

Name: Best Mates - Neue Gefährten
Autor: Seidenweber
Version: Oblivion DV
Dateiname: xFC70BestMates.esp
Größe: 624 kb
PI Version: v1.0 (Stand 01.07.2006)

**Dieses PlugIn ist zwar kostenlos, aber dennoch ein lizenziertes Produkt.
Bitte lies die Hinweise zum Urheberrecht am Ende dieser Datei!**

Beschreibung	1
Features	2
Items	3
Wo finde ich die NPC ?	3
Die NPC als Kämpfer	4
Ballance	4
Kompatibilität	4
Installation	4
Entfernen des PlugIn´s	4
Bekannte Einschränkungen	5
Lizenz / Urheberrecht	5

Beschreibung

Das PI basiert auf der Idee zu meinem PlugIn "Living Dolls". Allerdings ist es eine deutliche Weiterentwicklung mit zahlreichen neuen Funktionen, verbesserter KI und Kampfeigenschaften, sowie erheblich verbesserten Steuerungsmöglichkeiten.

Das PI fügt 60 Landarbeiter (je 3 Männer und 3 Frauen von jeder Rasse) ins Spiel ein, die der Spieler nach Vollendung einer Quest gegen einen Geldbetrag (Sold) anwerben für unterschiedliche Zwecke einsetzen kann.

Sei es als Begleiter, Wache, Kleiderpuppe, "mobile Reisetasche", Scout oder einfach nur im Freizeit-Modus zur Dekoration.

Für die Steuerung stehen neben den Einzelmenues jedes NPC verschiedene Items zur Verfügung, die der Spieler bei Verlust auch neu beschaffen kann.

Da jeder NPC über einen eigenen Rucksack verfügt, eignen sich diese sehr gut zur Aufbewahrung, wenn man kein Haus mit „sicheren“ Truhen (also Truhen, deren Inhalt nicht nach 72 Stunden verschwindet) besitzt.

Verwendet man die Gefährten als Mitstreiter, so ermöglicht "Best Mates" durch die umfangreichen Steuerungsmöglichkeiten der NPC das Spielen einer völlig neuen Klasse mit Strategien, die sich vollkommen von den bisherigen unterscheiden.

Da die NPC keine "stumpfsinnigen Klopfer" sind, die einfach alles umhauen, kann man als Gruppen-Kommandant durchaus einen eigenen und neuen Spielstil entwickeln.

