



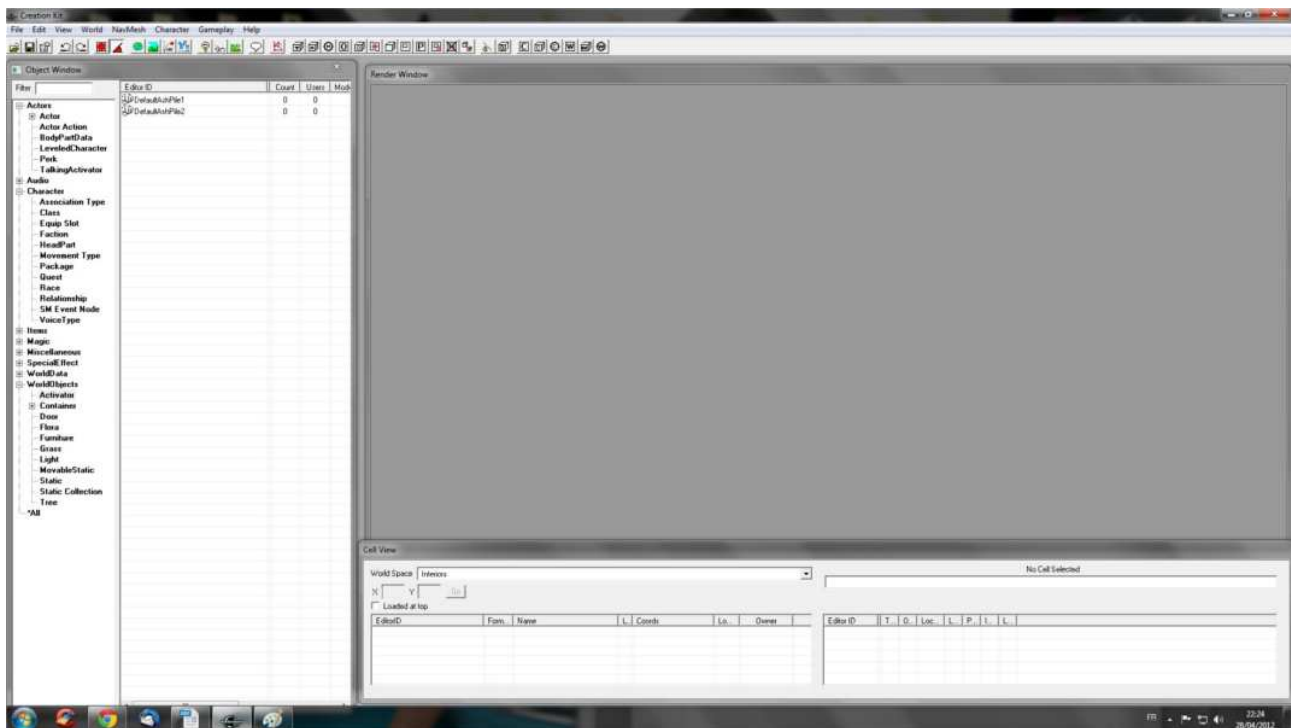
Comment Créer un PNJ marchand

Dans le Creation Kit pour Skyrim

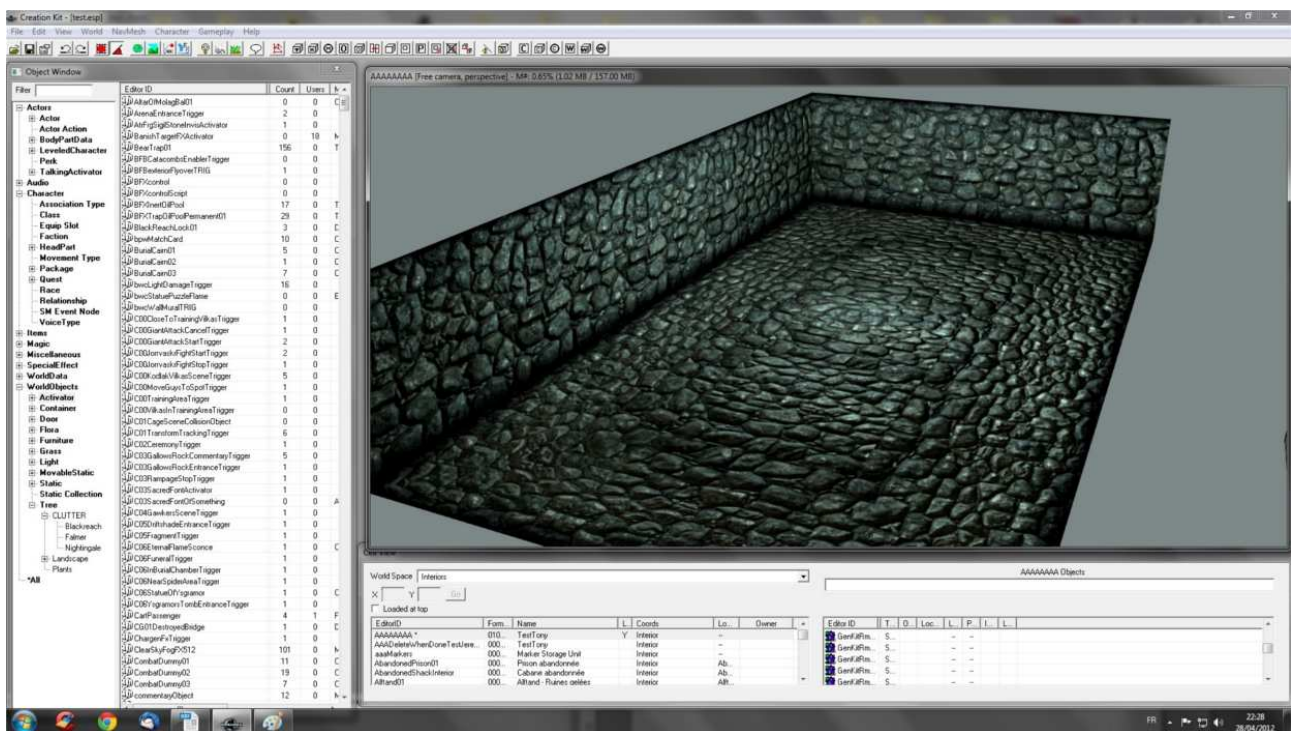


Par Tony67 le 14/10/2012

Ouverture du Creation Kit et de la "Cell" de votre .esp



