

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN DUNGEON-DESIGNER

# DUNGEON EXPLORER



1

Die Welt von Skyrim  
Mods, Cheats und Sonstiges

© 2023 Peter Horvath & Christian Stadler

Das Werk einschließlich aller Inhalte ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch auszugsweise) in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder anderes Verfahren) sowie die Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeglicher Art, gesamt oder auszugsweise, ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Autoren untersagt.

Die Benutzung dieses Magazins und die Umsetzung der darin enthaltenen Informationen erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter großer Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Druckfehler und Falschinformationen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Die Autoren übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Magazins. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen von den Autoren übernommen werden. Für die Inhalte von den in diesem Magazin abgedruckten und verlinkten Internetseiten sind ausschließlich die Betreiber der jeweiligen Internetseiten verantwortlich.

**Christian Stadler – Chris & Lenka's Bahnfotos**

Brunnengasse 72

1160 Wien

Österreich

**Titelbild:** JK Riverfall Cottage – © Christian Stadler  
Dwarf Warrior – © FreePNG  
W20 Dragon Logo – © Xenia Bergmann

---

„Antheria“, „Legends of Antheria“ sowie „Dungeons of Antheria“ – © Andrea Hieke

„Antherianischer Amazonen-Kurier“ – © Xenia Bergmann, Peter Horvath & Christian Stadler

„Das Schwarze Auge“ und sein Logo sowie „Aventuria“, „Dere“, „Myranor“, „Riesland“, „Tharun“ und „Uthuria“ und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

„Dungeons & Dragons“, „Magic – The Gathering“, „Pathfinder“, „Icewind Dale“ sowie „Duel Masters“ und deren Logos sind eingetragene Marken von Wizards of the Coast Games.

„Dungeon Alchemist“, sowie dessen Logo sind © Briganti BV Belgien

„Skyrim“, „Oblivion“ sowie „Morrowind“ und deren Logos – © Bethesda Game Studios

„Skyrim Initialen“ sowie „Skyrim UI Elemente“ – © Bethesda Game Studios



iele Spiele auf PC oder Konsolen sind gekommen – und in Vergessenheit geraten. Doch ein Spiel ist gekommen um zu bleiben! Die Rede ist von **Elder Scrolls V: Skyrim**. Im Jahr 2011 erschienen, erfreut es sich noch immer größter Beliebtheit, was vor allem auch daran liegt, dass es für kein anderes Spiel so viele Modifikationen (Mods) gibt wie für **Skyrim**. Niemand kann mehr mit Sicherheit sagen, wie viele Mods es für **Skyrim** gibt, die Anzahl dürfte aber in die Hunderttausende gehen. Zu verdanken ist das in erster Linie dem Entwickler **Bethesda Game Studios**. Denn anders als bei vielen anderen Projekten werden Modder von **Bethesda** nicht strafrechtlich verfolgt, sondern durch Bereitstellung verschiedenster Werkzeuge unterstützt, was zu einer blühenden Modding-Szene führte, mit deren Werken wir uns hier ein wenig befassen werden.

The Elder Scrolls® V

---

# SKYRIM



Steam-Rekord: über 274.000 Spieler gleichzeitig!

Eurogamer 10/10 | Metacritics 94% | GamePro 93% | GameStar 91%

4Players 90% | IGN 9,5/10

Spiel des Jahres 2011

(Peter & Christian)



◆ MOTZ NICHT - NIMM MODS ◆

Für kein anderes Spiel gibt es so viele Mods wie für Skyrim. Wir präsentieren euch in dieser Ausgabe einige der - unserer Meinung - besten Mods und Cheats. Viel Spaß beim Durchforsten - vielleicht findet ihr ja die eine oder andere Mod, die ihr noch nicht kennt und mit der ihr euer Spiel aufpeppen möchtet..

◆ IMMOBILIEN IN SKYRIM ◆

Keine Lust immer in verwanzten Tavernen oder unter freiem Himmel zu schlafen? Ich braucht Platz um eure Beutestücke zu lagern oder zu präsentieren? Dann solltet ihr euch nach einem Haus in Skyrim umsehen. Aber vielleicht wollt ihr ja eine Festung? Oder vielleicht ein ganzes Dorf mit Festung? Hier werdet ihr fündig!



◆ DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM ◆



Da wir diese Ausgabe fast vollständig dem Spiel Skyrim gewidmet haben, darf natürlich auch eine kurze Auflistung im Spiel verwendeter Schriften nicht fehlen. Die meisten davon sind natürlich rechtlich geschützt und für uns unbezahlbar. Aber es gibt vernünftige und günstige Alternativen.

◆ DRAGON MAP MAKER ◆

Ist der Dragon Map Maker eine Konkurrenz oder gar eine Alternative zu Dungeon Alchemist? Wir haben uns das Programm gekauft und werden mal sehen wo seine Stärken und Schwächen zu finden sind. Im ersten Test überwiegen leider die Schwächen, aber vielleicht verschafft ihr euch selbst einen Überblick.

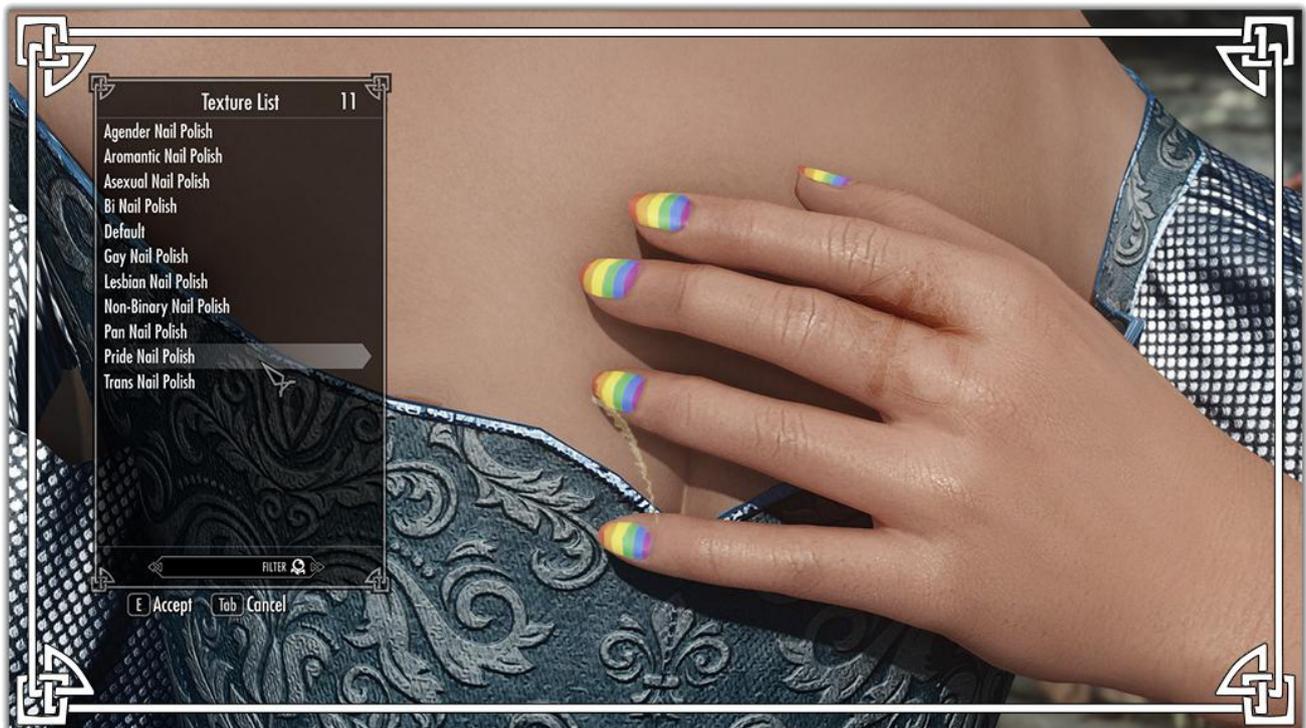


Durch einen Klick auf das "■" Buch unten links gelangt ihr wieder zu diesem Verzeichnis zurück!



ods haben nichts, wie von **Xenia** spaßeshalber angemerkt, mit Motzen zu tun, sondern mit **Modifikationen** - und derer gibt es für **Skyrim** so viele, dass selbst eine ganze Buchreihe nicht ausreichen würde um sie alle aufzuzählen.

Genau jetzt, in diesem Augenblick, den 2. Juni 2023 um 9:37 Sommerzeit, kann man auf Nexus-Mods sage und schreibe 67.959 Mods für **Skyrim** (PC) downloaden - und es werden stündlich mehr. Ob man eine **Mod** nun für nützlich oder brauchbar erachtet, das liegt wohl einzig und alleine im Auge des Benutzers. So erschien heute zum Beispiel eine Mod, welche die meisten Flaggen in **Skyrim** durch die „Regenbogenflagge“ ersetzt. Naja... Eine andere, durchaus witzige, **Mod** erlaubt es dem Spieler, der Spielerin oder einer non-binären Person die Fingernägel des Charakters in einem bestimmten Farbschema zu lackieren. Unsere kurze Meinung dazu: »Nette Ideen, aber man kann es auch ein klein wenig übertreiben.« Wir vertreten die Meinung, dass es weit sinnvoller ist, sich mit nötigem Respekt zu behandeln - *und zwar in beide Richtungen* - als seinem **Skyrim** Charakter die Fingernägel zu färben. Aber dennoch müssen wir anerkennen, dass die **Mod** sehr gut ausgearbeitet ist.



Und natürlich ohne Absicht den Mod-Autor oder Angehörige dieser Gruppen beleidigen zu wollen, diese **Mod** gehört für uns ganz klar in die Kategorie „Mod-Kuriositäten“ auf die wir in einer anderen Ausgabe noch näher eingehen werden. Aber kurios muss keinesfalls schlecht bedeuten...



Eine Frage, welche wir oft gestellt bekamen war, welche **Mod** uns von allen am Besten gefällt. Das ist schwer zu sagen, denn es gibt wirklich eine Vielzahl guter **Mods**, aber wir glauben sagen zu können, dass Bethesda die mächtigste aller **Mods** bereits mit dem Spiel mitliefert – allerdings nur mit der PC-Version, Konsolen-Spieler haben hier leider das Nachsehen. Wir sprechen von der Kommando Konsole, die per Tastendruck aufgerufen werden kann. Dazu einfach die Taste über der Tabulator-Taste drücken. Bei der Abbildung der Taste (links) handelt es sich um die Taste einer deutschen Standardtastatur (QWERTZ). Bei anderssprachigen Tastaturen kann die Beschriftung abweichen – es handelt sich jedoch immer um die Taste über der Tabulator-Taste.



**Achtung!** Das Verwenden der Kommando Konsole führt in den meisten Fällen dazu, dass ihr im Spiel keine Errungenschaften mehr erwerben könnt. Wer das Spiel also ehrlich spielen möchte, der sollte tunlichst die Finger von der Kommando Konsole lassen. Ganz kurz gesagt – wer schummelt wird bestraft. Wir haben uns für die Benutzung der Kommando Konsole einen eigenen Spielstand angelegt, denn ohne Konsolenbefehle ist es kaum möglich vernünftige Screenshots zu erstellen. So lassen sich zum Beispiel über die Kommando Konsole Wetter und Zeit im Spiel beeinflussen. Im Internet findet ihr Dutzende Seiten mit Auflistungen der Befehle...

Und bevor wir jetzt eben so viele E-Mails beantworten müssen, hier eine kurze Auflistung der Befehle, welche wir verwenden. Aber noch einmal zur Sicherheit! Die Verwendung der Konsole führt in den meisten Fällen dazu, dass es nicht möglich ist Errungenschaften freizuschalten. Gebt bitte nicht uns die Schuld, wenn ihr nur „schnell etwas versuchen“ möchtet und euch damit viele Stunden Spiel zunichte macht. Nach Drücken oben beschriebener Taste befindet ihr euch in der Kommando Konsole, die ein wenig einer alten DOS Oberfläche ähnelt und auch so benutzt wird. Beim ersten Aufruf der Konsole wird das erste Zeichen, welches ihr danach eintippt mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit nicht erkannt. Um dem vorzubeugen, haben wir uns angewöhnt, nach Aufruf der Konsole zuerst die Return Taste zu drücken. Bei den Eingaben müsst ihr nicht auf Groß- oder Kleinschreibung achten. Wir machen das jetzt nur, damit es ein wenig übersichtlicher wird. Also – welche Kommandos verwenden wir... Ach ja! Und vergesst bitte nicht nach Eingabe eines Kommandos die Return-Taste zu drücken.

### ❖ TGM (*Toggle God Mode*)

Der Name des Befehls lässt es schon erahnen... Damit aktiviert oder deaktiviert ihr den God Mode. In diesem Modus seid ihr – naja – ein Gott. Nichts und niemand kann euch in diesem Modus etwas anhaben. Wohl unnötig zu erwähnen, dass dieser Modus zur sofortigen Disqualifikation bei den Errungenschaften führt. Und so zu spielen macht auch nicht wirklich Spaß...



### ☞ **TFC 1** (*Toggle Freefly Camera*)

Der Befehl **TFC** aktiviert eine frei steuerbare Kamera, was zum Erstellen von Screenshots natürlich unerlässlich ist. Ergänzt man den Befehl um die Zahl 1 – also **TFC 1** (bitte das Leerzeichen zwischen **TFC** und **1** beachten) wird das Spiel bis zu erneuter Eingabe des Befehls pausiert. Das ist natürlich besonders praktisch, wenn man ungestört Screenshots erstellen möchte – ohne das sich die Lichtverhältnisse dabei ändern.

### ☞ **TM** (*Toggle Menus*)

Dieser Befehl ist überaus nützlich – aber auch ein wenig gewöhnungsbedürftig in der Anwendung. Der Befehl deaktiviert das komplette HUD. Kompass, Fadenkreuz, Gesprächstexte, selbst die Kommando Konsole – alles ist auf einen Schlag unsichtbar, sobald ihr diesen Befehl eintippt. Man sollte diesen Befehl also immer als letzten eintippen, bevor man die Konsole durch Drücken besagter Taste (auf der deutschen Tastatur nennt man sie Zirkumflex-Taste) schließt. Jetzt kommt der gewöhnungsbedürftige Teil. Um das HUD wieder sichtbar zu machen, muss der Befehl erneut eingegeben werden – und zwar in einer unsichtbaren Kommando-Konsole. Wir haben uns dazu folgende Reihenfolge angewöhnt <Zirkumflex> <Return> **TM** <Return>. Die Angaben in den Klammern beschreiben natürlich die Tasten, die ihr drücken müsst.

### ☞ **Set Timescale To ##** (*Zeit in Skyrim verlangsamten/beschleunigen*)

Manchmal ist es erschreckend wie schnell die Zeit in **Skyrim** vergeht. Ihr setzt euch am frühen Nachmittag in **Riften** auf eine Bank, blättert ein wenig in einem Buch und schon ist es im Spiel dunkelste Nacht. In der realen Welt ohnehin, aber zumindest in **Skyrim** können wir etwas dagegen tun – und zwar mit dem Kommando **Set Timescale To ##**, wobei ## für eine Zahl von 1 bis sehr viel steht. Wir würden allerdings nicht empfehlen über 60 zu gehen, da das Spielgeschehen sonst darunter leidet. Was genau bewirkt dieser Befehl also? Nun, er legt das Verhältnis zwischen realer Zeit und der Zeit in **Skyrim** fest.

Gebt ihr zum Beispiel statt ## die Zahl 5 ein, so vergehen in einer Minute Spielzeit, fünf Minuten in der Welt von **Skyrim**. **Set Timescale To 5** lässt die Zeit im Spiel also fünfmal so schnell vergehen wie in unserer realen Welt. Bei **Set Timescale To 1** läuft die Zeit im Spiel genau so langsam ab wie in unserer realen Welt. Auch wenn die Eingabe einer 0 jetzt vielleicht verlockend erscheint – das würde den Zeitfluss in **Skyrim** zum Erliegen bringen – raten wir davon ab.



Weshalb? Es steht zwar die Uhr still, aber das Leben in **Skryim** geht weiter. NPC's gehen ihren Geschäften nach, Pflanzen wachsen, Hühner legen Eier... ..aber die Zeit steht still. Jetzt laufen aber viele Dinge in **Skryim** zeitgesteuert ab und wenn man die Zeit anhält passieren diese Dinge einfach nicht. Das kann sogar so weit gehen, dass man Quests nicht mehr abschließen kann oder ihr nicht im Tempel der Mara heiraten könnt - weil einfach die Zeit bis zur Feier nicht verstreicht.

Kurz gesagt - für ein kurzes Foto Shooting in **Skryim** ist die 1 ganz in Ordnung, aber langfristig sollte man keine Werte unter 10 verwenden um Probleme mit zeitgesteuerten Events zu vermeiden. Der voreingestellte Standardwert dürfte etwa bei 24 liegen.

