



Tennis Manager 26 – Guide de modding

The english version is [available here](#).

Table des matières

Préface	3
Création d'un mod pour une carrière de Manager	3
Exemple	3
Structure	3
info.json	3
Contenu modifiable	4
Photos et Logos	4
Acacrea	5
Acafed	5
Billboards	5
Circuits	5
Cities	6
Equipment	6
Equipement Brands	6
FC	6
Infras	6
Injury	6
Invest	6
Journalists	6
Logos	6
Manager	6
Medias	7
NewCareer	7
News	7
Players	7
Staffs	7
Surfaces	7
TnmtCategories	8
Tournaments	8
Trainings	8
Database (Player Names, Tournament etc.)	8
Modification de la base de données	8
Textes	9
Ajouter une nouvelle langue	10

Autres	10
Mise à jour de votre mod	10
Base de données	10
Partage de votre mod	11
Steam Workshop	11
Discord	12
Concernant le mode de jeu My Player	12
Links	13
FAQ	14
Q : Mon mod ne se met pas à jour sur Steam.	14
Q : Personne ne peut voir mon mod sur Steam.	14
Q : Les utilisateurs ont téléchargé mon mod, mais ils ne peuvent pas voir mes images.	14
Q : Comment ajouter de nouveaux joueurs ?	14



Préface

Ce document est conçu pour aider les moddeurs à créer des mods pour le jeu. Ce n'est pas un guide complet sur la façon de changer le jeu.

Création d'un mod pour une carrière de Manager

Exemple

Dans le lien ci-dessous, vous trouverez un Mod d'exemple créé par Rebound :

https://drive.google.com/file/d/16NWCfGxVzpdZVsbfmeOhExO83yb1X6aN/view?usp=drive_link

Extrayez le fichier zip dans le dossier "Mods" du répertoire d'installation de votre jeu (le plus souvent C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Tennis Manager 25).

Ce Mod change le nom du joueur avec l'ID 0 (Alexander Zverov) en "Sample Mod" et met à jour l'image de ce joueur.

Structure

Pour créer un Mod, créez simplement un dossier à l'intérieur de "Mods". Un Mod nécessite ensuite deux fichiers à l'intérieur de ce dossier :

- info.json (un fichier texte)
- preview.png (image du Mod. Format recommandé : 256x256 pixels)

info.json

Ce fichier utilise le format JSON. Vous pouvez trouver plusieurs outils en ligne qui vérifient si votre fichier est correctement formaté.

Ce fichier doit contenir les éléments suivants :

```
{  
  "Name": "SampleMod",  
  "Description": "This mod is only to showcase how to create a mod that changes the  
database and add photos",  
  "ModVersion": "1",  
  "GameVersion": "1.3",  
}
```

```
"Tags": [  
  "Database",  
  "Photos"  
]  
}
```

Name: Nom de votre mod

Description: Une description de ce que fait votre Mod

ModVersion: Numéro de version de votre Mod. C'est pour votre usage personnel et peut être dans n'importe quel format ("v1", "1.1.0", etc.). Il peut être utilisé ultérieurement pour les mises à jour avancées de vos Mods.

GameVersion: Version sur laquelle le jeu a été testé. Pas utilisé pour le moment, mais peut être affiché ultérieurement pour avertir les utilisateurs de la compatibilité.

Tags: Liste des balises pour votre mod. Elles sont utilisées par Steam Workshop. Les balises suivantes sont disponibles :

Database

Gameplay

Players

Texts

Tournaments

Utility

Other

Contenu modifiable

Photos et Logos

Créez un dossier "Content" dans le répertoire de votre mod, comme dans l'exemple du mod. Ensuite, à l'intérieur du dossier Content, créez un dossier pour lequel vous souhaitez changer les images.

Les images d'origine du jeu sont stockées dans un fichier "package" non modifiable (Content.pkg) à l'intérieur du répertoire du jeu. Les images du dossier de votre mod seront choisies en priorité par le jeu.