Après avoir ouvert votre .esp en "Active file" comme d'habitude allez dans dans la "Cell" ou vous voulez créer votre PNJ marchand.



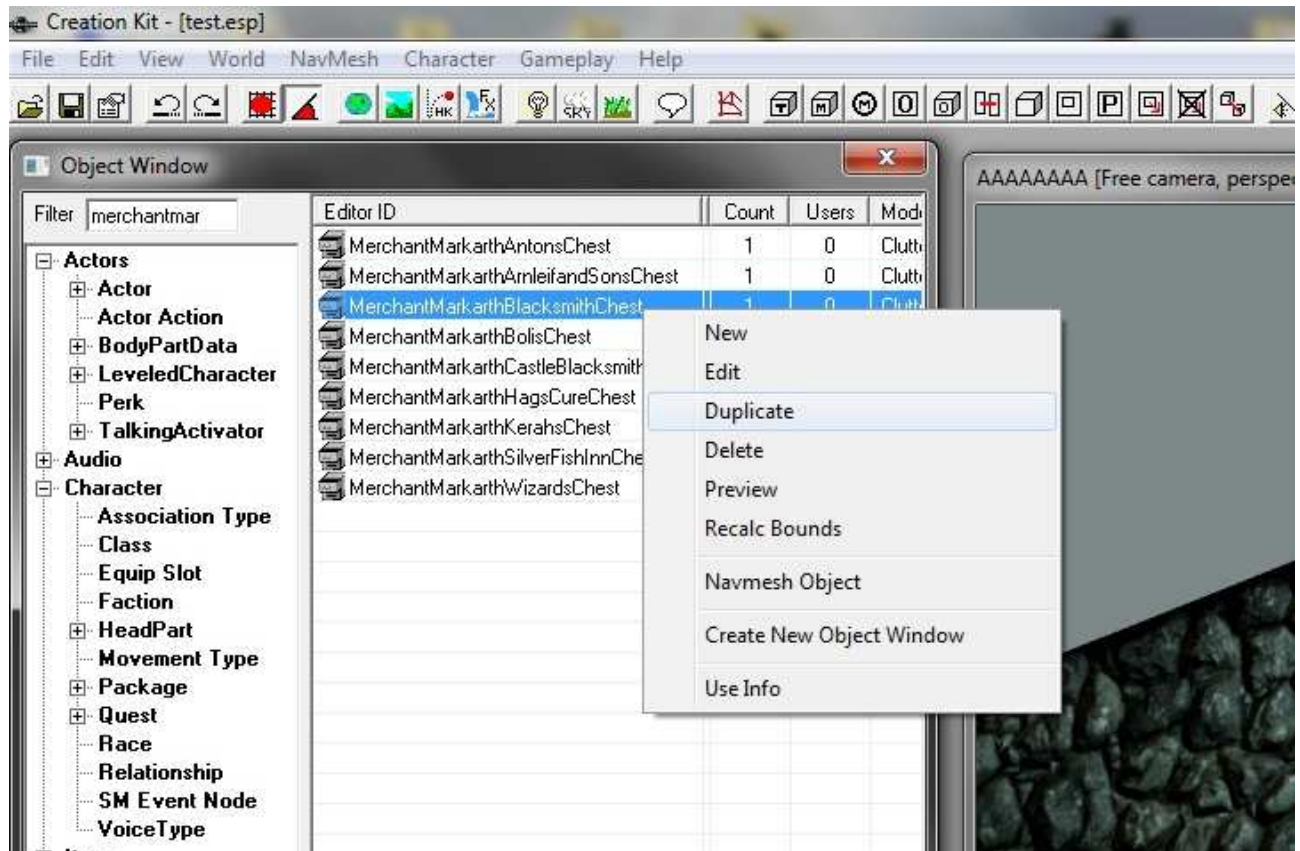
Ici, j'ai ouvert une "Cell" de test que j'ai créé pour l'occasion.

