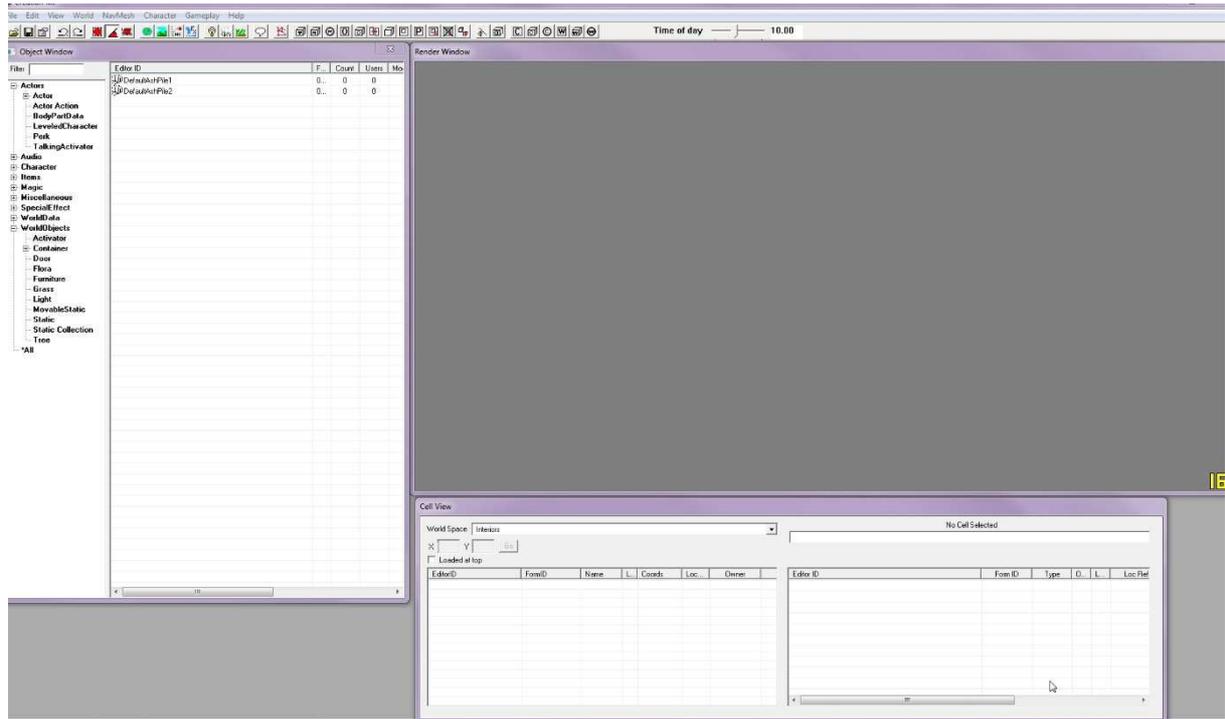


Mein eigenes Heim in Skyrim erstellen Teil 1 (19.12.2014 CKomet)

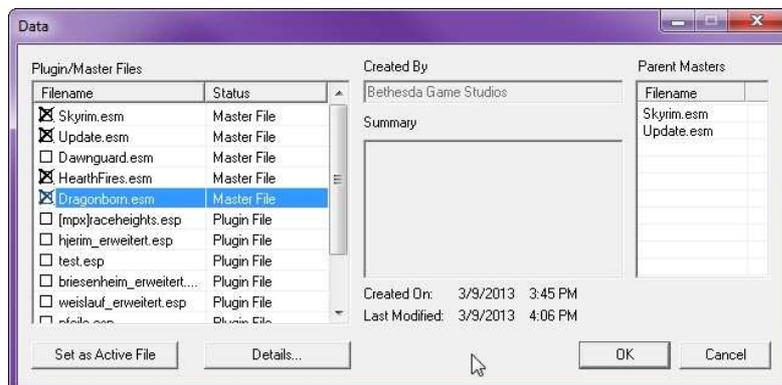
Zuerst startet man das CK (Creation Kit).



Als nächstes erstellt man seine Mod. Dazu geht man oben links in der Ecke auf File und dann auf Data.



