

We Are Football – Intégration de vos propres images dans le jeu

Le texte suivant détaille la façon d'intégrer vos propres images personnalisées dans "We Are Football".

Toutes les informations dans ce document sont fournies telles quelles **sans recours** et **peuvent être soumises à modifications sans préavis**.

En général, toutes les images doivent être copiées dans les sous-dossiers respectifs du dossier du jeu (qui s'appelle généralement "We Are Football" sous "Saved Games").

Les écussons, par exemple, doivent être copiés dans le dossier "\\Saved Games\\We Are Football\\Badges".

Les dossiers sont utilisés pour les images des équipes masculines et féminines.

Présentation des dossiers utilisateur et formats

Les dossiers suivants sont appropriés pour vos images. Le dossier du jeu contient également des dossiers pour la base de données et pour vos parties sauvegardées.

\\Badges	Écussons	160x160, transparent.
\\Badges big	Gros écussons	512x512, transparent. Actuellement non utilisé.
\\Cities	Images des villes	616x464, non transparent.
\\Fans	Fans	616x264, non transparent.
\\Headquarters	Siège du club	616x264, non transparent.
\\Mascots	Mascottes	160x160, transparent.
\\Media boards	Bannières/publicités des médias	512x128, non transparent.
\\Media logos	Logos des médias	160x160, non transparent.
\\Players	Portraits des joueurs	160x160, transparent.
\\Players big	Grands portraits des joueurs	512x512, transparent.
\\Players hero	Photos corps entier	712x472, transparent.
\\Referees	Arbitres	160x160, transparent.
\\Sponsor boards	Publicités des sponsors	512x128, non transparent. Non pertinent pour les fournisseurs.
\\Sponsor boards big	Panneaux publicitaires en bord de terrain	1024x128, non transparent. Non pertinent pour les fournisseurs.
\\Sponsor logos	Logos des sponsors	160x160, non transparent. Également pour les fournisseurs.
\\Stadiums	Stades	616x264, non transparent.
\\Staff	Membres du personnel	160x160, transparent.

Types de fichier

À l'exception des images des villes (.jpg), toutes les images doivent être sauvegardées en tant que fichiers .png pour préserver la transparence. Exemple: un écusson pour le club "Vancouver" doit être au format 160x160 et enregistré sous Vancouver.png dans le sous-dossier \\Badges pour apparaître dans le jeu. L'image de la ville de Vancouver doit être au format 616x464 et enregistrée sous Vancouver.jpg dans le sous-dossier \\Cities.

Conversion des noms

Les noms des clubs, joueurs, etc. apparaissant dans le jeu sont convertis en format courant.

Les caractères spéciaux sont normalisés dès que possible pour cette conversion. Exemples: ä => a. é => e. "ß" devient un seul "s".

Tous les caractères provoquant des conflits de désignation des fichiers sont automatiquement supprimés. Exemple: ".".

Les villes sont la seule exception ici. Dans ce cas, les noms allemands des villes (tels qu'enregistrés dans l'éditeur) sont utilisés pour les noms de fichier.

Remarque: les caractères spéciaux non pris en charge dans les noms de fichier empêchent les images de s'afficher correctement. L'éditeur contient une large gamme d'images à des fins de test et inclut souvent des détails sur la façon dont devraient être nommés les fichiers.

Ordre de recherche

Utilisez Options pour spécifier où le jeu devrait commencer à rechercher des images.

Utilisation automatique des grosses images

Si vous exécutez le jeu à des résolutions plus élevées que 1920x1080, les images de "Players big" sont automatiquement utilisées dès que possible pour une qualité d'affichage optimale. Dans tous les autres cas, les images de "Players big" ne sont utilisées que pour les cérémonies de fin de saison.

Si vous rencontrez des problèmes avec les images dans le jeu, veuillez vérifier les deux dossiers.

\Badges / Écussons

Les noms de club s'affichent dans l'éditeur et seront adaptés ainsi: espaces, traits d'union, points, etc. sont supprimés. Les chiffres et les lettres sont maintenus mais normalisés (voir "Conversion des noms" ci-dessus).

