

Neverwinter Nights 2, mise à jour 1.23

Notes en français du patch BETA – 27 mai 2009

Correction de bugs

Général

- Résolution d'un problème faisant apparaître le message d'erreur "Le personnage a trop de dons" lorsque le joueur tentait de multiclasser un sorcier de niveau 5 en le dotant d'un niveau de prêtre disposant du domaine Terre ou Guerre.

Il est désormais impossible de retirer le dernier membre vivant d'un groupe.

Résolution d'un problème de surbrillance persistante des ennemis morts lorsque leur mort survenait alors qu'ils étaient mis en surbrillance.

- Résolution d'un problème de crash lors du retour au Bureau en cas d'utilisation de hak pak(s).

Les objets en vente en quantité illimitée chez les vendeurs ne devraient plus perdre leur focalisation après achat.

Résolution d'un problème causant l'apparition du type "Combat facile" lorsque l'option Afficher FP était activée.

Boîte à outils & Contenu personnalisé

- Le système d'Atlas IU a été retiré afin que les objets IU de type autre que 1:1 n'apparaissent plus flous.

Les points d'ancrage devraient désormais apparaître correctement dans la boîte à outils.

- Compiler tous les scripts compile maintenant les scripts de campagne.

Placer le curseur au dessus d'une valeur de l'écran des propriétés de la boîte à outils affiche désormais le texte complet, sans qu'il soit tronqué.

Un message plus agréable apparaît maintenant lors d'un échec de chargement de plugin, indiquant à l'utilisateur quels sont les fichiers concernés au sein d'un seul message.

Résolution d'un problème de paramétrage qui provoquait un affichage erroné des points d'encrage.

Les problèmes de type 'hors limite' ne provoquent plus le crash de la boîte à outils.

Scripting

- Le script ActionCastSpellAtLocation() intègre désormais la variable nDomainLevel au bon

endroit.

SetCollision() a subi une modification de façon à gérer les objets positionnables. En revanche, les collisions ne seront effectives que pour les objets dotés de la fonction collision.

Disparition de la limite setmaterialtype, qui obligeait l'utilisateur à utiliser une fourchette définie via GMATERIAL.

Résolution d'un problème de compilation des scripts, au cours de laquelle les fichiers .ncs se retrouvaient dans le dossier mod au lieu du dossier campagne.

Multijoueur

- Résolution d'un problème de crash serveur lorsqu'un personnage métamorphosé tentait une transition.

Les personnages dotés d'un familier ne seront plus bloqués lors d'une transition initiée par un MJ.

Le message d'erreur Fichier manquant, apparaissant lors d'une tentative de connexion à un serveur, détaille désormais quels sont les fichiers concernés.

Lors de l'examen d'un personnage ou d'une créature, le FP ne s'affiche plus deux fois.

Sorts & Invocations

- Les invocations des sorciers sont bien définies comme à composante somatique dans le fichier spells.2da.

Résolution d'un problème qui vous faisait infliger des dégâts aux membres de votre groupe en difficulté Normale avec les sorts de zone.

Un personnage affecté par Invisibilité est désormais silencieux en plus d'être invisible. L'effet d'opacité, source de confusion, a également disparu.

Les tests de Concentration des sorciers ont désormais un DD de 10+dégâts subis + niveau du sort.

Résolution d'un problème d'effet intermittent dans le sort Régénération vampirique.

Hypnose des animaux a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Marteau des dieux a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Puissance animale a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Lames de feu a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Hypnotisme a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Conviction a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Non-mort vivante a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Bouclier de la nuit a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Rapetissement a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Rapetissement d'animal a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Rapetissement suprême a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Rapetissement de groupe a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Arc de foudre a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Sang en eau a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Rudolement a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Déshydratation a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Dard curatif a été corrigé de façon à permettre divers types de métamagie.

Hypnose des animaux subit désormais le test de résistance normalement.

Dard curatif subit désormais le test de résistance normalement.

Le lanceur du sort Avascularité devient désormais visible.

Le lanceur du sort Malédiction devient désormais visible.

Le lanceur du sort Mise à mort devient désormais visible.

Le lanceur du sort Hypothermie devient désormais visible.

Le lanceur du sort Eclair de lune devient désormais visible.

Le lanceur du sort Poumon des marais devient désormais visible.

Le lanceur du sort Sommeil profond devient désormais visible.

