

ReadMe ShotN Release 01: Vorndgadwald DV

=====

Index:

1. Inhalte
2. Installation
3. Kompatibilität
4. Benutzung von ShotN-Inhalten
5. Benötigte Dateien und richtige Verzeichnisse
6. ShotN-Projektstatus
7. Credits
8. Zur Übersetzung

=====

1. Inhalte

=====

Der Vorndgadwald umfasst das Herzland des Jarltums Markarth, eine üppige und zerklüftete Landschaft, die unter ihrem unberührten Baumkronendach zahllose Geheimnisse und unsägliche Gefahren verbirgt. Furchtbare Bestien suchen den Waldboden und die Schluchten der berühmten Tafelberge von Reik heim. Die Siedlung Karthgad ist das einzige Bollwerk der Zivilisation inmitten dieser ungezähmten Wildnis. Thane Grundvyrd bewahrt eine bereits ins Wanken geratene Macht über das Dorf, während sein Einfluss fortwährend vom grimmigen und aufsässigen Bärenclan auf die Probe gestellt wird. Wer heldenhaft genug ist, von den ausgetretenen Pfaden abzuweichen, wird vielleicht im abgeschiedenen Jägerdorf inmitten des Waldes oder dem Lager freundlich gesinnter Orks auf einem hohen, steilen Tafelberg ein herzlicheres Willkommen findet.

Der Vorndgadwald ruft nach Euch. Habt Ihr Mut einzutreten?

Das "Skyrim: Home of the Nords"-Team ist stolz darauf, euch das erste Release unserer Bemühungen, die Provinz Himmelsrand in die Welt von TESIII: Morrowind zu bringen, präsentieren zu können. Es stellt die Arbeiten vieler talentierter Modder über die letzten paar Jahre dar und beinhaltet folgende Features:

- 48 Exteriorzellen einer sorgfältig detaillierten Wildnis
- 31 Interiorzellen, von Stachelwurm-heimgesuchten Höhlen bis zur Nord-heimgesuchten Methalle
- 52 nichtfeindliche NPCs, jeder mit einzigartigen Dialogteilen, die ihnen Persönlichkeit verleihen
- 1 voll ausgestaltete Siedlung und 2 Mini-Siedlungen, die ihr besuchen könnt
- 3 neue Kreaturen im Vorndgadwald eingeführt
- 4 neue Rüstungssets, die ihr Ingame sammeln könnt
- 7 neue Bücher und Dokumente, welche die Lore von Himmelsrand ausarbeiten
- 20 "Himmelsrand-Legenden"-Dialogtopics, zusammengestellt von unseren Lore-Experte

SHotN wurde gestaltet, um mit Charakteren auf entsprechend hohem Level gespielt zu werden. Euer Charakter sollte wenigstens in der Lage sein, Feinde auf dem Level von

Tribunal und Bloodmoon zu überleben. Unser Team empfiehlt außerdem, MGE (Morrowind Graphics Extender) zu benutzen, wenn ihr SHotN spielt. Die Mod wurde mit MGE im Hinterkopf gestaltet, außerdem wird es dabei helfen, euch in unseren Landen, die jenseits der Grenzen von Morrowinds Ingame-Map liegen, zurechtzufinden. Bitte beachtet auch, dass in diesem Release derzeit noch keine Quests enthalten sind.

Teleportation in den Vorndgadwald ist durch Jurid Schnellreise in der Himmelsrand-Mission von Ebenherz möglich. Alternativ könnt ihr die Gegend erreichen, indem ihr "CoC Karthgad" in die Konsole eingibt.

2. Installation

Es wurden keine zusätzlichen Dateien für die deutsche Version erstellt, stattdessen liegen die Originaldateien in direkter Übersetzung vor. Die Installation der deutschen Version entspricht darum genau der englischen wie im folgenden beschrieben:

Extrahiert Skyrim_Data.bsa, Skyrim_Data.esm, ShotN_TheReach_v1.0.ESM und ShotN_TheReach_v1.0_Groundcover.ESP in euer Morrowind\Data Files\Verzeichnis

Wenn ihr MGE benutzt wird das SHotN-TheReach_V1.0_Groundcover nur benötigt, um Distant Land zu generieren, ladet das Groundcover also nicht, wenn ihr SHotN damit spielt, weil es dann doppelt gerendert würde. Falls Ihr MGE NICHT benutzt, aktiviert einfach ShotN_TheReach_v1.0_Groundcover im MW-Launcher.

