



Name des PlugIns: Cyralia - Akt #1

Autor: DarkRuler2500

Momentane Version: 1.0.2

Kategorie: Questmod

Benötigt:

- Patch 1.2.0416
- Shivering Isles
- OBSE ab v. 20

Download:

@World of Elder Scrolls: <http://www.worldofelderscrolls.de/?go=dlfile&fileid=279>

Beschreibung:

Cyralia ist eine Questmodifikation, welche den Spieler an ferne Orte führt. Er erlebt dort Abenteuer und entdeckt neue Dinge wie zum Beispiel eine Insel voller Geheimnisse und voller Schrecken.

Neben den Entdecken ungeahnter Orte, dem Besiegen grausamster Gegner erwartet auch eine spannende Questreihe auf Euch.

Wie starte ich?

Es gibt viele Möglichkeiten, die Mod zu starten. Bei nahezu jeder Gilde kann nach dem Abschluss der Gildenquestreihe die Mod beginnen, zusätzlich gibt es normale Anfänge im Rappenkurier oder bei der Allerheiligenherberge.

Wie lange dauert die Mod etwa?

Unterschiedlich je nach Spielweise, aber einige Stunden sollte sie durchaus bieten.

Wenn man weiß, wo alles liegt und die wichtigen Bestanteile im Kopf hat, bietet sie rund eine bis zwei Stunden Zeit, wenn man jeden Winkelzug der Dungeons absuchen will, so kann man mit fast der doppelten Zeit rechnen.

Spoilerinhalte:

In Cyralia gibt es verschiedenste Möglichkeiten das Spiel zu starten. So kann man zum einen bei einem Trunkenbold in der Allerheiligenherberge beginnen, aber auch durch das Lesen einer neuen Ausgabe des Rappenkuriere sowie ab einem gewissen Rang auch innerhalb der Krieger- und Magiengilde, der Dunklen Bruderschaft und zu guter Letzt auch als Meister/in von Cyrodiil.



Gibt es Dinge zu beachten?

Ich habe mich beim Modden jenes PlugIns bemüht, sämtliche Eventualitäten seitens des Spielers miteinzubeziehen. Eine 100%ige Sicherheit, dass alles so läuft wie gedacht, kann aufgrund der Modfülle allerdings nicht gegeben werden. Hier nun einige Dinge, die wichtig sind, um Cyralia möglichst ohne Probleme spielen zu können:

1.) Besondere Eigenschaften des Charakters ignorieren

Ein Beispiel vorneweg: Ich habe eine TriggerBox irgendwo in der Gegend platziert, welche der Spieler durchschreiten muss, um eine Quest weiterzubringen. Wenn nun der Spieler aber z.B. eine fliegende Rasse (z.B. Abyss Demons von darklady) nutzt, so kann er den Trigger überfliegen und damit spätere Questabläufe arg durcheinanderbringen.

Ein simpler Tipp ist daher, oft zu speichern, wenn ihr denn solche besonderen Fähigkeiten nutzen wollt oder während des Spielens auf solche verzichtet.

2.) Companions daheim lassen

In Cyralia gibt es Orte, die keinen geraden Weg besitzen und den Spieler vor sogenannte jump'n'run-Aufgaben stellen. Ein KI-gesteuerter Companion kommt mit derartigen Orten schlichtweg nicht klar und würde abstürzen. Meine Empfehlung ist daher, Companions vor dem Beginn jener Modifikation sicher irgendwo stehen zu lassen.

3.) Überwaffen rauslassen

Gewisse Gegner in Cyralia besitzen Skripte, welche kurz vor dem Tode einsetzen. Cheathafte Überwaffen, welche an die fünftausend Schadenspunkte pro Schlag verursachen, vernichten zum einen die meiner Meinung nach recht packenden Kämpfe und können zum Anderen die Skriptausführung negativ behindern.

4.) Nachdenken ist angesagt

Zwar besitzt Cyralia stellenweise Questmarker, stellenweise wurde jedoch bewusst auf sie verzichtet. Wer keine Lust hat, ab und zu seine grauen Zellen anzustrengen, der sollte die Finger von dieser Mod lassen.

5.) Untertitel an.

