

We Are Football – używanie własnych grafik w grze

Z tego tekstu dowiesz się, jak umieścić własne grafiki w „We Are Football”

Wszystkie zawarte informacje podawane są na zasadzie „tak, jak jest”, **bez prawa regresu i mogą ulec zmianie bez wcześniejszego powiadomienia.**

Wszystkie obrazki muszą zostać skopiowane do odpowiednich podfolderów w folderze gry (zwykle to „We Are Football” w „Saved Games”).

Przykładowo, emblematy trzeba skopiować do folderu “\Saved Games\We Are Football\Badges”.

Foldery wykorzystywane są zarówno do grafik postaci kobiecych, jak i męskich.

Przegląd folderów użytkownika i formatów

W przypadku twoich grafik istotne są poniższe foldery. Folder gry zawiera także foldery bazy danych oraz twoje zapisane stany gry.

\Badges	Emblematy	160x160, z obsługą przezroczystości.
\Badges big	Emblematy duże	512x512, z obsługą przezroczystości. Obecnie nieużywane.
\Cities	Grafiki miast	616x464, nieprzezroczyste.
\Fans	Fani	616x264, nieprzezroczyste.
\Headquarters	Siedziba klubu	616x264, nieprzezroczyste.
\Mascots	Maskotki	160x160, z obsługą przezroczystości.
\Media boards	Reklamy i transparenty	512x128, nieprzezroczyste.
\Media logos	Logo mediów	160x160, nieprzezroczyste.
\Players	Portrety zawodników	160x160, z obsługą przezroczystości.
\Players big	Duże portrety zawodników	512x512, z obsługą przezroczystości.
\Players hero	Ujęcia całej postaci	712x472, z obsługą przezroczystości.
\Referees	Sędziowie	160x160, z obsługą przezroczystości.
\Sponsor boards	Reklamy sponsorów	512x128, nieprzezroczyste. Nieistotne dla dostawców.
\Sponsor boards big	Reklamy wokół boiska	1024x128, nieprzezroczyste. Nieistotne dla dostawców.
\Sponsor logos	Logo sponsorów	160x160, nieprzezroczyste! Także dla dostawców.
\Stadiums	Stadiony	616x264, nieprzezroczyste.
\Staff	Członkowie personelu	160x160, z obsługą przezroczystości.

Typy plików

Z wyjątkiem grafik miast (.jpg), wszystkie obrazki muszą być zapisane w formacie .png, dzięki czemu zachowają przezroczystość. Przykładowo: by emblemat klubu „Vancouver” był widoczny w grze, musi mieć wymiary 160 x 160, być w formacie .png i znajdować się w podfolderze \Badges. Grafika miasta Vancouver musi mieć rozmiar 616x464 i zostać zapisana jako Vancouver.jpg w podfolderze \Cities.

Konwersja nazw

Nazwy klubów, graczy itp., pojawiające się w grze, są konwertowane do ustalonego formatu.

Na potrzeby konwersji znaki specjalne są normalizowane wszędzie tam, gdzie to możliwe.

Przykładowo: ä => a. é => e. „ß” zmienia się w pojedyncze „s”.

Wszystkie znaki powodujące konflikty w nazwach plików są automatycznie usuwane. Przykładowo: „”.

Jedyny wyjątek stanowią miasta. W tym przypadku w nazwach plików wykorzystywane są niemieckie nazwy miast (zgodne z zapisanymi w edytorze).

Uwaga: Niewspierane znaki specjalne w nazwach plików sprawiają, że grafiki nie wyświetlają się poprawnie. W edytorze znajduje się wiele grafik do testów; często znajdziesz w nim informacje, dzięki którym dowiesz się, jak nazywać pliki.

Porządek wyszukiwania

Użyj opcji, by sprecyzować, w jakich miejscach gra ma wyszukiwać grafiki.

Automatyczne wykorzystywanie dużych grafik

Jeśli uruchamiasz grę w rozdzielczościach wyższych niż 1920x1080, automatycznie będzie ona używała grafik „Duże portrety zawodników” wszędzie tam, gdzie to możliwe, dla zachowania optymalnej jakości obrazu. W przeciwnym wypadku „Duże portrety zawodników” będą wykorzystywane wyłącznie podczas ceremonii na zakończenie sezonu.

Jeśli wystąpią problemy związane z grafikami, sprawdź oba foldery.

Badges / Emblematy

Nazwy klubów są widoczne w edytorze i będą dostosowywane w następujący sposób: spacje, dywizy, kropki itp. są usuwane. Liczby oraz litery są zachowywane, lecz normalizowane (zobacz sekcję „Konwersja nazw” powyżej).