---

☞ **Set Gamehour To ##** (*Uhrzeit einstellen*)

Keine Frage, manchmal sieht eine Szene im Sonnenuntergang um 17:00 am Schönsten aus. Jetzt ist es aber schon 18:45 in **Skryim**. Langes Warten bis es wieder 17:00 ist - und wer weiß ob das Wetter dann mitspielt. Das Wetter kann in **Skryim** binnen kürzester Zeit dramatisch umschlagen. Abhilfe schafft hier der Befehl **Set Gamehour To ##**, wobei die ## durch Zahlen von 1 bis 24 zu ersetzen sind. Ganz klar - gebt ihr eine 6 ein, so ist es 6:00 am Morgen, bei einer 17 ist es 17:00 (5 p.m.) am Abend. Bei englischsprachigen Spielern sorgt das 24 Stunden System vielleicht für Verwirrung, aber in unserem Fall sollte das kein Problem darstellen. Ach ja... Bitte nur volle Stunden eingeben, *also nicht 17:21 oder 9,42.*

---

☞ **SW #####** (*Set Weather - langsamer, natürlicher Übergang zu gewähltem Wetter*)

☞ **FW #####** (*Force Weather - sofortige Änderung zu gewähltem Wetter*)

Uhrzeit stimmt, das Zeitverhältnis ist angepasst, die Rüstung und Waffen des Models sind auf Hochglanz poliert - aber das Wetter spielt absolut nicht mit. Oder ihr müsst Fische fangen, die man nur bei Regenwetter fangen kann und es ist weit und breit keine Wolke in Sicht. Hier können die Befehle **SW** und **FW**, sowie die achtstellige Wetter-ID helfen. Wir verwenden fast ausschließlich den Befehl **FW**, da wir beim Bilder malen (Screenshot erstellen) nicht warten wollen bis sich das Wetter verändert hat. Eine ziemlich umfangreiche Liste der Wetter-ID's findet ihr auf [elderscrolls.fandom.com](http://elderscrolls.fandom.com), aber um die Sache ein klein wenig zu vereinfachen, findet ihr hier auf den nächsten Seiten, einen kleinen Auszug daraus. Ach ja! Einen kleinen Vorteil hat auch der **SW** Befehl. Gibt man nach der ID <Leerzeichen>1 - also **SW ##### 1** - ein, so bleibt das Wetter in der gewählten Einstellung, bis es durch ein **FW #####** aufgehoben wird. Die ##### sind natürlich durch die achtstellige Wetter-ID zu ersetzen, aber das sollte jetzt schon klar sein.





ID: 0010e1f2 - Sonnentag

Ein strahlend schöner Sonnentag in **Skyrim**. Der Himmel ist strahlend blau und nur wenige, fluffige Wolken sind am Himmel zu sehen. Ein herrlicher Tag um ein Bad im Fluss zu nehmen. Nachts wird der Himmel von atemberaubenden Polarlichtern erhellt und in Farben getaucht.

ID: 000d4886 - Gewittersturm

Bei so einem Wetter jagt man nicht einmal einen Hund vor die Türe. Der Tag ist schwarz wie die Nacht, es schüttet wie aus Eimern, Blitze reißen Löcher in die Dunkelheit und das Donnernrollen lässt selbst hartgesottene Krieger unter ihrer Decke zusammensucken. Kurz - bescheidenes Wetter!



ID: 000c8221 - Schneesturm

Ein Spruch trifft bei **Skyrim's** Wetter ganz sicher zu - Schlimmer geht's immer! Wer meint, dass ein Gewittersturm etwas für Warmduscher ist, der kann sein Glück ja mal im Blizzard versuchen. Hat man die **Mod True Storms** installiert kann man keine zehn Meter weit sehen.

ID: 04018471 - Ascheregen

**Solstheim** war nie das Paradies von **Tamriel**, aber eine Reihe von Vulkanausbrüchen haben den südlichen Teil der Insel in eine Aschewüste verwandelt, in der so gut wie nichts wachsen und gedeihen kann. Auch Jahre nach dem letzten Ausbruch fliegt noch Vulkanasche durch die Luft.



Achtung - jetzt wird's wirklich schaurig - und das Wetter höllisch!





ID: 02006aec - Sonnenfinsternis

Ein Festtag für Vampire! Endlich mal am Tag durch **Skyrim** wandern ohne den negativen Einfluss der Sonne spüren zu müssen. Nicht die geringste Ahnung ob es tatsächlich so ist - ich bin Werwolf - aber es klingt zumindest gut in der Beschreibung. Und wie ihr sehen könnt ist es wirklich finster!

ID: 0010199f - Blutmond

Was die Sonnenfinsternis für Vampire ist, das ist der Blutmond für Werwölfe. Die perfekte Zeit um \*Spoiler\* mit Aela auf die Jagd zu gehen um die „Silberne Hand“ zur Strecke zu bringen. Lasst uns den Himmel rot färben mit ihrem Blut! Auch diese Beschreibung dient lediglich der Dramatisierung...



ID: 0010199f - Apocrypha Apokalypse

Für den Designer dieser Welt habe ich nur einen Ratschlag: »Such dir Hilfe!« Nie zuvor in meinem Leben habe ich ein derart irres Leveldesign erlebt. Wie hat **Chris** gehässig angemerkt: »Jetzt weiß ich, wie es in deinen Gedanken aussieht **Peter**! Danke auch!« Welt und Wetter erinnern stark an Alien...

Doch wie schon erwähnt handelt es sich hier nur um einen ganz kleinen Auszug aus **Skyrims** Wetter. Insgesamt stehen über 120 verschiedene Wetterszenarien zur Auswahl. Wie schon erwähnt - auf [elderscrolls.fandom.com](http://elderscrolls.fandom.com) findet ihre eine große Auswahl and Szenarien.



☞ **CoC #####** (*Center on Cell - Teleportation*)

Dieser Befehl ist mit sehr viel Vorsicht zu genießen, er kann das Leben vereinfachen aber auch Quests „zerstören“ und unlösbar machen. Was genau macht dieser Befehl? Nun - er „teleportiert“ euch an den angegebenen Zielort, und zwar ganz egal von wo aus. Manchmal kann das nützlich



sein, wenn man zum Beispiel wie wir mit einem Kamel zwischen zwei Säulen in „World of Rudra“ steckt und deswegen auch nicht absteigen kann. Also startet man vom letzten gespeicherten Spielstand neu oder man „teleportiert“ sich mittels **CoC** aus der Klemme. Was man allerdings niemals tun sollte - ist sich aus einer aktuellen Quest weg zu teleportieren. Ein sehr gutes Beispiel für Quests, welche dann unlösbar werden, sind die Quests um die Mod „Clockwork Castle“. Neben „Legacy of the Dragonborn“ die schönste Mod die ich je gesehen. Was mich - entschuldige **Chris** - uns daran stört, ist das man die Quests durchspielen muss um wieder nach **Skyrim** gelangen zu können. Reißt einem jedoch der Geduldsfaden und man teleportiert sich aus der Quest nach **Skyrim** zurück, so hat man keine Möglichkeit mehr je in Besitz des Schlosses zu kommen - und glaubt mir, das wäre wirklich schade.



Aber genug darüber, kommen wir zu den möglichen Angaben für Zielorte in **Skyrim**. Wie immer sind die ##### - in diesem Fall durch einen Textstring zu ersetzen. Sollte der Name ein Leerzeichen enthalten, so muss er unter Anführungszeichen gesetzt werden, sonst wird's nichts mit der Teleportation. Zur Sicherheit noch ein kleines Beispiel - die Eingabe des Kommandos **CoC Whiterun** bringt euch direkt hinter das Stadttor der Hauptstadt. Und wie schon zu Beginn erwähnt, die Konsole unterscheidet nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung. Wir verwenden sie bei den Namen nur zwecks besserer Lesbarkeit.



Die, unserer Meinung nach, wichtigsten Orte für das **CoC** Kommando sind...

**Whiterun** - Ihr werdet auf die Brücke über den Fluss vor Whiterun teleportiert.

**WhiterunTempleOfKynareth** - Ihr werdet direkt in den Tempel der Kynareth teleportiert

**WhiterunBanneredMare** - Ihr seid durstig? So gelangt ihr direkt in die Taverne von Whiterun.

**WhiterunHallOfTheDead** - Grusel gefällig? Mit dem Kommando geht's in die Leichenhalle.

**SolitudeOrigin** - Ihr werdet hinter das Stadttor von Solitude teleportiert - Tipp: 180° drehen!

**SolitudeWinkingSkeever** - Lust auf Gesang? Den gibt es in der Taverne von Solitude.

**SolitudeBluePalace** - Wie der Name vermuten lässt werdet ihr in den Blauen Palast teleportiert.

**SolitudeTempleOfTheDivines** - Der Tempel von Solitude ist sicher einen Besuch wert.

**RiftenOrigin** - Ihr werdet auf den Marktplatz von Riften teleportiert - ins Herz der Stadt.

**RiftenRaggedFlagon** - Die Untertavernen sind das Hauptquartier der Diebesgilde.

**RiftenTempleOfMara** - Teleportiert euch in den Tempel, damit ihr eure Hochzeit nicht verpasst!

**RiftenFishery** - Auf den Docks der Fischerei befindet sich ein guter Angelplatz..

**MarkarthOrigin** - Ihr werdet hinter das Stadttor der „vertikalen Stadt“ teleportiert.

**MarkarthSilverBloodInn** - Durstig? Ab in die Taverne von Markarth - Freibier! Nicht wirklich...

**MarkarthTempleOfDibella** - Teleportiert euch in den Tempel der Göttin von Liebe und Schönheit.

**MarkarthHallOfTheDead** - Aus dieser Leichenhalle verschwinden immer wieder Leichen.

**WindhelmOrigin** - Ihr werdet in eine Seitengasse nahe des Palastes teleportiert..

**WindhelmTempleOfTalos** - Eigentlich ist die Religion des Talos verboten - sein Tempel desolat.

**WindhelmPalaceOfTheKings** - Der Palast ist nicht gerade eine Augenweide - eher schmucklos.

**WindhelmNewGnisisCornerClub** - Die schäbigste Taverne in Skyrim und Umgebung.

Dies ist nur ein ganz kleiner Auszug aus den möglichen Zielen für das **CoC** Kommando. Eine viel ausführlichere Auflistung findet ihr auf:

[https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Console\\_Commands\\_\(Skyrim\)/Locations](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Console_Commands_(Skyrim)/Locations)



**Achtung!** Chris hat mich gerade noch auf etwas sehr Wichtiges hingewiesen, was das Teleportieren per **CoC** Kommando betrifft. Sollte man sich zum Beispiel in einen Shop teleportieren - zum Beispiel **SolitudeBitsAndPieces** - dann müsst ihr das unbedingt während der Öffnungszeiten des Shops tun. Teleportiert ihr euch während der Nachtstunden an so ein Ziel, dann gilt das als Einbruch und ihr habt sofort die Stadtwachen im Nacken. Das Gleiche gilt natürlich auch, wenn ihr euch in Privathäuser teleportiert.

### ☞ Lydia (Little Girl Lost)

Nein! Lydia ist kein Konsolenbefehl, sondern sie war für die Meisten von uns der erste Begleiter - oder besser gesagt Begleiterin - auf unseren Abenteuern in **Skyrim**. Leider leidet unsere Begleiterin an einer Krankheit, die sich „schwache K.I.“ nennt. Diese war 2011 noch ziemlich stark verbreitet und so kam es immer wieder mal vor, dass Lydia einfach „verloren ging“. Entweder weil sie uns nicht folgen konnte - oder wir ihr nicht. Vielleicht haben wir auch das eine oder andere Mal den **CoC** Befehl benutzt, der zwar uns an einen anderen Ort bringt - unsere Follower aber nicht.

Manchmal hat sie sich aber auch nur mit den Falschen angelegt und das Zeitliche gesegnet. Obwohl es in **Skyrim** viele Begleiter und Begleiterinnen gibt, ist uns die furchtlose Kriegerin doch irgendwie ans Herz gewachsen. Ok! Es ist geschummelt, aber die Konsole ermöglicht es uns, Lydia - und andere - zu uns zurück zu holen. Einfach nur die Konsole öffnen und folgende zwei Zeilen eintippen.

Prid 000a2c94

MoveTo Player



Schon sollte Lydia, wie von Zauberhand, an eurer Seite auftauchen. Tut sie das nicht, habt ihr leider einen Fehler bei der Eingabe gemacht. Jetzt bleibt aber noch die Frage, ob sie strahlend neben euch steht oder tot zu euren Füßen liegt. Sollte sie bereits verstorben sein, so könnt ihr sie nun mit dem - ein wenig sarkastischem - Befehl **RecycleActor** wieder zum Leben erwecken. Auf diese Art bleibt Lydia für immer an eurer Seite. Das funktioniert natürlich auch mit anderen Followern, wenn ihr statt Lydias RefID, die des anderen Charakters verwendet.





s mutet schon ein wenig seltsam an... Die sonst so strenge USK hat Skyrim den blauen 16er Pflatsch verpasst, während die PEGI das Spiel ab 18 freigegeben hat. In den USA wurde das Spiel von der ESRB aufgrund des extrem hohen Gehaltes an Sex und Alkoholkonsums nur für Erwachsene empfohlen. Viele Spieler werden jetzt verwundert den Kopf schütteln und sich fragen ob sie vielleicht eine zensierte Version besitzen oder in den Einstellungen etwas übersehen haben. Sex in Skyrim? Gibt es nicht! Zumindest nicht ohne **Mods**.. ...und um eine dieser Mods geht es jetzt in dieser Ausgabe. Und zwar um die **Mods** „**Flower Girls**“ und „**Amorous Adventures for Flower Girls**“, welche die Welt von **Skyrim** um das Geschäft der käuflichen Liebe erweitert. Aus diesem Grund müssen wir darauf hinweisen, dass der folgende Teil dieses Magazins nicht für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren geeignet ist und jede Menge **SPOILER** enthält.



Es ist wohl nicht nötig zu erwähnen, dass es zu Sex-oder Nackt-Mods sehr geteilte Meinungen gibt. Auch in unserer Gruppe reichen die Meinungen von »Das braucht kein gesunder Mensch!« bis zu »Das macht **Skyrim** erst komplett!« Solltet ihr auch zur Gruppe gehören, die solche Mods generell ablehnen, dann solltet ihr diese ausführliche **Mod**-Beschreibung vielleicht **überspringen**, aber wir versprechen euch, dass euch damit etwas entgeht.

#### ☞ **Flower Girls SE** (*Let's talk about sex!*)

Ja, das ist diese skandalöse **Mod**, die es den Helden in **Skyrim** erlaubt erotische Abenteuer zu haben. Aber vielleicht ist der Begriff Abenteuer hier schon etwas zu weit hergeholt, denn eigentlich bietet **Flower Girls SE** nur den Rahmen auf dem Abenteuer und Charaktere aufbauen können. Das ganze Abenteuer besteht eigentlich darin, von der Möglichkeit käuflicher Liebe Gebrauch zu machen. Das geschieht, indem man eines der Blumenmädchen (daher der Mod-Name) anspricht, 25 Septimes





bezahlt, eventuell ein intimes Plätzchen aufsucht und den gewünschten Service auswählt. Dafür wird man - falls nicht in den Einstellungen deaktiviert - mit verschiedenen Animation „belohnt“. Hier haben wir uns zum ersten Mal krumm und dämlich gelacht, denn wenn man nicht zusätzlich einen Nackt-Patch installiert behalten die Figuren ihre „Unterwäsche“ - oder **Skyrim** Windel wie **Chris** sie nennt - an. Und selbst mit Nackt-Patch sieht der männliche Charakter noch immer aus wie Barbies Freund Ken. Man muss sich also noch durch einige andere **Mods** kämpfen um eine „realistische“ Darstellung zu erreichen. Wer auf die optische Darstellung verzichten möchte, der kann dies in den Einstellungen tun. Es erscheint dann nur eine Textmeldung, dass gefummelt und etwas Unzüchtiges getrieben wurde.

Blumenmädchen in **Skyrim** zu sein, ist ein harter Job, genau wie in unserer Welt auch. Bei jedem Wetter und zu jeder Tages- oder Nachtzeit sind sie in den wichtigsten Städten anzutreffen. Ihr findet sie im schönen **Whiterun**, im frostigen **Windhelm**, im schönen **Solitude**, bieten ihre

horizontalen Dienste im vertikalen **Markarth** an und in **Riften** sorgen sogar zwei Blumenmädchen für das Wohl ihrer Kunden. Doch das alleine wäre schon wenig, nicht wahr?

Eine Neuerung, welche durch **Flower Girls** dem Spiel hinzugefügt wird, ist die Möglichkeit um die Gunst einer Angebeteten zu werben - sie quasi zu verführen. Ihr könnt versuchen ihr Herz durch Komplimente oder durch Geschenke zu gewinnen. Aber nicht nur dadurch könnt ihr in der Gunst eurer Angebeteten steigen. Auch wenn sie euch auf der Jagd nach Drachen begleiten darf und Zeugin wird, wie ihr einen erlegt steigt euer Ansehen. Auch wenn sie euch beim Bäume fällen oder Holz hacken zusehen kann wirkt das auf sie wie ein Aphrodisiakum. Wem das aber zu viel Arbeit ist, der kann auch auf die mitgelieferten Zauber zurückgreifen.

