

Nehrim – Am Rande des Schicksals

LiesMich

Zuerst einen herzlichen Glückwunsch! Wir beglückwünschen dich dafür, dass du zu den rechtschaffenen Leuten zählst, die eine LiesMich-Datei tatsächlich lesen! Du darfst ruhig stolz auf dich sein, denn das ist ein sehr, sehr exklusiver Kreis.

Inhaltsverzeichnis:

1. Installation (mit und ohne Steam):	Seite 1
2. Nehrim starten (mit und ohne Steam):	Seite 2
3. Inhalt von Nehrim:	Seite 3
4. Unterschiede zu Oblivion, die man kennen sollte:	Seite 3
5. Wichtige Hinweise, um ein flüssiges Spielen zu ermöglichen:	Seite 4
6. Hilfe, das Spiel startet nicht!:	Seite 5
6. Hilfe, ich habe ein anderes Problem!:	Seite 5
7. Ersteller und Mitarbeiter von Nehrim:	Seite 6

Installation (wenn du Oblivion nicht von Steam hast)

- Nehrim ist keine normale Mod und wird nicht wie normale Mods installiert. Unser Installationsprogramm nimmt dir zwar fast alle Arbeit ab, trotzdem möchten wir gerne erläutern, was genau es denn tut.
- Da Nehrim eine Komplettumwandlung ist, wäre es nicht ratsam, die Mod direkt in den Oblivion-Ordner zu installieren – es werden einfach zu viele Daten überschrieben.
- Stattdessen findet unser Installationsprogramm selbstständig dein Oblivion-Verzeichnis und kopiert daraus alle Daten, die fürs Spielen benötigt werden, in den Nehrim-Ordner. Dieser wird an einem von dir wählbaren Ort auf der Festplatte gespeichert.

ACHTUNG: Wenn du Windows Vista oder 7 benutzt, dann installiere Nehrim bitte nicht in einen der Programmordner (Programme, Program Files, Programme(x86), Program Files (x86)). Aufgrund der Windows-Sicherheitsprüfungen kann es da zu Problemen kommen.

- Damit hast du fortan zwei Oblivions installiert. Aber natürlich kommen in den Nehrim-Ordner alle Nehrim-Dateien rein. Das hat den Vorteil, dass du jederzeit zwischen Nehrim und Oblivion wechseln kannst.

Installation (wenn du Oblivion von Steam hast)

- Steam ist ein wenig rigide, was seinen Kopierschutz anbelangt. Deswegen kannst du Nehrim und Oblivion leider nicht parallel laufen lassen, sondern musst Oblivion mit Nehrim überschreiben.
- Erstelle dir zuerst zur Sicherheit eine Kopie deines Oblivion-Ordners. Den findest du unter **Steam/SteamApps/common**.
- Öffne dann deine Steam-Spielebibliothek. Rechtsklicke auf „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ und wähle „Eigenschaften“. Im Reiter „Updates“ wechselst du zur Einstellung „Dieses Spiel nicht automatisch aktualisieren“. Damit wird verhindert, dass Steam die Nehrim-Dateien als „Fremdkörper“ ansieht und wieder überschreibt.
- Jetzt führst du den Nehrim-Installer aus und wählst als Installationsort einen beliebigen Platz auf der Festplatte.

ACHTUNG: Wenn du Windows Vista oder 7 benutzt, dann installiere Nehrim bitte nicht in einen der Programmordner (Programme, Program Files, Programme(x86), Program Files (x86)). Aufgrund der Windows-Sicherheitsprüfungen kann es da zu Problemen kommen.

- Wenn die Installation abgeschlossen ist, gehe zu dem Ordner, in den du Nehrim installiert hast. Kopiere ALLES daraus in deinen Oblivion-Ordner (**Steam/SteamApps/common**).

Nehrim starten (wenn du Oblivion nicht von Steam hast)

- Nachdem die Installation abgeschlossen ist, findest du auf deinem Desktop das Symbol „Nehrim – Am Rande des Schicksals“. Dahinter verbirgt sich ein von SureAI entwickeltes Startprogramm, das wie der bereits bekannte Launcher von Oblivion arbeitet, aber noch ein paar zusätzliche Funktionen enthält. Klicke jedoch noch nicht auf „Spielen“! Denn wie du es von anderen Mods gewohnt bist, musst du auch Nehrim erst aktivieren.
- Klicke deshalb auf „Spieldateien“ und deaktiviere ALLE Spieldateien, die du gerade aktiviert hast. Für Nehrim müssen die Dateien „Nehrim.esm“ und NehrimData.esp“ aktiviert sein. **SONST NICHTS!** Alle Dateien, die etwas mit Oblivion zu tun haben, müssen deaktiviert sein.
- Jetzt musst du nur noch auf „Spielen“ klicken. Eventuell gibt es schon ein Update für Nehrim, auf das dich das Startprogramm automatisch hinweist. Über den bereitgestellten Link kannst du es dir dann herunterladen.

