



DIE LEGENDE DES KIRIM VAR - README

VON HEBROCK

SPIEL: TES IV - OBLIVION

NAME DES PLUGINS: DIE LEGENDE DES KIRIM VAR

VERSION: 1.1.1

RELEASE-DATUM: 07.10.2010

KATEGORIE: QUESTS

AUTOR: HEBROCK

KURZ-BESCHREIBUNG:

Sprachversion: deutsch

Dateigröße: 76,1 MB (gepackt)

Das Plugin fügt einen mehrstündigen Quest ein, der euch auf der Jagd nach einem Geheimnis aus grauer Vorzeit durch ganz Cyrodill treibt.

ABHÄNGIGKEITEN:

- Shivering Isles Patch 1.2.0.201 (Installiert mit Shivering Isles)
- Oblivion Patch 1.2.0.214 (Offiziell 1.2 Patch)

DETAILS & BESCHREIBUNG:

*Was Vergangen ist, sollte vergangen bleiben...
Manches das Vergessen ist, sollte vergessen bleiben...*

*Menschen streben nach Macht...
doch gibt es Macht, die nicht für den Menschen bestimmt ist...*

*Ich habe mein Leben damit Verbracht diese Macht zu verbergen,
doch ich spüre es, mein Leben wird enden...*

Seid Ihr wagemutig und stark genug um eines der mächtigsten Geheimnisse der meretischen Ära zu jagen und zu empfangen? Seid ihr skrupellos genug um die Macht Kirim Vars zu erlangen? Oder schlägt in eurer Brust das Herz der Tugend und der Moral?

Begeht euch auf die Suche nach einem alten, verlorenen, mächtigen Geheimnis aus grauer Vorzeit, dessen Besitz solche Kräfte entfesselt, dass selbst die mächtigsten und weisesten Menschen Tamriels es kaum wagen würden es zu benutzen. Entscheidet Euch für einen von zwei möglichen Wegen, der der Gesinnung Eures Charakters entspricht.

- Eine mehrstündige Hauptquest – mindestens 2 ½ bis 3 Stunden.
- Zwei mögliche Spielwege, für rechtschaffene und dunkle Charaktere
- Mehr als 250 voll vertonte Dialogzeilen von fünf Sprechern.
- Neue einzigartige Gegner, die euch noch nie zuvor in Oblivion begegnet sind.
- Einzigartige Dungeons, mit speziell angefertigten Bauteilen und Objekten für eine einmalige Atmosphäre, in denen mehr als 17 000 Objekte verbaut wurden.

- Eine einzigartige, mächtige, magische Fähigkeit.

Übernachtet im Gasthaus "Zum Lachenden Wildschwein" zwischen Skingrad und Kvatch um die Quest zu starten und haltet im Gästezimmer nach dem Brief eines ehemaligen Gastes Ausschau.

Hinweis: Für alle Menschen, die nicht die nötige Ausdauer und Muße haben die wenigen in dem Plugin enthaltenen Rätsel zu lösen liegt die Datei **Lösungshinweise.pdf** bei.

Hinweis: Ich lege es euch nahe die Lichtsichtbarkeit zu erhöhen, da ihr in der Mod teilweise recht große Innenräume aufsuchen werdet. Diese wirken mir einer früheren Lichtsichtbarkeit deutlich besser. Bei Oblivion ist diese auf wenige Meter eingestellt, dass heißt Lichtquellen werden erst sichtbar, wenn ihr kurz vor ihr steht.

Um dies zu ändern müsst ihr in der Oblivion.ini (Eigene Dateien (XP) Dokumente (Vista) / MyGames / Oblivion) Einträge **fLightLOD1** und **fLightLOD2** geändert werden. Diese könne im Prinzip nach eigenem Ermessen beliebig hochgestellt werden. fLightLOD2 sollte aber höher sein als fLightLOD1. Bei mir hat sich ein Wert von fLightLOD1 = 3500 fLightLOD2 = 4000 als gut erwiesen.

INSTALLATIONSANLEITUNG:

Das Plugin beinhaltet:

- Einen Info-Ordner, mit folgenden Dateien
 - Kirm Var 1.1 Readme.pdf
 - Lösungshinweise.pdf
 - Cell Map die Legende des Kirim Var .jpg
- Einen Data-Ordner, mit folgenden Dateien
 - Hebrock_Die Legende des Kirim Var.esp
 - Meshes Ordner
 - Textures Ordner
 - Sound Ordner

Den Inhalt des Data-Ordners bitte entpacken und vollständig in den Ordner Oblivion\\Data\\ extrahieren.

Nach der Installation im Oblivion-Launcher unter \"Spieldateien\" die \"Hebrock_Die Legende des Kirim Var.esp\" aktivieren und das Spiel wie gewohnt starten.

