LITE OVERHAUL

Readme v 0.9 Beta

Inhalt

- Vorwort
- Voraussetzungen
- Installation/Deinstallation
- Inhalte
  - Allgemeines
  - Gameplay & Die Lite Overhaul.ini
  - Version History
- Andere Mods
  - Inkompatibelitäten
  - Geplante Lite-Overhaul-Addons
- Bugs
- Credits

Vorwort

Da ich viele Overhauls getestet habe und damit nicht so wirklich zufrieden war, sei es wegen der Lore-Unfreundlichkeit, wegen der Performance oder wegen der allgemeinen Größe habe ich mich entschlossen, ein einfaches, schlankes Overhaul zu basteln:

Lite Overhaul setzt nicht darauf, möglichst viele neue Objekte ins Spiel zu bringen, sondern die bereits vorhandenen bestmöglich auszubalancieren. Natürlich wurde auch Fehler behoben. Außerdem gebt es einige neue Optionale Features, die das Gameplay (nicht die Anzahl der Objekte) um neue Möglichkeiten erweitern.

Voraussetzungen

- Oblivion mit neustem Patch
- OBSE v. 17 oder besser
- Leviathan Soulgems (Download)

Installation (Ein neues Spiel muss gestartet werden)

- Leviathan Soulgems installieren
- Den gesamten Data-Ordner in das Oblivion-Verzeichnis kopieren
- aus dem Ordner .esp die entschprechende Datei in den Oblivion-Data Ordner kopieren
- Im Launcher Lite Overhaul.esp aktivieren und Leviathan Soulgems deaktivieren, es werden nur die Resourcen benötigt.
  - Wenn der Kopfgeldjäger genutzt wird, die BuM-KGJ-Userpref deaktivieren

Inhalte

Allgemeines

Hier werden nicht alle Änderungen in Detail genannt, sondern nur eine einfache Übersicht

- Kämpfe werden schneller, es kommt mehr auf Blocken und Ausweichen an.
  - Mehr Schaden
  - Ein Volltreffer bedeutet oft den Tod
  - Blocken ist effektiver
  - Bögen schießen weiter
  - Dolche und Kurzschwerter machen einen besseren Schleichschaden
  - Schwere Waffen werden stärker, dafür aber langsamer und unflexibler.
  - Einige Gegner sind nur im Nahkampf oder Fernkampf zu besiegen
  - Diebe habe bessere Chancen, Schleichen und Heimlichkeit wird effektiver
- Magie wird effektiver
  - Mehr Mana
  - Stärkere Zauber
  - Bessere Zauber kosten nicht mehr Mana.
- Replacer
  - Bessere Lava
  - Bessere Tränke
  - Bessere Seelensteine durch Leviathan Soulgems
  - Bessere Siegelsteine
  - Bessere Stäbe
- Sonstiges
  - Gefährlichere Fallen
  - Teurere Items
  - Effektivere Items
  - Man kann mit Stoff nähen
  - Übersetzungen und Bugfixes (Wichtig: Questskillfix ist nicht integriert)
  - Arenaroben
- Gegner
  - Mehr und stärkere Gegner mit besserem Equipment
  - Mehr Gegnervielfalt auch auf niedrigen Leveln
  - Keine Banditen in Daedrischer Rüstung

Gameplay & die Lite Overhaul.ini

Die Lite Overhaul.ini dient dazu, verschiedene Features bezüglich des Gameplay ein oder auszuschalten. Diese Features werden hier erläutert

Optionales Belastungssystem

```
set LiteOverhaulini.OptionalesBelastungssystem to __
```

Hier eine 1 eingeben, wenn das Optionale Belastungssystem aktiviert werden soll, eine Null, wenn es deaktiviert werden soll.

Das Optionale Belastungssystem verdoppelt die Tragkraft des Spielers. Dafür gibt es ab 50% Belastung Mali. Für 20% oder weniger gibt es Boni. Diese Boni und Mali sind:

10%	+10 Schnelligkeit, +50 Ausdauer
20%	+5 Schnelligkeit, +20 Ausdauer
50%	-20 Ausdauer
60%	-50 Ausdauer
70%	-20 Schnelligkeit, -50 Ausdauer
80%	-20 Schnelligkeit, -50 Ausdauer, Alle Fertigkeiten -5
90%	-20 Schnelligkeit, -50 Ausdauer, Alle Fertigkeiten -10
100%	-50 Ausdauer, Alle Attribute und Fertigkeiten -20

Wichtig: Es kann vorkommen, dass bei den Mali die Ausdauer auf ein paar zehntausend Punkte erhöht wird. Das ist ein Bug, den man momentan nicht beheben kann. Entweder man verzichtet dann auf das Optionale Belastungssystem oder man setzt die Ausdauer via Konsole zurück. Dann sollte der Fehler zumindest temporär nicht mehr auftreten:

Konsole mit ^ öffnen und eingeben. *Player.setav Fatigue* _____

Beschwörungssystem

```
set LiteOverhaulini.Beschwörungssystem to __
```

Hier wird die Maximalzahl an gleichzeitig beschworenen Kreaturen eingegeben. Wird eine Null eingegeben, richtet sich die Anzahl nach der Beschwörungsstufe: Ein Novize kann eine Kreatur beschwören, ein Lehrling zwei und ein Meister schließlich 5 etc.

