

## *Guide rapide pour personnaliser vos musiques de jeu*

---

MUSE vous permet de personnaliser les musiques du jeu avec assez peu d'effort : il vous suffira de placer ces musiques dans les bons dossiers et... voilà !

Ces fameux dossiers se trouvent dans « Morrowind\Data Files\music\MS ».

**Les fichiers de musique doivent être en format .mp3 pour fonctionner, encodés en 128kbps et 44.1 kHz et sans métadonnées additionnelles !**

---

### **Musiques de donjon**

Vous pouvez personnaliser les musiques des donjons génériques (hors ruines dwemers et daedriques, les caves et tombeaux ancestraux, si vous les avez personnalisés grâce aux fichiers de configuration fournis), le mod les détectera automatiquement.

Rendez-vous dans « MS\general\Dungeon General » pour y placer ces musiques.

---

### **Musiques des régions**

Vous pouvez désormais assigner des musiques précises en fonction des régions. Les dossiers se trouvent dans « MS\region » : par défaut, vous aurez pour chaque dossier une région.

« Pack des Terres-Cendres » correspond aux régions de Molag Amur et des Terres-Cendres, et « Pack de Solstheim » aux régions de l'île de Solstheim. Si vous souhaitez avoir des musiques différentes pour Molag Amur et les Terres-Cendres, vous pouvez créer des dossiers et fichiers de configuration correspondants.

---

### **Détection des types d'intérieur**

Le mod détectera si vous êtes dans un type d'intérieur précis, comme les ruines dwemers ou daedriques, les cavernes ou les tombeaux ancestraux. Les dossiers se trouvent dans « MS\interior » et sont plutôt simples à deviner :

Cave : cavernes / Tomb : tombeaux / Daedric : ruines daedriques / Dwemer : ruines dwemers.

---

### **Musiques par cellules**

Vous pouvez ajouter des musiques spéciales en fonction des cellules, comme pour des lieux spéciaux ou villes précises. Les dossiers se trouvent dans « MS\cell » ; ceux présents par défaut couvrent divers types de villes (hlaalus, impériales, rédorans, telvannis, Vivec et Longsanglot).

---

### **Dans les airs et dans l'eau !**

Ajoutez des musiques si vous êtes sous l'eau ou êtes haut dans les airs ! Les dossiers « underwater » et « air » se trouvent dans « MS\general ».

## Personnalisez les fichiers de configuration

---

Vous pouvez créer de nouveaux types de musique en modifiant les fichiers de configuration existants ou en en créant de nouveaux.

Ils se trouvent dans « Morrowind\Data Files\MWSE\config\MS ».

Les fichiers présents dans le sous-dossier « exemples » illustrent (avec des indications en français) la structure de chaque type de fichier.

---

### Structure des noms de fichiers de configuration

Les fichiers de configuration sont en .json, doivent être ouverts de préférence avec Notepad++ et encodés en ANSI (voir l'onglet « encodage » de Notepad++).

Voici comment doivent être nommés les fichiers pour être détectés par le mod :

MS\_ **x** \_un nom.json

**N'importe quel nom, pour qu'on puisse le reconnaître.**

### Type de musique en fonction de la lettre :

r – région (dossier « region »)

c – cellules (dossier « cell »)

t – tileset (plus d'info dans « MS\_t\_tileset Exemple.json » ou plus loin dans ce document)

o – override (plus d'info dans « MS\_o\_override Exemple.json » ou plus loin dans ce document)

e – ennemis

Surtout : gardez la structure des fichiers .json pour qu'ils fonctionnent !

```
{
  "objet" : "propriété",
  "objetBooléen" : true,
  "objetNombre" : x,
  "liste" :
  [
    "objet1",
    "objet2",
    "objet3"
  ]
}
```

Si un fichier de configuration ne fonctionne pas, consultez *MWSE.log* dans le dossier « Morrowind » pour trouver la cause du problème.

