel), Location (ist es eine Innen- oder Außenzelle), Path (Y oder N, für Yes oder No), und Owner (ist die Zelle jemandem konkret zugeordnet?).



Wenn eine Zelle einen Owner hat, gehören alle Dinge, die sich darin befinden, automatisch ihm, es sei denn, man gibt einem Ding speziell einen eigenen Owner oder umgekehrt (kommen wir noch drauf zurück).

Die EditorID's lassen sich jeweils sortieren (A-Z, Z-A), indem man oben auf den Namen der Spalte klickt. Du kannst die Namensspalte genauso sortieren, wenn du das brauchst. Wenn du in die Spalte klickst und einen (oder mehrere) Anfangsbuchstaben eingibst, springt die Auswahl an die entsprechende Stelle (z.B. be = BedrockBreak).

Es gibt einige Zellen, die nicht im Spiel auftauchen. Das sind z.B. alle, die „Test“ heißen (Beispiele: TestAlchemyInterior, TestCave01) oder „Warehouse“ (Beispiel: WarehouseAyleidRooms01). In diesen Zellen befinden sich vorgefertigte Raumteile, die man ggf. kopieren kann, aber auch Warenlager, in denen man einen ganz guten Überblick über allerhand Gegenstände gewinnen kann. Es lohnt sich also, dort mal zu stöbern. (Achtung: nicht alles, was hier herumliegt, ist auch wirklich nutzbar. Es stehen beispielsweise auch Hocker dazwischen, auf die man sich nicht setzen oder nichts darauf ablegen kann, besser aus der Furniture-Liste ins Renderfenster ziehen und dann die EditorID ändern).

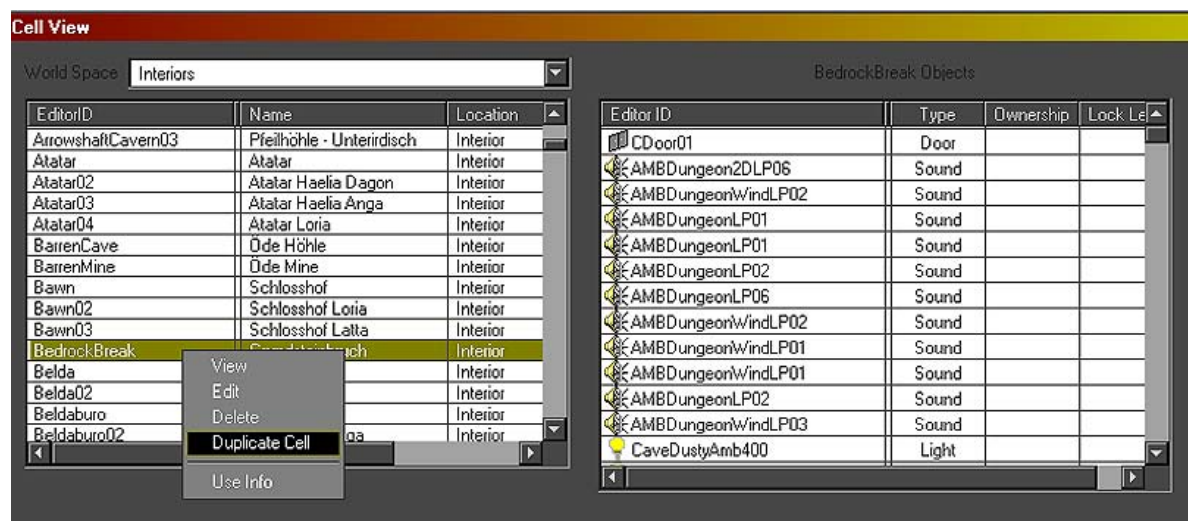
Für alles, was du neu erzeugen willst, muss die EditorID neu angelegt werden, sonst verändert sich eventuell im Spiel alles, was auf dieses Ding zurückgreift, da es nur eine Kopie von einem bereits vorhandenen ist. Zum Beispiel kannst du in der Spalte „Count“ sehen, wie oft ein Ding eingesetzt wurde; manchmal steht dort jedoch eine „0“, weil ein Ding nicht irgendwo herumliegt, sondern in einer Kiste oder einem Inventar steckt (siehe „Key“: Der Schlüssel zum Anvil-Schloss liegt nirgendwo herum, wird aber von 32 Personen benutzt, es gibt also eine Menge Kopien davon). Erst wenn du deine EditorID vergibst, entsteht ein neues Objekt, das seine eigenen Wertigkeiten bekommen kann und von dem dann wieder Kopien erstellt werden können.

Überleg dir ein Kürzel (z.B. Anfangsbuchstaben deines Namens), das du allen von dir geänderten EditorID's voranstellst, um sie später leichter zu finden (z.B.: XYSmoothcave, XYMagerobe, XYDoor01). Wenn du in den Namen der EditorID Leerstellen eingibst, werden diese automatisch gelöscht, also kannst du sie auch weglassen.

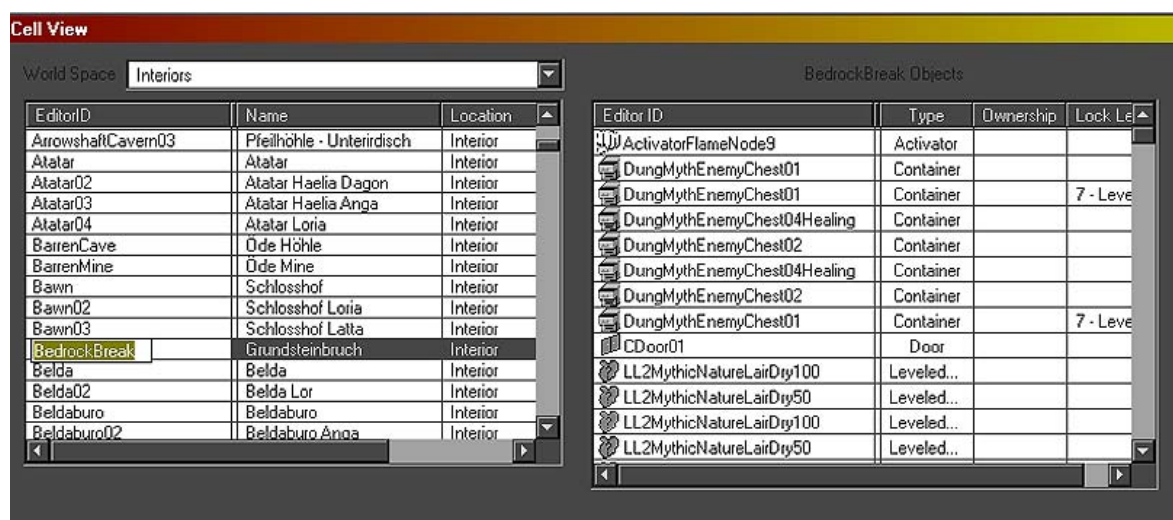
Oblivion und CS sind englischsprachige Programme, daher vermeidet man eventuelle Fehler, wenn die EditorID auch in Englisch benannt wird.

9. Neue Zelle erstellen

Um eine leere Zelle zu bilden, in die deine Unterkunft integriert werden kann, klickst du mit der rechten Maustaste auf die EditorID deiner Wahl und wählst „Duplicate Cell“.



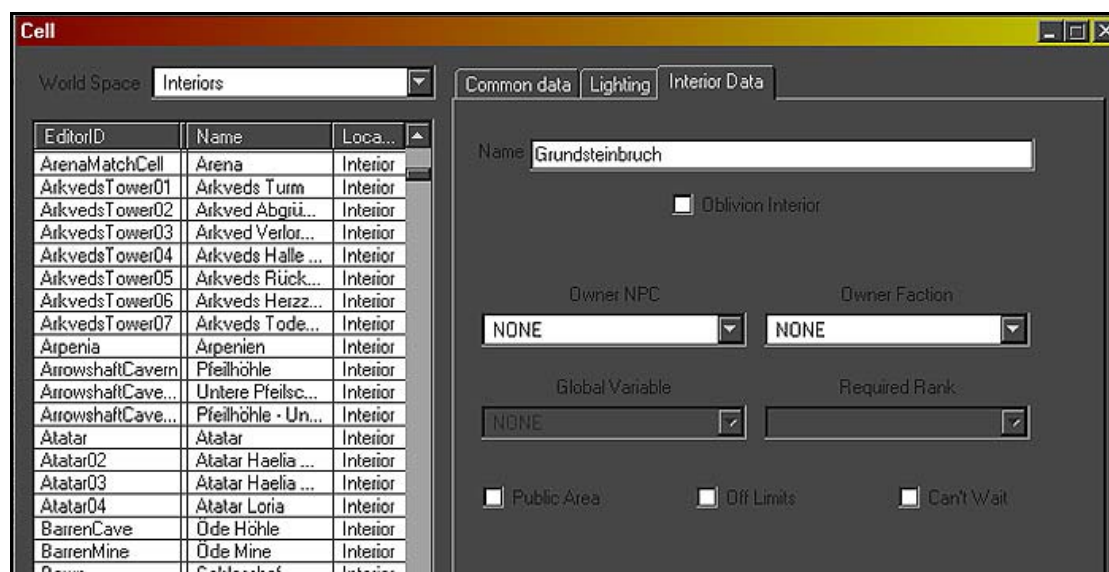
Direkt darunter erscheint dann der gleiche Name mit einem „COPY0000“ am Ende. Doppelklick nun diese Zelle an und warte kurz, bis sie im Renderfenster erscheint (meistens ganz klein von sehr weit oben). Dann klickst du erneut auf die neue EditorID und hältst eine Weile die linke Maustaste gedrückt, bis das Feld dir einen Rahmen zeigt, in dem du deine eigene EditorID eingeben kannst.



Nun hast du eine eigene Zelle, die du entweder ganz leer machst, um alles von Null aufzubauen, oder aus der du erst einmal alles entfernst, was spielrelevant (nicht pluginrelevant) ist. Dazu gehören vor allem NPC's (Figuren) und alle Arten von Markern, mit Ausnahme des Nordmarkers und des FurnitureMarkers.

Kontrolliere bitte, ob die Zelle einen Owner hat. Wenn ja, musst du das unbedingt ändern. Dazu klickst du erneut auf deine EditorID mit der rechten Maustaste und wählst „Edit“. Es geht ein Fenster auf, in dem du alle Einstellungen nach deinen Wünschen vornehmen kannst. Setze unter Tab „Interior Data“ die Ownership und Faction auf „None“

(Ausnahme: du hast eine eigene Faction angelegt und wählst diese nun hier aus – zu Faction kommen wir in einem späteren Kapitel). Gleichfalls kannst du auch den Namen deiner Unterkunft auf Deutsch eingeben, ganz nach eigener Fantasie.



Unter „Common Data“ wählst du aus, welche musikalische Grundstimmung gelten soll (Default, Dungeon, Public). Wenn du bei „Public Area“ ein Häkchen setzt, kann jeder ein- und ausgehen wie bei Herbergen, Kapellen oder Geschäften. „Can't Travel from here“ ist bei den meisten Innenräumen aktiviert (es sei denn, es handelt sich um einen gefake-ten Außenraum, der eigentlich ein Innenraum ist, z.B. Carmoran Paradies). Du kannst also entscheiden, ob du (der Player) direkt aus deinem Haus schnellreisen/teleportieren möchtest oder dafür erst vor die Tür gehen willst. „Can't Wait“ verhindert, dass in diesem Raum gewartet/gerastet werden kann (ist für manche Dungeons interessant). Weiter sind die Wassereinstellungen hier möglich. Bei Exterior-Zellen ist es angebracht, ein Häkchen bei „Hand Changed“ zu setzen, sie werden dann nicht von den voreingestellten „Bepflanzungen“ und „Besteinungen“ beeinträchtigt.

Alle weiteren Optionen dieses Fensters findest du im CS Wiki unter Cells gut erklärt.

10. Neue Zelle „reinigen“

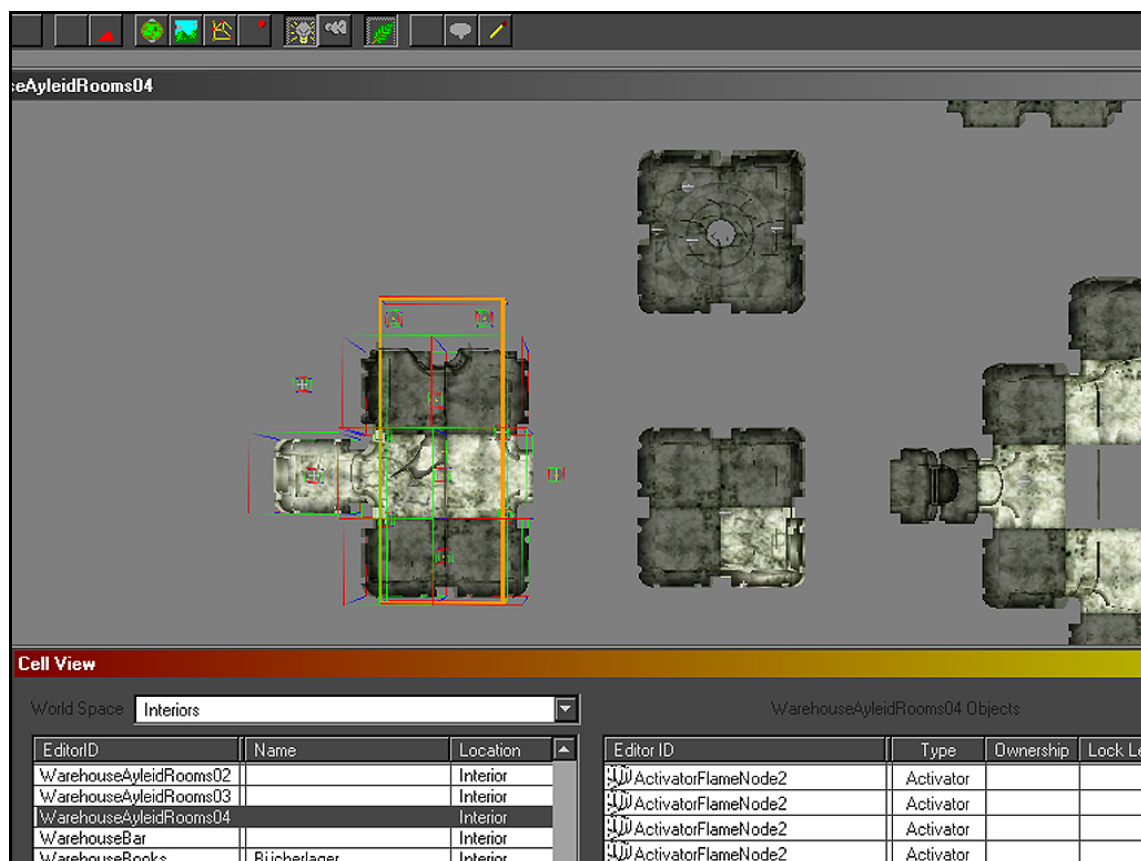
Schau nun in der Liste der Gegenstände (Objects), die sich nach dem Leerräumen deiner Zelle ggf. noch dort befinden nach, ob es noch weitere Ownerships gibt. Mit Rechtsklick >Edit kannst du alle Dinge mit eigener EditorID und eigenem Namen versehen, so dass dadurch keine Fehler mehr auftreten können. Die Dinge dürfen (unter EditBase) auch kein Häkchen bei „Quest Item“ haben, bei Behältern solltest du auch das Häkchen bei „Respawn“ abwählen. Stell sicher, dass deine Zelle clean ist, bevor du beginnst, sie nach deinen Wünschen zu gestalten.

