



# *Drachenstäbe*



*eine Modifikation für*

*TES IV: Oblivion*

*von*

*Brausebart*

*(Patch 1.2.0416 wird benötigt)*

*Version 1.1 – 12.12.2010*

---

## *Inhaltsverzeichnis*

<i>1. Inhalt der Modifikation.....</i>	<i>2</i>
<i>2. Installation.....</i>	<i>5</i>
<i>3. Flugsteuerung.....</i>	<i>6</i>
<i>4. Bekannte Probleme.....</i>	<i>7</i>
<i>5. Kompatibilität.....</i>	<i>9</i>
<i>6. Deinstallation.....</i>	<i>9</i>
<i>7. Danke!.....</i>	<i>10</i>
<i>8. Copyright / Kontakt / Download-Adresse.....</i>	<i>11</i>
<i>9. Versionshistorie.....</i>	<i>12</i>

# 1. Inhalt der Modifikation

Diese Modifikation fügt zwei mächtige Magierstäbe, den *Drachenstab des Infernos* und den *Drachenstab des Blitzsturmes* in das Spiel ein.

Beide Stäbe ermöglichen es ihrem Meister, dank der ihnen innewohnenden Drachensmagie, sich hoch in die Lüfte zu erheben und aus der Höhe verheerendes Drachenfeuer auf die Erde herab zu senden. Es geht die Kunde, die Stäbe lägen verborgen und gut bewacht in Verliesen weit im Norden und Süden des Landes. Noch hat kein

Abenteurer je Hand an diese Artefakte legen können. Die alten Überlieferungen berichten auch noch von weiteren Schätzen, die in den Höhlen angeblich seit langen Zeiten verschollen liegen sollen...



In dieser Mod habe ich einige bislang unveröffentlichte Ressourcen von mir und anderen Modder-Kollegen in das Spiel eingebracht. *Würfelwender* und *Seelenschneider* sind Re-Releases aus der *Abenteurerausstattung*, deren Skripte ich nun so gestaltet habe, wie ich sie schon lange gerne haben wollte. Der

Flugzauber der Stäbe basiert auf Skripten, die ich seinerzeit für die *Levitationstränke* geschrieben habe.

Passend zur Advents- und Winterzeit habe ich noch einige weihnachtliche und winterliche Spielereien in die Mod eingebaut. Mir hat das sehr viel Freude gemacht und ich hoffe, euch beim Spielen vielleicht ebenso.

Im Einzelnen enthält die Mod folgende Dinge:



## *Die Drachenstäbe des Blitzsturmes und des Infernos*

Beide Stäbe versetzen die Spieler in die Lage zu fliegen. Nebenbei taugen sie aber auch ganz gut dazu, die Gegner aus den Latschen zu schießen. Besonders gut klappt das natürlich aus der Luft, wo man kaum ernsthafte Gegenwehr zu befürchten hat. ;-)

Zu finden sind die Stäbe in einer Höhle im Norden, am Weg zu Hermaeus Moras Schrein gelegen, und nahe des isolierten Hauses in der Westebene. Sollte das isolierte Haus in eurem Spielstand bereits zerstört sein, so seht euch einmal die verkohlten Leichname davor genauer an und haltet Ausschau nach einem verborgenen Eingang in der Nähe des Hauses.

Entsprechend der magischen Ausrichtung der Stäbe auf Schock- und Eis- bzw. Feuerschaden wird der erfahrene Abenteurer an deren Verstecken mit entsprechendem Widerstand rechnen. Jedoch gibt es dort auch einige hilfreiche Gegenstände zu finden, welche die Bergung der Stäbe erleichtern dürfte.





## *Die Schwerter Seelenschneider und Zorn*

Beide Schwerter sind bereits verzaubert und verursachen darüber hinaus auch noch eine ganze Menge physischen Schaden. Wer nun „Cheat-Waffen“ ruft, hat damit vielleicht nicht ganz Unrecht.

(Was man so auch von den Stäben und Schilden sagen kann.) Andererseits war ich persönlich das ewige Aufladen, Reparieren und nicht zuletzt Einprägen auf die Gegner irgendwann Leid und habe darum die Gegenstände so gemacht, wie sie sind.



