



Der Fluch der Zwerge – Teil 1

„Die Suche beginnt“

A: Wissenswertes

B: Installation

C: Credits

D: Versionshistory (derzeitige Version 1.06)

A: Wissenswertes

Speichere oft und nutze immer mal wieder unterschiedliche Speicherplätze!

Benötigte Version: Patch: 1.11 (Version 1.06 läuft auch unter Patch 1.21. Sollten sich mit noch nicht auf 1.21 gepatchten Versionen von NWN2/MotB/SoZ Probleme ergeben, melde Dich bitte in unserem Forum. <http://www.felinefuelledgames.de/forum/index.php>)

Charakterlevel: Du kannst die Kampagne mit Stufe eins beginnen. Als kleine Hilfe zum Erreichen der ersten Stufenanpassung stehen in der Halle der Übung in der Binge des Clans Hammerfest eine Trainingspuppe und ein Übungsziel, die eine gefahrlose Möglichkeit bieten Erfahrungspunkte zu sammeln. Übungswaffen stehen dort auch zur Verfügung.

Klasse: Aufgrund der Erfahrungen aus den Tests, ist es nicht empfehlenswert die Kampagne mit einem magieorientierten Charakter (Magier, Hexenmeister, Hexer, o.ä.) zu spielen. Andere Klassen wie Barde, Mönch, Schurke oder auch Kleriker werden es zwar nicht gerade einfach haben, sollten aber durchaus spielbar sein. Am Besten eignen sich kämpferische Klassen, mit einem Faible für das Schurkische.

Dieser Hinweis gilt ab Version 1.04 nur noch bedingt. Grundsätzlich sollte es jetzt auch möglich sein eine magieorientierte Klasse zu spielen. Zur Sicherheit habe ich für solche Klassen im Introgespräch eine Level-up Möglichkeit integriert.

In Kürze wird in unserem Forum auch ein „Arcane Guide“ unseres Teammitglieds und Betatesters Lord Coeus Seltana zur Verfügung stehen. Ihr findet den Guide dann zusammen mit dieser Readme, dem Walkthrough und den Rätsellösungen unter Dokumentation.

Rasse: Keine Einschränkungen. Jede Rasse ist möglich.

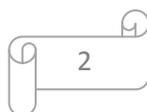
Geschlecht: Keine Vorgaben.

Spieleranzahl: Nur Einzelspielermodus

Fertigkeiten: Die Handwerkerfertigkeiten aus der OC werden unterstützt. Die Add-on-Fertigkeiten hingegen (noch?) nicht. In der Kampagne gibt es weitere Möglichkeiten Gegenstände zu verbessern bzw. Tränke herzustellen. Näheres dazu findet sich in einem ausführlichen Walkthrough auf unserer Website: <http://www.felinefuelledgames.de/>

Und noch einige Hinweise: Im vorliegenden ersten Teil der Kampagne kannst Du mit wenigen Ausnahmen nicht endgültig sterben. Wenn Du einen Kampf nicht überlebst, wirst Du in einem tempelartigen Bereich wieder erwachen. Von dort aus hast Du die Möglichkeit unverletzt und geheilt ins Spiel zurückzukehren.

Nur in Gebieten in denen Endgegner auf Dich warten, ist Dein Tod unwiderruflich. Beim, oder kurz vor dem Betreten solcher Gebiete wird in der Regel das Spiel automatisch gespeichert. Trotzdem solltest Du nicht vergessen, regelmässig eigene Sicherungen des Spielstandes zu erstellen. (s.o.)



In der Regel ist rasten in geschlossenen Räumen nur eingeschränkt (Kurzzrast, analog zu Hauptkampagne) möglich. Und Du benötigst etwas Essbares, um rasten zu können. Bei einer Rast im Freien vergehen 8 Stunden. Im Normalfall wirst Du beim Rasten nicht gestört, da Du nur rasten kannst, wenn sich keine Feinde in der Nähe aufhalten.

