EDITARE PC CALCIO 7+ By Gianni Roma

Premessa

Cercherò con questa quida di aiutarvi a modificare le squadre, i giocatori e i calendari. Un'altra cosa modificabile sono gli stemmi delle squadre, di seguito vi darò indicazioni dove trovarli.

Tutto quello che scriverò è valido per Pc Calcio 7+ ma sostanzialmente le indicazioni sono valide anche per le versioni sequenti. Non sono un amante della versione 2001 per cui la mia affermazione non ho avuto modo di testarla di persona ma la maggior parte delle indicazioni che troverete scritte qui le ho apprese leggendo i suggerimenti validi proprio per quella versione e con un po' di ragionamento e applicazione sono riuscito a farle funzionare per la versione 7+. Quindi nulla vieta che possiate fare il procedimento inverso. In questa guida affermo che è impossibile variare, ad esempio, il numero dei giocatori nella rosa di una squadra o che è impossibile aggiungere un nuovo giocatore. So benissimo che in realtà questo sarebbe possibile al costo di un lavoro immane e difficilissimo per cui, lo dico per i puristi, dando per scontato che sarebbe possibile nella mia quida affermerò il contrario, ok?

Passiamo alle cose veramente impossibili da fare o almeno impossibili per le attuali conoscenze. E' impossibile modificare la telecronaca della partita.

E' impossibile far diventare la serie A, ad esempio a 20 squadre, idem per tutte le altre serie. Il nostro pc calcio resterà per sempre con questo numero di squadre, possiamo solo sperare che la federcalcio le riporti al numero precedente.

Una cosa che non so se è modificabile nella versione 7 sono le maglie delle squadre che invece nella versione 2001 è fattibile.

Uno squardo ai file modificabili

Parleremo di come si possono modificare i file, anzi sarebbe più corretto dire i database Jug, Ent, Eg e managcal.

Pc calcio 7+ ha questi file rispettivamente jug 99036, eq 99036 ed ent 99036 per cui tutte le altre sigle non sono di pc calcio7+. Fate molta attenzione quando editate, anzi per maggior sicurezza cancellate i file 98036 che trovate nella cartella del gioco, potreste erroneamente modificare quelli anziché i file giusti.

Il file **Jug** contiene i dati di tutti i giocatori, parametri fisici, ruoli, età, altezza, peso, nazionalità, capacità di calciare i rigori ecc.

Contiene tutte le informazioni sui singoli calciatori ma stranamente manca il dato della società di appartenenza.

Nel file **Eq** troverete i dati relativi alle squadre. Cè la storia della squadra, il nome del presidente, dello sponsor (ma questi dati nel gioco dove si vedono? Boh), dello stadio, la capienza, gli abbonati ecc. Se vi volete dedicare a queste modifiche cambiate guida perché non vi darò indicazioni su come si possono modificare, è totalmente inutile per cui tralascio.

Importante è invece la parte delle rose delle squadre, la tattica predefinita e l'allenatore che vedremo come editare.

Il file Ent è il database meno importante, per quanto ne so si trovano solo i nomi degli allenatori del campionato italiano (se non mi sbaglio quelli dei campionati stranieri non ci sono).

Il file **managcal** contiene in verità tanti dati e molti mi sono sconosciuti perché non ho mai avuto il tempo di approfondire la conoscenza, comunque qui ci sono i calendari di tutte le serie dei campionati giocabili, la lista delle squadre per singola serie (in pratica la schermata iniziale dove puoi scegliere la squadra da allenare), le squadre della coppa Italia e il calendario, la supercoppa italiana ed europea.

Una cosa che ancora non sono riuscito a trovare è la lista delle squadre che partecipano alla champions e alla coppa uefa. Mi riservo di farlo a breve.

In questa quida oltre alla parte puramente informatica vi darò suggerimenti anche extra "pc": spesso si deve lavorare con carta e penna (si vendono ancora in cartoleria, non temete) e saranno consigli preziosi e vi suggerisco di seguirli al fine di non commettere errori con l'inevitabile conseguenza del gioco che non parte e poi è un vantaggio avere un archivio cartaceo organizzato, ciò vi consentirà di editare in molto meno tempo quando aggiornerete le rose dell'anno venturo.

Cominciamo proprio da quest'ultimo argomento.

La preparazione

So che il lavoro che vi si prospetta è terrificante ma se volete lavorare meglio il consiglio che vi do è il seguente: **Scrivetevi squadra per squadra tutte le rose dei campionati italiani**, lo so sono 74 squadre e se poi volete modificare anche la squadre straniere sono anche di più ma così è. Certo potreste farlo anche una squadra per volta a mano a mano che procedete ma presto vi accorgerete che avere tutto il data base scritto è cosa veramente utile.

Dovrete riportare di tutte le squadre il Cognome e il nome di ogni giocatore ed anche l'allenatore. Nel foglio che preparerete abbiate cura di scrivere un solo giocatore per riga perché in seguito dovrete aggiungere altri dati ai singoli giocatori.

Se poi avete intenzione di modificare anche i calendari allora vi consiglio di copiare anche le 17 giornate di serie A (solo il girone di andata per tutte le serie), le 19 di B e le 17 di C1A e C1B, l'elenco delle squadre diviso per categoria e le squadre partecipanti alla coppa Italia.

Decidete per tempo quale data base volete trascrivere, cioè se quello originale del gioco e modificare tutto da capo a piedi oppure un data base già modificato da persone come il sottoscritto. Fatto? Veloci complimenti io ci ho impiegato di più!

Gli strumenti

<u>Un programma per aprire i database come Hex</u> (di cui troverete le istruzioni in questa guida) o Axe <u>Un calcolatore numerico – esadecimale</u> (è compreso nel programma Hex)

<u>Un traduttore alfabetico – esadecimale</u>. (realizzato da me, grazie grazie, troppo buoni).

L'editor dei giocatori di Gege pcc7edit

<u>Una tavola alfa numerica</u> per la traduzione in esadecimale (in realtà il traduttore che ho realizzato io è sufficiente ma non ho messo tutti i caratteri traducibili. Su questa tavola li trovi tutti.

Un cervello funzionante.

Tanta pazienza.

Se fin qui ci siamo passiamo finalmente alle cose pratiche.

Modificare i giocatori

Come detto il file dove trovate tutti i giocatori è il file jug99036.fdi

L'editor di Gegè funziona egregiamente per cui sarebbe superfluo da parte mia parlarvi di come si modificano i giocatori aprendo il file Jug ma ve ne darò comunque un breve cenno.

Ogni giocatore ha un "Puntatore" identificativo univoco. Il puntatore è un numero formato da 4 bit. Il nome puntatore viene dalla libera traduzione dallo spagnolo "punteros". Non so se la traduzione sia giusta ma in effetti i puntatori servono a far "puntare" il gioco sul giocatore desiderato.

Il puntatore è quindi la "targa" del giocatore (ma anche della squadra o dell'allenatore) e il gioco lo usa per riconoscere i giocatori l'uno dall'altro.

Ogni giocatore nel data base inizia con una sequenza di bit sempre uguale per tutti i giocatori che giocano nei campionati giocabili di pc calcio 7+ originale.

BC 02 00 seguito dai 4 bit del puntatore.

Per i giocatori che militavano nel pccalcio7+ originale in campionati non giocabili l'inizio è:

BC 02 01 seguito dai 4 bit

Ad esempio il giocatore Guardalben nel data base lo trovi con questa sequenza iniziale:

- C7 11 puntatore
- n° di maglia 01
- OA=10 in esadecimale cioè il numero delle lettere del cognome del calciatore. 0A
- 00 Distanziatore; questi due zeri ci sono sempre tra il cognome e il numero che informa di quante lettere è il cognome del calciatore
- 26 14 00 13 05 00 0D 03 04 0F Guardalben in esadecimale

ovviamente questa seguenza la vedi così guando editi con Hex:

BC02 00C7 1101 0A00 2614 0013 0500 0D03 040F

Ouesto è tutta la seguenza del giocatore Guardalben. Come potete notare inizia con BC 02 00 ed il puntatore e finisce quando inizia il giocatore seguente riconoscibile da una nuova seguenza BC 02 00 In hex i bit non sono divisi così ma sono raggruppati 4 alla volta e in ogni riga ci sono 8 gruppi di 4 bit ciascuno.

