

THE AYLEID STEPS (DIE AYLEIDEN-PLATTFORMEN)

eine Quest-Mod von Ervvyn

Übersetzung von PresetM (bis Version 2.3.1) und Suzie Q (ab Version 2.6.1)

Die Hauptarbeit der Übersetzung wurde von PresetM geleistet.

Ich habe seine ReadMe übernommen und meine Änderungen und Erweiterungen in der Schriftart "Time New Roman" eingefügt. - Suzie Q

Version 2.6.1, 27.September 2009

Entdecke das uralte Plattform-Teleport-Netzwerk der Ayleiden. Finde heraus, wie es aktiviert wird und lerne eine neue Art in Cyrodiil zu reisen kennen, indem Du die Plattformen benutzt und so neue und unbekannte Ayleiden-Orte findest.

EINFÜHRUNG:

Seit ewigen Zeiten kann man hunderte von uralten Ayleiden-Steinplatten in Cyrodiils Wildnis, in Ayleiden-Ruinen und auf Ayleiden-Brunnen finden. Was bis heute allerdings niemand weiß, wozu diese sogenannten Plattformen dienen. Während der einführenden Quest wirst Du herausfinden, dass diese Plattformen zu einem gewaltigen Teleport-Netzwerk gehören. Jedesmal, wenn Du Dich teleportieren möchtest, musst Du die Plattform mit einem Welkynd-Stein aktivieren.

Du wirst direkt in Ayleiden-Ruinen hineinteleportiert, zu Ayleiden-Brunnen und zu einer Menge andere Orte, welche die Ayleiden einst als wichtig erachteten. Aber Du solltest vorbereitet sein: viele Trittplatten sind beschädigt und werden den Dienst verweigern oder Dich zu zufällig ausgewählten Orten bringen. So kannst Du bei irgend jemandem im Keller landen, in Gebäuden des Kaisers, in Höhlen inmitten in einer Meute Goblins oder an weit entfernten und ungewöhnlichen Orten. Oder Du entdeckst versunkene Ruinen, die bisher den Einwohnern völlig unbekannt sind und wo große Schätze und viele Gegner auf Dich warten. Und es gilt auch einen neuen Unterschlupf zu finden - er ist zwar nicht sonderlich hübsch, aber dort befindet sich Bettzeug, eine 'private' Plattform (keine Türen), viele sichere Behälter und auch eine Abfalltonne.

Diese Mod fügt unzählige kreisförmige/zylindrische Steinplatten in die Landschaft und in viele Innenraum-Zellen ein, aber möglicherweise musst Du eine ganze Weile spielen, um auf eine der Plattformen zu stoßen. Viele sind gut versteckt oder stecken in der Erde und sind zugewachsen.

Um die einführende Quest zu starten, musst Du lediglich versuchen, eine derartige Plattform zu aktivieren und ein Buch zum Thema lesen.

Während der Quest wirst Du auch ein paar recht haarige Orte aufsuchen, OOO-Spieler sollten also mindestens Level 12-18 sein. Es gibt keinen Quest-Marker im Kompass, Du musst also sorgfältig prüfen, lesen, ein wenig nachdenken und eine Menge suchen.

Wenn Du dann in der Lage bist, die Plattformen zu nutzen, ist die Quest erst dann beendet, wenn Du die in den Hinweisen erwähnten speziellen Orte gefunden hast. Und danach gibt es noch Deine eigene, niemals endende Quest: versuche das Netzwerk zu kartographieren, suche nach diesen SEHR schwer zu findenden vergessenen Ruinen und, natürlich, gehe auf die Jagd nach Welkynd-Steinen (weiter Informationen über die einzelnen Quests findest Du am Ende dieser Datei).

Diese Mod ist sehr Ressourcen schonend und fügt sich gut in Oblivion ein, also systemfreundlich'. Es gibt keine gesprochenen Dialoge, da sind nur vier Bücher, ein Brief und ein paar neue Innenräume, ein riesengroßes Netzwerk aus Plattformen - und über 40 neue Dungeons.

