

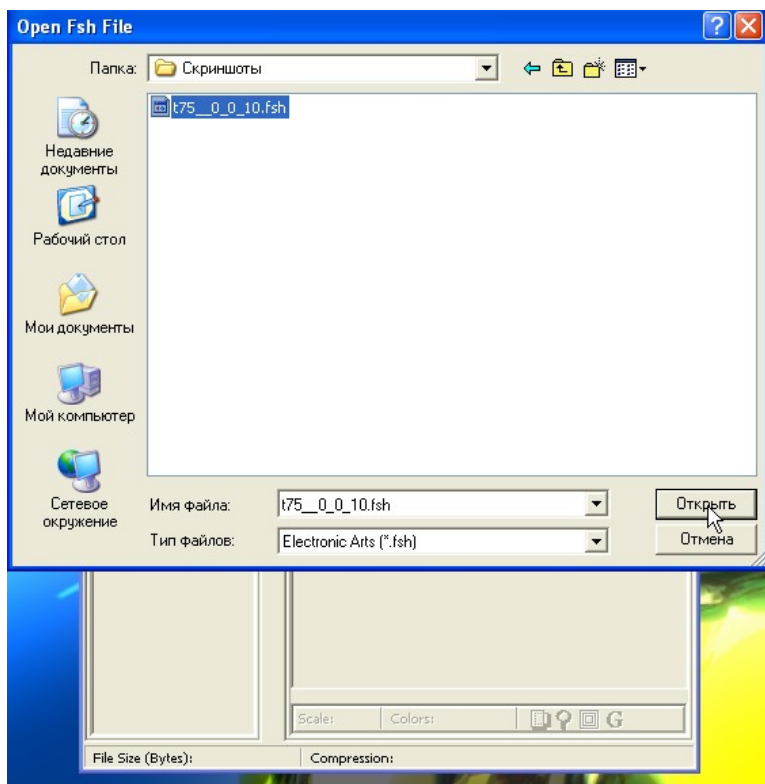
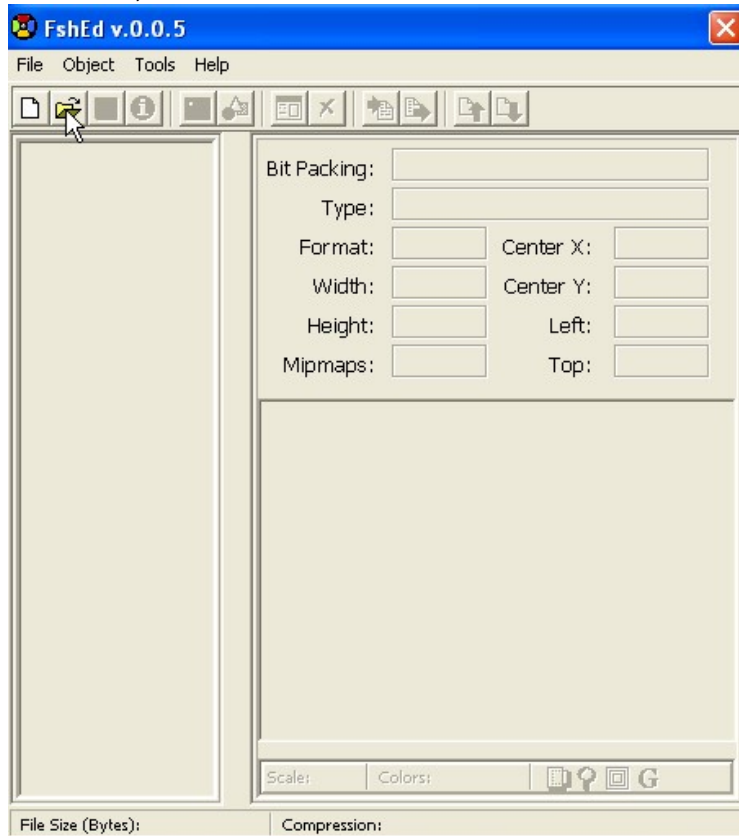
PROCEDURE CONVERSION KITS PNG EN FSH

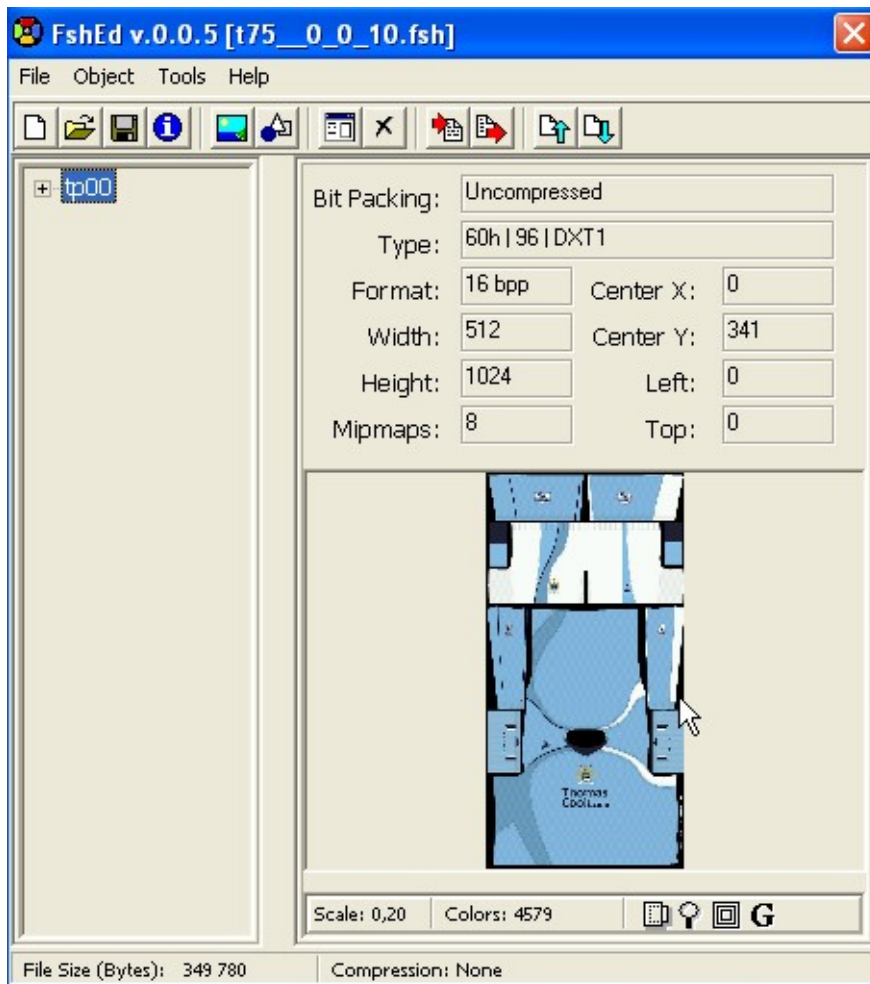
Pré-requis :

- Avoir réalisé ses Kits et les avoir sauvegardés en PNG.
- Disposer de Microsoft Access, FshED, UniDB, Hex Editor Neo

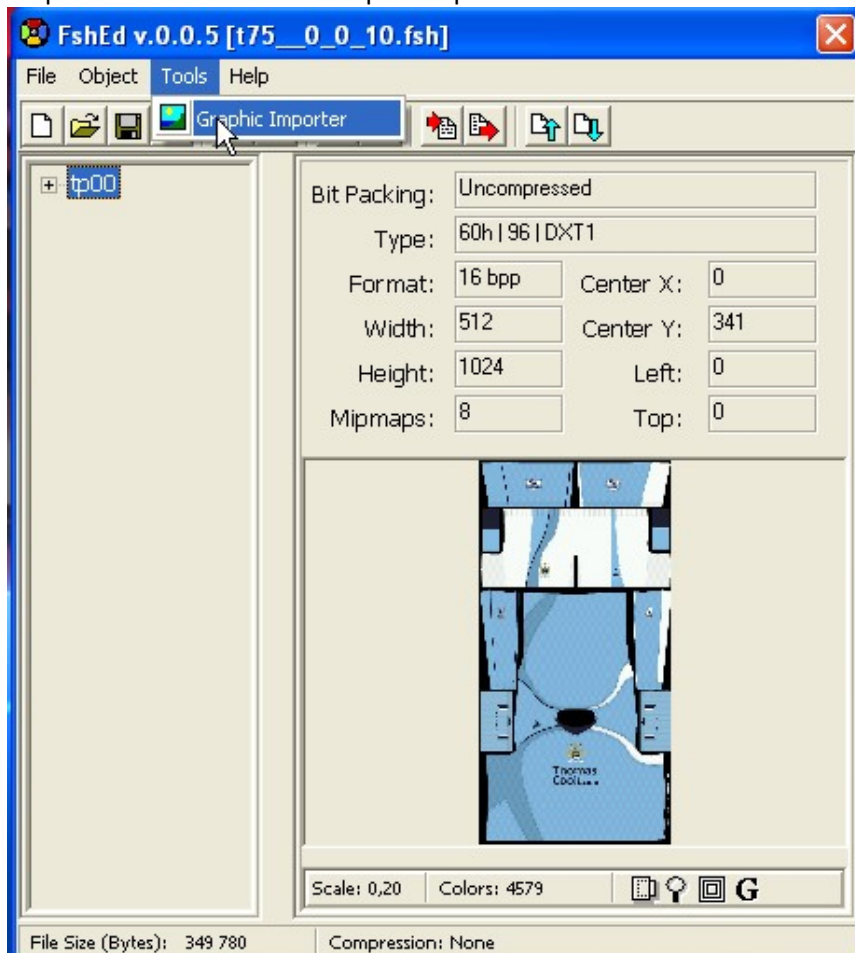
Etape 1 :

Avec FshEd, ouvrir un kit fsh de travail :

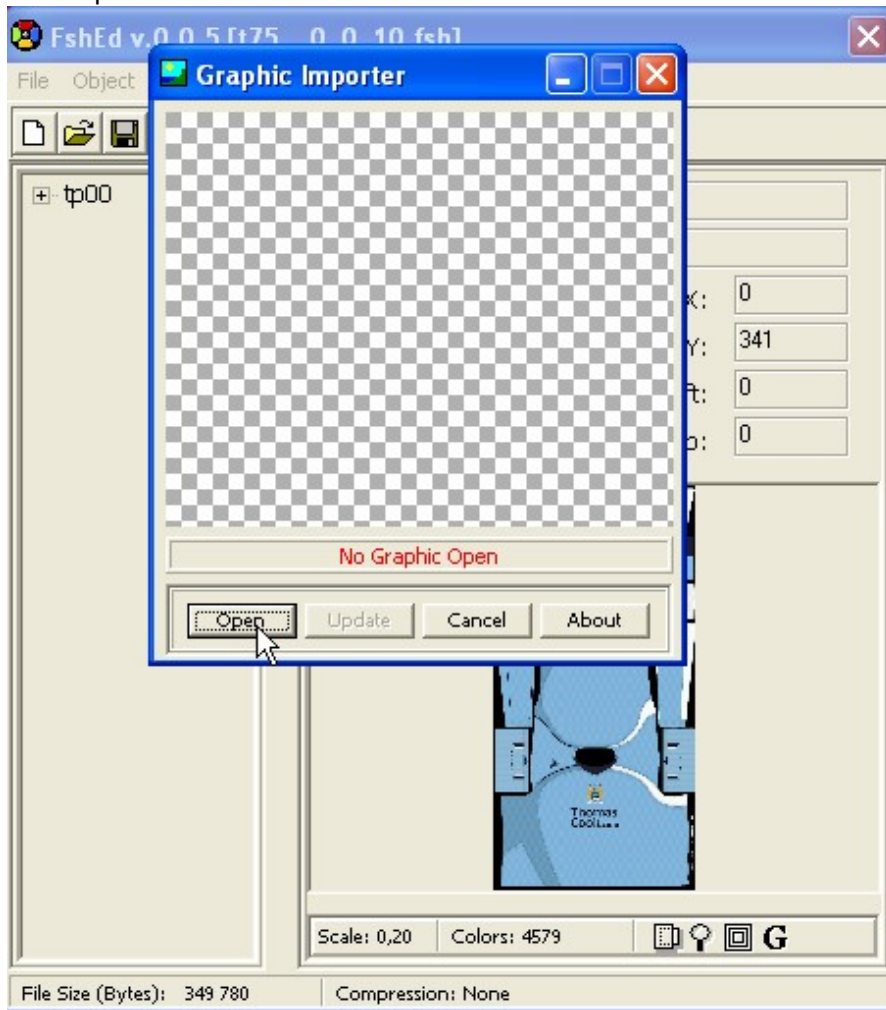




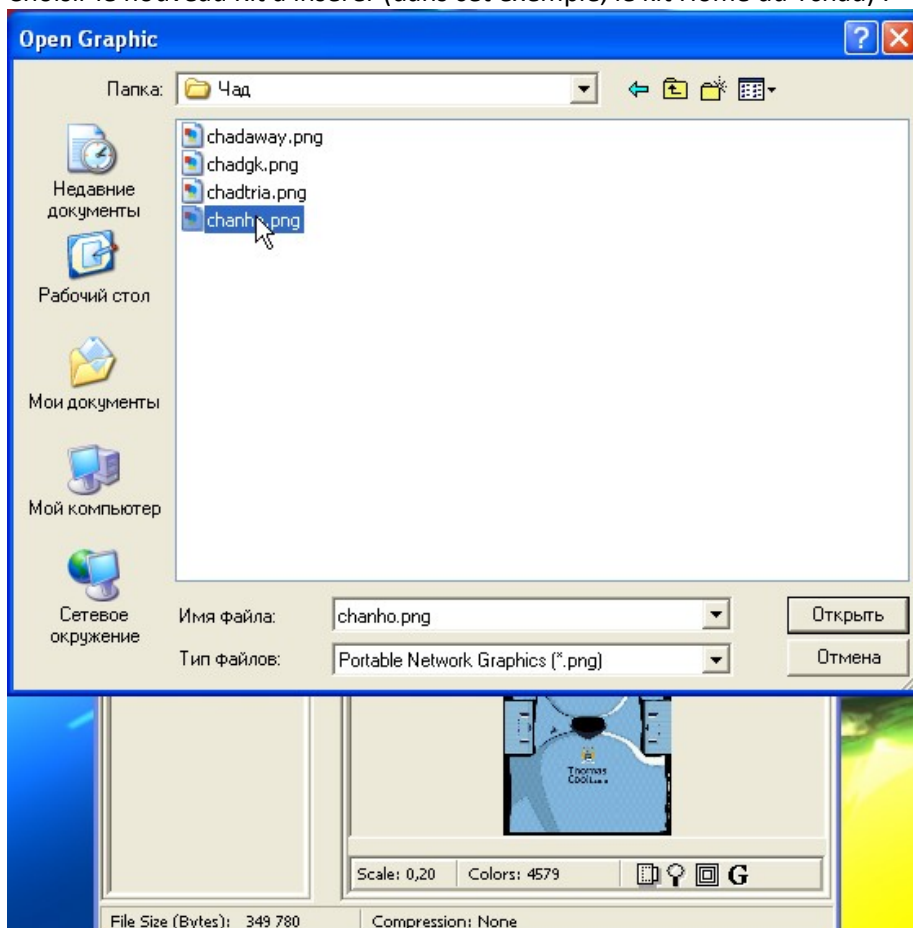
Cliquer ensuite sur Tools - Graphic Importer :



