

Khany Sims 3

Comment débloquer des objets injouables dans les Sims 3 ?

Mais, allez-vous me dire, qu'est-ce qu'un objet « injouable » ? Je classe dans cette catégorie des objets que vous pouvez voir dans le jeu, dont les sims se servent mais, qui n'apparaissent pas dans votre catalogue lorsque vous êtes en mode création.

Ah bon ! Et comme quoi, par exemple ???

Une cannette de jus de fruit ! Les sims peuvent la prendre dans le réfrigérateur mais, jamais vous ne pouvez en poser une vous-même sur la table en guise de décoration, par exemple !

Cela vous intéresse ? Suivez la guide ...

Preliminaires

- Il faut avoir téléchargé les logiciels S3OC et S3PE, dernière version, sur MTS (ModTheSims) et savoir configurer de base le logiciel S3OC. Pour trouver ces informations et les adresses de téléchargements, lisez le début du tutoriel de création de tableaux [ICI](#) .

En avant

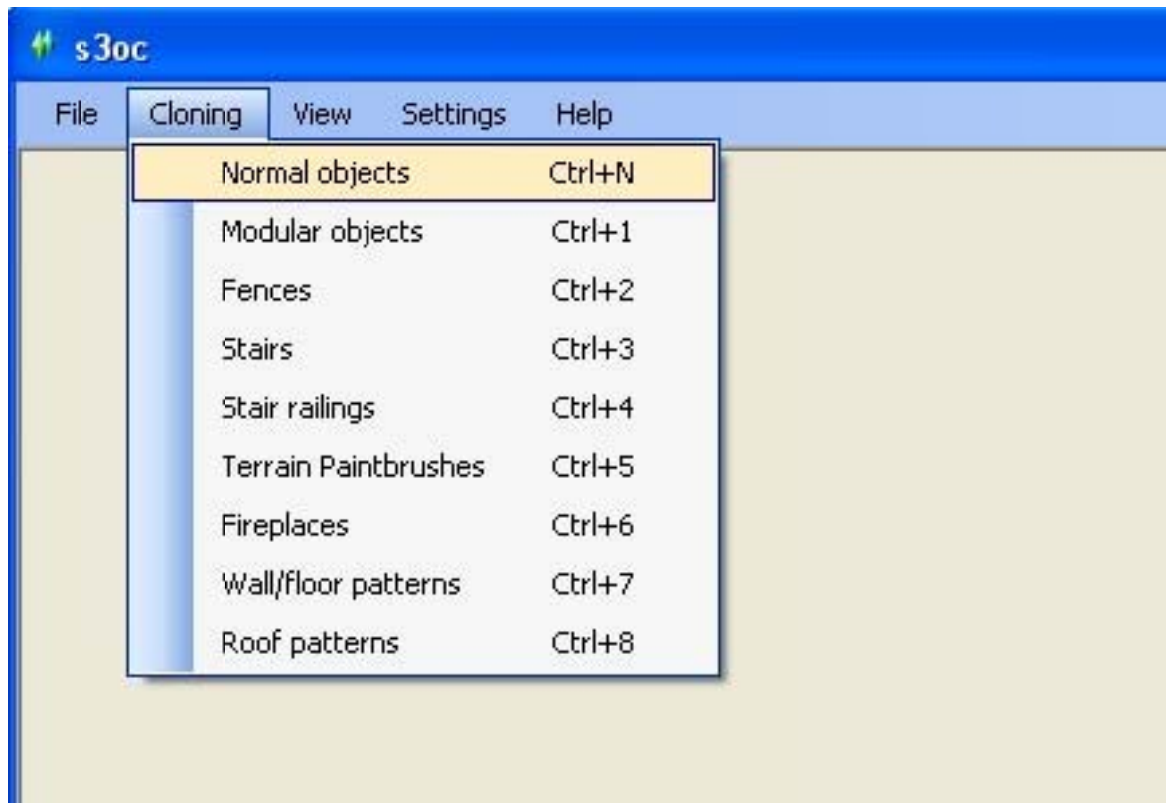
Ouvrir le S3OC et lui signaler que l'on va cloner un fichier :

- soit File – New (clone)
- soit Cloning -> Normal objects

les deux possibilités sont acceptables.