**Bewitch** (Verzaubern) - der verzauberte NPC muss einer spielbaren Rasse angehören, wird dafür aber sechs **Skyrim**-Stunden lang zum Blumenmädchen und bietet seine/ihre Dienste an. Der Zauber wirkt allerdings nicht bei allen NPC's. Und seid bloß vorsichtig, bei wem ihr den Zauber anwendet - oder wollt ihr stundenlang von einem Ork angebaggert werden, der euch erzählt, was er für 25 Septimes alles mit euch machen würde. Igitt! Den Zauber findet ihr in der Kategorie: **Illusion**



**Seduce** (Verführen) - Der Zauber ermöglicht es euch, den Ziel-NPC zu verführen. Dies wurde für die NPCs implementiert, die ihr nicht durch das Durchführen von Quests/Sammeln von Materialien verführen könnt. Dies setzt natürlich voraus, dass ihr „Seduction“ in den Optionen für **Flower Girls** aktiviert habt. Beachtet, dass dieser Zauber äußerst selten benötigt werden sollte, er ist eigentlich für durch Mods hinzugefügte NPCs gedacht. Den Zauber findet ihr in der Kategorie: **Illusion**

**Fornicate** (Unzucht treiben) - Mit diesem Zauber animiert ihr zwei Ziel-NPCs - wenn diese einem zulässigen Typ angehören - sich „viel besser kennenzulernen“. Die Szene zwischen den beiden findet dann genau vor euren Augen statt. Den Zauber findet ihr in der Kategorie: **Illusion**

**Pleasure Self** (Selbstbefriedigung) - Wenn dieser Zauber einer Erklärung bedarf, dann ...

**FG-Options** - Dieser „Zauber“ ermöglicht es euch, **Flower Girls** ganz nach euren Wünschen anzupassen. Obwohl **Flower Girls** kaum negativen Einfluss auf eure Spielstände hat, gibt es auch eine Deinstallationsoption, um euren Spielstand vollständig von jeglichem **Flower Girls**-Einfluss zu befreien, falls ihr euch entscheidet, dass dieser **Mod** nichts für euch ist.

Er werdet die **Mod** doch jetzt nicht tatsächlich wieder deinstallieren oder? Damit würde euch nämlich wirklich etwas sehr Gelungenes entgehen. Nämlich die...



#### ☞ Amorous Adventures (**SPOILER-ALARM**)

Gleich eines vorweg! Es gibt von den **Amorous Adventures** auch die **Amorous Adventures Plus**, die ein paar kleine Fehler in der Ursprungs-**Mod** ausbessert, aber eine beachtliche Anzahl neuer Probleme verursacht. Solltet ihr die Installation der Mod in Erwägung ziehen, dann nehmt bitte die Originalfassung. Die ist zwar auch nicht 100% fehlerfrei, aber das hat in **Skyrim** nichts zu bedeuten. Und wer sich durch die Darstellung von sexuellen Handlungen genervt fühlt, der kann auch auf eine „Clean Version“ der **Mod** zurückgreifen, die ohne Darstellungen auskommt.

Wie der Name vermuten lässt, geht es in dieser Abenteuer-**Mod** um erotische Geschichten, doch wer dahinter jetzt einen **Skyrim** Porno vermutet, der tut dieser **Mod** wirklich verdammt unrecht. Die Abenteuer - oder Geschichten, je nachdem wie man es sehen möchte - haben nämlich überraschend viel Tiefgang. Viele von uns kennen **Carlotta Valentina**, die auf dem Markt von **Whiterun** Obst und Gemüse verkauft. Einige von uns haben sich vielleicht auch die Zeit genommen,



sich ein wenig mit ihr zu unterhalten. So erfahrt ihr, dass die hart verdienten Septimes gerade mal so zum Überleben für sie und ihre Tochter **Mila** reichen. In der Quest „*A Key To Her Heart*“ erfährt man in einer ergreifenden Geschichte, warum sich **Carlotta** alleine um ihre Tochter kümmern muss. Schon alleine diese Quest ist es, unserer Meinung nach, wert das man sich diese **Mod** installiert. Nicht nur, dass die Geschichte dahinter gut ist, ist diese Quest sehr gut in die Hauptstory von **Skyrim** eingewoben. Und so manch eine(r) hat dabei sicher eine Träne weggedrückt...



In „*An Angel In Steel*“ lernt ihr eure Begleiterin **Lydia** von einer ganz anderen Seite kennen Sie mag zwar euer „Schwert und Schild“ sein, aber auch in ihrer Rüstung steckt ein Mensch und es ist eure Aufgabe sie davon zu überzeugen, dass das Leben nicht nur aus Ehre und Pflichterfüllung besteht. Im Laufe dieser Quest erfahrt ihr so einiges über die Bewohner von **Whiterun** mit dem ihr sicher nicht gerechnet habt. Die Quest ist eher kurz und unkompliziert und eignet sich hervorragend als Einstieg in die **Amorous Adventures**.



In „*A Passionate Priestess*“ lernt ihr die Priesterin **Danica Purespring** von einer ganz anderen Seite kennen. Sie ist nämlich nicht nur eine leidenschaftliche Heilerin im Tempel der **Kynareth**. Sie bittet euch um den Gefallen ihr Saft (Harz) vom „**Eldergleam**“ zu bringen, damit sie dessen Ableger in **Whiterun** heilen kann. Ihr erfahrt dabei zwar nichts über **Danica** selbst (die im englischen Original übrigens einen sexy Akzent hat) dafür jedoch eine ganze Menge über Natur und Glauben in **Skyrim**.

Hätten wir uns mehr auf das konzentriert was **Danica** uns zu Beginn der Quest erzählt, so hätten wir diese sicher in deutlich kürzerer Zeit lösen können. All jenen, die wie wir ewig und noch drei Jahre gerätselt haben wie sie über die Wurzeln des „**Eldergleam**“ hinwegkommen, denen sei das Wort „**Nettlebane**“ ins Stammbuch geschrieben. Wie bei so vielem im Leben liegt das Geheimnis auch hier in der Wahl des richtigen Werkzeuges. Schafft ihr die Quest winkt eine leidenschaftliche Belohnung...



Ein wenig heikel ist die Quest-Reihe in **Solitude**... Nicht unbedingt wegen ihres Inhaltes, sondern weil diese Quests sehr eng mit den Quests der Hauptstory verwoben sind. Löst man eine dieser Aufgaben bevor man die Quest-Reihe mit „*A Widow Too Soon*“ startet, kann es passieren, dass die Quest unlösbar wird, weil auslösende Momente fehlen. Es ist daher sehr wichtig, dass ihr zuerst **Elisif** im **Blauen Palast** besucht und mehrmals mit ihr redet, bevor ihr euch in ein anderes Abenteuer in **Solitude** stürzt.



Hier gibt es auch einen gravierenden Unterschied zur (nochmals Finger weg!) Plus Version. Während euch in der Original Version **Jarl Elisif** um eure Hilfe bittet, tut das in der Plus Version die Wache am Stadttor. Um die Quest in der Plus Version zu starten, müsst ihr entweder zu Fuß, per Pferd oder mit der Kutsche nach **Solitude** reisen, die Straße hoch laufen und mit der Stadtwache sprechen. Verwendet nicht die Schnellreisefunktion, denn mit der landet ihr bereits in der Stadt und könnt so nicht mit der Wache sprechen. Hier hat die Plus Version voll verkackt!

Wie auch in der Hauptquest erfahrt ihr vom Tod **König Toryggs** und der dahintersteckenden Verschwörung. Nachdem ihr einige Aufgaben für **Elisif** erledigt habt - für die ihr natürlich gerne eure Hilfe anbietet - bittet sie euch um den Gefallen eine Opfergabe an den Schrein des **Talos** zu bringen. Hier kommt es dann zu einer seltsamen, aber schicksalhaften Begegnung.



**Wichtig!** Verwendet während Quests - haben wir schon mal erwähnt - nicht das **CoC** Kommando! Macht ihr es hier, weil ihr zu ungeduldig seid um in den **Blauen Palast** zu reisen kann das **ALLE** ortsgesteuerten **Aktionen im SPIEL** - nicht nur in dieser Mod - zerstören. Schnellreisen sind in Ordnung, aber bitte kein CoC.

Rasch werdet ihr immer tiefer in den Sumpf aus Begierden und Korruption in **Solitude** gezogen. Am Ende verwundert es nicht mehr, dass der Hof von **Elisif** von Vampiren unterwandert („*Fangs of Desire*“) und das **Bard's College** weit mehr ist als nur eine Dicht- und Gesangsschule („*A Song Of Lust And Guile*“). Die Questreihe von **Solitude** ist wirklich ausgezeichnet gemacht und es wäre schade, wenn man sie durch ein **CoC** zerstört. Wir möchten an dieser Stelle nicht zu viel verraten, denn es gibt während der Quests viel zu erleben und zu erfahren. Und ja, zwischen und während der Quests ist auch ein klein wenig Platz für Erotik.

In „*Hunting the Huntress*“ versucht ihr **Aelas** Herz zu gewinnen...

Um diese Aufgabe zu lösen, müsst ihr nur zu richtigen Zeiten, an richtigen Orten, mit ihr sprechen. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn woher soll man wissen wann der richtige Zeitpunkt ist? So viel sei verraten - die richtigen Augenblicke sind in euer gemeinsames Abenteuer, die „*Silberne Hand*“ auszuschalten, eingewoben. Dazu müsst ihr euch aber zuerst von ihr zum Werwolf machen lassen. Wenn ihr das nicht wollt oder nicht könnt, weil vielleicht schon Vampirblut in euren Adern fließt - sorry - keine **Aela**.

Noch ein kleiner Hinweis zur furchtlosen Jägerin... Solltet ihr, wie wir, ganz versessen darauf sein **Aela** zu heiraten und mit ihr unter ein Dach zu ziehen, dann erwartet euch eine ganz schöne Überraschung falls ihr die **Flower Girls SE** installiert habt. Lasst es uns höflich sagen: Sie lässt ihrer wilden Seite freien Lauf und ihr müsst euch keine Gedanken mehr über erholsamen Schlaf machen.



In **Windhelm** oder **Whiterun**, je nachdem wo ihr auf die Söldnerin **Jenassa** trifft - und sie für satte 500 Septimes anheuert - beginnt die Quest „*Shadows and Scars*“. Was als simple Suche nach Papieren für die „East Empire Company“ beginnt entspinnt sich zu einer tragischen Liebesgeschichte, die sehr gut in die Standard Quests von **Skyrim** eingewoben ist. Ihr müsst dabei erfahren, dass die Nord nicht immer so tolerant waren wie sie es heute sind. Ihr müsst erfahren, dass in einer Welt wie **Skyrim** kein Platz war, für die Liebe zwischen einer Nord und einer Dunkeelfin. In diesem Abenteuer werdet ihr schonungslos mit Rassismus und Vorurteilen in **Skyrim** konfrontiert und das sich die letzten Jahrzehnte - hinter verschlossenen Türen - nicht all zu viel daran geändert hat. Die Geschichte regt zum Nachdenken an...



Und als wäre die Situation nicht schon kompliziert genug, ist auf eure Begleiterin auch noch ein Kopfgeld ausgesetzt. Schafft ihr es das Abenteuer zu überstehen, **Jenassas** gebrochenes Herz zu heilen und dafür zu sorgen, dass sie von den Fanhndungslisten genommen wird? Keine leichten Aufgaben, das könnt ihr uns glauben.



Auch das beschauliche Örtchen **Riverwood** ist Schauplatz so manchen **Amorous Adventures**. **Camilla Valerius** ist eine attraktive, junge Frau - also kein Wunder, dass die Männer in **Riverwood** verrückt nach ihr sind. Aber das wird auch langsam zum Problem im Ort. Zwei Männer aus dem Ort, **Faendal** und **Sven**, sind so verrückt nach ihr, dass ihnen kein Trick schmutzig genug scheint um den Nebenbuhler in der Quest „*The Suitors of Camilla Valerius*“ auszustechen. Es liegt nun an euch herauszufinden, wer besser zu **Camilla** passt,

aber vielleicht seid ihr ja auch selbst ihrem Liebreiz verfallen. Ein Abenteuer, welches sehr gut zeigt, dass es in der Liebe nicht nur Gewinner(innen) geben kann.



Das war nur ein kleiner Auszug aus den **Amorous Adventures** - alles in allem gilt es über 30 Herzen zu erobern. Die Quests bieten über 3500(!) - mit den Originalstimmen vertonte Dialogzeilen und fügen sich nahtlos in das Geschehen der Hauptquests des Spieles ein. Wer sich nicht scheut, sich darauf einzulassen, der erlebt mit den **Amorous Adventures** wirklich eine sehr spannende und auch „menschliche“ Erweiterung des Spieles. Es muss ja nicht immer nur um Mord und Totschlag in **Skyrim** gehen oder etwa doch? Eure Entscheidung...

Abschließend zum Thema Sex in **Skyrim** präsentieren wir euch noch einige **Mods**, welche die Dialogoptionen prominenter NPC's um das Thema Sex erweitern - **Shadowmans NPC's**.





weifelsohne sorgen **Shadowmans NPC's** für heftige Diskussionen bei **Skyrim** Spielern. Selbst bei uns in der Gruppe wurde heftig diskutiert ob wir den **Mods** Platz in dieser Ausgabe zugestehen sollen oder nicht. Letztendlich gab die Stimme einer Frau den Ausschlag dafür, dass wir nun doch darüber schreiben. Und wie **Chris** auch anmerkte: »Wenn wir schon über Sex in Skyrim schreiben, dann dürfen wir diese Mods nicht außen vor lassen. Und wenn nicht jetzt, dann wahrscheinlich nie!«

Die Funktion der **Mods** ist rasch erklärt. Dialoge mit NPC's werden um das Thema Sex erweitert und diese sind nicht an Quests gebunden. Die meisten dieser NPC's beschränken sich darauf, zu erwähnen wie attraktiv sie den Spieler finden oder erzählen, dass sie diesen oder jenen anderen NPC beneiden. Wir würden sagen, dass viele der Dialoge sogar eine Altersfreigabe ab 12 Jahren in Österreich bekommen würden. Doch es gibt auch – höflich gesagt – ein paar „Ausreißer“, die selbst nach unserem Empfinden – *und uns wird das Gemüt von Fleischerhunden nachgesagt* – nur knapp an einer 18er Freigabe vorbei geschrammt sind.

#### ☞ Shadowmans NPC 01 – Sigrid not Cheating

**Sigrid** ist vielleicht der erste weibliche NPC dem ihr in **Skyrim** begegnet. Frau von **Alvor** – dem Schmied von **Riverwood** – treue Ehefrau und fürsorgliche Mutter. Doch seit sie euch das erste Mal sah quält sie ihr schlechtes Gewissen, denn sie begehrt euch. Zerrissen zwischen Treue, Mutterliebe und Begierde betrügt sie sich selbst – *und ihre Familie* – um Unzucht mit euch treiben zu können. Ihre Ausreden reichen von, dass es kein Betrug ist wenn ihr nicht in ihr kommt oder nur „sie Spitze reinsteckt“. Aber manchmal verliert sie auch ihre Zurückhaltung und fordert euch zu hemmungslosem Sex auf. Als spezielles Service bietet sie an, euch ein Fläschchen Muttermilch abzufüllen – ein Getränk, dass alle Krankheiten heilt. Wer sich einen – nicht ganz jugendfreien – Überblick über die Dialoge verschaffen möchte – [hier gibt es ein Video dazu](#).



#### ☞ Shadowmans NPC 07 – Vex Femdom Goddess



**Vex** ist schon ohne diese **Mod** knallhart – mit dieser **Mod** lebt **Vex** ihre dominanten Fantasien so richtig aus. Wenn ihr also zu der Gattung gehört, die sich gerne erniedrigen lässt, dann seid ihr bei ihr in besten Händen. Ihr findet sie im **Ragged Flagon**, in **Riften**, wo sie – als eines der Oberhäupter der Diebesgilde – residiert. Wie erwähnt, und wie auch der Titel vermuten lässt,



bereitet es ihr große Freude euch Schmerzen zuzufügen und zu demütigen. Sie verprügelt euch, benutzt euch als menschliches Möbelstück, spuckt auf euch und tut Dinge, die nicht einmal wir in den Mund nehmen würden. Auch zu Vex gibt es [ein Vorschaudio auf YouTube](#). Menschen, welche schnell schockiert sind, empfehlen wir allerdings das Video nicht anzusehen.



#### Shadowmans NPC 11 - Erdi Friendzoned

Erdi hat ein Problem... Sie hat es satt, dass ihr sie wie eine „gute Freundin“ behandelt, sie will mehr als euch mit Ratschlägen zu Seite stehen wie ihr eine Frau ins Bett bekommt. - sie will mit euch ins Bett und das lässt sie euch auch mit Nachdruck wissen. Ihr könnt sie bitten euch einen Witz zu erzählen . aber seid gewarnt - ihre Witze sind nicht gerade von der besten Sorte und heute würde man wohl sagen, dass manche davon politisch nicht ganz korrekt sind. Fragt ihr sie um einen Ratschlag wie ihr eine Frau ins Bett bekommt, dann könnt ihr euch etwas anhören. Zu ziemlich jeder ihrer Ratschläge läuft darauf hinaus doch lieber mit ihr ins Bett zu steigen und dabei ist in ihrer Wortwahl nicht gerade zimperlich. Meist könnt ihr Erdi im Eingangsbereich des **Blauen Palastes** in **Solitude** antreffen. Wer sich ein Bild von Erdis Verzweiflung machen möchte, der kann einen [Blick auf dieses YouTube Video werfen](#).

Mittlerweile gibt es über 20 dieser „verdorbenen“ NPC's als **Mods** für **Skyrim** - wir haben uns hier lediglich auf unsere „Favoriten“ beschränkt. Und bevor durch die Portrait Bilder falsche Erwartungen geweckt werden. Keine der **Mods** (weder **Flower Girls SE**, noch **Shadowmans NPC's**) verändert das Aussehen der Charaktere. Dazu bedarf es **Mods** wie **Bijin Warmaidens**, **Bijin Wives**, **Bijin NPC's** und andere. Sämtliche hier vorgestellten **Mods** findet ihr auf...