Diese PI verfolgt die Absicht erfahrenen Charakteren einen Grund zu bieten, im Spiel weiter zu forschen und zu erkunden, z.B. wenn alle im Originalspiel enthaltenen Quests beendet wurden und eine Stufe von 20-30 erreicht wurde. Das Spielen von Ayleid Steps mit FCOM, oder OOO und MMM, oder andere Overhaul-Mods ist sehr zu empfehlen!

INSTALLATION:

NEUINSTALLATION:

- The Ayleid Steps BENÖTIGT Common Oblivion Library (COBL 1.71 oder besser)
- The Ayleid Steps BENÖTIGT Oblivion Script Extender (OBSE 0016 oder besser)
- Bitte lies den Abschnitt Voraussetzungen für Downloadlinks und Installationsanleitungen.
- Sichere Deine Spielstände, bevor Du diese Mod ausprobierst. So, wie Du das auch bei allen anderen Mods machen sollte. Nicht, dass diese Mod Probleme bereiten könnte. Es ist nur für den Fall, dass etwas schiefgeht.
- Entpacke das Archiv in Deinen \Oblivion\Data-Ordner, bestätige eventuelles Überschreiben von Dateien und Einfügen in bestehende Ordner (oder entpacke das Archiv in einen Ordner Deiner Wahl und verschiebe anschließend die Ordner und Dateien in Deinen \Oblivion\Data-Ordner).
- Starte den Oblivion Launcher und aktiviere "The Ayleid Steps.esp". Die Mod sollte mit jedem Spielstand laufen können.
-

UPGRADE EINER ÄLTEREN VERSION:

Die gleiche Prozedur. Vergewissere Dich, dass Du die alte esp-Datei wirklich ersetzt hast. Verwendest Du OBMM, ist es empfehlenswert, die Mod wieder an die ursprüngliche Ladeposition zu verschieben.

Nur wenn Du den Intro Quest mit einer Version (vor Version 2.6) gestartet hast, und das Plattform-Netzwerk noch nicht aktiviert hast, solltest Du einen Clean-Save erstellen und den Intro Quest von vorne starten.

(Clean-Save: deaktiviere The Ayleid Steps im Oblivion launcher, starte Oblivion, lade Dein letztes Savegame und ignoriere die Mitteilung über fehlender Inhalte, speichere das Spiel in einem neuen Savegame und verlasse Oblivion. Danach aktiviere The Ayleid Steps erneut, starte Oblivion und lade das letzte Savegame.)

DEINSTALLATION:

Starte den Oblivion Launcher und deaktiviere "The Ayleid Steps.esp" in der Liste der aktiven Mods

Lade einen Spielstand, speichere diesen als neuen Spielstand ab und verlasse das Spiel.

Lösche anschließend nachfolgende Dateien und Ordner in der angegebenen Reihenfolge:

1. ...\\Oblivion\\Data\\The Ayleid Steps.esp.
2. ...\\Oblivion\\Data\\The Ayleid Steps 2.x ReadMe-Dateien
3. Suche mit der Windows-Suchfunktion im ...\\Oblivion\\Data-Verzeichnis alle SSotA-Unterordner und lösche diese und ihre Inhalte.
4. Suche mit der Windows-Suchfunktion im ...\\Oblivion\\Data-Verzeichnis alle Dateien, die mit 'SSotA' beginnen und lösche diese Dateien (SSotA bedeutet 'StepStones of the Ayleids', der Arbeitstitel für diese Mod).