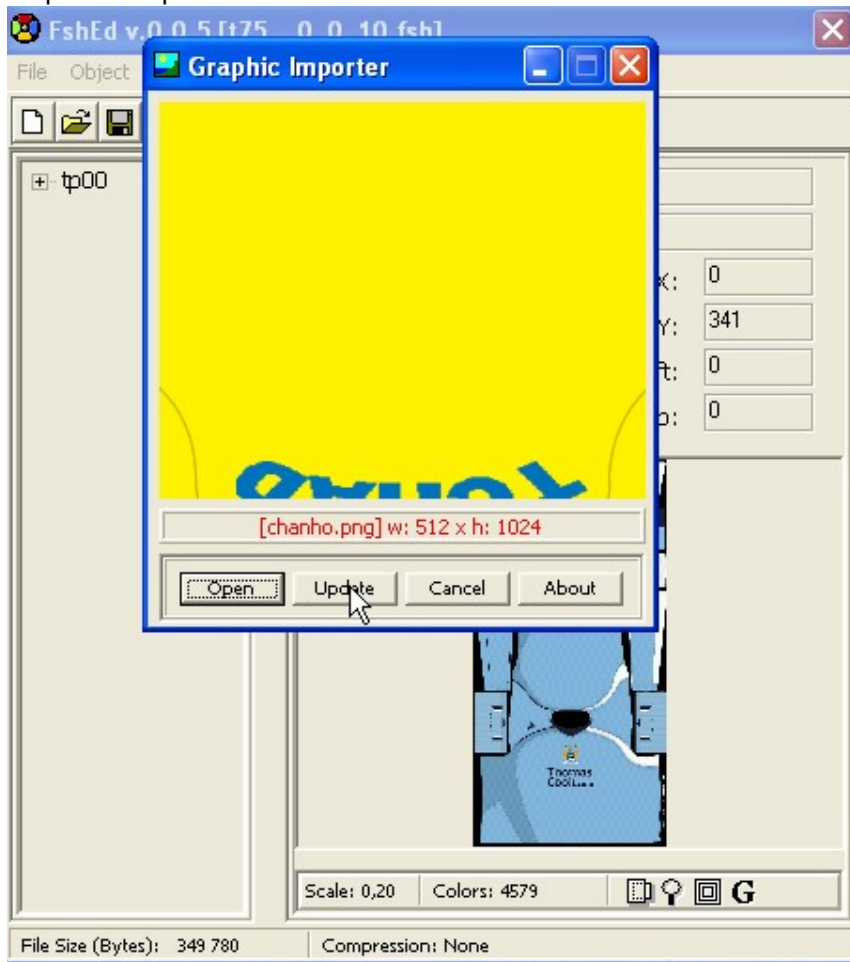
Puis "Open" :



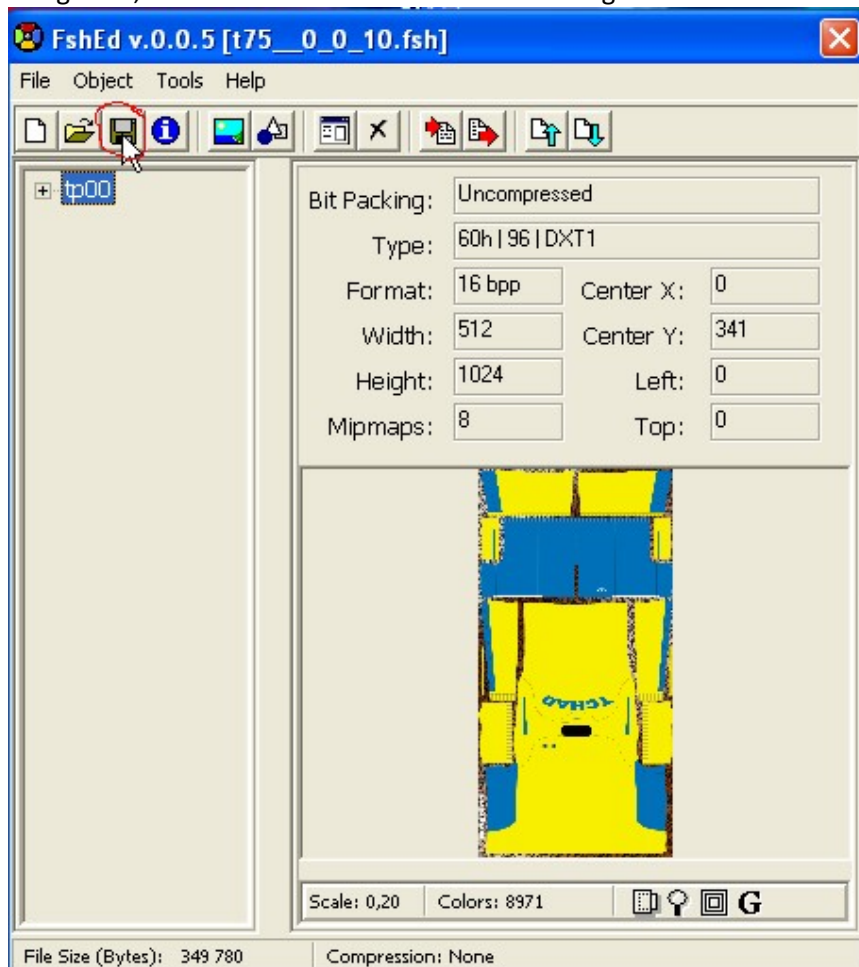
Choisir le nouveau Kit à insérer (dans cet exemple, le kit Home du Tchad) :

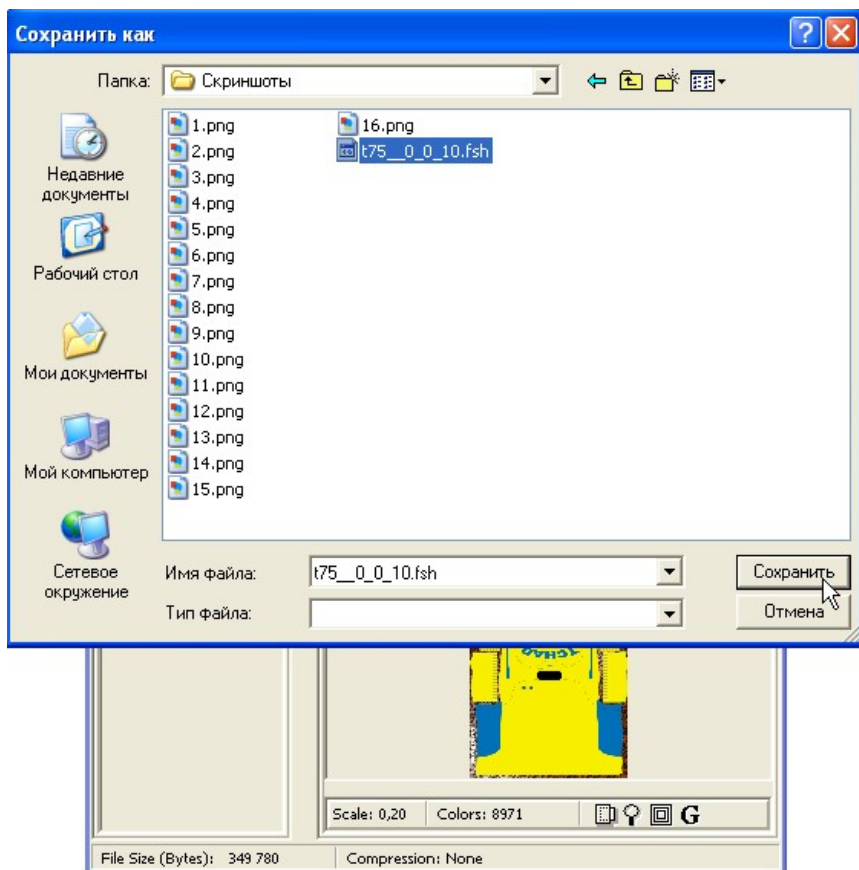


Cliquer sur Update :



Enregistrer, en écrasant le fichier de base dont on garde le même nom :





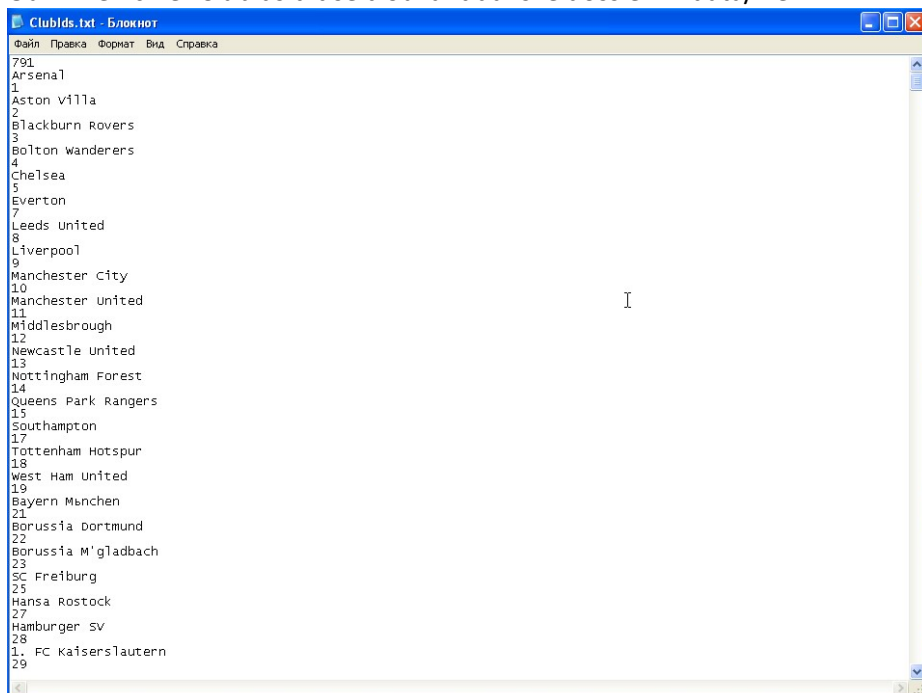
Fermer le programme, le kit est désormais dans le format fsh requis.

Etape 2 :

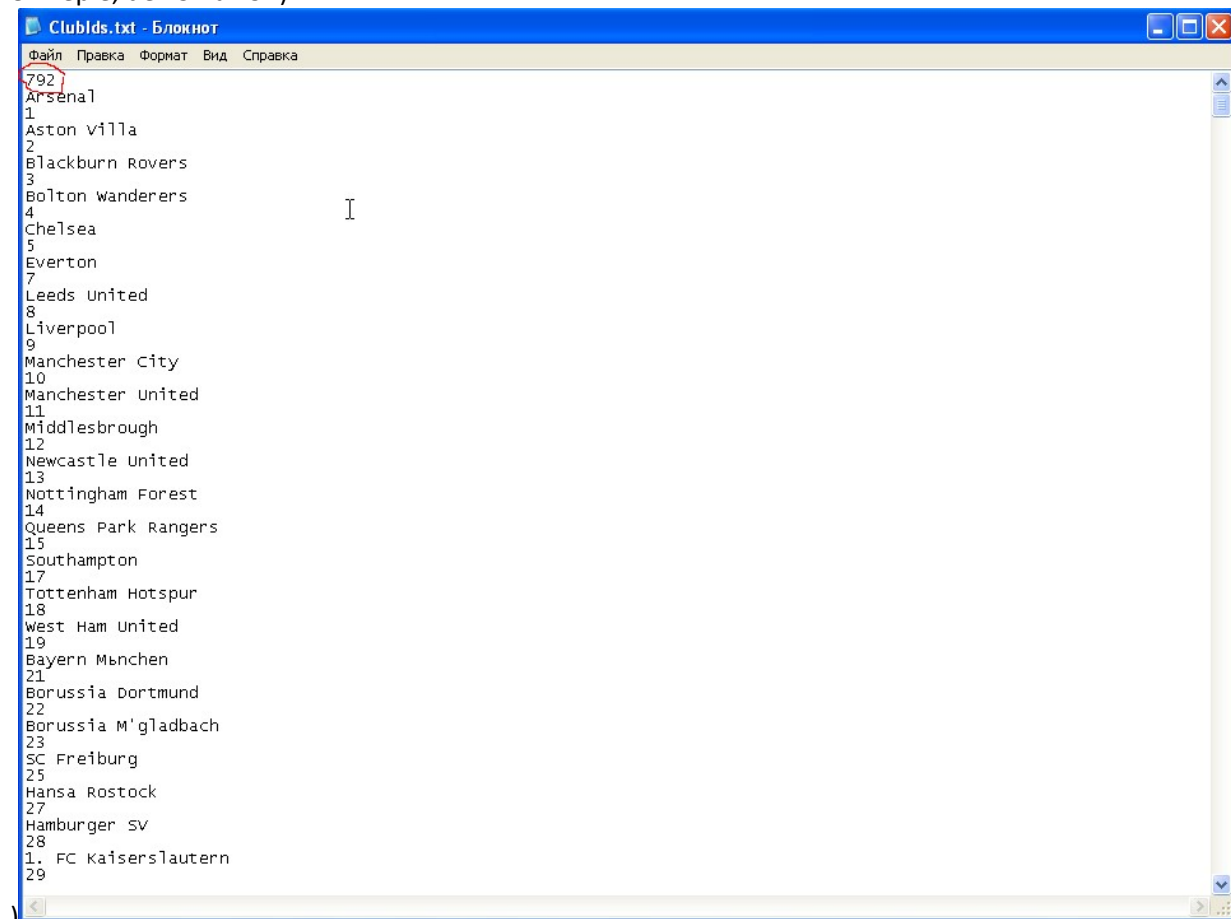
Il faut maintenant ajouter un "ID FIFA" au club concerné.

Attention, si un club a déjà des kits FSH intégrés au jeu (dans les zdata), il ne sera pas possible de lui attribuer de nouveaux kits sur le même ID FIFA. Il faudra en créer un nouveau, comme cela été fait la BDD France Fifa Club Manager. Tous les clubs L1 et L2 ont été dupliqués pour leur donner un nouvel ID FIFA et ainsi intégrer soi-même dans le Jeu les nouveaux kits. Il existe une solution par intégration dans les zdata, mais beaucoup plus complexe.