Le lanceur de l'invocation Malédiction du désespoir devient désormais visible.

Le sort Malédiction est désormais considéré comme un effet surnaturel, qui ne peut pas être dissipé.

Barrière de lames se dissipe désormais correctement.

Le bénéfice de Lames de feu dure désormais deux rounds.

Sang en eau est désormais sujet à la résistance à la magie.

Les dégâts de Constitution induits par Sang en eau ne peuvent plus être dissipés.

Les effets de Camouflage et Camouflage de groupe ne se cumulent plus.

Camouflage de groupe cible désormais les personnages situés dans une zone ciblée.

Rudolement est désormais sujet à la résistance à la magie.

Rudolement n'affecte plus les personnages de même alignement que le lanceur.

Les orcs gris sont maintenant affectés par le sort Charme-personne.

Les orcs gris sont maintenant affectés par le sort Hébètement.

Les orcs gris sont maintenant affectés par le sort Domination.

Le sort Déshydratation est désormais soumis à la résistance à la magie.

Le sort Déshydratation est désormais annulé par un jet de Vigueur réussi.

Les dégâts de Constitution induits par le sort Déshydratation sont désormais cumulables.

Les dégâts de Constitution induits par le sort Déshydratation ne peuvent plus être dissipés.

La durée du sort Sommeil profond a été réduite.

L'invocation Absorption de magie accorde désormais des points de vie temporaires comme il se doit, lorsqu'une zone d'effet est dissipée.

L'invocation Absorption de magie n'essaie plus de dissiper les points de vie temporaires gagnés avec l'utilisation d'Absorption de magie.

Les niveaux négatifs induits par le sort Energie négative ne peuvent plus être dissipés.

Les effets d'Aggrandissement ne se cumulent plus sur un duergar déjà sous l'effet de Coquille entropique.

La durée du sort Arme de feu a été réduite à une minute par niveau.

La durée de Fondation de pierre a été ajustée pour correspondre au descriptif du sort.

Lancer le sort Visage divin ne fait plus réapparaître un personnage invisible.

Lancer le sort Visage divin suprême ne fait plus réapparaître un personnage invisible.

Le sort Bourrasque ne dissipe plus les auras.

Le sort Non-mort vivante s'accompagne désormais du malus de Charisme normal.

Cécité de groupe n'affecte plus que les ennemis en mode de difficulté maximal.

Surdité de groupe n'affecte plus que les ennemis en mode de difficulté maximal.

Malédiction de lames de groupe n'affecte plus que les ennemis en mode de difficulté maximal.

Rapetissement de groupe n'affecte plus les ennemis.

Rapetissement de groupe n'est plus annulé si des non humanoïdes sont présents dans la zone d'effet.

Bouclier de la nuit fournit désormais le bonus associé de +3 aux jets de sauvegarde pour les lanceurs de sorts de niveau 9 ou supérieur.

Exécution ne déclenche plus de résistance à la magie si l'attaque de contact rate.

Rire hideux de Tasha est désormais affecté normalement par les sorts de dissipation.

Le sort Morsure magique est passé de l'école de magie d'invocation à celle de transmutation.

Le sort Morsure magique suprême est passé de l'école de magie d'invocation à celle de transmutation.

Le sort Brume mentale est passé de l'école de magie d'illusion à celle d'enchantement.

Le sort Linceul de feu est passé de l'école de magie de transmutation à celle d'évocation.

Le sort Bénédiction d'arme n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Armure de mort n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Bouclier élémentaire n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Arme de feu n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Guérison de compagnon animal n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Armure de mage n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Vivacité du serpent de groupe n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Empoisonnement n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Reconstitution n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Cocon n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Carapace de tortue n'est plus affecté par la Quintessence des sorts.

Le sort Froid rampant ne peut plus être étendu ou rendu persistant.

Le sort Froid rampant suprême ne peut plus être étendu ou rendu persistant.

Le sort Terreur ne peut plus être rendu persistant.

Le sort Dissipation mineure peut désormais bénéficier du don Incantation silencieuse.

Le sort Effroi peut désormais bénéficier du don Incantation silencieuse.

Le sort Résistance peut désormais bénéficier du don Incantation statique.

Le sort Résistance peut désormais bénéficier du don Incantation statique.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Hypnose des animaux.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Puissance animale.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Arc de foudre.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Lames de feu.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Hypnolame.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie sous l'effet du sort Sang en eau.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Rudolement.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Conviction.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Déshydratation.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort dard curatif.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Non-mort vivante.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Bouclier de la nuit.