VORRAUSSETZUNGEN:

- Vanilla Oblivion mit letztem offiziellen Patch 1.2.416.
- *OBSE (Oblivion Script Extender) Version 16 oder neuer. Die aktuelle Version ist hier zu finden: <http://obse.silverlock.org/>.*
- *Cobl (Common Oblivion Library) Version 1.71 or neuer. Die aktuelle Version ist hier zu finden: <http://wrye.ufrealms.net/Cobl.html>. (alternativ hier: <http://www.tes-nexus.com/downloads/file.php?id=21104>) Zur Verwendung mit dieser Mod musst Du lediglich folgendes installieren: "Cobl Main.esm" und die Meshes, Sound und Textures Ordner von "Cobl Core", außerdem musst Du die "Cobl Main.esm" aktivieren)*

KOMPATIBILITÄT:

UNIQUE LANDSCAPES & BETTER CITIES:

Unter OBSE erkennt diese Mod, ob und welche UL-Mods (Unique Landscape) oder BC-Mods (Better Cities IC) aktiviert sind und korrigiert die Position der Plattformen entsprechend. Dies geschieht während des Ladens eines Spielstandes und bei Start eines neuen Spieles. Beachte, dass dies NUR dann funktioniert, wenn der Originalname der .esp-Datei nicht geändert wurde! Findet die Mod keines der obigen Plugins, werden die Plattformen an ihre Standard-Position zurückgesetzt. Deshalb gibt es auch keine Verschiebungen der Plattformen mehr, wenn Du die Reihenfolge der Plugins änderst. Es ist auch nicht mehr wichtig, wie Oblivion die Position der Plattformen in den Save-Dateien speichert, da ja die Positionierung während des Ladevorganges neu erfolgt. Hast Du alle Deine UL-Mods in einer .esp-Datei zusammengefasst, benenne diese Datei in "xulAll.esp" um. Dies gewährleistet, dass diese Datei vom Positionierungsscript erkannt wird.

'The Ayleid Steps' ist zu den gegenwärtigen non-IC-Versionen von Better Cities, Open Cities und Open Better Cities kompatibel (es gibt keine Plattformen in den Exterior-Zellen der Städte, so auch keine Konflikte).

Weitere Mods, an die sich 'The Ayleid Steps' automatisch anpaßt, sind unter "GETESTETE MODS" aufgeführt.

ANDERE PLUGINS:

Diese Mod ist lediglich mit Vanilla Oblivion, vorgenannten offiziellen Patches, OBSE 16 und COBL 1.71 erstellt. Diese Mod wurde mit UOP, FCOM (OOO, MMM, Francesco's, WarCry) den UL- und BC-Mods und vielen anderen kleineren aktivierten Mods getestet. Bisher wurden keine schwerwiegenden Konflikte festgestellt.

Generell jedoch bestehen gute Chancen, dass diese Mod mit anderen Mods bzw. Plugins, die folgendes verändern, in Konflikt gerät:

- Ändern der Vanilla-Landschaft (Haus- und Siedlungs-Mods, Städte ändernde Mods)
- Ändern von Vanilla-Interiors, Änderungen von Architektur der Gebäude, weitere Einrichtung in Räumen usw.
- Ändern der Verfügbarkeit und/oder Preise von Welkynd-Steinen. (Zur Sicherheit 'The Ayleid Steps' nach derartigen Mods laden).

Wenn Du Dich irgendwohin teleportierst und keine Plattform an der Stelle siehst, wo eine sein sollte, ist davon auszugehen, dass eine andere Mod die Plattform verdeckt. Die Folge ist, Du kannst diese Plattform nicht nutzen. Das muss kein Problem sein, es gibt so viele andere Plattformen im Spiel, so dass Du auch auf ein paar verzichten kannst.

Diese Mod wurde mit "Valeria Caresse companion" getestet und bisher sind keine Probleme bekannt. Jeder Companion, der zum Spieler teleportieren kann, sollte also funktionieren.

