



# Chryslus Corvega

*Post-Nuclear Edition!*

## Présentation du mod

- I. Introduction
- II. Principe de fonctionnement
- III. Histoire
- IV. Pré-requis techniques
- V. Problèmes et résolutions
- VI. Crédits
- VII. Notes





## Présentation du mod

- Une quête originale d'une durée comprise entre 1h et 3h, axée autour de la recherche du véhicule
- 7 personnages uniques guidant le joueur avec leur histoire personnelle, et deux vendeurs inédits ajoutés
- Une attention particulière portée à l'élément RP, adaptation des dialogues au sexe du joueur (non, pas sa taille, son genre.), multiples manières d'obtenir les informations, etc
- Plusieurs lieux de *Fallout : New Vegas* utilisés, modifiés ou réhabilités dans le cadre de la quête
- Deux nouvelles "perks" liées à l'utilisation du véhicule
- Possibilité de personnaliser le véhicule (type de moteur, de pneus, et d'autres surprises...)
- Obligation d'entretien du véhicule, équivalent au mode "*Hardcore*" du personnage avec la gestion des besoins
- Utilisation fonctionnelle du véhicule, comme substitut cohérent au mécanisme de voyage rapide (*fast travel*)
- Possibilité de stockage d'objets via le coffre (limitation de poids prise en compte)
- Plusieurs références connues de la culture populaire, fictions littéraires, cinématographiques et musicales, axées autour des voitures
- Premier mod connu aux dialogues entièrement doublés
- Mod proposé au final en Version Française intégrale, Version Française sous-titrée Anglais, Version Anglaise intégrale, version Anglaise sous-titrée Français.





## I. Introduction

Le mod **Chryslus Corvega : Post-Nuclear Edition!** se propose deux buts principaux. Tout d'abord combler ce qui, à nos yeux d'admirateurs de la licence *Fallout* originelle, constituait un manque dans *Fallout New Vegas*. A savoir la possibilité de déplacements crédibles, dans un véhicule qui soit conforme aux canons de la série. Notre modèle principal, en termes de mécanisme de jeu et de direction artistique, a été la Highwayman, disponible dans *Fallout 2*. Notre choix s'est porté sur le modèle Corvega, nous permettant ainsi de proposer une création originale, tout en restant en cohérence avec l'univers de *Fallout*. D'autre part, le véhicule obtenu au terme de la quête permet surtout de rendre plus crédible et *roleplay* le mécanisme de voyage rapide (*fast travel*) initial, qui sans cela, demeurait assez peu réaliste.

## II. Principe de fonctionnement

Le mod se présente sous la forme d'une quête, dont le temps de réalisation peut varier entre 1h et 3h (voire plus), suivant le niveau du personnage avec lequel on joue, et en fonction du niveau de difficulté choisi (cf. plus bas pour cette question). Cette quête originale a pour but de parvenir à un garagiste qui a le projet fou de remettre en marche un véhicule. Il revient au joueur de rassembler les pièces nécessaires à son fonctionnement.

Au lancement d'une nouvelle partie, une fenêtre pop-up propose deux niveaux de difficulté :

- **Normale** : permet de conserver le voyage rapide (*fast-travel*) initial de *Fallout : New Vegas*, avant et après qu'on ait récupéré la voiture.
- **Corvega** : dans lequel le voyage rapide (*fast-travel*) à pied est définitivement désactivé.

Une fois en possession du véhicule, on a alors accès aux différentes destinations proposées *via* le gps de la voiture, et à elles seulement. Toute forme de *fast-travel* dans ce mode de difficulté passe donc impérativement par l'utilisation de la voiture, le déplacement rapide *via* le Pip-Boy est désactivé. Ce niveau de difficulté est conseillé à ceux qui désirent jouer *sans*, puis *avec* le *fast-travel* dans sa version renouvelée, de manière à avoir une expérience de jeu la plus cohérente possible.

