Guide utilisateur — TDF Database Editor 1.2.1

TDF Database Editor est un éditeur de sauvegardes pour Tour de France 2026, accompagné d'un site communautaire (tdfdatabaseeditor.com) où l'on partage des mods et des maillots. Ce guide explique les deux, pas à pas.

Comment lire ce guide

- **Partie 1 — Le site** : créer un compte, télécharger et publier des mods, participer à la communauté.
- **Partie 2 — L'éditeur** : installer le logiciel, ouvrir une sauvegarde, modifier les coureurs, les équipes, les maillots et les fichiers du jeu.

Tu peux lire les parties dans n'importe quel ordre. Si tu ne veux que télécharger un mod, la partie 1 suffit. Si tu veux seulement modifier ta sauvegarde, va directement à la partie 2.

Avant de commencer

- Un PC sous **Windows** (l'éditeur n'existe que pour Windows).
- Le jeu **Tour de France 2026** installé (version Steam).
- Une **sauvegarde** du jeu à modifier : garde-en une copie avant toute modification.
- Une adresse e-mail valide pour le compte du site (inutile si tu n'utilises que l'éditeur).

L'éditeur fait des copies de sécurité automatiques de tes sauvegardes, mais garde toujours une copie de tes fichiers importants à part.

PARTIE 1 — LE SITE

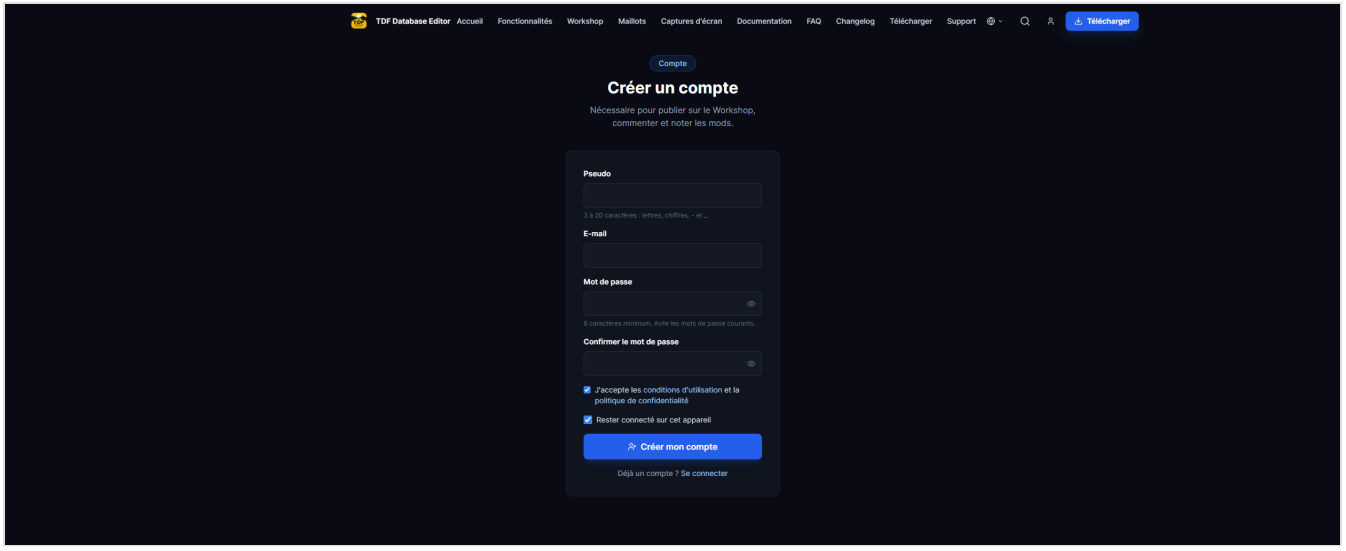
1.1 Créer un compte et se connecter

Un compte est gratuit. Il est nécessaire pour publier, commenter, noter, mettre en favori et envoyer des messages. Sans compte, tu peux quand même parcourir le site et télécharger.

Créer ton compte

1. Va sur **tdfdatabaseeditor.com** et clique sur **S'inscrire** (en haut du site).

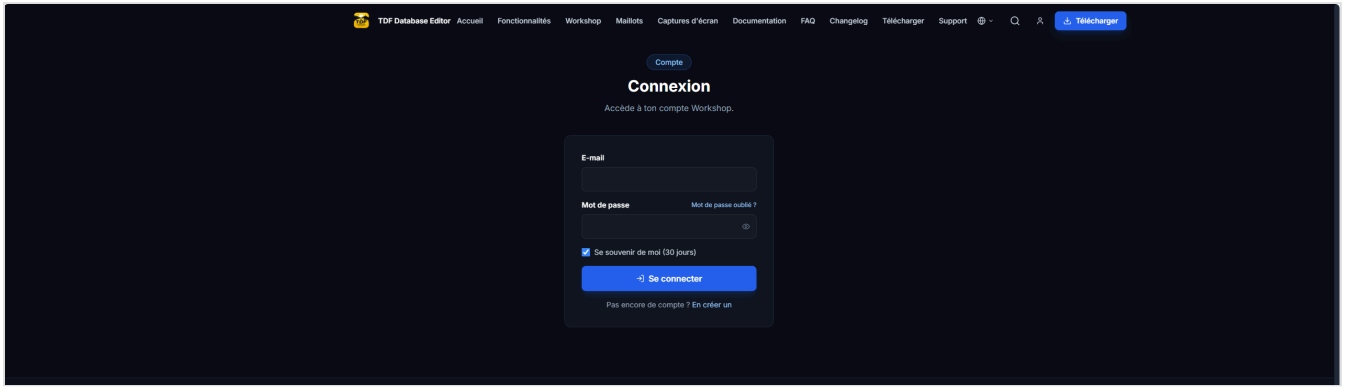
2. Choisis un **pseudo**, saisis ton **adresse e-mail** et un **mot de passe**, puis confirme le mot de passe.
3. Coche **Rester connecté sur cet appareil** si tu veux une session de 30 jours.
4. Valide. Un e-mail de confirmation t'est envoyé : clique sur le lien pour activer ton compte. Pense à regarder tes courriers indésirables.



Tant que ton adresse n'est pas vérifiée, tu ne peux ni publier ni commenter. Si l'e-mail n'arrive pas, la page **Compte** propose **Renvoyer l'e-mail**.

Te connecter

1. Clique sur **Se connecter** et saisis tes identifiants.
2. Si tu as activé le **code de connexion par e-mail**, un code à 6 chiffres t'est envoyé. Il est valable **10 minutes**. Saisis-le pour finir la connexion.
3. Mot de passe oublié ? Utilise le lien **Mot de passe oublié** : une réinitialisation t'est envoyée par e-mail.



Te connecter depuis l'éditeur

L'éditeur ne te demande jamais ton mot de passe. Quand tu te connectes depuis le menu **Workshop**, l'éditeur affiche un **code**. Tu le saisis sur la page

tdfdatabaseeditor.com/device (connecte-toi d'abord au site si besoin) et tu valides. L'éditeur est alors relié à ton compte.

Le site te prévient si quelque chose cloche

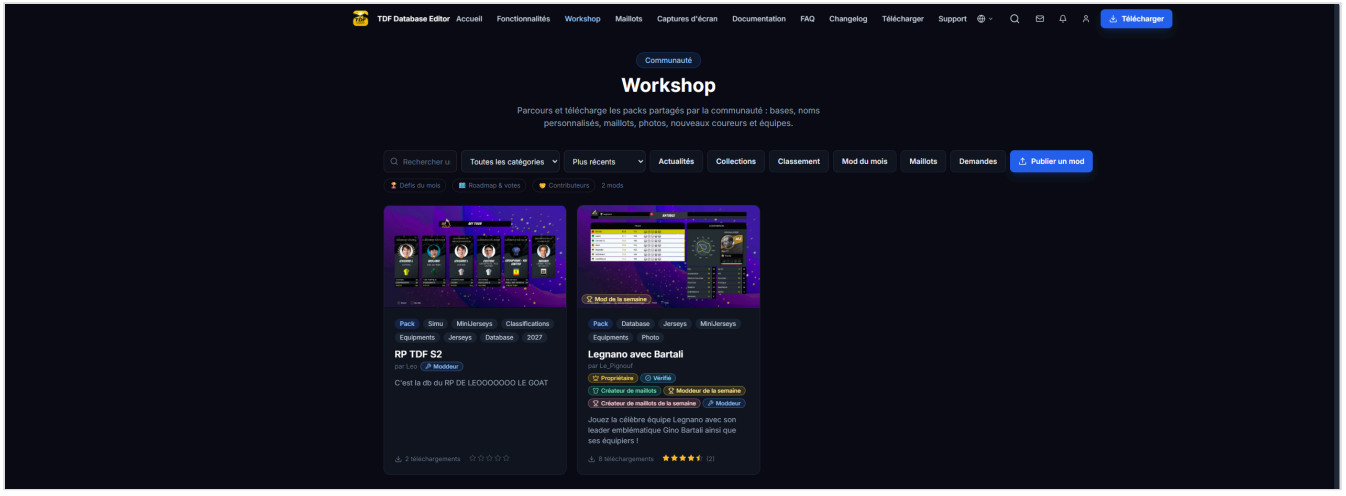
Si quelqu'un se connecte à ton compte depuis un **nouveau pays**, tu reçois une notification. Si ce n'est pas toi, change ton mot de passe tout de suite (voir la section 1.7).

1.2 Le Workshop : parcourir et télécharger

Le Workshop (page **Workshop** du site) regroupe les packs partagés par la communauté : bases de sauvegarde, noms personnalisés, maillots, photos, nouveaux coureurs et nouvelles équipes.

Trouver un mod

- **Rechercher un mod** : tape un mot du titre ou de la description.
- **Tous les types** : filtre par type de contenu.
- **Toutes les catégories** : Database, Races, Jerseys, MiniJerseys, Classifications, Simu, Equipments ou Photo (les mêmes noms que dans le jeu).
- **Tag** : clique sur un tag pour ne voir que les mods qui le portent.
- **Trier par** : Plus récents, Plus téléchargés ou Mieux notés.



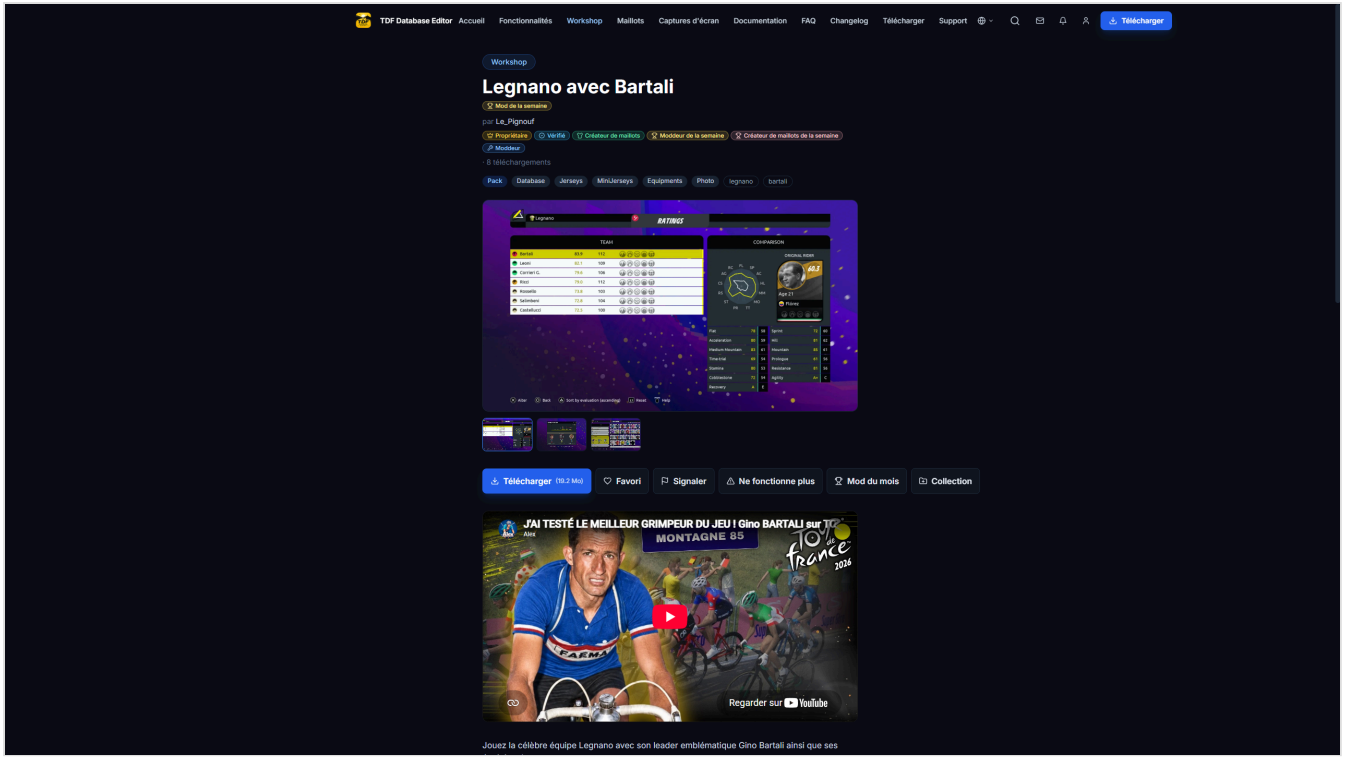
Les résultats sont paginés (Page 1 sur N). Chaque carte montre l'image de couverture, le titre, l'auteur, la note et le nombre de téléchargements.

Lire la fiche d'un mod

En cliquant sur une carte, tu ouvres la fiche du mod :

- **Description et captures** : clique sur une image pour l'agrandir.
- **Versions** : chaque version a un numéro, une taille, une date et ses **Nouveautés**.

- **Contenu** : ce que contient le pack (bases de sauvegarde, custom.db, mods du jeu, nombre d'équipes ou de coureurs).
- **Compatibilité** : la version minimale de l'éditeur nécessaire.
- **Hébergé par l'auteur sur** : indique quand le fichier est sur un hébergeur externe (Google Drive, Dropbox, GitHub).
- **Avertissement** : si des utilisateurs ont signalé que le mod ne fonctionne plus, un bandeau te prévient.



Télécharger et installer

Deux méthodes :

1. **Depuis le site** : clique sur **Télécharger** pour récupérer le .zip.
2. **Depuis l'éditeur** (recommandé) : ouvre le menu **Workshop** de TDF Database Editor, trouve le mod et clique sur **Installer**. Tu pourras l'activer ou le désactiver à tout moment depuis **Mes mods** (voir la partie 2).

Le site compte tes téléchargements. Si tu es connecté, ils apparaissent dans ton **historique** (onglet **Téléchargements** du compte).

Réagir à un mod (compte nécessaire)

- **Favori** : l'étoile ajoute le mod à tes favoris.
- **Noter ce mod** : donne une note en étoiles.
- **Commenter** : écris un commentaire, réponds à quelqu'un, cite un message. Tu peux joindre jusqu'à **3 captures ou GIFs** (3 Mo chacun, PNG, JPEG, WebP ou GIF). Il faut

attendre 15 secondes entre deux commentaires.

- **Signaler** : signale un contenu problématique (droits d'auteur, contenu inapproprié, fichier inutilisable).
- **Signaler un mod cassé** : préviens l'auteur que le mod ne fonctionne plus (par exemple après une mise à jour du jeu).
- **Ajouter à une collection** : range le mod dans une de tes collections (voir 1.4).

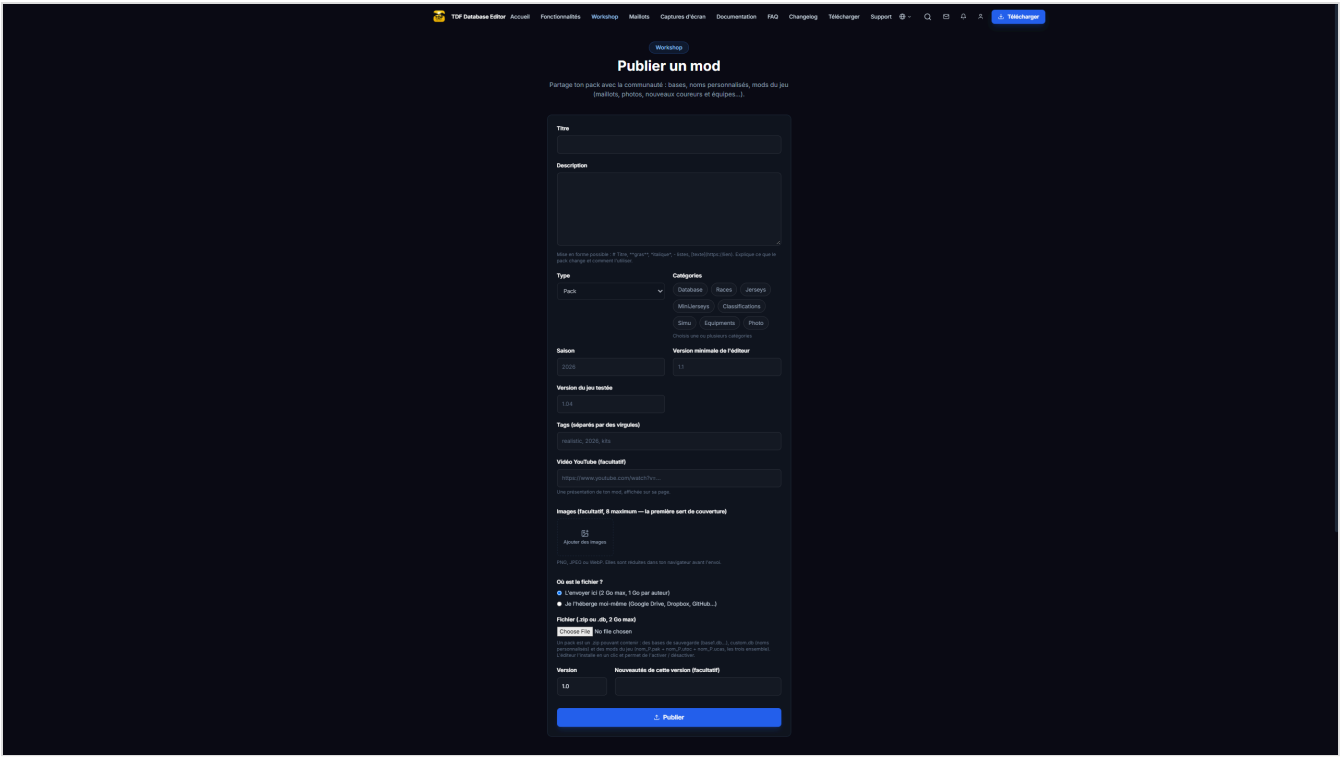
1.3 Publier un mod ou un maillot

N'importe quel compte à l'adresse e-mail vérifiée peut publier. Il n'y a pas de file d'attente : ton mod apparaît tout de suite dans le Workshop. La modération se fait ensuite, sur signalement.

