CSExtender

Version 1.5.3.0

www.diceworks.de

Eine Erweiterung und Verbesserung des Construction Set für The Elder Scrolls 4: Oblivion



Inhaltsverzeichnis

Wichtige Hinweise....3
Lizenz....3
Systemanforderungen....3
Enthaltene Dateien....3
Installation und Deinstallation....3
Installation....3
Deinstallation....3
Update....4
Funktionen....4
Auslesen und setzen von Achswerten....4
Automatisierte Rekompilierung von Skripten....4
Backup-Saving....4
Beliebige Landscape-Radien....5
Patchen von esp-Dateien....5
Path-Saving....5
Pfad bauen für dds-Dateien....5
Pfad bauen für nif-Dateien....6
Pfad einfügen....6
Pfad speichern....6
Pfad nutzen....6
Pfad löschen....6
Spielplatz....6
Suche....7
Menüs....8
Datei....8
Plugins....8
esp-Datei patchen....8
Spielplatz....9
Einstellungen....9
Backup-Saving ändern....9
Java Heap Space ändern....9
Questfenster ändern....9
Spielplatz ändern....10
Sprache....11
Hauptfenster anzeigen/verbergen....11
Beenden....11
Bekannte Probleme....11
Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen....11
Changelog....12
v1.5.3.0....12
v1.5.2.0....12
v1.5.1.0....12
v1.5....12
v1.4....13

Wichtige Hinweise

Diese Software wurde mit größter Sorgfalt entwickelt und getestet. Dennoch ist es möglich, dass Probleme auftreten. Dies kann aufgrund der hohen Menge an unterschiedlichen Computer-Systemen nicht ausgeschlossen werden. Daher übernehme ich keine Haftung für zufällige, besondere oder indirekte Probleme, welche durch Installation oder Nutzung dieser Software entstanden sein sollen.

Lizenz

1. Die Software darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Autors nicht veröffentlicht werden.
2. Die Software muss, wenn die Erlaubnis zur Veröffentlichung besteht, so veröffentlicht werden, wie sie auf der Webseite des Autors (www.diceworks.de) zur Verfügung gestellt wird. Es müssen alle Dateien in ihrem Originalzustand enthalten sein.
3. Reverse Engineering, Disassembling sowie jede andere Art, an den Code der Software zu gelangen, sind verboten.
4. Die Veränderung der enthaltenen Dateien ist gestattet, solange die Veränderung nicht gegen Absatz 3 verstößt. Eine Veröffentlichung dieser Veränderung ist gestattet, solange dies ohne die Original-Dateien geschieht und darauf hingewiesen wird, dass die veränderten Dateien nicht www.diceworks.de stammen.
5. Es wird keinerlei Haftung übernommen. Die Software wird zur Verfügung gestellt, wie sie ist. Die Nutzung der Software erfolgt auf eigene Gefahr.

Systemanforderungen

- Pentium 3 mit 500 MHz oder schneller
- 5 MB freier Speicherplatz
- 128 MB Arbeitsspeicher
- Windows (unter anderen Betriebssystemen benötigen Sie eventuell Zusatzsoftware)

Enthaltene Dateien

- csextender.exe: Das Programm
- csextender.ini: Die Einstellungsdatei
- csextender_suche.db: Datenbank zum Speichern häufig gesuchter Objekte mit Tags
- Anleitung(en)
- Sprachdateien

Installation und Deinstallation

Installation

Um die Software zu installieren, muss das Archiv an einen beliebigen Ort entpackt werden. Es ist nicht nötig, dass Archiv in den Oblivion-Ordner zu entpacken.

Deinstallation

Um die Software zu deinstallieren, muss lediglich der Ordner, in den Sie das Programm installiert haben, gelöscht werden.

Update
Auf der Webseite www.diceworks.de finden sie ein Update-Programm für alle diceworks-Produkte.

Funktionen
Auslesen und setzen von Achswerten
Aufruf über: Strg+Alt+F5 und Strg+Alt+F6

Mit dieser Funktion werden Achswerte und die zugehörige Rotation aus dem „Reference“-Fenster mit Strg+Alt+F5 ausgelesen und im CSExtender-Hauptfenster gespeichert. Wieder einsetzen können Sie die Werte mit Strg+Alt+F6.