Weiterhin müsst ihr das beiliegende BSA-Registrierungstool (BSAReg) benutzen, um SHotN spielen zu können. Führt die Anwendung einfach aus und wählt die Skyrim_Data für die Registrierung.

Ihr könnt die BSA auch manuell registrieren, solltet ihr das bevorzugen oder BSAReg nicht funktionieren - es ist dafür bekannt, auf neueren Betriebssystemen manchmal unbeständig zu sein. Öffnet einfach die Morrowind.ini-Datei in eurem Morrowind-Verzeichnis und fügt diese Zeile in den [Archives]-Abschnitt ein:

Archive X=Skyrim_Data.bsa

Wobei X die nächste folgende Zahl ist. Wenn Ihr keine anderen Mods habt, die BSA-Dateien benutzen, solltet ihr das hier sehen:

[Archives]

Archive 0=Tribunal.bsa

Archive 1=Bloodmoon.bsa

Archive 2=Skyrim_Data.bsa

Die BSA (Bethesda Softworks Archive) ist eine gepackte Sammlung der Dateien, die benötigt werden, damit die Mod läuft. Darum ist es zur Problemvermeidung wichtig, diesen Schritten genau zu folgen.

Zieht dann noch den Sound-Ordner in die Data Files, nachdem die BSA registriert wurde.

3. Kompatibilität

Es liegen keine bekannten Komplikationen vor. Diese Mod benötigt Tribunal / Blodmoon und wurde kompatibel für die DV von Morrowind übersetzt, bei englischsprachigen MW-Versionen sollte auf das SHotN-Original zurückgegriffen werden (<http://morrowind.nexusmods.com/mods/42333/>).

Im Originalspiel wurden verschiedene Dialogtopics erweitert und neuer NPC in die Zelle "Ebenherz, Himmelsrand-Mission" eingefügt.

4. Benutzung von ShotN-Inhalten !!!!!

Die Modelle und Texturen sind NICHT frei in anderen Modprojekten nutzbar, es sei denn mit Erlaubnis des jeweiligen Modellers oder Texturierers, der sie gemacht hat. Jeder Modeller hat eigene Regeln, was seine Modelle angeht. Wenn ihr also etwas von den Ergänzungen benutzen wollt, fragt im SHotN-Forum an, es hängt dann vom jeweiligen Modeller ab, euch die Erlaubnis zu geben oder zu verweigern.

Wir können keine allgemeine Erlaubnis geben, bitte respektiert, dass die 3D-Modeller eine Menge Zeit investiert haben, um die neuen Sachen zu schaffen oder Remakes zu machen, so dass einige von ihnen selbst entscheiden möchten, wo ihre Modelle benutzt werden.

5. Benötigte Dateien und richtige Verzeichnisse

~~~~~README~~~~~  
SHOTN Readme.PDF

~~~~~ESP & ESM-DATEIEN~~~~~  
\Data Files\ ShotN_TheReach_v1.0.ESM
\Data Files\Skyrim_Data.ESM
\Data Files\ ShotN_TheReach_v1.0_Groundcover.ESP

~~~~~BSA\_DATEIEN~~~~~  
\Data Files\Skyrim\_Data.bsa

~~~~~SOUND~~~~~  
\Data Files\Sound\Sky\beehive.wav
\Data Files\Sound\Sky\vorndgad_birds.wav
\Data Files\Sound\Sky\Cr\RakiMoan.wav