Ausser einer Rast hast Du noch die Möglichkeit Dich in einem Bett zu erholen. Nicht alle Betten sind für diese Variante einer Rast geeignet. Klicke ein benutzbares Bett an, um zu erfahren, ob Du darin schlafen kannst oder nicht. Im Dorfgasthof und in den Gästequartieren der Binge stehen z.B. solche benutzbaren Betten, die es Dir ermöglichen Dich für ein erholsames Schläfchen hinzulegen.

Halte Dich anfangs ebenerdig in der Binge auf, höre auf den Abenteurer außerhalb und erkunde Dungeons erst mit höherem Level (ca. ab Level 5). Schalte den Suchen-Modus häufiger ein. Fallen und Geheimtüren, warten darauf entdeckt zu werden.

Falls Du nicht ein gewiefter Schurke bist (Verstecken und/oder Unsichtbarkeit sowie Leise bewegen), solltest Du die Finger von den Besitztümern der Zwerge und auch der Dorfbewohner lassen. Gegen „Mundraub“ hat niemand etwas, also pack Dir ruhig etwas Essbares ein. Falls Du Platz für Deine eigenen Schätze brauchst, stehen Dir die Truhen in den Gästequartieren der Binge zur Verfügung.

Rede mit möglichst vielen Leuten und lies die Bücher, über die Du stolperst. Auch in Dein Tagebuch solltest Du immer wieder einen Blick werfen. Ich habe versucht möglichst ausführlich die jeweiligen Aufgaben zusammenzufassen.

Solltest Du trotzdem einmal mit einer Aufgabe nicht klar kommen, oder ein Rätsel partout nicht lösen können, steht Dir auf unserer Website

<http://www.felinefuelledgames.de/>

ein ausführlicher Walkthrough zur Verfügung und die Lösungen für alle Rätsel sind dort auch zu finden. Selbstverständlich darfst Du Deine Fragen auch in unserem Forum stellen.

<http://www.felinefuelledgames.de/forum/f....php?fid=1>

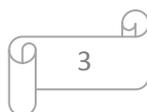
Ich werde so schnell wie möglich antworten.

B: Installation

Da ich endlich dahinter gekommen bin, wie selbstordnende Archive erstellt werden können, ist die Installation seit der Version 1.05 nun wesentlich einfacher als bisher.

Du musst nur die im Archiv enthaltene .EXE-Datei ausführen. Die Dateien und Ordner werden dann automatisch an die richtige Stelle entpackt und installiert.

Falls Du NWN2 in einem anderen als dem Standard-Pfad installiert hast, kannst Du bevor die Installation startet den Installationspfad entsprechend ändern. Danach erfolgt die Installation ebenfalls automatisch.



Wenn Du noch keinen Patch für die verhunzten deutschen Soundsets installiert hast, empfehle ich Dir zusätzlich Michas Deutsch-Patch herunterzuladen und ins override zu kopieren:

<http://nwwvault.ign.com/View.php?view=Nwn2other.Detail&id=37>

Und wenn Dir die Kampagne ein wenig Spass gemacht hat, würde es mich freuen, wenn Du Dir die Mühe machen könntest, auf NWWvault hier:

<http://nwwvault.ign.com/View.php?view=NWN2ModulesInternational.Detail&id=30>

ein Vote abzugeben. ;)

C: Credits

Zunächst gilt mein Dank Milena und Armin. Armin für seine Geduld, wenn es darum ging mir beizubringen, wie ein gut ausbalanciertes Modul aussehen sollte und besonders auch dafür, dass er nie müde wurde meine umfangreichen mails, mit denen ich ihn bombardiert habe, immer schnellstens zu beantworten. Ohne seine Hinweise und Tipps wäre Balance im „Fluch der Zwerge“ höchstens ein Fremdwort. Und wenn es trotz all seiner Bemühungen immer noch Schwächen in der Balance gibt, dann liegt das allein an mir und meinen mangelnden Fähigkeiten und ganz sicher nicht an ihm.

