Installation

Prérequis

Élément	Détail
Compte Cfx.re	Pour récupérer la ressource dans Keymaster
Artifacts FiveM	Version récente (la dernière version *recommandée*) ; Lua 5.4 requis
OneSync	**Obligatoire** (les brancards sont créés et synchronisés par le serveur)
ox_lib	**Obligatoire**, démarré avant MasterStretcher
ox_target ou qb-target	Recommandé (sinon : interactions au clavier, `Config.TargetSystem = "none"`)
ox_inventory	Facultatif ; version récente si vous l'utilisez (voir Configuration Détaillée)

1. Récupérer la ressource

1. Sur la boutique Tebex MasterMods, ajoutez le paquet gratuit **MasterStretcher** et validez la commande à 0,00 €. Elle est liée à votre compte Cfx.re.
2. Sur Keymaster, onglet **Granted Assets**, téléchargez l'archive **MasterStretcher**.

L'archive contient :

- le dossier `MasterStretcher/` : la ressource ;
- `Formation-Brancard-MasterStretcher.pdf` : le guide joueurs, à partager à vos secouristes (il ne va pas dans `resources`).

2. Installer sur le serveur

1. Copiez le dossier `MasterStretcher` dans `resources/`. Gardez exactement ce nom : il sert à l'export ox_inventory (`MasterStretcher.stretchermod_use_item`).

2. Dans `server.cfg`, démarrez-le **après** ses dépendances :

```
ensure ox_lib
ensure ox_target        # ou qb-target
ensure ox_inventory     # si utilisé
ensure MasterStretcher
```

3. MasterKey (facultative)

Depuis la 3.6.0, le script fonctionne **sans MasterKey** : le serveur est reconnu automatiquement par son adresse cfx.re. Au démarrage, la console affiche `[MASTERMODS] Serveur identifié : xxxx.users.cfx.re`.

La MasterKey rattache le serveur à votre compte MasterMods (portail, support, outils Premium). Pour l'ajouter :

1. Créez votre MasterKey gratuite : https://ressources.mastermods.dev/CreerMasterKey.php
2. **Recommandé** : ajoutez-la dans `server.cfg` :

```
set mastermods_key "MM-XXXXX"
```

Utilisez bien `set` (et non `setr`) : la clé reste côté serveur. Elle est prioritaire sur la config.

Autre possibilité : `Config.MasterModsKey = "MM-XXXXX"` dans `config/config.lua`. Ce fichier est téléchargé par les joueurs ; `server.cfg` est donc préférable.

Au démarrage, la console doit afficher : `[MASTERMODS] Licence validée pour : <nom du serveur>`. Si elle affiche « Aucune MasterKey (facultative) » alors que vous en avez mis une, la clé n'est pas lue (voir Dépannage - F.A.Q).

4. Adapter la configuration

Les fichiers de `config/` restent modifiables (ils ne sont pas chiffrés) :

Fichier	Contenu	Page
`config/config.lua`	Licence, langue, framework, permissions, gameplay, son, items, sécurité	Configuration Détaillée

Fichier	Contenu	Page
`config/stretchers.lua`	Modèles de brancards, items, accessoires, positions du patient	Configuration Détaillée
`config/vehicles.lua`	Ambulances et nacelles	Configuration des Véhicules

Mettre à jour

1. Sauvegardez votre dossier `config/`.
2. Remplacez le dossier `MasterStretcher` par celui de la nouvelle archive.
3. Remettez votre `config/` et comparez-le avec la nouvelle version : les nouvelles options sont listées dans les Journaux des changements. Une option absente de votre ancienne config prend sa valeur par défaut.
4. Redémarrez le serveur (ou `ensure MasterStretcher`).

> **Mise à jour depuis la 3.4.0** : rien n'est obligatoire. Pensez à déplacer votre clé dans `server.cfg` et regardez les deux nouveaux réglages `Config.MaxStretchersPerPlayer` et `Config.AbandonedStretcherMinutes`.

Ne pas modifier

Le script vérifie au démarrage que tous ses fichiers sont présents. S'il en manque un, il refuse de démarrer et l'indique en console : réinstallez alors la ressource depuis une archive propre.

Revision #20
Created 2024-06-01 01:47:06 UTC by Raph
Updated 2026-10-30 19:46:43 UTC by Raph