

# We Are Football: Cómo integrar tus propias imágenes en el juego

En el siguiente texto descubrirás cómo integrar tus propios gráficos en We Are Football.

La información proporcionada en este documento **no tiene posibilidad de recurso y puede estar sujeta a modificaciones sin notificación previa.**

En general, todas las imágenes se pueden copiar en las subcarpetas correspondientes de la carpeta del juego (normalmente, «We Are Football» en «Juegos guardados»).

Las insignias, por ejemplo, deben copiarse en la carpeta «\Juegos guardados\We Are Football\Badges».

Las carpetas se utilizan para imágenes tanto de hombres como de mujeres.

## Resumen de carpetas de usuario y formatos

A continuación, encontrarás las carpetas pertinentes para tus imágenes. La carpeta del juego también incluye carpetas de la base de datos y tus partidas guardadas.

\Badges	Insignias	160x160, transparente.
\Badges big	<i>Insignias grandes</i>	512x512, transparente.
		<i>No se utiliza actualmente.</i>
\Cities	Imágenes de ciudades	616x464, no transparente.
\Fans	Aficionados	616x264, no transparente.
\Headquarters	Sede del club	616x264, no transparente.
\Mascots	Mascotas	160x160, transparente.
\Media boards	Carteles y anuncios	512x128, no transparente.
\Media logos	Logos de medios de comunicación	160x160, no transparente.
\Players	Retratos de jugadores	160x160, transparente.
\Players big	Retratos de jugadores tamaño grande	512x512, transparente.
\Players hero	Fotos de cuerpo entero	712x472, transparente.
\Referees	Árbitros	160x160, transparente.
\Sponsor boards	Anuncios de patrocinadores	512x128, no transparente. No relevante para proveedores.
\Sponsor boards big	Vallas publicitarias perimetrales	1024x128, no transparente. No relevante para proveedores.
\Sponsor logos	Logos de patrocinadores	160x160, ¡no transparente! También para proveedores.
\Stadiums	Estadios	616x264, no transparente.
\Staff	Miembros del personal	160x160, transparente.

## Tipos de archivo

A excepción de las imágenes de ciudades (.jpg), todas las imágenes deben guardarse como archivos .png para preservar la transparencia. Ejemplo: El tamaño de la insignia del club «Vancouver» debe ser de 160x160. Se debe guardar como Vancouver.png en la subcarpeta \Badges para que aparezca en el juego. El tamaño de la imagen de la ciudad de Vancouver debe ser de 616x464. Se debe guardar como Vancouver.jpg en la subcarpeta \Cities.

## Conversión de nombres

Los nombres de los clubes, jugadores, etc. que aparecen en el juego se convierten a un formato común.

En esta conversión, los caracteres especiales se normalizan siempre que sea posible. Ejemplos: ä => a. é => e. "ß" se convierte en una sola "s".

Todos los caracteres que provoquen conflicto al nombrar el archivo se eliminarán automáticamente. Ejemplo: ".".

Las ciudades son la única excepción a esta regla. En este caso, se utilizan los nombres en alemán de las ciudades (tal como se han registrado en el Editor) para el nombre de los archivos.

Nota: Los caracteres especiales no compatibles en los nombres de los archivos impiden que las imágenes se muestren correctamente. El Editor contiene una amplia variedad de gráficos de prueba y suele incluir información sobre cómo deberían nombrarse los archivos.

## Orden de búsqueda

Utiliza opciones para indicar por dónde debería empezar el juego a buscar imágenes.

## Uso automático de imágenes grandes

Si se ejecuta el juego a una resolución superior a 1920x1080, se utilizarán automáticamente las imágenes de la carpeta \Players big siempre que sea posible para asegurar una calidad de visualización óptima. En el resto de los casos, solo se utilizarán las imágenes de la carpeta \Players big para las ceremonias de final de temporada.

Si encuentras problemas relacionados con las imágenes en el juego, comprueba ambas carpetas.

## Badges / Insignias

Los nombres de los clubes aparecen en el Editor y se adaptarán de la siguiente forma: Se eliminan los espacios, los guiones, los puntos, etc. Se conservarán los números y las letras, pero normalizadas (consulta «Conversión de nombres»).

