

Modular Beautiful People 2ch-Edition v1.4a

- [告知事項](#)
- [特徴](#)
 - [Esm + Esp形式によるプラグイン構造](#)
 - [コア + モジュール形式によるコンテンツの区分化](#)
 - [Omod形式の採用によるインストールの簡易化](#)
 - [モジュール化の実装による無限の拡張性](#)
 - [旧Beautiful People 2ch-Editionとの互換性](#)
 - [Beautiful People 2.7との互換性](#)
- [インストールガイド](#)
 - [インストール手順](#)
 - [アップデート手順](#)
 - [その他](#)
- [クレジット](#)
- [コンタクト](#)
- [注意事項](#)

告知事項

現在、テスト中です。Omod形式の 版を公開しています。通常の使用に耐えうるバージョンがお目当ての場合は、もうしばらくお待ちください。バグ潰しに協力してもいいよという方は、[Oblivion JP Modders Forum](#) の方までお越しください。お待ちしております。

特徴

- 更新履歴
- コア/モジュールの解説 [モジュール選択の参考にしてください](#)
- [キャラクターサンプル](#)
- [キャラクターサンプル \(番外編\)](#)

Esm + Esp形式によるプラグイン構造

× 全ての基本情報がEsmに格納されたことにより、TES Construction Setで「Beautiful People 2ch-Ed.esm」をロードするだけで、Modular BP 2ch-Edのリソースを利用したオリジナルコンパニオンやNPC、種族を手軽に作成することが出来るようになりました。さらには、髪型や種族など特定のコンテンツのOn/Offまでもが容易に実現可能となりました。この画期的な仕様は、RR [v1418.Yi2l氏](#)によって、BP 2ch-Ed 1.6.0で実装されました。

また、Esm + Esp形式を採用しているため、Wrye Bashの仮想アクティベート機能を活用することにより、ほぼ全てのモジュールプラグインをBashed Patch, 0.espに統合させることができます。Oblivionが読み込めるプラグインの最大個数は254個までに制限されているため、読み込まれるプラグインの数は少なければ少ないほど良いのですが、Wrye Bashのこの機能を利用すれば、どれだけ多くのモジュールを追加しても、実際に読み込まれるプラグインは数個程度に抑えられます。一般的な装備Modのように、個々のモジュールプラグインをマージしてプラグインの数を減らす必要はありません。

コア + モジュール形式によるコンテンツの区分化

従来のBP 2ch-Edでは、ユーザー側でコンテンツの取捨選択をすることが出来ず、目当てのコンテンツを使うためには、自分にとっては必要でないものもみな一緒にインストールすることが強いられていました。しかし、Modular BP

2ch-Edでは、コンテンツが「コア」と「モジュール」に分けられたことで、ユーザーが必要に応じてインストールするファイルを取捨選択することが出来るようになりました。新たなコンテンツが追加された場合でも、モジュールとして提供されるため、不要であればインストールしないなど柔軟な選択が可能となります。

「コア」にはFull版とLite版の2種類が用意されており、Full版には、BP 2ch-Ed 1.8.0とほぼ同内容のコンテンツが収録されています。一方、Lite版は、Full版から大部分のコンテンツを切り離して軽量化したものとなります。旧BP 2ch-Edからのアップデートを検討されている方は、特にこだわりがない限り、Full版の利用がお手軽です。

Omod形式の採用によるインストールの簡易化

Omod形式を取り入れることで、スクリプトによるインストールの制御が可能になりました。Omod形式のコンテンツをダウンロードした後は、Oblivion Mod ManagerからOmodを起動すれば、後は表示されるダイアログの中から自分の好みにあった選択肢を選んでいくだけで、簡単にインストールが出来るようになりました。従来のように、7z形式で圧縮されたファイル群の中から、必要な物を自分で取捨選択してインストールするといった作業はもうありません。

また、各モジュールごとに様々なインストールオプションを提供することが可能になったことで、対話形式のダイアログに従うだけで、使用している体型Modに合わせて種族の肌テクスチャを選択したり、オプションプラグインを取捨選択したりできるなど、従来には無かったきめ細やかなサービスの提供が可能になり、多様なニーズへ対応できるようになりました。

モジュール化の実装による無限の拡張性

Modular BP 2ch-Edの前身となるBP 2ch-Ed 1.8.0では、総数約328パターンの髪型、836ものバリエーションの眼、21以上の種族が追加されていました。しかし、ファイルサイズ肥大化の問題に直面し、新しいコンテンツを追加することは、ユーザーの利便を考えると難しい状況でした。

しかし、モジュール化の実装によりその問題は解決し、ファイルサイズの肥大化や必要・不要の選別などに気を遣うことなく、新しいコンテンツの追加を行うことが出来るようになりました。非現実的であるかどうかはさておき、Oblivion用のModとしてリリースされた全ての髪型や眼、種族を追加モジュールとして提供することが理論上可能となったのです。ここに、名実共に他の追随を許さない多種多様な髪型・眼・種族を提供することが可能となったと言えますでしょう。

