FAQ

- Dépannage - F.A.Q
- Support Administrateur/Tech
- Support Utilisateur / Joueur

Dépannage - F.A.Q

Avant tout : passez `Config.Debug = true`, redémarrez la ressource, reproduisez le problème et lisez **la console serveur** et **la console F8** du joueur. Les messages `[MasterStretcher]` donnent presque toujours la cause.

Outil de diagnostic en ligne : diagnostic MasterStretcher.

1. Installation et démarrage

Erreur au démarrage dans un fichier `.lua` du script. Artifacts trop anciens (Lua 5.4 requis) ou `ox_lib` absent / démarré après. Mettez à jour vos artifacts et placez `ensure ox_lib` avant `ensure MasterStretcher`.

« DÉMARRAGE BLOQUÉ : fichier(s) manquant(s) ou vide(s) ». Un fichier du script a été supprimé ou vidé. Réinstallez le dossier depuis l'archive d'origine (en gardant votre `config/`).

Le script démarre mais aucune option n'apparaît. La licence n'est pas validée. La console doit afficher `[MASTERMODS] Licence validée pour : …`. Sinon :

- « MasterKey invalide ou désactivée » : vérifiez la clé sur https://ressources.mastermods.dev, ou retirez-la (elle est facultative depuis la 3.6.0).
- « Serveur refusé par MasterMods » : contactez le support avec l'identifiant affiché.
- « Adresse cfx.re indisponible » : serveur en LAN ou sans clé serveur Cfx.re ; le script utilise un identifiant local, c'est normal.
- « API injoignable » : le serveur n'accède pas à internet ; le script tolère environ 1 h 30 de coupure avant de se désactiver.

Erreur `No such export` (ox_target, qb-target, ox_inventory). La ressource citée doit démarrer avant MasterStretcher, et `Config.TargetSystem` / `Config.InventorySystem` doivent correspondre à ce que vous utilisez.

Les textes affichent des noms de clés ou sont en français malgré `Config.Locale`. Codes valides : `fr`, `en`, `de`, `es`. Une langue introuvable retombe sur le français (un message l'indique en console).

2. Visuel et physique

Brancard invisible ou qui clignote pour certains joueurs. OneSync doit être activé. Si vous avez un anti-spam d'entités, autorisez les modèles de brancards et d'ambulances.

Le brancard est vu « en main » par un joueur mais au sol par les autres. Corrigé en 3.4.1 : la prise en main exige le contrôle réseau. Le joueur voit alors « Connexion réseau instable, réessayez » : il suffit de recommencer.

Le brancard vibre ou s'envole en le poussant. Désactivez `Config.EnableSlopePhysics` pour tester. Vérifiez aussi `attach.pos` du modèle (`/configStretcher`, licence Premium).

Le brancard ne roule pas en pente. Les freins sont serrés : sur un brancard couché, `Alt` → *Bloquer/Débloquer Freins*. Ou `Config.EnableSlopePhysics = false`.

Avertissement F8 `GetNetworkObject: no object by ID`. Corrigé en 3.4.1 : mettez à jour.

3. Interactions

Je ne vois pas l'œil sur le brancard. Approchez-vous (environ 2,5 m), regardez la console F8. Avant la 3.5.2, les options pouvaient rester invisibles jusqu'à 30 min après une connexion ou un redémarrage de la ressource : mettez à jour.

« Pousser/Lâcher » absent. Permission `push` insuffisante (`Config.JobRestriction`), ou vous êtes allongé / assis. Si un autre joueur pousse déjà ce brancard, passez par le relais.

Impossible d'installer un PNJ. Un brancard libre doit être à moins de 4 m du PNJ, et le PNJ à pied (pas dans un véhicule). Les PNJ morts ou blessés au sol sont acceptés depuis la 3.5.0 (`Config.NPC.AllowDown`). Avec qb-target, mettez à jour : l'option ne faisait rien avant la 3.5.0.

« Confier le patient à l'hôpital » n'apparaît pas. Le brancard doit être dans une zone de `Config.NPC.HospitalZones`. Les coordonnées fournies sont celles des hôpitaux d'origine : adaptez-les si vous utilisez un MLO.

Impossible d'inviter un joueur. Brancard libre à moins de 4 m du blessé, blessé à pied et conscient : il doit cliquer sur *Accepter* dans les 10 secondes.

4. Véhicules

« Rentrer dans l'ambulance » absent. L'option n'apparaît qu'en poussant un brancard, à moins de `Config.MaxInteractionDistance` (6 m) du centre d'un véhicule déclaré dans `Config.AmbulanceConfig`. Vérifiez le `hash` (nom de spawn exact). Pour un véhicule très long, augmentez `Config.MaxInteractionDistance`.

