

Fournitures Impériales 1.0

Par Amajor7 traduction : Shadaoe



Tout d'abord, un énorme merci à kaos_sita pour la traduction des textures des boccas, des caisses et de la bannière !

De plus, merci à Onauasoki pour avoir essayé d'améliorer le mod (Malheureusement impossible)

Introduction

Décorez votre maison avec toutes sortes d'objets. Cela inclut beaucoup de meubles mais aussi des bougies, des râteliers d'armes, des coffres, des tapis et beaucoup d'autres choses. Ce module n'agit pas comme dans le jeu de base, les meubles et autres objets achetés à la boutique ne sont pas placés à des endroits prédéfinis, ces objets peuvent être placés où vous voulez, même dans la rue. Ces objets peuvent être utilisés de la même manière que ceux présents dans le jeu de base : vous pouvez dormir dans les lits, vous asseoir sur les chaises et en bonus allumer/éteindre les bougies et autres lumières.

Background

Damien et Mischa Larkin ont récemment déménagé d'Anvil vers la Cité Impériale. Damien est un charpentier vendant meubles et toutes sortes d'objets. Mischa est plus intéressée par les plantes. Ils ont une boutique au Nord de la Cité Impériale où ils vendent leurs marchandises.

Usage

Positionnons nos meubles...

Etape 1. Quand vous avez acheté un objet à la boutique, allez dans l'endroit (cela peut ne pas être une pièce) où vous voulez poser l'objet. Lâchez l'objet en cliquant dessus tout en appuyant sur la touche majuscule.

Step 2. S'il-vous plaît, si vous voyez tomber un marteau, référez vous à la section du lisez-moi sur les grands objets (section A). Si vous voyez directement l'objet que vous avez lâché de votre inventaire, lisez la section B sur les petits objets.

A. Grands objets

Le marteau tombé par terre va être le marqueur pour placer l'objet à la bonne place. Bouger de grands objets avec havok (le moteur physique du jeu) est très difficile voire frustrant, c'est pour cette raison qu'il vous faut utiliser un marqueur, avec lui vous pouvez facilement déterminer l'endroit où vous placerez l'objet. Vous pouvez bouger le marteau en utilisant la touche du jeu pour bouger les objets, par défaut, la touche est assignée à «w ».

Tournez le marteau pour mettre l'objet avec l'angle désiré puis, quand vous êtes contents du placement, activez l'objet (la même touche que pour ouvrir les portes etc..). Cela va assembler le meuble à l'endroit voulu.

Pour que l'objet ait une position « normale » dans la plupart des cas, la tête du marteau doit être plus loin de vous que le manche.

Exemple: si vous voulez placer un objet mural (lanternes etc...), mettez la tête du marteau contre le mur et pointez le manche sur vous, essayez de faire un angle de 90° avec le mur, puis activez le marteau. Vous pouvez ensuite continuer le déplacement avec plus de précision avec le menu des Options (regardez un peu plus bas). N'essayez pas d'activer le marteau en l'air avec les objets muraux, mettez le marteau sur le sol pour l'activer, ne vous inquiétez pas, les lanternes ne seront pas enfoncées dans le sol.

Le menu Options

Vous pouvez toujours accéder au menu Options en activant le meuble.

Fonctions des objets

Les objets peuvent être normalement utilisés, Vous pouvez dormir dans les lits, vous asseoir sur les chaises, allumer ou éteindre les bougies par le menu Options...

Verrouillez vos objets quand vous êtes contents de leur emplacement pour qu'ils ne bougent plus dans tous les sens si vous les touchez

B. Petits objets

Quand vous laissez tomber de petits objets, ils apparaissent réellement devant vous, et non sous forme de marteau. Bougez-les comme bon vous semble puis verrouillez-les.

Le menu Options

Il suffit d'activer l'objet.

Fonctions des objets

Quelques meubles ne peuvent être utilisés tant qu'ils n'ont pas été verrouillés. Quelques objets ne peuvent être verrouillés car ce n'est pas nécessaire (petits coffres à bijoux etc...)

