

Titel: Andys Kleines Siedlungspaket

Version: 1.0

Datum: August 2019

Kategorie: Siedlungen / Questen

Autor: Andy1967

Benötigt:

- Shivering Isles,
- OBSE,
- die Möglichkeit Einblendzeiten von Untertiteln zu verlängern (z.B. Elys Silent Voice), da diese Mods nicht vertont sind.

Inhalt dieser Readme:

1. Allgemeine Readme zum Paket
2. Die Gasthöfe "Zum Rastenden Reiter" (Setting)
3. Das Kloster "Nibenwacht" (Setting)
4. Marinestützpunkt Nibenwacht (Queste / Setting)
5. Smelteby (Queste / Setting)
6. Verwendete Ressourcen

1. Allgemeines zum Paket, Installation, usw.

Beschreibung

In diesem Paket findet Ihr mehrere Siedlungen und Gasthöfe, sowie die dafür notwendigen Ressourcen (Meshes und Texturen).

Eine der Siedlungen (das Dorf Smelteby) bietet mehrere kleinere Questen sowie die Möglichkeit im hohen Norden ein Spielerhaus zu erwerben.

Der Marinestützpunkt Nibenwacht enthält eine mehrteilige Queste die ebenfalls die Möglichkeit bietet eine Spielerunterkunft zu erlangen. (siehe die Readmes zu den einzelnen ESPs weiter unten.)

Installation

1. Alle enthaltenen ESP Dateien, sowie die BSA und ESM Dateien in den \Oblivion\Data\ Pfad kopieren
2. Den Oblivion Launcher oder einen Mod Manager eurer Wahl verwenden um die ESPs und die ESM zu aktivieren.

Wichtig: Die "Andy67_Resources.esp" muß zwingend aktiviert sein, damit die Inhalte der BSA (Texturen, Meshes, usw.) auch tatsächlich im Spiel geladen werden. (Ohne diesen Umweg ginge es nur mit einer Änderung an der INI Datei und davon verstehe ich, offen gesagt, zu wenig.)

Installationsreihenfolge

Wenn Ihr sowohl MarineTurm als auch NibenKloster aktiviert solltet Ihr **das Kloster nach der Marine laden**. Beide Mods verändern benachbarte Zellen und das Kloster zuerst zu laden kann zu unschönen Kanten im Gelände führen.

Ansonsten ist die Ladereihenfolge beliebig. Spielern die Möglichkeit zu geben bei eventuellen Modkonflikten mit der Ladereihenfolge zu experimentiere ist einer der Gründe warum ich das Paket in mehrere ESPs aufgeteilt habe.

Deinstallation

1. Stellt sicher, dass ihr ggf. alles aus Behältern die die Mods hinzufügen an euch genommen habt was ihr noch benötigt.
2. Im Oblivion Launcher / Mod Manager die jeweilige ESP (und bei kompletter Deinstallation aller Teile die ESM) deaktivieren.
3. Die nicht mehr benötigten Dateien unter Oblivion\Data\ löschen, wenn ihr euch die Mühe machen wollt.

Version

30. August 2019 = Version 1.0

Verträglichkeit mit anderen Mods

Mir persönlich sind (bislang) keine Kompatibilitätsprobleme bekannt. Bei der Vielzahl an Mods die es für Oblivion gibt sagt das aber nicht viel. Sollte es Probleme geben lasst es mich bitte in den Release Threads zu diesem Paket wissen. Ich kann nicht garantieren, dass ich die Probleme beseitigen kann, aber zumindest kann ich dann diese Readme mit Warnhinweisen für nachfolgende Spieler aktualisieren.

Credits

Ressourcen: Siehe Ende dieser Readme

Mein Dank an alle die mich über die Jahre beim Modden mit Rat, Tat, und Inspiration unterstützt haben, insbesondere – aber nicht ausschließlich - (in alphabetischer Reihenfolge) Arielle, Beolo, DarkRuler, Harvald, und Mücke. Besonderer Dank gebührt Oblivionlove und Veterano für die ausgiebigen Spieltests.