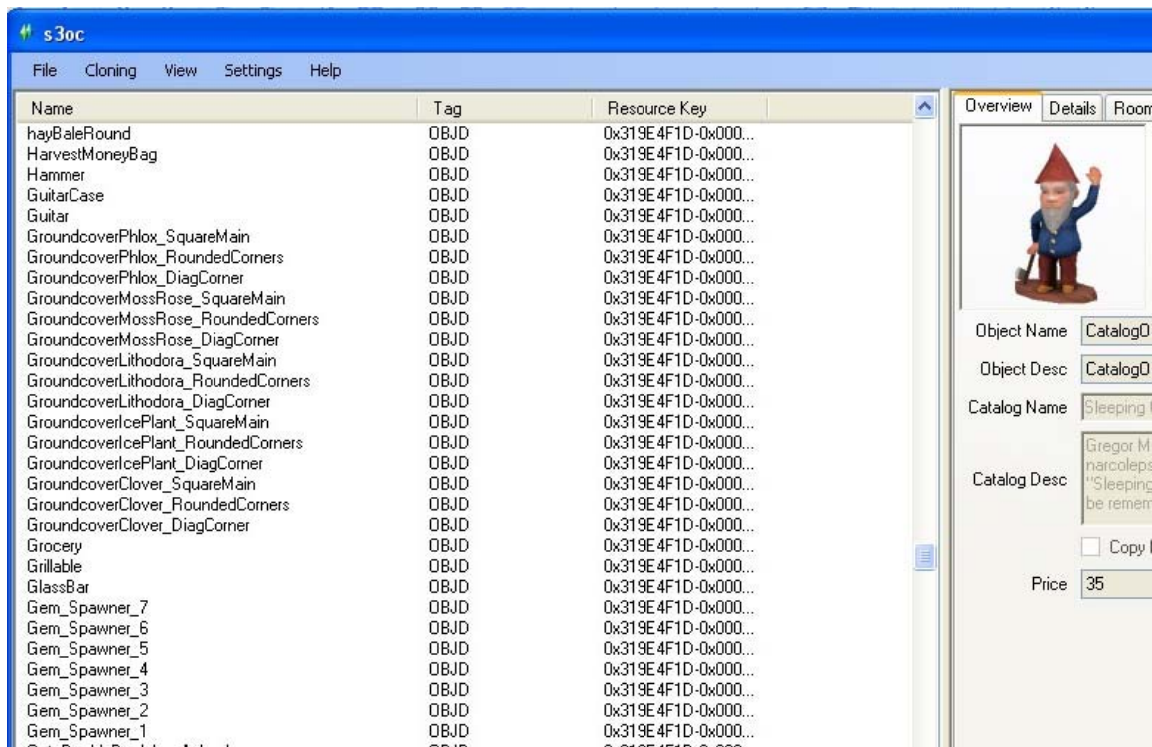
Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims .be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