Création du coffre du PNJ marchand

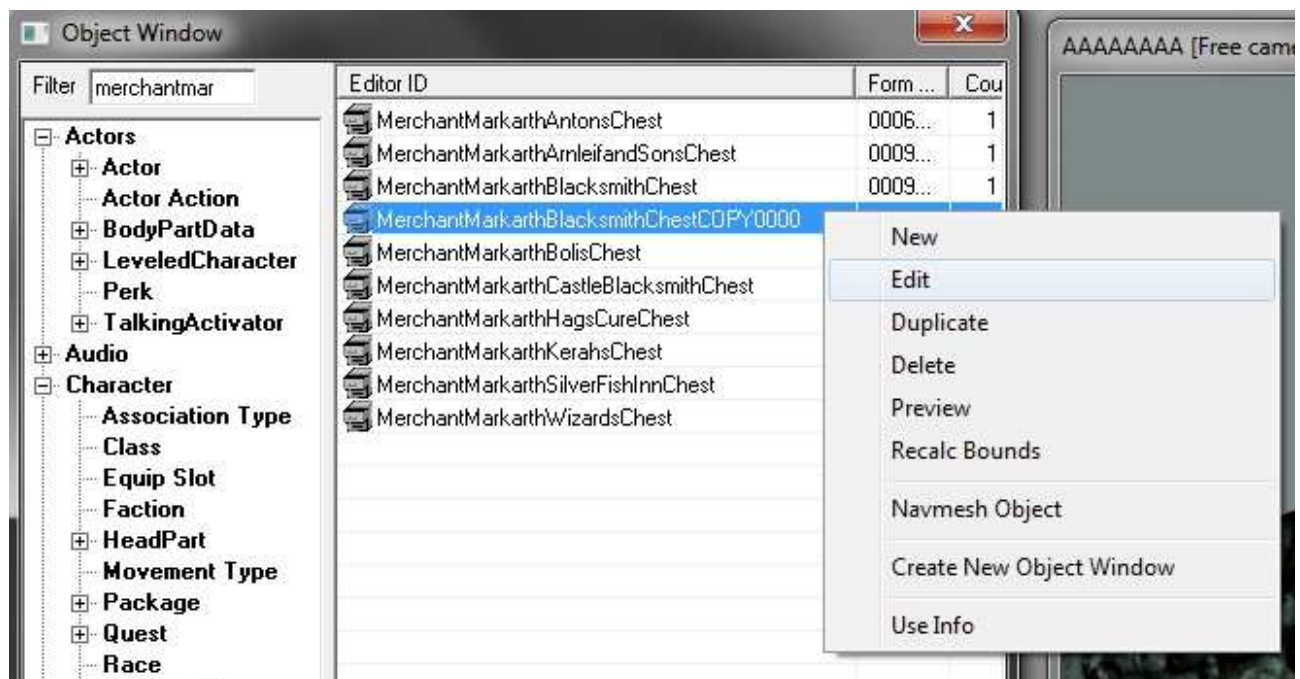
On va commencer par créer un coffre qui servira à stocker toutes les marchandises du vendeur.

On va se baser sur le coffre d'un PNJ marchand de type Forgeron. (par exemple)

