

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.

SmartAI : PNJ Duel

iThorgrim

SmartAI : PNJ Duel

Tutoriel par @Stitch11



Etant tombé sur une zone ou je devais provoquer en duel une quinzaine de pnj , j'ai ressorti mon vieux script SmartAI que je partage avec vous.

Le principe est simple , a l'origine le pnj est de faction neutre et passe en faction agressive après un gossip_menu. Arrivé a un minimum de vie il repasse faction neutre et vous crédite la quête .

- Diverses valeurs optionnelles a modifier sur votre creature_template . seul l'id du prj , le gossip_menu et le npcflag = 1 sont indispensable .

- Le gossip_menu pour lancer le duel , a vous de changer le message et l'id du gossip

- L'ai générique pour gérer le duel :

- **Ligne 10** ferme le gossip_menu
- **Ligne 15** lance un script (Actionlist) qui a comme fonction de temporiser le debut du duel et changer la faction agressive du pnj)
- **Ligne 20** un message de debut du duel
- **Ligne 25** repasse en faction neutre pour arrêter le duel si les pv du pnj passe a 20% ou moins , le duel est gagné
- **Ligne 30** donne le crédit après avoir gagné le duel

- **Ligne 30** donne le credit apres avoir gagne le duel
- **Ligne 35** message pour congratuler le joueur pour sa victoire
- **Ligne 40** un message du pnj si vous perdez le duel
- **Ligne 45** repasse en faction neutre pour arrêter le duel après votre duel perdu
- **Ligne 55** l'ai de combat du pnj , ici un unique sort

```
UPDATE `creature_template` SET `HealthModifier` = 3.5, `ArmorModifier` = 2.5, `DamageModifier` = 2.5, `resistance1` =
UPDATE `creature_template` SET `npcflag` = 1, `unit_class` = 1, `unit_flags2` = 2048, `gossip_menu_id` = @GOSSIP, `t
UPDATE `creature_template` SET `AIName`="SmartAI" WHERE `entry`=@ENTRY;
DELETE FROM `smart_scripts` WHERE `entryorguid`=@ENTRY AND `source_type`=0;
INSERT INTO `smart_scripts` (`entryorguid`,`source_type`,`id`,`link`,`event_type`,`event_phase_mask`,`event_chance`,
(@ENTRY,0,10,15,62,0,100,0,@GOSSIP,0,0,0,72,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,"GOSSIP_MENU : fermer gossip"),
(@ENTRY,0,15,20,61,0,100,0,0,0,0,80,5494400,2,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0," - ACTIONLIST"),
(@ENTRY,0,20,0,61,0,100,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0," - blabla 0"),
(@ENTRY,0,25,30,2,0,100,0,0,20,3000,3000,2,35,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,"DUEL GAGNANT : 1-20% pv : faction neutre"),
(@ENTRY,0,30,35,61,0,100,0,0,0,0,0,33,@ENTRY,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0," - credit"),
(@ENTRY,0,35,0,61,0,100,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0," - blabla 1"),
(@ENTRY,0,40,45,5,0,100,0,3000,3000,0,0,1,2,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,"DUEL PERDU : blabla 2"),
(@ENTRY,0,45,0,61,0,100,0,0,0,0,0,2,35,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0," - faction neutre"),
(@ENTRY,0,55,0,9,0,100,0,0,5,2500,3000,11,119526,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,"Poings roulants");
```

- Les divers messages du pnj : groupid=0 pour le debut du duel , groupid=1 pour un duel gagné , groupid=2 pour un duel perdu

```
REPLACE INTO `creature_text` (`entry`,`groupid`,`id`,`text`,`type`,`language`,`probability`,`emote`,`d
(@ENTRY, 0, 0, "Très bien , montrez moi", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 1, "J'essaierais de ne vous faire pas trop mal", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 2, "Sa va etre votre fete !", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 3, "On évite l'estomac, d'accord ?", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 4, "Ouais ! D'la baston !", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 5, "Très bien , montrez moi vos compétences", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 6, "J'essaierais de ne pas vous tuer", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 0, 7, "Ouais ! Ça va saigner !", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 1, 0, "Merci de m'avoir donné l'occasion d'être vaincu par vous.", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commen
(@ENTRY, 1, 1, "Joli combat.", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 1, 2, "Beau combat. Mais je vous aurai, un jour.", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 1, 3, "Je ne crois pas avoir eu une seule chance. À un de ces quatre.", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "C
(@ENTRY, 1, 4, "Waouh... Moi qui croyais y arriver...", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 1, 5, "Joli combat.", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 1, 6, "Sa ne compte pas , je n'étais pas en forme aujourd'hui", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentair
(@ENTRY, 1, 7, "Mouai , je croyais que ce serait facile ...", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 2, 0, "Vous prenez ça vraiment au sérieux, pas vrai ?", 12, 0, 0, 11, 500, 0, 0, 0, "Commentaire"),
(@ENTRY, 2, 1, "Et voila ... c'etait prévisible", 12, 0, 0, 1, 500, 0, 0, 0, "Commentaire");
```

- L'actionlist perso qui temporise le changement de faction et l'agro lancé par la ligne 15

```
-- Actionlist SAI
SET @ENTRY := 5494400;
DELETE FROM `smart_scripts` WHERE `entryorguid`=@ENTRY AND `source_type`=9;
INSERT INTO `smart_scripts` (`entryorguid`,`source_type`,`id`,`link`,`event_type`,`event_phase_mask`,`event_ch
(@ENTRY,9,10,15,60,0,100,1,5000,5000,5000,5000,2,7,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,"Tempo avant faction aggressive 5s
(@ENTRY,9,15,0,61,0,100,0,0,0,0,0,49,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0," - attaque joueur");
```

Voila ce n'est qu'un modeste script mais qui peut vous rendre service , notez quand même que pour le test des 20% de pv du mob ne doit pas être inférieur aux dégâts que vous pourriez lui infliger , ne descendez donc pas trop cette valeur , préférez ses résistances ou ces pv .

A noter que ce script peut être amélioré par exemple en créditant la quête si le pnj est tué , tout dépend de ce que vous désirez . Ici pour ces quêtes les pnj étaient amicaux et ne devaient donc pas mourir .

Bon jeu à vous