BC0200C711010A002614001305000D03040F11002C001515040E412634203325202D23242F0100010000000 000240103000506B607B7462406002F0E060013000B003704130E0F00414958564801004C01001954024B41 3208040C111304410308040F411208151400050E4D4113801108050E4D418006080D411841020E0F4106130 00F050412411304070D040B0E124D412C001515040E412614001305000D03040F41041241140F41110E1315 04130E41020E0F41140F4111130E0C041504050E134107141514130E411841150E050E12410214000F150E12 4109000F411204061408050E4112144102001313041300410D04410014061413000F41140F410313080D0D0 00F150441110E1317040F08134F412F0E410E031215000F15044D41150E0500178C004105040304410C040B 0E13001341040F41000D06140F0E12410012110402150E1241184111140D081341121412410214000D08050 00504124D41000D060E41101404410D0E061300138041020E0F41040D411100120E4105040D411508040C1 10E4F413508040F044111130E030D040C00124D41110E1341040B040C110D0E4D4111001300410B1406001 341040D4103000D920F41020E0F410D0E1241110804124D4102081302140F1215000F02080041101404410D 0441020E0F17080413150441040F41140F410614001305000C0415004117140D0F041300030D04410214000 F050E41050403044112000D08134105040D41801304004F41240F15130441121412410C00180E1304124117 4410D04411104130C081504410E1305040F00134118410508130806081341020E0F15080F14000C040F1504 41004112141241020E0C11009004130E12410504410D00411B0006004F51004B41340F0041220E110041050 4412815000D080041020E0F41040D413100130C0041495858484F6C6B4B41340F0041220E1100410504410D 00413424272041020E0F41040D413100130C0041495858484F010019DA004B41320441090041070E130C000 50E41040F410D004102000F150413004105040D413704130E0F004F6C6B4B4126080E1306080E41330E0202 004107140441140F0E41050441121412410C00041215130E124F416C6B4B4125040314159241040F410D004 13204130804412041040D415353410504411204111508040C031304410504415058585574D41040F41140F41 27080E13040F15080F004C3704130E0F004149534C51484F416C6B4B413508040F0441020E0F151300150E4 1090012150041040D415251410504410B140F080E4105040D41535151504F38014B413214110D040F150441 050441231407070E0F41051413000F150441150E0500410D004115040C110E130005004D412614001305000 D03040F410F0E411114050E4105040C0E1215130013410F080F06140F00410504410D001241020E0F050802 4124104101408110E12410504412815000D08004F4132920D0E41080F15041317080F0E41040F41050E1241 1100131508050E124D4105040308050E4100410D0041001412040F02080041050441121441020E0C1100900 4130E124D4118411204411514170E4110140441020E0F070E130C001341020E0F4111041307040202080E0F 001341121412410214000D08050005041241040F410D0E1241040F1513040F000C08040F150E124F010019 52 51 51 4F 0F 12 0C 11 04 E0 00 11 90 60 40 33 00 BC0200

In mezzo a tutto questo ci sono tantissimi bit di cui non conosco l'utilità. Vi segnalo quelli che conosco:

BC0200C711010A002614001305000D03040F l'abbiamo visto prima 1100 non so 2C001515040E412634203325202D23242F Matteo GURDALBEN in esadecimale posizione in campo, ossia nella formazione iniziale dove troverai quel giocatore, 01 cioè 1 prima 01 posizione in campo ossia portiere titolare 00 Distanziatore

- 01 01= portiere (vedi tabella allegata)

- 00 00 nessun ruolo
- 00 00 nessun ruolo (sono 6 i ruoli assegnabili a un giocatore)
- 24 24= nazionalità italiana (vedi tabella allegata)
- 01 Colore della pelle bianco
- 03 Colore dei capelli bruno

00 Definizione del giocatore 00 = portiere (01 = difensore; 02 = mediano; 03 attaccante)

0506B607B7462406002F0E0 in questa sequenza c'è l'altezza e il peso ma non ve la sto a spiegare.

Gli altri dati che ci interessano si trovano quasi alla fine della sequenza del giocatore (ossia verso il BC 02 00 del giocatore che segue).

Andate alla fine della sequenza:

52 51 51 4F 0F 12 0C 11 04 E0 00 11 90 60 40 33 00 BC0200

cioè:

- 52 Parametro Velocità in esadecimale (52 = 82 decimale)
- 51 Parametro Resistenza in esadecimale
- 51 Parametro Aggressività in esadecimale
- 4F Parametro Qualità in esadecimale
- 0F Parametro Rifinitura in esadecimale
- 12 Parametro Dribling in esadecimale
- 0C Parametro Passaggio in esadecimale
- 11 Parametro Tiro in esadecimale
- 04 Parametro Entrate in esadecimale
- E0 Parametro Gioco di Mani in esadecimale
- 00 Piede preferito (00 destro; 01= Sinistro; 02 ambidestro)
- 11 Parametro capacità di battere Rigori in esadecimale
- 90 Parametro capacità di battere Corner dalla sinistra in esadecimale
- 60 Parametro capacità di battere Corner dalla destra in esadecimale
- 40 Parametro capacità di battere Punizioni dalla Sinistra in esadecimale
- 33 Parametro capacità di battere Punizioni dalla Destra in esadecimale
- 00 Distanziatore

BC0200 Inizio del nuovo giocatore.

Per cercare un altro giocatore di cui non conoscete il puntatore: Aprite il programma traduttore Scrivete il cognome del giocatore (oppure nome e cognome) Traducetelo in esadecimale Riducetelo in stringa e copiate e incollate nella ricerca dentro Hex Fate attenzione alle MAIUSCOLE E MINUSCOLE Nel gioco tutti i giocatori sono scritti così: Cognome E di seguito (come abbiamo visto nel caso precedente) Nome COGNOME

Ricordatevelo altrimenti potreste impazzire a trovare i giocatori.

I giocatori che militavano nel 99/2000 in campionati non giocabili nel gioco sono nel file jug un po' diversi. L'inizio del giocatore è come potete vedere nel caso di Cassiano Mendes da Rocha (campionato brasiliano) BC0201 e non BC0200 come negli altri giocatori (vedi esempio precedente). I parametri del giocatore ci sono tutti come gli altri giocatori ma come vedete il numero di bit è di molto inferiore. La posizione dei dati è però identica all'esempio precedente.

00BC0201A5431508002200121208000F0E18002220323228202F2E412C040F05041241050041330E0209000 A010C090000000A030303040CB707A84342403D4741434544350E004242424242425000BC0200 Tutto questo per darvi un idea del file Jug per vostra cultura ma fortunatamente tutto quello che abbiamo visto non è assolutamente necessario saperlo grazie all'editor di Gege. Fermo restando UNA REGOLA FONDAMENTALE

Se un giocatore ha il cognome formato da 5 lettere, ad esempio Mboma, e se lo volete modificare non potrete mai modificarlo per farlo diventare un altro giocatore con un cognome più lungo, ad esempio Martins perché Martins ha il cognome di 7 lettere QUINDI NON FATELO! Con l'editor noterete che al massimo sovrasciverà Marti e non continuerà ma con Hex sovrascriverà bit utili al programma e il gioco si BLOCCHERA'.

Quindi al massimo potreste fare il contrario, far diventare Martins Mboma, cioè da un cognome di 7 lettere sovrascriverne uno di 5 ma con l'accortezza di aggiungere due spazi (che in esadecimale sono riportarti come 41).

RICORDATEVI

Si possono modificare i giocatori SOLO a parità di lettere del cognome e del nome (oppure in casi estremi modificare giocatori con cognomi e nomi più lunghi con altri dal cognome e nome più corti aggiungendo lo spazio per le lettere in eccesso).

Prima di continuare qualche indicazione su HEX

Hex Work	shop -	[jug990)36.fdi]												J X
🗋 <u>F</u> ile <u>E</u> dit	<u>D</u> isk <u>O</u>	ptions <u>T</u>	ools <u>W</u> i	ndow <u>H</u>	elp								Unregistered Vers	ion 🔔	ы×
C B B	<u>%</u>	182	<u> </u>		Н	D B	S L	FD	SU		J				
02539008	3220	3B3B	200C	0001	0000	0000	0024	0103	2 ;; .		.ş				~
02539024	0010	09B2	07B3	5124	0600	2688	UFUE	1700	•••••••	QŞ&.					
02539040	0100	4CU1	0051	0100	190A	0032	USOF	4105	LÇ		A.				
02539056	0015	UEIZ	4FUA	0032	1080	4105	0015	UEIZ		.ZA.	····				
02539072	4FUA	4105	0015	4105	4203	UEIZ	4FUA	4105	0	A	02				
02539088	0801	4105	4201	0012	4FUA	0032	1010	4105	A	U2	A.				
02539104	10015	UE12	4101	1019	4644	4544 Pd02	1918	2011		FUEL	œ.				
02539120	1030	2614	0910	1010	0002	DUUZ	1100	2000		· · 4 · · ·					
02539130	1515	2014	4126	2400	2225	2020	2224	2501	···~···	1 29	#0 /				1
02539152	0001	0405	0000	0024	0103	0005	0686	0787	Ao	(H J/o - C	₩ ₽ ⁄.				
02539180	4624	0000	2505	0600	1300	00000	3704	1305	FC /		7				
02539200	0500	4149	5856	4801	0040	0100	1954	024B	ΔΤΥΨ	н тн. т	, тк				
02539216	4132	0804	0011	1304	4103	0804	0F41	1208	122	Δ	Δ				
02539232	1514	0005	OE4D	4118	8011	0805	OF 4D	4180		(A	MA				
02539248	0608	0D41	1841	0208	0F41	0613	OOOF	0504	A A	A					
02539264	1241	1304	070D	040B	0E12	4D41	2000	1515	.A	МА					
02539280	040E	4126	1400	1305	OOOD	0304	OF 41	0412			.A				
02539296	4114	OF 41	110E	1315	0413	0E41	020E	OF41	AA	<i>.</i> A	A				
02539312	140F	4111	130E	0C04	1504	050E	1341	0714	A		.A				
02539328	1514	130E	4118	4115	0E05	0E12	4102	1400	A.	A	Α				
02539344	0F15	0E12	4109	OOOF	4112	0406	1408	050E	A.	A					
02539360	4112	1441	0200	1313	0413	0041	ODO4	4100	AA	A	A.				
02539376	1406	1413	OOOF	4114	OF41	0313	080D	ODOO		AA					
02539392	0F15	0441	110E	1317	040F	0813	4F41	2F0E	A		OA⁄.				
02539408	410E	0312	1500	OF15	044D	4115	0E05	0017	A	MA.					
02539424	8C00	4105	0403	0441	0C04	OBOE	1300	1341	A	.A	A				
02539440	040F	4100	0D06	140F	CE12	4100	1211	0402	A	A.					
02539456	150E	1241	1841	1114	0D08	1341	1214	1241	A.A	A	A				
02530472	021/	0000	0805	0005	0412	ИПИ 1	0000	0608	04.10	M7			00007151		
Ready	-				-			_	Uffset: U	2539129	Sel: 6 by	tes	8232715 by	tes	UVR
🥙 start		EDITAR	RE PC CAI	OD	Нн	ex Works	hop - [jug	100					IT ()	22,56
									1						
Off Set			Bit		1				cor	rispond	ente in	ASCI	I dell'esadeo	limal	e
					Pulsa	nte ce	rca (co	on la t	astiera /	Alt +F3)				