**NOTE** : ce mod **NE PERMET PAS DE SE DEPLACER AVEC LE VEHICULE AU LIEU DE MARCHER**. Le moteur Gamebryo de Bethesda ne permet pas ce genre de fonctionnalités, qui lui posent de trop gros problèmes de collision, en tout cas pour le niveau de complexité constitutif de la voiture telle que nous l'avons intégrée. La voiture est un élément de *roleplay*, visant à renforcer l'immersion et la cohérence des déplacements. Son utilisation permet de se déplacer rapidement, de stocker des objets dans le coffre, de gérer l'énergie du véhicule, etc...



### III. Histoire

Lors de ses premières enquêtes à Goodsprings, le joueur se voit informé de plusieurs légendes, notamment celle d'un véhicule pleinement utilisable, activement recherché par les gangs, en raison de la rapidité de déplacement qu'elle confère, et de l'avantage stratégique conséquent qu'elle procure. Le joueur va remonter le fil de cette rumeur, jusqu'à enfin rencontrer le garagiste qui possède le précieux véhicule, en cours de réparation. Malheureusement, il lui manque de nombreuses pièces essentielles pour le mettre en état de marche. Réhabiliter cette voiture est un rêve cher au cœur du garagiste, mais il est incapable de parcourir le monde hostile pour récupérer les éléments manquants, tout comme il n'est pas assez argenté pour employer des mercenaires. Il revient donc au joueur, s'il accepte cette périlleuse mission, de récupérer les pièces nécessaires à sa réparation.

Toutefois, les terres inhospitalières du *Wasteland* réservent de nombreuses surprises, et toutes les odyssées ne se déroulent pas toujours comme prévues...

Enfin, l'inspiration qui parcourt ce mod pourrait se résumer en quelques mots : une ode à l'Amérique, fantasmée ou réelle, et à ses fictions. D'où les nombreuses références qui sont égrenées dans son déroulement, et participeront, nous l'espérons, à une expérience de jeu encore plus plaisante !

### IV. Pré-requis techniques

*Fallout New Vegas* utilise deux types de fichiers, les ESM et les ESP qui les suivent. Le mod *Corvega* (*corvega.esm*) doit impérativement être positionné en dernier de la liste ESM, avant tout autre ESP, pour un fonctionnement optimal.

#### Installation :

1. Décompressez *corvega.zip* dans un nouveau répertoire sur votre bureau ; placez les fichiers **Corvega.esm** et **Corvega.bsa** dans le répertoire DATA de votre installation *Fallout New Vegas* (usuellement *C:\Program Files\Steam\steamapps\common\fallout new vegas\Data*)
2. Activez le mod. Pour cela, l'utilisation de [Fallout Mod Manager](#) est impérative.

#### Désinstallation :

Supprimez simplement les fichiers **Corvega.esm** et **Corvega.bsa** du répertoire DATA de votre installation *Fallout New Vegas*. Et les éventuels patch de compatibilité, bien sûr.



---

## V. Problèmes et résolutions

Le mod *Corvega* peut rentrer en conflit avec les mods modifiant le terrain ou réutilisant, comme nous, des endroits du jeu de base. Nous n'avons bien sûr pas eu la possibilité de les tester tous, il se peut donc qu'il y ait des incompatibilités ponctuelles.

A ce jour, quelques mods rencontrent des problèmes connus de compatibilité avec *Corvega*. Des correctifs et explications détaillées sont fournis avec l'archive ESM.

Parfois, convertir un fichier ESP en ESM règle quelques problèmes (ceci valable pour tous mods). Là encore, un fichier décrivant toute la procédure à appliquer vous est fourni.

En cas de problème technique ou de compatibilité, néanmoins, n'hésitez pas à nous contacter **par un message privé** sur notre page [Nexus](#) ou [Modbb](#) ; ou, en tant que francophone, sur notre sujet du [forum Canard PC](#), en indiquant :

- le nom du mod concerné
- le problème rencontré
- et si possible un lien où le télécharger.