Publier un mod (page Publier un mod)

1. Clique sur **Publier un mod** depuis le Workshop (ou depuis le menu Workshop de l'éditeur, voir la partie 2).
2. Remplis la fiche : **titre**, **description**, au moins une **catégorie**, des **tags** (séparés par des virgules) et la saison concernée si besoin. Pendant que tu tapes le titre, le site te prévient si un mod très proche existe déjà. Tu peux publier quand même, mais si c'est ton propre mod, préfère publier une **nouvelle version**.
3. Choisis **Où est le fichier ?** :
    - **L'envoyer ici** : un .zip ou .db de **2 Go maximum**, avec **1 Go de stockage par auteur**. Une barre de progression s'affiche pendant l'envoi.
    - **Je l'héberge moi-même** : colle un lien de partage Google Drive (partage « Toute personne disposant du lien »), Dropbox, un fichier de release GitHub, ou un lien https direct vers un .zip.
4. Indique le numéro de **Version** (1.0 par défaut) et, si tu veux, les **Nouveautés** de cette version.
5. Facultatif : un **SHA-256** du fichier pour que l'éditeur détecte qu'il a changé après ta publication. Dans PowerShell : `Get-FileHash .\pack.zip`.
6. Facultatif : choisis ton .zip sur ton ordinateur pour afficher son **contenu** sur la fiche (le fichier n'est pas envoyé pour ça).
7. Ajoute des **images** (captures), puis clique sur **Publier**.

Besoin du ZIP de ton mod ? Dans l'éditeur, ouvre Workshop, onglet Mes mods, puis clique sur Préparer mon mod (ZIP). Il regroupe ce que tu as installé avec l'éditeur, et tu le déposes ensuite ici. Le détail est en partie 2, section 2.8.



Si le stockage est plein, le site te propose d'utiliser un lien externe ou d'alléger un ancien mod. Si certaines images n'ont pas pu être ajoutées, tu peux les ajouter plus tard depuis la page de gestion.

Ce que peut contenir un pack

Un pack est un .zip qui peut contenir :

- des **bases de sauvegarde** (base1.db, base2.db, base3.db) ;
- un **custom.db** (noms personnalisés) ;
- des **mods du jeu** : les trois fichiers `nom_P.pak`, `nom_P.utoc` et `nom_P.ucas`, toujours ensemble.

L'éditeur installe un pack en un clic et te laisse l'activer ou le désactiver.

Gérer ton mod

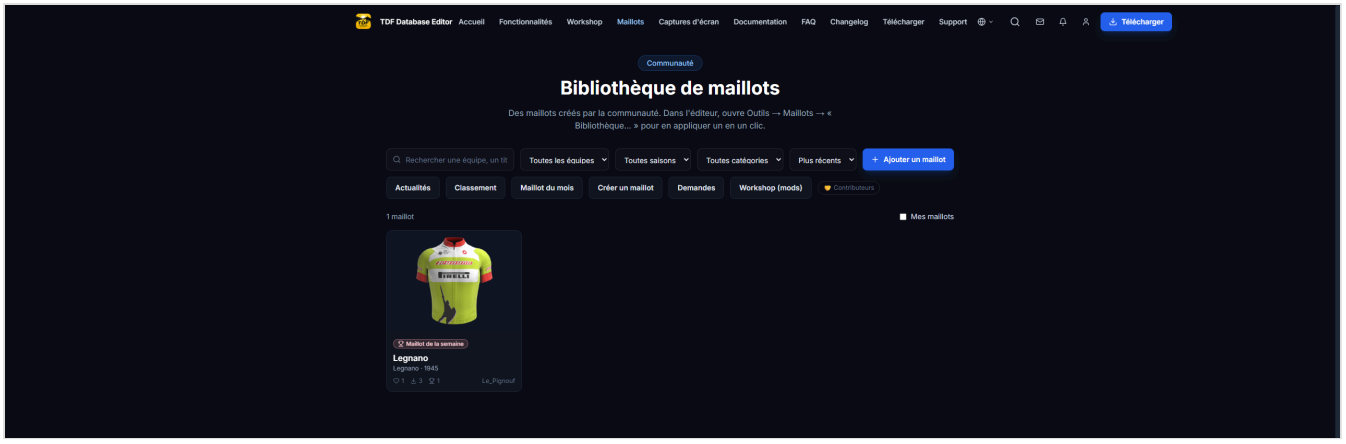
Depuis **Compte > Mes mods**, clique sur **Gérer** pour :

- publier une **nouvelle version** (les personnes qui ont le mod en favori ou l'ont téléchargé, avec leur historique activé, sont prévenues) ;
- modifier la fiche, les images et les tags ;
- supprimer une version ou le mod entier (action définitive).

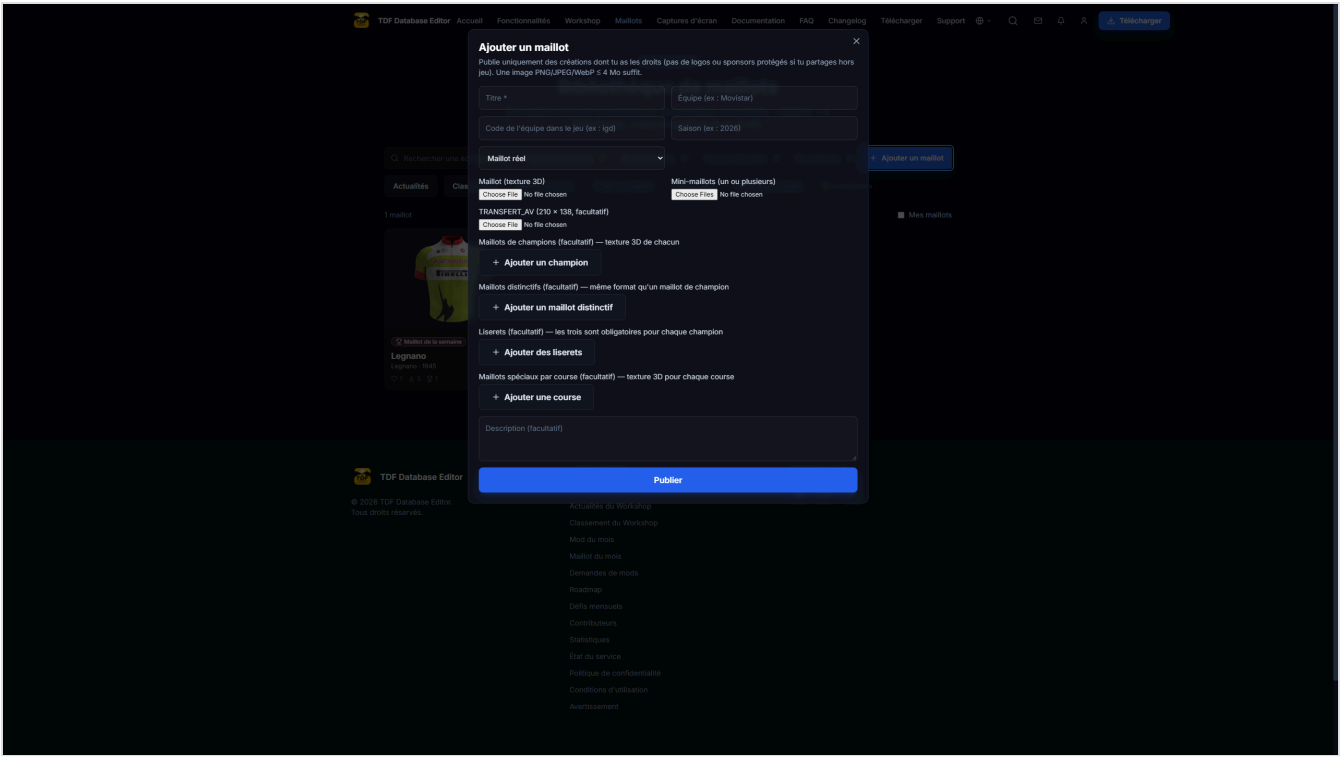
Chaque mod a un statut : **Publié**, **En attente de relecture**, **Rejeté** ou **Masqué (signalé)**.

Publier un maillot (Bibliothèque de maillots)

La page **Maillots** est une bibliothèque de maillots créés par la communauté. Dans l'éditeur, un maillot de la bibliothèque s'applique en un clic.



1. Ouvre la page **Maillots** et lance l'ajout d'un maillot. Seul le **titre** est obligatoire : le reste peut être rempli plus tard.
2. Renseigne si tu le souhaites l'**équipe** (ex. Movistar), le **code de l'équipe dans le jeu** (ex. igd) et la **saison**. Sans le code de l'équipe, l'éditeur ne saura pas à quelle équipe appliquer le maillot automatiquement.
3. Choisis le **type de maillot** dans la liste : Maillot réel, Maillot fantaisiste, Maillot champion national, Maillot champion continental, Maillot champion mondial, Maillot distinctif ou Liserets.
4. Ajoute les images : maillot, **TRANSFERT_AV** (210 × 138, facultatif), **maillots distinctifs** (facultatif) et **maillots spéciaux par course** (facultatif, une texture 3D par course).
5. Une image PNG, JPEG ou WebP de **4 Mo maximum** suffit.



Publie uniquement des créations dont tu as les droits : pas de logos ou de sponsors protégés si tu partages hors du jeu. Les visiteurs peuvent signaler un maillot (droits d'auteur ou logo protégé, contenu inapproprié, image cassée).

1.4 La communauté : actualités, classement, mod du mois, défis, collections

Ces pages sont lisibles sans compte. Il faut en avoir un (avec e-mail vérifié) pour voter ou créer une collection.

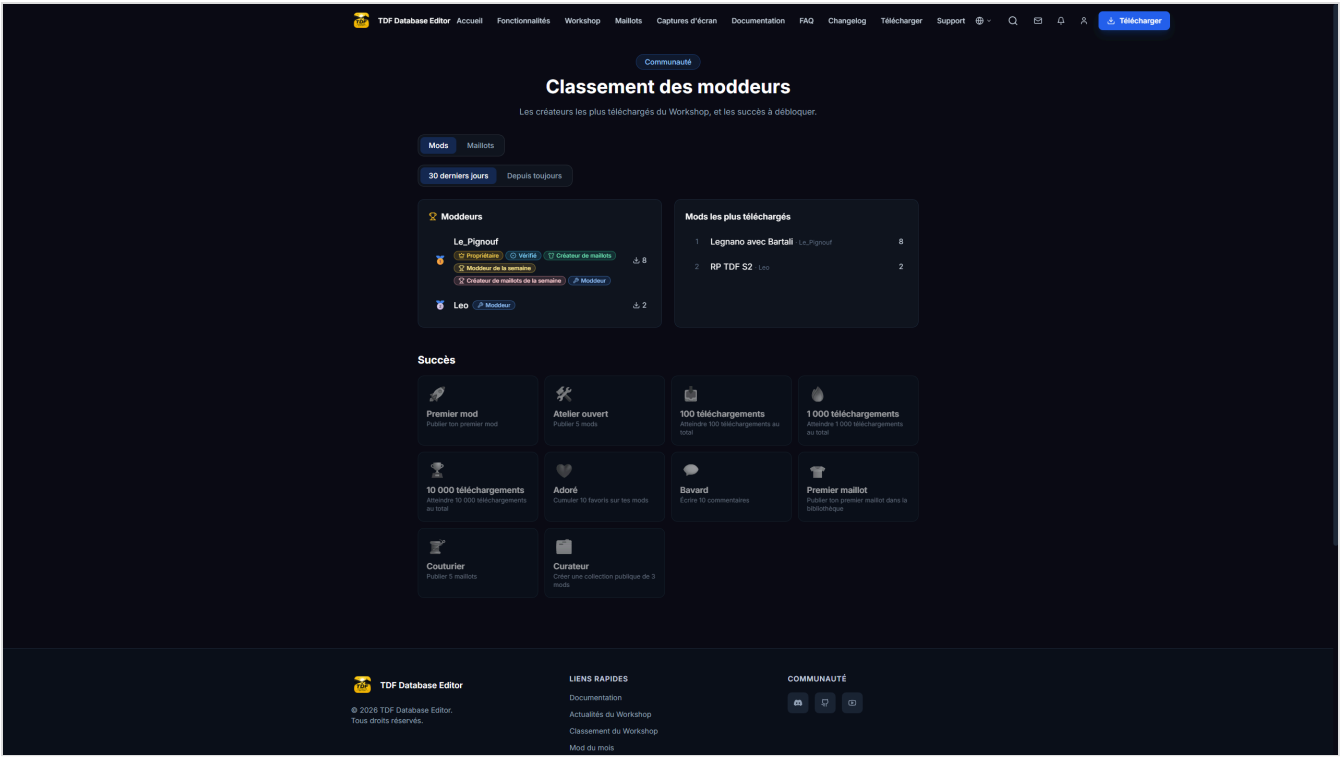
Actualités du Workshop

La page **Actualités** montre les nouveaux mods, les nouveaux maillots, les mises à jour de mods et les collections de la communauté, des plus récents aux plus anciens. Elle propose aussi un **flux RSS** à coller dans un lecteur d'actualités (Feedly, Inoreader, Thunderbird) ou dans un bot Discord : tu es prévenu de chaque nouveau mod ou maillot.

Classement du Workshop

La page **Classement** a deux onglets :

- **Moddeurs** : les mods les plus téléchargés et les moddeurs les plus téléchargés du Workshop.
- **Créateurs de maillots** : les maillots les plus utilisés et leurs créateurs.



Tu peux aussi y voir les **succès** à débloquer (voir 1.6). Une mise en avant « de la semaine » signale le mod et le créateur de maillots du moment.

Mod du mois et Maillot du mois

Chaque mois, la communauté vote pour son mod et son maillot préférés.

1. Ouvre la page **Mod du mois** (ou **Maillot du mois**).
2. Choisis un mod (ou un maillot) dans la liste des contenus populaires et valide ton vote.
3. Tu as **un vote par compte vérifié et par mois**, que tu peux modifier jusqu'à la fin des votes.

Le gagnant devient **Mod du mois** et son auteur **Moddeur du mois** jusqu'au vainqueur suivant. Pour les maillots, l'auteur devient **Créateur de maillots du mois**. Le gagnant reçoit une notification.

Défis mensuels

Un défi, c'est un **thème** (par exemple « Maillots de la saison 2027 ») pour **un mois**, ouvert à tous les moddeurs.

1. Ouvre la page **Défis** et lis le thème du mois.
2. Pour participer, clique sur **Publier un mod pour ce défi**, ou choisis le défi dans les infos d'un mod que tu publies ou que tu gères.
3. Un **classement par téléchargements** des participants s'affiche sur la page du défi.

Collections

Une collection est une sélection de mods composée par un membre : « tout pour la saison 2026 », « mes maillots préférés »…

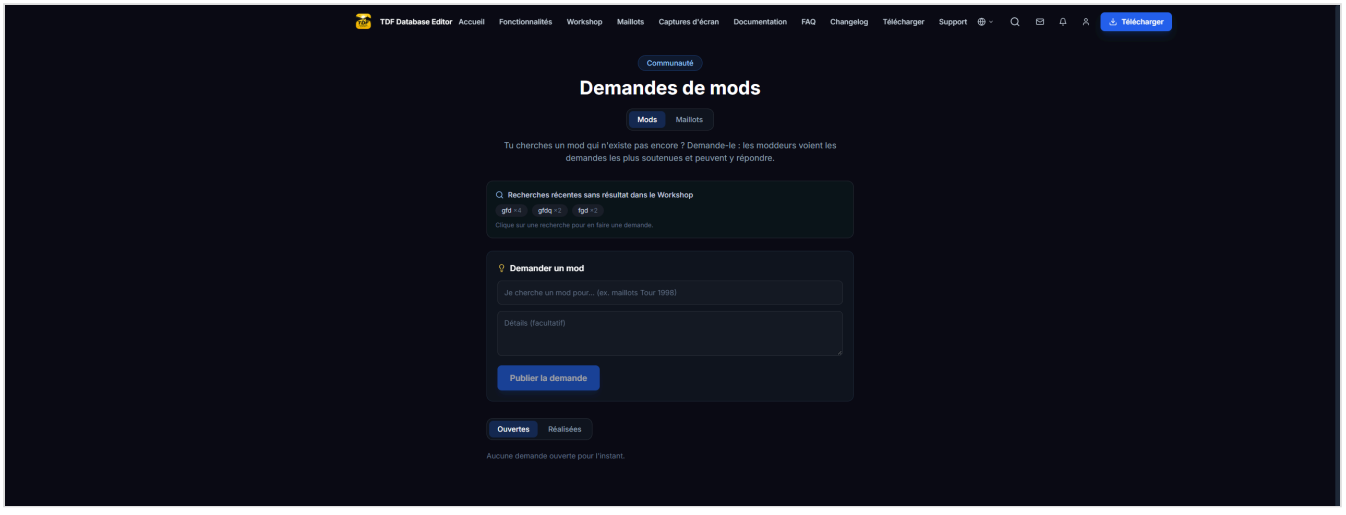
1. Ouvre la page **Collections** pour parcourir celles des autres.
2. Pour créer la tienne, ouvre la page d'un mod et utilise **Ajouter à une collection**, puis crée une nouvelle collection ou choisis-en une.
3. Une collection peut être **publique** (visible par tous) ou privée. Le site prévient l'auteur d'un mod quand il est ajouté à une collection.

