

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.

## Faire s'asseoir un PNJ comme un joueur

iThorgrim

# SmartAI : Faire s'asseoir un PNJ [ < TC Rev.63]

Tutoriel par @iThorgrim-Hub



Bonjour et bienvenue à SOLSTICE!

Pour les biens de ce tutoriel, j'utilise cette petite zone fort sympathique.

Depuis la mise à jour de TrinityCore (rev.63 et supérieure) il est devenu compliquer de faire jouer certaines emotes au PNJ (des emotes ressemblant à celle des joueurs).

Les faire s'asseoir, dormir ne se gère plus via une émote. (Avant il suffisait de rajouter l'emote 13 dans *creature\_addon*)

**ATTENTION si vous utilisez un GOBJECT de banc cliquables des emotes sont faites pour ceci!**

**CETTE méthode ne s'applique que pour faire s'asseoir les PNJ comme les joueurs, lorsque le joueur appuie sur "X".**

Après avoir placé vos PNJ sur des bancs, sélectionnez les et faites un petit *.NPC INFO*

Il nous faut sont *GUID*.





Maintenant que nous avons son GUID nous nous rendons dans *creature\_addon*.

Nous souhaitons voir ce PNJ s'asseoir, pour cela vous allez créer une ligne avec le GUID précédemment trouvé.

- Guid
- Bytes1
- Bytes2

Dans **Bytes1** vous allez tout simplement mettre "1" qui correspond au "Bytes" pour s'asseoir

Dans **Bytes2** vous allez remettre "0" ça évite de voir les PNJ avec ses armes de sorties, à utiliser par précaution.

```
SET
@GUID := [TONGUID],
@Bytes1 := 1,
@Bytes2 := 0;
DELETE FROM `creature_addon` WHERE (guid = @GUID);
INSERT INTO `creature_addon` (`guid`, `bytes1`, `bytes2`) VALUES (@GUID, @Bytes1, @Bytes2);
```

MySQL Community 64 - [Warlog] Local/r1\_world - root@localhost

Query:

```
1 SET @GUID := 214160;
2 SET @Bytes1 := 1;
3 SET @Bytes2 := 0;
4 DELETE FROM `creature_addon` WHERE (guid = @GUID);
5 INSERT INTO `creature_addon` (`guid`, `bytes1`, `bytes2`) VALUES (@GUID, @Bytes1, @Bytes2);
```

| guid   | path_id | mount | bytes1 | bytes2 | emote    | auras |
|--------|---------|-------|--------|--------|----------|-------|
| 214160 | 0       | 0     | 1      | 0      | 0 (NULL) | OK    |

Database: r1\_world Table: creature\_addon

1 row(s) Connections: 1

Voilà nos PNJ sont maintenant assis comme des joueurs.







Tutoriel très rapide, rien de compliqués, à bientôt j'espère.