

Ein freundliches Hallo hinter diesem Türchen des diesjährigen Adventskalenders.

Hierin verbirgt sich ein kleines Addon für ESO, und zwar der

Costume Key Binder (CKB)

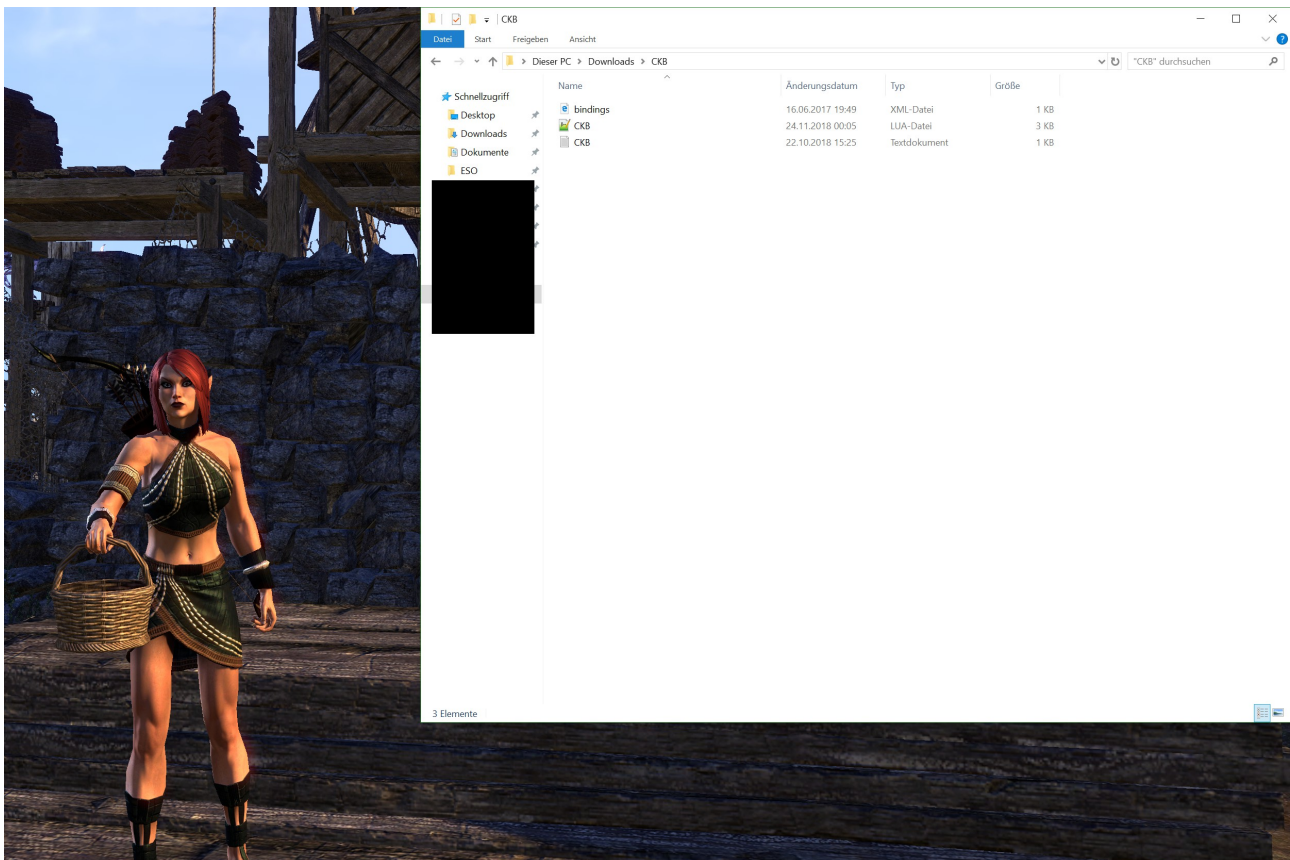
Mit diesem kleinen Addon kannst du geliebten Kostümen für konkrete Charaktere, die du hast, eine Taste zuordnen.

Als ich das Addon geschrieben habe, war es mir ein dringendes Bedürfnis und diese Art des Kostümwechsels in keinem anderen Addon zu finden. Bislang habe ich den CKB nur für mich ganz allein benutzt, und er funktioniert prächtig. Das bedeutet aber auch, dass er mit dem Manko daher kommt, nicht mit einer universellen Definitionsoberfläche versehen zu sein. Wer ihn also einrichten möchte, muss an die LUA-Datei.

Aber keine Angst, das geht ganz einfach und wird im Folgenden auch (hoffentlich) anschaulich erläutert.

Der erste Schritt muss auf jeden Fall sein, das Addon herunterzuladen. Ich schlage auch vor, unmittelbar danach eine Kopie des Ordners anzufertigen und dann mit der Kopie zu arbeiten, damit nicht irgendwas schief geht und du dann erneut herunterladen musst.

