

Race Persocom

les Chobits recréé !!

Auteur : DesuChan

Version : 3.0.2

Traducteur : Papill6n

Catégorie : Personnages => Races

Prérequis :

- [la version originale du mod](#), afin de récupérer les ressources du mod (sinon vous ne pourrez pas jouer à la race)
- Oblivion en version 1.2.416,
- le mod [HG EyeCandy Body \(HGEC Body\)](#) OU le mod EyeCandy Body Replacer ([Nue](#) ou [Habillée](#)),
- le mod [Corps masculins musclés \(Robert's Male Body Replacer V4\)](#) ou une version supérieure,
- le mod [Custom Race Fix](#) OU [Patch Non-Officiel Oblivion \(PNOO\)](#)

Description :

=====

Ajoute une nouvelle race, dans le jeu Oblivion, de style anime basée sur le manga 'Chobits' de CLAMP.

Détails du mod :

=====

"Avec des corps constitués de Nanocarbone traité, les Persocoms se vantent de leur forte capacité de défense et de force, mais ils sont vulnérables à la foudre ; cependant, du à un non malicieux bug dans leur CPU, ils peuvent conduire l'électricité et l'utiliser contre des ennemis une fois par jour."

Étant des méchas, les Persocoms sont construits pour résister aux attaques physiques, mais sont vulnérables à la magie de foudre afin d'équilibrer le tout. Je voulais cette race la plus juste est équilibrée possible, tout en étant une vraie race de type mécha.

Ce qui suit est valable pour les deux variantes des deux types (Masculin et Féminin), sauf indications contraires :

Caractéristiques de base :

Force : 50

Intelligence : 40

Volonté : 30

Agilité : 35

Rapidité : 35

Endurance : 40

Personnalité : 40

Chance : 50

TOTAL : 320

Talents :

*Parade, Lame, Combat à mains nues : 10

*Armure légère, Précision, Sécurité : 5

Sorts :

*Court-circuit : Vulnérabilité à la foudre (50)

*Meilleur qu'un humain : Résistance à la maladie et au poison (75)

*(F-TYPE SEULEMENT) :

- Surtension : Restauration de santé (20), Dégâts de foudre (portée de dégât de 100), Bouclier sur soi (50)

*(M-TYPE SEULEMENT) :

- Garde du corps : Fortification de force (10), Fortification d'endurance (10), Fortification de santé (50)

Pour cette race en particulier, j'ai créé un pack de 30 textures d'yeux, conçus pour ressembler à ceux de l'anime. Toutefois, dans cette version j'ai ajouté mon vieux mod "Anime Eyes", et les deux packs d'yeux de ma race "Doll", ainsi que de nouvelles versions lumineuses pour chaque oeil, donnant un montant total de 176 choix d'yeux.

Outre les coupes de cheveux d'origine du mod "Ren's Beauty Pack" et des mods de races "Corean" et "Saram", j'ai ajouté des coupes de cheveux issus des mods "Sulhwa race", "HS-Hair", "Soya Style", "Babe's Hair", le pack "2CH Hair Explosion", trois coupes de cheveux convertit par Fallen20, toutes les coupes de cheveux publiées par KumaKumaKokuma et une coupe de cheveux spéciale créée par moi. Pour un total de 163 choix de coupes de cheveux.

Oh. Et les races Persocoms ont des codes-barres.

Installation :

=====

Vous devez au préalable télécharger la version originale du mod ici => ["Race Persocom - les Chobits recréé"](#). L'accès au téléchargement du mod en version originale peut nécessiter une inscription (gratuite bien sûr) sur le site TESNexus ;)

1. Une fois sur la page du mod en version originale, allez dans l'onglet '**Files**', et téléchargez les 3 fichiers présents :

- **DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1**

- **DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 2**

- **No More Glowing Eyeballs**

2. Une fois tout téléchargez, décompressez le fichier "**DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1**" (s'il vous demande le second fichier, indiquez lui le chemin du fichier "*DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 2*"), et ensuite le fichier "**No More Glowing Eyeballs**".