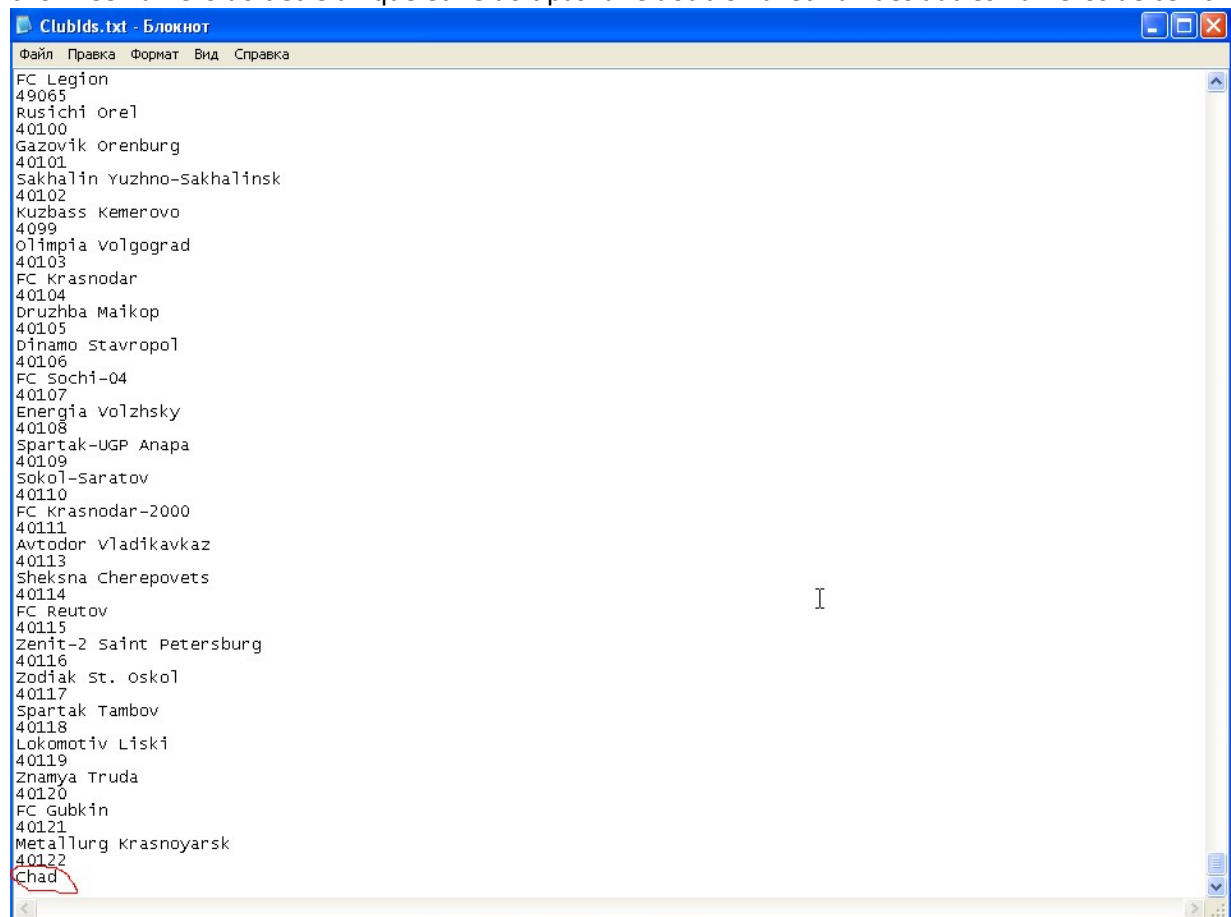
Ouvrir le fichier Clublds.txt se trouvant dans le dossier fmdata/fre :

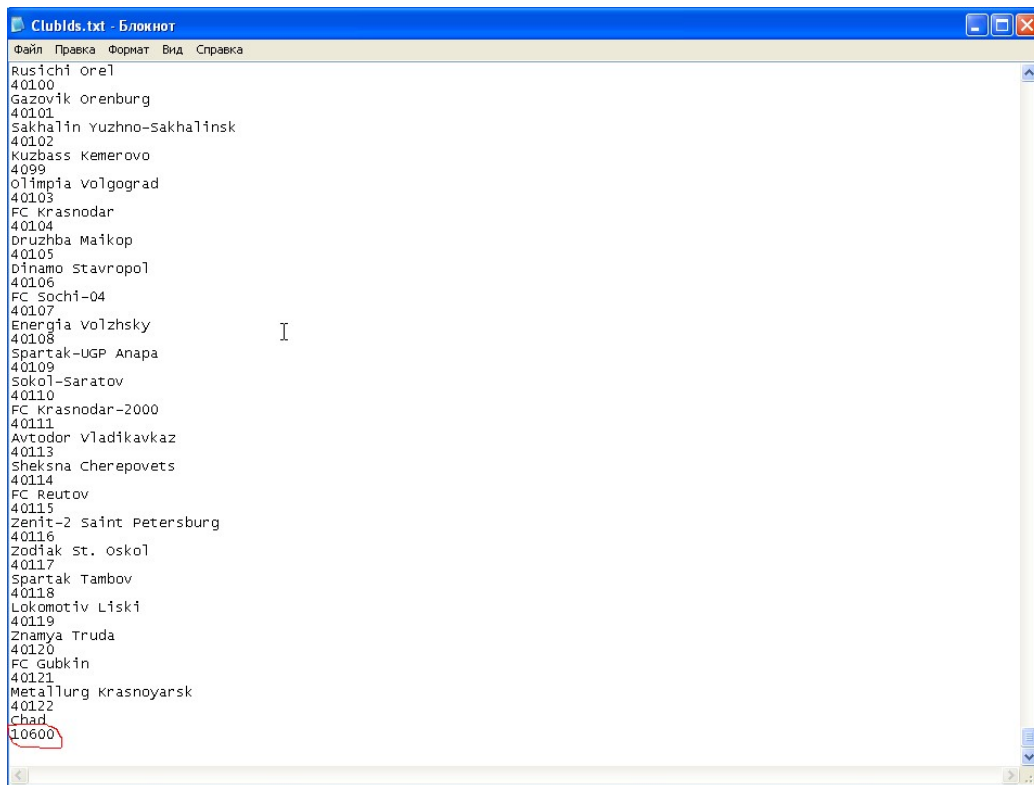


Pour ajouter un Club (ou une équipe nationale), augmenter de 1 le 1er nombre tout en haut de la liste (ici en exemple, de 791 à 792) :



Aller en toute fin de liste et mettre le nom du club ou de la sélection nationale. Ecrire ensuite l'ID FIFA de votre choix. Ce numéro doit être unique et ne doit pas faire doublon avec l'un des autres numéros de ce fichier :





Fermer le fichier, en acceptant d'enregistrer les modifications.

Etape 3 :

Il est temps maintenant de renommer le Kit FSH. Son nom provisoire est t75__0_0_10.fsh, et il faut le renommer t75__0_0_10600.fsh, 10600 étant l'ID FIFA attribué dans l'étape précédente (10600 pour le Tchad).

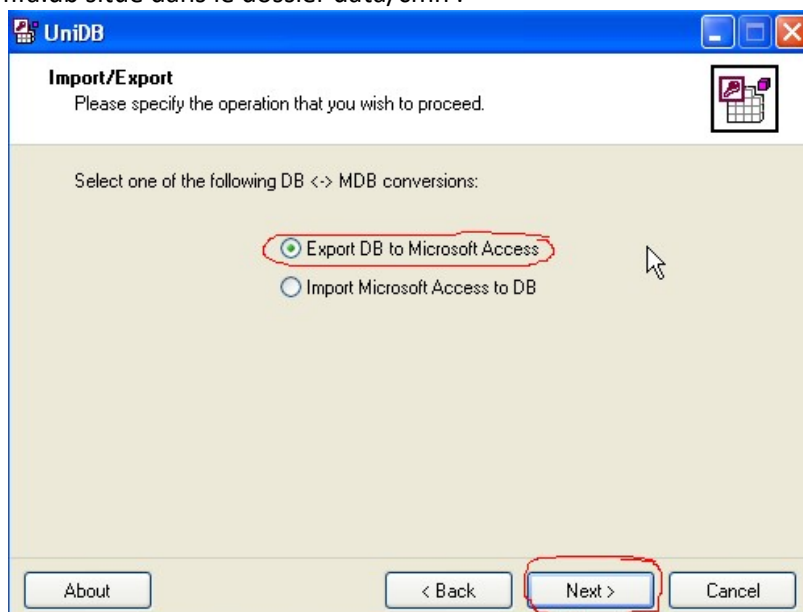
t75__0_0_10600.fsh => Maillot Home

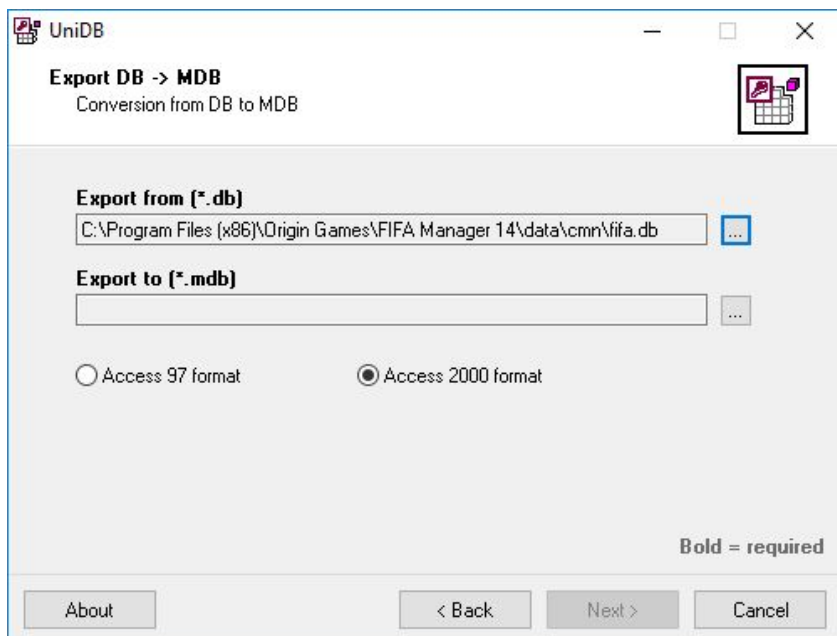
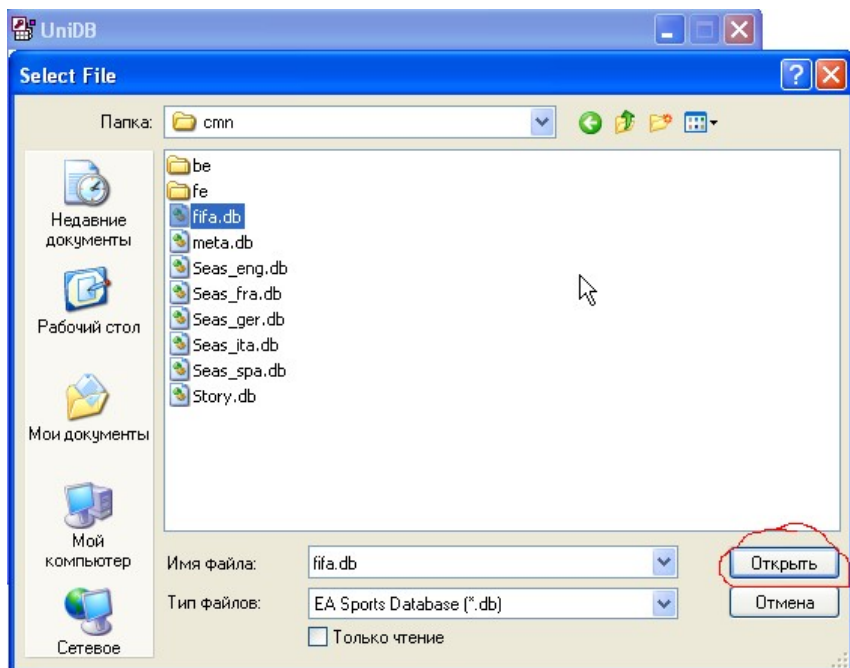
t75__1_0_10600.fsh => Maillot Away

t75__2_0_10600.fsh => Maillot Gardien de but

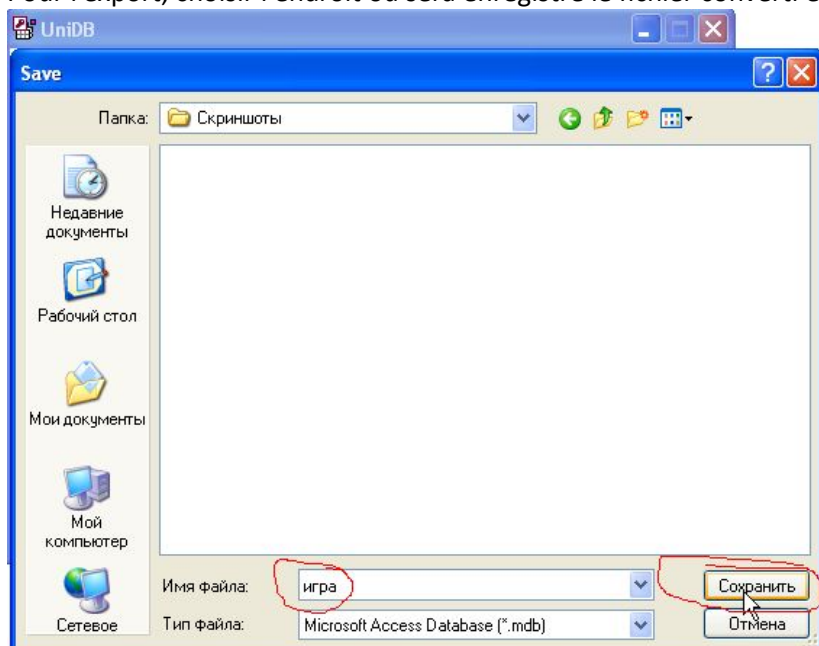
Etape 4 :

Il s'agit maintenant d'éditer une base de données. Pour cela, utiliser UniDB. Dans "Export from", ouvrir le fichier fifa.db situé dans le dossier data/cmn :