Pour vous aider à comprendre la structure et les noms des images utilisées par le jeu, voici une version simplifiée du répertoire "Content"

https://drive.google.com/file/d/1hqv2t9CgYWwX1ApJV2WrVY_nBkhGKUNy/view?usp=drive_link

Note: Si vous avez besoin d'un fond transparent dans vos images, elles doivent être enregistrées avec une alpha prémultipliée. Cherchez en ligne comment le faire avec votre outil d'image, demandez à d'autres moddeurs sur Discord ou utilisez notre outil "ConvertPNG" dans le répertoire des mods du répertoire du jeu. [Cet outil est également disponible ici](#). Pour utiliser ConvertPNG.exe, il vous suffit de le décompresser puis de glisser-déposer votre image ou votre dossier sur le fichier ConvertPNG.exe.

Acacrea

Dans ce dossier, vous pouvez trouver tous les logos proposés lors de la création d'une nouvelle académie.

Le nombre d'images est fixe et il n'est pas possible d'en ajouter davantage pour le moment.

Depuis TM24, vous pouvez charger votre propre logo directement depuis le jeu, sans utiliser de mod.

Acafed

Voici tous les logos des académies et des fédérations qui se trouvent dans la base de données.

Le nombre correspond à l'ID dans la table d'affiliation de la base de données. Si vous en ajoutez de nouveaux, vous pouvez ajouter des images ici avec le bon ID.

Billboards

Cela contient tous les panneaux publicitaires qui apparaissent pendant un match.

Les logos sont seulement apparents lors des tournois du Grand Chelem. Pour les autres tournois seule la couleur sera visible derrière les publicités dynamiques.

Si vous souhaitez en ajouter, vous devez également modifier la table des tournois dans la base de données.

Circuits

Contient les logos des 4 circuits du jeu, en version couleur, grise et blanche.

Cities

Beaucoup de villes présentes dans le jeu a une photo d'illustration qui peut s'afficher sur les écrans d'académie et de tournoi. La photo « 0 » est affiché si une ville n'a pas de photo dédiée.

Equipment

Contient toutes les photos de tous les équipements.

Equipement Brands

Contient tous les logos des marques d'équipement.

FC

Contient tous les éléments graphiques utilisés dans le mode de jeu Fantasy Court.

Note: Fantasy Court est personnalisable directement depuis le jeu. Il n'est pas nécessaire de passer par un mod pour créer vos tournois Fantasy Court.

Infras

Vous pouvez trouver ici les photos de chaque infrastructure de l'académie.

Injury

Contient les silhouettes affichées en jeu pour afficher les zones de blessures. Attention si vous les modifiez, les articulations (genoux, oignets, etc.) doivent se trouver au même endroit afin que les indications données par le jeu restent cohérentes.

Invest

Ne concerne que le mode "My Player", contient les illustrations des différents investissements

Journalists

Vous pouvez trouver ici toutes les photos des journalistes.

Logos

Vous pouvez changer le logo du système Eagle-View ici.

Manager

Cela contient les photos proposées lors de la création de votre manager au début du jeu.

Depuis TM24, vous pouvez charger votre propre photo directement depuis le jeu, sans utiliser de mod.

Medias

Contient tous les logos des médias.

NewCareer

Contient l'image plein écran utilisée au lancement d'une nouvelle carrière.

News

Contient les images affichées dans le bandeau de News sur l'accueil. Chaque type de news peut avoir une collection d'images (tirées de façon aléatoire), en cohérence avec la table NewsTemplate et la colonne « BackgroundRand ».

Players

Le numéro des joueurs se trouve dans la table TennisPlayer de la base de données. Consultez la [base de données \(noms des joueurs, tournois, etc.\)](#) pour plus d'informations.

Les sous-dossiers contiennent les photos proposées lors de la création d'un joueur et servent également pour les regens créés à chaque fin de carrière. Vous pouvez les modifier et en ajouter autant que vous le souhaitez, à condition de ne pas avoir de trou dans la numérotation des images.

Depuis TM24, lors de la création d'un joueur, vous pouvez charger votre propre photo directement depuis le jeu, sans utiliser de mod.

Et depuis TM25, si vous activez le mode éditeur au lancement de votre carrière, vous pourrez éditer les joueurs (nom, prénom, photo, attributs, etc.) directement depuis le jeu.

Staffs

Contient toutes les photos du personnel.