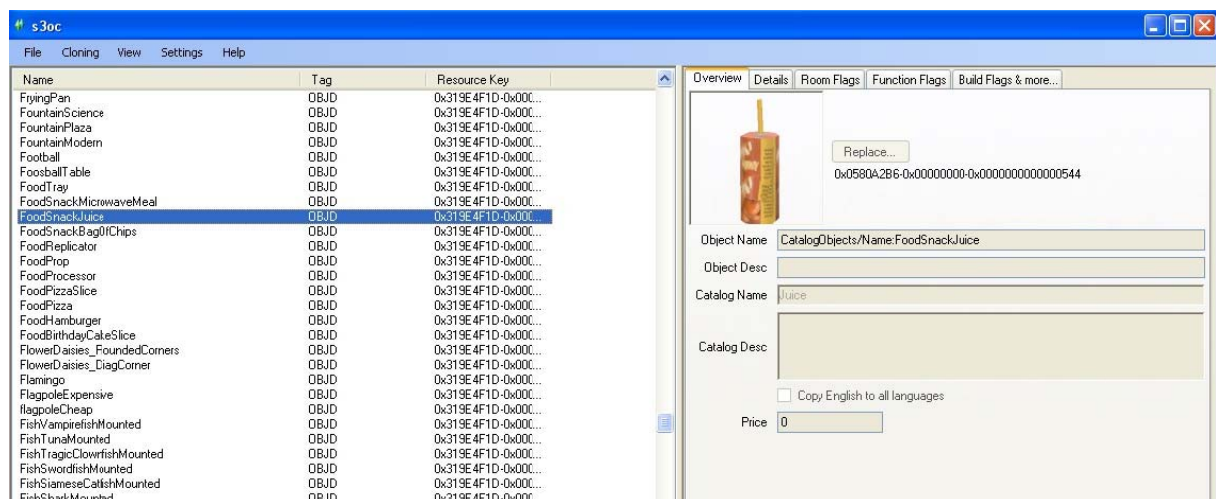


Le logiciel travaille un instant avant de vous proposer le catalogue complet des Sims 3.

Khany Sims 3



Il vous faut donc rechercher dans cette liste l'objet qui intéresse. Les objets « injouables » se caractérisent par l'absence de description et de prix dans la fenêtre de droite. Cherchons donc notre cannette de jus de fruit !

