

Mods & travaux



Installez l'Oblivion ultime

Voilà, ça y est, c'est fait. Oblivion est arrivé à maturité. Non pas que les développeurs aient sorti un jeu mal démoilé, mais vous savez ce que c'est : aujourd'hui, avec l'Internet multimédia du Web 3.0, les jeux peuvent voir leur intérêt découpler si les moddeurs s'y intéressent d'assez près. Et après des tonnes de patchs, un très bon add-on et deux ans de bidouillages intensifs, le chef-d'œuvre de Bethesda est devenu encore plus incontournable qu'à sa sortie.

Le but de ce guide, c'est donc de vous permettre de réaliser l'installation ultime d'Oblivion pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible. Si vous avez navigué sur les sites consacrés à Oblivion, vous avez pu constater la profusion de mods disponibles : c'est une jungle, et il est difficile de s'y retrouver. Alors on vous a maché le boulot. On a tout installé, on a tout testé, on a éliminé les mods incomplets, bugués ou inutiles et on n'a gardé que la crème.

Les préparatifs

D'abord, il faut vous mettre en condition. Comptez une petite après-midi pour tout télécharger et tout réinstaller. Alors, on va commencer sur une surface propre : réinstallez votre Oblivion "from scratch" en purgeant bien votre répertoire, collez-y Shivering Isles si vous l'avez et patchez tout en version 1.2.0416 (version normale ou version Shivering Isles, selon votre installation), puis appliquez l'**Unofficial Oblivion Patch** (voir encadré). Déjà, ça vous prendra bien une demi-heure. Vous voulez un conseil ? Prenez ce répertoire et copiez-le juste à côté sous le nom "Oblivion tout neuf", au cas où un mod saborderait votre installation... Ensuite, premier réflexe, installez l'excellent **Oblivion Mod Manager** alias l'OBMM (faites une recherche "obmm" sur Google pour le trouver facilement), qui vous permettra de gérer vos mods, leur ordre de chargement et de les activer/désactiver d'un simple clic. Ensuite, il va falloir télécharger les mods. Direction **TESNexus.com**, qui est dorénavant le site de référence pour tout ce qui concerne Oblivion. Je sais, c'est chiant, mais il vous faudra créer un compte (gratuit et obligatoire pour les downloads, utiliser votre adresse poubelle Gmail si besoin...). Pour trouver tous les mods dont nous allons parler, utilisez simplement la fonction de recherche du site - en dessous de "Name", colonne de droite.



Les Supermods

Une pratique quand on entreprend de bidouiller Oblivion consiste à installer les mods les plus "importants" en premier. On va donc tout de suite s'intéresser aux deux supermods du jeu, le célèbre **Oscuro's Oblivion Overhaul** ("OOO" de son petit nom) et le **Francesco's Leveled Items and Creatures** mod (connu sous le sobriquet de "Fran"). Ces deux énormes mods font la même chose : ils rééquilibrent le jeu pour éviter que les mécanismes d'auto-leveling, qui fait progresser le niveau des ennemis en même temps que le vôtre, ne vienne pourrir l'expérience de jeu. Typiquement, l'auto-leveling implémenté par Bethesda devient pénible lorsque, au bout de 20 heures de jeu, chaque bandit croisé en chemin porte une armure daedrique à 5 000 pièces d'or. Pour pallier ce problème, l'OOO change les paramètres de chaque NPC, ennemi et item du jeu pour que leur niveau soit "fixe". Vous pourrez donc tomber sur des ennemis ultra balèzes défendant une épée fabuleuse alors que vous n'êtes que niveau 1, et ultra faibles alors que vous avez 80 heures de jeu dans les pattes. Le Fran, lui, n'élimine pas totalement l'auto-leveling, mais gère le niveau des ennemis de manière plus intelligente : si vous montez en level, vous croiserez les mêmes types



d'ennemis aux mêmes endroits, mais ils seront d'autant plus nombreux que vous êtes balèze. Quant aux items que vous trouverez au fond des donjons, ils seront plus crédibles : vous ne trouverez jamais une épée monstrueusement puissante défendue par un pauvre gobelin avec 3 points de vie. Alors, lequel choisir ? L'OOO a été très populaire jusqu'à la mi-2007, mais dorénavant, il faut avouer que c'est le Fran qui offre l'expérience de jeu la plus satisfaisante. En début de partie, l'OOO peut se révéler effroyablement difficile, et les donjons se font systématiquement à coups de F5/F9 tellement chaque combat est balèze. Après avoir passé trois mois avec l'OOO, puis avoir essayé Fran, je vous confirme que ce dernier est plus équilibré, plus "logique", plus plaisant. Comme l'OOO, il offre

aussi toute la palette d'améliorations de base (économie plus réaliste, possibilité de leveling plus lent) et pas mal d'options modifiables en cours de partie. Un module optionnel de 530 Mo rajoutant de nouveaux items et de nouvelles créatures est disponible, mais vous le trouverez en download uniquement sur **Planet ElderScrolls.com** (inscription à **FilePlanet.com** obligatoire...).

Textures next-gen

Plusieurs packs de nouvelles textures sont disponibles pour Oblivion, mais le plus complet et le plus pro est incontestablement le **Qarl's Texture Pack III**. Ce bestiau pèse deux giga-octets, vous ne le trouverez pas sur **TESNexus.com**, mais une recherche Google sur "QarlTP3.zip" vous fournira d'autres moyens de

Et ça s'installe comment tout ça ?

Il y a deux façons d'installer un mod pour Oblivion. La première, "à la main", est la plus courante. Vous téléchargez le mod, qui arrive généralement sous forme de fichier ZIP ou RAR, et vous le décompressez dans le répertoire "Data" situé dans le répertoire d'installation d'Oblivion. Les fichiers ESP doivent se trouver directement à la racine de "Data" (sinon l'Oblivion Mod Manager ne les verra pas), tandis que les sous-répertoires comme "Mesh" ou "Sound" fusionneront avec ceux déjà existants dans "Data". Ensuite, activez le mod dans l'OBMM. Le second type d'installation, c'est l'OMOD, un format de fichier adapté à l'Oblivion Mod Manager. Là, c'est encore plus simple : double-cliquez sur le fichier OMOD (par exemple "notutorial.omod") et il s'installera automatiquement dans l'OBMM, dans la zone de droite. Le carré bleu à côté du nom du mod signifie qu'il est prêt à être installé ; double-cliquez sur le mod pour l'activer (l'icône passera alors en vert). Si l'icône est rouge, cela signifie qu'il y a un conflit entre plusieurs mods, l'OBMM vous expliquera alors quels sont les deux fautifs, et il sera sage d'en zapper un.