

#1 Immersive Armors

Immersive Armors fügt dem Grundspiel zahlreiche kosmetische Outfits, Waffen und Accessoires hinzu

Die Immersive Armors-Mod fügt dem Spiel insgesamt über 500 neue, ausschließlich kosmetische Gegenstände hinzu, die von Rüstungen, Waffen und einem völlig neuen Konzept zu Conan Exiles abweichen: Accessoires und Schmuck. Hierzu verwendet die Mod derzeit das von Modder Whiskey entwickelte Accessory Wardrobe-System. Das System ermöglicht es die Charaktere und Thralls mit einer Vielzahl von Gegenständen auszustatten. Es gibt Steckplätze für Piercings, Gürtel, Mäntel, Masken und sogar Ersatzteile für Körperteile. Immersive Armors versucht dabei, der Überlieferung und Ästhetik von Conan treu zu bleiben, weshalb fast alle Waffen, Rüstungen und Accessoires der Mod von Original-Assets aus dem Spiel erstellt oder inspiriert werden. Auf diese Weise bleiben die Mod-Größe und die Serverlast gering.

Mit dem Update 3.0 für Conan Exiles wurde auch Immersive Armors deutlichen Veränderungen unterzogen. Waren die Assets zuvor an das Rüstungssystem des Grundspiels, bestehend aus normalen und legendären Rüstungen mit entsprechenden Stats, angepasst, haben sie seit 3.0 ausschließlich nur noch kosmetischen Nutzen. Alle Stats und legendären Ausführungen wurden entfernt. Die Talente zur Herstellung der Modinhalte wurden in die neue Rubrik [Sorcery](#) verschoben.

Der Grund hierfür ist die neue Werkbank für Immersive Armors, die das Illusionssystem des Vanilla Spiels für [Sorcery](#) verwendet.

Diese neue Werkbank heißt Illusionist Bench. Hier können alle Gegenstände dieser Mod hergestellt werden. Zudem können dort auch Illusionen der hergestellten IA Rüstungen und Waffen auf die vom Spieler getragenen Vanilla Waffen und Rüstungen gelegt werden. Die IA Assets besitzen dann automatisch die Stats der eigentlich getragenen Vanilla Assets.



Die Illusionist Bench kann schon ab Level 1 unter der Rubrik [Sorcery](#) durch das Talent Illusionist gelernt werden. Gebaut wird sie dann im Menu des Konstruktionshammers, **jedoch nicht unter Werkbänke, sondern unter Bauteile (Building tiles) im Tab Zauberei (Sorcery)**.

Um die neuen Rüstungen, Waffen usw. herzustellen, benötigt man Illusionsrückstände.

Dieses Reagenz wird im neuen Handwerkstisch aus Stein und Pflanzenfasern hergestellt. Um Rüstungen/Waffen herzustellen, benötigt man einen Holzstab, der ebenfalls für 200 Holz hergestellt werden kann.

Die IA Assets sind auch mit dem Illusionsystem der Thaumaturgie Werkbank des Vanilla Spiels und mit dem System der Fashionist Mod kompatibel.

Age of Sorcery führt Stäbe ein, um Zauberei zu praktizieren. Durch IA werden ebenfalls mehrere Stäbe und Zauberstäbe hinzugefügt und in Zukunft werden weitere hinzugefügt. Die IA Stäbe sind rein kosmetisch, sie wirken keine Zauberei. Um mit ihnen zu zaubern, müssen sie als Illusion auf den Arkanen Stab gelegt werden. Die Animation für die Benutzung des Zauberstabs bleibt dabei erhalten.

Hinweis:

Jegliche Demontage wurde für jeden Gegenstand in dieser Mod ist deaktiviert. Man kann keine Elemente mehr zerlegen, um Duplikate zu verhindern, und es nimmt auch eine Menge zusätzlicher Arbeit auf der Entwicklerseite ab. Und warum sollte man kosmetische Gegenstände, die mit sehr wenig Ressourcen hergestellt wurden, überhaupt zerlegen? Funcom hat beschlossen, die Farbtexturen wieder auf Materialien umzustellen. Leider bedeutet dies, dass der Modder alle Dye-Maps neu zuordnen musste. Dadurch kann es zu Problemen beim Färben der Rüstungsteile kommen. Cookiejar hat nun Pläne, benutzerdefinierte Tintmaps für einige Gegenstände zu erstellen, damit die Farbkanäle richtig funktionieren. Dies wird ein work in progress sein.

— Weiterführende Informationen —

Discord Support	https://discord.gg/Kuajd2Nksk
Steam Workshop ID	Immersive Armors Steam Workshop
Mod Autor	Steam Workshop von Cookiejar