Stellenweise wurde Cyralia leider nicht vertont. Untertitel sind Pflicht, wenn man mitlesen möchte, was gesagt wird.



Installation

Vor der Installation vergewissere dich, dass das 7z-Archiv vollständig und du die neueste Version heruntergeladen hast. Zusätzlich beachte unbedingt die Voraussetzungen dieser Modifikation! So kannst du schon einmal sicher sein, dass du Fehler wie fehlende Meshes und Textures nicht haben wirst.

- 1.) Nach dem Herunterladen entpacke das 7z-Archiv mit einem Entpacker irgendwohin
- 2.) Überprüfe, ob du nun folgende Dateien hast:
 - DRsCyalia.esp
 - DRsCyalia.bsa
 - Video (ein Ordner)
- 3.) Kopiere nun DRsCyalia.esp, DRsCyalia.bsa und den Ordner Video in deinen Oblivion/Data-Ordner
- 4.) Starte nun deinen Launcher und aktiviere die DRsCyalia.esp darin.

Hinweis: Für alle Nutzer des Oblivion Mod Managers ist eine omod-conversion-data beigelegt.

Deinstallation:

Lösche folgende Dinge in deinem Oblivion/data-Ordner

DRsCyalia.esp

DRsCyalia.bsa

Lösche außerdem im Oblivion/Data/Video die Datei "DRsCyaliaStargate.bik"

Kompatibilität:

Kompatibilität ist sehr wichtig im Umgang mit Modifikationen. So können z.B. gewisse Mods Landschaftsveränderungen vornehmen und eine andere Mod, welche eine Tür in die originale Landschaft gesetzt hat, besitzt als Resultat zum Beispiel die Tür "unter" dem Boden. Bei Cyalia sollte dies egal sein, weil die wichtigen Dinge anfangs fast ausschließlich in Interiors ablaufen, welche dazu nur minimal verändert werden. Lediglich Mods, welche den öffentlichen Teil der Arkanen Universität massivst umkrempeln, könnten ein Problem darstellen.

Mit folgenden bekannten Mods, sollte Cyalia ohne Probleme laufen:

- Oblivion War Cry - New Dimension von Eddy Kaschinski
- Oblivion War Cry von Lazarus
- Waalx Animals and Creatures von Waalx
- Alexis Magieryilde 3.0 von Alexi
- Rungs verbesserte Magieryilde von Rung
- The Lost Spires vom TheLostSpires-Team

Jene Mods habe ich selbst getestet und für funktionierend befunden! Solltet ihr Mods finden, welche unbedenklich sind und über einen gewissen Ruf in der Community verfügen, so zögert nicht mich in einem der Threads darauf hinzuweisen.

Solltet ihr außerdem irgendwelche Mods finden, welche nicht mit Cyalia zusammen laufen, so meldet auch diese bitte unverzüglich mir, damit ich sie falls möglich miteinander kompatibel machen kann.

Inkompatibilitäten:

- **Ravens Assassins** : Diese Mod nutzt den Befehl ***Player.EquipItem ID 1*** in den Kontrollskripten des *Dual-Wield*-Systemes. Durch die **1** am Ende jenes Skriptbefehls ist es dem Spieler nicht möglich, die Waffe erneut abzulegen. Zusätzlich verursacht der Befehl in Kombination mit dem Befehl ***RemoveAllItems*** todsichere Crashes des Spieles. Da der Befehl ab und zu in Cyralia vorkommt, kann bei Benutzung von *Ravens Assassins* das Spiel von Crashes durchzogen sein. Umgehen kann man das zum Einen durch das Deaktivieren der Mod oder durch strikte Nichtbenutzung dieser Waffen in Cyralia.

Solltet Ihr andere Modifikationen kennen, welche mit Cyralia inkompatibel sind, so schreibt mir eine Nachricht via PN oder Mail.