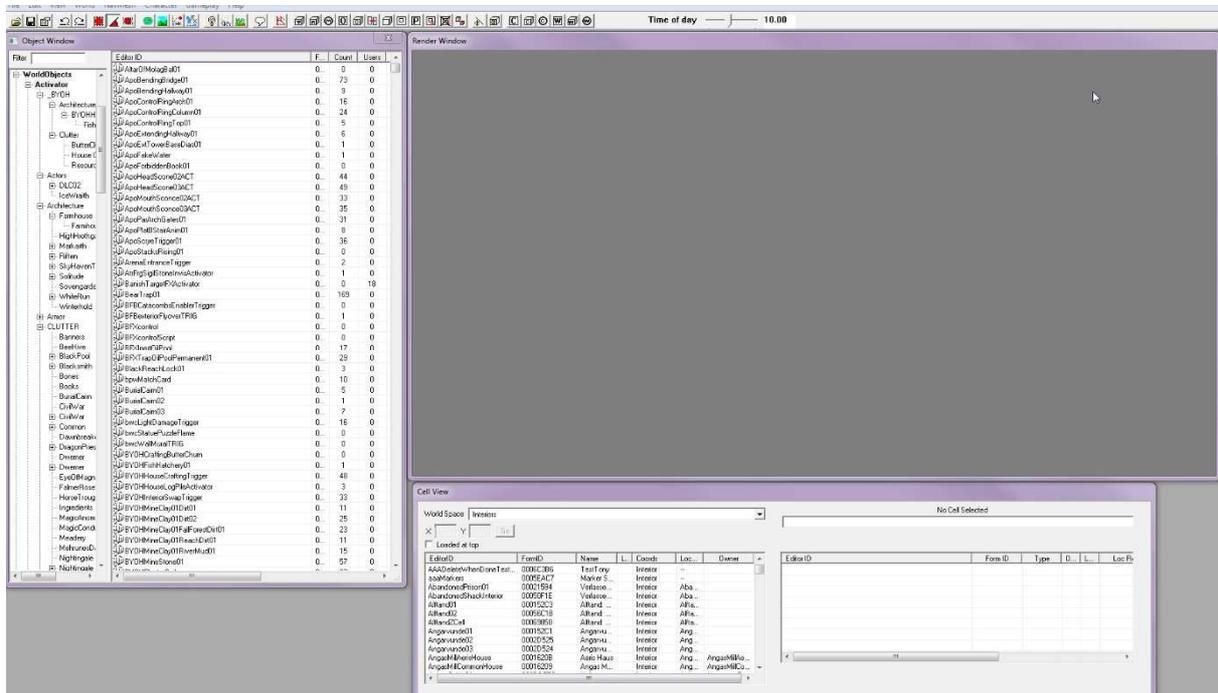
Ein neues Fenster sollte sich öffnen.



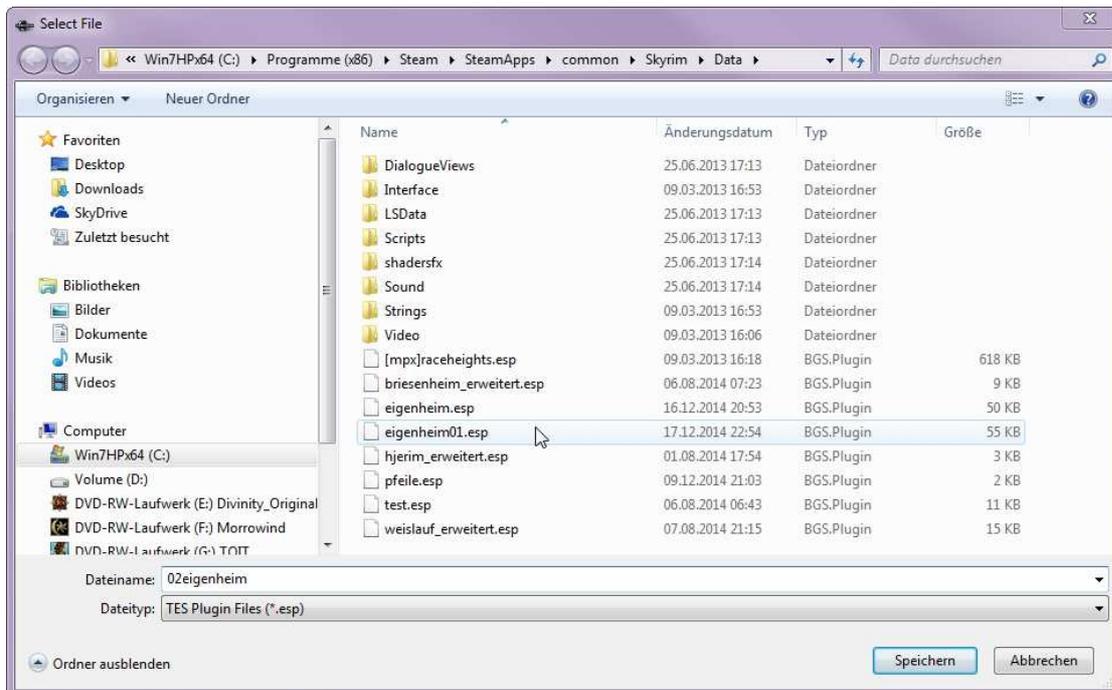
Je nachdem was man schon an Mods installiert hat, sieht halt die Liste bei jedem anders aus. Bei der Erstellung einer Mod muß man nun erst mal die **Skyrim.esm** und die **Update.esm** auswählen. Ich habe bei mir sicherheitshalber auch die **Hearthfire.esm** und **dragonborn.esm** mit aktiviert, da ich

nicht weiß, ob sonst an Gegenstände, die mit diesen Erweiterungen eingeführt wurden, mit im CK verwendet werden können. Nun auf OK klicken.

Jetzt werden die Daten von Skyrim geladen, was je nach System einige Minuten in Anspruch nehmen kann. Die zwischendurch auftauchenden Fehlermeldungen immer mit Abbrechen wegstören. Diese sollen durch Übersetzungen in der deutschen Version des CK entstehen, was aber nicht weiter wild ist. Nun sollte sich die Fenster Object Window und Cell View vom Inhalt geändert haben.

