Configuration des Véhicules (Ambulances/Paniers)

Fichier : `config/vehicles.lua`. Un brancard ne peut être rangé que dans un véhicule déclaré ici.

1. Structure d'une ambulance

```
Config.AmbulanceConfig = {
    {
        model = "Master III 2017",          -- nom affiché (informatif)
        hash = `rmaster317_vsav-bspp`,      -- nom de spawn, entre accents graves
        auteur = "Anto",                    -- crédit (informatif)
        AutoBrancardName = "ferno-f2",      -- brancard créé par l'auto-armement
        requiredDoors = {2, 3},             -- portes à ouvrir pour ranger / sortir
        detection = 2.4,                    -- obligatoire, sans effet (voir plus bas)
        alignementLateral = -0.25,          -- X : gauche (-) / droite (+)
        profondeur = -1.25,                 -- Y : arrière (-) / avant (+)
        hauteur = -0.25,                    -- Z : bas (-) / haut (+)
        rotation = 0.0,                     -- 0.0 = pieds vers l'avant
        offsetsByModel = {                  -- position propre à chaque modèle de brancard
            [`ferno-f2`]   = { alignementLateral = -0.25, profondeur = -1.25, hauteur = -0.25,
rotation = 0.0 },
            [`stryker_pp`] = { alignementLateral = -0.35, profondeur = -1.60, hauteur = 0.95,
rotation = 0.0 },
        },
    },
}
```

Champ	Obligatoire	Rôle
`model`	oui	Nom pour vous repérer
`hash`	oui	Modèle du véhicule (`` `nom_de_spawn` ``)
`auteur`	oui	Crédit du modèle

Champ	Obligatoire	Rôle
`AutoBrancardName`	oui	Nom du modèle de brancard auto-armé (doit être dans `Config.Lits`)
`requiredDoors`	oui	Portes qui doivent être ouvertes ; `{}` = aucune
`detection`	oui	Conservé pour compatibilité, **sans effet**
`alignementLateral`, `profondeur`, `hauteur`, `rotation`	oui	Position par défaut du brancard dans le véhicule
`offsetsByModel`	non	Position par modèle de brancard ; prioritaire sur les valeurs par défaut

Une entrée à laquelle il manque un champ obligatoire est **ignorée**, avec un message `ERREUR DANS config/vehicles.lua` en console qui indique le champ manquant.

Distance d'interaction

Les options de l'ambulance apparaissent à moins de `Config.MaxInteractionDistance` (6 m) **du centre du véhicule**. Pour un véhicule très long, augmentez cette valeur dans `config/config.lua` (le champ `detection` n'est plus utilisé).

Plusieurs modèles de brancard

Chaque modèle a ses propres dimensions. Sans entrée dans `offsetsByModel`, un autre modèle que celui calibré sera mal placé : ajoutez une ligne par modèle utilisé dans ce véhicule.

2. Trouver les bonnes valeurs

Avec l'assistant (licence Premium)

1. Placez-vous près du véhicule, portes ouvertes, puis tapez `/configBrancard`.
2. Renseignez le nom de spawn, le nom d'affichage, l'auteur, le brancard automatique et les portes.
3. Déplacez le brancard fantôme : flèches (X/Y), Page préc./suiv. (Z), `Z`/`S` `Q`/`D` `A`/`E` (rotations), `Maj` pour la précision.
4. `Entrée` copie le bloc dans le presse-papiers ; `Retour arrière` annule.

Si le véhicule est déjà configuré, l'assistant ne génère que la ligne `offsetsByModel` du modèle choisi, à coller dans l'entrée existante.

À la main

Ajustez les valeurs par pas de 0,05 puis `ensure MasterStretcher` :

- **X (`alignementLateral`)** : 0.0 = centré, négatif vers le côté conducteur.
- **Y (`profondeur`)** : négatif vers l'arrière. Trop grand : le brancard entre dans les sièges avant.
- **Z (`hauteur`)** : les roues doivent toucher le plancher sans le traverser.

3. Portes requises (`requiredDoors`)

Index	Porte
0	Avant gauche (conducteur)
1	Avant droite (passager)
2	Arrière gauche
3	Arrière droite
4	Capot
5	Coffre / hayon
6	Soute (hélicoptères)

Certains véhicules modifiés ne suivent pas cette numérotation. Avec `Config.Debug = true`, la commande `/brancardDoors` affiche l'état de chaque porte du véhicule le plus proche : ouvrez la porte voulue et relevez son index.

4. Hélicoptères

- Soute arrière : `requiredDoors = {6}`. Sans porte ou toujours ouverte : `requiredDoors = {}`.
- Les patins empêchent souvent de s'approcher : augmentez `Config.MaxInteractionDistance` si l'option n'apparaît pas.

5. Nacelles de grande échelle

```
Config.LadderBasketConfig = {
    {
        label = "Nacelle EPAN",
        hash = -84503767,                    -- modèle de la NACELLE (pas du camion)
        offset = { x = 0.44, y = -0.43, z = 0.15 },
        rot = { x = 90.0, y = 0.0, z = 0.0 },
    },
}
```

Champ	Rôle
`label`	Nom pour vous repérer
`hash`	Modèle de la nacelle elle-même (objet attaché au camion)
`offset`	Position du brancard dans la nacelle
`rot`	Orientation ; une rotation X d'environ 90° le plaque contre la paroi

En jeu : `Alt` sur la nacelle → **Fixer à la nacelle**, **Sortir le brancard** ou **Menu Intérieur** ; `Alt` sur le brancard → **Détacher de la nacelle**. Une nacelle ne porte qu'un brancard.

Revision #8
Created 2026-01-25 15:49:48 UTC by Raph
Updated 2026-10-24 14:04:39 UTC by Raph