6. SHotN-Projektstatus

Das SHotN-Team konzentriert sich bei seinen Bemühungen, Himmelsrand zu erschaffen, jeweils auf eine Länderei nach der anderen, wobei der aktuelle Fokus auf der Vervollständigung von Reik liegt, Himmelsrands kulturell verschiedenartigster Länderei. Unsere talentierten Modeller haben eine Vielzahl neuer Modelle geschaffen, die für diese Aufgabe benötigt werden, ebenso wurden auf Fortschritte in unseren weiteren Modding-Abteilungen gemacht. Das Reik-Exterior ist ungefähr 50% fertiggestellt, beständiger Fortschritt wird auch bei den Interiors erzielt. Die meiste Arbeit besteht hier darin, die große Stadt Karthwasten mit Interiors zu versehen. Karthwasten ist derzeit als krönendes Juwel unseres nächsten Releases geplant, dem Jarltum Karthwasten, Himmelsrands Grenzland zu Hammerfell. Obwohl kein Release in unmittelbarer Zukunft angesetzt ist, hat SHotNs Begründer und oberster Exteriormodder Lestat vor kurzem die Arbeit an dem ausgedehnten Wald beendet, welcher die Hälfte von Haafinheim bedeckt, der verschneiten Länderei im Norden Reiks.

Unser Projekt wird nur durch leidenschaftliche Freiwillige möglich gemacht. Wenn ihr ein Modder seid oder bereit zu lernen, um einer zu werden, dann überlegt euch bitte, eine Demonstration (*showcase*) eurer Arbeit in unserem Forum zu präsentieren. Jedes bisschen Hilfe zählt!

Mit freundlichen Grüßen--- Das "Skyrim: Home of the Nords"-Team

Lestat DeLioncourt – Project Leader, Forum Administrator, and Head of Exteriors

Worsas/Muspila - Head of Modeling

French Ninja – Head of Lore

Scamp – Head of Interiors

Yeti – Head of NPCs

Dirnae

Praedator – Reviewer

SamirA- Reviewer

Lady Nerevar – Honorable Member

SGMonkey - Original creator of SHotN's heightmap

Wollibeebee

TerrifyingDaedricFoe wild_luxray

Alex25

Rattfink333

cawdeen

Jack Pot

Tes96

Hayabusa153

Not

SirEyeball

Lord Berandas

7. Credits

=====

Bethesda Game Studios for making this great game

Tamriel Rebuild
Salamisound.de
Dongle
Cait
N'Dib
CG Textures
Mayang Textures

If anyone was forgotten please contact me (Lestat DeLioncourt) and we will fix it.

A special thanks goes to Darknut and Vurt for their support.

@ Darknut: the black wolf and the black bear are not part of this release because they are used in Haafinheim and the bear in other areas of The Reach. The next release will also include the black bear.

=====

8. Zur Übersetzung

=====

Abschließend noch kurz ein paar Worte zur Übersetzung:

Wir sind ein kleines Modder- und Übersetzerteam, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, Tamriel Rebuilt: Sacred East für die deutsche MW-Version zu übertragen. Im Rahmen dieses fortlaufenden Langzeitprojekts haben wir aus verschiedenen Gründen die Übersetzung des ersten Minireleases der SHotN-Mod eingeschoben und können euch damit nun unser erstes Übersetzungsrelease präsentieren.

Die Credits gebühren natürlich dem SHotN-Team für diesen großartigen Einblick in ihr Himmelsrand und die freundliche Erlaubnis, das ShotN-Release zu übersetzen. Besonderen Dank von unserer Seite auch an Deepfighter für Redmine, "Jarltümer" und überhaupt.

Solltet ihr Interesse haben, bei Tamriel Rebuilt: DV oder später ggf. auch weiteren SHotN-Übersetzungen mitzuhelfen, meldet euch einfach in unseren Projektthreads oder per PN.

Kontaktiert uns bitte auch, wenn ihr irgendwelche Fehler gefunden habt oder Übersetzungsvorschläge, Kritik, Anregungen etc. loswerden wollt. Sollte es SHotN selbst betreffen, dann meldet euch entweder direkt in deren Forum (<http://daryam.com/skyrim/forums/>) oder bei uns, damit wir es weiterleiten können.

Mit besten Grüßen!
Numenorean, Ortega1302, Bizzy
Tamriel-Rebuilt-DV-Team

Kontakt:
- Numenorean

Email: Rislav77@web.de

Private Nachricht:

Scharesoft- <http://forum.scharesoft.de/member.php?14143-Numenorean>

WorldofElderscrolls - <http://forum.worldofplayers.de/forum/members/153327-NumenoreanTR>