旧Beautiful People 2ch-Editionとの互換性

Modular BP 2ch-Edと旧バージョンであるBP 2ch-Ed 1.5.4~1.8.0との互換性を保証します。BP 2ch-Ed単体での動作はもちろんのこと、具体的な要望さえ出していただければ、動作にBP 2ch-Edを必要とするModとの互換性についても対応します。当然、これまで通りユーザー側でWrye Bashなどの操作をすることにより互換性を維持することも可能です。現在確認されている限りでは、ほぼ全ての旧BP 2ch-Ed依存Modへ対応済みです。

また、念のため、SSスレ103-264氏の好意の下、過去のBP 2ch-Edとの差分パッチも用意してあります。ただ、動作にBP 2ch-Edが必要なModはおそらく数えるほどしか存在しないと思われるので、可能な限り個別に対応していく方針で考えています。従って、開発側としては、差分パッチを利用してもらうよりも、個別具体的な要望をして頂ける方が助かります。もちろん、有志によるパッチ作成などの協力は歓迎です。

Beautiful People 2.7との互換性

Modular BP 2ch-Edでは、Beautiful People 2.7のリソース（Mesh、Texture）を直接必要とするModとの互換性を保つため、Beautiful People 2.7との差分ファイルをモジュールとして用意してあります。このモジュールとSSスレ103-264氏作成の差分パッチを併用することで、Beautiful People 2.7及び旧BP 2ch-Edとのファイル構造上の互換性の問題を完全に解消することが出来ます。

また、動作に「Beautiful People.esp」を必要とする特殊なModをお使いの場合でも、Beautiful People 2.7で使われている髪型や眼などのForm IDは、その同一性を維持したままModular BP 2ch-Edに内包されているため、Wrye Bashでマスターファイルを「Beautiful People.esp」から「Beautiful People 2ch-Ed.esm」に指定し直すだけで、100%に近い互換性を保てます。

インストールガイド

インストール手順

「Full」か「Lite」のどちらか片方だけをインストールしてください。

- [Modular Beautiful People 2ch-Edition \(Full\)](#)
- [Modular Beautiful People 2ch-Edition \(Lite\)](#)

アップデート手順

アップデート以前に使用していたバージョンを選択してください。

- [Beautiful People 2.7](#)
- [Beautiful People 2ch-Edition 1.5.0 ~ 1.5.4](#)
- [Beautiful People 2ch-Edition 1.6.0 ~ 1.7.0 Fixed](#)
- [Beautiful People 2ch-Edition 1.7.1 ~ 1.8.0 Fixed](#)

その他

- [トラブルシューティング](#)
- Wrye Bash
 - [インストール](#)
 - [トラブルシューティング](#)
 - [便利な機能](#)
- モジュールプラグインをBashed Patch, 0.espに統合する

クレジット

Special thanks to:

- Bethesda Softworks
- Acidoangel for Cute Elves
- AGS for AGS Hairs
- Ahiru for AhiruMouth (あひる口)
- AlienSlof for Dremora Textures
- APmod for APPageboy Hairs
- Ashara for Ashara's Sirens and Tritons
- Babe for Babe Hairs
- BG2408 for KT Script Fix
- BlueBack5150 for Horkew(Black)'s Tail Texture & Lycanthrope Elf EC Texture
- Capucine for Capucine Hairs for Argonians and Khajiits
- Comit for CTarg Hairs for Argonians
- David Moyer for Orog
- Flonne for Flonne's Ren Eye Recolours
- Grimdeath & Syko Fox for Tang Mo
- Gunman for 2ch Gunman Hairs
- HISSSSA for HS-Hairs & Tang Mo, Skyrim Khajiit EC Textures
- idkrrr for Corean Hairs & Saram Hairs
- Kikaimegami & Slig for Improved Playable Dremora
- Kozaburo for original meshes and textures of Babe Hairs

KyneTarse for the Vampire Hunter's Sight and Khajiit Night Eye toggles script & Custom Race Fix

-
- kz for various 2ch Hairs
- Lejardo & Treetop Smoker for Human Races and Face Texture
- Luchaire for Tabaxi Cat Races & White Tabaxi
- Nec for Nec Elves
- Nequam for Nequam Eyes & Ainmhi
- MidnightVoyager for the inspiration of Beautiful People 2ch-Ed
- Miss Onatopp for Elves of Lineage II
- Ozmo for Ren's Eyes for BP-2ch
- Ren, Daeger & Ranma-chan for Ren's Hairs and Eyes & Mystic Elves
- SM for Sm Cassandra & HighKingHair & Pr-ttyCure Hairs and more
- Soya for Soya 4 Hairs Pack
- tad for Wiera Race
- Theodic Marthil for Skyrim Khajiit
- Trigger190 for Bald hairstyle
- XiNAVRO for Chocolate Elves
- BP 2ch-Ed Developers (Hakaishin, Henkyo, RR v1418.Yi2l)
- 2ch Modders & People

BP 2ch-Ed's just a compilation pack of great mods.

Thanks to all original mod authors.

Special respect.

コンタクト

- 2ch: PCゲーム版 OBLIVION SS/MOD 晒しスレ
- Forum: bnnfish @ <http://oblivion.forum.jpmod.net/>
- E-Mail: bnnfish025 atmark yahoo dot co dot jp

注意事項

- このMODの全部及び一部を再配布・改変するにあたっては、各MOD作者の許諾を得てください。
- このMODに含まれるプラグインの再配布・改変については、自由です。