Gleiches gilt für alle Gegenstände und NPC's, die du in deine Unterkunft einbringst, egal ob du sie aus der Liste auf der rechten Seite in das Renderfenster ziehst oder aus einer anderen Zelle kopierst und einsetzt. Du kannst einzelne Gegenstände einsetzen oder ganze Gebäude, das Prinzip ist im Wesentlichen erstmal gleich.

Damit sind die wichtigsten Vorbereitungen abgeschlossen und du kannst mit deinem Dungeon beginnen.

11. Das Gebäude

Die Entscheidung, in welchem Haus- oder Dungeon-Typ du gern wohnen möchtest, wird wahrscheinlich schon beim Erstellen einer eigenen Cell (siehe Teil 1) gefallen sein. Wenn du nur eine völlig leere Cell erstellt hast, kannst du dich nun in anderen Cells umsehen, ob du etwas Passendes findest und dann in deine Zelle kopieren:

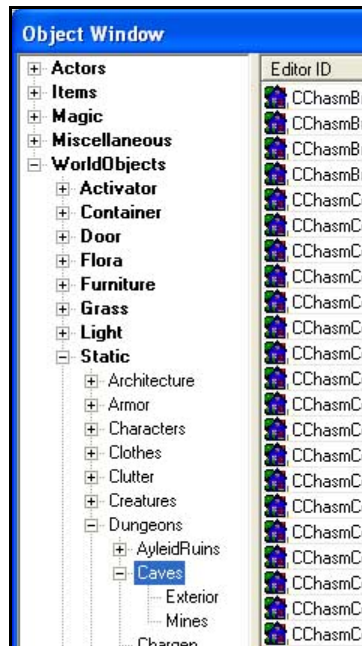


Beispiel: Aus einem der WarehouseAyleidRooms (oder auch jeder anderen Zelle deiner Wahl) markierst du den gesamten Gebäudetyp und setzt ihn mit Kopieren und Einsetzen in deine Zelle. Solange alle Teile aktiviert sind – man muss aufpassen und gegebenenfalls mal einen Schritt rückgängig machen – können sie zusammenhängend an die passende Stelle bewegt werden (siehe Tastenkombinationen). Auf die gleiche Weise kannst du auch Raumteile aneinander reihen oder Teile austauschen, bis du dein Wunschgebäude zusammengestellt hast. Die Teile funktionieren im Prinzip wie ein Baukastensystem, das nahtlos aneinander passt. Trotzdem muss man sehr genau schauen, ob die Teile keine Lücken oder Ritzen lassen, die sieht man nämlich nachher im Spiel.

Wenn du alles ganz neu zusammenfügen möchtest, findest du die entsprechenden Teile nach Gruppen sortiert im CS unter >Worldobjects >Static >Architektur oder auch >Worldobjects >Static >Dungeons >AyleidRuins oder >Caves. Schau dich dort um und probiere ein bisschen aus, was du gebrauchen kannst.

An den Namen der Teile lässt sich schon erkennen, zu welcher Raumart diese gehören. C = Cave (Höhle), N = Narrow (schmal), Rm = Room (Raum), S = Small (klein), W = Wide (weiträumig), Trans = Transition Piece (Übergang)

Beispiel: CSRm = Cave Small Room (kleiner Höhlenraum), CWHall = Cave Wide Hall (größerer Höhlenraum), usw.



- Anfangsbuchstaben: "*CSRmCornerIn01A*" und "*CSRmWell01A*" gehören zu einem Set für kleinere Räume und können zusammen benutzt werden.
- Endbuchstaben: Die Teile können nicht einfach in sich gedreht werden, denn sie haben eine bestimmte Ausrichtung, um aneinander zu passen. Die Endbuchstaben A, B, C, und D sollten also zusammen benutzt werden. Um einen großen Raum zu bauen, können zum Beispiel "*CRmWall01A*" und "*CRmWall03A*" zu einer Wand aneinandergesetzt werden.

Für einen Höhlenraum passen z.B. folgende Teile sehr gut zusammen:

- *CRmCornerInExitN01B*
- *CRmCornerInside01A*
- *CRmCornerInside01C*
- *CRmCornerInside02D*
- *CRmExitWide01D*
- *CRmWall01B*
- *CWEntrance01A*

12. Die Räume

In deiner Planung solltest du bereits festgelegt haben, welche Räume du wofür nutzen willst (wenn nicht, hol es einfach schnell nach). Das sollte sich an deinem Char und seinen gewünschten Fertigkeiten orientieren. Wenn du Tränke brauen möchtest, brauchst du einen Arbeitsort dafür, der mit genügend Behältern für die Zutaten sowie einem Arbeitstisch für dein Handwerkszeug ausgerüstet ist. Wenn du ein Schwertkämpfer bist, solltest du einen Trainingsort besitzen, der eine Trainingpuppe enthält. Natürlich brauchst du einen Ort, an dem dein Bett steht und vielleicht auch einen Kamin, vor dem ein schöner Stuhl steht, usw.

Du kannst alles in deine Hütte einfügen, die in einem Raum unterteilte Bereiche besitzt, oder für jede Funktion einen eigenen Raum herstellen.

Wenn du Räume aneinanderfügst, die von unterschiedlichen Gebäudetypen stammen, passen die Übergänge manchmal nicht gut aneinander. Hier kann man sich helfen, indem man z.B. mit Felsbrocken oder Säulenteilen die Übergänge geschickt kaschiert. Sie müssen ggf. in der Größe etwas angepasst werden. Die Größe der Gebäudeteile sollte möglichst immer in der Originalvorgabe belassen werden.

13. Grids und Angles

In der Menüleiste findest du diese beiden Buttons:



= Snap to Grid



= Snap to Angle

Wenn sie eingeschaltet sind, ist es ggf. einfacher, Teile schnell aneinander zu fügen.

Man kann das aber auch manuell sehr gut machen, indem man die X-, Y- und Z-Werte verändert und anpasst. Wenn du aneinander gereihete Teile z.B. alle gleichmäßig auf eine X-Achse setzen willst, kopierst du aus dem Teil, das schon an der gewünschten Position sitzt, den X-Wert und setzt ihn in alle anderen entsprechenden Teile ein. Die linksseitigen Werte (Position) bestimmen den Längen-, Breiten- und Höhenwert, die rechtsseitigen Werte (Rotation) können für Drehungen benutzt werden.

14. Türen und Schlüssell

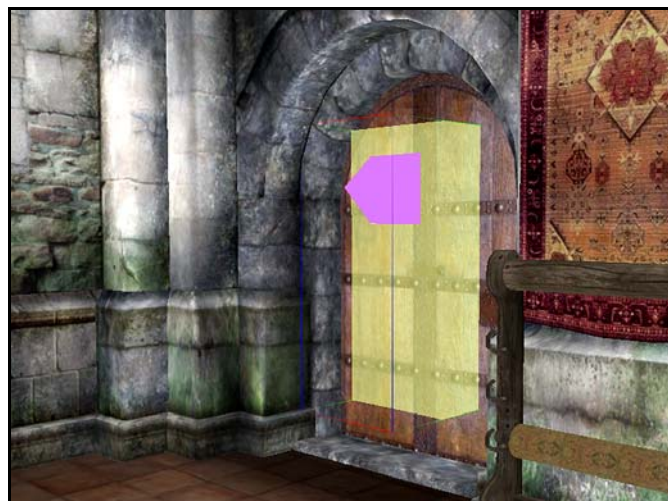
Nicht erst, wenn die Räume fertig sind, solltest du Türen einsetzen, das kann man auch erst einmal provisorisch tun. So hast du die Möglichkeit, deinen noch im Bau befindlichen Raum ingame zu betreten und einen plastischen Eindruck von deinen Fortschritten zu gewinnen. Setz dir irgendwo eine Tür in die Landschaft Tamriels, durch die du in deine Räume gelangen kannst, sie kann später noch versetzt werden.

Wenn du einen Raum aus unterschiedlichen Gebäudeteilen improvisiert hast, musst du vielleicht eine Tür anpassen. Türen findest du unter >Worldobjects >Static >Door. Sie sind gleichfalls nach Stilen geordnet, „CDoor01“ (Höhlentür) hat beispielsweise einen vorgesetzten Lichtbereich, der die Wirkung erzeugt, als würde von draußen Tageslicht durch die Ritzen der Holztür fallen, die anvil-typischen Türen haben oft lichtdurchlässige Scheiben.

Es ist am gescheitesten, für beide Seiten des Zugangs die gleiche Türsorte zu benutzen (Gegenstück zu „CDoor01“ ist übrigens „CDoor02“), die ggf. etwas in der Größe angepasst werden kann. Nicht die Zuweisung der EditorID vergessen! Eventuell kann unter „Edit Base“ auch der Name der Türen geändert werden (z.B. von „Holztür“ in „Wohnzimmertür“ o.ä.).

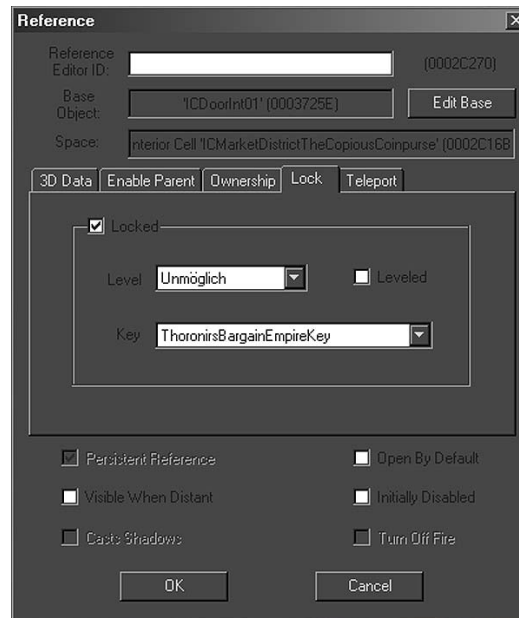
Wenn du die Türen eingesetzt hast (was nicht dringend in einem Türdurchgang sein muss, man kann sie auch geschickt auf eine Wand platzieren), klickst du sie an und wählst die Option „Teleport“, dort suchst du den Namen deiner Zelle und die Referenz des Gegenstücks zu dieser Tür. Stell vorher sicher, dass ein Häkchen bei „Persistent Referenz“ gesetzt ist, sonst erscheint das Objekt nicht in der Pulldownliste.

Die Tür (beide Seiten) hat nun einen Marker erhalten.



Den ziehst du aus der Tür heraus und senkst ihn mit „f“ auf den Boden ab (auch beide Seiten). Dann speichern, fertig. An dieser Stelle wirst du stehen, wenn du ingame den Raum betrittst. Den Abstand zur Tür sollte man praktisch testen, insbesondere wenn man mit Begleitern unterwegs ist.

Erhält die Tür einen Owner (Ownership), kann sie nicht von jedem durchschritten werden. Unter „Lock“ kannst du sie in Abstufungen verschließen, dann braucht man einen Dietrich oder einen Schlüssel.



Um einen Schlüssel herzustellen, editierst du einen beliebigen Schlüssel, indem du die EditorID änderst = ein neuer Schlüssel wird erstellt. Nun musst du der Tür nur noch den Schlüssel zuweisen und ihn deponieren – um ihn dir ingame selber zu nehmen, oder um ihn einem NPC ins Inventar zu geben, der diese Tür benutzen soll.

15. Kisten, Kästen und Kasten

Du findest die Behälter, thematisch geordnet, unter >WorldObjects >Container.

Wie allen Dingen, die in deinem PI vom Player *benutzt* werden sollen, musst du auch Behältern eine eigene EditorID geben. Das gilt vor allem, wenn du persönliche Kisten zum Verstauen deiner Schätze einsetzt. Du kannst sie in bekannter Weise positionieren.

Nun überlegst du dir, womit deine persönliche Kiste gefüllt sein soll (ggf. vorher erstmal leeren). Unter >Items >LeveledItem findest du sog. Random-Objects, die nach Zufallsprinzip eine Auswahl von Objekten in dem Behälter platzieren. Beispielsweise sind Container, die "DungBandit" in Namen haben schon so vorgefertigt, das „Plünderware“ (loot) nach Zufallslisten (levelled lists) darin enthalten sein wird, das den Skills bzw. dem Level des Players entspricht. Container mit "boss" in der ID sollten nicht in jeder Ecke eines Dungeons eingesetzt werden, da sie besonders gute Fundstücke enthalten, also eher als Belohnung am Ende einer Höhle oder als Besitz eines Stärkeren Gegners zum Plündern bereit gestellt werden. Denk auch daran, Kisten mit Zutaten und Tränken und so genanntem „Clutter“ (Kleinkram) in einem Dungeon unterzubringen.

Oder du wählst ganz konkrete Objekte aus, die du in die Kiste ziehst. Alle Behälter, die ein „Vendor“ im Namen tragen, gehören irgendwelchen Händlern. Alle Behälter, die in der Spalte „Quest“ ein „Yes“ verzeichnet haben, solltest du nicht verwenden, oder aber

dafür sorgen, dass das Häkchen bei „Quest Item“ entfernt ist. Auch eventuelle Scripte sollen entfernt werden, in dem man sie abwählt. Wenn du bei „Respawn“ ein Häkchen setzt, füllt der Behälter sich ca. alle 72 Spielstunden neu, egal was inzwischen darin aufbewahrt wurde. Also nicht anwählen, wenn es eine deiner Aufbewahrungskisten ist, oder anwählen, wenn du sie deinem Mitbewohner als Händlerkiste (plus Persistent Referenz und Owner angeben) zuweisen möchtest. Dann wechselt sein Angebot nämlich entsprechend.


