

DAS KOSTENLOSE MAGAZIN FÜR DEN DUNGEON-DESIGNER

DUNGEON EXPLORER



SKYRIM Update - 05.12.2023
War das wirklich nötig?

2

© 2024 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: Skyrim Logo – © Bethesda Game Studios
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

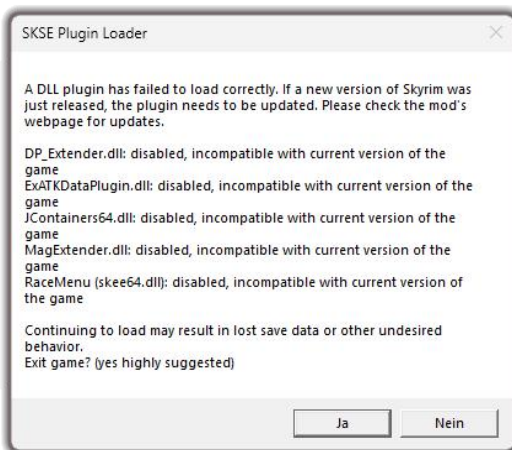
„Skyrim“, „Oblivion“ sowie „Morrowind“ und deren Logos – © Bethesda Game Studios

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

VORWORT



igentlich hätte diese Ausgabe den Dungeon Alchemist als Hauptthema haben sollen, aber Bethesda hat uns förmlich dazu gezwungen uns Skyrim zuzuwenden – und das leider nicht im positiven Sinne. Was ist geschehen? Bethesda hat am 05.12.2023 ein Update und Bugfix für Skyrim veröffentlicht. Wer, so wie wir, die automatische Update-Funktion nicht deaktiviert hat, der erlebte ein sehr böses Erwachen. Kaum jemand, der Skyrim spielt, hat keine Mods installiert. Und eine wichtige Erweiterung zur Verwendung der Mods ist das sogenannte **SKSE (Skyrim Script Extender)** – den hat Bethesda mit dem Update auf Skyrim **1.6.1130** eiskalt abgeschossen, was erst einmal dazu führte, dass viele User ihr Spiel gar nicht mehr starten konnten ohne sich zuvor auch um ein Update des **SKSE** zu kümmern. Hier muss man fairerweise sagen, dass es ein feiner Zug von Bethesda war hier mit den Entwicklern des **SKSE** zusammenzuarbeiten und so einen, beinahe gleichzeitigen, Release zur ermöglichen. Allerdings erscheint auch bei aktualisiertem **SKSE** bei uns ein Warnhinweis.



Wie ihr sehen könnt sind noch so einige Mods davon betroffen. Man hat jetzt also die Möglichkeit sein Skyrim wieder „downzugraden“ oder abzuwarten, bis die Mods aktualisiert wurden, was bei einigen wahrscheinlich nie der Fall sein wird. Man hat also die Wahl zwischen Pest und Cholera, aber warum hat man Skyrim nach 12 Jahren jetzt erneut aktualisiert?

Skyrim ist noch immer ein Top-Seller und es gibt Millionen von Mods – also warum nicht auch daran etwas verdienen? So wurde mit dem Update der „Creations Club“ kurzerhand

entfernt und durch „Creations“ ersetzt, wo es sowohl gebührenpflichtige als auch kostenlose Mods gibt. Auf der einen Seite natürlich fein, weil die Modder somit auch Geld für ihre hervorragende Arbeit bekommen – die Frage ist allerdings wie viel. Noch ist das ein Geheimnis, aber wir können wetten, dass es früher oder später bekannt werden wird. Aber nicht alle Neuerungen sind schlecht – so können jetzt mehr Mods installiert werden, Ultra Wide Bildschirme werden jetzt unterstützt, die Performance optimiert, das Creation Tool wurde verbessert und noch so einiges...

(Peter & Christian)

VORWORT



◆ UPDATE DESASTER ◆

Es wäre eine Lüge, wenn wir behaupten würden, dass wir nicht seit Wochen über YouTube Kanäle gewarnt wurden – doch wir und viele andere wollten nicht hören. Und jetzt haben wir das Desaster – viele unserer liebgewonnenen Mods funktionieren nicht mehr. Aber darf man Bethesda die Schuld dafür geben?

◆ 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!



◆ DUNGEON ALCHEMIST ◆

Mit „The Treasury“ erhielt der Dungeon Alchemist ein neues Update, welches jede Menge Bling-Bling bringt. Unzählige neue Objekte, neue Themen für Räume und Gelände – und eine Schnittstelle um Objekte zu importieren. Zumindest in der Theorie... Wir zeigen euch was es Neues gibt und wo es ein wenig hakt...



◆ DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN II ◆

Wir stellen euch wieder einige Schriften vor, welche sich besonders gut eignen um Hand-Outs – oder einfach nur Texte – im RPG Bereich zu gestalten. Welche davon sind lizenzfrei und von welchen lässt man besser die Finger wenn man sich Probleme ersparen möchte. Mal sehen was in der Buchstabensuppe so herumschwimmt...

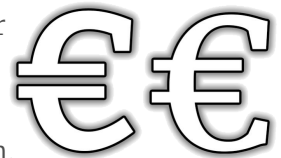


Durch einen Klick auf das ““ Buch unten links gelangt ihr wieder zu diesem Verzeichnis zurück!



ahrscheinlich beantworten wir diese Frage jetzt zum x-ten Mal, aber aus irgendeinem Grund werden wir immer wieder danach gefragt, welche Schrift wir für den **Amazonen Kurier** oder den **Dungeon Explorer** verwenden. Im Laufe der Zeit haben wir verschiedene Schriften dafür verwendet, die wir – meist aus urheberrechtlichen Gründe – zu den Akten legen mussten. Und manchmal auch einfach, weil uns eine andere Schrift besser gefallen hat oder am Bildschirm besser lesbar war. So sind wir letztendlich bei einer Kombination aus den Schriften **Merriweather** und **Bitter** gelandet. Wieso eine Kombination aus beiden Schriften? Das hat einen guten Grund – oder, besser gesagt, sogar zwei Gründe. Beide Schriften sind am Bildschirm gut lesbar und ursprünglich haben wir nur **Bitter** verwendet. Was uns an dieser Schrift aber gestört hat, war das „gebrochene“ Euro-Symbol.

Das linke Symbol ist aus der Schrift **Bitter**, das rechte aus **Merriweather**. Aber auch Merriweather hat eine Eigenheit, die sich für uns als großen Nachteil herausstellte. So verfügt **Merriweather** über sogenannte *Mediävalziffern*, was bedeutet, dass sich die Ziffern durch Ober- und Unterlängen auszeichnen. Dadurch fügen sich die Ziffern zwar besser in den Fließtext ein, bei Preisangaben oder Tabellen sind sie aber eher störend. Hier finden üblicherweise *Normalziffern*, welche die Größe von Großbuchstaben haben.



123456789



123456789

Aus diesen Gründen – und natürlich auch wegen der Ähnlichkeit – haben wir uns für eine Kombination der beiden Schriften entschieden. Weitere Grund dafür waren auch, dass beide Schriften über Google Fonts zu beziehen sind und unter der **Open Font License** lizenziert sind, was bedeutet, dass sie auch kommerziell frei eingesetzt werden dürfen – was leider nicht für viele Schriften gilt die wir aus RPG Publikationen kennen. Einige Zeit hatten wir auch die Schrift **Gentium** in Verwendung, aber nachdem uns wiederholt vorgeworfen wurde den Schriftstil von **DSA** („**Das Schwarze Auge**®“) Publikationen zu kopieren, haben wir sie wieder verworfen.

Die Schrift **Norse Bold**, welche wir für die Seitenzahlen verwenden, wurde von **Joël Carrouché** erstellt und unter der **Creative Common by 4.0** lizenziert.

In seltenen Fällen verwenden wir auch **DejaVu Sans Mono** welche als **Public Domain** Schrift lizenziert ist und ebenfalls frei verwendet werden darf.



DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN II

NORSE BOLD

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
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
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	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	š	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	Ä	Ö	Ö	Ü	Ü	ß	Ñ		Ø	◆	◆	◆

Quelle: Fontrepo.com ← der Link führt zur Downloadseite

Die Schrift *Norse* orientiert sich sehr stark an alten Runenschriften und verfügt, vom „S“ einmal abgesehen, über einen vollständigen deutschen Zeichensatz. Wie schon in der Einleitung zu dieser Rubrik erwähnt, wurde die Schrift von **Joël Carrouché** erstellt und unter der **Creative Common by 4.0** lizenziert. Die Schrift ist in den Schnitten „normal“ und „bold“ (fett) verfügbar und eignet sich, unserer Meinung nach, hervorragend um etwas „in Stein zu meißeln“.

123ABCABC

Wie man links deutlich erkennen kann, hat *Norse*, im Vergleich zu *Merriweather* eine sehr geringe Laufweite und „schwebt“ auch ein wenig über der Grundlinie, was man auch in der Tabelle oben

erkennen kann, denn eigentlich sollte die Schrift vertikal zentriert sein. Bei der Nummerierung der Seiten ist das nicht weiter störend. Versucht man aber die Schrift in einen Fließtext einzubinden kann das zu einer echten Herausforderung werden.



GENTIUM PLUS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
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
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	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

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

Gentium ist die Schriftart, welche für die meisten offiziellen **DSA**-Bücher verwendet wird. Unserer Meinung nach eine sehr gute Wahl, denn die Schrift ist sowohl am Bildschirm als auch in gedruckter Form gut lesbar. Ein wenig gewöhnungsbedürftig sind jedoch die stark ausgeprägten Unterlängen und das einige Großbuchstaben deutlich kleiner sind als zum Beispiel das kleine „l“.



Wie auf dem Bild links ersichtlich, ist **Gentium** – bei gleicher Schriftgröße – ein wenig kleiner als unsere Referenzschrift **Merriweather**. Unter dem Strich bedeutet das, das bei gleichem Zeilenabstand der Durchschuss größer ist und der Text dadurch ein wenig lockerer wirkt. Neben **Gentium Plus** existiert noch eine **Basic**-Version, deren Zeichensatz sich auf „Latin“ und „Latin 1“ beschränkt, während die Plus-Version Latein, Griechisch, Kyrrilisch, IPA und eine Vielzahl Währungssymbole wie etwa Rubel oder Bitcoin unterstützt.



MERRIWEATHER

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
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
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	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

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

Bei **Merriweather** und **Merriweather Light** handelt es sich um die Schriftarten unserer Wahl, wenn es um die Gestaltung unserer Schriftwerke geht. Die Schrift ist sowohl auf dem Bildschirm als auch in gedruckter Form sehr gut leserlich, weshalb sie auch von sehr vielen eBook Readern als Standardschrift verwendet wird. Auch hier ist das kleine „l“ größer als die Großbuchstaben, allerdings ist der Unterschied nicht so groß zum Beispiel bei **Gentium**.