Und Milena – sie hat beginnend mit den allerersten Versionen die Kampagne immer wieder getestet und mir so manchen Rat gegeben, wenn mal wieder etwas überhaupt nicht so wollte, wie es sollte. Ohne ihre Hilfe und Unterstützung wäre der erste Teil der Kampagne noch lange nicht fertig, vielleicht sogar nie fertig geworden, wenn ich an die Zeit denke, als ein großer Teil der Arbeit im vergangenen Spätsommer verloren schien. Ohne die Aufmunterung und den Beistand den ich damals von ihr und auch vom ganzen Team bei Feline Fuelled Games erhielt, hätte ich möglicherweise alles hingeworfen. Und das alles während sie selbst ihre Kampagne das „Herz der Finsternis“ entwickelte. Wenn man solche „Weggefährten“ hat, kann einfach nichts mehr schief gehen.

Und AnTeevY darf nicht vergessen werden. Ihm gebührt mein Dank ganz besonders für die vielen Ideen und Anregungen, die er mir für den „Fluch der Zwerge“ gegeben hat. Viele davon haben ihren Weg in den ersten Teil gefunden und weitere werden mit Sicherheit auch die folgenden Teile bereichern. Aber nicht nur das – er entwirft schon jetzt die ersten Gebiete für Teil zwei und wartet sehnsüchtig darauf, dass ich endlich dafür Sorge, dass diese Gebiete mit Leben erfüllt werden. Sorry AnTeevY, dass es so lange gedauert hat, aber jetzt sollte es in Kürze losgehen können.

Nicht zu vergessen auch meinen Alpha- und Betatestern ein großes Dankeschön. Dazu gehören auch die bereits genannten drei - Milena, Armin und AnTeevY. Hinzu kommen noch Loki und last but not least ;) auch und gerade DarkCat. Deine detaillierten und perfekt mit Screenshots dokumentierten Berichte, haben mir das Beseitigen der „Käferplage“ und etlicher immer wieder kehrender Tippfehler wesentlich erleichtert. Ausserdem wären ohne Deine redaktionelle Unterstützung die Walkthrough- und read.me – Texte bei weitem nicht so fehlerfrei und lesbar geworden, wie sie es jetzt sind. Und wenn es doch noch irgendwo einen Fehler geben sollte, dann liegt das sicher nicht an Dir, sondern daran, dass ich die Finger nach Deiner redaktionellen Überarbeitung nicht von den Texten lassen konnte.

Sie alle waren unermüdlich bei der Sache und haben es geduldig ertragen, wenn ich mal wieder einen „Hotfix zum Hotfix“ hochgeladen habe und sie mehr oder weniger nochmal von vorne anfangen konnten. Danke Euch allen.

Zuletzt noch ein riesiges Dankeschön all jenen, die ihre Arbeit auf NWVault zur Verfügung stellen. Sie alle zu nennen, würde den Rahmen dieser Credits sprengen. Nur soviel sei gesagt – ich habe mich ungeniert bedient und einiges, was ich dort heruntergeladen habe, praktisch unverändert übernehmen können. Diese Leute machen wirklich einen Super Job. Ich kann nicht alle hier aufführen. Das würde den Rahmen dieser Credits einfach sprengen. Aber wenigstens ein paar muss ich einfach nennen.

Da wäre Sorceress Ashura mit ihren unglaublich schönen visuellen Effekten. Hellcow/Spajk gebührt der Dank für die Spinnennetze, die in etlichen Variationen im ersten Teil zu finden sind und sicher auch den einen und anderen Dungeon in den folgenden Teilen bereichern werden. Und Kivins „Item Placeables“ sind einfach Spitze. Ob als Dekoration oder als zusätzliche Möglichkeit der Interaktion. Wenn Ihr in FdZ eine Waffe oder z.B. einen Schild irgendwo herumstehen seht, sie nach dem Anklicken in Eurem Inventar wieder findet und nach dem Ablegen vor Euch auf dem Boden liegen seht, so ist das Kivins Arbeit zu verdanken.

Nicht vergessen darf ich Cleitanious. Seine Prefabs habe ich an etlichen Stellen verwendet und in vielen Varianten angepasst eingesetzt. Ausserdem verdanke ich seiner Arbeit eine Menge eigener Ideen für Prefabs. Nicht zuletzt durch ihn bin ich auf die Idee gekommen, wie man Betten benutzbar machen könnte.

