

# We Are Football – Eigene Bilder in das Spiel einbauen

Im folgenden Text wird beschrieben, wie man eigene Grafiken in „We Are Football“ integrieren kann.

Alle Informationen in diesem Dokument sind **ohne Gewähr** und **können Veränderungen unterliegen**.

Grundsätzlich müssen alle Grafiken in das Spielverzeichnis (typischerweise „We Are Football“ unter „Gespeicherte Spiele“) und dort in die entsprechenden Unterverzeichnisse kopiert werden.

Wappen müssen dann z.B. in „\Gespeicherte Spiele\We Are Football\Badges“ kopiert werden.

Männer und Frauen teilen sich die jeweiligen Verzeichnisse.

## Übersicht der User-Verzeichnisse und Formate

Folgende Verzeichnisse sind für die Bilder relevant. Dazu befinden sich u.a. Verzeichnisse für die Datenbank und für Spielstände ebenfalls im Spielverzeichnis.

\Badges	Wappen	160x160, transparent.
\Badges big	Große Wappen	512x512, transparent. <i>Wird derzeit noch nicht verwendet.</i>
\Cities	Stadtbilder	616x464, nicht transparent.
\Fans	Fanblock	616x264, nicht transparent.
\Headquarters	Vereinszentrale	616x264, nicht transparent.
\Mascots	Maskottchen	160x160, transparent.
\Media boards	Medien-Werbung	512x128, nicht transparent.
\Media logos	Medien-Logo	160x160, nicht transparent.
\Players	Spielerportraits	160x160, transparent.
\Players big	Große Spielerportraits	512x512, transparent.
\Players hero	Ganzkörperbilder	712x472, transparent.
\Referees	Schiedsrichter	160x160, transparent.
\Sponsor boards	Sponsoren-Werbung	512x128, nicht transparent. Für Ausrüster irrelevant.
\Sponsor boards big	Werbebande	1024x128, nicht transparent. Für Ausrüster irrelevant.
\Sponsor logos	Sponsoren-Logo	160x160, nicht transparent! Auch für Ausrüster.
\Stadiums	Stadion	616x264, nicht transparent.
\Staff	Mitarbeiter	160x160, transparent.

## Dateiarten

Wegen der Transparenz sind alle Bilder als .png zu speichern, außer den Städtebildern (.jpg). Beispiel: Damit ein Wappen des Vereins „Vancouver“ vom Spiel gefunden wird, muss dieses im Format 160x160 im Verzeichnis \Badges als Vancouver.png gespeichert werden. Das Stadtbild von Vancouver muss als Vancouver.jpg im Format 616x464 ins Verzeichnis \Cities.

## Namenskonvertierungen

Für die Anzeige von Bildern im Spiel werden die Namen von Vereinen, Spielern usw. in ein einheitliches Format gebracht.

Alle Sonderzeichen werden dazu nach Möglichkeit normalisiert. Beispiel: ä => a. é => e. „ß“ wird zu einem einfachen „s“ konvertiert.

Zeichen, die Probleme mit den Dateinamen machen, werden herausgefiltert. Beispiel: „.“.

Die Ausnahme stellen die Städte dar. Hier wird immer der im Editor eingetragene deutsche Stadtname als Dateiname verwendet.

Wichtig: Die in den Filenamen verwendeten Sonderzeichen müssen absolut korrekt sein, damit auch alle Bilder korrekt erkannt werden. Der Editor zeigt viele Grafiken zum Testen an und zeigt zusätzlich oft auch an, wie eine Datei genau zu benennen ist.

### **Suchreihenfolge**

In den Optionen im Spiel kann eingestellt werden, wo zuerst nach einem Bild gesucht wird.

### **Automatische Verwendung der großen Bilder**

Läuft das Spiel in einer höheren Auflösung als 1920x1080, so werden, so weit möglich, immer automatisch die Bilder aus „Players big“ verwendet, um eine möglichst hohe Qualität zu erreichen. Ansonsten werden die „Players big“ nur bei Ehrungen am Saisonende eingesetzt.

Gibt es später Probleme mit einem Bild im Spiel, sollten immer beide Verzeichnisse überprüft werden.

### **Badges / Wappen**

Der Vereinsname wird im Editor angezeigt und wie folgt bearbeitet: Spaces, Bindestriche, Punkte etc. werden entfernt. Zahlen und Buchstaben bleiben erhalten, werden aber normalisiert (s.o. unter „Namenskonvertierungen“.