Permissionen

Benutzung von Inhalten:

Grundsätzlich darf Cyralia sowohl in Teilaspekten und auch als Ganzes nicht weitergenutzt werden. Sämtliche Inhalte der Cyralia.bsa haben bei jener Modifikation zu bleiben. Jedoch sei hierbei bemerkt, dass ein Großteil jener Inhalte von anderen Moddern stammt, weswegen für eine Nutzung jener Inhalte diese Modder gefragt werden müssen. Eine Auflistung sämtlicher genutzter Inhalte fremder Modder befindet sich unter der Rubrik Credits für benutzte Ressourcen. Alle Inhalte, welche exklusiv für Cyralia hergestellt wurden, sind nicht als Modders Resource zu betrachten, jedoch erwäge ich es, bestimmte Inhalte separat als eine solche Resource zu liefern.

Modifizierung der ESP:

Eine Veränderung der ESP ist strikt untersagt, sofern sie nicht dem Ziel unterliegt, jene Modifikation in eine fremde Sprache zu übersetzen. Aus organisatorischen Gründen ist jedoch eine Übersetzung untersagt, sofern man mich vorher nicht um Erlaubnis gefragt hat. Damit soll zum Einen verhindert werden, dass mehrere Übersetzungen in die gleiche Sprache erscheinen und zum Anderen will ich selbst dadurch Übersicht erhalten. Es handelt sich bei der Frage jedoch bloß um eine Formalität, denn einer Übersetzungsanfrage stehe ich immer sehr offen gegenüber, jedoch muss eine Bedingung erfüllt werden: Jegliche Übersetzung von Cyralia in eine fremde Sprache muss nach den Möglichkeiten des Übersetzers so schnell wie möglich an eine eventuell auftauchende, neuere, deutsche Version angepasst werden!

Sonstige Permissionsanfragen:

Sollte eine Frage bezüglich der Permission unklar sein, so schreibt mir eine PN (= persönliche Nachricht) auf einem der verschiedenen Foren, in welchen ich aktiv bin. Dies wären unter Anderem folgende Foren:

World of Elder Scrolls.de

<http://forum.worldofplayers.de/forum/members/93647-DarkRuler2500>

Scharesoft.de

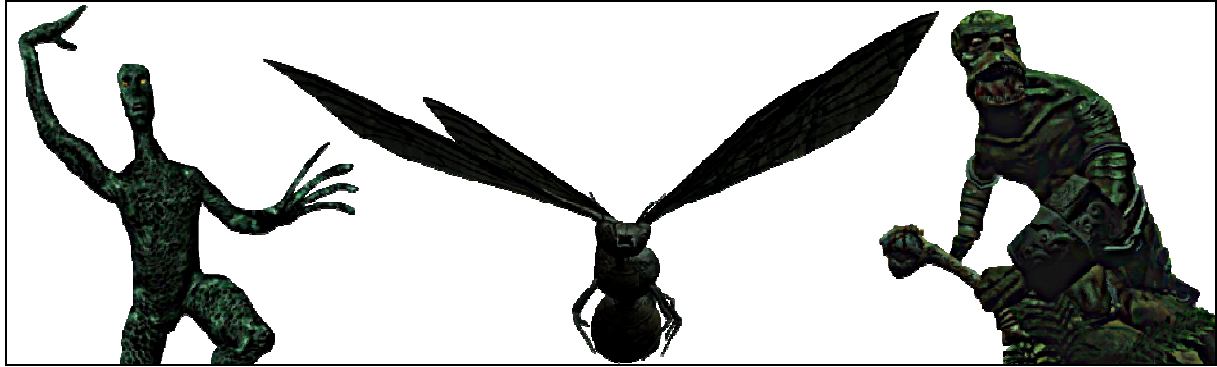
<http://www.scharesoft.de/joomla/forum/member.php?u=10056>

Egg of Time.us

<http://www.egg-of-time.us/forum/index.php?page=User&userID=1453>

Tesnexus.com

<http://tesnexus.com/modules/members/index.php?id=1281385>



Credits und Danksagungen

Credits für benutzte Ressourcen:

