

Anleitung für
Alexis' Villa BM
ein Morrowind PlugIn



1. Inhalt

1. Inhalt.....	2
2. Vorwort.....	3
3. Was brauchen Sie für dieses PlugIn?	3
4. Installation	3
4.1. Kopieren der ESP-Datei	3
4.2. Sicherheitshinweis	3
4.3. Anlegen eines SaveGames	3
4.4. Aktivieren des PlugIns	3
4.5. Morrowind mit PlugIn starten	4
4.6. Test SaveGame anlegen	4
5. Wie werde ich das PlugIn wieder los?	4
5.1. Deaktivieren des PlugIns	4
5.2. Löschen der ESP-Datei	4
5.3. weiter Spielen	4
6. An wen kann ich mich wenden?	4
7. Zweck des PlugIns	5
8. Wer sollte dieses PlugIn nicht Spielen?	5
9. Wie finde ich Alexis' Villa?	6
9.1. der schnelle Weg	6
9.2. der Weg für alle	6
10. Tips & Tricks	6
11. Walk Through	7
11.1. Was sollte ich als erstes tun?.....	7
11.2. Worauf sollte ich achten, bevor ich ins Haus gehe?	7
11.3. Hüter der Hausordnung – Verstöße	7
11.4. Wo finde ich Alexis?	8
11.5. Wo kann ich nachgucken, wie viel Zeit ich noch habe?	8
11.6. Prüfung Nr.1 – Sklavenfessel.....	8
11.7. Prüfung Nr.2 – Wohnberechtigungsschein	9
11.8. Prüfung Nr.3 – Das Monster töten	9
11.9. Prüfung Nr.4 – das Spiel	10
11.10. Prüfung Nr.5 – Umzugshelfer	10
11.11. Prüfung Nr.6 – Palimora	11
11.12. Dwemer-Bahn	13
11.13. Alexis informieren - Ukawe	13
11.14. besondere Waffen.....	14
11.15. die untere Höhle.....	14
12. Wie geht es weiter?	16
12.1. Erweiterungs Modul 1.....	16
12.2. Erweiterungs Modul 2.....	16
12.3. Erweiterungs Modul 3.....	16
12.4. Erweiterungs Modul 4.....	16

2. Vorwort

Ich möchte an dieser Stelle den Personen danken, ohne die dieses PlugIn nicht zu Stande gekommen wäre.

GhanBuriGhan mit dessen Morrowind Skripting for Dummies ich das Skripten gelernt habe

Gerald der mich mit dem Morrowind Virus infiziert hat

3. Was brauchen Sie für dieses PlugIn?

Morrowind (deutsche Version), Tribunal und Bloodmoon

Morrowind GOTY (DV) müsste auch gehen.

4. Installation

4.1. Kopieren der ESP-Datei

Das PlugIn „Alexis' Villa BM“ besteht nur aus einer Datei (Alexis' Villa BM.esp). Diese Datei muss in das Datenverzeichnis von Morrowind kopiert werden. Normalerweise lautet der Pfad dort hin wie folgt:

C:\Programme\Bethesda Softworks\Morrowind\Data Files

4.2. Sicherheitshinweis

Ich weise ausdrücklich darauf hin, dass ich keine Garantie für die einwandfreie Funktion dieses PlugIn übernehme. Um den Verlust des Spielstandes zu vermeiden ist es dringend erforderlich, dass die nun folgenden Punkte so wie beschrieben abgearbeitet werden.

4.3. Anlegen eines SaveGames

Dieser Punkt ist extrem wichtig, damit (falls gewünscht) das PlugIn auch ohne Schaden für den Charakter entfernt werden kann.

Starten Sie Morrowind ohne das PlugIn aktiviert zu haben. Laden Sie Ihr aktuelles SaveGame und speichern dann gleich wieder mit der Option „Neues gespeichertes Spiel“. Am besten nennen Sie diesen Save „vor PlugIn Alexis Villa“ oder ähnlich.

Danach Morrowind wieder beenden.

Wer ganz sicher gehen möchte, kann von diesem Save auch eine Sicherungskopie machen (Standartpfad: C:\Programme\Bethesda Softworks\Morrowind\Saves).

4.4. Aktivieren des PlugIns

Nach dem erneuten Starten von Morrowind, bei Zusatzdateien einen Doppelklick auf „Alexis' Villa BM“. Jetzt müsste ein Kreuz davor erscheinen.

4.5. *Morrowind mit PlugIn starten*

Wenn Sie jetzt MW starten, dürften keine Fehlermeldungen erscheinen. Eine Meldung „... das PlugIn wurde für eine andere Version der Masterdatei erstellt ...“ (oder ähnlich) kann ignoriert werden.