Beispiele: 1.FC Köln => 1FCKoln, Preußen Münster => PreusenMunster

Ablageort:

\Badges                      Wappen  
\Badges big                Große Wappen

### **Cities / Städtebilder**

Die Städtebilder haben ein Format von 616x464. Hier ist der deutsche Stadtname der Dateiname (.jpg). Beispiel: Berlin.jpg ; Paris.jpg

Ablageort:

\Cities

### **Fans / Fans**

Die Fans haben ein Format von 616x264. Wird vom Spiel eine passende Grafik gefunden, wird das normale Fanbild im Spielmenü ersetzt. Das Bild der Fans wird auch im Museum verwendet.

Ablageort:

\Fans

### **Headquarters / Zentralen**

Wie Fans. Wird als Header des Bereichs „Präsidium“ angezeigt.

Ablageort:

\Headquarters

## **Mascots / Maskottchen**

Funktioniert genau wie bei den Spielern. Das Entfernen des Hintergrundes ist nicht unbedingt notwendig, damit es im Spiel gut aussieht, da das Maskottchen immer mit einem Rahmen versehen ist.

Beispiel: Hennes9.png

Ablageort:

\Mascots

## **Media / Medien**

Standard-Format 160x160 wie alle Unternehmen, siehe unten bei Sponsoren. Boards: 4x breiter als hoch: 512x128.

Ablagepfad:

\Media boards            Medien-Werbung

\Media logos             Medien-Logo

## **Players / Spieler**

Diese sind aufgeteilt in drei Bereiche. Normal, Big und Hero.

Der Dateiname besteht aus dem Nachnamen des Spielers, den ersten beiden Buchstaben des Vornamens und dem Geburtsdatum im Format TTMMJJJJ.

Beispiel: Muster-FrauKa19031996.png

Hat der Spieler einen Künstlernamen, so wird dieser statt des normalen Namens verwendet. Das Datumsformat bleibt wie gehabt. Bei mehrteiligen Künstlernamen werden alle Teile vollständig verwendet, lediglich die Leerzeichen werden entfernt. Beispiel: Künstlername „The Champ“, geboren am 5.3.1970: TheChamp05031970.png.

' und - sind bei den Spielernamen erlaubt.

Big wird auch bei 1920x1080 am Saisonende bei den Ehrungen verwendet.

Die Hero-Pose wird im Spielerprofil verwendet, solange der Spieler nicht wechselt bzw. bei seinem Startverein spielt.

Ablagepfad:

\Players                 Spielerportraits

\Players big             Große Spielerportraits

\Players hero            Ganzkörperbilder

## **Referees / Schiedsrichter**

Die Dateinamen haben den gleichen Aufbau wie die Spielernamen.

Beispiel: MustermannMa01041082.png

Ablagepfad:

\Referees

## **Sponsors / Sponsoren**

Das Standard-Format für das Logo ist 160x160 wie auch bei den Medien-Unternehmen.

Boards: 4x breiter als hoch.

Boards big: 8x breiter als hoch. Diese werden für die Stadionbanden verwendet.

Hier werden auch die Grafiken der Ausrüster hineinkopiert, allerdings nur bei den Logos.

Beispiel:

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

Ablagepfad:

\Sponsor boards            Sponsoren-Werbung

\Sponsor boards big        Werbebande

\Sponsor logos              Sponsoren-Logo

## **Stadiums / Stadien**

Wie Fans. Wird als Header von „Infrastruktur“ angezeigt.

Beispiel: Rheinenergie.png

Ablagepfad:

\Stadiums

## **Staff / Angestellte (auch Trainer und Manager)**

Diese funktionieren wie die Spielerbilder. Auch Bilder ohne Geburtsdatum werden gefunden.

Dazu kommen aber noch Varianten mit einem -1, -2, -3 und -4 als Endung.

Hierdurch können Managerbilder mit bestimmten Stimmungslagen integriert werden. Diese werden dann im Spiel je nach Erfolgslage verwendet.

-1        Normal

-2        Jubelnd

-3        Wütend

-4        Traurig

Beispiel: KohlerGe300369-2.png

Ablagepfad:

\Staff

**Wir wünschen viel Spaß beim Gestalten und dann – ab dem 10. Juni 2021 - mit euren Grafiken im Spiel, wenn We Are Football erschienen ist!**