



```

=====
IN NOMINE IMPERATORIS
VERSION v 1.02
CREATED BY .
winterfluss, oddi, feaR, Rocky Gandalf, Sirael, ToBiOh
=====

```

INDEX:

- Anforderungen
- Über das PlugIn
- Installation
- Das PlugIn
- Bekannte Bugs
- Versionierung
- Credits
- Kontakt

```

=====
Anforderungen:
=====
Morrowind, Tribunal, Bloodmoon

```

1333 MegaHerz, 512 MB

``` ===== ÜBER DAS PLUGIN ===== ```

Diese Modifikation fügt dem Spiel zwei Inseln, eine neue Hauptqueste und mehrere Nebenquesten hinzu. Weiterhin sind zwei neue Rasen (Skelettrasse und Atheel Nageth – Elben) enthalten. Mehrere neue Gebäude-Pflanzen- und Steinmeshes sind ebenfalls enthalten. Insgesamt wurden dem Spiel über 1800 neue Texturen, Icons, Sounds, Grafiken und Meshes hinzugefügt. Die Arbeiten an diesem PlugIn dauerten drei Jahre.

``` ===== INSTALLATION: ===== ```

7z – Datei / Zip - Datei

Die 7z – Datei / Zip – Datei enthält das esp-file „In Nomine Imperatoris“ in der Release-Version 1.02 und ein ReadMe.pdf. Die für dieses PI notwendigen Zusatzdateien können in der gepackten Version 1.01 als Selbstinstaller oder Zip-Datei heruntergeladen werden. Kopieren Sie bitte das INI-esp der Version 1.02 in ihr Datafiles-Verzeichnis ihrer Morrowind-Installation und aktiveieren sie es unter der Option „Zusatzdateien“ im Startfenster von Morrowind.

``` ===== DAS PLUGIN ===== ```

In Nomine Imperatoris spielt nach dem Verschwinden von Caius Cosades. Der Spieler erhält einen Brief von Cosades, der ihn auffordert unverzüglich zum Flottenstützpunkt Langston im östlichen Meer zu kommen. Ein Schiff steht bereit. Der Spieler darf nicht zögern.

Von Sorge getrieben macht sich der Spieler auf die lange Reise. In Langston angekommen, erfährt er von Cosades, dass das Reich in großer Not ist. Politische Gruppen kämpfen um die Vorherrschaft in Cyrodiil und nun

ist eine weitere Katastrophe passiert.

Im Auftrag des Kaiserlichen Admirals Gelsen sollen die Klingen eine Bande übler Piraten ausheben und so den Weg freimachen für viel dringlichere Aufgaben .

Dem Spieler stehen zu Beginn dieser Queste einige treue Mitstreiter der Klingen zur Verfügung, die er mit Aufgaben betrauen kann, und die Erkundigungen einholen, damit er seine Arbeit fortsetzen kann.

Doch bald, sehr bald, erfährt der Spieler, dass all dies nur der Auftakt ist für ein viel größeres Abenteuer.....

Um IN NOMINE IMPERATORIS spielen zu können, muss man in der Hauptgeschichte Morrowinds soweit fortgeschritten sein, dass Caius Cosades Balmora verlassen hat. Erst ab diesem Zeitpunkt kann auf dem Marktplatz in Balmora, direkt vor der Magiergilde, der Bote Cosades' erscheinen und den Spieler nach Langston rufen.

=====

BEKANNTE BUGS

=====

In einigen Fällen kam es vor, dass die Topics "die neuesten Gerüchte", Nerevar und „alles andere“ im Spiel nicht mehr verfügbar waren. Gründe hierfür sind nicht bekannt.

=====

VERSIONIERUNG

=====

v1.02

Clean mit TESTool – Autofunktion.

=====

BUG-FIXES

=====

v1.01

- Molag Bal-Streitkolben aus Drolairs Waffenladen entfernt.
- Script an den Falltüren von Maracks Tempel gefixt.
- Kiste auf dem Schiff nach Langston gefixt.

V1.02

- Dialoge der aktuellen Spielsituation angepasst.
- Lava im Spiel teleportiert nicht mehr auf die Eben des Feuers.
- Beim Seegefecht in Langston greifen die Soldaten den Spieler nach einem versehentlichen Treffer nicht mehr an.
- Die Originallichtquelle Flamelight 64 wurde wieder auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt.
- Amulett des Thranduil erhält man nur noch einmal.
- Fehler beim Aufsteigen bei den Atheel Nageth gefixt.
- Wachen vor der Mine während des Sturmes disabled.
- Der Fehler, bei dem die Botschaft in der Kiste des Spitzels nicht auftauchte, weil man diese vorher bereits geplündert hatte, wurde gefixt.
- Disable – Befehl für Skelette in Merioch eingebaut.
- Karte von Enigma im Spiel eingebaut.
- Fehler im Script der Torwache in Langston behoben.

=====

CREDITS

=====

LadyE

- Spinnen
- Feuerelementare
- Feuerpartikeleffekte

Geonox

- Dahrjiin-Rasse

Dongle

- Windmühlen
- Wasserbehälter

Kartikeya

- Dunrath-Rasse

Daggerfall

- Schwert der Dämmerung

Weiterhin möchten wir allen Danken, die ihre Arbeiten für andere modder zugänglich gemacht haben und deren readmes im Laufe der letzten drei Jahre leider verloren gegangen sind, so dass wir ihre Namen nicht mehr herausfinden konnten.

=====
Kontakt
=====

email
ini-team@apocalypticriders.com

homepage:
<http://www.imperatoris.morrowind-web.de/>