Le numéro des membres du personnel peut être trouvé dans la table Staff dans la base de données. Consultez la [base de données \(Noms des joueurs, Tournoi, etc.\)](#) pour plus d'informations.

Note: Lorsqu'un joueur prend sa retraite, il peut devenir membre du personnel. L'image utilisée sera extraite du dossier des Joueurs.

Surfaces

Contient les images utilisées pour afficher les surfaces dans les différents modes de jeu.

TnmtCategories

Contient tous les logos des catégories de tournois.

Tournaments

Contient tous les logos de tournois. Tous les tournois n'ont pas leur propre icône, vous pouvez les ajouter. Le nom du fichier doit correspondre à l'identifiant du tournoi trouvé dans la table Tournament de la base de données (1.png, 2.png, etc.).

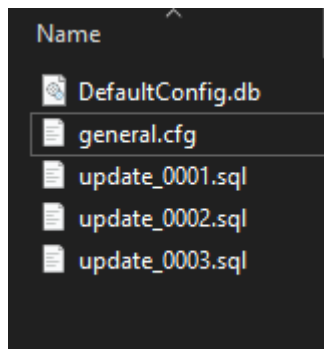
Consultez la [base de données \(Noms des joueurs, Tournoi, etc.\)](#) pour plus d'informations.

Trainings

Contient les images de chaque session d'entraînement.

Database (Player Names, Tournament etc.)

La base de données se trouve dans le dossier Configs/Career.



DefaultConfig.db: Il s'agit d'un fichier SQLite qui est la base de données principale du jeu. Il peut être ouvert avec n'importe quel outil de lecture SQLite. Vous pouvez utiliser [DB Browser for SQLite](#) qui est open source.

general.cfg: Il s'agit d'un fichier de configuration. Il ne peut pas être modifié.

update_XXXX.sql: Ce sont des fichiers SQL permettant de rendre les sauvegardes compatibles avec chaque mise à jour. Ils ne peuvent pas être modifiés. Ils modifient généralement la structure de la base de données sans modifier les données.

Modification de la base de données

Il existe deux façons de modifier la base de données :

Méthode 1

Copiez "DefaultConfig.db" dans le dossier Configs/Career de votre mod.
Ensuite, utilisez DB Browser pour modifier votre fichier de base de données.

Méthode 2

Créez un fichier SQL dans le dossier Configs/Career de votre mod nommé "mod_update_0001.sql".

Modifiez le fichier dans un éditeur de texte et écrivez une requête SQL pour apporter des modifications à la base de données. Consultez le Sample Mod pour savoir comment le faire.

La méthode 2 peut nécessiter des connaissances en SQL et est plus difficile que la méthode 1. Cependant, la méthode 1 n'est pas recommandée. Avec la méthode 1, il y a un risque élevé que votre mod devienne incompatible avec une nouvelle version du jeu. Cela n'affectera pas les joueurs qui ont déjà commencé une carrière avec votre mod.

Soyez également conscient qu'à l'heure actuelle, un mod avec une modification de la base de données ne fonctionnera que si vous commencez une nouvelle carrière. Il est possible que nous autorisions ultérieurement l'activation d'un mod avec la méthode 2 sur une sauvegarde existante.

Note: apporter des modifications à la base de données autres que les noms peut provoquer des bugs dans le jeu. Nous vous recommandons vivement de tester votre modification pendant une ou deux saisons.

Textes

Pour modifier les textes, vous devez créer un fichier CSV (avec « , » comme délimiteur - format international) et le placer dans un dossier nommé "Localization" dans votre mod. Le nom du fichier n'a pas d'importance, donc n'hésitez pas à utiliser un nom significatif.

Le CSV doit avoir une première colonne avec un en-tête nommé "Key" et ensuite une colonne avec l'en-tête contenant le nom de la langue en anglais et la première lettre en majuscule. Par exemple :

English

Russian

German

etc.

Si vous avez besoin du nom exact d'une langue spécifique, veuillez le demander sur Discord. Le jeu est capable de gérer presque toutes les langues.

Ensuite, il vous suffit de remplir le fichier avec la clé et sa traduction. Vous pouvez trouver la version anglaise de tous les textes dans le dossier Mods. À moins que vous ne créiez une nouvelle langue, nous vous recommandons vivement de ne mettre que les textes modifiés dans votre fichier au lieu de copier tous les textes du fichier de langue anglaise.

