

MANNIMARCO RESURRECTION: LIGHT AND DARK

ВОСКРЕШЕНИЕ МАННИМАРКО: СВЕТ И ТЬМА

Автор: MrUniq

Локализация: Merlin (merlin@comtv.ru), Alea (natali-kiti@list.ru), Ashaera

Версия: 2.5

Требования: Oblivion + Shivering Isles

(Перевод сделан под Золотое издание от 1С)



Приветствую вас, дорогие пользователи. Перед вами один из плагинов для замечательной игры – TES 4: Oblivion. Авторы данного мода потратили свое личное время и силы, чтобы у множества людей по всему миру появилась возможность разнообразить свой досуг в мире Oblivion и продлить свое пребывание в нем, тем самым получив дополнительную частичку радости и хорошего настроения. В свою очередь локализаторы по мере возможности постарались перенести эту работу на наш родной язык, чтобы вы максимально легко и комфортно смогли ознакомиться с ней. Поэтому, пожалуйста, уважайте безвозмездный труд других людей. Приятной вам игры.

Merlin



История

Вы спасли Гильдию Магов, приняли титул Архимага и заняли место погибшего Ганнибала Травена. Однако гильдия все еще в опасности. Произошло важное событие - старый знакомый вернулся, его зловещая сущность вновь появилась в Тамриэле... вы начинаете понимать, насколько могущественна его темная сила. У вас есть выбор. Продолжить защищать Гильдию Магов и идеалы Травена или вступить на путь некроманта, получить новые возможности и служить на благо Ордена Черного Червя. Узнайте истинные причины конфликта Черного Червя с Гильдией Магов, шагните в неизведанные миры, найдите новых союзников, командуйте легионами, сражайтесь с новыми противниками, исследуйте новые опасные места и получите заслуженную награду. Вы думали, что все было кончено, а ваше приключение только начиналось...

Геймплей

Играя в этот мод, вы сможете с другой стороны взглянуть на Маннимарко, Орден Черного Червя и его отношения с гильдией магов. В оригинальной игре вы победили Маннимарко, но даже не узнали причину его конфликта с гильдией Магов. Кроме того, некроманты остались враждебными даже после поражения своего лидера. Действительно ли некроманты настолько злые, или это один грандиозный заговор? Великий Маннимарко был так легко побежден, словно он был обычным магом. События этого мода разворачиваются после того, как вы победите Маннимарко в оригинальной игре. Вскоре вы узнаете его истинную природу, и у вас появится выбор. Какой путь вы выберете... Свет или Тьму... это зависит только от вас.

Этот мод позволит вам стать членом одной из двух новых фракций, в зависимости от вашего выбора и действий. Орден Червя служит целям Маннимарко. Он требует преданности, но и награда будет соответствующей. Вас ждут новые уникальные способности, артефакты и радушный прием некромантов и нежити. Ранее опасные места станут безопасными. Вы получите свою собственную резиденцию, и все слуги червя в итоге будут служить и вам.

Имперские Боевые Маги служат Канцлеру Окато, но также являются защитниками Университета Таинств. Эта фракция станет доступна, если вы передадите свой титул архимага новому (и более сильному) союзнику (он должен остаться жив). Вы сможете командовать своим собственным гарнизоном солдат и получите собственную штаб-квартиру в Университете Таинств.

Рекомендуется пройти обе сюжетные линии, чтобы соединить кусочки событий и получить полное представление о сюжете. Вы можете сохраниться перед встречей с Маннимарко, чтобы это сделать.

Изменения в новой версии

В версии 2.5 добавлено 2 новых квеста за некромантов.

Важная информация

- *Желательно отключить границы мира, чтобы избежать ошибок.
- *Опции компаньонов рабов и некромантов довольно просты. Они могут потеряться, если использовать быстрое перемещение. Следите за этим. Старайтесь выбирать небольшой путь для быстрого перемещения. Также их скрипты следования могут отключаться. Если они уходят от вас, просто скажите им следовать за вами снова.
- *Альбион не должен умереть раньше времени, но если врагов будет слишком много, то это может произойти. Постарайтесь не допустить этого, иначе квест оборвется.
- *Не забывайте читать дневник, в нем содержится основная информация о текущем задании. Также вам поможет маркер пути.

