

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.

Désactiver la MINIMAP (affichage + paramètres)

EIntemporel

Désactiver la MINIMAP

Aujourd'hui je vais vous apprendre à enlever la MiniMap, chose qui freine un temps soit peu l'immersion du joueur !

Dans ce tutoriel je vais vous apprendre à enlever la MiniMap de l'aspect graphique du jeu, néanmoins elle sera toujours codée dans vos fichiers, ceux qu'on va toucher !

Normalement il n'y aura aucun souci, mais si jamais il se pourrait que le Client wow.exe patché soit nécessaire, mais normalement c'est juste pour les modifications GluesXML donc pas d'inquiétude !

En XML lorsque vous voulez mettre tout un paragraphe en commentaire, au tout début placez la balise : `<!--` ; et clôturez par la balise : `-->`

En Lua, c'est : `--[[` et clôturez par la balise `]]`

Pour ce faire vous aurez besoin de divers fichiers, Lua et XML :

- Minimap.lua
- Minimap.xml
- InterfaceOptionsPanels.xml

Et vous pouvez trouver tout ces fichiers à l'adresse suivantes :

- Interface\FrameXML

MiniMap.lua

On va commencer par le plus simple, c'est de bloquer l'affichage de la MiniMap, pour se faire ouvrez le fichier Minimap.lua, et faite une recherche sur cette fonction : **MinimapPing_OnLoad** (Normalement c'est la première, mais on ne sais jamais)

Pour bloquer tout simplement l'affichage de la MiniMap ajouter donc en première ligne :

```
Minimap:Hide();
```

Ceci va tout simplement cacher la MiniMap lors de son chargement.

Vu que l'on est jamais trop sûr, on va bloquer toute possibilité de changement d'état d'affichage de la MiniMap, pour ce faire cherchez dans le même fichier cette fonction : **ToggleMinimap** et mettez tout en commentaire, sauf la dernière ligne qui est celle-ci :

```
UpdateUIPanelPositions();
```

MiniMap.xml

(facultatif, permet d'enlever le cadre qui affiche le nom de la zone)

Même si la MiniMap ne s'affichera plus, il reste encore le cadre qui affiche le nom de la zone, pour l'enlever comme moi ouvrez le fichier Minimap.xml et cherchez : **MinimapBorderTop**, le bout de code ou nous nous trouvons affichera le cadre ou sera inscrit le nom de la zone.

MinimapBorderTop est une valeur de paramètre de la balise Texture, et nous voulons empêcher l'affichage du cadre, pour se faire il faut remonter 2 balises plus haut puis mettre en commentaire tout le bloc. On met donc en commentaire tout le contenu de la balise **Layers** qui se trouve juste après la fin de la balise **HitRectInsets**.

A la suite de cela, il faut maintenant faire disparaître l'affichage du texte de la zone, rien de bien compliqué, cherchez :

MinimapZoneTextButton toujours dans le même fichier, et normalement c'est deux balise en dessous de celle que l'on viens de mettre en commentaire.

Ici vous voyez comme avant que MinimapZoneTextButton est une valeur d'un paramètre de la balise Button, et ça tombe bien puisque c'est toute la balise Button et son contenu qui faut mettre en commentaire.

La mise en commentaire de balise entière, va nous permettre ici d'empêcher l'affichage de tout ce que contient la balise, mais aussi d'empêcher tout script compris à l'intérieur de fonctionner

InterfaceOptionsPanels.xml

(facultatif, permet d'enlever tout ce qui concerne la MiniMap dans les options d'interface)

Ici c'est clairement pour peaufiner le travail, et ne pas négliger la chose, et c'est aussi le plus long.

Tout d'abord, il faut trouver dans quel catégorie d'options d'interfaces on parle de la MiniMap, pour ce faire, on va en jeu, et on regarde toutes les options une à une, vu que je suis gentil je l'ai déjà fait, et voilà dans quel catégorie on trouve des options concernant la MiniMap :

1. Affichage
2. Rotation de la mini-carte
3. Afficher/cacher l'horloge
4. Objectifs
5. Autoriser le déplacement de la minicarte (quelque chose comme ça)

On va donc traiter chaque option une à une dans l'ordre énoncé, tout d'abord pour enlever l'option de la Rotation de la mini-carte, ouvrez le fichier **InterfaceOptionsPanels.xml** et cherchez : **InterfaceOptionsDisplayPanel**, on arrive donc sur la balise Frame qui contient tout ce qui concerne la section Affichage dans les paramètres.

Cherchez : **parentRotateMinimap** et mettez toute la balise **CheckBoxButton** et son contenu en commentaire, mais ça ne s'arrête pas la, car sinon on aura un trou dans les paramètres, pour éviter cela chercher maintenant : **parentScreenEdgeFlash**, allez dans la seconde balise Anchors que vous trouvez, c'est celle qui répertorie des paramètres.

Dans les paramètres de cette balise changer la valeur de **relativeTo** à **"\$parentShowHelm"**, ainsi cette balise ne se calera plus à la balise que nous venons de faire disparaître, mais bien à celle du dessus.

Maintenant on passe à la deuxième option, cherchez donc : **parentShowClock**, et comme pour la première option mettez toute la balise **CheckBoxButton** et son contenu en commentaire, sauf que la c'est un peu différent du début, sachant que cette option est au plus haut dans la page de paramètres de l'Affichage, elle ne se cale pas à une balise supérieur, mais elle à un système d'ancrage, système qu'on va devoir mettre à l'option qui suit. Avant d'aller à la balise inférieur pensez à **copier la balise Anchors** dans laquelle on viens de travailler.

Maintenant cherchez : **parentAggroWarningDisplay**, (petite différence à noter, cette valeur de paramètres ne fait pas partie d'une balise **CheckBoxButton** , mais d'une balise **Frame** puisque cette option la à un menu déroulant), maintenant il vous suffit juste de **coller ce que vous avez copier à la place de la balise Anchors** pour attribuer tout les paramètres de l'option supérieur à cette option.

On passe donc au dernier paramètre à traiter, cherchez dans le même fichier toujours : **parentAdvancedWorldMap**, mettez comme avant toute la balise **CheckBoxButton** et son contenu en commentaire, maintenant comme pour la première option traité, cherchez : **parentWatchFrameWidth** (qui est donc l'option suivante dans la catégorie Objectifs), allez dans la seconde balise Anchors que vous trouvez, c'est celle qui répertorie des paramètres.

Dans les paramètres de cette balise changer la valeur de **relativeTo** à **"\$parentMapQuestDifficulty"**, même procédé que tout à l'heure.

Conclusion

Pensez à mettre tout cela dans un patch.MPQ, en respectant bien les chemins de chaque fichier (pas compliqué c'est le même chemin pour tous !), et voilà vous n'aurez plus la MiniMap,

j'espère vous avoir était utile, si jamais à un moment j'ai très mal expliqué, dites le moi je rectifierais tout cela, sinon tant mieux

Merci à vous,
L'Intemporel

iThorgrim

Super ! Merci pour le tutoriel, j'ai un script du style mais qui utilise AIO pour cacher la minimap ☐

EIntemporel

Tu désactive également tout les paramètres ? :o

iThorgrim

Ouais je te trouve ça, ou alors si [@Pholoween](#) est disponible pour le partager ça me va :D
(je l'avais fait pour lui)

Pholoween

Je partage le script sur post dès que possible :D

noc

Super ce tutoriel ... oui mais non ... ca va pas ... deja que je me perds avec la mini-map, alors je vais faire comment si je l'enleve?? non non ca va pas ca ...