Features

- **Integration ins Spiel:** Durch eine kleine, aber nicht zu leichte Quest (Befreiungsaktion), in deren Verlauf man die Anerkennung der NPC gewinnt und zu deren Anführer wird.
- **Ausrüstung:** Jeder NPC kann individuell mit Waffen, Rüstungen und magischen Gegenständen ausgestattet werden. Ausgerüstete Gegenstände werden benutzt.
- **60 Rucksäcke:** Jeder NPC hat seinen eigenen Rucksack zur Verwahrung von Gegenständen. Gegenstände im Rucksack werden vom NPC niemals benutzt.
- **Heilen:** Die NPC sind in der Lage, ausserhalb von Kampfhandlungen selbständig kleinere Verletzungen des Spielers zu heilen. Damit sollen sie den Spieler vor allem auf langen Streifzügen z.B. nach Sturzverletzungen oder bei anderen kleinen Blessuren unterstützen.
- **Kampfmodus einstellbar NEUTRAL:** Die NPC verteidigen sich nur selbst, wenn sie direkt angegriffen (und auch getroffen) werden. Sie greifen niemals von selbst an und kleben auch nicht an den Wänden, wenn sich dahinter ein Gegner befindet, den sie nicht erreichen können.
- **Kampfmodus einstellbar NORMAL:** Die NPC verteidigen die Gruppe bei Feindkontakt und greifen auch selbständig Gegner an, die sich in der Nähe befinden.
- **Kampfmodus einstellbar OFFENSIV:** Die NPC greifen alles an, was laufen, fliegen oder schwimmen kann. Egal, ob es ein Reh, eine Kaiserliche Wache oder ein harmloser Bürger ist. Alles und jeder wird niedergemetzelt.
- **Geleitschutz-Modus:** Die NPC folgen dem Spieler und verhalten sich gemäß dem eingestellten Kampfmodus.
- **Einstellbare Distanz:** Der Spieler kann im Geleitschutz-Modus in 3 Stufen festlegen, in welchem Abstand die Gruppe dem Spieler folgen sollen.
- **Scout-Modus:** Der NPC stöbert versteckte Gegner auf. Der Spieler kann dem Scout mit dem Rest der Gruppe folgen. Die anderen Gruppenmitglieder unterstützen dann den Scout, wenn dieser auf einen Gegner trifft. Sehr gut, um die Umgebung oder Ruinen / Höhlen / Festungen nach versteckten Feinden zu durchkämmen - aber auch zum Fischen und Jagen eine feine Sache.
- **Gruppe ausschwärmen lassen:** Die gesamte Gruppe geht in den Scout-Modus und sucht nach Gegnern.
- **Freizeit-Modus:** Die NPC laufen umher und unterhalten sich. Mit beliebiger Kleidung ausgerüstet eine nette Bereicherung von ansonsten leblosen "Privat- Grundstücken" aus anderen Pl.
- **Wach-Modus:** Die NPC bleiben an ihrer aktuellen Position und schieben Wache gemäß dem eingestellten Kampfverhalten. Falls ihnen ein Gegner in die Arme läuft, kehren sie nach dem Kampf auf ihren Posten (oder zumindest in die Nähe des Postens) zurück.
- **Rüstungspuppe:** Die NPC stehen reglos als Kleiderpuppen herum.
- **Posing:** Die NPC können Ihre Waffe präsentieren und in kampfbereiter Stellung posieren (auch als Wache oder Rüstungspuppe).
- **Gruppenkommandos:** Umfangreiche Steuerungsmöglichkeiten für alle NPC, die sich in Hörweite befinden.
- **Einzelkommandos:** Jeder NPC verfügt über ein eigenes Menue, um direkte Befehle zu empfangen.
- **Gruppen-Teleporter:** Der Spieler kann seine Kampftruppe jederzeit nach 3 Auswahl-Kriterien zu sich Teleportieren.
- **Auto-Teleporter:** Die NPC folgen dem Spieler an jeden Ort - auch dann, wenn er z.B. einen eigenen Teleporter aus anderen PlugIn´s benutzt. Diese Funktion arbeitet selbständig, sobald eine neue Zelle geladen wird. (Ich verweise da mal auf mein Teleporter-Amulett mit 8 Zielspeichern und automatischer Erinnerungs-/Rückkehrfunktion für den letzten Startpunkt)
- **Distanzangriff:** Der Spieler kann die NPC über jede Distanz ausgesuchte Ziele angreifen lassen. Der Angriffsbefehl kann durch Zauber, Spruchrolle oder einen Zauberstab gegeben werden.
- **Wiederbelebung:** Sollte ein NPC sterben kann man ihn mit einem speziellen Stab dauerhaft wieder beleben. Das kostet reichlich Seelenpunkte, aber wenn es den Lieblings-NPC umhaut, ist das eine gute Sache.
- **"Hire & Fire":** Die NPC können jederzeit beliebig aus dem Dienst entlassen oder auch wieder neu eingestellt werden. Wenn sie aus dem Dienst austreten, werden alle Gegenstände aus dem Inventar und dem Rucksack an den Spieler übergeben.

Items

Der Spieler findet im Verlauf der Start-Quest einige benötigte Gegenstände und erhält die restlichen Items am Ende der Quest. Sollte der Spieler Items verlieren / verkaufen, so kann er sich auch nach der Quest jederzeit beim Questgeber Rainard Ersatz beschaffen.

"Ring des Kommandanten" Den Ring bekommt der Spieler am Ende des Start-Quests. Er lässt sich gegen versehentliches Verkaufen oder ablegen sichern. Er ermöglicht eine Reihe von Gruppenkommandos und steuert den Gruppen-Teleporter.

