



## **Der Fluch der Zwerge – Teil 3**

### **„Wege ins Dunkel“**

#### **Kapitel 1: „Auf dem Fluss“**

**A: Wissenswertes**

**B: Installation**

**C: Credits**

**D: Versionshistory** (derzeitige Version Releaseversion 1.00)

# 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/>

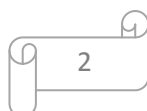
**Und noch einige Hinweise:** Auch im ersten Kapitel des dritten Teils kannst Du mit wenigen Ausnahmen nicht endgültig sterben. Wenn Du einen Kampf nicht überlebst, wirst Du in einem tempelartigen Bereich wieder erwachen. Von dort aus hast Du die Möglichkeit unverletzt und geheilt ins Spiel zurückzukehren.

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.

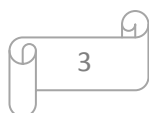
## **B: Installation**

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