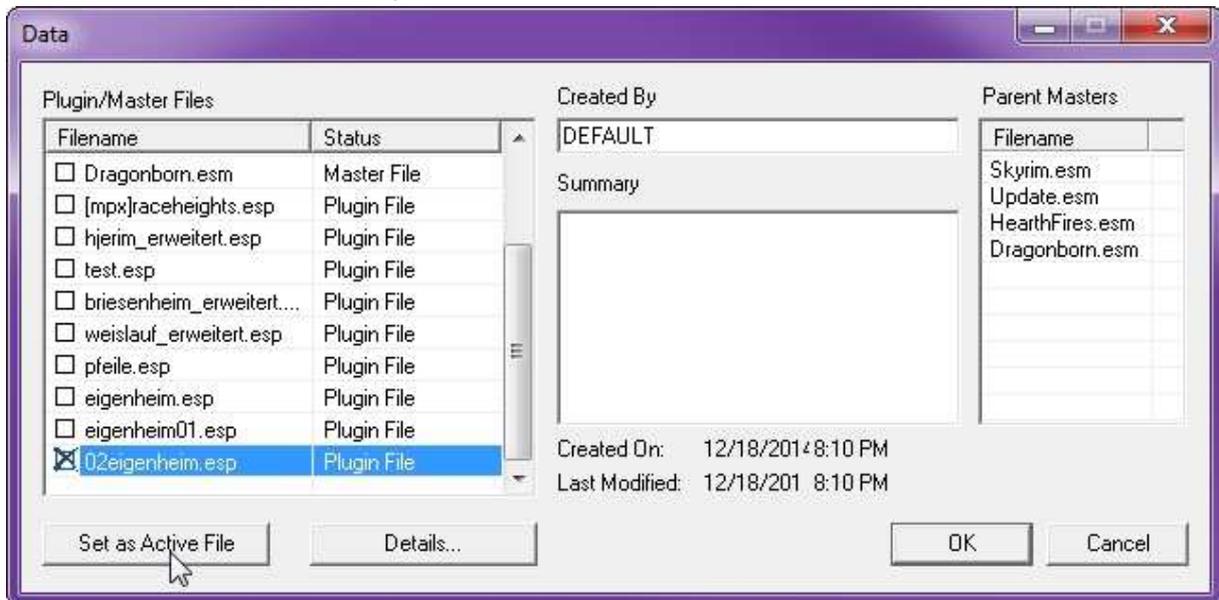


Ich würde nun schon mal speichern. Dazu einfach auf den Button mit der Diskette klicken. Ein neues Fenster geht dann auf, der auch schon der richtige Speicherort sein sollte. Nun einfach den Dateinamen angeben. Ich nenne meine Mod einfach mal 02Eigenheim.



Dann speichern.

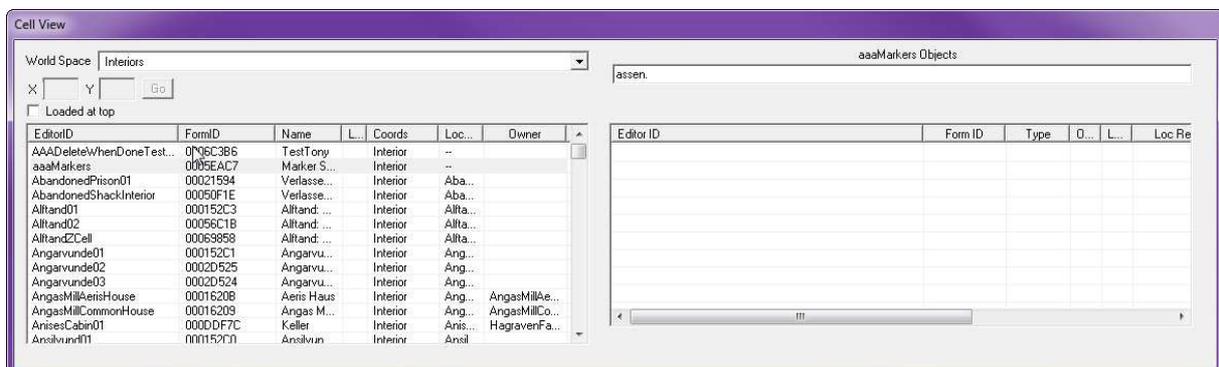
Wenn man nun später die Mod zum bearbeiten öffnen möchte, geht man im Startfenster wieder auf File/Data. Nun kann man in dem aufgehenden Fenster einfach die Mod auswählen. Dabei werden dann automatisch die zuvor ausgewählten Masterfiles (also die Skyrim.esm, update.esm und was man zuvor noch ausgewählt hatte) aufgelistet. Jetzt klickt man auf den Button „Set as Active File“ danach auf OK und schon wird wieder alles geladen, was man braucht. (Fehlermeldung wieder mit Abbrechen verschwinden lassen)