Nehrim starten (wenn du Oblivion von Steam hast)

- Den von SureAI erstellten Launcher kannst du mit Steam leider nicht benutzen, um Nehrim zu starten. Klicke deshalb wie gewohnt auf die Oblivion-Startdatei. Klicke jedoch noch nicht auf „Spielen“! Denn wie du es von anderen Mods gewohnt bist, musst du auch Nehrim erst aktivieren.
- Klicke deshalb auf „Spieldateien“ und deaktiviere ALLE Spieldateien, die du gerade aktiviert hast. Für Nehrim müssen die Dateien „Nehrim.esm“ und NehrimData.esp“ aktiviert sein. **SONST NICHTS!** Alle Dateien, die etwas mit Oblivion zu tun haben, müssen deaktiviert sein.
- Jetzt musst du nur noch auf „Spielen“ klicken. Wenn es ein Update für Nehrim gibt, kannst du das mithilfe des Nehrim-Launchers überprüfen (dazu musst du erst mit dem Updateserver kommunizieren, indem du auf den Pfeil neben „Update“ klickst und dann das Häkchen aktivierst). Über den bereitgestellten Link kannst du dir das Update dann herunterladen.

Inhalt von Nehrim

Nehrim bietet dir eine komplett neue Welt, die mit der aus Oblivion nichts mehr gemein hat. Es ist ein völlig neues Spiel, das dich 40-50 Stunden lang beschäftigen kann, und beinhaltet unter anderem:

- einen neuen Kontinent, der so groß ist wie die Welt von Oblivion, aber komplett per Hand gebaut,
- eine sehr umfangreiche Hauptquest, die dich in alle Teile des Landes und darüber hinaus (bzw. darunter hindurch) führen wird,
- eine ganze Reihe Nebenquests, in denen du auch weit herumkommst,
- eine durchgehende, professionelle Vertonung,
- einen neuen, selbstkomponierten Soundtrack,
- mehrere Videos,
- ein neues Spielgefühl durch ein Erfahrungspunktesystem und fehlendes Levelscaling,
- hübsche neue Rüstungen und Waffen, die teils speziell an bestimmte Klassen angepasst sind,
- neue Grafikeffekte.

Unterschiede zu Oblivion, die man kennen sollte

Nehrim nimmt einige Änderungen an der Spielmechanik vor. Es empfiehlt sich, diese Änderungen zu kennen, denn das kann dir beim Spielen einen großen Vorteil bringen.

- Der Schwierigkeitsgrad-Schieberegler ist stark entschärft und bewirkt nur noch minimale Veränderungen.
- Bögen richten mehr Schaden an als in Oblivion.
- Schleichangriffe verursachen ebenfalls mehr Schaden.
- Natürlich muss dadurch auch der Spieler mehr Schaden einstecken. Ausweichen und Blocken sind deshalb wichtiger.
- Magie ist ein mächtigeres Werkzeug geworden. Es gibt Zauber, mit denen man Gegner bequem auf Distanz halten kann. Feuerbälle können Gegner nun umwerfen, Eiszauber Gegner einfrieren. Der Schaden durch Zaubersprüche ist allgemein höher als in Oblivion.
- Blocken ist effektiver als in Oblivion, da es mehr Schaden absorbiert.
- Es gibt keine Beschwörungszauber in Nehrim. Eventuell werden die noch nachgereicht.
- In Oblivion stiegen deine Fertigkeiten, indem du sie häufig benutztest. Das geht in Nehrim nur noch sehr langsam; stattdessen musst du dich bei Lehrern fortbilden. Jede Fortbildung kostet Lernpunkte (bekommst du bei Stufenaufstiegen) und Gold (wo du das herbekommst, bleibt dir überlassen). Die Lehrer bilden Fertigkeiten aber nur bis zum Wert 90 auf, darüber hinaus musst du sie durch Einsatz steigern.
- Deine Stufe erhöhst du, indem du Erfahrungspunkte sammelst. Diese bekommst du, indem du Quests löst, Gegner besiegst, Orte entdeckst, Schlösser knackst oder Handwerkswaren herstellst.
- Es gibt weniger Questmarker als in Oblivion.
- Das Schnellreisesystem aus Oblivion kannst du nicht mehr benutzen – um dich schnell fortzubewegen, kannst du auf einem Esel oder Pferd reiten beziehungsweise verschiedene Teleportzauber benutzen.
- Wenn du auf einen Lehrer stößt, wird dieser in deinem Tagebuch vermerkt, sodass du ihn schnell wiederfinden kannst.