"Posing-Stab" Der Posing-Stab ermöglicht es, jeden NPC mit gezückter Waffe posieren zu lassen - z.B. als Wache oder als Rüstungspuppe. Eine reine Sache der Optik, aber wenn eine Rüstungspuppe z.B. einen fetten Mega-Kampfhammer hat, will man davon ja auch etwas sehen. Der Stab befindet sich in dem Raum, in dem die Start-Quest endet.

"Wiederbelebungsstab" Der Wiederbelebungsstab kann im Verlaufe der Start-Quest erbeutet werden. Damit lassen sich für 800 Seelenpunkte gefallene Gefährten dauerhaft wiederbeleben.

"Angriffsbefehl" (Stab, Schriftrolle oder Zauber) Jeder NPC hat zu jeder Zeit Angriffsbefehle als Schriftrollen in seinem Inventar. Wenn der Spieler sie entnimmt, hat der NPC beim nächsten Zugriff neue. Ausserdem bekommt der Spieler den Angriffsbefehl am Ende des Start- Quests als Stab und als Zauber.

"Sockel platzieren" (Schriftrolle) Mit dieser Schriftrolle kann der Spieler an beliebigen Stellen Sockel für seine Rüstungspuppen platzieren. Um einen Sockel zu entfernen, muss er nur aktiviert werden und zeigt dann ein entsprechendes Menue. Der Spieler bekommt diese Schriftrollen zu jeder Zeit bei Rainard in der Wawnet- Herberge.

"Sonderbefehl" (Schriftrolle) Legt man eine solches Schriftstück in sein *Inventar*, beachtet er bestimmte Gruppenbefehle nicht mehr. So wird verhindert, dass Dekorations-NPC, die ihren Posten niemals verlassen sollen, von den Teleporter- oder Angriffs- Befehlen erfasst werden. Jeder NPC trägt zu Beginn 2 Sonderbefehle (Pergamente) in seinem Rucksack. Ausserdem kann man sie bei Rainard nachkaufen, falls man sie verlegt/verliert.

"Rüstungspuppe einfrieren" (Schriftrolle) Wenn die NPC als Rüstungspuppen benutzt werden, sieht man, dass sie minimale Bewegungen machen. Das ist zwar nur die "Atmung" des NPC, aber dennoch macht diese Bewegung auf kleineren Rechnern Performance-Probleme, wenn sich viele Rüstungspuppen in einer Zelle befinden. Zwölf NPC in einem Raum würden auf einem kleineren System schon deutlich die Framezahl herunterschrauben. Um das zu beheben, kann man bei Rainard die Spruchrolle "Rüstungspuppe einfrieren" erhalten. Wendet man diese auf eine Rüstungspuppe an, wird jede Animation vollständig unterbunden, was die Performance sichtbar verbessern kann. Technisch gesehen gibt es keinen Befehl, der das rückgängig macht und der NPC bleibt in diesem Zustand, bis er neu in den Speicher geladen wird. Wenn der NPC sich wieder normal bewegen soll, muss man ihm den Befehl "Folge mir!" geben und mit ihm in eine andere Zelle teleportieren (Teleporter, Reisefunktion o.ä.). Laufen kann er ja in diesem Zustand nicht ;) Sollte sich der NPC danach immer noch nicht bewegen können, muss man eben nochmal an einen anderen Ort reisen. Bisher hat das in allen Tests spätestens nach dem 2. Versuch geklappt. Bei NPC, die *ausschließlich* Kleiderpuppen sind, würde das überhaupt nicht auffallen, weil diese sich ja *niemals* bewegen. Eine "elegante" Lösung gibt es für gemischt genutzte NPC, wie die "Best Mates" leider nicht, weil Oblivion dafür keine Befehle kennt.

Wo finde ich die NPC ?

Am Ende der Start-Quest werden alle Positionen der NPC auf der Karte angezeigt. Die NPC arbeiten in den Städten und auf den Feldern. Viele kümmern sich in der Kaiserstadt um die Pflege der Grünflächen. Andere findet man in der einen oder anderen Stadt - auch in oder in der Nähe mancher Schlösser. Manche arbeiten auch im Weinbau oder auf Bauernhöfen.

