



Der Fluch der Zwerge – Teil 3

„Wege ins Dunkel“

Kapitel 2: „Zurück zu deinen Wurzeln“

A: Wissenswertes

B: Installation

C: Credits

D: Versionshistory (derzeitige Version 1.01)

A: Wissenswertes

Um das zweite Kapitel des dritten Teils (Teil 3.2) spielen zu können, müssen Teil 1, Teil 2 und das erste Kapitel des dritten Teils auf deinem PC vollständig installiert sein (mit Haks, etc)! Falls du nur noch einen Speicherstand hast, aber Teil 1 oder/und Teil 2 oder/und Teil 3.1 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 dann Teil 3.1 und danach erst Teil 3.2.

Speichere oft und nutze immer mal wieder unterschiedliche Speicherplätze!

Benötigte Version: NWN2 Version 1.22 + MotB

Charakter (Klasse, Level, Rasse, etc.): Teil 3.2 wird mit dem Charakter, mit dem du das erste Kapitel des dritten Teils beendet hast weitergeführt. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen, man muss zunächst Teil 1, dann Teil 2 und dann Teil 3.1 bis zum Ende bei dem Portal im Obergeschoss des Gästehauses bei Odurs Handelsposten gespielt haben. Der SC wird dann bei Benutzung des Portals in Teil 3.2 teleportiert und von dort aus geht es mit dem zweiten Kapitel des dritten Teils weiter. Beginnt man dieses Kapitel mit einem neuen Charakter, fehlen wichtige Variablen und Teil drei ist nicht mehr spielbar.

Spieleranzahl: Nur Einzelspielermodus.

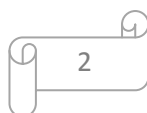
Fertigkeiten: Die Handwerkerfertigkeiten aus der OC werden unterstützt. Die Add-on-Fertigkeiten hingegen nicht. In der Kampagne gibt es weitere Möglichkeiten Gegenstände zu verbessern bzw. Tränke herzustellen. Näheres dazu findet sich im ausführlichen Walkthrough für den ersten Teil auf unserer Website: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

Und noch einige Hinweise: Auch im zweiten 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 Kurznacht analog zum Hauptspiel möglich. Im Freien vergehen bei einer Rast 8 Stunden. In beiden Fällen benötigst Du, um rasten zu können, etwas Essbares.

Im zweiten Kapitel des dritten Teils gibt es wieder ein Diebstahlsystem. Allerdings im Vergleich mit jenem aus dem ersten Teil ein wenig abgewandelt. Du wirst ggf. darauf aufmerksam gemacht, dass Du gerade dabei bist das Gesetz zu übertreten und kannst entscheiden, ob Du weitermachst, oder nicht. Ausser dass Du aus dem Haus in das Du eingebrochen bist rausfliegst, falls Du erwischt wirst, passiert Dir in der Regel nichts.



Ausnahmen bestätigen diese Regel allerdings. Also lass Dich besser nicht zu oft erwischen.
☺

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 zweite 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.

Ich habe zwar versucht, das zweite Kapitel wieder etwas offener zu gestalten, wie Kapitel eins, allerdings ist es immer noch viel linearer aufgebaut, als zum Beispiel der erste Teil des Fluchs.

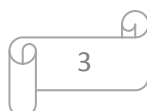
Auch in Teil drei und damit natürlich auch in diesem zweiten Kapitel werden dich deine aus Teil zwei bekannten Gefährten begleiten. Und, wie schon aus Teil zwei gewohnt, kannst Du, mit Ausnahme deiner Zwergeneskorte, auch auf diese Begleitung verzichten. Und du kannst nun auch wieder mit ihnen plaudern. In der aktuellen Version 1.02 des ersten Kapitels von Teil drei geht das jetzt übrigens auch wieder. Sorry, dazu hat es mir in der Version 1.0 des ersten Kapitels einfach nicht mehr gereicht

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 zweite 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, Teil zwei und Teil drei Kapitel eins bereits installiert sein müssen, wenn Du die EXE-Datei ausführst. Bei einer nachträglichen Installation eines der vorangegangenen Teile oder Kapitel werden wichtige Inhalte des zweiten Kapitels von Teil drei 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

Für einmal verzichte ich hier auf die Auflistung unserer Teammitglieder. Mein Dank für die Hilfe und Unterstützung hat für dieses zweite Kapitel des dritten Teils eine etwas andere Form. Achte beim Spielen einfach ein bisschen darauf, wem du begegnest und von wem du Aufgaben bekommst. ☺

Natürlich darf auch diesmal Tiberius Morguhn für seine Compilation von freien Musikstücken auf dem Vault nicht vergessen werden. Etliche Stücke aus seiner Sammlung sind neu hinzugekommen.

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

1. In einzelnen Fällen konnte der verwunschene Hain nicht betreten werden, weil Geronimus den Auftrag dafür nicht erteilt hatte. 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 dem Käfer zu Leibe zu rücken, auch wenn das Spiel bereits läuft)

2. Im verwunschenen Hain traten Texturenfehler auf, wenn man ohne SoZ spielte. Das ist jetzt nicht mehr der Fall. (nicht für bereits laufende Spiele)
3. Die Quest des Poeten Valthyr von der Trauerwaid, kann jetzt jederzeit abgeschlossen werden. Auch wenn man noch nicht alle 10 Steinplatten, deren Abdrucke Valthyr benötigt, gefunden hat. (nicht für bereits laufende Spiele)
4. Es ist vorgekommen, dass die Quest um den verschwundenen Kanalwärter Yuffi nicht abgeschlossen werden konnte, weil das Gespräch, das beim Benutzen seiner Leiche in der Kanalisation geführt werden sollte, nicht geöffnet wurde. Das sollte jetzt nicht mehr passieren. (nicht für bereits laufende Spiele)
5. 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. ☺