

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.

## Ajouter des POI a une quête

iThorgrim

# Tutoriel par @Pirkoa

Bonjour à vous !

Je me lance dans la rédaction de tutos sur WoW-Emu, et on va commencer par une notion relativement simple : Les POI pour une quête.

## I - Les POI ? Késsécé ?

Vous avez sans doute déjà remarqué lorsque vous faites des quêtes, la zone bleue qui indique la ou se trouve l'objectif. Ou encore le point d'interrogation sur la map qui indique la ou l'on doit rendre la quête. Eh bah les POI c'est ça. Et ça se gère en SQL.

## II - Prérequis

Nous allons utiliser dans ce tutoriel principalement deux tables :

- quest\_poi
- quest\_poi\_points

Ayez aussi quest\_template sous la main, ça peut toujours servir !

## III - Comment ça va se passer ?

C'est très simple.

Premièrement, nous allons déclarer que la quête possède un POI dans la table *quest\_poi* et le type de POI que c'est.

Ensuite, nous allons ajouter un point au POI précédemment déclaré dans la table *quest\_poi\_points*.

Et c'est tout !

## IV - quest\_poi

Voilà ce que nous allons renseigner comme champs :

**questId** : L'id de la quête concernée

**id** : L'id du POI (De 0 a + l'infini) de la quête.

**objIndex** :

- -1 : Aller voir pour rendre la quête (entité ou PNJ)
- 0 : Objectif 1 de la quête
- 1 : Objectif 2 de la quête
- 2 : Objectif 3 de la quête
- ...

C'est pourquoi il est important d'avoir la table quest\_template sous la main afin d'associer le POI au bon objectif.

**mapID** : L'id de la map sur laquelle se trouve l'objectif (obtenu avec la commande .gps en jeu)

**WorldMapAreaId** : l'ID de la zone sur laquelle se trouve l'objectif (obtenu avec un : /script print (GetCurrentMapAreaID()) en jeu)

**unk4** : Le type de point :

- 1 : zone
- 3 : Point unique

La requête sera par exemple (les valeurs ne sont pas du tout exactes, sauf gros coup de chance):

```
REPLACE INTO quest_poi (questId, id, objIndex, mapid, WorldMapAreaId, unk4) VALUES (5500, 0, -1, 321, 318, 3);
```

## V - quest\_poi\_points

Nous allons maintenant ajouter un point au POI que nous venons de déclarer.

Les champs que nous allons remplir ici sont :

**questId** : L'id de la quête concernée

**id** : L'id du POI auquel on ajout les points

**idx** : L'id du point qu'on ajoute au POI déclaré (tordu hein ?)

**x** : Coordonnée x (obtenu avec un .gps)

**y** : Coordonnée y (obtenu avec un .gps)

Pour les coordonnées, il est inutile d'être très précis. Un arrondi a l'unité suffit.

Je vais vous montrer deux exemples :

Une zone de points (attention a être cohérent avec l'ordre des POI sinon, ça fera un rendu bizarre) :

```
REPLACE INTO quest_poi_points (questId, id, idx, x, y) VALUES
(5500, 0, 0, 686, 623),
(5500, 0, 1, 645, 625),
(5500, 0, 2, 643, 611),
(5500, 0, 3, 650, 609);
```

Et un point unique pour, par exemple indiquer l'endroit ou l'on rend la quête :

```
REPLACE INTO quest_poi_points (questId, id, idx, x, y) VALUES
(5500, 1, 0, 676, 606);
```

Voilà, je pense avoir fait le tour,

Si j'ai fait des erreurs, ou omis des points importants (notez le jeu de mots), merci de me le faire remarquer.

A vous de jouer !

Pirkoa

---

**noc**

Sympa ce tutoriel, merci beaucoup (je vais enfin pouvoir figoler mes petites quetes ...)

---