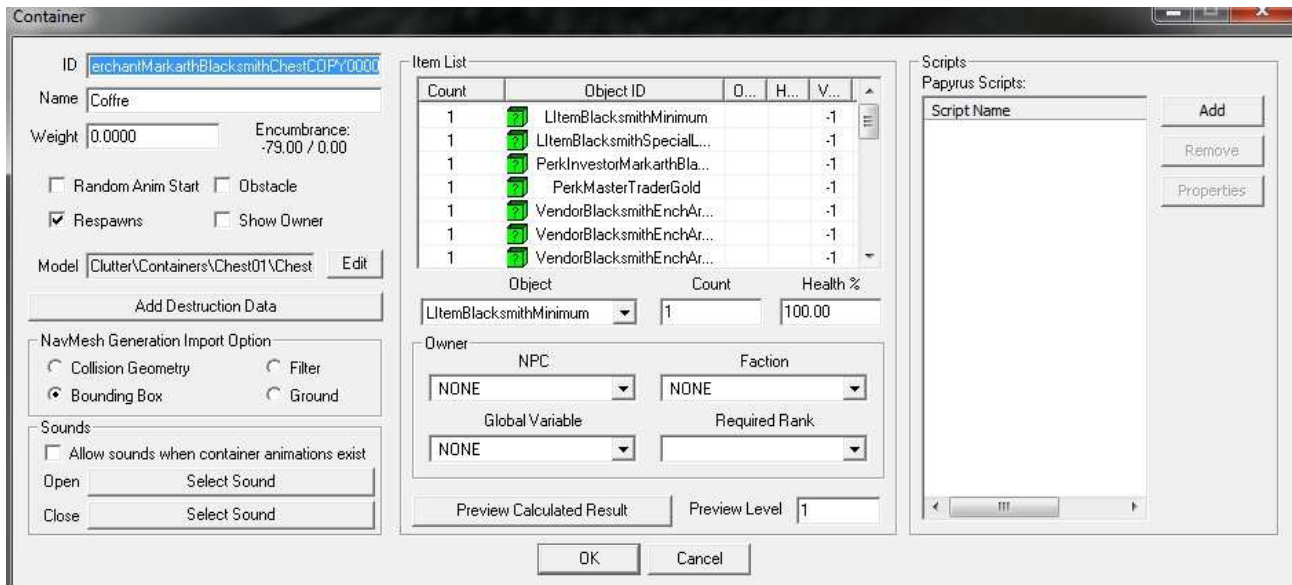
Les coffres "Merchant" sont classé par ville donc pour l'exemple je prend le forgeron de Markarth. Allez dans "containers" et filtrez par "merchantmarkarthblacksmithchest".



"Duplicate" le coffre choisi et "Edit" le nouveau coffre dupliqué.

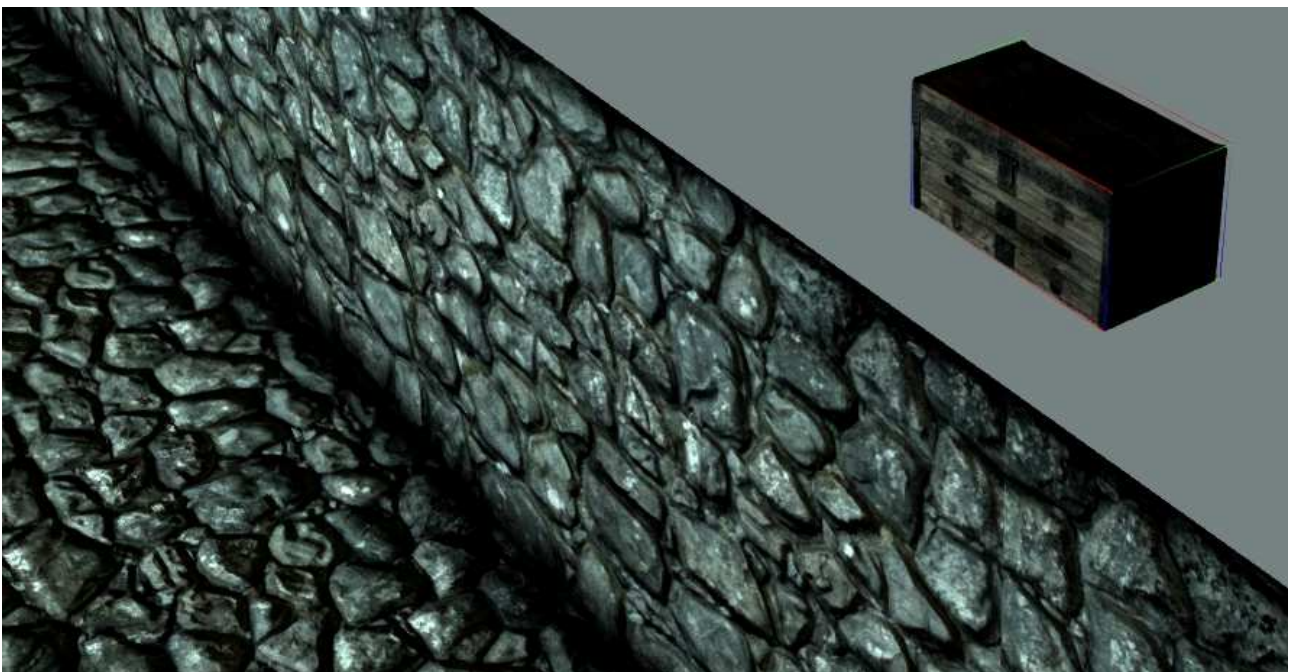


Renommez l'ID de votre nouveau coffre ainsi que le "Name".
Vous pouvez modifier le contenu du coffre dans "Item List" là de base c'est le contenu du PNJ.
forgeron de Markarth.