Zwei Schwächen von **Merriweather** sind unserer Meinung nach das Fehlen von „Normalziffern“ und des Griechischen Zeichensatzes. Auch die Auswahl an Währungssymbolen ist, verglichen mit **Gentium Plus**, eher bescheiden. Aber vielleicht erhält die Schrift eines Tages ja ein Update, welches diese Mankos behebt. Aber auch so ist **Merriweather** – auf Grund der guten Lesbarkeit – unsere erste Wahl.

123ABCabc



DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN II

BITTER

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
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
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	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

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

Vergleicht man **Bitter** und **Merriweather**, kann man klar erkennen, dass sich die beiden Schriften sehr ähnlich sind. Aus diesem Grund muss **Bitter** auch für die Zahlen herhalten, welche wir manchmal in unseren Texten ausgeben müssen. **Bitter** hatte gute Chancen gehabt zur Schrift unserer Wahl zu werden – wenn da nicht das „gebrochene“ Euro-Symbol gewesen wäre. Es war einer unserer Mitarbeiterinnen ein wahrer Dorn im Auge, also musste Ersatz her...

123ABCabc

Wie auf unserer Overlay-Grafik ersichtlich, hat **Bitter** eine etwas geringere Laufweite als unsere Referenzschrift **Merriweather** und hat einen kleinen Abstand zur Grundlinie. Bei einer Schriftgröße von 10 oder 10,5 Punkt ist dies allerdings kaum zu bemerken. Die Zeichenabdeckung ist vergleichbar mit der von **Merriweather**. Das Griechische Alphabet fehlt und die Währungssymbole beschränken sich auf die gängigsten, wie Euro, Dollar, Rubel, Yen oder Pfund.



DEJAVU SANS MONO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
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
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	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	◆	◆	◆

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

Bei **DejaVu Sans Mono** handelt es sich nur um einen Vertreter der 21 Schriften umfassenden **DejaVu** Familie, welche sich vor allem durch die umfangreiche Zeichenabdeckung auszeichnet. Neben Latein, Kyrillisch, IPA und Griechisch enthalten die Schriften auch Zeichensätze für Armenisch und Georgisch – selbst der Symbolbereich wird sehr gut abgedeckt, so dass hier nur selten eine zusätzliche Schrift nötig ist.

123ABCabc

Ein Laufweitenvergleich zu **Merriweather** ist hier nur bedingt möglich, denn wie der Namenszusatz *Mono* schon erahnen lässt handelt es sich hier um eine Schrift mit fester Zeichnerbreite, bei der alle

Zeichen die gleiche Breite haben. Auch **DejaVu Sans Mono** ist geringfügig niedriger als die Schrift **Merriweather**, was bei geringen Schriftgrößen allerdings kaum feststellbar ist. Auch der minimale Abstand zur Grundlinie fällt nicht ins Gewicht...



DIE SACHE MIT DEN SCHRIFTEN II

IOKHARIC

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
≡	𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
≡	𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
𐍉	𐍊	𐍋	𐍌	𐍍	𐍎	𐍏	𐍐	𐍑	𐍒			
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	š	ø	DEU	CZ	CYR
										◆	◆	◆

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

Iokharic basiert auf einer Schrift welche im **Dungeon & Dragons®** Buch der Chromatischen Drachen beschrieben wird. Ob die Schrift auch kommerziell genutzt werden darf ist zur Zeit nicht völlig geklärt. Nachdem der Autor der Schrift, **Neale Davidson** leider verstarb, gab seine Ehefrau die Schriften zur kommerziellen Nutzung frei.

Neale Davidson, the maker of this site, the fonts, and all of the artwork herein has passed away. After a lot of soul searching and a little bit of legal advice, I have decided to keep the site up and the fonts for sale, and wanted to post a public update on the status of the site, and especially of the fonts and the commercial licensing. As his widow, I have inherited the site and copyrights, and have access to the records of previous purchases for bookkeeping purposes. All previous commercial licenses will, of course, remain valid. Anyone who has licensed a font will retain the rights as described in the EULA without any changes. As I get the chance, I will start updating the EULA and copyright notices here and in the font packages with my name, but I wanted to publish a public notice of the change in copyright for everyone



involved. My apologies, but I don't have any plans to create any additional fonts, nor do I have the expertise to update the fonts my husband created. However, I will support the existing fonts' usage to the best of my ability and knowledge. If you have any questions or concerns, I am available at the same contact email: jaynz@pixelsagas.com. Thanks for your understanding. (12.Jänner 2017)

I've gone through and removed all options to pay for commercial use. Although I still ask that you do not re-sale the font files themselves, I no longer request money for commercial use of any fonts. If you see any that I have missed, feel free to let me know. When I get a chance, I will be redoing the site to not require going through the check out at all to download the fonts, but that's easier said than done at the moment. (24.August 2022)

Ungeklärt bleibt für uns allerdings die Frage inwieweit hier Rechte bei **Wizards of the Coast**® bzw. **Hasbro**® liegen. Wir empfehlen daher, Schriften die in irgendeiner Weise auf **Dungeon & Dragons**® basieren nicht kommerziell zu nutzen. Für Unterlagen, welche ihr in euren privaten Spielrunden verwendet gilt diese eventuelle Einschränkung nicht.



Ein Laufweitenvergleich zu **Merriweather** ist hier nicht wirklich sinnvoll, da es sich um keine Schrift im herkömmlichen Sinne handelt. Wie allerdings auf dem Bild links ersichtlich ist, „schweben“ die

Zeichen deutlich über der Grundlinie, was eine Kombination im Fließtext schwierig machen dürfte. Allerdings ist diese Schrift auch nicht dafür vorgesehen mit anderen in einer Zeile kombiniert zu werden. Einen großen Teil der Schriften von **Neale Davidson** kann man auf Dafont.com finden, eine Vielzahl weitere auf seiner Homepage Pixelsagas.com.

DANKE FÜR DEINE GROSSARTIGEN SCHRIFTEN,
– RUHE IN FRIEDEN –

NEALE DAVIDSON



SKEKSIS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
À	Ɓ	Ĉ	Ɖ	Ɛ	Ƒ	Ɠ	ƞ	Ɗ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
À	Ɓ	Ĉ	Ɖ	Ɛ	Ƒ	Ɠ	ƞ	Ɗ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ɲ	Ɔ	Ƒ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ	ƞ	Ɗ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ɲ	Ɔ	Ƒ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ	ƞ	Ɗ	Ƙ	ƚ	ƛ	Ɯ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	§	ø	DEU	CZ	CYR
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	Ñ	§	Ø	◆	◆	◆

Quelle: Dafont.com ← der Link führt zur Downloadseite



Nur wenige aus unserem Team haben den Dunklen Kristall im Jahr 1982 im Kino gesehen, doch er blieb jedem von uns in Erinnerung. Sei es durch die Geschichte, die Trickeffekte, die Musik

oder auch die beeindruckende Schrift. **Neale Davidson** sei Dank können wir die Schrift jetzt auch auf unseren Computern nutzen, denn er hat ihr – und sich selbst – mit **Skeksis** ein Denkmal gesetzt, wie wir finden. Bei **Skeksis** ist allerdings zu berücksichtigen, dass es sich um eine Deko- oder Posterschrift handelt, die nicht dafür gedacht ist in Fließtexten verwendet zu werden, sondern vielmehr in Anwendungen wie **Photoshop** oder **Illustrator**.

So! Das war es einmal für Schriften in dieser Ausgabe. Wir hoffen, dass wir euch mit der Präsentation der Schriften ein klein wenig helfen oder inspirieren konnten. Jetzt geht es nach Tamriel, in die Welt von Skyrim, wo wir einen Blick auf neue Immobilien werfen...





Ihr habt es satt im Zelt in der Wildnis zu schlafen? Die Häuser, die man euch zum Kauf anbietet sind euch zu klein und nicht luxuriös genug? Dann solltet ihr euch einmal hier, auf dem Immobilienmarkt von Skyrim, umsehen. Wir stellen euch hier „Player Homes“ vor, die selbst einen Jarl vor Neid erblassen lassen. Beginnen wir mit unserem Favoriten.

❖ **Moddor's Manor** (mit viel Liebe zum Detail)



Obwohl der Download von **Moddor's Manor** (nicht *Mordor's Manor*) nur knapp 60 MB umfasst, handelt es sich um ein **Player Home** der absoluten Spitzenklasse. Es ist am Südufer des **Lake Illnatia** zu finden. Auf den ersten Blick sieht es wie viele Gebäude in Skyrim aus - also nichts wirklich Außergewöhnliches. Doch das ist ein gewaltiger Irrtum...



Ok... Auch von Außen hat **Moddor's Manor** schon einiges zu bieten. Bei unserer Ankunft werden wir gleich einmal von zwei Hunden begrüßt, die sich förmlich aus Haustiere anbieten und den Hof vor Füchsen beschützen, die sich hier zuhauf herumtreiben.. Uns wird schnell klar, dass wir ohne die Hunde wahrscheinlich keine Hühner mehr hier hätten...





Bevor wir uns allerdings ins Haus begeben, machen wir einen Rundgang um das Haus herum. Auf der Rückseite des Hauses finden wir einen großen Unterstand für unser Pferd. Hier fühlt sich „Leberkäse“ (der Name unseres Pferdes) sicher wohl.



Auch für Verpflegung ist gesorgt! Gleich neben dem Unterstand findet man angebauten Weizen, Karotten, Salat und Porree (Lauch). Und in einem kleinen Lavendelfeld steht ein Bienenstock der uns mit frischem Honig versorgt. Damit kann man schon einige leckere Speisen in Skyrim zubereiten. Aber lasst uns weitergehen...





Westlich des Hauses befindet sich eine Schmiede auf die wir ein wenig später noch genauer eingehen werden. Sie birgt nämlich ein erstaunliches Geheimnis hinter dem fellverhangenen Eingang. Doch lasst uns jetzt endlich einmal einen Blick in das Haus werfen...



...und schon beim Eintreten blieb uns die Spucke weg. Solch ein Detailreichtum war uns bisher nicht untergekommen. Man weiß gar nicht wo man zuerst hinsehen soll und selbst jetzt – wir „leben“ seit etwa zwei Wochen auf **Moddor's Manor** – entdecken wir noch immer Details, welche uns bisher verborgen geblieben waren.





Man beachte nur einmal den Drachen auf dem Tisch – der Drache besteht zur Gänze aus Honigbrot. Was für ein wahnsinniges Detail? Doch ein Blick nach oben offenbart noch viel, viel mehr Details.



Unter dem Dach, „bewacht“ von zwei Drachen liegt unser Schlafgemach, ausgestattet mit einem bequemen Doppelbett und zwei Stühlen in Form eines Thrones. Die Screenshots können den Zauber dieses Raumes leider nicht annähernd wiedergeben. Gut und schön, aber ein Haus in Skyrim benötigt ein wenig mehr als einen gedeckten Tisch und ein Schlafzimmer mit flauschigem Bett. Wie sieht es mit den anderen Räumen aus...?





