

L'interplan v9, un module pour BG2 / BGT/ BG2EE / EET / IWDEE

Présentation du module :

L'interplan est un module combinant plusieurs choses et qui s'installe sur presque tous les jeux IE.

C'est un module de sorts : plus de 130 nouveaux sorts.

C'est un module de magasin : plus de 100 nouveaux objets et plus de 20 nouveaux potions/charmes

C'est un module de forgeron (dans BG2(EE)) : 50 formules pour combiner des potions.

C'est un module de passionné (dans BG2(EE)) : pleins de choses à découvrir, à recycler, à collectionner.

Vous pouvez trouver le magasin :

Dans BG2(EE) sur la Promenade de Waukine (nouvelle zone et note sur la carte).

Dans les Fosses noires II dans l'enclave des vendeurs.

Dans IWDEE dans la grotte des yetis (via un objet à récupérer dans une des caisses).

Requis (pour oBG2 / BGT) :

Pour utiliser pleinement ce module vous devez avoir l'extension Throne of Bhaal et le BG2 Fixpack.

Il est vivement recommandé d'avoir votre installation patchée avec le dernier patch officiel: [version 26498 pour TOB](#).

Remerciements :

À Andrew Bridges pour son logiciel [Bam Workshop 2](#)

À Igi pour sa base de connaissance [IESDP](#)

À Avenger pour son logiciel [DLTC Editor Pro](#)

À Jon Olav Hauglid pour son logiciel [Near Infinity](#)

À Aaron O'Neil pour ses logiciels ShadowKeeper et DaleKeeper II

À Troodon80 pour sa mise à jour de ShadowKeeper / Dalekeeper : [EEKeeper](#)

À Wes Weimer pour son système d'installation [WeiDU](#)

À The_Bigg et Wisp pour assurer la continuité du système d'installation [WeiDU](#)

À Sloan Roy pour son logiciel [Dr. Tester pour Diablo II](#)

À l'équipe de [La couronne de cuivre](#) qui à mis à ma disposition un salon après la "mort" du site Legendes.

À Selphira pour son outil [Uniformisation des descriptions](#) et les nombreux reports de bugs qu'il a pu générer.

À Isaya qui m'a fourni beaucoup d'aide et renseignements.

À JohnBob qui assure de lui même la correction de bugs dans mes mods.

À Zranoff qui m'a beaucoup aidé pour les codes Weidu complexes.

À Johnbob qui s'est servi de l'outil de Selphira pour trouver des bugs dans le module.

À CamDawg pour avoir fourni un moyen efficace d'assurer la compatibilité avec BGEE et pour les nombreux codes Weidu qu'il m'a donné sur le forum de G3.

À Salomon Kane et Galactygon pour avoir porté la majorité des animations de sort de TOEE au format BG2.

À Kwiat_W qui m'a laissé prendre des animations de sorts dans son mod "Psionics Unleashed".

À Erasmus pour son mod "Scrolls+Potions" pour Morrowind.

À Shohy qui m'a laissé intégrer son module "Bard Song Switching" pour les bardes du Sceptre.

À Akadis et Machiavélique qui ont résolu mes problèmes pour les dialogues.

À rivvers qui m'a suggéré plusieurs idées pour un sort.

À tous ceux de la Couronne de cuivre qui m'ont aidé lorsque je cherchais des icônes compliquées pour les objets.

Une grand merci à FreddyGwendo sans qui ce module n'existerait pas (intégration de l'entrée sur la Promenade), le Chaudron non plus (création du trou) et dont les fonctions weidu et conseils de débogage sont des plus précieux.

Et il en manque un, qui est passé un jour sur la couronne de cuivre et dont malheureusement j'ai oublié le pseudo, que je remercie chaleureusement pour m'avoir fourni 350 icônes en B sans lesquelles la majorité des sorts de ce module n'existeraient pas.

Notes :

Je n'ai que très peu d'inspiration pour écrire des textes descriptifs qui tiennent la route, aussi ne vous étonnez pas si dans les descriptifs d'objets vous en reconnaissez qui viennent d'autres jeux.

Le moteur du jeu ne permettant pas d'ajouter à la table des sorts de l'ensorceleur plus de trois sorts de niveau 9, les

plus puissants sorts de ce niveau disponibles dans le magasin ne sont accessibles qu'aux mages. Voilà qui redonne de l'intérêt à cette classe :)

Lorsque je créais des sorts de dégâts à cible unique, "Flèche enflammé", petit sort de **niveau 3** seulement et ses **20D6** qui **touchent infailliblement la cible** était "toujours mieux" que ce que je créais. Et quand je créais des sorts de dégâts de zone, aucun n'arrivait à au moins égaler "Flétrissure" et ses **20D8** de dégâts **magiques** qui **n'affectent pas les alliés**. Alors certains de mes sorts à dégâts font maintenant plus de 20 dés de dégâts. C'était nécessaire et je l'assume.

Et si vous trouvez que mes sorts de niveau 9 sont trop bourrins (je rappelle que seul les plus "faibles" sont autorisés pour l'ensorceleur) ils auront le mérite de vous changer de la sempiternelle combinaison arrêt du temps/enchaînement.

J'ai rajouté à certains pnjs dans BG2(E) un dialogue qui se déclenche si les pjs utilisent un certain objet (obtenable dans le module) et ont l'argent nécessaire. Tous ces dialogues ne seront proposés qu'une fois, alors réfléchissez-y avant de refuser.

Dans les éditions EE le fameux super script d'auto contrôle des pjs "IA avancée" parasite tous les autres scripts, et cela empêche parfois certains objets de l'interplan de fonctionner correctement. Sont concernés la Maille sanguine +2, l'Anneau de Danserêve, l'Anneau de nombreux dieux et l'Amie des ours. Ces objets ne présentent aucun problèmes sur oBG2 ou sans le script "IA avancée".

Bugs :

Ce module a été créé pour oBG2, lequel demandait que les bams très grande soient coupées en morceaux. Lors du passage vers BG2EE, cela ne posait aucun problème. Mais le dernier patch 2.6.6 a tout changé : depuis ce patch toutes les grandes bams en morceaux montrent leur coupures, elle sont "divisées". Je n'ai pas réussi à corriger ça par des réglages : la seule solution est de recomposer des bams uniques à partir de leur morceaux. Aucun logiciel ne fait ça, et certaines bams sont si anciennes qu'il m'est impossible de retrouver l'originale d'avant division.

Avec le Sceptre de Convocation inconventionnelles vous pouvez invoquer des mages, et si ces mages lancent des sorts d'image renforcé, d'image illusoire, de simulacre, etc..., l'image est créée pour la durée du sort et ne disparaît pas quand l'invocateur est dés-invoqué. Elles vous empêchent de plus de dormir tant qu'elle n'ont pas disparu (à la fin de la durée légale du sort, mais vous pouvez les tuer (ctrl+y) entre-temps).

Parfois l'installation de l'Interplan annule le projectile de "Éclair" et tous les sorts/effets en dépendant ne font plus rien. Ce bug est aléatoire et ne se fait pas à chaque installation du module. Je n'ai absolument pas trouvé d'où vient ce bug, car l'interplan ne touche pas à ce projectile, comme à aucun autre d'ailleurs.