Verwendete Programme / Tools

TES Construction Set
TES4Files
TES4Edit
BSA Commander
NifScope

Weiterverwendung / Copyright

Das Ressourcenpaket dieser Modsammlung ist ausdrücklich nur zur Verwendung mit meinen ESPs bestimmt.

Solltet Ihr in diesem Paket Ressourcen finden die Ihr selber verwenden wollt, vergewissert euch auf jeden Fall bei den jeweiligen Ressourcenerstellern ob Ihr deren Werk weiterverwenden dürft.

Viele der Ressourcen die ich verwendet habe sind grundsätzlich für eine allgemeine Verwendung von den Autoren freigegeben und finden sich z.B. auf TESNexus. Für einige Ressourcen habe ich mir aber auch die Erlaubnis bei den Erstellern selbst eingeholt.

Im Zweifelsfall fragt nach! Eine Email oder Privatnachricht in einem Forum zu schreiben braucht nur ein paar Sekunden und Ihr erspart (i) euch Ärger und (ii) den Ressourcenerstellern Frust der sie vielleicht von ihrem Hobby abbringt. Damit wäre niemandem gedient.

Was die eigentlichen ESPs angeht: Da diese ohne das Ressourcenpaket nicht spielbar sein dürften gilt zunächst das oben gesagte. Grundsätzlich bin ich persönlich aber damit einverstanden wenn jemand diese Mod auch auf anderen Foren oder anderweitig weiterverbreiten will. Dabei gilt aber:

1. Nur unentgeltlich und zu nicht-kommerziellen Zwecken.
2. Fragt mich vorher und sagt mir wo und wie Ihr das Paket weiterverbreiten wollt. Wenn ich nicht weiss wo jemand womöglich Fragen zu dieser Mod stellen könnte kann ich keinen Support bieten.
3. Wenn, dann immer nur das ganze Paket – inklusive dieser Readme.

2. Die Gasthöfe "Zum Rastenden Reiter"



Die Dateien **A67Herberge01 bis ...03** fügen jeweils einen Gasthof an einer der Straßen Cyrodiils ins Spiel ein.

Jeder dieser Gasthöfe gehört zu einer Art Hotelkette und trägt den selben Namen: Zum Rastenden Reiter. Gegründet und betrieben von ehemaligen Kurierreitern des Rappenkuriers an Orten wo sie selber gern mal Pause gemacht hätten bieten diese Gasthäuser gehobene Qualität zu erschwinglichen Preisen, sowie lokale Lebensmittelspezialitäten und ein reichhaltiges Frühstücksbuffet für Hotelgäste.

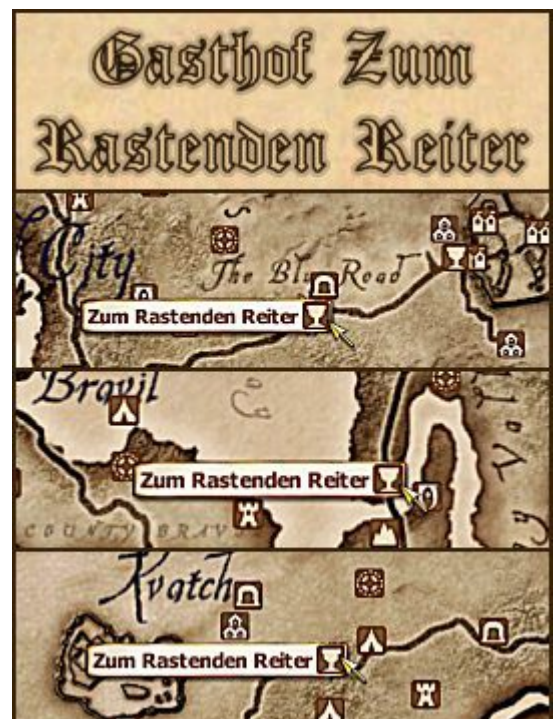
Herberge01 (an der Blauen Straße) bietet eine Miniqueste, aber ansonsten dienen diese drei Mods allein dazu etwas Ambiente und Besiedlung ins Spiel einzufügen.

An der Eingangstür der Gasthäuser findet Ihr jeweils ein Brett mit Notizzetteln. Lest euch diese durch und Ihr erfahrt alles wesentliche.