Wie nicht anders zu erwarten stehen die dem Speisesaal in nichts nach und sind super detailliert. Unsere kleine Hexenküche zum Beispiel... Ein Regalsystem über dem Schreibtisch sorgt für Ordnung bei unseren Ingredienzien – alles hat sein eigenes Fach oder seine eigene Schublade. Und der, sonst übliche, Kessel gleicht schon eher einem magischen Brunnen. Einfach ein Hammer...



Auch die Küche (die Köchin ist nicht im Lieferumfang enthalten) und die Speisekammer machen einen sehr guten Eindruck. Kochen, Braten, Backen – alles ist möglich – und die Speisekammer macht einen sehr gut gefüllten und geordneten Eindruck.

Schließlich gelangen wir zu einer Tür, die uns den Zugang zum „Children’s Universe“ verspricht. Was mag uns dort wohl erwarten? So viel sei auf dieser Seite bereits verraten – was uns dort erwartet hat, war mehr und anders als wir erwartet hatten. Schade nur, das der „Bless this Home“ Zauber – aus welchen Gründen auch immer – in diesem Haus nicht funktioniert, denn was sich hinter der Türe verbirgt wäre wohl das Paradies für jedes Kind in Skyrim.



Aber werfen wir jetzt einen Blick ins „Children’s Universe“...









Von der immens großen und detaillierten Weihnachtskrippe, über den Geschmückten Baum, eine Lesecke, ein Klassenzimmer, ein Spielzimmer mit Burg, ein Partyraum mit mechanischen Musikern, und, und, und... Alleine mit dem „Children’s Universe“ könnten wir eine ganze Ausgabe des *Dungeon Explorer* füllen. Aber da war doch noch etwas? Ach ja! Die Schmiede...



Auf den ersten Blick erinnert die Schmiede an einen Schrottplatz, der von „Rudy“ bewacht wird. Sieht man sich ein wenig um, dann erkennt man schnell, dass auch hier alles seinen Platz hat. Man ist es nur nicht gewöhnt so viele Details im Blickfeld zu haben. Die Schmiede dient aber nicht bloß als Werkstatt. Sie bietet Platz für eure Gefolgsleute und auch der Hofhund scheint sich hier sehr



wohl zu fühlen. Aber wie schon zu Beginn erwähnt, birgt die Schmiede auch noch ein Geheimnis, ein magisches Geheimnis. Im hinteren Bereich der Schmiede – dort wo die Kleiderpuppen (Mannequins) stehen – findet man eine rostige Gittertüre, hinter der eine schmale Treppe in die Tiefe führt. **Hinweis:** Bei uns stand eine Kleiderpuppe so deplatziert am Treppenanfang, dass man nicht daran vorbei kam. Wir mussten sie über die Konsole löschen.



Man weiß nie was in so einem Gewölbe auf einen lauert, also tasten wir uns vorsichtig die Treppe runter. Wir hatten ja auch schon **Player Homes**, wo unter dem Gebäude eine Grotte war in der ein ganzes Rudel Horker auf uns gewartet hat. Aber was uns am Ende der Treppe erwartet, damit haben wir im Traum nicht gerechnet und macht es zu den schönsten Orten Skyrim's...



Seid ehrlich! Habt ihr in Skyrim schon einmal so einen prachtvollen Altar gesehen? An diesem Altar, der von unserem Team auch gerne mal Glasorgel genannt wird, kann man Waffen und Stäbe verzaubern. Was man an diesem Bild leider nicht sehen kann, sind die wabernden Boden nebel, die dem Ganzen einen mystischen Touch verleihen. Wir wollten den Rundgang durch **Moddor's Manor**



schon beenden, da sind wir über drei weitere Räume in der Höhle gestolpert. Zu beiden Seiten der Glasorgel befinden sich Räume. In einem findet man Kleiderpuppen und im zweiten einen leeren Sarkophag. Der dritte Raum ist noch besser versteckt...



Kommt man die enge, steile Treppe herunter übersieht man in der Dunkelheit (das Bild oberhalb ist stark aufgehellt) sehr leicht den verhangenen Durchgang.



Durchschreitet man den Durchgang gelangt man in einen Raum, in dem zwei Säрге stehen – schließlich brauchen auch Vampire einen Platz zum Schlafen. Irgendwie wirkt der Raum wie ein



PLAYER HOMES - IMMOBILIEN IN SKYRIM

böses Spiegelbild der Glasorgel. Der Altar in diesem Raum wirkt eher düster und ist mit Schädelknochen übersät. Über dem Altar befindet sich eine Art Dimensionstor in dem man eine leuchtende Gestalt erblicken kann.



Die Bodennebel und die leuchtenden Kristalle machen auch diesen Raum zu einem schaurig schönen Erlebnis das man sich nicht entgehen lassen sollte.

MODDOR'S MANOR



Kaum zu glauben wie viel Schönheit und Detail in knapp 60 MB Platz finden. Jetzt sind wir wirklich neugierig, wie ein **Player Home** aussieht, wenn der Download knapp sechzig Mal so groß ist - nämlich über 2.400 MB. Also besuchen wir zusammen nach **Moddor's Manor** jetzt **Magpie Manor**, mit etwas mehr als 2,4 GB der größte **Player Home** Download den wir bisher gesehen haben. Mal sehen ob **Magpie Manor** einen Download dieser Größe rechtfertigt. **Xenia** und **Claudia** nehmen das neue Zuhause für uns unter die Lupe...



» **Magpie Manor** (2,4 GB und jede Menge Interaktivität)



MAGPIE MANOR

Mit ein wenig Geduld – schließlich handelt es sich um einen 2,4 GB Download – und der Summe von 30.000 Septimes kommt man in den Besitz von **Magpie Manor**. Doch was bekommt man für die Zeit und das viele virtuelle Geld? Peter würde jetzt wahrscheinlich sagen: »Ein nettes Häuschen am **Fluss Yorgrim**, ein wenig südwestlich von **Windhelm** gelegen.« Gesucht, gefunden, gekauft – und jetzt werden wir **Magpie Manor** unter die Lupe nehmen...





Auf den ersten Blick wirkt **Magpie Manor** nicht gerade bombastisch, aber wer Skyrim kennt, weiß das es nicht auf die Größe ankommt. Und nicht selten sind Gebäude innen dann mehrfach so groß wie außen. Was schon auf den ersten Blick auffällt, ist der Baustil von **Magpie Manor**. Er erinnert mehr an ein Fachwerkhaus als an die typischen Häuser in Skyrim. Sehr beeindruckt hat uns der Multifunktions-Stall. Unten Pferd, oben Heu und Stroh und das Hühnerhaus als seitlicher Anbau.



Schon ein kleiner Rundgang ums Hauptgebäude zeigt, dass hier sehr viel Liebe in die optische Gestaltung gesteckt wurde. So sind wir zum Beispiel über – eigentlich direkt hinein – einen kleinen



Teich mit Schilf und Seerosen gestolpert. Am Ufer steht eine Statue, welche ein Liebespaar zeigt. Optisch sehr schön gestaltet vermittelt die Szene ein wenig das Gefühl, dass der Teich schon seit einiger Zeit vernachlässigt – oder naturbelassen – wurde. Unweit davon ein sehr schöner Brunnen, mit efeubewachsener Staute. Ein Anblick der beinahe dazu verleitet stehen zu bleiben und ihn auf sich wirken zu lassen.

Auch innen mag **Magpie Manor** voll und ganz zu begeistern. Wir können uns nicht erinnern, schon einmal ein Player Home gesehen zu haben, dass mit so vielen statischen Objekten gefüllt war - und damit meinen wir jetzt nicht „vollgeramscht“ wie mein Wohnzimmer.



Naja, vielleicht doch ein wenig wie mein Wohnzimmer, allerdings wesentlich organisierter. Apropos „organisiert“! Mein persönliches Highlight an **Magpie Manor** ist das Sortiersystem im Labor. Wie auch in der „Dragonborn Gallery“ wirft man hier einfach alles in eine Truhe und aktiviert das Sortiersystem. Wenige Sekunden später – hängt von der Rechenleistung eures Rechners ab – ist alles fein säuberlich in ein geniales Schubladensystem einsortiert. Man fühlt sich beinahe wie in einer Apotheke des 19. oder frühen 20. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung.. Die Verwendung des Systems macht einfach Spaß...



PLAYER HOMES - IMMOBILIEN IN SKYRIM



Und jede einzelne der unzähligen Schubladen verfügt über ein kleines Sichtfenster, so das man den Inhalt erkennen kann - und ist darüber hinaus auch noch mit einem Namensschild versehen. Wirklich Wahnsinn wie viel Mühe man sich hier gemacht hat. Aber nicht nur diese Wand aus Schubladen hat uns im Labor begeistert - es ist generell optisch ein Augenschmaus.





So findet man an der Wand des Labors zum Beispiel dieses Poster, welches so ziemlich alle Zutaten zeigt, die man in irgendeiner Art und Weise, verarbeiten kann. Weiß vielleicht zufällig jemand von unseren Leserinnen und Lesern ob es dieses Poster auch in unserer Welt zu kaufen gibt? So im Format 90x60 würde sich das gut über meinem Wohnzimmertisch machen.

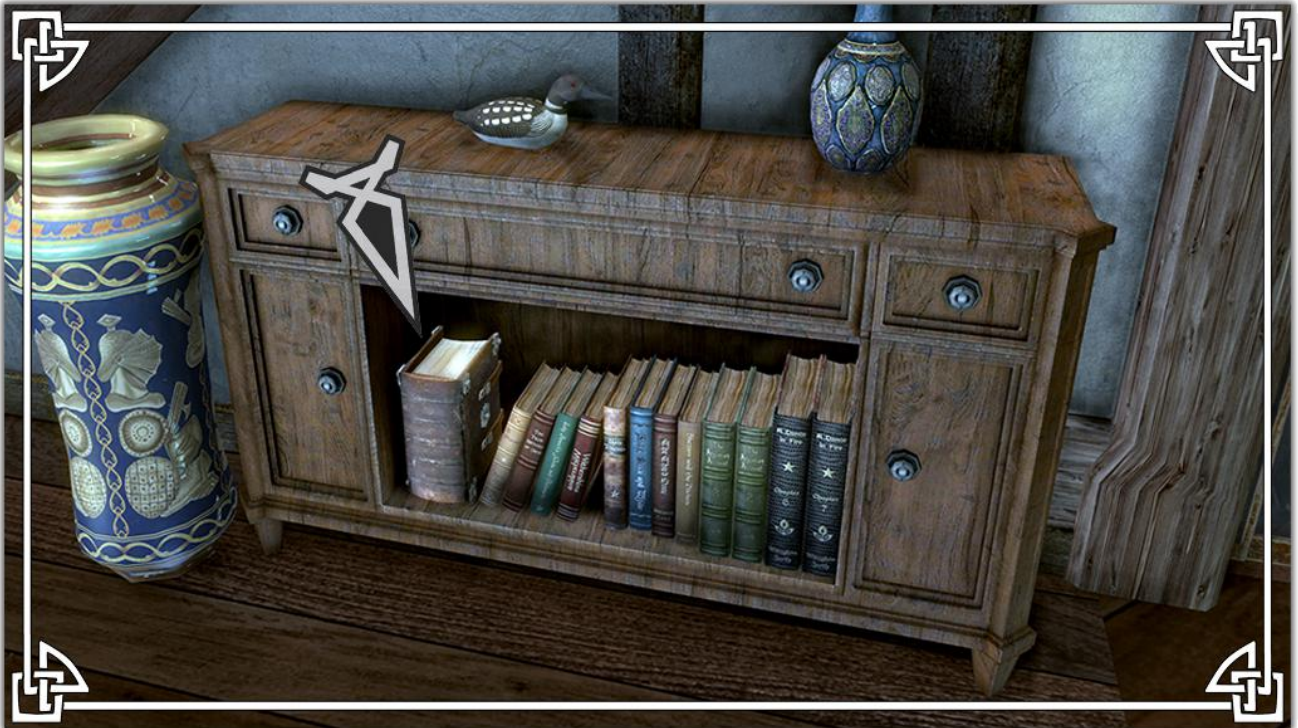
Aber **Magpie Manor** bietet noch so viel mehr...