## *Fonctionnement détaillé des fichiers de configuration*

---

(NdT : cette section est une version traduite et, par endroits, un peu plus détaillée des informations sur les fichiers de configuration fournies par Necrolesian sur [cette page](#), incluses grâce à l'autorisation de traduction globale qu'il a accordée et à ses permissions ouvertes.)

En règle générale, MUSE priorise ses pistes de musique dans l'ordre détaillé ci-dessous.

Notez que pour tous les types de musiques personnalisés, si un dossier correspondant est vide ou manquant, MUSE l'ignorera et continuera à chercher des pistes.

Pour tous les fichiers de configuration de type override, il est possible de préciser dans la ligne "folder" un sous-dossier : par exemple, si vous voulez assigner la musique dans le dossier "Data Files/music/MS/combat/Bosses/Dagoth Ur" dans un fichier d'override d'ennemi, vous pourrez indiquer dans la ligne "folder" du fichier "Bosses/Dagoth Ur" (utilisez bien un slash et non un antislash pour que cela fonctionne).

Sachez cependant que le jeu ne regardera pas dans les sous-dossiers qui se trouvent dans le dossier cible.

Les sous-dossiers et fichiers de configuration livrés avec MUSE sont des suggestions. Rien ne vous oblige à les utiliser si vous préférez configurer votre musique autrement.

### **1. Musique de combat personnalisée.**

Si vous êtes en combat, que la santé combinée des ennemis atteint ou dépasse le seuil de santé défini, et qu'au moins un des ennemis que vous affrontez est listé dans un fichier d'override d'ennemi (les fichiers de configuration dont le nom commence par *MS\_e\_*), les pistes de combat personnalisées seront jouées.

Dans ce genre de fichiers, la ligne "**folder**" correspond au nom exact du sous-dossier dans "Data Files/music/MS/combat" où la musique attribuée aux ennemis correspondants se trouve.

Les lignes "**instant**", "**boss**" et "**resholdMod**" ne sont pas utilisées. "**tresoldMod**" doit toujours être présente dans le fichier, sans quoi le mod risque de bugger.

La section "**enemyNames**" contient les noms de tous les ennemis (créatures et/ou PNJs) auxquels s'applique le fichier d'override. Les noms doivent être listés de la sorte (vous pouvez en inclure autant que vous le souhaitez) :

```
["nom 1",  
"nom 2",  
"nom 3"]
```

Chaque ligne doit s'achever par une virgule, sauf la dernière.  
Toute erreur de formatage empêchera le fichier entier de fonctionner.

Vous devrez utiliser le nom exact et complet du PNJ/créature tel qu'il apparaît en jeu (pas son editorID !); il n'est donc pas possible de différencier deux entités avec un editorID différent et un même nom.

Cela peut également poser problème si vous utilisez un mod qui change le nom de PNJs/créatures existants (comme ceux qui empêchent de savoir qu'une créature est malade ou infectée) si vous aviez prévu des overrides dédiés, par exemple.

Les noms partiels ne seront pas pris en compte (ce qui signifie que le fichier de configuration "MS\_e\_Dagoth.json" livré avec le mod ne fonctionne pas); le mod n'est cependant pas sensible à la casse des noms listés dans le fichier d'override (attention avec les caractères accentués cependant).

Dans les rares cas où un PNJ/créature contient un guillemet double (") dans son nom, vous devrez introduire un antislash avant le guillemet pour ne pas casser le formatage du fichier tout en tenant compte du caractère.

Par exemple, au lieu d'écrire *"Eddie " le Vif " Théman"* dans le fichier d'override, écrivez *"Eddie \" le Vif\" Théman"*.

Dans la version française de Morrowind et ses expansions, ce caractère n'est présent que dans les noms de trois PNJs : *Eddie " le Vif " Théman*, *Habasi " Dent-de-Sucre "*, et *Jim " le Gentilhomme " Stacey*.