Die Mods können - bei eingeschränkter Downloadgeschwindigkeit - kostenlos herunter geladen werden. Wer es sich leisten kann, der sollte die Seite allerdings mit **£ 5,99** im Monat unterstützen. Dafür erhält man Downloads in High Speed und sorgt mit dafür, dass diese großartige Seite erhalten bleibt. Doch jetzt genug der Erotik in Skyrim, kommen wir zum Thema, dem diese Ausgabe eigentlich gewidmet ist - den Immobilien in **Skyrim**.





ehnt ihr euch nach einem harten Abenteuer nicht auch manchmal nach einem Ort der Ruhe, wo man sich gemütlich niederlassen und die Seele baumeln lassen kann und anstatt Drachen zu meucheln vielleicht lieber am Bach hinterm Haus zu sitzen und die Angel auszuwerfen? Aber vielleicht wollt ihr einfach nur auf dem Flachdach eures Hauses liegen und die Sonne genießen während euer Mitbewohner die Möglichkeit zur Meditation nutzt? Dies - und noch vieles mehr - ermöglichen euch die **Player Home Mods** für **Skyrim**. Die Palette reicht dabei von einfachen Hütten mitten in der Wildnis, über ansehnliche Anwesen, Burgen und Schlösser - bis zu einem ganzen Dorf. Hier geben wir euch einen kleinen Überblick über die - *unserer Meinung nach* - besten **Player Homes**.

☛ **Tundra Homestead** (*klein aber fein*)



Für die meisten von uns war das **Tundra Home** unsere erste private Bleibe. Auch ist der Erwerb der Bleibe an keine Quests gebunden. Ihr müsst das Anwesen welches leicht nordöstlich von Whiterun liegt nur finden.. Es ist verschlossen... An der Eingangstüre findet ihr eine Nachricht, dass das Haus zu kaufen ist und ihr euch diesbezüglich an den Steward in **Dragonreach** wenden könnt. Ihr müsst euch lediglich von 7.500 Septimes trennen um Haus und Grundstück zu erwerben. Vor allem zu Beginn des Spieles eine Summe welche nur schwer aufzubringen ist...





Das Haus bietet auf kleinem Raum alles was man braucht um ein gemütliches Leben zu führen. Das Haus ist wirklich geschmackvoll eingerichtet und es macht Spaß darin zu Relaxen.



Wer sich lieber dem Ackerbau widmet, der findet hinter dem Haus einen kleinen Garten in dem bis zu 16 Pflanzen gezogen werden können. Neben dem Haus findet ihr zwei Bienenstöcke, wo ihr von Zeit zu Zeit leckeren Honig abschöpfen könnt. Ebenfalls noch auf dem Grundstück findet ihr eine Erzader und einen Angelplatz. Herz was willst du mehr?

Ach so... Das Innere des Hauses! Wie schon erwähnt - das Haus ist klein, aber fein! Im Hauptraum des Hauses, welchen wir mal Wohnküche nennen, findet ihr auf kleinstem Raum alles was ihr braucht um zu Braten, zu Kochen oder zu Backen. Links, vom Eingang aus gesehen, befindet sich ein Schlafzimmer, in dem ihr, eure bessere Hälfte und zwei Kinder Platz finden können. Dem Einzug einer Familie steht also nichts im Wege.

Im Turm rechts findet ihr alles was ihr benötigt um Tränke herzustellen oder um Objekte mit Zaubern zu versehen. Ebenfalls in diesem Raum findet ihr eine Falлтüre, die in den Keller führt. Neben einem kleinen Leseraum findet ihr hier auch einen Raum um Beutestücke (Waffen, Schilde und Rüstungen) zu präsentieren.



Das Haus ist ab **Special Edition 1.5.39** verfügbar und kann im **Creations Club** für 300 CC erworben werden. Bei Käufern der **Anniversary Edition** ist das Haus bereits im Lieferumfang enthalten. Das Haus ist nicht nur für PC, sondern auch für XBOX und Playstation erhältlich. Es gibt übrigens einen Trick um das Haus gratis zu bekommen. Wie? Das verraten wir an dieser Stelle jetzt nicht - würde den Spielspaß senken.



➤ **Tundra Homestead Crystaltower 15's Edition** (ein sehenswertes Update)



**Achtung!** Für die Verwendung dieser Mod ist die vorangegangene – **Tundra Homestead** – zwingend erforderlich. Installiert man die Mod dennoch, kann das zu Abstürzen um Spiel und zu Beschädigungen der Spielstände führen.

Doch genug Panikmache! Werfen wir einen Blick auf das neu überarbeitete Tundra Homestead. Schon auf den ersten Blick fällt die Mauer auf, welche nun das Anwesen umgibt und für ein klein wenig Privatsphäre sorgt. Was ebenfalls sofort ins Auge sticht ist das neue Gebäude (Windmühle) links und das der rechte Turm ein Stück vom Hauptgebäude abgerückt ist, was vermuten lässt das das Haus im Inneren jetzt ein wenig mehr Platz bietet – aber dazu kommen wir gleich.

In der Windmühle findet ihr einen Mühlstein, mit dem ihr Getreide, das hinter dem Haus wächst, zu Mehl zermahlen und auch Strohballen herstellen könnt. Schon praktisch, wenn man dafür nicht mehr zum Müller laufen muss. Der Werkstattbereich wurde vergrößert und wirkt nun ein wenig übersichtlicher. Das Gleiche gilt auch für die überdachte Stallung, gleich links nach dem Haupteingang. Der kleine Teich rechts, mit der ein wenig asiatisch anmutenden Holzbrücke ist mehr etwas fürs Auge. Leider schwimmen, darin ausgesetzte Fische mit dem Bauch nach oben.



Hinter dem Haus findet ihr den bereits aus der Standard Mod gewohnten Garten, sowie einen neuen, eingezäunten Bereich, wo ihr weitere Früchte, Blumen, Pilze oder was auch immer beliebt anpflanzen könnt. Sehr praktisch ist auch der Hühnerstall hinter dem Haus, der euch regelmäßig mit frischen Eiern versorgt – solange ihr die Hühner nicht schlachtet und grillt. Ebenfalls hinter dem Haus fanden wir ein „Rindvieh“ – es scheint sich aber um einen Bullen zu handeln, denn es lässt sich nicht melken.

Aber werfen wir mal einen Blick ins Haus...



Zwei Dinge stechen sofort ins Auge... Das Innere des Hauses ist jetzt viel geräumiger – am Tisch haben jetzt sechs statt zwei Personen Platz – aber auch deutlich düsterer. Wir haben unseren Screenshot ein wenig aufgehellt, da sonst viele Details nicht zu erkennen gewesen wären. Links ist nach wie vor das Schlafzimmer, jedoch diesmal ohne Kinderbetten – endlich mal **Flower Girls** ohne ein schlechtes Gewissen haben zu müssen. Rechts findet man nach wie vor die Alchemiestube, aber auch hier hat sich einiges verändert. Es gibt keine Falltüre in den Keller mehr und auch Verzauberungen sind keine mehr möglich. »Was soll das denn?«, sagte unsere innere Stimme laut. Das ist jetzt vieles, aber keine wirkliche Verbesserung. Aber wie sagt man so schön? Erst schauen, dann denken und erst am Ende reden!



Geht man links am Kamin nach hinten gelangt man zu einer Türe die in den Keller führt und gleich neben der Türe befindet sich der Treppenaufgang ins Obergeschoss. So mancher mag jetzt denken: »Obergeschoss? Tundra Homestead hat doch kein Obergeschoss!« Jetzt schon! Mit dieser Mod erhält das Haus einen Dachausbau, der ein Kinderzimmer für zwei Kinder, ein Schlafzimmer für zwei Gäste und einen Raum für eure magischen Experimente beherbergt



Und damit ihr auch gleich loslegen könnt, findet ihr im Raum auch gleich eine kleine Grundausstattung an Soul Gems und Gebeine. Gleiches gilt übrigens auch für den Alchemieraum im Erdgeschoss - hier findet ihr in Truhen und Blumenkästen sowie vieles - was ihr gebrauchen könnt - um eure ersten Tränke zu mischen.

Bleibt noch ein Raum, den wir uns noch nicht angesehen haben - der Keller...

Und dazu können wir nur sagen - bei den Göttern, waren die Mineure hier fleißig. Der Keller umfasst jetzt nicht nur die Grundfläche des Hauses, sondern zumindest das halbe Grundstück. Hätte ich den im wirklichen Leben, wäre er längst zum Partykeller oder Modellbahnraum umfunktioniert worden. Der Keller bietet enorm viel Platz um Waffen, Rüstungen und Schilde zur Schau zu stellen - und sogar noch mehr. Die kleine Lesenische ist einer unterirdischen kleinen Grotte mit Wasserfall gewichen. Dort zu sitzen und in den Büchern zu schmökern macht doch gleich viel mehr Spaß als in der muffigen kleinen Nische. Und für alle, die vielleicht etwas ausgefressen haben und befürchten, dass die besser Hälfte mit einem Nudelholz hinter der Türe lauert bietet der Keller noch etwas Besonderes...





Wenn ihr das Grundstück betretet findet ihr gleich links eine Falltüre die euch in den Keller führt. Durch den Keller, die Treppe hochschleichen und schon seid ihr im Haus ohne das etwas hart gegen euren Kopf knallt. Wir sind nicht besonders gut im Schleichen, aber selbst wir haben es fast immer geschafft ungesehen ins Schlafzimmer zu kommen.

Kurzum - **Tundra Homestead** ist eine sehr gelungene Unterkunft und mit **Crystaltower 15's Edition** wird es zu einer wirklichen Luxusbleibe, welche kaum noch Wünsche offen lässt. 7.500 Septimes im Spiel ist es durchaus Wert - die 300 CC nicht unbedingt.

TUNDRA HOMESTEAD



» Ilinalta Lake Lodge (das „fast“ perfekte Player Home)



Die gute Nachricht einmal vorweg – diese Mod gibt es auf [Bethesda.net](https://bethesda.net) auch für die Konsolenversionen von **Skyrim**. Mit diesem Heim geht der Traum vom Haus am See in Erfüllung und wie ihr in unserer Beschreibung sehen werdet handelt es sich bei **Ilinalta Lake Lodge** um mehr als nur ein Haus. Von außen betrachtet hat die Lodge vielleicht den Charme eines Luftschutzbunkers aus dem Zweiten Weltkrieg. Kaum Verzierungen an den Wänden, Flachdach – **Andrea** würde sicher sagen: »Typischer DDR Plattenbau aus den 1970'ern!«

Doch dieser Bau hat es wirklich in sich...

Betreten wird das Gelände, welches direkt an der Straße liegt, durch ein schön gearbeitetes Tor oder man trampelt, wie **Peter**, einfach durch die Blumenbeete, was echt nicht cool ist. Im Außenbereich der Lodge findet ihr – ziemlich weit oben gelegen – den Bereich fürs handwerkliche Arbeiten. Ihr findet hier einen Schmelzofen, einen Amboss, eine Werkbank und ein Gestell um aus abgezogenen Häuten und Fellen Leder herzustellen. Dabei solltet ihr aber bedenken, dass vor allem Felle im „Rohzustand“ manchmal wertvoller sind als das Leder, welches daraus hergestellt werden kann. Nur so ein kleiner Hinweis, falls es darum geht möglichst viel Kapital aus den Beutestücken zu schlagen.





Und dazu müsst ihr nicht einmal weit gehen, denn in der Lodge hat sich auch die Kahjit Händlerin Kiahni einquartiert und versorgt euch mit dem Nötigsten. Aber natürlich könnt ihr bei ihr auch eure Beute zu Geld machen. Darüber hinaus stellt sie auch noch Schlafplätze für eure Begleiter zur Verfügung. Ganze acht Begleiter, eine Ehefrau und einen Stall voll Kinder könnt ihr in der **Ilinalta Lake Lodge** unterbringen.



Und je mehr Begleiter, umso abwechslungsreicher wird das Leben in der Lodge. Begehrte Treffpunkte sind die Veranda vor dem Shop, der dampfende Whirlpool auf der unteren Veranda - und die „vordere“ Küche - wo ein frisches Fass Bier darauf wartet geleert zu werden. Und ihr könnt euch sicher sein - meine Begleiter in **Skyrim** saufen ganz schön was weg. Doch der Außenbereich hat noch einiges mehr zu bieten - wie einen Unterstand für euer Reittier, Angelstellen, ein Fischzuchtbecken, einige Pflanzstellen und eine Anlegestelle, wo ein Boot für euch bereitsteht, das euch in verschiedene Städte mit Anlegestellen bringen kann. Und alles was man auf dem Bild oben sehen kann -



ausgenommen der Shop - ist ohne Loadscreen zu betreten. Eure Begleiter können sich auf dem Areal also völlig frei bewegen und ihr könnt sie sogar dabei beobachten, wie sie sich um die Pflanzen kümmern oder an der nahe gelegenen Erzader Erz abbauen. Doch seinen wahren Zauber und die wahre Größe zeigt die Lodge erst, wenn man hinten links durch die Küchentüre tritt.



Ganz plötzlich findet man sich in einer anderen Welt wieder. Ein schier endlos langer Gang, von dem zu beiden Seiten die Zimmer abgehen. Gleich neben dem Eingang links findet ihr ein Regal voll Steinen, den sogenannten „Findlingen“. Jeder dieser Steine ist in der Lage euch mit einem Segen zu versehen, der sich auf eure Fähigkeiten auswirkt.



In der Nische dahinter findet ihr was ihr braucht um (faule) Zauber wirken zu können oder Tränke zu mischen. Sogar ein Stabverzauberer ist in dieser Nische zu finden. In vielen anderen Gebäuden wurde auf den gerne mal vergessen. Weiters findet man auf der linken Seite einen Waschraum, einen großen Indoor-Pool, eine Sauna mit Dampffunktion sowie zwei Toiletten mit „Black-Hole-Spülung“...





Wenn man das Haus mit sechs Begleiter(innen) teilt ist es gar nicht so einfach einen jugendfreien Screenshot des Indoor-Pools zu erstellen. Die Farbe des Pools wirkt zwar nicht gerade sehr einladend, aber man sollte dennoch von Zeit zu Zeit ein Bad oder eine Dusche nehmen. Das kann im wahrsten Sinne des Wortes Wunder wirken. Ebenfalls links findet ihr ein sehr großes Kinderzimmer, welches Platz für sechs Kinder bietet.

Am Ende des langen Ganges erwartet einen eine geräumige Wohnküche, welche Platz für alle Bewohner bietet. Die Tische sind üppig gedeckt und wie man auf der nächsten Seite sehen kann, wird dieses Angebot von den Begleitern sehr gerne angenommen. Sie treffen sich hier zu gewohnten Zeiten um zu speisen und zu trinken. Die Küche selbst bietet natürlich allen Luxus, den man sich in Skyrim vorstellen kann. Grill, Kessel, Ofen, Kühlschrank - alles und mehr steht zu eurer Verfügung. Wie ist dieses „und mehr“ gemeint? Nun - **Ilnalta Lake Lodge** ist nicht nur ein neues Haus für euch und eure Begleiter, sondern auch eine Art Cheat Mod. Wieso? Einige Truhen des Hauses sind prall gefüllt mit Schätzen, Waffen und was man sonst noch so brauchen kann...





Auf der rechten Seite des Ganges findet man einen großen Schauraum, wo man seine Beutestücke ausstellen kann, aber - und das war das erste Mal, dass wir das in einem Player-Home gesehen hatten - Aquarien. In diese Aquarien kann man Fische setzen, welche man in Seen und Flüssen fangen kann. Guter Tipp - setzt keine Welse (Catfish) zu anderen Fischen ins Aquarium, sonst habt ihr in kurzer Zeit nur noch einen dicken Wels darin schwimmen.

Im Anschluss findet man einen Schlafraum für vier Begleiter und dann den „Master Bedroom“, den ihr euch mit eurer Frau teilt. Dieser Raum birgt ein kleines Geheimnis. Auf dem Tisch links neben dem Bett steht eine kleine Glasvitrine in der sich ein Schalter befindet. Öffnet man die Vitrine und drückt den Schalter öffnet sich an der linken Wand eine Geheimtüre, die in einen Leseraum führt, von dem aus man in einen



„geheimen Ausstellungsraum“ und einen noch geheimen Schlafraum gelangt. Vampire werden den sehr zu schätzen wissen.

Alles in allem ist **Iinalta Lake Lodge** ein wirklich überaus gut gelungenes Spielerheim, aber wir möchten auch auf ein paar kleine „Bugs“ hinweisen...



Wir wollen das jetzt nicht wirklich als Fehler bezeichnen, denn das die Texturen hier nicht nahtlos aneinandepassen ist sicherlich der komplexen Form des Gebäudes geschuldet. Aber es ist doch ein klein wenig störend, dass diese „Texturnahststelle“ genau im Zentrum den Blickfeldes liegt, wenn man das Gebäude betritt. Ja,ja... An dieser Stelle sind wir jetzt schon ein wenig pingelig.

Ein klein wenig störender ist diese Treppe im Außenbereich, welche zum Garten führt. Während die ersten beiden Stufen ohne Probleme gemeistert werden können ist die letzte Stufe ein klein wenig zu hoch und kann nur durch einen Sprung überwunden werden. Hat jetzt keine Auswirkungen auf den Lauf der Gestirne in *Skyrim*, kann aber manchmal doch ein wenig lästig sein.