GETESTETE MODS:

Überblick über UL- und BC-Mods, die auf Kompatibilität getestet wurden:

- UL-Ancient Yews 1.4.1 ("xulAncientYews.esp" oder "Unique Landscapes - AncientYews DV.esp")
- UL-Beaches/Lost Coast 1.6.2 ("xulBeachesOfCyrodiilLostCoast.esp" oder "Unique Landscapes - Beaches of Cyrodiil DV.esp")
- UL-Chorrol Hinterland 1.2.2 ("xulChorrolHinterland.esp" oder "Unique Landscapes - ChorrolHinterland DV.esp")
- UL-Colovian Highlands 1.0 ("xulColovianHighlands_EV.esp" oder "Unique Landscapes - ColovianHighlands DV.esp")
- UL-Entius Gorge 1.1 ("xulEntiusGorge.esp" oder "Unique Landscapes - Entius Gorge DV.esp")
- UL-Fallenleaf Everglade 1.3 ("xulFallenLeafEverglade.esp" oder "Unique Landscapes - Fallenleaf Everglade DV.esp")
- UL-Imperial Isle 1.6.2 ("xulImperialIsle.esp" oder "Unique Landscapes - Imperial Isle DV.esp")
- UL-Rolling Hills 1.3.2 ("xulRollingHills_EV.esp", "Unique Landscapes - Rolling Hills DV.esp" oder "Unique Landscapes - Rolling Hills DV - ohne Weizen.esp")
- UL-Stendarr Valley 1.2.1 ("xulStendarrValley.esp" oder "Unique Landscapes - Stendarr Valley DV.esp")
- UL-Ancient Redwoods 1.6 ("xulAncientRedwoods.esp" oder "Unique Landscapes - Ancient Redwoods DV.esp")
- UL-Lush Woodlands 1.3 ("xulLushWoodlands.esp" oder "Unique Landscapes - Lush Woodlands DV.esp")

- UL-The Heath 1.1.1 ("xulTheHeath.esp" oder "Unique Landscapes - The Heath - with Creatures DV.esp")
- UL-The Dark Forest 1.0.3 ("xuldarkforest.esp" oder "Unique Landscapes - Dark Forest DV.esp")
- UL-CloudtopMountains 1.0.1 ("xulCloudtopMountains.esp" oder "Unique Landscapes - Cloudtop Mountains DV.esp")
- UL-Arrius Creek 1.1.2 ("xulArriusCreek.esp" oder "Unique Landscapes - Arrius-Creek DV.esp")
- UL-River Ethe 1.0.1 ("xulRiverEthe.esp" oder "Unique Landscapes - River Ethe DV.esp")
- UL-Panther River 1.0 ("xulPantherRiver.esp" oder "Unique Landscapes - Panther River DV.esp")
- UL-Bravil Barrowfields 1.3.2 ("xulBravilBarrowfields.esp" oder "Unique Landscapes - Bravil Barrowfields DV.esp")
- UL-Brena River Ravine 1.0.2 ("xulBrenaRiverRavine.esp" oder Unique Landscapes - Brena River Ravine DV.esp)
- UL-Blackwood Forest 1.0 ("xulBlackwoodForest.esp" oder "Unique Landscapes - Blackwood Forest DV.esp")
- BC-Better Cities 4.3.5 in der von Ismelda übersetzten und zusammengestellten Version ("Better Cities Full.esp", "Better Imperial Cityy.esp" oder jede Kombination der einzelnen IC*.esp Dateien im Paket. 'BC Extras' und Blood & Mud Varianten.)
- Open Cities wurden nicht getestet da es keine Plattformen in der Exterior Zellen gibt, mit Ausnahme der Leyawiin Reborn 3.1.1 Variante. Es wurden keine Konflikte festgestellt, obwohl diese Mod 4 Zellen verändert, in denen Plattformen existieren.
- DLC Frostcrag offizielles Plugin ("DLCFrostcrag.esp").
- Frostcrag Reborn 3.0.6 ("DLCFrostcrag.esp")
- Anmerkung: Beide PIs, Frostcrag und Frostcrag Reborn nutzen beide "DLCFrostcrag.esp" als Dateinamen, daher kann der Einstellungs-Skript nicht erkennen, welches der beiden PIs Du benutzt. Der Skript sucht zuerst nach "DLCFrostcrag.esp" und DANN nach "DLCFrostcragReborn.esp". Falls Du mit beiden PIs spielst, musst Du eine leere esp-Datei in "DLCFrostcragReborn.esp" umbenennen, in Deinen Data-Ordner kopieren und aktivieren. /Benutze das CS um eine leere esp-Datei zu erzeugen, oder (als Wrye Bash Benutzer) kopiere ...\\Oblivion\\Mopy\\Extras\\Blank.esp in den Data-Ordner und benenne sie um. Danach kann der Patch-Skript die 5 betroffenen Plattformen verschieben.
- Bartholm 6.0 ("bartholm.esp")
- New Roads and Bridges 4.4.4 ("road+bridges.esp")