*Если вы стали Отшельником, не нападайте на Маннимарко

*Если вы хотите принадлежать сразу к обеим фракциям - Некромантов и Магов, то после присоединения к Маннимарко не выполняйте его задания. Вы будете в мирных отношениях со всеми, но не получите удовольствия от прохождения квестов.

*Адьюнкты и Боевые Маги не должны теряться.

*В конце Маннимарко сможет лечить вас, но вы пострадаете от его темной сущности.

*У Адьюнктов и Боевых Магов есть модификаторы агрессии. Будьте осторожны, если хотите повысить ее значение выше 100. Не делайте это в городах или рядом с дружественными НПС.

*Если вы не можете использовать некоторые заклинания некромантов, повышайте навыки. Для этих приключений рекомендуется быть выше 18 уровня.

*Журнал Капитана вы найдете в Казармах Боевых Магов. С помощью него вы можете менять отношения с некромантами после завершения заданий за гильдию магов. Вам может это пригодиться в зависимости от ситуации. Также с помощью него вы можете вернуть себе титул Архимага.

*Изменения существующих локаций сделано с помощью новых ячеек, поэтому не должно быть конфликтов, затрагивающих одну и ту же область. Вам не будет доступен оригинальный вариант. Вы можете использовать Журнал Капитана или его аналог - Заметки Отшельника, чтобы убрать или вернуть измененные локации мода (Гильдию Магов Брумы и пещеру Черный Излом). Это сделано для того, чтобы была возможность поиграть в плагины, которые также затрагивают эти локации.

*С помощью этих книг вы также можете воскресить убитых членов гильдии магов, если они вам понадобятся.

*Еще одна возможность книг - вернуть в исходную локацию Адьюнктов или Боевых Магов, если они потеряются или умрут.

Участники локализации

Merlin – перевод, полная редакция, сборка.

Alea – перевод новой версии и прохождения.

Ashaera – редакция прохождения.

Установка

1. Разархивируйте содержимое папки архива Data в папку Oblivion\Data.
2. После этого запустите OblivionLauncher, выберете раздел "Файлы данных" и поставьте галочку напротив названия плагина, используя двойной клик. Нажмите "ОК" и запустите Обливион.
3. Рекомендуем пользоваться Oblivion Mod Manager для того, чтобы задать нужный порядок загрузки плагинов.
4. Сделайте инвалидацию файлов:
 - откройте Oblivion Mod Manager - Utilities - Archive Invalidation
 - выберите режим "BSA alteration"
 - отметьте галочками все типы файлов
 - отметьте "Ignore normal maps", "Edit BSA entries regardless of file type", "Generate archiveinvalidation entries on hash collision", "Autoupdate on exit"
 - нажмите кнопку "Update now"

Удаление

Запустите игру, зайдите в раздел "Файлы данных" и уберите галочку напротив названия плагина, используя двойной клик.

Credits

Defensive Staves by Kearsage
Masks_ Revised by jcarl904
Alienf Slof for slofs_robe_of_dark_arts
Capes and Cloaks by Someone1074
MC's Staff Pack The M.C.
Sword of skulls - Najaknevrec (BIG THANKS I NEEDED THIS!!!!!!)
Mannimarco Revamped by Miltiades
Vermillion and Silverthorn Robes by Kafei

Complete Mage Pack by Senus
Daedric Crescent Blade by Ancestral Ghost
SPARTAN VI's - Diverse City Guards by Cryo and Ghogiel/SPARTAN VI
The Shadow Lord, weapons and armor by greaver117
Hel Borne's Daedric Slag Axe: Oblivion
Morrigan Armor Set v1_0 by jojjo
Book Belts Kikaimegami
DB ninja masks Cryo_

Thanks to Bethesda for creating Oblivion.
Thanks to TESNexus.com for the a one-stop-shop resource for authors and players.
Thanks to LHammonds for the Readme Generator this file was based on.