Und vieles dieses „Mehr“ wird nicht, wie meistens, durch einfache Schalter aktiviert. Nein - die Aktivierung ist meist sehr gut versteckt. Betritt man **Magpie Manor**, so findet man den großen Speisetisch ungedeckt vor. Geht man jedoch nach unten in die Küche, so kann man durch ein Klicken auf das Wandregal in dem sich die Teller befinden, den Tisch decken. Und es warten noch andere Aktionen darauf, entdeckt zu werden.,,

Unter dem Dach des Anwesens befindet sich eine Art kleines Atelier in dem auch einige Kisten stehen. In einer der Kisten findet man Weihnachtsdeko und in der anderen Zeugs für Halloween.



Aktiviert man eine der Kisten, so wird das Wohnzimmer des Hauses – entsprechend dem Anlass – geschmückt. Und es gibt noch so viel mehr zu entdecken...



Zieht man zum Beispiel an diesem Buch, so öffnet sich eine Geheimtür und gibt den Zugang zu einem Fahrstuhl frei, der uns tief unter Haus bringt, wo sich die Waffenkammer befindet – und natürlich ist auch diese ein Fest für die Augen.



So viel sei verraten... Wenn man die Waffenkammer – eigentlich ein ganzes Gewölbe – gefunden hat, sollte man sich hier unten sehr gut umsehen, denn hier ist der Zugang zu einem weiteren,



geheimen, Raum versteckt. Wir haben einige Zeit benötigt um ihn zu finden, denn wer sucht schon in einem Geheimraum nach dem Zugang zu einem weiteren Geheimraum? Wo dieser Zugang ist verraten wir jetzt nicht genauer - ihr sollt ja auch noch ein wenig Spaß beim Erforschen des Anwesens haben.



Aber wie ihr euch vielleicht schon denken könnt gibt es auch hier wieder ein ganze Menge zu entdecken und die Atmosphäre ist echt ein Hammer.

MAGPIE MANOR



Sowohl zu [Moddor's Manor](#) als auch zu [Magpie Manor](#) findet ihr übrigens sehr gute Videos von [Febrith Darkstar](#) auf YouTube, welche aber nur auf Englisch verfügbar sind. Aus eigener Erfahrung können wir jedem Skyrim-Spieler und natürlich auch uns Spielerinnen nur empfehlen ihren Kanal zu abonnieren. Ihr findet auf ihrem Kanal immer brandaktuelle Vorstellungen von Mods und Player Homes für Skyrim.





niemand von uns wollte dieses Update, denn für uns war Skyrim – so wie es war – einfach perfekt. Aber scheinbar hatte man bei Bethesda nur noch den Profit vor Augen. Es war wohl nicht genug, dass sich Skyrim noch immer besser verkaufte als viele andere Spiele aus gleichem Hause. Aber vielleicht war das auch mit ein Grund. Vielleicht wollte man Skyrim einfach weniger attraktiv machen um so den Verkauf der anderen Spiele, wie „Fallout“ ein wenig ankurbeln? Letzteres ist natürlich eine Verschwörungstheorie, die nach einer 1,5l Flasche Krušovice – danke an Lenka, Nika und Martin – entstanden ist. Aber seien wir mal ehrlich! Glaubt wirklich jemand, dass dieses Update alleine zum Wohle der Spielerinnen und Spieler erfolgte? Nach zwölf Jahren? Nein, nein und nochmals nein! Hauptgrund ist der Profit, zumindest unserer Meinung nach! Wenn es schon unzählige Mods für Skyrim gibt, warum nicht auch daran verdienen?

Doch was bedeutet das für uns Spieler – wir müssen die Mods ja nicht kaufen, wenn wir nicht wollen. Aber... Um Bethesdas Traum der InGame Käufe zu verwirklichen, musste natürlich die EXE Datei von Skyrim geändert werden. Klingt jetzt ja auch noch nicht soooo schlimm – ist es aber. Denn viele Mods basieren auf der SKSE64 für Skyrim und die funktionierte nun plötzlich nicht mehr. Konnte auch nicht mehr funktionieren... Und alle Mods, die auf die SKSE64 angewiesen waren funktionierten nun plötzlich nicht mehr – oder nun sehr eingeschränkt und konnten mitunter sogar zur Zerstörung eines Spielstandes führen. Voll uncool, wenn ich uns fragt. Wie schon eingangs erwähnt – wir wurden ja vorgewarnt. Und die Modder haben auch superschnell auf das Update reagiert, aber dennoch war es – zumindest in unserem Fall – eine sehr mühsame Arbeit herauszufinden welche Mods nun aktualisiert werden müssen. Hier mal unsere kurze Zusammenfassung.

SKSE64 – es wird mindestens Version 2.2.5 benötigt

Papyrus Extender – es wird mindesten Version 5.5.0 benötigr

AllInOneAdressLibrary – es wird mindestens Version 9.0.0 benötigt

JContainers – es wird Version 4.2.8 oder höher benötigt

Complete Alchemy and Cooking Overhaul – Version 2.2.1 oder höher wird benötigt

RaceMenu AE – unter Version 0.4.19.16 ist es leider nicht lauffähig

Was bei uns – trotz Updates – nicht zum Funktionieren zu bewegen war, war das PlayerHome Ironbind Manor. Nach dem Update auf die aktuellsten Versionen von Skyrim und SKSE64 konnte eine ESP-Datei nicht mehr gefunden werden obwohl sie laut MOD-Manager vorhanden war. Seltsam, denn vor dem letzten Update funktionierte das AddOn noch einwandfrei – jetzt ist das Haus verschwunden. Weshalb? Wissen wir nicht! Wohin? Wissen wir auch nicht! Für wie lange? Nicht die geringste Ahnung... Mal sehen wie es weitergehen wird...





s ist nicht alles Gold was glänzt! So lautet ein altes Sprichwort, welches den meisten sehr wohl bekannt sein dürfte. Und was das letzte Update des **Dungeon Alchemist** betrifft, liegt dieses Sprichwort aber so etwas von daneben. Meilenweit daneben...Ursprünglich hätte das Titelbild dieser Ausgabe nämlich in

etwa wie die Montage rechts aussehen sollen, aber dann kam leider das Update Desaster von SKYRIM dazwischen. Außerdem hatte sich auf dem ursprünglichen Cover ein peinlicher Rechtschreibfehler eingeschlichen - *dachte du kannst Englisch Peter*. Aber da dieses Update wirklich Gold ist und sehr hell glänzt, wollen wir ihm die nächsten Seiten widmen. Allerdings müssen wir gestehen, dass wir mit unserem Artikel derart in Verzug gekommen sind, dass möglicherweise bereits das nächste Update erscheint, während wir noch hieran schreiben. Sorry...



Wie der Name des Updates - und unsere Anspielung - schon vermuten ließ, ging es in diesem Update hauptsächlich um Geld, Gold und Edelsteine. Die ohnehin schon riesige Objektbibliothek des **Dungeon Alchemist** wurde um eine enorme Anzahl an „Schatzobjekten“ erweitert. Dabei reicht die Palette von Armbreifen über Halsketten bis zu wertvollen Edelsteinen. Ein Tresorraum und Berge von Münzen, die sogar Dagobert Duck neidisch werden lassen würden, runden die neuen Objekte ab. Es ist einfach genial, was da abgeliefert wurde. Damit man die Schätze auch gut in Szene setzen kann, können bei einigen Kisten jetzt die Deckel geöffnet werden um sie zu befüllen. Eine Funktion auf die viele Benutzer des **Dungeon Alchemist** sehnsüchtig gewartet haben. Wie ihr auf dem Screenshot, auf Seite 34, sehen könnt füllt sich der Tresorraum der „Samtpfote“ langsam mit Schätzen aller Art. Sogar ein goldener Sarkophag, die Bundeslade und ein goldenes Buch befinden sich unter den Schätzen. Ihr werdet euch jetzt vielleicht fragen: »Was?! Ein goldenes