Last but not least stammen etliche Musikstücke aus dem CMP (Community Music Pack) vom Vault. Ein riesiges Dankeschön für diese Compilation geht an Tiberius_Morguhn.

D: Versionshistory

Version 1.0:

- Release-Version

Version 1.01

- Folgende Probleme wurden behoben:
 - o Vor dem Eingang der Binge wurden die „Testerstiefel“ entfernt.
 - o Der Bug im Diebstahlsystem, der verhindert hat, dass man aus der Binge verwiesen wird, wenn man sich zu oft beim Stehlen erwischen liess, ist beseitigt.
 - o Eine neue Version der dfdz2da.hak, die ungepackt auch auf dem Vault zum download bereit liegt, ist enthalten. Sollte auch mit dieser Version der Fehler auftreten, dass die „Endkampf-Waffe“ ohne das Talent „Umgang mit Kriegswaffen“ nicht benutzbar ist, bitte die ungepackte Version vom Vault verwenden.
 - o Eine Exploit- Möglichkeit beim Koch der Binge wurde beseitigt.
 - o Der Fehler bei den Rätselbüchern, der sich möglicherweise auch beim Rätselbrunnen auswirken könnte, ist behoben.

- Das Problem, dass beim Betreten von Forstlings Zelt manchmal die Cutscene nicht startet und nur das Zeltdach zu sehen ist, wurde gefixt.
- Einige Schönheitsfehler bei Animationen, z.B. ein auf den Knien rutschender Dorfpriester, wurden entfernt.
- Und auch dem einen und anderen Tipp- bzw. Kommafehler wurde der Garaus gemacht. Ich fürchte aber, dass damit leider immer noch nicht alle Fehler dieses Typs der Vergangenheit angehören.

Version 1.02

- Folgende Probleme wurden behoben:

- Die neuen Minen können jetzt nach dem Endkampf nicht mehr betreten werden. Damit ist gewährleistet, dass man sich nicht mehr im Endkampfgebiet selbst „einsperren“ kann.
- Der Bug durch den beim Abschluss des „Bergmannsquests“ die Erfahrungspunkte wieder abgezogen wurden ist beseitigt.
- Die Kampfbalance bei zwei Endgegnern (Räuberhauptmann und Halbdrache) wurde verbessert.
- Der Auftrag um die vermissten Söhne des alten Ben, kann jetzt auch erfüllt werden, wenn man Ion als letzten findet und bereits beim alten Ben war nachdem man Brocken und Adam aufgetrieben hatte.
- Einige weitere Schönheitsfehler wurden entfernt.
- Und auch etlichen weiteren Tipp- bzw. Kommafehlern wurde der Garaus gemacht. Ich fürchte aber, dass damit leider immer noch nicht alle Fehler dieses Typs der Vergangenheit angehören.

Version 1.03

- Folgende Probleme wurden behoben:

- Das Problem, das dazu führen konnte, dass man unter gewissen Voraussetzungen (der für die Questerfüllung relevante Gegenstand ist nicht im Inventar) im Zelt des Elfenführers hängen geblieben ist, wurde behoben. (nicht für bereits laufende Spiele)
- Beim Endkampf war es möglich, auch ohne Beendigung des Kampfes, den questrelevanten Gegenstand zu erhalten. Das ist jetzt nicht mehr möglich. (nur für bereits laufende Spiele, wenn das Endkampfgebiet noch nicht betreten wurde)
- In der alten Gruft konnte man bei einem Rätsel den Konsequenzen einer falschen Lösung entgehen, indem der Dialog einfach weg geklickt wurde. Dies ist jetzt nicht mehr möglich.
- Einige Schönheitsfehler bei einer Such/Rettungsquest, die im Dorf der Menschen ihren Ausgangspunkt hat, wurden beseitigt. (nicht für bereits laufende Spiele)
- Bei der kleinen Rahmenquest „Kräuter sammeln“ erscheint der „Finden-Dialog“ jetzt nur noch, wenn ein Kraut dem Spieler nicht bekannt ist.
- Einige weitere Schönheitsfehler wurden entfernt.