Automatisierte Rekompilierung von Skripten
Aufruf über: „tecrasModTranslator → Skripte rekompilieren“

Um diese Funktion nutzen zu können, muss eine esp-Datei im Programm „tecrasModTranslator“ geöffnet sein, es muss eine Projektdatei zu dieser esp-Datei geben und Sie müssen mindestens ein Skript als übersetzt markiert haben!

Achtung: Wenn Sie shadeMes Construction Set Extender nutzen, haben Sie den darin enthaltenen „verbesserten“ Skript-Editor. Bei diesem kann es passieren, dass die Funktion mehr Skripte öffnet und rekompiliert als nötig wäre. Die übersetzten Skripte werden trotzdem rekompiliert, sodass dies lediglich ein Schönheitsfehler darstellt.

Backup-Saving
Aufruf über: Strg+Alt+F7

Es wird ein Backup der momentan im Construction Set geöffneten esp-Datei angelegt, X.esp.bus.Y, wobei X für den esp-Name und Y für das aktuelle Backup-Save stehen, also zum Beispiel „meineMod.esp.bus.2“. Das würde bedeuten, dass zusätzlich zur Mod „meineMod.esp“ noch zwei mit dieser Funktion erstellten Backups vorhanden sind.
Nachdem das Backup angelegt wurde, wird die Speicherfunktion des Construction Set aufgerufen, wodurch die Mod ganz normal gespeichert wird. Es wird also immer der letzte Zustand der esp-Datei im Backup gesichert.
Die Anzahl der Backups **pro esp-Datei** kann unter Einstellungen → Backup-Saving ändern eingestellt werden.
Erreicht die Funktion das Maximum an erlaubten Backups für die im Construction Set geöffnete esp-Datei, werden Sie darauf hingewiesen. Es wird dann kein Backup erstellt und die esp-Datei wird nicht gespeichert!
Sollten Sie ein Backup nutzen müssen, benennen Sie die Datei einfach in X.esp um, sodass das Construction Set das Backup als Moddatei erkennt.

Beliebige Landscape-Radien

Aufruf über: „CS-RAM-Freezer“ im Hauptfenster links

Diese Funktion erlaubt es, Radien größer 15 beim Texturieren von Landflächen zu nutzen, wodurch das Texturieren von großen Flächen deutlich schneller geht.
Lassen Sie sich dazu das Hauptfenster (das Fenster mit dem Titel „CSExtender -coded by _DICE_“) anzeigen. In der linken oberen Ecke gibt es ein Eingabefeld und einen Button mit der Aufschrift „Einfrieren“. Geben Sie in das Eingabefeld den gewünschten Wert ein und klicken Sie anschließend auf „Einfrieren“. Wenn Sie nun mit dem Landscape-Editor arbeiten, wird der von Ihnen eingestellte Wert genutzt.
Sie können den Wert im eingefrorenen Zustand ändern, ohne ihn freizugeben. Sollte dies einmal nicht möglich sein, klicken Sie auf „Freigeben“, ändern den Wert und frieren ihn wieder ein.
Achtung: Bei negativen(!!) Werten wird eine Fehlermeldung des Construction Set ausgelöst!

Patchen von esp-Dateien

Aufruf über: „ESP patchen → *v1.0* → *v1.2.404*“ **oder** „ESP patchen → *v1.2.404* → *v1.0*“

CSExtender kann mit dieser Funktion die Versionsangabe in einer esp-Datei patchen. Dies ist nötig, wenn man eine esp-Datei zum Beispiel im Construction Set der Version 1.0 erstellt hat und diese nun mit dem Construction Set der Version 1.2.404 bearbeiten will.
Achtung: Es wird direkt die esp-Datei geändert, ohne Backup. Zur Sicherheit sollten Sie selbst ein Backup anlegen!