Die NPC als Kämpfer

Entgegen der Ursprungsfassung von "Living Dolls" sind die NPC bessere Kämpfer. Allerdings sind sie keine Super-Killer mit "eingebauter Gewinngarantie", die das Spiel kaputtmachen. Ihre Kampfeigenschaften, Taktiken und der Einsatz von Magie unterscheiden sich deutlich von Rasse zu Rasse. Die NPC sind stark von ihrer Ausrüstung abhängig und auch verzauberter Schmuck (z.B. mit Unterwasseratmung) macht Sinn. Hochelfen sind z.B. reine Magier, die nur sehr ungerne in den Nahkampf gehen; Orks sind offensive Nahkämpfer, die auch gerne die Ausrüstung des Gegners schädigen, Bretonen sind ausgewogene Kampfmagier, die im Nahkampf gerne auf die Unterstützung beschworener Kreaturen zurückgreifen. Der Spieler sollte aber selber herausfinden, welche NPC zu seinem Spielstil passen. Vor allem sollte der Spieler darauf achten, nicht zu viele Begleiter mitzunehmen.

Balance

Die NPC sind einzeln gesehen nicht stärker als beschworene Kreaturen - was sich durch den Einsatz einer guten Ausrüstung sehr leicht ändern lässt. Dennoch sind es keine Superkiller. Der Spieler muss selber sehen, ob und ab welcher Anzahl ihm das Spiel zu leicht wird, wenn er zu viele NPC mitnimmt. Je nach dem, wie schwierig das Spiel empfunden wird, liegt die empfohlene Anzahl bei 1 bis 3.

Kompatibilität

Nach meiner Kenntnis zu 100% mit allen PlugIns kompatibel. Alle Inhalte haben eine eindeutige ID. Inhalte des Original-Spiels wurden mit einer Ausnahme (Austausch EINES Wandstücks in einer Ayleiden-Ruine gegen eine Geheimtür) *nicht* verändert. Das PlugIn hat keine undokumentierten Funktionen und verändert insbesondere keine Voreinstellungen des Spiels.

Installation

Das PI besteht aus 2 Teilen

1. Die esp-Datei

Die Datei xFC70BestMates.esp wird in das Data-Verzeichnis von Oblivion kopiert (dorthin, wo sich auch die Datei Oblivion.esm befindet). Normalerweise ist das der Pfad

C:\Programme\Bethesda Softworks\Oblivion\Data

Danach wird Oblivion gestartet. Unter dem Punkt Spieldateien muss das PI aktiviert werden, in dem das Kästchen vor dem Eintrag xFC70BestMates.esp geklickt wird. Wenn ein Kreuz vor der Datei erscheint, ist sie aktiv.

2. Die Sound-Files

Die sind optional. Es handelt sich nicht um eine Vertonung der Start-Quest, sondern um Dummy-Files, die nur das zu schnelle Ausblenden der Dialoge verhindert. Du kannst also bedenkenlos auf diese Dateien verzichten oder sie löschen, sobald Du die Start-Quest beendet hast.

Wenn Du die Sounddateien verwenden möchtest, kopiere sie ins Oblivion - Unterverzeichnis

\Data\Sound\Voice\xFC70BestMates.esp\Kaiserlicher\M

Entfernen des PlugIn's

Zuerst solltest Du alle NPC entlassen (Das ist der schnellste Weg, um ihnen alle Gegenstände abzunehmen). Danach kannst Du die Datei xFC70BestMates.esp löschen oder umbenennen und Oblivion neu starten. Nach dem Neustart sind die NPC und die eingefügten Items/Zauber verschwunden.

