

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:\Utilisateurs\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>