Si vous affrontez un groupe de plusieurs ennemis gérés par de multiples fichiers d'override, le fichier avec la plus haute valeur dans la ligne **"priority"** est utilisé. Il est donc intéressant de donner une priorité élevée aux boss et aux ennemis de très haut niveau.

Le besoin de lister spécifiquement chaque PNJ et créature dans un fichier d'override signifie que l'implémentation de musique de combat générale personnalisée peut être assez complexe.

## ***2. Musique de combat vanilla.***

Si vous êtes en combat, que la santé combinée des ennemis atteint ou dépasse le seuil de santé défini, mais qu'aucun des ennemis que vous affrontez n'est listé dans un fichier d'override d'ennemi, les pistes vanilla du sous-dossier "Data Files/Music/battle" (celles que l'on entend en combat dans le jeu de base) seront jouées.

### ***3. Musique aérienne / sous-marine.***

La plus haute priorité hors des combats correspond à la musique placée dans les sous-dossiers "Data Files/Music/MS/General/Air" et "Data Files/Music/MS/General/Underwater".

La musique sous-marine est jouée lorsque vous vous trouvez sous l'eau, en intérieur ou en extérieur.

La musique aérienne (si vous avez corrigé le code correspondant comme indiqué dans le lisez-moi) n'est jouée qu'en extérieur et à condition que vous vous trouviez à au moins 5 000 unités de jeu du sol (ce qui est relativement haut dans les cieux).

### ***4. Musique associée à des cellules précises via les fichiers d'override.***

Vient ensuite la musique associée aux fichiers d'override de cellules (les fichiers de configuration dont le nom commence par `MS_c_`). Si la cellule dans laquelle vous vous trouvez est listée dans un fichier d'override de cellule, les pistes associées seront jouées.

La ligne "**folder**" correspond au nom exact du sous-dossier dans "Data Files/music/MS/cell" où la musique attribuée aux cellules correspondantes se trouve.

La ligne "**queued**" détermine si une piste attend la fin de la précédente pour commencer à jouer ou se lance dès que le jeu choisit de jouer le contenu du dossier.

La ligne "**cellNamePart**" est la liste des noms de cellules (le formatage est le même que pour les noms dans les fichiers d'override d'ennemis). Contrairement aux ennemis, il est possible de lister des noms de cellule partiels. Encore une fois, le mod n'est pas sensible à la casse des noms listés dans le fichier d'override (attention avec les caractères accentués cependant).

La possibilité de lister des noms partiels possède des avantages et des inconvénients. Par exemple, inclure dans un fichier d'override un nom partiel le fera s'appliquer à TOUTES les cellules qui contiennent ce nom partiel (un cas présent dans le jeu vanilla est celui de "Mawia" : ce nom est celui d'une tour vélothi, mais est également présent dans le nom de la ruine daedrique "Ashalmawia").

Il existe deux façons de procéder pour régler ces conflits : exclure certains noms de cellule (partiels ou entiers), ou créer plusieurs fichiers d'override de cellules avec des niveaux de priorité différents.

Pour reprendre le cas de "Mawia", la situation se règle aisément en listant "Ashalmawia" dans la liste de la ligne "**cellNameExclude**" du fichier (qui accepte également les noms partiels).

Cette méthode a cependant un inconvénient majeur : si le fichier d'override de cellule ayant la priorité la plus élevée contient la cellule exclue sur sa liste d'exclusion, TOUS les fichiers

d'override de cellule se retrouvent ignorés lors de la recherche de musique à jouer dans la cellule où vous vous trouvez, ce qui signifie que vous pouvez vous retrouver avec des cellules sans musique personnalisée.

Dans l'exemple utilisé, Ashalmawia peut sans risque être prise en charge via un fichier d'override d'ensemble architectural (plus de détails plus loin).