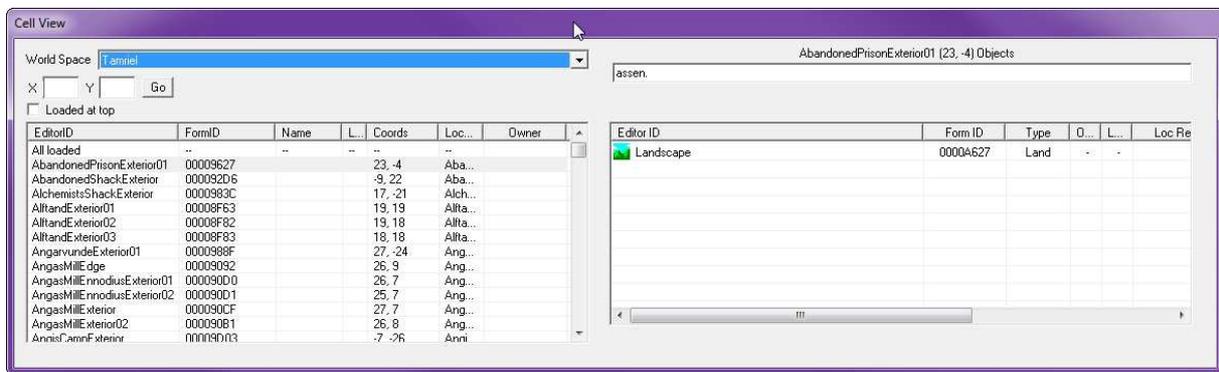
Nun können wir richtig loslegen und unser zukünftiges Eigenheim erstellen.

Man sollte sich im Vorfeld schon mal Gedanken gemacht haben, wo man sein Haus unterbringen möchte. Dort wo es hinsoll, sollte eine relativ ebene Fläche vorhanden sein.

Im CK gehen wir nun in das Fenster Cell View.

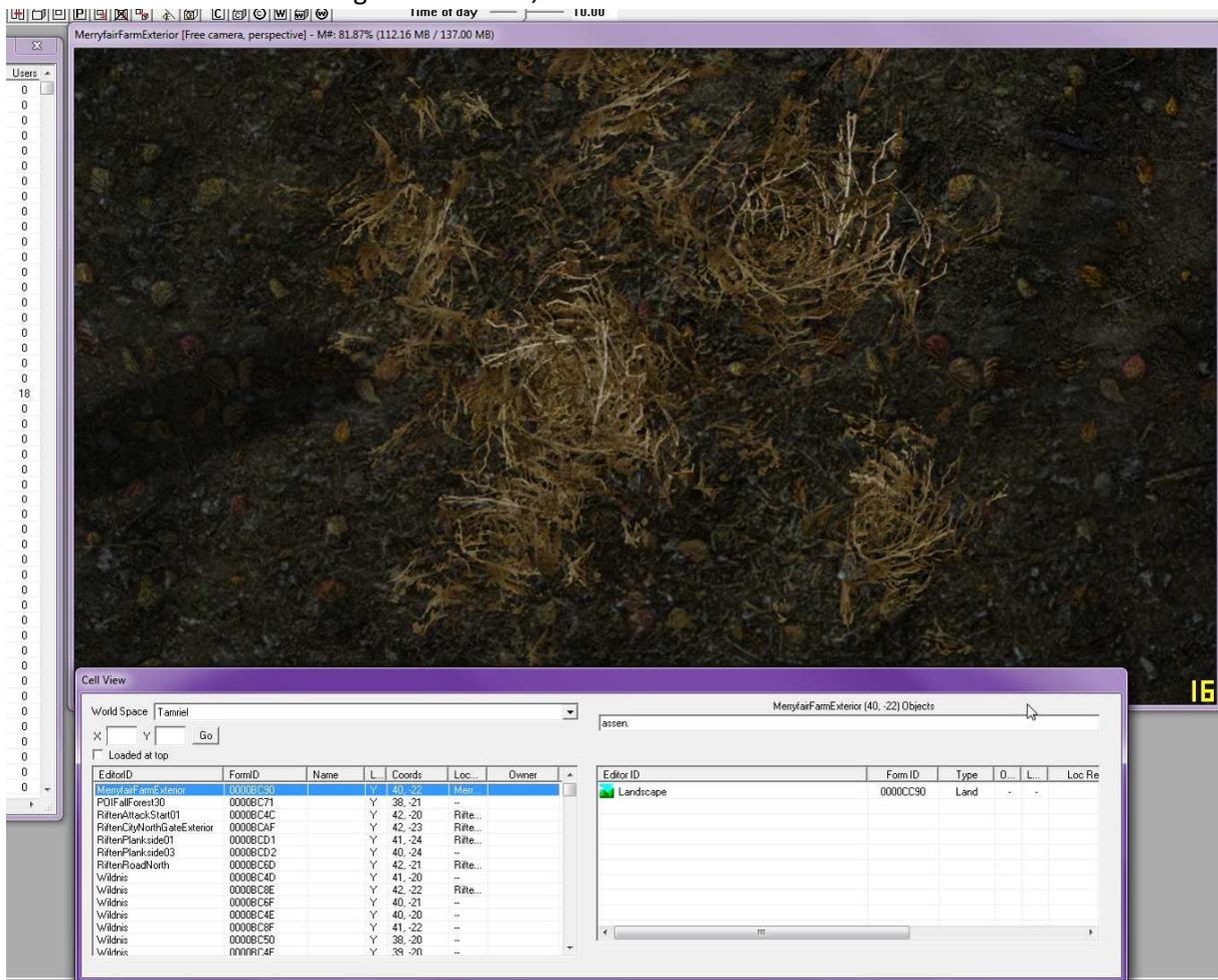


Dort suchen wir jetzt Tamriel bei World Space.



