



Der Fluch der Zwerge – Teil 3

„Wege ins Dunkel“

Kapitel 1: „Auf dem Fluss“

A: Wissenswertes

B: Installation

C: Credits

D: Versionshistory (derzeitige Version 1.02)

A: Wissenswertes

Um das erste Kapitel des dritten Teils spielen zu können, müssen Teil 1 und Teil 2 auf deinem PC vollständig installiert sein (mit haks, etc)! Falls du nur noch einen Speicherstand hast, aber Teil 1 oder/und Teil 2 fehlt, oder ist nicht mehr vollständig, installiere bitte neu! Die Module müssen in der richtigen Reihenfolge installiert werden, also zuerst Teil 1 dann Teil 2 und danach erst das erste Kapitel des dritten Teils.

Speichere oft und nutze immer mal wieder unterschiedliche Speicherplätze!

Benötigte Version: NWN2 Version 1.22 +MotB

Charakter (Klasse, Level, Rasse, etc.): Teil 3 wird mit dem Charakter, mit dem du den zweiten Teil beendet hast weitergeführt. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen, man muss zunächst Teil 1 und dann Teil 2 bis zum Übergang hinter dem Bootshaus im Halblingsdorf gespielt haben. Der SC wird dann in den 3. Teil teleportiert und von dort aus geht es mit dem ersten Kapitel des dritten Teils weiter. Beginnt man dieses Kapitel mit einem neuen Charakter, fehlen wichtige Variablen und nicht nur das erste Kapitel, sondern der gesamte dritte Teil kann nicht gespielt werden.

Spieleranzahl: Nur Einzelspielermodus.

Fertigkeiten: Die Handwerkerfertigkeiten aus der OC werden unterstützt. Die Add-on-Fertigkeiten hingegen nicht. In der Kampagne gibt es weitere Möglichkeiten Gegenstände zu verbessern bzw. Tränke herzustellen. Näheres dazu findet sich im ausführlichen Walkthrough für den ersten Teil auf unserer Website: <http://www.felinefuelledgames.de/>

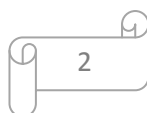
Und noch einige Hinweise: Auch im ersten Kapitel des dritten Teils kannst Du mit wenigen Ausnahmen nicht endgültig sterben. Wenn Du einen Kampf nicht überlebst, wirst Du in einem tempelartigen Bereich wieder erwachen. Von dort aus hast Du die Möglichkeit unverletzt und geheilt ins Spiel zurückzukehren.

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.)

Auch das Rastsystem ist noch dasselbe, wie in Teil 1 und Teil 2. In Innenbereichen ist eine Kurzrast analog zum Hauptspiel möglich. Im Freien vergehen bei einer Rast 8 Stunden. In beiden Fällen benötigst Du, um rasten zu können, etwas Essbares.

Das Diebstahlsystem des ersten Teils kommt, ähnlich wie in Teil 2, im ersten Kapitel des dritten Teils nicht zum Einsatz.

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/>

auch für dieses erste Kapitel des dritten Teils in Kürze ein ausführlicher Walkthrough zur Verfügung und die Lösungen für alle Rätsel sind dort dann auch zu finden. Selbstverständlich darfst Du Deine Fragen auch in unserem Forum stellen.

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

Ich werde so schnell wie möglich antworten.

Da der dritte Teil nicht mehr als geschlossenes Ganzes, sondern in Kapiteln herauskommt, ist er nicht mehr so offen konzipiert wie die beiden vorangegangenen Teile. Du bist in Deiner Bewegungsfreiheit, also etwas eingeschränkter. Du kannst dich zwar, wie bisher auch schon, in den Gebieten, die du betrittst frei bewegen. Aber nicht alle Gebiete sind von Anfang an zugänglich.

Um weiter zu kommen, musst Du zunächst jeweils eine spezielle Aufgabe erledigt haben. Ob und in welcher Reihenfolge du die weiteren kleinen Quests des ersten Kapitels erledigst, ist dir aber weiterhin freigestellt.

Auch in Teil drei und damit natürlich auch in diesem ersten Kapitel werden dich deine aus Teil zwei bekannten Gefährten begleiten. Und, wie schon aus Teil zwei gewohnt, kannst Du, mit Ausnahme deiner Zwergeneskorte, auch auf diese Begleitung verzichten.

Noch ein Hinweis:

Bitte benutze bei Gebietsübergängen möglichst den Hauptcharakter. Bei Benutzung durch Gefährten kann es manchmal zu Abstürzen kommen. Und manche Rätsel, etc. sind nicht lösbar, wenn Du mit einem Gefährten als „Führungscharakter“ agierst.

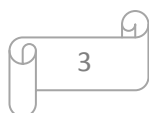
B: Installation

Das erste Kapitel des dritten Teils ist als selbstinstallierendes Archiv gepackt. Du musst also 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.

Bitte denke daran, dass Teil eins und Teil zwei bereits installiert sein müssen, wenn Du die EXE-Datei ausführst. Bei einer nachträglichen Installation des ersten Teils oder/und des zweiten Teils werden wichtige Inhalte des dritten Teils überschrieben und die Kampagne ist nicht mehr spielbar.

Achte bitte auch darauf, dass sich keine „fremden“ Inhalte, wie 2DA's oder Objekte, etc. in Deinem Override-Ordner befinden. Solche Inhalte können Kampagneninhalte überschreiben und zu Schwierigkeiten führen.



Also am besten solche Inhalte vor der Installation aus dem Override-Ordner auslagern.