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

Emplacement de sauvegarde:

\Badges	Écussons
\Badges big	Gros écussons

\Cities / Images des villes

Les images des villes sont au format 616x464. Les noms allemands des villes sont utilisés pour ces noms de fichier (.jpg). Exemple: Berlin.jpg; Paris.jpg

Emplacement de sauvegarde:

\Cities

\Fans / Fans

Les images des fans sont au format 616x264. Les images correspondantes sont automatiquement utilisées pour remplacer les images normales des fans dans le menu du jeu. Les images des fans sont également utilisées dans le musée.

Emplacement de sauvegarde:

\Fans

\Headquarters / Siège

Similaire aux fans. Affiché en tant qu'en-tête sous "Board".

Emplacement de sauvegarde:

\Headquarters

\Mascots / Mascottes

Fonctionne comme pour les joueurs. Vous n'avez pas à supprimer les arrière-plans pour que les images soient belles dans le jeu, car les mascottes sont toujours affichées avec un cadre.

Exemple: Hennes9.png

Emplacement de sauvegarde:

\Mascots

\Media / Médias

Format standard 160x160 comme toutes les sociétés (voir sous "Sponsors" ci-dessous). Panneaux: largeur = 4x la hauteur: 512x128.

Emplacement de sauvegarde:

\Media boards	Bannières/publicités des médias
\Media logos	Logos des médias

\Players / Joueurs

Ceux-ci se divisent en trois catégories: Normal, Big et Hero.

Les noms de fichier se composent du nom du joueur, des deux premières lettres de son prénom et de sa date de naissance au format JJMMAAAA.

Exemple: Muster-FrauKa19031996.png

Si le joueur a un surnom, il est utilisé à la place du nom normal. Le format de la date reste le même. Pour les surnoms composés de plusieurs mots, tous les mots complets sont utilisés, seuls les espaces sont supprimés. Exemple: surnom "The Champ", né le 05/03/1970: TheChamp05031970.png.

Vous pouvez utiliser les caractères ' et - dans les noms de joueur.

Les images Big sont également utilisées au format 1920x1080 pour les cérémonies de fin de saison.

Les images Hero sont utilisées dans les profils de joueur, tant que les joueurs jouent pour leur club initial. Elles ne sont pas transférées lorsque le joueur change de club.

Emplacement de sauvegarde:

\Players	Portraits des joueurs
\Players big	Grands portraits des joueurs
\Players hero	Photos corps entier

\Referees / Arbitres

Ces noms de fichier suivent les mêmes règles que pour les noms de joueur.

Exemple: MustermannMa01041082.png

Emplacement de sauvegarde:

\Referees

\Sponsors / Sponsors

Les logos sont au format standard 160x160, tout comme pour les sociétés de médias.

Panneaux: largeur = 4x la hauteur.

Grands panneaux: largeur = 8x la hauteur. Ils sont utilisés pour les panneaux en bord de terrain.

Les images pour les fournisseurs sont également sauvegardées à cet emplacement, mais uniquement pour les logos.

Exemple:

Superschuh.png

LeckerLimo.png

TollesAuto.png

Emplacement de sauvegarde:

\Sponsor boards Publicités des sponsors

\Sponsor boards big Panneaux publicitaires en bord de terrain

\Sponsor logos Logos des sponsors

\Stadiums / Stades

Similaire aux fans. Affiché en tant qu'en-tête sous "Infrastructure".

Exemple: Rheinenergie.png

Emplacement de sauvegarde:

\Stadiums

\Staff / Membres du personnel (incluant l'entraîneur et le manager)

Ceux-ci fonctionnent comme les images de joueur. Le jeu utilisera également les images dont le nom de fichier n'inclut pas de date de naissance.

Des variantes se terminant par -1, -2, -3 et -4 sont utilisées également.

Cela vous permet d'intégrer des images de manager pour des humeurs spécifiques. Ces images sont ensuite utilisées dans le jeu, en fonction des résultats du club.

-1 Normal

-2 Célébration

-3 En colère

-4 Triste

Exemple: KohlerGe300369-2.png

Emplacement de sauvegarde:

\Staff

Amusez-vous à créer vos propres images et utilisez-les dans le jeu à la sortie de We Are Football le 10 juin 2021!