Nachdem alles geladen worden ist suchen wir und nun den Bereich raus, den wir für unser zukünftiges Eigenheim vorgesehen haben. Leider sind sämtliche Begriffe im CK in englisch aufgeführt, also müssen wir nun etwas raten oder eine englische Seite mit Ortsnamen zur Hilfe nehmen, um den richtigen Platz zu finden.

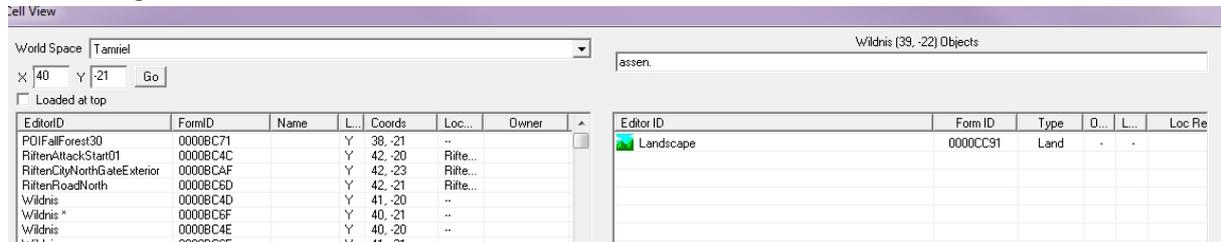
Ich habe beschlossen, mein neues Häuschen in der Gegend von Rifton, etwas oberhalb des Schönwetterhofs hinzubauen. Dazu suchen wir nun die Gegend MerryfairFarm in dem dem Cell View Fenster. Wenn wir etwas ausgewählt haben, erscheint nun auch eine Grafik im Render Fenster.



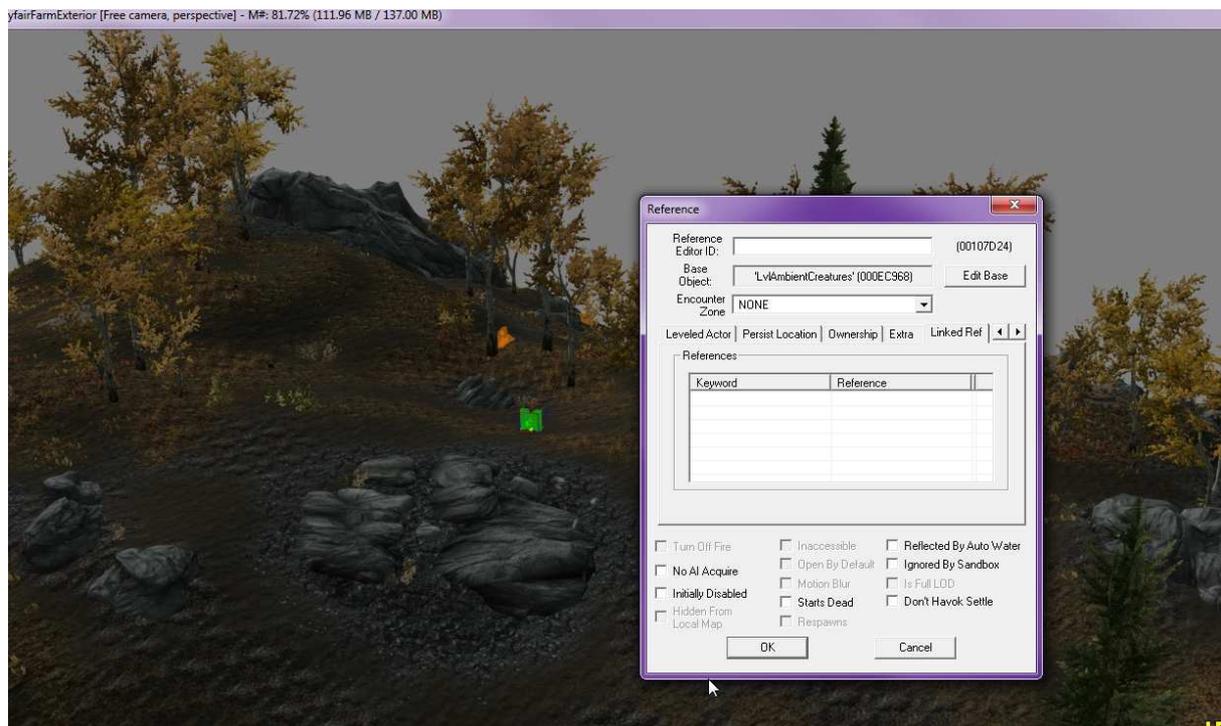
Wir klicken nun in dieses Render Fenster und scollen erst mal etwas heraus, um sehen zu können, wo wir uns genau befinden. Mit der Navigation im Renderbereich muß man ein wenig üben, um sich dort vernünftig fortbewegen zu können. Leider kann man dort nicht mit einem Trackball oder einer Spacemouse arbeiten, was ich persönlich sehr schade finde, da ich mit so etwas besser navigieren kann als mit Maus und Tastatur.

Mit gedrückter mittleren Maustaste schiebt man das Bild hin und her. Mit der Umschalttaste kann man im Raum drehen. Das muß man einfach etwas üben ☺.

Hilfreich ist es wenn man die Koordinaten von dem Bereich herausfindet, wo man bauen möchte. Mein Bereich liegt nun in den Koordinaten X=40 und Y=-21. Damit kann man recht schnell immer wieder zu seinem Bauplatz kommen, wenn man die in dem Cell View Fenster eingibt und dann mit Go bestätigt.