Dies gilt insbesondere für eine der Truhen bei der Herberge östlich von Kvatch! Beschwer sich bitte keiner, daß sein Zeug plötzlich verschwunden ist.

Lage der Gasthäuser:

Herberge01 findet sich östlich des Rumare Sees an der Blauen Straße,
Herberge02 in Sichtweite des Panthermauls, südöstlich von Bravil, und
Herberge03 an der Straße zwischen Skingrad und Kvatch.



3. Das Kloster "Nibenwacht"



An der Mündung des Oberen Niben in die Bucht von Niben liegt dieses beschauliche, Mara gewidmete Kloster. Hier findet Ihr zwar keine Questen, dafür aber freundliche Novizinnen und Priesterinnen, sowie ausgedehnte Weinberge.

In der Klosterküche könnt Ihr Lebensmittel erwerben, und die Kräuterkundige des Klosters verkauft euch gerne Tränke und Zutaten wenn Ihr sie in ihrem Herbarium ansprecht. Den Klosterwein könnt Ihr natürlich auch erwerben wenn Ihr die Äbtissin auf dieses Thema ansprecht. Daneben finden hier weibliche Spielercharaktere ein Bett wann immer sie es benötigen (Männer können leider nicht im Wohnhaus der Novizinnen einquartiert werden). Sprecht auch hierzu die Äbtissin an.

Wenn Ihr euch hier und da gründlich umseht und danach die richtigen Leute ansprecht verkauft Euch die Äbtissin vielleicht sogar einen recht ungewöhnlichen "Trank". Dies allerdings nur für Mitglieder der Magierrgilde. (Mehr möchte ich hier nicht verraten.)

Lage des Klosters:



4. Der Marinestützpunkt "Nibenwacht"



(Achtung: Für einen kleinen Teil dieser Questen müssen die Grenzen von Cyrodiil ausgeschaltet sein!)

Nahe des Klosters des gleichen Namens befindet sich ein Stützpunkt der Kaiserlichen Marine.

Hier findet Ihr eine mehrteilige Queste die euch Ruinen und Höhlen erkunden lässt, auf der Jagd nach einer mörderischen Schmugglerin die schon lange am Niben ihr Unwesen treibt. Aber ist Schmuggel wirklich das einzige was die berühmte "Seeschlange" umtreibt – oder verfolgt sie dunklere Ziele?

Spieldauer:

Mit Sicherheit einige Stunden.

Schwierigkeit:

Mit einem ganz unerfahrenen Charakter würde ich an die Queste nicht herangehen. Viel hängt auch davon ab auf welchem Schwierigkeitsgrad ihr Oblivion spielt. Solche Aussagen sind daher immer etwas schwierig. Die meisten Gegner leveln mit. In so fern hoffe ich jeder findet hier eine Herausforderung. Es spricht aber auch nichts dagegen diese Queste immer mal etwas ruhen zu lassen und anderweitig etwas zu "leveln" wenn Ihr hier Schwierigkeiten habt.

Wie die Queste beginnt:

Sprecht mit der Zöllnerin Lisa. Ihr findet sie manchmal im Zollbüro, manchmal auf dem Gelände des Stützpunkts, manchmal aber auch auf dem Wachturm. Ab da ergibt sich der Rest (hoffentlich) mehr oder weniger von alleine.

(Den Aushang vor der Unterkunft zu lesen ist nicht notwendig, bringt aber Hintergrund zur Marine wenn ihr euch anschließend mit dem Kapitän unterhaltet.)

Questpfeile:

In den ersten Phasen der Questen habe ich mit Questpfeilen gespart die auf die Gesprächspartner bei der Marine zeigen. Ihr kennt die Leute nicht, kennt ihre Tagesabläufe nicht. Woher solltet Ihr also punktgenau wissen wer wann wo zu finden ist? (Wenn irgendwie alle gleich aussehen: Der Kapitän trägt Legionshandschuhe und -stiefel wenn er in Uniform ist, die anderen Leder oder Kette zum Uniformrock.)

Kleiner Hinweis am Rande:

Ihr müsst in dieser Queste ziemlich viel reisen. Wenn Ihr noch nicht all zu viel am Niben und seinen Zuflüssen unterwegs wart schaut euch im Zollbüro die Schriftrollen an.

