

En cas d'erreur

Activez d'abord `Config.Debug = true` : la console détaille ce que fait le script.

« Licence MasterMods refusée »

La console explique la raison. À vérifier :

- la clé est exacte (copier-coller depuis le portail, sans espace) et active ;
- `set mastermods_key` est placé **avant** `ensure MasterFire` ;
- moins de 3 serveurs différents l'ont utilisée ces dernières 24 h.

Tant que la licence n'est pas validée, aucun feu ne peut être créé (l'extinction reste possible).

« API MasterMods injoignable (code 0) »

Le serveur ne peut pas sortir sur Internet (pare-feu, DNS, hébergeur). Le script tolère environ 1 h 30 de coupure avant de bloquer la création de feux.

« DÉMARRAGE BLOQUÉ : fichier(s) manquant(s) »

Un fichier de la ressource a été supprimé ou vidé. Réinstallez depuis l'archive d'origine.

« Vous n'avez pas la permission »

Voir [Permissions & administration](#). Pour tester rapidement : `Config.BypassPermissions = true` (puis remettez `false`).

Un feu existe (`/fire list`) mais rien ne s'affiche

- Un effet de `Config.Particles` est introuvable : la console F8 affiche « Effet introuvable » avec la clé. Corrigez l'asset ou le nom.
- Vous êtes à plus de 160 m (`StreamInDistance`).

Le feu ne se propage pas

- Aucun joueur à moins de 150 m (`ScoutRange`) : c'est voulu.
- Surface peu combustible (route, sable, eau), pluie, ou propagation à 0 % (poubelle).
- Phase « couvant » ou « déclin ».
- `/mfsurface` (debug) montre la surface et la catégorie retenue.

Le feu ne s'éteint pas

- Mauvais agent : eau sur un feu électrique (sans effet) ou de carburant (l'aggrave).
- Trop loin : chaque agent a une portée vérifiée par le serveur.
- Arrosage interrompu : une flamme reprend des forces au bout de 4 s.

Les appels n'arrivent pas

- Personne n'a l'action `dispatch` (ACE `masterfire.firefighter`, ou métier + service).
- `Config.DispatchSystem` pointe vers un script non démarré.
- La case « Envoyer l'appel » n'était pas cochée.

Support

discord.mastermods.dev : joignez la console serveur et la console F8 avec `Config.Debug = true`.

Revision #1

Created 2026-10-24 08:04:21 UTC by Raph

Updated 2026-10-24 08:04:21 UTC by Raph