

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Importer une monture de TLK+ à TLK

Torvahal

Hello !

Aujourd'hui je vais vous faire un petit tuto simple qui vous apprendra à rétroporter des montures qui proviennent de Cata/MoP/WoD/Légion/.

Le patch du tuto à ouvrir avec MPQ Editor : [Patch-E](#)

Etape 1 : Tools

Tout d'abord, vous aurez besoin de ces outils pour vous permettre de suivre le tutoriel.

- WDBX Editor : [WDBX Editor](#)
Permet d'ouvrir les DBC.
- MPQ Editor : [MPQ Editor](#)
Permet d'ouvrir les MPQ (Patch).
- CascExplorer : [CascExplorer](#)
Permet d'ouvrir les fichiers de retail.
- MultiConverter : [MultiConverter](#)
Permet de convertir les fichiers sous 3.3.5.
- BLP View : [BLP View](#)
Permet de voir les BLP, une extensions d'image/skin propre à Blizzard.
- Wow Export : [WoW Export](#)
Permet de visualiser les spells, creatures, maps de WoW avec leurs chemins

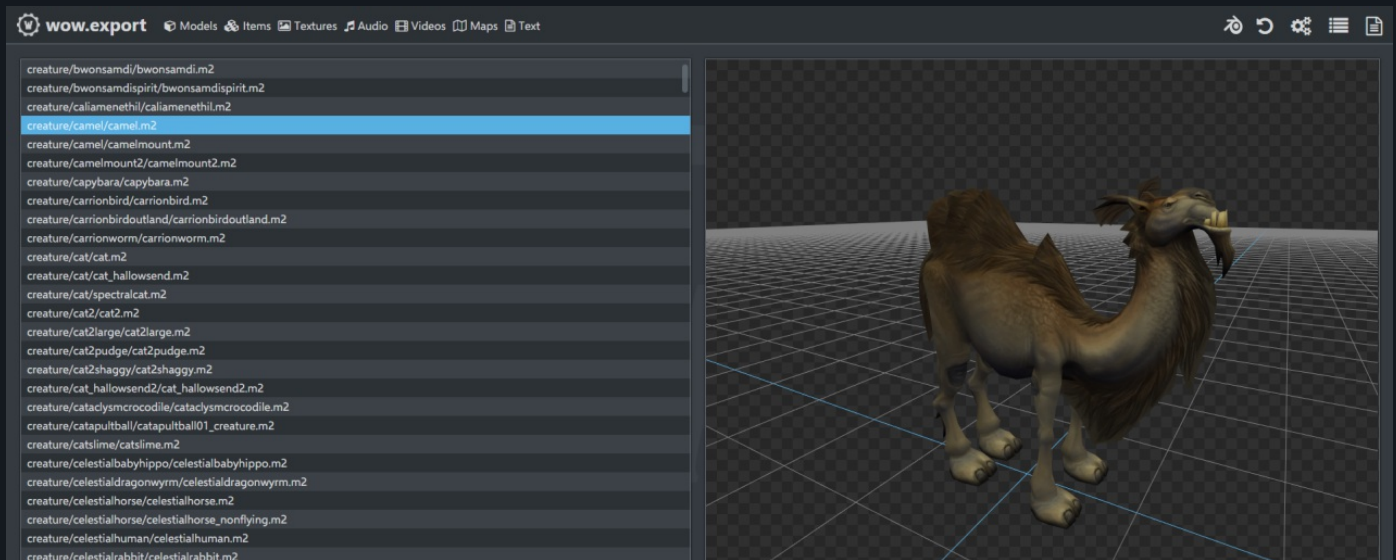
Etape 2 : Rechercher une monture depuis retail.

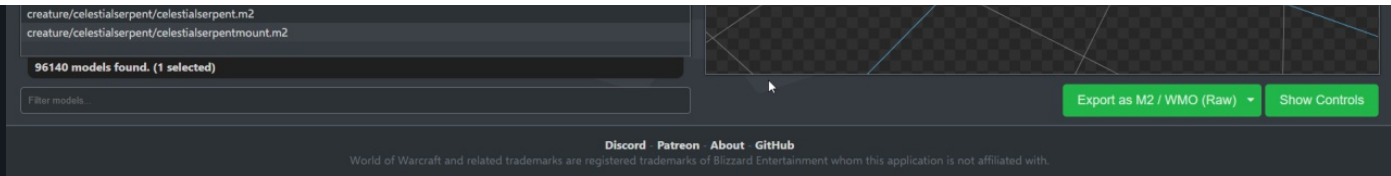
Bien, maintenant que vous avez dl les logiciels, il vous suffit d'aller piocher votre monture.

Au préalable, cherchez une monture que vous souhaitez.

Vous pouvez vous aider de WoW Export, ce logiciel permet de visualiser les créatures.

Comme ceci :