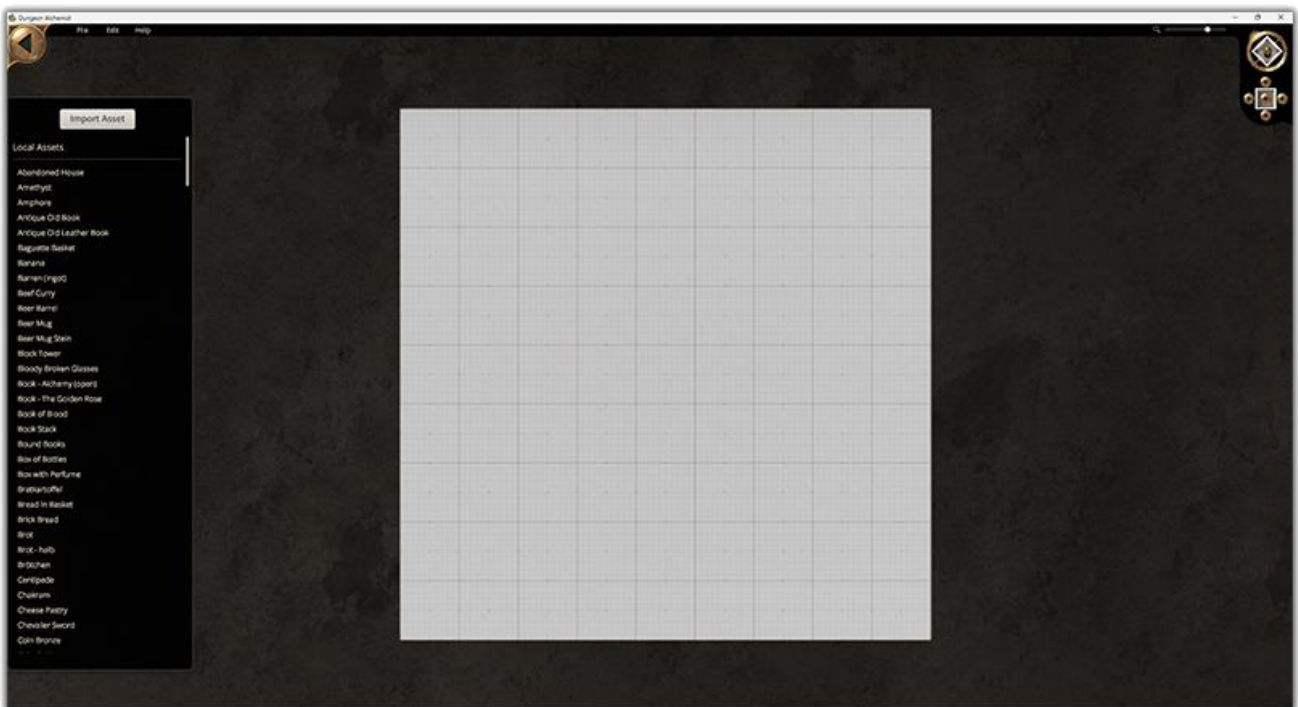
Buch? In meinem **Dungeon Alchemist** gibt es kein goldenes Buch!« Und diese Erkenntnis führt uns zum, unserer Meinung nach wahren Schatz dieses Updates. Der Möglichkeit neue Objekte über den Steam Workshop herunter zu laden oder eigene zu importieren. Richtig gelesen! Man kann dank dieses Updates nun auch eigene Objekte importieren. Beides eröffnet einem ungeahnte Möglichkeiten. So findet man im Steam Workshop auch bereits jede Menge Objekte um neuzzeitliche Szenarien zu erstellen, aber auch eine Zombie Apokalypse ist möglich. Man findet Material ohne Ende. Alleine heute (16.03.2024) sind sicher wieder an die 15 bis 20 Modelle hinzugekommen. Darunter einige Fahrzeuge und sogar ein Pissoir. So manchem Fantasy Fan verkrampft es zwar den Magen-Darm-Trakt dabei, dass man auch „neumodisches“ importieren kann, aber eben das macht den **Dungeon Alchemist** nun noch vielseitiger. Und ehrlich gesagt... Auch wir konnten der Versuchung nicht widerstehen und haben ein zwei Objekte in unseren Karten versteckt, die es so dort nicht geben dürfte. Beinahe wie ein kleines „Easteregg“ ...



Hier nur ein ganz kleiner Überblick über die Objekte, welche über den Steam Workshop geladen werden können. Aber es kommt noch viel, viel besser. Über den „Object Importer“ kann man nämlich GLB-Dateien importieren und die findet man im Internet – zum Beispiel auf [Sketchfab](https://sketchfab.com/) –

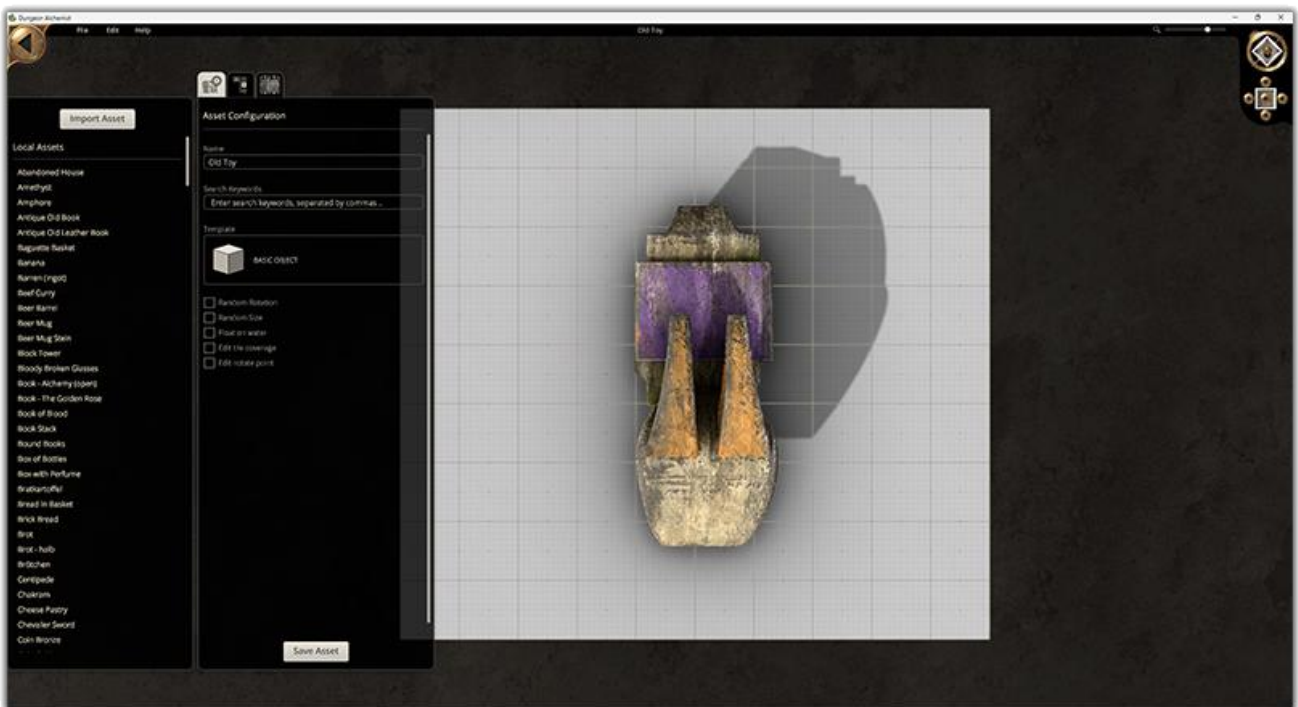


zu Tausenden! Egal ob Schwerter, Schilde oder ein StG77 – hier wird man fündig. Einfach als GLB herunterladen, den „Asset Importer“ öffnen (ACHTUNG! Unbedingt eure Karte vorher speichern!), Datei importieren, Größe justieren, eventuell noch den Kollisionsrahmen festlegen, abspeichern und fertig. Schon kann man das Objekt im **Dungeon Alchemist** verwenden. Vielleicht versteht der eine oder andere jetzt Bahnhof, deshalb werden wir das hier mal kurz – Anhand eine Spielzeuges, welches wir importieren – erklären. Den Teil, dass man sich eine beliebige Datei auswählt und runterlädt werden wir hier allerdings mal überspringen. Worauf ihr allerdings achten solltet, ist das die Dateien nicht zu groß sind, sonst zwingt ihr den **Dungeon Alchemist** damit ganz schön in die Knie. Wir haben bis jetzt etwa **200** eigene Objekte importiert und man merkt das bereits massiv an den Ladezeiten – obwohl wir das Programm auf einer SSD installiert haben. Wir möchten uns gar nicht vorstellen wie lange das Laden nun von einer Festplatte dauern würde. Gruselige Vorstellung... ..aber lasst uns zum Thema kommen!



Öffnet man den Importer sieht man gleich auf den ersten Blick – nicht viel. Nur eine Fläche mit Raster, eine Übersicht über bereits importierte Objekte und ein paar Schaltflächen. Die für uns wichtigste Schaltfläche ist in diesem Moment einmal die oben links – Import Asset. Auf die Schaltfläche klicken, Datei auswählen – und schon schon kann es losgehen. Wir haben uns für ein hölzernes Spielzeug entschieden, welches wir dem Kinderzimmer im „Handelsposten“ hinzufügen wollen,





Allerdings ist unser importiertes Spielzeug viel zu groß, denn eine dicke Linie auf dem Raster entspricht etwa einem Meter, die dünnen etwa zehn Zentimeter. Klickt man jetzt einfach auf das importierte Objekt, so erscheinen Markierungen über die man die Größe verändern kann. Wir verkleinern unsere hölzerne Ziege auf etwa zwanzig Zentimeter und schalten mit dem Schalter oben rechts auf eine isometrische Ansicht um sie rotieren und von allen Seiten ansehen zu können.

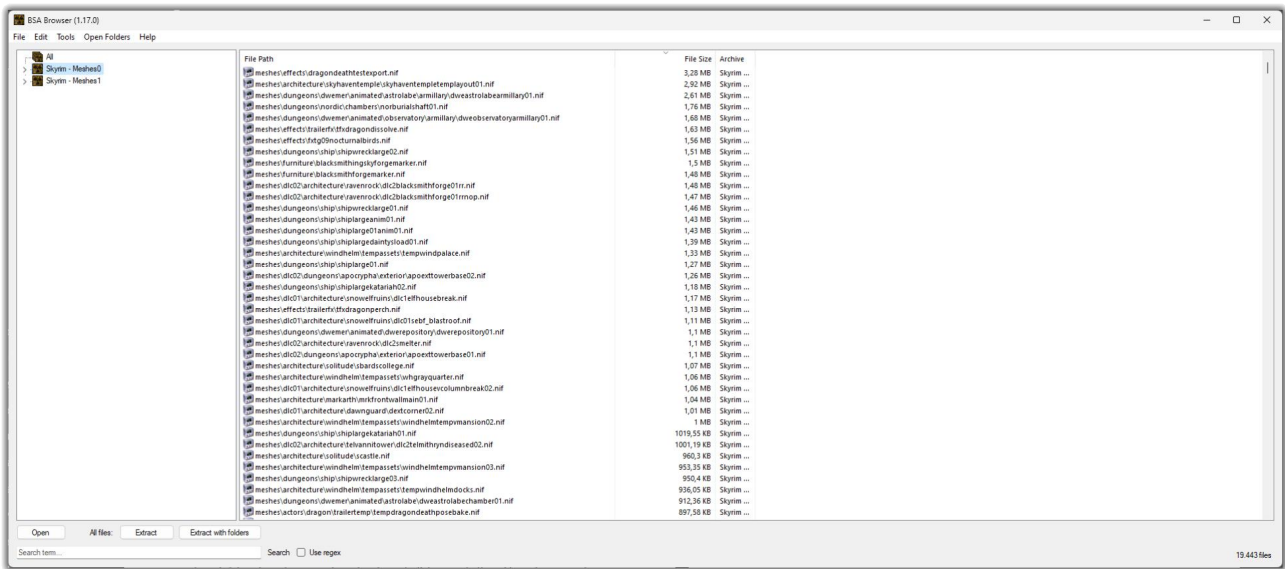


Niedlich, oder? Jetzt nur noch einen Namen geben (falls man das nicht macht wird der Dateinamen als Anzeigenamen verwendet), auswählen in welchen Kategorien das Objekt angezeigt werden soll (in unserem Fall natürlich „Toys“), speichern und schon ist das Objekt im **Dungeon Alchemist** verwendbar. Das ist doch wirklich ein Klacks oder etwa nicht? Das es so einfach geht Objekte zu importieren, brachte uns natürlich auf einen Plan... ..und da wird es jetzt schon ein wenig komplizierter!

