

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.

## Modifier la zone de Départ des Joueurs.

iThorgrim

## Tutoriel par @Mageex

**Bonjour/Bonsoir à tous et à toutes.**

[Ce soir je vais vous apprendre à changer la zone de départ de vos joueurs.](#)

[Première Etape : La Structure de la Table.](#)

La table : [Playercreateinfo](#)

[Structure de la table :](#)

Race  
classe  
map  
zone  
position\_x  
position\_Y  
position\_Z  
Orientation

[Les Races :](#)

0 Tout les Races  
1 Humain  
2 Orc  
3 Nain  
4 Elfe de la nuit  
5 Mort-Vivant  
6 Tauren  
7 Gnome  
8 Troll  
10 Elfe de Sang  
11 Draenei

[Les Classes :](#)

1 Guerrier  
2 Paladin  
3 Chasseur  
4 Voleur  
5 Prêtre  
6 Chevalier de la mort  
7 Chaman  
8 Mage  
9 Démoniste  
11 Druide

Pour les [MAP](#) ; [ZONE](#) ; [X](#) ; [Y](#) ; [Z](#) ; [Orientation](#)

Vous devez utiliser la commande [.gps](#) a l'endroit ou vous voulez que les joueurs apparaisse.

[Exemple :](#)

[Que toutes les races apparaissent au même endroit :](#)

Que toutes les races apparaissent au même endroit :

```
Classe: 0  
Race: 0  
map : ID GPS Map  
zone : ID GPS Zone  
position_x : ID GPS X  
position_Y : ID GPS Y  
position_Z : ID GPS Z  
Orientation : ID GPS Orientation
```

**Sauvegardez puis fermer**, faite ça pour toute la structure [playercreateinfo](#).

**Et voilà !**

---