

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.

## NPC Respawn

iThorgrim

# NPC Respawn

## Partage par @Shard-MW

Bonjour/bonsoir !

Je tenais à vous partager un petit Script C++ que j'ai fait et qui pourrait en satisfaire plus d'un ! Il s'agit d'un Script Creature qui Respawn la zone dans laquelle il se trouve et meurt (pour éviter que les joueurs en abusent).

De ce fait, vous pouvez y mettre un temps de recharge (ou plutôt un temps de respawn)

/!\ Attention /!\ Ce Script est optimisé pour fonctionner avec la **rev.63** de **TrinityCore**.

```
#include "ScriptPCH.h"

class NPC_Respawn : public CreatureScript
{
public:

    NPC_Respawn()
        : CreatureScript("NPC_Respawn") {}

    static bool OnGossipHello(Player* player, Creature* creature)
    {

        AddGossipItemFor(player, 5, "Respawn la zone", GOSSIP_SENDER_MAIN, 333);
        AddGossipItemFor(player, 7, "Ce cristal a un temps de recharge de 5 minutes, utilisez le soigneusement.", GOSSIP_S

        SendGossipMenuFor(player, DEFAULT_GOSSIP_MESSAGE, creature->GetGUID());

        return true;
    }

    static void SendDefaultMenu(Player* player, Creature* creature, uint32 action)
    {
        // Interdit en combat
        if (player->IsInCombat())
        {
            CloseGossipMenuFor(player);
            creature->Whisper("Vous etes en combat !", LANG_UNIVERSAL, player, true);
            return;
        }

        switch (action)
        {
            case 333: //Respawn
            {
                CellCoord p(Trinity::ComputeCellCoord(player->GetPositionX(), player->GetPositionY()));
                Cell cell(p);
                cell.SetNoCreate();
            }
        }
    }
};
```

```

        Trinity::RespawnDo u_do;
        Trinity::WorldObjectWorker<Trinity::RespawnDo> worker(player, u_do);

        TypeContainerVisitor<Trinity::WorldObjectWorker<Trinity::RespawnDo>, GridTypeMapContainer > obj_worker(wor
        cell.Visit(p, obj_worker, *player->GetMap(), *player, player->GetGridActivationRange());

        // Le npc meurt, retirez cette ligne si vous voulez qu'un joueur puisse Respawn à l'infini
        player->Kill(creature);

        player->PlayerTalkClass->SendCloseGossip();
    }
    break;

    case 334: //msg
    {
        player->PlayerTalkClass->SendCloseGossip();
        break;
    }
}

static bool OnGossipSelect(Player* player, Creature* creature, uint32 sender, uint32 action)
{
    // Main menu
    if (sender == GOSSIP_SENDER_MAIN)
    {
        SendDefaultMenu(player, creature, action);
    }

    return true;
}

struct npcRespawnAI : public ScriptedAI
{
    npcRespawnAI(Creature* creature)
        : ScriptedAI(creature) { }

    bool GossipHello(Player* player) override
    {
        return OnGossipHello(player, me);
    }

    bool GossipSelect(Player* player, uint32 menuId, uint32 gossipListId) override
    {
        uint32 sender = player->PlayerTalkClass->GetGossipOptionSender(gossipListId);
        uint32 action = player->PlayerTalkClass->GetGossipOptionAction(gossipListId);
        return OnGossipSelect(player, me, sender, action);
    }
};

CreatureAI* GetAI(Creature* creature) const override
{
    return new npcRespawnAI(creature);
}
};

```

```
void AddSC_NPC_Respawn()  
{  
    new NPC_Respawn;  
}
```

Pour le temps de recharge, une fois que vous aviez créé la créature dans la table '**creature\_template**' de votre BD avec la valeur "**NPC\_Respawn**" dans la colonne '**ScriptName**' et que vous l'aviez spawn en jeu, vous avez juste à exécuter ce script SQL dans votre world.

```
UPDATE creature SET spawntimesecs = 300 WHERE id = ID_DE_VOTRE_NPC_RESPAWN;
```

(300 équivaut à 5 minutes, vous pouvez mettre ce que vous voulez ici).

Si vous voulez qu'un ou plusieurs NPC\_Respawn aient un temps de recharge différent en fonction de leur zone, récupérez leur GUID via un .npc info en jeu et exécuter ce script SQL :

```
UPDATE creature SET spawntimesecs = 300 WHERE guid = GUID_DE_VOTRE_NPC_RESPAWN;
```

Voilà tout, c'est pas plus compliqué que ça !

J'espère que vous lui trouverez une utilité.

Cordialement,

Shard.

---