Auch Kisten können einen Owner bekommen, in der Größe modifiziert, wie Türen verschlossen und mit einem Schlüssel versehen werden.

16. Betten und Stühle

Im Prinzip gilt für Betten und Stühle das Gleiche wie für alle Objekte. Sie befinden sich unter >WorldObjects >Furniture“ und sind nach den Stilen der Orte (Anvil, Oblivion, etc.) bzw. Klassen (LowerClass, MiddleClass, UpperClass) eingeteilt. Wenn sie von bestimmten NPCs benutzt werden sollen, brauchen sie, wie die Behälter und Türen, ein Häkchen in „Persistent Referenz“ und den entsprechenden Owner. Dann kannst du aber eventuell nicht darin schlafen, weil das Bett jemand anderem gehört. Wenn es von niemandem außer dir benutzt werden soll, gibst du als Owner „Player“ an. Wenn ´s egal ist, lässt du den Owner weg, dann kann es von jedem benutzt werden, der grad eines braucht (gilt für Sitzgelegenheiten entsprechend). Nun noch schnell ein paar andere hübsche Möbel und Gegenstände positioniert und nett den Tisch gedeckt, und speichern.

17. Havok Objekte

Viele der Misc Objects/Items in der Welt Tamriels (Zutaten, Rüstungen, Bekleidung, Waffen, Bücher und alle möglichen Gegenstände) sind nicht statisch. Sie lassen sich bewegen, sogar herumwerfen und sind dabei animiert.


Die Basis für diese Animationen ist das havok physics system, für das dieser  Button genutzt werden kann.



Plaziere einfach einige Gegenstände oberhalb des Tisches oder einer anderen Fläche, dann klick auf den Havok-button und sie werden in nahezu natürlich simulierter Bewegung herunterfallen und ergonomisch richtig liegen bleiben. Gegenstände, die du schon mit der f-Taste abgesenkt hast, werden wenn du sie aktivierst und dann „havokst“, sich etwas von der Fläche abheben, oder aber durch die Fläche hindurch fallen, wenn du sie zu tief abgesenkt hast. Es ist also eine gute Hilfe beim Positionieren bzw. bei der Überprüfung derselben.

18. Pflanzen und Wasser

Du brauchst was Frisches in deinen Räumen? Kein Problem! Such dir irgendwo einen schön bepflanzten Kübel, kopiere ihn und setz ihn ein. In diesem Falle brauchst du die EditorID nicht ändern (genauso wenig, wie bei Hausteilen, da sie ja nur statisch sind und nicht benutzt werden).

Wenn dir die Blätter beim Positionieren im Wege sind, kannst du sie hier  ausschalten. Noch ein bisschen nach eigener Fantasie umpflanzen – fertig.

Für das Einsetzen von Wasser gibt es zwei Möglichkeiten:

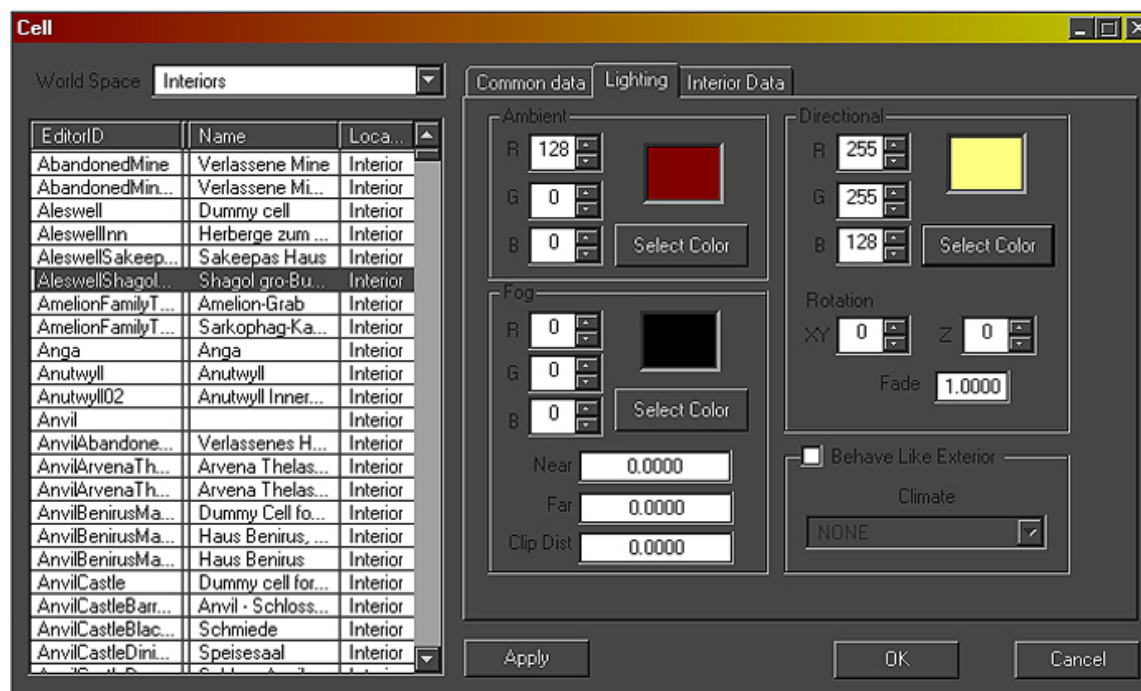
Willst du deinen Dungeon fluten, wählst du das im Editorfenster der entsprechenden Zelle aus und bestimmst auch die Höhe (ausprobieren! Die Oberfläche des Wassers wird im CS als rosa-lila Fläche dargestellt). Dort kannst du auch die Art des Wassers wählen – es kann auch flüssige Lava sein!

Oder du baust dir einen Indoor-Wasserfall, dafür findest du die geeigneten Objekte unter >WorldObjects >Activator >Landscape.


19. Licht

Die benutzbaren Lichtquellen sind sehr unterschiedlich, im Wesentlichen aber in zwei Gruppen unterteilt, nämlich Gegenstände, die Licht erzeugen (>WorldObjects >Static >Lights) oder Lichtquellen, die keinen Objektkörper haben (>WorldObjects >Light). Darüber hinaus sind verschiedene Lichtquellen auch in anderen Unterbereichen zu finden, man muss ein bisschen suchen, was sich so finden lässt und ausprobieren. Auch Feuer oder Objekte mit einem Schein machen Licht. Alle können kopiert und eingesetzt werden. Willst du eine Lichtqualität (Farbe, Helligkeit) verändern, muss wieder die EditorID neu angelegt werden, sonst verändert sich eventuell im Spiel alles, was auf diese Lichtquelle zurückgreift.

Das Grundlicht kann im Editorfenster der Zelle (rechtsklick >edit) verändert werden. Spiel ein bisschen damit herum und mach deine Erfahrungen nach deinem Geschmack, es lassen sich sehr stimmungsvolle Effekte erzielen, die in Kombination mit den Lichtquellen schön zur Geltung kommen und die Räume in unterschiedliche Farbigkeit tauchen.



20. Pathgrids

Wenn dein Haus fertig ist und du mit allem zufrieden bist, klick auf diesen  Button. Wenn du dein Haus irgendwo her kopiert hast, sieht es nun so ähnlich aus, wie dies:



Das ist das Gitternetz, das die möglichen Wege im Spiel festlegt, ohne diese Wege weiß kein NPC, wo er lang soll. Die musst du nun etwas anpassen bzw. neu setzen, vor allem um die Möbel und Gegenstände herum, damit kein Weg blockiert wird. Achte dabei bitte auch auf Abstände.

- Tastaturbefehle für Pathgrids:

Aktivieren(auswählen): **[Linksklick]**

Neuen Punkt setzen: **[Rechtsklick]**

Zwei Punkte verbinden: **[Strg + Linksklick]**

Neuen Punkt erstellen und gleichzeitig verbinden: **[Strg + Rechtsklick]**

Punkt verschieben: **[gedrückte Maustaste]**

Höhe angleichen: **[gedrückte Maustaste + Z]**

21. Fallen stellen

Um Fallen in deinen Dungeon einzubauen, musst du zwei Dinge wissen, nämlich wo du sie im CS findest und worauf du beim Einbau achten musst, da Fallen sich bewegen, also Havok-Objekte sind. Im CS schaust du unter >WorldObjects Activators >Dungeons >Caves >Traps/Triggers. Such dir etwas Schönes aus, und wenn du es eingesetzt hast, benutze den Havok-Button, um die ausgelöste Bewegung zu testen. Zusätzlich betätige bitte die F4-Taste, um festzustellen, ob sich Objekte möglicherweise gegenseitig behindern und korrigiere ggf. die Position entsprechend.

22. PI Testen

Wenn du mit allem zufrieden bist (oder vielleicht auch vorher schon), wirst du ausprobieren wollen, ob auch alles gut funktioniert und passt. Es gibt einen einfachen Trick, um schnell in deine Testsituation zu gelangen.

Lege dazu bitte eine Sicherungskopie deiner Oblivion.ini an, mit der du später den Originalzustand wieder herstellen kannst. Du findest sie unter >Eigene Dateien \My Games\Oblivion\Oblivion.ini.

Dann öffne bitte die Oblivion.ini und gib gleich am Anfang unter [General] folgende Änderungen ein:

- SStartingCell= xy (Name deiner zu testenden Zelle eingeben)
- STestFile10= xy.esp (Name deiner PI.esp eingeben)

Wenn du nun da Spiel startest, beginnst du als Level 1-Charakter in der angegebenen Zelle.

Betrachte alles ganz genau, ggf. auch mehrfach und mach dir am gescheitesten Notizen dazu, um anschließend im CS wieder leichter überarbeiten zu können. Zu Beginn kannst du dir einen Sicherungsstand (Schnellspeichern mit F5) anlegen. Nachdem du aber Änderungen im CS vorgenommen hast, macht es unter Umständen keinen Sinn von diesem Savegame zu starten, da das Save deine Änderungen überschreiben könnte.

Wenn du die Zelle in einem höheren Level testen musst (um z.B. den Gegnern angemessen begegnen zu können), empfiehlt es sich, nicht in, sondern vor dieser Zelle zu beginnen, über die Konsole den entsprechenden Level herbei zu führen und dann erst hineinzugehen.

Hier sind noch einige hilfreiche Konsolenbefehle (im Netz lassen sich auch unter Oblivion Cheats etliche finden). Drücke im Spiel Tilde [~] um die Konsole zu öffnen (es kann bei deiner Version auch eine andere Taste sein, bitte probieren) und gib dann ein:

tgm - Unverwundbarkeit (auf nichts mit der Maus zielen bei der Eingabe).
tfc - freie Kamera
tcl - Kollisionswände ausschalten
kill - anvisiertes Ziel töten (auf Gegner mit der Maus zielen bei der Eingabe).
tff - komplette Hilfe
unlock - anvisierte Objekte (Türen etc.) öffnen
modpcs skill 100 - 100 Punkte zum Skill hinzu (skill durch den jeweiligen Skill ersetzen)
modpca luck 100 - 100 Punkte zum Attribut hinzu (hier ist es z. B. Glück)
player.additem 00000F 'XXX' - 'XXX' durch gewünschte Anzahl Gold ersetzen
ShowBirthSignMenu - Geburtszeichen ändern
showclassmenu - Klasse ändern
player.setlevel X - Level ändern (1 bis 255)
SexChange - Geschlecht ändern
caqs - alle Quest Stages schaffen
SSG - Spiel im Window Mode
qqq - Spiel sofort verlassen
advlevel - Level Up
advskill skill - Skill Level Up (Skill durch den jeweiligen Skill ersetzen)
player.additem (Item ID) (Anzahl) - Item und Anzahl bekommen (Klammern durch > bzw. < ersetzen)
AddItem 000000 -Item 000000 bekommen (zahlenwert durch FormID ersetzen)
AddSpell 000000 - Spruch 000000 bekommen (zahlenwert durch ID ersetzen)
ShowClassMenu - Klassen Menü zeigen
ShowRaceMenu - Rassen Menü zeigen
ShowBirthSignMenu - Zeichen Menü zeigen
movetoqt - zum Ziel des Quests teleportieren

Eine raffinierte Möglichkeit ist, eine BAT-Datei anzulegen. Schreibe die von dir benötigten Konsolenbefehle in eine *.txt Datei, lege sie mit einem markanten Namen (xy) versehen in deinen Oblivion-Ordner, kehre zurück ins Spiel und gib in die Konsole >Bat xy.txt und Enter ein. Die entsprechenden Befehle stehen dir dann zur Verfügung.

Ob du diese Cheat-Angaben dazu nutzt, um dir den Spielspaß in Oblivion zu verderben, ist deine Entscheidung. Hier sind sie zur Erleichterung des Moddens gemeint.

23. Actors: Grundeinstellungen

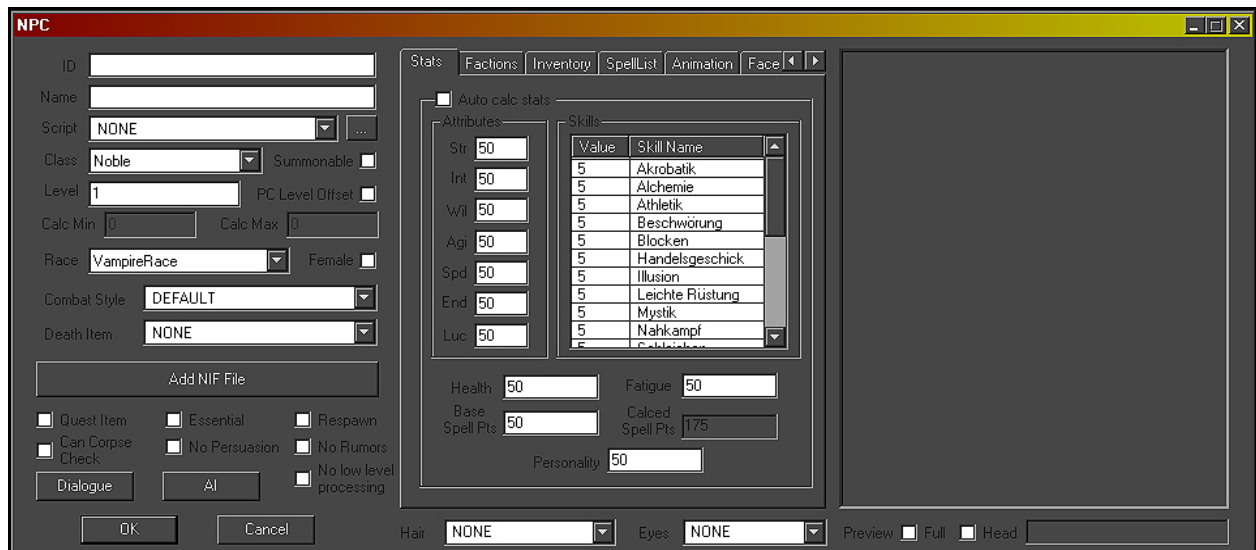
Die Creatures findest du im Object Window unter >Actors >Creature, geordnet nach Kategorien. Zusätzlich gibt es die LeveledCreature, auf die wir noch zu sprechen kommen.