Adonnays Elfenwaffen	(Adonnay)
Adonnays Klassische Waffen	(Adonnay)
Alchemy Clutter	(stroti)
Alluring Potion Bottles	(jbvw)
Alyeid Clutter - Modders Resource	(Meo3000)
Andragorns Weapons and Armors	(Andragorn)
Animunculi parts	(stroti)
Armamentarium Staffs	(Trollf)
Armors of Cyrodiil - Modders Resource	(Meo3000)
Atmospheric Clutter	(Gildur)
BTMoreEnemies	(Snusmumriken und LilaMue)
Blacksmith - Modders Resource	(Momo77)
Bravil Sea Domes	(Phitt)
Cannon Bomb & Dynamite	(stroti)
Chucks Untotenrüstungen	(Chuck Norris)
Cliff Resource	(LordRahl)
Coronerras Maximum Compatiblity Skeleton	(Coronerra)
Crimson Covenant - Resource Pack 1 & 2	(Crimson Covenant-Team)
DMC Stylish	(amsterdam2019)
Demented Madness Armor Retexture	(KrimsynKane)
Desert Architecture Beta	(Darkness Ethereal)
Die Verließe von Ivellon	(Lazarus)
Dwemer Animuncuil Resource	(ThaMage)
Eilu Race	(eurydice)
Eiserne Kettenglieder	(AlbiTheReal)
Garaks Partikelstäbe	(Garak)
Garaks Stargatepartikel	(Garak)
Garaks Zündfunke	(Garak)
Ghogiel's Armors	(Ghogiel)
Grummitwaffen	(Jakhar)
JaySuS Blade Volume 2	(JaySuS)
Kristallstab-Resource	(Gartenzwerg)
LBS Runic Weapons	(Lord Banewrath Sunblade)
LBS Skull Weapons	(Lord Banewrath Sunblade)
Lesesockel	(AlbiTheReal)
LoreCreatures Expansion	(Grimdeath9740)
Loreless Creature Pack 1	(Phitt)
Machine Parts	(stroti)
Mad Mages Tower	(Phitt)
Mage Particles	(stroti)
Merciless	(Suhoi72)
Minerails	(Gildur)
Miscellaneous Meshes	(Mr Siika)
Mudwater	(Phitt)
UndeadKnightMedievalWeapons	(Lazarus)

Necropolis Tileset	(Mr Siika)
Nexons Armory	(Nexon)
Nicos Gift	(Nicoroshi)
Oblivion Robe Trader	(AlienSlof)
Oblivion War Cry	(Lazarus)
Oblivion War Cry - New Dimension	(Eddy Kaschinski)
Old School Dungeons	(Phitt)
Open Books - Modders Resource	(Meo3000)
Pale riders Armory of the Berserker	(pale_rider)
Plate Armor Plus	(nao4288)
Qarls Webs	(Qarl)
Ravenhorst	(stroti)
RealSwords Bosmer	(Waalx)
RealSwords Breton	(Waalx)
RealSwords Nord	(Waalx)
RealSwords Redguard	(Waalx)
SD3WeaponPack	(blary)
Runenbrücke-Resource	(Gartenzwerg)
Runenstein-Resource	(Gartenzwerg)
Runentor Resource	(AlbiTheReal)
Running4Covers Welkynd Armors	(running4cover)
Sages Skyrim Armory	(Sage Rime)
Serentins Vampire Armors	(Sita)
Settlement - Modders Resource	(Meo3000)
Shadow Rage	(Lex666)
Shdw Armor Pack 1 & 2	(Andragorn)
Shdw Armor Pack Sotonhorian	(Andragorn)
Sheogorad Forsaken Isles	(Phitt, Kzinistzerg, SpeedyB, Dave91 und MrSiika)
Silver Ranger	(amsterdam2019)
SinHHHans Pflanzenresource	(sinHHHans)
Skeleton	(stroti)
Skeleton Chest	(stroti)
Skelett-Lich-Resource	(Gildur)
Slofs Alien Clannfear	(AlienSlof)
Spirits and Ephemerals	(Vacuity)
Static Scroll Sets Resource	(Omegacron)
T-Rex Modders Resource	(FERRY und uk49)
The Lost Spires	(Das Lost Spires-Team)
TreeStump Resource	(AlbiTheReal)
Trollfs Junkyard	(Trollf)
VAKatanas	(Vagabond Angel)
Vicious Hearth	(Gizmodian)
Witcher Bastard Sword	(Suhoi72)
Wolf Sword	(Suhoi72)
Zersprengte Mauer	(AlbiTheReal)
Nords With Beards	(tnilc)

Sollte ich unglücklicherweise vergessen haben, eine benutzte Ressource zu erwähnen, so zögert nicht, mir dies mitzuteilen.