Résolution de problèmes empêchant le recours à certains dons de métamagie avec le sort Stabilisation.

Le sort Cécité n'a plus de composante somatique.

Le sort Surdit  n'a plus de composante somatique.

La port e du sort D sespoir foudroyant passe de moyenne   courte.

R solution d'un probl me avec le sort Contrat, emp chant son utilisation sur des extraplanaires hostiles dans SoZ.

R solution d'un probl me avec le sort Contrat interm diaire, emp chant son utilisation sur des extraplanaires hostiles dans SoZ.

Le sort Rudoisement est d sormais centr  correctement, autour du lanceur.

R solution d'un probl me emp chant Disjonction de Mordenkainen de cibler les ennemis.

Dons

- Augmentation d'un round de la dur e de Puissance divine et Vengeance divine, afin de compenser le fait que l'on ne peut attaquer le round o  le pouvoir est activ .

Correction du bonus de Vengeance divine, qui inflige bien 2d6 d g ts suppl mentaires et non une valeur totale comprise entre 2 et 12.

Les PNJ contr l s par l'IA et poss dant le don Combat   deux armes ne rangeront plus leur arme tenue en mains gauche.

Pouvoirs raciaux

- Correction des pouvoirs magiques Terreur, Charme-personne et Enchev trement des Yuan-ti pur-sang, afin que la dur e et le DD ne soient pas bas s sur leur niveau de personnage dans la classe initiale. Au lieu de  a, comme il se doit, le DD est bas  sur le Charisme, et la dur e est fonction du niveau total du personnage.

Correction de l'aura utilis e par les morts-vivants de type noyeux afin qu'elle n'affecte pas les cr atures b n ficiant de Corps de fer, qui les immunise   la noyade.

Correction du Hurlement de terreur des molosses d'ombre, afin qu'il n'affecte pas le lanceur du pouvoir quand il appartient   la faction du joueur en difficult  maximale.

Correction du pouvoir d'invocation des Genasi d'air, afin qu'il ne dissipe plus les auras des autres cr atures.

Pouvoirs des classes

Barde

- Résolution d'un mauvais fonctionnement du Chorus héroïque dans le cadre d'une utilisation par un PNJ géré par l'IA.

Chant de marche du légionnaire : le bonus d'attaque est désormais calculé correctement.

Prêtre

- Renvoi des morts-vivants n'inclut plus les extérieurs déjà renvoyés dans le calcul de total de dés de vie effectué pour un nouveau test.

Le message 'Echec du renvoi' ne s'affiche plus dans le cas d'une créature insensible au renvoi.

Druide

- Résolution d'un problème de crash du jeu dans le cas où un druide équipé d'une fronde lançait Forme élémentaire (air).

Neuf de Padhiver

- La durée du pouvoir Assaut implacable a augmenté d'un round.

Protection du seigneur : résolution d'un problème de durée, qui est désormais calculée correctement en fonction du niveau du personnage.

Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icônes des auras persistantes.

Paladin

- Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icônes des auras persistantes.

Rôdeur

- Les pouvoirs de rôdeur ne sont plus désactivés lorsque le personnage équipe une cote de mailles en mithral.

Chevalier noir

- Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icones des auras persistantes.

Garde mortuaire

- Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icônes des auras persistantes.

Sorcier infernal

- Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icônes des auras persistantes.

Sorcier

- Objet enchanté se substitue désormais correctement à tout sort requis dans l'artisanat de SoZ.

Prêtre de guerre

- Résolution d'un problème empêchant l'usage concomitant d'auras persistantes provenant de créatures multiples et de personnages du même type dans une même zone.

Résolution d'un problème d'affichage des icônes des auras persistantes.

Objets

- Les versions supérieures du feu grégeois infligent désormais les dégâts corrects lorsque celui-ci est appliqué sur une arme.

Résolution d'un problème concernant les pièges électriques, qui infligeaient des dégâts secondaires aux créatures neutres.

Un piège électrique rebondit désormais vers d'autres créatures lorsque le piège est placé à l'aide de la compétence Pose de piège.

Un piège sonore fatal n'inflige plus de dégâts aux créatures d'une faction neutre.

Un piège sonore épique n'inflige plus de dégâts aux créatures d'une faction neutre.