Ebenfalls im Außenbereich befindet sich dieses kleine Hoppla. Unter dem Steg befindet sich eine Treppe die nicht benutzt werden kann. Mal abgesehen davon, dass der Steg sie überlagert, würde die Treppe in einen Felsen führen. Dies wird aber vielleicht auch durch eine andere **Mod** verursacht, die sich mit der **Lake Lodge** überschneidet. Allerdings konnten wir nicht herausfinden welche es sein könnte.

Alles in Allem handelt es sich bei **Ilinalta Lake Lodge** um ein sehr gelungenes Player Home, welches massig Raum um Spaß bietet. Der integrierte Shop macht die Lodge schon beinahe überkomplett, was natürlich kein Nachteil ist. Ein großer, bereits eingangs erwähnter, Vorteil ist, dass die Lodge neben PC auch für Playstation 4 und Xbox One verfügbar ist.

### ILINALTA LAKE LODGE



➤ **Riverwood Keep** (die eigene Festung)



Wer Platz für bis zu 50(!) Begleiter braucht, der ist mit **Riverwood Keep** bestens bedient. Die südlich von **Whiterun** bzw. Nordöstlich von **Riverwood** gelegene Festung hat es in sich. Der Preis von 40.000 Septimes erscheint auf den ersten Blick ein wenig hoch, aber sehen wir uns einmal an, was man für den Preis bekommt.

Zuerst einmal ein wichtiger Hinweis,,,

**Riverwood Keep** ist **leider nicht** mit der großartigen **JK Riverfall Cottage Mod kompatibel**. Hat man beide Mods installiert, so wird der Eingang zur Festung fast zur Gänze von Felsen verdeckt und auch im Vorhof türmen sich Steine. Es fiel uns wirklich nicht leicht, aber letztendlich haben wir der Festung den Vorzug gegeben. Nach Deaktivierung des Riverfall Cottage störte nur noch ein einziger Stein, welcher seitlich des Einganges „schwebte“. Ob es sich dabei um einen Fehler in **Riverwood Keep** oder ein „Reststück“ einer anderen Mod handelt können wir leider nicht sagen. Wir haben den Störenfried kurzerhand mit dem Konsolenkommando **disable** entfernt. Bei Verwendung dieses Kommandos ist aber höchste Vorsicht geboten, denn das ausgewählte Objekt wird für immer und ewig aus dem Spiel entfernt. Und es wäre schade, wenn man aus Versehen einen Begleiter oder einen wichtigen Gegenstand atomisiert.





Schon ein kleiner Blick in den Vorhof lässt und erahnen, dass hier Großes auf uns wartet. Und wie groß! Ehrlich... Wir sind fast eine Stunde durch die Festung gelaufen und sind uns noch immer nicht sicher ob wir jeden einzelnen Raum erkundet haben. Mehr noch...



Man kauft die Burg nicht leer, sondern mit „Personal“. Und das reicht von einigen Händlerinnen, über Alchemisten, Magier, Schmied und Wachpersonal. Sogar eine persönliche Bardin findet sich unter dem Personal - welche „*The Dragonborn Comes*“ zum Besten geben kann. Und die Menschen, die in der Festung leben, die „leben“ dort wirklich und sitzen nicht nur lethargisch herum, wie in manch anderen **Mods**.



So kann es schon mal zu kuriosen Situationen kommen - etwa das man seine Waffen und Rüstungen im Pool kaufen muss, weil sich die Händlerin gerade eine kleine Pause gönnt.



Und wenn man den Pool nicht mit dem Personal teilen möchte, so kann man natürlich auch den privaten Pool in der Loft benutzen. Dort findet man neben dem Pool einen Arbeitsplatz, achtzehn Pflanzkübel und zwei Nischen, in denen

gar seltsame Pflanzen gedeihen, die aber leider nur Dekoration sind. Den Eingang zur Loft haben wir sicherlich dreimal übersehen, denn es handelt sich dabei um eine Leiter aus dem obersten, begehbaren Geschoss des Hauptgebäudes. Unbedingt danach Ausschau halten, sonst verpasst man einen wesentlichen Teil der Festung.



Und wer hätte gedacht, dass sich im obersten Geschoss des Hauptgebäudes eine Bar, samt Schankmaid, befindet? Sie wirkt zwar ein wenig gelangweilt, denn es verirren sich kaum



Spieler, geschweige denn NPC's, bis hier herauf. Aber vielleicht liegt es auch daran, dass man für Speise und Trank ordentlich zur Kasse gebeten wird. Zumindest ein Gratisgetränk hätte man sich nach dem beschwerlichen Anstieg schon verdient. Aber vielleicht ist auch die Konkurrenz aus dem Keller zu groß, denn da muss man nur eine Treppe hinuntersteigen und durch die Schmiede gehen. Schon ist man in einem Partykeller gegen den **Tundra Homestead** wie ein Kinderzimmer wirkt. Man betritt einen großen Raum, in dem man Tische, Bänke, gemütliche Stühle - und eine Bar findet. Und der absolute Blickfang ist die Grotte am Ende des Partykellers...



Lediglich die Beleuchtung der Innenräume ist „ziemlich kühl“ ausgefallen und wirkt ein klein wenig kraftlos. Das ist jetzt aber nicht als Kritik gemeint, denn dieser düster kühle Look passt hervorragend zum Inneren der Festung. So liebevoll die Festung auch gestaltet ist, sie „leidet“ ein wenig unter den immens großen Räumen. Während einzelne Bereiche wirklich bis ins kleinste Detail - hoch detailliert - ausgearbeitet sind, wirkt zum Beispiel der Thronsaal ein wenig vereinsamt und nur sehr spärlich ausgestattet.





Hier hätte vielleicht ein klein wenig mehr Speis und Trank auf den Tischen für ein stimmigeres Bild gesorgt, wie zum Beispiel in der Küche...



Zusammengefasst können wir **Riverwood Keep** all jenen empfehlen, die schon immer mal eine eigene Festung - samt Personal - besitzen wollten. Vor allem bei Angriffen von Drachen oder anderen Untieren hatten sich die Wachen als sehr hilfreich herausgestellt. Bis wir endlich den Ausgang gefunden hatten um uns den Angreifern zu stellen, waren diese auch schon Geschichte. Nur die Kadaver mussten wir selbst wegschaffen was, dank des naheliegenden Flusses, zum Glück ohne großen Aufwand zu bewältigen ist.



Unserer Meinung nach ist **Riverwood Keep** eine der besten **Player Home Mods**, die es zur Zeit für **Skyrim** gibt. Nach anfänglichen Orientierungsschwierigkeiten in der Festung haben wir uns mittlerweile gut eingelebt und können sie jedem Thane nur wärmstens empfehlen.

RIVERWOOD KEEP



❖ Fellburg – Build Your Noble House (vom Zelt zum Dorf mit Burg)



Eines vielleicht gleich vorneweg – diese Mod ist genau so, wie sich die meisten von uns Skyrim gewünscht haben. Aber vom Anfang an... Wenn man sich die vielen Screenshots dieser Mod ansieht, macht man sich auf die Suche nach einem Dorf mit einem krönenden Schloss. Tja! Wir haben sicher an die zwei Stunden gesucht und alles was wir gefunden haben, war ein kleines Zelt und ein Geräteschuppen mitten im Nirgendwo, westlich des Lake Ilinalta.



»Also, wenn das ein Scherz sein sollte, dann war es kein guter!«, war wohl der erste Gedanke, der uns durch die Köpfe ging. Immerhin war der Download etwas über 350MB groß und der Nexus-Server in Prag war an diesem Tag nicht gerade der stabilste. Ein wenig gefrustet haben wir erst einmal die Nacht im Zelt verbracht und am nächsten Morgen den Schuppen ein klein wenig näher angesehen. Auf einem kleinen Tisch fanden wir dann Baupläne, ganz viele Baupläne - und schnell wurde uns klar, dass eine gewaltige Aufgabe vor uns lag.



Was gibt es also alles zu bauen - mal sehen... Hoffentlich habt ihr Zeit, denn das wird eine lange Liste.

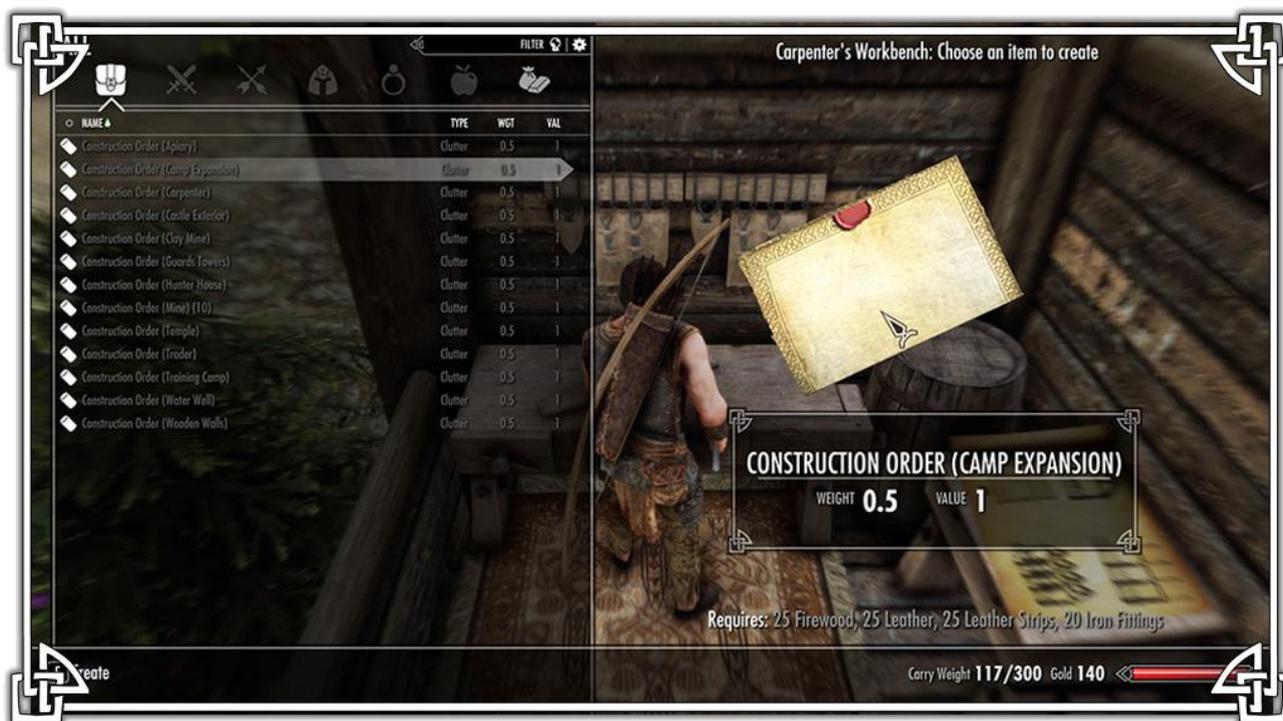
- ❖ **Iron Mine** - die Eisenerzmine gewinnt täglich Erz und bringt 400 an Steuereinnahmen
- ❖ **Clay Mine** - die Lehmgrube produziert täglich 20 Lehmziegel und bringt 200 Steuern
- ❖ **Lumberjack House** - die Holzfällerhütte bringt täglich 20 Feuerholz und 50 Steuern  
*Kann erst nach Errichtung der **Wooden Walls** und **Full Guard Towers** gebaut werden!*
- ❖ **Apiary** - die Bienenstöcke produzieren pro Tag 10 Honig und 50 Steuereinnahmen



- ❖ **Farm** - hier werden täglich 10 Stroh, 10 Erdäpfel, 10 Salat, 10 Säcke Mehl und 200 Steuereinnahmen generiert  
*Kann erst nach Errichtung der **Wooden Walls** und **Full Guard Towers** gebaut werden!*
- ❖ **Blacksmith** - die Schmiede erzeugt täglich 15 Nägel, 15 Beschläge und 200 Steuern  
*Kann erst nach Errichtung der **Wooden Walls** und **Full Guard Towers** gebaut werden!*
- ❖ **Trader** - der Händler liefert täglich 300 Steuereinnahmen ab
- ❖ **Temple** - der Mara-Tempel gibt euch seinen Segen und täglich 120 Steuern
- ❖ **Carpentry** - die Werkstatt produziert 2 Schlösser, 2 Scharniere und 2 Glas pro Tag  
Dazu kommen dann noch 100 Septimes Steuern
- ❖ **Hunter House** - die Jagdhütte versorgt euch mit 10 Wildbret, 15 Lederstreifen, 10 Leder und 150 Septimes Steuern
- ❖ **Training Field** - Übungsplatz für Bogenschießen und Schwertkampf
- ❖ **Expansion of the Camp** - mehr Zelte, mehr helfende Hände
- ❖ **Water Well** - der Brunnen versorgt Fellburg mit Wasser
- ❖ **Wooden Walls** - schützt euer Dorf mit begehbaren Palisaden
- ❖ **Full Guard Towers** - bieten zusätzlichen Schutz für das Dorf
- ❖ **Field Guards** - gut geschultes Wachpersonal
- ❖ **Lake Deck** - ein kleiner Holzsteg für den Dorfweiher
- ❖ **Tavern** - perfekter Ort zum Entspannen nach einem harten Arbeitstag
- ❖ **Alchemist** - hier gibt's Kräuter und Heiltränke zu kaufen
- ❖ **Hen House** - die Hühner liefern fleißig Eier
- ❖ **Advanced Post** - der Vorposten bietet zusätzlichen Schutz vor anrückenden Feinden
- ❖ **Castle Exterior** - errichtet die Außenmauern eurer Burg
- ❖ **Castle Interior** - der letzte Feinschliff - die Burg wird komplett und überaus stilvoll eingerichtet, wovon ihr euch hier noch überzeugen könnt.  
*Kann erst nach Errichtung des **Castle Exterior** gebaut werden!*

Doch bevor ihr das Alles euer Eigen nennen könnt ist sehr viel Arbeit nötig, denn es gilt die benötigten Rohstoffe zu beschaffen, Und von denen braucht ihr wirklich jede Menge, wie ein Blick auf die Bauanweisung (nächste Seite) zeigt.





Schon für eine der kleineren Erweiterungen – **Camp Expansion** – benötigt ihr 25 Feuerholz, 25 Leder, 25 Lederstreifen und 20 Eisenbeschläge. Es gibt auch eine **Mod**, wo man statt mit Material auch mit Gold bezahlen kann, aber von der raten wir ab. Es macht den Aufbau nämlich viel einfacher und man wird um das „Belohnungserlebnis“ betrogen wenn man sich das ganze Dorf „schnell kauft“. Es macht einfach Freude, zuzusehen, wie das Dorf Gebäude um Gebäude wächst – bis es „ausgewachsen“ ist...

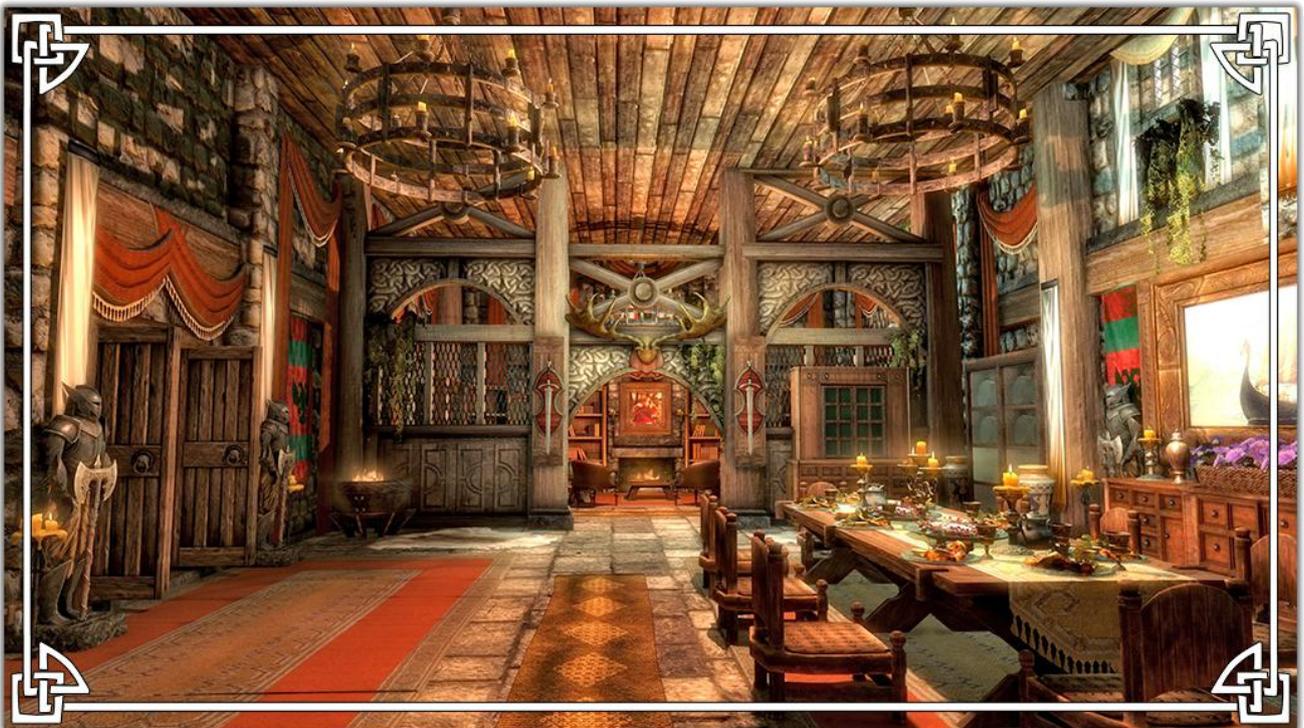


...und so aussieht wie auf dem kleinen Bild links. Aber bis es so weit ist liegt sehr viel Arbeit vor euch. Aber glaubt uns – das ist es wirklich wert. Denn trotz der enormen Größe wurde hier nicht auf detaillierte Ausgestaltung vergessen, wie ihr euch auf den nächsten Seiten selbst überzeugen könnt. Und obwohl wir die **Mod** jetzt etwas mehr als einer Woche auf unserem Rechner haben, entdecken wir noch immer wieder Neues in unserem Dorf. Natürlich könnten wir das auch in der ausführlichen Beschreibung nachlesen, aber mal ehrlich – wo bleibt denn da der Spaß? Und den macht diese **Mod** zuhauf...