Come prima cosa vi consiglio di editare sempre con l'indicazione degli off set decimale e non esadecimale. Di default è in esadecimale per cui andate sul menù in alto, Options, file offset, e scegliete decimali. Questa indicazione sarà più utile quando lavoreremo con il file eq ma in ogni caso ve la suggerisco fin d'ora.

E adesso l'editor di Gegè

Risorse del computer Duova cartella	<mark>7∲ PC CALCIO 7 PLAYE</mark> R	EDIT v1.0 - by 💶 🗖 🔀	
Cestino	Cosa V Crea Un Player PC CALCIO 7 PLAYE	Auoi Fare?? Modifica Data Base R EDIT v1.0 - by Gege86	Microsoft Windows Professional
PC CALCIO 7 PLAYER EDIT v1	.0 - by Gege86		
🛃 start 📄 🖻 EDITARE PC C	ALCIO 🥻 pcc7edit	🗀 Nuova cartella	< ZA 🗐 23.28

A questa domanda dovete rispondere: "modifica data base" sempre.

Crea un player infatti per quanto ho visto è inutile perché crea un file con il nuovo giocatore ma poi non lo puoi mettere dentro al file jug per cui è inservibile (se qualcuno ne sa più di me mi farebbe piacere conoscerne l'utilità).

Quindi cliccate modifica data base e poi ciccate file e apri e il percorso del file jug e cioè: c:\calcio7\dbdat\jug99036

Se nella casella in basso a sinistra digitate, per esempio Cambiasso (attenti che la prima lettera è sempre maiuscola) e dopo aver detto "si"alla domanda: "è il giocatore che cercavi?" oppure cliccando sopra il nome che sarà evidenziato nella colonna di sinistra la schermata vi comparirà così:

🕑 PC CALCIO 7 PL	PC CALCIO 7 PLAYER EDIT v1.0 - by Gege86									
File ?										
	<u></u>									
Cognomi Biocatori	CARATTI	ERISTICHE FISICHE	CARAT	TERISTICHE TECHI	CHE					
Urbano Dutruel Adriano	ESPORTA	IMPORTA	Numero Maglia Posizione In C	a 19 <u>-</u> ampo 4 -						
Baltierra 💭 Tejera Dani	Cognome	Cambiasso	Considerato In	Campo Centr	ocamp. 💌					
Julio César Edú Lozano	Nome Completo	Esteban Matias CAMB	Ruolo 1 Med.Centr.D)if. 👻 Regista	▼ Ruolo 2					
Fernández Nadj William	Data Nascita	Giomo Mese Anno 18 뢎 8 🚖 1980	Ruolo 3 Interno Sx Ruolo 5 Mezza Punt	a Ce 👻 Nessuno	Ruolo 4					
Saula Viedma Chiba	Altezza(cm)	178	Velocità 😽 🗲		85 👤					
Victor Sanz Ameli Simón	Peso(kg) Coloro Bollo	73 😴 Bianco 🔍	Resistenza 87 🗲	Gioco Mani Riodo Proforito	9 🚖					
Morant Carmelo	Colore Capelli	Biondo 💽	Qualità 88 🗲		B0					
Maestri Gluscevic Duré	Passaporto	Italia 🗾	Dribling 80 🛫		80					
Juanlu N. Cambiasso Valcarce	Tipologia	Continua 💌	Finezza 82 🚖		80 🚖					
Pulido Cambiasso Ismael			Passaggio 84 🔶	Fallo Laterale Sx Fallo Laterale Dx	80 🚖					
Cambiasso >>			⁰² 🗵							
🛃 start 🔰	EDITARE PC CALCIO	😿 pcc7edit	🛅 Nuova cartella	п	< ZA 🧐 23.31					

Come vedete è tutto meravigliosamente più semplice.

Non vi starò a spiegare che cliccando sulle freccette potrete modificare tutti i parametri del giocatore, dalla data di nascita alle singole capacità. In alto a destra cè la possibilità di cambiare il numero di maglia, sotto la posizione in campo nella formazione iniziale dipendente dalla tattica di defalt della squadra dove milita il giocatore. Ancora più sotto come viene definito il giocatore, se portiere, difensore ecc.

Poi seguono i possibili 6 ruoli. Fate attenzione qui il buon Gegè ha scritto i ruoli non molto bene per cui a prima vista non tutti sono immediatamente comprensibili.

Il Cognome e il Nome e Cognome sono modificabili per cui "creare" un nuovo giocatore sopra uno già esistente è molto facile.

Quando finite di aggiornare un giocatore <u>salvate sempre</u> se non lo fate le vostre modifiche andranno perse. Tra i pulsanti ESPORTA e IMPORTA (che non sono molto utili per cui non ne parlerò) cè la casella puntatore.

Questo è il puntatore del giocatore, in questo caso Cambiasso.

Ma attenzione qui il puntatore è espresso in decimale e NON esadecimale.

Mi spiego Qui Cambiasso ha il puntatore **5380** ma è la traduzione decimale dell'esadecimale **0415.**

Nel file jug Cambiasso lo trovate con il puntatore in esadecimale, cioè 0415.

Per tradurre un puntatore numerico in esadecimale potete usare il calcolatore che trovate dentro al programma **HEX** nel menù **Tool, Hex calculator.**



Ora basta ciccare sulla scritta **dec** e il numero verrà tradotto in esadecimale



Notate che cliccando la scritta ora indica Hex (esadecimale).

E avrete notato un'altra cosa che il puntatore non è quello che vi ho detto prima, almeno così sembrerebbe. In realtà è quello ma dovete leggerlo prima la terza e quarta cifra e poi la prima e la seconda, ossia 15 04 diventa 04 15

Lo so è incredibilmente fastidioso e può portare a errori di lettura ma è così.

Non metto in dubbio che ci sia una validissima spiegazione matematica ma io non la so e per cui questa è la regola, anzi il dogma.

Tornando all'editor la prima casella in alto a sinistra (nell'esempio nella casella cè uno 0) è la casella di ricerca per puntatore (decimale).

In quella casella potremmo digitare 5380, cliccare il pulsante >>> e ci porterebbe direttamente al giocatore Cambiasso.

Questo è molto utile per evitare i problemi di omonimia.

Infatti quando ci sono più giocatori con lo stesso cognome l'editor presenta il suo lato peggiore. Digitando il nome di un giocatore, non so, Villa, l'editor ne trova ben 6 e li puoi visualizzare solo entrando singolarmente su ogni giocatore rispondendo "si è il giocatore che cercavo" alla domanda "E' il player cercato?" ma in effetti non lo stai visualizzando (lo vedi solo dopo che hai detto si).



Come vedete la tabella è vuota ma comunque il programma mi chiede se il giocatore è quello che cercavo. Se fate la ricerca nominativa rispondete sempre no a questa domanda all'inizio, solo così scoprirete se ci sono omonimi, eviterete di modificare il giocatore sbagliato (nel caso in cui non ricordaste il nome di battesimo).

Nel caso di villa il programma vi chiederà 6 volte(se rispondete No alla domanda) se il giocatore è questo, per cui ci sono nel gioco 6 giocatori con questo cognome. Chiaro?