Pour prendre un autre exemple où l'impact négatif est apparent : supposons un fichier d'override de cellules qui couvre toutes les villes rédorans, dont Gnosis. Il y a cependant une cellule de cette ville, "*Gnosis, Arvs-Drelen*", qui est une tour vélothi, à laquelle on souhaite attribuer les pistes jouées dans ce type de lieu (gérées par un second fichier d'override). On ne peut donc pas simplement lister "*Arvs-Drelen*" dans la liste d'exclusions du premier fichier d'override, puisque ce nom de cellule doit être indiqué dans le second.

La méthode la plus sûre est alors de s'assurer que le fichier d'override qui couvre les tours vélothis ait une valeur plus élevée associée à sa ligne "**priority**" que le fichier d'override qui couvre la ville de Gnosis.

Mais ce n'est pas tout ! Parmi les tours vélothis, l'une d'entre elle s'appelle "*Shara*", or plusieurs cellules du jeu comprennent cette chaîne de caractères dans leur nom.

L'une d'entre elles, *Sharapli*, est une base de la Sixième Maison ; si l'on avait prévu un fichier d'override pour toutes les bases de la Sixième Maison, il faudrait lui donner une priorité encore plus élevée que celui pour les tours vélothis. (Pour ceux qui ont bien suivi : dans ce cas précis, on ne peut pas se rabattre sur un fichier d'override d'ensemble architectural, puisqu'il n'y a pas d'ensemble architectural commun aux bases de la Sixième Maison dans le jeu de base. Plus d'infos sur ces fichiers plus loin.)

Pour compliquer encore plus le tout, une autre des cellules qui contient "*shara*" dans son nom s'appelle "*Gnosis, hutte de Shishara*". Le résultat des courses est qu'il faut alors créer un fichier d'override de cellules juste pour les quelques cellules de Gnosis dont les noms comprennent les noms complets et plus courts d'autres cellules sans rapport (donc ici "*Gnosis, hutte de Shishara*", mais aussi "*Gnosis, hutte d'Abelmawia*", et plusieurs autres), le tout ayant pour dossier cible le même que notre tout premier fichier d'override qui couvrait Gnosis.

Tout ça pour dire que l'usage des fichiers d'override de cellules nécessite d'être attentif aux noms des cellules qui peuvent apparaître dans d'autres, et donc arranger les priorités / créer les fichiers comme il faut, ce qui peut se révéler laborieux.

Un dernier point à garder en tête concernant les noms de cellule dans ces fichiers : lorsque vous listez un nom partiel dans un fichier d'override, ce dernier s'appliquera à toutes les cellules contenant ce nom partiel, mais également aux cellules dont le nom y correspond exactement (par exemple : "*Tureynulal*" couvrira les intérieurs de la ruine en question, mais aussi la cellule extérieure qui porte ce nom).

Si vous souhaitez exclure une cellule extérieure dans ce genre de situation, il suffit généralement d'ajouter la ponctuation de séparation au nom partiel listé (pour le même exemple : "*Tureynulal,*" au lieu de "*Tureynulal*").

Il s'agit généralement d'une virgule (c'est le cas des cellules du jeu vanilla et de Bloodmoon, ainsi normalement que de toutes celles provenant de mods traduits), mais le jeu comprend également quelques cellules qui utilisent à la place des deux points ("*Vieux Longsanglot : égouts ouest*" étant un exemple ; c'est le cas de toutes les cellules du Vieux Longsanglot, du palais royal et du Temple de Lonsanglot dans Tribunal) et quelques cas spécifiques utilisant un tiret ("*Vivec, complexe nord de Saint-Olms - Deux*" ; cela vaut pour les complexes, canaux et niveaux supérieurs numérotés des cantons de Saint-Olms et Saint-Délyn à Vivec).

Un dernier point pour cette section : n'utilisez pas les noms de région (comme "*Région de la Côte de Mélancolie*") dans les fichiers d'override de cellules. Les cellules qui affichent ces noms en jeu n'ont en vérité pas de nom attribué et sont gérées par la musique régionale personnalisée qui est détaillée plus bas.

