



MANUAL EDITOR PC FÚTBOL 6.0

Creado por carky12

DESCRIPCIÓN BREVE

En este documento se exponen las explicaciones necesarias para poder utilizar el editor de pc fútbol 6.0. El editor es válido para versiones PC PREMIER, PC CALCIO, PC APERTURA, EXTENSIONES DE PCF 6 y para generar archivos de equipos para PC FUTBOL 5.

Autor

Carlos González Pérez – carky12

Índice

1. Introducción	2
2. Versiones del juego aceptadas por el editor.....	2
3. Rutas que utiliza el editor.....	2
4. Cargar archivo de equipos.....	3
5. Edición de Equipos	4
5.1. Consulta de equipos	4
5.2. Nuevo archivo DBC	5
5.2.1. Pestaña de Equipo	5
5.2.2. Pestaña de Tácticas	7
5.2.3. Pestaña Plantilla	7
5.3. Acciones que se pueden realizar	8
6. Edición de Jugadores	9
7. Abrir Archivo DBC (Formato 5.0 y 6.0)	11
8. Importar información desde la WEB	11
9. Edición de competiciones	15
10. Edición del Calendario	19
11. Selección de Escudos	21
12. Selección de Fotos de jugadores	23
13. Actualización masiva desde una web	26
13.1. Estructura del fichero de liga.....	28
14. Utilidades.....	29
15. Logs.....	30
16. Edición hexadecimal de archivos DBC	31
16.1. Edición de datos del equipo	31
16.2. Edición de datos de jugadores	32
16.3. Diferencia entre archivos con formato 5.0 y formato 6.0.....	33

1. Introducción

En este documento se explica el funcionamiento del editor de PC Fútbol 6. También se explicarán conceptos básicos en la edición del juego (jugadores, equipos, competiciones, etc...).

El editor se basa en generar archivos DBC para colocar en la carpeta DBDAT. En esta carpeta se generará una carpeta con el nombre del archivo de equipos PKF correspondiente a la versión del juego – Ejemplo para PC Premier el directorio donde dejar los archivos DBC será “PC PREMIER6\DBDAT\EQ030022\”. En este directorio es donde se pondrán los ficheros DBC generados con el editor. Dentro de DBDAT también tendrán que existir los directorios para las fotos de los jugadores (“DBDAT\MINIFOTOS”) y escudos de los equipos (“DBDAT\MINIESC”, “DBDAT\NANOESC”) que se generen con el editor.

2. Versiones del juego aceptadas por el editor

El editor funciona para las siguientes versiones del juego:

- PC Fútbol 6.0: Archivo de equipos EQ022022.PKF. Tamaño del manager 2556 KB.
- PC Fútbol 6.0 Extensión 1: Archivo de equipos EQ022022.PKF. Tamaño del manager 2569 KB.
- PC Fútbol 6.0 Extensión 2: Archivo de equipos EQPCPLUS.PKF. Tamaño del manager 2486 KB.
- PC Premier 6.0: Archivo de equipos EQ030022.PKF. Tamaño del manager 2771 KB.
- PC Calcio 6.0: Archivo de equipos EQ036022.PKF. Tamaño del manager 2513 KB.
- PC Apertura 6.0: Archivo de equipos EQ003003.PKF. Tamaño del manager 2397 KB.

En estas versiones se pueden editar lo siguiente:

- Generación de equipos
- Edición de equipos a partir de un archivo DBC
- Edición de jugadores contenidos en un archivo DBC
- Edición de las competiciones del archivo manager.exe
- Edición del calendario.
- Seleccionar fotos para jugadores.
- Seleccionar escudos para equipos.
- Actualización automática de equipos desde una página de internet.

El editor permite guardar archivos DBC con el formato para cualquier versión 5.0 del juego, sin embargo, por ahora, no se pueden editar ni el calendario ni las competiciones de estas versiones.

3. Rutas que utiliza el editor

- “\Archivos Originales”: Directorio que contiene los archivos de equipos y managers originales para cada versión del juego soportada por el editor. Es recomendable NO TOCAR nada en este directorio. Por ejemplo, los archivos manager.exe se utilizan para

comparar con el que carguemos en el editor y así saber las posiciones que hay que tocar para cambiar el calendario.

- “\Actualización”: Directorio en el que se generan los ficheros para la realización de la actualización de forma masiva desde la web. Se generará un directorio por cada país que tenga liga en el juego.
- “\EquiposDBC”: Directorio en el que se guardarán los archivos DBC generados con el editor.
- “\Imágenes”: Directorio en el que se guardarán los escudos y fotos de jugadores generadas con el editor.
- “\Logs”: Directorio en el que se irán guardando los logs de cada sesión del editor.
- “\Manager”: Directorio en el que se guardarán los archivos manager generados por el editor.

4. Cargar archivo de equipos

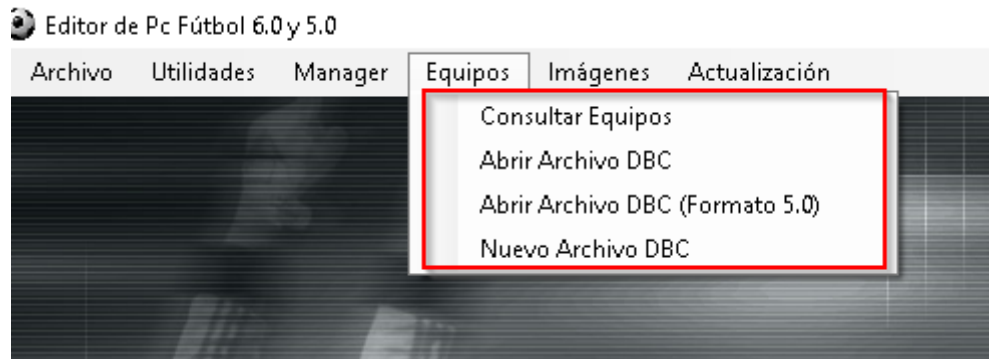
Lo primero que hay que hacer al entrar al editor es cargar el archivo PKF de equipos, correspondiente a la versión que vayamos a actualizar. Esto es imprescindible para que se puedan generar los punteros, tanto de equipos como de jugadores, de forma automática. El editor asigna punteros de 50 en 50 a cada equipo, además de leer los punteros originales de cada equipo del archivo PKF.

Una vez cargado el fichero PKF se habilitarán los menús para comenzar la edición.



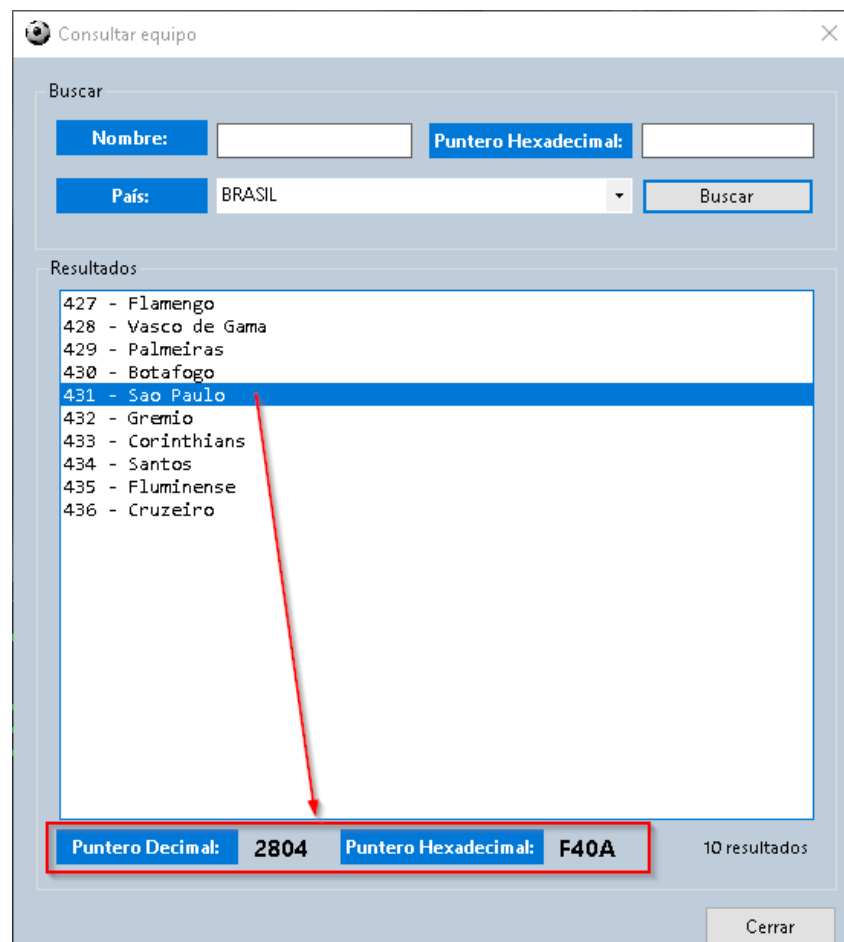
5. Edición de Equipos

Se podrá consultar los equipos originales del archivo PKF, editar un equipo desde un fichero DBC, o generar un fichero DBC nuevo.



5.1. Consulta de equipos

Desde esta pantalla podremos consultar los equipos contenidos en el archivo PKF cargado al inicio. Esto nos puede ser útil para conocer su puntero (tanto en formato decimal como en formato hexadecimal).



Desde esta pantalla podremos realizar la búsqueda de equipos por nombre, puntero (si es que conocemos su puntero) o por país.

5.2. Nuevo archivo DBC

Desde esta pantalla podremos generar un archivo DBC de múltiples formas. Podremos cargar un archivo DBC existente y cambiar lo que necesitemos, podremos generar un archivo DBC totalmente desde cero y también podremos importar datos desde una web.

5.2.1. Pestaña de Equipo

Desde aquí podremos definir todos los datos generales de un equipo. Los campos marcados en azul oscuro son obligatorios, los demás los guarda el propio editor de forma predeterminada.

The screenshot shows a software window titled "Generación de DBC" with a close button (X) in the top right corner. It has three tabs: "Equipo", "Tácticas", and "Plantilla", with "Equipo" being the active tab. The form is organized into several sections:

- Equipo:** Contains fields for "Puntero Decimal:", "Puntero Hex:", "Nombre Corto:" (value: PRUEBA), "Nombre largo:" (value: PRUEBA), "Nombre Estadio:" (value: PRUEBA), "País:" (dropdown menu showing "ESPAÑA"), "Capacidad:", and "Número Socios:". There is a small circular icon with a flag to the right of the name fields.
- Presidente y Entrenador:** Contains fields for "Presidente:" (value: PRUEBA) and "Entrenador:" (value: PRUEBA).
- Otros Datos:** Contains fields for "Filial:" (with a dropdown and "Borrar Filial" button), "Presupuesto:", "Año fundación:", "Patrocinador:", and "Indumentaria:".