Tentez de Verrouiller chaque objet bien placé, pour une utilisation optimale. Faites bien attention aux objets non verrouillés, ce serait dommage de perdre tous vos anneaux magiques dans l'eau par exemple non ?

Note!

Si quand vous chargez votre partie vos meubles ne sont pas à la bonne place, ne vous inquiétez pas, cela vient d'oblivion. Quittez le jeu puis redémarrez et rechargez votre sauvegarde, si tout se passe bien ils devraient être à leurs places. Évitez de sauvegarder/charger plein de fois de suite dans les zones où vous avez beaucoup de meubles, sinon attendez-vous à redémarrer le jeu !

Cela arrivera quand vous déplacerez un meuble et que vous ne sauvegarderez pas et rechargerez votre partie, les meubles seront là où vous les avez mis sans sauvegarder... redémarrez !

Installation

1. Décompressez l'archive dans le dossier data d'Oblivion
2. Cliquez sur le lanceur d'Oblivion : vous aurez ceci (en français) sauf si vous utilisez OBMM ou directement Menu+



Cochez le Mod dans les fichiers

Désinstallation

Supprimez ces fichiers

Amajor7 Imperial Furniture.esp
Amajor7 Imperial Furniture.bsa
Lisez-Moi Fournitures Imperiales.rtf
Imperial Furniture Knowledgebase.url

Supprimez aussi ceci :

/music/special/AMajor7_ Northern_Lights.mp3
/music/special/AMajor7_My_ Anvil_ Home_ Part_ 1.mp3
/music/special/AMajor7_My_ Anvil_ Home_ Part_ 2.mp3

Mise a jour a partir d'une autre version (0.98 ou antérieure)

1. Vérifiez que vous n'avez pas de meubles, objets du mod dans votre inventaire. Si vous en avez, placez-les où vous voulez.
2. Sauvegardez dans une maison où vous n'avez mis AUCUN meubles ni objets du mod ! Puis quittez Oblivion
3. Supprimez le dossier am7furniture dans data/meshes/furniture/.
4. Supprimez le dossier am7furniture dans data/textures/furniture/.
5. Supprimez le dossier am7books dans /data/textures/menus/.
3. Décompressez la nouvelle version dans le dossier Oblivion/Data/ . Remplacez les anciens fichiers.
4. Lancez Oblivion et chargez la sauvegarde.
5. Vérifiez que vous n'avez perdu aucun meuble.

Music

Si vous ne voulez pas de la musique personnalisée de ce mod dans le magasin, supprimez ceci :

/music/special/AMajor7_ Northern_Lights.mp3
/music/special/AMajor7_My_ Anvil_ Home_ Part_ 1.mp3
/music/special/AMajor7_My_ Anvil_ Home_ Part_ 2.mp3

Ces fichiers sont optionnels vous pouvez les enlever ou les remettre à votre guise.

Problèmes ?

Allez sur le forum de la confrérie des traducteurs :

<http://www.confrerie-des-traducteurs.fr/forum/viewforum.php?f=6&sid=b15586dad64c592ca4c4206a7a371c54>

Version History (non traduit car inutile)

1.0

- Added more decoration inside the store to display more of the available items.
- This is the released version.

0.99d

- The coffin is now a container
- Increased the light radius on some light sources, especially wall and ceiling lights.
- Mischa is now also essential and can not be killed.
- Mischa now unlocks the store in case she arrives earlier than Damien.
- Damien now respawns in case he was killed in a version previous 0.99c
- You can now find Damien's agenda on the counter. If you read it you will know where he is at all times, just in case you can't find him at the store.

0.99c

- A check is now made to make sure only the player can access the options menu of furniture. This is to prevent NPCs from accessing it by mistake.
- You can now click-hold the container and candle items in your inventory to drop them, without running into issues.
- All unused items are now moved to a "trashcan" cell. This might increase performance on slower machines in areas that have been heavily decorated over time.
- Damien is now set to essential since he does travel in the wild at times. This is to assure he does not get killed during his trips.
- Added wooded coffin.
- Added 3 wall lamps.
- Fixed a bug in the option section on beds.
- Fixed a bug in the option section on desks.