--- Kompatibilität mit neueren oder älteren Versionen der Mods in der Liste ist nicht garantiert ---

PROBLEME UND BEKANNTE KONFLIKTE:

- Einige Anwender berichten, dass sie steckenbleiben, wenn sie versuchten, einzelne Plattformen in der Nähe der unsichtbaren Spielweltgrenze zu erreichen. Die Scripte wurden daraufhin entsprechend angepasst. Für den Fall, dass Du auch eine derartige problematische Plattform findest, kannst Du das Problem umgehen, indem Du folgende Zeile in Deiner Oblivion.ini änderst: "bBorderRegionsEnabled=1". Setze den Wert von 1 auf 0 und speichere die Datei.
- Spielst Du mit MMM, wirst Du in den verschollenen Dungeons auf Gruppen von Abenteurern treffen. Wenn Du das als einen Stilbruch ansiehst, verwende die bei MMM verfügbare "Mart's Monster Mod - No Adventurers.esp", um das Spawning in Dungeons zu verhindern.
- Sollte die Plattform-Aktivität der NPCs zu Problemen führen, kann das mit dem (Cobl) Options-Menü in deinem Inventory behoben werden. Suche nach "Ayleiden-Plattformen - NPC Verhalten" Option. Du kannst bestimmen ob die NPCs die Plattformen auch nutzen sollen und was mit essentiellen NPCs geschehen soll, um sie zu schützen.

CHANGELOG release 2.6.1

- Fügt ein Cobl Option Untermenü für das Plattform-Verhalten der NPCs (im Inventory des Spielers) hinzu.
- Fügt ungefähr 35 Vanilla NPCs zur Anzahl der Plattformnutzer hinzu, um mehr Vielfalt zu erzeugen.
- Behebt einige Konstruktionsprobleme in einem der verschollenen Dungeons.

CHANGELOG release 2.6

- Kompatibilität mit dem neuen UL-Blackwood Forest Mod geprüft; zwei Konflikte gelöst.
- Kompatibilität mit allen anderen UL Module und neueste Versionen von mehreren anderen Mods nachgeprüft, die die Landschaft verändern. Keine Probleme gefunden.
- Skript auf Buch "Die Ayleid Plattformen" geändert, zum ein mögliches Problem zu vermeiden, was beim Nutzen von Cobl oder Darn's UI entstehen könnte. Das Buch muss gefunden und beim Aufnehmen gelesen worden sein, bevor Du es irgendwo kaufen kannst.
- Optimierte die Intro Quest, die 'Vahtacen Questreihe' wird aufgegeben; der Spieler ist nicht gezwungen den Schlüssel durch Taschendiebstahl zu bekommen; der Schlüssel wird nicht als gestohlen gekennzeichnet.
- Text in einer bestimmten Nachricht geändert, um dem Spieler klarere Anhaltspunkte zum Ort des Netzwerk-Aktivator-Raumes zu liefern.
- Die schönen Ayleid Gegenstände von Meo, Cryptic_Rain und Vacuity, die in Cobl 1,71 und besser enthalten sind, können jetzt in den verlorenen (Ayleiden) Dungeons gefunden werden. Die Verteilung entspricht ungefähr Vacuity's Mod "Ayleid Loot Extension (ALEX 2.0)" für die Vanilla Ruinen.
- 1 verschollener Dungeon mit 2 Ebenen wurde hinzugefügt. Es sind jetzt 42 Dungeons.

