

=====

= Réglages pour la musique de combat (par Amras Anárion) =
(Conversion améliorée de mon mod pour Oldrim : [Fix for combat music](#))

=====

Version : 1.2

Auteur : Amras Anárion

Catégorie : Correctifs, musique

Prérequis : Skyrim Special Edition

Résumé : Ajoute la fréquence de la musique de combat, de jamais (NoCombatMusic) à toujours (FixCombatMusic).

=====

~~~ Description ~~~

=====

Lorsque le Dovahkiin devient puissant, la musique de combat se joue de plus en plus rarement, particulièrement au-dessus du niveau 50. Adorant ces thèmes épiques de Skyrim, mon immersion en fut affectée...

Pour résoudre ce problème, j'ai réglé la valeur fCombatMusicPlayerTargetedThreatRatio tout simplement à 5 000 (contre 1 dans le jeu Vanilla) grâce à un petit fichier \*.esp.

Via ce petit correctif, la musique de combat sera toujours jouée lorsque des ennemis vous menaceront, même si vous êtes au niveau 81.

**NOUVEAU :** Pour ceux qui n'aiment pas entendre les musiques de combat ou qui veulent les entendre seulement en cas de réel danger, je fournis aussi des fichiers esp qui réduisent la fréquence des musiques de combat ou qui les désactivent.

=====

~~~~ Installation ~~~~

=====

Choisissez un seul *.esp à l'intérieur du dossier "Choose here your Esp file", copiez-le dans votre dossier Data, puis activez-le via votre Launcher / Mod manager / plugins.txt. Pour désinstaller le mod, supprimer simplement ce fichier.

Ces fichiers règlent la valeur fCombatMusicPlayerTargetedThreatRatio de 0 (jamais de musique de combat) à 5 000 (toujours la musique de combat). Plus faible sera le ratio moddé, plus forts devront être les ennemis pour que la musique de combat puisse démarrer. Avec un Ratio de Menace plus faible, vous éviterez donc à la musique de combat d'être jouée lorsqu'il n'y a que des ennemis faibles.

Ratios de Menace disponible dans ce Mod :

- Dossier "Never combat music" : Threat Ratio à 0
- Dossier "Less often combat music" : Threat Ratio de 0,005 à 0,5 (7 choix)
- Dossier "More often combat music" : Threat Ratio de 2 à 500 (8 choix)
- Dossier "Always combat music" : Threat Ratio à 5000

Si avec l'évolution de votre personnage, vous trouvez que la fréquence de la musique de combat n'est plus à votre goût, il est tout à fait possible de changer le fichier *.esp à tout

moment. Remplacement simplement le plugin par un autre ayant un Ratio de Menace différent. Il restera activé dans votre Mod Manager. Les changements seront pris en compte au prochain démarrage de Skyrim.

~~~~ Bien choisir son Ratio de Menace ~~~~

Le tableau suivant vous donnera une estimation\* du Ratio de Menace joueur / adversaire en fonction de vos ennemis et de votre niveau. Si le ThreatRatio est inférieur à celui qui est enregistré dans le jeu (par défaut : 1), la musique de combat se fera entendre.

\* Notez que votre équipement, votre Santé actuelle, et l'utilisation de tout ce qui renforce votre héros (forgeage, enchantements, bénédictions, triches, exploits...) affecte le ThreatRatio. Par conséquent, la valeur réelle pourra légèrement différer de cette estimation selon votre style de jeu.

| Votre niveau →<br>Puissance de l'ennemi ↓ | Nv. 1 | Nv. 11 | Nv. 21 | Nv. 31 | Nv. 41 | Nv. 51 | Nv. 61 | Nv. 71 | Nv. 81 |
|-------------------------------------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <b>Très Faible</b>                        | 0,6   | 2      | 4      | 10     | 25     | 60     | 150    | 400    | 1,000  |
| <b>Faible</b>                             | 0,2   | 0,5    | 1      | 2      | 5      | 15     | 40     | 100    | 250    |
| <b>Moyen</b>                              | 0,05  | 0,12   | 0,25   | 0,5    | 1,2    | 3      | 8      | 20     | 50     |
| <b>Fort</b>                               | 0,01  | 0,03   | 0,08   | 0,12   | 0,3    | 1      | 2,5    | 8      | 20     |
| <b>Très Fort</b>                          | 0,003 | 0,01   | 0,02   | 0,05   | 0,1    | 0,3    | 0,9    | 2      | 5      |

- **Très Faibles** : Vasards, Ragnards, Loups, Horqueurs...
- **Faibles** : Falmers, Draugrs, Bandits, Ours, Squelettes, Givrépeires...
- **Moyens** : Atronachs de Feu, Givrépeires Géantes, Draugrs Délétères, Scélérats, Chaurus, Trolls, Spriggans, Spectres de Glace, Rôdeurs Falmers, Smilodons...
- **Forts** : Malandrins, Atronachs de Glace et de Foudre, Trolls de Glace, Lucereines, Chefs Spriggans, Harfreuses, Draugrs Infernaux, Marchombres Falmers, Gardes et Soldats...
- **Très Forts (globalement des Boss)** : Chefs des Bandits, Ombremestres Falmers, Géants, Mammouths, Tyrans et Seigneurs Draugrs, Légats et Généraux...

(!) Les Dragons ne sont pas comptés étant donné qu'ils possèdent leur propre thème spécial qui s'entend toujours en leur présence. (Donc ce Mod ne peut désactiver leurs musiques.)

~~~~ Historique ~~~~

v1.0 – Première version

v1.1 – Ajout de ThreatRatio plus faibles en options, pour ceux qui ne veulent pas entendre la musique de combat en présence de faibles ennemis.

v1.2: - Conversion pour Skyrim SE

- Ajoute des ThreatRatio inférieurs à 1 en option, pour ceux qui ne veulent pas entendre la musique de combat contre des ennemis moyens, voir jamais.

- L'option de Ratio de Menace la plus élevée est passé de 1000 à 5000 pour prendre en compte l'évolution permise grâce aux Talents Légendaires.