0.99b

- Candles no longer jump out of containers when trying to store them in chests.
- Chests no longer needs to be activated before use.

- The tent position is lowered.
- Fixed a bug with locking the Imperial carpet.
- Tweaked the carpets collision grids somewhat.

0.99

- Added White Floor Stone for decorating your yard or floor with a nice white stone.
- Added Simple Bedroll.
- Added Tent for camping.
- Added 3 original pieces of music for the Imperial Furniture store.
- Non-furniture items should no longer be sold by Damien or Mischa.
- Options menu accessed by activating objects. You no longer need to sneak.
- Converted all objects to havok except wall and ceiling objects.
- You can now carry most of the candle objects instead of torches. Positioning improved.
- You can now label the Ingredient Jars with 108 different labels covering close to all Ingredients in the game.
- A few minor bug fixes.
- Major cleanup of code and structure.
- Mod now uses BSA format for resources.

v0.98j

- With a high enough mercantile skill you could buy items from Damien and Mischa that were not intended for sale. This is now fixed.

v 0.98i

- Fixed havok Imperial Chest so it is now visible.
- All chair objects are now moved over to havok.
- Damien has taken a few classes in spelling in the Imperial City.
- Added two new plants (Somnalius and Nightshade)

v 0.98h

- Small fix with Damien and Mischa not locking up and locking their store door properly.

v 0.98g

- Altered ownerships so players with a mercantile skill of journeyman or higher will not see the "Missing Names" entires on the merchants.
- Added some custom ingredient jars that can be labeled. Not all ingredient names are covered yet.

v 0.98f

- Fixed collision "grid" on plants.
- Made a nicer collision "grid" for the Imperial Jewelry box.
- Migrated more objects over to havok (please see separate list).
- Various smaller fixes, typos and tweaks.
- Better code and custom mesh structure. Please delete your meshes/furniture/**am7furniture** folder before installing this update.
- You can now place chests in chests without them trying to escape. However the cost is that you need to activate a chest after your drop it for it to be usable.
- Added Daedric Statue on pedestal
- Added Welkynd/Varla holder with mechanism that facilitates loading the holder.

- Small Easter Egg for those who often end up in bar brawls.

v 0.98e

- Thick candles, candelabras and red candlesticks are now full havok objects that can be locked in place. They can also be carried instead of torches.
- It is no longer necessary to activate container before they are fully usable as containers.
- Imperial Chest is now full havok, like the jewelry box and it can be locked in place.
- Missing Item problem hopefully fixed permanently now. It was nothing serious but it had to do with Damien taking ownership of light objects in his store that he then decided to sell.

v 0.98d

- Jewelry box no longer goes via a maker, havok all the way. Once you activate it, it is ready to act as a container.
- Added 1 thick havok candle.

v 0.98c

- Added one Red Candlestick (havok).
- Guards now take care of the safety around the store
- The lamps outside are now off during the day.
- Created custom merchant classes for Damien and Mischa just to assure that no other mod causes them to sell items they should not.

v0.98

- More "consistent" alignment of small chandelier, outdoor lamp post and anvil.
- Naming of some items changed slightly to be able to sort the items better.
- Lowered positioning of outdoor lamp post.
- Average Small Chest is now small
- Fireplace made much smaller, fire is turned off before it is moved.
- Some price adjustments.
- Made the chandeliers smaller, generally for houses they were too big. They were meant for castles before.
- All light sources sold has their light levels reduced somewhat, again to match normal sized houses. It could get too bright before.
- Damien has now, somehow, convinced some powerful people in the Imperial City to get a permit to build a factory/store just outside the city.
- His store is marked on the map and all furniture in the store can be bought. He is no longer a frequent visitor to the Market Plaza.
- The Iron lamp and post now has sound attached to them.
- Started on an "in-game" catalogue. More work will be needed in this area however.
- Damien's Wife now sells plants in the store.

Added on Damien:

Added Imperial Line Furniture (custom light wood with custom gold decoration).