Was winkt als Belohnung:

Marinesoldaten als Skill Trainer, diverse Gegenstände, und die Option auf ein unterirdisches Spielerquartier mit der Möglichkeit die Einrichtung "aufzuhübschen" und eine Haushälterin anzuwerben. Die Trainer der Marine werden nach und nach "freigeschaltet" und bieten Training bis Stufe 75. Ihr könnt bei ihnen auch die Meistertrainerquesten für Athletik, Stumpfe Waffen, Schwertkampf und Schütze beginnen.

Sonstiges:



Wenn Ihr gegen Ende der Queste an die hier gezeigte Stelle kommt kann es sich lohnen einen neuen Save anzulegen.

(Ich hätte hier auch einen Save erzwingen können, aber auf diese Funktionalität der Oblivion Engine möchte ich mich nicht verlassen, da AutoSaves manchmal etwas verbuggt sein können.)

Truhen und Behälter im "Spielerhaus":

Solltet Ihr euch am Ende der Queste unterirdisch einquartieren wollen steht jede Menge Stauraum zur Verfügung. Die Kisten, Regale, usw. im großen Schlafzimmer sind respawn-frei. Das selbe gilt für die Bücherregale im "Wohnbereich". In allen anderen Behältnissen solltet Ihr besser nichts unterbringen was Ihr vielleicht noch benötigt (dies gilt auch für die Ess- und Kochecke.)

5. Smelteby



Hoch im Nordwesten, im Dreiländereck Cyrodiil/Skyrim/Hammerfell, liegt das Dorf Smelteby. Gesegnet mit reichhaltigen Eisen- und Kohlevorkommen hat sich diese ehemalige Arbeitersiedlung über die Jahre zu einem sauberen, ordentlichen Dorf entwickelt. Neben den Minen findet Ihr hier einen Magier, ein Café, natürlich eine Waffenschmiede, und ein Gasthaus dessen Wirt auch als Gemischtwarenhändler fungiert.

In Smelteby gibt es ein kleines Haus zu kaufen und einige kleinere Questen für verschiedene Dorfbewohner zu erledigen.

Spielbeginn:

Wenn Ihr Smelteby das erste Mal besucht geht bitte **zuerst zum Südeingang des Dorfs** (direkt dort wo sich der Map Marker befindet). Dort werdet Ihr von einem Ork angesprochen der Euch einiges über die Geschichte und die Bewohner des Dorfes erzählen kann. Fragt ihm Löcher in den Bauch bis ihm die Themen ausgehen, aber **beendet bitte dieses Gespräch mit der Option "Vielen Dank für die Auskünfte"** und klickt erst danach auf das X Symbol um den Dialog zu schließen.



Das Spielerhaus:

Das kleine Haus neben der Schmiede kann sowohl gemietet als auch gekauft werden. Schaut auf den Zettel der neben der Tür des Hauses hängt. (Zwischen der Mietversion und der Kaufversion gibt es einige wenige, kleine Unterschiede an der Dekoration, aber das Haus ist voll möbliert und es gibt keine zusätzliche Dekorationsoptionen zu erwerben. Was Ihr in der Mietversion seht ist auch, mehr oder weniger, was der Kauf bringt.) (Es gibt im Haus nur wenige Container, aber im gekauften Haus sind alle respawn-frei.)

Die Questen:

Die Questen in Smelteby sind hoffentlich alle recht überschaubar und können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Da es sich aber im wesentlichen um "Such- und Sammelaufgaben" handelt könnte es trotzdem etwas Spielzeit brauchen alles Questen zu erledigen.

1. Nachschub für die Nachschubkompanie: Sprecht mit dem Feldwebel der örtlichen Legionäre. Ihr findet ihn meist in, oder vor, dem Legionsquartier nordöstlich des Dorfs. (Nur Sundas hat er einen etwas

anderen Tagesablauf.)

Wenn Ihr diesen Auftrag erledigt kauft euch der Feldwebel am Sundas Nachmittag in der Schmiede Waren ab. Er selbst verkauft nichts, hat aber ein größeres Budget zur Verfügung als die meisten anderen Händler des "Vanilla" Oblivion.