Die NPC's sind im CS unter >Actors >NPC nach Rassen gegliedert, wobei die Dremora keine spielbare Rasse darstellt und die VampireRace nur bei der Ansteckung mit „Porphyrischer Hämophilie“ für den Player spielbar wird.

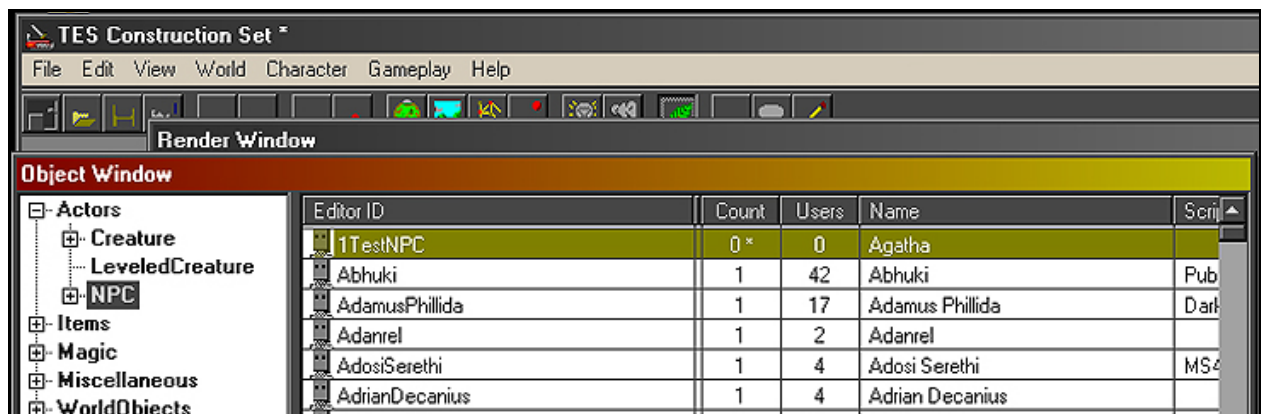
Das Kopieren und Einsetzen-Prinzip (Verdoppelung eines vorhandenen Dinges und anschließende Überarbeitung) funktioniert grundsätzlich auch bei Spielfiguren, sollte hier –

wenn überhaupt - jedoch vorsichtiger eingesetzt werden. Besser ist es wohl, eine neue Referenz zu erstellen.

Um einen neuen Actor neu zu erstellen, wähle im Object Window entweder >Creature oder >NPC, rechtsklicke in die Spalte >EditorID und wähle >New. Es erscheint folgendes Fenster:



Wie immer Geben wir zuerst die EditorID (Beispiel: 1TestNPC) ein und vielleicht noch den Namen (Beispiel: Agatha), klicken dann erstmal OK.



Dann öffnen wir mit einem Doppelklick auf die EditorID das NPC Fenster wieder und setzen zunächst ein Häkchen bei Female, da wir ja auch einen weiblichen Vornamen gegeben haben. Bei Race ist VampireRace vorgegeben. Hier wird im Pulldown-Menü ausgewählt, welcher Rasse die Dame angehören soll (Beispiel: DarkElf), und bei Class wählen wir den Beruf dazu aus (Beispiel: Sharpshooter). Der Level ist generell auf 1

voreingestellt. Wie bei allen Optionen musst du hier überlegen, was deinem gewünschten Charakter am ehesten entspricht. Wenn du Level 100 eingibst solltest du dich mit dieser Figur erst relativ spät anlegen, um nicht mächtig eins auf die Nase zu bekommen, andererseits kann dich diese Süße dann gegen sehr mächtige Gegner verteidigen helfen.

Mit einem Häkchen bei „Auto calc stats“ berechnen sich nun automatisch die Skills (Fähigkeiten) entsprechend dem Beruf, der Rasse und des Levels.

Eine wesentlich elegantere Möglichkeit ist, ein Häkchen bei PC Level Offset zu setzen.

Das löst aus, dass diese Figur ihre Skills in Relation zum Level des Players entwickeln wird. Statt „Level“ haben wir nun die Option „Offset“, hier habe ich beispielsweise 3 eingegeben, das bedeutet, dass der Level der Figur immer drei Level über der des Players liegen wird (die Levelangleichung erfolgt in der Regel, wenn der Player rastet oder schläft). „Calc Min“ und „Calc Max“ legt die Spanne der möglichen Level fest.

Eine weitere Möglichkeit ist, erst „Auto Calc Stats“ anzuwählen, danach das Häkchen wieder zu entfernen und einige der generierten Werte nochmals manuell zu verändern.

Unter „Combat Style“ sind eine Reihe interessanter Auswahlmöglichkeiten zum Verhalten in Kampfsituationen vorhanden. Man kann die Voreinstellung DEFAULT durchaus angewählt lassen, es wird dann, ähnlich wie bei den Skills, eine automatische Anpassung an

Race und Class vorgenommen. Mit allen Möglichkeiten kann man ein bisschen herumspielen und sehen, welches Verhalten dem gewünschten am nächsten kommt.

Personality setzt den Sympathie-Wert des NPC gegenüber dem Player fest, von dem viele Verhaltensweisen abhängig sind. Soll dieser NPC dir in Liebe und Treue ergeben sein, setze den Wert auf 100. Soll dieser NPC ein zickiger Gesprächspartner des Players werden, setz den Wert unter 50 an.

Bei Death Item stellst du ein, was nach dem Ableben dieses NPC aus seiner Leiche gefleddert werden kann. Ich lasse das immer auf -NONE-, da ja das Inventar dafür zur Verfügung steht. Diese Option ist bei Creatures interessanter.

Im unteren Bereich links können noch eine Anzahl Häkchen gesetzt werden:

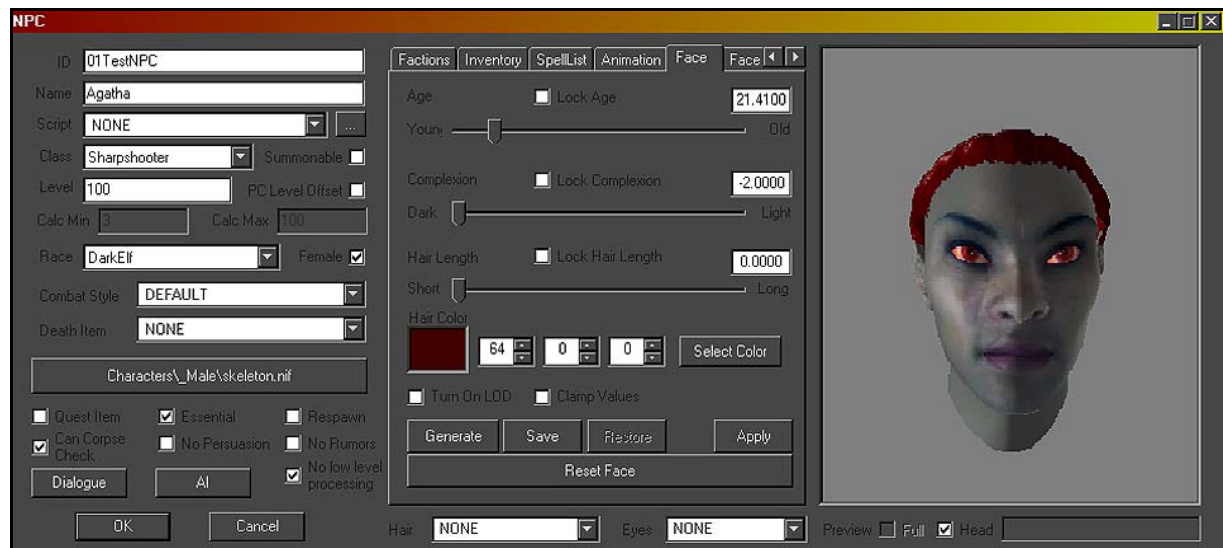
- **Quest Item** = NPC ist questrelevant, wie zum Beispiel Baurus oder Martin
- **Can Corps check** = NPC kann Körper auf Ingredienz checken und so sein Inventar aufstocken. Die Möglichkeit, Items oder Ingredients aus bekämpften Gegnern zu sammeln, wird hierdurch für den Player nicht geschmälert.
- **Essential** = NPC ist „unkaputtbar“, soll heißen, er kann nicht sterben, sondern wird nur ohnmächtig. Diese Option ist für die questrelevanten Figuren des Hauptquests erfunden worden. Würden sie vorzeitig sterben, könnte das Spiel ggf. nicht zu Ende gespielt werden.
- **No Persuasion** = keine Bestechungsoption (?)
- **Respawn** = alle 72 Spielstunden zurück auf Vorgabe (interessant für Dungeon-Gegner)
- **No Rumors** = Keine Gerüchteküche im Dialog
- **No low level processing** = überspringt einige Verhaltensvorgaben

Wie immer gilt: Erfahrungswerte sammeln, welche Optionen dem Verhalten entsprechen, das du für deinen individuellen NPC brauchst. Schau dir spaßeshalber mal die Einstellungen bei anderen NPC (z.B. Begleiter, Händler, Banditen oder was auch immer) an.

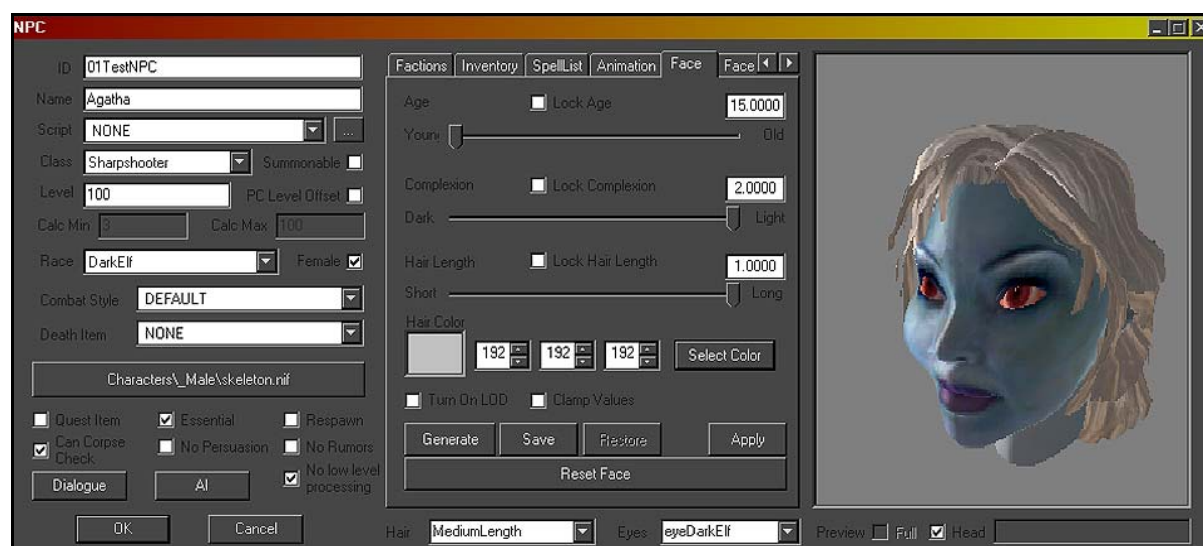
Die Vorgaben gelten übrigens entsprechend für Creatures!

24. Actors: Erscheinungsbild

Wie dein NPC aussehen wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab, die wesentlichsten hast du schon mit Geschlecht, Rasse und Klasse eingestellt. Klicke nun auf den Tab Face.

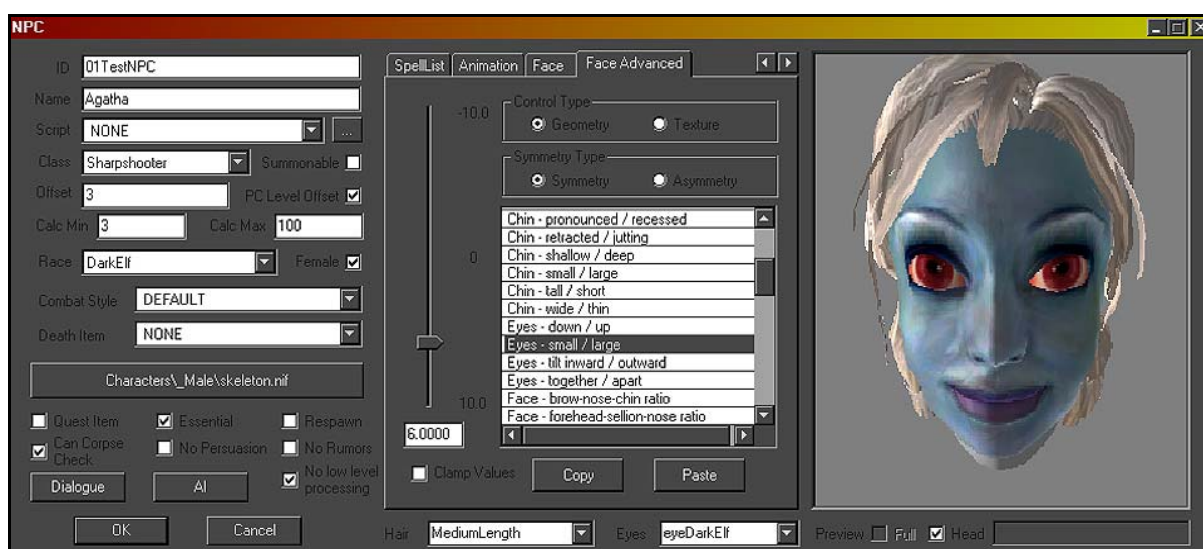


Such dir zuerst eine Frisur (Hair), Haarfarbe und die Augen (Eyes, bei einigen Rassen gibt's da nicht viel zu wählen) aus. Mit einem Klick auf Reset Face stellst du eine Ausgangsposition her. Du kannst den Zufallsgenerator benutzen, in dem du auf Generate klickst und mal ausprobierst, ob sich da schon ein Gesicht ergibt, was deinem gewünschten nahe kommt. Age (Alter), Complexion (Komplexität) und Hair Length (Haarlänge) können dabei festgesetzt werden, dann ändert sich durch den Generator nur noch der Rest des Gesichts. Mit der Maus kannst du den Kopf des NPC bewegen, um auch eine Seitenansicht zu bekommen.