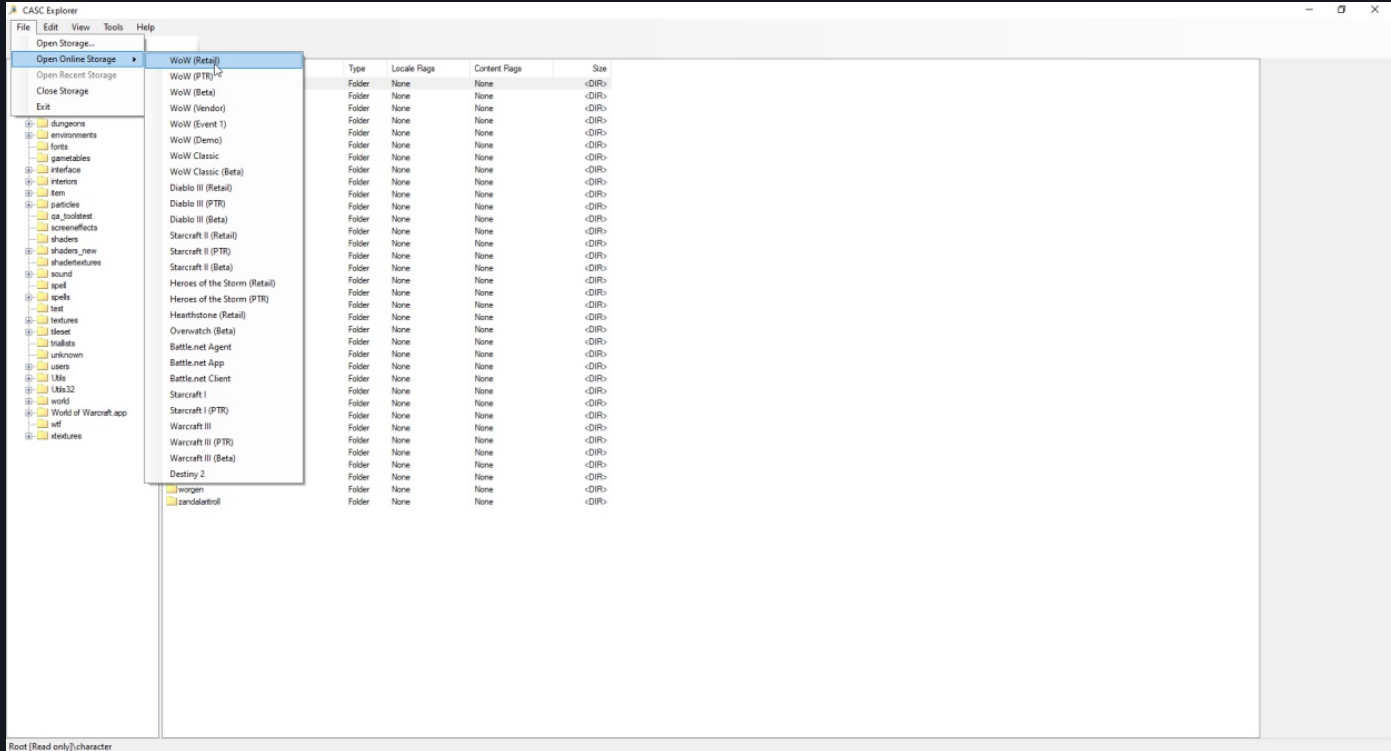
Quand vous avez la monture en tête, ouvrez CascExplorer.

Pour ma part je vais prendre CamelMount.

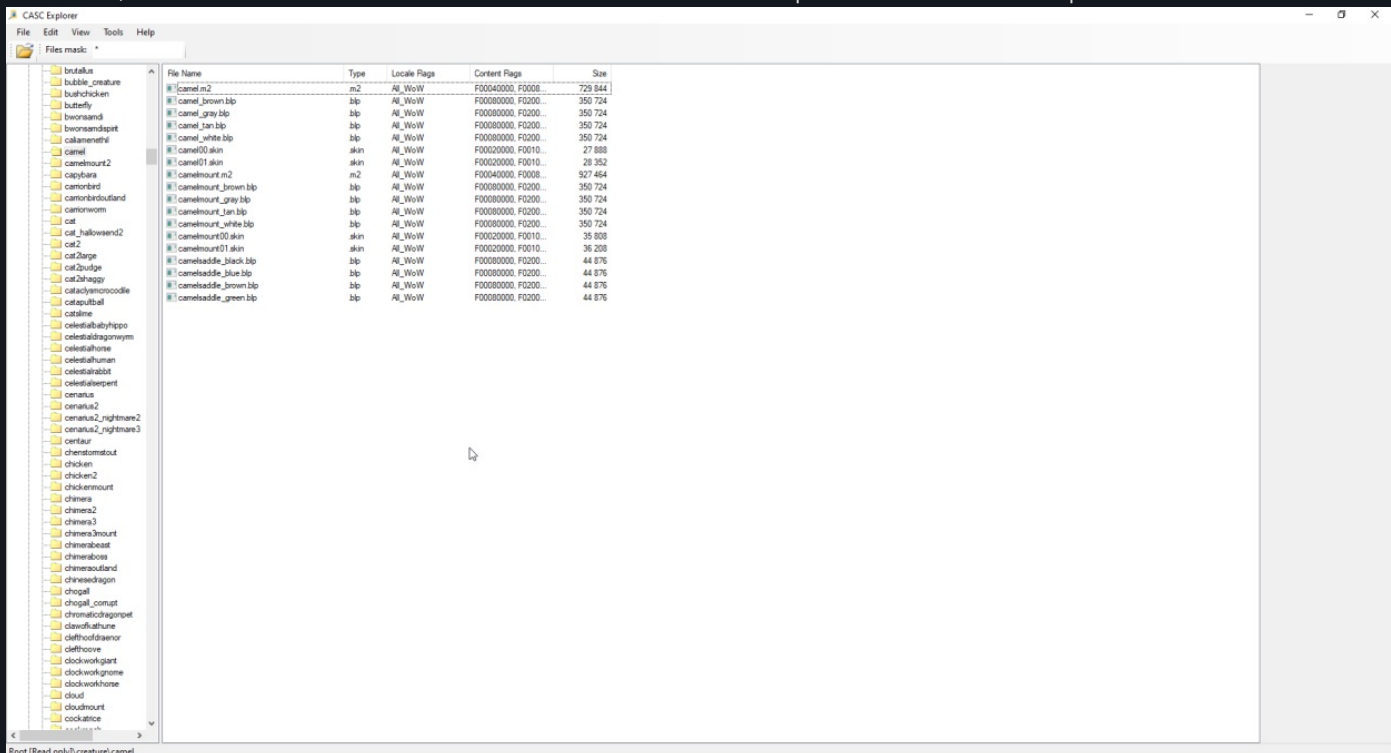
Ouvrez CascExplorer, File>Open Online Storage>WoW (Retail).

Laissez charger, vous aurez une liste, créatures, map, interfaces....