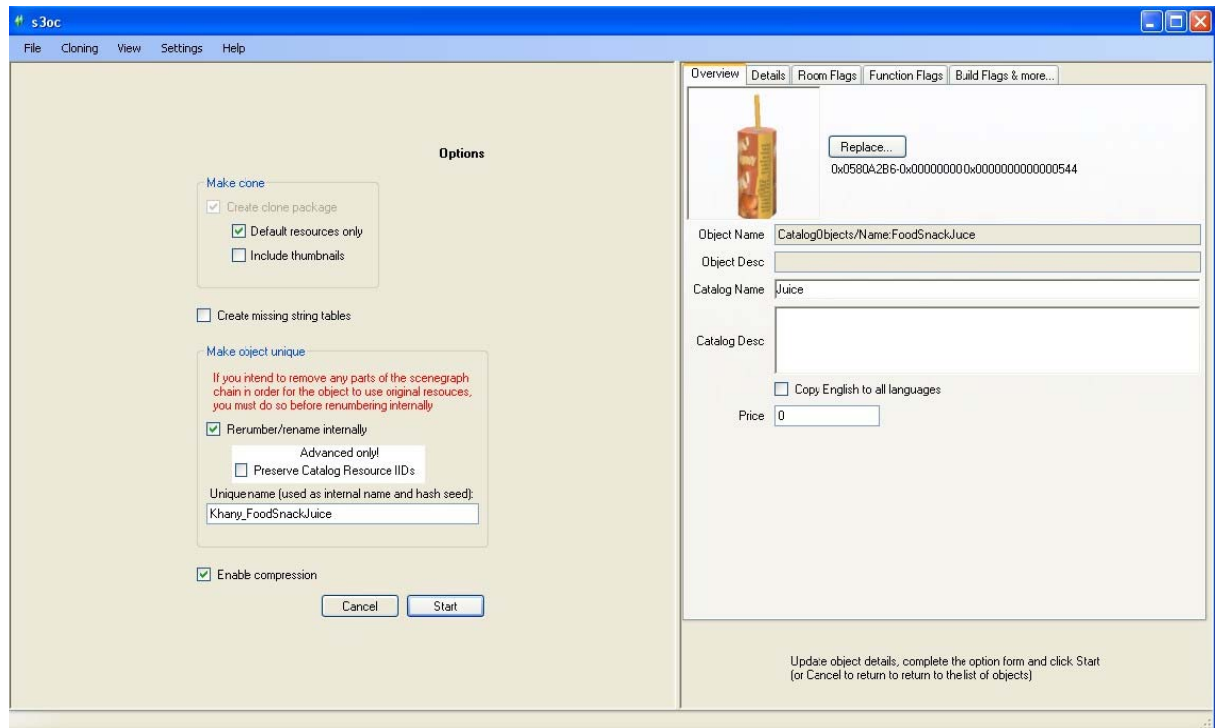


Objet trouvé ! Effectivement, il n'y a rien dans les cases « Price », « Objet Desc » et « Catalog Desc ». C'est OK !

Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims.be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

Cliquons donc en bas à droite sur « Clone or Fix ». Voici ce que nous propose le S3OC :



Vous pouvez évidemment remplir les cases vides et cocher « Copy english... » comme lors de la modification d'autres objets.

Nous allons maintenant modifier des renseignements se trouvant dans les onglets de la fenêtre de droite.

Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims.be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

1) Onglet « Details »

Cet onglet contient une série d'informations sur l'objet et sur sa manière de se comporter dans le jeu. L'information qui nous intéresse se situe dans « Product Status ».

La valeur affichée est « 0x60 », il faut la modifier en « 0x61 » comme sur l'image suivante.

The screenshot shows a software interface with several tabs: Overview, Details, Room Flags, Function Flags, and Build Flags & more... The 'Details' tab is active. It contains two sections: 'Field Value' and 'Common Block'. The 'Field Value' section has three rows: Hash (0x00000000), MaterialGrouping1 (juicebox), and MaterialGrouping2 (juicebox). The 'Common Block' section has eight rows: NameGUID (0x2F5DA8983D5276E0), DescGUID (0xCBf29CE484222325), Name (CatalogObjects/Name:FoodSnackJuice), Desc (empty), Price (0), Product Status (0x61, circled in red), and PngInstance (0x0000000000000000).

Field	Value
Hash	0x00000000
MaterialGrouping1	juicebox
MaterialGrouping2	juicebox

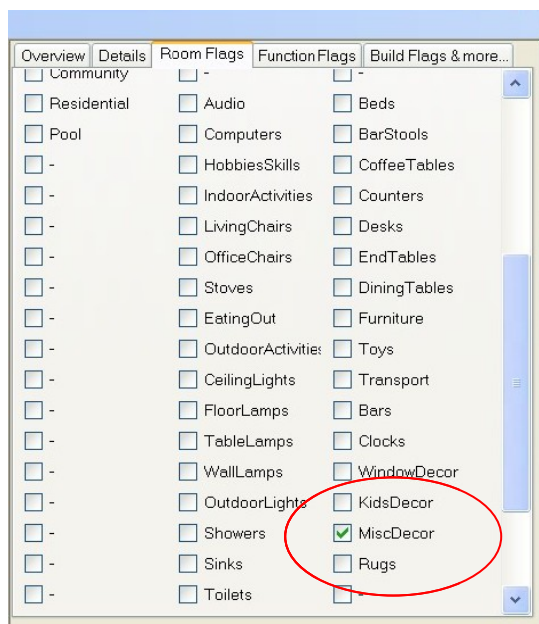
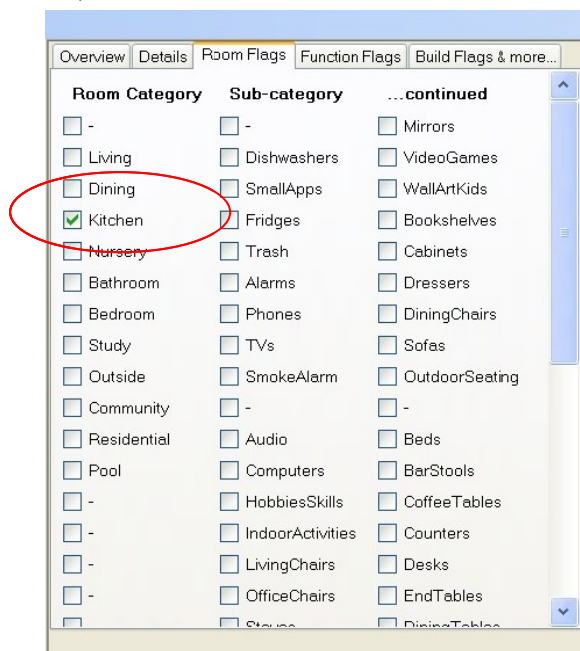
Common Block

