

We Are Football – Importare le tue immagini personalizzate all'interno del gioco

Le seguenti istruzioni descrivono in modo dettagliato come importare le proprie grafiche e immagini personalizzate in "We Are Football".

Tutte le informazioni contenute in questo documento sono fornite **senza alcuna responsabilità legale e possono essere soggette a modifiche senza preavviso.**

In termini generali, tutte le immagini devono essere copiate all'interno delle rispettive sottocartelle di quella del gioco (che è, di solito, "We Are Football" in "Saved Games").

Gli stemmi, per esempio, devono essere copiati nella cartella "\Saved Games\We Are Football\Badges".

Tutte le cartelle ospitano le immagini relative sia al calcio maschile, sia al calcio femminile.

Panoramica delle cartelle utente e formati dei file

Le seguenti cartelle sono quelle dove bisogna copiare le immagini. La cartella del gioco contiene anche altre sottocartelle relative al database e ai salvataggi.

\Badges	Stemmi	160x160, trasparenti.
\Badges big	Stemmi grandi	512x512, trasparenti. <i>Non usate al momento.</i>
\Cities	Città	616x464, non trasparenti.
\Fans	Tifoseria	616x264, non trasparenti.
\Headquarters	Sede sociale	616x264, non trasparenti.
\Mascots	Mascotte	160x160, trasparenti.
\Media boards	Cartelloni media	512x128, non trasparenti.
\Media logos	Loghi media	160x160, non trasparenti.
\Players	Immagini giocatori	160x160, trasparenti.
\Players big	Immagini grandi giocatori	512x512, trasparenti.
\Players hero	Giocatori a figura intera	712x472, trasparenti.
\Referees	Arbitri	160x160, trasparenti.
\Sponsor boards	Cartelloni pubblicitari	512x128, non trasparenti. Non utilizzati per gli sponsor tecnici.
\Sponsor boards big	Cartelloni pubblicitari grandi	1024x128, non trasparenti. Non utilizzati per gli sponsor tecnici.
\Sponsor logos	Loghi sponsor	160x160, non trasparenti! Utilizzati anche per gli sponsor tecnici.
\Stadiums	Stadi	616x264, non trasparenti.
\Staff	Membri dello staff	160x160, trasparenti.

Tipi di file

A eccezione di quelle relative alle città (.jpg), tutte le immagini devono essere salvate nel formato .png per conservare la trasparenza. Esempio: lo stemma per il club "Vancouver" deve essere

un'immagine che ha una dimensione di 160x160 pixel ed essere salvata come Vancouver.png nella sottocartella \Badges per essere poi caricata correttamente nel gioco. L'immagine della città di Vancouver, invece, deve essere in formato .jpg, avere la dimensione di 614x464 pixel ed essere salvata come Vancouver.jpg nella sottocartella \Cities.

Conversione dei nomi

I nomi dei club, dei giocatori ecc. che compaiono nel gioco vengono convertiti in un formato unico.

I caratteri speciali vengono, per quanto possibile, normalizzati secondo questi criteri di conversione. Per esempio: ä => a. è => e. "ß" diventa una singola "s".

Tutti i caratteri tipografici che possono causare conflitti e problemi nel nome del file sono rimossi automaticamente. Per esempio ".".

Le città rappresentano l'unica eccezione. In questo caso, il nome tedesco della città (come memorizzato nell'editor) viene utilizzato per il nome dei file.

Nota bene: la presenza di caratteri speciali non supportati nei nomi dei file impedisce la corretta visualizzazione delle immagini. L'editor contiene un'ampia gamma di elementi grafici per effettuare le prove necessarie e spesso include dettagli su come denominare i file.

Criteri di ricerca

Scegli dalle Impostazioni in quale percorso file il gioco debba cercare le immagini.

Uso automatico delle immagini grandi

Se giochi a una risoluzione superiore a quella di 1920x1080, le immagini della cartella "Giocatori grandi" vengono utilizzate automaticamente quando possibile per garantire una qualità grafica ottimale. In tutti gli altri casi, le immagini della cartella "Giocatori grandi" vengono utilizzate soltanto per le schermate di celebrazione di fine stagione.

Nel caso in cui incontrassi problemi durante la tua partita, ti consigliamo di controllare i file di entrambe le cartelle.

Badges / Stemmi

I nomi dei club vengono mostrati nell'editor e sono adattati nel modo seguente: spazi, trattini, punti ecc. vengono rimossi. I numeri e le lettere restano invariate, ma normalizzate (vedi il paragrafo "Conversione dei nomi").