Wenn wir uns nun ein wenig im Render Fenster umsehen, sehen wir dort eine grüne und einen orangene Markierung. Wenn man diese auswählt indem man mit rechter Maustaste und dann in dem erscheinenden Menü auf Edit klicken, erscheint ein Fenster (Reference). Hier wird beschrieben um was es sich handelt. In meinem Fall kann eine levelangepasste Kreatur dort erscheinen.

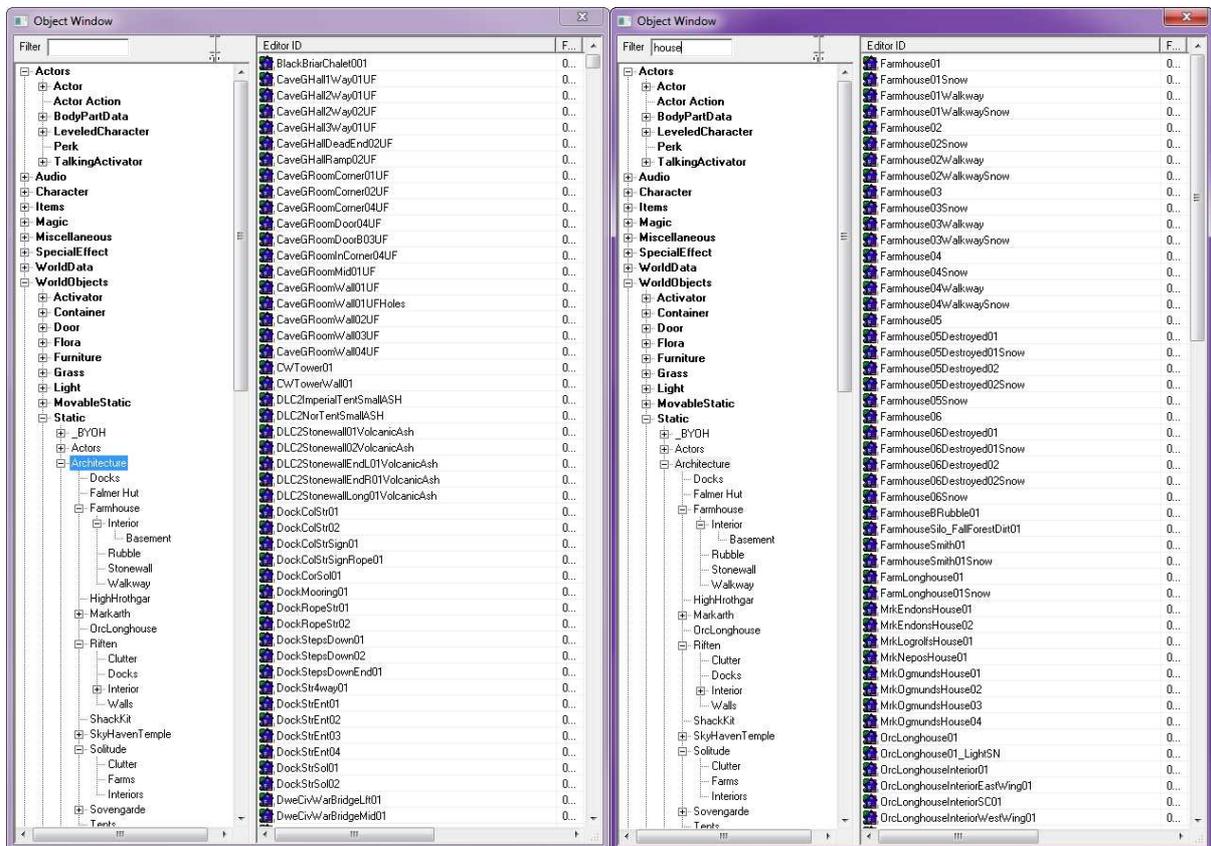


Da ich sowas in meiner Nähe nicht haben möchte lösche ich diese Markierungen. (mit linker Maustaste aktivieren(so dass die Rahmenlinien, die ein Objekt umgeben erscheinen) und dann einfach entf drücken.

