

The Elder Scrolls IV : Oblivion

Nom : **Oblivifall « La vengeance du classique » - Il y a quelque chose de louche ici...**

Version : **1.0**

Date : 29/07/09

Catégorie : **Gameplay**

Requis : **Oblivion 1.2.0416**

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

1. Introduction à Oblivifall
2. Il y a quelque chose...
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. IL Y A QUELQUE CHOSE...

Ce module ajoute des messages d'information dans le coin supérieur gauche de votre écran quand vous vous approchez d'un donjon. Ces messages peuvent par exemple vous informer que votre personnage est mal à l'aise, qu'il a repéré des empreintes de gobelin, qu'il a l'impression d'être observé, qu'il sent une odeur immonde, etc.

47 messages différents variant selon le type de donjon dont vous vous approchez apparaissent à l'écran. Vous approcher d'un antre de nécromanciens peut ainsi vous informer que votre personnage remarque de la terre fraîchement retournée, ou que des chevaux sont récemment passés dans les parages d'un fort occupé par des bandits.

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 le fichier « Oblivifall - Something's Not Right.esp »

5. LANCEMENT DU PLUG-IN

Dans le menu de lancement d'Oblivion, activez « Oblivifall - Something's Not Right.esp » en double-cliquant dessus.

Quand vous serez près d'un donjon ou que vous en sortirez, un message d'information apparaîtra dans le coin supérieur gauche de votre écran.

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

Des conflits ont été repérés en cours de partie avec les Unique Landscapes, grands modificateurs de paysage devant l'éternel qui déplacent certains donjons – d'où des messages d'information qui peuvent surgir de nulle part. De plus, le mod ne fonctionne pas avec les donjons ajoutés par d'autres modules. Merci à Shadow she-wolf pour le test !
- Asalia

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

V1.0 : Mise en ligne initiale.

10. CREDITS

- L'équipe de développement de Daggerfall pour le meilleur jeu de rôles PC jamais créé.
- The Unofficial Elder Scrolls Pages pour le guide de hacking de Daggerfall.
http://www.uesp.net/wiki/Main_Page
- Dave Humprey pour l'outil de hacking DFText que j'ai utilisé pour obtenir chaque message.
- Bethesda pour le Construction Set d'Oblivion.

11. MODULES OBLIVIFALL ET MODS PAR LA COMMUNAUTE

(voir dans le dossier *Docs*)

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

- Asalia