3. Ouvrez le dossier extrait '*No More Glowing Eyeballs*' couper-coller les deux dossiers présents : 'Meshes' et 'Textures', dans le dossier extrait "*DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1*".

4. Décompresser l'archive du mod traduit en version française "**Race Persocom - les Chobits recréé v3.0.2**".

5. Et coupez-coller tout son contenu dans le dossier extrait "**DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1**". On vous demandera si vous voulez écraser les fichiers présents, répondez '**OUI**'.

6. Pour installer le mod suivez une des méthodes d'installation suivantes :

- Installation en utilisant "Oblivion Mod Manager" (OBMM) :

1. Ouvrez "OBMM" et cliquez sur le bouton **Create** (en bas de la fenêtre du logiciel). Cliquez ensuite sur le bouton **Add archive**. Sélectionnez votre dossier extrait contenant "**DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1**" et ajoutez-le.
2. Là, donnez un nom à l'omod du mod que vous allez créé, et cliquez sur **Oui**, et encore sur **Oui**. Cliquez ensuite sur **Create omod**. Cliquez sur **Oui**, et voilà il est créé. ^^
3. Activez l'omod "**Race Persocom - les Chobits recréé v3.0.2**" précédemment crée, en sélectionnant l'omod dans la liste à droite et en cliquant sur le bouton **Activate**.
4. Suivez ensuite les instructions d'installations qui apparaissent ensuite à l'écran.
5. Fermez "OBMM".
6. Et voilà le mod est installé !

- Installation manuelle :

1. Ouvrez le dossier "**DesuChans Persocoms RECONSTRUCTED Part 1**" et faites un couper-coller pour tous les fichiers s'y trouvant : les dossiers '*Meshes*', '*Sound*' et '*Textures*' ainsi que le fichier "*DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED.esp*" dans votre dossier '**Data**' du répertoire de jeu Oblivion.
Généralement dans : **C:\Program Files (x86)\Bethesda Softworks\Oblivion\Data**
2. Lancez le lanceur (= Launcher) d'Oblivion, allez ensuite dans "Fichiers de données" et cochez la case en face de '*DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED.esp*'.
3. Et voilà le mod est installé !

Désinstallation :

=====

- Si installation via OBMM :

1. Lancez "OBMM" et cliquez sur le mod "**Race Persocom - les Chobits recréé v3.0.2**" dans la liste de droite, et ensuite cliquez sur **Deactivate**.
2. Fermer ensuite "OBMM".
3. Et voilà le mod est désinstallé !

- Si installation manuelle :

1. Désactiver '*DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED.esp*' dans le lanceur d'Oblivion, dans "**Fichiers de données**".
2. Allez dans dans votre dossier '**Data**' du répertoire de jeu Oblivion.
Généralement dans : **C:\Program Files (x86)\Bethesda Softworks\Oblivion\Data**

3. Et supprimez-y les fichiers suivants :

Oblivion\Data\DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED.esp
Oblivion\Data\Meshes\Characters\DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED
Oblivion\Data\textures\characters\DesuChan's Persocoms RECONSTRUCTED
Oblivion\Data\sound\Voice\Oblivion.esm\Persocom (F-Type1)
Oblivion\Data\sound\Voice\Oblivion.esm\Persocom Chibi (F-Type1)

4. Et voilà le mod est désinstallé !

Incompatibilités, problèmes connus ou bugs :

=====

Ce mod a été minutieusement testé et nettoyé afin de s'assurer qu'il n'y est pas d'incompatibilité avec d'autres mods, et donc, aucune incompatibilité n'existe pour autant que je sache. Cependant si vous en rencontrez une ou bien un bug, informez-m'en et je le corrigerai le plus vite possible.