2. Bargeld lacht: Auftraggeber ist der Zahlmeister der Mine, fast immer im Minenbüro anzutreffen (ebenfalls nordöstlich des Dorfs). Als Belohnung winkt Gold.

3. Das Herz des Feuers: Diese Aufgabe vergibt der örtliche Magier, allerdings nur wenn Ihr ihn in seinem Haus anspricht. Eure Belohnung könnt Ihr euch selbst aussuchen: Gold, Tränke, oder Bücher und Schriftrollen. (Wer vor Abschluß der Queste das Spielerhaus in Smelteby gekauft hat erhält eine zusätzliche Option.)

4. Der Rastlose: (Mindestens) drei Tage nach dem ersten Gespräch am Dorfeingang spricht Euch bei der Zenithar Statue im Dorf jemand an. Materielle Belohnungen dürft Ihr für diese Queste nicht erwarten, allerdings erwerbt Ihr bei erfüllter Aufgabe das Wohlwollen Zenithars. (Der Opfertisch vor der Statue funktioniert ab da wie ein "Altar der Neun".)

Schwierigkeit der Questen:

Ich denke jeder der es geschafft hat sich in diese Ecke Cyrodiils durchzuschlagen sollte mit diesen Questen klarkommen.

6. Verwendete Ressourcen

Irgendwen und irgendwas habe ich bei dieser Liste garantiert vergessen. Dafür möchte ich um Verzeihung bitten.

Begonnen hat dieses Projekt als ein kleines Projekt rein für meinen Eigenbedarf und teilweise unter Verwendung von Ressourcen die ich durch die Mitarbeit am Calenad Projekt ohnehin auf dem Rechner hatte. Buchführung über verwendete Ressourcen und Dateipfade war daher über lange Zeit nicht wirklich meine oberste Priorität.

Sollte irgendjemand in diesem Paket Ressourcen finden die ich hier nicht aufgelistet habe bitte ich um Mitteilung in den Release Threads, damit ich die Liste aktualisieren kann.

AlbiTheReal:	Baumstümpfe
Aisis:	Möbel
Beolo:	Ruder
Crimson Covenant:	Boat Ramp
Darkrder:	Celtic Decor
DarkRuler	Alchemie- und Pflanzenposter, Banner Texturierungen Kaiserliche Legion
Edoc:	Cleanup bucket & mop
Elza:	Egg basket
Garak:	Booksets
Gildur:	Sit Everywhere, Metalic fence
Gizmodian:	Brambelwheel tapestry
Hellborne:	Alchemist sink, wall shelves
Jured:	Wine arrangements
Kaizit:	Washstands; Outhouses
LadyN:	Paper Goods
MEO:	Armor Dummies; Modular Fireplaces; Room Dividers; Winecellar; Static Dishes; Open Books
Metallicow:	BookResource
Momo:	Baskets; Blacksmith; Crates; Farm; Fisher; Hanging Clothes; Blumentöpfe; Eiszapfen
Mr. Siika:	Verschiedene Teile aus Castle Seaview (insbes. Kücheneinrichtung); Fischerboot; Market Resources; Highrock Resources; Necropolis; Siege Engine
Oblivionmonk:	Nord Architecture
Phitt:	Dreamdeco; Hängematte
Riley Marks:	Garden Plots; Teppiche
Sam Lake:	Coffee
Ssenkrad:	Smokeable Pipe
Stroti:	Alchemy Clutter; Baker Oven; Blacksmith Tools; Bottleship; Castle Furniture; God Statues; Handcart; Kitchen Tools; Lower Crockery; Marketstand; Miscellaneous Meshes; New Clutter; New Food; New House Resource; New Statues; Rustic Pieces; Skyrim Candlehorn; Smelter; Washing Meshes; Woodworker Tools; Handcarts
Tarnsman:	Salmo the Baker
Tchos:	Food
Texian:	Water Statics
Waalx:	Real Swords (Arrow Basket)
Washington:	Wooden Fence
Wikinger9048:	Medieval Armor Resource
WhoGuru:	Reds Flea Market

Sowie einige von mir erstellte Retexturierungen.