

The Elder Scrolls IV : Oblivion

Nom : **Oblivifall « La vengeance du classique » - Nouvelles Classes**

Version : **1.2**

Date : 16/07/10

Catégorie : **Gameplay**

Requis : **Oblivion 1.2.0416**

Auteur : **Cliffworms (mr__legault@hotmail.com)**

1. Introduction à Oblivifall
2. Description du mod
3. Conditions requises
4. Installation du plug-in
5. Lancement du plug-in
6. Sauvegardes
7. Conflits/problèmes connus
8. Informations légales/Avertissement
9. Mises à jour
10. Crédits
11. Modules Oblivifall et mods par la communauté

1. INTRODUCTION A OBLIVIFALL

Oblivifall « La vengeance du classique » est un projet visant à apporter de nombreux éléments de The Elder Scrolls 2 : Daggerfall dans Oblivion. Pour de nombreux fans des Elder Scrolls, Daggerfall reste le meilleur jeu de rôle PC jamais créé par Bethesda, voir le meilleur jeu de rôle jamais créé tout court. Je vais produire plusieurs mods indépendants qui rajouteront de nouveaux éléments et options à Oblivion.

Jetons maintenant un coup d'œil à ce que ce mod propose.

2. Nouvelles classes

Nouvelles classes modifie le texte qui décrit les classes d'Oblivion afin qu'elles soient identiques à celles trouvées dans les manuels de Daggerfall et Morrowind. Les descriptions d'Oblivion étaient trop fades à mon goût et elles manquaient de la profondeur qui faciliterait l'immersion et le roleplay de chaque classe.

Vous constaterez que les descriptions de Daggerfall et de Morrowind fournissent d'avantages d'informations sur le rôle et les devoirs de la classe que vous choisirez.

En plus des descriptions des classes, le mod modifie aussi celles des races et des compétences.

Nouvelles classes rajoute aussi deux nouvelles classes qui existaient dans Daggerfall : le cambrioleur et le rôdeur.

Extraits du manuel :

Cambricoleur :

Un bon cambrioleur est capable de déménager un château sans réveiller quiconque. Laissez les jeunes délinquants vulgaires assassiner pour de l'or ; le cambrioleur est agile, silencieux et curieux comme un chat. Parfois le défi posé par une serrure supposée inviolable ou par des gardes toujours en alerte suffit à les faire trépigner d'impatience. Le plus souvent, l'avidité pure et simple est suffisante.

Rôdeur :

Bien que la civilisation prenne peu à peu le pas sur la nature sauvage, les guerriers sylvains de Tamriel, les rôdeurs, ne craignent personne dans leur élément : la forêt. Les rôdeurs sont loin d'être des sauvages. Ce sont des combattants dotés d'une grande faculté d'adaptation, parfois gardiens de la forêt, parfois protecteurs des voyageurs.

Pour connaître les autres nouvelles descriptions, lisez l'autre document fourni avec le mod et situé dans le dossier *Docs*.

Amusez-vous bien !

3. CONDITIONS REQUISES

Vous devez posséder la dernière version d'Oblivion.

4. INSTALLATION/DESINSTALLATION DU PLUG-IN

Extrayez simplement le dossier *Data* dans votre dossier *Oblivion/Data*. Pour désinstaller, supprimez les fichiers « Oblivifall – New Classes.esp » et « Oblivifall – New Classes Regular Fonts.esp »

5. LANCEMENT DU PLUG-IN

Si vous possédez un mod modifiant la taille de la police d'écriture du jeu, comme DarN UI, activez « Obivifall – New Classes » en double-cliquant dessus dans le menu de lancement d'Oblivion.

Dans le cas contraire, activez « Oblivifall – New Classes Regular Fonts ». Cette version n'inclut pas les descriptions des compétences et les descriptions des races sont uniquement celles tirées de Daggerfall, et non une synthèse entre celles de Daggerfall et de Morrowind.

6. SAUVEGARDES

Il n'y a pas besoin de démarrer une nouvelle partie pour bénéficier des changements apportés par le mod.

7. CONFLITS/PROBLEMES CONNUS

Ce mod entrera en conflit avec tout autre mod modifiant les descriptions des races ou des classes.

8. INFORMATIONS LEGALES/AVERTISSEMENT

Redistribuez ce mod à votre convenance. Veuillez juste à me donner les crédits pour avoir mis le plug-in en ligne.

9. MISES A JOUR

V1.2 :

- Ajout d'un esp « Police d'écriture normale » pour les joueurs n'utilisant pas de mod modifiant la taille de celle du jeu.
- Ledit esp ne comprend ni les descriptions des compétences ni la synthèse des descriptions des races de Daggerfall et Morrowind. Seule la description des races de Daggerfall est incluse.
- Correction d'une vilaine faute dans la description de l'une des races.

V1.1 :

- Ajout des descriptions de compétences tirées de Daggerfall et Morrowind.
- Modification des descriptions de certaines classes avec des ajouts issus de Morrowind.
- Synthèse entre les descriptions de races de Morrowind et de Daggerfall.
- Ajout d'un Bash Tag R.Description

V1.0 : Mise en ligne initiale.

10. CREDITS

- L'équipe de développement de Daggerfall pour le meilleur jeu de rôles PC jamais créé.
- Les développeurs qui ont écrit le manuel dont j'ai tiré les descriptions.
- Bethesda pour le Construction Set d'Oblivion.

11. MODULES OBLIVIFALL ET MODS PAR LA COMMUNAUTE

Les modules de la série Oblivifall ci-dessous ont été mis en ligne. Ils ont été conçu pour fonctionner ensembles afin d'apporter une meilleure expérience du jeu, dans la lignée de celle de Daggerfall. Recherchez « Oblivifall » sur le site où vous avez téléchargé ce fichier.

D'autres modules sont sur le point d'être mis en ligne. Le sujet officiel du projet peut être trouvé sur le forum officiel de Bethesda. Une recherche sur « Oblivifall » devrait vous y mener directement.

Losing My Religion

Une refonte complète de la religion, avec redécoration de l'intérieur des chapelles, dé-unification des Neuf Divins et ajout de 11 factions d'ordres divins/de chevalerie pouvant être rejointes par le joueur.

Effets sonores d'ambiance pour donjons

Ce module rajoute 17 variétés d'atmosphères audio dans les donjons. Selon le type de donjon visité et le type de ses occupants, un son d'ambiance différent est joué.

Heures de fermeture

Modifie les horaires d'ouverture et de fermeture de chaque magasin afin de les rendre semblables à ceux de Daggerfall, rendant ainsi les séances de magasinage plus dynamiques.

Il y a quelque chose de louche ici

Ajoute 47 messages d'information aléatoires apparaissant lorsque le personnage s'approche d'un donjon, informant le joueur de ce qu'il voit ou ce qu'il ressent.

Discutons un peu

Ajoute les sujets de discussion de Daggerfall. Demandez la direction de n'importe quel bâtiment à n'importe quel habitant du cru. Renseignez-vous sur les différentes guildes et organisations de Tamriel, employez un éclaireur pour découvrir les endroits intéressants. Rajoute aussi 34 nouvelles rumeurs.

Si vous désirez en outre étendre votre expérience daggerfallienne, je vous recommande de jeter un œil à la *Daggerfall Mod List* de ce lien :

<http://www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=1004917&hl=>

Merci à Cliffworms pour m'avoir autorisée à traduire ce mod.

- Asalia