Beide Schwerter sind von mir umtexturierte und mit Partikeleffekten versehene Waffen aus dem Grundspiel. Neben ihren Waffenverzauberungen geben sie außerdem Licht in unterschiedlichen Farben, solange man sie ausgerüstet hat.

**Hinweis:** *Seelenschneider* wird von einem Gegner getragen und entfaltet natürlich die gleichen mächtigen Kräfte – nur sind sie halt erstmal gegen den Spieler gerichtet bis man dem Bösewicht beigegeben ist. Der alte Knabe könnte sich für Charaktere mit niedrigem Level als eine zu harte Nuss erweisen – wie es offensichtlich auch für den bemitleidenswerten Abenteurer der Fall war, dessen bleiche Knochen auf dem Boden noch Zeugnis seines Scheiterns ablegen. Man muss den Geist allerdings nicht besiegen.

## *Die Schilde Würfelwender und Zauberbrecher*

Die beiden Schilde ergänzen die Schwerter und sind in deren Nähe zu finden. Sie sind gleichfalls beide bereits verzaubert. *Würfelwender* gehört in die Klasse der leichten Rüstung, bei *Zauberbrecher* handelt es sich um ein schweres Schild.

## *Feuerschutzrüstung*

Hierbei handelt es sich einfach um eine umtexturierte (genauer: eigentlich lediglich umgefärbte) Mithril- Rüstung. Sie könnte sich als nützlich erweisen...



## *Zur Weihnachtszeit*

Wer gerne etwas vorweihnachtliches Flair und Spaß im Spiel erleben möchte, sollte sich einmal das Schild am Eingang zur *Eissteinhöhle* genauer anschauen – bevor die Höhle zum ersten Mal betreten wird!

**Hinweis:** Wer schließlich genug von Weihnachten hat, kann es auch wieder „abstellen“. :-) Seht euch dazu später noch einmal in der Eishöhle um...



## *2. Installation*

Den im heruntergeladenen Archiv enthaltenen Ordner **Data** bitte entpacken und in das Oblivion-Verzeichnis kopieren. Üblicherweise ist das: **C:\Programme\Bethesda Softworks\Oblivion\...**

**Das Archiv enthält folgende Dateien:**

- Data\bbDrachenstaebe.bsa
- Data\bbDrachenstaebe.esp
- bbDrachenstäbe\_ReadMe.pdf (diese Datei)
- bbDrachenstäbe\_Karte.jpg



Nach der Installation im Oblivion-Launcher unter "Spieldateien" die **bbDrachenstaebe.esp** aktivieren und das Spiel anschließend wie gewohnt starten.

Es gibt in der Modifikation im Spiel keine besonderen



Hinweise oder Questen. Geht einfach in die Höhlen hinein, deren Lage ihr bitte der beigefügten Karte entnehmt.

Um die Modifikation wieder zu entfernen, sind die vorgenannten in den Data-Ordner kopierten Dateien zu löschen.

---

### 3. *Flugsteuerung*

Um mit den Stäben fliegen zu können, müssen diese als erstes ausgerüstet werden. Der Flug beginnt danach jedoch noch nicht sogleich, sondern erst, nachdem man einmal die Taste zum Umschalten zwischen Gehen und ständigem Laufen (Standard: **Caps Lock**) betätigt hat. Der eigene Charakter beginnt daraufhin ein kleines Stück über dem Boden auf der Stelle zu schweben. Ab jetzt können die Richtungstasten wie gewohnt beim Laufen/Gehen benutzt werden, um in die gewünschte Richtung zu fliegen. Blickt man hierbei nach oben, steigt man während der Vorwärtsbewegung gleichzeitig in die Höhe. Blickt man nach unten, sinkt die Flughöhe während man sich durch die Luft fortbewegt.

