

We Are Football – 在游戏中使用自定义图像

以下内容详细介绍了如何在“**We Are Football**”中使用自定义图像。

本档中提供的所有信息均**不提供追索权，如有更改，恕不另行通知**。

一般情况下，必须将所有图像复制到游戏文件夹相应的子文件夹中（通常为“**Saved Games**”中的“**We Are Football**”）。

以盾徽为例，需要将其复制到文件夹“\Saved Games\We Are Football\Badges”中。

文件夹用于同时存储男女和女子的图像。

用户文件夹和格式概述

以下文件夹均与你的图像有关。游戏文件夹还包含用于存储数据库和存档的文件夹。

\Badges	盾徽	160x160，透明。
\Badges big	大盾徽	512x512，透明。 当前未使用。
\Cities	城市图像	616x464，不透明。
\Fans	球迷	616x264，不透明。
\Headquarters	俱乐部主场	616x264，不透明。
\Mascots	吉祥物	160x160，透明。
\Media boards	媒体横幅/广告	512x128，不透明。
\Media logos	媒体徽标	160x160，不透明。
\Players	球员肖像	160x160，透明。
\Players big	球员肖像大图	512x512，透明。
\Players hero	等身照	712x472，透明。
\Referees	裁判	160x160，透明。
\Sponsor boards	赞助商广告	512x128，不透明。没有与供应商相关的文件夹。
\Sponsor boards big	场边广告牌	1024x128，不透明。没有与供应商相关的文件夹。
\Sponsor logos	赞助商徽标	160x160，不透明！也用于存储供应商相关图像。
\Stadiums	体育场	616x264，不透明。
\Staff	工作人员	160x160，透明。

文件类型

除了城市图像 (.jpg) 之外，所有图像都需要保存为 .png 文件以保留透明度。示例：“温哥华”俱乐部的盾徽图像的尺寸需为 160x160，并且在子文件夹“\Badges”中，需保存为 .png 格式，才能在游戏中显示。温哥华的城市图像尺寸需为 616x464，并且在子文件夹“\Cities”中，需保存为 .jpg 格式。

转换名字

游戏中出现的俱乐部、球员等的名字，都会转换为通用格式。

为实现转换，可能时会对特殊字符进行规范化处理。示例：ä => a；é => e；“ß”变为单个“s”。

系统会自动删除导致文件命名冲突的所有字符。示例：“.”。

此处唯一例外的是城市。在城市名中，可以在文件名中使用德语城市名（与编辑器中注册的相同）。

注意：文件名中不支持的特殊字符会阻止游戏正确显示图像。编辑器包含用于测试的各种图形，并且通常包含关于应该如何命名文件的详细信息。

搜索顺序

使用“选项”指定游戏应该从哪里开始搜索图像。

自动使用大图

如果你以超过 1920x1080 的分辨率运行游戏，则为实现最佳显示画质，游戏会在可能时自动使用“球员大图”中的图像。所有其他情况下，游戏仅会在赛季结束举行颁奖典礼时，使用“Players big”文件夹中的图像。

如在游戏过程中遇到图像问题，请同时检查以下文件夹。

Badges/盾徽

编辑器中会显示俱乐部名称，并将按照以下规则进行调整：删除空格、连字符、点等。保留数字和字母，但需要经过规范化处理（具体请见“转换名字”）。

示例：1.FC Köln => 1FCKoln；Preußen Münster => PreusenMunster

保存位置：

\Badges	盾徽
\Badges big	大盾徽

Cities/城市图像

城市图像的尺寸为 616x464。这些文件名 (.jpg) 中可以使用德语城市名。示例：Berlin.jpg；Paris.jpg

保存位置：

\Cities

Fans/球迷

球迷图像的尺寸为 616x264。游戏会自动使用匹配图形，以替换游戏菜单中的普通球迷图像。博物馆中也会使用球迷图像。

保存位置：

\Fans

Headquarters/主场

和球迷一样。在“广告牌”下方，显示为标题。

保存位置：

\Headquarters

Mascots/吉祥物

和球员图像的工作方式相同。由于吉祥物在显示时始终带有边框，因此无需删除图像背景即可在游戏中获得出色的显示效果。

示例：Hennes9.png

保存位置：

\Mascots

Media/媒体

与所有公司一样，采用标准格式 160x160（请见“赞助商”下方）。广告牌：宽度= 4 倍高度：512x128。

保存位置：

\Media boards 媒体横幅/广告

\Media logos 媒体徽标

Players/球员

球员图像分为三个类别。普通、大图和主打图。

文件名由球员的姓氏、名字的前两个字母，以及出生日期组成，采用“日月年”格式。

示例：Muster-FrauKa19031996.png

如果球员有昵称，则在命名时会使用昵称而非平常的名字。日期格式保持不变。如果昵称由多个词组成，则使用完整版，仅删去空格。示例：昵称“The Champ”（冠军），出生日期 5/3/1970：TheChamp05031970.png

球员名字中可以使用字符“'”和“-”。

此外，赛季结束举行颁奖典礼时，也会使用 1920x1080 分辨率的大图。

只要球员仍在第一家俱乐部效力，并且没有转会到其他俱乐部，其个人资料中会使用摆拍主打图。

保存位置：

\Players 球员肖像

\Players big 球员肖像大图

\Players hero 等身照

Referees/裁判

这些文件名遵循球员名字的不同规则。

示例：MustumannMa01041082.png

保存位置：

\Referees

Sponsors/赞助商

与媒体公司一样，徽标尺寸采用标准格式 160x160。

广告牌：宽度= 4 倍高度。

大广告牌：宽度= 8 倍高度。这些图像用于体育场场边广告牌。

供应商图像也保存在此位置，但仅限于供应商徽标。

示例：

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

保存位置：

\Sponsor boards 赞助商广告

\Sponsor boards big 场边广告牌

\Sponsor logos 赞助商徽标

Stadiums/体育场

和球迷一样。在“基础设施”下方，显示为标题。

示例：Rheinenergie.png

保存位置：

\Stadiums

Staff/工作人员（包括教练和主教练）

这些图像与球员图像的工作方式相同。游戏还会使用文件名不包含 DOB 的图像。

以及使用“-1”、“-2”、“-3”和“-4”结尾的变体。

这让你可以使用主教练特定情绪下的图像。根据俱乐部取得的成就，这些图像之后会在游戏中出现。

-1 正常

-2 庆祝

-3 生气

-4 难过

示例：KohlerGe300369-2.png

保存位置：

\Staff

We Are Football 将于 2021 年 6 月 10 日发售，祝大家享受自己创作图像的过程，并将自己的作品融入到游戏中！