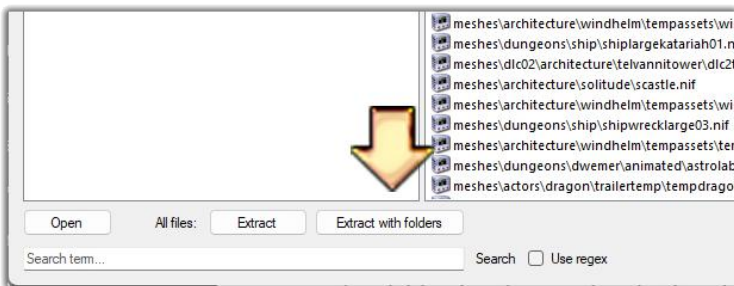
Wir wollten Objekte aus SKYRIM in den Dungeon Alchemist importieren, und das sollte sich als sehr viel komplizierter herausstellen als wir gedacht hatten. Die meisten Objekte von SKYRIM sind in *.bsa Dateien zusammengefasst. Diese zu finden war nicht weiter schwierig, denn die Dateien



sind durch ihre Namen leicht zu erkennen. Ihr findet die Dateien „**Skyrim - Meshes0.bsa**“ und „**Skyrim - Meshes1.bsa**“ im Verzeichnis **Data** eurer **Skyrim**-Installation. Doch was soll man jetzt mit diesen Dateien anstellen? Nun... Diese beiden Dateien enthalten die Objekte von Skyrim als *.nif Dateien und die gilt es nun zu extrahieren. Das klingt jetzt schwierig, ist aber ganz einfach. Alles was man dafür benötigt ist der **BSA Browser** von AlexEG, den ihr [hier](#) herunterladen könnt.



Wer mit dem Explorer von Windows halbwegs umgehen kann, der wird auch hier kein großes Problem haben. Einfach die beiden oben erwähnten Dateien mit dem **BSA Browser** öffnen, mit **CTRL+A** alle Dateien auswählen und in Zielverzeichnis eurer Wahl entpacken. Wichtig! Hier bitte



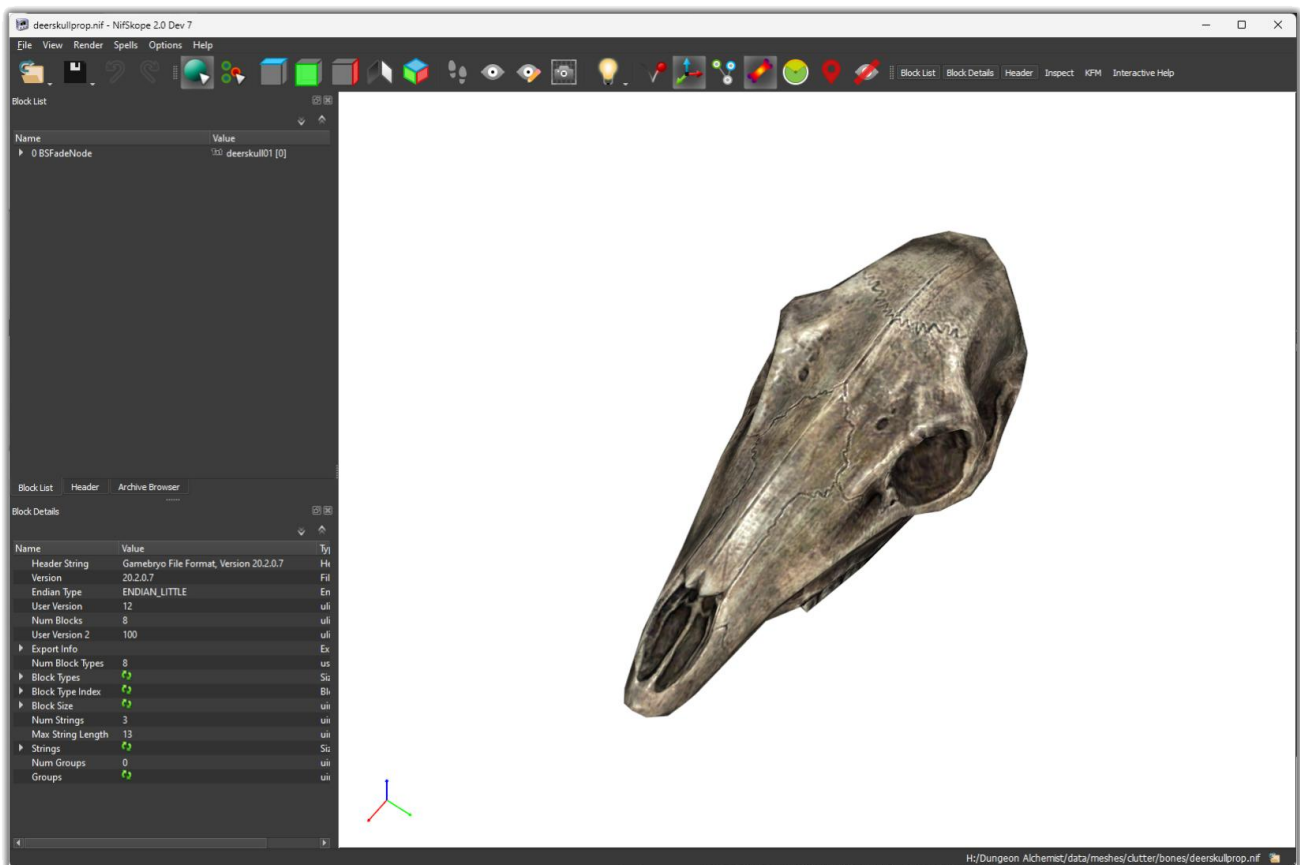
die Funktion „**Extract with Folders**“ auswählen. Das ist ganz wichtig, da sonst alles ins Hauptverzeichnis des gewählten Zielordners entpackt wird und sich damit - für die folgenden Schritte - in einem falschen Verzeichnis befindet. Wir entpacken eigentlich immer alle Dateien, da es ein wenig

mühsam ist, die *.nif Dateien im Browser vom Rest zu trennen. Damit hätten wir einmal alle Objekte - oder zumindest die meisten - aus Skyrim extrahiert. Jetzt fehlen uns nur noch die Texturen. Um an diese zu gelangen, wiederholen wir den beschriebenen Vorgang mit den Dateien „**Skyrim - Textures0**“ bis inklusive „**Skyrim - Textures8**“. Aber Vorsicht! Dafür braucht ihr jede Menge Speicherplatz. In unserem Fall knapp **41GB**. Wichtig ist, dass ihr Dateien in das gleiche Verzeichnis entpackt wie zuvor die Objekte und wieder „**Extract with Folders**“ ausführt.



Jetzt habt ihr ein Verzeichnis, indem sich ein Verzeichnis **data** befindet und darin die Verzeichnisse **meshes** und **textures**. Wenn dem nicht so ist, dann ist euch irgendwo ein Fehler unterlaufen. Aber wir gehen jetzt natürlich mal davon aus, dass alles geklappt hat. Wenn ihr jetzt in das Verzeichnis **meshes** wechselt werdet ihr sehen, dass es dort Unmengen von Unterverzeichnissen gibt, die vielleicht wiederum Unterverzeichnisse enthalten. Die Verzeichnisstruktur ist hier mitunter ziemlich tiefreichend und verzweigt. Klickt euch einfach durch und ihr werdet über unzählige *.nif Dateien stolpern, welche die eigentlichen Objekte sind. Aber was mit diesen Dateien tun, denn der **Dungeon Alchemist** unterstützt das *.nif Format nicht. Und man will ja schließlich auch sehen was man importieren möchte und was nicht...

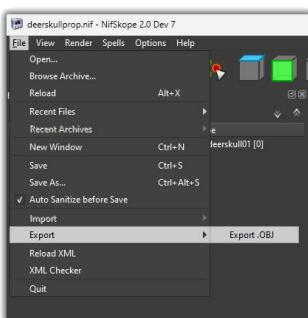
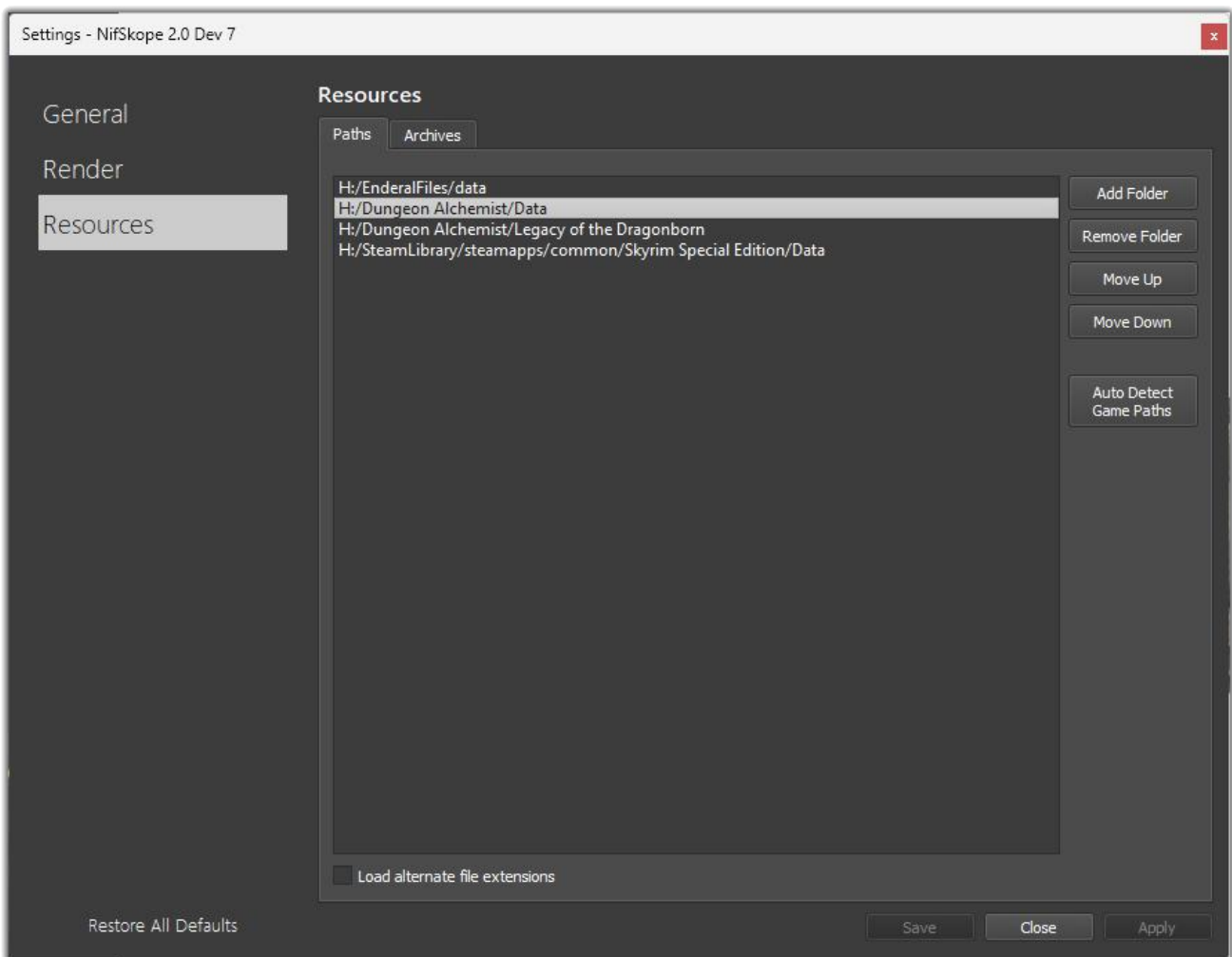
Um die Dateien problemlos betrachten zu können, empfehlen wir das Programm **NifSkope2**, welche ihr [hier](#) herunterladen könnt.