Path-Saving

Aufruf über die einzelnen Hotkeys (siehe Tabelle)

Strg+Alt+F1	Aktuellen Pfad auslesen
Strg+Alt+F2	Aktuellen Pfad nutzen
Strg+Alt+F3	Gebauten Pfad speichern
Strg+Alt+F4	Ausgewählten Pfad löschen

Diese Funktion ermöglicht es, häufig gebrauchte Pfade nicht ständig von Hand eingeben zu müssen, was vor Allem beim Einbinden von neuen Gegenständen von Vorteil ist.
Der grobe Ablauf ist: Pfad bauen oder einfügen, Pfad speichern (im Drop-Down-Menü des Hauptfensters), Pfad nutzen.

Pfad bauen für dds-Dateien

1. Rufen Sie den Dialog zur Auswahl von dds-Dateien auf (Strg+Alt+F1 funktioniert nur dort!).
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, dessen Pfad sie speichern wollen.
3. Drücken Sie nun Strg+Alt+F1. In der Mitte des CSExtender-Hauptfensters erscheint nun der komplette Pfad.

Pfad bauen für nif-Dateien

1. Rufen Sie den Dialog zur nif-Auswahl auf. Es öffnet sich ein kleines Fenster, welches den Inhalt des „Meshes“-Verzeichnisses zeigt.
2. Drücken Sie nun Strg+Alt+F1. In der Mitte des CSExtender-Hauptfensters erscheint nun „Meshes\“.
3. Wechseln Sie in den nächsten Unterordner.
4. Drücken Sie nun Strg+Alt+F1. In der Mitte des CSExtender-Hauptfensters erscheint nun „Meshes\Unterordner“.

Das müssen Sie weitermachen, bis Sie im gewünschten Verzeichnis sind. Befinden sich ihre nif-Dateien beispielsweise in „Meshes\MeineMod\Kleidung\1\“ so muss im CSExtender-Hauptfenster auch „Meshes\MeineMod\Kleidung\1\“ stehen.

Pfad einfügen

Sie können einen Pfad auch manuell einfügen. Schreiben Sie ihn dazu einfach in das Eingabefeld (unten in der Mitte) im CSExtender-Hauptfenster.

Pfad speichern

Um einen erstellten oder eingefügten Pfad nutzen zu können, muss er erst „gespeichert“ werden. Drücken Sie dazu Strg+Alt+F3.
Sie finden den Pfad dann in der Auswahlliste (oben in der Mitte) im CSExtender-Hauptfenster.

Pfad nutzen

Sie können nur Pfade, die sich in der Auswahlliste (oben in der Mitte) des CSExtender-Hauptfensters befinden.

1. Wählen Sie einen gespeicherten Pfad aus.
2. Öffnen Sie das nif- oder das dds-Auswahlfenster.
3. Drücken Sie Strg+Alt+F2 um den Pfad zu nutzen. Das Construction Set wechselt nun automatisch in den Pfad.
4. Wählen Sie die gewünschte Datei aus.

Pfad löschen

Sie können Pfade auch wieder aus der Auswahlliste löschen. Wählen Sie dazu einfach den gewünschten Pfad aus und drücken Sie Strg+Alt+F4.

Spielplatz

Aufruf über: „Spielplatz → Start“

In vielen Editoren kann man seine Werke direkt testen, also in der Welt herumlaufen und alles auf Korrektheit prüfen. Beim Construction Set ist das leider nicht der Fall.
Die Spielplatz-Funktion bietet diese Möglichkeit, wenn auch nicht direkt im Construction Set. Dafür bietet die Funktion eine separate Einstellungsdatei sowie eine separate Modliste. So können Sie jederzeit ihre Arbeit testen, ohne sich Gedanken um die aktuelle Konfiguration von Oblivion machen zu müssen.
Seit Version 1.5.3.0 bietet CSExtender auch die Möglichkeit, den Inhalt von tes-Dateien in esp-Dateien einzufügen. tes-Dateien werden vom Construction Set immer dann angelegt, wenn die

