Guide d'utilisation

Toutes les actions passent par l'**œil d'interaction** (`Alt` maintenu, puis viser le brancard, l'ambulance, la nacelle ou la personne). La seule touche directe est celle qui **lâche le brancard** : `E` par défaut, modifiable par chaque joueur dans *Paramètres > Raccourcis > FiveM > Lâcher le brancard*.

> Le guide complet pour les joueurs, avec illustrations et fiche réflexe, est le PDF **Formation-Brancard-MasterStretcher.pdf** fourni dans l'archive.

Sortir un brancard

Méthode	Comment
Depuis l'ambulance	Ambulance à moins de 5 km/h, portes arrière ouvertes : `Alt` sur l'ambulance → **Sortir le brancard**. Il arrive directement en main.
Depuis l'inventaire	Utiliser l'item brancard. L'item n'est retiré que si le brancard apparaît vraiment.
Commande	`/brancard` (ou `/brancard 2` pour le 2e modèle de `Config.ItemsVeh`).

Chaque ambulance configurée embarque son brancard dès qu'un joueur monte à bord (auto-armement). Un joueur peut avoir au plus `Config.MaxStretchersPerPlayer` brancards en service (2 par défaut) ; ceux des ambulances ne comptent pas.

Pousser et lâcher

- **Prendre** : `Alt` sur le brancard → **Pousser/Lâcher**. Le personnage range son arme, les freins se desserrent.
- **Pendant la poussée** : marche ralentie, pas de course, saut, accroupissement ni tir. Un obstacle devant bloque l'avance ; une porte devant le brancard s'ouvre toute seule. En pente, le brancard s'incline.
- **Lâcher** : touche `E`, puis au choix :

Choix	Usage	Freins

Debout (pieds sortis)	Pause pendant le transport	Toujours serrés
Couché (au sol)	Installer un patient, soins, fin d'intervention	Serrés par défaut (`Config.AutoBrakeOnRelease`)

- **Freins** : sur un brancard couché, `Alt` → **Bloquer/Débloquer Freins**. Un brancard sans frein peut rouler dans une pente.

Installer le patient

Ouvrir le menu : `Alt` sur le brancard → **Menu Gestion**.

Qui	Comment
Soi-même (tout le monde)	**S'installer** → position. La place est réservée par le serveur avant de s'allonger. **Se lever** pour descendre.
Un autre joueur	Brancard libre à moins de 4 m du blessé : `Alt` sur lui → **Inviter la personne à aller sur le brancard** → position. Il a 10 s pour accepter.
Un PNJ	Brancard libre à moins de 4 m : `Alt` sur le PNJ → **Mettre sur le brancard** → position. Fonctionne aussi sur un PNJ mort ou blessé au sol (positions allongées uniquement). **Sortir le patient** pour le descendre : un PNJ ramassé mort retombe au sol.

Un secouriste peut changer la position d'un patient : **Position Patient (Joueur)** ou **Position Patient (PNJ)**.

À l'hôpital, **Confier le patient à l'hôpital** (PNJ uniquement) : le personnel le prend en charge et le brancard est libéré. L'option n'apparaît que dans les zones hôpital configurées.

Réglages et accessoires

Menu Gestion → Accessoires & Réglages : dossier (debout / couché), garde-corps (levés / baissés) et matériel selon le modèle. Tous les joueurs voient les mêmes réglages.

L'ambulance

Action	Conditions

Rentrer dans l'ambulance	En poussant le brancard, portes requises ouvertes, à moins de 6 m. Le patient peut rester allongé.
Sortir le brancard	Ambulance arrêtée, portes ouvertes. Fonctionne même si quelqu'un est resté assis dans l'ambulance.
Menu Intérieur	Brancard rangé : même menu que *Menu Gestion* (patient, réglages) pendant le transport.

L'option de rangement reste toujours proposée : si c'est impossible (ambulance pleine, portes fermées), un message explique pourquoi. Une ambulance ne contient qu'un brancard.

Relais entre secouristes

`Alt` sur un collègue :

- **Donner le brancard** : vous poussez, lui non.
- **Prendre le relais** : il pousse, vous non.

L'autre joueur doit accepter dans les 15 secondes ; les deux doivent rester proches du brancard.

Nacelle de grande échelle

`Alt` sur la nacelle en poussant : **Fixer à la nacelle**. Pour le récupérer : **Sortir le brancard** (sur la nacelle, en main) ou **Détacher de la nacelle** (sur le brancard, reste sur place). **Menu Intérieur** donne accès au patient.

Supprimer un brancard

Brancard **couché et freiné** : `Alt` → **Supprimer le brancard** (selon le grade). Un patient encore allongé est relevé automatiquement.

Le serveur nettoie aussi seul : brancard vide d'un joueur déconnecté, brancard rangé dans une ambulance supprimée, brancard oublié au sol depuis `Config.AbandonedStretcherMinutes` (30 min par défaut, aucun joueur à moins de 50 m).

Touches

Touche	Action

`Alt` maintenu	Œil d'interaction (ox_target / qb-target)
`E`	Lâcher le brancard (choix Debout / Couché)

Sans système d'interaction (`Config.TargetSystem = "none"`), la touche `E` sert aussi à prendre le brancard le plus proche.

Revision #10
Created 2025-12-26 22:01:44 UTC by Raph
Updated 2026-10-24 14:04:37 UTC by Raph