



Der Fluch der Zwerge – Teil 2

„Der Helm der Halblinge“

A: Wissenswertes

B: Installation

C: Credits

D: Versionshistory (derzeitige Version Releaseversion 1.00)

A: Wissenswertes

Um den zweiten Teil spielen zu können, muss Teil 1 auf deinem PC vollständig installiert sein (mit Haks, etc)! Falls du nur noch einen Speicherstand hast, aber Teil 1 fehlt oder ist nicht mehr vollständig, installiere ihn wieder! Die Module müssen in der richtigen Reihenfolge installiert werden, also Teil 1 vor Teil 2, damit die Inhalte korrekt überschrieben werden.

Speichere oft und nutze immer mal wieder unterschiedliche Speicherplätze!

Benötigte Version: NWN2 Version 1.22 +MotB

Charakter (Klasse, Level, Rasse, etc.: Teil 2 wird mit dem Charakter von Teil 1 weitergeführt. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen, man muss Teil 1 bis zu einem der zwei Übergänge spielen. Der SC wird dann in den 2. Teil teleportiert. Beginnt man Teil 2 mit einem neuen Charakter, fehlen wichtige Variablen – auch für den dritten Teil - und man wird die weder Teil 2 noch Teil 3 spielen können!

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 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.

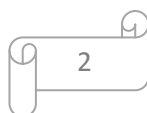
Nur in Gebieten in denen Endgegner auf Dich warten, ist Dein Tod unwiderruflich. Beim, oder kurz vor dem Betreten solcher Gebiete wird in der Regel das Spiel automatisch gespeichert. Trotzdem solltest Du nicht vergessen, regelmässig eigene Sicherungen des Spielstandes zu erstellen. (s.o.)

Auch das Rastsystem ist noch dasselbe, wie in Teil 1. 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 in Teil 2 nur eingeschränkt zum Einsatz. Halblinge haben eine andere Auffassung von Eigentum als Zwerge oder Menschen.

Du wirst nur selten in friedlichen Gebieten verschlossene, oder mit Fallen versehene Truhen oder andere Behälter vorfinden.

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 den zweiten Teil 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.

Der zweite Teil ist ähnlich offen konzipiert wie Teil 1. Dir stehen z.B. zwei Möglichkeiten zur Verfügung Dich nach Süden aufzumachen und die Reihenfolge in der Du Quests angehst ist nur in wenigen Fällen relevant für die Handlung.

Im Gegensatz zu Teil 1 bietet Teil 2 auch die Möglichkeit insgesamt drei Gefährten mitzuführen. Im Verlauf Deines Weges nach Süden, werden Dir diese Begleiter sicher über den Weg laufen. Zwingend mitzuführen wird nur der erste dieser Begleiter sein. Ein Zwerg, den Dir der Clan Hammerfest als Geleit zur Verfügung stellt.

Bei den beiden anderen steht es Dir frei, ob Du sie mitnehmen willst, oder nicht. Allerdings sind die Kämpfe in aller Regel für die maximale Gefährtenzahl ausgelegt. Und bei dem einen und anderen Rätsel, wird eine Lösung ohne Gefährten nicht möglich sein. Zumindest einen solltest Du also zusätzlich zu dem Zwerg immer dabei haben.

Hin und wieder wird Dir auch jemand begegnen, der Dich eine kurze Strecke Weges begleitet und Dich dann wieder verlässt.

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.

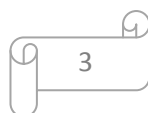
B: Installation

Der zweite Teil 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 der erste Teil bereits installiert ist, wenn Du die EXE-Datei ausführst. Bei einer nachträglichen Installation des ersten Teils werden wichtige Inhalte in Teil 2 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, Lord Coeus Seltana, HorusVII und – gerade erst dazugestossen – TinaHa, hätte es der zweite Teil 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 und AnTeevY, DarkCat, HorusVII und Seltana haben mir auch beim Gebietsdesign kräftig unter die Arme gegriffen. Dafür Euch allen ein ganz, ganz grosses Dankeschön.

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

Und gerade noch rechtzeitig vor dem Release von Teil 2 ist Loki zu unserem Team dazu gestossen. Ihm sind einige ganz besonders schöne Musikstücke zu verdanken.

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:
 - Falls Du stirbst und Dich bei Dusrag wiederfindest, werden nun auch die Lebenspunkte der Gefährten, die zum Zeitpunkt Deines Todes bereits tot waren, wiederhergestellt.
 - Bei einzelnen Set-Items kam es zu Fehlern bei den magischen Verbesserungen, wenn man die Items an- bzw. wieder auszog. Dies ist jetzt nicht mehr der Fall. (nur für bereits laufende Spiele wenn man das jeweilige Set noch nicht ausgerüstet hat)
 - Die Wachtürme im Aussengebiet der Goblins wurden auf unzerstörbar gesetzt, da zumindest einer davon relevant für eine kleine Quest ist. (nicht für bereits laufende Spiele)