Ajouter une nouvelle langue

Lors de la création d'une nouvelle langue, vous souhaitez peut-être qu'elle soit disponible dès le chargement du jeu et pas seulement pendant une carrière.

Pour ce faire, modifiez le fichier info.json et ajoutez la ligne suivante après la ligne GameVersion :

```
"GlobalLanguage": true,
```

Si cela est fait correctement, lorsque vous accédez aux paramètres, vous verrez la langue apparaître dans la liste déroulante.

Autres

Si vous souhaitez modifier d'autres parties du jeu, assurez-vous de nous en informer sur Discord.

Mise à jour de votre mod

Si votre mod ne contient que des photos et des logos, vous pouvez le mettre à jour à tout moment et tout le monde pourra profiter de votre mod mis à jour.

Base de données

Actuellement, toute mise à jour apportée à votre base de données ou au fichier SQL nécessitera aux autres utilisateurs de commencer une nouvelle carrière s'ils souhaitent obtenir la dernière version de votre mod. Nous chercherons à améliorer ce système à l'avenir afin que vous puissiez fournir des mises à jour aux joueurs qui ont déjà commencé une carrière avec une version précédente de votre mod.

Partage de votre mod

Steam Workshop

Pour télécharger sur Steam Workshop, vous devez posséder une version Steam du jeu.

Vous devez également activer la console de jeu. Pour ce faire, vous devez modifier le fichier general.cfg avec un éditeur de texte. Changez console = 0 en console = 1.

Vous devez également placer votre dossier « mod » dans le répertoire « Mods » du jeu (et non dans « Vos documents »).

Après cette modification, lancez le jeu et chargez une partie enregistrée. Pour ouvrir la console, appuyez sur la touche ². Notez que la console n'apparaît pas dans le menu principal.