At the bottom of the form, there are three checkboxes with red circles numbered 1, 2, and 3 next to them:

- 1: Generar EQ96XXXX.DBC ☐
- 2: Usar nombre de equipo para genera el archivo DBC ☐
- 3: Usar formato 5.0 al guardar el archivo ☐

Below these checkboxes, there is a legend:

- Campos obligatorios
- Campos opcionales (el programa generará unos estándar)

The bottom of the window features a row of buttons: "Cerrar", "Seleccionar Escudo", "Importar Equipo WEB", "Cargar DBC (Formato 5.0)", "Cargar DBC", and "Guardar".

Para guardar el fichero tendremos las siguientes opciones.

1: Generar EQ96XXXX.DBC: Si marcamos esta opción el archivo se generará con el nombre "EQ96" en lugar de "EQ97".

2: Usar nombre de equipo para generar el archivo DBC: Si marcamos esta opción se guardará el archivo usando el nombre real del equipo en lugar de "EQ97XXXX.DBC"

3: Usar formato 5.0 al guardar el archivo: Si marcamos esta opción se guardará un archivo DBC respetando el formato de las versiones PCF 5.0.

En la parte superior podemos ver los campos de los punteros. Estos campos no son editables. Si están vacíos se guardará el fichero DBC con el nombre EQ970000.DBC, y los para los punteros de los jugadores se utilizarán de forma consecutiva desde el número 1.

Si pulsamos en el botón con los “...” se mostrará una ventana en la que podremos seleccionar un equipo. En esta ventana se muestran los equipos originales del archivo PKF cargado al inicio. En dicha ventana podremos buscar un equipo por nombre.

Al seleccionar un equipo se mostrará:

1: el puntero decimal

2: el puntero hexadecimal

3: el nombre del equipo y el nombre del fichero DBC que resultará al guardar

4: los punteros de jugadores que se utilizarán. Se reservan 49 punteros para cada equipo, empezando en el primer equipo (Barcelona) que se reservan los punteros del 1 al 50, para el segundo equipo (Deportivo) del 51 al 100, y así hasta el último equipo.

IMPORTANTE: Al cargar un fichero, se intenta buscar el puntero entre la lista de equipos originales cargados (archivo PKF). Si por lo que fuese no se encuentra el puntero y se guarda de nuevo el fichero DBC se sobrescribirán los punteros de jugadores. Ejemplo: Si tienes un fichero EQ970004.DBC al cargarlo se realizará la búsqueda de cuál es el equipo que tiene el puntero “0004” decimal. Resultará el Real Madrid, con lo que se rellenarán los campos correspondientes y los punteros de jugadores serán los mismos, es decir, del 151 al 200. Si el archivo que cargamos se llama EQ979999.DBC, no se encontrará ningún equipo con puntero decimal “9999” por lo que los punteros de jugadores que se utilizarán al guardar este fichero serán del 1 al 50.

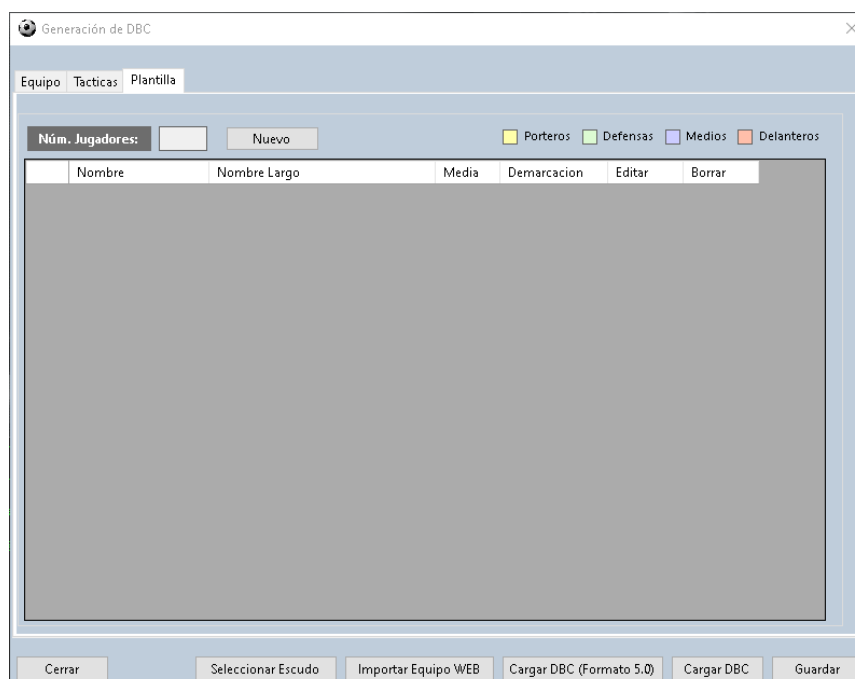
5.2.2. Pestaña de Tácticas



Desde aquí podremos editar la táctica que utilizará el equipo. Por defecto, si no seleccionamos nada se guarda lo que se muestra en la captura.

5.2.3. Pestaña Plantilla

Desde esta pestaña podremos consultar la plantilla de jugadores que hay en el archivo DBC además de crear un jugador nuevo.



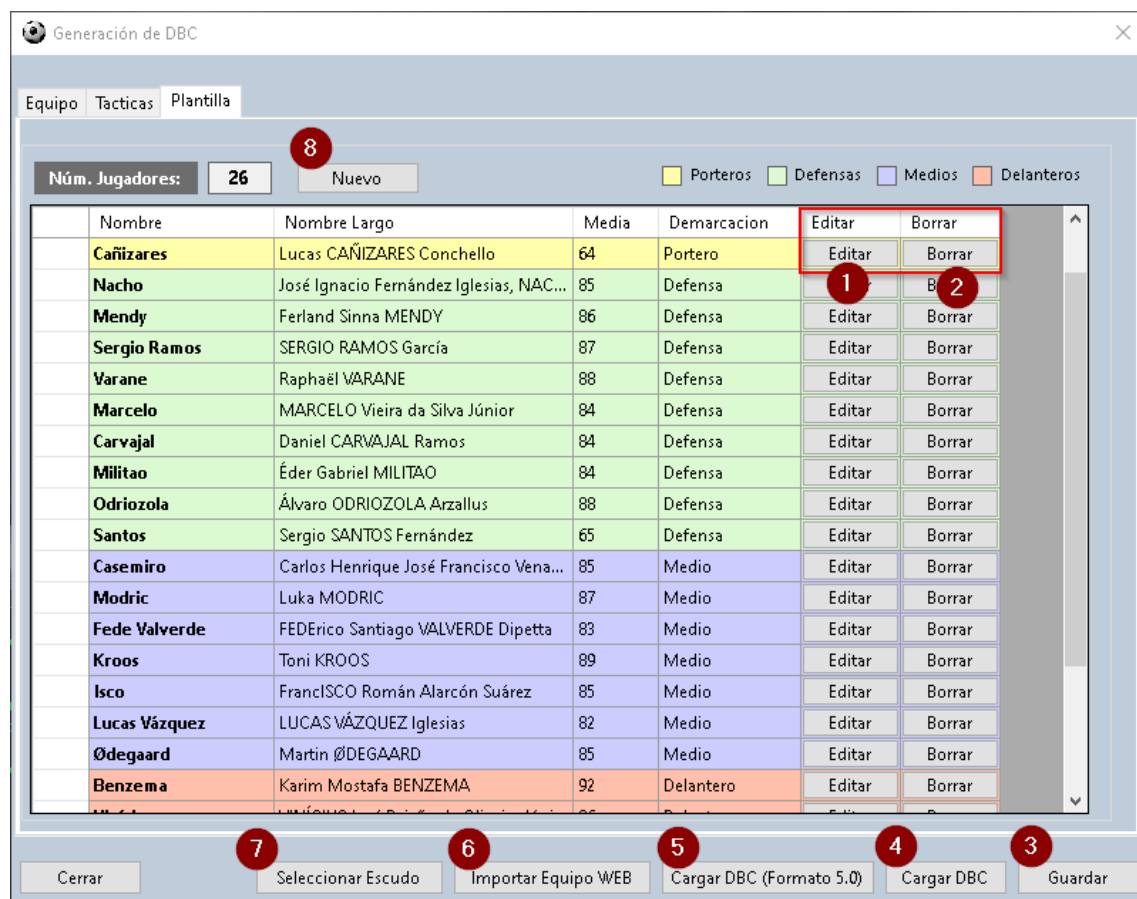
La lista de jugadores se ordenará por demarcación, siguiendo este orden: primero los porteros, después los defensas, los medios y por último los delanteros. Pulsando el botón “Nuevo” accederemos a la pantalla de creación de jugadores.

En la lista podremos consultar el nombre corto del jugador, el nombre largo del jugador, la media global, la demarcación, podremos acceder a la edición de sus datos y borrarlo de la plantilla.

IMPORTANTE: Debido a la ordenación de los jugadores en la lista si tenemos un equipo con 25 jugadores con sus respectivos punteros, y añadimos un portero, se recalcularán los punteros de los 26 jugadores (ya que se ha incrustado un jugador en medio de otros ya existentes). Hay que tener esto en cuenta por si tenemos fotos de jugadores asociados a punteros de equipos ya guardados. Por eso lo mejor es dejar la edición de las fotos para cuando se tengan todos los equipos perfectamente actualizados.

5.3. Acciones que se pueden realizar

Desde la pantalla de edición de equipos se pueden realizar las siguientes acciones



1: Editar las características de un jugador de la plantilla. Al pulsar este botón se accede a la pantalla de edición de jugador.

2: Borrar un jugador de la plantilla.

3: Guardar un archivo DBC.

4: Cargar un archivo DBC (con formato 6.0). Se muestra un cuadro de diálogo en el que se podrá seleccionar un fichero DBC.

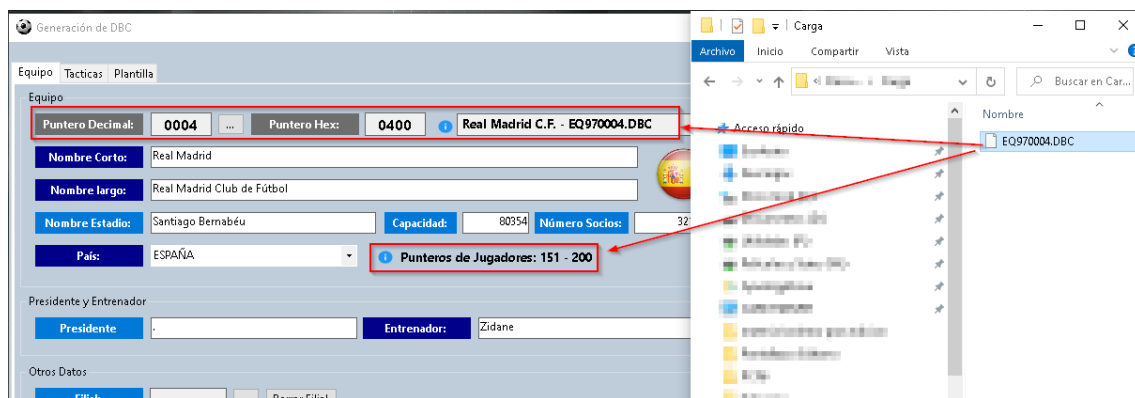
5: Cargar n archivo DBC (con formato 5.0). Se muestra un cuadro de diálogo en el que se podrá seleccionar un fichero DBC.