### ***5. Musique associée à des ensembles architecturaux précis via les fichiers d'override.***

Si la cellule où vous vous trouvez n'est détectée dans aucun fichier d'override de cellules (ou est détectée pour la première fois dans la liste d'exclusion d'un de ces fichiers), MUSE se référera aux fichiers d'override d'ensembles architecturaux (les fichiers de configuration dont le nom commence par MS\_t\_). Ces fichiers ne s'appliquent qu'aux cellules intérieures.

La ligne "**folder**" correspond au nom exact du sous-dossier dans "Data Files/music/MS/interior" où la musique attribuée aux cellules correspondantes se trouve.

La ligne "**tilesetPart**" correspond à une liste d'editorIDs pour des objets statiques, à savoir les éléments qui constituent les salles, murs, couloirs, etc. des divers lieux (le formatage est le même que pour les noms dans les fichiers d'override d'ennemis et de cellules).

Les edIDs listés peuvent être partiels (par exemple, "*in\_pycave*" couvre de nombreux statiques utilisés dans les grottes de type volcanique), mais vous devrez alors tenir compte de la casse et placer les majuscules exactement là où elles apparaissent (par exemple, les statiques des grottes de glace de Solstheim contiennent la chaîne de caractères "*BM\_IC*" entièrement en majuscules). Le mod obtient une liste de tous les statiques présents dans la cellule où vous vous trouvez et la compare aux listes de statiques présentes dans tous les fichiers d'override d'ensembles architecturaux ; en général, le fichier auquel correspond le plus grand nombre de statiques est celui qui décidera des pistes jouées.

Par exemple, si vous vous trouvez dans une cellule qui contient 37 statiques de type grotte et 25 statiques de type ruine dwemer, le fichier pour les grottes prendra le dessus.

Cette sélection est cependant pondérée par la valeur "**priority**" associée à chaque fichier d'override, qui fonctionne différemment de ceux pour les ennemis et cellules.

Pour continuer avec le même exemple, si le fichier d'override pour les grottes a une priorité de 0 et le fichier des ruines dwemers une priorité de 1, le score total des statiques de grottes restera 37, mais celui pour les ruines dwemers sera désormais de 50, puisque chaque statique de ce type comptera double ; c'est donc le fichier des ruines dwemers qui gagnera dans ce cas.

Les fichiers d'override d'ensembles architecturaux contiennent une dernière ligne de paramétrage nommée "**requireHostiles**". Si elle vaut "*true*", cela signifie que des PNJs et/ou créatures hostiles doivent se trouver dans la cellule, sans quoi le fichier d'override sera complètement ignoré. Si elle vaut "*false*", leur présence n'est pas nécessaire pour que le fichier soit pris en compte.

Le fichier d'override pour les tombeaux ancestraux inclus par défaut dans le mod a une valeur "*true*" pour ce paramètre afin que les pistes correspondantes ne soient pas jouées (entre autres) dans les temples et de nombreuses cellules de Vivec.

Malheureusement, il n'est pas possible de limiter les fichiers d'override d'ensembles architecturaux uniquement aux cellules qui ne contiennent pas d'hostiles.

Une solution (partielle) possible est de donner au fichier devant être ainsi restreint une priorité inférieure à tous les autres overrides du même type ; si certaines cellules se retrouvent avec les mauvaises pistes suite à cela, il vaut mieux leur attribuer un fichier d'override de cellule dédié (voir plus haut).

## ***6. Musique de donjon générale.***

Si aucun fichier d'override d'ensemble architectural n'est applicable, le mod jouera les pistes dans le sous-dossier "Data Files/music/MS/General/Dungeon General" (en supposant qu'il y ait de la musique dedans, bien entendu), mais uniquement si vous trouvez dans un intérieur et que celui-ci contient des hostiles.

