

We Are Football. Как добавить в игру свои изображения

В этой статье мы подробно расскажем, как добавить в игру «We Are Football» пользовательскую графику.

Вся информация в этом документе предоставляется по принципу «как есть» **без претензий и обязательств** и **может быть изменена без предварительного уведомления**.

Все изображения нужно скопировать в соответствующие папки (по умолчанию они располагаются здесь: Saved Games\We Are Football).

Так, эмблемы должны находиться в папке \Saved Games\We Are Football\Badges.

Для изображения мужчин и женщин используются одни и те же папки.

Обзор пользовательских папок и форматов

Ваши изображения должны размещаться в следующих папках. В папке игры также содержатся папки базы данных и сохраненных игр.

\Badges	Эмблемы	160x160, прозрачные.
\Badges big	Крупные эмблемы	512x512, прозрачные. <i>Сейчас не используются.</i>
\Cities	Изображения городов	616x464, непрозрачные.
\Fans	Болельщики	616x264, непрозрачные.
\Headquarters	Головной офис	616x264, непрозрачные.
\Mascots	Талисманы	160x160, прозрачные.
\Media boards	Рекламные щиты и баннеры	512x128, непрозрачные.
\Media logos	Логотипы СМИ	160x160, непрозрачные.
\Players	Портреты игроков	160x160, прозрачные.
\Players big	Крупные портреты игроков	512x512, прозрачные.
\Players hero	Снимки в полный рост	712x472, прозрачные.
\Referees	Арбитры	160x160, прозрачные.
\Sponsor boards	Реклама спонсоров	512x128, непрозрачные. Не относится к техническим спонсорам.
\Sponsor boards big	Рекламные щиты по периметру поля	1024x128, непрозрачные. Не относится к техническим спонсорам.
\Sponsor logos	Логотипы спонсоров	160x160, непрозрачные! В том числе для технических спонсоров.
\Stadiums	Стадионы	616x264, непрозрачные.
\Staff	Сотрудники	160x160, прозрачные.

Типы файлов

Все изображения должны быть сохранены в формате .png для сохранения прозрачности. Исключение составляют изображения городов (.jpg). Пример: эмблема клуба «Vancouver» должна быть размером 160x160 и сохранена как Vancouver.png в папке \Badges. Только тогда она появится в игре. Изображение города Ванкувер должно быть размером 616x464 и сохранено как Vancouver.jpg в папке \Cities.

Преобразование имен

Используемые в игре названия клубов, имена игроков и прочее преобразуются в общий формат.

Специальные символы нормализуются везде, где это возможно. Пример: ä => a. é => e. «ß» превращается в «s».

Все символы, вызывающие конфликты имен файлов, удаляются автоматически. Пример: «.».

Единственное исключение — города. В этом случае для имен файлов используются немецкие названия городов, зарегистрированные в редакторе.

Примечание: неподдерживаемые специальные символы в именах файлов препятствуют правильному отображению изображений. В редакторе содержится достаточно графики для тестирования и зачастую есть вся информация о том, как должны называться те или иные файлы.

Порядок поиска

Укажите в настройках откуда именно игра будет подгружать изображения.

Автоматическое использование крупных изображений

Если вы запускаете игру с разрешением экрана выше 1920x1080, то для оптимального качества отображения будут автоматически использоваться изображения из папки «Players big». Во всех остальных случаях эти изображения используются только во время церемоний в конце сезона.

Если во время игры у вас возникнут проблемы с отображением игроков, проверьте обе папки.

Badges / Эмблемы

Названия клубов отображаются в редакторе и будут адаптированы следующим образом: пробелы, дефисы, точки и т. п. будут удалены. Цифры и буквы будут сохранены, но нормализованы (см. выше «Преобразование имен»).

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

Расположение:

\Badges	Эмблемы
\Badges big	Крупные эмблемы

Cities / Изображения городов

Изображения городов должны иметь размер 616x464. В качестве имен для этих файлов используются немецкие названия городов (.jpg). Пример: Berlin.jpg; Paris.jpg

Расположение:

\Cities

Fans / Болельщики

Изображения болельщиков должны иметь размер 616x264. Соответствующая графика будет использована автоматически вместо обычных изображений болельщиков в игровом меню. Изображения болельщиков также используются в музее.

Расположение:

\Fans

Headquarters / Штаб

То же, что и с болельщиками. Отображается в разделе «Совет директоров».

Расположение:

\Headquarters

Mascots / Талисманы

Работает так же, как и для игроков. Вам не нужно удалять фоны, чтобы изображения хорошо смотрелись в игре, так как талисманы всегда отображаются с рамкой.

Пример: Hennes9.png

Расположение:

\Mascots

Media / СМИ

Стандартный формат 160x160 (подробности ниже в разделе «Спонсоры»). Размер: соотношение ширины к высоте = 4:1, а именно 512x128.

Расположение:

\Media boards	Баннеры и реклама
\Media logos	Логотипы СМИ

Players / Игроки

Эти файлы делятся на три категории. Обычные портреты, крупные портреты и герои.

Имена файлов состоят из фамилии игрока, двух первых букв имени и даты рождения в формате ДДММГГГГ.

Пример: Muster-FrauKa19031996.png

Если у игрока есть прозвище, оно используется вместо обычного имени. Формат даты остается прежним. Для прозвищ, состоящих из нескольких слов, используются все слова полностью без пробелов. Пример: прозвище «The Champ», дата рождения 5/3/1970 будет выглядеть как TheChamp05031970.png.

В именах игроков можно использовать символы «'» и «-» .

Крупные изображения так же используются при разрешении экрана 1920x1080 для церемоний в конце сезона.

Героические позы используются в профилях игроков до тех пор, пока они остаются в первоначальном клубе и не перейдут в другой.

Расположение:

\Players	Портреты игроков
\Players big	Крупные портреты игроков
\Players hero	Снимки в полный рост

Referees / Арбитры

Для имен этих файлов действуют те же правила, что и для игроков.

Пример: MustermannMa01041082.png

Расположение:

\Referees

Sponsors / Спонсоры

Логотипы стандартного формата имеют размер 160x160, как и для СМИ.

Рекламный щит: ширина к высоте = 4:1.

Рекламные щиты по периметру поля: ширина к высоте = 8:1 Используются как рекламные щиты, расположенные по периметру поля.

Изображения технических спонсоров также сохраняются здесь, но только логотипы.

Пример:

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

Расположение:

\Sponsor boards Реклама спонсоров

\Sponsor boards big Рекламные щиты по периметру поля

\Sponsor logos Логотип спонсора

Stadiums / Стадионы

То же, что и с болельщиками. Отображается в разделе «Инфраструктура».

Пример: Rheinenergie.png

Расположение:

\Stadiums

Staff / Сотрудники (в т. ч. тренер и менеджер)

Точно так же как портреты игроков. Допустимы именами файлов без даты рождения.

Также возможны варианты с окончаниями -1, -2, -3 и -4.

Это позволяет добавить изображения менеджера в определенном настроении. Они будут использоваться в игре в зависимости от успехов клуба.

-1 Обычное

-2 Ликующее

-3 Сердитое

-4 Печальное

Пример: KohlerGe300369-2.png

Расположение:

\Staff

Игра We Are Football выйдет 10 июня 2021 года. Создавайте собственные изображения, добавляйте их в игру и получайте массу удовольствия!