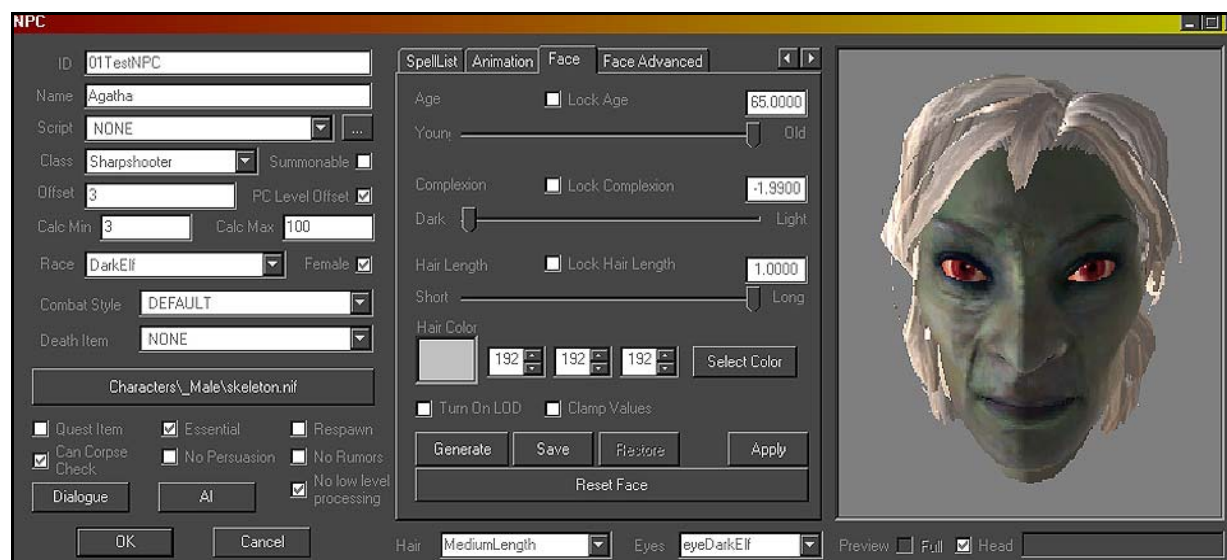


Zwischendurch klickst du auf OK links unten, schließt damit das Fenster und speicherst mal sicherheitshalber unter >File >Save. Danach kannst du den NPC wieder öffnen. So gehen dir nicht alle Schritte der Einstellungen verloren, wenn mal etwas schief gehen sollte.

Unter dem nächsten Tab kannst du die Feineinstellungen für das Gesicht vornehmen.

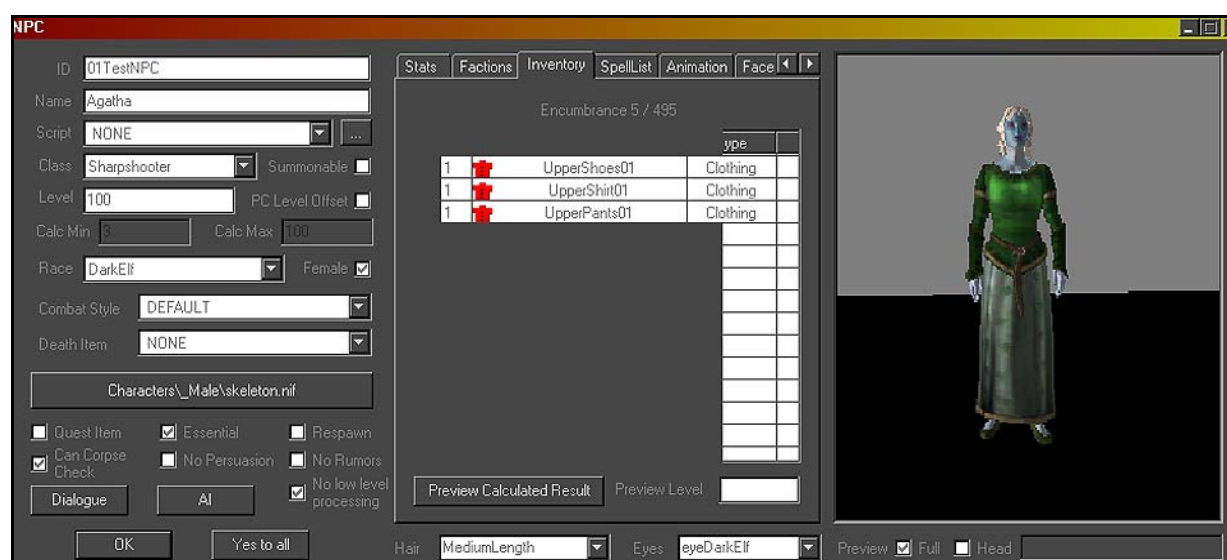


Man muss schon etwas geduld aufbringen, um ein wirklich hübsches Gesicht zu erstellen, aber es lohnt sich. In den meisten Fällen hilft es, wenn man sich an den Regeln des „Kindchenschemas“ orientiert: in der Attraktivitätsforschung gibt es die These, dass Frauen (gilt für Männer ebenfalls, wenn man möchte, das sie sehr lieb aussehen) dann besonders attraktiv sind, wenn ihr Gesicht "kindchenhafte" Merkmale aufweist, d.h. Merkmale, die eigentlich für kleine Kinder typisch sind. Dies sind: großer Kopf, große gewölbte Stirn, relativ weit unten liegende Gesichtsmerkmale (Augen, Nase, Mund), große, runde Augen, kleine, kurze Nase, runde Wangen, kleines Kinn. Für Bösewichter müsste demzufolge dann das Gegenteil gelten!?



Was uns nun noch interessiert, sind die Tabs Inventory und SpellList.

Wenn du unter dem Gesicht Preview Full anklickst (geht im Face-Modus nicht), siehst du zunächst den nicht bekleideten NPC vor dir. Nun kannst du aus den Gruppen >Items >Armor oder >Items >Clothing Bekleidung nach deinen Vorstellungen in das Inventar ziehen.

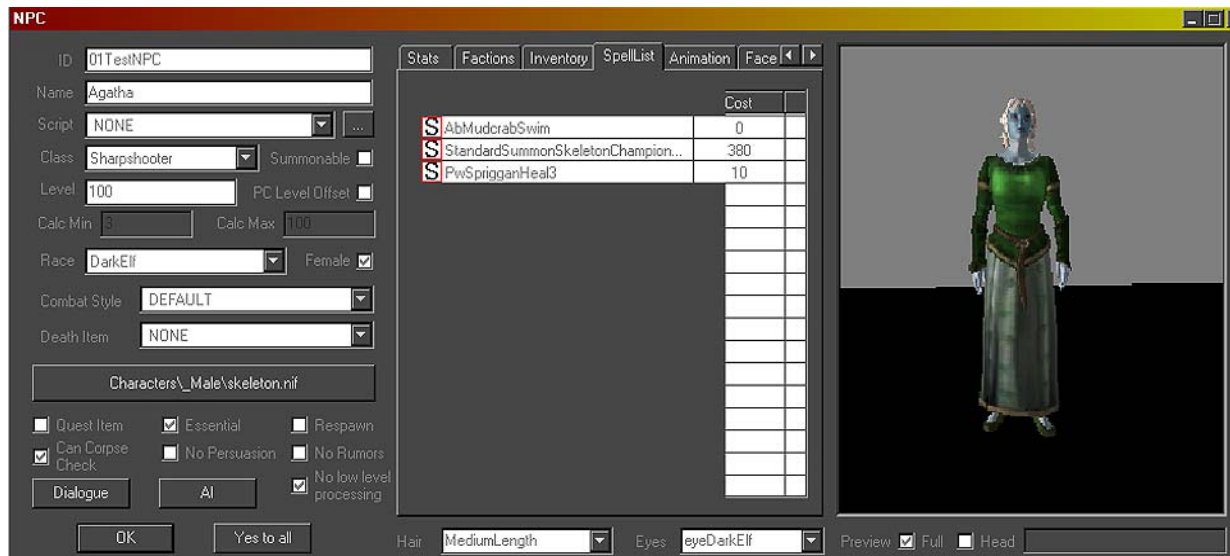


Das geht natürlich mit anderen Gegenständen auch, dazu kommen wir noch im nächsten Punkt. NPC's sollten für die Dinge, die sie tun können sollen, auch die entsprechende Ausrüstung bei sich tragen (Waffen, Munition, Schlüssel, Mörser & Stößel, Ingredients, was zum Essen und zum Lesen vielleicht usw.). Desgleichen kannst du unter >Magic >Potions noch ein paar Heiltränke ins Inventar geben.

Bei NPC's, die eine „Zufalls-Ausstattung“ haben sollen (wie z.B. Banditen), empfiehlt es sich, unter >Items >LeveledItem etwas Passendes auszusuchen. Bekleidung oder Ausstattung aus LeveledLists wird nicht im Preview-Fenster angezeigt, der NPC wirkt also unbekleidet, weil die konkrete Auswahl – z.T. erst im Spiel entschieden wird.

Dann wählst du den Tab SpellList und findest unter >Magic >Spell die Zauber, die dein NPC gebrauchen kann, entweder für sich selbst oder für den Zauberverkauf.

Wenn der NPC (noch) nicht stark genug ist, wird er/sie bestimmte Zauber noch nicht benutzen können, weil die Zauberkosten zu hoch sind.

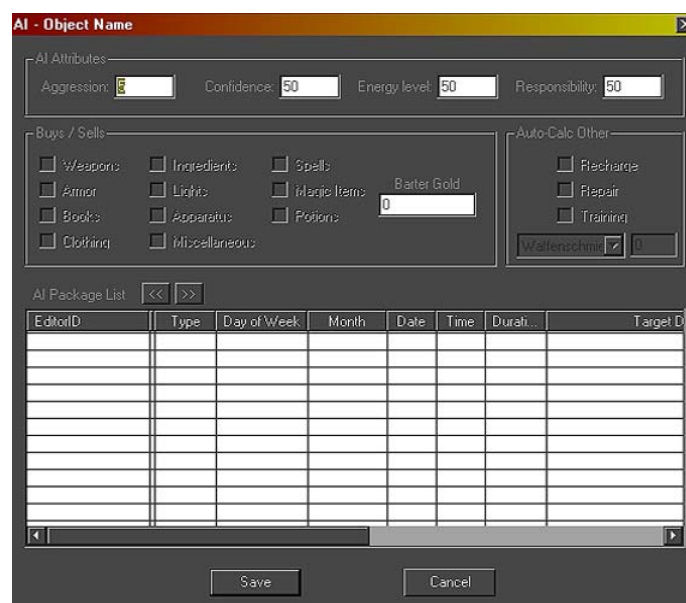


Weiteres Beispiel: Im CS Wiki wird empfohlen, aus der Gruppe >Magic >Leveled Spell „LL1AlterationMinorLv100“ in das Inventar zu ziehen. Dieser Vorschlag ist gut für einen Gegner, der variable Zauber aus der Schule der Veränderung in Relation zum Level des Players ausüben soll.

25. Actors: Künstliche Intelligenz

Ein NPC, der nur an einer Stelle steht und eine weiteren Tätigkeiten oder Aufgaben ausführt, ist natürlich langweilig. Die Verhaltensmöglichkeiten eines NPC sind im CS Wiki unter Actors Behavior aufgezählt (in der deutschen Version wähle „NPC&AI“).

Im Spiel sind die Figuren im Allgemeinen mit einem Tagesablauf ausgestattet. Und einen solchen Tagesablauf werden wir in ganz einfacher Weise nun auch für unseren NPC einrichten. Voraussetzung dafür ist, dass dieser NPC bereits ein Zuhause hat, in dem auch ein Bett für ihn/sie steht. Wir klicken unten links auf den AI-Button und es erscheint folgendes Fenster:



ten Ort aufhalten, dort herumlaufen = Wander) sollte als erstes eingegeben werden. Dann folgen z.B. schlafen, frühstücken, schwimmen gehen, Zauber praktizieren, Schwertkampf üben oder was du gern möchtest. Die Reihenfolge der von dir eingegebenen Tätigkeiten (Condition Items) kann mit den Pfeiltasten „<<“ und „>>“ verschoben werden. Sollte eine Überarbeitung eines Condition Items notwendig werden, lässt sich dies wieder mit Rechtsklick >Edit tun.

Der Tagesablauf sollte 24 Stunden füllen, sonst gibt es Lücken im Verhalten, der NPC weiß nicht weiter und bleibt irgendwo im zeitlichen Ablauf stecken.

Für das nächste Fenster brauchen wir eine Weile, um alles durchzusprechen.

The screenshot shows the 'AI Package' configuration window. The 'ID' field is empty. The 'Package Type' is set to 'Find'. The 'Flags' section has two columns of checkboxes. The 'Door Flags' section has three sub-sections, each with 'Unlock Doors' and 'Lock Doors' checkboxes. The 'Schedule' tab is selected, showing 'Day of week', 'Month', 'Date', 'Time', and 'Duration' fields. The 'Duration' field is set to 0. The 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

In die ID wird nun der Name eingegeben, unter dem das Programm aus unseren gewählten Vorgaben ein Script erstellt. Dieser Name sollte wieder signifikant sein und beispielsweise den Namen (oder einen Teil davon) des NPC enthalten, den dieses script betrifft, damit das Spiel bzw. der Editor die Scripte geordnet aufrufen kann (Beispiele: 01AgataSleep, 01AgathaEat, 01AgathaRead etc.). Dem Programm ist es übrigens nicht wichtig, ob die Namen groß oder klein geschrieben sind, die Schreibweise hat sich aber so eingebürgert, um eine bessere Übersicht zu gewährleisten.

