

Dépannage - F.A.Q

Ce guide de dépannage couvre la majorité des problèmes techniques rencontrés lors de l'installation ou de l'utilisation quotidienne du script.

6.1 Installation & Démarrage

Q : Erreur `Script error ... @MasterStretcher/server/main.lua` dans la console.

Cause : Votre version de serveur (Artifacts) est trop ancienne et ne supporte pas la syntaxe Lua 5.4 (ex: `const`, `local function`).

Solution :

1. Mettez à jour vos artifacts FiveM vers la version **5848** ou supérieure (Windows/Linux).
2. Assurez-vous que votre `server.cfg` contient bien `set mysql_ui true` si vous utilisez oxmysql récent.

Q : Le script démarre mais rien ne se passe (pas d'items, pas de commande).

Cause : La liaison avec la **MasterKey** a échoué ou la clé est absente.

Solution :

1. Vérifiez `Config.MasterModsKey` dans `config.lua`. Elle ne doit pas être vide.
2. Vérifiez que votre serveur a accès à internet (le script doit valider la configuration au démarrage).
3. Vérifiez la console serveur (F8 ou TXAdmin), un message explicite doit apparaître : `[MasterStretcher] Authentification réussie`.

Q : Erreur `No such export ...` (`ox_target` ou `qb-target`).

Cause : MasterStretcher démarre **avant** votre script de target, ou le nom de la ressource est incorrect.

Solution :

1. Dans votre `server.cfg`, assurez-vous que `ensure ox_target` (ou `qb-target`) est placé **AVANT** `ensure MasterStretcher`.
2. Vérifiez la valeur de `Config.TargetSystem` dans le `config.lua`.

6.2 Problèmes Visuels & Physique

Q : Les brancards sont invisibles ou clignotent pour certains joueurs.

Cause : Problème de synchronisation des entités (Entity Lockdown) ou OneSync.

Solution :

1. Ce script **nécessite OneSync Infinity** pour fonctionner correctement. Activez-le dans votre `server.cfg` : `set onesync on`.
2. Si vous utilisez un script type "Anti-Entity-Spam", ajoutez les modèles `ferno-f2`, `fernof3` et `stryker` à la liste blanche (whitelist).

Q : Le brancard s'envole ou vibre violemment quand je le pousse.

Cause : Conflit de physique entre le joueur et le brancard.

Solution :

1. C'est souvent dû à une latence réseau (Lag) ou à un script de "Pousser véhicules" qui interfère.
2. Désactivez temporairement `Config.EnableSlopePhysics` dans le `config.lua` pour voir si cela stabilise la situation.
3. Vérifiez que vous n'avez pas modifié les fichiers `.meta` des véhicules qui pourraient changer la collision.

Q : Le brancard ne roule pas dans les pentes.

Cause : Les freins sont actifs ou la fonctionnalité est désactivée.

Solution :

1. Vérifiez `Config.EnableSlopePhysics = true`.
2. En jeu, ciblez le brancard et vérifiez si l'option "**Débloquer Freins**" est disponible. Par défaut, lâcher un brancard active ses freins (`Config.AutoBrakeOnRelease`).

6.3 Interactions & Target

Q : Je ne vois pas l'œil (Target) sur le brancard.

Cause : Problème de distance ou de modèle.

Solution :

1. Rapprochez-vous (la distance est réglée à ~2.5m).
2. Vérifiez que le script n'est pas en erreur dans la console F8 (Client).
3. Si vous avez redémarré le script en jeu (`restart`), les targets peuvent disparaître.
Relancez votre client FiveM.

Q : L'option "Pousser" est grisée ou ne marche pas.

Cause : Restriction métier ou état bloqué.

Solution :

1. Si `Config.JobRestriction = true`, vérifiez que votre job est bien dans `Config.AuthorizedJobs` et que vous avez le grade requis.
2. Un autre joueur "contrôle" peut-être déjà le brancard (problème de synchro réseau).
Supprimez le brancard et refaites-le spawn.

Q : Je ne peux pas installer de PNJ (Civil) sur le brancard.

Cause : Le PNJ est mort ou est considéré comme un objet statique.

Solution :

1. Le script empêche d'installer des PNJ qui sont dans des véhicules.
 2. Le PNJ doit être en état de "ragdoll" ou vivant.
-

6.4 Véhicules & Ambulances

Q : Je n'ai pas l'option "Rentrer le brancard" sur mon ambulance.

Cause : La condition de sécurité n'est pas remplie.

Solution : vérifiez les points suivants DANS L'ORDRE.

1. **Portes :** Les portes arrières sont-elles GRANDES OUVERTES ? (Vérifiez `requiredDoors` dans la config).
2. **Modèle :** Le véhicule est-il configuré dans `Config.AmbulanceConfig` ? Vérifiez le nom de spawn (Hash).
3. **Occupation :** L'ambulance pense-t-elle qu'elle a déjà un brancard ? (Voir point suivant).
4. **Orientation :** Vos pieds (et ceux du brancard) doivent être proches de l'arrière du véhicule.

Q : L'ambulance me dit "Place occupée" alors qu'elle est vide.

Cause : Désynchronisation de l'état du véhicule (StateBag). Cela arrive si un brancard a été supprimé via un script de nettoyage (ClearArea) sans être sorti proprement.

Solution :

1. Faites apparaître une nouvelle ambulance.
2. (Avancé) Un admin peut utiliser un script pour reset le StateBag `attachedStretcher` du véhicule à `nil`.

Q : Le brancard traverse le sol ou flotte dans l'ambulance.

Cause : Les coordonnées `hauteur` (Z) sont mal réglées dans `Config.AmbulanceConfig`.

Solution :

1. Ouvrez `config.lua`.
2. Modifiez la valeur `hauteur` pour ce modèle : * Si il flotte : Diminuez la valeur (ex: passez de `-0.25` à `-0.35`). * Si il est dans le sol : Augmentez la valeur.
3. Redémarrez le script pour tester.

Q : Le brancard explose ou le véhicule s'envole quand je le rentre.

Cause : Collision physique violente. Le brancard touche la hitbox du véhicule.

Solution :

1. C'est souvent dû à une valeur `profondeur` trop élevée (le brancard rentre trop loin et touche les sièges avant).
2. Réduisez la `profondeur` (rapprochez-le des portes arrières).

6.5 Audio & Items

Q : Aucun son de roues quand je pousse.

Cause : Fichier manquant ou volume trop bas.

Solution :

1. Vérifiez que le fichier `html/sounds/wheels.mp3` est bien présent sur votre serveur.
2. Vérifiez `Config.WheelSoundVolume` (augmentez à 0.5 ou 1.0 pour tester).
3. Vérifiez que vous n'avez pas désactivé les sons NUI dans vos paramètres GTA.

Q : L'item s'utilise mais le brancard n'apparaît pas.

Cause : Erreur SQL ou nom d'item incorrect.

Solution :

1. Vérifiez que le nom de l'item dans votre base de données (`items` ou `shared`) correspond EXACTEMENT à celui dans `Config.ItemsVeh` (colonne `item`).
 2. Vérifiez si vous avez l'erreur `model not found` dans la console F8 (le modèle 3D `ferno-f2` n'est pas streamé).
-

Revision #2

Created 2025-12-26 22:16:20 UTC by Raph

Updated 2026-04-02 14:48:11 UTC by Raph