Field	Value
NameGUID	0x2F5DA8983D5276E0
DescGUID	0xCBf29CE484222325
Name	CatalogObjects/Name:FoodSnackJuice
Desc	
Price	0
Product Status	0x61
PngInstance	0x0000000000000000

Khany Sims 3

2) Onglet «RoomFlags»

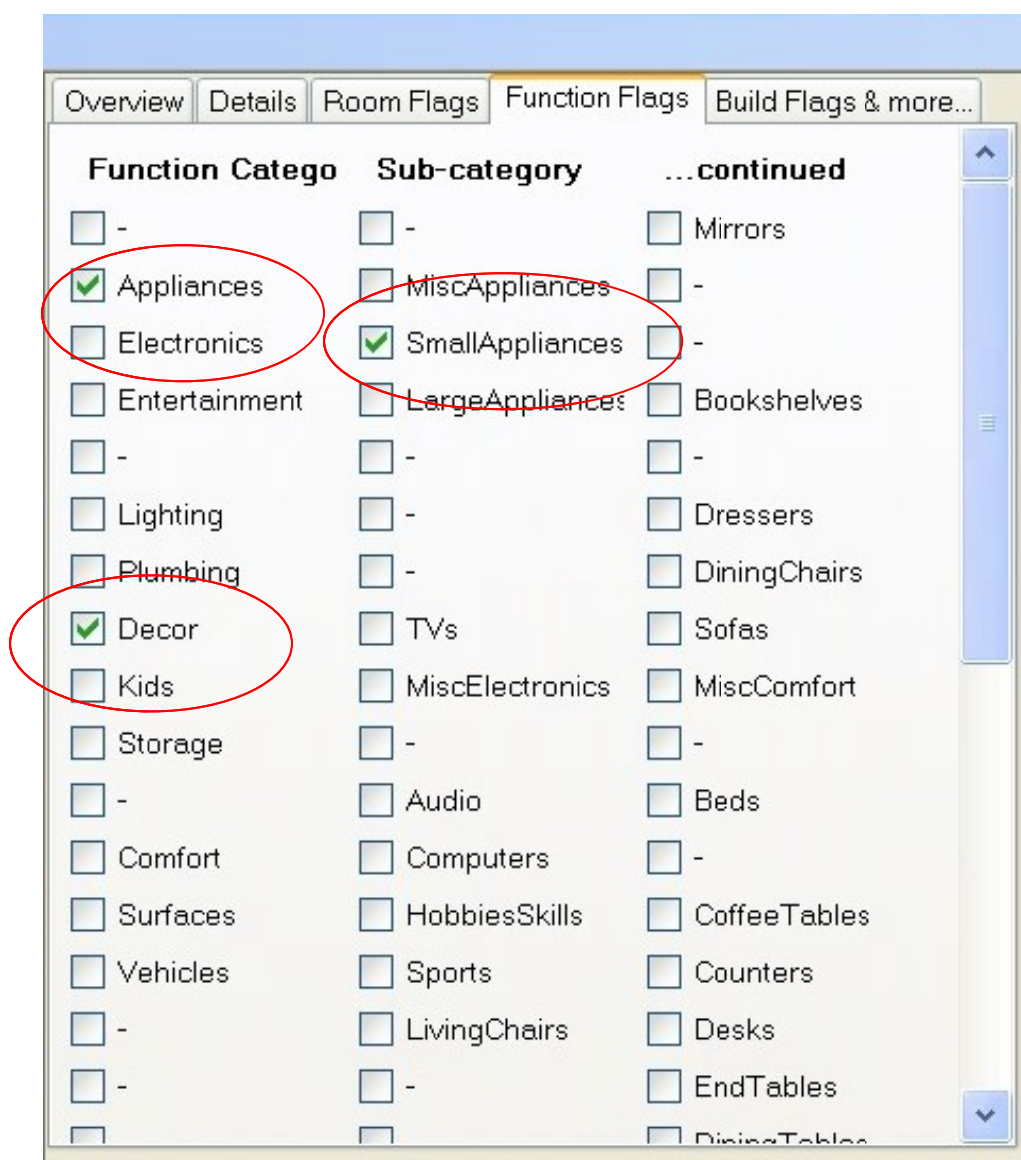
Cet onglet concerne les endroits où l'objet sera accessible ainsi que la catégorie dans laquelle on va le retrouver dans le jeu. Prenons ici, par exemple la cuisine : « kitchen » et, la catégorie décor divers : « MiscDecor ». Cochez ces deux cases. La première se trouve dans la colonne de gauche, la suivante dans une des deux colonnes de droite.



