

# «The Elder Scrolls IV : Oblivion»

un jeu PC de Bethesda Softworks, a Zenimax Media Company

## Oblivion peinard

Chapitre 4 : J'installe un omod avec «OBMM»

Un tutoriel pour la version 1.2.0416.

Document publié le lundi 1er septembre 2008  
par la confrérie des traducteurs.

Rappels :

## I. OBMM peut être utilisé de deux façons différentes :

1. Soit **comme une version évoluée du chargeur de fichiers de données** fourni avec le jeu.
2. Soit comme une interface complète de lancement du jeu PC Oblivion.

Personnellement, **je ne lance pas le jeu directement depuis ce programme** et l'utilise dans le premier cas (1.) pour :

- Consulter le fichier «lisez-moi» (readme) d'un Omod avant de l'activer ;
- Activer un Omod (ajout automatique de ses fichiers aux répertoires adéquat du jeu) ;
- Traiter les conflits de textures, d'objets 3D (meshes) ou d'entités (Forms) entre mods ;
- Organiser l'ordre de chargement des fichiers de données (.esp) ;
- Désactiver un Omod (effacement automatique de ses fichiers des répertoires du jeu) ;
- Supprimer définitivement un Omod de mon disque dur.

Ensuite je quitte ce programme puis **je lance Oblivion depuis son raccourci** dont les propriétés ont été modifiées pour activer les «scripts étendus pour Oblivion» (OBSE).

## II . Qu'est-ce qu'un Omod ?

C'est un **fichier compressé doté d'une extension .omod** qui, lorsqu'il est double cliqué, appelle OBMM et lui indique :

- les Omods dont il dépend (Omods parents) ;
- les Omods partiellement ou complètement incompatibles ;
- comment ajouter automatiquement ses fichiers dans les répertoires du jeu ;
- le réglage de l'ordre de chargement de ces fichiers de données (.esp) ;
- comment enregistrer ses fichiers de ressources (.bsa) ;
- quelles modifications effectuer dans les fichiers d'initialisation du jeu (.ini) ;
- quelles modifications effectuer dans les fichiers d'effets (shader package).

Voilà pour le rappel, place à l'installation de mon premier Omod avec le gestionnaire de mods «OBMM».

1. Je télécharge un mod préparé en format omod (précisé dans l'article du mod sur le forum) vers le dossier, par défaut, «**Oblivion\obmm\mods**».

#### Comment modifier le dossier des omods d'OBMM ?

Le nouveau dossier doit être créé. Je peux modifier ce dossier en cliquant sur le bouton «**Settings**» puis, dans la fenêtre des paramètres (Settings), je clique sur le bouton «**Move omod directory**». Un message me demande si je suis sûre de vouloir changer le dossier des omods. Pour confirmer, je clique sur «**Oui**». Je sélectionne le nouveau dossier qui contiendra les omods.

2. Je décompresse le fichier 7z téléchargé qui, après la décompression génère un fichier avec l'extension «.omod».
3. Je double clique sur le raccourci bureau de OBMM pour ouvrir le gestionnaire de mods.
4. Le mod apparaît dans la liste centrale précédé d'un carré vert s'il n'y a pas de conflit détecté.
5. A ce stade, je n'ai pas besoin d'installer le mod pour consulter son fichier de description «lisez-moi». En effet, il me suffit de faire un **clique-droit sur le nom du mod** puis, dans le menu qui s'affiche, de cliquer sur la commande de menu «**View readme**» pour accéder à ce fichier. Pour refermer la fenêtre du fichier de description, je clique sur la croix en haut à droite de cette fenêtre.
6. Je peux alors le sélectionner puis cliquer sur le bouton «Activate» pour installer le mod automatiquement. Une fois le omod installé, le carré qui précède son nom devient bleu.
7. Pour m'assurer que les textures, modèles 3D (meshes) et entités (Forms) du mods soient bien pris en compte par le jeu, je clique sur : «**Utilities**» puis «**Archive invalidation**» puis «**Update now**»
8. Plus tard, lorsque je voudrai désinstaller le mod, j'aurai juste à le sélectionner puis à cliquer sur le bouton «**deactivate**». Cela aura pour effet d'effacer automatiquement tous les fichiers du mod des répertoires du jeu Oblivion puis le carré vert à côté du nom du Omod m'indiquera que le mod est prêt à être réinstallé à nouveau.

- ◆ Merci à **Bethesda Softworks** pour la série des «Parchemins Épiques» (**Elder Scrolls**), les jeux PC «Elder Scrolls III : Morrowind» édition «jeu de l'année» (GOTY) et «Elder Scrolls IV : Oblivion» édition «jeu de l'année», les extensions officielles «Îles du Tourment» (Shivering Isles) et «Chevaliers des Neuf» (Knights of the Nine) ainsi que l'éditeur officiel «TES Construction Set».
- ◆ Merci à **Roi Liche** et **Apdji** sans qui ce site et son forum ne seraient pas ainsi qu'aux moddeurs, partenaires, membres et sympathisant(e)s de la [confrérie des traducteurs](#).