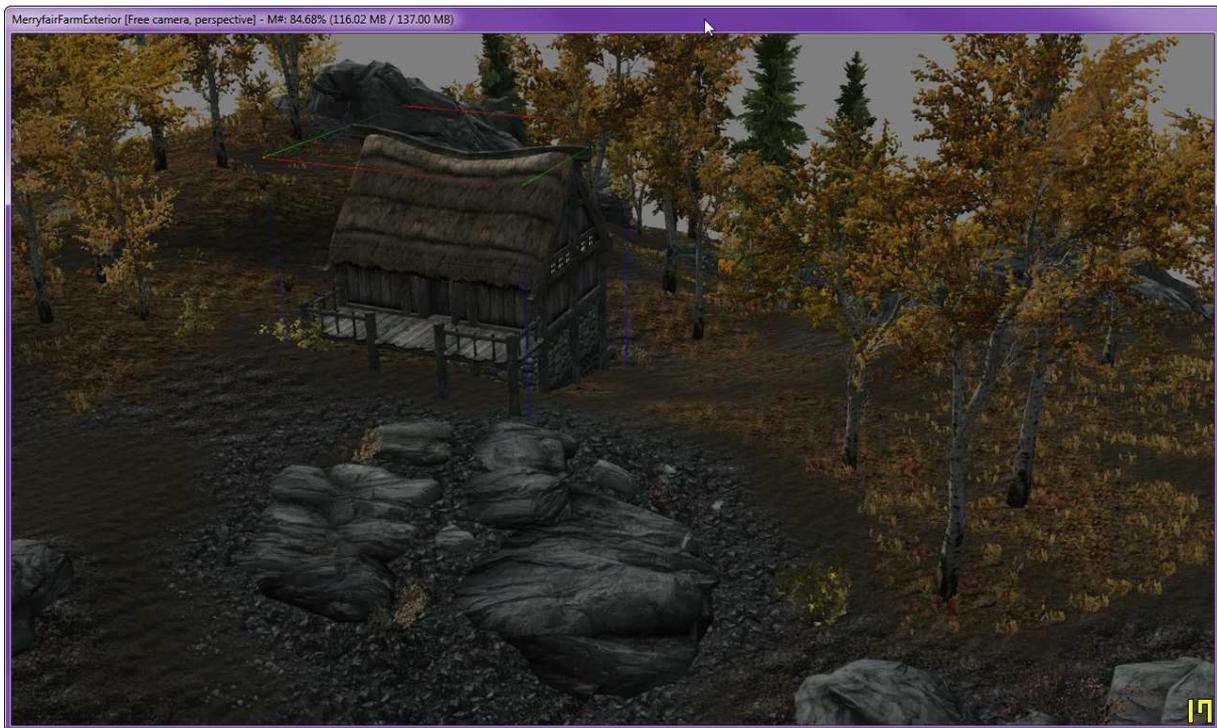


Nachdem wir die nahe Umgebung gesäubert haben kann es losgehen mit dem Hausbauen.

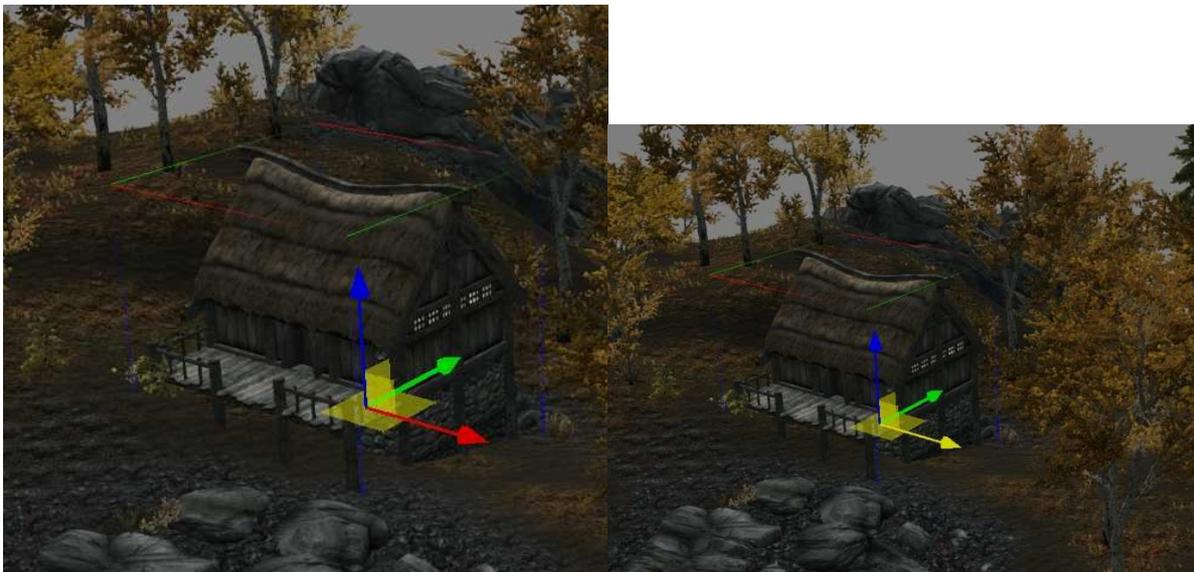
Wir gehen nun ins Object Window. Dort gehen wir nun unter WorldObjects auf Static und dann noch mal auf Architecture. Nun wird uns im Editorbereich alles angezeigt, was man so in die Welt platzieren kann. Mit Hilfe des Filters kann man schon ein wenig vorsortieren. Wie wollen ja ein Haus haben, also gebe ich einfach mal das Wort „house“ ein



Ich habe mich nun für das Farmhouse05 entschieden. Das wähle ich nun mit der linken Maustaste an und ziehe es mit in mein Renderfenster rüber.