Résolution d'un problème de double empoisonnement d'une même cible par certains pièges à gaz.

Résolution d'un problème de piège à gaz n'infligeant pas de dégâts aux ennemis lorsqu'il était placé à l'aide de la compétence Pose de piège.

Nouveautés

Général

- Nouvelle option de ligne de commande client : `-home`. Permet à l'utilisateur de spécifier une position différente de "Mes Documents\Neverwinter Nights 2".

Nouvelle option de fichiers INI "Pause On Lose Focus". Paramétrer sur 1 met le jeu en pause en cas de perte de focus ; sur 0, le jeu ne se met pas en pause.

Multijoueur

- Nouvelle option serveur ini : `HideChallengeRatingInExamine`

Nouvelle option serveur ini : `HideEffectListInExamine`

Les fichiers situés dans les répertoires `C:\Utilisateurs\<username>\Documents\Neverwinter Nights 2\hak (Vista)` et `C:\Documents and Settings\<username>\Mes Documents\Neverwinter Nights 2\hak` se chargeront désormais avant la création de personnage.

Support supplémentaire pour les transitions de serveur à serveur via la fonction `ActivatePortal()`
– Actuellement, le paramètre pour une transition fluide doit être fixé à `TRUE`.

Une nouvelle option `.ini` a été ajoutée afin que les administrateurs (hôtes) puissent activer ou désactiver la guérison auto pour les joueurs qui rejoignent la partie. Si l'option est désactivée, quand un joueur rejoint le serveur, son personnage se trouvera dans le même état qu'au moment où il s'était déconnecté (PV, sorts par jour, etc.).

Un nouveau système d'auto téléchargement (Autodownloader) de contenu a été ajouté au mode multijoueur de Neverwinter Nights 2. Il est conçu pour être utilisé sur serveur dédié. Des changements ont été apportés aux aspects serveur dédié, client du jeu et boîte à outils afin d'implémenter cette nouveauté. Deux documents, `Autodownloader Server Admin Guide.pdf` et `Autodownloader Toolset User Guide.pdf`, sont disponibles séparément en téléchargement.

- En option, les administrateurs serveur peuvent désormais autoriser ou interdire l'override de dossiers sur les clients
- Nouvelle option en ligne de commande serveur : `-home`. Permet de définir un emplacement autre que "Mes Documents\Neverwinter Nights 2".

Nouvelle option en ligne de commande serveur : `-cs 0/1` <- désactive/active le downloader (désactivé par défaut)

Nouvelle option en ligne de commande serveur : `-du 0/1` <- désactive/active l'IU personnalisée sur le client (IU personnalisée autorisée par défaut)

Nouvelle option en ligne de commande serveur : -do 0/1 <- désactive/active l'override des dossiers sur le client (override autorisé par défaut)

Scripting

- Nouvelle fonction de script int : `GetVariableValueInt(object oObject, int nIndex)`; Définit la valeur d'un int local placé dans l'index fourni. 0 si aucune var n'est présente.

Nouvelle fonction de script string : `GetVariableValueString(object oObject, int nIndex)`; Définit la valeur d'une string locale placée dans l'index fourni. String vide si aucune var n'est présente.

Nouvelle fonction de script float : `GetVariableValueFloat(object oObject, int nIndex)`; Définit la valeur d'un float local placé dans l'index fourni. 0.00 si aucune var n'est présente.

Nouvelle fonction de script location : `GetVariableValueLocation(object oObject, int nIndex)`; Définit la valeur d'une location locale placée dans l'index fourni. Location non valide si aucune var n'est présente.

Nouvelle fonction de script object : `GetVariableValueObject(object oObject, int nIndex)`; Définit la valeur d'un object local placé dans l'index fourni. `OBJECT_INVALID` si aucune var n'est présente.

Nouvelle fonction de script int : `GetVariableCount(object oObject)`; Définit la nombre de variables locales placées dans cet objet.

Nouvelle fonction de script void : `SetBaseAbilityScore(object oCreature, int nAbilityType, int nScore)`; EXPERIMENTAL ! Notez bien que tout changement apporté à un rang de compétence ne sera PAS perdu si un personnage est rétrogradé de niveau. IMPORTANT : La plupart du temps, recourir à ceci rend le personnage inapte à répondre aux critères de 'personnage légal'.

