

Insel Silberstein

Ein Setting- und Questmod für Oblivion

Version: 1.1 (15. Sept. 2014)

Autor: Andreas Bodensohn (Andy1967)

Kontakt: Fragen / Problembereiche nach Möglichkeit in den Release Threads auf

Sharesoft (<http://forum.schaesoft.de>)

und World of Elder Scrolls (<http://forum.worldofplayers.de/forum/forums/167-WorldofElderScrolls-de>),

außerhalb der Foren: abodensohn@aol.com

Voraussetzungen:

Oblivion, Shivering Isles, sowie Elys Silent Voice (<http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/16622/?>) (und damit auch OBSE) oder eine andere Möglichkeit die Einblendzeiten von Untertitel zu verlängern wo keine Vertonung vorliegt.

Installation:

Die beigelegte ESP und BSA Datei ins Oblivion/Data Verzeichnis entpacken und die ESP im Launcher / Mod Manager aktivieren

Beschreibung:

Silberstein fügt dem Spiel eine kleine Insel mit einem Dorf und NSCs in einem Worldspace außerhalb Tamriels hinzu. Die Insel Silberstein und das gleichnamige Dorf bieten einige kleine Aufgaben und eine zweiteilige Queste für den Spieler die es durch Interaktion mit den Dorfbewohnern zu entdecken gibt. Zu erreichen ist die Insel Dank eines freundlichen argonischen Kapitäns der euch seine Dienste im Hafenviertel der Kaiserstadt für kleines Geld anbietet.

Hinweise zum Spielverlauf:

(1) Silberstein wendet sich eher an niedrigstufige Helden / Heldinnen, da die Insel den Anspruch hat halbwegs realistisch zu sein. Das bedeutet u.a., daß die Händler auf einer kleinen Insel eben nur über einfache Waren und begrenztes Geld verfügen. Auch die Trainer (von denen es ein paar auf Silberstein gibt) bieten nur Lehrlings- oder Gesellenttraining an, da dies den eigenen Fähigkeiten der Dorfbewohner entspricht.

(2) An vielen Stellen der Aufgaben/Questen wird auf Questpfeile verzichtet. Zum einen ist die Insel recht überschaubar, zum anderen kann und soll man viele Informationen die man braucht um weiterzukommen aus Gesprächen mit den Dorfbewohnern erfahren. In so fern ist Silberstein ein wenig auch ein Detektivmod.

(3a) Generell sind Gespräche mit den Einwohnern Silbersteins wichtig. Jeder hat ein wenig über sich und die Insel zu erzählen und manches davon kann im Spielverlauf wichtig werden und einem einen Anstoß geben mit wem man in einer bestimmten Situation womöglich am besten reden sollte. Man muss sich nicht jedes kleine Detail merken, aber zumindest in etwa zu wissen wer wer ist kann hilfreich sein.

(3b) Silberstein ist nicht vertont. Bitte klickt euch nicht hurtig durch die Dialoge, sondern lasst die Untertitel durchlaufen, sonst verpasst ihr womöglich wichtige Informationen.

(4) Wann beginnen die Questen / Aufgaben? Die kleineren Aufgaben auf Silberstein ergeben sich durch Gespräche mit den Einwohnern. Die Hauptqueste beginnt wenn Ihr eine gewisse Anzahl dieser Miniquesten abgeschlossen und / oder bestimmte Gespräche geführt habt. An diesem Punkt spricht euch (tagsüber) jemand auf dem Markt auf das Verschwinden eines Dorfbewohners an.

Konfliktpotenzial mit anderen Mods:

Silberstein fügt im Hafenviertel der Kaiserstadt einen NSC ein. Dieser nimmt so gut wie keinen Platz ein und sollte hoffentlich zu keinen Überschneidungen mit Mods führen die ebenfalls diesen Bereich verändern. Es werden ebenfalls eine Bank und ein NSC im Außenbereich der Geheimen Universität eingefügt. Beides erscheint nur für einen kurzen Abschnitt der Hauptqueste Silbersteins und verschwindet danach wieder. Sollte es an dieser Stelle zu Überschneidungen mit anderen Mods kommen bitte ich darum die andere Mod kurzzeitig zu deaktivieren oder das Problem für diese kurze Zeit zu ignorieren, solange es den Questfortschritt nicht unmöglich macht.

