

Négoce & Commerce

Version 1.5

Par *Elestat*

Traduction par Oaristys

La dernière version d'OBSE est nécessaire.

Description

Ce mod vous permet de gérer votre propre boutique. Vous pouvez mettre en vente les objets acquis lors de vos aventures. Engagez un vendeur pour gérer vos affaires en votre absence et un garde pour protéger les objets de valeur. Payez chaque semaine le salaire de vos employés et les impôts basés sur vos revenus. Grâce aux statistiques détaillées de toutes les transactions, vous êtes au courant de tout ce qui se passe dans votre boutique ; tout objet dont vous pouvez voir besoin pour gérer une affaire prospère est accessible depuis le confort de votre bureau personnel. Ce mod est mis en place dans le jeu via une quête immersive. La plupart des fonctionnalités peuvent être personnalisées ou désactivées grâce au fichier .ini.

Caractéristiques

Commerce quotidien

À la fin de chaque journée, chaque article entreposé dans les coffres a une chance d'être vendu. Cette chance dépend de la valeur de l'objet et est entièrement personnalisable dans le fichier .ini. Les articles dans votre boutique sont organisés en six catégories en fonction de leur valeur.

Les catégories sont les suivantes :

1. Articles communs (valeur de 0 à 500). Chance de vente quotidienne par défaut : 50%
2. Articles de qualité (valeur de 500 à 1000). Chance de vente quotidienne par défaut : 30%
3. Articles raffinés (Valeur de 1 000 à 6 000). Chance de vente quotidienne par défaut : 25%
4. Articles légendaires (Valeur de 6 000 à 15 000). Chance de vente quotidienne par défaut : 15%
5. Articles mythiques (Valeur de 15 000 à 30 000). Chance de vente quotidienne par défaut : 10%
6. Articles épiques (Valeur de 30 000 et plus). Chance de vente quotidienne par défaut : 5%

Chaque article est considéré individuellement pour la vente et tout objet peut être vendu.

Améliorations d'achat

L'acquisition de votre magasin n'est que le début. Vous pouvez acheter une nouvelle décoration, de nouveaux stands d'armures, de nouveaux stands d'armes et de nouveaux boucliers décoratifs pour améliorer l'aspect de la boutique. Toutes ces améliorations influent sur la chance quotidienne de vendre vos articles. Les prix et les bonus de toutes ces améliorations sont entièrement personnalisables dans le fichier .ini.

Dépenses hebdomadaires : Taxes et salaires

Cette fonctionnalité totalement optionnelle ajoute un tout nouvel aspect à l'économie. Si cette option est activée, vous devez payer des taxes hebdomadaires basées sur le revenu hebdomadaire de votre boutique ainsi que les salaires hebdomadaires de vos employés. Les dépenses hebdomadaires doivent être payées tous les lundis (Morndas) et sont automatiquement débitées du coffre « Or pour la dépense » ou « Revenus » qui se trouve dans votre bureau ; s'il n'y a pas assez

d'or pour payer vos taxes ou le salaire de votre vendeuse, votre boutique peut être fermée. Réembaucher votre vendeuse ou payer vos taxes rouvre votre boutique. Le pourcentage de l'impôt et les salaires hebdomadaires sont totalement personnalisables dans le fichier ini. Gérer vos dépenses est intuitif et simplifié ; lisez la section «Votre Bureau » de ce Lisez-moi pour plus de détails.

Embaucher des employés : Vendeuse et Garde

Embauchez une vendeuse pour gérer votre boutique en votre absence et un garde pour protéger vos objets de valeur. Vous pouvez donner des ordres à votre garde pour qu'il monte la garde à différents endroits de votre boutique. Vous pouvez également accéder à son inventaire et l'équiper avec n'importe quel objet. Le coût de l'embauche de chaque employé ainsi que leur salaire hebdomadaire est entièrement personnalisable dans le fichier .ini.

Votre Bureau : Statistiques des ventes, Rapport quotidien des transactions, Gestion des frais et plus

Votre bureau est le cœur de votre boutique. Chaque action, de l'embauche d'employés à l'achat améliorations et à la gestion de vos dépenses peut être accomplie dans le confort de votre bureau. Une série d'objets sont placés sur votre bureau. Ces objets ont des noms appropriés décrivant leur fonction et ils offrent tous un aperçu intuitif et détaillé d'un aspect particulier de votre boutique. Il n'y a aucun risque de perdre ces objets, ni qu'ils encombrant votre inventaire, car ils ne peuvent pas être enlevés du bureau ni être déplacés par erreur.

