

Lakberendezés II.

Trágyák átméretezése és törlése

A módosításokat csak saját felelőségre csináld és mindig készíts biztonsági mentést! Komolyabb változtatások után ajánlott a játékállást elmenteni majd a főmenübe kilépni és onnan újra betölteni. Olyan esetekben, ahol ez a tökéletes működéshez mindenképp szükséges ott ezt külön is jelezni fogom.

* * *

Amit a konzolról nem árt tudni:

Magyar billentyűzetten lehívni és bezárni is a "0"-val lehet Angol billentyűzet esetén ez állítólag a "~". Ha már beírtál valamit, akkor a későbbiekben a "fel" iránygombbal az utolsó parancsodat automatikusan beírja, a "fel" kétszeri megnyomásával az utolsó előtti és így tovább.

Ezzel sok felesleges billentyűnyomkodástól megkímélheted magad. Ha egy már meglévő tárgyon kívánsz változtatásokat végrehajtani, akkor a konzol megnyitása után mindig ki kell jelölni a tárgyat, ehhez egyszerűen rá kell klickelned a tárgyra, ekkor a képernyő felső részén megjelenik a tárgy azonosítója (nem az IDje). A kijelölés egészen addig megmarad míg újra rá nem klickelsz a kijelölt tárgyra vagy bármilyen másik tárgyra illetve ki nem lépsz a játékból.

* * *

Ütközés kikapcsolás - TCL:

A TCL parancs beírása után a karaktered nem fog ütközni semmivel, így átrepülhetsz a falakon, tárgyakon meg minden és ez nagyban megkönnyítheti a dolgod a lentebb írt módosításoknál. Arra figyelj oda, hogy amikor ezt a parancsot ki és be kapcsolod, akkor ne legyen kijelölve semmi, mert különben arra fog vonatkozni (én úgy vettem észre, hogy tárgyak esetén nem is működik)! A hatása meglehetősen hasonlít a Lakberendezés első részében említett "bDisablePlayerCollision" ini módosításhoz azzal a különbséggel, hogy ebben a módban nem tudod "grabbelni" a tárgyakat.

* * *

Tárgyak átméretezése - SetScale:

Lehet, hogy találkoztál már olyan helyzettel, hogy egy bizonyos tárgyból több darab volt nálad és amikor ezeket egyszerre eldobtad akkor nem egy darabként, hanem több különböző méretűként érték földet (ez a méretbeli eltérésüktől van). Viszont ha ezután újra felveszed őket, majd ismét eldobod akkor már mindegyikük egyformán 1-es méretű lesz és egyben maradnak.

Ha ezek után is szeretnél különböző méretűeket látni egy bizonyos tárgyból, akkor szükséged lesz a SetScale konzolparancsra. Ennek segítségével szinte bármilyen tárgyat átméretezhetsz a neked tetsző méretűvé csak a következőket kell tenned:

Megállsz a tárgy mellett, majd megnyitod a konzolt és kijelölöd azt a tárgyat, aminek meg szeretnéd változtatni a méretét. Ezután beírod a "SetScale "-t, majd entert nyomsz és bezárod a konzolt.

Az elérhető legkisebb méret a 0.5 ehhez a következőt kell megadnod: "SetScale 0.5" ha ennél kisebb értéket adsz meg akkor az automatikusan 0.5-nek számít.

Az elérhető legnagyobb méret pedig a 2.0 amihez a "SetScale 2.0"-t kell megadnod, nagyobb érték megadása esetén értelemszerűen ez is 2.0-nak számít. A 0.5 és a 2.0 között bármilyen értéket

megadhatasz akár tizedeket is.



A megváltoztatott méret miatt lehet, hogy a tárgy belelóg az asztalba vagy amire éppen raktad, ilyenkor a grabbel egyszerűen megigazítod és már kész is. Ha az átméretezés után ismét felveszed a tárgyat az inventorydba akkor az újra 1es méretű lesz.

A fenti módszerrel lehetőség van egy fix tárgy (asztal,szék,szekrény,stb) átméretezésére is.

Lényeges még, hogy a méretváltóztatás után a tárgyakat a játék a régi méretükként kezeli! Viszont ha mentesz egyet majd kilépsz a főmenübe és onnan ismét betöltöd a mentést akkor már a megváltoztatott méret alapján fog működni és így tökéletesen lehet őket pakolni vagy rájuk pakolni. Fontos, hogy ki kell lépni a menübe mert se a quickload se a sima játékon belüli load esetén nem számolja újra a méretét! Tehát érdemes úgy csinálni, hogy átméretezel mindent amit csak akarsz, aztán mentesz majd menüből visszatöltöd és akkor nem kell egyesével szórakoznod a save/loaddal.

