



Der Fluch der Zwerge – Teil 3

„Wege ins Dunkel“

Kapitel 3: „Elfen und Drow“

A: Wissenswertes

B: Installation

C: Credits

D: Versionshistory (derzeitige Version 1.01)

A: Wissenswertes

Um das dritte Kapitel des dritten Teils (Teil 3.3) spielen zu können, müssen Teil 1, Teil 2 und das erste und zweite 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 oder/und Teil 3.2 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, dann Teil 3.1, dann Teil 3.2 und danach erst Teil 3.3.

Wichtige Hinweise:

In Teil 3.3 sind eine ganze Menge längere und kürzere Cutscenes enthalten. Tu mir und vor allem dir einen Gefallen und unterbreche diese Szenen NICHT(!) mit Mausclicks. Das führt in den meisten Fällen dazu, dass die Szene abbricht und du unter Umständen danach nicht mehr vernünftig weiterspielen kannst. Möglicherweise bist du dann sogar irgendwo blockiert und kommst nur noch mit einem früher erstellten Speicherstand wieder ins Spiel hinein.

Es tut mir leid, dass ich dich damit plagen muss, aber ich habe leider keine Möglichkeit gefunden, die Maus während einer Cutscene „ausser Betrieb“ zu setzen, sonst hätte ich dir diesen Hinweis gar zu gerne erspart.

Speichere oft und nutze immer mal wieder unterschiedliche Speicherplätze!

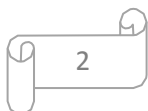
Ein weiterer Hinweis betrifft die Spielmechanik von NWN2, die ich leider nicht ändern kann. Bitte benutze bei Gebietsübergängen möglichst den Hauptcharakter. Bei Benutzung durch Gefährten kann es manchmal zu Abstürzen kommen. Und manche Rätsel, etc. sind nicht lösbar, wenn Du mit einem Gefährten als „Führungscharakter“ agierst.

Benötigte Version: NWN2 Version 1.22 + MotB

Charakter (Klasse, Level, Rasse, etc.): Teil 3.3 wird mit dem Charakter, mit dem du das zweite Kapitel des dritten Teils beendet hast, weitergeführt. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen, man muss zunächst Teil 1, dann Teil 2, dann Teil 3.1 und dann Teil 3.2 bis zum Ende im Umberlee Tempel bei Riegam Mibalas gespielt haben. Der SC wird dann in einem Gespräch mit Riegam (Bitte Riegam Mibalas dazu anklicken) in Teil 3.3 teleportiert. Und von dort aus geht es mit dem dritten 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 dritten 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. Ausnahmen bestätigen die Regel – auf diese Ausnahme(n) wird aber im Spiel hingewiesen.

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.

Im dritten Kapitel des dritten Teils gibt es kein Diebstahlsystem. Du kannst also „ungestraft“ alles ausräumen, was du des Ausräumens für würdig hältst.

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 dritte 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.

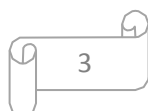
<http://www.felinefuelledgames.de/forum/>

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 dritte Kapitel wieder etwas offener zu gestalten, wie Kapitel eins und zwei, allerdings ist es – zumindest in der ersten Hälfte - immer noch viel linearer aufgebaut, als zum Beispiel der erste Teil des Fluchs.

Auch in Teil drei und damit natürlich auch in diesem dritten Kapitel werden dich deine aus Teil zwei bekannten Gefährten begleiten. Und, wie schon aus Teil zwei gewohnt, kannst Du, mit Ausnahme deiner Zwergengeskorde, auch auf diese Begleitung verzichten. Und du kannst natürlich auch wieder mit ihnen plaudern. Vielleicht haben sie zu Anfang noch nicht so viel zu erzählen, aber je weiter du mit ihnen ins Unterreich vordringst, desto mehr werden sie sicher auch mit dir zu plaudern haben.



B: Installation

Wichtiger Hinweise:

Falls Du die Version 1.01 des dritten Kapitels über die Version 1.0 installieren möchtest, **MUSST Du unbedingt vorher im Toolsetverzeichnis (Standardpfad bei „normaler“ Installation: C:\Benutzer\Dein Name\Eigene Dokumente\Neverwinter Nights 2) im Verzeichnis „Campaigns“ den Ordner „Der Fluch der Zwerge“ löschen, da sonst der Texturen - Bug, den ich mit Version 1.01 beheben möchte, nicht behoben wird. Danach kannst Du, wie gleich hier unten dran beschrieben, die Installation durchführen.**

Das dritte 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 und zwei bereits installiert sein müssen, wenn Du die EXE-Datei ausführst. Bei einer nachträglichen Installation eines der vorangegangenen Teile oder Kapitel werden wichtige Inhalte des dritten 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>

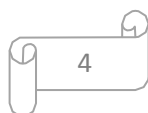
C: Credits

Das ganze Team von FelineFuelledGames verdient es hier mit einem ganz, ganz grossen Dankeschön bedacht zu werden. Wenn ich es nicht schon im zweiten Kapitel des dritten Teils gemacht hätte, müsste ich mir spätestens jetzt etwas ganz besonderes für all die vielen kleinen und grossen Hilfen, die ich während der langen, langen Entwicklungszeit des Fluchs der Zwerge in Anspruch nehmen durfte, einfallen lassen. Danke Euch allen!

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.

Und ohne diese Inhalte wäre das dritte Kapitel, nach dem ein PC-Crash praktisch die ganze Arbeit zunichte gemacht hatte, nie zum Abschluss gekommen. Thanks a lot to all the „guys and girls“ on the Vault.



Nicht zuletzt muss ich meinen Betatestern Danke sagen. Dass sich nach so langer Zeit immer noch jemand findet, der (oder die ☺) sich den Stress antut ein Spiel zu spielen, das noch voller versteckter Fehler steckt und diese Fehler dann auch noch aktiv sucht und sauber dokumentiert, ist alles andere, als selbstverständlich. Danke viel, viel mal an:

Angelan, Finor, Karuwo, Milena und Tinaha. Es liegt ganz sicher nicht an euch, wenn sich trotz allem immer noch ein paar dieser fiesen Käfer in Teil 3.3 verstecken. Daran bin ganz allein ich schuld.

D: Versionshistory

Version 1.0:

- Release-Version

Version 1.01:

- Texturenfehler, der durch Teil 3.3 in den vorangegangenen Teilen verursacht wurde, ist behoben