Une brève description de chaque objet et de son utilisation :

Transactions : Peut-être votre outil le plus puissant. Il vous permet de voir depuis combien de jours votre boutique est ouverte, combien d'or vous avez récolté depuis l'ouverture et combien d'articles ont été vendus. Encore mieux, cet outil présente également un compte-rendu de l'or gagné et des articles vendus pour chaque classe d'article (courant, de qualité, raffiné, légendaire, mythique et épique).

Transactions de la veille : Affiche des informations similaires à celles de « Transactions », mais seulement pour les articles vendus la veille.

Dépenses de la semaine : Cet objet vous permet de voir le montant de la taxe que vous aurez à payer à la fin de la semaine ainsi que les salaires hebdomadaires de vos employés.

« Coffre de l'or dépensé » : Ce coffre vous donne des informations détaillées sur le statut fiscal de votre boutique (taxes) et vous permet de savoir combien d'or vous avez gagné dans la semaine en cours, les taxes que cela engendre et les taxes que vous devez des semaines précédentes. Ce coffre sert aussi de fonds pour couvrir les dépenses et toutes les dépenses de la semaine sont prises dans ce coffre.

« Coffre des revenus » : Tout l'or provenant de vos transactions journalières est déposé dans ce coffre. Vous pouvez y prendre votre or à tout moment. S'il n'y a pas assez d'or dans le coffre des dépenses pour couvrir les dépenses de la semaine, l'or qui reste dans ce coffre sera pris en compte pour payer les dépenses.

Ce sont les outils les plus importants, mais pas les seuls. Jetez un œil à votre bureau et voyez par vous-même combien il est facile de gérer votre boutique.

Compatibilité : Cités Renaissance et Cités Ouvertes Renaissance

Ce mod est totalement compatible avec *Cités Renaissance (Better Cities)* et *Cités Ouvertes Renaissance (Better Open Cities)*. Il n'y a pas besoin de télécharger des fichiers supplémentaires. Le mod détecte automatiquement si vous utilisez Oblivion vanilla ou *Cités Renaissance* et déplace la boutique en conséquence. Lorsque vous démarrez le mod, un message apparaît qui vous demande si vous utilisez *Cités Ouvertes Renaissance* ou juste *Cités Renaissance*. Choisissez en conséquence et le magasin sera déplacé à l'emplacement approprié.

Personnalisation : Le fichier .ini

Mon intention avec ce mod est de vous fournir, à vous joueur, le simulateur de commerce ultime pour Oblivion ; parce que nous avons tous des conceptions différentes de ce qui est équilibré, de ce qui est juste et de ce qui est simplement une épine dans le pied, j'ai décidé de vous donner un contrôle total sur votre expérience. Après l'installation de ce mod, vous trouverez un dossier appelé « Ini » dans votre dossier d'Oblivion (Oblivion/Data). À l'intérieur de ce dossier se trouve un fichier texte nommé « Trade and Commerce.ini ». Ouvrez-le et vous trouverez des instructions détaillées sur la façon de configurer votre expérience de jeu. Si vous ne savez pas / ne pouvez pas localiser le .ini ou avez des doutes sur les paramètres, n'hésitez pas à me poser la question directement ou à poster un message dans la section Commentaires.

Derniers commentaires

Je voudrais vous demander si vous aimez mon mod ; n'oubliez pas de voter pour lui, j'ai fait ce mod surtout pour votre plaisir et votre vote représente beaucoup pour moi.

Crédits

Merci à ces merveilleux moddeurs pour leurs ressources :

Omegacron – Armory Clutter (<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=27150>)

MEO – Ses armures sont incluses dans les ressources d'Omegacron.

Omegacron - Static Scroll Sets Resource (<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=28821>)

MEO – Meos Room Divider (<http://www.tesnexus.com/modules/members/index.php?id=143664>)

MEO – Meos Series Bookset (<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=28521>)

Stroti – Static Weapon and Shield (<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=37282>)

Note : J'ai édité plusieurs des meshes pour leur donner un look unique.