### Incompatibilités de mods

Les mods connus à ce jour que sont :

- *Electro City*
- *Nevada Skies*

présentent des incompatibilités avec *Chryslus Corvega*. Cela va des problèmes de terrain (*Nevada Skies*) aux conflits d'endroits utilisés par les deux mods (*Electro City*).

Quand cela nous est possible, vous trouverez fournis dans l'archive ESM un mini-correctif permettant la compatibilité. N'ayant pas connaissance de tous les mods, vous rencontrerez inévitablement de futurs conflits. Vous avez donc plusieurs solutions :

- soit vous suivez la procédure du point précédent sur la conversion de fichier ESP en ESM
- soit vous désactivez (temporairement du moins, le temps de la quête) le mod incriminé
- soit vous vous adressez à nous et nous essayerons dans certaines limites (de temps, principalement, et de droits aussi) de chercher à résoudre ensemble votre problème.

### Problèmes possibles connus

#### - Mon jeu plante sans cesse

*Fallout New Vegas* repose sur le moteur Gamebryo de Bethesda, qui ne brille pas par sa stabilité. Nous pouvons vous garantir que le mod minimise au maximum les opportunités de planter le jeu. Néanmoins si cela se produisait de manière récurrente, sauvegardez un maximum, ou redémarrez votre ordinateur, ou regardez pour un problème en profondeur lié à votre machine (carte graphique, mémoire vive...).



---

---

### **- Je n'arrive plus à me téléporter d'une ville à l'autre**

C'est que vous avez mal lu et choisi "mode Corvega" au lancement de votre partie. Reprenez une sauvegarde antérieure à l'activation du mod et choisissez bien "mode Normal".

### **- Skeeter a disparu / ne me parle plus / ne bouge plus**

C'est un bug malheureusement totalement aléatoire que, malgré tous nos efforts, nous n'avons pu totalement éradiquer. Mais rassurez-vous : recharger votre partie (automatique ou manuelle la plus récente) devrait normalement régler le problème. Ne SAUVEZ PAS en étant confronté à cette situation, reprenez bien une sauvegarde antérieure à l'évènement.

## **VI. Crédits**

### **Idee originelle**

Aleph

### **Conception**

Emualynk

Vuzi

### **Chef de projet**

Aleph

### **Scénario**

Aleph

Anton

### **Dialogues**

Aleph

Anton (Hawke)

Vuzi (Alfred Klaus)

### **Animateur 3D**

Detox

### **Post-Production Son**

Detox

### **Graphistes**

Mephisto

Vuzi

### **Traducteur**

Ze\_F



---

---

### **Doubleurs homme**

Aleph (Cab)  
Anton (Hawke)  
Baptiste (chef Raider version française)  
Detox (Stockton)  
Henri Rizk (Richmond, M. Wong)  
Ludovic "Vagabond" Jean (Skeeter Bolt)  
Marion (Alfred Klaus)  
Reillou (chef Raider version anglaise)

### **Doubleuse femme**

Anne "Noushie" Arovas (Ava Montgomery)

### **Correcteurs**

Aleph senior  
Anton

### **Beta-Test**

Aleph  
Bergil  
BlueTemplar  
Edrisch  
Ona  
Reillou  
SetaSensei  
Vuzi

### **Debug / Contrôle Qualité**

Anton

### **Remerciements**

alx  
AncestralGhost  
Bebealien  
Belhoriann  
CanardPC  
chenoir  
Elbreth  
FAYFAY  
Mysterius  
Silver  
StrykZ (mod *Sunglasses Collection NV*)  
Sucresalesucre  
et tous ceux qui nous ont encouragés et soutenus ;)



---

## VII. Notes

Utilisez ce mod à vos propres risques. L'équipe décline toute responsabilité en cas de problèmes. Vous n'avez pas l'autorisation de copier ou plagier le mod.

Pour nous contacter : topic du mod [sur Nexus](#) ou topic du mod [sur Canard PC](#).

*Cars... Cars never change...*