Sobald das Addon bereit ist, sieht es so aus:



Die xml-Datei „bindings“ rühren wir nicht an.

Der Kern des Addons ist die LUA-Datei „CKB“. Da der Code so kurz ist, habe ich ihn hier komplett nochmal kopiert:

```
CKB = {}
```

```
CKB.name = "CKB"
```

```
local CollectibleList = {  
    ["Unia Herbstweide"] = {  
        [1] = 287,    -- Zweiteiler  
        [2] = 5216,   -- Sonderermittler  
        [3] = 1231,   -- Hüterkleidung  
    },  
    ["Kuna Winterstätte"] = {  
        [1] = 49,     -- Goldene Heilige  
        [2] = 1419,   -- Zweiteiler II  
        [3] = 1249,   -- Morag Tong  
    },  
    ["Andralina Direnni"] = {  
        [1] = 1179,   -- Ensemble vornehmer Wappenträger  
        [2] = 138,    -- Heldenrüstung  
        [3] = 5216,   -- Rachetag-Kleid  
    },  
    ["Bonnadea"] = {  
        [1] = 286,    -- Arbeitskleidung  
        [2] = 194,    -- Reitkleidung  
        [3] = 586,    -- Schamane  
    },  
}
```

```
function CKB.useCollectible(collectibleKey)  
    local characterName = zo_strformat(GetUnitName('player'))  
    local data = CollectibleList[characterName]  
    if nil == data then return end  
    local collectibleId = data[collectibleKey]  
    if nil == collectibleId then return end  
    UseCollectible(tonumber(collectibleId))  
end
```

```
function CKB.OnAddOnLoaded(event, addonName)  
    if addonName == CKB.name then  
        CKB:Initialize()  
    end  
end
```

```
EVENT_MANAGER:RegisterForEvent(CKB.name, EVENT_ADD_ON_LOADED,  
    CKB.OnAddOnLoaded)
```

```
ZO_CreateStringId("SI_BINDING_NAME_CKB1", "1. Kostüm")  
ZO_CreateStringId("SI_BINDING_NAME_CKB2", "2. Kostüm")  
ZO_CreateStringId("SI_BINDING_NAME_CKB3", "3. Kostüm")
```

Wie man sieht, sind vier Charaktere mit Vollnamen aufgeführt und dazu jeweils drei Kostüme hinterlegt.

Wenn du nun deine eigenen Charaktere einbauen willst - und das willst du - dann ist nichts anderes nötig als:

1. Den Namen deines Charakters in die Anführungszeichen einfügen, z.B.

`["Unia Herbstweide"]` verändern zu `["Hat-keinen-Schimmer"]`

An dieser Stelle greift ESO später im Spiel auf die Kostüme zu, die dein Charakter Hat-keinen-Schimmer tragen soll.

2. Die Kostüm-ID einfügen, z.B.

`[1] = 287, -- Zweiteiler` verändern zu `[1] = 586, -- Schamane`

Der **grüne** Text dient allein als Stichwort dazu, um welches Kostüm es sich handelt, und vereinfacht Veränderungen deutlich. Was **grün** ist, kann nach Belieben verändert werden.

– Wie findet man die Kostüm-ID:

Ich mache das immer so:

1. Ich wähle das Kostüm im Spiel aus, das ich dem Charakter im CKB zur Verfügung stellen will.
2. Ich füge das ausgewählte Kostüm per Rechtsklick in den Chat ein. Da steht dann z.B. `[Ensemble „vornehme Wappenträgerin“]`.
3. Diesen Eintrag aus dem ESO-Chat kann man markieren (z.B. mit STRG+A), dann mit STRG+C kopieren und dann in eine Textverarbeitung (Word, open office, ein Mailprogramm oder in einen anderen Chat wie Discord) einfügen und erhält dann so etwas hier:

`|H1:collectible:1179|h|h`

4. Die Zahl ist die ID, die du brauchst. Also trägst du bei dem gewünschten Kostüm im CKB einfach 1179 ein (wie hier im Beispiel bei Andralina an Position [1]).

Anmerkung: Es nutzt nichts, eine ID im CKB zu verwenden zu einem Kostüm, das man nicht freigeschaltet hat. ESO ist an dieser Stelle zu schlau.

3. Die LUA muss abgespeichert werden (oben links per Diskettensymbol).

Solltest du noch mehr Charaktere mit Wechselkostümen versehen wollen, dann kopier einfach einen kompletten Absatz, also z.B.

```
["Kuna Winterstätte"] = {  
  [1] = 49,    -- Goldene Heilige  
  [2] = 1419, -- Zweiteiler II  
  [3] = 1249, -- Morag Tong  
},
```

und füge es unter dem letzten komplett wieder ein. Ansonsten bist du hier fertig.