4.6. *Test SaveGame anlegen*

Jetzt noch das SaveGame (siehe 3.3.) laden und einen neuen Save (z.B.: mit PlugIn Alexis Villa) anlegen.

5. Wie werde ich das PlugIn wieder los?

5.1. *Deaktivieren des PlugIns*

Nach einem Neustart von Morrowind, bei Zusatzdateien einen Doppelklick auf „Alexis' Villa BM“. Jetzt müsste das Kreuz davor verschwinden.

5.2. *Löschen der ESP-Datei*

Die unter 3.1. ins Morrowind Datenverzeichnis kopierte Datei dort löschen.

5.3. *weiter Spielen*

Zum weiterspielen benutzen Sie bitte den unter 3.3. angelegten Save. Die während des Spiels mit dem PlugIn angelegten SaveGames können Fehler verursachen, wenn das PlugIn entfernt wurde.

Diese SaveGames können Sie jetzt natürlich überschreiben.

6. An wen kann ich mich wenden?

Falls Sie Probleme mit dem PlugIn haben, sollten Sie auf folgende Webseite gehen.

<http://ubbxforums-de.ubi.com/6/ubb.x?a=cfrm&s=59010161&f=765100233>

Dort finden Sie unter „Editor / Mods / Plugins“ den Post „[PlugIn] Alexis' Villa (ehemals: neuer Haus Mod)“.

Falls Sie Fragen oder Anregungen haben, Posten Sie diese bitte dort.

7. Zweck des Plugins

In erster Linie Spaß natürlich.

Durch dieses Plugin wird dem Charakter, unabhängig von Level und Zugehörigkeit zu einem Fürstenhaus, die Möglichkeit eröffnet einen angemessenen Wohnsitz zu beziehen. Wobei auf Grund des Baustiels und der Hauszugehörigkeit einiger NPCs dieses Plugin wohl am ehesten für Hlaalu-PCs geeignet ist.

Des Weiteren habe ich mich bemüht die Spielbalance nicht zu stören. Haus-Plugins, in denen der Spieler hinterher einen größeren Palast als der Kaiser bewohnt, finde ich irgendwie nicht richtig. Außerdem gibt es in diesem Plugin keine Superwaffen, -rüstungen oder -zauber und auch keinen Teleporterring.

Trotzdem denke ich, dass ich mit diesem Plugin dem PC das Leben „leichter“ mache. Es gibt Händler, Ausbilder und ein Transportsystem.

Sie haben sich vielleicht gefragt, was die beiden Buchstaben BM im Plugin-Namen bedeuten. Sie stehen für Basis-Modul. Sie werden beim Spielen dieses Plugins auf mehrere Stellen stoßen, wo es anscheinend nicht weiter geht. Hier werden dann die Erweiterungs-Module ansetzen. Zurzeit habe ich Ideen für vier Erweiterungen, die in den nächsten Monaten folgen werden. Ich habe mich für eine Aufteilung des Plugins entschieden, da so die Arbeit überschaubar bleibt und Spieler, die keinen großen Wert auf Quests legen, nur das Basis-Modul benötigen.

8. Wer sollte dieses Plugin nicht Spielen?

Kurz gesagt, wenn Sie der Typ sind, der jedes Problem mit der Waffe löst, dann ist dieses Plugin nichts für Sie.

9. Wie finde ich Alexis' Villa?

Alexis' Villa (AV) befindet sich nördlich von Balmora.

9.1. *der schnelle Weg*

Am einfachsten gelangt man mit einem Levitations-Zauber auf die Terrasse, man kann aber auch zu Fuß gehen.

9.2. *der Weg für alle*

Der Fußweg führt rechts am Tempel vorbei bis zu dem großen Felsen, dann am Felsen entlang nach Oben. Man muss etwas höher steigen als die untere Terrasse, damit man von „hinten“ hinauf kommt.



10. Tips & Tricks

Hin und wieder Speichern ist immer gut.

Wenn man die Waffe oder den Zauber nicht braucht, sollte man sie auch nicht bereit haben. Ein unbedachter Klick und der Händler verliert den Kopf oder eine Flammenkugel landet zwischen den Wachen.

Geld hat noch niemandem geschadet (zumindest nicht in Morrowind). Für dieses PlugIn ist ein gut gefüllter Geldbeutel von Vorteil. Wer also nicht gut bei Kasse ist, sollte etwas dagegen unternehmen.

