

Intégrations

MasterLadder

La lance canon de la nacelle éteint les feux MasterFire : chaque impact compte comme agent `cannon`, avec son efficacité selon le type de feu, et le porteur de la lance est crédité dans le rapport d'intervention.

Côté MasterLadder (`config/config.lua`) :

```
Config.WaterMonitor = {  
    -- ...  
    masterFire = { enabled = true, resource = "MasterFire", radius = 3.0, multiplier = 1.0 },  
}
```

Scripts de lance à incendie

Deux possibilités :

- le script appelle l'export client `SprayAt` pendant que l'eau coule (environ toutes les 250 ms) :

```
exports.MasterFire:SprayAt('water', pointImpact, 1.5)
```

- sans intégration : si le script éteint les feux natifs de GTA (`StopFireInRange`), MasterFire le détecte et compte un impact d'eau pour le joueur à portée (`Config.ReportUnknownAsWater`).

Appareil respiratoire (ARI)

L'ARI protège des dégâts de fumée (pas de la perte de visibilité). Un script d'ARI le déclare côté client :

```
exports.MasterFire:SetBreathingApparatus(true)  -- ou false à la dépose
-- ou :
LocalPlayer.state:set('masterfire:scba', true, true)
```

Dispatch

- `Config.DispatchSystem = "ps-dispatch"` ou `"cd_dispatch"` : les appels partent vers ces scripts, pour les métiers qui ont l'action `dispatch`.
- Autre système : `Config.DispatchSystem = "none"` et écoutez l'événement serveur :

```
AddEventHandler('masterfire:server:dispatch', function(data)
    -- data.incidentId, data.label, data.typeLabel, data.foyers, data.coords, data.jobs
end)
```

Autres scripts (braquages, accidents...)

```
-- feu de véhicule après un accident, avec appel des pompiers
exports.MasterFire:CreateFire(coords, nil, { preset = 'car', dispatch = true })
```

Voir [Exports et événements](#).

Revision #1

Created 2026-10-24 08:04:19 UTC by Raph

Updated 2026-10-24 08:04:19 UTC by Raph