

Installation générale de véhicules

- [Réception de la ressource sur KeyMaster](#)
- [Installation sur le serveur](#)
- [Faire apparaître un véhicule](#)
- [En cas de malfonctionnement](#)
 - [Les gyrophares ne fonctionnent pas](#)
 - [Les pièces ModKit n'apparaissent pas](#)

Réception de la ressource sur KeyMaster

Disponibilité des Mods sur Tebex

Une fois votre achat effectué sur la plateforme Tebex, **les mods d'Anto** seront disponibles immédiatement. Pour accéder à ces mods, rendez-vous sur [Keymaster](#) et sélectionnez l'onglet "Granted Assets". Ensuite, cliquez simplement sur "Download" pour le mod concerné.

En ce qui concerne les mods de Raph, ceux-ci seront disponibles dans un délai maximum de 2 heures après l'achat. Le cheminement reste identique : dirigez-vous vers [Keymaster](#), ouvrez l'onglet "Granted Assets", et cliquez sur "Download" pour télécharger votre mod.

Cette procédure vous garantit un accès rapide et simplifié à vos achats.

Installation sur le serveur

Installation du dossier

Après avoir téléchargé le mod, il est nécessaire de dézipper l'archive en utilisant un outil tel que Windows, 7-Zip, WinRAR ou tout autre logiciel similaire. Une fois décompressé, le dossier doit ressembler à ceci :

[image.png](#)

Notez qu'il est possible que le `fxmanifest.lua` soit remplacé par un `__resource.lua`.

Notez que, dans le cas où le mod n'a pas de gyrophares, le fichier `carcols.meta` ne sera pas présent.

Notez que, dans le cas où le mod n'a pas été livré via KeyMaster, le fichier `.fxap` ne sera pas présent.

Ensuite, placez le dossier parent dans le dossier "resources" géré par votre serveur. Cette structure garantit que le mod est correctement organisé pour une installation sans problème. Assurez-vous de ne pas modifier cette hiérarchie pour éviter tout dysfonctionnement.

Chargement du mod

Pour pouvoir jouer avec le mod, vous devez le démarrer soit dans la console, soit dans le fichier `server.cfg` en utilisant la commande `ensure NomDuDossier`, où `NomDuDossier` est le nom du dossier que vous avez mis dans le dossier resources.

Faire apparaître un véhicule

Pour faire apparaître (spawn) un véhicule, vous devez utiliser le nom du fichier .yft situé dans le dossier "stream". Ce fichier contient les informations nécessaires pour charger le modèle du véhicule dans le jeu. Utilisez ce nom de fichier pour invoquer le véhicule dans le jeu ou dans les scripts de votre serveur.

[image.png](#)

Dans le cas présent, le nom de spawn sera `mbaus`.

Dans le cas d'un mod pourvu de modkit, le nom de spawn sera le nom le plus logique.

[image.png](#)

Ici, le nom de spawn sera `ec145`.

En cas de malfonctionnement

En cas de mal fonctionnement

Les gyrophares ne fonctionnent pas

Si les gyrophares ne fonctionnent pas, assurez-vous de ne pas avoir plusieurs ID siren commun avec un autre véhicule. (carcols.meta et carvariations.meta)

Si c'est le cas, changer simplement la valeur des ID :

- Dans le carvariations.meta :

[image.png](#)

- Dans le carcols.meta :

[image.png](#)

La valeur mise doit être la même dans les deux fichiers.

En cas de malfonctionnement

Les pièces ModKit n'apparaissent pas

Si les pièces du **véhicule en modkit** ne s'assemblent pas automatiquement, veuillez vérifier que les ID du modkit dans le `carcols.meta` et le `carvariations.meta` ne sont pas attribués à un autre véhicule en modkit.

Si c'est le cas, changer simplement la valeur des ID.

Carvariations.meta :

[image.png](#)

[image.png](#)