

Guide for Creating a Mod for Terminator: Dark Fate - Defiance

By following these steps, you will be able to create your own mod and enable it within the game.

1. Create a folder for your mod in the "mods" directory. Please avoid using special characters that might be misinterpreted by the game code; it's best to use Latin characters.

2. Create a file named "mod.json" inside your mod folder.

3. Structure of the file:

```
"{  
  "name" : "mod_name",  
  "description" : "mod_description",  
  "icon" : "path_to_mod_icon.dds"  
}"
```

Remove the quotation marks.

4. Enter the name of your mod next to the "name" key. This name will appear in the in-game mod manager.

5. Enter the description of your mod next to the "description" key. You can use "\t" and "\n" for line breaks. The description can be quite long.

6. Specify the path to your mod's icon image next to the "icon" key. This image will appear in the mod manager. The image resolution should be 16:9. It's recommended to place the icon in the "basis" folder.

7. Modify the game files required for your mod within your mod folder. Note that in addition to mod loading priority, there is also game file loading priority. If you overwrite a file within your mod, it will override the original file.

8. Loading priority structure (from lowest to highest priority):
basis → localization → basis(mod) → localization(mod) → dlc →
dlc_localization → dlc(mod) → dlc_localization(mod)

9. Congratulations! Your mod is now ready for testing! Within the game, you can enable your mod in the MODS menu and change mod priority if you have loaded multiple mods!

RU

Это руководство по созданию своей модификации для игры Terminator: Dark Fate - Defiance.

Следуя следующим шагам вы сможете создать свою модификацию и включить ее внутри игры.

1. Создайте папку вашей модификации в папке mods. Пожалуйста, избегайте использования различных уникальных символов, которые могут быть неправильно восприняты кодом игры: лучше всего подойдет латиница.

2. Внутри папки модификации создайте файл mod.json.

3. Внутри этого файла создайте следующую структуру:

```
"{  
    "name" : "mod_name",  
    "description" : "mod_description",  
    "icon" : "path_to_mod_icon.dds"  
}"
```

Кавычки уберите.

4. Напротив ключа "name" введите название вашей модификации. Оно будет отображаться внутри игры в менеджере модификаций.

5. Напротив ключа "description" введите описание вашей модификации. Вы можете использовать "\t" и "\n" для переносов строк. Описание модификации может быть большим.

6. Напротив ключа "icon" введите путь до картинки вашей модификации, которая будет отображаться в менеджере модификаций. Разрешение картинки должно быть формата 16:9. Желательно класть иконку в basis.

7. Измените необходимые для вашей модификации файлы игры внутри папки вашего мода. Помните, что помимо приоритета загрузки модификаций, есть приоритет загрузки файлов игры. Если вы переписали какой-то файл внутри вашей модификации, то он будет загружен поверх оригинального файла.

8. Приоритет загрузки файлов представляет из себя следующую структуру (от низшего приоритета к высшему): basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod).

9. Поздравляем, теперь ваша модификация готова к тестированию! Внутри игры вы можете как включить вашу модификацию в меню MODS, так и поменять приоритет модификаций, если Вы загрузили несколько модификаций!

DE

Diese Anleitung dient der Erstellung einer eigenen Modifikation für das Spiel Terminator: Dark Fate - Defiance.

Indem Sie die folgenden Schritte ausführen, können Sie eine eigene Modifikation erstellen und sie im Spiel aktivieren.

1. Erstellen Sie einen Ordner für Ihre Modifikation im mods-Ordner. Bitte vermeiden Sie das Verwenden von verschiedenen einzigartigen Zeichen, die vom Spielcode falsch interpretiert werden könnten: Lateinische Schriftzeichen sind am besten geeignet.

2. Erstellen Sie innerhalb des Modifikationsordners eine Datei mit dem Namen mod.json.

3. Erstellen Sie innerhalb dieser Datei die folgende Struktur:

```
"{  
    "name" : "mod_name",  
    "description" : "mod_description",  
    "icon" : "path_to_mod_icon.dds"  
}"
```

Entfernen Sie die Anführungszeichen.

4. Geben Sie gegenüber dem Schlüssel "name" den Namen Ihrer Modifikation ein. Er wird im Spiel im Modifikationsmanager angezeigt.