#### *Landen und Levitieren*

Möchte man den Flug beenden, ist dazu einmal die Taste zum Kauern-/Schleichen zu betätigen (Standard: **Strg**). Kurz darauf wird die Meldung "Landen..." eingeblendet. Das Skript ermittelt nun zunächst die aktuelle Flughöhe über Grund. Bei großer Höhe kann dieser Vorgang mehrere Sekunden in Anspruch



nehmen. Anschließend sinkt der Charakter sanft in Richtung Boden. Nach der Landung endet der Flugzauber. Einmal eingeleitet, kann der Landevorgang nicht mehr abgebrochen werden.

Möchte man anschließend zu einem neuen Flug aufbrechen, muss der zum Kampf ausgerüstete Stab erst „weg gesteckt“ und danach erneut kampfbereit gemacht werden.



Bei der Höhenmessung aus großer Höhe, über stark abfallendem Gelände, etwa einer Bergflanke, und über Wasserflächen kann es zu Ungenauigkeiten kommen. Diese resultieren in der Regel darin, dass der Charakter im Boden feststeckt oder unter diesen hindurch fällt. Es wird empfohlen, vor der Landung eine niedrige Flughöhe über ebenem Grund einzunehmen.



Wird die Taste zum Kauern/Schleichen zweimal kurz aufeinander folgend (innerhalb einer halben Sekunde) betätigt, beginnt der Charakter auf der Stelle langsam in die Höhe zu schweben. Dies ermöglicht eine Höhenänderung auch ohne Vorwärtsbewegung, z.B. in engen Schächten.

Eine nochmalige Betätigung der Schleich-Taste während des Levitierens schaltet von der Aufwärts- zu einer Abwärtsbewegung um. Eine dritte Betätigung beendet den Levitationsmodus. Um ihn erneut einzuschalten, ist die Schleich-Taste nun wieder zweimal aufeinander folgend zu drücken.

### *Fluggeschwindigkeit*

Die Fluggeschwindigkeit kann in drei Stufen durch wiederholtes Drücken der Umschalttaste für ständiges Rennen Standard: **Caps-Lock**) gewechselt werden. Während eines Fluges in Innenräumen sind die Flug- und Levitationsgeschwindigkeit gegenüber denen im Exterior reduziert.

---

## *4. Bekannte Probleme*

Während des Fluges ist die Kollisionserkennung drastisch verschlechtert bzw. teilweise überhaupt nicht mehr gegeben. Es ist daher ohne weiteres möglich, in den Boden, Mauern usw. hinein zu fliegen - und dort dann stecken zu bleiben oder sich plötzlich im Inneren einer Mesh wiederzufinden.



Dies gilt verstärkt bei höheren Fluggeschwindigkeiten. Sofern der Flugzauber noch aktiv ist, kann die Levitation benutzt werden, um sich aus solch misslichen Lagen zu



befreien, anderenfalls bitte die Konsole öffnen (^-Taste) und dort **TCL** eingeben, wodurch die Kollisionserkennung deaktiviert wird.

Immer einmal wieder kommt es vor, dass man während des Fluges unvermittelt gegen eine Art unsichtbarer „Gummiwand“ fliegt, wodurch der Charakter plötzlich in der Luft ein gutes

Stück zurückgeworfen wird. Ich habe versucht, diesen Fehler skript-technisch so gut es geht abzumildern – ganz vermeiden lässt er sich aber leider nicht.

Generell ist eine gewisse Umsicht beim Fliegen geboten, und es kann auch nicht schaden, vor dem Start öfter mal einen neuen Spielstand anzulegen.

Damit die Partikeleffekte der Schwerter nicht sichtbar sind, wenn sie auf den Boden abgelegt werden oder in ihren Schwertscheiden stecken, werden die Waffen in diesen Fällen jedes Mal im Hintergrund gegen Modelle ohne die Partikeleffekte ausgetauscht und beim Wiederausrüsten dann wieder zurück. Das macht es allerdings unmöglich, die Schwerter auf Schnellasten zu legen, bzw. verbleiben sie dort nicht.

Die Weihnachtskleidung ist in der weiblichen Version für den HGEC-Body und in der männlichen Version für Roberts Male gemacht. Die Mütze hat, jedenfalls bei meiner Spielfigur, einige Clipping-Probleme mit den Haaren.