Wichtige Hinweise, um ein flüssiges Spielen zu ermöglichen

- „Safe often, save early“ - Nehrim neigt leider zu Abstürzen, denen wir mit unseren beschränkten Mitteln kaum beikommen können. Deshalb empfiehlt es sich, häufig zu speichern. Mit der Schnellspeichertaste geht das auch sehr flott von der Hand.
- In einer Region des Spiels (im Dunklen Wald) kann es zu Leistungseinbrüchen kommen, wenn ein Zauber gesprochen wird. Die Lösung hierfür ist, die Weitsicht temporär auszuschalten. Am schnellsten geht das, indem du mit ^ die Konsole öffnest du dort **tl** eingibst; wieder aktivieren kann man die Weitsicht mit diesem Befehl ebenfalls.
- Wenn du einen Lehrer ansprichst, dieser dir aber keine Auswahlmöglichkeiten zur Fortbildung anbietet, hast du entweder keine Lernpunkte oder zu wenig Geld. Oder aber die entsprechende Fertigkeit ist schon auf über 90 ausgebildet.
- Wenn ein Händler nicht mit dir handeln will, dann heißt dies, dass er nicht am richtigen Ort steht oder es nicht die richtige Zeit dafür ist. Zum Beispiel wird ein Händler, den du gerade aus dem Schlaf gerissen hat, dir keine Waren anbieten.
- Die Nehrim-Spielstände werden im selben Ordner wie die Oblivion-Spielstände angelegt. Wenn du ein Mischmasch vermeiden willst, empfehlen wir dir, eine Sicherheitskopie deiner Oblivion-Spielstände zu machen und sie dann aus dem Ordner „Saves“ zu löschen. Wenn du dann wieder Oblivion spielen willst, machst du das gleiche mit den Nehrim-Spielständen. **Die Spielstände findest du unter Eigene Dokumente\My Games\Oblivion\Saves.**
- Wenn du eine lange Modliste hast und bei jedem Wechsel zwischen Nehrim und Oblivion nicht immer alle einzelnen Spieldateien auswählen willst, kannst du die Liste deiner aktivierten Oblivion-Mods sichern. Diese Liste findest du wie folgt:
Drücke die Windows-Taste und R, gib ins Fenster %appdata% ein, navigiere zum Ordner AppData/Local, öffne den Ordner Oblivion. Die entsprechende Datei heißt Plugins.txt.

Hilfe, das Spiel startet nicht!

Vergewissere dich zuerst, dass deine Installation genau so abgelaufen ist wie [hier beschrieben](#).

1. Möglichkeit - Patch vergessen

Nehrim benötigt zwar kein Shivering Isles, jedoch aber Oblivion mit dem neuesten Patch (1.2.0416). Falls ihr die Game-of-the-Year-Version von Oblivion benutzt, meint ihr vielleicht, den neuesten Patch damit automatisch mitgeliefert zu bekommen, aber Vorsicht: Die Game-of-the-Years-Version enthält nur dann den neuesten Patch, wenn man Shivering Isles installiert hat. Wenn nicht, solltet ihr dies entweder nachholen, oder den Patch (zu Oblivion, nicht zu Shivering Isles) von http://elderscrolls.com/downloads/updates_patches.htm herunterladen und installieren.

2. Möglichkeit - Falsche INI-Datei Konfiguration

Eine häufige Ursache hierfür liegt in der Datei

"Eigene Dateien\My Games\Oblivion\Oblivion.ini"

(je nach Windows-Sprachversion heißt "Eigene Dateien" auch "My Documents" oder noch anders). Manche Veränderungen in dieser Datei führen dazu, dass Nehrim nicht funktioniert. Die einfachste Lösung ist es, diese Datei umzubenennen oder zu verschieben (oder zu löschen, wenn man sie sicher nicht mehr braucht), damit Nehrim sie nicht mehr findet. Beim nächsten Start von Nehrim wird dann eine ganz neue, frische und fehlerfreie Oblivion.ini angelegt. Man muss dann allerdings Spieleinstellungen und etwaige INI-Tweaks neu durchführen.