5. Geben Sie gegenüber dem Schlüssel "description" die Beschreibung Ihrer Modifikation ein. Sie können "\t" und "\n" für Zeilenumbrüche verwenden. Die Beschreibung der Modifikation kann groß sein.

6. Geben Sie gegenüber dem Schlüssel "icon" den Pfad zum Bild Ihrer Modifikation an, das im Modifikationsmanager angezeigt wird. Die Bildauflösung sollte das Format 16:9 haben. Es ist empfehlenswert, das Icon in basis zu legen.

7. Ändern Sie die für Ihre Modifikation erforderlichen Spieldateien innerhalb des Ordners Ihres Mods. Bitte beachten Sie, dass neben der Ladepriorität der Modifikationen auch die Ladepriorität der Spieldateien existiert. Wenn Sie eine Datei innerhalb Ihrer Modifikation überschrieben haben, wird sie über der Originaldatei geladen.

8. Die Ladepriorität der Dateien hat die folgende Struktur (von niedrigster zu höchster Priorität): basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod).

9. Herzlichen Glückwunsch! Ihre Modifikation ist nun zum Testen bereit! Im Spiel können Sie Ihre Modifikation im MODS-Menü aktivieren und die Priorität der Modifikationen ändern, falls Sie mehrere Modifikationen geladen haben!

FR

Cette documentation sert à la création d'une modification personnelle pour le jeu Terminator: Dark Fate - Defiance.

En suivant les étapes suivantes, vous pourrez créer votre modification et l'activer à l'intérieur du jeu.

1. Créez un dossier pour votre modification dans le dossier mods. Veuillez éviter d'utiliser des caractères uniques qui pourraient être mal interprétés par le code du jeu: les caractères latins sont les mieux adaptés.

2. Créez un fichier mod.json à l'intérieur du dossier de modification.

3. Créez la structure suivante dans ce fichier:

```
"{  
  "name" : "mod_name",  
  "description" : "mod_description",  
  "icon" : "path_to_mod_icon.dds"  
}"
```

Enlevez les guillemets.

4. Entrez le nom de votre modification à côté de la clé "name". Il sera affiché à l'intérieur du jeu dans le questionnaire de modifications.

5. Entrez la description de votre modification à côté de la clé "description". Vous pouvez utiliser "\t" et "\n" pour les sauts de ligne. La description de la modification peut être longue.

6. Entrez le chemin vers l'image de votre modification à côté de la clé "icon", qui sera affichée dans le gestionnaire de modifications. La résolution de l'image doit être au format 16:9. Il est recommandé de placer l'icône dans basis.

7. Modifiez les fichiers du jeu nécessaires à votre modification à l'intérieur du dossier de votre mod. Veuillez noter qu'en plus de la priorité de chargement des modifications, il y a une priorité de chargement des fichiers du jeu. Si vous avez recopié un fichier à l'intérieur de votre modification, il sera chargé au-dessus du fichier original.

8. La priorité de chargement des fichiers suit la structure suivante (de la priorité la plus basse à la plus élevée): basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod).

9. Félicitations! Votre modification est maintenant prête à être testée! Dans le jeu, vous pouvez activer votre modification dans le menu MODS et changer la priorité des modifications si vous avez chargé plusieurs modifications!

ES

Este es un manual para crear su propia modificación para el juego Terminator: Dark Fate - Defiance.

Siguiendo los siguientes pasos, podrá crear su propia modificación y activarla dentro del juego.

1. Cree una carpeta para su modificación en la carpeta mods. Por favor, evite el uso de caracteres únicos que pueden ser interpretados incorrectamente por el código del juego: se recomienda el uso de caracteres latinos.

2. Cree un archivo mod.json dentro de la carpeta de la modificación.

3. Dentro de este archivo, cree la siguiente estructura:

```
"{  
  "name" : "mod_name",  
  "description" : "mod_description",  
  "icon" : "path_to_mod_icon.dds"  
}"
```

Elimine las comillas.

4. Enfrente de la clave "name", ingrese el nombre de su modificación. Se mostrará dentro del juego en el administrador de modificaciones.

5. Enfrente de la clave "description", ingrese la descripción de su modificación. Puede usar "\t" y "\n" para saltos de línea. La descripción de la modificación puede ser extensa.

6. Enfrente de la clave "icon", ingrese la ruta de la imagen de su modificación, que se mostrará en el administrador de modificaciones. La resolución de la imagen debe ser 16:9. Se recomienda colocar el icono en basis.