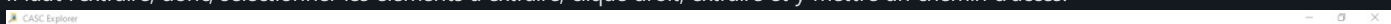
Comme Ceci :

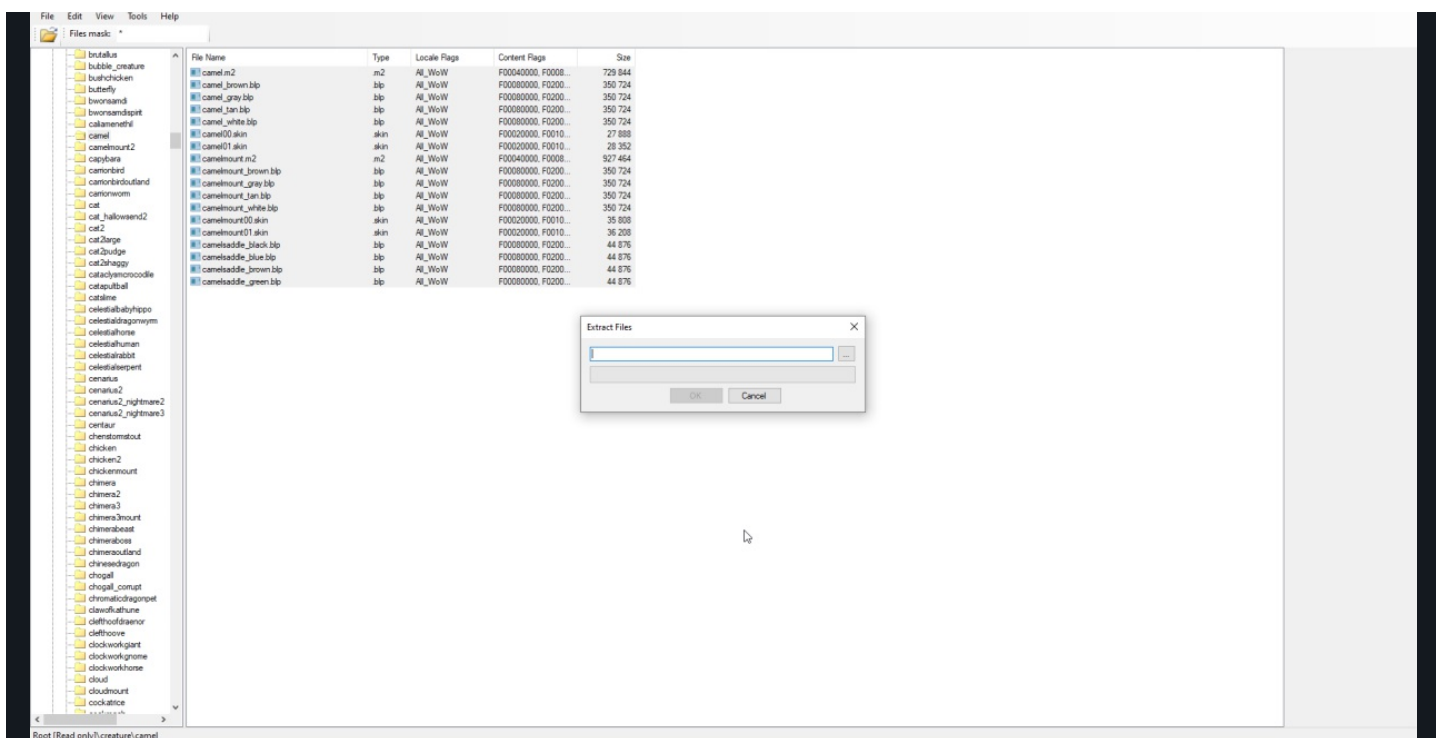


Maintenant, recherchez votre monture dans créature et cherchez le meme nom que vous aviez avec WoW Export.

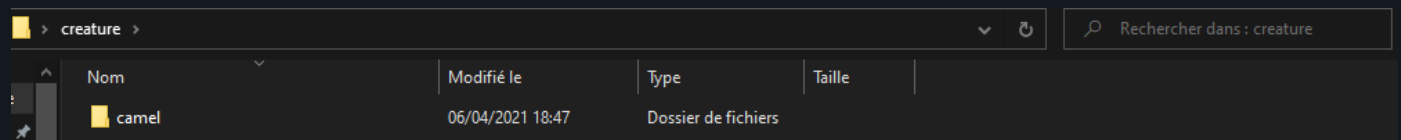


Il faut l'extraire, donc, sélectionner les éléments à extraire, cliquer droit, extraire et y mettre un chemin d'accès.



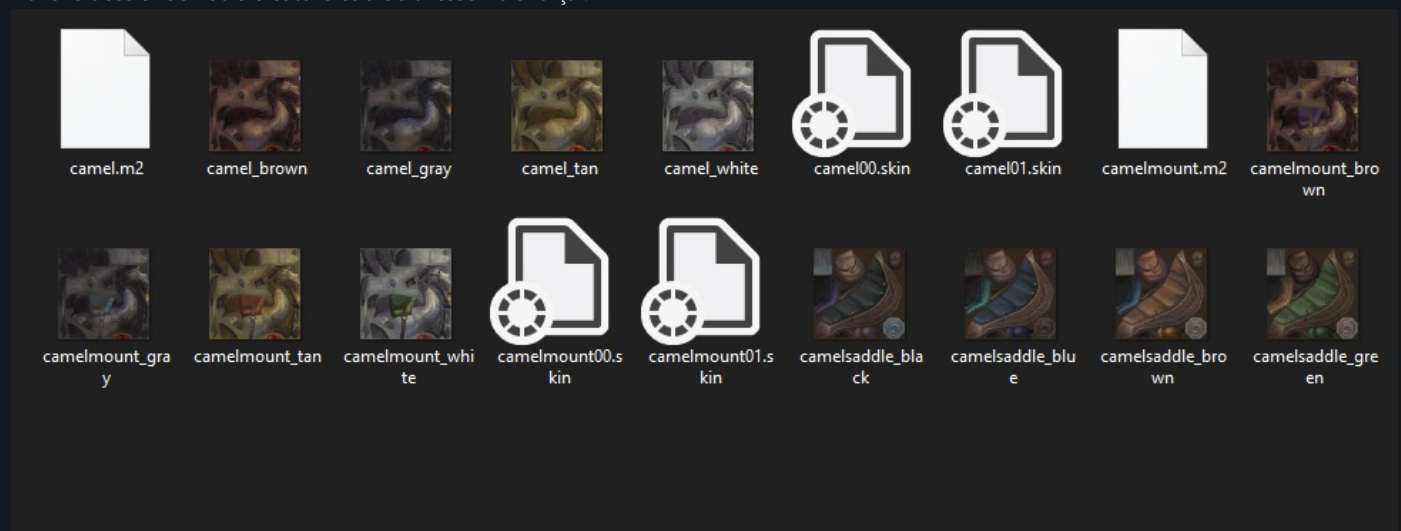


Voici le dossier :



Vous pouvez fermer CascExplorer.

