

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 :

Nom	Modifié le	Type	Taille
 stream	05/05/2024 18:06	Dossier de fichiers	
 .fxap	17/06/2023 20:32	Fichier FXAP	1 Ko
 carcols.meta	17/06/2023 20:31	Fichier META	19 Ko
 carvariations.meta	17/06/2023 20:31	Fichier META	1 Ko
 fxmanifest.lua	17/06/2023 20:32	Fichier LUA	1 Ko
 vehicules.meta	17/06/2023 20:31	Fichier META	7 Ko

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.

Revision #4

Created 1 June 2024 01:01:52 by Raph

Updated 1 June 2024 01:26:08 by Raph