Meine Angetraute in *Skyrim* - Aela - fühlte sich gleich so wohl in der Burg, dass sie ohne zu zögern auf *meinem* Thron Platz nahm. **Peter** and **Andrea** meinten gehässig, dass man so sehr gut sehen kann, wer in dieser Ehe die Hosen anhat.



Das es **Aela** in dieser Burg gefällt darf nicht verwundern, wenn man einen Blick ins Speisezimmer wirft. Das Zimmer strotzt nur so vor liebevollen Details. Zwar sind die meisten Objekte statisch und können nicht bewegt werden, aber das betrachten wird jetzt nicht unbedingt als Nachteil, denn so kann man wenigstens kein Chaos anrichten, wenn man unabsichtlich gegen den Tisch oder einen Kasten stößt.



Gleich im Anschluss an das Speisezimmer findet ihr eine kleine Bibliothek. Auf dem Bild links kann man sehen, dass **Aela** nicht bloß eine Kampfmaschine ist, wie viele behaupten, sondern das sie sich auch für gute Bücher interessiert. Und das solltet ihr auch, denn bei diesem Buch handelt es sich um ein „Skill Book“. Durch Lesen des Buches kann man eine Fähigkeit seiner Wahl um einen Punkt steigern. Man sollte also der Bibliothek immer wieder mal einen Besuch abstatten und ein klein wenig in diesem Buch blättern. Es lohnt sich wirklich. Hat man zwei Fähigkeiten gesteigert, erscheint der Hinweis, das man

morgen wieder kommen soll, aber unsere Erfahrung hat gezeigt, dass man mindestens 48 bis 72 Stunden warten muss, bevor man das Buch erneut verwenden kann.

Und da wir gerade bei den Hinweisen sind... Zwei klitzekleine Mankos hat die Mod. Obwohl Zimmer für Begleiter vorhanden sind ist die **Mod** nicht dafür vorgesehen, sondern nur für den Ehepartner und bis zu sechs Kinder. Man kann das zwar mit der **Mod** „**My Home is your Home**“ umgehen, aber die Begleiter benutzen die vorgesehenen Schlafräume nicht. Macht meine Frau übrigens auch nicht. Egal zu welcher Zeit ich in der Burg eintreffe, sie ist immer unterwegs, sitzt auf dem Thron, liest ein Buch oder gönnt sich ein Bier.

Das zweite kleine Manko ist, dass das Dorf zwar über einen schönen Weiher verfügt, aber man kann darin weder Fische züchten, noch kann man angeln. Das darf man jetzt aber nicht als „Fehler“ betrachten, denn als diese **Mod** erstellt wurde, gab es diese Funktionen in **Skyrim** einfach noch nicht. Gefangene Fische darin auszusetzen bringt auch nichts, denn die schwimmen mit dem Bauch nach oben. Dafür kann man aber ab und zu Dorfbewohner - offensichtlich nach einem Tavernenbesuch - im Weiher auffinden. Keine Angst, die schwimmen nicht mit dem Bauch nach oben und finden nach einiger Zeit auch den Weg heraus um wieder ihrer Arbeit nachzugehen.



Eine Frage, die ihr jetzt vielleicht stellen werdet ist - wo kann ich die Steuern eintreiben, die in der Auflistung erwähnt wurden? Nun - die Steuereinnahmen und die Naturalien findet ihr in der kleinen Scheune, in der alles begann. Darin findet ihr eine Truhe, in der das Gold zu finden ist und zwei Fässer, von denen sich eines mit Lebensmitteln und das andere mit Baumaterial füllt.



So viel sei an dieser Stelle verraten... Habt ihr das Dorf vollständig ausgebaut ist es fast wie ein kleiner Cheat. In unseren Fässern haben sich schon über 1500 von jedem Material angesammelt und aus der Geldtruhe haben wir fast eine halbe Million herausgeholt. Doch lasst uns doch noch einmal einen Blick auf die Burg werfen. Die hat nämlich noch etwas Besonderes zu bieten. Dazu solltet ihr vor allem euer eigenes Zimmer einmal genau unter die Lupe nehmen. Ihr findet darin zum Beispiel einen Spiegel, der es euch ermöglicht, euer Aussehen zu verändern wenn ihr ihn aktiviert. Ich habe meinem Charakter damit gerade die Haare schwarz gefärbt. Mit braunen Haaren wirkte er als hätte er eine Vollglatze. Und



wenn ihr schon in den Spiegel blickt, dann werft einen Blick nach rechts. Was gibt es da zu sehen. Auf den ersten Blick nichts Außergewöhnliches. Nur einen Wandschrank, aber das ist ein besonderer Wandschrank. Ich (**Chris**) lebe jetzt schon seit über einer realen Woche in Fellburg, aber bisher habe ich dem Schrank keine Aufmerksamkeit geschenkt, denn es gibt ja noch dutzende andere in der Burg. Ein großer Fehler...



Öffnet man den Schrank und schiebt die falsche Rückwand zur Seite, so gelangt man in einen düsteren Geheimgang. Wohin der wohl führen mochte? Nun - zuerst mal durch eine gruselige Grabkammer, in deren Nischen das eine und andere Skelett liegen. Und dann zu einer gefährlichen Wendeltreppe, die sich scheinbar endlos in die Tiefe windet. Ich weiß nicht ob man diese **Mod** mit der VR Version von **Skyrim** verwenden kann, aber bei der Treppe ist „Motion Sickness“ fast schon vorprogrammiert. Am Ende der Treppe angelangt zieht man einer eisernen Kette und eine geheime Türe öffnet sich, durch die man in eine interessant beleuchtete Höhle tritt.

Was hat es mit dieser Höhle nun auf sich...

Neben einer Schatztruhe und einem kleinen Tresor wirkt sie nämlich ziemlich leer, was irgendwie gar nicht zum restlichen Erscheinungsbild der **Mod** passt. Eigentlich war es **Andreea**, die mir dann zufällig zeigte was es mit der Höhle auf sich hat. Sie meinte nämlich, dass ich das Geld hier im Tresor lassen sollte, wenn ich es mir nicht zu einfach machen wollte, und das habe ich dann auch getan..

Was ich allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht wusste, war, dass es sich um eine dynamische Schatzkammer handelte, die sich verändert je mehr Geld man im Tresor deponiert. Ab ungefähr 10.000 merkt man die ersten Veränderungen und bei etwa 150.000 ist das Maximum erreicht. Als ich mich dann umsah kam ich aus dem Staunen nicht mehr heraus.





Na wenn das kein erfreulicher Anblick ist? Gold, Gold und noch mehr Gold, wohin man in der Höhle auch blickt. Hier kann man mit seinem Reichtum so richtig schön Protzen! Und wie gesagt - es hat fast zwei Wochen gedauert bis ich den Eingang zufällig entdeckt habe. Wer weiß, welche Überraschungen noch auf uns (euch und mich) warten.

Wie schon erwähnt ist es sehr schade, dass die Mod nicht für Begleiter ausgelegt ist, denn sie haben im Obergeschoss der Burg sogar einen eigenen Speisesaal, der dem im Erdgeschoss wirklich um kaum etwas nachsteht. Also muss ich von Zeit zu Zeit dort Platz nehmen und die Stille genießen...





Die Detailvielfalt ist auch hier wirklich verblüffend – dagegen wirkt der Schlafraum schon fast spartanisch. Die Flaggen und Wandteppiche, welche das **Skyrim** Logo zeigen, sind übrigens nicht original, sondern eine kleine **Mod**, die **Chris** gebastelt hat.



Natürlich darf auch ein Raum zur Ausübung der arkanen Künste nicht fehlen, den ihr ganz oben im Turm findet. Alchemie, Magie, Stadverzauberer – alles ist vorhanden. Und für den, der nach getaner Arbeit zu erschöpft ist um wieder die Treppe runter zu laufen, für den steht auch gleich ein Bett bereit.

Und natürlich nicht zu vergessen – der Schauraum, in dem ihr erbeutete Rüstungen, Schilde und Waffen ausstellen könnt. Dazu stehen euch 16 Kleiderpuppen zur Verfügung, die auch benutzt werden können um ausgestopfte Gegner auszustellen, ebenso viele Halterungen für Schilde, noch ein paar mehr für Waffen und auch einige Vitrinen für Dolche. Mit den richtigen Ausstellungsstücken wird der Raum zur richtigen Augenweide. Auf unseren Kleiderpuppen seht ihr eine Rüstung der Polnischen Kavallerie (Helm und Federn fehlen noch), eine Rüstung der Kreuzritter (Helm und Schild fehlen), eine Daedrische Rüstung (fehlt auch noch was) und das vollständige Gewand des bösen Magiers Miraak.





Den Augen einer Frau entgeht nichts – das trifft besonders auf Claudia zu, die heute die Mod einer Art finalen Prüfung unterzogen hat. Die Küche ist zwar, wie die ganze Mod, optisch top gestaltet, aber es fehlt eine wesentliche Kleinigkeit, was einem Mann eigentlich sofort auffallen sollte. Nämlich der Grill... Man kann zwar Kochen und Backen aber eine Grillparty kann man sich abschminken. Dabei kann man gerade auf dem Grill besonders leckere und „gesunde“ Speisen zubereiten. Aber vielleicht wird der Grill ja noch eines Tages per Patch nachgeliefert. Man soll die Hoffnung auf ein saftiges Steak nie aufgeben!

Die Lebensmittel, die ihr als Abgaben bekommt reichen euch nicht aus? Oder es sind die falschen? Macht nichts, denn ihr habt reichlich Platz – so an die 40 Pflanzstellen – wo ihr anbauen könnt findet ihr im Dorf. Hinweis! Rupft bitte nicht die Pflanzen aus, die die Farmer für euch bewirtschaften, man findet darunter keine Pflanzstellen und es ist der Optik auch nicht gerade sehr zuträglich. Erfreut euch einfach am Anblick und daran, dass täglich Nachschub in den Sammelfässern ankommt.



Drei weitere Dinge, die wir erst nach langer Spielzeit herausgefunden haben... In der Baracke der Wachen (Guard Barracks) findet ihr eine Truhe - und in dieser Truhe findet ihr zehn vollständige Rüstungen der Wachen.



Wenn ihr die Burg betretet seht ihr rechts neben dem Thron eine Wache stehen. Wenn ihr mit der Wache sprecht, habt ihr die Möglichkeit die Rüstungen eurer Wachen zu ändern. Dabei könnt ihr unter verschiedenen Designs auswählen, wie etwa die schwarzen Rüstungen der Diebesgilde, imperiale Rüstungen und noch einiges mehr...

Der Außenposten, den man während des Dorfbaues errichtet hat nicht nur einen optischen Zweck. Er ist dem Dorf wirklich ein schönes Stück vorgelagert und wehrt viele Bedrohungen ab, bevor sie **Fellburg** überhaupt erreichen. Im rechten Turm (von vorne betrachtet) findet ihr ein Buch auf einem Podest. Über dieses Buch könnt ihr zusätzliches Wachpersonal einstellen - oder ausgefallenes Personal nachbesetzen. Was mich am Wachpersonal in **Fellburg** aber ein klein wenig stört - und das ist wohl der Spielmechanik geschuldet - ist, dass



mich die Wachen mitunter anschauen als wäre ich der schlimmste Pöbel in ganz Tamriel. Man muss also vorsichtig sein, dass man nicht versehentlich etwas einsteckt, wenn man Häuser besichtigt oder den Marktstand besucht.



Am Marktstand ist Vorsicht geboten, denn hier findet man alles was man für seine Abenteuer brauchen kann und es besteht die Gefahr, dass man in eine Art Kaufrausch verfällt. Selbiges gilt natürlich auch für die Taverne, die Schmiede und den Alchemisten. Lediglich der „Tempel der Mara“ ist sehr spartanisch eingerichtet. Die Priesterin im Tempel wirkt eher gelangweilt, bietet euch dafür aber jede Menge interessanter Zauberbücher an.

Wir könnten wirklich noch einige Seiten mit Bildern und Beschreibungen dieser Mod füllen, aber irgendwann muss Schluss sein - nämlich jetzt.

BUILD YOUR NOBLE HOUSE



## DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM

Eine Frage, welche während unserer Arbeit an dieser Ausgabe, nicht lange auf sich warten ließ, war welche Schriftarten in **Skyrim** verwendet werden. Eine Frage, welche gar nicht so einfach zu beantworten ist, denn es gibt natürlich eine Vielzahl von Mods, welche auch die verwendeten Schriften verändern. Wir beziehen uns hier deswegen vorrangig auf die Schriften, welche in der „Vanilla-Version“ verwendet werden. Die Schriftart, welche den meisten als erstes ein positives „Ahhh!“ entlockt ist die Schrift **Cyrodiiil**, welche in den „Büchern“ von **Skyrim** verwendet wird.

### CYRODIIL

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ᐱ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
ᐱ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ᐱ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ	ᐸ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

Quelle: [Dafont.com](https://dafont.com) ← der Link führt zur Downloadseite

Wie so oft bei Schriften scheint die rechtliche Lage hier nicht ganz geklärt zu sein, da die Schrift von der Seite des Erstellers (<https://www.pixelsagas.com>) genommen wurde. Die Verwendung sollte mit **Bethesda** abgeklärt werden und/oder erfolgt auf eigene Gefahr!



## DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM

### FUTURA CONDENSED.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>	<b>m</b>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>	<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>	<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>\$</b>		<b>£</b>
1	2	3	4	5	6	7	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
<b>Ä</b>	<b>ä</b>	<b>Ö</b>	<b>ö</b>	<b>Ü</b>	<b>ü</b>	<b>ß</b>	<b>ñ</b>	<b>§</b>	<b>ø</b>	◆	◆	◆

Quelle: [Fontshop.com](http://Fontshop.com) ← der Link führt zu einer Kaufseite

Es steht natürlich völlig außer Frage - bei Futura - und sämtlichen Varianten - handelt es sich um keine Freeware. Die Rechte an der Schrift werden von der „**Professor Paul Renner Erben GbR**“ verwaltet und die Vermarktung erfolgt über **Linotype**. Mit einem Preis von knapp **€ 50,-** pro Schnitt und etwa **€ 500,-** für das gesamte Schriftenpaket. Und möchte man die Schrift in eine PDF Datei einbinden, so kostet eine 1 Jahres Lizenz stolze **€ 965,98**. Damit ist wohl klar, dass es sich für ein Magazin wie uns nicht rechnet diese Schrift zu verwenden.

Wer dennoch nicht auf die Schrift verzichten kann, dem sei die Verwendung von **Futura PT** als Alternative empfohlen. Zwar handelt es sich auch dabei um keine kostenlose Schrift, wer aber - wie wir - ein Adobe Abo besitzt, der hat diese Schrift im Abonnement enthalten. Sie ist der original Futura sehr ähnlich und verfügt über einen erweiterten Zeichensatz.



## DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM

### FUTURA PT

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>	<b>m</b>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>	<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>	<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>\$</b>	<b>€</b>	<b>£</b>
1	2	3	4	5	6	7	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
<b>Ä</b>	<b>ä</b>	<b>Ö</b>	<b>ö</b>	<b>Ü</b>	<b>ü</b>	<b>ß</b>	<b>ñ</b>	<b>§</b>	<b>ø</b>	◆	◆	◆

Die Schrift ist ein klein wenig zarter als die Futura, aber unserer Meinung nach - *zumindest wenn man sie über Adobe lizenziert hat* - eine gute und preisgünstige Alternative. Und aufgrund des umfangreicheren Zeichensatzes ist es unserer Meinung nach auch die bessere Variante.

Was unsere Romanschreiberin **Claudia** natürlich auch brennend interessierte, war, welche Schrift für die Briefe und Botschaften in **Skyrim** verwendet wird. Ehrlich, das war gar nicht so einfach herauszufinden und natürlich waren wir kein bisschen überrascht, dass es sich auch dabei um eine kommerzielle Schrift handelt - nämlich um die Schrift **ITC Viner Hand**. Mit einem Preis von **€ 32,99** ist sie aber geradezu ein Geschenk, wenn man sie mit anderen Schriften vergleicht.

Über die Lesbarkeit der Schrift kann man jetzt sehr geteilter Meinung sein, aber sie gibt Nachrichten in der Rollenspielrunde doch einen gewissen Touch und passt sehr gut in die Welt von **Skyrim**.



## DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM

### ITC VINER HAND

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>K</i>	<i>L</i>	<i>M</i>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>f</i>	<i>g</i>	<i>h</i>	<i>i</i>	<i>j</i>	<i>k</i>	<i>l</i>	<i>m</i>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<i>N</i>	<i>O</i>	<i>P</i>	<i>Q</i>	<i>R</i>	<i>S</i>	<i>T</i>	<i>U</i>	<i>V</i>	<i>W</i>	<i>X</i>	<i>Y</i>	<i>Z</i>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<i>n</i>	<i>o</i>	<i>p</i>	<i>q</i>	<i>r</i>	<i>s</i>	<i>t</i>	<i>u</i>	<i>v</i>	<i>w</i>	<i>x</i>	<i>y</i>	<i>z</i>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>0</i>	<i>\$</i>		<i>£</i>
1	2	3	4	5	6	7	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
<i>Ä</i>	<i>ä</i>	<i>Ö</i>	<i>ö</i>	<i>Û</i>	<i>ü</i>	<i>ß</i>	<i>ñ</i>	<i>§</i>	<i>ø</i>	◆	◆	◆

Quelle: [Fonts.com](https://www.fonts.com) ← der Link führt zu einer Kaufseite

So mancher wird sich jetzt vielleicht fragen weshalb die Zeichentabellen von **Futura Condensed** und **ITC Viner Hand** als Grafiken eingefügt wurden. Eben genau aus den bereits erwähnten Gründen - eine Lizenz zur Einbindung der Schriften in elektronische Medien können wir uns einfach nicht leisten.

Eine letzte Frage - und die kam auch von **Claudia** - war, welche Schrift in der Mod „Nordic UI“ verwendet wird. Man könnte meinen, dass sie während der letzten Tage verlernt hat wie man Google oder ähnliche Suchmaschinen verwendet. Langer Rede kurzer Sinn - die Schrift trägt den Namen **Sovngarde** und kann auf [NexusMods](https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/58) kostenlos herunter geladen werden. Möchte man die Schrift in Windows/Mac oder wo auch immer verwenden, so sollte man darauf achten die Desktop Version zu wählen. Alle anderen Varianten sind nur für die Verwendung in **Skyrim** vorgesehen.



## DIE SCHRIFTEN VON SKYRIM

### SOVNGARDE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	<b>i</b>	<b>j</b>	<b>k</b>	<b>l</b>	<b>m</b>
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>	<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>	<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>			
1	2	3	4	5	6	7	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
<b>Ä</b>	<b>ä</b>	<b>Ö</b>	<b>ö</b>	<b>Ü</b>	<b>ü</b>	<b>ß</b>	<b>ñ</b>		<b>ø</b>	◆	◆	◆

Quelle: [NexusMods](#) ← der Link führt zur Downloadseite

Vorweg... **Sovngarde** ist eine sehr klein gehaltene Schrift. Statt der, in unserer Vorschau üblichen, Schriftgröße von 16 bis 18 Punkt, mussten wir hier 24 Punkt auswählen um in etwa die gleiche Größe zu erreichen. Was uns ein wenig überrascht hat war der Umstand, dass die Schrift Westeuropäische Sprachen, Polnisch und Russisch unterstützt, aber kein Tschechisch oder Ungarisch. Auch Währungszeichen (\$,€, £,..) oder Sonderzeichen wie „§“ sucht man vergeblich. Meist werden diese Zeichen durch ein „#“ ersetzt..

So! Das war es für die Schriften in dieser Ausgabe des „**Dungeon Explorer**“. Natürlich tauchen im Spiel noch eine Vielzahl an Symbolschriften auf, aber die würden jetzt – zumindest den Rahmen dieser Ausgabe – sprengen. Hoffentlich konnten wir mit dieser Auflistung ein klein wenig helfen und wünschen euch viel Spaß mit den „Schriften von Skyrim“.



Die Veröffentlichung des nächsten Updates für **Dungeon Alchemist - Treasury** - rückt langsam in greifbare Nähe und natürlich werden wir uns in unserer nächsten Ausgabe diesem Update widmen. Wie immer sehen die neuen Objekte (Vorschau) einfach umwerfend aus, aber seien wir mal ehrlich. Ist das wirklich was die **Dungeon Explorer** wollen? Goldene Bürsten und Haarspangen...? Oder doch lieber die saftigen Würste?



Also wir entscheiden uns einstimmig - *selbst unsere Veganerin* - für die saftigen Würste. Hoffentlich wird es auch „hängende Würste“ geben. Wieso lacht **Claudia** jetzt so seltsam? Also ich finde „hängende Wurst“ nicht halb so schlimm wie „Schwanzus Longus“ aus dem **Leben des Brian**. Wie die Bilder vermuten lassen, wird der Schwerpunkt des Updates aber wirklich auf glitzernden Dingen liegen. Gerüchten zur Folge soll auch an der Option gearbeitet werden eigene Objekte zu importieren. Auf einer Seite natürlich eine tolle Option, aber es ist zu befürchten, dass die Qualität darunter leiden wird.



Was würdet ihr euch als Update für den **Dungeon Alchemist** wünschen? Ganz hoch im Kurs stehen bei uns Gebäude in Top-Down Ansicht, damit wird den **Alchemist** auch zum Erstellen von Landkarten verwenden können. Was haltet ihr von dieser Idee? Gebt doch einfach eure Stimme dafür ab, vielleicht geht unser Wunsch dadurch in Erfüllung...

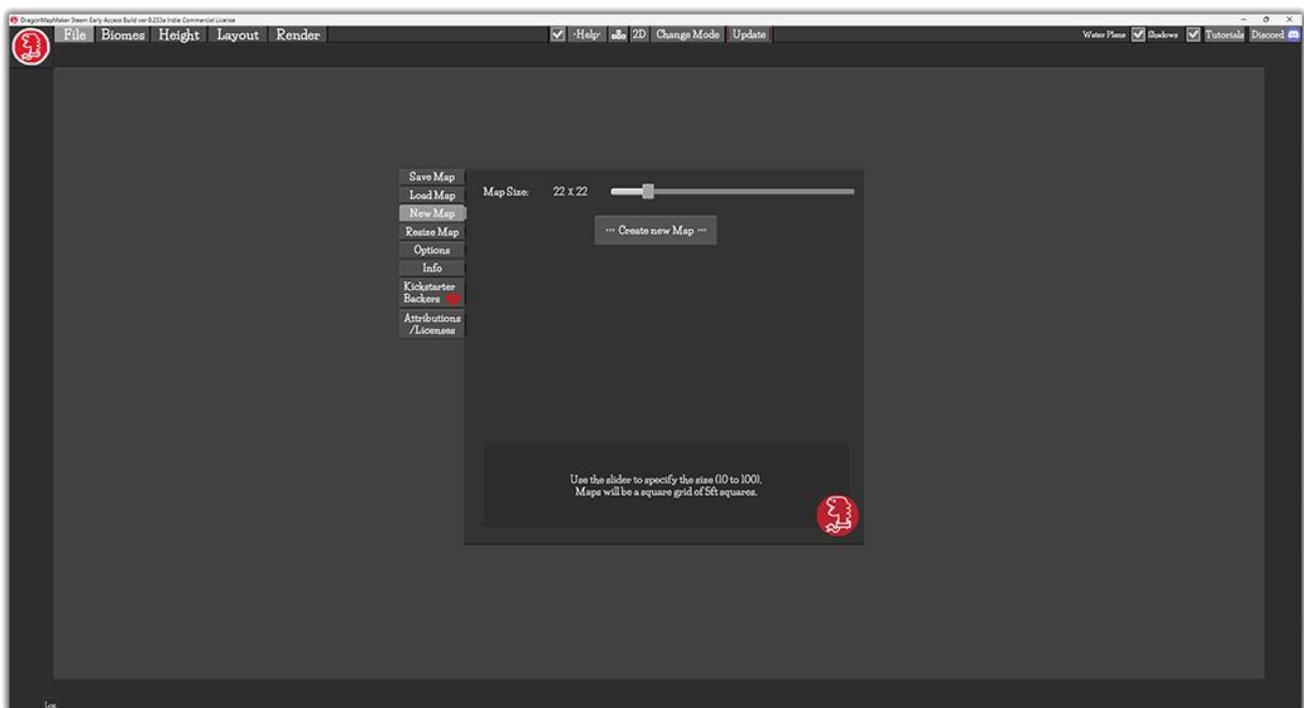




drauf haben wir uns da bloß eingelassen? Das war bei fast allen von uns der erste Gedanke als wir den Dragon Map Maker das erste Mal verwendet haben. Und wir müssen leider sagen, dass dieses erste Mal für die meisten von uns wohl auch das einzige Mal bleiben wird. Aber weshalb? Das Programm sieht von der Qualität der erstellten Karten und den Funktionen her doch sehr gut aus. Stimmt schon! Aber um diese Ergebnisse zu erzielen muss man sich durch eine Benutzung kämpfen, die selbst den Level-Editor von Doom (DOS-Version) negativ in den Schatten stellt. Natürlich kann man sich jetzt darauf berufen, dass es sich um eine „Early Access“ Version handelt, aber Besserung ist leider nicht in Sicht. Es ist wirklich Schade, dass ein an und für sich gutes und leistungsstarkes Programm durch die Benutzeroberfläche so versemelt wurde...

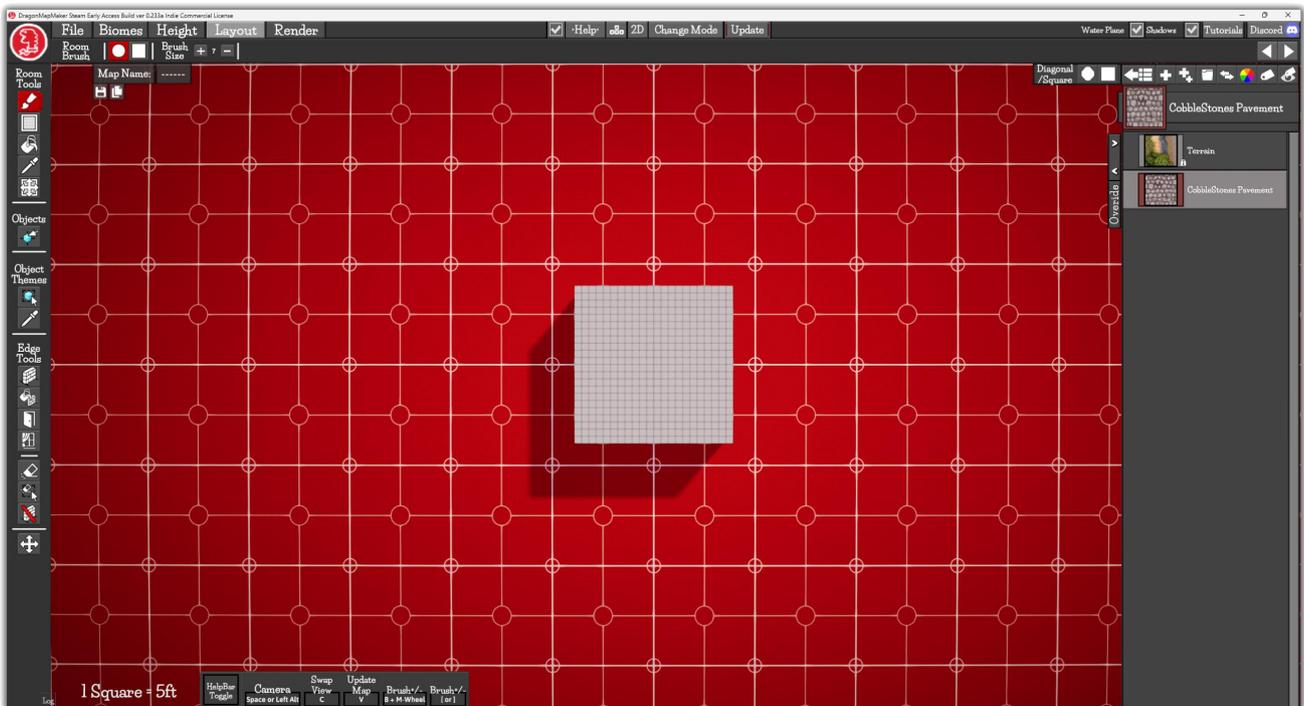
Aber lasst uns ganz am Anfang beginnen...

Wir möchten eine alte **Bard's Tale** Karte übertragen, daher wählen wir die Größe 22 x 22. Das schien in den 1980'er Jahren so eine magische Größe gewesen zu sein, denn fast alle RPG Programme nutzen diese Größe. Hatte auch so seine Vorteile, denn wir mussten die Karten ja damals noch von Hand zeichnen und wenn eine Karte plötzlich nicht 22 x 22 war, wusste man das irgendwo ein Fehler unterlaufen sein musste.



## DRAGON MAP MAKER

Sieht schon ein wenig spartanisch aus, nicht wahr? Ok - 22 x 22 gewählt, „Create New Map“ gedrückt und dann...

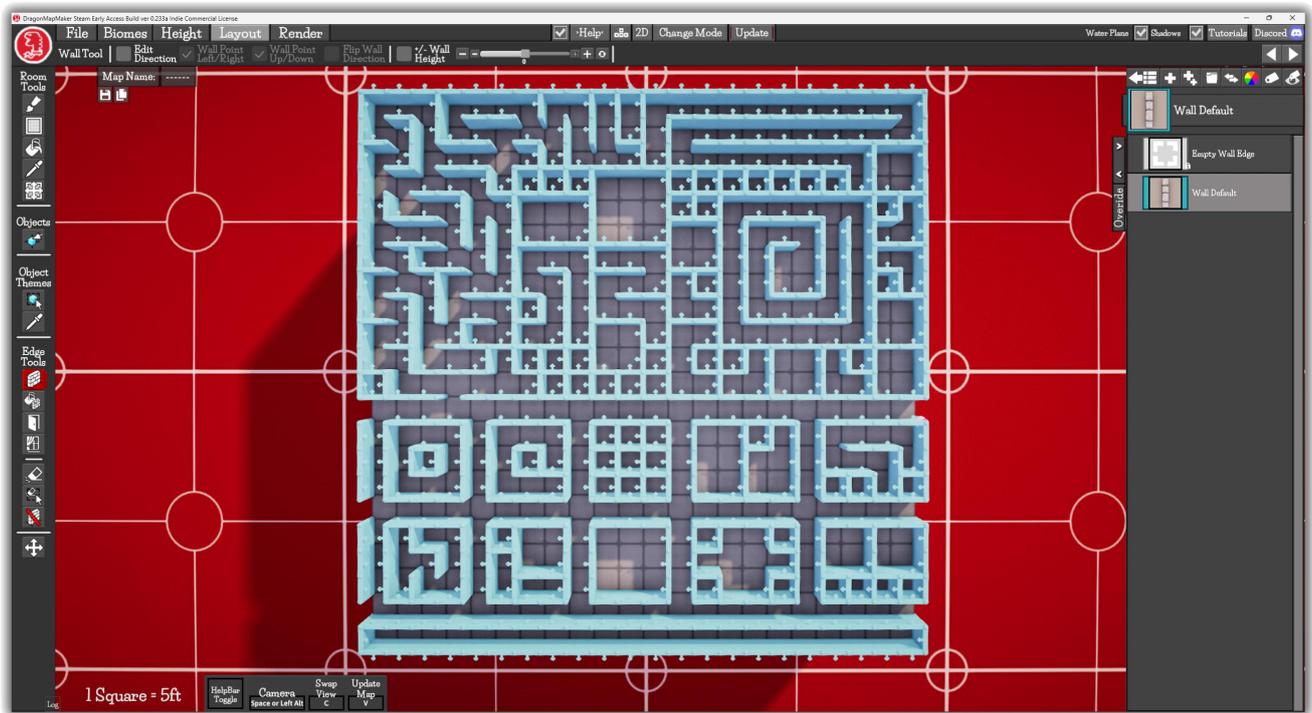


Haben wir auf einem 28“ Bildschirm eine winzig kleine Arbeitsfläche, die es jetzt mal zu vergrößern gilt. Tja... Ein „Fit to Screen“ oder auch nur eine simple „Lupe“ suchten wir vergeblich. Also ging die Suche los...Versuchen wir es mal mit den üblichen Verdächtigen - STRG+ und STRG- haben sich da in der Praxis ja schon bewährt - hier aber nicht. In Kombination mit der ALT Taste brachte es auch keinen Erfolg. Also drücken wir F1 für die Hilfe, aber die kommt auch nicht. Sorry Leute, aber das ist Standard! Hier muss man mit der Maus auf das Wort „HELP“ oben in der Mitte klicken.

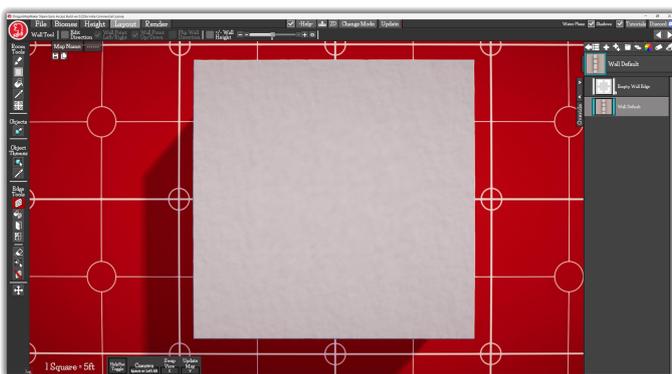
Hier erfährt man dann, dass man die SPACE (oder linke ALT) Taste halten muss und zur gleichen Zeit am Mause rad drehen um zu zoomen. Nicht ganz der Standard und ein wenig gewöhnungsbedürftig (das hätte man wirklich systemkonformer lösen können), aber damit kann man leben. Das Online-Tool **Inkarnate** wird auf ähnliche Weise bedient, aber das ist auch ein Online-Tool, wo die Abfragemöglichkeiten des Maus- oder Tastatur-Status doch ein wenig eingeschränkt. Wir haben nun also die Arbeitsfläche vergrößert und beginnen unsere ersten Mauern zu ziehen - das Werkzeug dazu findet man in den Edge-Tools.