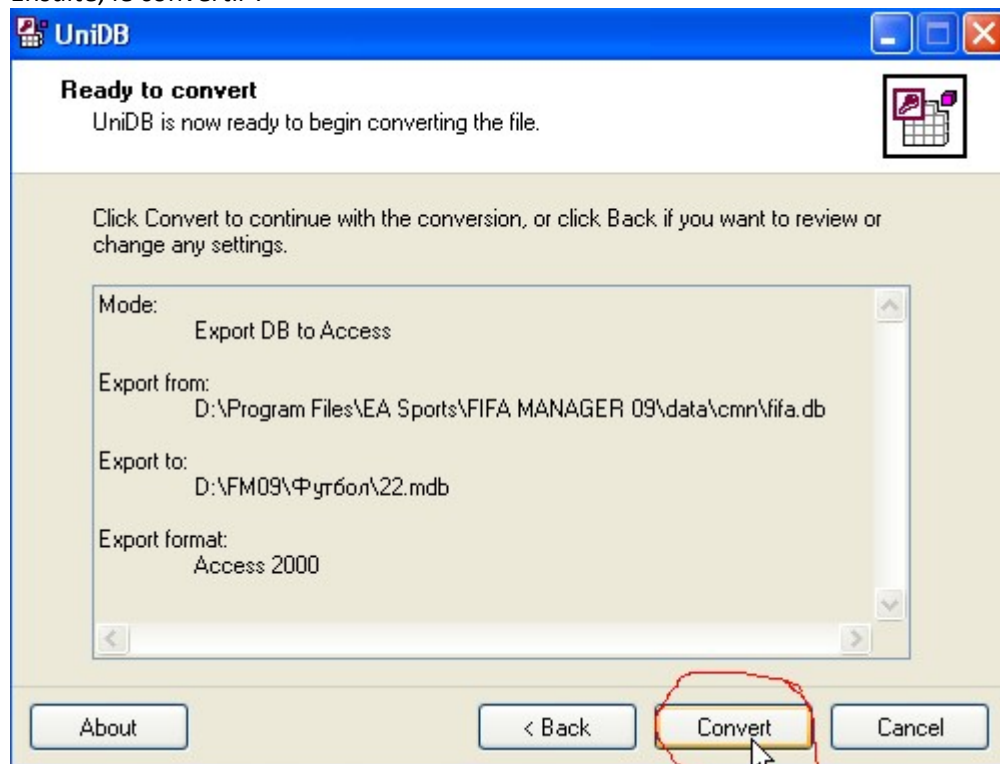




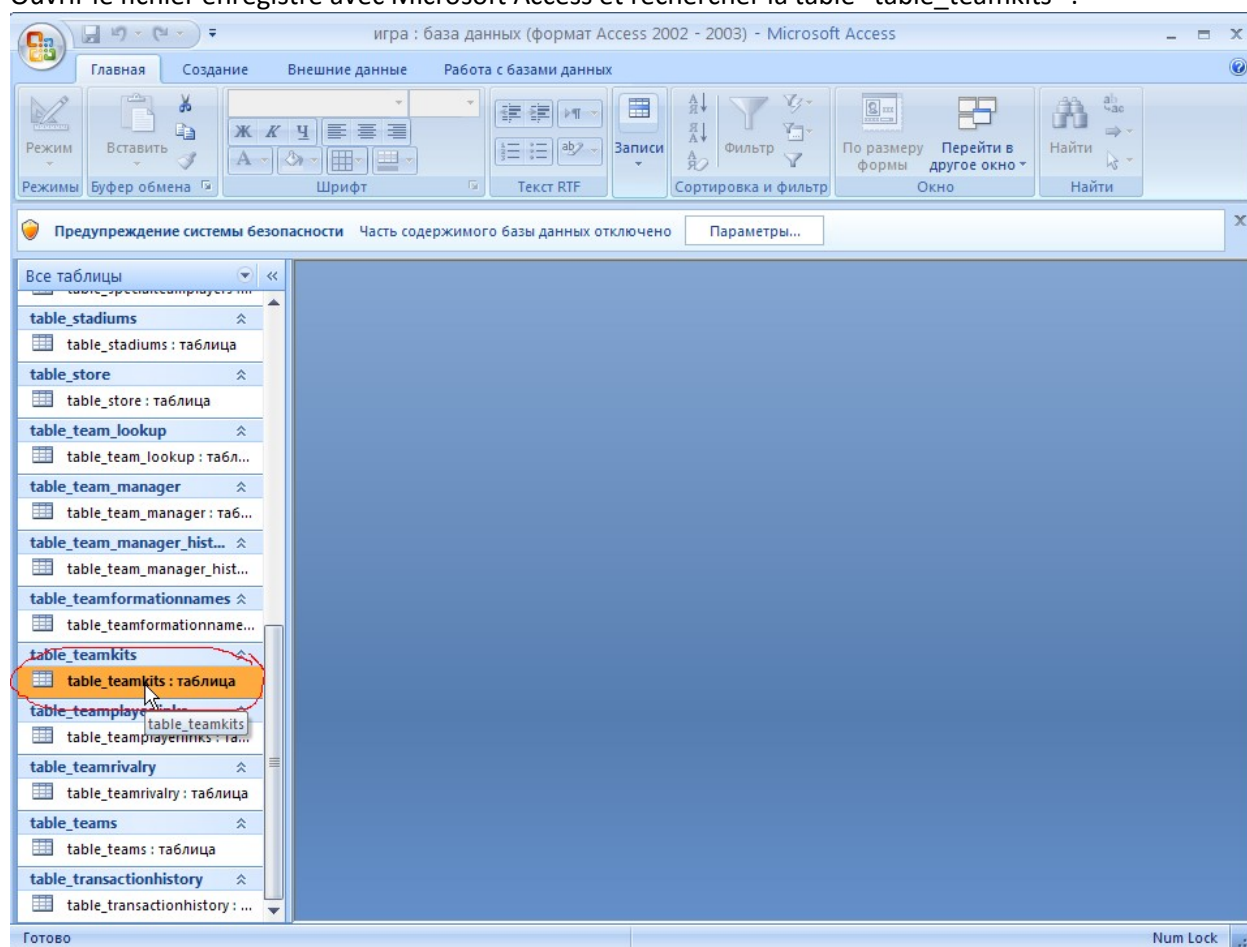
Pour l'export, choisir l'endroit où sera enregistré le fichier converti et lui donner un nom :



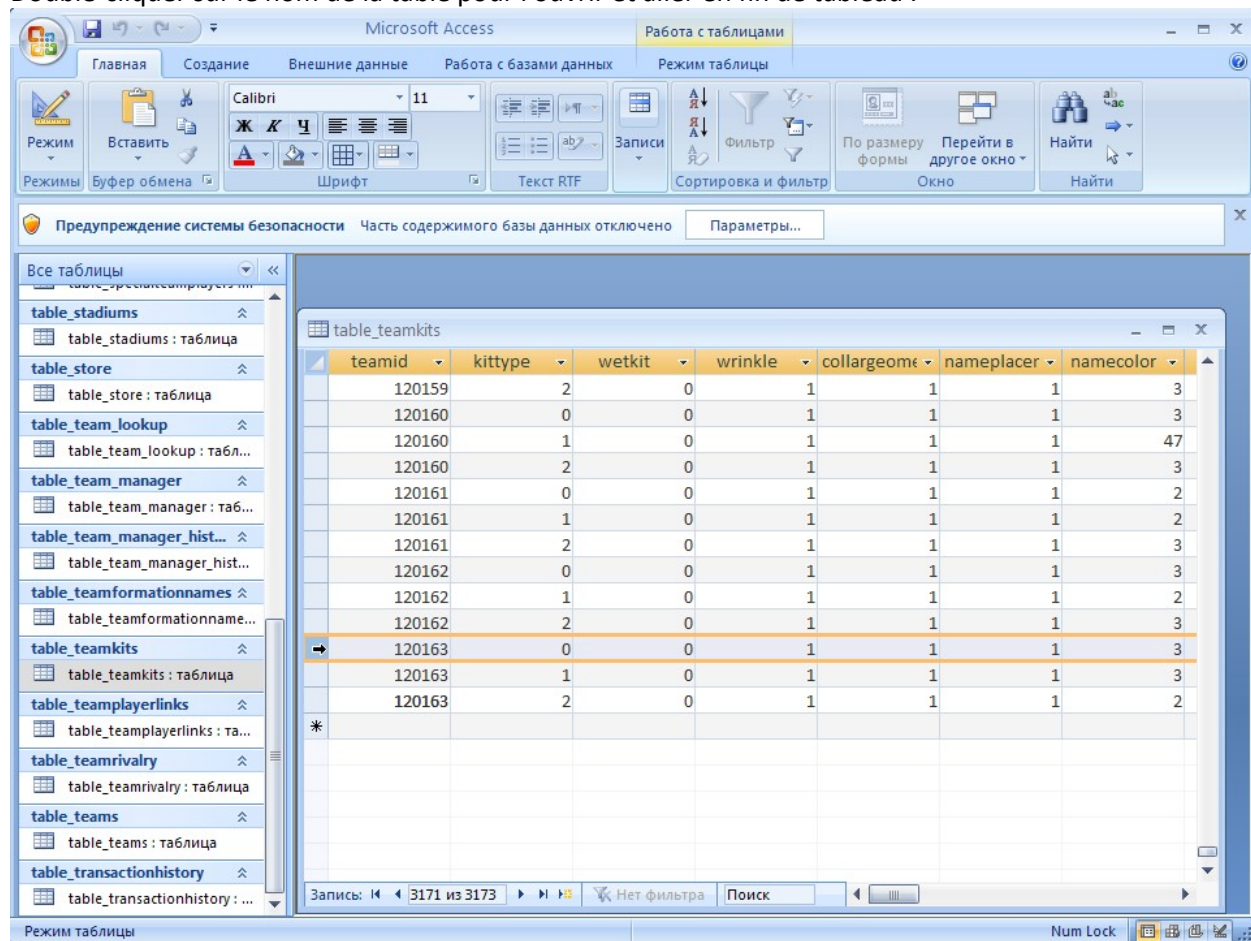
Ensuite, le convertir :



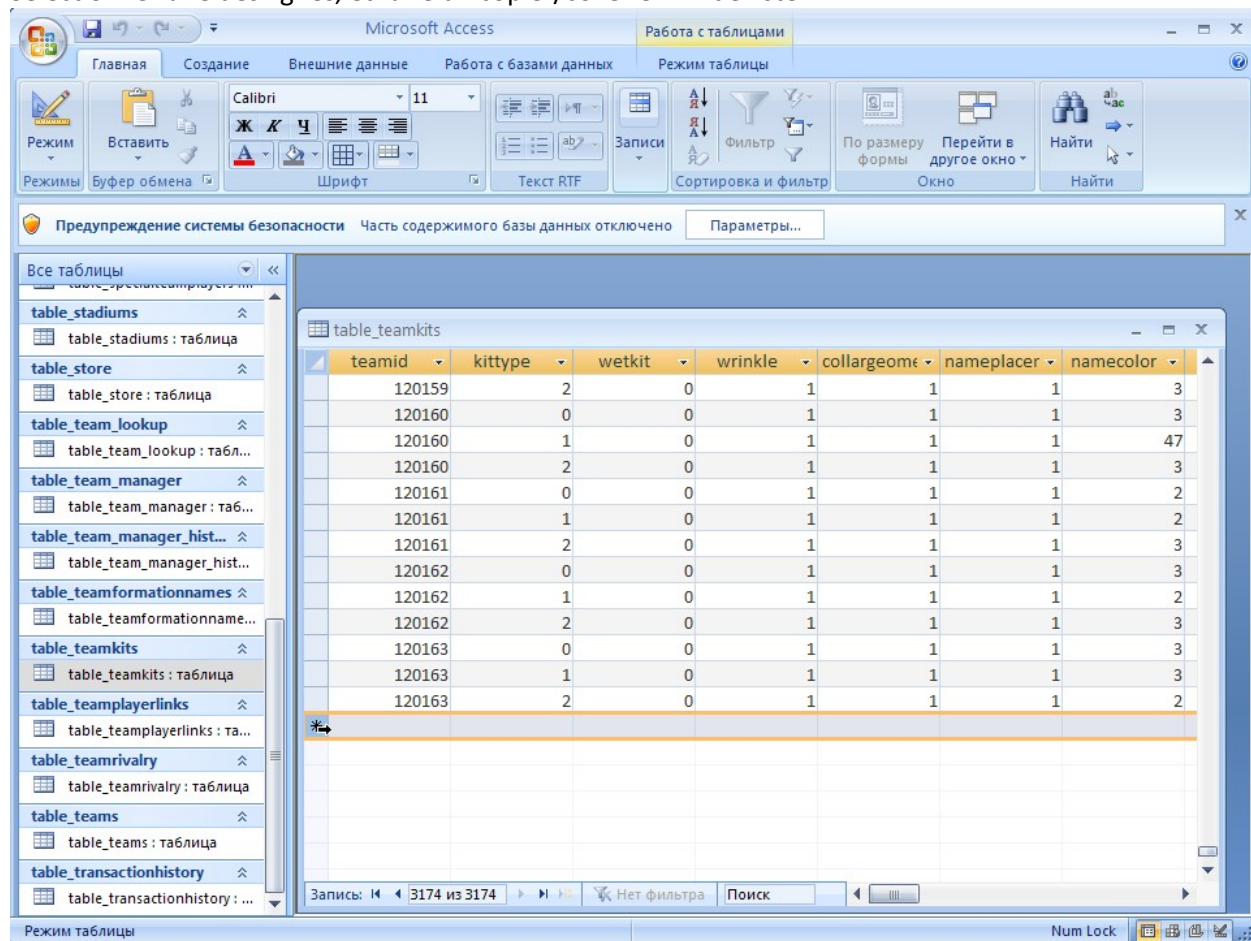
Ouvrir le fichier enregistré avec Microsoft Access et rechercher la table "table_teamkits" :

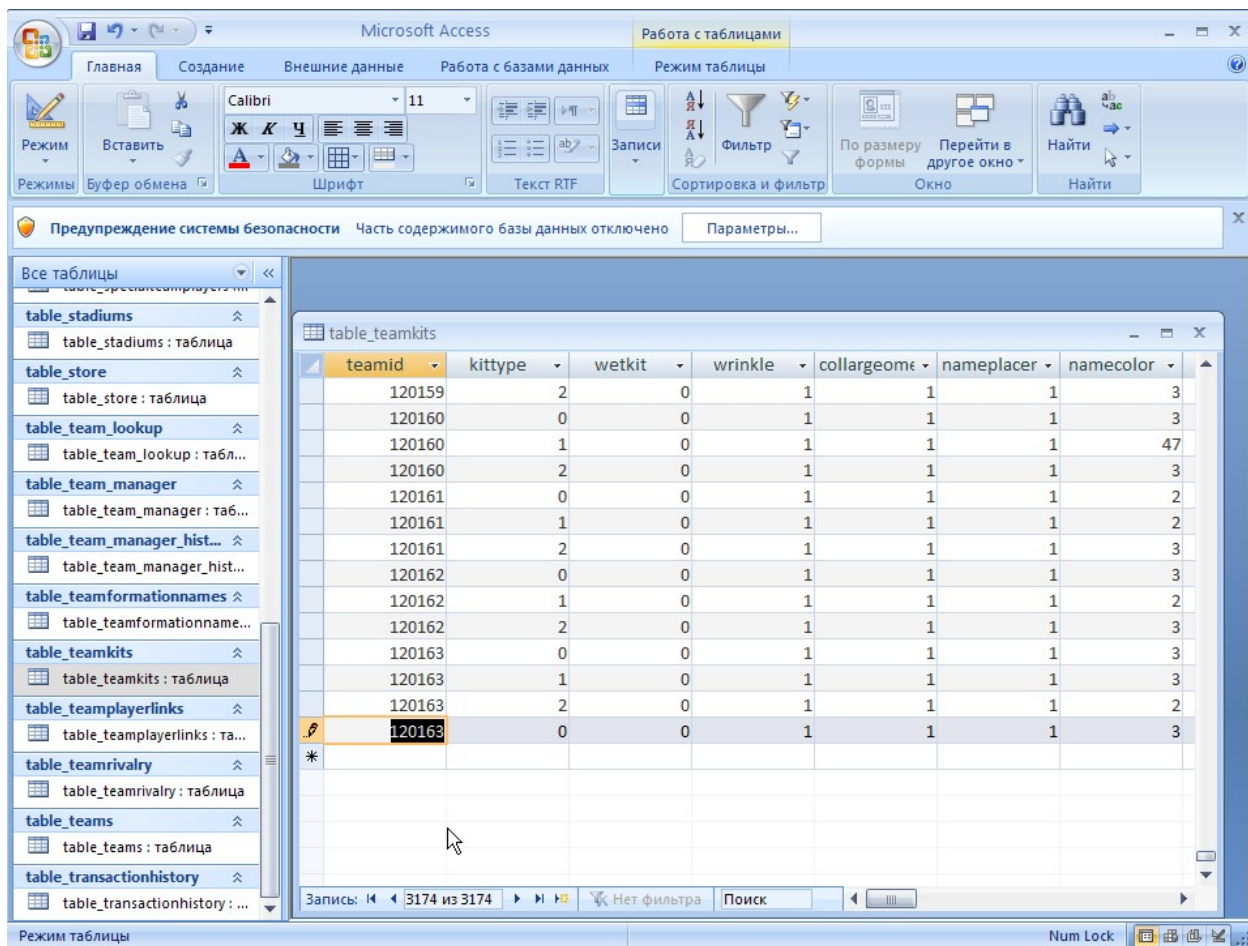


Double-cliquer sur le nom de la table pour l'ouvrir et aller en fin de tableau :