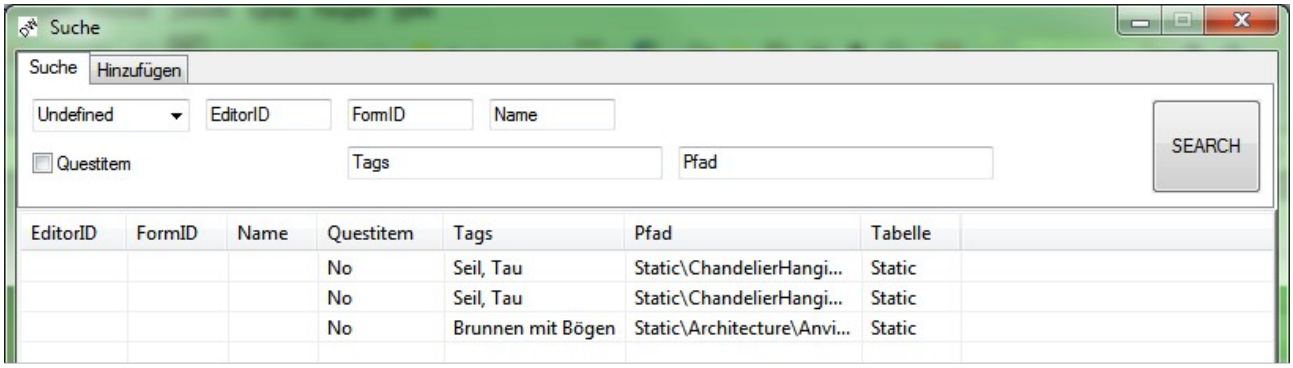
gleichnamige esp-Datei nicht überschrieben werden, zum Beispiel wenn sie gerade in Oblivion geöffnet ist. Sie können dank dieser Möglichkeit ihre Mod im Spiel testen und gleichzeitig im Construction Set bearbeiten. Um die Änderungen im Spiel sehen zu können, müssen Sie das Spiel leider trotzdem noch neu starten (das Spiel, nicht die Hauptquest – ein neuer Charakter ist nicht notwendig), da Oblivion die esp- und esm-Inhalte beim Spielstart einliest.

Da der „Spielplatz“ die Dateien Oblivion.ini und Plugins.txt austauscht, rate ich dringend, Backups dieser Dateien anzulegen! CSExtender wird dies automatisch erledigen, aber sicher ist sicher.

Bevor Sie den „Spielplatz“ nutzen können, müssen Sie ihn erst einstellen (siehe Menüs → Einstellungen → Spielplatz ändern).

Wenn Sie den Spielplatz genutzt haben und wieder ihr „normales“ Oblivion spielen möchten, müssen Sie den Spielplatz erst beenden. Dazu schließen Sie entweder CSExtender oder Sie klicken auf „Spielplatz → Ende“.

Suche



Aufruf über: „Such-DB anzeigen/verbergen“

Hierbei handelt es sich weniger um eine Funktion als um eine kleine Sammlung von Funktionen. Sie bietet die Möglichkeit, eine Informations-Datenbank anzulegen, sodass einmal gesuchte und schwerlich gefundene Gegenstände nicht erneut gesucht werden müssen. Damit das erneute Finden möglichst leicht fällt, kann man nach allen Spaltentiteln suchen lassen. Hinzufügen können Sie einen Datensatz über den Reiter „Hinzufügen“. Bearbeiten oder Löschen können Sie Datensätze über das Kontextmenü des Datensatzes (Rechtsklick auf den gewünschten Eintrag).
Bei den Tabellen wird momentan nur „Undefined“ (nicht definiert) und „Static“ angeboten! Wo Sie Einträge anderer Art einsortieren, bleibt Ihnen überlassen.

Menüs

Die Menüs werden anhand des Tray-Menüs erklärt. Manche Funktionen sind über das Hauptfenster nicht zu erreichen! Alle über das Hauptfenster erreichbare Funktionen habe die selbe Wirkung wie im Tray-Menü!

Datei

Über dieses Menü können Sie verschiedene Programme starten. Alle Programme müssen separat installiert werden, da sie in CSExtender nicht enthalten sind.