## DRAGON MAP MAKER



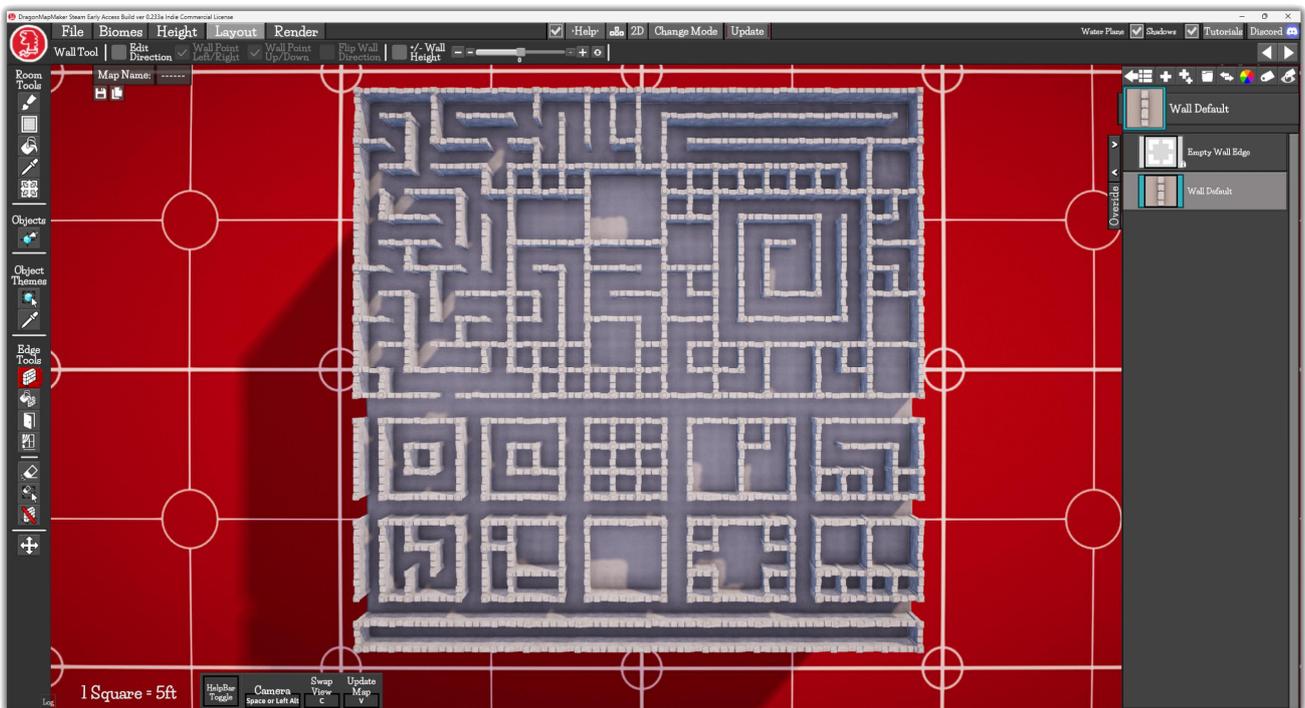
An dieser Stelle sei jetzt fairerweise angemerkt, dass das platzieren von Wänden wirklich sehr leicht von der Hand geht und wir in weniger als 15 Minuten damit fertig waren die Handzeichnung von **Mike** in das Programm zu übertragen. Jetzt wollten wir doch einmal sehen wie unser halbfertiger Dungeon im „Beauty-Mode“ aussieht und drücken auf die Schaltfläche „Change Mode“...



...aber alles was wir zu sehen bekommen ist ein graues Quadrat. Was zur Hölle! Also bemühen wir wieder die Hilfe und... Aha! Um Änderungen vom Entwurfsmodus in den „Beauty-Mode“ zu übernehmen muss man die Schaltfläche „Update“ drücken. Wir dachten eigentlich, dass es sich dabei um eine Funktion handelt um nach nötigen Programm-Updates zu suchen. Ein Klick

auf Update - und siehe da - plötzlich hat unser Dungeon Wände und die sehen - wenn man den geringen Aufwand berücksichtigt - gar nicht mal so schlecht aus. Also machen wir uns jetzt mal an die Türen, die genauso wie Mauern gezeichnet werden...

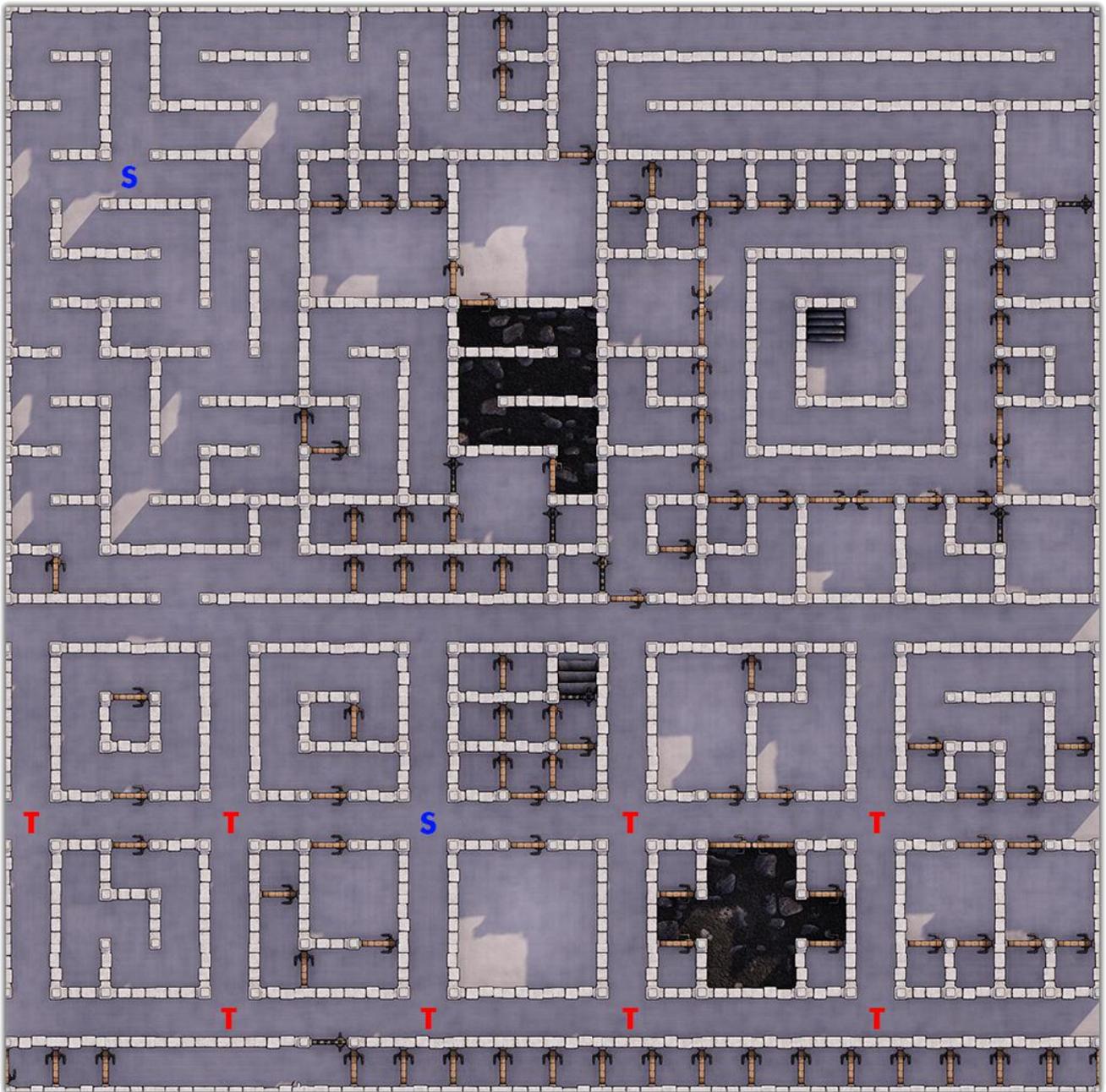




Auch die Türen gehen recht zügig von der Hand, aber hier merken wir eine Schwäche des Programmes. Es versucht nämlich für uns zu denken und das geht in diesem Fall nicht gut aus. Platziert man nämlich zwei Türen nebeneinander, ohne das eine Trennwand dazwischen ist, dann macht das Programm aus den zwei Türen so eine Art große Tür, was hier aber nicht gewollt ist. Des weiteren ist das Angebot an Türen nicht gerade sehr umfangreich, was es sehr schwierig machte Geheimtüren darzustellen. Wir haben uns entschieden Gittertüren als Geheimtüren zu verwenden, allerdings sind diese im fertig gerenderten Bild kaum zu erkennen, wie ihr auf der nächsten Seite sehen könnt.

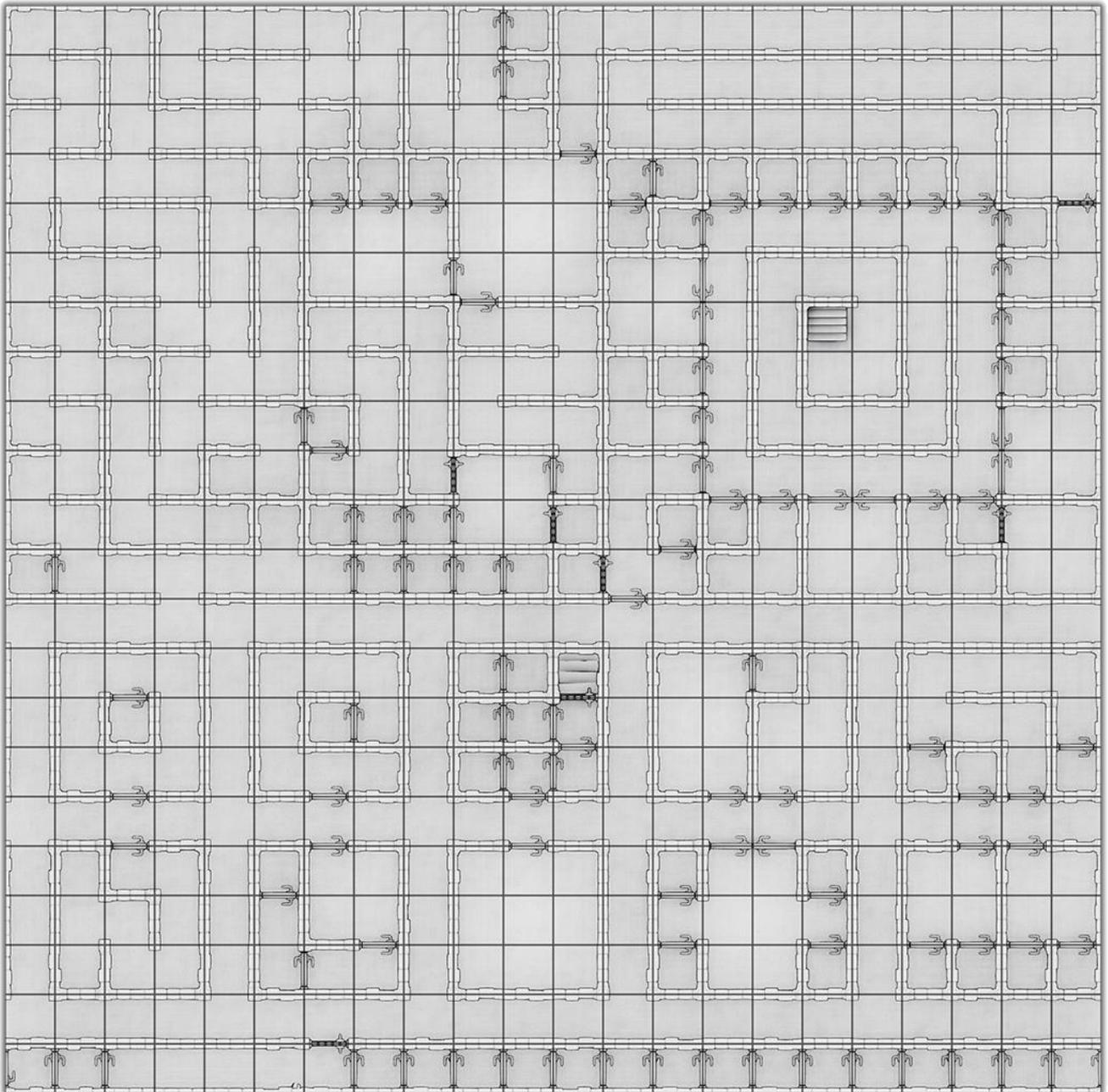
Auch haben wir keine Objekte oder Ähnliches gefunden um Fallen, Antimagiefelder, „Spinner“ oder Dunkelheit darzustellen. Bei der Dunkelheit konnten wir uns noch mit einer beinahe schwarzen Bodentextur behelfen – für den Rest mussten wir (*wie auch schon zur Zeit als wir noch mit Papier und Bleistift gearbeitet haben*) zu Buchstaben greifen. Da das Programm aber auch dafür keine Funktion hat, mussten wir das nach dem Rendern mit einer Bildbearbeitung bewerkstelligen, was uns nach kurzer Zeit einfach keinen Spaß bereitete. Auch haben wir keine Funktion für einen (Pseudo) 3D Render gefunden – die Karte wird also immer in komplett „flacher“ Variante exportiert. Ob dies vielleicht beim Erstellen von Landkarten vorteilhaft sein kann wird unser zweiter Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.





Ehrlich gesagt, erreichen wir mit **Dungeon Alchemist** deutlich bessere Ergebnisse in der gleichen Zeit. Für das, was **Dragon Map Maker** abliefern ist das Programm im „Early Access“ einfach zu teuer. Aber das Programm hat es zumindest geschafft, dass wir ihm eine weitere Chance geben - manche haben nicht mal das geschafft.





Dieses Bild zeigt übrigens die Ausgabe als „Printer Friendly“ Version. Was man sich dabei wohl gedacht hat? Wir werden es wahrscheinlich nie in Erfahrung bringen können. Die Wände sind so gut wie unsichtbar, die Dunkelheit ist völlig verschwunden aber dafür sind die geheimen Türen ganz deutlich zu erkennen. Das ist definitiv ein „Setzen! Nicht genügend!“



In der nächsten Ausgabe werden wir uns in erster Linie mit dem neuen Update des Dungeon Alchemist befassen, aber auch zwei der gewaltigsten **Skyrim Mods** - nämlich **Bruma** und **Dragonborn Legacy** - vorstellen. Jede dieser **Mods** ist so umfangreich, dass man ihr ohne Probleme eine ganze Ausgabe widmen könnte.

Was natürlich auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen wird sind weitere Schriften und deren Downloadquellen..

Allen, die es bis jetzt verabsäumt haben, ist die Jubiläumsausgabe des „*Amazonen Kuriers*“ wirklich zu empfehlen. Auf über 100 Seiten stellen wir euch viele neue Produkte vor, zeigen euch mit welchen Computerspielen unsere Fantasy-Sucht in Verbindung steht und Claudia lässt erstmals jemanden - nämlich uns alle - lesen, was sie im letzten Urlaub für einen Roman geschrieben hat. Abhängig von Anzahl und Rückmeldungen der Leserinnen und Leser ist vielleicht sogar geplant, den Roman aus dem *Kurier* auszugliedern und in überarbeiteter, erweiterter Fassung als Download anzubieten. **Claudia** und **Christian** sind übrigens für jede Unterstützung, den Roman betreffend, dankbar. Wie könnt ihr die beiden unterstützen? Schickt ihnen etwas zu Knabbern! Ein kleiner Scherz. Aber lasst sie doch einfach ganz ehrlich wissen was ihr davon haltet, was ihr vielleicht anders oder besser machen würdet. Jede sachliche Kritik ist gerne willkommen...



Wir sehen uns hoffentlich gesund zur ersten Ausgabe!

Eure *Dungeon Explorer*

*Peter, Christian*

und

*Robert*



## LINKLISTE

Auf Wunsch einiger Leserinnen und Leser werden wir unsere Ausgaben in Zukunft um eine Linkliste im Anhang erweitern. Hier werden noch einmal die wichtigsten Links aus dem Magazin aufgelistet und gegebenenfalls ergänzt.

### SKYRIM MODS

[Flower Girls SE](#) · [Shadowmans NPCs](#)

[Tundra Homestead](#) · [Ilinalta Lake Lodge](#) · [Riverwood Keep](#) · [Build Your Noble House](#)

### FONT LINKS

[Cyrodiil](#) · [Futura Condensed](#) · [Futura PT](#) · [ITC Viner Hand](#) · [Sovngarde](#)

### MAP MAKER SOFTWARE

[Dungeon Alchemist](#) · [Dragon Map Maker](#)