1.5 Demandes de mods et roadmap

Demander un mod ou un maillot

Tu cherches quelque chose qui n'existe pas encore ? La page **Demandes** te permet de le réclamer. Les moddeurs et les créateurs de maillots voient les demandes les plus soutenues.

1. Ouvre **Demandes de mods** (ou la page des demandes de maillots).
2. Consulte les demandes ouvertes : si la tienne existe déjà, soutiens-la plutôt que d'en créer une autre.
3. Sinon, écris un titre et des **détails** (facultatifs), puis clique sur **Publier la demande**.
4. Regarde aussi les **recherches récentes sans résultat** : elles montrent ce que les gens cherchent sans le trouver.



Quand un moddeur répond à une demande en liant son mod, tu es prévenu si tu soutenais cette demande. Les demandes satisfaites sont listées séparément.

Roadmap : voter pour la suite

La page **Roadmap** montre ce qui est prévu pour TDF Database Editor.

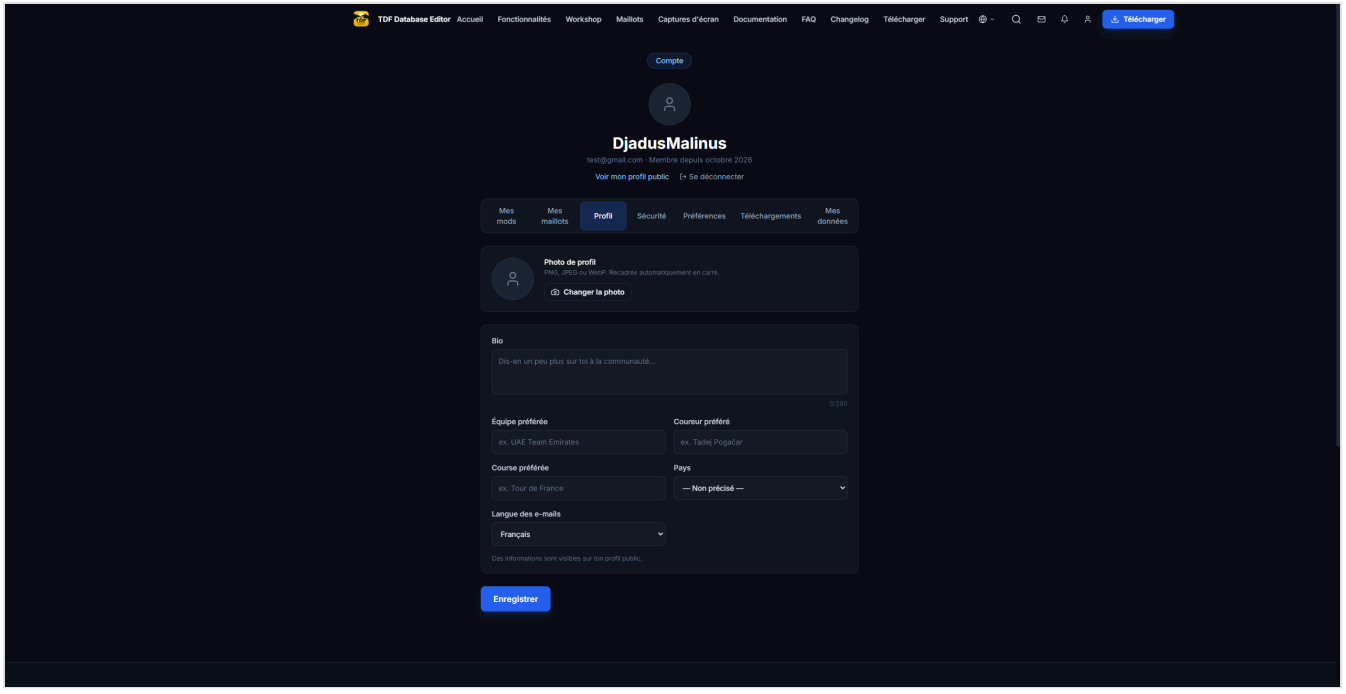
- Tu as **5 votes** à répartir sur les idées que tu veux voir arriver en premier.
- Tu peux retirer un vote pour le placer ailleurs. Si tu as utilisé tes 5 votes, le site te le signale.
- Quand le vote d'une idée est clos, tu ne peux plus voter. Si une idée que tu avais votée est réalisée, tu es prévenu.
- Pour proposer une idée, utilise le lien **Proposer une idée** (page Support).

1.6 Profil, succès, abonnements, messages et notifications

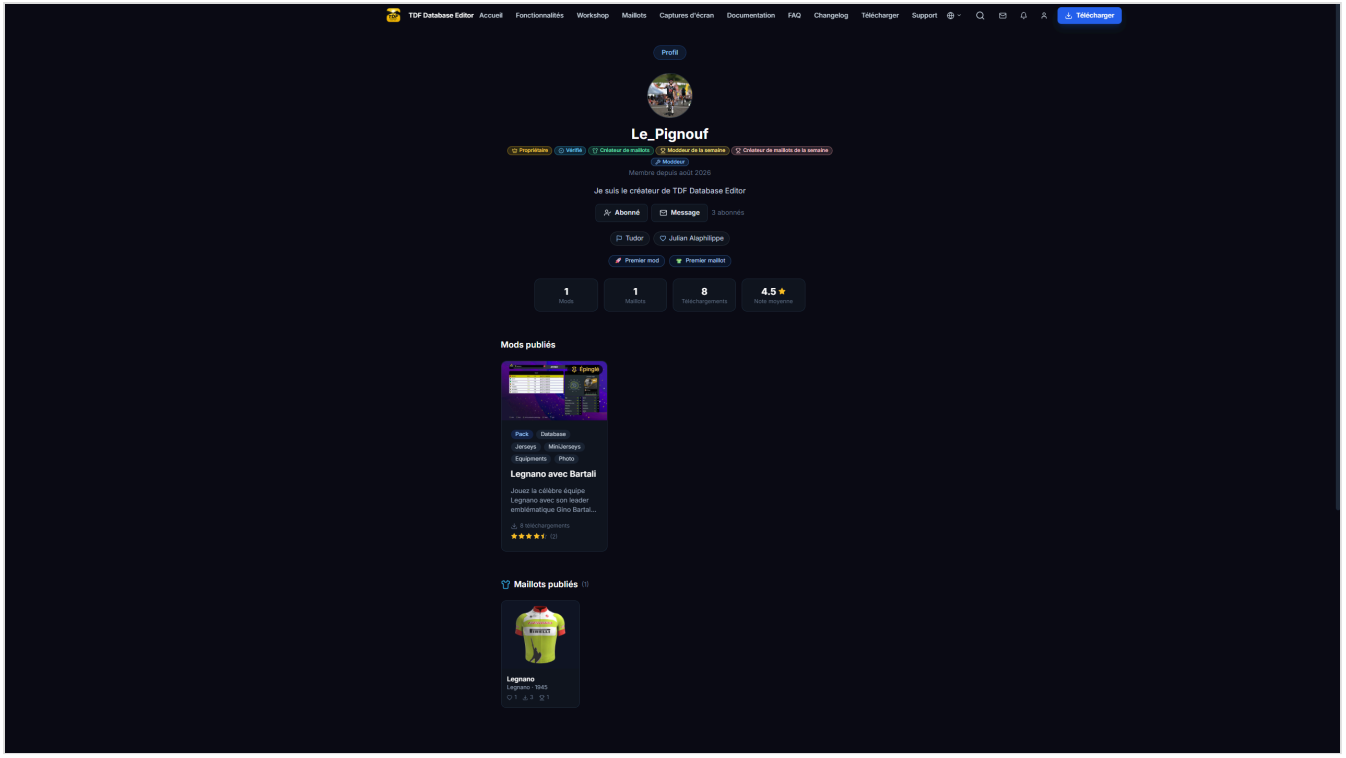
Ton profil public

Depuis **Compte > Profil**, tu peux renseigner :

- une **photo de profil** (PNG, JPEG ou WebP, recadrée automatiquement en carré) ;
- une **bio** ;
- ton **équipe**, ton **coureur** et ta **course** préférés, ainsi que ton **pays** ;
- la **langue des e-mails** que le site t'envoie (français ou anglais).



Ton profil public (**Voir mon profil public**) montre ton avatar, ta bio, tes mods publiés et tes succès.



Succès

Les succès se débloquent en participant. Chaque succès débloqué déclenche une notification.

Succès	Pour l'obtenir
Premier mod	Publier ton premier mod
Atelier ouvert	Publier 5 mods
100 téléchargements	Atteindre 100 téléchargements au total
1 000 téléchargements	Atteindre 1 000 téléchargements au total
10 000 téléchargements	Atteindre 10 000 téléchargements au total
Adoré	Cumuler 10 favoris sur tes mods
Bavard	Écrire 10 commentaires
Premier maillot	Publier ton premier maillot dans la bibliothèque
Couturier	Publier 5 maillots
Curateur	Créer une collection publique de 3 mods

Suivre un moddeur

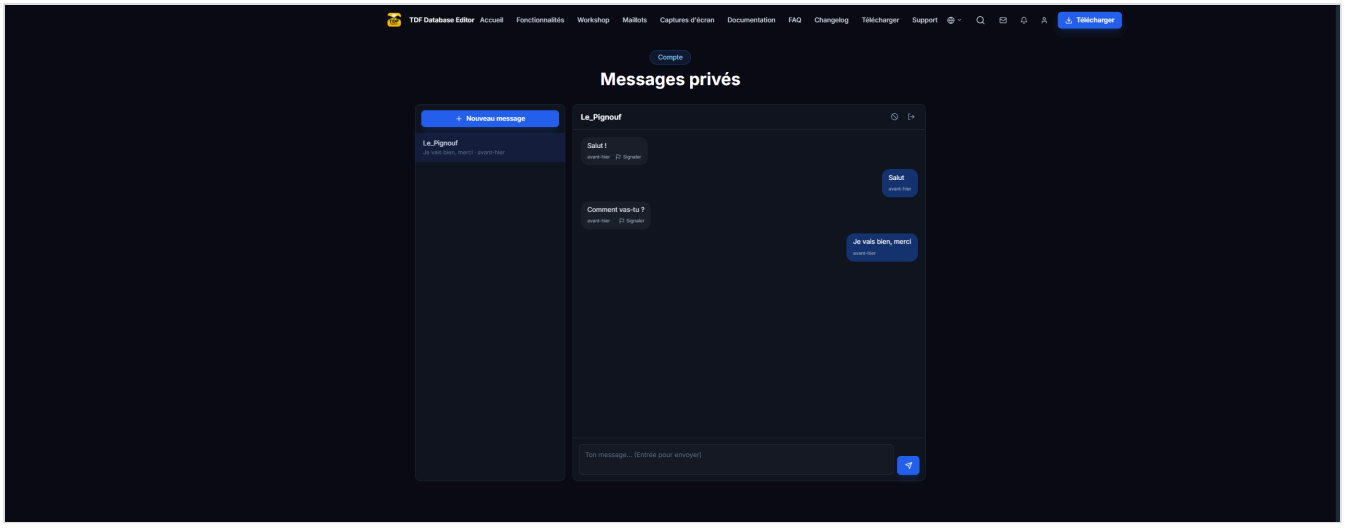
Sur le profil d'un moddeur ou d'un créateur de maillots, utilise le bouton pour le **suivre**. Tu es alors prévenu à chaque nouvelle publication. Suivre quelqu'un n'est visible que par toi et par lui.

Tu peux aussi activer un **résumé hebdomadaire** (Compte > Préférences) : un e-mail chaque lundi matin, uniquement quand les moddeurs que tu suis ont du nouveau (jamais plus d'un e-mail par semaine).

Messages privés

La page **Messages** te permet d'écrire à d'autres membres.

1. Ouvre **Messages privés** et lance une nouvelle conversation.
2. Saisis le ou les **pseudos** des destinataires, séparés par une virgule. Le site suggère les gens que tu suis et tes contacts.
3. Écris ton message et valide avec Entrée.



Tes messages sont conservés sur nos serveurs pour que tu les lises sur tous tes appareils, et seules les personnes de la conversation les voient. Tu peux **quitter** une conversation, **bloquer** un membre, ou **désactiver les messages** dans Compte > Préférences. Un membre qui n'accepte pas les messages privés ne peut pas être contacté.

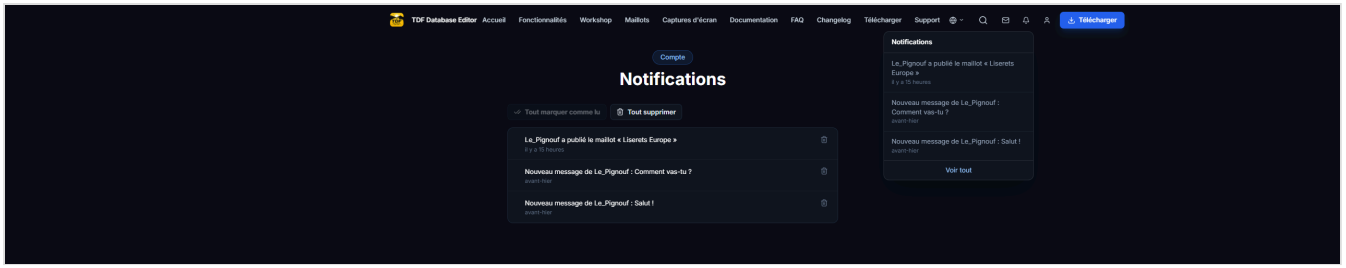
En cas d'abus, tu peux **signaler un message** (harcèlement ou menaces, contenu inapproprié, autre). Seule la modération voit ce message et les 5 précédents.

Notifications

La page **Notifications** regroupe ce qui te concerne :

- quelqu'un a commenté ton mod ou répondu à ton commentaire ;
- un mod que tu as en favori ou téléchargé a une **nouvelle version** ;
- un moddeur que tu suis a publié un mod ou un maillot ;
- un nouvel abonné te suit, ou tu as reçu un message ;
- l'un de tes mods a été ajouté à une collection ;
- un succès débloqué, un titre de Mod ou Maillot du mois remporté ;
- une idée de la roadmap que tu avais votée est terminée, une demande que tu soutenais a reçu une réponse ;
- un utilisateur signale que l'un de tes mods ne fonctionne plus ;

- une action de modération touche ton contenu ou ton compte ;
- une connexion depuis un nouveau pays.



1.7 Ton compte, ta sécurité et tes données

La page **Compte** regroupe sept onglets : **Mes mods**, **Mes maillots**, **Profil**, **Sécurité**, **Préférences**, **Téléchargements** et **Mes données**.

Sécurité

- **Mot de passe** : saisis l'actuel, puis le nouveau deux fois. Tes autres appareils sont alors déconnectés.
- **Adresse e-mail** : le site indique si elle est vérifiée. Pour la changer, saisis la nouvelle adresse et ton mot de passe, puis clique sur le lien reçu à cette adresse.
- **Code de connexion par e-mail (2FA)** : active-le pour qu'un code à 6 chiffres soit envoyé à chaque connexion. Ton compte reste protégé même si ton mot de passe fuite.
- **Appareils connectés** : la liste des sessions ouvertes, avec **Déconnecter** pour chacune et **Déconnecter tous les autres**.

Préférences

- **Newsletter** : reçois les nouveautés (nouvelles versions, Workshop, annonces) par e-mail. Un e-mail de temps en temps, désinscription en un clic.
- **Notifications par e-mail** : « Me prévenir quand quelqu'un commente un de mes mods ». Les e-mails importants (sécurité, modération de tes mods) sont toujours envoyés.
- **Résumé hebdomadaire** : l'e-mail du lundi avec les nouveautés des moddeurs que tu suis.
- **Messages privés** : accepte ou refuse que d'autres membres t'écrivent.
- **Historique de téléchargements** : garde ou non la liste de ce que tu as téléchargé.

Pour recevoir des e-mails, ton adresse doit être vérifiée.

Historique de téléchargements

Quand tu es connecté, les mods que tu télécharges apparaissent dans l'onglet **Téléchargements**. Tu es alors prévenu quand l'un d'eux reçoit une nouvelle version. Tu peux désactiver cet historique ou l'effacer dans les préférences. Il est visible par toi et, si la modération l'exige, par les administrateurs (chaque consultation est journalisée).

Mes données

- **Exporter mes données** : télécharge une copie de ton profil, de tes mods, de tes commentaires et de tes avis au format JSON.
- **Supprimer mon compte** : action définitive. Ton profil, tes mods, tes commentaires, tes avis et tes messages sont supprimés. Confirme avec ton mot de passe.