CHANGELOG release 2.5

- Einstellungs-Skript für Frostcrag Reborn 3.0.6 aktualisiert. (Befolgt bitte die Richtlinien im Referenzkapitel.)
- Einstellungs-Skript für Better Cities 3.4.1 aktualisiert (die Plattform im IC Marktviertel wurde auf die Straßenhöhe in der Südost Ecke angepasst).
- Die Plattform im IC Gefängnis-Distrikt von außen ins Innere des Gefängnisses verlegt, um Konflikte mit Open Cities zu vermeiden.
- Einstellungs-Skript prüft jetzt ob die Roads+Bridges Mod. Version 4.3 installiert ist, es gibt keine schweren Konflikte.
- Die Ayleid meteorischen Waffen werden jetzt durch Cobl hinzugefügt.
- OBSE 16 (oder neuere Version) ist jetzt erforderlich, um die Mod zu starten.
- 3 Texte der Rätsel aus dem Notizbuch wurden etwas korrigiert, der alte Text war etwas verwirrend.
- Wenn Du die Plattformen öfter benutzt, werden mehrere Vanilla NPC's auch anfangen, die Plattformen zu erforschen.
- 1 verschollener Dungeon mit 3 Ebenen wurde hinzugefügt. Es sind jetzt 41 neue Dungeons zu finden. (In einem sehr entfernten Zimmer in der untersten Ebenen gibt es eine kleine Anerkennung an Wrye, den ersten Spieler, der alle 12 Rätsel der Notizbuch Quest löste).

CHANGELOG release 2.4

- Das eine Vanilla Objekt, dass von der Mod gelöscht wurde, wiederhergestellt/deaktiviert.
- Versionsnummer ist jetzt im .esp Header.
- Selbstkorrektur-Skript erkennt jetzt das Bartholm 5.0 PI.
- Selbstkorrektur-Skript aktualisiert für Anvil, Bravil und Skingrad Außenbezirke in Better Cities 3.4.1
- Die Lösung der Rätsel für die 2. Quest wurde in die Spoilers Datei eingefügt.
- Die meteorischen Waffen Resources wurden aussortiert. Die fehlenden Scheiden Texturen wurden wieder hergestellt.
- Ein paar 'unbekannte' Orte wurde hinzugefügt. Es gibt jetzt 16 davon.
- 3 neue verlorene Ruinen/Höhlen wurde hinzugefügt. Wir haben jetzt 40 verloren Dungeons mit 88 Stufen.
- Komplettes cleanen der Mod

CHANGELOG release 2.3.2

- Buchhandlungen in Leyawiin, Chorrol und IC Marktbezirk verkaufen jetzt das Buch "Sie Ayleiden Plattformen".
- Eine große Lücke in der verlorenen Ganaz Höhle geschlossen.
- Einige schwebende Container in den verlorenen Dungeons korrigiert.
- Eine der meteoreisernen Claymores wurde in Ordnung gebracht, die sich wie ein Schrein benommen hat.
- Plattformen in fast alle Vanilla Ayleiden Ruinen hinzugefügt.
- Einen Skriptfehler korrigiert, der verhinderte das der Spieler eines der Rätsel in der zweiten Quest lösen konnte.

CHANGELOG release 2.3.1

- Im Script StepStoneXscript wurden sechs versehentlich vergessene Zeilen ergänzt.

CHANGELOG release 2.3

- Das UL-Anpassungs-Script erkennt nun auch die neuesten UL-Mods 'Panther River' und 'Bravil Barrowfields'.
- Das Anpassungs-Script erkennt jetzt auch das 'Frostcrag Reborn' Plugin.
- Es wurden 12 Plattformen hauptsächlich in den Außenbereichen (exterior cells) der Städte entfernt, um Konflikte mit den BC- und Open BC-Mods zu vermeiden. Die Mod ist nun voll kompatibel mit 'Better Cities', 'Open Cities' und 'Open Better Cities' und Kombinationen aus diesen Mods.
- Eine Menge "unbekannter" Orte, isoliert und verlassen, wurden hinzugefügt, hauptsächlich zum Aufhübschen der Mod.
- Update der Ressourcen (Meshes und Texturen) für die Meteoreisen-Waffen der Ayleiden.
- Es wurden drei neue Ayleiden-Ruinen hinzugefügt. Es gibt nun 37 verschollene Orte mit fast 80 Level.