Historique de versions :

=====

v3.0.2 :

* correction des meshes de yeux et ajouts des glows maps manquantes

v3.0.1 :

* Changements effectués lors du passage de la version RELOADED à la version RECONSTRUCTED :

- 2 types d'oreilles ont été supprimés
- Les variations HEAD06 ont été ajoutées
- Les variations x117 ont été ajoutées
- Les yeux du mod "DesuChan's Dolls" ont été ajoutés
- Ajouts de plus de coupes de cheveux

Contact :

=====

Vous pouvez me trouver sur *TESNexus* et les forums *Eye Candy* et *BoycottMania* sous le pseudo **DesuChan**.

Crédits :

=====

Longue liste de crédits ^^ !

Merci à *RAIAR* pour le mod "HGEC Body Replacer"

Merci à *Exnem* pour le mod "Female EyeCandy Body Replacer"

Merci à *Robert* pour son mod "Male Body Replacer and textures"

Merci à *Ozmo* pour ses textures de corps féminins de hautes résolutions

Merci à *Ziher* pour son mod "Highres Textures for Exnem's Body"

Merci à *Kogane* pour la conversion des textures de visage de Ziher pour la tête Head06

Merci à *Scanti* pour la ressource d'EGT vierge

Merci à *-Ren-* pour la tête et coupes de cheveux de son mod "Mystic Elves", ainsi que les textures qui y sont liées

Merci à *Idkrrr* pour les meshes et textures de coupes de cheveux des races "Corean", "Saram" et "Sulhwa"

Merci à *HISSSA* pour les meshes et textures de coupes de cheveux du mod "HS Hair"

Merci à *2CH* pour les meshes du mod "2CH Hair Explosion (Pr-ttyCure)"

Merci à *Bnnfish* d'avoir organisé les demandes de permissions d'utilisation des packs de coupes de cheveux mentionnés ci-dessus

Merci à *Soya* pour les meshes et textures du mod "Soya 4 Hair Pack"

Merci à *Babe* pour les meshes et textures du mod "Babe Hair"

Merci à *Fallen20* pour les trois coupes de cheveux qu'il a converties

Merci à *KumaKumaKokuma* pour les cheveux venant des mods "Lop Ears Elf" et "Lop Ears Elf Mini"

Merci à *Rose* du site "RoseSims" pour la coupe de cheveux Chii que j'ai intégré dans ce mod

Merci au créateur de la race du mod "x117 Child Race"

Merci au créateur inconnu du mod "LoliShota Voice" dans lequel j'ai récupéré les sons de combats pour ce mod

Merci à *Throttlekitty* pour la meshe de tête "Head06" et la ressource "Working Eyelashes"

Merci à *Jclyde6108* pour la ressource "Working Eyelashes"

Merci à *Nequam* pour le pack de voix masculines

Merci au créateur inconnu du pack de voix féminines (si quelqu'un pouvait me dire le pseudo de ce moddeur, j'apprécierai beaucoup)

Merci à tous ceux qui ont bêta-testé ce mod.

Si j'ai oublié de mentionner quelqu'un dans les Crédits, ou si vous pensez que j'utilise quelque chose à vous sans votre permission (bien que j'en doute fortement), sentez-vous libre de m'envoyer un message privé et le problème sera rapidement résolu.

Logiciels utilisés :

=====

TES CS

Adobe Photoshop CS4

TES4Files

TES4Edit

Blender

Nifskope

Droits/License :

=====

Ce mod ne peut pas être reconditionné et publié en aucune façon, en entier ou en partie, dans sa forme originale ou modifiée, sans ma permission.

C'est purement parce que la grande majorité des fichiers dans ce mod ont été créés par d'autres moddeurs.

Si vous souhaitez utiliser un certain aspect de ce mod, s'il vous plaît demandez aux créateurs originaux, dont vous pouvez trouver la liste dans la section "Crédits".

Rien de ce qui a été créé par moi dans ce mod ne peut être utilisé, à moins que vous ne me l'ayez DEMANDEZ EN PREMIER. Si vous utilisez mon travail sans demander la permission, je signalerai votre mod. Fin de l'histoire.