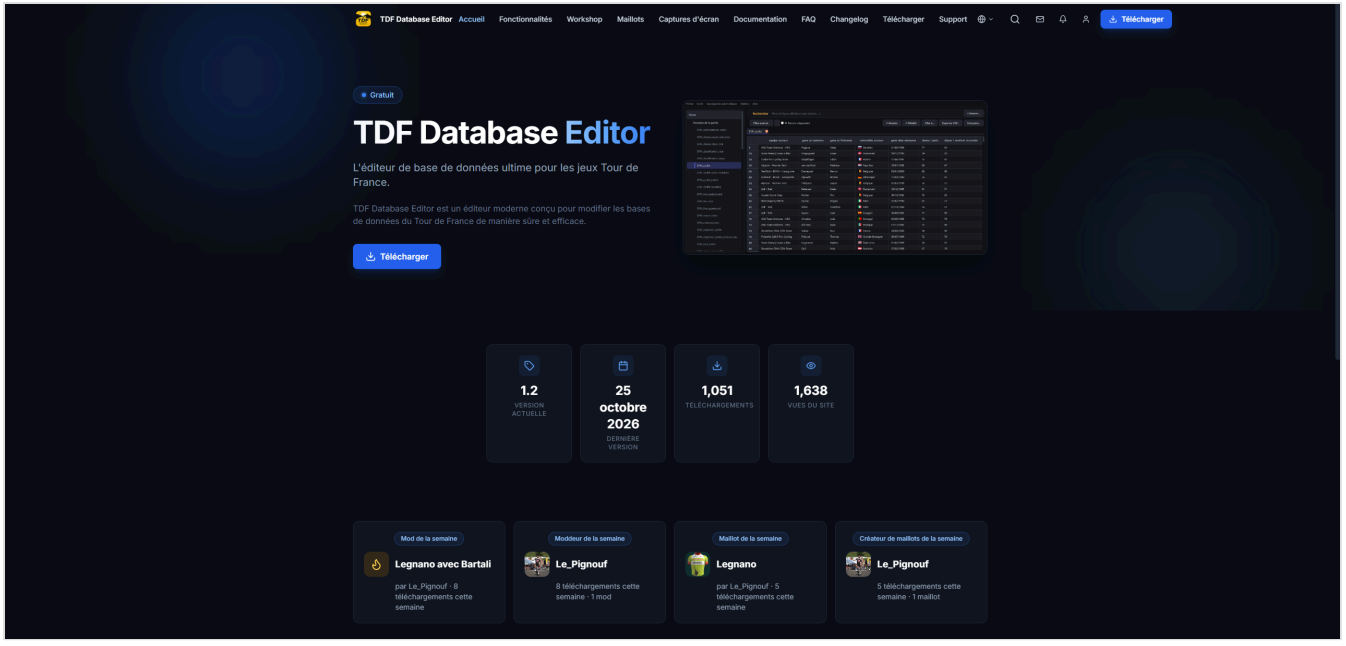
Confidentialité

Le site mesure sa fréquentation **sans cookie** et sans conserver d'adresse IP : pages vues, pays, type d'appareil, navigateur et site d'origine sont comptés de manière agrégée. Les **statistiques de l'éditeur** sont facultatives et désactivées par défaut : tu les actives toi-même dans le menu Options de l'éditeur, et elles n'envoient que des usages anonymes, sans lien avec ton compte. Le détail complet est dans la **Politique de confidentialité** du site.

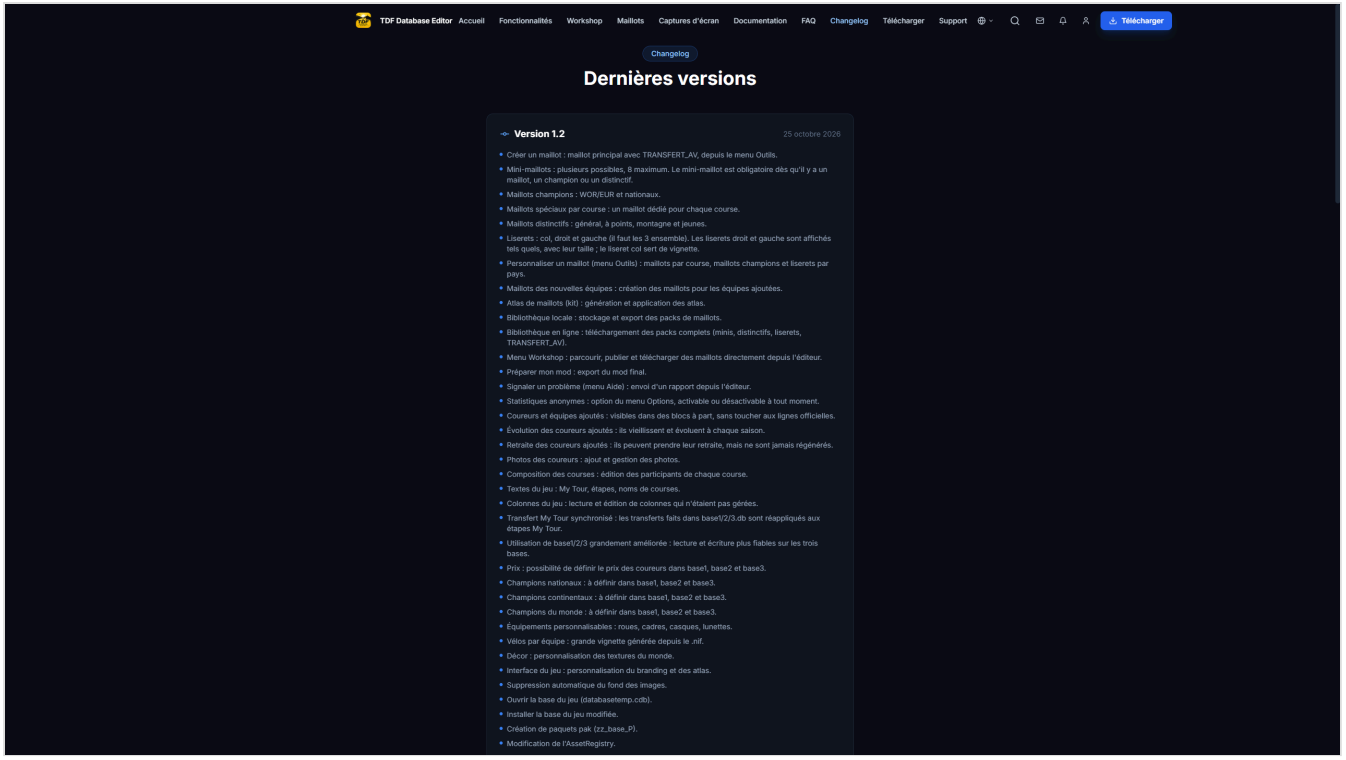
1.8 Les autres pages du site

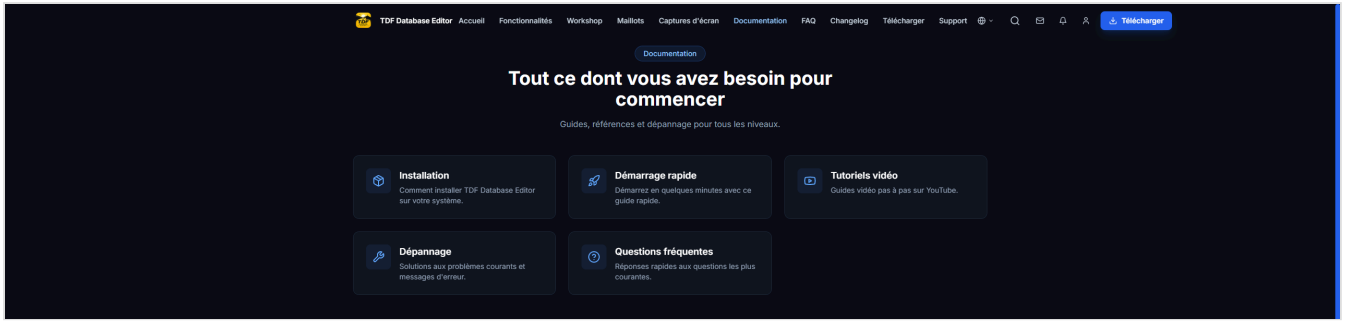
Page	À quoi elle sert
Télécharger	Le bouton pour récupérer la dernière version de l'éditeur (Windows), avec le numéro de version et la date.
Documentation	Installation, démarrage rapide, dépannage et tutoriels vidéo.
FAQ	Les réponses aux questions les plus fréquentes.
Fonctionnalités et **Captures d'écran**	Un tour des fonctions de l'éditeur en images.
Vitrine	Des réalisations de la communauté.
Changelog	La liste des nouveautés et des corrections de chaque version.
Roadmap	Ce qui est prévu, avec les votes (voir 1.5).
Statistiques	Les chiffres publics de la communauté, sans aucune donnée personnelle.
État du service	Vérifie que le site, la base de données et l'envoi d'e-mails fonctionnent, avec la disponibilité jour par jour sur 90 jours.

Page	À quoi elle sert
Contributeurs	Un remerciement à l'équipe, aux moddeurs et aux traducteurs qui font vivre le projet.
Support	Signaler un bug, proposer une suggestion ou nous contacter.
Newsletter	L'abonnement (confirmé par e-mail) et la désinscription en un clic depuis n'importe quel message.
Politique de confidentialité, **Conditions d'utilisation** et **Avertissement**	Les textes légaux. TDF Database Editor est un projet indépendant, non affilié aux développeurs ou éditeurs du jeu.









Langue du site

Le site existe en **français** et en **anglais**. Utilise le sélecteur de langue en haut de la page pour changer. Les e-mails que le site t'envoie suivent la langue choisie dans ton profil.

Besoin d'aide ?

Tu as trouvé un bug, une idée ou une question ? Utilise la page **Support** (Signaler un bug, Suggestion ou Contact). Depuis l'éditeur, le menu **Aide > Signaler un problème** envoie directement un rapport.

PARTIE 2 — L'ÉDITEUR

2.1 Installer, mettre à jour et lancer l'éditeur

L'éditeur s'installe en une minute avec l'installateur officiel, sans droits administrateur.

Installation

1. Télécharge `TDFDatabaseEditor-Setup-1_2.exe` depuis le site (bouton Télécharger).
2. Lance-le et suis l'assistant. Le programme s'installe pour ton compte Windows seulement (dossier `AppData\Local\Programs\TDF Database Editor`), donc aucune élévation n'est demandée.
3. Ouvre l'éditeur depuis le menu Démarrer ou le raccourci bureau.

Outils intégrés

L'installateur dépose aussi les outils `retoc` et `repak` (dossier `tools_bin`). L'éditeur s'en sert pour lire et écrire les fichiers `.pak` / `.utoc` du jeu (maillots, textes, équipements). Tu n'as rien à installer toi-même.

Mise à jour

- Au démarrage, l'éditeur vérifie s'il existe une nouvelle version (option Options > Vérifier les mises à jour au démarrage).
- Tu peux aussi le faire à la main : Aide > Vérifier les mises à jour.
- Options > Installer les mises à jour automatiquement, sans confirmation : à n'activer que si tu veux que tout se fasse sans te demander.

Si l'éditeur ne se lance plus après une mise à jour

Désinstalle-le (Paramètres Windows > Applications) puis réinstalle-le avec le dernier installateur. L'installateur nettoie lui-même l'ancien dossier interne.

Avertissement SmartScreen

Si Windows affiche un avertissement, clique sur Informations complémentaires puis Exécuter quand même. Le fichier vient du site officiel.

2.2 Premiers pas et tour de l'interface

Tu ouvres un fichier de base, tu choisis une table, tu modifies, tu enregistres : tout le reste est une variante de ça.

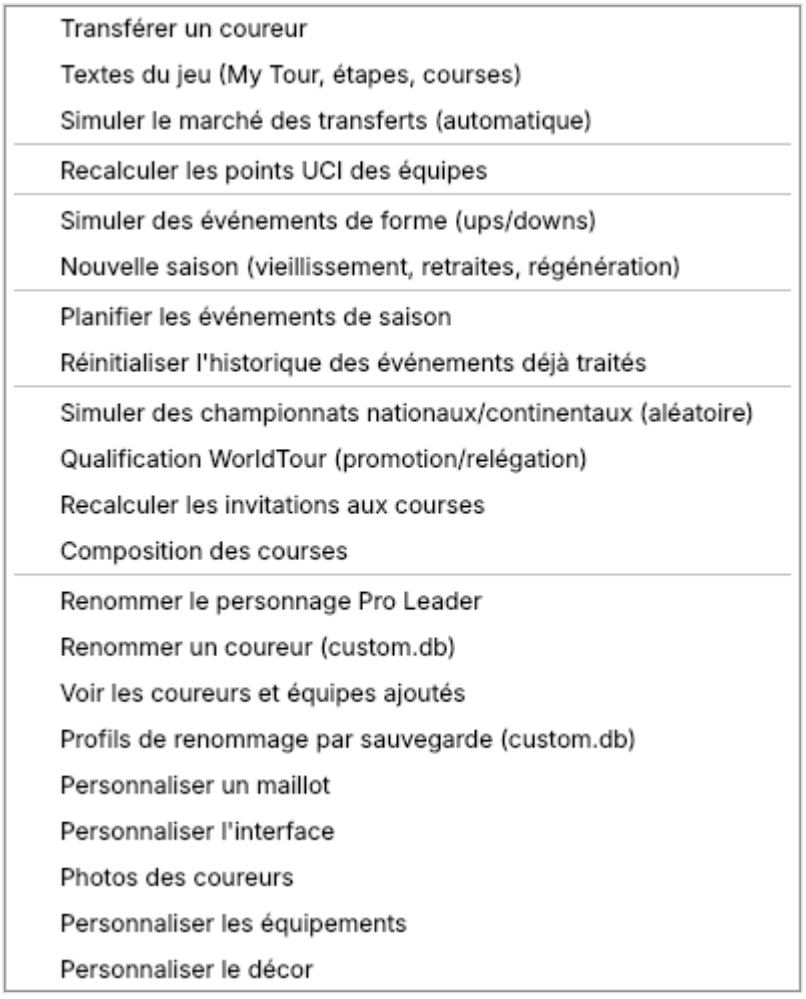
Ouvrir un fichier

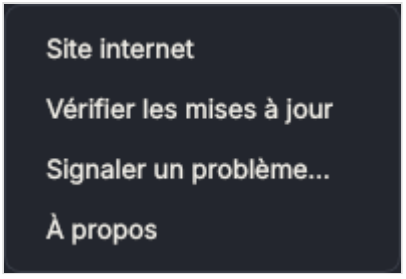
- Fichier > Ouvrir pour choisir un fichier de base.
- Fichier > Fichiers récents pour rouvrir un fichier déjà utilisé.
- Fichier > Ouvrir la base du jeu (databasetemp.cdb) charge directement la base installée avec ton jeu.



Les menus

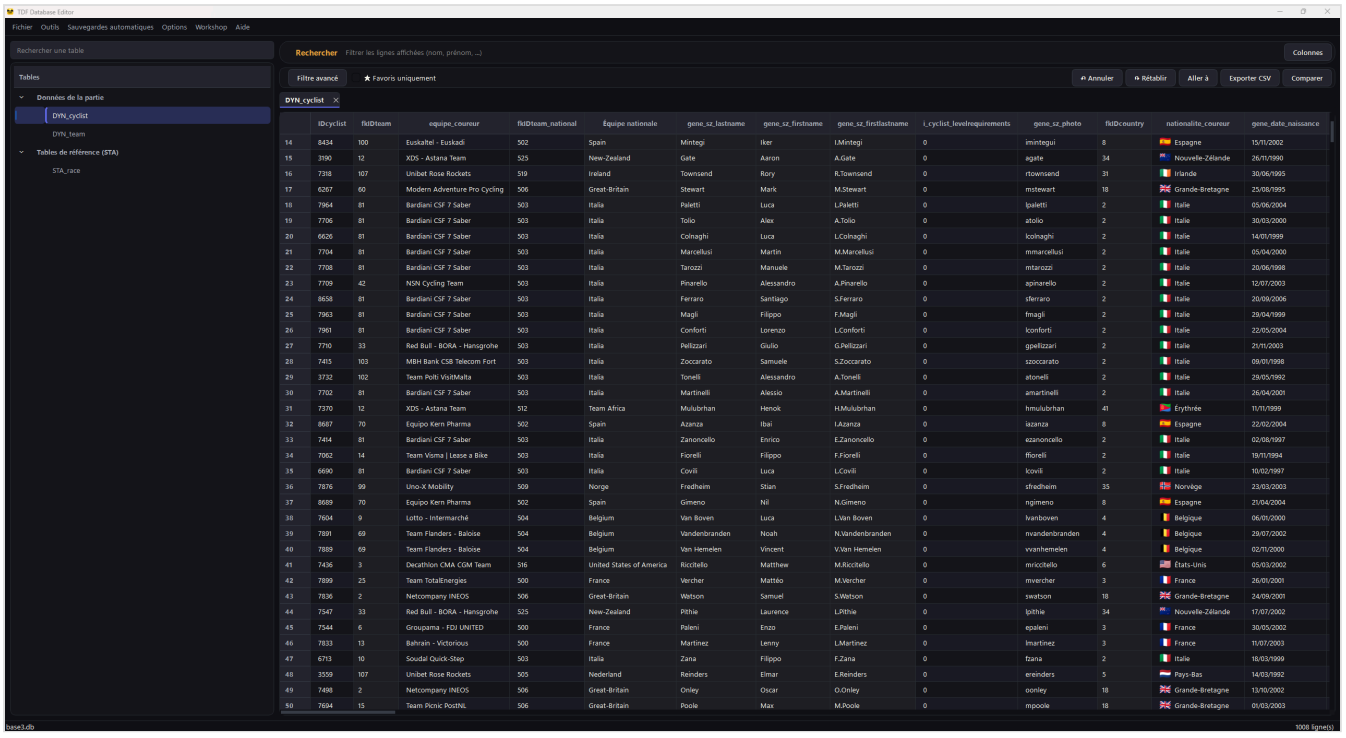
- Fichier : ouvrir, enregistrer, enregistrer sous, installer la base modifiée dans le jeu.
- Outils : tous les outils d'édition et de simulation (voir 2.5 à 2.9).
- Sauvegardes automatiques : protège ton travail pendant que tu joues (voir 2.11).
- Options : langue, mises à jour, thème et police, retrait de tes modifications, statistiques anonymes.
- Workshop : connexion à ton compte du site et contenus de la communauté.
- Aide : site internet, mises à jour, signaler un problème, à propos.