11. Walk Through

In den folgenden Abschnitten werden alle Quests erklärt. Diese Informationen sollten nur genutzt werden, wenn es mal im Spiel nicht weiter geht.

ACHTUNG! SPOILER!

11.1. Was sollte ich als erstes tun?

Als erstes sollte man mit Chu-Zapf sprechen. Er befindet sich auf der Terrasse bei den Pack-Guars. Er erzählt was über den Solstheim Umzug von Alexis. Zu diesem Topic sollten Sie nachfragen.



11.2. Worauf sollte ich achten, bevor ich ins Haus gehe?

Im Haus gilt eine Hausordnung. Wer sich nicht dran hält, fliegt raus. Um dies zu vermeiden, sollten Sie vorher mit der Wache sprechen. Und wenn diese bei der Begrüßung etwas von der Hausordnung erzählt, nachhaken. Kommt bei der Begrüßung nur eine Standard-Floskel, dann kann man die Wache ruhig noch einmal ansprechen.



11.3. Hüter der Hausordnung – Verstöße

Es gibt insgesamt drei Hüter, je einen im Haupthaus, im Turm und in der oberen Höhle. Wenn man seine Vergehen löschen lassen möchte, muss man mit einem Hüter sprechen und ihm die Seele einer Goldenen Heiligen bringen. Jeder Hüter lässt sich aber nur einmal bestechen.



11.4. *Wo finde ich Alexis?*

Alexis befindet sich im Haupthaus (also nicht im Turm), gleich am Eingang auf der linken Seite. Man sollte ihn auf den Solstheim Umzug ansprechen. Dann bekommt man die Information, dass man mehrere Prüfungen ablegen muss um Gastrecht zu bekommen. „Prüfungen“ ist auch das Topic, auf das Sie Alexis ansprechen sollten, um ihm mitzuteilen, dass Sie mit einem Auftrag fertig sind oder einen neuen Auftrag bekommen wollen.



11.5. *Wo kann ich nachgucken, wie viel Zeit ich noch habe?*

Der Zettel befindet sich im Untergeschoss des Haupthauses auf dem Nachttisch. Man muss ihn nur mit der Leertaste aktivieren.



11.6. *Prüfung Nr.1 – Sklavenfessel*

Man muss nur eine Sklavenfessel (links und/oder rechts) dabei haben und Alexis wieder auf das Thema „Prüfungen“ ansprechen, dann geht es weiter. Wie Sie die Fessel bekommen haben, ist egal.

11.7. Prüfung Nr.2 – Wohnberechtigungsschein

Vergessen Sie nicht bei Alexis das Thema „Wohnberechtigungsschein“ (WBS) noch einmal anzusprechen. Dann bekommen Sie die Information, dass man in der Hlaalu-Ratshalle, die sich in Balmora



befindet, nach Dondos Driler suchen muss. Diesen sprechen Sie auf den WBS an. Je nach Hauszugehörigkeit verlangt er unterschiedlich viel Geld. Wenn er nicht über den WBS sprechen will, müssen Sie seine Einstellung ändern (am besten mit Geld). Wieder zurück bei Alexis, sprechen Sie ihn auf „Prüfungen“ an.

11.8. Prüfung Nr.3 – Das Monster töten

Der Stein lässt sich nur anheben, wenn man ausreichend Stärke besitzt. Aber mit dem Flin sollte es gehen.



Das Monster im Lagerraum lässt sich nicht mit Waffen oder Magie töten. Wenn man aber den Smaragd aus der Decke entfernt, verschwindet es.



11.9. Prüfung Nr.4 – das Spiel

Der Zettel zum Spielen liegt neben Alexis auf dem Tisch, aber nur, wenn Sie ihn noch mal auf die Prüfungen angesprochen haben. Das Spiel selbst lässt sich einfach gewinnen, wenn Sie folgendes beachten. Alexis muss anfangen und dann nehmen Sie immer genau so viel weg, dass es mit dem zusammen was Alexis genommen hat 9 ergibt. Wenn also Alexis zum Beispiel 3 nimmt, nehmen Sie 6, wenn er 2 nimmt, nehmen Sie 7.



11.10. Prüfung Nr.5 – Umzugshelfer

Wichtig hierbei ist, dass man nix vergisst. Auf den Bildern sehen Sie wo die einzelnen Sachen liegen (alles im Haupthaus).



Nur ein Löffel ist etwas schwer zu finden, er liegt unter der Kiste vor dem rechten Bett.

Wenn Sie alles beisammen haben, gehen Sie wieder raus auf die Terrasse.

Dort steht, neben dem Farn, die Umzugskiste.



