

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.

Crée un custom Extendedcost

cherix

Bonjour à tous et à toutes,

Dans ce petit tuto je vais vous apprendre à créer vos propres extended cost afin de pouvoir mettre un requirement à un ou des objets sur un PNJ lors de l'achat, plutôt que des pièces d'or.

Outil nécessaire

_**- Keira3 ou SQLyog pour avoir accès à votre base de donnée

- WDBX Editor (pour modifier les DBC)
- <https://wotlkdb.com/> (pour rechercher les items souhaiter plus facilement)**_

Première étape :

Nous allons d'abord créer notre blank item qui nous servira d'extendedcost. Vous pouvez soit le faire depuis SQLyog soit le faire via un item créateur (simplifié) (par exemple : keira3).

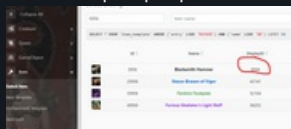
Pour ce tuto nous allons vous simplifier la tâche et utiliser Keira3.

1. Choisir un objet dont l'apparence vous plaît pour votre extended cost sur le site (<https://wotlkdb.com/>).

Lorsque vous avez trouvé l'objet, en haut sur l'adresse vous trouverez son ID (entouré en rouge)



Ensuite venez sur Keira puis cliquez sur Item => select item => puis rentrez l'id de l'objet pour le retrouver dans votre base de données, vous trouverez sous "Display ID (entouré en rouge)" l'id **d'apparence** de l'objet qui vous sera utile pendant la création du token donc **notez** le quelque part !



2. Ensuite aller dans Item puis sélectionner en haut une ID neuve puis créer. Une fenêtre va s'ouvrir puis vous devrez remplir les informations de l'objet.



- "**Name** " = le nom que vous voulez donner à votre token

- "**Description** " = La description qui sera affichée au fond de l'objet en jaune

- "**Class** " = si votre objet est une arme, armure etc. ici nous utilisons 10 pour une monnaie.

- "**DisplayID** " = vous marquez le display ID que vous avez écrit sur votre papier avant (8568 pour le marteau de la photo)

- "**Stackable** " = le nombre de fois que l'objet peut-être stacker mettez (2147483647 qui est le nombre max) et mieux pour les tokens

- "**BagFamily** " = où est-ce que l'objet sera dans les sacs ? l'id 8192 permet de mettre l'objet dans les monnaies spéciales (currency token)

- "**Flags** " = 2048 si vous ne mettez pas ce flag, cela veut dire que si par exemple votre token est un token de donjon, 1 seul joueur pourra le looter et pas les autres ! Et le token apparaîtra comme un item et ne sera pas ajouté directement au joueur.

- "**AllowableClass** " ici vous mettez que toutes les classes y ont accès (262143) après modifier à votre sauce

- "**AllowableRace** " ici pareille à votre sauce, mais je préfère mettre que tout le monde peut ! (32767)

3. Une fois cela fait Executer l'item pour qu'il soit crée dans la base de donnée.

4. Maintenant vous allez ouvrir WDBX editor et ouvrir **CurrencyCategory / CurrencyType / ItemExtendedCost.dbc**

5. Commençons avec **CurrencyCategory.dbc**

- "ID" = l'id doit être unique et sera l'id de votre catégorie (utilisée plus tard) ici nous utiliserons le 51

- "Name_Lang_ko" Ici sera le nom de votre catégorie (donjon , métier etc.)

6. Puis tout à la fin remplir avec "126712190"

Sauvez puis fermer.

7. Maintenant nous allons ouvrir **CurrencyType.dbc**

- "ID" l'id doit être unique

- "ItemID" c'est l'id de l'objet que nous avons crée avant (ici nous utilisons : 5552010)

- "CategoryID" c'est la catégorie que nous avons crée avant (ici nous utilisons : 51 (pour métier)

- "BitIndex" ici vous devrez marquer un numéro au dessus du dernier plus haut si 39 = 40 , si 40 = 41 etc. il ne doit pas y avoir 2 fois le même numéro.

Sauvez puis fermer CurrencyType.

7. Ouvrez maintenant **ItemExtendedCost.dbc**

- "ID" : l'id doit être unique et marquer la sur un papier nous en auront besoin en jeu.

- "ItemID_1" : ici ca sera l'id de votre objet que vous avez crée (nous utiliserons ici 5552010)

- "ItemCount_1" ensuite ici vous pourrez marquer combien d'objet vous faudra pour acheter quelque chose.

Par exemple entouré en rouge, les chiffres 5000 7500 sont par exemple pour de l'honneur et les chiffre 1 , 10 , 50 sont par exemple pour acheter des armures contre 50 emblème par exemple, vous qui voyez combien vous voulez mettre.

Sauvez puis fermer.

8. Ensuite vous devrez mettre vos 3 fichier DBC dans votre serveur ou vous avez toutes vos DBC puis dans un patch MPQ.



Une fois cela fait placer votre fichier MPQ dans votre dossier World of warcraft => data , vers les autres MPQ.

Lancer votre jeu faites un serveur restart.

Une fois en jeu aller vers votre personnage vendeur puis pour ajouter vos objet faire la commande suivante.

.npc add item "id de votre objet" 0 0 " id de l'extended cost"

Exemple je veux ajouter une thunderfury au marchand je vais faire .npc add item 19019 0 0 80027

Et si vous faites .add item + id de votre objet

Exemple .add item 5552010 (pour le marteau)



Il sera directement affiché dans les monnaies !



Voilà vous avez crée votre premier token custom, c'est mon tout premier tuto donc désolé d'avance si certaine chose sont mal faites ou ne sont pas clair ! N'hésitez pas à me poser vos questions ! Et bon dev à tous !

Torvahal

Merci pour ce tuto, c'est cool :)

je connaissais déjà vu que j'en ai fais, j'ai pas pensé à en faire un tuto via un objet, j'ai fais ça pour créer une monnaie simple

EIntemporel

Merci beaucoup, en plus de ça une modif DBC, j'adore ! :)