A fentiekkel tulajdonképpen bármit átméretezhetsz, de nem valószínű, hogy egy 0.5ös vagy egy 2es méretű faház jól fog kinézni.

* * *

Tárgyak eltűntetése - Disable:

A "Disable" paranccsal lehetőség van bizonyos tárgyakat eltűntetni. Nem mindet, csak olyanokat aminek nincs parentja, a házakhoz kapott kajákat nem tudod eltűntetni ezzel a módszerrel sem mert azoknak pont van ilyenjük. Megállsz a tárgy mellett, majd megnyitod a konzolt és kijelölöd azt a tárgyat, amit törölni szeretnél. Ezután beírod a "Disable"-t majd entert nyomsz és bezárod a konzolt. Ezután ha a tárgynak nem volt parentja akkor eltűnik, ha volt neki, akkor nem tudod ezzel a megoldással eltávolítani(ha mégis ragaszkodsz egy ilyen tárgy eltűntetéséhez, akkor olvasd át a SetPos parancs ismertetését majd ennek segítségével, helyezd olyan helyre, ahol nem látszik). Ez a parancs a "SetScale"-val ellentétben hordozhat magával némi veszélyt, úgyhogy csak saját felelősségedre használd és mindig készíts biztonsági mentést!

PL.: Nem ajánlom egy ajtó vagy a lakás padlójának törlését, mert meglepő érzésben lehet részed, de dühítő lehet a full daedric fegyvergyűjteményedet tartalmazó szekrény letörlése is.

* * *

Új dolgok létrehozása - PlaceAtMe:

Előszónak annyit elmondanék, hogy ezt a leírást nem azért készítettem, hogy a mezőre kiállva kirakj 675 ládát és a bennük található minimális értékekből meggazdagodj. A leírásból létre tudsz hozni akár egy saját enchant vagy spellmarking oltár is, ami a hivatalos MágusTorony megjelenéséig szerintem durva csítnék minősül! Az itt ismertetett dolgokat természetesen sokkal

egyszerűbb és könnyebb lenne az editorban megcsinálni, de akkor szükség lenne +1Mod használatára. Mielőtt bármilyen tárgyat létrehozol, ajánlom a quicksave-t, ha esetleg a tárgy nem tetszik, akkor inkább töltsd vissza a mentésed és ne a disable parancsot használ.

A "Player.PlaceAtMe" paranccsal lehetőség nyílik szinte bármit létrehozni, ehhez ezt a következőképpen kell használnod:

Player.PlaceAtMe

(Az ID után vesszőkkel elválasztva megadható még a mennyiség az X és Y koordináta is, de ezek nem kötelezőek! Mivel a fenti módszerrel létrehozott tárgyakból általában egyre van szükség és ezt utólag úgyis helyre kell igazítani, így én ezeket feleslegesnek tartom és a továbbiakban, nem is foglalkozom vele.)

Példaként ha a Mojo nevű barátságos kutyát akinek az IDje 000a5526 szeretnénk a házunkban létrehozni (érdekes, hogy külső tereken közli, hogy ide nem rakható aztán mégis kirakja), akkor ezt kell megadni:

Player.PlaceAtMe 000a5526

(Ő tudja magától a neki megfelelő pozíciót, úgyhogy ezzel nem kell foglalkozni)

Vizsgáld meg ha egy olyan statikus tárgyat hozol létre, amit neked kell a helyére igazítani és nem "grabbellhető", akkor mindenképp azt javaslom, hogy ezt a TCL parancs segítségével a falakon kívül rakd le és onnan kezd meg a pozicionálást!

* * *

A már meglévő dolgok pozíciójának megváltoztatása, beállítása - SetAngle & SetPos:

Ez egy kicsit nehezebb dolog lesz, mert a pontos pozíciókat nem tudom meghatározni, hiszen nem tudhatom, hogy mit hova és hogyan szeretnél elhelyezni. Úgyhogy ebben a részben megpróbálok segítséget adni ahhoz, hogy te magadtól rájössz erre. Azt mindenképpen ajánlom, hogy ha ebbe belefogsz, akkor azt a "TCL" parancs alatt végezd! Két hasznos parancsot ajánlok a tárgyak pozíciójának megváltoztatására, az egyik a "SetAngle" a másik "SetPos". A konzol megnyitása után mindkettőnél ki kell jelölni(ráklíkelni) a módosítandó tárgyat!