Dans le dossier de votre créature cela doit ressembler à ça :



Vous pouvez avoir un aperçu des textures via BLP View.

Etape 3 : Convertir la créature pour la 3.3.5.

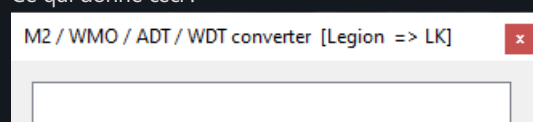
Bien, on avance mais ce n'est pas fini !

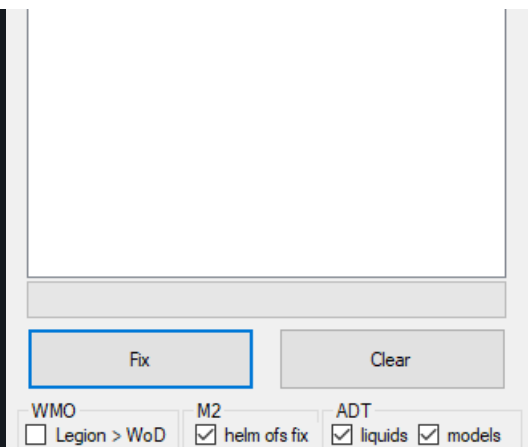
Maintenant, il faut convertir la texture "M2" en compatible 3.3.5.

Pour ça vous allez prendre MultiConverter que je vous ai fait télécharger.

Dedans vous avez un exécutable, il faudra l'ouvrir.

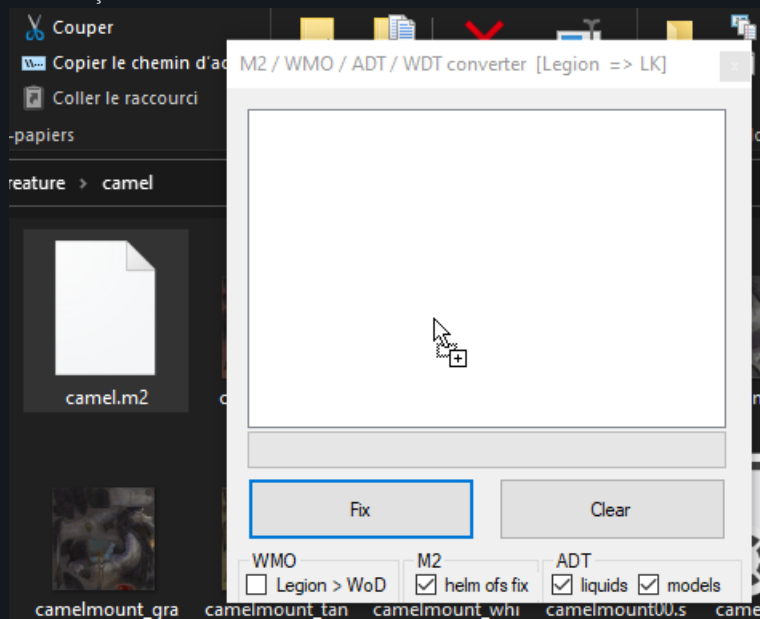
Ce qui donne ceci :





Déplacez votre texture "M2" dans la fenêtre de MultiConverter

Comme ça :



Appuyez sur le bouton "fix" et voilà que la texture est convertie.

Fermez MultiConverter.

Etape 4 : Emettre la monture dans vos DBC

Bon, là il va falloir être minutieux car ce n'est pas si simple.

Vous aurez besoin de vos DBC qui se trouvent dans votre dossier Data de votre serveur.

Les DBC nécessaires :

- CreatureDisplayInfo.dbc
- CreatureModelData.dbc
- Item.dbc
- ItemDisplayInfo.dbc
- Spell.dbc
- SpellIcon.dbc

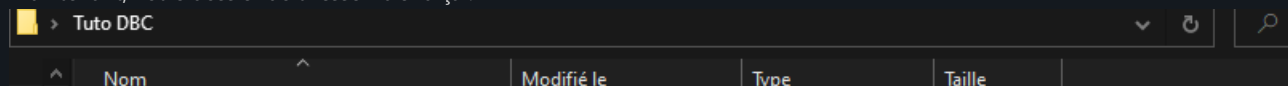
Maintenant que vous avez ces DBC, mettez les dans un dossier vide.

Pour le tutorial, je vais vous donner la DBC et mon patch que je vais faire ici.

Il vous faudra copier ma ligne "132000"

Dans cette partie du tutorial, il vous faudra le logiciel WDBX Editor.

Maintenant, votre dossier doit ressembler à ça :



★	CreatureDisplayInfo	04/04/2021 20:51	Fichier DBC	1 577 Ko
★	CreatureModelData	04/04/2021 20:52	Fichier DBC	199 Ko
★	Item	30/03/2021 19:46	Fichier DBC	4 862 Ko
★	ItemDisplayInfo	30/03/2021 19:49	Fichier DBC	15 858 Ko
★	Spell	30/03/2021 19:51	Fichier DBC	48 440 Ko
★	SpellIcon	30/03/2021 19:51	Fichier DBC	150 Ko

Maintenant, ouvrez CreatureDisplayInfo.dbc.