La fenêtre principale

- À gauche, la liste des tables, avec une recherche pour retrouver une table par son nom.
- Au centre, la grille de la table choisie : une ligne par élément, une colonne par champ.
- Le survol d'un titre de colonne affiche une explication en langage clair de ce que fait la colonne dans le jeu.



Clic droit

- Sur une cellule : Copier la cellule, Copier la ligne, Aller à (saute vers l'élément lié), Supprimer cette ligne quand c'est autorisé.
- Sur une colonne : Couleur de cette colonne, Appliquer à toute la colonne, Réinitialiser la couleur.
- Sur une table : Couleur de cette table, pour t'y retrouver plus vite.

2.3 Modifier les tables : sélecteurs et enregistrement

Les colonnes qui ont un sens précis ne se tapent pas à la main : l'éditeur te propose un sélecteur adapté.

Les sélecteurs

Selon la colonne, tu obtiens un choix dédié : équipe, pays (avec son drapeau), couleur, date, grade, rôle, état de santé, bonus, durée. Tu choisis dans une liste au lieu de retenir un identifiant numérique.

Les drapeaux

Les pays s'affichent avec leur vrai drapeau, y compris dans les colonnes de nationalité.

Naviguer

Aller à (clic droit) t'emmène sur la ligne liée dans une autre table, par exemple de l'équipe d'un coureur vers l'équipe elle-même.

Enregistrer

- Fichier > Enregistrer écrase le fichier ouvert.
- Fichier > Enregistrer sous crée une copie : c'est le bon réflexe avant un gros changement.
- Pour que le jeu utilise tes changements, passe ensuite par Fichier > Installer la base du jeu modifiée (voir 2.10).

Règles de cohérence

Certaines valeurs sont uniques dans le jeu (un seul champion du monde, un seul champion national par pays). Garde-les en tête quand tu édites les titres (voir 2.4).

2.4 Base1, base2 et base3 : prix et champions

Dans les bases de coureurs, tu règles la valeur marchande et les titres de champion directement dans la grille.

Le prix d'un coureur

La colonne `rider_price_career` est la valeur marchande du coureur. Elle est positionnée par comparaison avec les autres coureurs du fichier, selon leur évaluation. Survole l'en-tête pour relire son explication.

Les champions

Chaque titre a sa colonne :

- Champion national et champion national du contre-la-montre : `gene_b_is_national_champion` et `gene_b_is_national_itt_champion` (un seul par pays).
- Champion continental : colonnes Europe et Afrique, route et contre-la-montre.
- Champion du monde : `gene_b_is_world_champion` et sa version contre-la-montre (un seul).
- Colonnes `gene_b_was_...` : ceux qui ont déjà porté le titre par le passé (plusieurs possibles).

Équipes nationales

La colonne `fkIDteam_national` détermine l'équipe nationale ou continentale du coureur pour les championnats du monde.

Pour aller plus vite

Outils > Simuler des championnats nationaux/continentaux (aléatoire) attribue automatiquement des titres cohérents. Pratique pour repartir d'une base propre plutôt que de tout cocher à la main.

2.5 Coureurs, équipes et photos

Tout ce qui touche aux personnes se trouve dans le menu Outils.

Transférer un coureur

Outils > Transférer un coureur déplace un coureur vers une autre équipe en mettant à jour les liens nécessaires dans la base. C'est plus sûr que de changer l'équipe à la main dans la grille.

Renommer

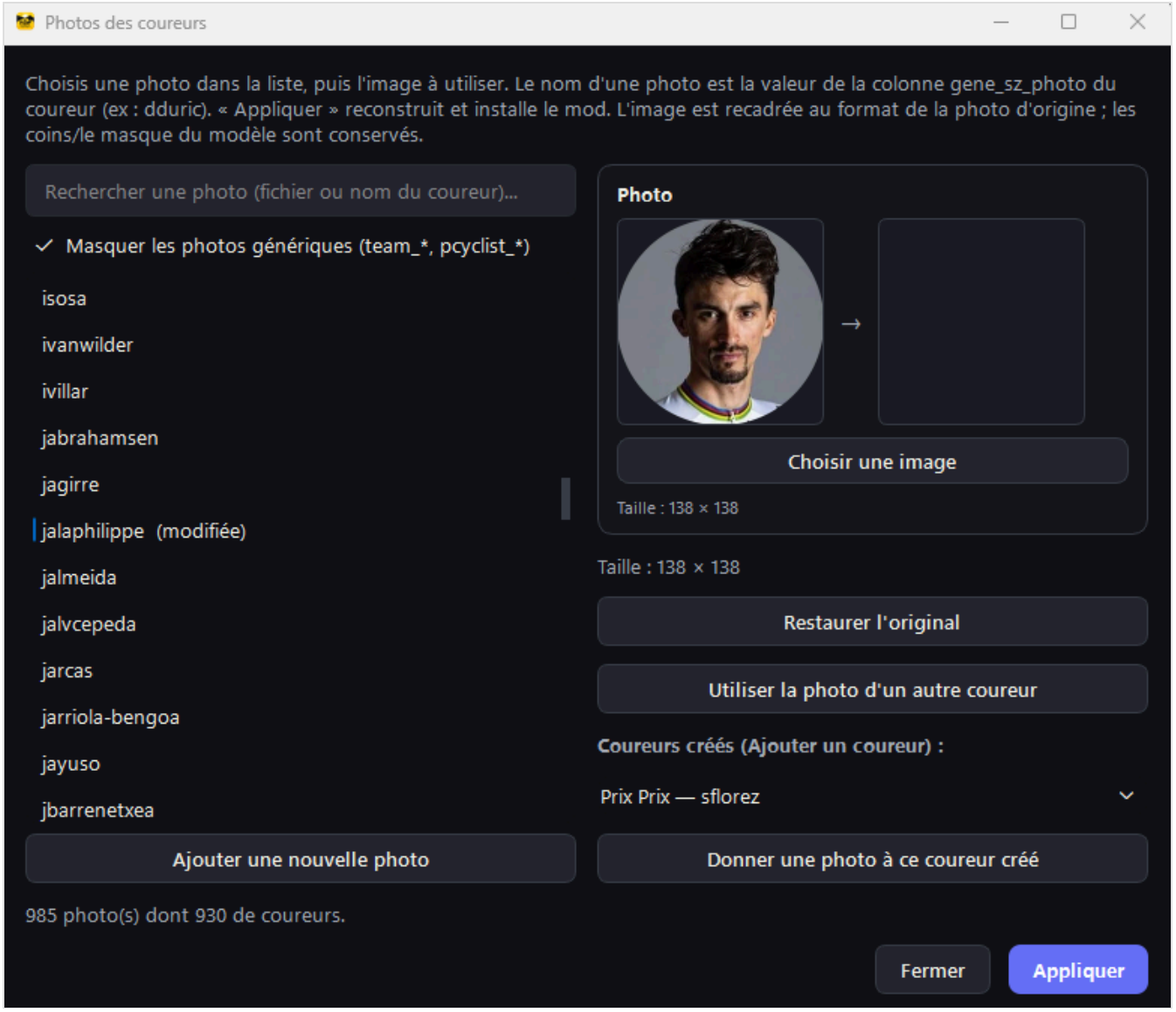
- Outils > Renommer un coureur (custom.db) change le nom affiché d'un coureur pour ta sauvegarde.
- Outils > Profils de renommage par sauvegarde garde un jeu de noms différent pour chaque sauvegarde.
- Outils > Renommer le personnage Pro Leader change le nom de ton personnage.

Coureurs et équipes ajoutés

Outils > Voir les coureurs et équipes ajoutés liste ce que tu as créé toi-même et te permet de le retrouver et de le corriger.

Photos des coureurs

Outils > Photos des coureurs associe une photo à un coureur pour qu'elle s'affiche dans le jeu.



Composition des courses

Outils > Composition des courses te laisse choisir à la main quelles équipes participent à quelle course.

2.6 Saison, simulations, courses et textes du jeu

Ces outils font vivre ton monde : le calendrier avance, les coureurs vieillissent, les transferts se font tout seuls.

Simulations de saison

- Nouvelle saison : vieillissement, retraites et régénération des coureurs.
- Planifier les événements de saison, puis Réinitialiser l'historique des événements déjà traités si tu veux rejouer.
- Simuler le marché des transferts (automatique) : déplace une poignée de coureurs entre équipes.
- Simuler des événements de forme (ups/downs).

- Simuler des championnats nationaux/continentaux (aléatoire).
- Qualification WorldTour (promotion/relégation) : reclasse les équipes de club.
- Recalculer les points UCI des équipes et Recalculer les invitations aux courses.

Fais toujours un Enregistrer sous avant de lancer une simulation : elle modifie beaucoup de lignes d'un coup.

Textes du jeu

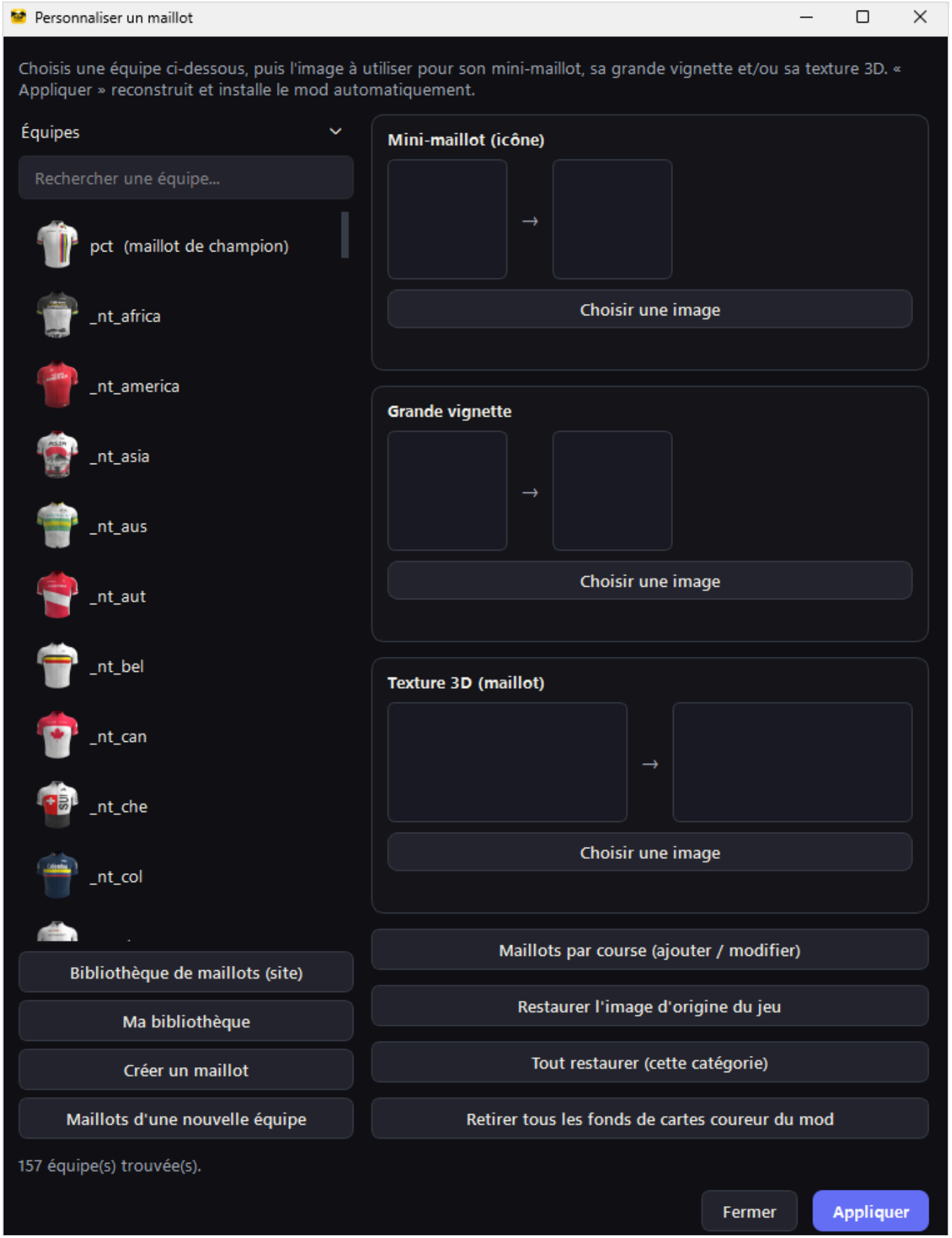
Outils > Textes du jeu (My Tour, étapes, courses) modifie les textes affichés par le jeu : le libellé My Tour, les noms et descriptions des étapes et des courses. Les changements passent par le fichier de textes du jeu et sont installés avec le reste.

My Tour

Le nom My Tour et ses textes se changent depuis cet outil. Pour modifier l'équipe d'un coureur dans My Tour, utilise le transfert de coureur (2.5) plutôt qu'une édition manuelle.

2.7 Maillots

Tout passe par Outils > Personnaliser un maillot : tu y modifies un maillot existant, tu en crées un, ou tu en importes un depuis la communauté.



Le principe

Choisis une équipe dans la liste de gauche, puis l'image à utiliser dans chaque emplacement de droite. Rien n'est installé avant d'avoir cliqué sur Appliquer : l'éditeur reconstruit alors le mod et l'installe automatiquement. Ferme le jeu avant.

Le menu déroulant en haut à gauche

Il change ce que la liste affiche :

- Équipes : les maillots d'équipe (mini-maillot, grande vignette, texture 3D).
- Liserets : les filets des maillots de champions.
- Maillots de champions : les maillots de champion national, continental et mondial.
- Maillots distinctifs : les maillots de leader (général, points, montagne, jeunes).
- Sponsors des maillots (transferts) : les images TRANSFERT_AV.

La liste et la recherche

Le champ Rechercher une équipe filtre la liste pendant que tu tapes. Le compteur en bas indique combien d'éléments ont été trouvés. Le survol d'un élément grisé explique pourquoi il ne peut pas être modifié.

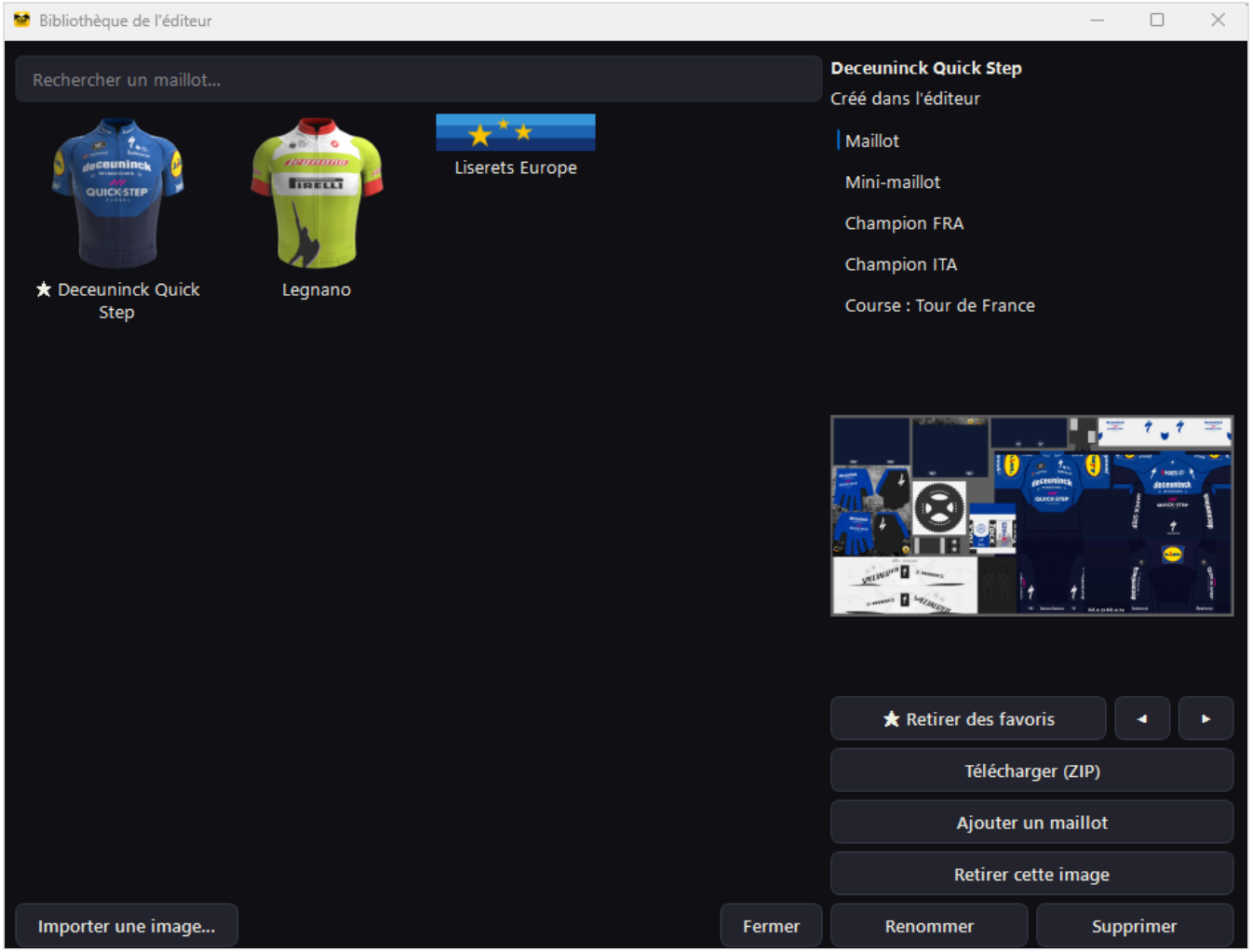
Les trois emplacements de droite

Chaque emplacement montre l'image actuelle du jeu à gauche, une flèche, puis ton image à droite.