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>

C: Credits

Zunächst geht mein Dank an unser Team bei FelineFuelledGames. Ohne Milena, DarkCat, AnTeevY, Seltana, TinaHa und – gerade erst dazugestossen – Silmariel, hätte es dieses erste Kapitel des dritten Teils sicher nicht bis zum Release geschafft.

Sie alle haben getestet, mich inhaltlich unterstützt, wieder aufgebaut, wenn das tolle Toolset mal wieder seine „Streiche“ gespielt hat. Nicht zu vergessen Silk, dessen Unterstützung beim Scripting und Modelling etliche „Kleinigkeiten“ in diesem ersten Kapitel erst möglich gemacht hat. Dafür Euch allen ein ganz, ganz grosses Dankeschön.

Für einige wunderschöne Musikstücke geht mein Dank an Loki und The Santharian Dream. Und nicht zu vergessen an Tiberius Morguhn für seine Compilation von freien Musikstücken auf dem Vault.

Ein herzliches Dankeschön auch an all die anderen, die auf dem Vault ihre Arbeiten zur Verfügung stellen. Ich kann beim besten Willen nicht alle nennen, aber ich habe mich dort reichlich mit Prefabs, Hak-Inhalten und was sonst noch allem eingedeckt.

D: Versionshistory

Version 1.0:

- Release-Version

Version 1.01

- Folgende Probleme wurden behoben:
 - Unter gewissen Voraussetzungen brach nach der Befreiung der Gefährten und der Mannschaft der Seenymphe aus der Gefangenschaft im Unterdeck der Seenymphe das Gespräch mit dem Kapitän bereits nach der ersten Zeile ab. Das führte dazu, dass Foisur bzw. Furi überhaupt nicht mehr und Idal bzw. Ogru nur auf sehr umständliche Weise wieder in die Gruppe aufgenommen werden konnten. Das sollte jetzt nicht mehr passieren können. (Für bereits laufende Spiele greift dieser Patch leider nicht. Melde Dich in dem Fall bitte in unserem Forum. Grundsätzlich gibt es eine Möglichkeit via override dem Käfer zu Leibe zu rücken, wenn das Spiel bereits läuft)

- Es ist vorgekommen dass das Gespräch mit dem Kapitän in Odurs Laden bzw. auf der Seenyumpe während der Piratenjagd abgebrochen ist. Das dürfte jetzt nicht mehr passieren. (auch für bereits laufende Spiele, wenn die entsprechenden Gespräche noch nicht geführt wurden.)
- Danke an MZGViking1983 für die Meldung dieses Bugs. Wenn mit installiertem Kapitel eins des dritten Teils die Kampagne von Anfang an mit einem neuen Charakter gespielt wird, kommt es zu einem Bug im Schmiedesystem des Fluchs. Dieser Fehler äussert sich darin, dass der Geschicklichkeitsbonus auf der „Schmiedeschürze“ nicht korrekt erhöht wird. Dadurch wird es unmöglich die „Lehre“ als Schmied zu absolvieren und schliesslich in Teil drei zum Meister des Schmiedehandwerks zu werden. Damit sind leider auch keine „anspruchsvolleren“ Verbesserungen mit dem System mehr möglich. Dieser Bug gehört nun hoffentlich der Vergangenheit an. (Nur für bereits laufende Spiele, wenn das erste Kapitel des dritten Teils noch nicht begonnen wurde.)
- Ausserdem werden mit diesem Patch einige Schönheits – und vor allem Tippfehler ausgemerzt. Ich fürchte es sind bei weitem noch nicht alle „Tipper“ damit erledigt. Aber wir arbeiten daran. ☺

Version 1.02

- Folgende Probleme wurden behoben

- In einzelnen Fällen konnte der Auftrag „Die Piratenjagd“ nicht abgeschlossen werden, weil Odur im Gästehaus die entsprechende Antwort nicht geben konnte. Das dürfte jetzt nicht mehr passieren. (Für bereits laufende Spiele greift dieser Patch leider nicht. Melde Dich in dem Fall bitte in unserem Forum. Grundsätzlich gibt es eine Möglichkeit dem Käfer zu Leibe zu rücken, auch wenn das Spiel bereits läuft)
- Ebenfalls im Gästehaus ist dieser Bug vereinzelt aufgetreten. Nachdem das kleine Mädchen aus dem brennenden Haus befreit wurde und man das Gästehaus betreten hat, um die Eltern zu informieren, sprang das Gespräch mit ihnen nicht automatisch an. Das führte in der Folge dazu, dass man nicht zu Ende spielen konnte, da notwendige Variablen nicht gesetzt wurden. Das ist nun nicht mehr so. Man kann die Eltern auch direkt ansprechen, ohne dass später der Fehler mit den Variablen auftritt.
- Ein weiterer Bug wirkt sich in aller Regel erst im zweiten Kapitel des dritten Teils aus, wenn man zum Schmiedemeister geworden ist. Allerdings kann dieser Bug sich auch auf das Schmieden in den vorangegangenen Teilen auswirken, wenn man mit einem auf den neuesten Stand gepatchten Originalspiel spielt. Irgendeiner der Patches nach 1.06 hat wohl diesen Fehler ausgelöst. Wenn mit mehr als einem magischen Artefakt geschmiedet wird, kann es je nach Rezept passieren, dass die Gegenstände auf dem Amboss zerstört werden, obwohl das Rezept korrekt ist. Das Schmiedesystem ist jetzt entsprechen angepasst und der Fehler tritt nicht mehr auf. (auch für bereits laufende Spiele)