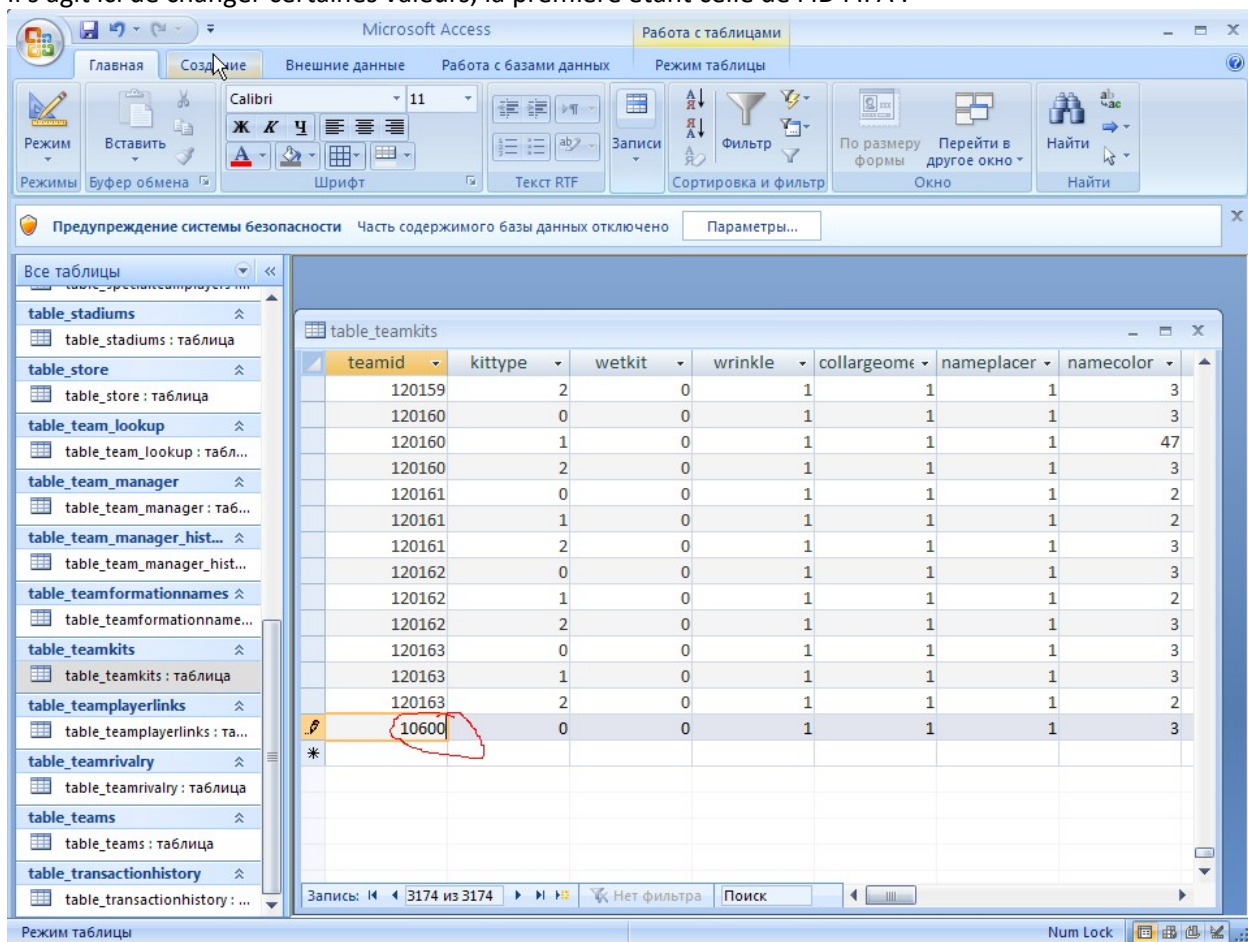


Сélectionner une des lignes, et faire un copier/coller en fin de liste :

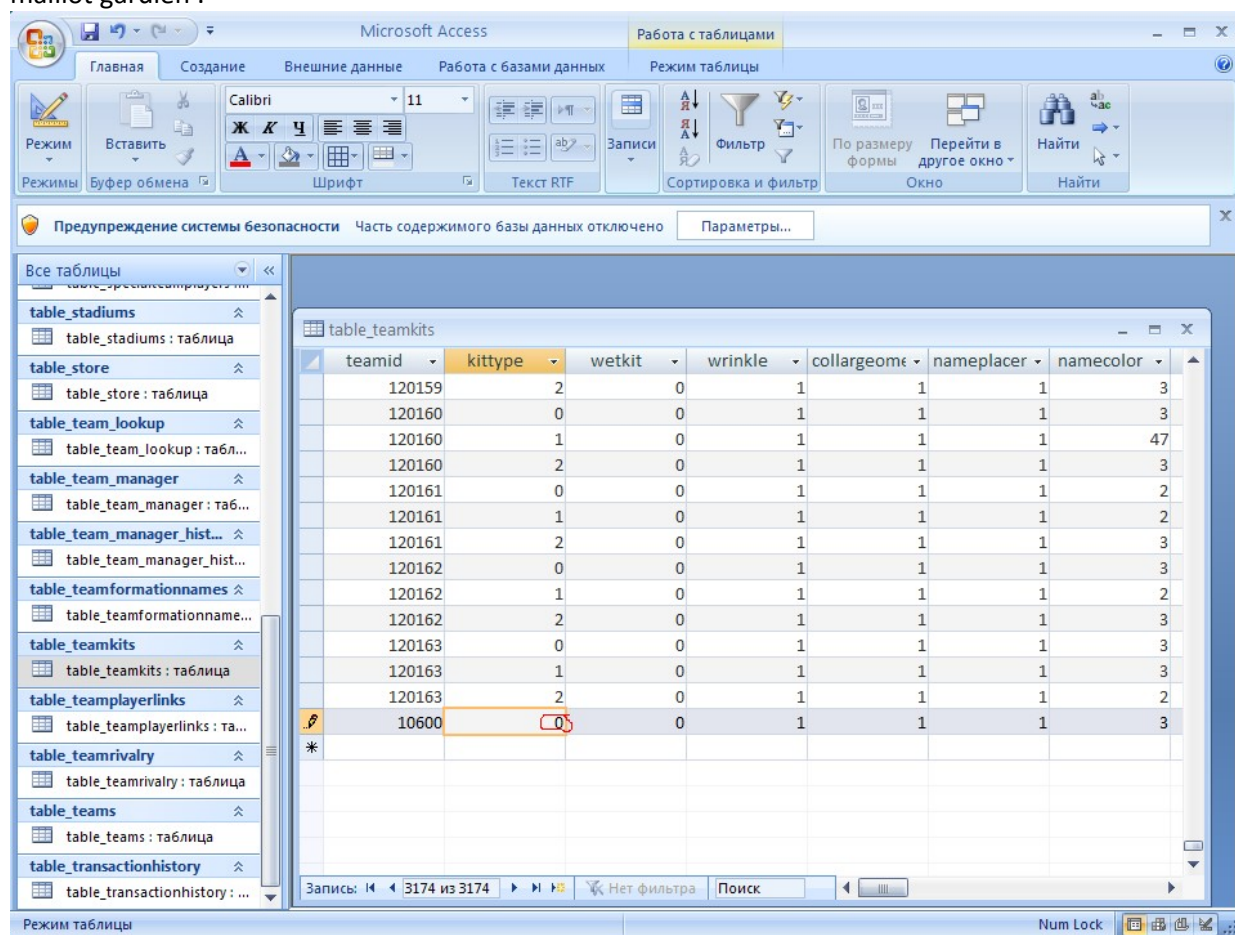




Il s'agit ici de changer certaines valeurs, la première étant celle de l'ID FIFA :



Ensuite, dans la colonne Kitype, il faut indiquer 0 s'il s'agit d'un kit pour les matchs à domicile, 1 en extérieur ou 2 si maillot gardien :



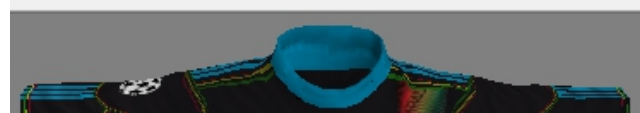
Suite page suivante...

Choisir le type de col (rond, en forme de V, etc) :

☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



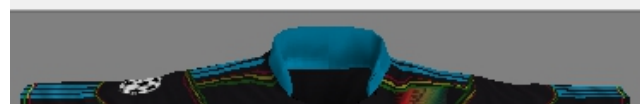
iew ☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



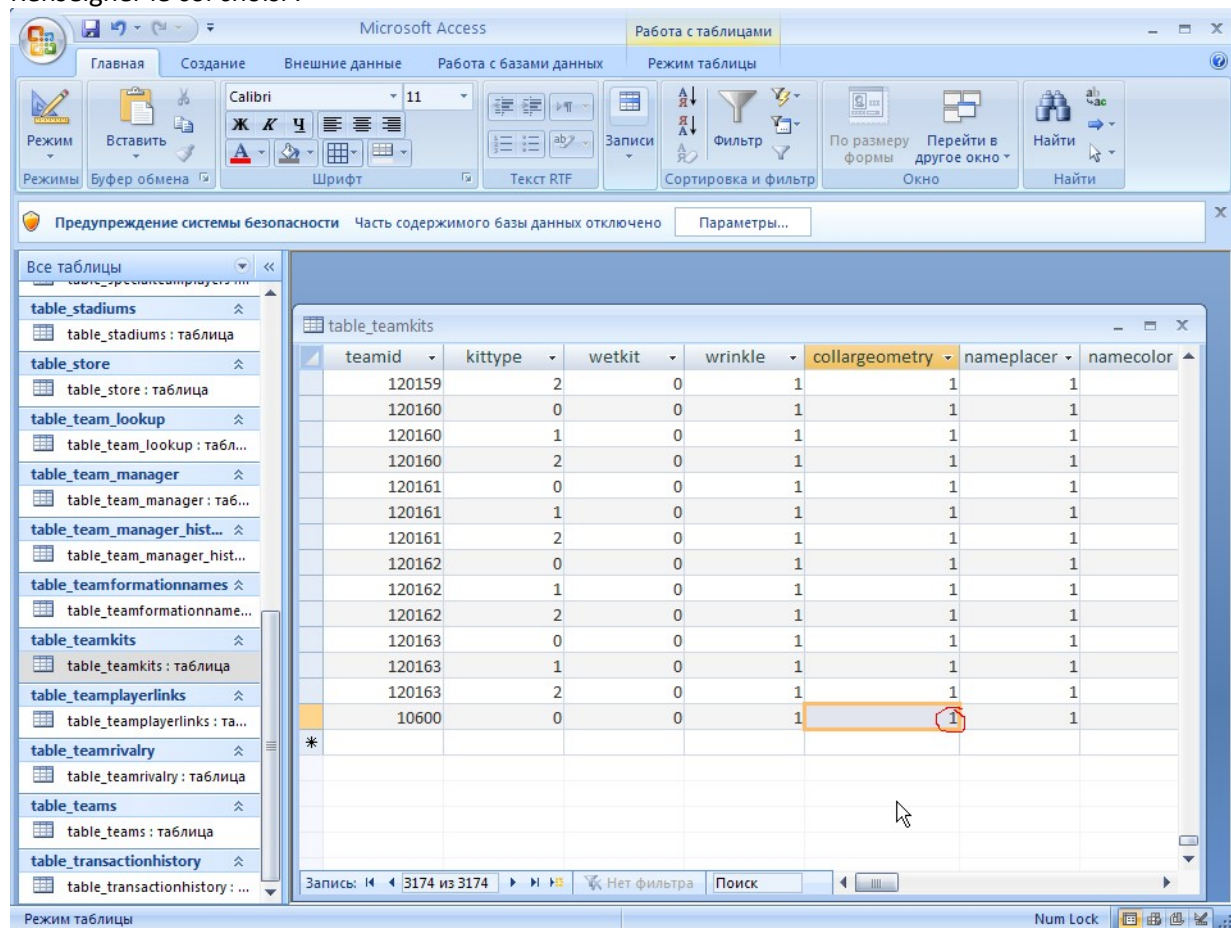
☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



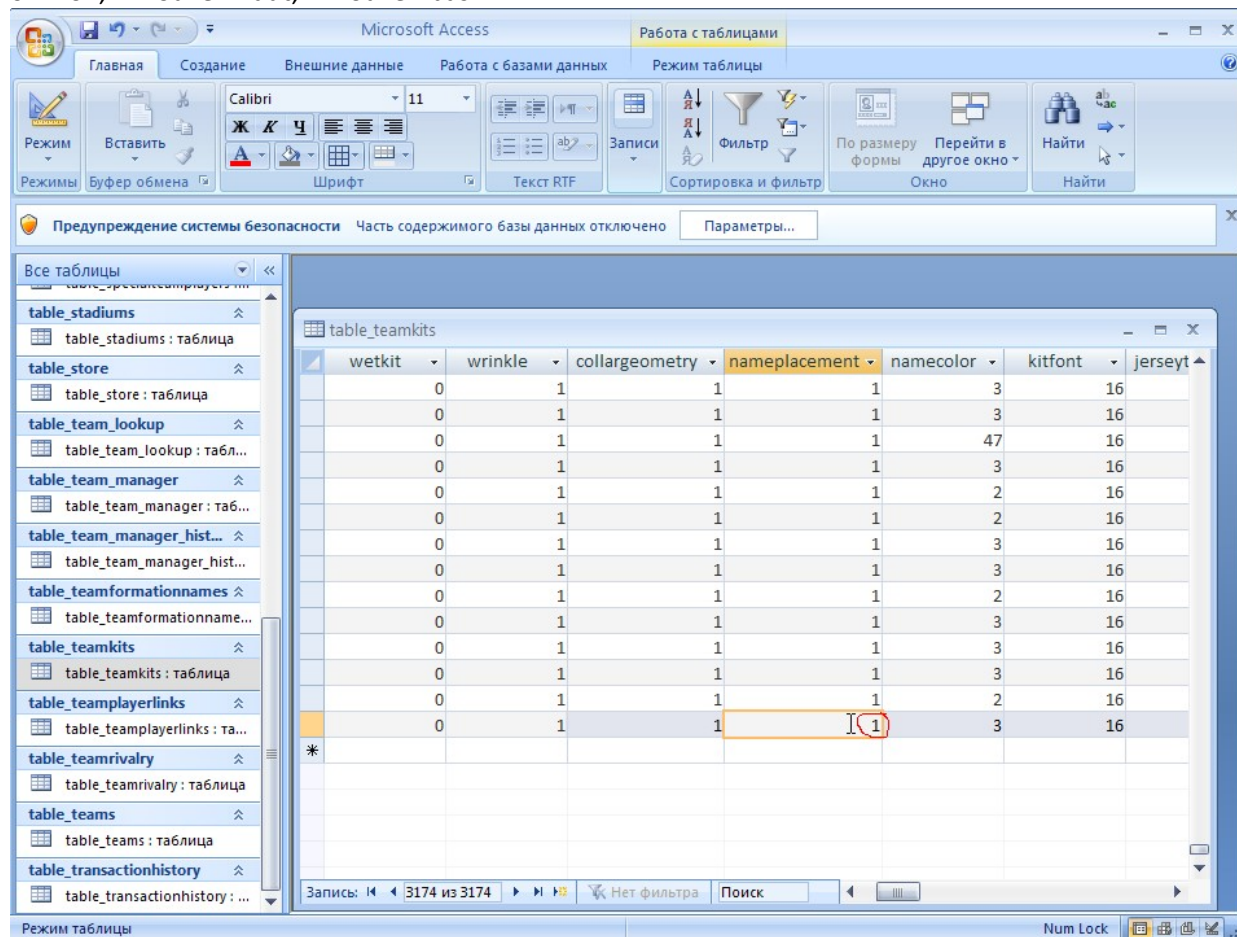
☒ Show ☒ Collar Type ☐ Long Sleeves ☒ Wrinkles



Renseigner le col choisi :