Forgatás - SetAngle:

Használata: *"SetAngle "*

Vegyünk példának egy egyszerű szekrényt, amit már létrehoztunk a "Új dolgok létrehozása" rész alapján. Láthatjuk rajta, hogy lerakás után elég béna pozícióban van:



Általánosságban(hacsak nem akarsz valami örül pozícióba látni) minden ilyen tárgyra rögtön ki is adhatsz két parancsot:

SetAngle x 0
SetAngle y 0

Ettől egy kicsit jobb lesz a helyzet:



Ezután, ha szükséges, akkor forgasd el a tárgyat a neked megfelelő irányba:

SetAngle z <általadmeghatározottérték>

Az értékek fix értékek, tehát ha beírod kétszer(vagy többször) egymás után, mondjuk a „SetAngle z 30” –at akkor a tárgy 30fokba fordul és nem 60ba(vagy többbe).

Mozgatás - SetPos:

Használata: *"SetPos "*

Ez a parancs is úgy működik, hogy a tárgyat az általad megadott koordinátára mozgatja.

A SetAngel-hoz hasonlóan, ha beírod kétszer a "SetPos x 50"-et akkor nem az x 100-ra kerül a tárgy hanem az 50re. Azért van itt egy kicsit nehezebb dolgod, mert semmilyen támpontod nincs(vagy csak én nem tudok róla) arra, hogy a helységnek, amiben tartózkodsz melyik része milyen kordinát alá esik. Úgyhogy itt nem marad más lehetőség, mint a próbálkozás. Kezdő ötletként azt tudom javasolni, hogy add meg egymás után a következőket:

<i>SetPos</i>	<i>x</i>	<i>0</i>
<i>SetPos</i>	<i>y</i>	<i>0</i>
<i>SetPos z 0</i>		

Ettől az adott helység mindhárom koordinátájának a 0-jára kerül az adott tárgy.

Ezután meg kell találnod, hogy ez az "abszolút" 0 hol is van, mivel ez akár a falakon kívül is lehet(nem jellemző) ebben ismét nagy segítségedre lesz a TCL parancs. Ha megtaláltad a tárgyat, akkor jöhet a kísérletezés, első próbaképp emeld mindhárom értéket, mondjuk 100ra majd akár 1000-re(mínusz értéket is megadhatsz). Így már egész komoly képet kaphatsz arról, hogy bizonyos távolságok mekkora értéknek felelnek meg.

Fontos, hogy ha tárgyakat hoztál létre vagy helyeztél át, akkor program a régi helyükön hiszi, azokat, ilyenkor a teendő ugyanaz, mint a "Tárgyak átméretezése" esetén, tehát menteni majd a főmenübe kilépni és az állást onnan betölteni. Ládáknál néha ezután is előfordulhat, hogy bár látszólag a helyükön vannak, mégsem tudod használni őket, ilyenkor jelöld ki az adott tárgyat, majd írd be a "Disable"-t és aztán az "Enable"-t (a "Disable" után véletlenül se szüntesd meg a tárgy kijelölését, mert akkor nem lesz mint "Enable"-zni).

Ez elsőre bonyolultnak és nehéznek tűnhet, de ha már egy tárgyat sikerült a helyére raknod utána a többivel már jóval könnyebb dolgod lesz. Ha egy kicsit konyítasz az editorhoz, akkor ott előre megtervezheted a dolgokat, és a pontos pozíciókat lejegyezve nem szükséges a tárgyakkal és helyrerakásukkal való kísérletezgetés.

* * *

A megvásárolt ingatlanokhoz kapott kaják eltüntetése, áthelyezése:

Végleg megszüntetni nem lehet, de ha a "SetPos" paranccsal, új helyre mozgatod ezeket a tárgyakat, akkor, ezentúl oda fognak "respawnolni". Ha megadod mondjuk a "Setpos z -2000"-et akkor ez a hely jó messzire a padló alatt lesz, tehát gyakorlatilag eltüntetted. Mivel ezek nem statikus tárgyak így ezt a megoldást mégsem javaslom, mert ilyenkor a programnak egyfolytában számolnia kell a zuhanásukat a semmibe. Ha mégis a végleges eltüntetést szeretnéd megoldani, akkor inkább azt javaslom, hogy a TCL parancs segítségével repülj ki a falakon kívülre, majd ott hozz létre egy statikus tárgyat(PL.asztal) és erre pozícionáld őket.

Ennél még jobb megoldás, ha a "Setpos"-al tetszőlegesen megváltoztatod a pozícióját, majd ezután egyszerűen "grabbal" oda teszed ahová csak akarod. A továbbiakban, ha az inventorydba felveszed onnan, ahova raktad akkor, mindig ugyanoda fog "visszaspawnolni". Így az eddig idegesítő tárgyakat a konyhánk egy eldugott sarkában akár még jól hasznosíthatóak is lehetnek.