

Feux, apparence et préréglages

Fichier `config/fire.lua`.

Types de feu

Type	Feu	PV d'une flamme	Remarque
<code>solid</code>	Sec (bois, papier, mobilier)	100	L'eau est l'agent idéal
<code>liquid</code>	Liquide (carburant, huile)	130	L'eau l' aggrave : mousse, poudre ou lance
<code>electrical</code>	Électrique	80	L'eau est sans effet et électrise : poudre ou CO ₂
<code>vehicle</code>	Véhicule	120	Mousse recommandée

`effectiveness` donne le multiplicateur de chaque agent : `0` sans effet, valeur négative = aggrave.
`waterShockDamage` : dégâts infligés à qui arrose un feu électrique. `spreadMultiplier` : vitesse de propagation propre au type.

Agents

Agent	Portée	Remarque
<code>water</code>	30 m	Scripts de lance, eau du jeu
<code>cannon</code>	75 m	Joueur dans un véhicule (<code>Config.CannonVehicles</code>) ; MasterLadder
<code>foam</code>	30 m	Réservée à l'action <code>extinguish</code> (pompiers)
<code>powder</code>	10 m	Extincteur du jeu (arme vérifiée par le serveur)
<code>co2</code>	7 m	Scripts d'extincteur CO ₂

`maxReach` est vérifié par le serveur : un impact plus loin que la portée est refusé et signalé dans les logs.

Particules

`Config.Particles` liste les effets proposés dans le menu, par type : `flame`, `smoke`, `extra`. Ajoutez n'importe quel effet natif de GTA :

```
mon_effet = { kind = "smoke", label = "Ma fumée", asset = "core", name = "nom_de_l_effet",
  offset = 1.0 },
```

Un effet introuvable n'empêche rien : la console affiche « Effet introuvable : `Config.Particles.mon_effet` ».

Préréglages

`Config.Presets` : feux prêts à l'emploi, proposés dans le menu et utilisables par `/fire start house` ou `CreateFire(coords, nil, { preset = 'house' })`.

Préréglage	Type	Flammes	Particularité
<code>trash</code> (poubelle)	solid	2	Ne se propage pas
<code>car</code> (voiture)	vehicle	6	Foyer principal plus gros, fumée noire
<code>house</code> (habitation)	solid	30	Fumée noire épaisse
<code>warehouse</code> (entrepôt)	solid	55	Grands panaches
<code>tanker</code> (citerne)	liquid	20	<code>bleve = true</code> : peut exploser
<code>transformer</code>	electrical	4	Étincelles
<code>brush</code> (broussailles)	solid	45	Propagation rapide, fumée blanche

Réglages visuels d'un préréglage (`visual`) : `flame`, `flameScale`, `mainBoost` (taille du foyer d'origine), `smoke`, `smokeScale`, `smokeEvery` (1 = fumée sur chaque flamme, 6 = légère), `smokeAlpha`, `extra`, `extraScale`, `extraEvery`. Tous sont aussi réglables dans le menu, feu par feu.