Khany Sims 3

3) Onglet « FunctionFlags »

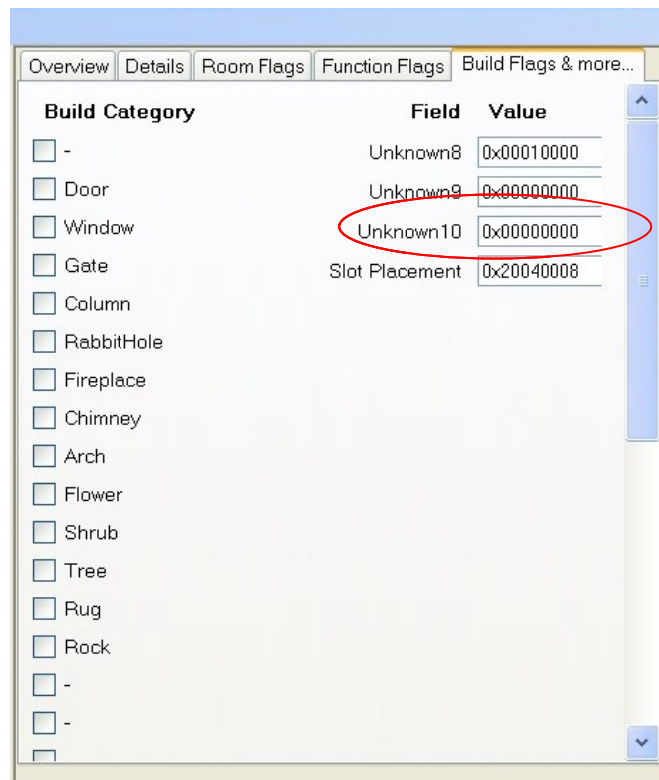
Ici, il faut définir le comportement de l'objet au niveau de la surface qu'il va occuper dans le jeu. Une cannette, c'est petit, on peut pouvoir en mettre plusieurs sur une petite table. Le terme « Appliances » est celui qui convient dans notre cas et, en sous-catégorie « SmallAppliances ». Il s'agit toujours d'un objet de décoration, n'oublions pas de le préciser.



Khany Sims 3

4) Onglet « BuildFlags & more ... »

Dernier onglet qui permet de préciser au jeu que cet objet peut être enlevé du jeu. Si vous ne changez pas la valeur du paramètre « Unknown10 » de « 0x00000018 » en « 0x00000000 », vous pourrez placer votre objet mais, vous ne pourrez plus l'enlever.



