

# Installations de mods, livrées ou de kneeboards dans DCS

La question revient de façon récurrente : comment installer les mods que j'ai téléchargé.

**La règle de base pour la plupart des mods ajoutant avions, navires, véhicules, objets statiques, ne vont jamais (ou quasiment) dans le répertoire du simu !!**

Sinon vous aurez un message d'erreur au lancement de DCS

La première chose à faire est de localiser votre dossier "**Parties enregistrées**" que Windows reconnaît sous le nom "**Saved Games**". Le plus souvent il se situe dans:

**C:\Utilisateurs(Users)\Votre nom-login\Parties enregistrées (Saved Games)**

Une fois localisé, on doit avoir un truc comme ça:

**C:\Utilisateurs\xxxx\Parties enregistrées\DCS version**

On va préparer la future installation des mods:

1° Créer un dossier "**Mods**" dans le dossier DCS de Saved Games

2° dans ce dossier "Mods" créer deux dossiers, un nommé "**aircraft**" et l'autre nommé "**tech**".

Une fois que c'est fait on est prêt à installer, le plus souvent par copié/collé les mods que l'on a téléchargés. Ils sont souvent au format .zip ou .rar, il faut donc d'abord les extraire là où on saura les retrouver. Important pour les dossiers créés plus haut: [respecter l'orthographe ainsi que majuscules/minuscules.](#)

Au final on doit avoir (dans la plupart des cas):

**C:\Utilisateurs\xxxx\Parties enregistrées\DCS version\Mods\aircraft\Nom du mod avion**  
dans le cas d'un avion pilotable ou IA, et par exemple: **C:\Utilisateurs\xxx\Parties enregistrées\Mods\aircraft\A-4E-C**

**C:\Uilsateurs\xxxx\Parties enregistrées\DCS version\Mods\tech\nom du mod**

Exemple: **C:\Utilisateurs\xxx\Parties enregistrées\Mods\tech\Hangar Istres**

Si tout s'est bien passé le mod est accessible/pilotable via l'éditeur de mission.

Autre rubrique qui va venir se greffer au même endroit (Parties enregistrées): les livrées. C'est le même principe, dans le dossier DCS de Parties enregistrées on va créer un dossier **"Liveries"**, et dans ce dossier on va créer des dossiers correspondants aux avions de DCS (mods ou modules), par exemple "M-2000C" ou "uh-1h" ou "F-16C\_50", "FA-18\_hornet". Important: il faut trouver le nom exacte pour chaque dossier, une piste conduit à aller voir dans le dossier **"CoreMods"** de DCS.

Au final cela donne **C:\Utilisateurs\xxxx\Parties enregistrées\DCS....\Liveries\Nom de l'avion** (ça peut aussi être un mod cockpit ou une livrée pour un navire)

Au même titre que les livrées et en suivant le même principe on peut créer un dossier **"Kneeboard"** (Planchette) avec les avions en sous dossiers.

Si vous avez beaucoup de livrées vous pouvez en rationaliser la gestion en créant un dossier complètement indépendant de DCS, tuto:

<https://www.checksix-forums.com/viewtopic.php?f=435&t=201043&p=1652841#p1652841>

Pour la gestion des mods allant dans DCS il vaut mieux utiliser un gestionnaire de mods, cela facilite l'installation et la désinstallation quasi obligatoire à chaque mise à jour, le dossier Partie enregistrées n'étant pas impacté. Tuto:

<https://www.checksix-forums.com/viewtopic.php?f=435&t=195875>