- Construction Set: Starten Sie das Construction Set über diesen Menü, damit CSExtender das Construction Set verändern kann. Haben Sie OBSE installiert, wird das Construction Set mit OBSE gestartet.
- Notepad++
- Tecras ModTranslator
- TES4 Edit:
- TES4 Gecko
- TES4 Snip
- Neue Buttons anzeigen/verbergen: Dieser Menüpunkt fügt weitere Buttons in die Toolbar (das Teil, wo die vielen Knöpfen für Speichern, Laden, … sind) des Construction Set ein.



Die grün markierten Buttons sind die alten. Neu sind die rot markierten Buttons. Von links nach rechts starten die Knöpfe folgende Programme oder rufen folgende Funktionen auf:

- Start des Spielplatz
- Einstellungsfenster des Spielplatz
- Ende des Spielplatz
- Notepad++
- tecras ModTranslator
- TES4 Edit
- TES4 Gecko
- TES4 Snip

Plugins

Sie können jedes beliebige Programm als Plugin in CSExtender nutzen. Dazu müssen Sie lediglich ausführbare Dateien (*.exe) oder Verknüpfungen (*.lnk) zu den Programmen im Ordner „csextender_plugins“ ablegen. Diese Dateien werden beim Start automatisch erkannt und in das Menü „Plugins“ aufgenommen.

esp-Datei patchen

Über dieses Menü können Sie die Version einer esp-Datei patchen (siehe Funktionen → Patchen von esp-Datei).
Bitte legen Sie vor dem Patchen eine Sicherungskopie ihrer esp-Datei an!

Spielplatz

Über dieses Menü können Sie die Testumgebung „Spielplatz“ aktivieren (siehe Funktionen → Spielplatz).
Bevor Sie „Spielplatz“ nutzen können, muss dieser erst eingestellt werden (siehe Menüs → Einstellungen → Spielplatz ändern).

Einstellungen

Backup-Saving ändern

Hier legen Sie fest, wie viele Backups die Funktion Backup-Saving pro esp-Datei maximal anlegen darf.