Voilà, nous sommes arrivés au bout des modifications à apporter pour pouvoir installer des canettes dans notre jeu. La preuve :



Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims.be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

Il est évidemment possible de manipuler aussi ces informations via le S3PE. Je vous montre simplement quel TAG est concerné et comment accéder via le S3PE aux mêmes informations que dans les onglets du S3OC.

Après avoir ouvert votre package (File -> Open), placez-vous sur le TAG « OBJD » et cliquez sur « GRID » :

The screenshot shows the S3PE application window with the following table of resources:

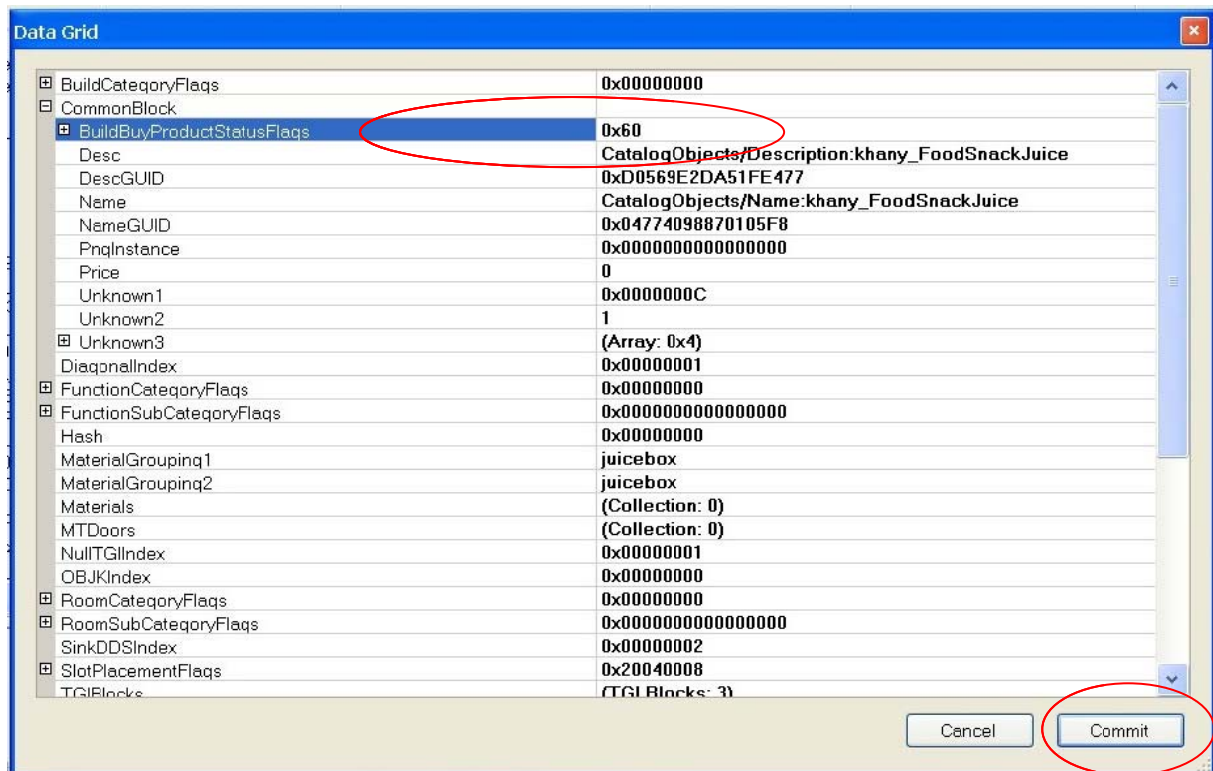
Name	Tag	Type	Group	Instance	Chunkoffset
	_KEY	0x0166038C	0x00000000	0x53D880286C19A77D	0x00000060
FoodSnackJuice	OBJD	0x319E4F1D	0x00000000	0xD5734C7D37BCAB7A	0x000001ED
FoodSnackJuice	OBJK	0x02DC343F	0x00000000	0xD5734C7D37BCAB7A	0x000002DE
	VPXY	0x736884F1	0x00000001	0x216F2354766311C9	0x00000371
foodSnackJuice_lightingdata	LITE	0x63B4C61D	0x00000000	0x98127FF62FB82FF4	0x00000410
	MODL	0x01661233	0x00000001	0x216F2354766311C9	0x00000441
foodSnackJuice	_RIG	0x8EAF13DE	0x00000000	0x98A47B47BE64845B	0x000013FD
foodSnackJuice	RSLT	0xD3044521	0x00000000	0x98A47B47BE64845B	0x00001F26
foodSnackJuice	FTPT	0xD382BF57	0x00000000	0x98A47B47BE64845B	0x00001F75
foodSnackJuice	_IMG	0x00B2D882	0x00000000	0x98A47B47BE64845B	0x00001FD1
Strings_ENG_US_0x000f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x00D2322547F557D1	0x00004383
Strings_CZE_CZ_0x030f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x03D2322547F557D1	0x00004386
Strings_DAN_DK_0x040f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x04D2322547F557D1	0x000043E9
Strings_DUT_NL_0x050f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x05D2322547F557D1	0x0000441C
Strings_FIN_FL_0x060f16b00...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x06D2322547F557D1	0x0000444F
Strings_FRE_FR_0x070f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x07D2322547F557D1	0x00004482
Strings_GER_DE_0x080f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x08D2322547F557D1	0x000044B5
Strings_GRE_GR_0x090f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x09D2322547F557D1	0x000044E8
Strings_HUN_HU_0x0a0f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x0AD2322547F557D1	0x0000451B
Strings_ITA_IT_0x0b0f16b00...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x0BD2322547F557D1	0x0000454E
Strings_NDR_NO_0x0e0f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x0ED2322547F557D1	0x00004581
Strings_POL_PL_0x0f0f16b0...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x0FD2322547F557D1	0x000045B4
Strings_POR_PT_0x100f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x10D2322547F557D1	0x000045E7
Strings_POR_BR_0x110f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x11D2322547F557D1	0x0000461A
Strings_RUS_RU_0x120f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x12D2322547F557D1	0x0000464D
Strings_SPA_ES_0x130f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x13D2322547F557D1	0x00004680
Strings_SWE_SE_0x150f16b...	STBL	0x220557DA	0x00000000	0x15D2322547F557D1	0x000046B3