Puis placez ce nouveau coffre dans votre "Cell"

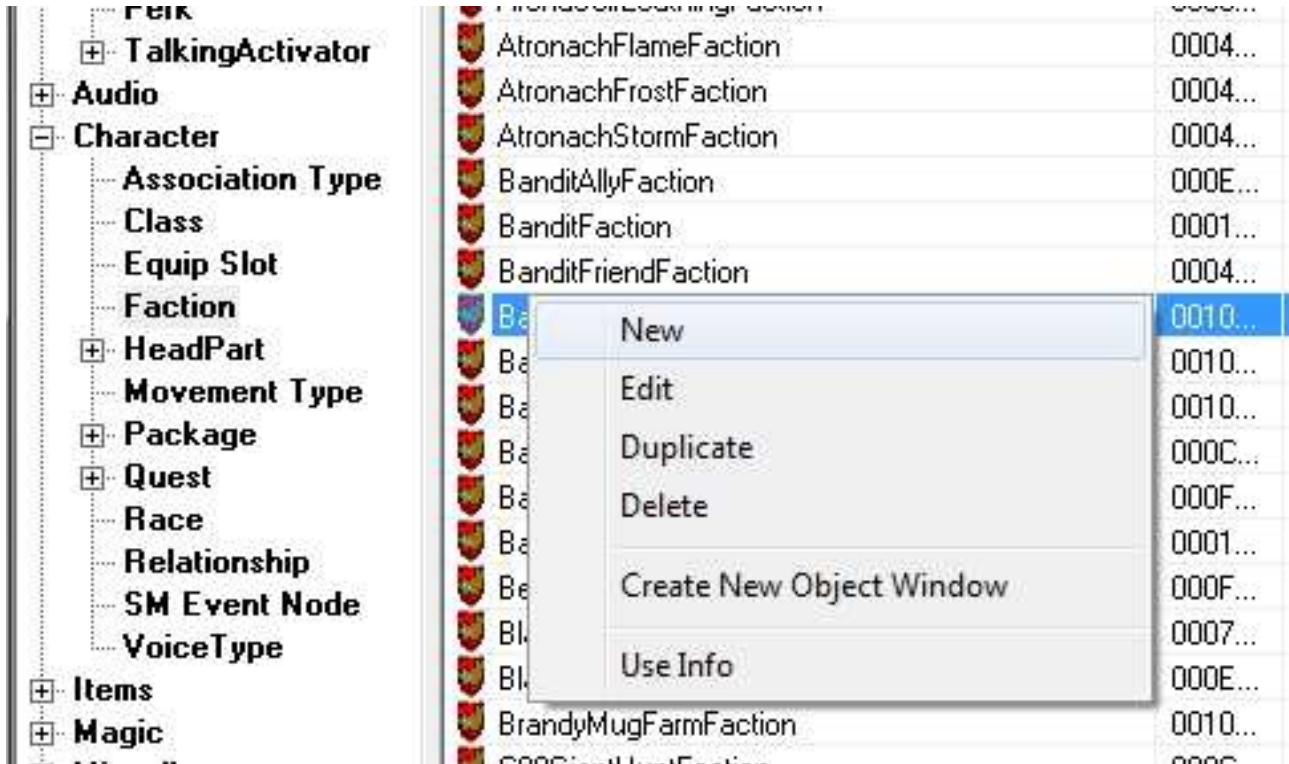
On peut la placer à l'extérieur de murs même cela ne gênera pas le vendeur à vous vendre son contenu :)



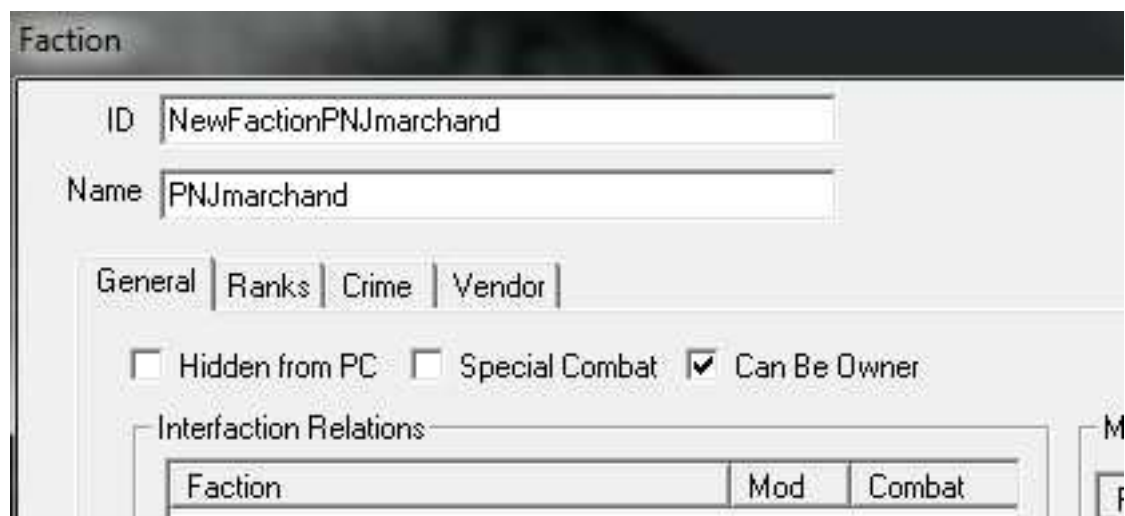
Pour le coffre c'est fait passons à la Faction.