WDBX Editor (1.1.9.a) - CreatureDisplayInfo.dbc World 3.3.5 (12340)

ID	ModelID	SoundID	ExtendedDisplay	CreatureModelID	CreatureModelID	TextureVariant0	TextureVariant1	TextureVariant2	PortraitTextureID	BloodLevel	BloodID	NPCSoundID	ParticleColorID	CreatureSecret	ObjectEffectPac
31819	185	0	21165	1.75	255					0	0	77	0	0	0
31821	185	0	21172	1	255					1	0	0	0	0	0
31822	185	0	21173	1	255					1	0	0	0	0	0
31823	185	0	21174	1	255					1	0	0	0	0	0
31824	185	0	21175	1	255					1	0	0	0	0	0
31831	454	0	0	0.5	255	TreasureBack	TreasureBack_R	TreasureBack		-1	0	0	0	0	0
31833	2208	0	21178	1.1	255					1	0	195	0	0	0
31834	2209	0	21179	1.1	255					1	0	193	0	0	0
31836	3342	0	0	1.5	255					0	0	0	0	0	0
31837	3014	0	0	0.33	255	FlyingCarpetMoon				0	0	0	0	0	0
31839	185	0	21181	1	255					1	0	78	0	0	0
31840	185	0	21183	1	255					1	0	78	0	0	0
31841	185	0	21184	1	255					1	0	75	0	0	0
31842	185	0	21185	1	255					1	0	78	0	0	0
31847	50	0	21188	1	255					1	0	38	0	0	0
31848	831	0	21189	1	255					1	0	64	0	0	0
31849	54	0	21192	1	255					1	0	33	0	0	0
31850	52	0	21191	1	255					1	0	58	0	0	0
31851	57	0	21187	1	158					1	0	0	0	0	0
31852	831	0	21190	1	255					1	0	66	0	0	0
31853	3345	0	0	0.2	255					0	0	0	0	0	0
31878	3346	0	0	1	255					2	0	0	0	0	0
31881	183	131	21209	1	255					1	0	41	0	0	0
31892	185	0	21230	1	255					1	0	78	0	0	0
31925	183	131	21231	1	255					1	0	41	0	0	0
31952	3353	191	1.8	255		DragonSkin1Tw...	DragonSkin2Tw...	DragonSkin3Tw...		-1	0	0	0	0	0
31953	50	0	21254	1	255					0	0	113	0	0	0
31956	3356	0	0	0.4	255					-1	0	334	0	0	0
31957	3357	3103	0	1.1	255					0	0	0	0	0	0
31958	3358	3103	0	1.1	255					0	0	0	0	0	0
31962	2209	0	18610	1.75	255					1	0	151	0	0	0
31986	3364	0	0	1	255					-1	0	0	0	0	0
31992	3367	0	0	1	255	RocketMount2Blue				1	0	0	0	0	101
32031	3372	3107	0	1	255					0	0	336	0	0	0
32104	1031	0	0	2.5	255	DragonSpawmBo...	DragonSpawmBo...			-1	0	0	0	0	0
32105	1891	0	0	2.5	255	DragonFootSold...	Reflective2			-1	0	0	0	0	0
32106	571	191	0	2	255	DrakeSkinRed1	DrakeSkinRed2	DrakeSkinRed3		-1	0	0	0	0	0
32179	1411	0	0	3.5	255	DRAGONS PAW...	DRAGONS PAW...	DRAGONS PAW...		2	0	0	0	0	0
32670	3440	3108	0	0.3	255					0	0	335	0	0	0
32754	3293	0	0	1.25	255				Spell_Shadow_G	-1	0	0	0	0	0

Files: CreatureDisplayInfo.dbc - World 3.3.5 (12340)

Filter: Build:

Statistics: Current File: CreatureDisplayInfo.dbc, Definition: World 3.3.5 (12340), Current Cell: K, O, Y: 0, Stats: 16 fields, 24262 rows

Allez tout en bas, faites une nouvelle ligne et mettez y ceci :

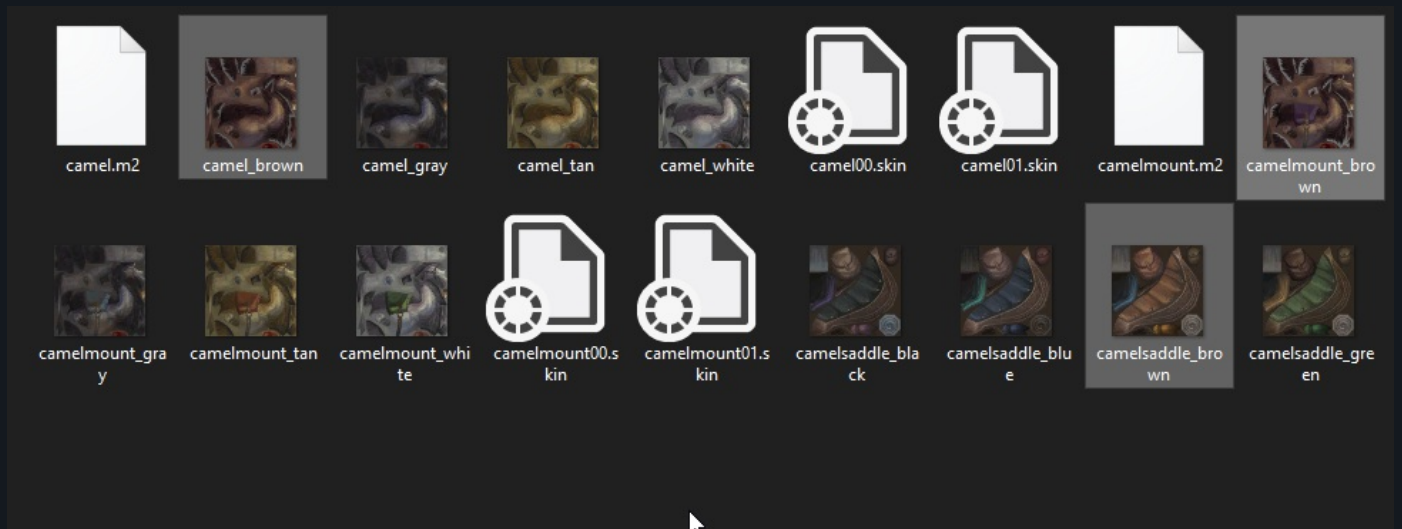
132000	3294	0	0	1	255					0	0	0	0	0	0
--------	------	---	---	---	-----	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---

Dans cette ligne, vous allez y mettre les textures.

Donc, les textures elles se trouvent dans le dossier créature, dedans vous avez plusieurs images il faut prendre les textures de la même couleur et les mettre dans la dbc comme ici :

132000	3294	0	0	1	255	camel_brown	camelmount_brown	camelsaddle_brown		0	0	0	0	0	0
--------	------	---	---	---	-----	-------------	------------------	-------------------	--	---	---	---	---	---	---

Ceux là :



Il faut changer le model ID et ajouter +1 ou mettre une ID pour qu'elle soit identifier sur la prochaine DBC.