Au clic : « Ouvrez d'abord les portes de l'ambulance ! » alors qu'elles sont ouvertes. Si les portes ont été arrachées, mettez à jour : depuis la 3.5.0, une porte arrachée compte comme ouverte. Sinon, la numérotation des portes de ce véhicule est différente. Avec `Config.Debug = true`, `/brancardDoors` indique l'index de chaque porte ouverte : corrigez `requiredDoors`.

Au clic : « Ambulance pleine » alors qu'elle paraît vide. Depuis la 3.4.1, un lien vers un brancard qui n'est pas réellement fixé dans le véhicule est vérifié puis nettoyé automatiquement en quelques secondes. Réessayez après 5 secondes. Si le message persiste, un brancard est bien rangé : *Sortir le brancard*.

Le rangement marche à deux mais pas à plusieurs. Corrigé en 3.4.1 (brancard auto-armé fixé par le mauvais joueur, sortie impossible quand quelqu'un est assis dans le véhicule). Mettez à jour.

« Sortir le brancard » ou « Menu Intérieur » ne fait rien après avoir roulé. Corrigé en 3.4.3 (le serveur mesurait la distance jusqu'à l'ancienne position du brancard). En debug, la console affichait `distance_too_far`.

« Le véhicule est détruit : le brancard a brûlé avec lui ». Normal depuis la 3.5.0 : un brancard rangé dans un véhicule explosé n'est plus utilisable. Faites-en apparaître un autre.

L'ambulance se cabre ou part dans tous les sens quand un patient est à bord. Corrigé en 3.4.2 : mettez à jour. Si cela arrive aussi avec un brancard vide, vérifiez `hauteur` et `profondeur` de ce véhicule (brancard enfoncé dans le plancher ou les sièges).

Le brancard traverse le plancher ou flotte dans le véhicule. Ajustez `hauteur` (Z) dans l'entrée `offsetsByModel` de ce modèle de brancard.

Le brancard rentre dans les sièges avant / le véhicule s'envole. `profondeur` (Y) trop grande : réduisez-la pour reculer le brancard.

5. Son et items

Pas de son de roues. Vérifiez `html/sounds/wheels.mp3`, `Config.EnableWheelSound`, `Config.WheelSoundVolume`, et que le joueur n'a pas coupé le volume des interfaces (NUI) dans GTA.

L'item est utilisé mais aucun brancard n'apparaît.

- Le nom de l'item doit être identique dans `Config.ItemsVeh` et dans votre inventaire.
- Le modèle doit être streamé (erreur `model not found` en F8).
- Message « Vous avez déjà trop de brancards en service » : limite `Config.MaxStretchersPerPlayer` atteinte.
- ox_inventory : vérifiez l'`export` de l'item (nom du dossier) et la version d'ox_inventory (message « mode dégradé » en console).

L'item a disparu sans brancard. Depuis la 3.4.1, l'item n'est retiré qu'après l'apparition réussie. Avec ox_inventory, le retrait dépend de `consume` et l'usage est annulé si le joueur n'a pas la permission.

Toujours bloqué ? Posez votre problème sur le Discord MasterMods avec la console serveur et F8 en `Config.Debug = true`.

Support Administrateur/Tech

Questions fréquentes des administrateurs et développeurs de serveur. Pour les problèmes généraux, voir Dépannage - F.A.Q.

L'option pour ranger le brancard ne s'affiche pas.

- Le `hash` du véhicule doit être son nom de spawn exact, entre accents graves.
- Vous devez pousser un brancard, à moins de `Config.MaxInteractionDistance` (6 m par défaut) du **centre** du véhicule. Pour un véhicule long, augmentez cette valeur ; le champ `detection` n'est plus utilisé.
- Depuis la 3.4.1, l'option reste affichée même quand le rangement est impossible : le message au clic indique la cause (portes, ambulance pleine).

Le patient est mal placé (trop haut, trop bas, décalé, tourné). Ajustez l'animation concernée dans `config/stretchers.lua` (`Config.AnimsFernoF2`…) : `z` pour la hauteur, `y` pour la position le long du brancard, `x` latéral, `r` pour l'orientation. Chaque modèle de brancard peut avoir sa propre liste d'animations dans `Config.Lits`.

Les pieds ne se déplient / replient pas. `extrasPieds = { haut = …, bas = … }` dans `Config.Brancards` doit contenir les numéros d'extras de votre modèle 3D (pieds dépliés, pieds repliés). Sans cela, `/configStretcher` refuse aussi de calibrer le modèle.

Le brancard est mal tenu en main ou mal posé au sol. Calibrez-le avec `/configStretcher <modèle>` (licence Premium) : position en main (`attach`), puis hauteur au sol (`groundOffset`). Collez le résultat dans `Config.Brancards`.

Un nouveau modèle de brancard n'est pas reconnu. Il doit être déclaré dans `Config.Brancards` **et** dans `Config.Lits`, et dans `Config.ItemsVeh` pour pouvoir apparaître par item ou `/brancard`. Le serveur refuse tout modèle absent de ces listes.