Création de la Faction

Allez dans "Character" puis "Faction" et créez une "New".

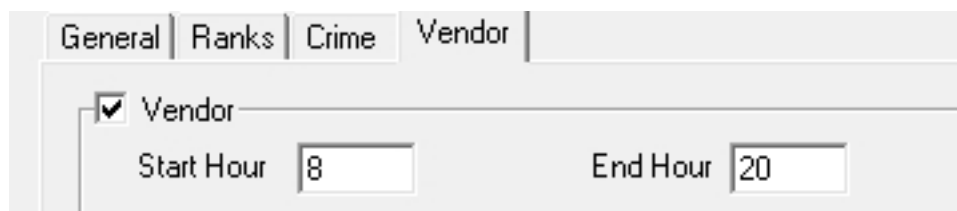


Créez l'ID et le "Name" de la Faction.
et cochez "Can Be Owner" c'est important.



Allez ensuite dans "Vendor" cochez la case "Vendor".

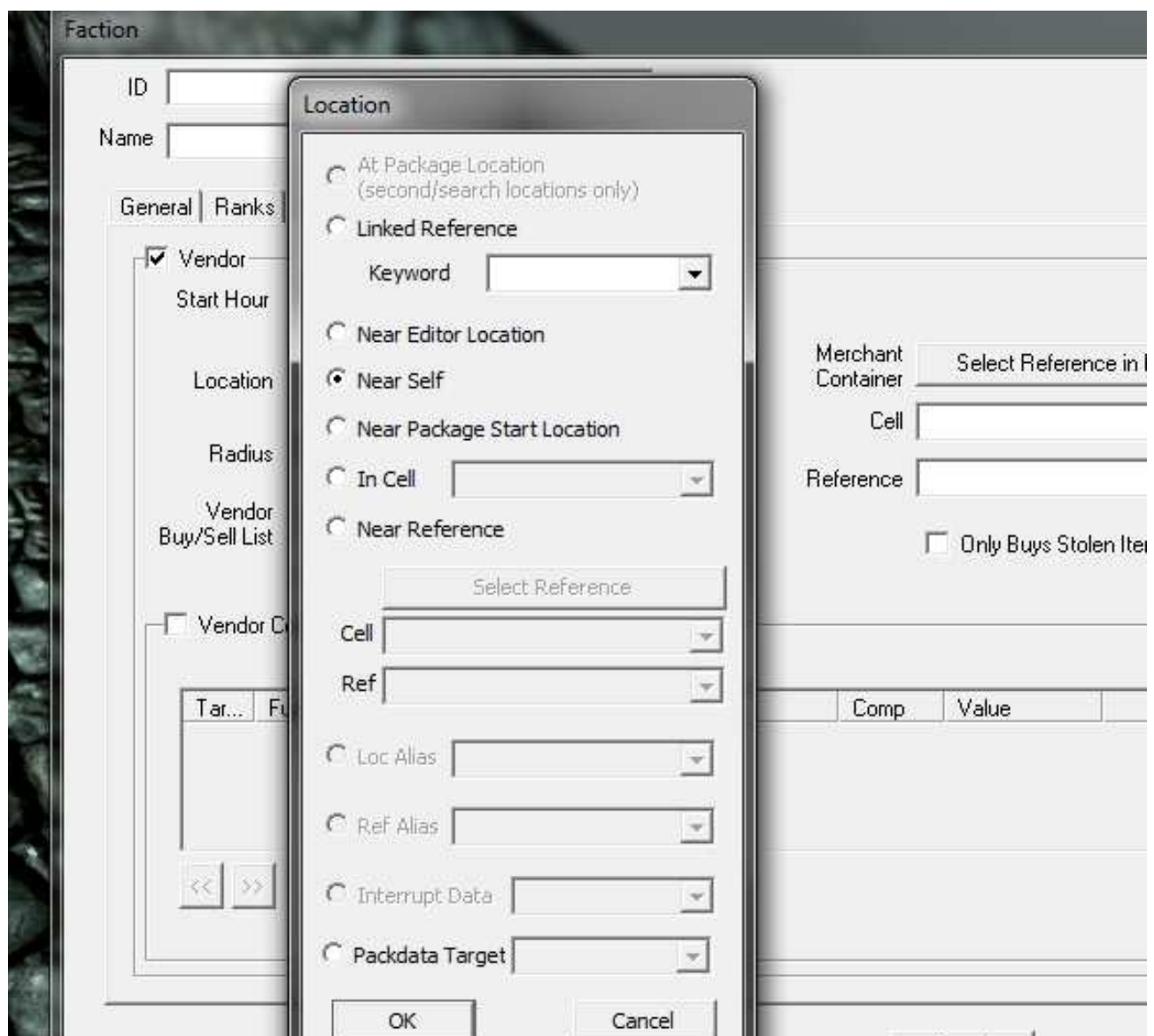
Commencez par régler le "Start Hour" heure du début de la vente et le "End hour" arrêt de la vente.
Par exemple ici de 8h à 20h.