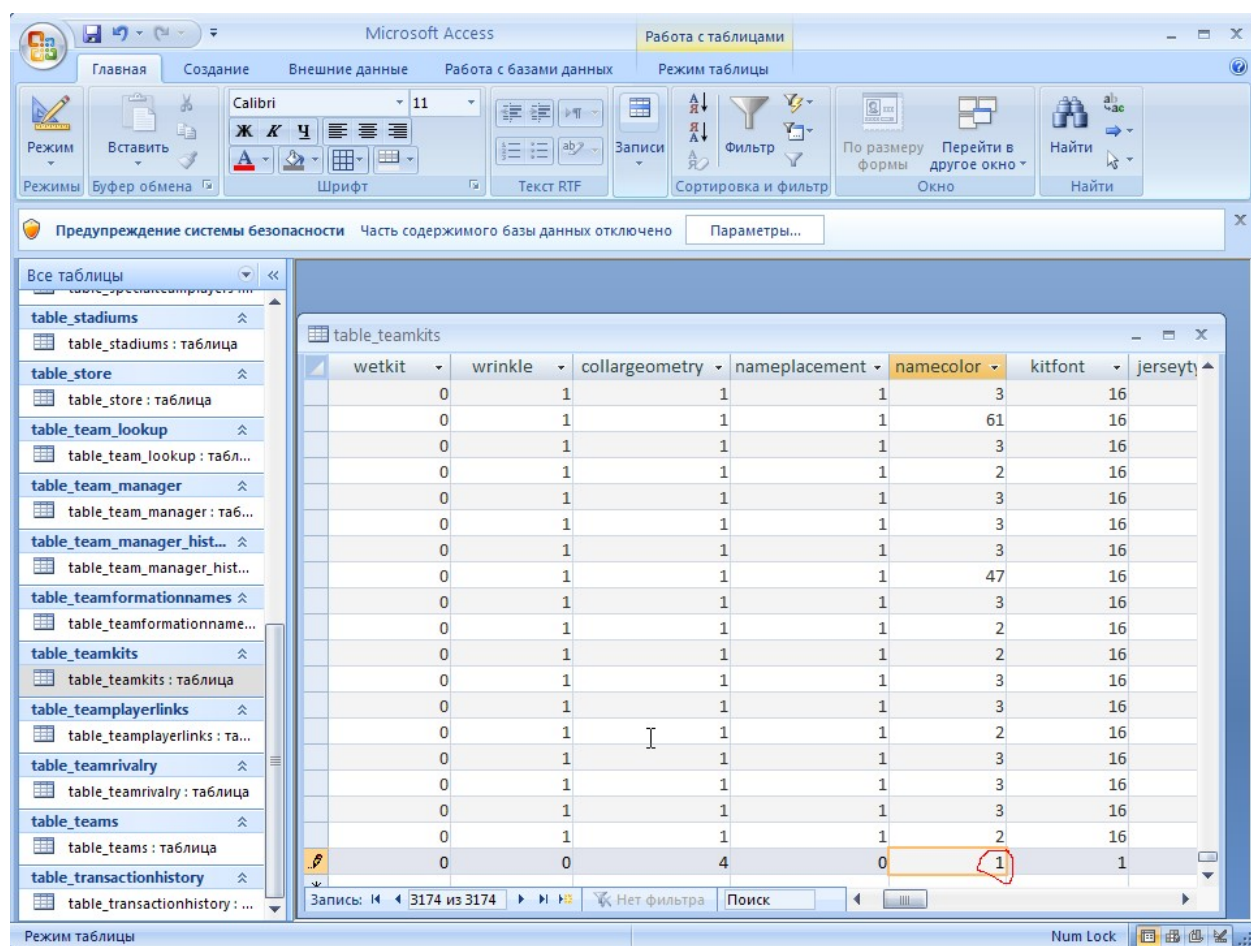


Indiquer ensuite si le nom du joueur est affiché sur le maillot, et si oui, où ? :
0 = non, 1 = oui en haut, 2 = oui en bas

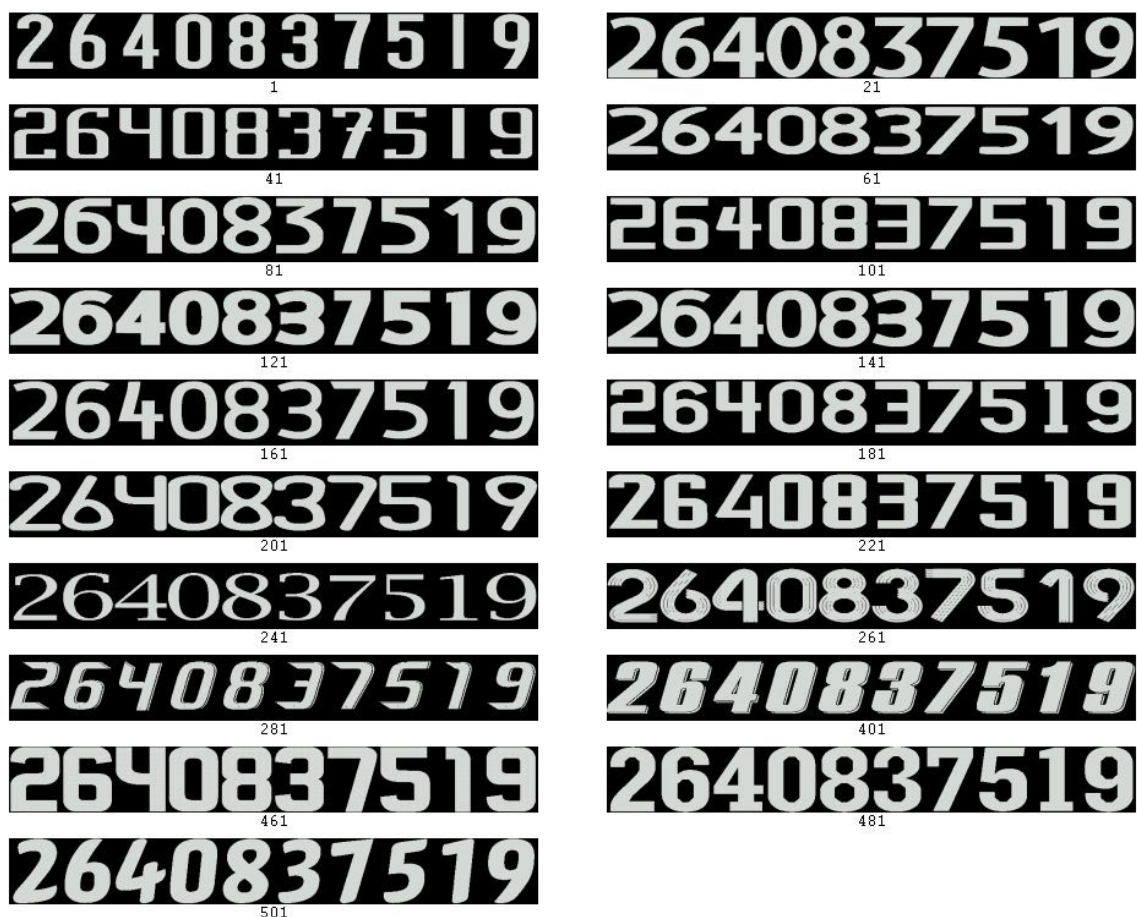


Indiquer ensuite la couleur pour le nom du joueur :

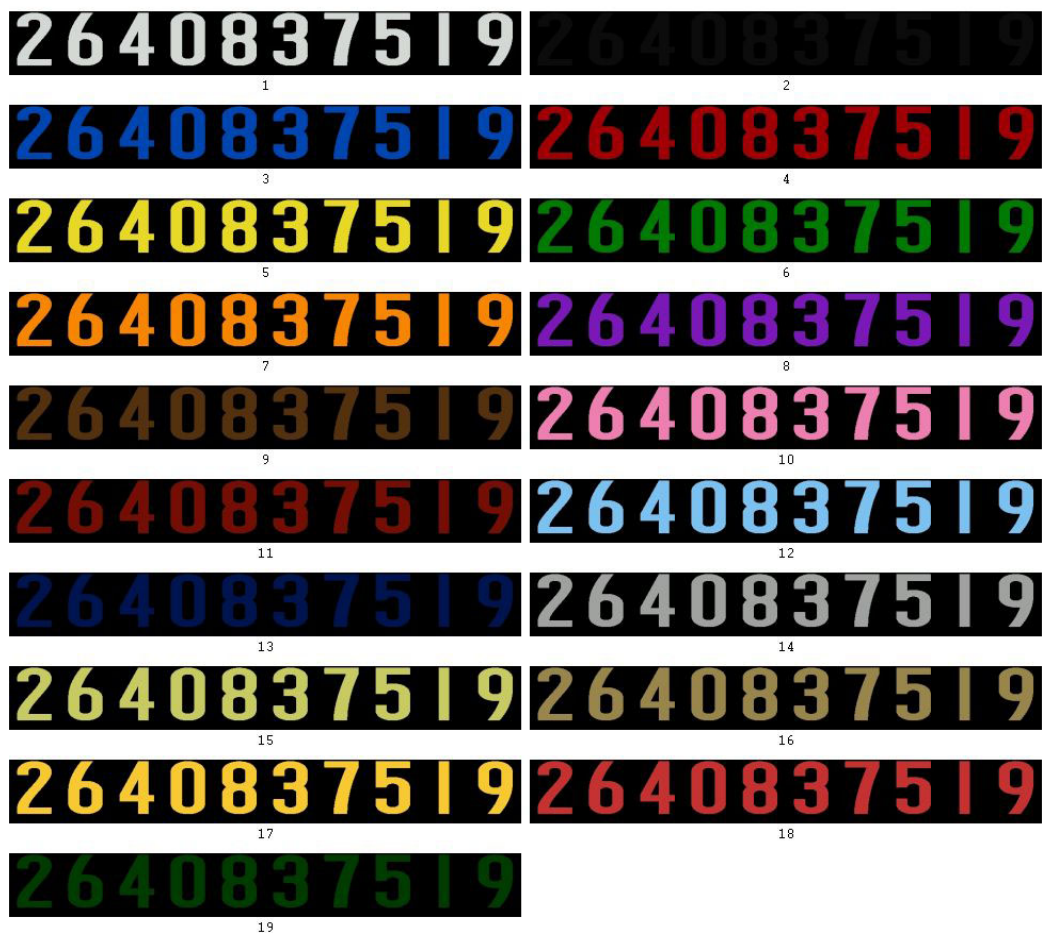
1 : Bleu foncé	16 : noir 100%	31 : vert
2 : or foncé	17 : jaune orangé	32 : blanc 100%
3 : blanc cassé	18 : blanc 80%	33 : blanc 75%
4 : noir	19 : blanc 90%	34 : jaune
5 : bleu	20 : grenat	35 : gris
6 : jaune grisé	21 : orange	
7 : bleu foncé	22 : orange foncé	
8 : vert	23 : rouge foncé	
9 : or brun	24 : noir 90%	
10 : rouge	25 : jaune sable	
11 : violet	26 : vert foncé	47 : bleu roi
12 : jaune	27 : Brun	60 : vert foncé
13 : rouge foncé	28 : jaune	61 : terre
14 : bleu ciel	29 : jaune	62 : violet
15 : jaune	30 : rouge	63 / 64 : vert



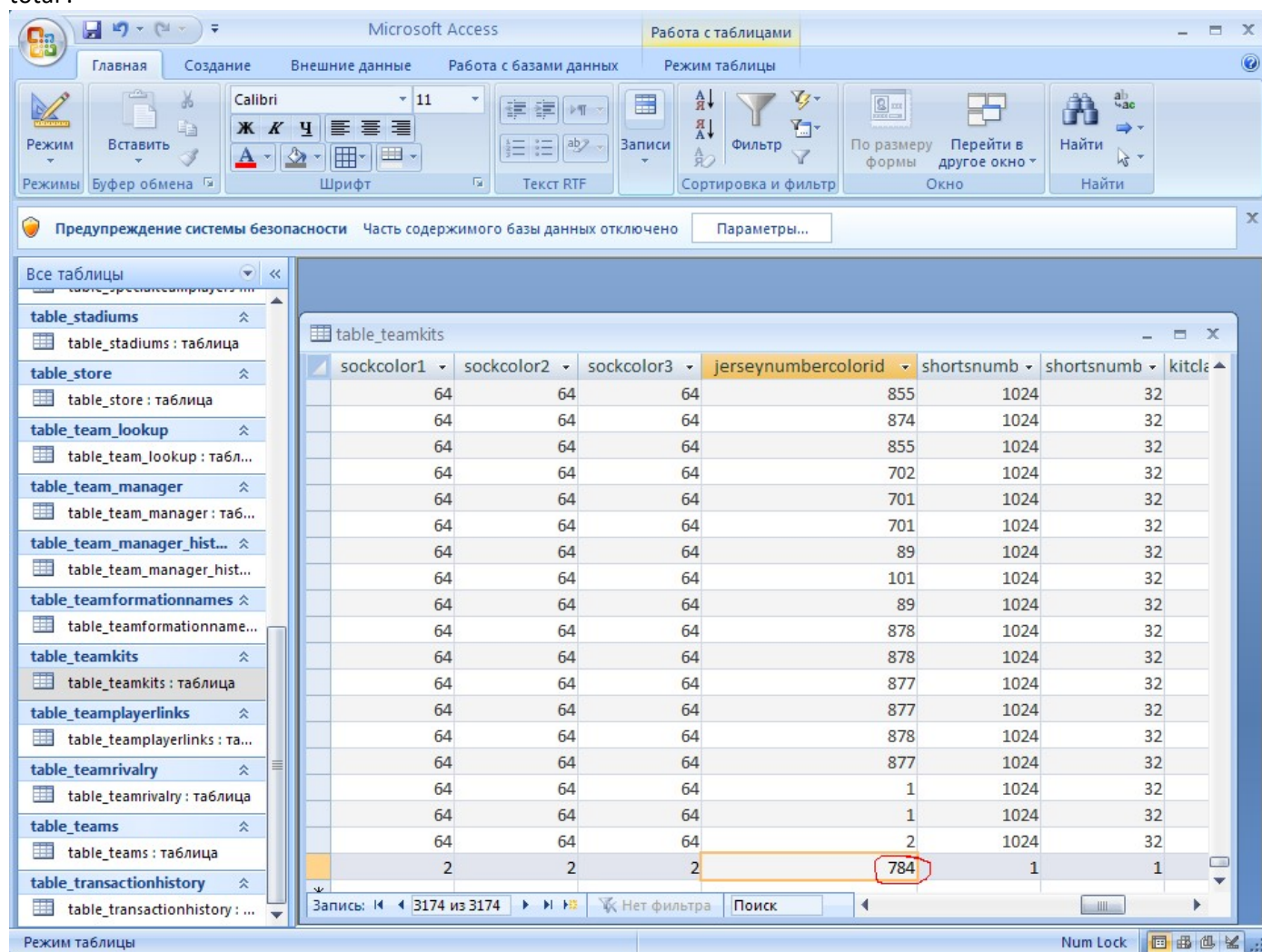
Il s'agit maintenant de choisir la police de caractère pour les numéros de maillots :



Noter le nombre se trouvant sous la police choisie, puis choisir la couleur de la police :