At the bottom of the window, the control panel includes a 'Grid' button circled in red, along with various filters and display options.

Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims.be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

Le tableau suivant s'ouvre :



Vous retrouvez les mêmes dénominations que les onglets du S3OC mais sous forme de tableaux ouvrants et fermants. Vous pouvez modifier les mêmes informations dans ce tableau si vous préférez et finalement cliquer sur « Commit ».

Je n'entre pas dans les détails de sauvegarde des package ni de leur possibilité de modification, ce n'est pas le but de ce tutoriel, d'autres traitent déjà de ce sujet.

Bon amusement !

Tutoriel appartenant exclusivement à Khany Sims (<http://www.khany sims.be>). Reproduction, même partielle, totalement interdite. Vous pouvez le référencer seulement en plaçant un lien sur votre site. Merci !

Khany Sims 3

Remerciements

A l'équipe de MTS qui cherche toujours tous les moyens de rendre notre jeu plus attrayant et la vie de nos sims bien plus belle. Merci de leur gentillesse sur leur forum lors de questions parfois répétitives ou simplistes.

Remarque importante

Tous les objets « injouables » ne réagissent pas de la même manière lorsque vous modifiez les paramètres comme indiqué ci-dessus. Il y en a certains qui restent seulement sur le sol, pas moyen de les placer sur une surface.

D'autres codes entrent alors en ligne de compte mais, l'exploration de ces codes est encore loin d'être finie.

Ce tutoriel sera complété au fur et à mesure que des découvertes dans ce domaine seront testées et validées.