Nouvelle fonction de script void : `SetBaseSkillRank(object oCreature, int nSkill, int nRank, int bTrackWithLevel = TRUE)`; EXPERIMENTAL ! Définissez `bTrackWithLevel = TRUE` si vous souhaitez que la modification de compétence soit associée au niveau du personnage. En d'autres termes, le personnage doit-il voir ses compétences baisser s'il rétrograde en niveau ? IMPORTANT : La plupart du temps, recourir à ceci rend le personnage inapte à répondre aux critères de 'personnage légal'.

Nouvelle fonction de script void : `SendChatMessage(object oSender, object oReceiver, int nChannel, string sMessage, int bInvokeCallback = FALSE)`; Cette fonction permet d'envoyer un message de chat. Hormis pour `'CHAT_MODE_SERVER'`, `oSender` doit être un PC sans quoi il ne se passera rien. `oSpeaker` - le PC qui doit parler, `OBJECT_INVALID` si le canal est `CHAT_MODE_SERVER`. Il doit s'agir d'un objet PC valide pour que `CHAT_MODE_PARTY` fonctionne. `oReceiver` - Si `nChannel` est `CHAT_MODE_TELL` ou `CHAT_MODE_SERVER`, il doit alors s'agir du PC qui recevra le message. `nMode` - `CHAT_MODE` const indique le type de message à envoyer. Seules les valeurs `CHAT_MODE_*` fournies sont acceptées. `sMessage` - texte du message `bInvokeCallback` = le script du module `nChat` sera invoqué pour filtrer ce message, si

la valeur est TRUE. ATTENTION : soyez très prudent si vous fixez la valeur `blnvokeCallback` sur TRUE depuis le handler `OnChat` lui-même ! Cela peut conduire à une boucle infinie et pourrir votre module !

Nouvelle fonction de script int : `GetIsLocationValid(location ILocation)`; Renvoie TRUE si la location est une zone valide, où l'on peut marcher.

Nouvelle fonction de script int : `GetSurfaceMaterialsAtLocation(location ILocation)`; Renvoie un bitmask composé de 0 ou plus valeur(s) `SM_*`.

Nouvelle fonction de script int : `GetSpellKnown(object oCreature, int nSpell)`; EXPERIMENTAL ! Retour si le sort est connu de cette créature à un niveau ou avec une classe quelconque.

Nouvelle fonction de script int : `GetItemBaseMaterialType(object oltem)`; Renvoie le const `GMATERIAL_*` afin d'obtenir le matériau de base utilisé pour la construction de l'objet. A ce stade, seuls fonctionnent les matériaux prédéfinis.

Nouvelle fonction de script void : `SetItemBaseMaterialType(object oltem, int nMaterialType)`; EXPERIMENTAL ! Définissez la type de matériau utilisé pour `oltem` dans `nMaterialType`, qui doit être un const `GMATERIAL_*` valide.

- `GetClassLevelByPosition` et les fonctions de script associées reconnaissent maintenant les classes personnalisées. (S'applique également à tout script effectuant des calculs basés sur le niveau de classe, et devrait notamment corriger la non prise en compte des classes personnalisées dans la calcul du niveau de lanceur de sorts)

Nouvelle fonction de script : `void SetGlobalGUIVariable(object oPlayer, int nVarIndex, string sVarValue)`; Définit la variable globale du GUI, disponible dans tous les écrans de l'IU sous forme `global:x`. Les globals s'utilisent à peu près partout où l'on peut utiliser un local. Peut également être utilisé en conjonction avec le nouveau callback `IU UIRadialNode_OnInit_TestGlobalVar`, qui permet d'afficher/masquer les nodes radiaux en fonction de valeurs variables globales. Cette valeur est disponible sur tous les écrans. `oPlayer` – joueur dont le GUI dispose de la variable. `nVarIndex` – index variable, 100 - 400 (les valeurs non comprises dans cette fourchette sont ignorées). `sVarValue` – la valeur à définir.

Ajout d'un support permettant de lire les fichiers 2da de texture et terrain des hak packs.