- Und weiteren Tipp- bzw. Kommafehlern wurde der Garaus gemacht. Ich fürchte aber, dass damit leider immer noch nicht alle Fehler dieses Typs der Vergangenheit angehören.

Version 1.04

- Folgende Probleme wurden behoben:

- Mit dieser Version werden einige Änderungen für den ersten Teil implementiert. Diese betreffen die Einschränkung, dass der Fluch der Zwerge nicht von magieorientierten Charakteren gespielt werden sollte. Dank der Hinweise unseres Teammitglieds und Betatesters Lord Coeus Seltana traue ich mich jetzt einfach und gebe den Fluch der Zwerge ohne Einschränkungen auch für Magier & Co. frei.
Ein Hinweis sei mir noch gestattet. In Kürze wird ein, von Lord Coeus erstellter, „Arcane Guide“ auf unserer Site veröffentlicht. Dieser Guide findet sich dann zusammen mit der Readme, dem Workaround und den Rätsellösungen unter Dokumentation auf der Site von FdZ.
- Der Startabsturz vor dem Intro, der bei einzelnen Spielern vorgekommen ist, sollte nun der Vergangenheit angehören. Danke für den Tipp zur Lösung des Problems an Jagwire. Falls trotz der Korrektur dieser Absturz immer noch auftreten sollte, bitte ich Euch um eine Mail oder PM in unserem Forum. Ich kann Euch dann den ursprünglichen Workaround per E-Mail zukommen lassen. Damit wird das Intro umgangen und der Absturz in jedem Fall verhindert.
- In einzelnen Fällen ist es vorgekommen, dass der Geist des Vorfahren von Bognar dem Gemmenschneider in der Binge nicht wie vorgesehen am Schluss seines Quests das Zeitliche gesegnet hat. Dadurch ergab sich ein Exploit, der dazu führte, dass der Quest immer wieder abgeschlossen werden konnte. Das sollte jetzt der Vergangenheit angehören.
- Die Kräuterfrau, die einem immer mal wieder über den Weg läuft, wenn man sich dafür entschieden hat als Kräutersammler tätig zu werden, kann jetzt nicht mehr als Gefährte in die Gruppe aufgenommen werden.
- Nachdem der Bossgegner im Echsendungeon getötet wurde, konnte es unter gewissen Voraussetzungen passieren, dass trotzdem eine Cutscene mit diesem Boss gestartet wurde. Das ist jetzt nicht mehr der Fall.
- Bei den benutzbaren Betten gibt es neu die Option in Kleidern zu schlafen. Dadurch sollten magieorientierte Charaktere die Bonuslots, die sie durch Bekleidung, Ringe o.ä. erhalten haben, nicht mehr beim schlafen verlieren.
- Wenn man die Rätsel der „riesigen“ Folianten in der Bibliothek der Binge erst zu lösen versuchte, nachdem man den Suchquest für Lemnirs magischen Folianten abgeschlossen hatte, brach beim grünen Folianten in der südwestlichen Ecke der Bibliothek das Gespräch ab, bevor das Rätsel gestellt werden konnte. Auch dieser Lapsus ist behoben.
- Auch dass zwei Set-Items aus dem Nasher-Set in Läden gekauft werden können gehört der Vergangenheit an.

- Unter bestimmten Umständen ist es vorgekommen, dass einer oder zwei Söhne des alten Ben in doppelter Ausführung im Haus der Karrenschreibs im Trapperwald erschienen sind. Das dürfte jetzt nicht mehr vorkommen.
- Die Kampfbalance in zwei Endgegnergebieten wurde leicht angepasst. Und im Bossgebiet der Minen sind die Stelen jetzt einfacher zu zerstören.
- Das Rastsystem wurde etwas modifiziert. Rasten ist jetzt auch in den meisten kampfbetonten Innengebieten möglich. Allerdings nur in Form einer Kurzrast. Es verstreichen keine acht Stunden während des Rastens.
- Einige weitere Schönheitsfehler wurden entfernt.
- Und nochmal sind einige Tipp- bzw. Kommafehlern beseitigt. Ich fürchte aber, dass damit leider immer noch nicht alle Fehler dieses Typs der Vergangenheit angehören.