Altro bug dell'editor: alcuni caratteri speciali (ma anche alcuni di uso comune) non sono riconosciuti dall'editor. Ad esempio le o, le e, le u con le dieresi (i due puntini sopra alla tedesca) sono visualizzate correttamente nell'editor ma poi dopo che salvate il file e entrate nel gioco vedrete che quella lettera non c'è più, cè uno spazio vuoto al suo posto oppure un carattere che può variare ma comunque sbagliato . Un bug di traduzione da alfabetico a esadecimale. Purtroppo questo avviene anche con il punto. Non so, Filippini E. nel gioco il punto della E viene tradotta in tutt'altro modo (non ricordo esattamente come) per cui in questo caso vi consiglio di togliere il punto e aggiungere uno spazio. Stessa cosa con le vocali accentante, purtroppo. In questo caso non abbiamo scelta, o sostituiamo la lettera accentata con la stessa ma senza accento (però è brutto lo so) oppure dopo aver effettuato le modifiche, ad esempio, al giocatore Malagò, salviamo, chiudiamo l'editor, aprite Hex, caricate il file jug, spingete il pulsante lente di ingrandimento (quella di destra) e ricercate la stringa 00BC0200 e il puntatore di Malagò, individuate il cognome del giocatore, cercate la lettera sbagliata e con il mio traduttore (oppure con la tavola esadecimale) cercate l'esadecimale della ò accentata, la sostituite al bit sbagliato, ripetete il procedimento con il cognome scritto tutto maiuscolo.

Bella fatica, si, purtroppo un bug del programma ci costringe a fare un bel po' di lavoro in più. E putroppo Gegè ha perso i codici sorgenti dell'editor e perciò non è più modificabile.

Altre due indicazioni: Con l'editor non c'è rischio di fare degli errori che possono bloccare il gioco, al massimo visualizza male certe lettere ma il gioco non si blocca.

Non potete tenere aperto l'editor con il file jug caricato e entrare in pc calcio. Se lo fate il gioco parte, sceglierete la squadra ma appena arrivate alla prima schermata di gioco sarete cacciati via per incapacità. Questo perché l'editor svuota il file jug del gioco e per cui tutte le squadre sono senza giocatori.

Ultimo consiglio: Se avete fatto quel lavoro su carta che vi ho raccomandato, quelle delle rose dei giocatori, allora vi suggerisco di riportare a fianco di ogni giocatore Il suo puntatore sia decimale (vi sarà utile per editare nuovamente quel giocatore) sia il puntatore in esadecimale (vi sarà utile per spostare il giocatore da una squadra ad un'altra).

Ora credo che editare i giocatori sia un po' più facile.

Ultima considerazione: Quando vi servirà di creare un nuovo giocatore e dovrete farlo modificando uno già esistente Fatelo sempre a parità di lettere del cognome. Non Prendete un giocatore con 10 lettere e lo modificate in un altro di 8. Per due motivi.

Primo visto che non possiamo allungare il data base lo spazio esistente è prezioso e quindi i giocatori con cognomi lunghi sono altrettanto preziosi non sprecateli per creare giocatori con cognomi più corti.

L'ideale è creare un nuovo giocatore a parità di lettere sia del cognome e sia del nome.

Sul nome siate un pochino più flessibile ma sul cognome no.

Secondo, quando l'anno prossimo vorrete editare per la nuova stagione, i giocatori modificati male saranno quasi introvabili per l'editor.

Mi spiego, se Il giocatore Martins (7 lettere) lo avrete creato da, ad esempio, Paramatti (9 lettere) con l'editor non lo troverete più come Martins ma come Martins seguito da due spazi.

Da qui a un anno vi ricorderete ancora che Martins era scritto con due spazi finali?

Certo obbietterete voi, se ho annotato il suo puntatore il giocatore lo ritroverò sempre. Si è vero.

Ma se qualcuno vorrà editare i tuoi file, lavorando anche per te, come pensi che si possa trovare?

Detto questo io stesso nel 2003 per inesperienza ho fatto qualche volta questo errore e ovviamente ancora ne pago le conseguenze (e anche voi visto che sono i file su cui sto lavorando e che ho postato nel forum).

FILE EQ Spostamento giocatori, tattiche, allenatori

Qui non c'è alternativa si deve lavorare con HEX. Purtroppo l'editor di Gegè per le squadre non funziona e se provate a d usarlo vi blocca il gioco. Peccato.

Quindi aprite Hex, dategli il percorso del file eq99036.fdi (.fdi MI RACCOMANDO).

Come prima cosa cambiate l'impostazione per gli off set decimale e non esadecimale. Di default è in esadecimale per cui andate sul menù in alto, Options, file offset, e scegliete decimali.

Hex Workshop - [eg99036.fdi] File Edit Disk Options Tools Window Help Unregistered Version 🚊 🗗 🗙 x 🖻 🖻 의 686 00296128 474C 0000 0065 4C00 0000 6752 0000 0068 GL...eL...gR...h ~ R...kR...1R...k_ ...^|...s..... 00296144 5200 0000 6B52 0000 016C 5200 0000 6B5F 00296160 0000 7000 0001 7381 0000 0087 8200 015E 00296176 0000 C486 0000 001D 8900 0043 6F70 7972Copyr ight (c)1998 Din 00296192 6967 6874 2028 6329 3139 3938 2044 696E 756C 7469 6D65 amic MultimediaW 204D 00296208 616D 6963 6469 6157 00296224 DOBC 0200 0005 0028 OF15 0413 00296240 1412 0411 1104 412C 0400 1B1B 0024 2D23A,....\$-# 00296256 0028 OF15 0413 OF00 1B08 OEOF 000D 0441 .(....A ,.....A'.....A "....M.....D.i. 00296272 2C08 ODOO OFOE 4127 OEOE 1503 000D 0D41 '....A 00296288 220D 1403 C34D 0100 0000 0000 4400 6900 00296304 7407 64E1 0000 OF00 2000 1212 080C 8607 t...d....,.... 00296320 OE41 2COE 1300 1515 0800 0000 00E0 2E00 .A,.... 00296336 0007 0031 2833 242D 2D28 0400 2F28 2A24 ...1(3\$--(../(*\$ 00296352 FFFF 0003 0003 0008 0002 000D 0006 0007 00296368 0003 0002 0008 0043 8808 1804 7A02 2BOEC....z.+. 00296384 CC08 F80A 0D0E 0706 0402 0306 0809 0608 00296400 0705 0504 0604 0605 0505 0506 0607 0809 00296416 0809 0909 0808 0908 0000 0000 0000 0000 00296432 0000 0000 0600 1A03 0208 0203 0200 0502 00296448 020F 0008 0073 0034 ..2....^..s.4 3203 1003 010E 005E .o...n.A.e...k.M 00296464 006F 0008 006E 0041 0065 0008 006B 004D 00296480 006D 000B 0071 0014 0072 0008 0077 001C .m...q...r...w.. 0008 0077 0008 0073 0041 00296496 0074 0047 006F .t...w.G.o...s.A 00296512 0077 0008 007D 0049 0071 0008 007D 0049 .w...}.I.q...}.I 0095 00296528 0071 0008 0076 0017 0008 0082 001E .q...v....... 004B 00296544 008B 0008 0083 0093 0008 0080 0041 00296560 0081 0008 0086 0051 0092 0008 0076 0051v.Q 00296576 0092 0008 0083 0016 009D 0008 008C 003B Inngaesag nnar 0088 0008 0087 0051 0002 0008 0051 0 OVR Offset: 00296224 Sel: 12 bytes 1906217 bytes Ready IT < 🛛 🐼 13.36 🛃 start EDITARE PC CALCIO ... 📙 Hex Workshop - [eq9... 😢 Traduttore esadecimale

Andiamo a vedere come si presenta una squadra nel file eq, ecco l'Inter:

Da notare: la squadra precedente termina sempre con

Copyright (c)1998 Dinamic multimedia

Scritto nella colonna a destra, quella in carattere ASCII

La nuova squadra inizia sempre con la sequenza 00 BC 02 00 come per i giocatori ma a differenza di questi per le squadre non c'è il puntatore, purtroppo.

Seguono i vari dati sulla squadra, il nome del presidente, lo stadio, la capienza, il numero di abbonati, lo sponsor ecc.

Come ho detto prima questa è una parte che non vedo interesse a spiegare per cui non ne parlerò.

Prendete nota che la squadra in oggetto incomincia dall' offset 00296224 vi potrebbe essere utile in seguito. Ora andiamo alla fine del file della squadra dell'Inter.