3. Möglichkeit - Falsche Spieldateien aktiviert

Unter der Option "Spieldateien" dürfen nur die Dateien Nehrim.esm und NehrimData.esp aktiviert sein. ALLE ANDEREN SPIELDATEIEN MÜSSEN DEAKTIVIERT SEIN.

4. Möglichkeit - Beschädigte Oblivion-Installation

Manchmal ist die Oblivion-Installation beschädigt, was sich auch auf Nehrim auswirkt. Vielleicht hast du auch irgendwann einmal den Oblivion-Ordner verschoben oder Windows neu installiert, ohne vorher deine Spiele zu deinstallieren. Da hilft eine Neuinstallation von Oblivion.

5. Möglichkeit - Im falschen Ordner installiert

Nehrim sollte nicht im Oblivion-Ordner oder in den Ordnern Programme/Programme(x86) installiert sein. Wenn es bei dir doch der Fall ist, deinstalliere Nehrim und installiere es an einem anderen Ort.

Hilfe, ich habe ein anderes Problem!

Das ist nicht schön. Natürlich möchten wir, dass unsere Spieler so unbeschwert wie möglich durch Nehrim kommen. Wenn du deshalb auf ein Problem egal welcher Art stößt, kannst du dich hier bei uns melden:

- **im Forum unter www.sureai.de/forum**
Melde dich einfach an (geht schnell und kostenlos und ist sogar ohne Werbung!) und stelle deine Frage. Vielleicht wurde deine Frage auch schon dort beantwortet. Schau dich deshalb bitte vorher ein bisschen im Forum um.
- **per E-Mail an support@nehrim.de.**
Bedenke aber bitte, dass wir ein Team aus Freiwilligen sind und sich die Antwort deshalb hinauszögern könnte. Im Forum wird dir gewiss schneller geholfen.

Ersteller und Mitarbeiter von Nehrim

Johannes Scheer

Beschäftigung:

- Weltenbau
- Scripts
- Mastererstellung
- Story/Quests

Dennis Weich

Beschäftigung:

- Weltenbau
- Scripts
- Leveldesign

Benjamin Arlet

Beschäftigung:

- Weltenbau
- Story/Quests
- PR
- Sprecherkoordination

Sven Reising

Beschäftigung:

- Weltenbau
- Texturen/2D
- Leveldesign

Andreas Stavaas

Beschäftigung:

- 3D-Modelle

Lukas Deuschel

Beschäftigung:

- Musik
- Sounds
- 2D/3D

Sarah Adomßent

Beschäftigung:

- Konzeptzeichnungen

Max Ischreyt

Beschäftigung:

- Weltenbau
- Zeichnungen

Simon W. Autenrieth

Beschäftigung:

- Musik
- Konzeptzeichnungen
- Autor

Mario Knoll
Beschäftigung:
- Weltenbau

Darij Grinberg
Beschäftigung:
- Qualitätssicherung
- Scripts

Fabian (six5music)
Beschäftigung:
- Musik

Jürgen (Fennias Maxim)
Beschäftigung:
- Webspaces
- Hosting
- Administration (sureai.de)

Marja (Mirdath)
Beschäftigung:
- Webspaces
- Hosting

Sprecher:

Alexander Grimm - Tyr | [Website](#)
Alexander Schottky - Leutnant Trimack | [Website](#)
Alexander Turrek - Erik | [Website](#)
Alessandro Alioto - Wachsoldat Wolff | [Website](#)
Andi Königsmann - Handor der Axtschwinger, Rafael | [Website](#)
Andreas Denk - Arkt | [Website](#)
Andreas Krösing - Merzul, Minenwache, Kalrador, Soldaten | [Website](#)
Andreas Otto - Narel | [Website](#)
Andreas W. Schmidt - Barateon, Rodrigues, Fredo | [Website](#)
Arndt Schmöle - Melvin | [Website](#)
Bastian von Daake - Duras | [Website](#)
Benno Lehmann - Celebro, Maat Christian, Menschen
Bettina Blum - Intro-Sprecherin | [Website](#)
Björn Henschel - Südreich-Offizier | [Website](#)
Carmen Molinar - Arma, Helene, Mathilda | [Website](#)
Carsten Wilhelm - Hauptmann Dratis | [Website](#)
Christian Balsler - Porim | [Website](#)
Christian Birko-Flemming - Korn, Julius | [Website](#)
Christina Puciata - Antoinette Boddenbruuk | [Website](#)
Daniel Langer - Tomah
Daniela Brabetz-Thuar - Sarantha | [Website](#)
David Riedel - Kim | [Website](#)
Detlef Tams - Reman | [Website](#)
Dominik Schott - Taranor | [Website](#)
Gabi Franke - Vivien, Händlerinnen | [Website](#)
Gerd Naumann - Callisto, Markus | [Website](#)
Gerhard Acktun - König des Sternenvolkes | [Website](#)