Die Flags:

- **Continue if PC near** = die gewählte Tätigkeit wird ausgeführt, solange der Player anwesend ist, auch wenn z.B. die zeitlichen Vorgaben schon abgelaufen sind. Diese Option führt dazu, das Händler einem z.B. in ihrem Haus hinterherlaufen und weiter ihren Service anbieten bzw. ihre Ladentür nicht verschließen, bevor du gegangen bist, damit du nicht eingeschlossen wirst.
- **Must Reach Location** = auch wenn die Vorgaben abgelaufen sind, wird der NPC weitergehen, bis er den Ort erreicht hat. Beispiel: Er soll von Chorrol nach Anvil, du hast zwei Stunden dafür eingegeben, unterwegs gibt's zehn Wölfe zu bekämpfen, was Zeit kostet. Er wird also auch länger als zwei Stunden diesen Weg fortsetzen. Achtung: die nachfolgenden Aktionen können ausfallen oder sich verschieben oder der NPC kann hängen bleiben, bis du gerastet hast und alles sich neu eintakten kann.
- **Offers Service** = selbstredend, Handeln, Reparieren, Verzaubern usw. wird angeboten.
- **Must Complete** = ähnlich wie „Must Reach Location“ aber nicht (nur) ortsbezogen, sondern auf alle angegebenen Conditions.
- **Once per Day** = man kann wählen, das eine Handlung von ... bis... ausgeführt wird - oder eben nur einmal am Tag, ohne eine Uhrzeit dafür anzugeben. Beides gleichzeitig empfiehlt sich eher nicht.
- **Skip Fallout Behaviour** = Fallout Behaviour bedeutet, das der NPC abgelenkt werden kann durch Dinge oder Umstände, die auf ihn einwirken. Diese Option in Kombination mit unserem Beispiel „Weg von Chorrol nach Anvil“ könnte im Extremfall bewirken, das unser NPC in Anvil ankommt und eine Meute Wölfe hinter ihm her hetzt (lol). Andererseits kann diese Option in bestimmten Fällen die Zuverlässigkeit erhöhen.
- **Use Horse** = wenn der NPC ein eigenes Pferd besitzt (Owner angeben), kann er dies unter dieser Option theoretisch auch nutzen. Es haben aber verschiedene Modder damit Probleme gehabt, die sie nur mit zusätzlichen scripts lösen konnten: Also testen.
- **No Idle Anims** = bestimmte Zufallsbewegungen werden ausgeschaltet
- **Always Run** = Immer rennen: hab noch keine Situation gehabt, in der das gebraucht wurde. Ein Marathonläufer oder eiliger Bote vielleicht?
- **Always Sneak** = ist eine schöne Option für Diebesgilden-Quests oder ähnliches, kommt z.B. bei einem Auftrag der Diebesgilde vor: zu einer bestimmten Uhrzeit muss der Player einen NPC verfolgen, der durch die Kaiserstadt schleicht.
- **Allow Swimming** = wähle ich in vielen Fällen an, wenn ein Weg durchs Wasser gehen könnte, oder wenn meine Begleiter meinen Swimmingpool nutzen können sollen (in meinem PI).
- **Allow Falls** = kann hilfreich sein, aber auch zu unnötigen Verletzungen führen. Anwählen, wenn man sicherstellen möchte, dass NPC-Begleiter unbedingt folgen, dabei auch gefährliche Höhen und ggf. sogar Abkürzungen durch Wände von Cell zu Cell in Kauf nehmen.
- **Armor Unequipped** = Rüstung wird ausgezogen, nett zur Schlafenszeit oder bei friedlichen Handlungen wie Essen oder Lesen.
- **Weapons Unequipped** = Waffen nicht gezückt wähle ich grundsätzlich, dann kommen die Waffen erst in Kampfsituationen zum Vorschein. Ich find's z.B. ganz gut, wenn Magier nicht mit ausgerüsteten Waffen rumlaufen, ist aber Geschmackssache. Ein Marodeur oder eine Wache sollten die Waffe vielleicht besser parat haben.
- **Defensive Combat** = erst wenn es zu einer Kampfsituation kommt, in der der NPC oder der zu verteidigende Player angegriffen werden, greift auch der NPC zu Kampfmaßnahmen.

Door Flags müssen mit Häkchen versehen werden, wenn der NPC in der Lage sein soll, Türen zu öffnen oder zu verschließen (bei allen, die abendlich ihre Häuser verschließen z.B.), es müssen ggf. aber entsprechende Schlüssel vergeben werden.

Die Package Types müssen alle einzeln (wie immer: Rechtsklick >New!) und jeweils zusammen mit verschiedenen Bedingungen kombiniert werden, diese findest du unter den Tabs

>Schedule >Conditions >Locations >Target

In **>Schedule** gibst du ein, von wann bis wann eine Tätigkeit ausgeführt wird, es sei denn, du hast „Once per Day“ eingegeben. Es gibt zwar hier die Möglichkeit, eine Handlung für ein ganz bestimmtes Datum einzugeben, das würde ich allerdings nur im Zusammenhang mit speziellen Quests ausnutzen. Im Allgemeinen geht es hier darum, einen generellen Tagesablauf zu gestalten. Gib für alles genügenden zeitlichen Spielraum ein (ggf. ingame beobachten) und kalkuliere nicht zu kleinteilig. Wenn du für jede Stunde etwas anderes eingibst, kann der NPC Probleme mit dem Ablauf bekommen. Es soll ggf. entweder nur ein Wochentag oder nur ein Datum eingegeben werden.

In den **>Conditions** werden (müssen aber nicht!) individuelle Bedingungen definiert, unter denen etwas zu geschehen hat. Die gesamte Palette der Condition Functions ist im CS Wiki aufgelistet, bitte schau dort für speziellere Varianten nach. Beispiele:

- **GetDisposition** = wie hoch muss der Sympathiewert (gegenüber dem Player) sein, bevor eine Handlung oder ein Dialog ausgeführt wird
- **GetDistance** = wie nah muss der Player sein, bevor der NPC in Interaktion mit ihm tritt.
- **GetFactionRank** = es wird der Rang einer Gilde oder Gruppe abgefragt
- **GetQuestVariable** = Hier wird ein Queststage eingeholt, der dem NPC sagt, das nun die Vorgaben erfüllt sind, um dem Player zu folgen. Dazu muss natürlich zuerst ein Queststage eingerichtet werden.
- **Vollständige Liste** der Funktionen (Condition Functions, nur in englischer Sprache vorhanden)

Unter Comparison >Target muss immer ein Ziel angegeben werden, auf das sich die Condition beziehen kann. Das kann z.B. der Player sein, wenn es sich auf den Sympathiewert ihm gegenüber bezieht (>Target >Select Function Parameters >Target >Choose Reference >Ref: 'Player' 'PayerRef').

Es kann ein Häkchen in „Run on Target“ gesetzt werden, das bewirkt, das die Funktion sich nicht auf den Player, sondern auf das Target des Players (soweit vorhanden und bei entsprechendem Bedarf) bezieht.

Bei einem Häkchen n „Use Global“ wird anstelle der individuellen Condition Function eine Globale Variable eingesetzt.

Wenn ein Häkchen bei OR gesetzt wird, wird dem Programm die Wahl überlassen, welche der angegebenen Funktionen zur Anwendung kommt, Voreinstellung ist immer AND.

Soll eine Handlung an einem bestimmten Ort stattfinden, wird das unter **Location** festgelegt, z.B. wenn der NPC nur in seinem Bett schlafen soll (siehe „Betten und Stühle“).

Unter **Near Reference** wählst du die entsprechende Cell und den entsprechenden Gegenstand, der benutzt werden soll (er taucht aber nur in dieser Liste auf, wenn er vorher ein

Häkchen bei „Persistent Referenz“ erhalten hat), alternativ kann mit **Select Reference in Render Window** ein Item direkt ausgewählt werden, und zwar aus der Cell oder aus dem Inventar des NPC.

Near Current Location bezieht sich auf die Örtlichkeit, in der der NPC sich dann gerade befindet, bitte mit einem Radius ergänzen, der in durchschnittlich großen Räumlichkeiten bei 100 bis 200 liegen kann.

Die Kombinationen müssen ausgiebig getestet und ggf. über mehrere Spieltage immer wieder angeglichen werden, weil auch Unvorhersehbares geschehen kann. Beispiel: Dein Begleiter hat ein Sleep-Package erhalten mit „Once a Day“ und „Near Current Location“, Radius 200, ohne eigenes Bett. Ihr seid grad in einer Ayleiden-Ruine und du verlässt dich auf deinen Waffenbruder oder deine Kampfschwester, als die Viecher zum Angriff übergehen. Dein Begleiter-NPC entdeckt eine Schlafmatratze und legt sich nun erstmal ein Stündchen aufs Ohr, während du allein dastehst mit dem Schlamassel (ist mir so schon passiert).

Near Editor Location bezieht sich auf die Örtlichkeit, in der der NPC sich ursprünglich befindet (dort, wo du ihn ins Spiel gestellt hast, bitte ebenfalls mit einem Radius ergänzen.

Die Package Types:

- **Accompany** = Es muss ein Ziel (Target) angegeben werden: wer soll begleitet werden (wahrscheinlich der Player?). Location ist überflüssig, da das Ziel angegeben wird.
- **Ambush** = NPC wartet am Ort seines Daseins (**Location**) oder begibt sich dorthin. Wenn der Player die entsprechende Cell betritt, agiert der NPC in Bezug auf den Player (wenn dieser das Target ist) oder ein anderes angegebenes Target. Dazu gibt es unterschiedliche Möglichkeiten

Target	Bedeutung	Meaning
NPC • C	Dialog oder Kampfsituation tritt ein	Talk to him, or fight if you don't like him.
Creature	Kampfsituation	Attack it.
Object	Wird genommen / benutzt	Pick it up.
Container	Wird geöffnet	Open it.
Chair	Wird benutzt	Sit in it.
Door	Wird geöffnet / durchschritten	Open it. Go through for load doors.

- **Cast Magic** = An / in / in Richtung der angegebenen Location wird der gewünschte Zauber ausgeführt. Also ähnlich wie die Zauberlehrlinge ggf. auch in Richtung auf eine Zielscheibe (Target) oder aber auf ein Wesen gerichtet. Es kann ein ganz bestimmter Zauber (Target) ausgewählt werden, ansonsten wird das gezaubert, was sich im Inventar des NPC in der SpellList befindet.

Eat = Es wird gegessen, was im Inventar an Essbarem (Ingredients) vorhanden ist (bitte nicht vergessen, in das Inventar zu ziehen) an dem Ort, wo gegessen werden soll (ein Esszimmer, eine Taverne, ein bestimmter Stuhl). Wenn nichts im Inventar vorhanden ist, wird auch schon gern mal was geklaut... Allerdings nur, wenn die Responsibility nicht sehr hoch ist. „Can Corps Check“ ist hier hilfreich, der NPC kann sein Inventar auch selber füllen. Wenn kein Ort angegeben wird, sucht sich der NPC auch eine Möglichkeit zum Hinsetzen.

- **Escort** = Es muss angegeben werden, wer oder was begleitet werden soll (Target) zu welchem Bestimmungsziel (Location). Dieses Package ist sehr interessant, wenn der Player als Target gewählt wird. Wenn der Player dem NPC nicht schnell genug folgen kann, dreht sich dieser um und wartet, bis die Distanz aufgeholt wurde, oder kommt ein paar Schritte entgegen. Die „Warte-Distanz“ kann unter dem Tab Target eingegeben werden und sollte mehr als 400 betragen (>Specific Reference >Distance).

Es empfiehlt sich, kein Escort-Package einem NPC zu geben, der z.B. als Begleiter selbst ein Follow-Package hat. Wenn ein NPC einen anderen NPC escortieren soll, wird automatisch ein follow package für diesen NPC generiert (Beispiel: Wache folgt Gräfin).

Wenn das Target kein NPC sondern ein Ding ist, kann das Ding z.B. aufgehoben und zu einem vorbestimmten Ort (Location) getragen und abgelegt werden (kann auch eine Kiste sein, in die dieses Ding gelegt wird). In diesem Fall wird nicht die Distanz bestimmt, sondern der Wert des zu benutzenden Gegenstandes (>Any Object >Object tID / Object Type >Value).

Find = am Ort, den du angibst, wird der NPC im festgelegten Radius nach einem vorgegebenen Ding (Targets wie bei Ambush) suchen. Unter dem Tab Target kannst du wieder die „Specific Reference“ oder „Any Object“ festlegen. Das Ziel oder die Ziele kann/können auch aktiviert werden. Sollte das Ding oder Ziel nicht gleich gefunden werden (weil es vielleicht erst später dort eintrifft oder auftaucht) schaut der NPC immer wieder, bis es gefunden wurde.

Flee no Combat = Du kannst angeben (Target oder Location), wovor oder wohin der NPC fliehen soll, dort wird er sich dann in der angegebenen Distanz (!) niederkauern, bis der Kampf vorbei ist. Der hauptsächliche Effekt dieser Option ist, dass der NPC oder die Kreatur sich in erster Linie selbst schützt. Diese Option braucht eine Ablösung durch ein neues Package, ansonsten läuft es weiter.

Follow = Als Target muss angegeben werden, wem oder was gefolgt werden soll. Eine Location kann angegeben werden, muss aber nicht. Wenn keine angegeben wird, folgt er solange, bis eine neue Anweisung erfolgt, z.B. Location erreicht, Zeit des Folgens (Duration angeben!) abgelaufen oder Wait (Dialog-Script notwendig).

- **Sleep** = Target ist nicht nötig (könnte aber ein bestimmtes Bett sein). Das eigene Bett des NPC wird unter Location ausgewählt (siehe auch: 1.16 Betten und Stühle oder Teil 2: Near Current Location). Wenn kein Bett gefunden werden kann, setzt automatisch ein Wander-Package ein, um eines zu finden, das aktuell nicht benutzt wird und keinen Owner hat. In einer Interiur-Cell ist das verhältnismäßig unproblematisch, in einer Exterior-Cell kann man diesen NPC dadurch schon mal aus den Augen verlieren.

- **Travel** = kommt in Verbindung mit Offers Services vor oder wenn ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll (Reise von A nach B = Location angeben). In diesem Fall ist der Effekt ähnlich wie bei „Must Complete“, insbesondere, wenn die Option nicht durch eine Dauer beschränkt wird.

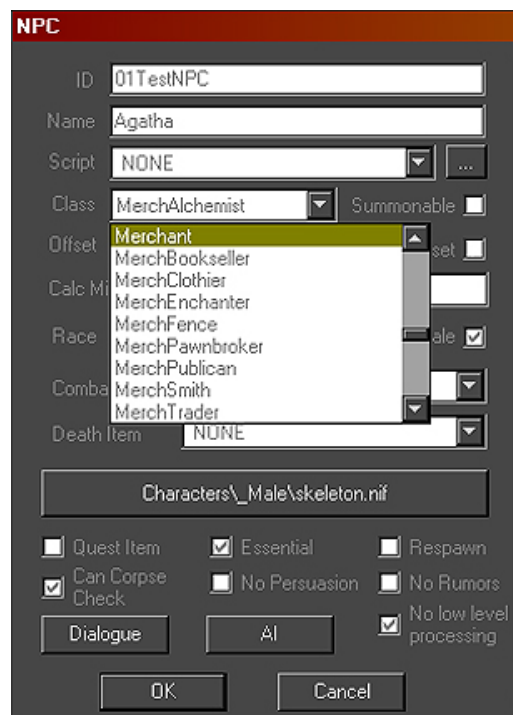
Wenn ein Objekt/Target bestimmt wurde, wird dieses benutzt (Bett, Stuhl etc.)