Version 1.05

- Folgende Probleme wurden behoben:
 - Mit dieser Version werden einige kleinere Fehler, die durch den OE-Patch 1.13 ausgelöst wurden, behoben. Unter anderem sollte der Endgegner in der alten Gruft jetzt auch bei auf 1.13 gepatchten Spielen wieder sein „übliches“ Verhalten zeigen.
 - Ausserdem wird die Quest um den vermissten Handelsmeister im Tagebuch jetzt auch als erledigt vermerkt, wenn man dem Guten, nachdem man ihn gefunden hat nicht hilft und ihn sterben lässt.
 - Der böse Magier in den Ruinen bleibt jetzt nicht mehr „für immer und ewig“ im Gruppenauswahlfenster stehen, wenn man den bösen Weg gewählt hat und ihn als Gefährten anheuerte.

Version 1.06

- Die Version 1.06 behebt ausser einigen wenigen Tippfehlern keine Bugs, sondern sorgt dafür, dass das Modul auch unter Patch 1.21 spielbar bleibt. Leider lassen sich nicht alle Hänger, die durch Patch 1.21 von OE entstehen in bereits laufenden Spielen beheben. Es sollten zwar keine absoluten Spielstopper entstehen, aber falls Ihr dennoch irgendwo nicht weiterkommen solltet, meldet Euch bitte in unserem Forum <http://www.felinefuelledgames.de/forum/index.php>. Ich bin praktisch täglich dort „zu Gange“ und werde Euch so schnell wie möglich versuchen zu helfen.

Version 1.07

- Die Version 1.07 behebt ausser einigen wenigen Tipp- und Schönheitsfehlern in erster Linie einen Bug, der beim Spielen des zweiten Teils dazu geführt hat, dass ich an dessen Anfang einen Workaround einbauen musste, da ansonsten die Quest von Borian dem Bettler im zweiten Teil nicht fehlerfrei zu spielen gewesen wäre. Dieser Bug lässt sich nur in bereits laufenden Spielen beheben, wenn Du den Elfenwald noch nicht betreten hast. Ausserdem wird das Schmiedesystem (Ferriel der Dorfschmied) so angepasst, dass es auch mit installiertem dritten Teil in Ferriels Schmiede korrekt funktionieren kann. Das sollte zwar auch ohne diese Anpassung grundsätzlich möglich sein. Allerdings könnte es unter gewissen Voraussetzungen –

Du bist eigentlich schon ein Meister, musst aber zunächst ein Geselle werden – zu Fehlern bei Ferriels kommen könnte. Die Behebung dieses Bugs sollte auch in bereits laufenden Spielen greifen. Auf jeden Fall ist das so, wenn Du Ferriels Schmiede noch nie betreten hast.

Version 1.08

- Die Version 1.08 behebt ausser einigen wenigen Tipp- und Schönheitsfehlern in erster Linie einen Bug, der sich eigentlich erst im dritten Teil voll auswirken wird. Allerdings kann es unter gewissen Voraussetzungen auch schon im ersten Teil zu Problemen kommen. Der Bug betrifft erneut das Schmiedesystem. Offenbar hat irgendeiner der letzten Patches, die OE für das Originalspiel herausgebracht hat etwas verändert. Auf jeden Fall kann es beim Schmieden mit mehr als einem magischen Artefakt auf dem Amboss dazu kommen, dass alle Bestandteile eines Rezeptes im Amboss zerstört werden, obwohl das Rezept korrekt war. Ich habe das Schmiedesystem jetzt so überarbeitet, dass dieser Fehler nicht mehr auftreten kann. Ansonsten wurden noch ein paar weitere Schönheitsfehler – hauptsächlich von der Sorte Tippfehler *g* - behoben und die benutzbaren Rüstungsstände im Anker bieten jetzt etwas mehr Komfort.