

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.

## Montures volantes en Azeroth

Galathil

# Montures volantes en Azeroth

## Quelques explications

Ce tutoriel s'adresse aux personnes utilisant une version WoW en dessous de Cataclysm. A cette époque, l'utilisation de montures volantes en Azeroth n'était pas possible car les maps n'étaient tout simplement pas prévues pour ça (beaucoup de zones vides).

Cette limitation est imposée par le client de jeu. En effet, chaque `spell` de monture volante dispose d'un flag interdisant son utilisation en dehors de l'Outreterre ou du Norfendre :

```
SPELL_ATTR4_CAST_ONLY_IN_OUTLAND = 0x04000000, // 26 Can only be used in Outland.
```

### Source

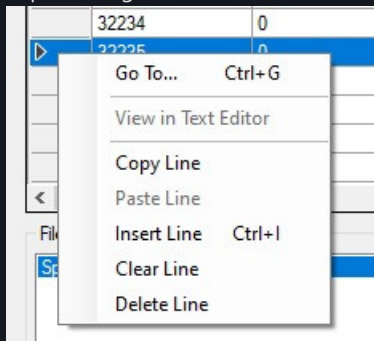
Ce tutoriel explique comment retirer cette limitation. Il est toujours possible de bidouiller des choses pour que vos joueurs puissent voler sans modifier le client de jeu mais nous souhaitons ici un comportement le plus Blizz'like possible.

## Les modifications

Dans cet exemple, nous allons partir sur le sort **Griffon doré** (32235) mais le procédé reste le même quelque soit le sort de monture volante utilisé.

Grâce au logiciel **WDBXEditor**, ouvrez votre fichier `Spell.dbc`. Libre à vous d'utiliser un autre logiciel que vous maitrisez mieux, la modif reste la même.

Repérez la ligne du sort, faites un clic droit sur la ligne (dans la zone grise) puis `copy line`



Ensuite, dirigez vous tout en bas de la table, faites un clic droit sur la toute dernière ligne (toujours dans la zone grise et marquée par un point) et faites `Paste line`

Le logiciel génère pour vous un nouvel ID de sort, c'est celui ci que vous utiliserez en jeu.

Modifiez ensuite la colonne `AttributesExD` pour retirer ce flag (inscrivez 0)

Il nous vous reste plus qu'à sauvegarder votre `Spell.dbc` et le placer :

- Sur votre serveur (dossier dbc)
- Sur votre client, soit en créant un nouveau dossier `patch-x.mpq` dans votre client ou en créant un nouveau patch MPQ avec le logiciel **MPQEditor**. Dans les deux cas, votre Spell.dbc doit être placé de manière à respecter l'arborescence suivante : `\Data\patch-Z.MPQ\DBFilesClient\Spell.dbc` (sinon le client ne prendra pas en compte votre fichier)

Il est impératif d'avoir la modification côté serveur et client. En effet, le client de jeu fait une première vérification (sans communiquer avec le serveur). C'est cette vérification qui peut vous sortir le message `inutilisable ici`. Enfin si le client est patché mais pas le serveur, vous aurez un message du style `Vous n'êtes pas dans la bonne région` car le serveur fait une vérification (et heureusement!)

Et voilà !

Vous pouvez tester la modification en effectuant un `.learn ID`. Concernant l'obtention par les joueurs, vous pouvez par exemple créer un item ou un parchemin qui fait apprendre le sort.

## Remerciements

Je remercie Noc pour son tutoriel original qui m'a donné les pistes nécessaires à la réalisation de ce tutoriel. Je remercie également Ithorgrim pour m'avoir trouvé THE monture volante qui fonctionnait à l'époque, sans quoi, j'aurais galéré à trouver la bonne colonne à modifier :D

---

### **noc**

Excellent comme toujours, merci.

Donc il faut modifier la colonne n°9, la mettre a 0 pour supprimer le flag de limitation, la colonne 82 permet de modifier la vitesse de course, par exemple pour se déplacer 60% plus vite il faut inscrire 59, la colonne 83 permet de modifier la vitesse de vole, par exemple pour voler a 100% il faut inscrire 99.

Pour y associer un objet, il faut modifier la colonne 53 et y placer le numero ID de l'item.

Normalement cela fonctionne aussi sur la version 2.4.3 mais il faudra modifier la colonne 10, 82, 83.

---

### **iThorgrim**

J'avais même pas vu ! Super Tutoriel ☐

---