Faut-il une MasterKey ? Non depuis la 3.6.0 : le serveur est reconnu par son adresse cfx.re. La clé rattache le serveur à votre compte MasterMods (portail, support, outils Premium). Si vous en avez une : `set mastermods_key "MM-XXXXX"` dans `server.cfg` (avec `set`, pas `setr`) ; elle est prioritaire sur `Config.MasterModsKey` et n'est pas envoyée aux joueurs. Avec `Config.Debug = true`, la console indique d'où elle est lue.

Mon serveur utilise `sv_stateBagStrictMode`. Compatible : tout l'état du brancard est écrit par le serveur.

Je veux piloter le brancard depuis un autre script. Utilisez les exports et événements : voir Exports et événements. N'appelez pas les événements réseau internes `stretchermod:server:*` : ils

sont validés par le serveur et peuvent changer d'une version à l'autre.

Limiter les abus (brancards partout). `Config.MaxStretchersPerPlayer` limite les brancards par joueur, `Config.AbandonedStretcherMinutes` supprime les brancards oubliés, et `Config.AuthorizedJobs` réserve chaque action à un métier et un grade.

Le portail affiche l'erreur `autoarm_attach_failed`. Le brancard auto-armé n'a pas pu être fixé dans l'ambulance : il est supprimé et un nouvel essai a lieu 1 minute plus tard. Depuis la 3.5.2, la cause est indiquée entre parenthèses. `no_answer` ou `stretcher_not_replicated` : connexion lente du joueur, sans conséquence si c'est rare. `missing_offsets` : configuration du véhicule incomplète (`config/vehicles.lua`). Autre cause répétée : signalez-la sur le Discord.

Le portail affiche l'erreur `stale_link_cleaned`. Ce n'est pas un plantage : le script a trouvé une ambulance qui se croyait chargée d'un brancard qui n'y était plus, et l'a libérée. Le détail donne la cause. *Brancard introuvable* : un autre script l'a supprimé (`/dv`, nettoyage des véhicules inoccupés de txAdmin, garage) ; depuis la 3.5.1, l'ambulance est libérée immédiatement et cette erreur ne devrait plus apparaître. *Brancard détaché du véhicule* : le plus souvent une sortie de brancard ratée (connexion lente) ; depuis la 3.6.1, le brancard est remis en place automatiquement. Si l'erreur revient en 3.6.1, signalez-la sur le Discord avec le détail (distance, état).

Contact

- Discord : https://discord.mastermods.dev
- Site MasterMods : https://mastermods.dev
- Boutique d'Anto (véhicules) : https://antomods.mastermods.dev

Support Utilisateur / Joueur

Le guide complet est le PDF **Formation-Brancard-MasterStretcher.pdf** fourni par votre serveur. Voici les questions les plus fréquentes.

Je n'arrive pas à pousser le brancard.

- Vous êtes peut-être allongé ou assis : levez-vous d'abord.
- Un autre secouriste le pousse déjà : demandez-lui le relais (`Alt` sur lui → *Prendre le relais*).
- Votre métier ou votre grade ne le permet pas sur ce serveur.
- Message « Connexion réseau instable, réessayez » : attendez une seconde et recommencez.

Comment sortir le brancard de l'ambulance ? Ambulance arrêtée, portes arrière ouvertes : `Alt` sur l'ambulance → *Sortir le brancard*. Vous le prenez directement en main.

Comment le ranger ? En le poussant, portes arrière ouvertes : `Alt` sur l'ambulance → *Rentrer dans l'ambulance*. Si c'est impossible, un message dit pourquoi : « Ambulance pleine » (elle a déjà son brancard) ou « Ouvrez d'abord les portes ».

Comment lâcher le brancard ? Touche `E` (ou celle que vous avez choisie dans *Paramètres* > *Raccourcis* > *FiveM* > *Lâcher le brancard*), puis *Debout* ou *Couché*.

Peut-on mettre plusieurs patients sur un brancard ? Non, une seule personne (joueur ou PNJ). La place est réservée dès que quelqu'un s'installe.

Je n'arrive pas à installer un blessé. Approchez le brancard à moins de 4 m de lui. Un joueur doit accepter l'invitation dans les 10 secondes ; un PNJ doit être à pied (vivant, blessé ou mort).

Comment descendre du brancard ? `Alt` sur le brancard → *Menu Gestion* → *Se lever*.

Le brancard roule tout seul. Ses freins sont desserrés : posez-le couché et `Alt` → *Bloquer/Débloquer Freins*.

Le brancard est coincé dans un mur ou dans le sol. Posez-le couché, freins serrés, puis `Alt` → *Supprimer le brancard* (selon votre grade). Un patient encore dessus est relevé à côté. Sinon, prévenez un responsable : les brancards oubliés sont supprimés automatiquement au bout de 30 minutes.

« Vous avez déjà trop de brancards en service ». Chaque joueur peut en avoir 2 à la fois : rangez ou supprimez l'un des vôtres. Le brancard de l'ambulance ne compte pas.