Bekannte Problem:

Es kam während der Tests in Einzelfällen dazu, daß Ereignisse die durch Zeitablauf gesteuert werden ("kommt Morgen wieder", usw.) nicht wie vorgesehen ausgelöst werden. Die Ursache ist zur Zeit unbekannt. Bitte speichert regelmäßig ab und versucht es ggf. mit einem älteren Spielstand noch einmal. Sollte dieses Problem auftreten und durch neu laden nicht zu beseitigen sein bitte ich um Mitteilung in einem der Releasethreads, bzw. per Email.

Bitte beachten:

Betretet und verlasst die Insel nur auf dem dafür vorgesehenen Weg. Der Einsatz von Teleportzaubern oder Cheats kann dazu führen, daß bestimmte Funktionalitäten des Spiels beeinträchtigt werden.

Danksagungen (in alphabetischer Reihenfolge):

- Arielle für den "Alphatest" und zahlreiche hilfreiche Anregungen, insbes. zur Gestaltung des Endkampfs;
- Basch für Anregungen und Vorschläge;
- DarkRuler für die Hilfe mit Skripts und technischen Problemen, insbes. Mod Cleaning und LOD Erstellung;
- Harvald für den "Betatest" sowie Hilfe bei der Ressourcensuche, Anregungen, Vorschläge, Skripthilfe.

Verwendete Ressourcen:

Ich möchte mich bereits im Vorhinein bei allen entschuldigen die ich in der folgenden Aufzählung vergessen haben sollte. Ich bin mir sicher irgend eine Resource hab ich vergessen zu erwähnen, aber dies ist allein meinem schwachen Verstand und keinesfalls böser Absicht geschuldet. Ich bitte mir etwaige Auslassungen zu verzeihen.

Die im Folgenden in *kursiv* und mit einem * markierten Modelle wurden mit ausdrücklicher Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber verwendet und stellen keine frei verfügbaren Ressourcen dar. Diese Modelle dürfen nicht aus der Silberstein BSA entnommen und weiterverwendet werden.

Einige Modelle aus Ressourcenpaketen wurden von mir umtexturiert um sie an Silberstein anzupassen. Auch diese bitte ich nicht als Ressourcen für andere Projekte weiterzuverwenden.

AlbiTheReal:	Baumstümpfe
Garak:	Booksets
Gildur:	Sit Everywhere
Kaizit:	Washstands; Outhouses
Lord Rahl:	Klippen
Magician:	Chicken Coop
MEO:	Armor Dummies; Modular Fireplaces; Room Dividers; Winecellar; Static Dishes
Metallicow:	BookResource
mhahn123:	<i>Apfelbäume aus Settlements of Cyrodiil Resource Pack*</i>

Momo:	Baskets; Blacksmith; Crates; Farm; Fisher; Hanging Clothes; sowie: <i>Bücherstapel, hängendes Fleisch, Spiegel & Feldschrein (aus "Länder von Durin" bzw. "Sonnenküste")</i> *
Mr. Siika:	Verschiedene Teile aus Castle Seaview (insbes. Kücheneinrichtung); Fischerboot; Market Resources; Farm Animals; Ravens; Highrock Resources
Oblivimonk:	Wandregale
Ren:	Haare
Riley Marks:	Garden Plots; Teppiche
Sam Lake:	Coffee
Ssenkrad:	Smokeable Pipe
Stroti:	Alchemy Clutter; Alyeid Furniture; Baker Oven; Blacksmith Tools; Handcart; Kitchen Tools; Lower Crockery; Marketstand; Miscellaneous Meshes; New Clutter; New Food; New House Resource; New Statues; Rustic Pieces; Skyrim Candlehorn; Smelter; Washing Meshes; Will-O-the-Wisp Lantern; Woodworker Tools;
Tarnsman:	Salmo the Baker
Tchos:	Food
Texian:	Water Statics
Washington:	Wooden Fence
Wikinger9048:	Medieval Armor Resource
WhoGuru:	Reds Flea Market

Versions Historie:

v1.1: Mögliches Problem in der "Auf der Suche nach einer Unterkunft" Queste hoffentlich beseitigt.