

Réalisme

Fichier `config/realism.lua`. Chaque section a un `enabled` pour la désactiver.

Phases du feu

Chaque foyer a une **chaleur** de 0 à 100. Elle monte tant qu'il brûle (plus vite s'il est grand) et baisse quand on l'arrose : l'eau et la lance refroidissent bien, la poudre et le CO₂ peu.

Phase	Quand	Effet
Éclosion	chaleur < 25	Petites flammes, propagation ×0,5
Développement	chaleur < 70	Comportement normal
Embrasement	chaleur ≥ 70	Grandes flammes, fumée épaisse, propagation ×1,8
Couvant	intérieur embrasé et fermé	Flammes basses, fumée dense, ne se propage plus (voir backdraft)
Déclin	combustible épuisé	Le feu s'éteint de lui-même

Combustible (`fuelMinutes`) : durée de vie d'un feu laissé seul, par type (sec 25 min, liquide 15, électrique et véhicule 10), plus longue pour un grand feu. `0` = illimité. Un feu éteint ainsi apparaît comme « éteint faute de combustible ».

Surfaces

La propagation dépend de la surface sous la flamme :

Surface	Coefficient
Végétation	×1,7
Bois	×1,3
Intérieur	×1,1
Terre	×0,8
Béton, pierre	×0,45
Métal	×0,4

Surface	Coefficient
Route	×0,3
Sable	×0,2
Eau	0 (jamais)

Un départ de feu sur une route reste donc petit, un feu de broussailles part vite.

Les surfaces sont reconnues par leur **hash de matériau** (`Config.Surfaces.materials`). Pour compléter la table : `Config.Debug = true`, visez le sol et tapez `/mfsurface`, qui affiche le hash et la catégorie retenue. Un hash inconnu compte comme « autre » (×1), et les routes sont reconnues même sans hash.

Vent et météo

- Par vent fort, jusqu'à 75 % des nouvelles flammes partent **sous le vent**, et un peu plus loin.
- La météo multiplie la propagation et la chaleur : pluie ×0,5, orage ×0,4, neige ×0,3, canicule ×1,2...
- Seuls les feux extérieurs sont concernés. Compatible avec les scripts de synchronisation météo.

Feux en intérieur

Détectés automatiquement dans les intérieurs du jeu et les **MLO**. Un bâtiment sans intérieur (façade seule) est traité comme un feu extérieur.

- La chaleur monte 1,6 fois plus vite.
- Flammes plus basses, fumée qui s'étale sous le plafond, visibilité encore plus réduite pour ceux qui sont dans la pièce.
- La propagation ne franchit pas la limite intérieur / extérieur ; une porte fermée l'arrête.

Phénomènes dangereux

L'ARI ne protège pas de leurs dégâts. Les joueurs à moins de 60 m reçoivent les signes précurseurs.

Flashover (embrasement généralisé éclair)

Un intérieur dont la chaleur atteint 90 s'embrase d'un coup : +10 flammes, dégâts dans un rayon de 9 m. À 75, l'avertissement « fumées chaudes sous plafond » invite à **refroidir**.

Backdraft (explosion de fumées)

Un intérieur embrasé que personne n'ouvre manque d'air au bout de 2 min et devient **couvant**. Entrer alors qu'il est encore chaud (≥ 65) provoque l'explosion : +8 flammes, dégâts dans 7 m. **Refroidir depuis l'entrée** avant d'entrer l'évite, et le feu repart normalement.

BLEVE (explosion de citerne)

Une citerne (préréglage `tanker`, ou `bleve = true`) monte en pression tant qu'elle chauffe. À mi-parcours, la soupape siffle, une alerte part et un **compte à rebours** s'affiche à l'écran. Au bout (4 min sans refroidissement), elle explose : rayon de 35 m, +20 flammes. **Arroser le foyer** fait redescendre la pression.

`nativeExplosion` ajoute l'explosion native de GTA (dégâts aux véhicules). Désactivée par défaut : beaucoup d'anticheats bloquent les explosions.

Revision #1

Created 2026-10-24 08:04:17 UTC by Raph

Updated 2026-10-24 08:04:17 UTC by Raph