Wenn Sie alles (auch die Packliste) in der Kiste verstaut haben, müssen sie noch mit Chu-Zapf sprechen. Sprechen Sie ihn auf den Umzug nach Solstheim an. Er geht dann zur Umzugskiste, um den Inhalt zu kontrollieren.

Nach einem zweiten Gespräch geht er mit den Pack-Guars fort.



11.11. Prüfung Nr.6 – Palimora

Dieses Quest dauert etwas länger. Am Anfang sollten Sie Alexis noch einmal nach Palimora fragen. Alle anderen NPCs, die mit dem Quest zusammenhängen antworten dann auf das Thema „Palimora“.

Der Händler, dem Alexis Palimora verkauft hat ist Wayn. Sie finden ihn in der Krieger Gilde Balmoras. Bei Ihnen sieht er wahrscheinlich anders aus als auf dem Bild. Er steht aber auf jeden Fall im Erdgeschoss der Gilde.



Dem Hinweis von Wayn folgen Sie nach Sadrith Mora. Dort treffen Sie im Gasthaus „Zur Dreckigen Muriel“ Both gro-Durug. Hier brauchen Sie wieder einmal etwas Geld, bei ausreichend hoher Einstellung zu Ihnen können Sie ihn runter handeln.



ACHTUNG! SPOILER!

Anruin finden Sie auch in Sadrith Mora. Er schickt Sie nach Ald'ruhn.



Wenn Sie in Ald'ruhn einen Redoraner fragen, wird der Sie nach Maar Gan schicken.



In Maar Gan erhalten Sie den Hinweis sich an Mabrelle Geles zu wenden. Ihr Haus liegt hinter der großen Treppe auf der linken Seite.



Um die Überreste von Palimoras letztem Besitzer zu finden, müssen Sie Maar Gan nach Süden verlassen und sich dann etwas nach links halten. Ein „Verzauberte Gegenstände Entdecken“ Zauber kann hier helfen.



Jetzt noch zurück zu Alexis und ihm das Schwert geben.

11.12. Dwemer-Bahn

Rei-Seen repariert für Sie die Dwemer-Bahn zur unteren Höhle.



Sie finden ihn, wenn sie in der oberen Höhle dem Gang zu den Dwemer-Maschinen folgen.

Sprechen Sie Rei-Seen zum Thema Dwemer-Bahn an und legen sie dann die benötigten Teile in seine Kiste. Von da an läuft alles automatisch. Nach ca. einer Minute, in der Sie die obere Höhle nicht verlassen sollten, bekommen Sie einen Tagebucheintrag, dass die Bahn wieder fährt.



11.13. Alexis informieren - Ukawe

Sie sollten Alexis über die jetzt wieder funktionsfähige Dwemer-Bahn informieren. Dies tun Sie, indem Sie mit Ukawe über „Alexis informieren“ sprechen. Eine Belohnung erwartet Sie, wenn Sie sie am nächsten Tag noch einmal aufsuchen.



11.14. besondere Waffen

Lim-Kaar, der Waffenhändler, weist Sie darauf hin, dass Gam-Kaar besondere Waffen fertigen kann. Dies tut dieser aber nur, wenn er eine gute Meinung von Ihnen hat. Die Preisliste hängt



neben Gam-Kaar an dem Holzpfiler.

11.15. die untere Höhle

Von der oberen kommen Sie mit der Dwemer-Bahn zur unteren Höhle und auch wieder zurück.



In der unteren Höhle wohnt Lord Koth. Er verkauft Heimkehr Tränke, die eingenommen den Charakter wieder zurück in die untere Höhle bringen.

Hinter ihm befindet sich ein Daedrischer Recycler, der Daedrische Waffen in Geld umwandelt.



ACHTUNG! SPOILER!

Von der unteren Höhle kommt man auch in den geheimen Lagerraum unter Balmora. Jetzt steht hier eine Wache.



12. Wie geht es weiter?

Die nun folgenden Informationen sind nur Planungen!

12.1. Erweiterungs Modul 1

Die Dwemer-Bahn nach Caldera wird aktiviert und das dortige Haus kann erkundet werden.



12.2. Erweiterungs Modul 2

Die Dwemer-Bahnen nach Pelagiad und Ald'ruhn werden aktiviert.

12.3. Erweiterungs Modul 3

Die Arena wird zugänglich.

Auf dem Bild die Tür rechts im Hinergrund.



12.4. Erweiterungs Modul 4

Die Eiermine wird zugänglich.

Auf dem Bild die Tür rechts im Hintergrund.