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

Cartelle di salvataggio:

\Badges	Stemmi
\Badges big	Stemmi grandi

Cities / Città

Le immagini delle città hanno una dimensione di 616x464 pixel. Per questi file sono utilizzati i nomi delle città in tedesco e il formato deve essere .jpg. Esempi: Berlin.jpg; Paris.jpg

Cartella di salvataggio:

\Cities

Fans / Tifoseria

Le immagini delle tifoserie hanno una dimensione di 616x464 pixel. Questo tipo di grafiche vengono utilizzate automaticamente per sostituire le normali immagini dei tifosi nel menu di gioco. Vengono utilizzate anche all'interno del museo.

Cartella di salvataggio:

\Fans

Headquarters / Sede sociale

Vedi il paragrafo Tifoserie. Vengono mostrate come intestazione nella schermata "Dirigenza".

Cartella di salvataggio:

\Headquarters

Mascots / Mascotte

Il funzionamento è analogo a quello delle immagini dei giocatori. Non c'è bisogno di rimuovere l'eventuale sfondo delle immagini per far sì che siano visualizzate correttamente, perché le immagini delle mascotte sono sempre incorniciate all'interno del gioco.

Esempio: Hennes9.png

Cartella di salvataggio:

\Mascots

Media / Media

Formato standard di 160x160 pixel, come tutti i marchi delle aziende (leggi il paragrafo "Sponsor" di seguito). Per i cartelloni pubblicitari vale il seguente rapporto: larghezza = altezza x4, quindi 512x128.

Cartelle di salvataggio:

\Media boards Cartelloni media/pubblicitari

\Media logos Loghi media

Players / Giocatori

Sono divisi in tre categorie. Normali, grandi, eroici (a figura intera).

Il nome del file, per essere univoco, è composto dal cognome del giocatore o della giocatrice, le prime due lettere del nome proprio e la data di nascita nel formato DDMMYYYY.

Esempio: Muster-FrauKa19031996.png

Se un giocatore ha un soprannome, viene utilizzato questo rispetto al nome reale. Il formato della data resta invariato. Se il soprannome è formato da più parole vengono utilizzate tutte le parole, ma senza spazi. Esempio: soprannome "Il campione", nato il 5/3/1970: IlCampione05031970.png.

I caratteri speciali ' e - possono essere utilizzati per i nomi dei giocatori.

Le immagini grandi sono utilizzate anche alla risoluzione di 1920x1080 pixel durante le schermate di celebrazione di fine stagione.

Le foto a figura intera sono utilizzate nei profili dei giocatori finché questi militano nella squadra iniziale e non si trasferiscono in altri club.

Cartelle di salvataggio:

\Players	Immagini dei giocatori
\Players big	Immagini dei giocatori grandi
\Players hero	Immagini a figura intera

Referees / Arbitri

Per i nomi di questi file valgono le stesse regole relative al nome dei giocatori.

Esempio: MustermannMa01041082.png

Cartella di salvataggio:

\Referees

Sponsors / Sponsor

I loghi hanno la dimensione standard di 160x160 pixel, proprio come nel caso dei media.

Cartelloni pubblicitari: larghezza = altezza x4.

Cartelloni pubblicitari grandi: larghezza = altezza x8. Sono utilizzati per i cartelloni a bordo campo.

Anche le immagini degli sponsor tecnici sono salvate in questa cartella, ma vengono utilizzati soltanto i loghi.

Esempio:

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

Cartelle di salvataggio:

\Sponsor boards	Cartelloni sponsor
\Sponsor boards big	Cartelloni a bordo campo degli sponsor
\Sponsor logos	Loghi sponsor

Stadiums / Stadi

Valgono le stesse regole relative alle immagini delle tifoserie. Compiono come intestazione della schermata "Infrastrutture".

Esempio: Rheinenergie.png

Cartella di salvataggio:

\Stadiums

Staff / Membri staff (allenatori e preparatori inclusi)

Valgono le regole delle immagini dei giocatori. Il gioco utilizza anche le immagini dei file che non includono la data di nascita.

Possono essere utilizzate anche varianti, indicate con -1, -2, -3 e -4 come desinenza del nome file.

Queste varianti permettono di mostrare immagini degli allenatori specifiche per alcuni stati d'animo. Queste immagini vengono utilizzate durante la partita in base al momento e ai successi del club.

- 1 Espressione standard
- 2 Esultanza
- 3 Espressione arrabbiata
- 4 Espressione triste

Esempio: KohlerGe300369-2.png

Cartella di salvataggio:

\Staff

Divertiti a creare le tue immagini personalizzate e a utilizzarle durante la tua carriera in We Are Football, che sarà disponibile dal 10 giugno 2021!