

Dämonengruft - extended Edition

Spiel: TES IV – Oblivion

Name: Dämonengruft – Das Geheimnis unter der Kaiserstadt

Version: 1.4

Release-Datum: 27.03.2010

Kategorie: Quests

Autor: Karl C. Agathon

Abhängigkeiten: Oblivion & Shivering Isles



Vorgeschichte:

Vor tausenden von Jahren, zu Anfang der Mheretischen Ära, ließ der Herrscher des Weißgoldturms eine riesige Anlage errichten, die ihm als Rückzugsort dienen sollte. Jedoch nutzte er sie kaum und aufgrund seiner großen Macht wurde sein Herrschaftsgebiet auch nie ernsthaft bedroht. Also ließ man die Anlage verkommen und im Laufe der Zeit suchten sich die niederen Kreaturen des Erdreiches einen Weg hinein. Die dunkle Macht, die von ihnen ausging, breitete sich aus und verseucht seitdem diesen Ort. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein mutiger Abenteurer die Anlage findet und sie vom Bösen befreit...

Beschreibung:

Dieses Plugin fügt eine neue Quest in der Kaiserstadt ein. Die Quest beginnt, wenn Ihr mit dem Kaiserlichen namens Alerius spricht, der in Luther Broads Pension auf Euch wartet. Diese Pension befindet sich im Elfengarten-Bezirk.

Was Euch erwartet, sind zahlreiche hartnäckige Gegner, einzigartige Dungeons und eine Belohnung, die für wahre Krieger angemessen ist. Darunter befindet sich auch ein ganz neues Schwert, welches sehr mächtig ist und nur darauf wartet, von einer geschickten Hand geführt zu werden.

Allerdings würde ich Euch empfehlen, dieses Abenteuer nur mit einem Charakter zu beginnen, der mindestens auf Level 20 ist, da die Kämpfe zum Teil sehr hart und schwierig sind.

Insgesamt wurden über 4500 Objekte in dieser Modifikation verbaut, um eine ganz besondere Stimmung zu gewährleisten. In der Fortsetzung von Dämonengruft werdet Ihr Euch auf ein weiteres Abenteuer begeben, welches Euch mehr über die Hintergründe informieren wird und vor allem eine bestimmte Person in das Zentrum des Geschehens rücken wird.

Macht Euch also bereit für ein unvergessliches Abenteuer. Ich wünsche Euch allen viel Spaß mit Dämonengruft – Das Geheimnis unter der Kaiserstadt!

Installationsanleitung:

Das Archiv bitte entpacken und vollständig in den Data-Ordner extrahieren, allerdings ohne die Liesmich.pdf und den Ordner Screenshots. Nach der Installation im Spiele-Launcher bzw. im Mod Manager die Daemonengruft.esp aktivieren.

Zur Deinstallation einfach die Dateien der Modifikation aus dem Data-Ordner löschen.

Changelog:

Änderungen in Version 1.4:

- Sprachausgabe komplett überarbeitet
- Modifikation wurde gecleant
- Eingang zur Dämonengruft im Rumaresee besser getarnt
- Überflüssigen Mapmarker entfernt
- Einige Monster stärker gemacht
- Loch in der Kanalisation gestopft
- Wolfsklinge etwas schwächer, aber dafür haltbarer gemacht
- Pathgrids im Keller von Luther Broads Pension korrigiert
- Grundbeleuchtung in den Dungeons leicht erhöht
- Teleporting zum Unterschlupf eingefügt
- Limor geht nun nach dem Gespräch in die Pension
- Entfernen der Low-Version

Änderungen in Version 1.3:

- Stahlhelm im Unterschlupf ist nun benutzbar
- Inventare der Kreaturen berichtigt und angepasst

Änderungen in Version 1.2:

- neuen Bereich mit neuen Kreaturen hinzugefügt
- Luther Broads Tagebuch kann man nun lesen
- zu enger Durchgang in der Low-Version gefixt
- Rechtschreibfehler entfernt
- Vervollständigung des Blackscreen-Fixes
- es ist nun nicht mehr nötig, die Quest aufgrund der neuen Version erneut zu spielen

Änderungen in Version 1.1:

- optionale Version für schwächere PCs beigelegt
- neue Bereiche mit neuen Kreaturen hinzugefügt
- Schwert hat nun einen anständigen Icon
- einige Clipping-Fehler entfernt
- Wert des Belohnungs-Schatzes gemindert
- herauschauender Brustkorb bei skelettierten Agenten gefixt
- Stärke der Lichritter vermindert
- einige gekennzeichnete Behälter im Unterschlupf respawnen nicht mehr
- Hintergrundgeschichte hinzugefügt
- neuer vertonter NPC eingefügt
- Verbindung zum Rumare See eingebaut
- alle Kreaturen sind nun aggressiver

Kontakt:

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

Ihr findet mich im Scharesoft Forum, im Ei der Zeit, bei Pagan TES Mods, bei Multimedixis und bei TES-Games unter dem Namen Karl C. Agathon.

Credits:

Mein herzlicher Dank gebührt folgenden Personen...

Master of Worlds

(Schwert-Icon, Skripts, Unterstützung beim Construction Set, Betatest)

düster-bertie

(LIP-Files, Namensgebung, Bearbeitung des Schwert-Icons, Betatest)

Chuck Norris

(Kreaturen, die ebenfalls in Pattas Kreaturen-Overhaul anzutreffen sind)

Patta93

(Tipps zu Kreaturen, Pathgrids, Retexturierung des Schwertes)

Eddy Kaschinski

(AI-Package und Skripts)

bjoernret

(Hilfe mit dem Construction Set)

Verwendete Ressourcen bzw. Modifikationen:

- sinHHHans Pflanzen-Ressource
- Texians Static Water Meshes
- Von Djangos Classical Sword Replacer
- Khugans Crown Jewels Resource

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, Modelle und 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 des Autors.

Darüber hinaus ist im Falle einer genehmigten Verwendung (auch einzelner Teile) eine entsprechende Erwähnung in den Credits erwünscht.