The screenshot shows the 'Vendor' tab of a configuration window. The 'Vendor' checkbox is checked. Below it, the 'Start Hour' is set to 8 and the 'End Hour' is set to 20.

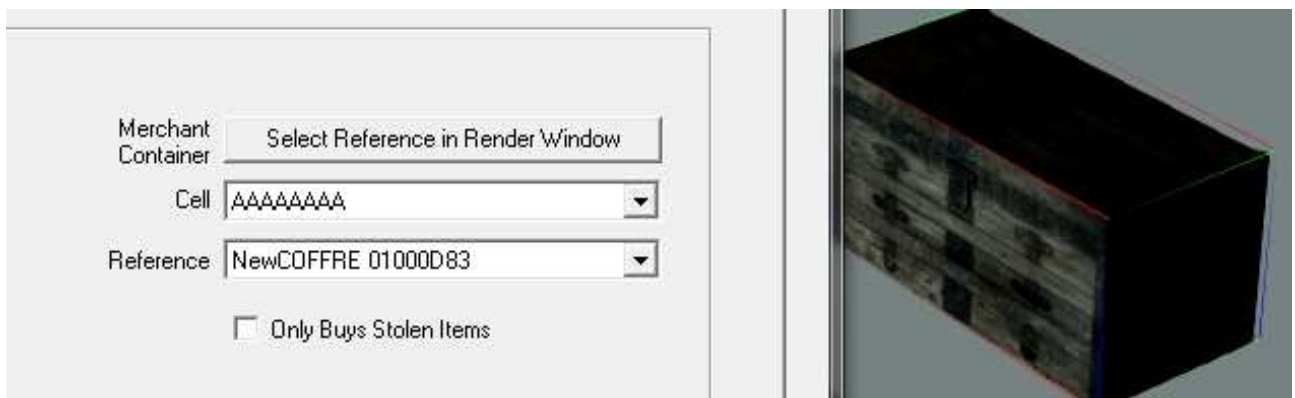
Dans "Location" cochez "Near Self".

Puis cliquez sur OK.



The screenshot shows the 'Location' dialog box overlaid on the 'Vendor' tab. The 'Near Self' radio button is selected. Other options include 'At Package Location', 'Linked Reference', 'Near Editor Location', 'Near Package Start Location', 'In Cell', 'Near Reference', 'Loc Alias', 'Ref Alias', 'Interrupt Data', and 'Packdata Target'. The 'Cell' and 'Ref' dropdown menus are visible. The 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Cliquez sur "Select Reference in Render Window" et cliquez ensuite sur votre coffre.



Ensuite dans "Vendor Buy/Sell List" choisissez la liste "VendorItemsBlacksmith".

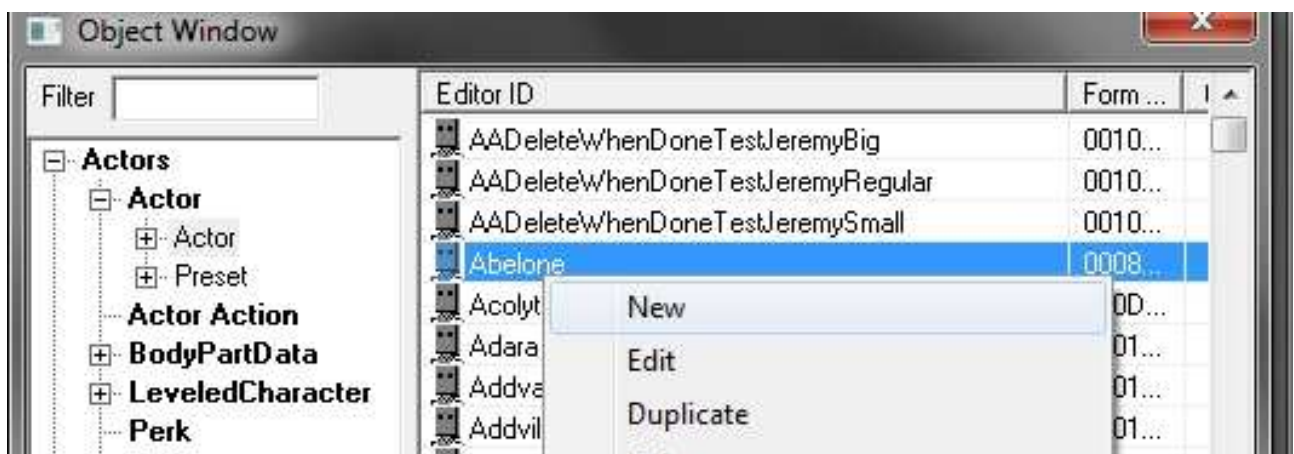


Cliquez sur Ok pour valider votre nouvelle Faction.