Use Item At = Wie üblich Schedule, Location und/oder Conditions eingeben. Ein Buch wird gelesen, eine Waffe eingesetzt, ein Zauber gezaubert oder ein bestimmtes Möbelstück benutzt – hier gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die unter Target (>Any Object >Object Type und/oder Object ID du >Value) zu bestimmen.

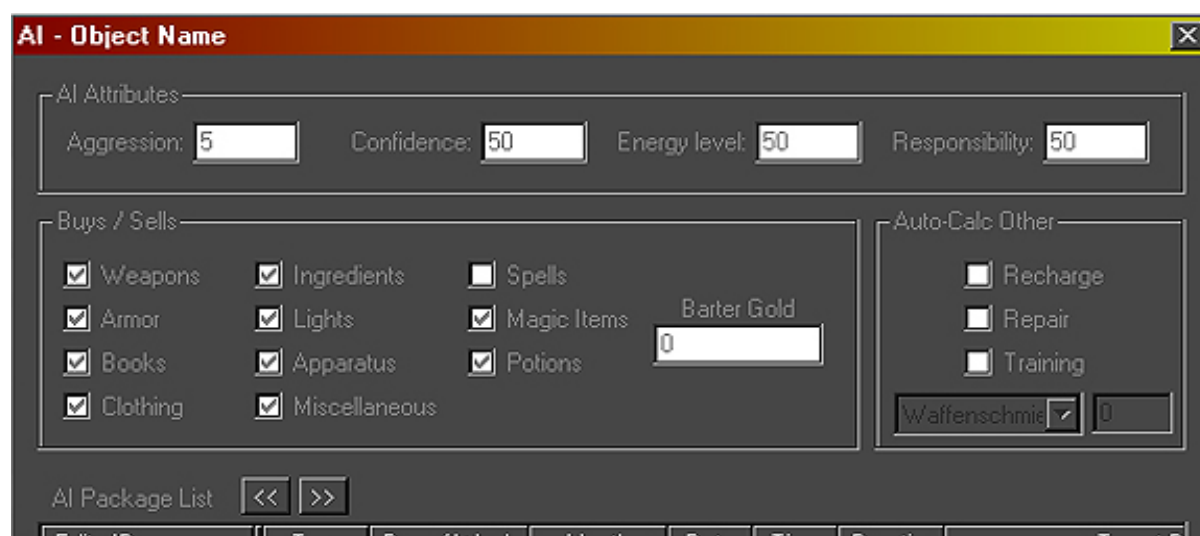
- **Wander** = Allgemeines Package: NPC hält sich an einem bestimmten Ort (Editor Location oder Current Location) auf und läuft dort herum. Hierzu kannst du dir beispielsweise mal die Packages von Banditen anschauen. Sie haben oft nur einen (recht großen) Radius angegeben. Der Effekt ist, das sie dort umher - wandern, bis der Player in die Nähe kommt, um dann anzugreifen. Aber auch Händler können in einem Verkaufsort ein bisschen herumlaufen und müssen nicht nur hinter dem Ladentisch stehen. Genauso wie eine Exterior-Cell belebt werden kann mit umherwandernden Bewohnern etc.

26. Mein Lieblingshändler

Um einen Händler zu kreieren, gibt es ein paar empfehlenswerte Voreinstellungen: Auch der Liste der Berufe können verschiedene Merchants ausgewählt werden, dabei sollte PC Level Offset abgewählt werden.



Das hat zur Folge, dass die Optionen zu Buys / Sells sich öffnen und einstellbar sind:



Zusätzlich können


- Recharge (wideraufladen der verzauberten Waffen)
- Repair (Reparieren der Waffen und Rüstungen) und
- Training gewählt werden.


Wenn ein Training gewählt wird, muss zusätzlich definiert werden, was trainiert werden kann bis zu welchem Level. Leider ist – anders als in Morrowind – nur eine Trainingsart möglich. Zu „Barter Gold“ muss ich ja wohl nichts schreiben...

26. Ein nettes Gespräch

Es gibt im CS verschiedene Ansätze, um Quests und Dialoge zu erstellen.

Wir werden hier einen Weg zur Dialogerstellung zwischen dir (dem Player) und einem NPC nehmen, der einfach nachzuvollziehen ist, auch wenn er vielleicht einen kleinen Umweg beinhaltet. Dialoge sind im CS IV an Quests gebunden.

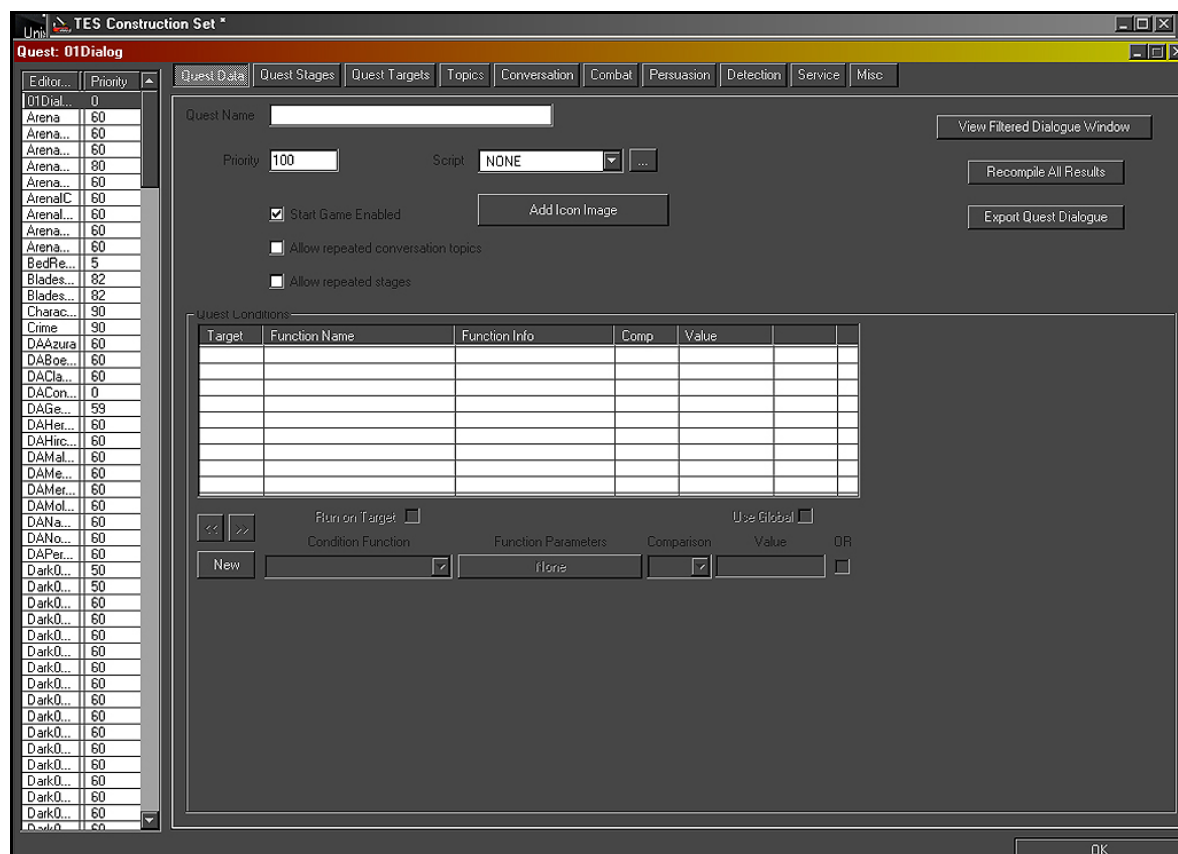
In der Menüleiste findest du dieses  Symbol, mit dem du zum Dialog-Fenster gelangst (alternativ kannst du auch unter >„Character“ >„Filtered Dialogue“ auswählen), links oben ist unter „Filter“ ein Pulldownmenü, in dem alle im Spiel vorhandenen NPC's (alle, die was sprechen könnten) aufgelistet sind. Darauf kommen wir später noch zurück.

Und du findest dieses  Symbol, mit dem du zur Quest-Ebene gelangst (alternativ >„Character“ >„Quests“).

In der linken Spalte sind unter EditorID alle im Spiel vorhandenen Quests aufgeführt. Wenn du in dieser Spalte einen Rechtsklick ausführst, kannst du „New“, „Duplicate“, „Delete“ oder „Use Info“ wählen. Unter der Info-Option kannst du immer erkennen, wo eine Einbindung vorliegt (gilt auch für Objekte und Items in allen Listen).

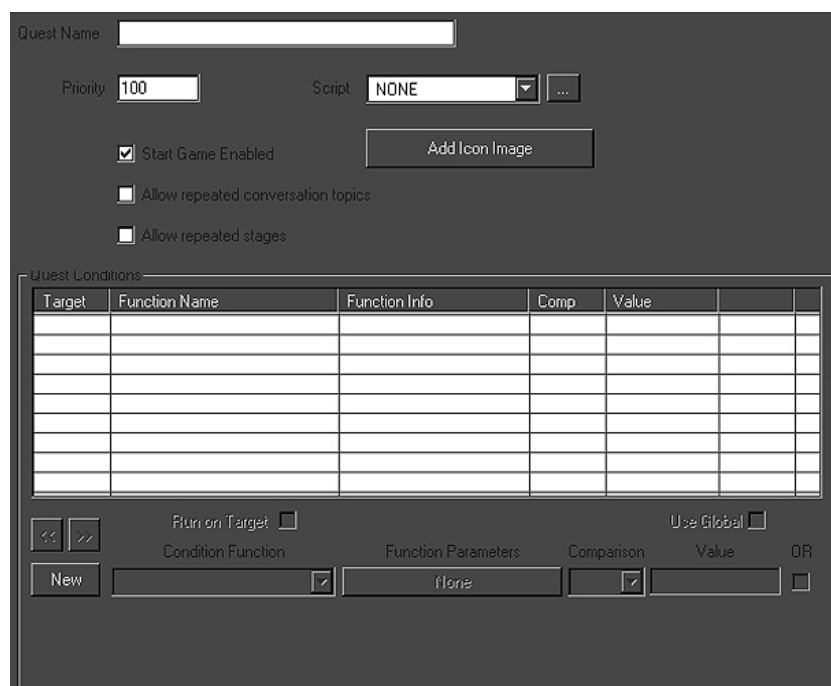
Wir wählen „New“, es geht ein kleines Popup-Fenster auf (New Form EditorID), in das du die EditorID für deinen Quest eingibst, die dann in alphabetischer Reihenfolge in der Liste der Quests erscheint. Auch hier gilt, wie in allen anderen Listen: Gib einen Namen, den du leicht wieder finden kannst, und wenn du mehreres erstellst, dies sich in Gruppen darstellt.

Wir können diesen Quest jetzt z.B. „01Dialog“ nennen.



Du brauchst jetzt einen NPC (den du wahrscheinlich schon erstellt hast), öffnest seine (ihre) DataBase und klickst dort auf „Dialogue“, es öffnet sich das Filtered Dialogue-Fenster mit dem zu diesem NPC gehörenden Filter (schon ausgewählt). Rechtsklicke in die linke Spalte, wähle „Add Quest“ und wähle aus der sich öffnenden Liste unseren „01Dialog“, dann bestätige zwei mal mit OK.

Nun zurück zur Quest-Ebene und zu unserm Quest für den wir nun einige Einstellungen vornehmen, um den Dialog mit bestimmten Optionen daran zu binden.



In „Quest Name“ gibst du ein, wie der Quest später ggf. im Tagebuch des Spielers heißen soll. Ein Script benötigen wir im Augenblick nicht.¹⁾

Unter „Priority“ stelle bitte eine Zahl ein, die zwischen 60 und 100 liegt, um sicher zustellen, das dein Dialog nicht hinter weniger wichtigen rangiert. Typische Priority-Werte sind:

Priority	Type	Typ
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/Gemischte Quests
60	Guild quests	Gildenquests
85	Main story quest	Hauptquest
90	Crime & Character Gen quests	CharGen und Kriminalität

Wenn „Start Game Enabled“ aktiviert ist, startet die Option, diesen Dialog zu führen, mit Beginn des Spiels, soll das erst später möglich werden, z. B. erst nachdem bestimmte Aufgaben erfüllt wurden, darf das Häkchen hier abgewählt werden. Die beiden „Allow“-Optionen interessieren uns an dieser Stelle nicht.

Unter Quest Conditions muss in den weißen Bereich ein Rechtsklick gemacht werden, um „New“ wählen zu können, oder man klickt auf den „New“-Button.

Hier muss bestimmt werden, für welchen NPC die Dialogoption gilt, dazu wird „GetIsID“ ausgewählt, unter „Function Parameters“ > „Target/Invalid“ wird der Name des betreffenden NPC gewählt (dauert manchmal einen Moment), unter Comparison brauchen wir in diesem Fall das ==, und Value wird auf 1 (1.000) gesetzt. Das Häkchen in „or“ brauchen wir nur dann, wenn mehrere NPC's hier eingetragen werden, weil sie die selbe Gesprächsoption haben, ansonsten steht automatisch eine „and“ in der Tabelle.