Das Programm ist in der Lage *.nif Dateien anzuzeigen und im *.obj Format zu exportieren. Hier allerdings wieder ein ganz wichtiger Schritt. Wenn ihr die erste *.nif Datei mit **NifSkope2** öffnet,



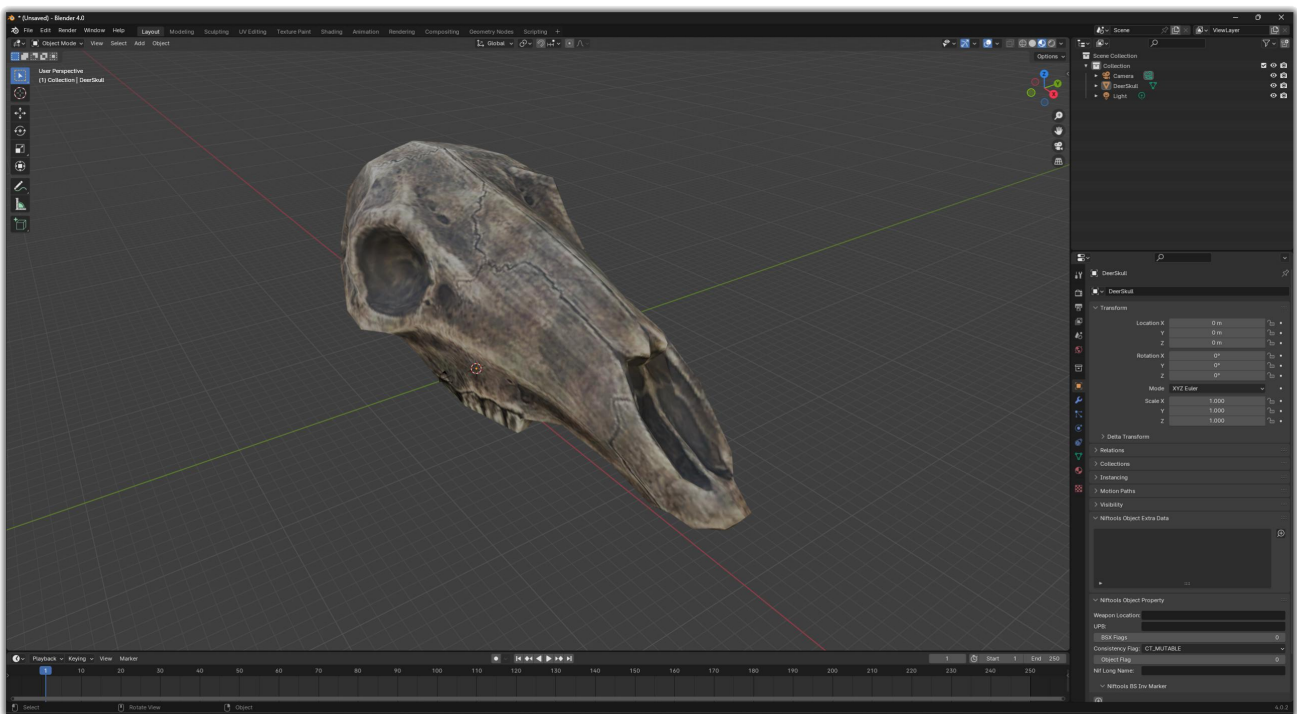
werdet ihr sehen, das die Texturen fehlen. Ihr müsst dem Programm erst in den Einstellungen mitteilen, wo es nach den Texturen suchen muss. Daher war es auch so wichtig, dass ihr im **BSA Browser** „Extract with Folders“ auswählt. Öffnet nun die Einstellungen (*Settings*) von **NifSkope2**, und wählt dort die *Ressources* aus.



Wählt hier die Funktion „Add Folder“ und fügt den Ordner **data** aus dem Verzeichnis hinzu, in das ihr die Dateien zuvor extrahiert habt. Wenn ihr das Verzeichnis hinzugefügt habt, klickt unten rechts auf „Apply“ und danach auf „Close“. Jetzt sollte das Objekt mit Texturen angezeigt werden und genau so aussehen wie ihr es aus Skyrim gewohnt seid. Wählt nun aus dem Menü die Funktion „Export .OBJ“ und speichert die Datei in das Verzeichnis, in das ihr zuvor die Dateien extrahiert habt und nicht etwa



in ein Unterverzeichnis oder ein gänzlich anderes. Solltet ihr das nämlich tun, so funktioniert der nächste Schritt nicht automatisch, sondern ihr müsst dann alle Texturen manuell nachladen und das ist sehr, sehr, sehr ... sehr mühsam. Hier trifft man vereinzelt leider an die Grenzen von **NifSkope2**, denn so manch exportierte Datei wird fehlerhaft erstellt und ist nicht verwendbar. Die fehlerhaften *.obj Dateien erkennt ihr daran, dass sie nur 1K klein sind. So! Jetzt habt ihr also eine *.obj und eine *.mtl Datei, aber auch damit kann der **Dungeon Alchemist** noch nichts anfangen. Man muss also die *.obj Datei in eine *.glb Datei konvertieren, aber wie? Theoretisch gibt es online Tools, die behaupten das zu können, aber das hat bei uns nie so richtig geklappt. Fast immer wurde die *.glb Datei ohne Texturen erstellt, und dann kommt noch etwas erschwerend hinzu. Aus einem Grund, den wir noch nicht herausgefunden haben, sind die exportierten *.obj Dateien um 90° an der X-Achse gedreht. Da der Importer des **Dungeon Alchemist** allerdings keine Rotationen um die X-Achse ermöglicht, muss noch ein Programm verwendet werden, mit dem man gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen kann - **Blender**.

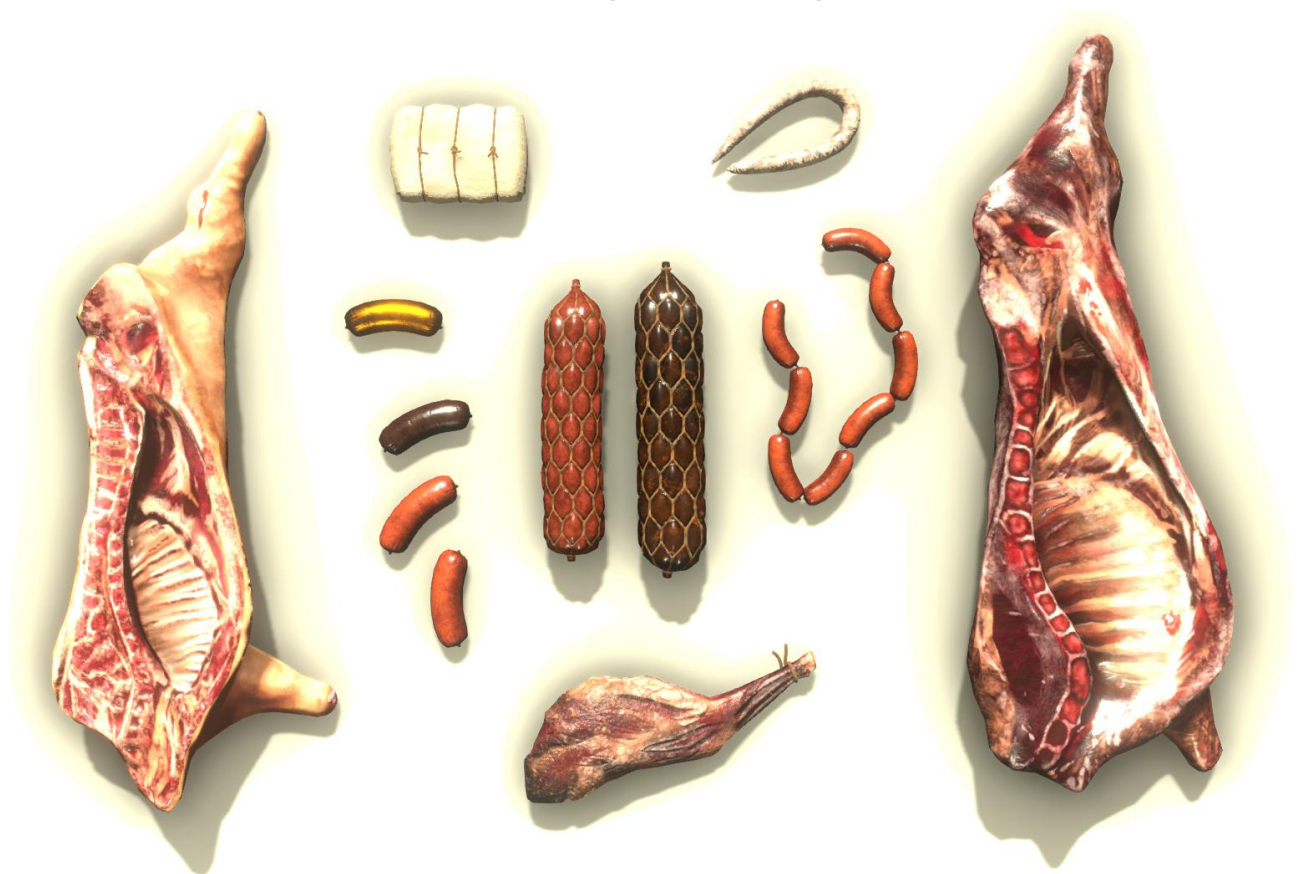


Also die *.obj Datei in **Blender** importieren, die 90° an der X-Achse ausbessern (außer ihr wollt, dass das Objekt auf der Seite liegt) und als *.glb (glTF) exportieren. Voilà! Jetzt haben wir eine *.glb Datei wir in den **Dungeon Alchemist** importieren können. Anwender, die sich vielleicht mit **Blender** beschäftigen, werden jetzt vielleicht anmerken, dass es ein PlugIn für **Blender** gibt, welches es ermöglicht *.nif Dateien direkt in das Programm zu importieren. Ja - das stimmt! Allerdings



befindet sich das PlugIn noch in einer Art Alpha-Phase und liefert bei uns beinahe bei jedem Import eine Reihe von Fehlermeldungen. Darüber hinaus werden Texturen meist nicht mit importiert. Diese müssen dann mühsam zusammengesucht und manuell hinzugefügt werden. Aus diesem Grund empfehlen wir den „Umweg“ über [NifSkope2](#). Sollte jemand einen besseren - vor allem einfacheren - Weg kennen um *.nif Dateien in den **Dungeon Alchemist** zu importieren, so lasst es uns bitte wissen.