6: Importar información desde la web. Al pulsar este botón se accede a la pantalla de importar información.

7: Seleccionar una imagen de escudo para el equipo. Se muestra un cuadro de diálogo en el que se podrá seleccionar un fichero DBC.

8: Añadir un nuevo jugador a la plantilla. Al pulsar este botón se accede a la pantalla de edición de jugador.

Ejemplo: Al cargar el fichero “EQ970004.DBC” se busca en los equipos originales y se encuentra al Real Madrid:




De esta forma nos desentendemos de la gestión de los punteros, simplemente hay que ser un poco organizados con la edición y el editor se encarga del resto.


6. Edición de Jugadores

Podremos editar cualquier jugador contenido en un fichero DBC. Para editar a un jugador hay que cargar primero el archivo DBC y desde la pestaña plantilla presionar el botón “Editar” correspondiente la fila que contiene el jugador que queremos editar.

Editando a Courtois

Puntero:	0091	Puntero Hex:	5B00
Nombre corto:	Courtois	Nombre largo:	Thibaut Nicolas Marc COURTOIS
Altura:	199	Peso:	96
Fecha nacimiento:	11	5	1992
Color de pelo:	Castaño	Color de piel:	Blanco
Dorsal:	1	Slot:	1
Nacionalidad:	BELGICA		
País Nacimiento:	BELGICA	Lugar Nacimiento:	Bree (Bélgica)

Roles



Demarcación: Portero
Roles Seleccionados:
 Portero

Medias

Velocidad 86	Resistencia 84	Agresividad 82	Calidad 92	Remate 13	Media 86
Regate 14	Pase 21	Tiro 25	Entradas 18	Portero 86	

☒ Campos obligatorios

Cerrar Seleccionar Foto Guardar

Los primeros campos corresponden al puntero del jugador. Esto sólo saldrá si el jugador ya está grabado previamente en el archivo DBC. Si estamos creando un jugador nuevo estos campos siempre estarán vacíos. Los punteros se le asignarán al jugador a la hora de guardar el archivo, teniendo las siguientes opciones:

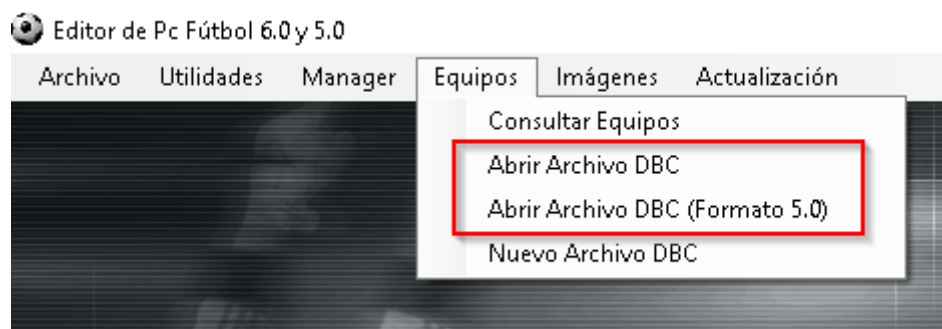
- Se ha seleccionado un equipo para guardar el archivo DBC: Se utilizarán los punteros correspondientes para ese equipo (asignados por el editor de forma automática). Por ejemplo, para el Madrid los punteros son del 151 al 200.
- No se ha seleccionado un equipo para guardar el archivo DBC: Se utilizarán los punteros desde el 1 al 50.

Del resto de datos sólo serán obligatorios para generar al jugador los marcados en azul oscuro. El resto de datos los asigna el editor de forma genérica.

Para la generación de las medias, se puede escribir la media total del jugador y el editor se encargará de generar las medias individuales. Si se deja vacío el campo de media total del jugador, aunque esté marcado en azul, el editor genera una media aleatoria.

7. Abrir Archivo DBC (Formato 5.0 y 6.0)

Desde estas opciones de menú podremos abrir directamente archivos DBC sin pasar por la pantalla de Generar DBC. Si la carga es correcta se mostrará el equipo en la pantalla de Generación de DBC para proceder con la edición.



8. Importar información desde la WEB

Al pulsar en el botón “Importar Equipo WEB” del formulario de Generación de DBC se nos mostrará la siguiente pantalla, desde la cual podremos:

The screenshot shows a window titled 'Elegir los jugadores de la plantilla para el equipo'. It contains several input fields and buttons, with numbered annotations (1-4) pointing to specific elements:

- 1** points to the 'Web:' dropdown menu, which currently shows 'www.footballsquads.co.uk' selected.
- 2** points to the 'URL:' text input field.
- 3** points to the 'Generar Medias:' radio button group, which includes options: 'Entre 60 y 75', 'Entre 70 y 85', 'Entre 75 y 85' (selected), and 'Entre 80 y 90'.
- 4** points to the 'Importar Imágenes' checkbox, which is currently unchecked.

Below these fields is a table with the following headers: 'Nombre', 'Nombre Largo', 'Media', 'Nacionalidad', 'Demarcacion', and 'Borrar'. The table body is currently empty.

At the bottom of the window, there are additional input fields for 'Nombre:', 'Nombre largo:', 'Entrenador:', 'Estadio:', 'Capacidad:', and 'Año:', followed by an 'Aceptar' button.

1: Seleccionar la web desde la que vamos a intentar importar los datos. Actualmente el editor importa información desde las siguientes webs:

www.footballsquads.com.uk

www.sofifa.com

www.bdfutbol.com

Nota: Sólo desde las 2 últimas se podrán descargar imágenes de jugadores y escudos.

2: Introducir la URL del equipo que queremos actualizar.

3: Seleccionar el nivel de media que tendrán los jugadores. Para la actualización desde sofifa.com no se tendrá en cuenta ya que desde esta página podemos importar la media del jugador.

4: Intentar descargar las fotos de los jugadores y escudo del equipo. Los archivos de imagen descargados se dejarán dentro de la ruta "\\Imágenes\\Actualizacion \" + nombre largo del equipo.

Si todo ha ido bien, se mostrarán los resultados en pantalla

Elegir los jugadores de la plantilla para el equipo

Web: ☒ www.footballsquads.co.uk ☐ www.sofifa.com ☐ www.bdfutbol.com

URL: ☐ Importar Imágenes

Generar Medias: ☐ Entre 60 y 75 ☐ Entre 70 y 85 ☒ Entre 75 y 85 ☐ Entre 80 y 90

1	Nombre	Nombre Largo	Media	Nacionalidad	Demarcacion	Borrar
	Gabriel	GABRIEL	79	BRASIL	Defensa	Borrar
	Holding	Rob HOLDING	83	INGLATERRA	Defensa	Borrar
	Soares	Cedric SOARES	77	PORTUGAL	Defensa	Borrar
	Mustafi	Shkodran MUSTAFI	82	ALEMANIA	Defensa	Borrar
	Chambers	Calum CHAMBERS	79	INGLATERRA	Defensa	Borrar
	Mari	Pablo MARI	80	ESPAÑA	Defensa	Borrar
	Luiz	David LUIZ	76	BRASIL	Defensa	Borrar
	Kolasinac	Sead KOLASINAC	76	BOSNIA	Defensa	Borrar
	Saka	Bukayo SAKA	77	INGLATERRA	Medio	Borrar
	Ceballos	Dani CEBALLOS	81	ESPAÑA	Medio	Borrar
	Ozil	Mesut OZIL	79	ALEMANIA	Medio	Borrar
	Willian	WILLIAN	80	BRASIL	Medio	Borrar
	Niles	Ainsley Maitland-NILES	80	INGLATERRA	Medio	Borrar
	Partey	Thomas PARTEY	75	GHANA	Medio	Borrar
	Elneny	Mohamed ELNENY	83	EGIPTO	Medio	Borrar
	Willock	Joe WILLOCK	79	INGLATERRA	Medio	Borrar
	Rowe	Emile Smith ROWE	80	INGLATERRA	Medio	Borrar
	Xhaka	Granit XHAKA	75	SUIZA	Medio	Borrar
	Lacazette	Alexandre LACAZETTE	82	FRANCIA	Delantero	Borrar
	Aubameyang	Pierre-Emerick AUBAMEYANG	82	GABON	Delantero	Borrar
	Pepe	Nicolas PEPE	85	COSTA DE MARFIL	Delantero	Borrar
	Nelson	Reiss NELSON	76	INGLATERRA	Delantero	Borrar

2 Nombre: Nombre largo: Entrenador:

Estadio: Capacidad: Año: Aceptar 4

En el que podremos ver:

1: Datos de la plantilla importada

2: Datos del equipo importado (nombre, nombre largo, entrenador, estadio, capacidad, año de fundación)

3: Podremos borrar algún jugador de la importación para no incluirlo en la plantilla que llevará el equipo.

4: Con el botón aceptar traspasamos los datos de esta pantalla a la pantalla de Generación de DBC para su posterior edición o guardado.

IMPORTANTE: Las fotos quedan almacenadas en el directorio “\Imágenes\Actualizacion\Nombre_Largo_Equipo\” con el nombre largo de cada jugador. Por ejemplo, para el Arsenal, desde SOFIFA.COM (<https://sofifa.com/team/1/arsenal/>)

The screenshot displays the 'Elegir los jugadores de la plantilla para el equipo' (Choose players for the team) window. On the left, a table lists players with columns for Nombre, Nombre Largo, Media, Nacionalidad, and Demarcación. A red box highlights the 'Nombre Largo' column. Below the table, form fields for 'Nombre', 'Nombre largo', 'Entrenador', 'Estadio', 'Capacidad', and 'Año' are visible. On the right, a file explorer window shows the directory 'Imágenes > Actualizacion > Arsenal', displaying a grid of generated player photos with filenames like 'Ainsley Maitland-Niles.bmp' and 'Alexandre Lacazette.bmp'. A red arrow points from the 'Nombre Largo' column in the table to the corresponding photo in the file explorer.