Zur Deinstallation bitte die eingefügten Dateien manuell aus dem Data-Ordner löschen.

INKOMPATIBILITÄT:

Bisher wurden keine schwerwiegenden Inkompatibilitäten gefunden. Allerdings kommt es zu einer unschönen Überschneidung mit der Mod Unique Landscapes - Arrius Creek. Zudem gibt es ebenfalls eine kleine Überschneidung mit Oblivion WarCry - New Dimension.

Hinweise auf Probleme sind im Release-Thread / per PN willkommen! Es liegt allerdings eine Karte der veränderten Zellen bei. Möglicherweise kann es bei weiteren Plugins, die eine dieser Zellen ebenfalls verändern zu Überlagerungen kommen.

BEKANNTE FEHLER/BUGS:

Fehlern/Bugs sind im Release-Thread / per PN / per Mail willkommen!

history

Release Version 1.0 - 07.10.2010

Release Version 1.1 - 15.04.2011

- Mehr als 2000 neue Objekte in einem neuen Dungeonkomplex
- Ein paar kleinere Grafikbugs behoben
- Ein paar Rechtschreibfehler korrigiert

Release Version 1.1.1 – 03.05.2011

- Ein kleiner Bug gefixt, der bei machen Spielern verhinderte, dass sich das Statuenrätsel in Naradif lösen lässt.

BENUTZTE TOOLS, PROGRAMME UND RESSOURCEN:

Tools:

- Blender
- GIMP
- NIFSkope
- TES4Edit
- TES4Files
- TES Construction Set
- Ei der Zeit Readme Generator

Ressourcen:

- | | |
|---|--------------------|
| - Centaur Statue | - von Site Bot |
| - Weyrun's Ressourcen Sammlung | - vom Weyrum Team |
| - Chucks Untoten-Rüstungen & -Garderobe | - von Chuck Norris |
| - Mantikor Statuen by vfb | - von vfb |
| - Nordic Tomb Tileset | - von Alasdair |
| - Static Scroll Sets Resource | - von Omegaaron |
| - EOT-Iceandsnow-extended-textures | - von Lady Li |

KONTAKT:

Falls ihr euch gern bedanken oder Probleme mit diesem Plugin melden wollt, Fragen oder Hinweise habt:

Ihr findet mich im Ei der Zeit als Hebrock.
Ihr findet mich bei Scharesoft als Hebrock.

Spam-Nachrichten werden nicht gelesen, sondern in jedem Falle sofort gelöscht.

CREDITS / DANKSAGUNGEN:

Mein Dank gebührt:

Den Sprechern die sich bereiterklärt haben folgende Rollen zu übernehmen.

Bartuk der Wirt- Herby
Larduk - Herby
Larduks Meister - Panzernashorn
Kaiserliche Wache - Nanonashorn
Barakarnaf - Epoche
Parakaf Kirud - Epoche
Gefallenen Krieger der Ayleiden - Herby

Den Betatestern für ihre Mühen meine eingebauten Fehler zu finden

- Epoche
- Herby
- LiDui

- Bethesda für die TES-Spiele und das Construction Set

- www.pantheon.org für die Erlaubnis ihre Bilder benutzen zu dürfen
- Allen Erstellern von Ressourcen für ihre Arbeit und die Erlaubnis ihre Arbeit verwenden zu dürfen. Diese sind oben im einzelnen unter Ressourcen aufgelistet.
- der Ei der Zeit-Community für die Unterstützung. Ganz besonders möchte ich an dieser Stelle den Autoren des Ei der Zeit Script Wiki danken.
- Allen Leuten, die auf diversen Foren meine Fragen beantwortet haben und ganz besonders den Autoren von unzähligen durchgearbeitet Tutorials. An dieser Stelle möchte ich vor allem Momo danken, der mir in vielen Fragen weitergeholfen hat.
- Allen Leuten die durch das Melden von Bugs oder Inkompatibilität zur Qualitätssicherung der Mod beigetragen haben.

LIZENZ / PERMISSION / WEITERVERWENDUNG:

Dieses Plugin darf nicht kostenpflichtig verbreitet werden.

Die Rechte für das Spiel, alle offiziellen Plugins, Zusatzdateien und das Construction Set liegen bei Bethesda Softworks.

Texturen sowie Modelle, Sound-Effekte unterliegen keinem mir bekannten Copyright einer ungenannten Partei.

Das Plugin bzw. sein Inhalt darf nicht weiterverwendet, verbreitet oder gehostet werden ohne die Einwilligung (Permission) des Autors. Sämtliche Soundaufnahmen sind Eigentum der jeweiligen Sprecher, ebenso wie neue Texturen und Meshes Eigentum der jeweiligen Ersteller sind. Sie dürfen ohne deren Einwilligung nirgendwo anders verwendet werden.