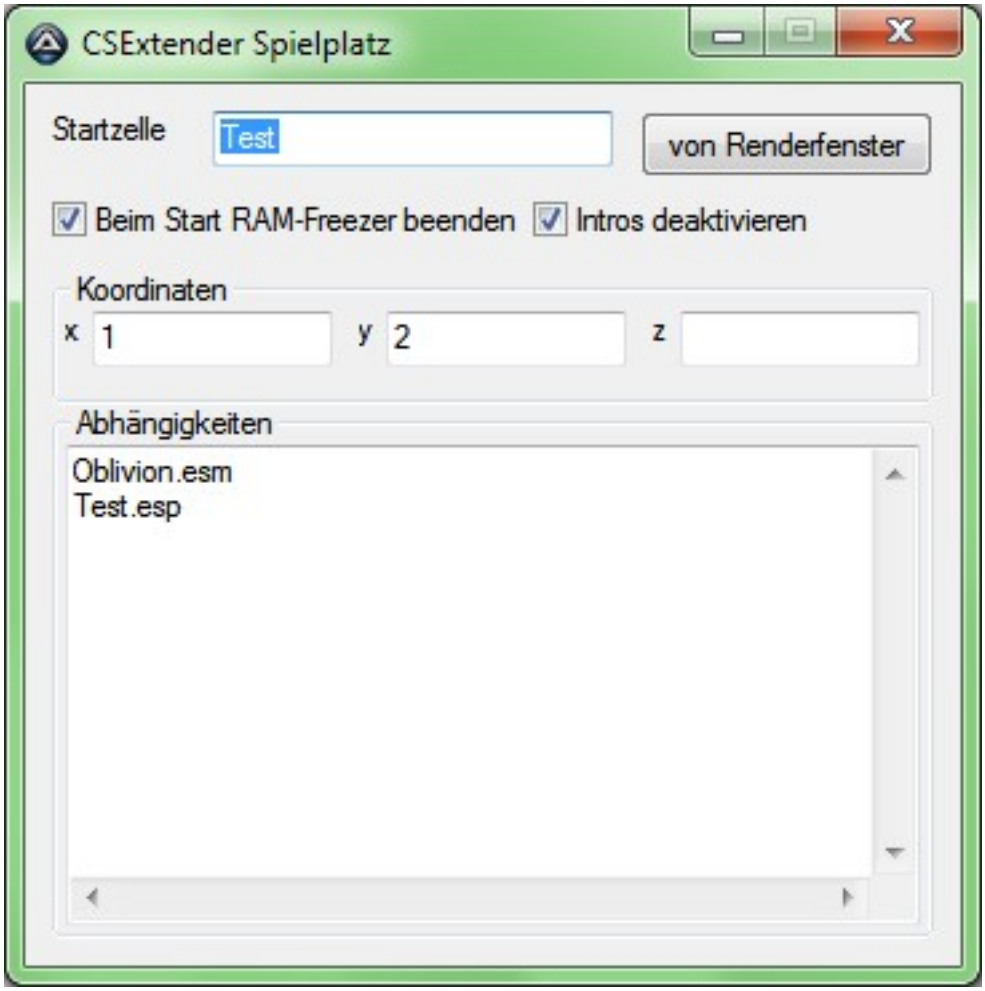
Java Heap Space ändern

Hier stellen Sie die Größe des Java Heap Space, welcher für über CSExtender gestartete Java-Programme zur Verfügung steht. Diese Funktion hat keine Auswirkung auf Programme, welche im Menü „Plugins“ gelistet werden – diese müssen über die jeweilige Verknüpfung konfiguriert werden!

Questfenster ändern

Hier können Sie die Höhe und Breite des Questfensters, sowie die maximale Anzahl von Topic-Text-Zeichen (Wahlmöglichkeiten bei Dialogen) und die maximale Anzahl von Response-Text-Zeichen (lesbare Antworten der NPCs) einstellen. Die beiden Anzahl-Werte sollten nur geändert werden, falls es unbedingt nötig ist.
Achtung: Die Textlänge wird trotzdem noch durch das Spiel-Interface begrenzt. Notfalls muss das Interface angepasst werden!

Spielplatz ändern
Hier können Sie den Spielplatz einstellen.



Bei Startzelle fügen Sie einfach den Name der Zelle ein, in welcher Sie ihren Testlauf beginnen möchten. Um Schreibfehler zu vermeiden können Sie den Name auch über den Button „von Renderfenster“ auslesen lassen. Dazu muss die gewünschte Zelle im Renderfenster geladen sein!
Außerdem können Sie den RAM-Freezer, welcher für die Funktion „beliebige Landscape-Radien“ benötigt wird, automatisch deaktivieren lassen. Auch die Intro-Videos können zum Testen deaktiviert werden.
Sollten Sie an einem bestimmten Punkt in der Startzelle beginnen wollen, können Sie dessen Koordinaten bei x, y und z eingeben.
Zum Schluss müssen Sie noch alle Abhängigkeiten und die gewünschte Ladereihenfolge angeben. Es wird von oben nach unten geladen.
Im Bild oben ist die Datei „Test.esp“ abhängig von „Oblivion.esm“ und wird erst nach „Oblivion.esm“ geladen.
Pro Zeile darf nur eine esm- oder esp-Datei angegeben werden!
Diese Einstellungen betreffen nur die Funktion „Spielplatz“ und ändern nichts an den Einstellungen, mit denen Sie normalerweise Oblivion spielen.

Sprache
Hier können sie eine Sprache wählen. Momentan stehen Deutsch und Englisch zur Verfügung.

Hauptfenster anzeigen/verbergen
Hiermit lässt sich das Hauptfenster verstecken, wenn es nicht benötigt wird. Haben Sie es versteckt und benötigen es, wird es nach einen Klick auf diesen Menüpunkt wieder sichtbar.

Beenden
Dieser Menüpunkt beendet CSExtender. Hierbei werden RAM-Freezer und die Funktion „Spielplatz“ beendet, sodass Sie nach dem Beenden von CSExtender unbeschwert Oblivion spielen können.