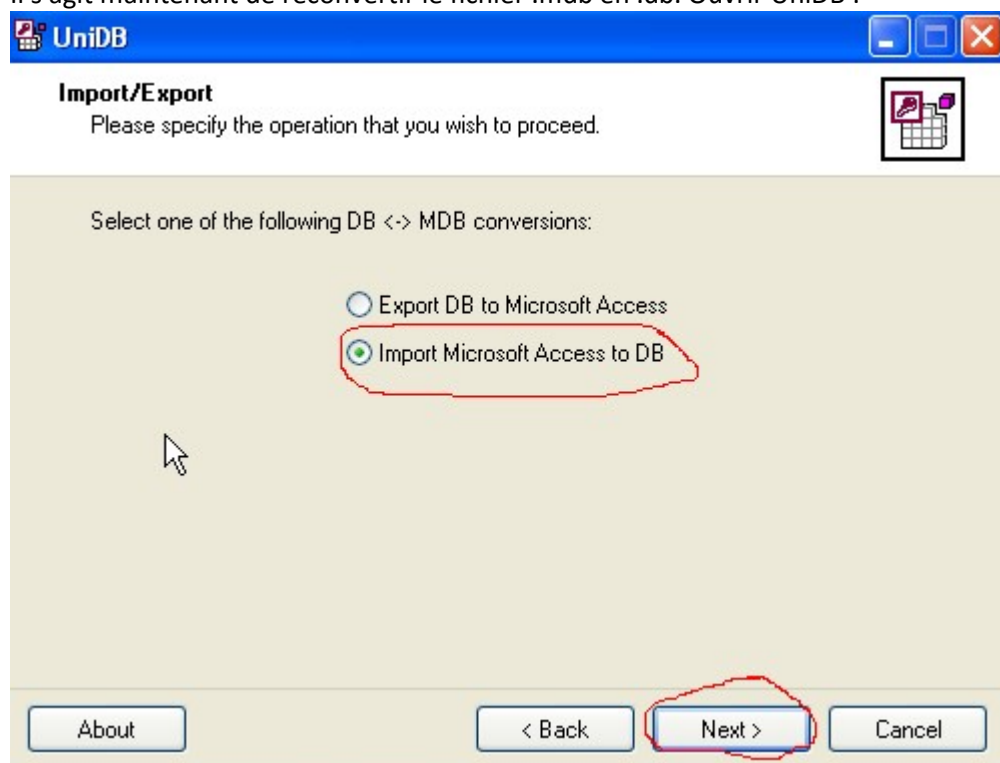


Une fois la couleur choisie, additionner le nombre de la police avec celui de la couleur, enlever -1, et inscrire son total :

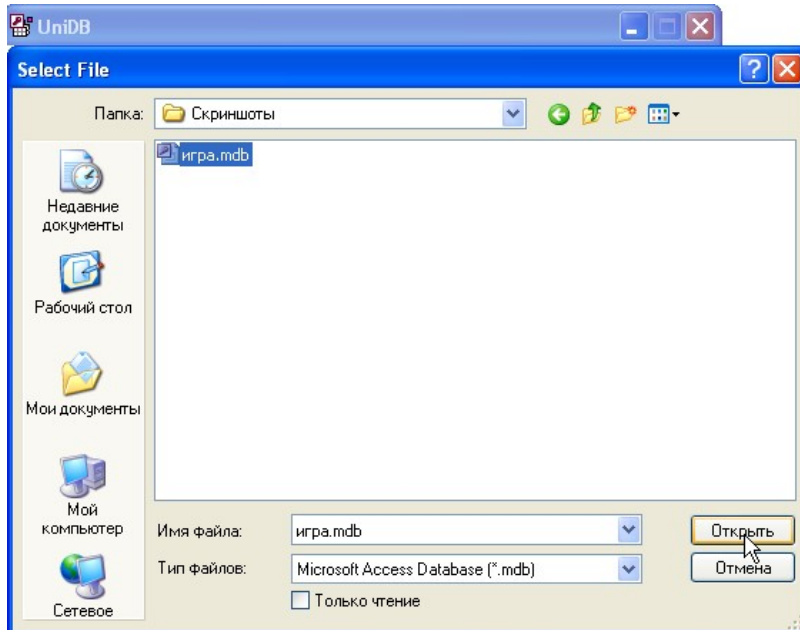


Les autres colonnes ne sont pas de grande importance. Fermer le fichier en sauvegardant les modifications.

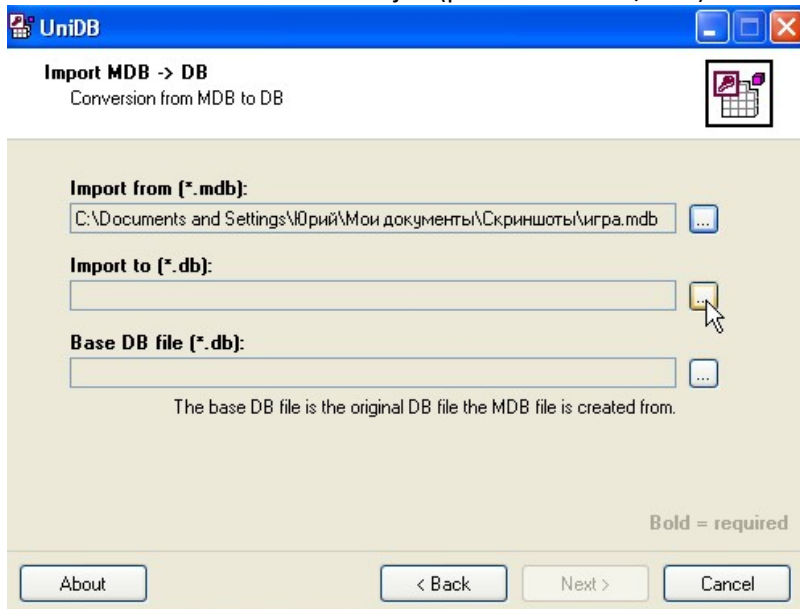
Il s'agit maintenant de reconvertir le fichier .mdb en .db. Ouvrir UniDB :

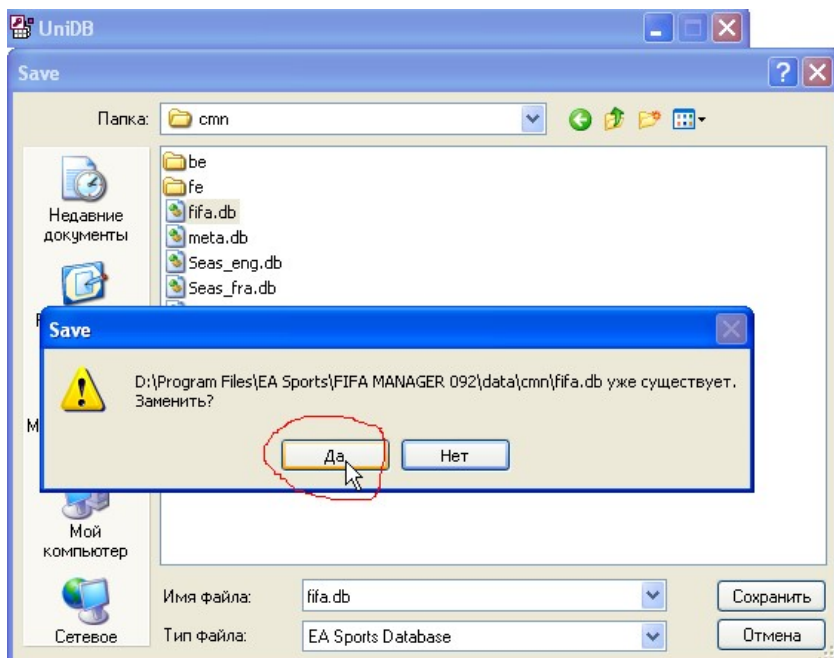


Sélectionner le fichier .mdb :

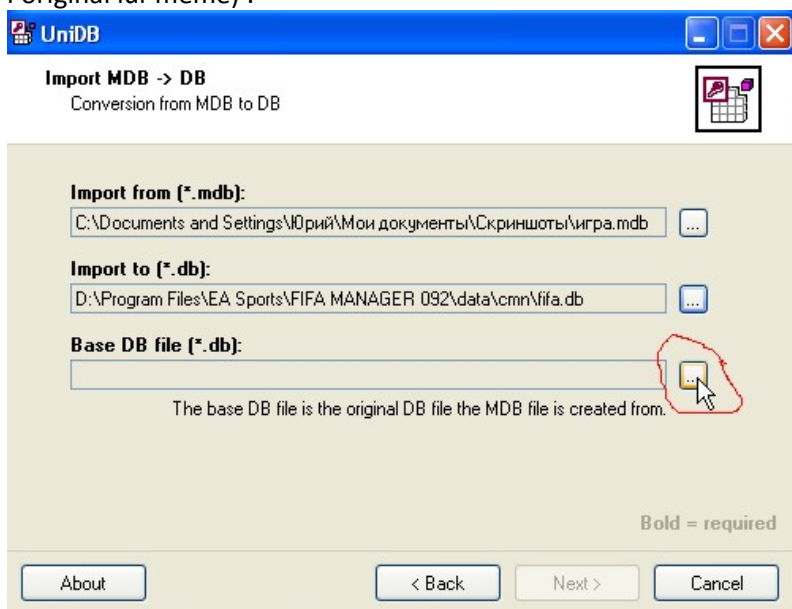


Sélectionner le fichier fifa.db du jeu (présent en data/cmn) :

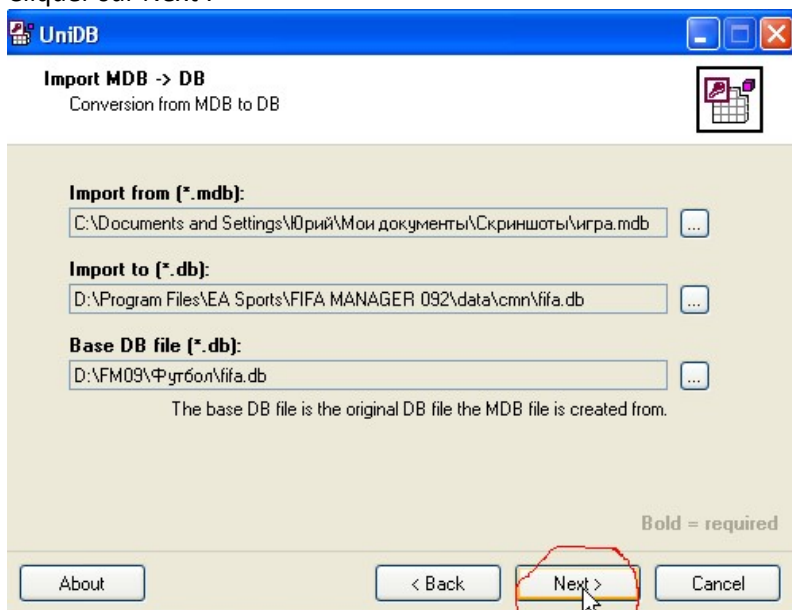




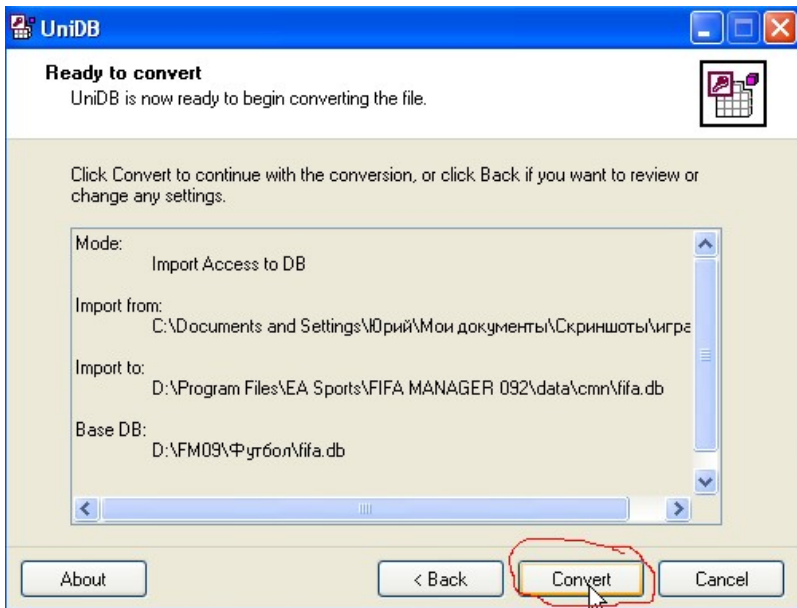
Сélectionner aussi le fichier fifa.db depuis lequel les modifications ont été faites (soit une copie de l'original, ou l'original lui-même) :



Cliquer sur Next :



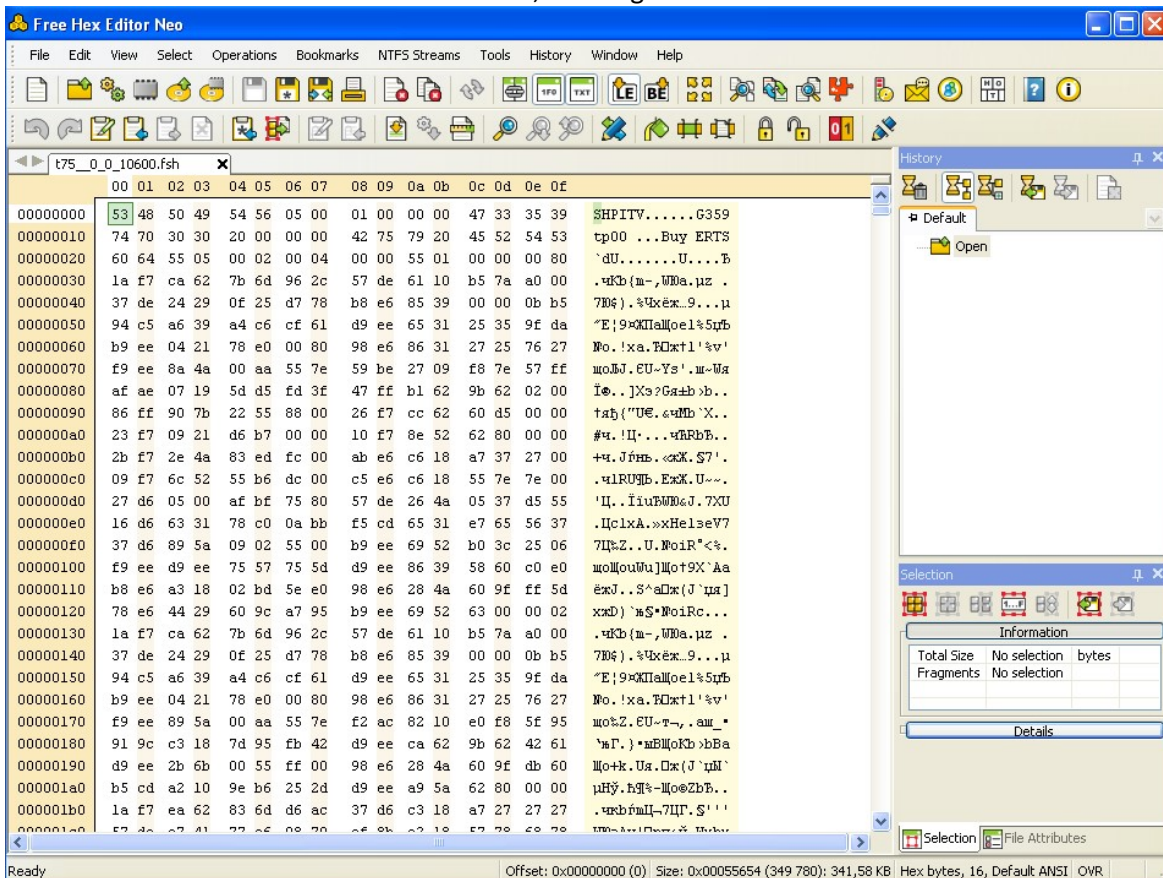
Convertir :