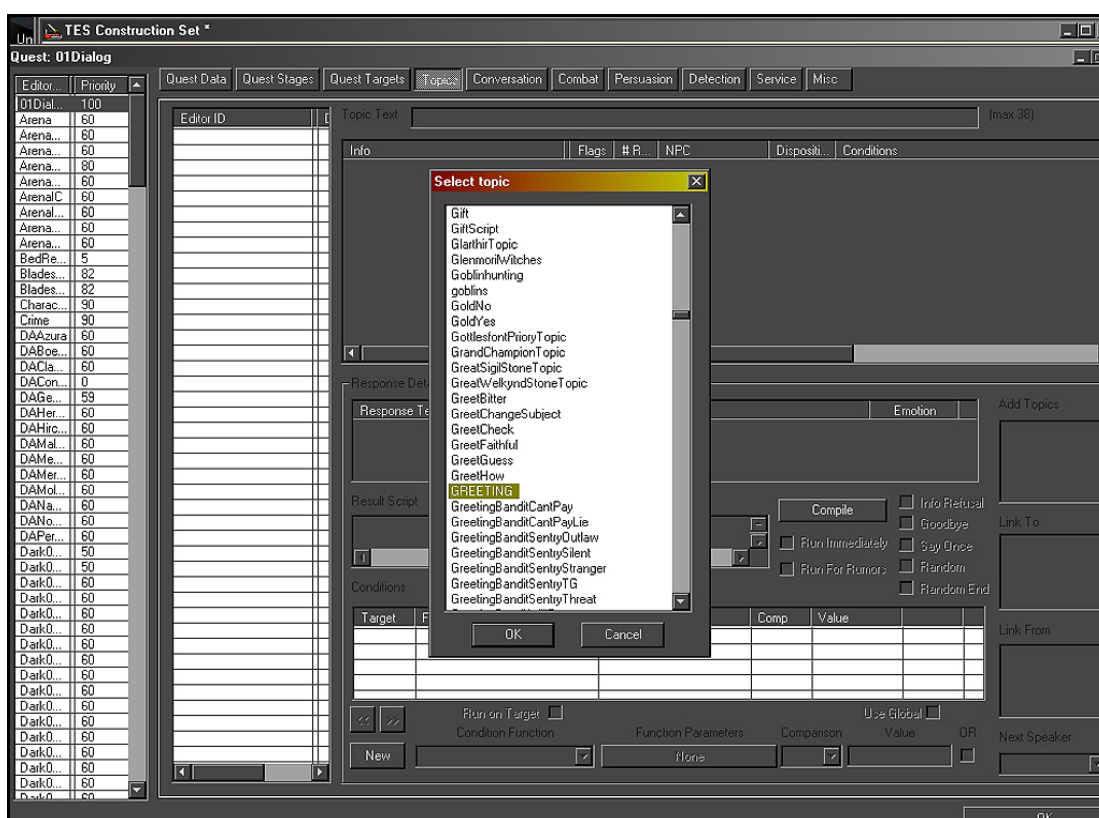
Wir springen nun zum Tab „Topics“, unter dem die Dialoge zwischen dem Player und den NPC geregelt werden. Hier haben wir es mit drei Kategorien zu tun:

- **Response:** Die kleinste Einheit eines Dialogs, und zwar des NPC, mit dem sich der Player unterhält. Jeder Response hat die Kapazität von 150 Buchstabenfeldern (inkl. Leerzeichen). Jeder im Spiel enthaltene Response liegt in der entsprechenden Anzahl der Rassen vor und ist mit einer Emotion unterlegbar.
- **Info:** Eine Sammlung von Responses und die kleinste Einheit, die gesprochen werden kann. Man kann keinen einzelnen Response sprechen lassen. Infos müssen NPC's zugeordnet sein, damit das Spiel weiß, von wem/wann sie gesprochen werden sollen.
- **Topic:** Eine Sammlung von Infos. Das ist die kleinste Einheit, die durch ein spielinternes script gesteuert werden kann. Das Spiel wählt anhand der „conditions“, welches Info wann gesprochen wird.

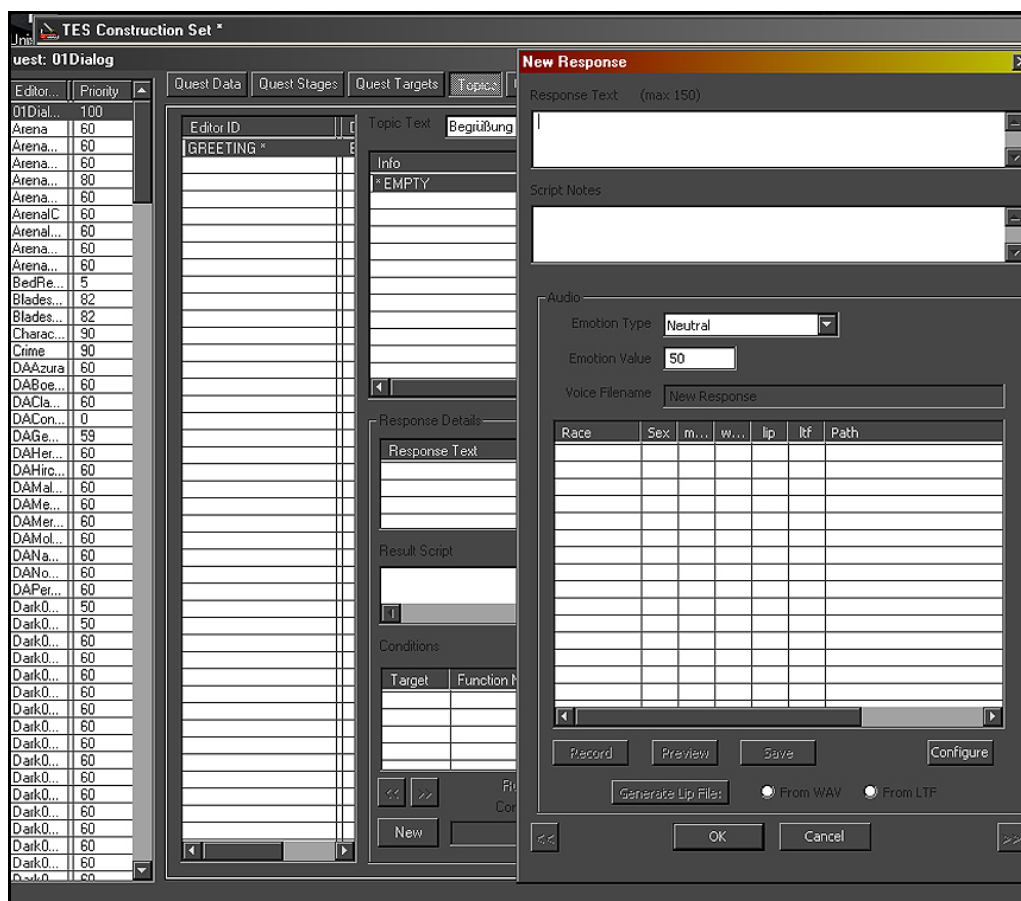
Wenn durch ein Quest oder ein script ein Topic ausgelöst wird, spult das Spiel durch alle aktiven Optionen, das dieses Topic beinhaltet und sortiert sie nach der jeweils angegebenen Priorität. Danach durchsucht es die dazu gehörigen conditions und wählt dann das erste Topic aus, dessen conditions gültig sind. Im „Filtered Dialogue“-Fenster lässt sich ein Überblick über die Topics gewinnen.

Der Anfang und das Ende eines Dialoges sind dabei sehr wichtig. Den Anfang stellen die GREETINGS dar, mit denen ein Dialog eröffnet wird und der bei der Neuerstellung eines Dialogs alserstes eingestellt werden muss. Das Ende GOODBYE ist unter dem Conversation Tab geregelt und muss nicht unbedingt eingebaut werden, rundet die Dialogsituation jedoch ab. Unter dem Conversation Tab sind auch alle Dialoge gelistet, die NPC's untereinander, unabhängig vom Player, führen.

Um ein neues Topic zu schaffen, rechtsklicken wir in die Spalte „EditorID“ und wählen, wie schon im NPC-Dialogfeld, „Add Topic“. Aus der Liste „Select Topic“ wählen wir GREETINGS und bestätigen mit OK, um zuerst die Begrüßungs-Dialogoption einzubauen.



Greetings* erscheint nun in deiner EditorID-Liste. Daneben unter „Info“ bitte rechtsklicken und „New“ wählen. Unter „Info“ erscheint „*EMPTY“ und es geht ein neues Fenster auf:



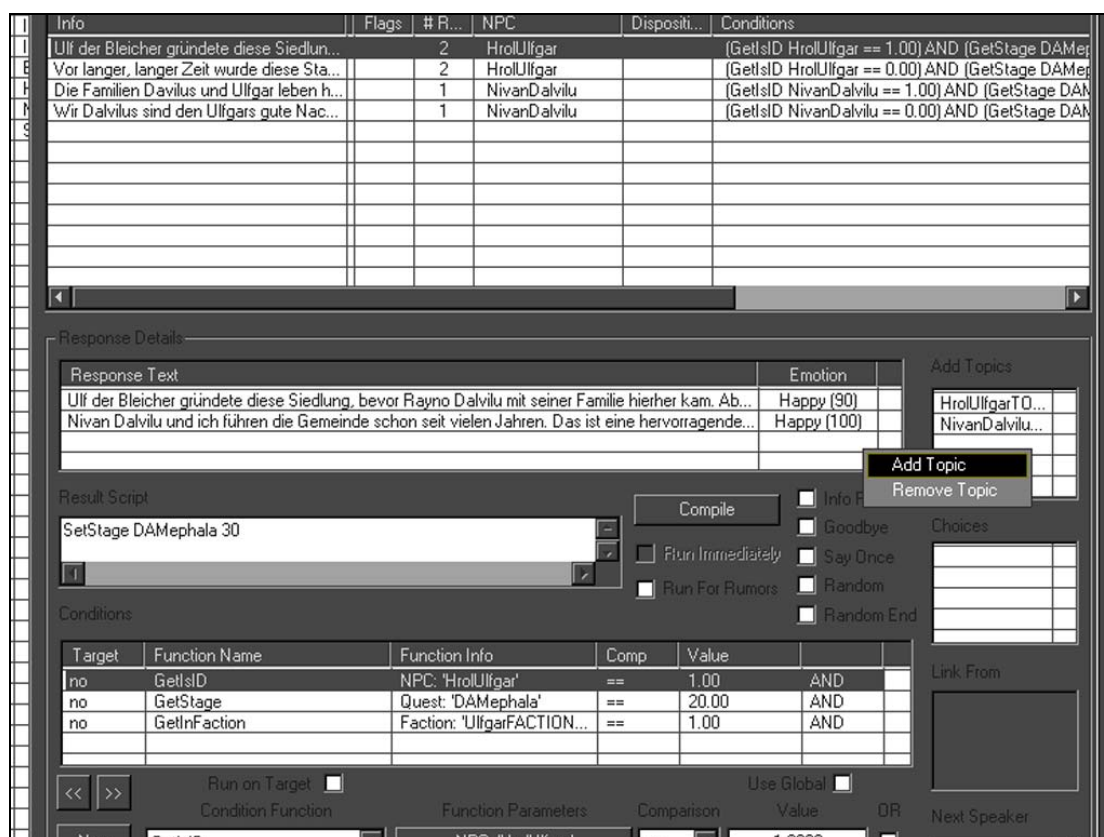
In das Feld unter „Response Text“ Kannst du nun eingeben, was der NPC sagen wird und im mittleren Bereich die emotionale Reaktion festlegen, mit der dieser Text gesprochen werden soll. Später zeichnet sie diese Emotion dann in der Mimik des NPC ab.

Das ist beliebig oft wiederholbar, bis du alle notwendigen Sätze deiner Begrüßungsoptionen eingegeben hast.

Du kannst auch zu einem bereits bestehenden Topic gehen, dort einen Satz aussuchen, der dir gefällt, darauf rechtsklicken und "Move to quest" auswählen, dann den Questnamen angeben.

Nach der Überarbeitung der Begrüßung kannst du in der Spalte unter >Quest Data >EditorID neue Topics eingeben für weitere Themenpunkte eines Gesprächs. Geh dabei genauso vor, wie bei deinen Greetings.

Danach muss die Reihenfolge festgelegt werden, in der die Dialogoptionen verfügbar sein sollen. Damit nicht immer wieder die Begrüßung abgespielt wird, musst du hinter jedem Satz deiner Begrüßung ergänzen, welches Topic folgen soll, und zwar unter „Add Topics“ auf der rechten Seite wiederum mit einem Rechtsklick.



Hier wird dann ausgewählt, was jeweils als nächste Gesprächsoption an die Begrüßung anschließen soll.

Nun wählst du wieder deinen neuen Topictext in der Spalte unter >Quest Data >EditorID. In die obere Textzeile (neben Topic Text) gibst du ein, was der Spieler fragen/sagen soll, die Antwort oder Erwiderung (Response) gibst du unter „Info“ mit Rechtsklick >New ein, wie schon beschrieben. Der Erwiderungstext erscheint dann im Bereich, der mit „Response Details“ überschrieben ist.

Alle Response-Optionen unter „Info“ müssen im Bereich „Conditions“ dem NPC oder den NPC zugewiesen werden der/die sie sprechen soll/en. Auch hier wieder mit rechtsklick >New eine Funktion eröffnen, unter „Condition Function“ wählst du „GetIsID“ aus, unter „Function Parameters“ den oder die entsprechenden NPC auswählen, „Comparison“ auf == setzen und „Value“ auf 1.0000.

Sind deine Dialoge fertig gestellt, müssen die Soundfiles und die Lippensynchronisation zum Laufen gebracht werden. Es gibt ein [Video-Tutorial](#) für den Download, das dir vorführt, was dabei zu berücksichtigen ist. Für den Fall, das du einen längeren Dialog brauchst, besteht übrigens auch die Möglichkeit, leere Soundfiles einzubinden.

Wenn du eine Info doppelklickst, öffnet sich wieder das Fenster, in dem du deine Dialoge und Emotionen einstellen konntest. In der unteren Hälfte findest du die Möglichkeit, die entsprechenden, auf die Rasse bezogenen Soundfiles und lip-synch files anzuwählen (Pfadangaben müssen stimmen!) bzw. mit dem integrierten Recorder selbst Soundfiles aufzunehmen. Auch hier empfiehlt es sich, kreativ zu experimentieren und die für das eigene PI wichtigen Erfahrungen selbst zu sammeln.

Solltest du Sprecher benötigen, findest du auf der Homepage von Planet Oblivion ein besonderes Angebot, nämlich den „Speakers Market“ (<http://www.planetoblivion.de>). Dort sind zahlreiche Sprecherinnen- und Sprecherprofile eingestellt mit der Möglichkeit, zu den betreffenden Personen Kontakt aufzunehmen.

So, jetzt brauch ich erstmal wieder ein Päuschen, in absehbarer Zeit wir es den dritten Teil geben!

In den nächsten Teilen geht es um

- Exterior Cells-Bearbeitung sowie um eine
- Einführung ins Scripting
- Grafische Bearbeitungen für Oblivion

Wenn alle Teile fertig sind, werde ich sie zu einem Gesamtwerk zusammenstellen. Bis dahin sind noch Bearbeitungen der Einzelteile möglich.

Bitte postet mir hier, was euch auffällt, was euch fehlt, was euch gefällt. Ich werde es dann in der Überarbeitung berücksichtigen bzw. eure Fragen dazu beantworten.

Es wäre nett, wenn ihr es weitersagen würdet, damit möglichst viele Leute das CS für Dummies nutzen können, denn ich werde es nur auf Planet Oblivion anbieten.

Nun wünsche ich Euch weiterhin viel Vergnügen, Geduld und Erfolg!

Eure Lady Li