- Imperial Line Doublebed
- Imperial Line Table
- Imperial Line Displaycase
- Imperial Line Winerack
- Imperial Line Drawer
- Imperial Line Chair
- Imperial Line Bench

- Imperial Line Bookshelf
- Imperial Line Counter
- Imperial Line Tapestry
- Imperial Line Carpet
- Imperial Furniture Store Painting
- Imperial Line Chest
- Imperial Line Jewelry box (havok and container)
- Imperial Line Tool Rack

Added 1 Blue Throne Tapestry

Added 1 Blue Throne Carpet

Added 1 Throne Platform with Blue Carpet

Added on Mischa:

Moved over all plants from Damien

Added 1 Yellow Flax in Pot (For decoration, havok)

Added 1 Red Flax in Pot (For decoration, havok)

Added 1 Primrose in Pot (For decoration, havok)

Added 1 Blackberry in Pot (For decoration, havok)

Added 1 Grapevine in Pot (For decoration, havok)

Added 1 Morning Glory in Pot (For decoration, havok)

v0.97

Standardized the "unconstruct" or "place" options to now be named "Move"

All furniture now align consistently. The hammerhead away from you and handle pointing at you is going to be the most common

alignment to get a good positioning of the item.

The windowed cupboard is now a "door item" which means it no longer acts as a container. You can instead open the glass doors.

Added 1 Upperclass Chest (Decorated with metal)

Added 2 Middleclass Chests

Added 1 Very Fine Blue Throne (For the rich, Expensive)

Added 1 Large Brick Fireplace (Originally manufactured for cooking. Very heavy. You can turn the fire on and off)

Added 3 Chandeliers

Added 1 Iron Ceiling Lamp

Added 1 Outdoor Lamp Post

Added 1 Anvil (usable)

v0.96

Started aligning the items so eventually you should always place the hammerhead towards the wall and the handle towards you for

proper placement - the item will face you correctly when placed. Will be finished in the next version.

Fixed height alignment for wallshelf and bookshelf.

Added 1 Floor Bowrack

Added 1 Wall Bowrack

Added 1 Floor Weaponrack (small)

Added 1 Wall Weaponrack

Added 1 Upperclass Bench

Added 1 Upperclass Cupboard with glass window

v0.95

Added the "Nothing" option to all objects
Renamed the candles from Fat and Skinny to Thick and Thin
Changed the way you align the hammer when placing wall items. Now place the hammerhead against the wall and handle towards you.
Wall items do not "push" back from you as much now at placement. Before there was a chance it would go too far back into the wall.
All items now have the "unconstruct" option but it is named according to the item. The hammer should no longer go through the floor.
You will no longer lose items in containers when moving them. If you forget to remove the items, they will automatically be placed on the player. Ownership will be retained (no laundering of stolen items).

Added 1 Uppeclass coffee table (small)
Added 1 Upperclass large table
Added 2 Upperclass doublebeds
Added 1 Middleclass lectern (small container)

v0.94

Implemented method for handling wall and ceiling objects
Added 2 wall paintings
Added 2 wall Upperclass tapestry
Added 1 Chandelier (ceiling)

v0.93

Unique furniture icons
Adjusted (lowered) Wolfskin placement indoors
Added 1 candlestick with 3 candles
Added 1 plate with 3 or 4 candles
Added 1 fat short candle dripping over edge
Added 1 Upperclass BookShelf
Added 1 Upperclass Wallshelf
Added 1 Upperclass chest
Added 1 Executive Desk

v0.92

Implemented method for moving carpets
Added 2 round upperclass carpets
Added wolfskin rug/carpet and bearskin rug/carpet

v0.91

Added 6 types of Upperclass plants
Added 2 types of Upperclass carpets (note: the pickup/move feature is not yet working for carpets, working on fix)

v0.90

Initial items:

1 type of candelabra
4 types of candles
1 type of candlestick
1 type of Upperclass chair
1 type of Upperclass desk

2 types of Upperclass beds
1 type of upperclass drawer
1 type of upperclass table