🛱 Hex Work	shop -	[eq990	36.fdi]								ЪX
🗋 <u>F</u> ile Edit	<u>D</u> isk <u>O</u>	ptions]	ools <u>W</u> i	ndow <u>H</u>	elp					Unregistered Version	. 8 ×
C B B	<u>%</u>		101	<u>e</u> 🖻	Н	DB	S L	FD			
00298000	01B5	009C	0095	0080	01B2	OODB	00A9	009C			~
00298016	01AC	0011	01A5	00B4	00C2	0042	OOAE	001F	B		
00298032	01B9	0078	00B5	0063	01CB	0005	00B2	OOAO	xc		
00298048	01B9	OOFE	00B1	0088	0044	0049	0054	0018	D.I.T		
00298064	0144	0078	0058	006E	0149	OOCB	004C	007F	.D.x.X.n.IL		
00298080	014E	OOFC	0049	0081	004A	0033	0074	OOE1	.NIJ.3.t		
00298096	0044	0060	0068	004D	014E	0088	0064	006F	.D.`.h.M.Nd.o		
00298112	U16D	0096	UU4B	0083	016E	UUC1	0051	UAUU	.mKnQ		
00298128	0171	0000	0157	UUUU	UUBE	0030	UU6D	UUEE	.qWn.U.m		
00298144	0068	UU6B	0082	0020	0170	0088	0064	0040	.h.kpd.L		
00298160	0175	UUA4	0050	0065	0175	UUF 3	007A	UAUU	.uz		
00298176	UIBE	0006	0166	0088	0044	0058	0083	0018	tD		
00298192	0144	0000	0160	0050	0188	0101	007A	0105	.DPZ		
00298208	01/7	0003	0169	1500	3AU2	0101	0101	UIBE			
00290224	2100	0000	2464	1500	0000	2310	0000	DC14	····		
00290240	2100	0000	1000	0000	43.70	0200	0000	0500	····⊃α····₩······		
00290230	0000	0007 5005	0000	0000	4A7D	0000	1200	00200			
00290272	0000	1400	0000	22.20	0000	0000	2200	0000	·····		
00290200	1010	0000	0070	0000	0000	5315	0000	0000	1 7 ~		
00290304	1000	0000	D64F	0000	DODE	5100	0000	2230	N 0 9		
00298336	0000	0052	5000	0000	D841	0000	0100	1000	P1 2		
00298352	0000	8811	0000	0005	8600	0000	6922	0000	····K]····K·····		
00298368	436F	7079	7269	6768	7420	2863	2931	3939	Convright (c)199		
00298384	3820	4469	6E61	6069	6320	4D75	6074	696D	8 Dinamic Multim		
00298400	6564	6961	4000	BC02	0000	0800	3304	0606	ediaL		
00298416	0800	OFOO	0600	2608	060D	080E	2400	1000			
00298432	2012	120E	0208	001B	080E	OF04	4122	OOOD			
00298448	0208	0E41	3304	0606	0800	OFOO	D273	0000	A3s		(378)
N9789200	0000	0000	4400	6000	7807	0000	6113	0000	=		
Ready									Offset: 00298224 Sel: 3 bytes	1906217 bytes	OVR
🛃 start	. W	EDITAR	RE PC CAI	LCIO	н	ex Works	hop - [eq			it 🤇 🛛	14,25

Evidenziato in neretto è il puntatore dell'allenatore (05 00) e i due 00 distanziatori. poi

1C000415000002310000002D21000002464000000578200000B6140000007100000004A7D00000210 E00000E30F00000D30F0000001F0000000B814000003A3900000642200000191C0000007D0C000000 5A1E000007E1D00000D64E000000DF5100000AA3900000525D00000D841000001DC1000000881100 0000C58600000069220000

questa è tutta la sezione della rosa della squadra:

1C esadecimale = 28 decimale cioè 28 giocatori fanno parte della rosa di questa squadra.

Iniziano i puntatori dei giocatori che fanno parte della rosa. Qui c'è da fare una piccola precisazione. I giocatori in rosa sono sempre così: 00 + puntatore

Lo 00 iniziale sta a indicare se il giocatore è attivo nella squadra o no.

Se il giocatore cambiasso (puntatore 04 15) è attivo nella rosa sarà indicato:

00 04 15 (come in questo caso)

se il giocatore non è attivo, cioè come dico io è OFF, cioè non visibile nella rosa della squadra dentro il gioco sarà:

01 04 15 lo 01 sta a indicare che il giocatore non è più in rosa.

Come detto in questo caso Cambiasso è il primo giocatore in rosa e i bit sono 00 + puntatore Ma gli altri giocatori hanno un distanziatore doppio, cioè 00 00

E quindi li trovi in questa forma: 000000 + puntatore (0000 distanziatore + 00 stato in rosa + puntatore) Questo è molto utile perché quando vorrete spostare i giocatori è preferibile cercali del data base con la sequenza 000000 + puntatore

Questo perché è più affidabile una ricerca con più bit rispetto a una con meno bit ma fate molta attenzione la ricerca non è qualche volta univoca, cioè potreste trovare nel file eq più sequenze di bit uguali a quella da

voi cercata con la conseguenza, se non fate attenzione, di non modificare un giocatore nella rosa di una squadra ma modificare un'altra parte del programma con la conseguenza di bloccare il gioco! Per cui prendete le seguenti precauzioni.

Cerchiamo, ad esempio, Toldo.

Facciamo la ricerca su Hex (lente di ingrandimento, quella di destra) scriviamo 000000+ puntatore cioè 2310 e spingete il pulsante Find next

Il programma vi evidenzierà la sequenza di bit cercata



a questo punto ripremete il pulsante lente di ingrandimento e verificate che non ci siano altre sequenze uguali. Se ce ne sono abbiate l'accortezza di verificare quale sia quella giusta, per far questo controllate che:

La sequenza stia prima dei caratteri "Copyright (c)1998 Dinamic multimedia" in ASCII perché le rose delle squadre sono sempre vicino a questa scritta.

Se il giocatore fa parte di una squadra di cui avete già preso nota l'offset di inizio della rosa allora sarete sicuri che quella è la sequenza giusta. Faccio un esempio se sto cercando Toldo nella sequenza 0000002310 e il programma mi trova più sequenze di questo tipo (nel caso specifico in effetti no) e se avrete preso nota che la rosa della squadra dell'Inter inizia nell'offset 00298227 e vedere che una delle sequenze trovate sta nell'offset 00298231 e sta prima della sequenza Copyright (c)1998 Dinamic multimedia allora sarete certi che quella è la sequenza del giocatore Toldo e qualsiasi altra che avrete trovato non è quella giusta. Chiaro?

Un altro caso, al contrario, è quello che non la ricerca non trova la sequenza cercata. In questo caso:

- 1) Verificate che il puntatore scritto sia corretto
- Nella sequenza 000000+puntatore non si trova perché il giocatore in questione è "capo fila" di una rosa e per cui la sua sequenza sarà 00+puntatore, in questo caso fate attenzione è probabile che essendo la stringa cercata più corta la ricerca troverà più stringhe uguali
- 3) Il giocatore è in off in una squadra per cui la stringa sarà 000001+puntatore (oppure 01+puntatore)
- 4) Il giocatore con sta in nessuna squadra (il giocatore esiste nel file jug ma il suo puntatore non è presente nel file eq).

Come cambiare un giocatore di squadra

Facciamo un esempio, vogliamo spostare Iaquinta, giocatore dell'Udinese, all'Inter.

Iaquinta ha il puntatore 9E7B

Scegliere quale sarà il giocatore dell'inter che gli cederà il posto (se i 28 giocatori della rosa dell'Inter sono tutti attivi, oppure scegliere quel giocatore dell'Inter che è in off cioè nella sequenza 000001+puntatore). Per esempio scegliamo Coco (che ancora devo spostare al Livorno) puntatore D30F

La giusta sequenza di azioni è questa:

premere alt+F3 per aprire la finestra di ricerca digitare 0000009E7B premere find next premere il pulsante lente di ingrandimento per verificare che ci sia solo una stringa corrispondente

H Hex Work	shop -	[eq990	36.fdi]								T X
🗋 <u>File</u> Edit	Disk O	ptions <u>T</u>	ools <u>W</u> i	ndow <u>H</u> e	elp					Unregistered Version	. 8 ×
C B B	<u>x</u> 🖻	62	101	<u></u>	н	DB	S L	FD	SU ←→		
00311088	4400	0000	DC11	0000	009E	7B00	0000	FC1F	D		~
00311104	0000	002D	5A00	0000	B27B	0000	0046	2400	Z{F\$.		
00311120	0000	624C	0000	0006	8600	0000	3A20	0000	bL:		
00311136	00E8	OFOO	0000	A963	0000	00B1	5B00	0000	c[
00311152	A076	0000	0038	1200	0000	6677	0000	00B2	.v8fw		
00311168	3A00	0000	2877	0000	00A8	5300	0000	2A7E	:(wS*∼		
00311184	0000	0085	8200	0043	6F70	7972	6967	6874	Copyright		_
00311200	2028	6329	3139	3938	2044	696E	616D	6963	(c)1998 Dinamic		
00311216	204D	756C	7469	6D65	6469	613D	OOBC	0200	Multimedia=		
00311232	0007	0037	0802	040F	1800	OBOO	330E	0C04	7		
00311248	0E41	2C04	0F15	0824	2DOE	0037	0802	040F	.A,\$7		
00311264	1800	4122	OOOD	0208	OEB8	5100	0000	0000	A"Q		
00311280	0045	006E	006E	078F	07D4	3000	000C	0020	.E.n.n0		
00311296	130E	OFOF	0441	2C08	OEOD	0000	0000	0088	A,		
00311312	0800	0005	0023	242D	2724	0600	2328	242C	#\$-'\$#(\$,		
00311328	2C24	FFFF	OOOD	020E	020A	0204	0202	020B	,\$		
00311344	0103	0109	0008	000E	001C	9603	1701	1A01			
00311360	B703	8804	6A03	0002	0C09	0807	080A	0706	j		
00311376	0708	0608	OAOA	OAOA	OBOB	OAOA	OBOD	OBOA			
00311392	OBOB	OBOD	OBOB	OBOB	ODOE	0000	0000	0000			
00311408	0000	0000	0000	0400	0100	0301	OOOF	2E01			
00311424	1001	OOOE	005C	000A	0077	0031	006D	0012	\w.1.m		
00311440	0072	003E	0063	0036	006F	004A	006B	0042	.r.>.c.6.o.J.k.B		
00311456	0075	0011	0070	A000	007B	0019	0072	A000	.up{r		
00311472	007B	0044	006D	0013	0077	003E	0075	002A	.{.D.mw.>.u.*		
00311488	0081	0046	006F	002A	0081	0046	006F	003F	F.o*F.o.?		
00311504	007A	0014	0093	0008	0086	001B	0089	0008	.z		
00311520	0087	0048	0091	0017	0084	003E	007F	003C	H><		
00311536	008A	004E	0090	003F	007A	004E	0090	0036	N?.z.N6		~
Pandu Pandu	11187	0013	IIIIAR	0008	nnan	00.38	nnux.	0010	Different 00211094 Call E huter	1000017 bytes	01/0
meauy				0.000.000	(Transmission	Child Bar	1		Jonsei, 00311034 Jael, 3 Dytes	1306217 Dytes	JUVN
start	W	EDITAR	RE PC CAI	CIO	НН	ex Works	hop - [eq	9		IT 🤇 🔼 😒	16.08

Evidenziato in neretto cè la stringa cercata, ossia il giocatore Iaquinta nella rosa dell'udinese. La prima cosa che si deve fare è mettere a Off Iaquinta per modificate la sequenza 0000009E7B in 0000019E7B adesso il giocatore è off nel gioco.