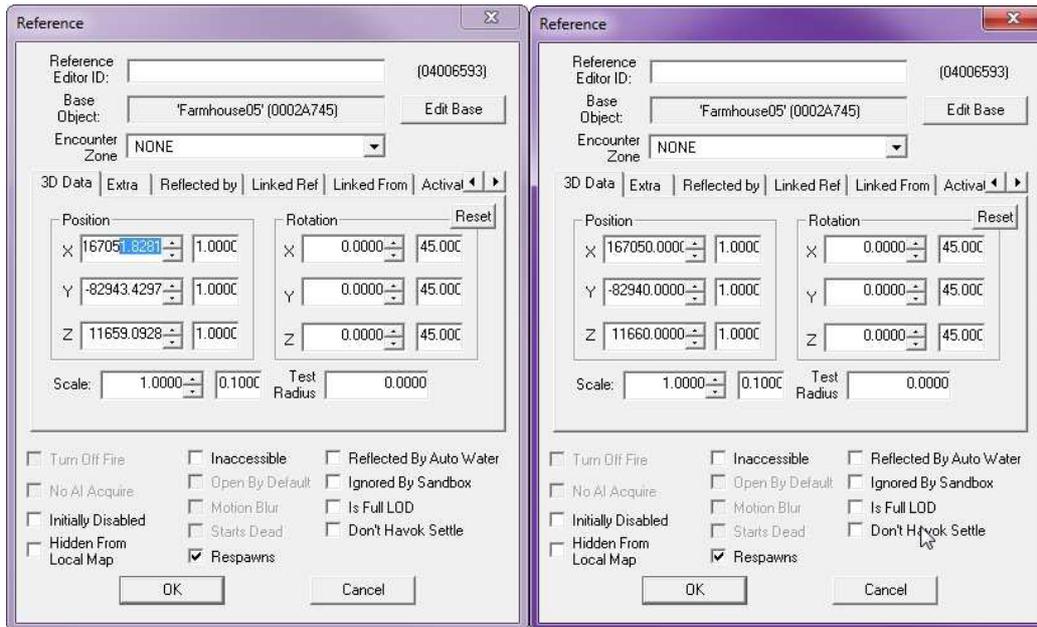


Nun muß ich es noch etwas ausrichten, weil so steh es ja noch nicht so ganz da wo ich es mit vorstelle. Ich wähle es also noch mal an und drücke dann die Taste E. damit erscheint eine Achsenkreuz mit drei Pfeilen. Der rote Pfeil zeigt die X Achse an, der grüne die Y-Achse und der blaue die Z-Achse. Wenn ich einen der Pfeile anwähle, wird dieser Gelb und ich kann das Haus nun auf dieser Achse verschieben. Wenn ich keinen ausgewählt habe kann ich das Haus in alle Richtungen gleichzeitig verschieben, was nicht immer gewollt ist.



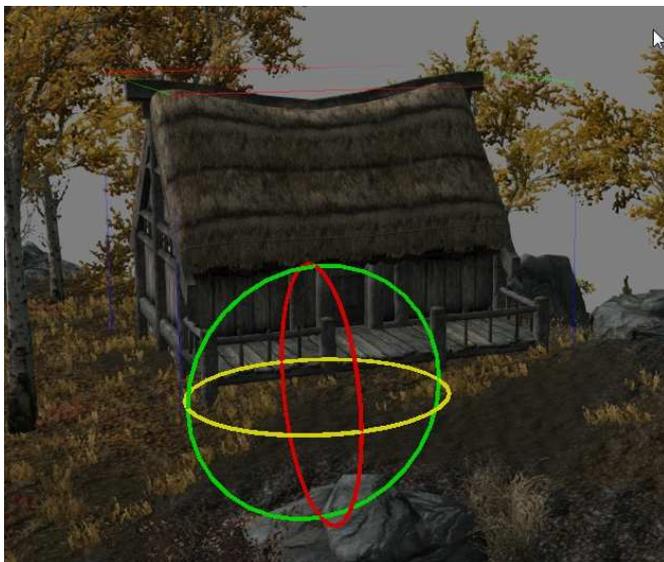
Wenn ich jetzt Beispielsweise noch ein zweites Haus neben das erste setzen möchte um ein sowas wie ein Reihenhaus zu erzeugen, dann wäre es sinnvoll, das Haus mit sauberen Koordinaten auszurichten. Dazu wählt man Haus mit linker Maustaste an und geht auf Edit und öffnet damit wieder das Reference Fenster. Hier kann man nun unter dem Reiter 3D Data bei den Positionen X, Y,

Z gerade Werte eintragen und das Ganze dann mit OK bestätigen. Und wenn man schon in dem Fenster ist, kann man seinem Haus auch gleich eine Editor ID verpassen und ihm einen Namen geben. Ich nenne mein Haus einfach mal 02Eigenheim.



Zwischendurch speichern kann übrigens nie Schaden ;).

Für den Fall das das Haus noch gedreht werden muß, weil es noch die falsche Lage hat, wählt man es wieder an und drückt dann die Taste W. Nun erscheinen drei farbige Kreise, um die man das Haus noch drehen kann. Indem man wieder einen Kreis gelb markiert, dreht man ihn nur in diese Richtung. (in dem Bild um die Z Achse)



Wenn man jetzt sich noch mal das Cell View Fenster anschaut, kann man nun unter den Koordinaten x40,Y-21 einen Bereich finden, der Wildnis heißt und die FormID 0000BX6F hat. Diesen Bereich würde ich jetzt einfach mal mit dem Zusatz 02 benennen.

(02 steht bei mir für alles was mit dieser Mod zu tun hat, damit ich es einfacher wieder finden kann.)

Wenn man Wildnis02 mal anwählt tauchen im rechten Bereich alle Objekte auf, die sich dort befinden. Unter anderem auch mein 02Eigenheim.