Respawnzeit

```
set LiteOverhaulini.Respawnzeit to ___
```

Hier wird eingegeben, wie lange es dauert, bis eine Zelle regeneriert, also respawnt wird, und zwar in Ingame-Tagen. Der Oblivion-Standard-Wert ist 3, Lite Overhaul nutzt standardmäßig 7. Hohe Werte können das Spiel instabil machen.

Automatisches Zauberlöschen

```
set LiteOverhaulini.Zauberlöschen to __
```

Hier eine 1 eingeben, wenn das automatische Zauberlöschen aktiviert werden soll, eine Null, wenn es deaktiviert werden soll.

Das automatische Zauberlöschen löscht Zauber aus der Zauberliste des Spielers, sobald eine bessere Version vorhanden ist, die der entsprechenden Meisterungsstufe des Spielers entspricht.

Speed- & Strenghtmode

```
set LiteOverhaulini.Speedmode to __
set LiteOverhaulini.strenghtmode to __
```

Eine 1 aktiviert, eine 0 deaktiviert

Der Speedmode ist ein Spezieller Modus, der die Waffe des Spielers kurzzeitig stark beschleunigt. Das kostet Ausdauer. Der Speedmode wird im Spiel durch Gedrückt Halten von H aktiviert.

Der Strength ist ein Spezieller Modus, der die Waffe des Spielers kurzzeitig um einiges stärker macht. Das kostet Ausdauer. Der Speedmode wird im Spiel durch Gedrückt Halten von J aktiviert.

Wichig: Bei einigen Systemen funktioniert der Speedmode nicht korrekt. Der Bug kann bis jetzt nicht behoben werden. In dem Fall sollte Speedmode deaktiviert werden

Gewichtsblockade

```
set LiteOverhaulini.Gewichtsblockade to __
```

Eine 1 aktiviert, eine 0 deaktiviert

Die Gewichtsblockade verhindert das schwingen von Waffen, die mehr wiegen, als die Stärke des Spielers hoch ist. Zum Beispiel kann ein Spieler mit Stärke 50 keine Waffe mit Gewicht 80 schwingen

Version History

-Version 0.9

Andere Mods

Inkompatibelitäten

Hier eine Liste der Mods, die warscheinlich inkompatibel sind:

- OOO, OWC, ROO, MMM, FOO, FCOM, OI
- Deadlier Traps
- ZombNPCStufencap
- Übersetzungsplugins
- Plugins, die Änderungen an Items übernehmen

Geplante Lite-Overhaul-Addons

Lite Overhaul wird man mit Add-ons erweitern können. Folgende Add-ons wird es vielleicht geben

- Annpassung an SI, KotN und die Offiziellen Plugins
- Anpassung an andere Mods
- Neue Waffen und Rüstungen
- Neue Gegner
- ...

BUGs

Da dies eine Beta-Version ist, kann es an vielen Stellen zu Bugs kommen. Damit Lite-Overhaul stets verbessert werden kann, ist es wichtig, dass die Spieler solche Bugs melden. Wer einen Bug findet, möge bitte eine Beschreibung des selben senden.

Insbesondere kann es vorkommen, dass man einen Gegenstand findet, der !...(unused) heißt. Das sind Gegenstände, die vom Spiel nicht benutzt werden. Wer solch einen Gegenstand findet, der möge bitte auch eine E-Mail senden

Anregeungen, Kritik und Meinungen, sowie Vorschläge, wie man etwas besser machen könnte, können ebenfalls gesendet werden. Damit der Bug möglichst schnell gefunden wird, wird am besten das beigelegte Formular ausgefüllt.

Credits

Dieses Plugin darf nicht kostepflichtig verbreitet werden.

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

Das Plugin bzw. sein Inhalt darf / darf nicht weiterverwendet, verbreitet oder gehostet werden ohne die Einwilligung (Permission) des Autors.

Darüber hinaus ist bei einer Verwendung (auch einzelner Teile) eine entsprechende Erwähnung in den Credits/Danksagungen erwünscht.

Ich danke Momo für's Beta-Testen

und allen, die mich beim Modden unterstützt haben

Die Resourcen stammen von:

- elveon (Better Lava)
- troll'f (Stäbe)
- Jannix Quinn (Tränke)
- Dem Macher von Leviathan Soulgems

Der kursive Abschnitt ist aus dem Ei-der-Zeit Readme Generator entnommen