Ejemplos: 1.FC Köln => 1FCKoIn, Preußen Münster => PreusenMunster

Ubicación:

\Badges	Insignias
\Badges big	Insignias grandes

## Cities / Imágenes de ciudades

El tamaño de las imágenes de ciudades es de 616x464. Para los nombres de archivo se utilizan los nombres de las ciudades en alemán (.jpg). Ejemplo: Berlin.jpg; Paris.jpg

Ubicación:

\Cities

## Fans / Aficionados

El tamaño de las imágenes de aficionados es de 616x264. Se utilizan automáticamente gráficos a juego para sustituir las imágenes normales de los aficionados en el menú. Las imágenes de los aficionados también se utilizan en el museo.

Ubicación:

\Fans

### **Headquarters / Sede**

Igual que Aficionados. Aparece como encabezado en «Junta».

Ubicación:

\Headquarters

### **Mascots / Mascotas**

Funcionan igual que los jugadores. No es necesario eliminar el fondo de la imagen para que se vea bien en el juego, puesto que las mascotas siempre aparecen con un marco.

Ejemplo: Hennes9.png

Ubicación:

\Mascots

### **Media / Medios de comunicación**

Formato estándar de 160x160 como todas las empresas (consulta «Patrocinadores»). Carteles: ancho = 4x alto: 512x128.

Ubicación:

\Media boards

Carteles y anuncios

\Media logos

Logos de los medios de comunicación

### **Players / Jugadores**

Se dividen en tres categorías. Normal, grande y héroe.

El nombre del archivo consta del apellido del jugador, las primeras dos letras de su nombre y su fecha de nacimiento en el formato DDMMAAAA.

Ejemplo: Muster-FrauKa19031996.png

Si el jugador tiene un apodo, se utiliza este el lugar del nombre. El formato de fecha se mantiene. En el caso de apodos compuestos por múltiples palabras, se utilizan las palabras completas y se eliminan los espacios. Ejemplo: Apodo «The Champ», nacido el 5/3/1970: TheChamp05031970.png.

Se permite utilizar los caracteres ' y - en los nombres de los jugadores.

Las imágenes grandes también se utilizan para las ceremonias de final de temporada.

Las imágenes tipo «héroe» (de cuerpo completo) se utilizan en los perfiles de los jugadores siempre que estos jueguen para su club inicial y no sean fichados por otro club.

Ubicación:

\Players

Retratos de jugadores

\Players big            Retratos de jugadores tamaño grande  
\Players hero            Fotos de cuerpo entero

### **Referees / Árbitros**

Estos archivos siguen las mismas reglas que los nombres de jugadores.

Ejemplo: MustermannMa01041082.png

Ubicación:  
\Referees

### **Sponsors / Patrocinadores**

El tamaño de los logos es el formato estándar de 160x160, al igual que los medios de comunicación.

Carteles: ancho = 4x alto.

Carteles grandes: ancho = 8x alto. Se utilizan para las vallas perimetrales del estadio.

Las imágenes de proveedores también se guardan en esta ubicación, pero solo los logotipos.

Ejemplo:  
Superschuh.png  
LeckerLimo.png  
TollesAuto.png

Ubicación:  
\Sponsor boards            Anuncios de patrocinadores  
\Sponsor boards big        Vallas publicitarias perimetrales  
\Sponsor logos              Logos de patrocinadores

### **Stadiums / Estadios**

Igual que Aficionados. Aparece como encabezado en «Infraestructura».

Ejemplo: Rheinenergie.png

Ubicación:  
\Stadiums

### **Staff / Miembros del personal (incluidos los entrenadores)**

Funcionan como las imágenes de los jugadores. El juego también utiliza imágenes con nombres de archivo que no incluyen la fecha de nacimiento.

También se utilizan variantes terminadas en -1, -2, -3 y -4.

De esta forma, es posible integrar imágenes del entrenador para estados de ánimo específicos. Estas imágenes se pueden utilizar posteriormente en el juego, en función del éxito del club.

-1      Normal  
-2      Celebración  
-3      Enfado  
-4      Tristeza

Ejemplo: KohlerGe300369-2.png

Ubicación:

\Staff

**¡Diviértete creando tus propias imágenes y utilízalas We Are Football a partir del 10 de junio de 2021, fecha de lanzamiento del juego!**