

Ajout et configuration d'un véhicule

Contrairement à une configuration manuelle dans un fichier, BootStore utilise un **outil de configuration en jeu**.

Étapes

1. Approche-toi d'un véhicule (moins de 5 mètres).
2. Tape `/config` en jeu.
3. Une interface s'ouvre : choisis le nom, le modèle 3D de l'objet, son type, son icône, et éventuellement une porte requise pour y accéder.
4. Valide : l'outil te fait ensuite positionner l'objet en deux temps (le fameux "double gizmo") :
 - **Phase 1** : position/rotation de l'objet **dans l'emplacement du véhicule voulu**.
 - **Phase 2** : position/rotation de l'objet **une fois tenu en main** par le joueur.
5. Une fois validé, la configuration est sauvegardée et s'applique immédiatement à tous les véhicules du même modèle.

Réutiliser une configuration existante (loadouts)

La commande `/loadout` permet de dupliquer la configuration d'objets déjà présents sur un véhicule proche, pour l'appliquer tel quel (position coffre + main incluses) à un autre modèle, sans repasser par le gizmo.

Revision #1

Created 2026-07-16 21:25:53 UTC by Raph

Updated 2026-07-16 21:27:23 UTC by Raph