Con lo stesso procedimento e con le stesse accortezze certate la stringa di Coco nella rosa dell'Inter. 000000D30F sovrascrivere questa stringa con quella di Iaquinta: 0000009E7B

Adesso la situazione è la seguente:

Iaquinta è nella rosa dell'Inter e in off in quella dell'Udinese (per cui nel gioco non ci saranno doppioni o giocatori invisibili)

Coco non sta in nessuna rosa ma il giocatore esiste nel file jug e potrà essere messo nella rosa del Livorno quando vorrete.

Se ad esempio a questo punto vorreste mettere Coco nella rosa dell'Udinese (scambio di giocatori) non dovete far altro che cercare la stringa 0000019E7B (giocatore in off è infatti quello nell'Udinese, se cercaste la stringa 0000009E7B sarebbe quello attivo nella rosa dell'Inter)

Sovrascrivete questa stringa (0000019E7B) con quella di Coco 000000D30F

In questo caso è evidente quando sia importante seguire la sequenza che vi ho appena descritto.

Infatti se non mettete prima il giocatore in off nella sua vecchia squadra e poi metterlo nella nuova; ma fate il contrario, ossia prima lo mettete in una nuova squadra accadrà che quando cercherete la stringa per metterlo in off nell'udinese (nell'esempio fatto) troverete due volte la stessa stringa.

E se vi dimenticate di metterlo in off il giocatore sarà presente in due squadre, a volte in nessuna e il gioco a volte si bloccherà.

Ricapitolando i possibili stati di un giocatore nel file Eq

- 1) nella sequenza 000000+puntatore (oppure 00+puntatore) il giocatore compare nella rosa di quella squadra
- 2) nella sequenza 000001+puntatore (oppure 01+puntatore) il giocatore è in off in quella rosa e non vi comparirà
- 3) Un giocatore potrebbe non essere presente con il suo puntatore nel file eq e quindi non compare in nessuna rosa ma il giocatore comunque esiste nel file jug.
- 4) Il giocatore è attivo in più rose: probabilmente il giocatore comparirà e scomparirà nelle rose, o sarà doppione e probabilmente il gioco prima o poi si bloccherà **ASSOLUTAMENTE DA NON FARE**

Abbiate sempre l'accortezza di salvare il vostro file eq prima di iniziare uno spostamento e mettetelo in una cartella appositamente creata.

Spostate di squadra un giocatore (meglio uno alla volta le prime volte), salvate e provate a entare nel gioco per vedere se parte e se il vostro spostamento è stato fatto bene.

Se è ok, cpiate di nuovo il file eq del gioco e salvatelo nuovamente nella cartella che avevate creato.

Se non dovesse partire il gioco significa che avete fatto qualche errore, non vi resta che prendere il file che avevate messo da parte e sovrascrivere quello dentro la cartella dbdat del gioco.

Vi consiglio in ogni caso di non fare mai troppi spostamenti insieme, controllate se il gioco va, e salvate ogni volta il file eq.

Allenatore

Per cambiare l'allenatore è altrettanto facile.

Abbiamo già visto dov'è il puntatore dell'allenatore (nel file eq) nella rosa della squadra.

Basta sovrascrivere il puntatore con un altro.

Anche qui attenzione che se vogliamo mettere Ancelotti al Milan dobbiamo ricordarci di toglierlo dal Parma. Se un allenatore non esiste possiamo modificare uno già esistente nel file ent con la stessa regola valida per i giocatori, ossia il cognome del vecchio allenatore deve essere di pari lunghezza o superiore del cognome di quello nuovo.

Per modificare, ad esempio, Speggiorin(che non allena più) procedere così:

Con il traduttore scrivere speggiorin, tradurlo in esadecimale, e la striga la incolliamo nella ricerca di Hex con il file ent aperto.

Eseguiamo la ricerca e avremo trovato questo allenatore.

Prendere nota del suo puntatore (come per i calciatori, BC0200 e i 4 bit che seguono sono il puntatore). Con il traduttore trovare l'esadecimale di Ballardini

Speggiorin 10 lettere = Ballardini 10 lettere

Sovrascrivere il nome di Ballardini in esadecimale nel file ent sopra Speggiorin in esadecimale.

Ora potete sovrascrivere il puntatore di Ballardini nella rosa del Cagliari al posto del puntatore del vecchio allenatore.

Tattiche di default (Questa parte è in pratica ricopiata da quello che ha scritto **tenentesulu** nel forum. Vale per pc calcio 2001 ma funziona anche per la versione 7+)

Molte squadre, quelle comandate dal computer intendo, hanno una disposizione in campo allucinante. Se guardate il Palermo nel gioco originale ha una disposizione 5–2-1-2 totalemente assurda. E così la maggior parte delle squadre.

Queste sono le tattiche di default del programma per quella squadra e sono personalizzabili per singola squadra.

I bit che rappresentano una tattica sono 1.760 e li trovi nel file eq 99036.

Dopo le statistiche della squadra e altri byte di cui ignoro il significato.

La tattica inizia quasi sempre con i bit 0E00.

Per essere sicuri della posizione dei 1760 bit è meglio partire dal fondo del file relativo alla squadra.

Prendiamo come inizio il puntatore dell'allenatore (subito prima delle rose, come abbiamo visto).

Saltiamo indietro di 8 byte e dal nono byte compreso conti all'indietro 1760 byte. Quella è la tattica di default della squadra. Per contare all'indietro 1760 byte vi conviene aiutarvi con i numeri offset.

Ora passiamo alla descrizione dei 1760 byte.

Le 11 posizioni in campo dei giocatori sono identificate da 160 byte ciascuna (160 x 11= 1760).

I primi 160 sono per il portiere. I seguenti 160 per il numero 2 e così a seguire fino al 11.

I 160 byte di ogni singolo giocatore sono le coordinate della posizione del giocatore nelle diverse sezioni del campo possiamo vedere nella finestra delle tattiche avanzate nel gioco.

Il campo è suddiviso in 20 parti, e ogni giocatore ha due posizioni in campo, la posizione senza possesso palla (il tondo con il numero) e una posizione per l'attacco (la freccia con il numero) avremo allora 40 posizioni da identificare, 20 senza palla e 20 in attacco.

Per identificare una posizione occorrono (vi ricordo un byte= una coppia di numeri esadecimali) 4 byte, 2 per la coordinata orizzontale e due per la coordinata verticale, quindi 40 posizioni 4 byte= 160 byte.

Per creare una tua tattica puoi crearla con Hex oppure puoi copiare una tattica preparata da **tenentesulu** che allego a questa guida. Come lui stesso dice non sono perfette ma sicuramente migliori di quelle esistenti. La procedura è semplice: apri con hex il file eq identifichi il puntatore dell'allenatore della squadra che ti interessa, conti -8 byte da quel punto e dal nono byte in poi vai a ritroso di 1760 fino, probabilmente, fino ai byte EE00. Apri con un file tattica già preparato, lo copi e l'incolli nella sezione identificata nel file eq. **(grazie tenentesulu)**

Spostare le squadre nella scelta iniziale e modificare i calendari di Serie A, B e C1A e C1B

Eccoci alla parte che pochi conoscono, aggiornare i calendari alla stagione in corso.

Innanzitutto una precisazione: Le indicazioni che darò sono per il file **managcal** che trovate nella directory **Calcio7**.

Darò le indicazioni sul file managcal originale di pccalcio7+ e non di quello già modificato da me. Questo perché non tutti avranno il mio file managcal ma tutti hanno l'originale.

Le spiegazioni che darò qui non saranno precisissime come nel caso dei file jug e eq descritti in questa guida questo perché in questo caso ci vuole tantissima attenzione da parte vostra mentre modificate i calendari, non tutto può essere descritto nei particolari anche perché le varie giornate a mio avviso non seguono una logica ferrea per cui è il vostro cervello che deve funzionare e i vostri occhi devono essere allenati a riconoscere i puntatori delle squadre. E poi ci sono tante eccezioni, per cui non può essere un lavoro svolto come una routine.

