

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.

Revision #4

Created 2024-06-01 01:01:52 UTC by Raph

Updated 2024-06-01 01:26:08 UTC by Raph