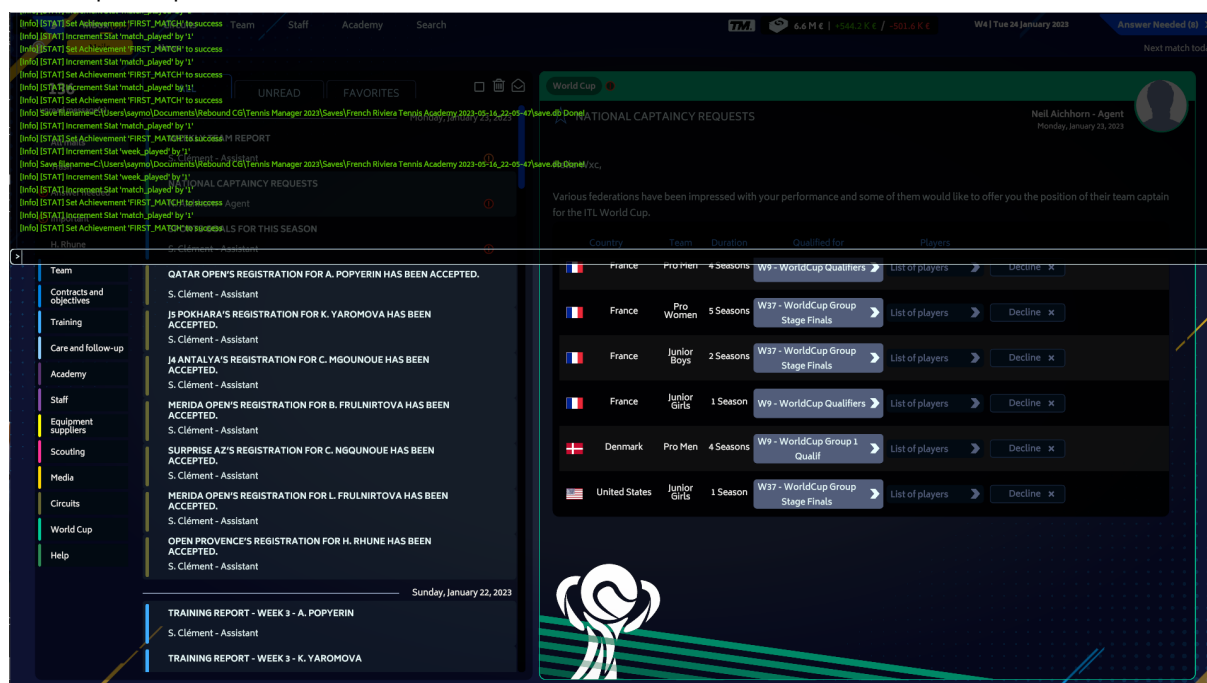


Image 1 La Console

Dans la console, tapez la commande suivante (remplacez "SampleMod" par le nom du dossier de votre mod) et appuyez sur Entrée :

```
steam mod upload SampleMod
```

Ceci va télécharger le mod sur le Steam Workshop. Si c'est votre premier mod, vous devrez accepter les conditions du Steam Workshop. La superposition devrait apparaître automatiquement sur la page pour signer les conditions.

La commande de console a également d'autres options, tapez "help steam mod upload" pour obtenir plus d'informations.

Une fois votre mod téléchargé sur le Steam Workshop, vous devrez modifier la visibilité et la changer en "public".

Le fichier info.json sera également modifié avec SteamWorkshopId, ce qui sera nécessaire pour mettre à jour le mod.

Discord

Les mods ne nécessitent pas obligatoirement d'être partagés via un store. Vous pouvez toujours compresser le contenu de votre mod et mettre un lien vers votre mod dans le canal de modding sur Discord.

Les joueurs n'ont qu'à extraire votre archive ZIP dans le dossier "Mods". Cela fonctionne pour n'importe quelle version du jeu.

Concernant le mode de jeu My Player

Le nouveau mode de jeu MyPlayer est lui aussi moddable de façon similaire à la carrière de Manager.

Afin que le jeu détecte votre mod pour le mode de jeu My Player, vous devez indiquer dans le fichier info.json le tag "MyPlayer" dans la liste de tags.

Les principales différences sont :

- My Player possède 2 fichiers de base de donnée, un par circuit, dans le dossier Configs\MyPlayer :
 - DefaultConfig_M.db pour le circuit homme
 - DefaultConfig_F.db pour le circuit femme
 - => vous pouvez décider de faire un mod spécifique à l'un ou l'autre des circuits, il faudra le préciser dans la description de votre mod, ou choisir de faire un mod qui marche pour les 2 (les requêtes SQL concernant des joueurs hommes seront ignorées si appliquées à la base de données femmes, et inversement)
- Le dossier Content/MP contient des éléments spécifiques à ce mode de jeu :
 - Backgrounds : pour modifier certains arrière-plans
 - Characters : photo de l'agent

- Training : vignettes des sessions d'entraînement
- Pour d'autres modifications, n'hésitez pas à nous contacter sur Discord
- Le dossier Content/TnmtCategories doit contenir 3 versions de chaque logo afin de bien s'afficher dans MyPlayer
 - x.png : version couleur sans transparence
 - x_alpha : version couleur avec transparence
 - x_white : version blanc avec transparence

Le process pour partager vos mods sur Steam est similaire aux mods pour le mode de jeu Manager. Les mods créés auront le tag "MyPlayer" sur Steam.

Links

Discord: <https://discord.gg/fvtm5GmDgR>

DB Browser for SQLite: <https://sqlitebrowser.org>

[Sample Mod](#)

[Sample Content Structure](#)

[ConvertPNG](#)

FAQ

Q : Mon mod ne se met pas à jour sur Steam.

R : Soit vous essayez de télécharger un mod qui appartient à quelqu'un d'autre, soit Steam ne détecte aucun changement de fichier.

Q : Personne ne peut voir mon mod sur Steam.

R : Rendez-vous sur le Steam Workshop et modifiez votre objet pour changer la visibilité en "Public".

Q : Les utilisateurs ont téléchargé mon mod, mais ils ne peuvent pas voir mes images.

R : Pour le moment, les mods ne peuvent être activés qu'au début d'une nouvelle carrière. Nous envisagerons d'ajouter les mods dans les paramètres à une date ultérieure.

Q : Comment ajouter de nouveaux joueurs ?

R : Cela n'est actuellement pas possible en raison de sa complexité.