Spostare le squadre di serie nel menù iniziale di scelta della squadra

Ecco come si presenta il menù



n.b. questa è la schermata del mio file managcal e non di quello originale.

A parte il colore nero, comunque avete capito cosa intendo.

La lista delle squadre italiane di tutte le serie la trovate aprendo con Hex il file managcal e

L'elenco delle 18 squadre di A la trovate all'offset 04.71.30.48

Inizia con C900 ossia il puntatore del Milan (in ordine di classifica finale dell'anno precedente)

H Hex Workshop - [MANAGCAL]	
Eile Edit Disk Options Iools Window Help	Unregistered Version 🚊 🗗 🗙
	← →
04712912 0701 FD00 FB00 DD00 D000 EC00 0000	actliga\C 1.CPT
04713104 B09A 8200 B89A 8200 C09A 8200 C89A 8200 04713120 D09A 8200 D89A 8200 E09A 8200 E89A 8200 04713136 F09A 8200 F89A 8200 009B 8200 089B 8200 04713152 109B 8200 F8E1 8700 ECE1 8700 D8DE 8700 04713168 CCDE 8700 696D 675C 6361 6C63 696F 5C63img 04713184 6F70 6173 5C65 7363 7564 6574 746F 2E62 opas\esc 04713200 6D70 0000 696D 675C 6361 6C63 696F 5C63 mpimg 04713216 6F70 6173 5C65 7363 7564 6574 746F 2062 opas\esc 0471322 6967 2E62 6D70 0000 696D 675C 6361 6C63 ig.bmp 04713248 696F 5C63 6F70 6173 5C65 7363 7564 6574 io\copas 04713264 746F 2067 7269 732E 626D 7000 696D 675C to gris. 04713280 6361 6C63 696F 5C63 6F70 6173 5C65 7363 7564 6574 io\copas	<pre>\calcio\c cudetto.b \calcio\c cudetto b .img\calc s\escudet .bmp.img\ copas\esc</pre>
04713296 7564 6574 746F 2063 616C 656E 6461 7269 udetto o 04713312 6F2E 626D 7000 0000 696D 675C 6361 6C63 o.bmp 04713328 696F 5C66 6F6E 646F 735F 6361 6D70 656F io\fondo 04713344 6E5C 6C69 6761 6974 612E 626D 7000 0000 n\igait 04713360 2563 3A61 6374 6C69 6761 5C53 4552 4941 %c:actli 04713376 2530 3375 2F43 5054 0000 0000 5345 5249 %03m CPT Ready 0ffset 0471	calendari .img\calc os_campeo ta.bmp Iga\SERIA SEDT 13048 Value: 201 4808704 bytes OVR

L'inizio, con il puntatore del Milan lo vedete evidenziato nella schermata qui sopra. Modificare questo elenco è banale, basta sovrascrivere i puntatori delle squadre che volete sostituire con quelli nuovi e il gioco è fatto.

L'elenco della Serie B è poco più avanti all'offset 04.71.33.92

L'elenco della Serie C1A è poco più avanti all'offset 04.71.35.52

L'elenco della Serie C1B è poco più avanti all'offset 04.71.36.00

Se non li avete vi allego i puntatori di tutte le squadre di pc calcio. Credo che il file sia per pccalcio2001 ma i puntatori per quello che ho visto sono identici.

Per vederli vi basta aprire la cartella Equipos e contemporaneamente aperto Hex, ciccate su un file e lo trascinate dentro Hex e vedrete il puntatore.

Dimenticavo di dirvi che sopra l'elenco della Serie A ci sono le squadre partecipanti alla Coppa Italia (vedi schermata precedente).

Se volete modificare la supercoppa italiana la trovate all'offset 04.71.37.48 CD00C900 ossia CD00= Parma e C900 = Milan

Per modificarlo basta sovrascrivere questi puntatori con quelli di altre squadre.

Per questa parte direi che è tutto qui.

Queste modifiche ovviamente non bastano. Se fate solo queste vederete che i calendari saranno sempre gli stessi e le classifiche saranno con squadre che compaiono ma che in effetti restano sempre a zero partite giocate.

MODIFICARE I CALENDARI

Sempre con Hex e sempre nel file manacal dobbiamo trovare la prima giornata di campionato della serie A.

Nel gioco originale la prima partita della prima giornata è Bologna – Torino, cioè EC00 contro D000

La squadra che gioca in casa si trova, all'inizio, con questa sequenza 66C7442414+puntatore Per cui la prima giornata sarà 66C7442414EC00 (EC00 =Bologna)

scriviamo questa stringa nelle finestra di ricerca di Hex e troverà:

Hex Work	shop -		GCAL]									d 🗙
Eile Edit	<u>D</u> isk O	ptions <u>I</u>	<u>ools W</u> i	ndow <u>H</u>	elp						Unregistered Version	- 8 ×
685	<u>x</u> 🖻		101	<u>e</u> 🖻	н	DB	S L	FD	<u>s</u> u ← -	I		
01392256	05D4	3E8A	OOCF	07C3	9090	9090	9090	9090				~
01392272	E90B	0000	0090	9090	9090	9090	9090	9090				_
01392288	83EC	0C53	5556	57B3	1DBO	O8BE	CF07	0000	SUVW			
01392304	885C	2412	8844	2413	6689	7424	108B	4C24	. <u>\\$D\$.</u> f.ts	ŞLŞ		
01392320	1066	C744	2414	EC00	66C7	4424	16D0	008B	.f.D\$f.D9	\$		
01392336	5424	1489	ODAC	398A	0088	5C24	1288	4424	T\$9\	\$D\$		
01392352	1366	8974	2410	8B4C	2410	8915	A839	8A00	.f.t\$L\$	9		
01392368	66C7	4424	14D7	0066	C744	2416	D800	8B54	f.D\$f.D\$	T		
01392384	2414	890D	B439	8A00	885C	2412	8844	2413	\$9\\$	D\$.		
01392400	6689	7424	108B	4C24	1089	15B0	398A	0066	f.t\$L\$.9f		
01392416	C744	2414	D500	66C7	4424	16E4	008B	5424	.D\$f.D\$.	T\$		
01392432	1489	ODBC	398A	0088	5C24	1288	4424	1366	\$\$.	.DŞ.f		
01392448	8974	2410	8B4C	2410	8915	B839	8A00	66C7	.t\$L\$	9f.		
01392464	4424	14CA	0066	C744	2416	EEOO	8B54	2414	D\$f.D\$	T\$.		
01392480	890D	C439	8A00	B9D4	0000	0089	15C0	398A	9	9.		
01392496	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	8B7C	\\$D\$.f.1	t\$		
01392512	2410	66C7	4424	14CC	0066	894C	2416	8B54	\$.f.D\$f.I	L\$T		
01392528	2414	BDF6	0000	0089	15C8	398A	0089	3DCC	\$9	= .		
01392544	398A	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	9\\$D\$.⊦	f.t\$.		
01392560	8B7C	2410	6689	6C24	1466	C744	2416	C900	. \$.f.1\$.f.I	D\$		
01392576	8B54	2414	893D	D439	8A00	8915	D039	8A00	.T\$=.9	9		
01392592	885C	2412	8844	2413	6689	7424	108B	7C24	.\\$D\$.f.t9	\$ \$		
01392608	1066	C744	2414	E100	66C7	4424	16CD	008B	.f.D\$f.D9	\$		
01392624	5424	1489	15D8	398A	0089	3DDC	398A	0088	T\$9=	.9		
01392640	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	8B7C	2410	\\$D\$.f.t\$	\$.		
01392656	66C7	4424	14DB	0066	C744	2416	CFOO	8B54	f.D\$f.D\$	T		
01392672	2414	893D	E439	8A00	8915	E039	8A00	BFE3	\$=.9	9		
01392688	0000	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	\\$D\$.⊦	f.t\$.		
01392704	8B44	2410	6689	7C24	1466	C744	2416	DCOO	.D\$.f. \$.f.	D\$		-
01302720	8851	2/1/	BBUO	0000	nnea	1589	2087	0073		a	10007011	
Heady					-			_	Uffset: 01392321	Sel: 7 bytes	4808704 bytes	UVR
🛃 start	E E	EDITAR	RE PC CAL	LCIO	Нн	ex Works	hop - [MA	A.r.	🚞 Pc Calcio		IT < 🛛 🖓 🍇	23.00

Evidenziata in neretto la sequenza.

La squadra che gioca fuori casa ha una stringa 66C7442416+puntatore

Come potete vedere i byte che seguono sono proprio 66C7442416D000 (D000=Torino)

Ora se avete scritto su carta tutte le giornate e avrete scritto a fianco i rispettivi puntatori è possibile seguire le varie partire di una singola giornata. Accanto ai puntatori della partita del gioco originale avrete già scritto come intendete modificare la partita e per cui sovrascriverete i puntatori vecchi con i nuovi.

Ovviamente siate furbi fate così: se avete messo al posto del bologna il siena, fatelo sempre per tutte le 17 giornate, così avrete meno possibilità di sbagliare.