Gerrit Stratmann - Schaffner, Tealor Aranthéal | [Website](#)
Gilles Karolyi - Elward, Maltin | [Website](#)
Gordon Pievesack - Prediger | [Website](#)
Mathias Bauer - Käpt'n Blei | [Website](#)
Karen Schulz-Vobach - Irlanda | [Website](#)
Katharina von Daake - Lehrerinnen | [Website](#)
Katharina Weyland - Amanda | [Website](#)
Kim Hasper - Arazdor | [Website](#)
Kristine Mauersberger - Esara, Marianne
Lutz Harder - Aratornias, Jagal | [Website](#)
Mario Hassert - Kreo | [Website](#)
Martin Magestro - Grenzposten | [Website](#)
Martin Sabel - Narathzul Aranthéal | [Website](#)
Michael Krüger - Hirre | [Website](#)
Nils Weyland - Schäfer Andrusch | [Website](#)
Pascal Simon Grote - Aspheron | [Website](#)
Peter Brück - Morten | [Website](#)
Rieke Werner - Nicci | [Website](#)
Roman Ewert - Acorias | [Website](#)
Rubina Kuraoka - Kim | [Website](#)
Sebastian Liebich - Gabor Gaboff, Merre, Solran | [Website](#)
Stefan Naas - Malphas | [Website](#)
Stella Lindler - Menschen | [Website](#)
Sven Hasper - Akarus | [Website](#)
Tanja Niehoff - Vanmiria | [Website](#)
Thomas C. Gass - Gervasius, Theophil | [Website](#)
Tino Kießling - Lehrer, Saldrin | [Website](#)
Tobias Diakow - Karick, Wirt Klaus, Händler | [Website](#)
Tom Vogt - Haimon | [Website](#)

Ein Teil der Aufnahmen wurde im Tonstudio [2Day Productions](#) realisiert. Wir bedanken und bei den Inhabern David Riedel und Andi Krösing für ihre Unterstützung.

Autoren:

Phoenix-CH
Martin "Darkness" Reider
Thorwall
Taragor
Andolin
Simon W. Autenrieth
Lukas Henning
Marvin
Florian Ruosch

Korrekturleser:

Ruben A. Fuchs (Hauptkorrekturleser Deutsch)
Sophie Arlet (Korrekturleserin Deutsch)
Taowolf51 (Korrekturleser Englisch)
Ty Konzak (Korrekturleser Englisch)

Weitere freie Mitarbeiter:

elveon (Modelle)
Haldor (Grafikdesign)

Lazarus (Modelle)
Xerxes (Grafikdesign)
Zach Schwarz (Modelle)
Vadim Berestnev (3D-Modelling, Rüstungen)

Es wurden Dateien verwendet von:

Ren - Ren's Beauty Pack
Phitt - Kreaturen
Ionis - Waffen
Phitt - Fische
M'Aiq - Waffen
Jojjo - Warglaives and Silverlight Armor, Dread Knight Armor
Quarl - Texturen
Umpa - Animationen
Ceano, DoofDilla - Tänke
Garak - Garak's Booksets
Kibosh - Natural Environment
Elveon - Waffen, Modelle
Growlf - Kreaturen
Haldor, Xerxes - Grafikdesign
Khavaz - Ladenzeichen
Cr0n1C - Sternzeichen, Grafikdesign
Lazarus - Ivellon-Dungeonsset sowie Warcry-Rüstungen und -Waffen
Mr Siika, centurion - Gebäude, Gegenstände, Objekte, Burgteile, Zwergenhöhlen
Spectre Of Reality - Hüte
Leon 'pancreas' Medado - Morrowind Sound Enhancement
wz - wz inventory
KafeiDotour - Dwemer Spectacles
Eugen Prediger - Interface

Tester:

Ruben A. Fuchs
Marcel "Xartas" Langer
Norbert "Trebron" Henzel
Dimitri Neukirchner
Florian Finke
Martin "Darkness" Reider
Giovanni Legrottaglie
Frosfels
Jan "Alsan" Ladleif
Markus Rapp
Andreas Scherer
Vadim Berestnev
Taragor