CHANGELOG release 2.2

- Korrektur der versehentlichen Verschiebung im Keller der Kämpfergilde in Bravil, wo man in die Leere hineinstolpern konnte.
- Korrektur eines Scriptfehlers, der es ermöglichte, die Plattformen mit einem nicht aufgeladenen lila Welkynd-Stein zu aktivieren.
- Das UL-Anpassungs-Script erkennt nun eine Datei "xulAll.esp", in der alle Deine UL-Mods zusammengefaßt sind.
- Ein Soundfile für das Versagen einer Plattform wurde hinzugefügt.
- Diese Mod ist nun kompatibel mit den Änderungen der Landschaft durch den (offiziellen) DLC FrostCrag Mod.
- Viele der Kramläden bieten nun auch wenige Welkynd-Steine an.
- In verschiedenen Vanilla-Ruinen befinden sich nun (respawnende) Ayleiden-Behältnisse mit Welkynd-Steinen.
- Erneute Anpassung der Lichter und Gegner in den meisten Dungeons.
- Die Plattformen, die zu verschollenen Orten führen, haben nun eine eigene Textur, so dass sie einfacher identifiziert werden können.
- Erhöhung der Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler zu einer Plattform teleportiert wird, die der Eingang zu einem verschollenen Dungeon ist.
- Die Mod-spezifischen Ayleiden-Schatztruhen in den Dungeons werden nicht mehr neu gefüllt (respawned).
- Viele kleine Fixes, Verbesserungen und Erweiterungen.
- Die verschollenen Kaiserlichen Katakomben wurden um 8 Ebenen erweitert.
- Es wurde ein aus 33 Räumen bestehendes Netzknoten-System (Hubs) integriert, welches als Backup-System die Erreichbarkeit der verschollenen Dungeons gewährleistet.

- MadCat221's & RDjeke's Meteoreisen-Waffen der Ayleiden wurden integriert und können nun in den verschollenen Dungeons gefunden werden.
- Weitere Plattformen wurden hinzugefügt. Jetzt gibt es 795 Plattformen an 549 Orten (plus 258 Plattformen in den 33 Netzknoten-Räumen).
- Weitere "geheime" Örtlichkeiten hinzugefügt. Es gibt nun 34 verschollene Orte mit über 70 Level.

DANKSAGUNG:

- an die OBSE-Programmierer für ihren schicken Script-Extender.
- an MadCat221 (madcat221@gmail.com), RDjeke (rdjeke@gmail.com) und Sotobrastos für die Meteoreisen-Waffen der Ayleiden (Ayleid Meteoric Iron Weapons).
- an Meo, Cryptic_Rain und Vacuity für die Ayleid Gegenstände.
- an Wrye und alle anderen, die etwas zu Common Oblivion Library (Cobl) beigesteuert haben.
- an die Leute aus den Bethesda- und TesNexus-Foren und die, die mir Mails geschickt haben, für Ihre Anregungen, die dazu beigetragen haben, die Mod zu verbessern (insbesondere Skyranger für sein Konzept der Netzknoten), Shadowborn für das aufzeigen von Konflikten und Skript-Fehlern, Walker InShadows fürs Fehlersuchen und Wrye für seine konstruktive Kritik.

LEGAL:

Du darfst die Mod keinesfalls selbst verändern und sie dann ohne meine Erlaubnis veröffentlichen. Auch darf diese Mod niemals ohne schriftliche Erlaubnis des Autors in anderen Sammlungen genutzt oder vertrieben werden. Die Mod ist Freeware, d.h. sie darf niemanden verkauft werden. Und lade diese Mod auch nicht auf andere Server hoch.