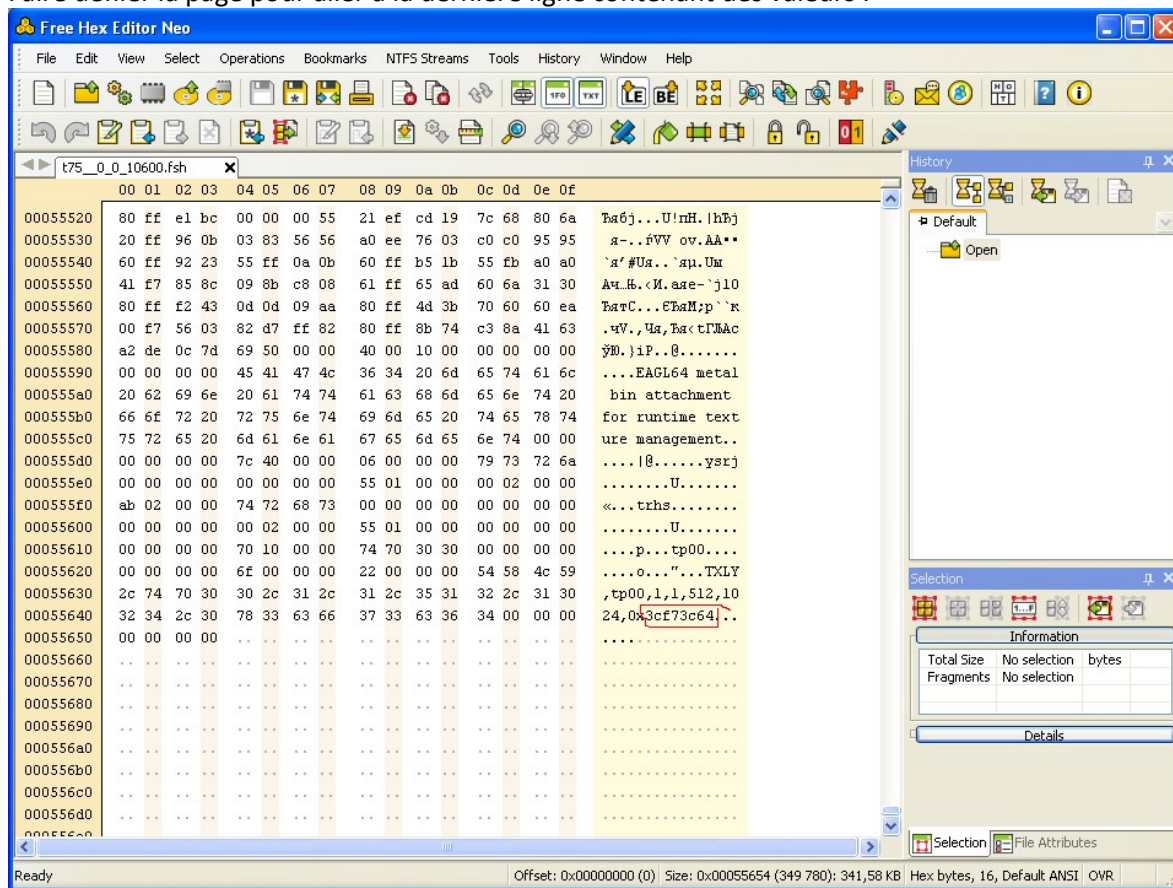
Etape 5 :

Il faut maintenant éditer les fichiers FSH pour qu'ils ne soient utilisés que par leur propre club.

Ouvrir l'Editeur Hexadécimal Hex Editor Neo, et charger un de ses kits fsh :

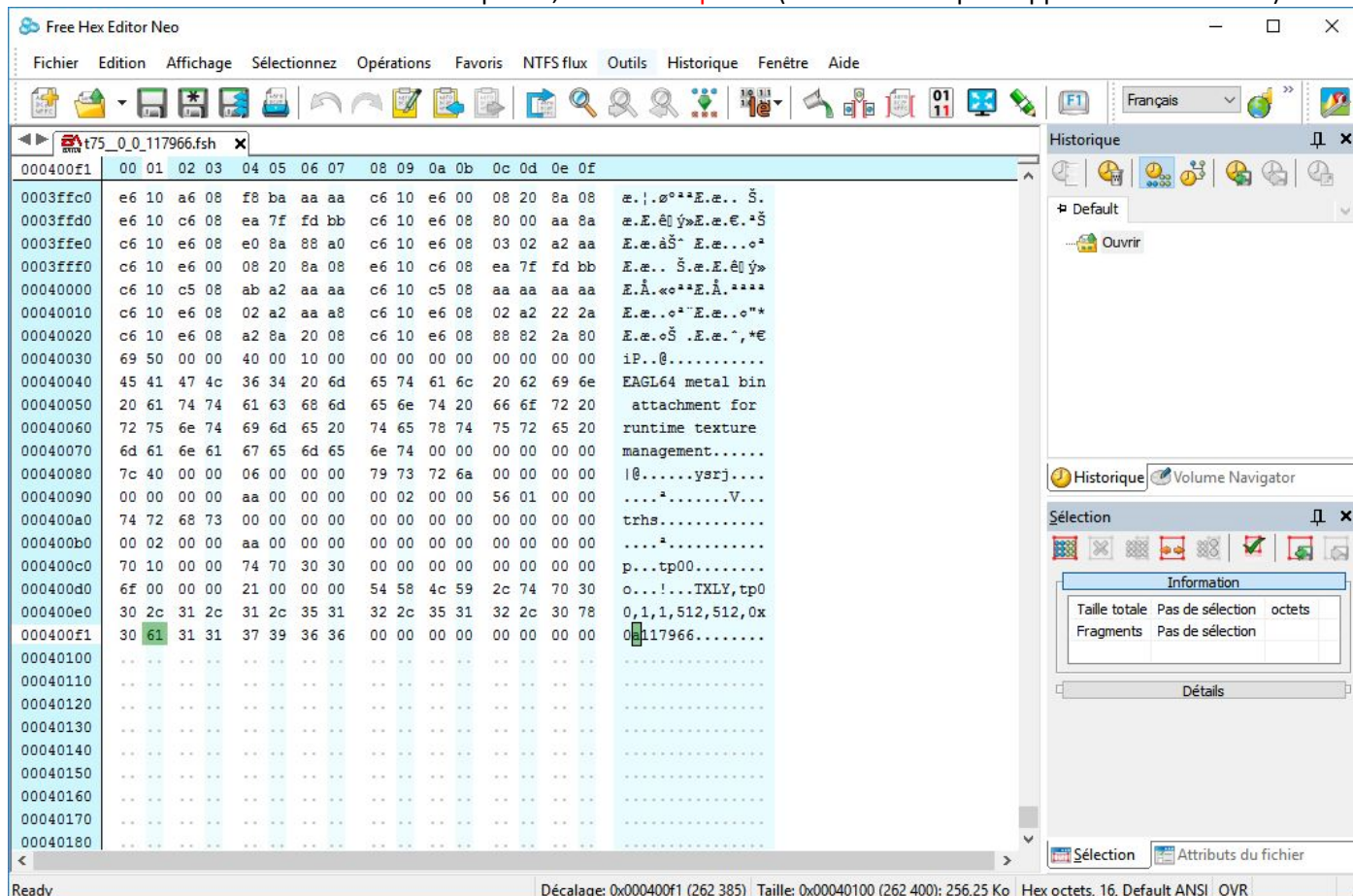


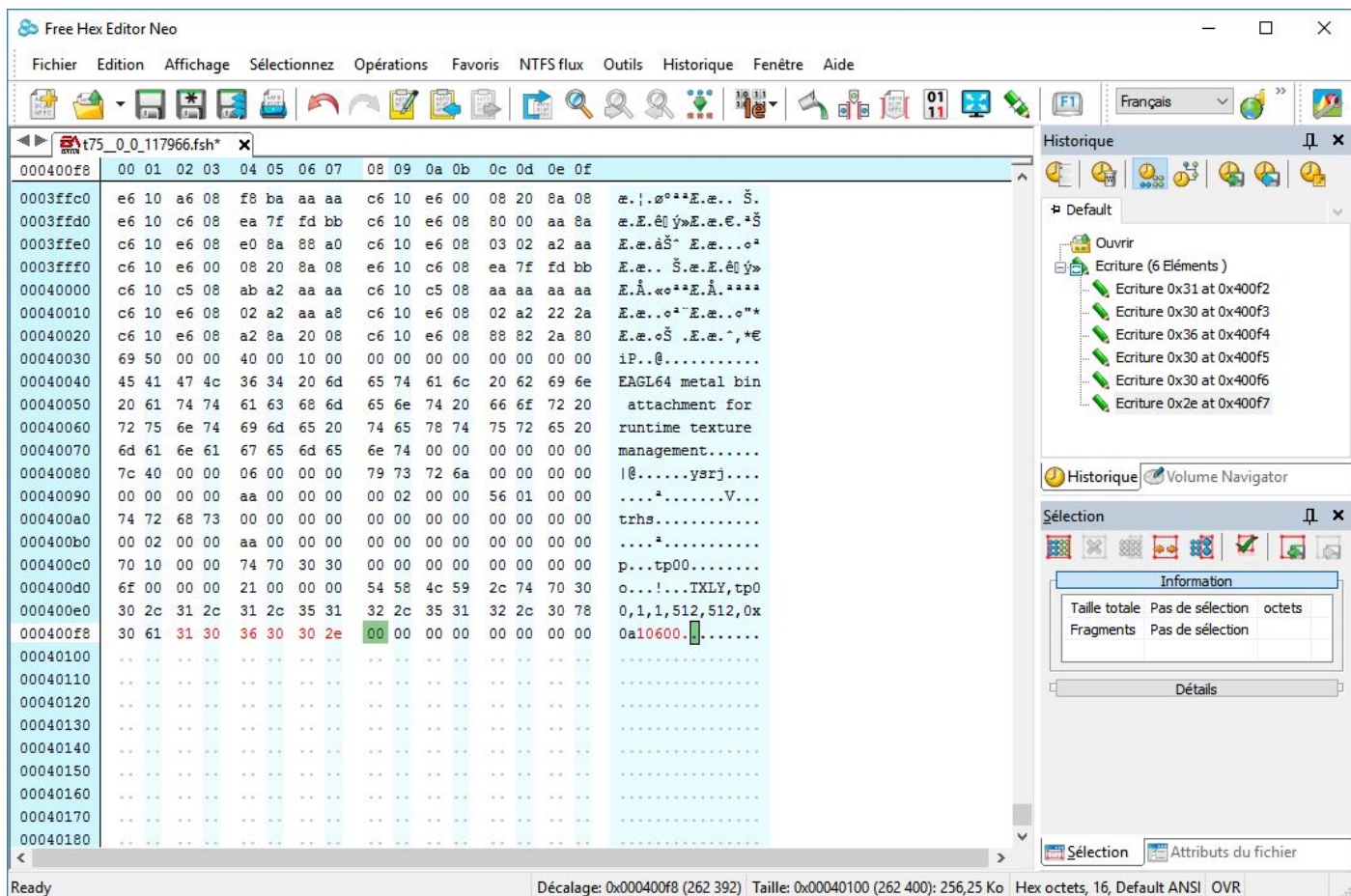
Faire défiler la page pour aller à la dernière ligne contenant des valeurs :



La valeur est composée de huit caractères, qu'il faut remplacer car spécifique à chaque club.

Juste après le **0x** mettre un **0** puis au choix **a** (pour Home) ou **b** (pour Away) ou **c** (pour le gardien). Mettre ensuite l'**ID FIFA** et s'il reste des caractères à remplacer, mettre **des points** (attention à ne pas supprimer de caractère) :

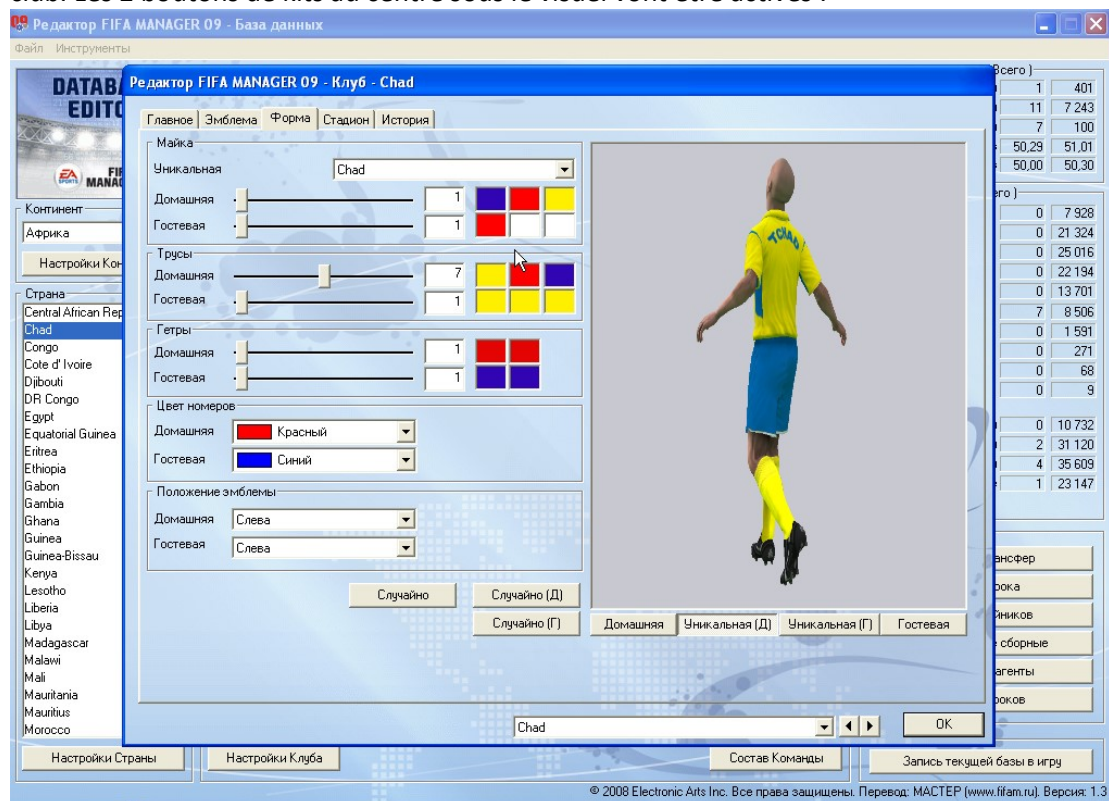




Puis sauvegarder (faire ça pour tous ses kits FSH) :

Etape 6 :

Copier les kits FSH dans le dossier racine du jeu (en général C:\Program Files (x86)\Origin Games\FIFA Manager 14). Ouvrir l'éditeur, et dans l'onglet Tenue, avec le menu déroulant, aller chercher le nom du kit créé pour l'attribuer au club. Les 2 boutons de kits au centre sous le visuel vont être activés :



Faire OK, puis Ecrire base actuelle, et enfin le menu Fichier/Sauvegarder.
Quitter l'Editeur et démarrer une nouvelle partie.

Notes :

- Si le kit FSH doit être modifié, il n'est nul besoin de retourner le sélectionner dans l'Editeur. Il faut juste conserver les mêmes fichiers FSH comme base de travail, afin de conserver l'ID paramétré avec l'Editeur Hexadécimal. Il est donc possible de changer de kits FSH en cours de partie.
- Si les réglages du fifa.db (cols/couleurs/numéros...) ne sont pas comme souhaité, il est possible de reprendre l'étape 4 de ce tutoriel et de modifier. Cela sera fonctionnel dans une partie en cours.

FIN DU TUTORIEL

Fifa Club Manager

<http://fifa-club-manager.fr>