Bekannte Probleme
- Spielplatz: Beginnt man in einer Außenzelle, ist der Himmel immer dunkel, wie bei einem Sturm.
- Spielplatz: Hin und wieder kann die Funktion nicht korrekt gestartet werden, da sich die Datei Plugins.txt nicht umbenennen lässt.

Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen
Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen können Sie mir per Bugtracker, Mail und persönlichen Nachrichten beziehungsweise in den Diskussionen in Foren zukommen lassen.

- Bugtracker: www.diceworks.de
- Mail: dice@diceworks.de

Diskussionen und der Kontakt für persönliche Nachrichten in Foren:
- morrowindforum.de: -
  - Kontakt: _DICE_
- scharesoft.de: http://www.scharesoft.de/joomla/forum/showthread.php?t=25667
  - Kontakt: _DICE_
- tesnexus.com: http://tesnexus.com/downloads/file.php?id=36230
  - Kontakt: _DICE_

Changelog

v1.5.3.0

- Funktion „write_tes_to_esp()“ hinzugefügt
- Funktion „recompile_tecra()“ freigegeben
- Datenbank mit GUI und entsprechenden Funktionen hinzugefügt

v1.5.2.0

- Funktion „Spielplatz“ verbessert: Das Backup der Plugins.txt sollte nun problemlos angelegt werden.

v1.5.1.0

- Sprache verbessert: Textbox übersetzt, unnötige Einträge entfernt
- Funktion „Spielplatz“ verbessert: Problem mit Pfaden angepasst
- Winter-Hintergrund entfernt

v1.5

- Plugin-Schnittstelle freigegeben: Es kann nun jedes Programm entweder als exe- oder lnk-Datei eingebunden werden.
- Funktion „Spielplatz“ verbessert: Die Intros werden nun über einen ini-Eintrag deaktiviert. Es wurde ein Debug-Log eingebaut. Außerdem zeigen die Spielplatz-Einstellungen bei erneutem Aufruf nun die aktuellen Einstellungen an und „Spielplatz“ kann RAM-Freezer nun beenden, falls dies gewünscht ist. Die „spielplatz.ini“ ist nun eine 1:1 Kopie der „Oblivion.ini“ und wird nicht mehr von Geisterhand geändert. Auch reicht es nun, „Spielplatz“ ein Mal einzustellen.
- Neue Buttons: „Oblivion Help“ wird nicht mehr unterstützt. Dafür wurden Buttons zum Starten, Einstellen und Beenden der Funktion „Spielplatz“ eingebaut. Außerdem lassen sie sich nun ein- und ausblenden.
- Es können nun Rotation und Skalierung aus dem „Reference“-Fenster ausgelesen werden.
- CS-Start: Debug-Nachricht entfernt.
- Achswerte des „Reference“-Fenster können wieder ausgelesen und gesetzt werden.
- Funktion „Backup-Saving“ verbessert: Die Backups werden nun im separaten Ordner „csextender_backups“ gespeichert.
- Funktion „Path-Saving“ überarbeitet: Die Funktion kann nun auch für Texturpfade „Select DDS File“-Fenster) genutzt werden.
- Funktion „CS-RAM-Freezer“ überarbeitet: Das Plugin wurde komplett in CSExtender intergriert – es ist nun kein eigenständiges Programm mehr. Werte mit Kommastellen können nun genutzt werden.
- Verbesserte Übersetzung
- Dauernd erscheinende Debug-Nachricht bei geöffnetem Landscape-Fenster entfernt.
- Häkchen neben den Tray-Menüpunkten werden nicht mehr angezeigt.
- CSExtender startet nun auch Programme, deren Pfade Leerzeichen enthalten.

- Oblivion-Pfad muss angegeben werden. Vorher wurde der Pfad über die Registry ausgelesen, was zu Fehlern führen konnte, wenn dort keine Angabe vorhanden war.

v1.4

- Sprachdateien überarbeitet
- Menüs überarbeitet
- Anleitung im PDF-Format
- Funktion „Snap-Together“ entfernt
- neues „CS-RAM-Freezer“ Plugin
- Funktion „Win-Cycle“ entfernt