Ich würde sehr gern konstruktive Kritik erfahren, Hinweise auf Fehler bzw. Störungen oder auch anderes Feedback ist stets willkommen. Besuche auch den offiziellen Forum-Thread auf <http://www.bethsoft.com/bgsforums/> im entsprechenden Unterforum. Vielen Dank und 'Happy Stepping' :-)

Ervvin

E-Mail:

Ervvin: wepwr@home.nl (English, Dutch)

PresetM: presetM@web.de (Deutsch)

Wie starte ich die einführende Quest (Spoiler!!!):

Versuche als erstes eine (irgendeine) Plattform zu aktivieren und finde (und lies!) dann das Buch "Die Ayleiden-Plattformen" in der Bibliothek einer Magierrgilde. Es liegt auch eines in der Kneipe "Zum schäumenden Flachmann". Während Du die weitere Entwicklung abwartest, solltest Du alle Welkynd-Steine sammeln, die Du finden kannst. Je mehr, desto besser.

In der Nähe des Eingangs zur Quellenhöhle (Wellspring Cave) wirst Du über einen toten Magierrgilde Bote stolpern. Sie hat einen Brief, welcher einen wichtigen Schlüssel erwähnt. Finde heraus, wo der Schlüssel ist, und nimm ihn Dir.

Im übrigen solltest Du SEHR GENAU die verschiedenen Briefe und Bücher lesen. Alle erforderlichen Hinweise sind dort zu finden, sorgfältig formuliert, und manche müssen aus mehreren Textschnipseln zusammen gepuzzelt werden.

Die zweite Quest (noch mehr Spoiler!!!):

Die zweite Quest ist eher eine längere Nebenquest als eine traditionelle story-basierte Quest. Sie beginnt, nachdem Du die einführende Quest abgeschlossen hast UND mindestens 20 Plattformen benutzt hast UND Du das nächste mal schläfst. Der Held der einführenden Quest erscheint Dir im Traum und fordert Dich auf, etwas zu finden, was er verloren hat. Lies dazu erneut die Tagebücher! Solltest Du den verlorenen gegangenen Gegenstand nicht finden, dann erhältst Du nach weiteren 20 benutzten Plattformen einen weiteren Hinweis, während Du schläfst: versteckt in einer Schänke im Elfengarten der Kaiserstadt befindet sich ein lange verschollenes geheimes Notizbuch.

In diesem Buch findest Du Hinweise auf zwölf Orte von Plattformen, die Dich zu zwölf der verschollenen Ruinen bringen (oft mittels einer Serie von Plattformen). Diese Hinweise liegen in verschlüsselter Form vor oder sind Rätsel. Die Quest merkt sich, wie viele Dungeons Du gefunden hast und ist dann beendet, wenn Du alle diese zwölf versunkenen Ayleiden-Ruinen aufgesucht hast und in der letzten Ruine ein spezielles Artefakt an Dich genommen hast, welches sich dann als praktisch erweist, wenn Deine Welkynd-Steine mal alle verbraucht sind.

Hast Du einige der geheimen Dungeons bereits in einer vorherigen Version dieser Mod gefunden, mußt Du diese erneut aufsuchen, um die Quest abzuschließen.

Werden noch mehr Spoiler gewünscht? Dann lies die sich im Paket befindliche Datei 'The Ayleid Steps 2.6 SPOILERS-DV.pdf'.

Schlussbemerkungen von mir (Suzie Q):

Hier möchte ich mich nochmal extra bei folgenden Personen bedanke:

- Ervvyn - für das Erstellen dieser wunderbaren Mod
- PresetM - für seine exzellente Übersetzung der Version 2.3.1, die als Grundlage für meine Übersetzung zur Verfügung stand
- Tecra59 - für sein wirklich sehr gutes Tool "Tecra's Mod Translator" durch den ich mich erst an Übersetzungen gewagt habe.

Suzie Q