Maintenant, allez dans CreatureModelData.dbc, cette DBC sert à mettre le fichier "M2" en place pour votre créature. Vous allez copier la dernière que j'ai faite donc l'ID est "3441".

ID	TextureName
4177	INTERFACE\ICONS\achievement_dungeon_pilgrimage
4178	INTERFACE\ICONS\achievement_dungeon_crimsonhall
4179	INTERFACE\ICONS\achievement_dungeon_floaterthrone
4180	INTERFACE\ICONS\achievement_dungeon_naxxramas
4181	INTERFACE\ICONS\achievement_dungeon_naxxramas_25man
4182	INTERFACE\ICONS\wvw_are_114
4185	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_leatherscap_11
4189	INTERFACE\ICONS\wvw_staff_57
4190	INTERFACE\ICONS\wvw_staff_56
4191	INTERFACE\ICONS\wvw_staff_107
4216	INTERFACE\ICONS\wvw_adventurescardtonight
4220	INTERFACE\ICONS\wvw_chest_dish_17
4223	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_bear_06
4230	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_ob_05
4231	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_ob_05
4232	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_tournaments_banner_gnome
4233	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_note_06
4234	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_frostblem_01
4237	INTERFACE\ICONS\wvw_potion_34
4239	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_tournaments_banner_troll
4240	INTERFACE\ICONS\wvw_misc_status_02
4242	INTERFACE\ICONS\ability_hunter_get_pelt
4244	INTERFACE\ICONS\you_made_ban_10_green

4248	INTERFACE(ICONSrv_misc_gdb_05
4249	INTERFACE(ICONSrv_misc_gdb_05
4250	INTERFACE(ICONSrv_misc_gdb_05
4253	INTERFACE(ICONSrv_polon_34
4254	INTERFACE(ICONSrv_misc_journalements_banner_scourse
4261	INTERFACE(ICONSrv_gsmo_04
4262	INTERFACE(ICONSrv_gsmo_05
4267	INTERFACE(ICONSrv_chest_slash_52
4276	INTERFACE(ICONSability_mount_celestialhorse
4280	INTERFACE(ICONSability_mount_rocketmountblue
4286	INTERFACE(ICONSability_mount_rocketmount2
4289	INTERFACE(ICONSability_mount_frostflyingcapet
4347	INTERFACE(ICONSrv_igf_room
4350	INTERFACE(ICONSrv_misc_subjandrum1
4351	INTERFACE(ICONSrv_misc_subjandrum4
4373	INTERFACE(ICONSrv_misc_amm0_arrow_01
4375	INTERFACE(ICONSrv_t_robotcon
132000	INTERFACE(ICONSability_mount_camel_gray

```
--> INTERFACE\ICONS\ability_mount_camel_gray / INTERFACE\ICONS\ICONEWOWHEAD.
```

Etape 5 : Ajout créature SQL

Nous allons créer la monture dans votre DB.

La créature :

Dans Acore_World vous prenez "Creature_Template"

Ligne SQL entière :

132000	0	0	0	0	0	132000	0	0	0	Rénes de dromadaire gris			
--------	---	---	---	---	---	--------	---	---	---	--------------------------	--	--	--

L'item :

Dans Acore_World vous prenez "Item_Template"

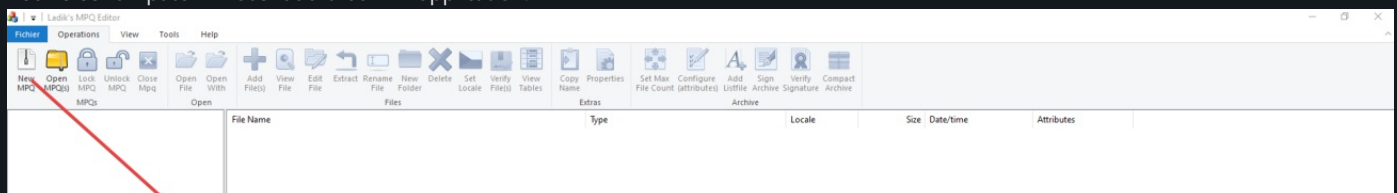
Query :

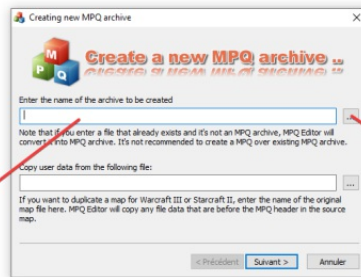
[illegible]

Etape 6 : Création Patch

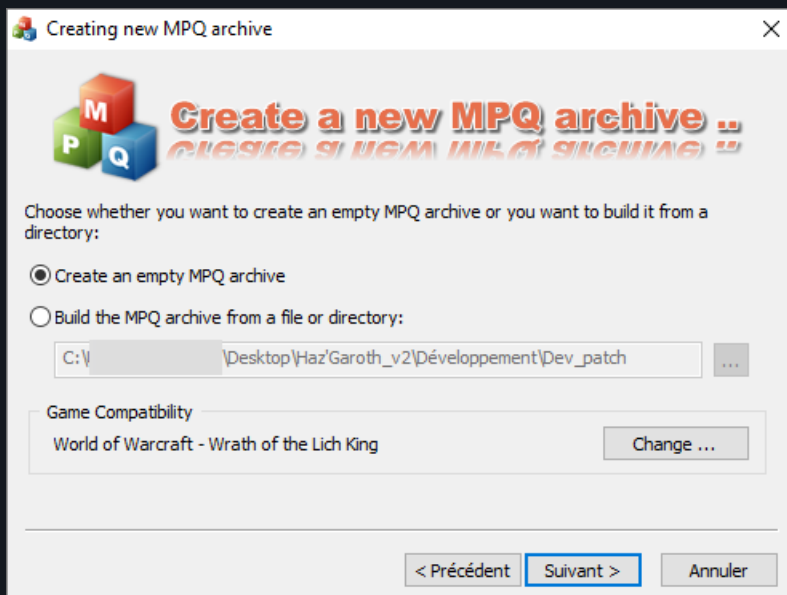
On va appeler le patch-E. Pour cela il vous faudra MPQ Editor.