7. Modifique los archivos del juego necesarios para su modificación dentro de la carpeta de su mod. Tenga en cuenta que además de la prioridad de carga de modificaciones, existe la prioridad de carga de archivos del juego. Si ha reescrito un archivo dentro de su modificación, se cargará encima del archivo original.

8. La prioridad de carga de archivos sigue la siguiente estructura (de menor a mayor prioridad): basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod).

9. ¡Felicidades! Ahora su modificación está lista para ser probada! Dentro del juego, puede activar su modificación en el menú MODS y cambiar la prioridad de las modificaciones si ha cargado varias modificaciones!

NL

Dit is een handleiding voor het maken van een eigen modificatie voor het spel Terminator: Dark Fate - Defiance.

Door de volgende stappen te volgen kunt u een eigen modificatie maken en deze activeren binnen het spel.

1. Maak een map aan voor uw modificatie in de mods-map. Vermijd het gebruik van verschillende unieke tekens die verkeerd kunnen worden geïnterpreteerd door de spelcode: Latijns is het meest geschikt.

2. Maak binnen de modificatiemap een bestand met de naam mod.json.

3. Maak binnen dit bestand de volgende structuur:

```
"{
  "name" : "mod_name",
  "description" : "mod_description",
  "icon" : "path_to_mod_icon.dds"
}"
```

Verwijder de aanhalingstekens.

4. Typ tegenover de sleutel "name" de naam van uw modificatie in. Het zal worden weergegeven in het spel in de modificatiesbeheerder.

5. Typ tegenover de sleutel "description" de beschrijving van uw modificatie in. U kunt "\t" en "\n" gebruiken voor lijnoverschrijvingen. De beschrijving van de modificatie kan lang zijn.

6. Typ tegenover de sleutel "icon" het pad naar het plaatje van uw modificatie, dat in de modificatiesbeheerder wordt weergegeven. De afbeelding moet het formaat 16:9 hebben. Het is aanbevolen om het pictogram in basis te plaatsen.

7. Wijzig de spelbestanden die nodig zijn voor uw modificatie binnen de map van uw mod. Let erop dat naast het laadprioriteit van modificaties ook het laadprioriteit van spelbestanden bestaat. Als u een bestand binnen uw modificatie hebt overschreven, zal het worden geladen boven het originele bestand.

8. De laadprioriteit van de bestanden heeft de volgende structuur (van laagste naar hoogste prioriteit): basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod).

9. Gefeliciteerd! Uw modificatie is nu klaar voor testen! Binnen het spel kunt u uw modificatie in het MODS-menu activeren en de prioriteit van de modificaties wijzigen als u meerdere modificaties hebt geladen!

CN(Simplified)

这是为游戏《终结者：黑暗命运 - 违抗》创建自定义修改的指南。

通过以下步骤，您可以创建自己的修改并在游戏中启用它。

1. 在 mods 文件夹中创建一个文件夹用于您的修改。请避免使用可能被游戏代码错误解释的特殊字符：推荐使用拉丁字母。

2. 在修改文件夹中创建一个 mod.json 文件。

3. 在该文件中创建以下结构：

```
"{
  "name" : "mod_name",
  "description" : "mod_description",
  "icon" : "path_to_mod_icon.dds"
}"
```

去掉引号。

4. 在"name"键对面输入您的修改名称。它将在游戏的修改管理器中显示。

5. 在"description"键对面输入您的修改描述。您可以使用"\t"和"\n"进行换行。修改描述可以很长。

6. 在"icon"键对面输入您的修改图标路径，该图标将在修改管理器中显示。图标分辨率应为16:9。建议将图标放在 basis 中。

7. **修改您修改所需的**游戏文件，位于您的 mod **文件夹**内。请注意，除了修改加载优先级外，还有游戏文件的加载优先级。如果您在修改中覆盖了某个文件，它将覆盖原始文件。

8. **文件加载**优先级如下（从低到高）：`basis->localization->basis(mod)->localization(mod)->dlc->dlc_localization->dlc(mod)->dlc_localization(mod)`。

9. **恭喜！**现在您的修改已准备好进行测试！在游戏中，您可以在**MODS菜单**中启用您的修改，并在加载了多个修改时更改修改的优先级！