

THE **BiG** WORLD PROJECT

by **Leonardo Watson**

Le **BiG World Installpack** effectue tout le travail pour vous !

Copiez le répertoire **BiG World Installpack** et le fichier **BiG World Install.bat** dans le répertoire où vous avez installé BGII - SoA. Pour utiliser ce programme, vous aurez aussi besoin du **BiG World Fixpack**, du **BiG World Trimpack** et du **BiG World Textpack** (si vous n'utilisez pas le français comme langue d'installation du jeu).

La fonction du **BiG World Installpack** est d'installer tous les mods présents dans votre répertoire BGII. Pour bénéficier d'un jeu agréable, je vous recommande d'effectuer votre propre sélection auparavant et de ne pas désarchiver tous les mods possibles dans votre répertoire BGII. N'oubliez pas que plus vous installez de mods, plus vous augmentez le risque d'être confronté à des conflits ou à des dysfonctionnement encore inconnus...

Je répète : plus vous installez de mods, plus vous augmentez le risque de conflits et de dysfonctionnements...

Le **BiG World Installpack** ne se contente pas d'installer les mods les uns après les autres, il restaure aussi les données manquantes dans plusieurs fichiers IDS. Ce qui évite l'apparition de messages d'erreurs ("parse errors") et fait échouer l'installation de nombreux composants. C'est pourquoi je recommande fortement de ne pas effectuer d'installation manuelle !

À certains moments, des fichiers sont copiés dans le répertoire override. WeiDU ne peut pas le gérer. C'est pourquoi si vous souhaitez modifier les mods installés, n'essayez pas de les désinstaller et de les réinstaller, mais recommencez toute l'installation depuis le début ! La procédure d'installation automatisée sans aucune sauvegarde est intentionnelle !

Une fois que vous avez effectué un double-clic sur le **BiG World Install.bat**, une fenêtre de dialogues s'ouvre pour vous guider dans le paramétrage de votre configuration d'installation. Le programme vérifie la présence des éléments requis pour l'installation. Si nécessaire, il vous demandera de copier les fichiers manquants.

Vous pouvez choisir le jeu concerné (BGII ou BGT), le type de mods à installer (quêtes, NPC, objets, tweaks etc, le niveau de difficulté et bien d'autres catégories). Lorsqu'il détecte des incompatibilités, le programme propose des solutions pour résoudre les conflits. Vous pouvez aussi choisir d'installer plusieurs compilations recommandées par des joueurs ou utiliser votre propre sélection de mods (pour peu que vous l'ayez déjà créée). Pour bénéficier de cette dernière option, vous devez d'abord modifier le fichier **individual.bat** dans le répertoire **BiG World Installpack**. Pour garantir le bon fonctionnement de ce programme, vous ne devez modifier aucun des autres fichiers !

Cette configuration établie, le **BiG World Megamod** sera installé conformément au guide d'installation du **BiG World Project** et aux paramètres que vous avez définis. Les mods absents de votre répertoire seront simplement ignorés. Une fois lancée, vous ne pouvez pas interrompre la procédure d'installation, sous peine d'échec !

Elle s'effectue sans aucune erreur et sans interruption. Cependant, cela ne signifie pas que les mods installés ne sont pas buggés.

Même sur une machine rapide, l'installation peut prendre plusieurs heures ! Alors n'hésitez pas à laisser ce programme tourner toute la nuit...

Comment modifier le fichier **individual.bat** ? C'est très simple !

Ouvrez-le dans un éditeur de texte (par exemple notepad). Vous y trouverez un nombreuses lignes comme celle-ci :

```
Call %INST% BDToBv168 "0 2 3 5 6 7"
```

Le nom du mod (dans cet exemple BDToBv168 correspond à BaldurDash) est suivi par les numéros des composants à installer, entre guillemets. Il vous suffit alors de modifier les numéros des composants que vous souhaitez changer. N'hésitez pas à comparer ces numéros avec ceux présentés dans le guide d'installation : ils y sont répertoriés avec les instructions relatives à l'installation de chaque composant. Vous pouvez désactiver l'installation de la plupart des mods sans danger. Vous pouvez aussi ajouter des composants qui ne sont pas listés dans le fichier, mais SOUVENEZ-VOUS QUE L'AJOUT DE NOUVEAUX COMPOSANTS PEUT PROVOQUER DES BUGS... Pour désélectionner un mod saisissez simplement "rem " (sans les guillemets, mais en conservant l'espace) au début de la ligne concernant le mod que vous ne souhaitez pas installer.

À la fin des lignes de codes de certains mods, vous trouverez aussi un numéro après la liste de composants :

```
Call %INST% bg1npc "0 1 2 3 4 5 6 7 8 9" 1
```

L'installateur simule une entrée "1". C'est pourquoi un fichier nommé "1" est créé dans votre répertoire principal. Si vous souhaitez utiliser une autre valeur, remplacez simplement ce nombre par un autre.

D'autres mods nécessitent une saisie supplémentaire pendant l'installation d'un de leurs composants, par exemple :

```
Call %INST% ACBre "0" "TYPE ACBre_input.txt"
```

Les valeurs saisies sont stockées dans le dossier \Big World Smoothpack_modify. Pour les modifier, ouvrez le fichier modname_input.txt avec un éditeur de texte (notepad) et modifiez le numéro correspondant à cette valeur. Ne déplacez surtout pas ces fichiers !

Pendant l'installation, le programme crée le fichier **"BiG World Debug.txt"** qui répertorie les problèmes éventuels rencontrés.

Une fois l'installation terminée, vous pouvez utiliser le **BiG World Installpack** pour supprimer les fichiers inutiles, générer un change.log, établir une liste des composants installés ou rendre un mod traduisible dans une autre langue.

Amusez-vous bien !

Leonardo Watson