Pour créer un patch il vous faudra ouvrir l'application.

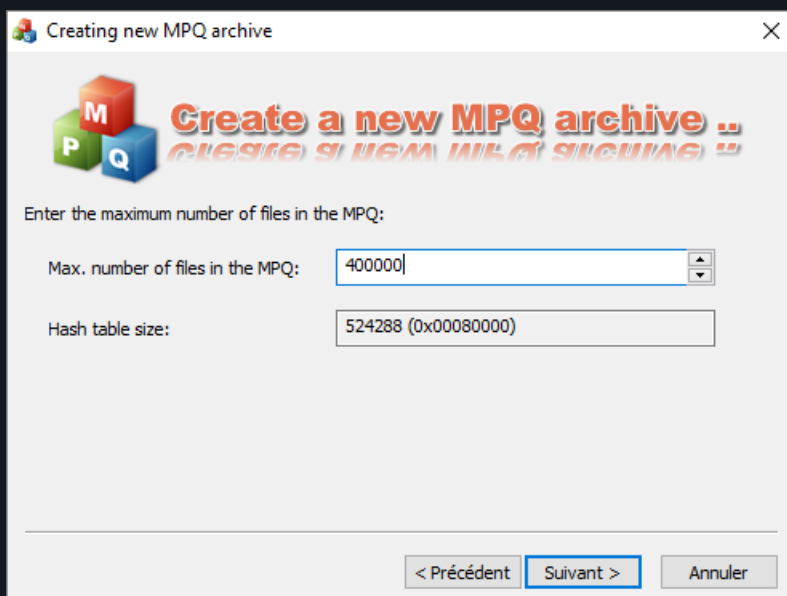




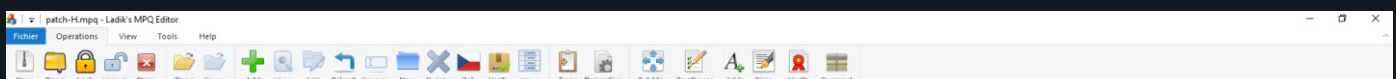
- 1 : Créer un nouveau Patch
- 2 : Mettre le nom donc : patch-E
- 3 : Mettre la destination du Patch (Bureau pour moi)

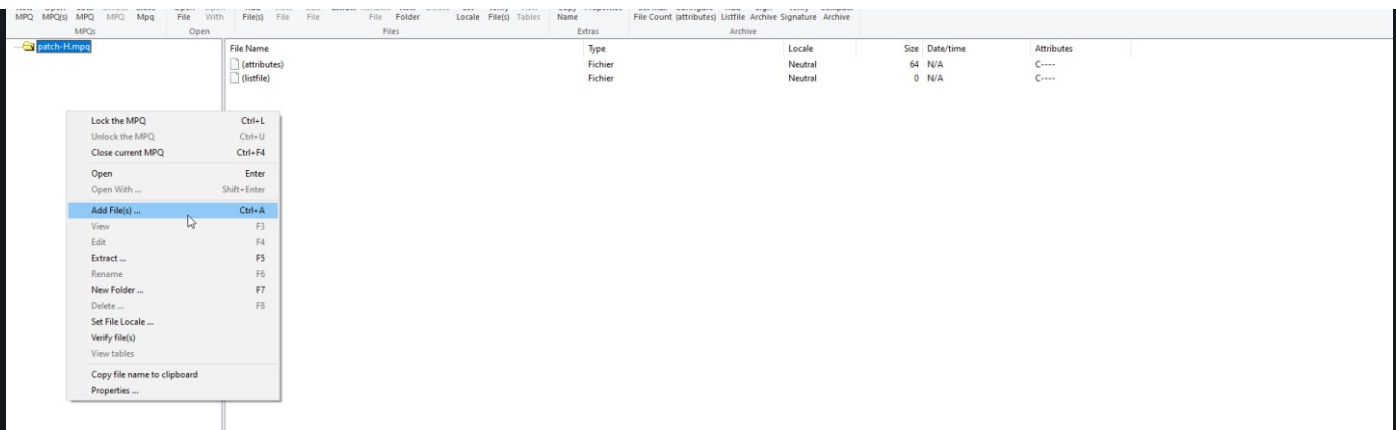


Faites suivant.



Mettez 400000 pour être sûr de la taille que le patch pourra accepter.

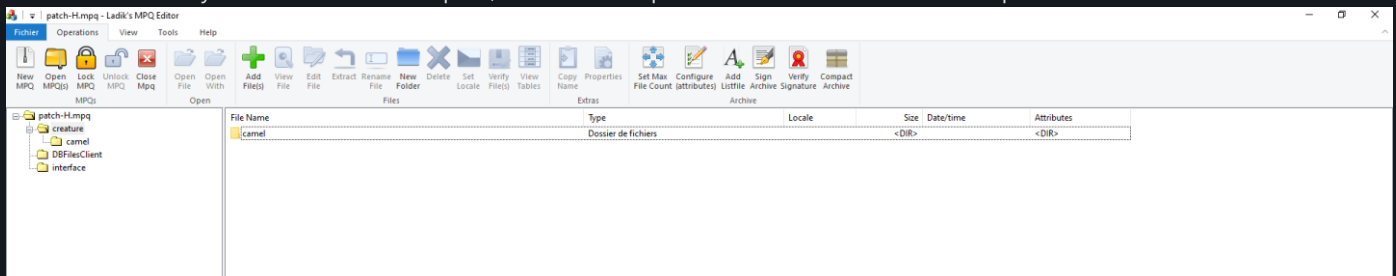




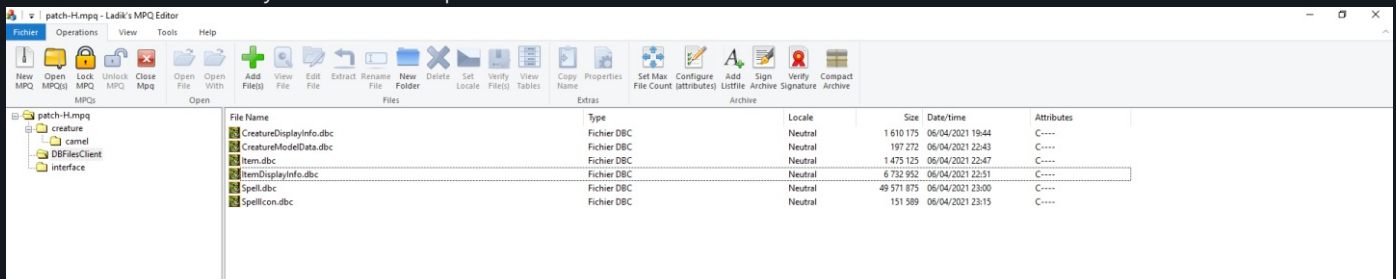
Faites 3 nouveaux fichiers dans le patch via MPQ editor.