Bekannte Einschränkungen

- Wenn man NPC als Bogenschützen ausrüstet, werden sie in der Mehrzahl der Fälle keinen Schaden mit dem Bogen machen. Sie legen den Bogen und die Pfeile an und spielen auch die korrekten Animationen ab. Aber in Wirklichkeit verschießen sie keine Pfeile. Dieser Fehler tritt nur auf, wenn der Spieler das Inventar von NPC im Spiel verändert. Unbewaffnete NPC rüsten sich selber aus, wenn sie etwas passendes in der Nähe finden. Das können auch Bögen und Pfeile sein, die man ihnen natürlich wegnehmen sollte, wenn man diesen Fehler beobachtet. (Ursache: Bug von Oblivion)
- Manchmal versetzt man einen NPC oder die ganze Gruppe in den Scout-Modus, aber der NPC geht nur in die Hocke, rennt aber nicht los. Das ist KEIN Fehler, sondern es befindet sich einfach kein Gegner innerhalb der vorgegebenen Reichweite.
- Wenn der NPC oder die ganze Gruppe im Wasser ist, funktionieren manche Befehle nicht *immer* (aber oft). Das betrifft insbesondere den Scout-Modus. Es gibt hierfür keine *zuverlässige* Lösung. Würde man das ändern, dann würde der Befehl zwar im Wasser funktionieren aber nicht unter allen Bedingungen in Dungeons oder ähnlichen Umgebungen, da Wasser, Böden, Wände und Decken bei diesem Befehl eine abschirmende Wirkung haben. Da Scouten im Wasser seltener vorkommt, als in anderen Umgebungen, habe ich mich für diesen Kompromiss entschieden.
- Wenn man die Quest "Neue Gefährten" nach der Befreiungsaktion aktiviert lässt, ist das ein echter Performance-Killer! Oblivion macht bei jedem Frame ein Update auf die Positionen aller 60 NPC, auch wenn man die Karte nicht anzeigt. Daher sollte man die Quest wirklich nur kurz aktivieren, um einen verloren gegangenen NPC auf der Karte zu finden.

Lizenz / Urheberrecht

[Ein Abschnitt, den ich nicht liebe, der aber leider notwendig ist.]

Aus rechtlichen Gründen bin ich gehalten, hier folgenden Hinweis zu geben: Die von mir erdachten und umgesetzten Elemente dieses PlugIns sind bzw. werden Bestandteil eines kommerziellen Produktes - in etwa vergleichbar mit den kostenpflichtigen PlugIns von Bethesda Softworks. Daraus folgt, dass Verstöße gegen das Urheberrecht keine "harmlose Privatangelegenheit" sind, sondern ernsthafte rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Daher solltest Du folgende Hinweise zum Umgang mit dieser Datei genauestens beachten:

Was darf ich? Du darfst dieses PlugIn in der vorliegenden Form unbegrenzt kostenlos selbst nutzen. Ebenso darfst Du dieses PlugIn in UNVERÄNDERTER Form kostenlos an Dritte weitergeben. Auch kannst Du dir gerne aus Aufbau und Funktion des PlugIns Anregungen zur Umsetzung eigener Ideen holen.

Was darf ich nicht? Du bist nicht befugt, Elemente aus diesem PlugIn zu kopieren und in andere PlugIns zu übernehmen (mergen oder in anderer Form 1:1 kopieren). Wenn an diesem PlugIn Änderungen vorgenommen wurden, bist Du nicht befugt, diese veränderte Version an Dritte weiterzugeben oder für Dritte zugänglich zu machen. Ferner bist Du nicht befugt dieses PlugIn kostenpflichtig an Dritte weiterzugeben.

Hinweis für gewerbliche Anbieter

Die Verbreitung dieses PlugIns über Medien - gleich welcher Art - ist nur gestattet, wenn es sich um die vom Autor in Umlauf gebrachte Originalversion handelt und wenn dem Endbenutzer weder direkte noch indirekte Kosten auferlegt werden. Soweit der Endbenutzer aus irgend einem Grund einen Geldbetrag aufwenden oder eine andere Leistung an den Anbieter der Datei erbringen muss, um in den Besitz dieses PlugIns zu gelangen (z.B. Kosten für Datenträger oder Kosten für die Bereitstellung von Downloadkapazitäten), ist die Verbreitung auf diesem Wege strikt untersagt. Bei Zuwiderhandlung ist der Autor bzw. der aktuelle Rechteinhaber berechtigt, beim Anbieter Lizenzgebühren zu erheben.