Il ne nous manque plus qu'à créer le PNJ.

Création du PNJ

Alors dans "Actors" puis "Actor" créez un "New".



Créez l'ID et le "Name" de votre PNJ.
 Cochez la case "Essential".

ID: NewPNJmarchand

Name: vendeur de pommes

Short Name:

☐ Is CharGen Face Preset
☒ Essential
☐ Protected
☐ Respawn
☐ Unique

☐ Summonable
☐ Is Ghost
☐ Invulnerable
☐ Doesnt Bleed
☐ Simple Actor
☐ Doesn't affect stealth meter

Puis dans Faction, créez une "New".

Actor

ID: NewPNJmarchand

Name: vendeur de pommes

Short Name:

☐ Is CharGen Face Preset
☒ Essential
☐ Protected
☐ Respawn
☐ Unique

☐ Summonable
☐ Is Ghost
☐ Invulnerable
☐ Doesnt Bleed
☐ Simple Actor
☐ Doesn't affect stealth meter

Destructible Object Dialogue

Sprints

Traits Stats Factions Relationships Keywords AI Data

Factions and Ranks

Rank	Faction

New Edit Delete Copy Stack Paste Stack

Mettez votre faction créée plus tôt ainsi que "JobMerchantFaction".

Traits Stats Factions Relationships Keywords AI Data AI Packages

Factions and Ranks

Rank	Faction
0	NewFactionPNJmarchand
0	JobMerchantFaction

Cliquez sur Ok.

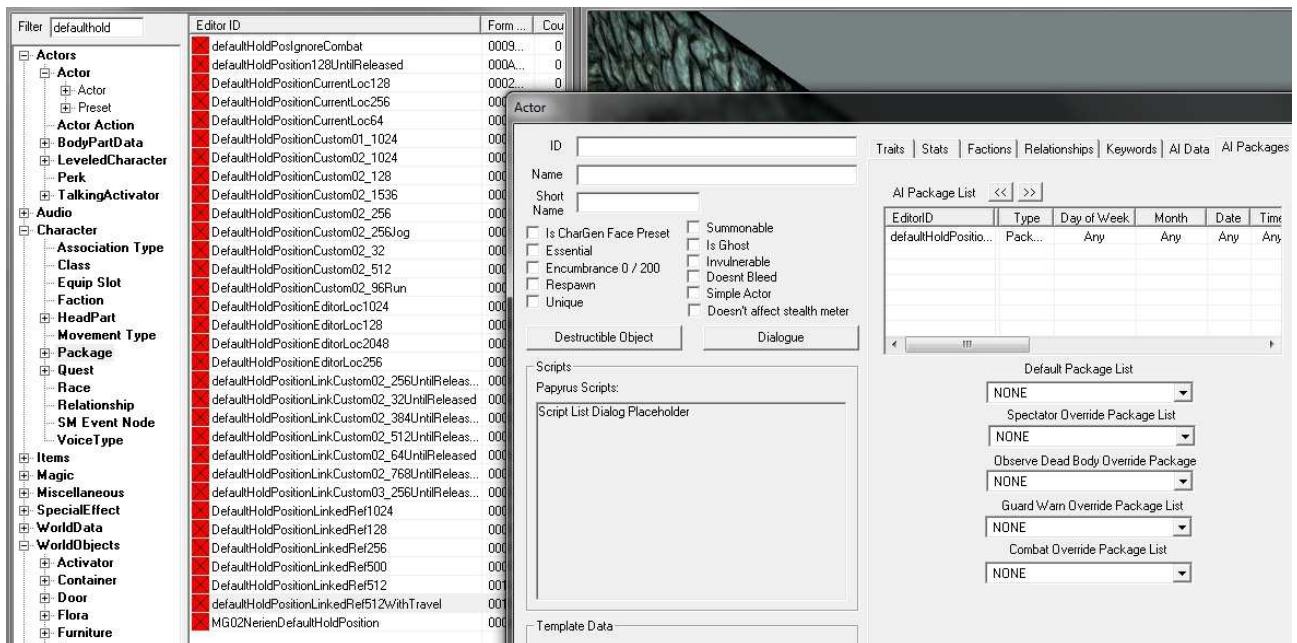
Il ne reste plus qu'à placer votre nouveau PNJ dans votre "Cell".

Et voilà votre PNJ marchand fonctionne.

Il ne vous reste plus qu'à régler les petits détails du personnages.

Comme par exemple lui ajouter un "Package".

Par exemple ici "DefaultHoldPositionLikedRef512withtravel" pour que le PNJ ne bouge pas. (qu'il reste derrière un comptoir par exemple)



Voilà c'est la fin de ce tutoriel j'espère avoir pu vous aider dans votre apprentissage sur le Creation Kit.