- creature
- DBFilesClient
- Interface
 - icons

Dans créature vous y mettez la créature complète, donc le fichier que vous avez extrait de CASC donc pour moi c'est "Camel"

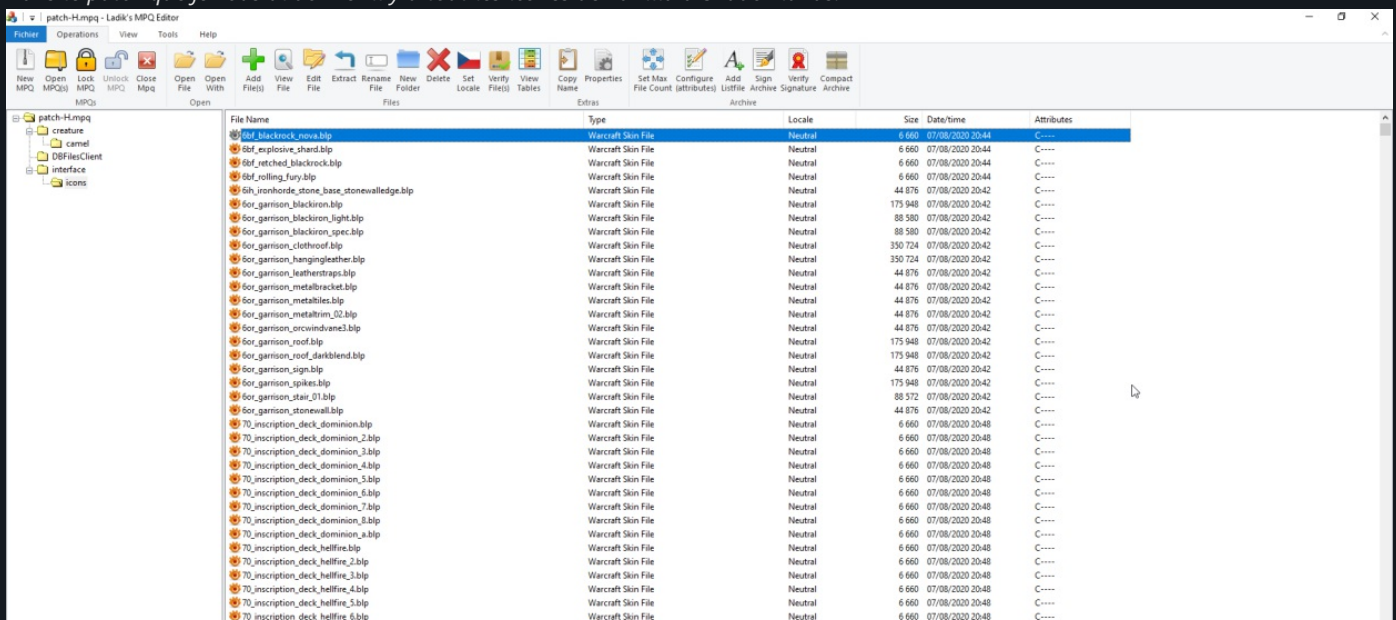


Dans "DBFilesClient" vous y mettez les DBC que vous avez éditer.



Dans interface vous faites un nouveau dossier qui se nomme "icons" et dedans vous mettez l'icone.

Dans le patch que je vous ai donner il y a tout les icones de vanilla à Shadowlands.



70_inscription_deck_hellfire_7.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_hellfire_8.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_hellfire_a.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality_2.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality_3.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality_4.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality_5.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----
70_inscription_deck_immortality_6.blp	Warcraft Skin File	Neutral	6 660	07/08/2020 20:48	C----

Une fois fini, fermez;

Il vous faudra envoyer les DBC sur la machine ou sur votre dossier Data pour remplacer les anciennes DBC par les nouvelles.

Direction	Fichier distant	Taille	Priorité	Status
-->	00:00:26 restante(s)	31.5%	15 662 104 octets (1,4 Mio/s)	49 571 875 Normale Transfert en cours
-->	00:00:01 restante(s)	100%	197 272 octets (136,5 Kio/s)	197 272 Normale Transfert en cours
-->				1 475 125 Normale

Fichiers en file d'attente (3) Transferts échoués Transferts réussis (3)

File d'attente : 48,9 Mio

Maintenant, mettez le patch dans votre data de votre jeu, relancez votre serveur et profitez de votre monture □

Attention, parfois elle manque des textures ou elle ne peut pas être rétroportée.

Résultat :





Si vous avez des questions, veuillez me MP sur discord : "Torvahal / Ozoka#6041".
J'espère que le tutoriel vous aura aider.

Cordialement,
Torvahal, Admin d'Haz'Garoth-Server.

EIntemporel

Incroyable je croyais qu'on aller jamais réussir à récupérer mon ancien Tutoriel sur l'ajout de monture sur 3.3.5 !

Finalement on a pas eu besoin de le faire puisque tu nous as pondu ton propre tutoriel !

Un grand merci à toi, c'est quelque chose de pas forcément compliqué à faire pour un débutant mais assez long et fastidieux !

Je te proposes une amélioration que j'avais ajoutée à FEU mon Tutoriel :

Tu pourrais te pencher sur les sons que font les montures ainsi que sur les traces qu'elles laisse sur la neige, si tu arriveras à nous rajouter ça, bah ça sera formidable !

Merci encore à toi !

Torvahal

Salut !

Je m'y pencherai pour ajouter cette partie, après mon tutoriel; je vais le revoir au propre aujourd'hui car hier j'étais fatigué.

Merci du retour