- Mini-maillot (icône) : la petite icône affichée dans les listes.
- Grande vignette : l'image plus grande du maillot.
- Texture 3D (maillot) : la texture appliquée sur le coureur en course. En mode Liserets, cet emplacement devient Liseret (texture).
- Choisir une image : ouvre ton explorateur de fichiers, ou ta bibliothèque de maillots.

Les boutons de la colonne de gauche

- Ajouter un maillot de champion (modes champions) : choisis l'équipe, le pays (3 lettres) et l'image, puis Ajouter.
- Bibliothèque de maillots (site) : les packs publiés par la communauté. Choisis-en un puis clique sur Appliquer ce maillot pour installer mini-maillot, texture 3D et maillots de champions en une fois. Un bouton ouvre la bibliothèque sur le site.
- Ma bibliothèque : tes maillots créés ou téléchargés, rangés dans l'éditeur. Tu peux mettre un maillot en favori, le renommer, le supprimer, l'importer, le télécharger en ZIP et réordonner les maillots avec les flèches ou par glisser-déposer. Pour l'utiliser, clique ensuite sur Choisir une image d'un emplacement.
- Créer un maillot : voir plus bas.
- Maillots d'une nouvelle équipe : crée les maillots d'une équipe qui n'existe pas dans le jeu (mini-maillot, vignette, texture 3D, maillots de champion). Tu donnes un code de 3 caractères, ajoutes ou retires des maillots de champion, puis cliques sur Créer.



Les boutons de la colonne de droite

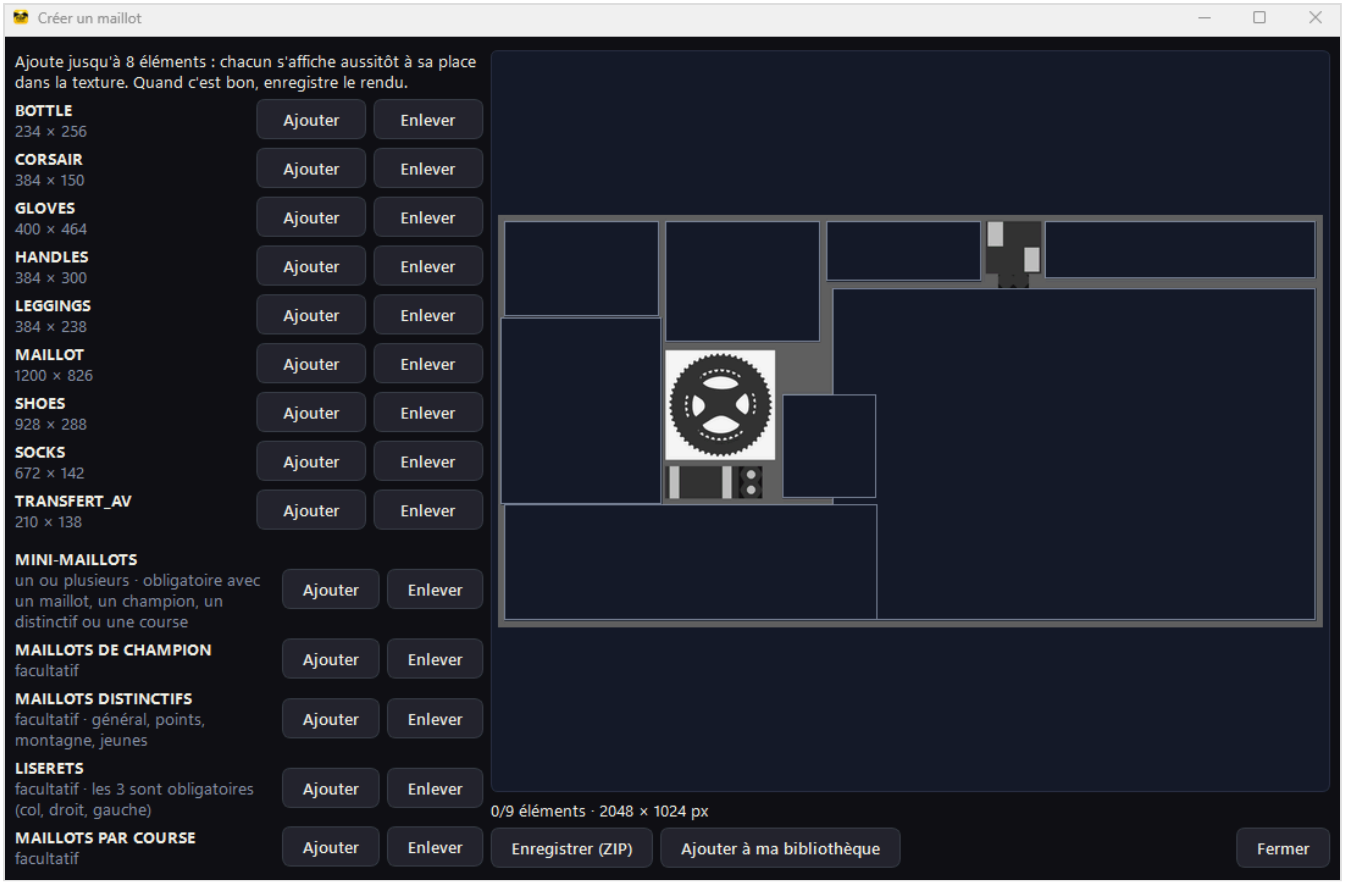
- Maillots par course (ajouter / modifier) : ouvre la liste des courses de l'équipe sélectionnée (Tour de France, Giro…) pour changer ou créer le maillot spécial d'une course, sans toucher au maillot de base.
- Extraire ce liseret (PNG) et Extraire tous les liserets (dossier) : visibles en mode Liserets. Ils enregistrent l'image d'origine du jeu pour que tu la retouches puis la réimportes.
- Restaurer l'image d'origine du jeu : retire ce maillot du mod (mini-maillot, vignette, texture 3D, variantes par course, fiches coureur) ; le jeu reprend ses originaux.
- Tout restaurer (cette catégorie) : retire du mod tous les éléments modifiés de la liste affichée.
- Retirer tous les fonds de cartes coureur du mod : supprime les fiches coureur du mod ; les cartes reprennent le fond d'origine.

Les boutons du bas

- Fermer : quitte sans rien installer de plus.
- Appliquer : reconstruit et installe le mod avec tout ce que tu as choisi.

La fenêtre Créer un maillot

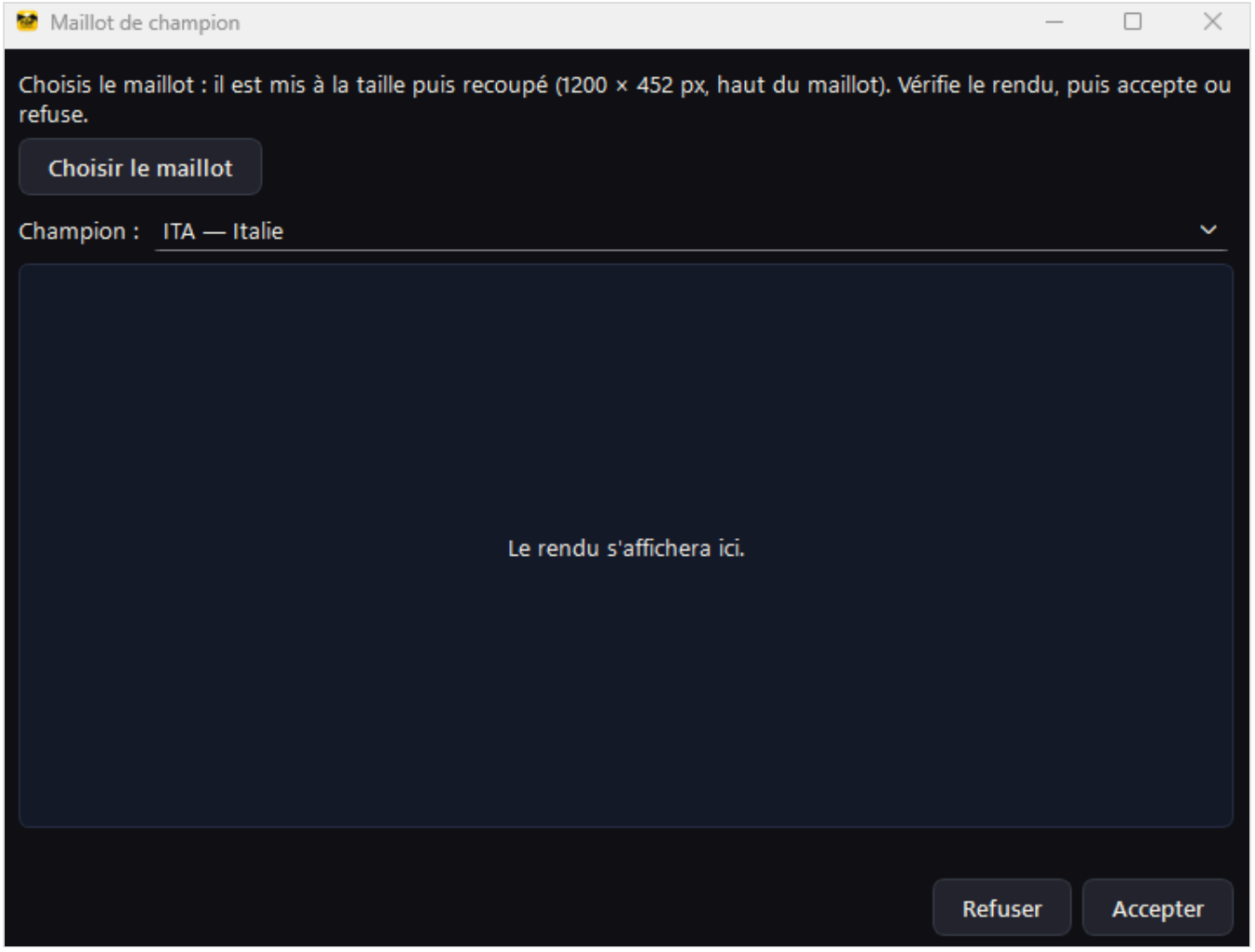
Elle assemble ta texture à partir de plusieurs images, chacune placée à sa zone : MAILLOT, SHOES, GLOVES, LEGGINGS, HANDLES, CORSAIR, SOCKS et BOTTLE (jusqu'à 8 éléments), plus TRANSFERT_AV (210 × 138). Plus bas, la fenêtre propose aussi les mini-maillots (obligatoires dès qu'il y a un maillot, un champion, un distinctif ou une course), les maillots de champion, les maillots distinctifs (général, points, montagne, jeunes), les liserets (col, droit et gauche sont tous les trois obligatoires) et les maillots par course. Chaque ligne a un bouton Ajouter et un bouton Enlever, et le rendu se met à jour aussitôt.



- Valider ce maillot : garde le rendu et l'utilise dans l'éditeur.
- Ajouter à ma bibliothèque : range le maillot pour le réutiliser plus tard.
- Enregistrer (ZIP) : sauvegarde le maillot dans un ZIP, utile pour le publier sur le site.
- Fermer : ferme la fenêtre.

La fenêtre Maillot de champion ou distinctif

Choisir le maillot charge ton image, mise à la taille 1200 × 452 px (haut du maillot). Tu choisis le classement ou le champion dans la liste, tu vérifies le rendu, puis tu cliques sur Accepter ou Refuser.



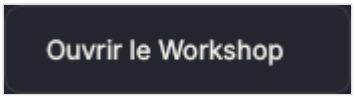
Après l'installation

Le jeu doit être fermé pendant l'installation. Lance-le ensuite : si un maillot ne s'affiche pas, voir 2.12.

2.8 Le menu Workshop

Le menu Workshop relie l'éditeur à ton compte du site pour installer des contenus en un clic.

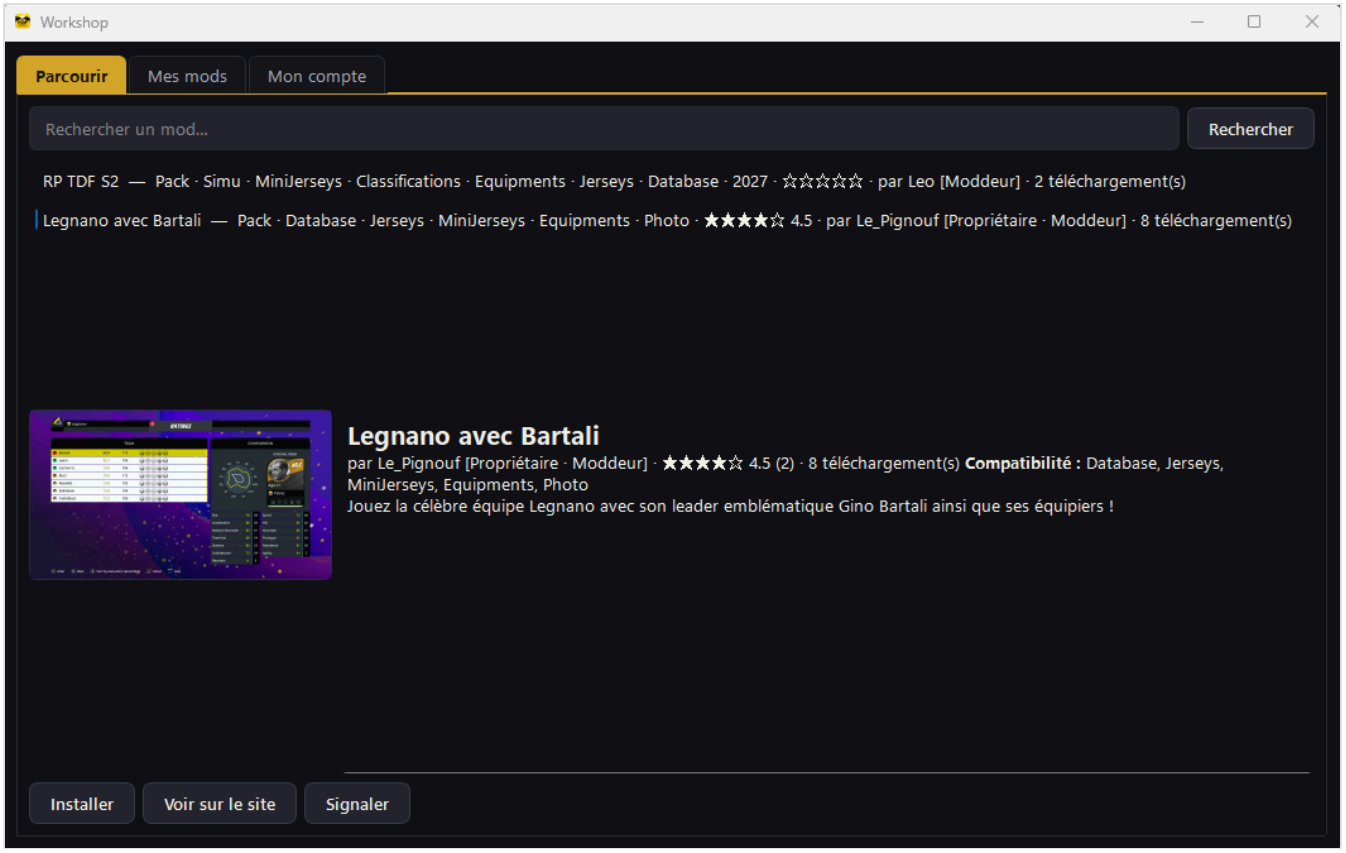
La fenêtre Workshop a trois onglets : Parcourir, Mes mods et Mon compte.



Onglet Parcourir : trouver et installer un mod

- Rechercher : tape un mot dans le champ, puis valide avec Entrée ou le bouton Rechercher.
- Sélectionne un mod : sa couverture, sa description, sa compatibilité, son contenu et ses nouveautés s'affichent. Clique sur la couverture pour l'agrandir.
- Installer : télécharge le mod et l'active dans le jeu.

