

KALTENSTEINS SCHATTEN

Eine Modifikation für Drakensang – Am Fluss der Zeit von Lord Demon & Liloë Feuerschwinge Version 1.0

Die Verschwörung von Baron Dajin ist aufgedeckt, Kaltenstein ist besiegt und die Raulskrone ist wieder in Ardos Obhut. Eigentlich könnten sich die Helden aus Am Fluss der Zeit zufrieden zurücklehnen und ihren Erfolg genießen. Eigentlich...

Wäre da nicht die Tatsache, dass sich einer der Widersacher noch auf freiem Fuß befindet und eigene finstere Pläne verfolgt: Josmine von der Klamm.

Die Helden werden, unterstützt von Gerling, auf die Spur von Josmine gebracht, um Näheres über ihre Pläne in Erfahrung zu bringen und wenn möglich diese zu vereiteln. Schnell stellen die Helden fest, dass Josmine von der Klamm in den Besitz eines verschollen geglaubten Artefaktes gelangt ist. Ihr Machtstreben ist grenzenlos und wenn ihr nicht Einhalt geboten wird, sind die Folgen nicht abzusehen.

INHALT

Die Mod Kaltensteins Schatten erzählt die Geschichte von Am Fluss der Zeit weiter. Deshalb könnt ihr erst beginnen, wenn ihr den Endkampf im Schloss abgeschlossen habt. Außerdem müssen ein paar Nebenquests abgeschlossen sein, da sonst einige der Quests keinen Sinn ergeben würden bzw. mit einigen Spielquests kollidieren würden. Außerdem können einige Quests nicht mehr abgeschlossen werden. Diese Quests werden bei Spielbeginn der Mod abgefragt. Sind eine oder mehrere noch nicht abgeschlossen, habt ihr die Gelegenheit, das jetzt noch zu erledigen.

Euch erwartet eine Spielzeit von ca. 15 Stunden mit 130 neuen Questen und Unterquests, außerdem 150 neue Dialoge und ein neuer Begleiter.

INSTALLATION

Wichtig: Patch 1.11 muss installiert sein, um die Mod zu spielen.

Die Autoren übernehmen keine Haftung für etwaige Schäden an einem Savegame. Benutzung der MOD erfolgt auf eigene Verantwortung und Gefahr.

Wenn ihr die Mod selbst zum Download anbieten möchtet, könnt ihr das gerne tun. Eine kurze Mitteilung an uns wäre dann wünschenswert.

Um die Mod zu installieren, muss zuerst das Zip-Archiv ausgepackt werden. Darin befinden sich sechs Ordner.

- savegamepatch – enthält die SQL Datei, um ein Savegame zu patchen
- source – enthält den Autolt Source Code für den Installer
- sql_install – enthält die SQL Dateien zur Installation der Mod
- sql_uninstall – enthält die SQL Dateien zur Deinstallation der Mod
- textures – enthält die Grafiken für neue Items und den neuen Katzenskin
- fj – enthält die SQL Dateien, um Fayris und Jaakon gleichzeitig als Begleiter im Spiel zu haben

Zur Installation startet ihr entweder die Datei *install_ks.exe* oder *install_ks_x86-64.exe*. Die zweite ist für Windows 64-bit Systeme gedacht. Der normale Installer funktioniert zwar auch bei diesen Systemen, allerdings meldet sich nach dem Beenden des Installers der Kompatibilitätsassistent von Windows. Der Installer benötigt Adminrechte, die nach dem Start abgefragt werden.

Anschließend kann zwischen Installation in *Am Fluss der Zeit* und *Phileassons Geheimnis* ausgewählt werden. Letzteres natürlich nur, wenn das Addon auch installiert ist.

Hinweis: Die Installation dauert etwa 15-30 Minuten. Die Spieldatenbanken werden um 14.500 Datensätze erweitert und das braucht leider seine Zeit.

Normalerweise muss ein neues Spiel begonnen werden, um die Mod zu spielen. Wer dazu keine Lust hat, kann **zusätzlich** den Savegamepatch installieren. Gepatcht werden kann jeder beliebige Spielstand. *Autosave*, *Quicksave* und *Continue* Spielstände zu patchen führt erfahrungsgemäß zu Problemen und sollten deshalb nicht gepatcht werden.

Bei der Installation werden Sicherungskopien der Originaldatenbanken angelegt. Diese findet ihr im Drakensangverzeichnis unter *export\db*.

Über die Schaltfläche *Extras* könnt ihr noch einen neuen Skin für Katzen installieren. Dadurch werden sie etwas auffälliger. Außerdem habt ihr hier die Möglichkeit die Werte für den neuen Begleiter beim Spiel mit Addon anzupassen, damit er ungefähr die gleiche Stufe wie der Spielerheld hat. Dieser Patch kann nur auf das Addon angewendet werden und sollte installiert werden, wenn ihr das Addon schon gespielt habt und die Helden über entsprechend mehr AP verfügen. Zum Schluss könnt ihr noch einen Patch installieren, mit dem ihr AFdZ mit Fayris und Jaakon spielen könnt. Vorsicht, die Mod wurde nicht mit einer Gruppe getestet, in der sich Fayris und Jaakon befinden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass diese Gruppenzusammensetzung an einigen Stellen der Mod zu Problemen führt und ist deshalb nicht empfehlenswert. Der Savegamepatch funktioniert nur bei Spielständen nachdem einer der beiden gestorben ist.



Hinweis: Ein neues Spiel mit installierter Mod zu beginnen wurde nicht getestet, sollte aber dennoch kein Problem darstellen. Der Savegamepatch basiert auf den Einträgen in der *game.db4*.

Deinstallation

Um die Mod wieder zu deinstallieren, muss der Installer aufgerufen werden. Anschließend habt ihr die Möglichkeit die Mod wieder zu deinstallieren. Gepatchte Spielstände werden anschließend allerdings nicht mehr funktionieren.

KOMPATIBILITÄT ZU ANDEREN MODS

Die Mod ist kompatibel zu den Mods *Der Stumme Alrik* und *Forscher in Nöten*. Die Questen in *Forscher in Nöten* sollten allerdings abgeschlossen sein, bevor ihr mit *Kaltensteins Schatten* beginnt. Ansonsten wird es etwas eng am Sanften Ochsen und außerdem wird es Probleme mit einigen NPC Dialogen geben. Auch bei den Archetypenmods können wir leider Probleme nicht ausschließen. Alle anderen Mods sollten problemlos verwendbar sein.

CREDITS

Unser Dank gilt

Jog und Derpas Mata,
deren Beiträge im Modding Forum von dtp entertainment uns den Einstieg ins Dra-
kensang - Am Fluss der Zeit Modding ermöglicht haben.

Leeyara und Saixes,
für die Berichterstattung über Kaltensteins Schatten auf dsa-drakensang.de.

und natürlich unseren Betatestern,
Atogrosch, Digioso, EinGast, henni2008 und TazmanDevil.