Aber lasst uns wieder zum eigentlichen **Dungeon Alchemist** kommen, denn es gibt noch mehr Neuigkeiten, als neue Objekte und den Asset Importer... Wie schon anfangs erwähnt, fanden auch einige neue Teile-Sets Einzug in den **Dungeon Alchemist**. Unser Lieblings-Set ist hier zweifelsohne „Butchery“ (Fleischerei).. Hier gibt's leckere Würste, Fleisch und die nötigen Werkzeuge um sie zuzubereiten. Echt lecker, sofern man kein Vegetarier oder Veganer ist...



Funktionen, welche die Arbeit ebenfalls sehr erleichtern, ist die Möglichkeit ein transparentes Bild zum „Abbausen“ zu hinterlegen. Das ist besonders hilfreich, wenn man ein mehrstöckiges





Gebäude erstellen möchte wo Räume direkt übereinander liegen sollen. Und Objekte können nun ohne Limit vergrößert bzw. verkleinert werden, was bisher nur im Rahmen möglich war. Ebenfalls eine sehr große Erleichterung beim Arbeiten ist der, ebenfalls neue und auf dem Bild links gelb gekennzeichnete, Scrollbalken. Nun muss man nicht mehr das Mausrad quälen, sondern kann mittels Balken rasch durch die Objekte scrollen.

Ebenfalls neu ist die Möglichkeit hochauflösende Textbanner einzufügen. Hier zeigt sich jedoch eine Schwäche, die hoffentlich bei einem der nächsten Updates behoben wird. Man kann nämlich nicht aus den - unter Windows installierten - Schriften wählen, sondern nur aus drei Schriften, welche mit dem **Dungeon Alchemist** geliefert werden. Diese sind zwar ansprechend, aber zwei der Schriften enthalten keine Sonderzeichen, also keine Umlaute oder ein „ß“.

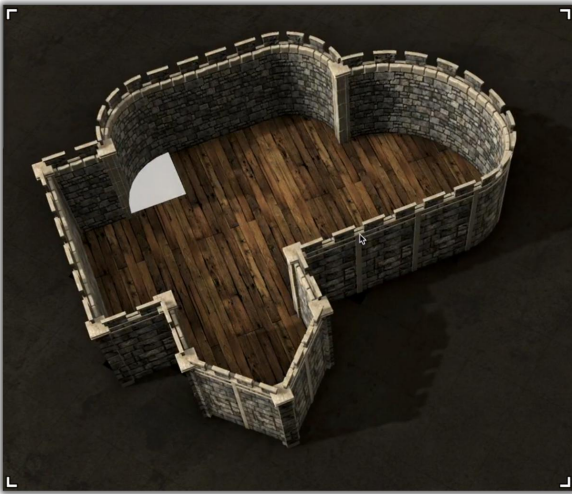


Schade, denn das trübt den Gesamteindruck der neuen Funktion ein wenig. Ebenfalls schade ist, dass nur einzeilige Texte möglich sind. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit die Karte mit einem Rahmen oder Overlays wie etwa einer Kompassrose zu versehen. Aber auch diese Funktionen sind noch ein wenig ausbaufähig und ich glaube, wir können davon ausgehen, dass diese auch noch ausgebaut werden...

Aufgrund der enormen Verzögerung dieser Ausgabe, können wir auch schon einen Blick auf das nächste Update werfen, welches hoffentlich nicht mehr all zu lange auf sich warten lassen wird. Was man bisher zu sehen bekam, ist wieder einmal ein gewaltiger Schritt vorwärts, denn mit dem nächsten Update wird der **Dungeon Alchemist** auch in der Lage sein gebogene Wände, also runde Räume, darzustellen. Erste Bilder auf den nächsten Seiten wirken schon überaus vielversprechend, findet ihr nicht auch?



DUNGEON ALCHEMIST



Neben den neuen Funktionen für abwechslungsreichere Raumformen wird es - wie die Vorscha videos auf diversen Plattformen vermuten lassen - auch wieder jede Menge neuer Objekte geben, deren Schwerpunkt diesmal im Bereich „Magie“ liegt. Um bezüglich der Neuerungen auf dem Laufenden zu bleiben, empfehlen wir **Dungeon Alchemist** auf den Plattformen **Reddit** und/oder **Discord** zu folgen. Auf dem Discord Kanal des **Dungeon Alchemist** kann man unter anderem auch die Schriftart „Potionista“ downloaden, welche zur uneingeschränkten, privaten Nutzung freigegeben ist.

POTIONISTA

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
𐌆	𐌇	𐌈	𐌉	𐌊	𐌋	𐌌	𐌍	𐌎	𐌏	𐌐	𐌑	𐌒
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
𐌔	𐌕	𐌖	𐌗	𐌘	𐌙	𐌚	𐌛	𐌜	𐌝	𐌞	𐌟	𐌠
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌡	𐌢	𐌣	𐌤	𐌥	𐌦	𐌧	𐌨	𐌩	𐌪	𐌫	𐌬	𐌭
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌮	𐌯	𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	\$	€	£
𐌻	𐌼	𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄			
Ä	ä	Ö	ö	Ü	ü	ß	ñ	š	ø	DEU	CZ	CYR
𐌆	𐌔	𐌢	𐌯	𐌨	𐌵					◆	◆	◆

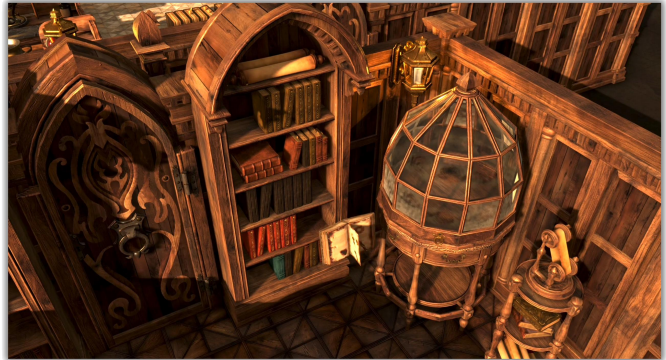
Quelle: [Discord.com](https://discord.com)





Wie die vergrößerte Overlay-Ansicht zeigt, lässt sich die Schrift, zumindest bei kleinem Schriftgrößen sehr gut mit unserer Standardschrift - Merriweather - kombinieren.

Ein weiterer Screenshot aus einem der Videos zeigt ein neues Bücherregal welches mit magischen Büchern, die fliegen können, gefüllt ist. Auch die Vitrine mit Glaskuppel ist neu. Generell entstand bei uns der Eindruck, das mit dem neuen Update sehr „noble“ Stücke Einzug in die Objektbibliothek halten. Das bestätigt auch der nächste Screenshot, der wohl das Zimmer eines Magisters zeigt...



Ebenfalls in einem Video zu sehen, allerdings hier ohne Abbildung, ist ein Beichtstuhl mit einer Vielzahl an „geheimen“ Funktionen. Darüber hinaus werden wir wohl auch noch mit neuen Landschaftsthemen, wie einer Feenwelt belohnt. Man kann durchaus sagen, dass wir dem neuen Update ungeduldig entgegenfiebern und uns schon darauf freuen. Leider, wenn man so sagen will, ist die Ankündigung des Updates mit schuld

daran, dass sich das Großprojekt „Burg der Amazonen vom Drachenschwert“ verzögert. Denn bevor wir uns daran machen eine ganze Burg im **Dungeon Alchemist** zu erschaffen, wollen wir erst einmal testen wie weit uns die neuen Funktionen dabei von Nutzen sein können. Man bedenke einfach die Möglichkeit von runden Türmen. Zwar sind diese, in eingeschränkter Form auch jetzt schon möglich, aber wir werden wohl dennoch abwarten.

Da sich diese Ausgabe nun langsam dem Ende zuneigt, lasst uns noch einen kleinen Blick auf unsere bevorstehenden Veröffentlichungen werfen. Parallel zu dieser Ausgabe des „**Dungeon Explorer**“ arbeitet unser Team an der 12.Ausgabe des „**Amazonen Kuriers**“, dessen Erscheinen aber noch in einiger Ferne liegt, denn wir haben das Konzept des Magazins grundlegend überarbeitet und den Entwicklungen von **W20** angepasst.



Nach einer überraschenden Vielzahl an Kritiken für unseren Roman „Der Handelsposten“ wird dieser von **Claudia** und **Chris** erneut komplett überarbeitet. Zwar wird es nach wie vor um die Gründung des Handelspostens in Torwacht gehen, allerdings mit einer gänzlich anderen Herangehensweise. Einen ganz kleinen Teil der „neuen Version“ könnt ihr [hier als MP3 Datei downloaden und/oder anhören](#). Sorry, aber mehr war mit einem kostenlosen Account bei ElevenLabs nicht möglich, aber es hilft vielleicht dennoch eine kleine Vorstellung davon zu bekommen, wie der Roman als Hörspiel klingen könnte.

Im Hintergrund zu dieser Ausgabe haben auch schon die Arbeiten an der 3.Ausgabe des „Dungeon Explorer“ begonnen und ein Teil des Teams muss sich die nächsten Wochen auch wieder ein wenig um den anderen Teil der Homepage kümmern. Gerüchten zufolge wird das Magazin „RAILS“ eingestellt und zu „Neu auf Schiene“ oder so ähnlich. Aber keine Angst – das Hauptaugenmerk des Teams bleibt auf **W20 - Legends of Antheria** gerichtet.

Bis dahin – allen Göttern Antherias zum Gruß!

Eure „Dungeon Explorer“

Peter, Vicky und Chris





DUNGEON ALCHEMIST

Wie schon in der letzten – und auch in zukünftigen – Ausgaben findet ihr hier eine Auflistung der Links aus dieser Ausgabe des Dungeon Explorer.



SKYRIM MODS

[Moddor's Manor](#) · [Magpie Manor](#)



FONT LINKS

[Norse Bold](#) · [Gentium Plus](#) · [Merriweather](#) · [Bitter](#)
[DejaVu Sans Mono](#) · [Iokharic](#) · [Skeksis](#)



MAP MAKER SOFTWARE

[Dungeon Alchemist](#)



SONSTIGE LINKS

[AI Voice Generator](#) · [„Der Handelsposten“ Audio Auszug](#)