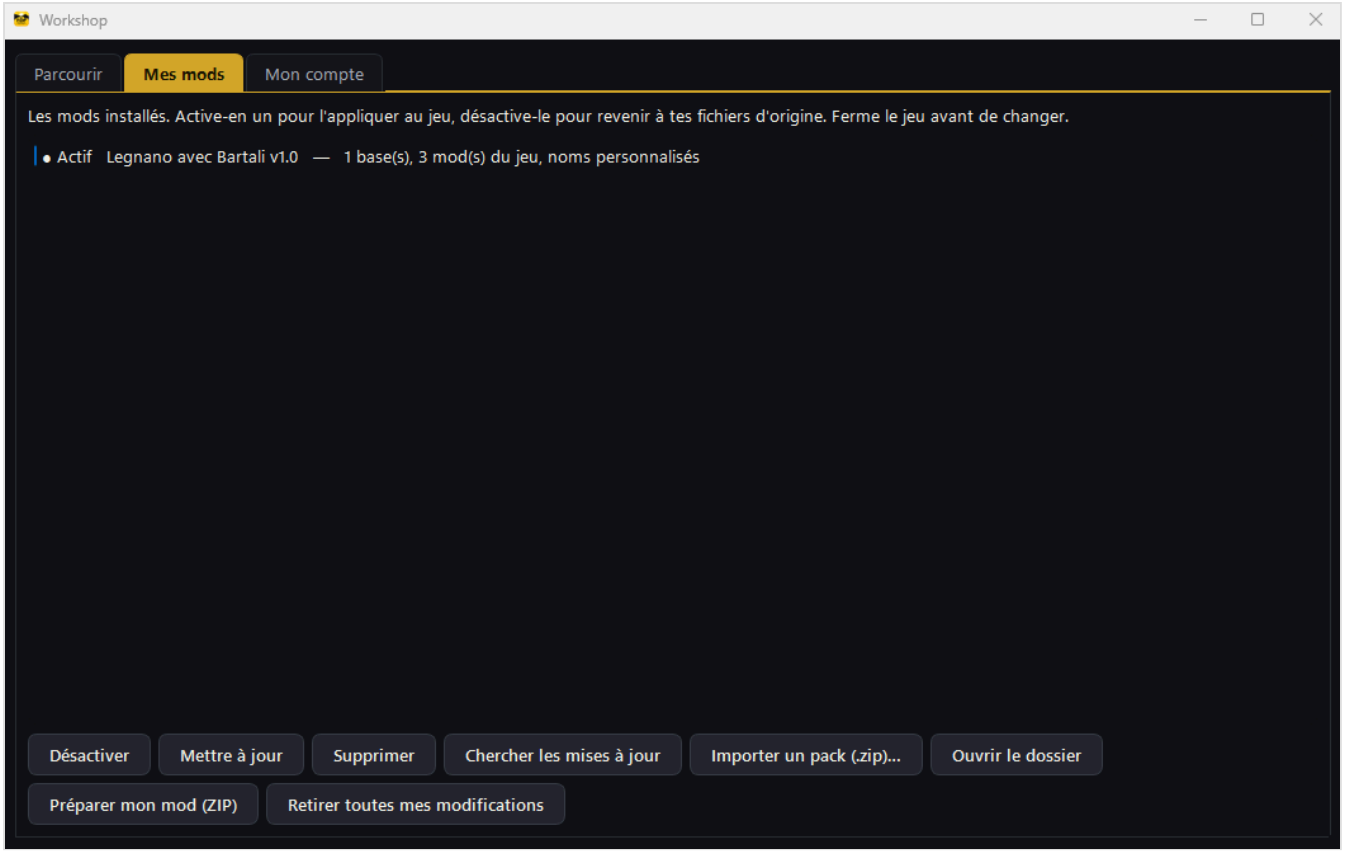
- Voir sur le site : ouvre la page du mod.
- Signaler : signale le mod (la page s'ouvre sur le site, tu dois y être connecté).



Onglet Mes mods : gérer ce qui est installé

La liste montre les mods installés. Active un mod pour l'appliquer au jeu, désactive-le pour revenir à tes fichiers d'origine. Ferme le jeu avant de changer.

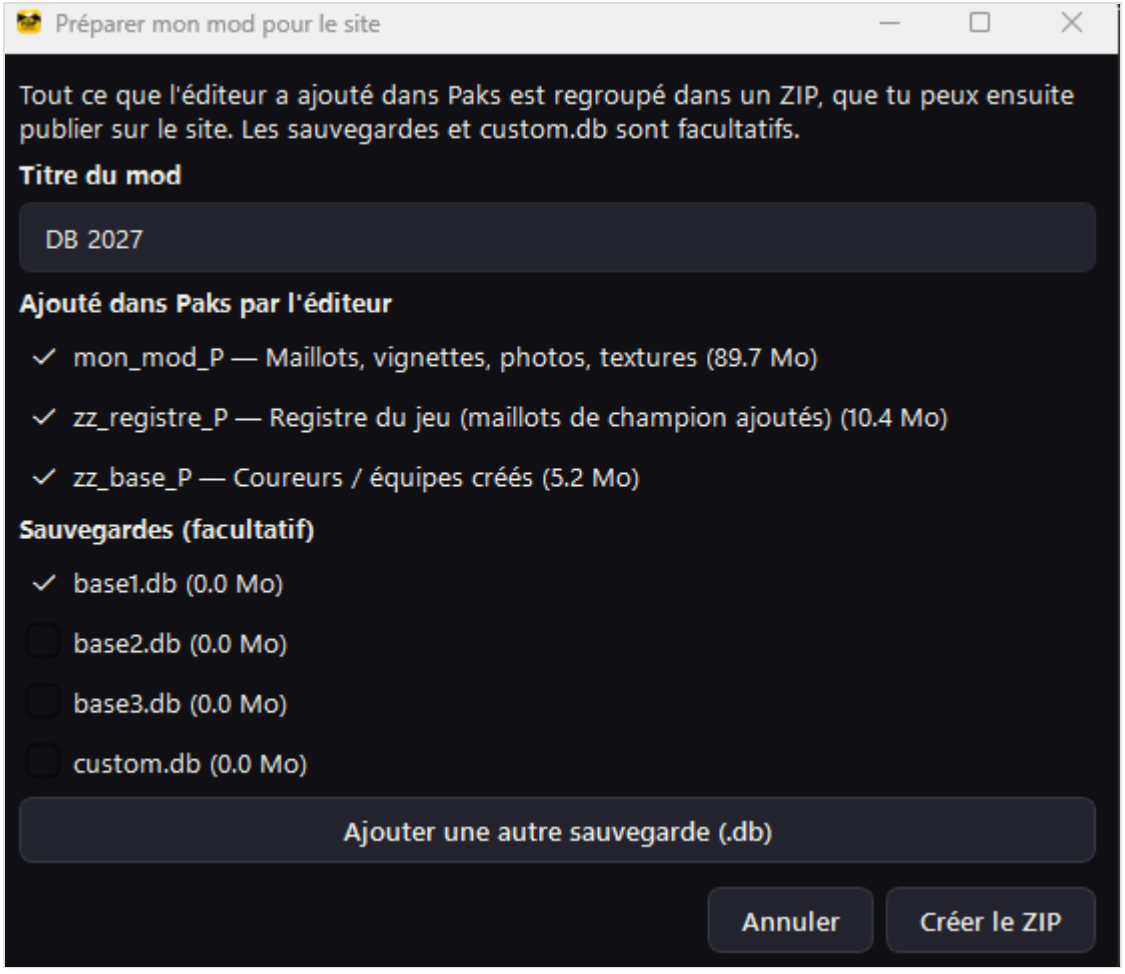
- Activer / Désactiver : bascule le mod sélectionné (le double-clic fait la même chose).
- Mettre à jour : installe la dernière version du mod sélectionné.
- Chercher les mises à jour et Tout mettre à jour : vérifient tous tes mods, puis les mettent à jour d'un coup.
- Supprimer : retire le mod de ta liste.
- Importer un pack (.zip)... : installe un pack ou une base que tu as sur ton ordinateur.
- Ouvrir le dossier : ouvre le dossier où sont rangés tes mods.
- Préparer mon mod (ZIP) : crée le ZIP à publier sur le site (voir plus bas).
- Retirer toutes mes modifications : supprime définitivement les fichiers que l'éditeur a ajoutés. Aucun mod ne doit être activé : désactive-les d'abord.



Préparer mon mod (ZIP) pour le publier

C'est l'étape qui transforme ton travail dans l'éditeur en un fichier à mettre sur le site.

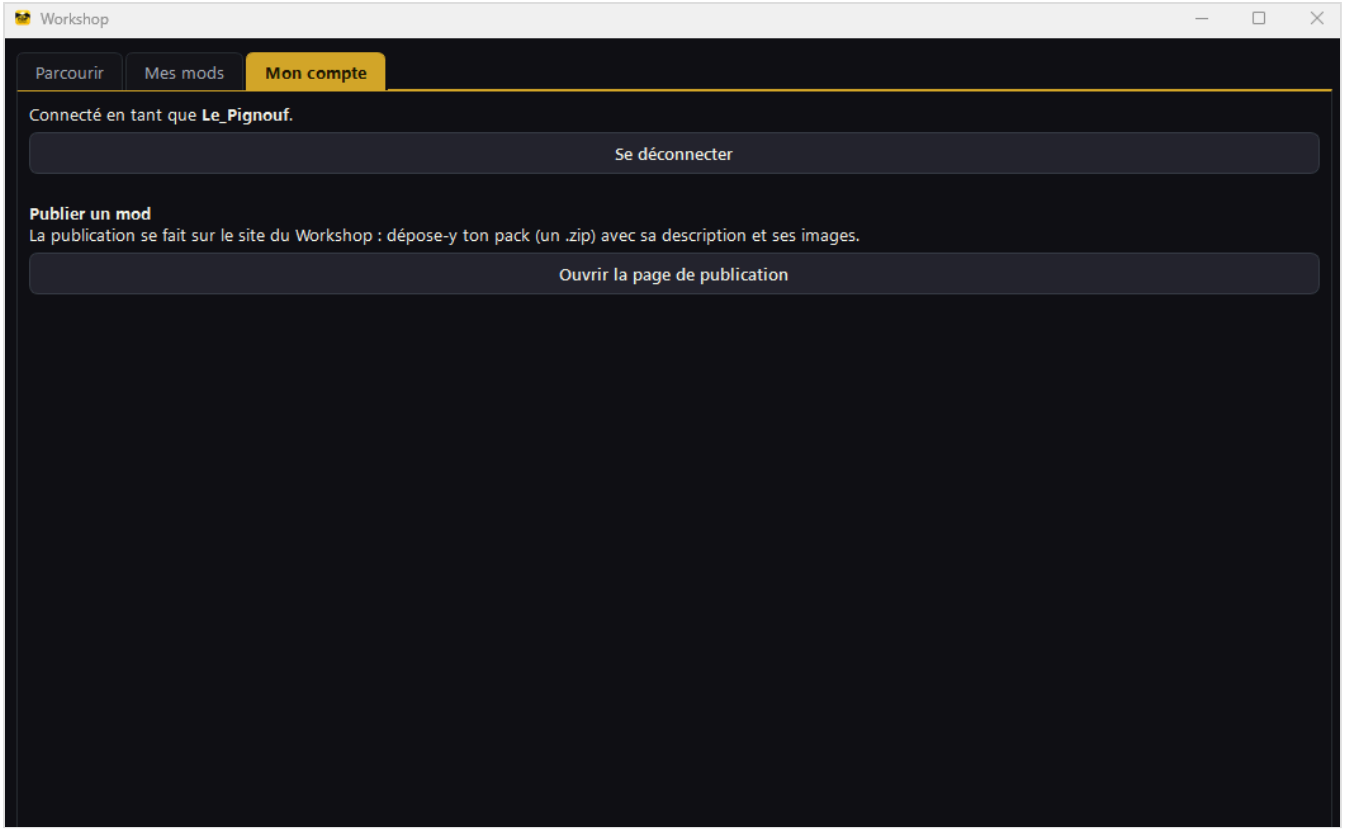
1. Fais tes modifications dans l'éditeur (maillots, textes, équipements…) et installe-les.
2. Ouvre Workshop > Ouvrir le Workshop, onglet Mes mods, puis clique sur Préparer mon mod (ZIP).
3. Donne un titre à ton mod (Titre du mod).
4. Dans la liste Ajouté dans Paks par l'éditeur, coche les fichiers à inclure (tout est coché par défaut), avec leur taille.
5. Dans Sauvegardes (facultatif), coche si tu veux ajouter base1, base2, base3 et custom.db. Ajouter une autre sauvegarde (.db) permet d'en choisir une autre sur ton ordinateur.
6. Clique sur Créer le ZIP et choisis où l'enregistrer.
7. L'éditeur confirme la création. S'il prévient que le ZIP dépasse la limite d'envoi du site, décoche des fichiers pour l'alléger.
8. Va ensuite sur le site pour le publier (voir ci-dessous et la partie 1, section Publier).



Si la liste est vide (Aucun fichier de l'éditeur dans Paks pour l'instant), c'est que tu n'as encore rien installé avec l'éditeur.

Onglet Mon compte

- Se connecter… : une page du site s'ouvre dans ton navigateur ; valide la connexion avec ton compte. L'éditeur retient ta session.
- Se déconnecter : ferme ta session dans l'éditeur.
- Ouvrir la page de publication : ouvre la page de publication du site, où tu déposes ton ZIP avec sa description et ses images.



Publier ton ZIP

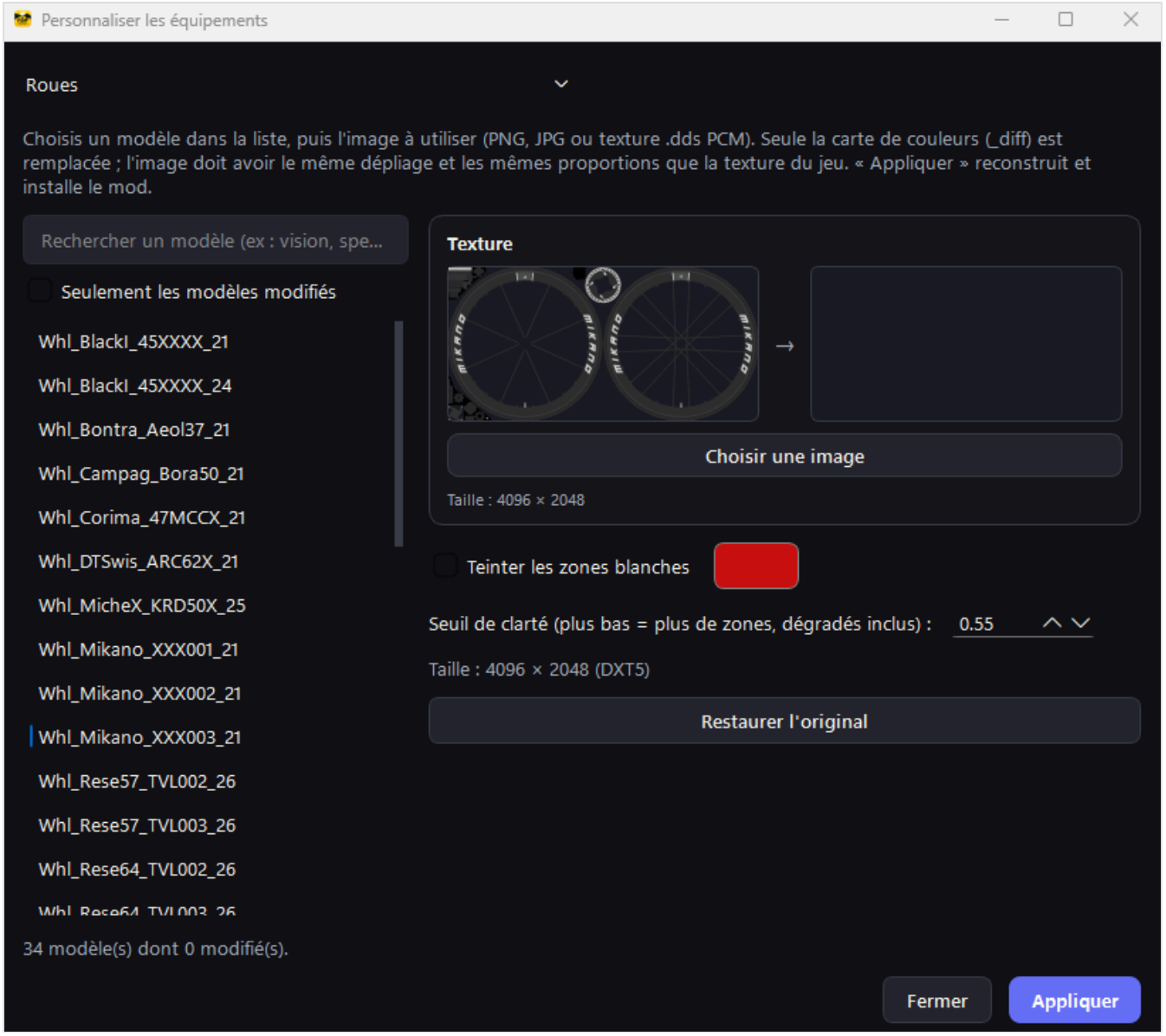
1. Onglet Mon compte, puis Ouvrir la page de publication (connecte-toi d'abord si besoin).
2. Dépose le ZIP créé avec Préparer mon mod, remplis la fiche (titre, description, catégorie, tags, images) et publie.

2.9 Équipements, décor et interface du jeu

Trois outils changent l'apparence du jeu sans toucher à la base de données.