- In einigen wenigen Fällen ist es vorgekommen, dass man beim Schädelrätsel in den Höhlen der Goblins nicht weiterkommen konnte. Das Rätsel ist jetzt in jedem Fall lösbar – leider aber auch ein wenig schwerer, sorry. (nicht für bereits laufende Spiele)
- Auch der Bug, der in einem speziellen Fall dazu führte, dass man das Refugium der Wissenshüter nicht mehr verlassen konnte (ein Patch dafür steht bereits zur Verfügung) wird mit diesem Patch selbstverständlich behoben. (nur für bereits laufende Spiele, wenn das Gebiet noch nicht betreten wurde)
- Im Keller der Stubenblütes sind die Lumpen, die für ein kleines Rätsel eine gewisse Bedeutung haben, jetzt unzerstörbar. Es gab da den einen und anderen Magier, der die Lumpen mithilfe seiner Zauber zerdeppert hat und danach das Rätsel – leider – nicht mehr lösen konnte. (nicht für bereits laufende Spiele)
- Borian als Feldarbeiter verschwindet jetzt, wenn man ihm vermeldet, dass seine Frau in Sicherheit ist und bleibt nicht einfach stehen. (nur für bereits laufende Spiele, wenn man das Gebiet der Wegkreuzung noch nicht betreten hat)
- Wenn Borian als Feldarbeiter auf den Höfen zu Gange war, konnte man in der Schenke bei den Halblingen nach erledigter Quest nicht mit ihm und seiner Familie reden. Jetzt sind die drei nicht mehr so schweigsam. ☺ (nicht für bereits laufende Spiele)
- Manor der Vorarbeiter der Holzfäller verlässt die Gruppe jetzt auf jeden Fall nachdem man mit der Endgegnerin im Tal der Wasserfälle fertig ist und sich auf den Rückweg gemacht hat. (nur für bereits laufende Spiele, wenn man das Gebiet der Wegkreuzung noch nicht betreten hat)
- An der Wegkreuzung ist es vorgekommen, dass man die kleine Quest mit dem verrückten Baumhirten nicht korrekt beenden konnte. Das dürfte jetzt nicht mehr passieren. (nur für bereits laufende Spiele, wenn man das Gebiet der Wegkreuzung noch nicht betreten hat)
- Den Geistern auf dem Totengrund, die nach Aufhebung des „Fluchs der Feste“ einfach nicht verschwinden wollten, wurde – hoffentlich – auch endgültig der Garaus gemacht. ☺ (nur für bereits laufende Spiele, wenn man den Totengrund in der Vergangenheit noch nicht betreten hat)

Neu in der Version 1.01

1. Die wichtigste Neuerung steht im Zusammenhang mit der Quest, die man indirekt von dem Geschichtenerzähler erhalten kann, der einem beim Lagerplatz der Karawane in der Nähe des Stammlands der Schwarzen Hand über den Weg läuft.
Diese Quest um das „Schicksal der Zehn“ kann nun auch noch gelöst werden, wenn Arwa mit seinen Leuten sich bereits im Dorf der Halblinge befindet. Bisher war das nicht möglich.
Danke an Lhaeo für den Hinweis, der mich dazu gebracht hat diese Möglichkeit einzubauen. (nicht für bereits laufende Spiele)
2. Auf Anregung von Angelan und Lhaeo habe ich die Möglichkeit des Schlafens in Betten etwas erweitert. Neu kann man wählen, ob das Schläfchen nur kurz (eine Stunde), bis zum nächsten

Morgen (Uhrzeit wird auf 7.00 Uhr vorgestellt), bis zum kommenden Abend (Uhrzeit wird auf 19.00 Uhr vorgestellt) oder einen ganzen Tag (es vergehen 24 Stunden) schlafen will.

3. Die Kräuterfrau im Süden hat nun, ähnlich wie ihre „Kollegin“ bei der Binge, etwas mehr zu sagen, als einfach nur den Hinweis, dass eine Stunde vergangen ist, wenn man mit ihr plaudert. Vorausgesetzt, wieder analog zur Kräuterfrau im Norden, man hat schon den einen oder anderen Auftrag erledigt.
4. Und zuletzt noch etwas, was Lhaeo angeregt hat. Zunächst war ich der Meinung, dass sich diese Anregung nicht umsetzen lässt. Dabei war es – wie häufiger im Leben – ganz einfach. Das Kupferamulett, das von der Hüterin der Tiere verbessert wird, kann nun einfacher eingesetzt werden. Man muss nicht mehr „in der Gegend“ herum klicken, um die besondere Eigenschaft zu aktivieren.

Version 1.02

- Folgende Probleme wurden behoben:
 - Bei einigen Spielern hat Mrezgag der Schmied bei den Goblins vom Stamm der Schwarzen Hand keine Anstalten gemacht sich zurück in die Höhlen zu begeben, nachdem er einem seinen Auftrag erteilt hat. Das dürfte jetzt hoffentlich Geschichte sein. (nicht für bereits laufende Spiele)
 - Es ist hin und wieder vorgekommen, dass Plinias Gespräch in der Schatzkammer nicht funktioniert hat. Das sollte jetzt nicht mehr passieren. Ebenso wie ein Hänger, der manchmal beim Betreten der Wegkreuzung mit Plinia „im Schlepptau“ dazu geführt hat, dass man die Gute nicht los wurde. (nicht für bereits laufende Spiele)
 - 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)