## 5. Kompatibilität

Möglicherweise bestehen Inkompatibilitäten mit anderen Modifikationen, welche ihrerseits die in der Modifikation benutzen Ex- oder Interior-Zellen verändern.

Die `bbDrachenstaebe.esp` nimmt Veränderungen an den Exterior-Zellen -1/-4, -2/-4, -2/-5 sowie -7/35, -7/36 und -8/36 vor. Die originale Interior-Zelle des Isolierten Hauses („Isolated House“) wird gleichfalls durch die Mod verändert.

Ansonsten sind derzeit keine Konflikte bekannt.



---

## 6. Deinstallation

Zur Deinstallation löscht bitte alle unter Punkt 2 kopierten Dateien wieder aus dem Data-Ordner.



## 7. Dankeschön!

Meinen herzlichen Dank richte ich an:

**J3X** und **Phijama** für die Mesh der Drachenstäbe aus "[Unenchanted Staves](#)" sowie an

**kalia** und **Floydian1** für deren ursprüngliche Versionen der Orbs in den Stäben aus "[BAB\\_kfclothes](#)", die ich modifiziert habe.

**Jerros** und **LHammonds** für die Schild-Mesh aus "[Lost Paladins of the Divines](#)", die ich für *Zauberbrecher* umtexturiert habe.

**Blackheart** für die Weihnachtskleidung und ganz besonders für seine urkomischen animierten Schneemänner aus „[A Christmas in Tamriel](#)“, die einzubauen mir größten Spaß bereitet hat.

**Malo** für seine damalige unschätzbare Hilfe bei der Mesh für den Tannenbaum aus „[Weihnacht in Bruma](#)“, den ich jetzt noch einmal verwendet habe.

**Lady Li** für ihre Christbaumkugeln aus „*Theresas Porzellan und Keramik*“. Den Baum, geschmückt mit den schönen Kugeln, finde ich wieder genauso schön, wie vor zwei Jahren!

Mein ganz besonderer Dank gilt **Salidira**, die mich mit ihrem Zuspruch dazu motiviert hat, nach längerer Abstinenz das Modden wieder anzufangen und diese Modifikation fertig zu stellen, für ihre wertvollen Anregungen, das Testen der Mod und all die Nach(t)sicht^^.

Und schließlich, natürlich:

**Bethesda Softworks** für ein noch immer großartiges Spiel – und das Construction Set, welches stets neue Möglichkeiten eröffnet, eigene Ideen zu verwirklichen.



## 8. Copyright / Kontakt / Download

Bei dieser Modifikation handelt es sich um ein gänzlich unkommerzielles Projekt. Es darf nicht kostenpflichtig verbreitet werden.

Die Rechte für das Spiel, alle offiziellen Plugins, Zusatzdateien und das Construction Set liegen bei Bethesda Softworks.

Die Rechte an den verwendeten Inhalten anderer Modder liegen bei diesen.

Die von mir in diesem PlugIn bereitgestellten Inhalte dürfen ohne Nachfrage weiterverwendet werden. Ich würde mich aber über eine Benachrichtigung freuen, falls und wofür jemand meine Arbeit benutzen möchte.

Ich bin per E-Mail an: [brausebart@sali-und-bb.de](mailto:brausebart@sali-und-bb.de) zu erreichen.

Die **Drachenstäbe** können unter der nachfolgenden Adresse heruntergeladen werden:

[http://www.sali-und-bb.de/downloads/oblivion/gb\\_bb/bbDS/bbDrachenstaebe.7z](http://www.sali-und-bb.de/downloads/oblivion/gb_bb/bbDS/bbDrachenstaebe.7z)

Vielen Dank!

Brausebart

im Dezember 2010



## *9. Versionshistorie*

### **Version 1.0 – 20.11.2010**

Unveröffentlicht

---

### **Version 1.1 – 12.12.2010 (Weihnachts-Edition)**

- Kleidung und animierte Schneemänner aus Blackhearts „A Christmas in Tamriel“ eingebaut.
- Weihnachtsbaum und Geschenke aus meiner „Weihnacht in Bruma“ eingebaut
- Verschiedene Fehlerbehebungen