

Inhalt

- 1.) Beschreibung
- 2.) Kompatibilität
- 3.) Version
- 4.) Credits

1. Beschreibung

Modname: Der Kampf um Burg Rabenstolz

Ersteller: Arandor/Ben Arlet (shifty90@arcor.de)

„Wenn Euch jemand mit einem Messer töten will, bringt Ihr euch nicht in Sicherheit, indem Ihr die Augen schließt. Ihr überlebt, indem Ihr für Euer Leben kämpft – und genau das werdet Ihr jetzt tun.“

Prägt Euch dieses Sprichwort gut ein, edler Held, wenn es gilt, aus einem Sumpf von Aufopferung, Geheimnis, Täuschung, Ehre, Misstrauen und Zwielficht zu entkommen. Denn in dieser Modifikation erwartet Euch dies alles – und natürlich auch noch einiges mehr.

Damit es schnell geht, sei hier eine Auflistung von allem, was in dieser Mod drinsteckt:

- Eine spannende, mehrstündige Storyline fernab jeglicher „Rette die Welt“-Klischees
- Komplett und qualitativ hochwertig vertonte Dialoge mit über 200 Aufnahmen und fast 30 min. Gesamtlänge, gesprochen von 6 Sprechern
- 8 neue Bücher, 2 davon wurden von der Fantasyautorin Antje Grüger extra für diese Mod geschrieben
- Die am höchsten gelegene Burg Cyrodiils kann in den Besitz des Spielers übergehen: Burg Rabenstolz.
- Etliche neue Waffen und 2 neue Rüstungen
- Ein sehr aufwendig gemachtes, vertontes Video von über 2 min Länge
- Viele aufregende und beeindruckende Scriptereignisse
- Ausgearbeitete Charaktere, die mehr als nur plumpe Dialogträger sind.

Nun, habt Ihr Lust bekommen, Held?

Sollte Euch bei der obenstehenden Frage ein „Ja“ durch die Gedanken geschwirrt sein, so aktiviert die Datei „Burg Rabenstolz“ flugs unter „Spieldateien“, startet Oblivion und reist in die wunderschöne wie auch eisig kalte Stadt **Bruma**. Rastet dort für 2 oder 3 Stunden, und Ihr werdet sehen, dass Ihr nicht falsch gedacht hattet.

Wichtig!

Im Laufe der Geschichte bekommt Ihr für einige Zeit 2 Begleiter. Es kann passieren, dass diese ab und zu mal etwas zurückbleiben. Da sie aber essentiell für den Fortgang der Geschichte sind, solltet Ihr dann einfach einige Sekunden warten, damit sie wieder zu Euch aufschließen können. Bethesda mag die KI in Oblivion verbessert haben, aber in Sachen Wegfindung ist sie leider immer noch auf Morrowind-Niveau...

Solltet Ihr den Drang verspüren, dem Entwickler Eure Meinung zu seinem Werke in Form von Lob, Anerkennung oder Kritik mitzuteilen, so möget Ihr einen der untenstehenden Links in Euren Browser kopieren:

<http://tes-oblivion.de/forum/thread-5765.html>

<http://scharesoft.de/joomla/forum/showthread.php?t=1077>

<http://forum.worldofplayers.de/forum/showthread.php?t=123828>

<http://www.globalgameport.com/wbb2/thread.php?threadid=2377>

<http://www.morrowindforum.de/wbboard/thread.php?threadid=18166&boardid=53&styleid=1>

Der Entwickler dankt jetzt schon mal.

2. Kompatibilität

Es kommt anscheinend zu Komplikationen in Form von Abstürzen, wenn eines oder mehrere der **Pay-Plugins** von Bethesda, **Oscuros Oblivion Overhaul** und Burg Rabenstolz zusammen aktiv sind. Das Problem tritt aber nur in der Kombination dieser 3 Pls auf, Burg Rabenstolz ist also einzeln mit den Pay-Plugins und OOO kompatibel.

3. Version

Version 1.01

Änderungen dieser Version:

- Probleme mit Dialog und Handel der Händlerin gefixt
- Das Tor von Rabenstolz ist nun einige Tage nach Abschluss der Hauptquest wieder an seinem alten Platz (natürlich geöffnet).
- kleine grafische Verbesserungen
- Texturproblem beim Tragen eines Kürasses bei weiblichen Charakteren gefixt

4. Credits

Ich danke allen, die an dieser Modifikation irgendwie beteiligt waren. In alphabetischer Reihenfolge wären dies:

- **Alsan**, für den Finaltest
- **Bethesda Softworks**, für Oblivion und das TESCS
- **ChiZ**, für seine Rüstung und Waffen
- **ferron**, für die Schilder, den Installer und fürs Betatesten
- **Grimdeath und TemplarGFX**, für das Schwert des Hexenkönigs und die Erlaubnis, ihm neue Texturen zu verpassen
- **Joseph Herzog**, für die Geschichten "Der kleine Stern", "Der Kampf" und "Die Verwandlung des Königs" (www.kurzgeschichten-planet.de)
- **Rocky Gandalf**, fürs Alpha- und Betatesten
- **Scharesoft**, fürs Hosten der Mod
- **Sims**, für den Finaltest
- **Stevo**, fürs Betatesten
- **Thunderbird**, fürs Betatesten
- **Whelp24 a.k.a. Draconum1980**, für diverse, tolle Retexturierungen und fürs Betatesten
- Insgesamt allen, die Lob und Kritik abgegeben haben und allen Leuten, die diese Mod hosten.
- Ich danke auch ganz herzlich den Leuten, die für den Speakers Market auf www.planetoblivion.de verantwortlich sind, auch wenn ich „Speakers Market“ für einen schrecklichen Namen halte ;-)
- Und natürlich danke ich der nationalen und internationalen **TES-Community**!

Sprecher:

- Alexandra K.
- Andi Krösing (www.andispricht.de)
- Ben Arlet
- Beolo
- Hagen Hermann
- Mark Mehring

Bei dieser Modifikation handelt es sich um Freeware, sie darf daher uneingeschränkt weitergegeben, kopiert und veröffentlicht werden, solange es nicht kommerziellen Nutzens ist.

Ich bitte aber um Benachrichtigung, wenn diese Mod irgendwo hochgeladen wird.

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.