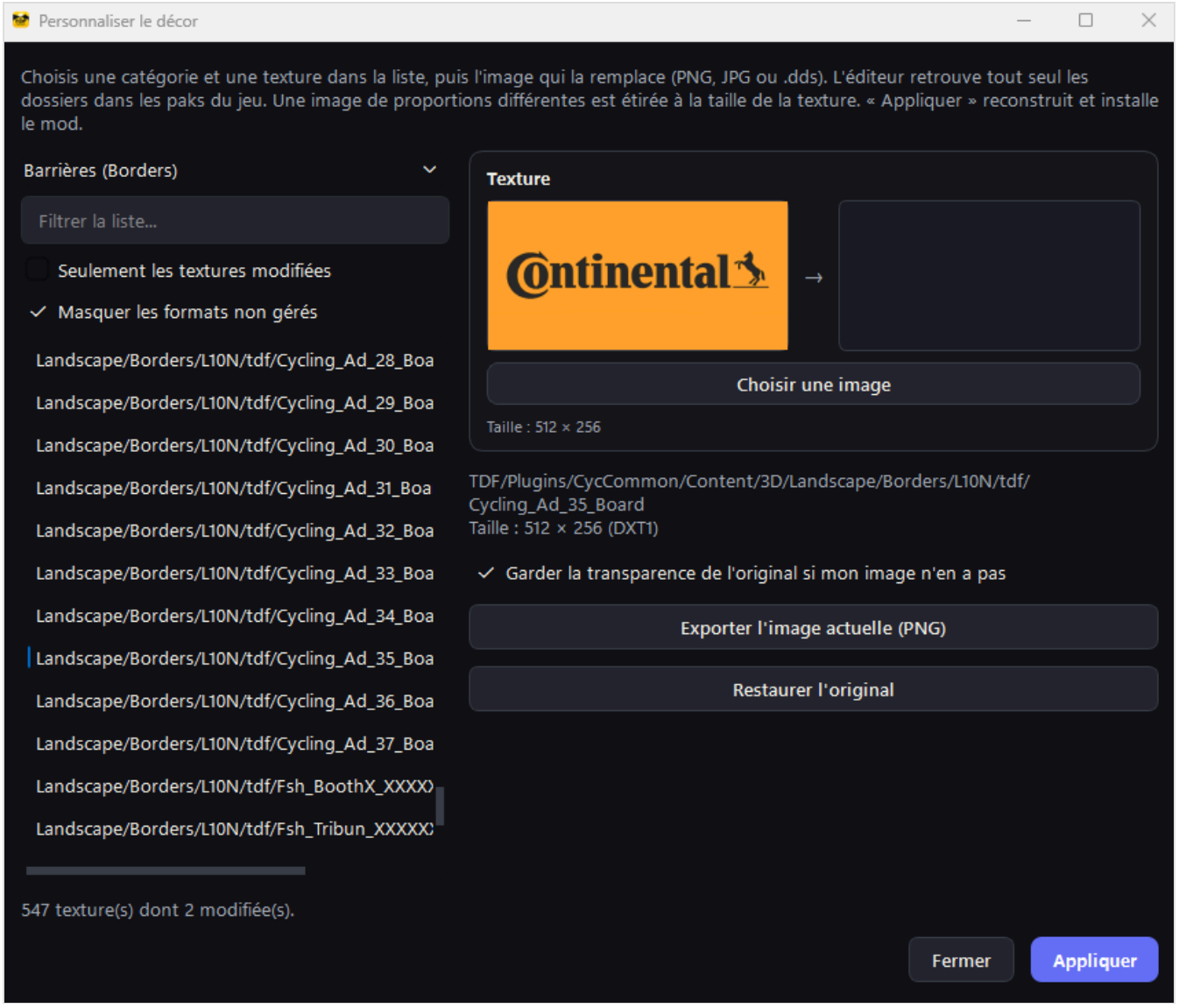
Personnaliser les équipements

Outils > Personnaliser les équipements permet de modifier les vélos et les roues affichés dans le jeu.



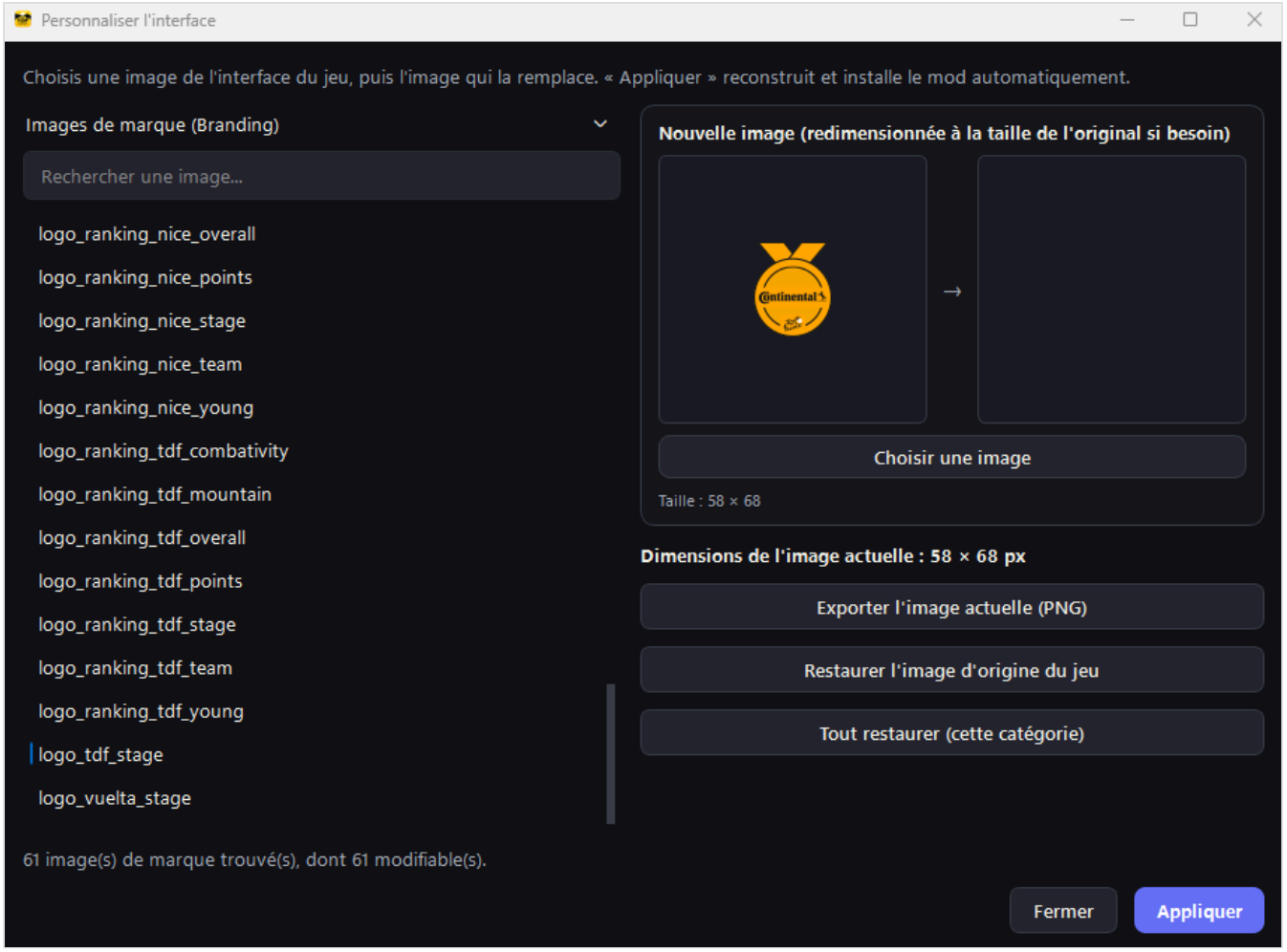
Personnaliser le décor

Outils > Personnaliser le décor change des éléments du monde du jeu.



Personnaliser l'interface

Outils > Personnaliser l'interface modifie des éléments visuels de l'interface du jeu.



Conseils

- Ferme le jeu avant d'installer.
- Tu peux tout annuler avec Options > Retirer toutes mes modifications du jeu (2.10).

2.10 Installer la base dans le jeu et revenir en arrière

Tes modifications ne comptent pour le jeu qu'une fois installées.

Installer

1. Ferme le jeu.
2. Fichier > Installer la base du jeu modifiée.
3. Lance le jeu et vérifie.

Revenir au jeu d'origine

Options > Retirer toutes mes modifications du jeu (jeu normal) enlève tout ce que l'éditeur a installé : base, maillots, textes, équipements. C'est la solution si le jeu ne démarre plus ou si tu veux repartir de zéro.

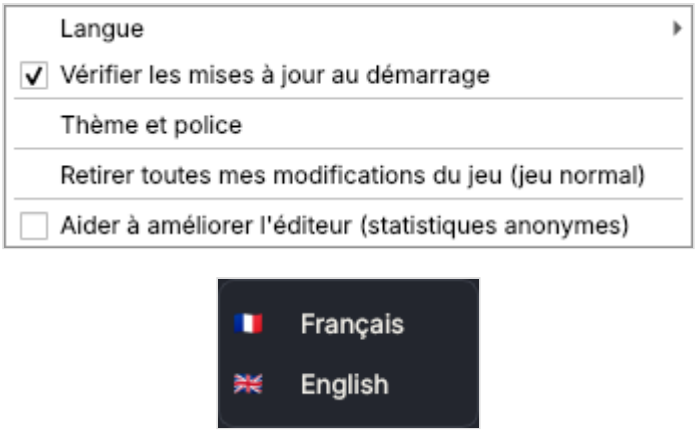
Bon réflexe

Garde une copie de ton fichier de travail (Enregistrer sous) avant toute installation importante.

2.11 Options, thème, langue et sauvegardes automatiques

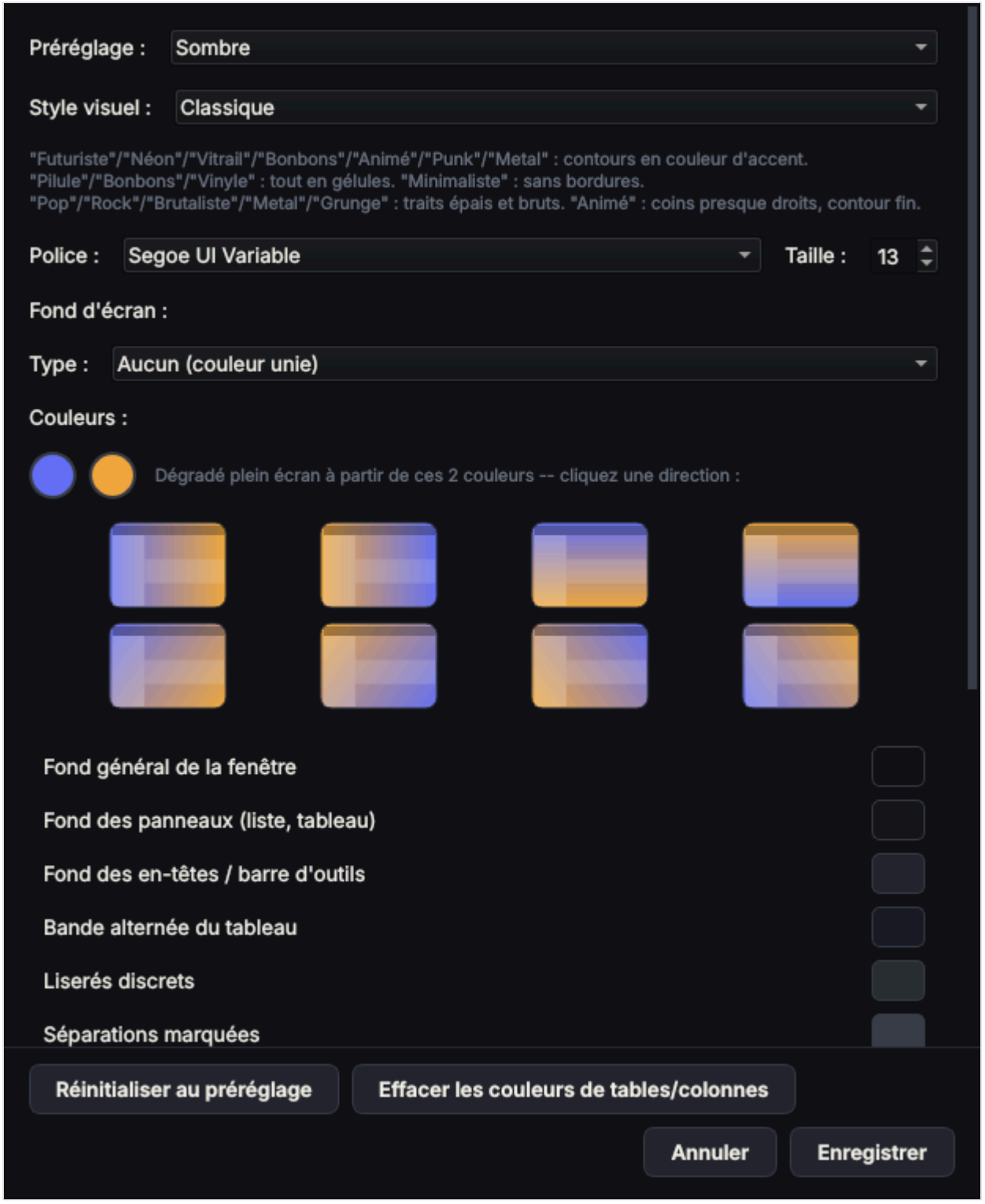
Langue

Options > Langue change la langue de l'éditeur.



Thème et police

Options > Thème et police ajuste l'apparence et la taille du texte.



Mises à jour et statistiques

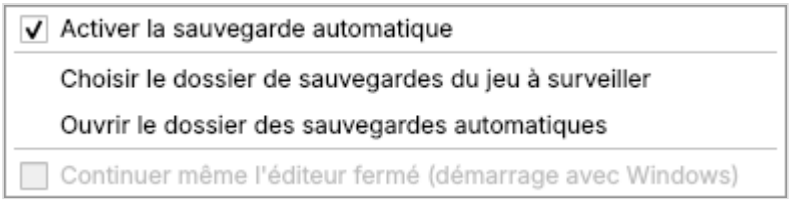
Les options de mise à jour sont décrites en 2.1. Aider à améliorer l'éditeur (statistiques anonymes) est facultatif : tu peux le désactiver quand tu veux.

Sauvegardes automatiques

Le menu Sauvegardes automatiques copie tes sauvegardes de jeu à mesure que tu joues.

1. Choisir le dossier de sauvegardes du jeu à surveiller.
2. Activer la sauvegarde automatique.

3. Ouvrir le dossier des sauvegardes automatiques pour retrouver tes copies.



L'option Continuer même l'éditeur fermé (démarrage avec Windows) garde la surveillance active en arrière-plan. Elle n'existe que sous Windows.

2.12 Dépannage et questions fréquentes

L'éditeur ne s'ouvre pas, erreur « Failed to import encodings module »

Un ancien dossier interne est resté mélangé avec la nouvelle version. Désinstalle l'éditeur, supprime le dossier `TDF Database Editor` dans `AppData\Local\Programs` s'il existe encore, puis réinstalle avec le dernier installateur.

Le jeu ne démarre plus après une modification

Utilise Options > Retirer toutes mes modifications du jeu (jeu normal), puis réinstalle tes changements un par un pour trouver le coupable.

Un maillot ou un texte ne s'affiche pas

Vérifie que le jeu était fermé pendant l'installation, puis réinstalle. Vérifie aussi que tu as bien installé la base modifiée (2.10).

Je ne peux pas me connecter au Workshop

Contrôle ta connexion internet puis réessaie Se connecter… depuis la fenêtre Workshop. Si la page du site ne s'ouvre pas, ouvre-la toi-même depuis Aide > Site internet.

Windows signale le fichier comme dangereux

C'est l'avertissement SmartScreen (voir 2.1). Télécharge toujours l'installateur depuis le site officiel.

Un drapeau ou un caractère s'affiche mal

Mets l'éditeur à jour : les drapeaux sont maintenant fournis sous forme d'images, donc identiques sur tous les ordinateurs.

Signaler un problème

Aide > Signaler un problème… envoie ton message directement à l'équipe. Décris ce que tu faisais et joins une capture d'écran si possible.

ANNEXE — NOUVEAUTÉS DES VERSIONS 1.2.1 ET 1.2.3

Cette annexe résume ce qui change depuis la version 1.2. Le reste du guide reste valable.

Version 1.2.3 (1er novembre 2026)

Pourquoi cette mise à jour

Après la 1.2.1, des utilisateurs ont signalé que des équipes et coureurs créés disparaissaient du jeu, et que l'écran Ratings (bloc « Original rider ») affichait parfois un autre nom que la liste. Des bugs restaient même après avoir désactivé l'écriture dans OfficialRelease. Les fichiers de l'éditeur ont donc été **remis dans leur état d'avant le travail sur le renommage**.

Ce que cela change pour toi

- L'éditeur n'écrit plus les noms, âges, nationalités, moyennes ni équipes dans OfficialRelease, ni dans le pak `zz_base_P`.
- Le profil de renommage « custom » n'est plus proposé.
- L'écran Ratings du jeu (« Original rider ») n'affichera donc pas les noms, âges et moyennes des coureurs créés ou modifiés. Ce système sera retravaillé plus tard, de façon plus sûre.

Si tu avais installé la 1.2.1

1. Ferme le jeu et l'éditeur, puis installe la 1.2.3.
2. Supprime `zz_base_P` et `zz_registre_P` (fichiers .pak, .utoc et .ucas) du dossier Paks du jeu.
3. Si le jeu a un comportement étrange, fais « Vérifier l'intégrité des fichiers » dans Steam.

Version 1.2.1 (31 octobre 2026)

Coureurs et équipes créés

- **Suppression** : tu peux retirer un coureur ou une équipe que tu as ajouté.
- **Plus de champs modifiables** après la création.

Vérifier les effectifs de course

Outils > Vérifier les effectifs des courses corrige les coureurs qui manquaient dans les startlists. Il coche les coureurs manquants d'une équipe (8 pour le Tour de France) pour que l'écran de composition en jeu propose toutes les places. Il ne décoche personne et te prévient si une équipe n'a pas assez de coureurs.

Bibliothèque de maillots

- **Télécharger dans ma bibliothèque** : télécharge un maillot du site sans l'installer. Un maillot dont l'équipe n'existe pas dans le jeu est simplement rangé dans Ma bibliothèque.
- **Mises à jour des maillots du site** : la bibliothèque vérifie à l'ouverture si un maillot téléchargé a été modifié (pastille, bandeau « mise à jour disponible », « Mettre à jour ce maillot », « Tout mettre à jour », « Chercher les mises à jour »). Le nom, les favoris, l'ordre et les images ajoutées à la main sont conservés.
- **Roulette** : la liste des images d'un maillot a une barre de défilement quand elle est longue.

Corrections

- Les maillots de la bibliothèque du site peuvent de nouveau être téléchargés depuis l'éditeur.
- La photo d'un coureur dont le nom contient un tiret (-) peut être changée.
- Les maillots de plusieurs équipes peuvent de nouveau être modifiés.
- « Voir les coureurs et équipes ajoutés » affiche tous les coureurs et toutes les équipes créés.
- Les textures 3D de maillot à plusieurs blocs (ex. « apt », Alpecin) sont reconnues.