

Configuration Détaillée

Ce chapitre détaille les options disponibles dans le fichier `config.lua` pour adapter le script à votre serveur. Ce fichier est le cœur de la personnalisation du gameplay.

3.1 Framework & Permissions

Cette section permet de définir comment le script s'intègre à votre économie et à vos systèmes de métiers.

- `Config.FrameworkMetier` : Définit le framework utilisé par votre serveur.
 - `"esx"` : Pour les serveurs ESX Legacy ou v1.
 - `"qb"` : Pour les serveurs QBCore.
 - `"standalone"` : Aucune dépendance métier (tout le monde peut tout faire).
- `Config.TargetSystem` : Définit le système de visée (Third-eye).
 - `"ox"` : Recommandé (ox_target).
 - `"qb"` : Pour qb-target.
- `Config.JobRestriction` :
 - `true` : Active la restriction par métier. Seuls les métiers listés ci-dessous pourront utiliser les brancards.
 - `false` : Désactive les restrictions. Tout le monde peut utiliser le matériel.
- `Config.AuthorizedJobs` : Configuration fine des grades (si `JobRestriction` est activé). Le chiffre correspond au **grade minimum** requis.
 - `push` : Autorisation de pousser le brancard.
 - `patient` : Autorisation de manipuler le patient (installer/sortir).
 - `stow` : Autorisation de charger/décharger de l'ambulance.
 - `spawn` : Autorisation de faire apparaître un brancard via un item.
 - `extras` : Autorisation de modifier les accessoires (sac, oxygène...).
 - `delete` : Autorisation de supprimer le brancard (Admin/Boss).

3.2 Gameplay & Physique

Ces options modifient le ressenti et le comportement du brancard en jeu.

- `Config.DefaultKey` (`'E'`) : La touche clavier par défaut pour interagir (lâcher le brancard) si le Target n'est pas utilisé.

- **Config.EnableSlopePhysics** : Si `true`, le brancard soumis à la gravité roulera tout seul dans les pentes s'il n'est pas tenu ou freiné.
- **Config.SlowDownWhenPushing** : Si `true`, force le joueur à marcher (empêche le sprint) lorsqu'il pousse un brancard.
- **Config.HolsterWeaponBeforePush** : Si `true`, range automatiquement l'arme du joueur avant qu'il ne saisisse les poignées (évite les bugs visuels).
- **Config.AutoBrakeOnRelease** : Si `true`, les freins s'activent automatiquement dès que vous lâchez le brancard.

3.3 Audio et Immersion

- **Config.EnableWheelSound** : Active le bruitage réaliste de roulement.
- **Config.WheelSoundVolume** : Volume du son (0.0 à 1.0).
- **Config.WheelSoundDistance** : Distance à laquelle les autres joueurs entendent le brancard (défaut : 15 mètres).

3.4 Objets & Items

Vous pouvez définir quels items de votre inventaire font apparaître quel modèle de brancard.

Exemple de configuration :

```
Config.ItemsVeh = {
  {hash = `ferno-f2`, item = 'stretcher', label = 'Ferno F2'},
  {hash = `stryker`, item = 'stretcher3', label = 'Stryker M1'},
}
```

- hash : Le modèle 3D du brancard (doit exister dans le jeu).
- item : Le nom technique de l'item dans votre base de données (DB).
- label : Le nom affiché lors du spawn.

Revision #6

Created 2025-12-26 21:34:25 UTC by Raph

Updated 2026-01-25 15:49:41 UTC by Raph