Das Textdokument „CKB“ ist nur wichtig, wenn ESO eine neue API-Version veröffentlicht, was normalerweise nach größeren Addons geschieht. Das Addon wird dann in ESO als „veraltet“ markiert, und dann muss dieses Textdokument aufgerufen und die API-Version aktualisiert werden, normalerweise, indem man den Wert um 1 erhöht, also z.B. von jetzt 100025 auf 100026.

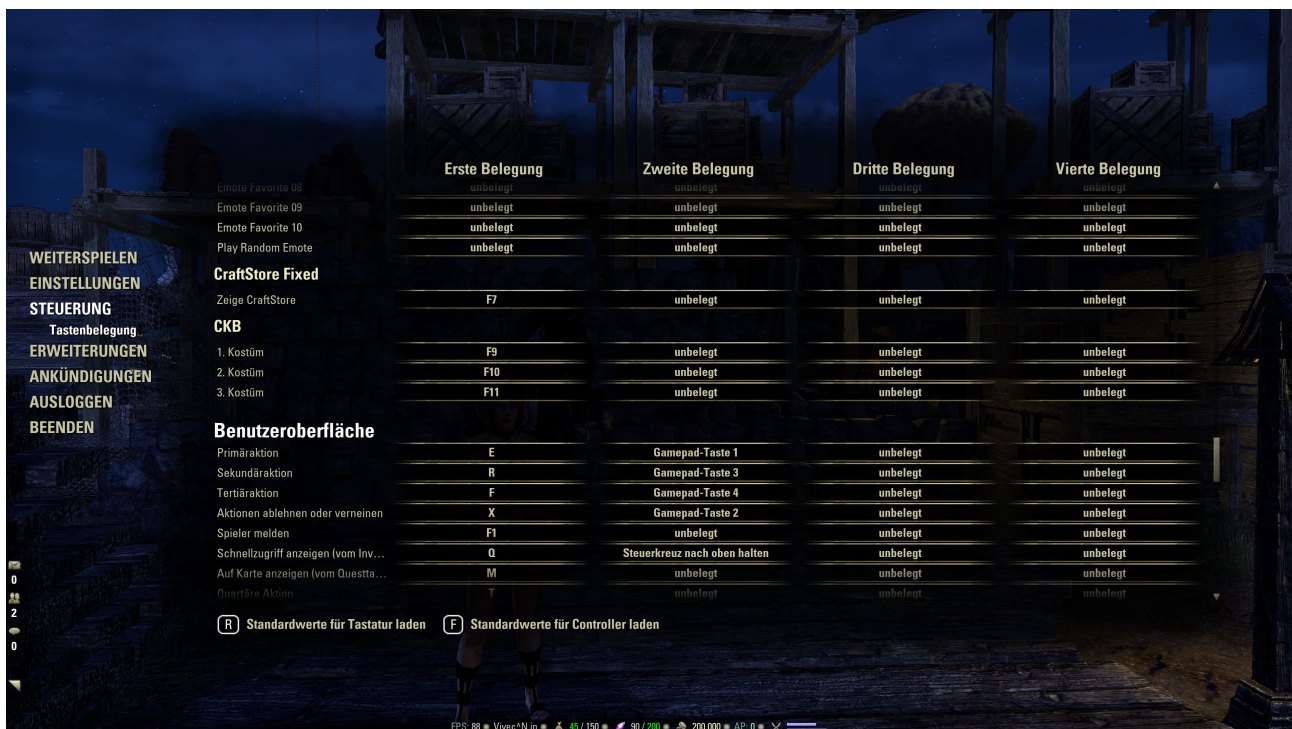
Der komplette Ordner mit dem CKB muss jetzt noch dahin verschoben werden, wo all deine Addons platziert sind. Überlicherweise ist der Pfad

../Dokumente/Elder Scrolls Online/live/Addons.

Wenn du den Ordner dort fallen lässt und ESO das nächste mal startest, wird der CKB mitgeladen und steht dann zur Verfügung.

Im Spiel ist es jetzt noch nötig, dem 1., dem 2. und dem 3. Kostüm eine Taste zuzuordnen. Das geht so:

- ESC
- Steuerung: Tastenbelegung
- Hinunterrollen, bis der CKB erscheint, das sieht dann etwa so aus:



- An dieser Stelle dann frei verfügbare Tasten nach Wunsch auswählen. Ich habe meine Kostüme auf F9, F10 und F11 gelegt, aber das ist jedem selbst überlassen.

Fertig, der **Costume Key Binder** ist einsatzbereit.

Das Kostüm, das Unia hier trägt, ist übrigens die "Waldkleidung aus Rehfell und Gamsleder". Dieses Kostüm gibt es schon ganz lang nicht mehr, ist also eine Rarität.

Viel Spaß mit dem CKB!

@Bosmerland

