

# Configuration des Véhicules (Ambulances/Paniers)

Ce chapitre est le plus technique mais le plus important. Il permet de définir quels véhicules peuvent interagir avec le brancard (chargement/déchargement) et comment le brancard se positionne physiquement à l'intérieur.

Toute la configuration se fait dans la table `Config.AmbulanceConfig` de votre fichier `config.lua`.

## 4.1 Structure d'une Ambulance

Pour ajouter un nouveau véhicule, copiez un bloc existant et modifiez les valeurs. Voici l'explication ligne par ligne :

```
{
    model = "Master III VSAV",           -- Nom indicatif (pour vous repérer)
    hash = `rmaster317_vsav-bspp`,      -- Le nom de spawn du véhicule entre `` (backticks)
    auteur = "Anto",                   -- Informatif
    AutoBrancardName = "ferno-f2",     -- Le modèle de brancard qui spawn avec (si Auto-
Armement actif)
    requiredDoors = {2, 3},            -- Les portes qui doivent être ouvertes (voir 4.3)

    -- RÉGLAGES DE POSITION (OFFSET)
    detection = 2.4,                   -- Rayon de détection (en mètres) autour du véhicule
    alignementLateral = -0.25,         -- Position Gauche/Droite (X)
    profondeur = -1.25,                -- Position Avant/Arrière (Y)
    hauteur = -0.25,                   -- Position Haut/Bas (Z)
    rotation = 0.0                     -- Rotation du brancard (0.0 = Pieds vers l'avant)
},
```

## Comment trouver les bonnes coordonnées ?

## De manière intuitive

Il y a un outil magique : la commande **/configBrancard**. Elle va vous poser des questions puis vous pourrez bouger le brancard pour le faire coller au niveau de l'ambulance. Ensuite, vous prendrez les lignes générées (presse-papiers ou F8) et vous les mettrez dans le config.lua.

## Manuellement

- Faites apparaître le brancard et l'ambulance.
- Chargez le brancard.
- S'il est mal mis, modifiez les valeurs `alignementLateral`, `profondeur` ou `hauteur` dans le config.
- Redémarrez le script (ensure `MasterStretcher`) et réessayez.

## Alignement Latéral (X) :

- 0.0 : Centre exact du véhicule.
- Valeur négative (ex: -0.5) : Vers la gauche (conducteur).
- Valeur positive (ex: 0.5) : Vers la droite (passager).

## Profondeur (Y) :

- Valeur négative : Vers l'arrière (coffre).
- Valeur positive : Vers l'avant (pare-brise).

## Hauteur (Z) :

Ajustez pour que les roues touchent le plancher de l'ambulance sans passer au travers.

# 4.2 Les Portes Requises (requiredDoors)

Cette liste définit quelles portes doivent être physiquement ouvertes pour que l'action "Rentrer/Sortir le brancard" soit disponible.

## Codes des portes GTA V :

- 0 : Avant Gauche (Conducteur)
- 1 : Avant Droit (Passager)
- 2 : Arrière Gauche (Passager AR)
- 3 : Arrière Droit (Passager AR)

- 4 : Capot Moteur
- 5 : Coffre (Hayon)
- 6 : Soute (Back) - Souvent utilisé pour les hélicos.

Exemples :

- Pour un VSAV type camionnette avec deux portes battantes arrières : `requiredDoors = {2, 3}`.
- Pour un hélicoptère comme ceux d'Anto avec une soute : `requiredDoors = {6}`.
- Pour un hélicoptère sans portes ou toujours ouvertes : `requiredDoors = {}` (liste vide = aucune restriction).

## 4.3 Configuration des Hélicoptères

Les hélicoptères fonctionnent exactement comme les ambulances, mais nécessitent souvent une zone de détection plus large car le joueur ne peut pas se coller au modèle (à cause des patins).

Astuce : Augmentez detection à 2.0 ou 3.0 mètres.

## 4.4 Nacelles et Grandes Échelles

Pour les camions de pompiers équipés d'une nacelle (Bucket), la configuration se fait dans une autre table : `Config.LadderBasketConfig`.

```
{
    label = "Nacelle EPAN",
    hash = -84503767, -- Hash du PROP de la nacelle (pas du camion !)
    offset = { x = 0.44, y = -0.43, z = 0.15 }, -- Position relative dans le panier
    rot = { x = 90.0, y = 0.0, z = 0.0 } -- Rotation (90° pour être debout/fixé)
},
```

Attention : Ici, le hash n'est pas celui du véhicule, mais celui de l'objet "panier" (`cs_bucket` ou équivalent) qui est attaché au bras de l'échelle. Vous devrez trouver le hash du prop utilisé par votre moddeur de véhicule.

Détail des paramètres :

- label : Nom pour vous repérer.

- hash : ATTENTION, c'est le point crucial. Ce n'est PAS le hash du camion de pompier, mais le hash de l'objet 3D de la nacelle (cs\_bucket, laddertruck\_bucket, etc.).
- offset (x, y, z) : La position du brancard DANS le panier.
- rot (x, y, z) : L'orientation. Généralement, une rotation X à 90.0 est nécessaire pour que le brancard soit "debout" ou fixé à la verticale contre la paroi de la nacelle.

Astuce : Utilisez un script de "Dev Tools" ou "Object Spawner" pour trouver le nom/hash du prop de la nacelle quand elle est déployée.

## Utilisation en Jeu

- Déployez l'échelle du camion.
- Montez le brancard (vide ou avec patient) dans la nacelle.
- Visez la nacelle (Target ALT) et choisissez "Fixer le brancard à la nacelle".
- Pour le retirer : Visez la nacelle ou le brancard et choisissez "Sortir le brancard".

---

Revision #5

Created 2026-01-25 15:49:48 UTC by Raph

Updated 2026-04-03 18:24:47 UTC by Raph