Nombre	Nombre Largo	Media	Nacionalidad	Demarcación
Leno	Bernd Leno	35	ALEMANIA	Portero
Runarsson	Runar Alex Runarsson	70	ISLANDIA	Portero
Macey	Matt Macey	35	INGLATERRA	Portero
Moruno	Hector Bellerin Moruno	79	ESPAÑA	Defensa
Holding	Rob Holding	76	INGLATERRA	Defensa
Magalhaes	Gabriel dos S. Magalhaes	79	BRASIL	Defensa
Tierney	Kieran Tierney	78	ESCOCIA	Defensa
Marinho	David Luiz Moreira Marinho	70	BRASIL	Defensa
Soares	Cedric Ricardo Alves Soares	76	PORTUGAL	Defensa
Villar	Pablo Mari Villar	75	ESPAÑA	Defensa
Chambers	Calum Chambers	75	INGLATERRA	Defensa
Saliba	William Saliba	74	FRANCIA	Defensa
Mustafi	Shkodran Mustafi	78	ALEMANIA	Defensa
Papastathopoulos	Sokratis Papastathopoulos	78	GRECIA	Defensa
Olowu	Joseph Olowu	77	INGLATERRA	Defensa
Partey	Thomas Partey	34	GHANA	Medio
Elneny	Mohamed Elneny	77	EGIPTO	Medio
Silva	Willian Borges da Silva	31	BRASIL	Medio
Saka	Bukayo Saka	76	INGLATERRA	Medio
Pepe	Nicolas Pepe	31	COSTA DE MARFIL	Medio
Xhaka	Granit Xhaka	79	SUIZA	Medio
Fernandez	Daniel Ceballos Fernandez	79	ESPAÑA	Medio

Una vez acabada la importación de datos vemos como se generan las fotos con el nombre largo de cada jugador. Las imágenes quedarán en este directorio hasta que el usuario lo desee. Pero al realizar el guardado del archivo DBC el programa busca en este directorio por nombre largo de jugador y si hay coincidencia genera la foto correspondiente al jugador, es decir la foto teniendo en cuenta su puntero de guardado.

En este ejemplo, una vez pulsado el botón de aceptar vemos como se ha traspasado la información a la pantalla de Generación de DBC:

Generación de DBC

Equipo | Tácticas | Plantilla

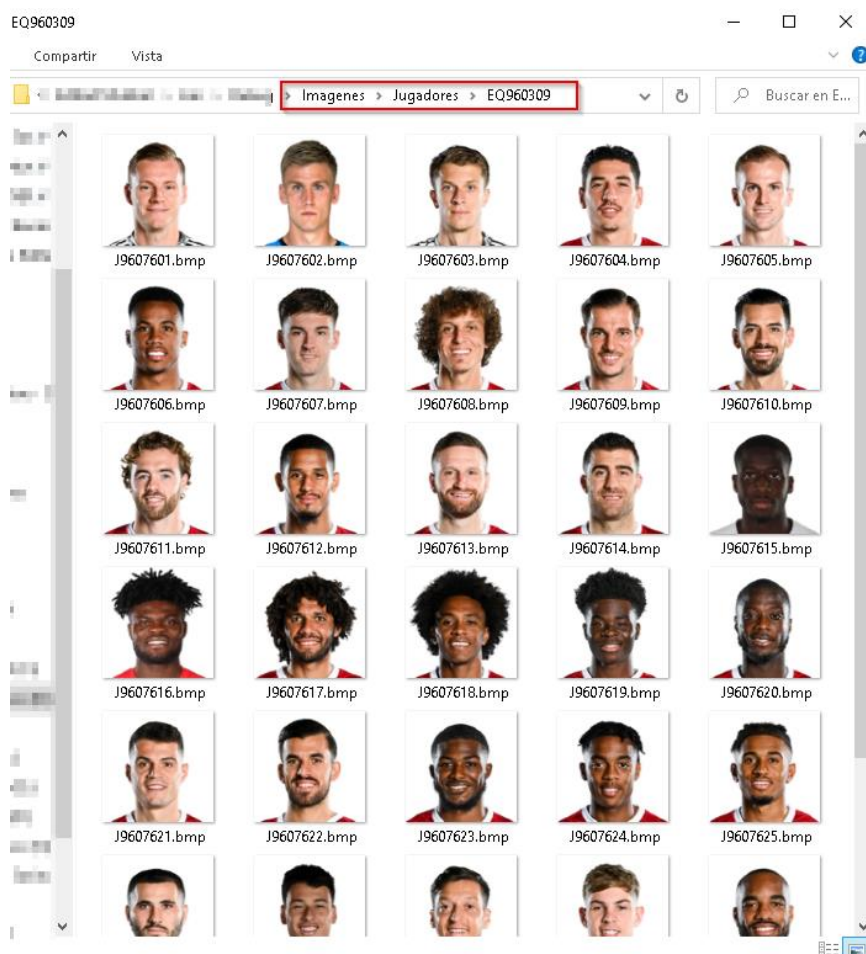
Núm. Jugadores: **33** Nuevo

Porteros Defensas Medios Delanteros

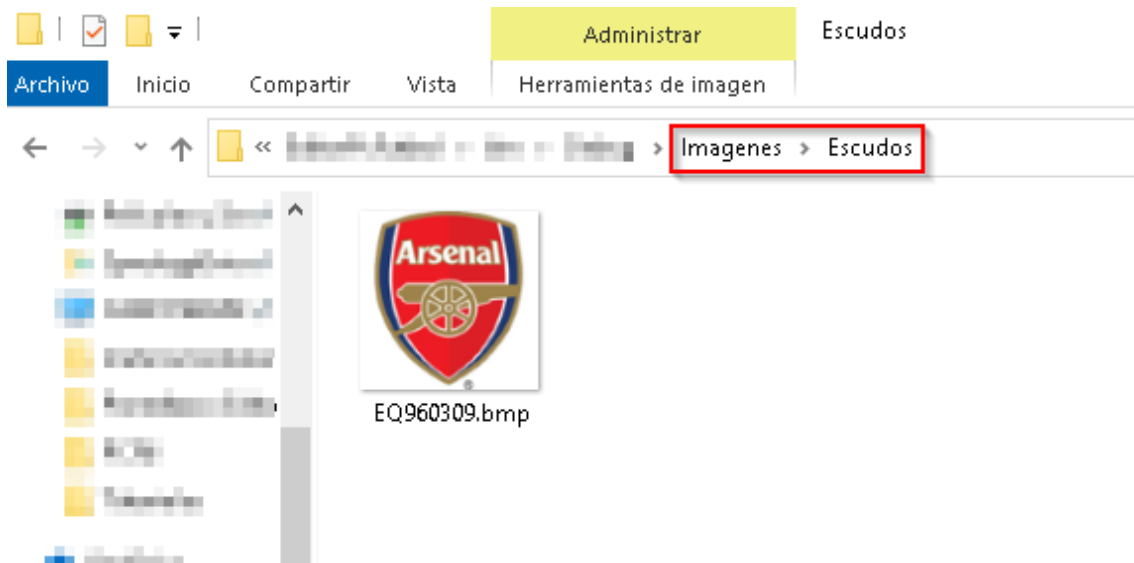
	Nombre	Nombre Largo	Media	Demarcacion	Editar	Borrar
▶	Leno	Bernd Leno	85	Portero	Editar	Borrar
	Runarsson	Runar Alex Runarsson	70	Portero	Editar	Borrar
	Macey	Matt Macey	65	Portero	Editar	Borrar
	Moruno	Hector Bellerin Moruno	79	Defensa	Editar	Borrar
	Holding	Rob Holding	76	Defensa	Editar	Borrar
	Magalhaes	Gabriel dos S. Magalhaes	79	Defensa	Editar	Borrar
	Tierney	Kieran Tierney	78	Defensa	Editar	Borrar
	Marinho	David Luiz Moreira Marinho	80	Defensa	Editar	Borrar
	Soares	Cedric Ricardo Alves Soares	76	Defensa	Editar	Borrar
	Villar	Pablo Mari Villar	75	Defensa	Editar	Borrar
	Chambers	Calum Chambers	75	Defensa	Editar	Borrar
	Saliba	William Saliba	74	Defensa	Editar	Borrar
	Mustafi	Shkodran Mustafi	78	Defensa	Editar	Borrar
	Papastathopoulos	Sokratis Papastathopoulos	78	Defensa	Editar	Borrar
	Olowu	Joseph Olowu	57	Defensa	Editar	Borrar
	Partey	Thomas Partey	84	Medio	Editar	Borrar
	Elneny	Mohamed Elneny	77	Medio	Editar	Borrar
	Silva	William Borges da Silva	81	Medio	Editar	Borrar

Cerrar Seleccionar Escudo Importar Equipo WEB Cargar DBC (Formato 5.0) Cargar DBC **Guardar**

Una vez presionado el botón de guardar, además de generar el archivo DBC correspondiente se generan los archivos de foto de jugadores:

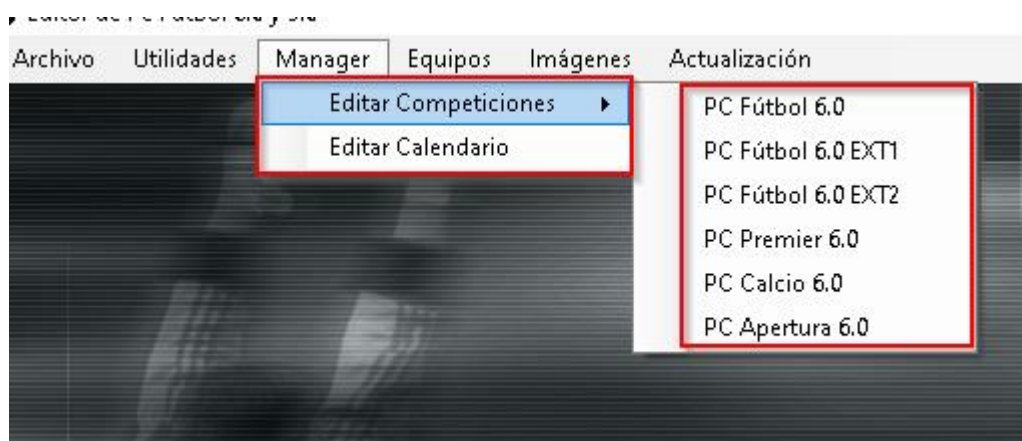


Y lo mismo para el escudo:



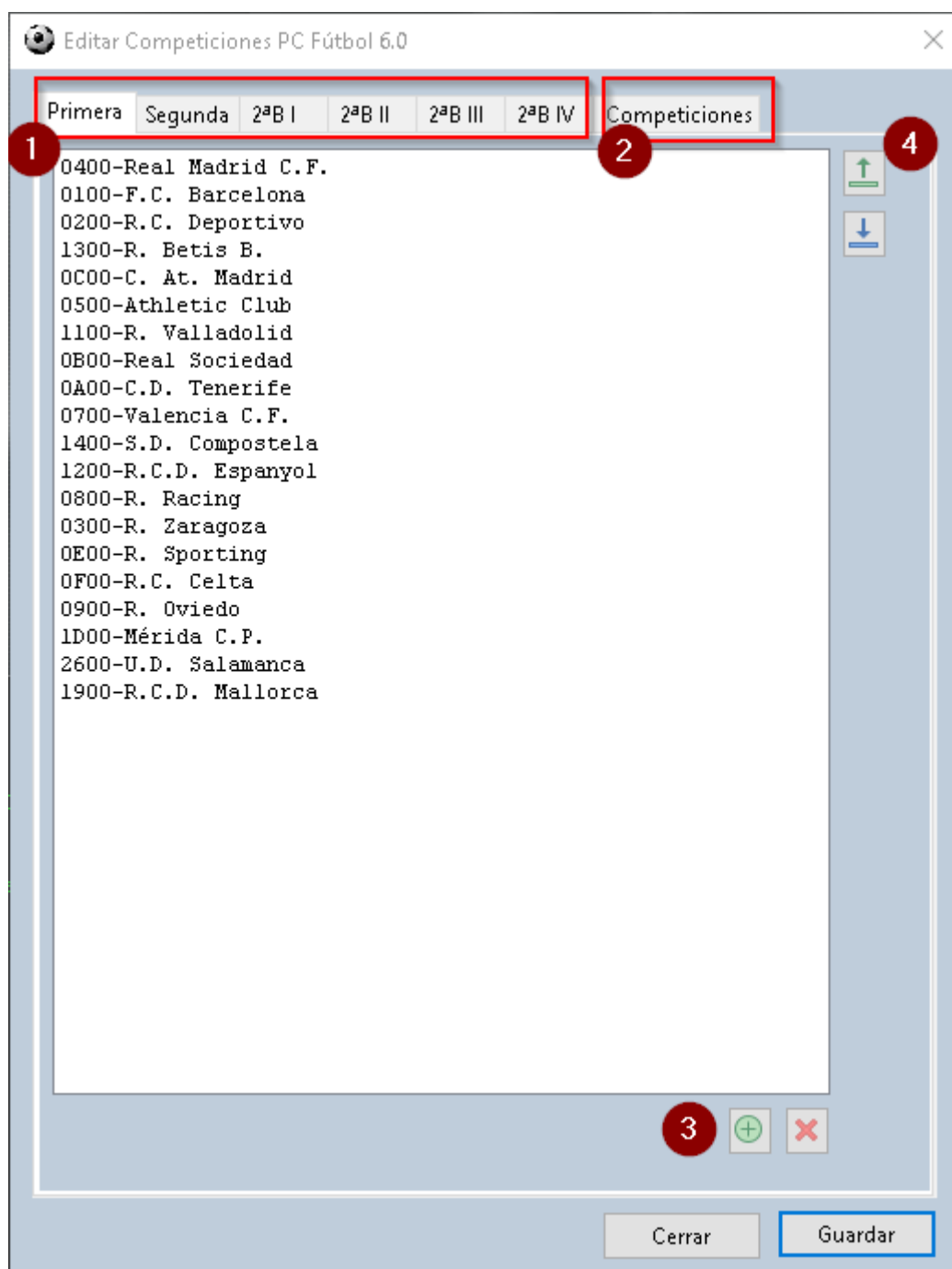
9. Edición de competiciones

Podremos editar los equipos presentes en las competiciones de liga correspondientes a los manager.exe de cada versión soportada por el editor. Además de las competiciones internacionales. La forma de editar los equipos es directamente sobre los offsets de la posición hexadecimal en la que están los bytes correspondientes a los equipos, es decir, no se hace una búsqueda si no que en el editor están definidas las posiciones de los equipos y simplemente se reemplazan unos equipos con otros. Esto permite abrir cualquier manager.exe editado previamente por otro usuario.



Al seleccionar una de las versiones el editor nos pedirá que indiquemos un archivo manager.exe para leerlo y presentarnos los equipos en pantalla.

Para PC Fútbol 6.0:



En esta pantalla podremos:

- 1: Editar los equipos de las divisiones correspondientes a España.
- 2: Editar las competiciones definidas en el archivo manager.exe (equipos que juegan la supercopa, la intercontinental, la champions, etc...)
- 3: Añadir y eliminar equipos de las divisiones. Al pulsar añadir se mostrará un panel para buscar un equipo.
- 4: Subir o bajar el orden del equipo dentro de la lista. Esto importa en la versión 6.0 y extensiones, en las demás da igual ya que el juego ordena los equipos de las divisiones por orden alfabético ascendente.

Si presionamos el botón de guardar el archivo con los nuevos cambios estará en la ruta “\Manager”

Para las competiciones tendremos la siguiente pantalla:

The screenshot shows a software window titled "Editar Competiciones PC Fútbol 6.0". At the top, there is a menu bar with tabs: "Primera", "Segunda", "2ªB I", "2ªB II", "2ªB III", "2ªB IV", and "Competiciones". The "Competiciones" tab is currently selected. Below the menu bar, the window is divided into several sections, each representing a different football competition. Each section contains a list of teams and their corresponding scores or identifiers.

Competición	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Copa de Europa	F.C. Barcelona	...	0100	Real Madrid C.F.
Copa de la UEFA	R.C. Deportivo	...	0200	C. At. Madrid
	R. Valladolid	...	1100	Athletic Club
Recopa	R. Betis B.	...	1300	
Supercopa España	F.C. Barcelona	...	0100	Real Madrid C.F.
Supercopa Europa	Borussia D.	...	9101	F.C. Barcelona
Copa Intercontinental	Borussia D.	...	9101	Cruzeiro

At the bottom right of the window, there are two buttons: "Cerrar" and "Guardar". The "Guardar" button is highlighted with a blue border.

Pulsando en los botones “...” podremos seleccionar otro equipo.

Lo mismo para el resto de versiones que se pueden seleccionar en el menú. Por ejemplo, para Argentina:

Editar Competiciones PC Apertura 6.0

Primera Segunda Tercera Competiciones

2923-River
2A23-San Lorenzo
2B23-Vélez
2C23-Argentinos Jrs.
2D23-Newell's
2E23-Belgrano
2F23-Lanús
3123-Rosario Central
3223-Gim. Esgrima (LP)
3323-Independiente
3423-Racing
3523-Boca
3623-Huracán
3723-Platense
3823-Gimnasia (J)
3923-Ferro
3B23-Colón
3C23-Estudiantes (LP)
4323-Talleres (Cba)
4623-Unión

↑
↓

+

×

Cerrar Guardar

Editar Competiciones PC Apertura 6.0

Primera Segunda Tercera Competiciones

Libertadores

River ... 2923 Vélez ... 2B23

Copa Intercontinental

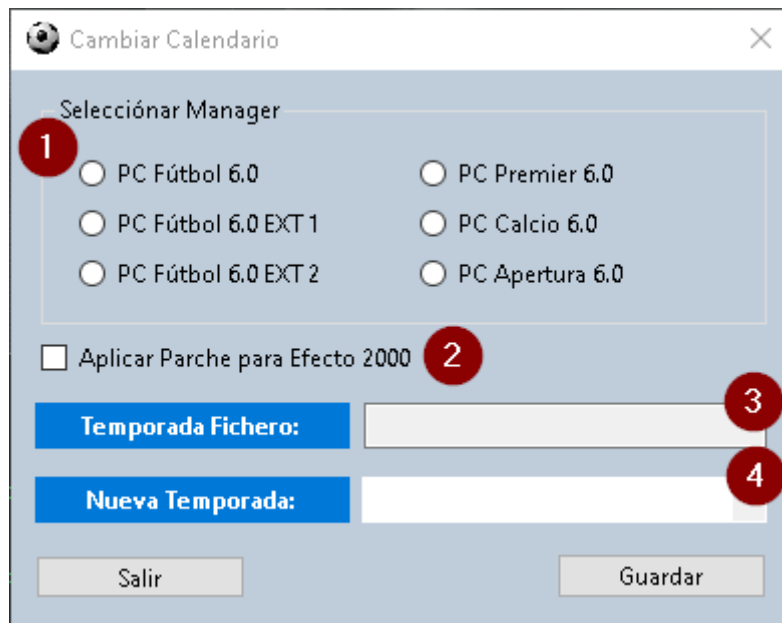
Real Madrid C.F. ... 0400 Vasco da Gama ... F10A

Cerrar Guardar

IMPORTANTE: Es necesario que para editar una versión del manager.exe estén cargados los equipos correspondientes a su archivo de equipos PKF.

10. Edición del Calendario

Podremos editar el calendario del juego, esto es, el año de comienzo del juego. Los juegos tienen fecha de comienzo 1997 o 1998.



Desde esta pantalla podremos:

- 1: Seleccionar el manager.exe sobre el que se quiere actualizar la fecha. Al seleccionar una versión el editor abrirá un cuadro de diálogo para que seleccionemos un archivo manager.exe.
- 2: Aplicar el parche para el efecto 2000
- 3: En este campo se mostrará la temporada que tiene el manager seleccionado. Esto es por si se carga un manager que ya esté editado por algún usuario.
- 4: Selección de la nueva temporada.

Si presionamos el botón de guardar el nuevo archivo manager.exe estará ubicado en la ruta “\Manager”.

NOTA: El efecto 2000 consiste en que el juego tenía un límite para las edades de los jugadores, de tal forma que si un jugador es nacido en años superiores al 2000 su fecha de nacimiento se determinaba de forma aleatorio sin respetar la fecha que se le asigna al jugador en la edición. La asignación es totalmente aleatoria, lo cual es un problema para jugadores nacidos más allá del 2000. Para ello hay que sustituir la cadena 6C070000760881FDD0070000 por 01000000760881FDFFFF0000, que es exactamente lo que hace el editor cuando se marca la opción de aplicar el parche para el efecto 2000.

11. Selección de Escudos

Para seleccionar el escudo de un equipo y que automáticamente se genere el escudo con el nombre correcto teniendo en cuenta el puntero del equipo se podrá hacer desde 2 lugares:

Desde la pantalla de Generación de archivos DBC

Generación de DBC

Equipo | Tácticas | Plantilla

Equipo

Puntero Decimal: 0004 ... Puntero Hex: 0400 Real Madrid C.F. - EQ970004.DBC

Nombre Corto: Real Madrid

Nombre largo: Real Madrid Club de Fútbol

Nombre Estadio: Santiago Bernabéu Capacidad: 80354 Número Socios: 321416

País: ESPAÑA Punteros de Jugadores: 151 - 200

Presidente y Entrenador

Presidente: Entrenador: Zidane

Otros Datos

Filiales: ... Borrar Filial

Presupuesto: 9600 Año fundación: 1902

Patrocinador: Indumentaria: Adidas

Campos obligatorios

Campos opcionales (el programa generará unos estándar)

