

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.

Créer un PNJ qui Morph

iThorgrim

Créer un PNJ qui MORPH

Tutoriel par @iThorgrim-Hub

Bonjour, arrête de relire, tu as bien lu !

Aujourd'hui nous allons voir comment créer un PNJ qui va simplement nous morph !

1 - Outils

- Un Éditeur de Base de donnée (Mysql Workbench, SQLyog, Navicat etc.)
- Une Base de donnée World
- Du coca ou une boisson parce que là on en a pour longtemps!

2 - CREATURE_TEMPLATE ?

Bon pour commencer il nous faut créer un PNJ de type POULE (ou autre t'es grand tu fais ce que tu veux)!

VARIABLE LOCALE !

```
SET
@ENTRY:= 50001,
-- Bah .. l'entry (Genre son ID quoi pour le faire spawn),

@ModelID:= 304,
-- Son Model aka son Skin,

@Type:= 7,
-- Son Type (Genre Humanoïde, Géant, Bête etc.),

@NPCFlag:= 1,
-- Imagine ça comme des options, mais genre des options bien sympas,

@Unit_Class:= 1,
-- La classe de ton PNJ il en existe pas beaucoup (1= Guerrier (Barre de vie seulement et beaucoup de Vie) 2= Paladin (Bea

@Unit_Flags:= 2048,
-- Encore plus d'option la normalement c'est le moment ou tu peu "activer" la regen de vie etc.

@Faction:= 35,
-- Sa faction nous on va utiliser la faction 35 parce qu'on a la flemme de chercher une autre faction ;)

@Name:= 'Poulet de Fou!',
-- Déconne pas .. c'est son nom

@SubName:= 'Il te Morph!',
-- Bah son sous nom ..

@MinLevel:= 80,
-- Son niveau minimum, minimal, son niveau mini!
```

```

@MaxLevel:= 80,
-- T\'as compris le truc ..

@AName:= 'SmartAI',
-- Alors l\'AName c\'est compliqués, tu peux en avoir plusieurs mais nous on s\'en fou on juste utiliser le SmartAI

@Gossip_menu_id:= 60005;
-- L\'ID du Gossip_Menu_Option, on s\'en sert juste après ^^

DELETE FROM `creature_template` WHERE (entry = @ENTRY);
INSERT INTO `creature_template` (`entry`, `name`, `subname`, `modelid1`, `npcflag`, `unit_class`, `unit_flags2`, `AName`,
VALUES (@ENTRY, @Name, @SubName, @ModelID, @NPCFlag, @Unit_Class, @Unit_Flags, @AName, @Faction, @Type, @MinLevel, @MaxLe

```

Vas y copie, de toute façon je sais que tu lis rien..

3 - GOSSIP_MENU_ACTION ?

On est parti pour le **GOSSIP_MENU_OPTION**!

```

SET @MenuID:= 60005,
-- L\'ID du gossip_menu_option là c\'est = 60005

@OptionID:= 0,
-- C\'est l\'ordre du gossip, enfin des options

@OptionIcon:= 0,
-- Tu peu tout simplement mettre une petite icône sympas

@OptionText:= 'Morph moi si tu peux!',
-- Bah c\'est le texte ex : "Montrez moi ce que vous avez à vendre". Tu comprend là, dans ta tête le PNJ commence à prendre

@OptionType= 1,
-- Simple tu met la même chose que dans OptionNPCFlag (Sauf dans certains cas, moi je te conseil de mettre 1), sinon c\'est

@OptionNPCFlag:= 1,
-- Simple tu met ce que tu as mis dans NPCFLAG de ton creature_template, tu met toujours ce qu\'il y a dans creature_templ

@ActionMenuID:= 60005;
-- Bon tu peu en gros liée un Gossip à un autre genre tu clique sur Menu 1 tu arrive sur Page 2

DELETE FROM `gossip_menu_option` WHERE (MenuID = @MenuID);
INSERT INTO `gossip_menu_option` (`MenuID`, `OptionID`, `OptionIcon`, `OptionText`, `OptionType`, `OptionNPCFlag`, `Action

[align=center][size=120][color=#FF4000]4/- GOSSIP_MENU & NPC_TEXT ?[/color][[/size][[/align]
[code=sql]SET
@MenuID := 60005,
-- Alors c\'est l\'ID du MenuID de ton Gossip_Menu_Option Aka (60005)

@TextID := 60005;
-- C\'est l\'ID du NPC_Text

DELETE FROM `gossip_menu` WHERE (MenuID = @MenuID);
INSERT INTO `gossip_menu` (`MenuID`, `TextID`)
VALUES(@MenuID,@TextID);

```

Là on passe au **NPC_TEXT** pour faire quelques chose de propre et pas laisser "**Greetings**".

5 - SPELL_DBC ?

Alors je suis désolé mais je vais pas t'expliquer chaque colonne, juste 3 colonnes.

- Pourquoi ?
 - Parce que cette table c'est SPELL.DBC version SQL et j'en parle dans un prochain tutoriel.
 - Donc pour le moment tu recopie comme un gogole et tu arrêtes DE POSER DES QUESTIONS !

```
SET  
@ID:= , -- Spell.DBC de ton DBC de ton serveur qui viens compléter le tout, donc met un ID abuseyy  
@EFFECTMISCVALUE1:= , -- Long à écrire celui là! Alors la en gros ton joueurs vas se transformer en ce que tu auras mis ici  
@Comment:= 'Poulet - Morph joueur > Poulet'; -- Met un commentaire, met le nom de ton sort et son effet  
  
DELETE FROM `spell_dbc` WHERE (Id = @ID);  
  
INSERT INTO `spell_dbc` (`Id`, `Dispel`, `Mechanic`, `Attributes`, `AttributesEx`, `AttributesEx2`, `AttributesEx3`, `Attr  
`EffectSpellClassMaskA1`, `EffectSpellClassMaskA2`, `EffectSpellClassMaskA3`, `EffectSpellClassMaskB1`, `EffectSpellClassM  
`MaxTargetLevel`, `SpellFamilyName`, `SpellFamilyFlags1`, `SpellFamilyFlags2`, `SpellFamilyFlags3`, `MaxAffectedTargets`)  
VALUES(@ID,'0','0','384','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','1','0','0','101','0','0','0','0','21','1','0','-  
1','0','0','6','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','0','1','0','0','0','0','0','0','0','0','56','0','0','0')
```

6 - SMART_SCRIPTS ?

Bon plus que ça et ... c'est finis ! T'imagines ?! Déjà !

Alors là j'ai fait les *VARIABLES LOCALE* à ma manière tu peux faire comme tu veux, mais c'est mieux ranger pour ma lecture.

J'aurais plus faire un smart_script avec un morph direct, sans passer par un sort, mais en passant par un sort si le mec se fait buter il devras repayer pour être morph, (ce qui peu être bien si tu fais fonctionner ça avec des points de vote/dons :D)

Sérieux, là tu as appris à créer un sort qui morph directement en SQL, tu as aussi appris à créer un gossip lui liés un petit texte sympas et tout.