Procedete cercando la stringa 66C7442414 della partita successiva (Fiorentina – Bari). Scrivendola nella finestra di ricerca e la troverete a pochi byte di distanza. Così come a occhio vedrete l'avversaria, la squadra che gioca fuori casa (Bari).

Tutto qui? Purtroppo no. I programmatori di pc calcio era un po' cervellotici e per cui ecco la prima eccezione: la Partita Lecce – Milan è diversa dalle altre.

Infatti il lecce (puntatore F600) non è identificato nella stringa sopra descritta.

Ecco come si presenta nel file

Hex Work	shop -		GCAL]									PX
🗋 <u>E</u> ile <u>E</u> dit	<u>D</u> isk <u>O</u>	ptions <u>I</u>	jools <u>W</u> i	ndow <u>H</u> e	elp						Unregistered Version	- 8 ×
685	<u>x</u> 🖻		101	<u> </u>	H	D B	S L	FD	<u>s</u> u ← -	<u>></u>		
01392320	1066	C744	2414	ECOO	66C7	4424	16D0	008B	.f.D\$f.D9	\$		~
01392336	5424	1489	ODAC	398A	0088	5C24	1288	4424	T\$9∖§	ŞDŞ		
01392352	1366	8974	2410	8B4C	2410	8915	A839	8A00	.f.t\$L\$	9		
01392368	66C7	4424	14D7	0066	C744	2416	D800	8B54	f.D\$f.D\$	<u>.</u> T		
01392384	2414	890D	B439	8A00	885C	2412	8844	2413	\$9\\$	DŞ.		
01392400	6689	7424	108B	4C24	1089	15B0	398A	0066	f.t\$L\$.9f		
01392416	C744	2414	D500	66C7	4424	16E4	008B	5424	.D\$f.D\$.	T\$		
01392432	1489	ODBC	398A	0088	5C24	1288	4424	1366	9\\$.	.DŞ.f		
01392448	8974	2410	8B4C	2410	8915	B839	8A00	66C7	.t\$L\$	9f.		
01392464	4424	14CA	0066	C744	2416	EEOO	8B54	2414	D\$f.D\$	T\$.		
01392480	890D	C439	8A00	B9D4	0000	0089	15C0	398A	9	9.		
01392496	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	8B7C	\\$D\$.f.1	t\$		
01392512	2410	66C7	4424	14CC	0066	894C	2416	8B54	\$.f <u>.D</u> \$f.I	L\$T		
01392528	2414	BDF6	0000	0089	15C8	398A	0089	3DCC	\$ <mark></mark> 9	= .		
01392544	398A	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	9\\$D\$.H	£.t\$.		
01392560	8B7C	2410	6689	6C24	1466	C744	2416	C900	. \$.f.1\$.f.I	D\$		
01392576	8B54	2414	893D	D439	8A00	8915	D039	8A00	.T\$=.9	9		
01392592	885C	2412	8844	2413	6689	7424	108B	7C24	.\\$D\$.f.t9	ş ş		
01392608	1066	C744	2414	E100	66C7	4424	16CD	008B	.f.D\$f.D9	\$		
01392624	5424	1489	15D8	398A	0089	3DDC	398A	0088	T\$9=	.9		
01392640	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	8B7C	2410	∖\$D\$.f.t\$	\$.		
01392656	66C7	4424	14DB	0066	C744	2416	CFOO	8B54	f.D\$f.D\$	T		
01392672	2414	893D	E439	8A00	8915	E039	8A00	BFE3	\$=.9	9		
01392688	0000	0088	5C24	1288	4424	1366	8974	2410	\\$D\$.H	£.tŞ.		
01392704	8B44	2410	6689	7C24	1466	C744	2416	DCOO	.D\$.f. \$.f.	DŞ		
01392720	8B54	2414	BB09	0000	0089	15E8	398A	00A3	.T\$.9		
01392736	EC39	8A00	C644	2412	0C88	5C24	1366	8974	.9D\$\9	Ş.f.t		
01392752	2410	8B44	2410	66C7	4424	14D8	0066	C744	\$D\$.f.D\$.	f.D		
01392768	2416	CCOO	8B54	2414	8915	F039	8A00	A3F4	\$T\$9	9		
01302784	2087	0006	1121	1200	8824	2/12	6699	7/7/	a në kë	t +¢		
Ready	-			_	_				Uffset: 01392531	Value: 246	4808704 bytes	OVR
🛃 start		EDITAR	RE PC CAI	OID	н	ex Works	hop - (MA	6 🚺	🚞 FilePcCalcio7		IT < 🛛 🖉 🍓	23.17

Visto? Ma perché? La stringa che precede il puntatore è 8B542414BD.

Cosa cè di diverso? In effetti è una comodità, se si modifica il Lecce la prima giornata non bisognerà più rifarlo per le successive giornate. Comodo ma non potevano farle per tutte? Invece no le altre le dobbiamo modificare giornata per giornata. Dovrete fare molta attenzione alle successive giornate perché non comparendo più il Lecce vi troverete, ad esempio, alla seconda giornata (Verona Lecce) che non troverete l'avversaria del Verona e alla terza giornata l'avversario del Piacenza che gioca in casa e alla quarta giornata Dopo Cagliari – Venezia Non troverete il Lecce che gioca in casa ma la Juventus sua avversaria ospite. Quindi se usate la tecnica di mettere in memoria la stringa 66C7442414 per cercare la partita successiva fate molta attenzione perché vi porterà all'errore.

Annotatevi l'eccezionalità del Lecce e state molto attenti a mano a mano che procedete nelle varie giornate. Non è l'unica eccezione il Lecce.

Anche il Venezia segue la stessa regola del Lecce.

Ora non ricordo di preciso ma so che ci sono anche delle squadre che se le modifichi alla prima giornata e per nove giornate non le devi più modificare e poi dalla 10 ritornano e le dovete modificare per le successive giornate.

Non mi ricordo tutte le eccezioni ma un consiglio: Modificate solo la prima giornata, salvate e entrate nel gioco, andate sui risultati e scorrete le varie giornate prendendo nota di quelle squadre che compaiono già modificate rispetto all'originale anche per le successive 9 o 17 giornate.

Ok, è tutto? Vi sento già dire. Magari! Ve lo avevo detto che i programmatori delle dinamic erano un po' cervellotici.

Dalla 12 giornata (o 11 non ricordo di preciso) l'ordine cambia.

Non troveremo più prima la squadra di casa e poi quella ospite.

Troveremo prima la squadra ospite con la sequenza 4C24145068+puntatore e la squadra di casa seguirà con la sequenza 0068+puntatore. Ma perché mi domando??? Non lo so ma così è se vi pare!

Per questo vi dicevo che occorre pazienza, buona volontà e occhi attenti se non volete fare un casino.

Un ultima cosa, modificando i calendari mi sono annotato gli offset di inizio delle singole giornate (alcune volte me ne sono dimenticato e ho annotato l'offset di fine giornata, scusatemi).

Ecco gli offset per tutte le serie:

Serie A

1)	01392320
2)	01392163
3)	01393180
4)	01393663
5)	01393996
6)	01394425
7)	01394848
8)	01395277
9)	01395696
10)	01396128
11)	01396592
12)	01397024
13)	01397488
14)	01397952
15)	01398432
16)	01399376 fine gio

16) 01399376 fine giornata 17) 01399888 fine giornata

Serie B

1)	01428704
2)	01429168
3)	01429632
4)	01430080
5)	01430528
6)	01430992
7)	01431472
8)	01431904
9)	01432400
10)	01432880
11)	01433360
12)	01433872
13)	01434352 Fine giornata? Non ricordo
14)	01434864
15)	01435392
16)	01435904
17)	01436432
18)	01436992

19) 01437552

Serie C1A

1)	01460192
2)	01460624
3)	01461024
4)	01461472
5)	01461888
6)	01462320
7)	01462736
8)	01463632 Attenzione credo sia sbagliato
9)	01463584
10)	01463984
11)	01464496
12)	01464848
13)	01465312
14)	01466192 fine giornata
15)	01466624
16)	01466720
· `	

17) 01467184

Serie C1B

1)	01468160
2)	01468608
3)	01469040
4)	01469456
5)	1469888
6)	01470320
7)	01470720
8)	01471152
9)	01471568
10)	01471984
11)	01472384
12)	01472848
13)	01473312
14)	01473776
15)	non l'ho segnata
16)	01474220

17) 01475184

Questi offset espressi in decimali non sono precisi al byte ma vi saranno di grande aiuto.

Ovviamente anche per le altre serie valgono le stesse regole della Serie A.

Per quanto mi riguarda è tutto per il momento.

Mi sono ripromesso di trovare anche la champions e la coppa uefa e quando le troverò integrerò questa guida e farò così anche per tutte le altre cose che al momento non mi vengono in mente.

Spero che questa guida vi sarà utile, è stata faticosa scriverla, noiosa ma è servita anche a me per mettere ordine in un mucchio di appunti sparsi che avevo accumulato nel corso di questi ultimi 2 anni. Vi auguro un buon lavoro, proficuo e divertente.

Ah dimenticavo per la parte dei calendari ringrazio **Monny** che appunto 2 anni fa mi diede le indicazioni valide per la versione 2001 da cui mi sono ricavato le regole per il 7+.

Gianni_Roma 25 Settembre 2005