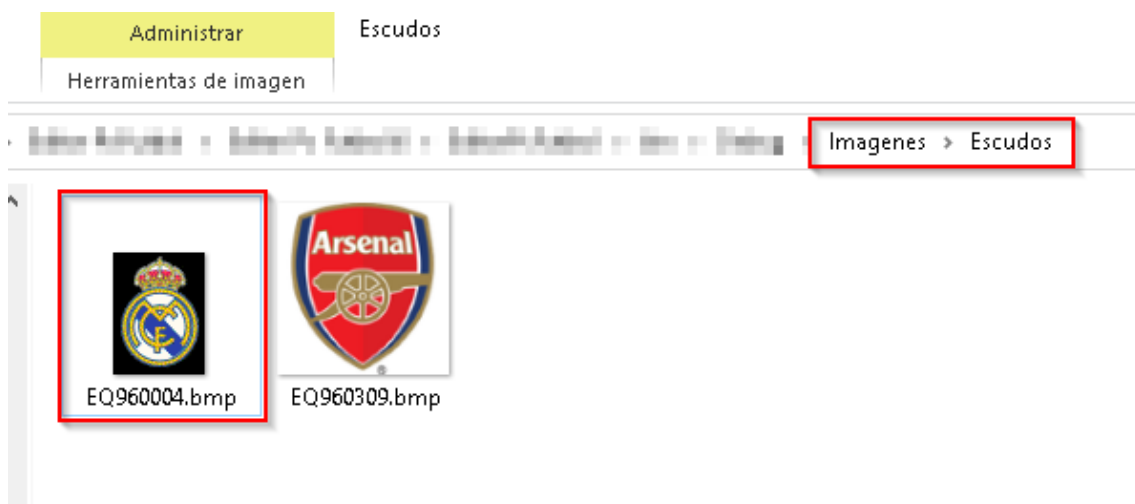
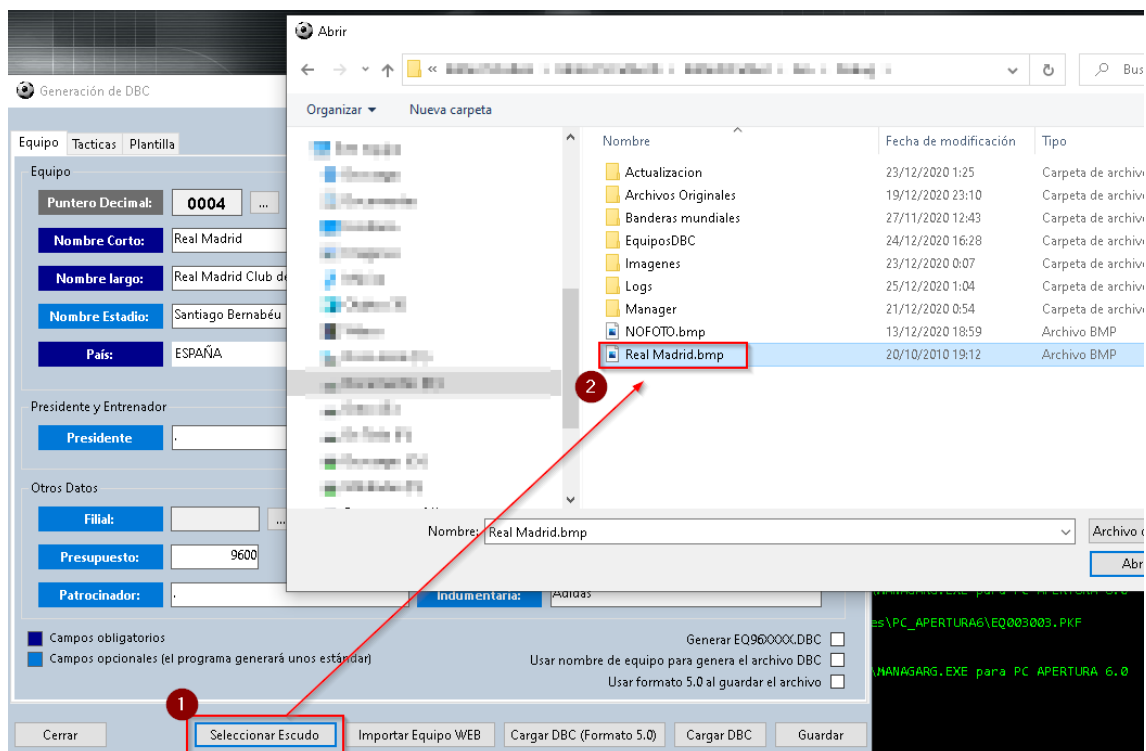
Generar EQ960000.DBC

Usar nombre de equipo para genera el archivo DBC

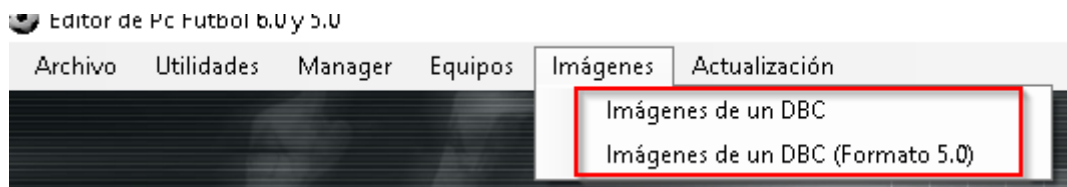
Usar formato 5.0 al guardar el archivo

Cerrar Seleccionar Escudo Importar Equipo WEB Cargar DBC (Formato 5.0) Cargar DBC Guardar

Al presionar en el botón “Seleccionar Escudo” se abrirá un cuadro de diálogo para escoger el archivo de imagen que contiene el escudo. Una vez seleccionado se generará el archivo dentro de la ruta “\Imágenes\Escudos” con el nombre correcto teniendo en cuenta el puntero del equipo:



La otra forma es seleccionar el escudo desde la propia pantalla de edición de imágenes



Desde este menú se podrán abrir archivos DBC tanto en formato 6.0 como en 5.0. Una vez cargado el fichero se mostrará la información de la plantilla de jugadores.

Generación de Imágenes

Puntero Decimal: 0004

Nombre Corto: Real Madrid

	Puntero	Nombre	Nombre Largo	Media	Demarcacion	Foto
▶	0091	Courtois	Thibaut Nicolas Marc COURTOIS	86	Portero	Foto
	0102	Lunin	Andriy Oleksiyovych LUNIN	74	Portero	Foto
	0114	Cañizares	Lucas CAÑIZARES Conchello	64	Portero	Foto
	0092	Nacho	José Ignacio Fernández Iglesias, NAC...	85	Defensa	Foto
	0093	Mendy	Ferland Sinna MENDY	86	Defensa	Foto
	0094	Sergio Ramos	SERGIO RAMOS García	87	Defensa	Foto
	0095	Varane	Raphaël VARANE	88	Defensa	Foto
	0103	Marcelo	MARCELO Vieira da Silva Júnior	84	Defensa	Foto
	0107	Carvajal	Daniel CARVAJAL Ramos	84	Defensa	Foto
	0108	Militao	Éder Gabriel MILITAO	84	Defensa	Foto
	0109	Odrizola	Álvaro ODRIOZOLA Arzallus	88	Defensa	Foto
	0115	Santos	Sergio SANTOS Fernández	65	Defensa	Foto
	0096	Casemiro	Carlos Henrique José Francisco Vena...	85	Medio	Foto
	0097	Modric	Luka MODRIC	87	Medio	Foto
	0098	Fede Valverde	FEDERICO Santiago VALVERDE Dipetta	83	Medio	Foto
	0099	Kroos	Toni KROOS	89	Medio	Foto
	0104	Isco	FrancISCO Román Alarcón Suárez	85	Medio	Foto
	0105	Lucas Vázquez	LUCAS VÁZQUEZ Iglesias	82	Medio	Foto
	0110	Ødegaard	Martin ØDEGAARD	85	Medio	Foto
	0100	Benzema	Karim Mostafa BENZEMA	92	Delantero	Foto
	0101	Vinicius	VINÍCIUS José Paixão de Oliveira Júni...	86	Delantero	Foto
	0106	Asensio	Marco ASENSIO Willemsen	88	Delantero	Foto
	0111	Jovic	Luka JOVIC	81	Delantero	Foto

Cerrar
Generar Foto Estándar
Generar Escudo

De la misma manera que antes, al presionar en “Generar Escudo” se mostrará un cuadro de diálogo para poder buscar el archivo de imagen que contiene el escudo.

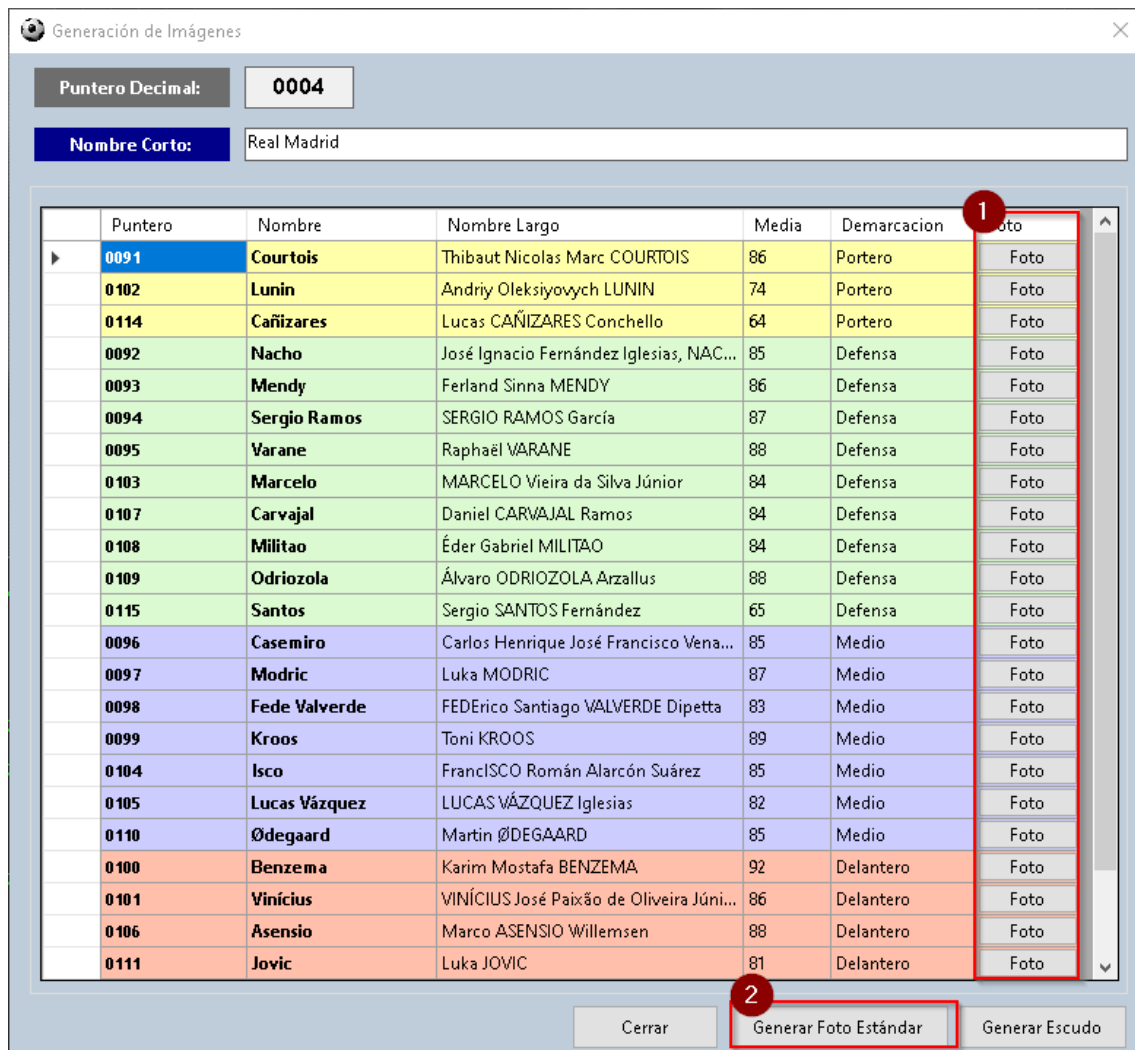
IMPORTANTE: Los archivos generados no valen para poner en la carpeta del juego directamente. Esto es porque no contienen la paleta de colores a 256. Hay que pegarlos sobre una foto que sí funcione en el juego para que adquiera la paleta correcta. En próximas versiones del editor intentaré que las imágenes generadas contengan la paleta de colores correcta para pc fútbol.