- Nouvelle fonction de script int : `FindSubString(string sString, string sSubString, int nStart = 0)`; modifié pour ajouter `nStart`

Nouvelle fonction de script void : `SetSpellKnown(object oCreature, int nClassPosition, int nSpell, int bKnown = TRUE, int bTrackWithLevel = TRUE)`;

Nouvelle fonction de script object : `GetLimboCreatureCount(object oCreature)`;

Nouvelle fonction de script object : `GetCreatureInLimbo(int nTh)`;

Nouvelle fonction de script void : `SendCreatureToLimbo(object oCreature)`;

Nouvelle fonction de script void : SetSkillPointsRemaining(object oPC, int nPoints);

Nouvelle fonction de script int : GetSkillPointsRemaining(object oPC);

Nouvelle fonction de script int : GetSpellSchool(object oPC, int nClassSeq);

Nouvelle fonction de script void : SetGender(object oCreature, int nGender);

Nouvelle fonction de script void : SetTag(object oObject, string sNewTag);

Nouvelle fonction de script int : GetArmorRulesType(object oltem);

Nouvelle fonction de script void : SetArmorRulesType(object oltem, int nType);

Nouvelle fonction de script void : SetItemIcon(object oltem, int nIcon);

Nouvelle fonction de script object : GetObjectByTagAndType(string sTag, int nObjectType, int nTh);

Les nouvelles fonctions de script ci-après fonctionnent en groupe :

- void AddScriptParameterInt(int nParam);

void AddScriptParameterString(string sParam);

void AddScriptParameterFloat(float fParam);

void AddScriptParameterObject(object oParam);

- int ExecuteScriptEnhanced(string sScript, object oTarget);
- int ClearScriptParams();

Boîte à outils et contenu personnalisé

- Un nouveau système d'auto téléchargement (Autodownloader) de contenu a été ajouté au mode multijoueur de Neverwinter Nights 2. Il est conçu pour être utilisé sur serveur dédié. Des changements ont été apportés aux aspects serveur dédié, client du jeu et boîte à outils afin d'implémenter cette nouveauté. Deux documents, Autodownloader Server Admin Guide.pdf et Autodownloader Toolset User Guide.pdf, sont disponibles séparément en téléchargement.

Les fichiers situés dans les répertoires C:\Utilisateurs\\Documents\Neverwinter Nights 2\hak (Vista) et C:\Documents and Settings\\Mes Documents\Neverwinter Nights 2\hak se chargeront désormais avant la création de personnage.

Interface utilisateur

- UIObject_Misc_ExecuteServerScript ne tronque plus les données contenant des apostrophes

- Une option Close permet désormais aux joueurs de fermer les portes de transition.

Nouveau callback IU : `UIRadialNode_OnInit_TestGlobalVar(global-index,test-type,rvalue, action)`

- Ce callback IU permet aux modders d'afficher ou masquer les nodes du menu, en se basant sur une comparaison entre variable d'IU globale et valeur définie. Tous les tests sont exécutés en valeurs int, si les deux valeurs sont des ints valides ; sinon, une comparaison non sensible à la casse est effectuée entre les strings.
- Les paramètres sont les suivants
 - `global-index`: global var index in format of `global:x`
 - `test-type`: test à accomplir (tous les tests sont exécutés en valeurs int si les deux valeurs sont int, sinon en string non sensibles à la casse)
 - EQ = deux valeurs sont égales

NEQ = deux valeurs ne sont pas égales

LT = valeur globale inférieure à la valeur de comparaison

LTE = valeur globale inférieure ou égale à la valeur de comparaison

GT = valeur globale supérieure à la valeur de comparaison

GTE = valeur globale supérieure ou égale à la valeur de comparaison

- `Rvalue` : une valeur constante à laquelle vous comparez la variable globale.

Action : SHOW or HIDE.

- Le node de menu est affiché (show) ou masqué (hide) en fonction de la valeur donnée :
 - Si l'expression évalue vrai et que l'action est SHOW, le node sera affiché

Si l'expression évalue faux et que l'action est SHOW, le node sera masqué

Si l'expression évalue vrai et que l'action est HIDE, le node sera masqué

Si l'expression évalue faux et que l'action est HIDE, le node sera affiché

Nouveaux fichiers 2DA

Neverwinter Nights 2

- Ajout de Henchspells.2da
Spells.2da – Modifications de sorts diverses
Feat.2da – Ajout d'une colonne "instantanée".

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

- Ajout de Henchspells.2da
Spells.2da – Modifications de sorts diverses
Feat.2da – Ajout d'une colonne "instantanée".

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

- Spells.2da – Modifications de sorts diverses
Feat.2da – Ajout d'une colonne "instantanée".