

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.

## Comment extraire les Vmaps sur des donjons modifier ?

**cherix**

Bonjour à tous et à toutes ! Je travaille actuellement sur un projet personnel, ou j'ai tout recrée de A a Z une extension wow, maps , quêtes , monstres , lore , donjon. Cependant j'ai actuellement un souci que je n'arrive pas a résoudre. J'ai prit d'ancienne map de donjon ( exemple : Gun'drak) que j'ai modifier via Noggit. Cependant les monstres qui spawn dedans passe undermap. On m'avait dit de réextraire les vamps mmmaps. Sauf que je n'ai pas encore trouvé la solution comment le faire afin qu'il prenne en compte mes maps custom ? Merci d'avance pour l'aide !

**iThorgrim**

Salut :D

Alors de souvenir si tu as des patchs Custom il te faut modifier le code de ton extracteur pour ajouter le nom de tes patchs :)

**cherix**

Je vais voir ca ! Merci

**iThorgrim**

Est ce que ton problème est résolu ? :)

**cherix**

Pas encore, on avait essayer différente solution, mais mon pote va voir pour rajouter la ligne de code et refaire la mini compile du truc, vu que c'est sous linux et qu'il est pas dev, ca prend un peu de temps :D

**iThorgrim**

Hésite pas à up le sujet si jamais vous réussissez, faire un petit tutoriel toosa toosa :)

**Galathil**

Hello,

Si tu as un programmeur sous la main, il devrait pas avoir trop de mal à faire la modification ☐

Si vous n'y parvenez pas, il faudra nous dire sous quel émulateur et quelle version vous travailler (un lien vers les sources serait top) car sans sources on pourra difficilement t'aider.

**Shard**

Hello,

En effet, c'est bien un problème venant des maps/vmaps/mmmaps.

Le serveur lit ces fichiers et s'en sert pour calculer les collisions, les zones etc, sauf que dans ton cas, les modifications ne sont lues que par le client et pas par le serveur.

Il faut savoir que tout émulateur (TrinityCore, AzerothCore...) est conçu pour marcher avec les fichiers Blizzlike, donc par défaut les devs n'ont

pas prévu les choses comme les patches customs. Il faut donc que tu modifies manuellement tes extracteurs afin qu'ils puissent lire les patches customs (qui ne sont pas par défaut dans ton dossier client) ou que tu mettes les fichiers des maps modifiés dans un des patches client lu par défaut (ex : patch-3.MPQ).

Une fois cela fait, tu n'as qu'à lancer tes extracteurs et les laisser faire le boulot !

### **Fix tools AzerothCore**

Sur AC, j'ai modifié le fichier `src/tools/map_extractor/System.cpp` `b/src/tools/map_extractor/System.cpp` L. 93 pour y rajouter le nom de mes patches custom (patch-M.MPQ, patch-O.MPQ...). Ca devrait être presque pareil sur TC, tu devrais trouver un listing des patches lus par défaut.

Quelques conseils :

- Lorsque tu modifies une instance ou autre map accessible uniquement par téléportation, je te conseille de la dupliquer. Cela permettra d'isoler les fichiers, et d'éviter des conflits avec ce qui a été fait par Blizzard
- Si tu ne veux pas dupliquer, c'est pas grave, mais assure toi que ton nouveau patch ait bien le dossier de la map (en général `world/maps/nomdelamap`) et que TOUS les fichiers (y compris les adt non modifiés) soient dans le même dossier, car sinon lors de l'extraction tu peux rencontrer une erreur.