12. Selección de Fotos de jugadores

Para realizar la selección de fotos de jugadores, y que automáticamente se generen los ficheros teniendo en cuenta los punteros de los jugadores podremos hacer lo siguiente:

Desde la pantalla de edición de jugador si presionamos el botón “Seleccionar Foto” se mostrará un cuadro de diálogo en el que podremos seleccionar la foto del jugador.

seleccionar una foto para cada jugador. El procedimiento es el mismo, se presiona el botón y se muestra un cuadro de diálogo en el que se podrá seleccionar una foto. Una vez seleccionada se guardará en el directorio “\Imágenes\Jugadores”.

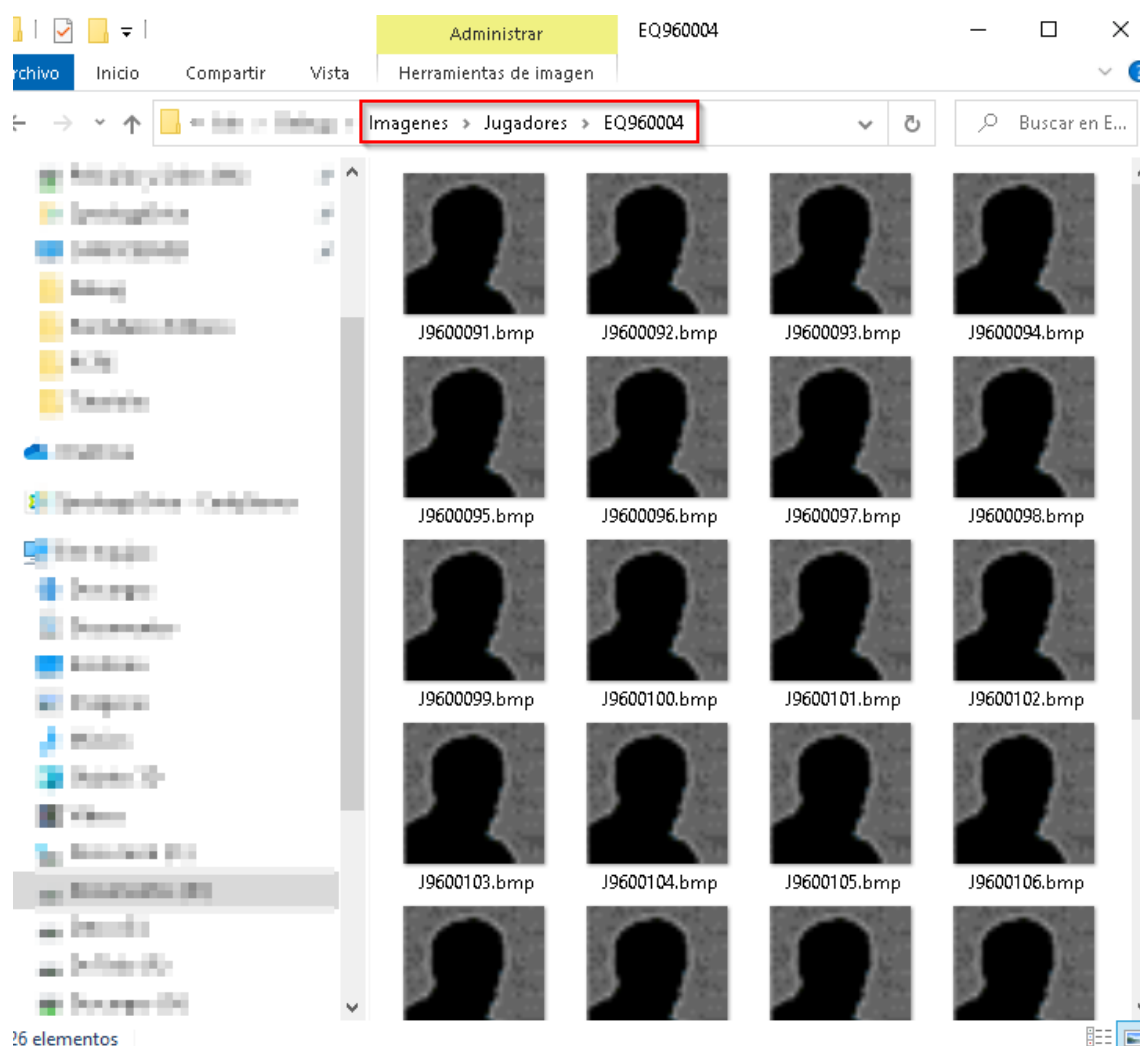


1: Se abrirá un cuadro de diálogo en el que podremos seleccionar una foto para el jugador correspondiente a la fila pulsada.

2: Pulsando el botón “Generar Foto Estándar” se generará de forma automática una foto estándar para todos los jugadores de la plantilla. La particularidad de esta foto es que ya tiene incorporada la paleta de 256 colores de pc fútbol, con lo que basta con copiar los ficheros generados en el directorio del juego para que las fotos se vean correctamente.

La foto estándar es el archivo “NOFOTO.bmp” que se encuentra en la raíz del programa.





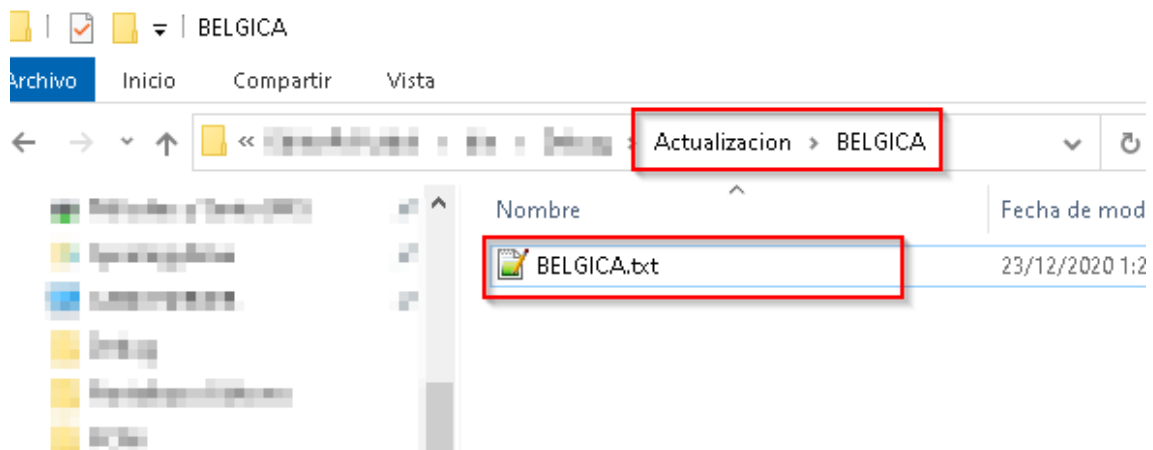
13. Actualización masiva desde una web

Uno de los puntos fuertes del editor es poder realizar actualizaciones masivas por lotes de cada liga de forma individual. Para ello seleccionaremos la opción Actualización del menú:



Esto nos abrirá la siguiente pantalla en la cual podremos configurar la actualización:

Dentro de cada directorio tendremos el archivo que contiene los equipos, por ejemplo para Bélgica:



2: Selección de la web desde la cual se va a actualizar de forma masiva.

3: Opciones de actualización

Generar EQ96XXXX.DBC: Si marcamos esta opción el archivo DBC se generará con el nombre “EQ96” en lugar de “EQ97”.

Usar nombre de equipo para generar el archivo DBC: Si marcamos esta opción se guardará el archivo usando el nombre real del equipo en lugar de “EQ97XXXX.DBC”

Usar formato 5.0 al guardar el archivo: Si marcamos esta opción se guardará un archivo DBC respetando el formato de las versiones PCF 5.0.

Intentar descargar las fotos de los jugadores y escudo del equipo. Los archivos de imagen descargados se dejarán dentro de la ruta “\Imágenes\Actualizacion \” + nombre largo del equipo. Los archivos de imágenes y escudos con los punteros de jugadores y equipos estarán en la ruta “\Imágenes\Jugadores” y “\Imágenes\Escudos”.

13.1. Estructura del fichero de liga

Los ficheros generados para realizar la actualización de forma masiva tienen una estructura que debemos conocer para poder realizar la edición de equipos.



1: Puntero decimal del equipo. Necesario para generar el archivo DBC de forma automática. No deberíamos tocar este dato.

2: Nombre del equipo original del juego. Necesario por si se marca la opción de guardar los ficheros con el nombre del equipo. No deberíamos tocar este dato.

3: Intervalo de medias que queremos que tengan los jugadores. Este dato lo podemos tocar, tanto la cota inferior como la superior.

4: Puntero desde el que se generarán los jugadores. Necesario para saber desde qué número asignar punteros y para la generación de fotos (si se ha marcado la opción). No debemos tocar este dato.

5: Dirección web desde la que se desea actualizar la plantilla.

Podemos editar un archivo entero, para poner las medias y las url de las webs y actualizar esa liga. Por ejemplo, para Bélgica:

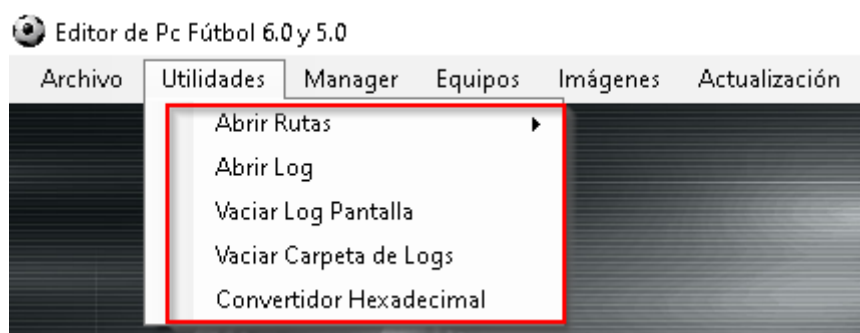
```
0851|Anderlecht|75|85|12551|https://sofifa.com/team/229/rsc-anderlecht/  
0852|Brujas|75|85|12601|https://sofifa.com/team/231/club-brugge-kv/  
0853|S. Lieja|75|85|12651|https://sofifa.com/team/232/standard-de-liege/  
0854|Lierse|75|85|12701|https://sofifa.com/team/673/krc-genk/  
0856|G. Ekeren|75|85|12751|https://sofifa.com/team/674/kaa-gent/  
0862|Harelbeke|75|85|12801|https://sofifa.com/team/230/royal-antwerp-fc/  
0863|R. Antwerp|75|85|12851|https://sofifa.com/team/670/sporting-de-charleroi/  
0865|Sint Truid.|75|85|12901|https://sofifa.com/team/110724/kv-mechelen/  
0866|Mouscron|75|85|12951|https://sofifa.com/team/15005/sv-zulte-waregem/
```

Adicionalmente tenemos un botón para ver el LOG de errores y avisos.