Cela devrait couvrir les donjons qui ne sont pas couverts par les fichiers d'override de cellules ou d'ensembles architecturaux détectés.

Cela peut causer des anomalies dans certains cas précis. Par exemple, si elle n'est pas couverte par des fichiers d'override, la cellule "*Manoir Indarys*" utilisera de la musique de donjon générale parce qu'un PNJ hostile s'y trouve (si vous êtes membre de la Maison Rédoran, ce PNJ est désactivé, mais techniquement toujours présent, ce qui fera que la musique de donjon sera tout de même jouée).

## ***7. Musique régionale.***

Si le mod n'a toujours pas trouvé de musique, il se référera aux fichiers d'override de régions (les fichiers de configuration dont le nom commence par *MS\_r\_*).

Pour ceux-ci, la ligne "**folder**" correspond au nom exact du sous-dossier dans "Data Files/music/MS/region" où la musique attribuée aux cellules correspondantes se trouve (dont le nom n'a pas besoin de correspondre à la région associée).

La musique régionale n'est jouée qu'en extérieur. Cela ne couvre pas les pseudo-extérieurs comme ceux de Longsanglot, qui sont techniquement des intérieurs, et dépendront donc de fichiers d'override de cellules pour utiliser de la musique personnalisée.

La ligne "**regionName**" comprend la liste des régions gérées par le fichier (il est possible d'associer plusieurs régions à un même sous-dossier).

Le nom exact de la région tel qu'il apparaît en jeu doit être utilisé, et non son editorID.

Ces fichiers ne supportent pas les noms partiels et vous devez respecter la casse des noms de région (donc attention aux majuscules) ; chaque région doit être explicitement listée dans au moins un fichier d'override pour bénéficier de musique régionale, autrement, elles utiliseront la musique d'exploration vanilla.

Les deux fichiers d'override de régions livrés avec MUSE (MS\_r\_Ashland.json et MS\_r\_Solstheim.json) sont directement utilisables et (le second est corrigé dans la VF par rapport à la version originale). Ignorez le fichier MS\_r\_Mournhold.json ; il concerne des régions de Tamriel Rebuilt et n'est donc pas applicable sur une version française du jeu (les cellules de Longsanglot visitables dans Tribunal sont couvertes par MS\_c\_Mournhold.json, un fichier d'override de cellules).

Le MCM du mod comprend un paramètre qui affecte les musiques régionales : par défaut, lorsque vous arrivez dans une nouvelle région, la piste en cours s'achèvera avant que celles de la nouvelle région ne soient jouées. Désactiver l'option "Jouer une par une les musiques de région" fera que la musique changera dès que vous arrivez dans une nouvelle région (vous pouvez rencontrer des changements brusques à répétition si vous vous déplacez à la frontière entre deux régions ou plus ; à vous de voir si vous préférez activer ou désactiver l'option).

Pour finir, il existe un dernier type de fichier d'override : les overrides généraux (dont le nom commence par MS\_o\_). Ils ne s'appliquent qu'aux régions et ajustent la façon dont la musique est gérée pour les régions qui y sont listées (la liste n'a pas à correspondre à celle d'un fichier d'override de région).

Ces fichiers d'override généraux permettent de spécifier des dossiers précis pour les musiques aériennes, sous-marines, de donjon et de combat (les sous-dossiers par défaut se trouvent tous dans "Data Files/Music/MS/General") dans les régions correspondantes.

Vous pouvez également y désactiver les musiques de donjon et d'ensembles architecturaux, ainsi que les musiques de combat, dans les régions correspondantes ; il est cependant déconseillé de désactiver la musique de combat via ces fichiers, car cela peut causer des bugs.

## ***8. Musique d'exploration vanilla.***

Si aucun des types de musique précédents n'est applicable, les pistes vanilla du sous-dossier "Data Files/Music/explore" (celles que l'on entend hors des combats dans le jeu de base) seront jouées.