Credits für benutzte Sounds:

Seafury:

~ Monster.wav
~ Monster 2.wav
~ Monster 4.wav
~ Monster 5.wav
~ Monster 6.wav

yewbic :

~ Ambience 1.wav
~ Ambience 2.wav
~ Ambience 3.wav
~ Ambience 6.wav
~ Ambience 7.wav

Credits fürs Betatesten:

AlbiTheReal
BlackorWhite
Blue Sky Dragon
Chakykia
Der Goblin
Dracir
Gartenzwerg
Konuad
Moesrstar
Tob94
Unbekannter

Credits für besondere Hilfeleistungen:

AlbiTheReal
Arachnid
BlackorWhite
Blue Sky Dragon
Carcharoth
Gildur
Kahmul
Moesrstar
Ramscha
Tob94
Unbekannter

Benutzte Programme/ Tools:

Auto-NIF-Path-Changer von _DICE_
Blender vom Blender-Team
CS Extender von _DICE_
Construction Set Extender von ShadeMe
File Renamer von Spook
GIMP vom GIMP-Team
NifScope Icon Maker von FriendlyHeart
NifScope vom NifTools
TES Buch-Editor von Killfetzter
Tes4Edit von ElminsterAU
Tes4Gecko von TeamGecko
Texture Extractor von Spook

Credits für Vertonungen

Snaf der Koch:

- Adiemus Ravus
- Kaiserliche Wache
- Braviler Wache
- Anviler Wache
- Utarion
- Jee-Tah
- Gilgondorin
- Astarius
- Sandalius
- Myrnorc
- Yamukèth
- Yamukèths Begleiter (M)
- Willet
- Bettler
- Neuheim der Rundliche
- Wilbur
- Ulfgar Nebelauge

Sandra Waris

- Kaiserliche Wachsoldatin
- Sylvana

Brom

- Regulus Terentius
- Hrolmir Ysmar
- Andel Indarys

DarkRuler2500

- Bogrum gro-Galash
- Gogrum ja-Krug
- Bolbark gro-Grammer
- Ytral gro-Mexhlark
- Bolboc gro-Akrar
- Torug gro-Igron

Garak

- Raminus Polus

Holy-Shit

- R'vanni
- Burz gro-Kash
- Gogrum ja-Krug

Tob94

- Zarinarva

Scharesoft

- Modryn Oreyne
- Varnado

Madhatter16

- Azzan
- Nesreca
- Horvaî

Arielle1000

- Augusta Callida
- Nilawen
- Braviler Wachsoldatin
- Chana Mona
- Arquen
- Arvena Thelas
- Anviler Wachsoldatin
- Bettlerin
- Millona Umbranox
- Mariana Ancharia

AlbiTheReal

- Maberek

BlackorWhite

- Irvuin

Carcharoth

- Torwächter
- Tryskai

Lunaya

- Asoldar
- Miranar
- Quirsh

Staubfinger

- Rashark
- Wyrdx

Powersocke

- Rusk
- Yolum

Hell90

- Thronsaalwache #1
- Thronsaalwache #2
- Sablaes Diener (M)
- Horvaîs Diener #1
- Horvaîs Diener #2
- Xelemarx

Mike-P

- Tzeftul

Schwesterchen

- Sablaes Diener (F)
- Horvaîs Dienerin
- Kaiserliche Wachsoldatin
- Yamukèths Begleiterin

Gandalf

- Xartocae

Frauke Hemmelmann

- Bettlerin
- Quelba
- Sotha
- Salème

Karl C. Agathon

- Garrus Darelliun

Karls Freundin

- Meldarak

Schlusswort:

Du kannst stolz auf dich sein, denn wenn du hier angekommen bist, gehörst du entweder zu den Leuten, die eine ReadMe zur Gänze lesen oder zu denen, die eine ReadMe schnell durchscrollen. Glückwunsch jedenfalls dafür, dass du die ReadMe-Datei auch tatsächlich geöffnet hast.



Ich wünsche nun viel Spaß,

DarkRuler2500