Przykładowo: 1.FC Köln => 1FCKoln, Preußen Münster => PreussenMunster

Miejsce zapisu:

\Badges Emblematy
\Badges big Duże emblematy

Cities / Grafiki miast

Grafiki miast mają wymiary 616x464. W przypadku tych plików wykorzystywane są niemieckie nazwy miast i format .jpg. Przykładowo: Berlin.jpg; Paris.jpg

Miejsce zapisu:

\Cities

Fans / Fani

Grafiki fanów mają wymiary 616x264. Pasujące grafiki są wykorzystywane automatycznie i zastępują zwykłe grafiki fanów w menu gry. Grafiki te są używane także w muzeum.

Miejsce zapisu:

\Fans

Headquarters / Siedziby

Zasady identyczne, jak w przypadku fanów. Grafiki te pojawiają się w nagłówku pod „Zarządem”.

Miejsce zapisu:
\Headquarters

Mascots / Maskotki

Działają na podobnej zasadzie co zawodnicy. Nie musisz usuwać tła obrazków, by wyglądały dobrze w grze. Maskotki zawsze wyświetlane są w ramkach.

Przykładowo: Hennes9.png

Miejsce zapisu:
\Mascots

Media / Media

Standardowy format 160 x 160, jak w przypadku wszystkich firm (zobacz sekcję „Sponsorzy” poniżej).
Powierzchnie reklamowe: szerokość = 4 x wysokość: 512x128.

Miejsce zapisu:
\Media boards Reklamy i transparenty
\Media logos Logo mediów

Players / Zawodnicy i Zawodniczki

Dzieli się na trzy kategorie: Normalni, Wielcy i Bohaterowie.

Na nazwy plików składają się nazwisko zawodnika (lub zawodniczki), dwie pierwsze litery imienia oraz data urodzenia w formacie DDMMRRRR.

Przykładowo: Muster-FrauKa19031996.png

Jeśli zawodnik (lub zawodniczka) ma pseudonim, jest on wykorzystywany zamiast nazwiska i imienia. Format daty pozostaje niezmienny. W przypadku ksywek składających się z kilku słów używane są wszystkie, a usuwane są wyłącznie spacje. Przykładowo: pseudonim „The Champ”, data urodzenia 3.05.1970: TheChamp05031970.png.

W nazwach graczy można używać znaków ' i -.

Duże grafiki wykorzystywane są także przy grze w rozdzielczości 1920x1080 i podczas ceremonii na zakończenie sezonu.

Ujęcia całych postaci można znaleźć w profilach zawodników, o ile grają dla początkowego klubu i nie przenieśli się do innego.

Miejsce zapisu:
\Players Portrety zawodników
\Players big Duże portrety zawodników
\Players hero Ujęcia całej postaci

Referees / Sędziowie

Nazwy tych plików muszą spełniać te same zasady, co nazwy zawodników i zawodniczek.

Przykładowo: MustermannMa01041082.png

Miejsce zapisu:

\Referees

Sponsors / Sponsorzy

Logo mają standardowy format 160 x 160, tak jak logo mediów.

Przeźrzeń reklamowa: szerokość = 4 x wysokość.

Duża przeźrzeń reklamowa: szerokość = 8 x wysokość. Są wykorzystywane jako przeźrzeń reklamowa wokół boiska.

Grafiki dla dostawców również są zapisywane w tej lokacji – ale tylko w przypadku ich logo.

Przykładowo:

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

Miejsce zapisu:

\Sponsor boards	Reklamy sponsorów
\Sponsor boards big	Reklamy wokół boiska
\Sponsor logos	Logo sponsorów

Stadiums / Stadiony

Zasady identyczne, jak w przypadku fanów. Grafiki te pojawiają się w nagłówku pod „Infrastrukturą”.

Przykładowo: Rheinenergie.png

Miejsce zapisu:

\Stadiums

Staff / Członkowie personelu (w tym trener i menadżer)

Zasady identyczne, jak w przypadku zawodników. Gra będzie wykorzystywała także takie grafiki, których nazwy nie zawierają daty urodzenia.

Używane są również warianty zakończone na -1, -2, -3 i -4.

Dzięki temu możesz umieścić w grze grafiki menadżerów zależne od nastroju. Będą one wykorzystywane podczas rozgrywki, w zależności od osiągnięć klubu.

-1	Normalny
-2	Świętuje
-3	Złość
-4	Smutek

Przykładowo: KohlerGe300369-2.png

Miejsce zapisu:

\Staff

Miłej zabawy przy tworzeniu własnych grafik i wykorzystywaniu ich w grze, po premierze We Are Football, która nastąpi 10 czerwca 2021 roku!