Si un fichero de una misma liga tiene direcciones web de las 3 webs admitidas por el editor tendremos que realizar 3 veces el proceso de actualización, seleccionando una web para cada actualización. El editor comprueba que si has seleccionado footballsquads el link que esté en el fichero de liga sea de footballsquads.

14. Utilidades

Desde este menú podremos realizar las siguientes acciones de forma rápida



Abrir las rutas predefinidas para el editor como por ejemplo las rutas de imágenes, generación de equipos, managers, etc...

Abrir el LOG de la sesión activa del editor.

Vaciar el Log que hay situado en la parte inferior de la pantalla principal del editor.

Vaciar la carpeta de Logs

Lanzar un convertido entre decimal y hexadecimal integrado en el propio editor

The image shows a window titled 'Conversor' with a close button (X) in the top right corner. It contains two sections for conversion:

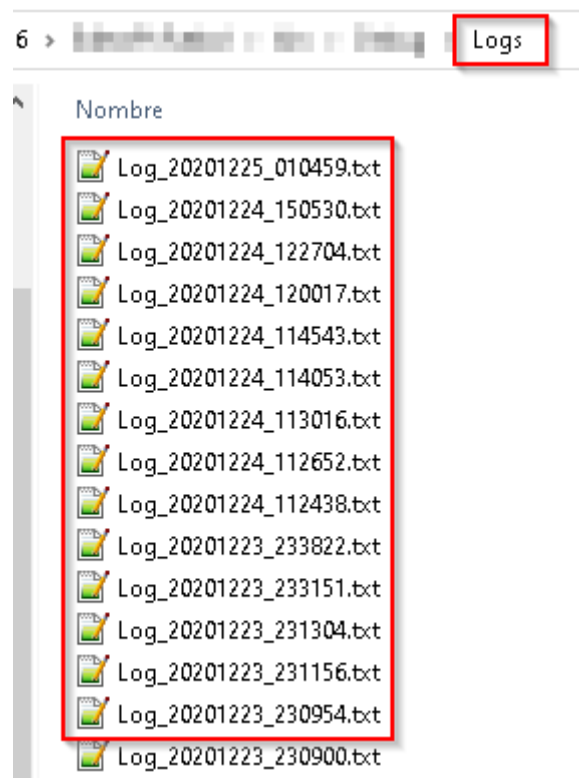
- Convertir de Decimal a Hexadecimal:** This section has a blue button labeled 'Decimal:' followed by a text input field. Below it is a checkbox labeled 'Tratar como valor numérico' which is currently unchecked.
- Convertir de Hexadecimal a Decimal:** This section has a blue button labeled 'Hexadecimal:' followed by a text input field. Below it is a checkbox labeled 'Tratar como valor numérico' which is currently unchecked.

At the bottom right of the window is a button labeled 'Salir'.

15. Logs

Cada vez que se inicia una sesión del editor se genera un LOG en la carpeta “\Logs”. En este log se guarda toda interacción del usuario con el editor, además de errores o avisos. Es especialmente útil cuando se generan equipos desde internet.

En pantalla se muestra un log con mensajes importantes para el usuario. Si hay algún error se da un mensaje genérico para que se consulte el log para obtener más detalles.



16. Edición hexadecimal de archivos DBC

La explicación será para el formato 6.0 del juego. A continuación, vemos una cadena de un archivo DBC para un equipo

16.1. Edición de datos del equipo

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	0123456789ABCDEF0123456789ABCD		
43	6F	70	79	72	69	67	68	74	20	28	63	29	31	39	39	36	20	44	69	6E	61	6D	69	63	20	4D	75	6C	74	"=====AT=HPXXWA\$=====A,===		
69	6D	65	64	69	61	CB	08	03	02	00	00	0E	00	13	04	0D	11	2C	0D	05	13	08	05	11	00	32	00	0F	=====ibcaaajaReal MadridpaSan			
08	00	06	0E	41	33	04	13	0F	00	03	00	14	16	1A	00	33	00	00	41	00	00	13	00	05	22					tiago Bernabéuw(aReal Madrid C		
14	41	00	04	11	27	00	15	00	00	E2	39	01	00	00	00	00	46	00	69	6E	6E	6E	6E	6E	6E	6E	6E	6E	6E	lub de Fútbol.X'aaaaa'a=a=f6.e		
01	00	4E	80	25	00	00	80	25	00	00	01	00	4E	05	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	a'a.áDaaáDaa'a.gaAdidas....aca		
05	00	01	00	05	00	01	00	0A	00	07	00	0F	00	01	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	da'ada'akafana'a'aaaaaaaaaaaaa	
00	00	00	08	02	02	02	02	03	02	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	aaajcccbc'!!!!!!'c'!!!!!!	
03	03	04	04	03	01	01	01	01	01	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	02	bbeeb'!!!!'aaaaaaaaaaaaaaaaaac
01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	'aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
00	00	00	42	00	2A	00	42	00	00	00	58	00	00	58	00	00	00	84	00	80	00	42	00	2E	00	9E	00	80			aaa#aKa#aaa9aaa9aaaaa#a0ayáá	
00	A7	00	00	00	00	00	D4	00	58	00	2D	00	12	00	7E	00	07	00	00	00	2E	00	87	00	6A	00	2A	00	6E		a aaaaa,a9aLasa=aFaaoa a=aKa=	
00	66	00	6E	00	00	00	2B	00	85	00	6D	00	2A	00	42	00	62	00	3F	00	27	00	25	00	95	00	7A	00	41		a=a=aaaJaaa=aKa#a=a^aPaDa=a=a	
00	56	00	8E	00	69	00	60	00	98	00	60	00	76	00	5A	00	D6	00	5B	00	60	00	61	00	92	00	63			a7a1a=a=aWúúa=a=a;a.a:a=a=a0a=		
00	6A	00	84	00	D1	00	7E	00	7A	00	2C	00	C4	00	6E	00	91	00	49	00	0A	01	61	00	4B	00	14	00	98		a=aaa.a=a=aMa,a=a0a(ak'a'auao	
00	4F	00	61	00	2A	00	BC	00	2A	00	90	00	00	AD	00	6E	00	93	00	2A	00	0B	01	3D	00	4F	1E	02			a,a=aKaYaKa#aaa1a=a0aKaj'\a.c	
01	00	01	01	00	04	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	'a''ceagaZidanetaZinedine Yazid
05	41	3B	28	25	20	2F	24	01	00	19	01	00	19	01	00	19	01	00	19	01	00	19	10	00	2F	25	4D	2F	25		d ZIDANE'ax'ax'ax'ax'axqaND,ND	
1D	2F	25	4D	2F	25	4D	2F	25	6C	6B	03	10	00	2F	25	4D	2F	25	4D	2F	25	4D	2F	25	4D	2F	25	6C	6B		,ND,ND,ND==bqaND,ND,ND,ND,ND==	
01	00	19	01	5B	00	01	08	00	22	0E	14	13	15	0E	08	12	1D	00	35	09	08	03	00	14	15	41	2F	08	02		'ax':a'iaCourtois aThibaut Nic	

La cadena desglosada con el significado para cada posición de bytes:

- 436F7079726967687420286329313939362044696E616D6963204D756C74696D65646961: Separador de Dynamic Multimedia. Es una cadena fija.
- CB0803020000: Cadena constante de comienzo de equipo.
- 0B00 3304000D412C0005130805: Longitud de nombre corto seguido del nombre corto del equipo.
- 1100 32000F150800060E412304130F00038814: Longitud del nombre del estadio seguido del nombre del estadio.
- 16: Código del país al que pertenece el equipo.
- 1A00 3304000D412C000513080541220D140341050441279B15030E0D: Longitud de nombre largo seguido del nombre largo del equipo.
- E23901: Capacidad del estadio. Para convertirlo a decimal se tienen que dar la vuelta a los bytes, en este ejemplo quedaría 0139E2, lo que pasado a decimal son 80.354.
- 000000000046006900: Cadena fija con la longitud del terreno de juego.
- 6E07: Año de fundación del club. Para pasarlo a decimal hay que invertir los pares de bytes. En este ejemplo sería 076E, que pasado a decimal es 1902.
- 88E70400: Número de socios del club.
- 0100 4F: Longitud del presidente seguido del nombre del presidente.
- 802500 00 802500 00: Presupuesto de la base de datos seguido del separador constante "00", seguido del presupuesto para el juego y seguido por el separador constante "00". Hay que invertir los 3 pares de bytes para pasarlo a decimal. En este ejemplo sería 002580 lo que equivale a 9600 millones de pesetas. El presupuesto tiene que ir en pesetas.
- 0100 4F: Longitud del patrocinador seguido del nombre del patrocinador.
- 0600 200508050012: Longitud de la indumentaria seguido del nombre de la indumentaria.
- FFFF: Puntero del equipo filial. Si no hay equipo filial se pone un FFFF.

- Después de este dato vendrían los datos de los jugadores.

[illegible]

- 01: Cadena fija que marca el comienzo de la cadena de jugador. Es la misma para todo jugador.
- 5B00: Puntero del jugador. No puede repetirse dentro de un mismo equipo.
- 01: Dorsal del jugador.
- 0800 220E1413150E0812: Longitud del nombre corto seguido del nombre corto del jugador.
- 1D00 35090803001415412F08020E0D0012412C00130241222E3433352E2832: Longitud de nombre largo seguido del nombre largo del jugador.
- 01: Slot que ocupa en el equipo.
- 00: Procedencia del jugador. 00 Indica que continua. El editor siempre pondrá un 00 por defecto.
- 010000000000: Cadena de roles del jugador. Los posibles valores son 00 Vacío, 01 Portero, 02 Lateral derecho, 03 Lateral izquierdo, 04 Libre, 05 Central izquierdo, 06 Central derecho, 07 Centrocampista derecha, 08 Interior derecho, 09 Delantero centro,

0A Medio centro organizador, 0B Centrocampista izquierda, 0C Extremo derecho, 0D Media punta por el centro, 0E Extremo izquierdo, 0F Medio centro defensivo, 10 Media punta derecha, 11 Media punta izquierda y 12 Interior izquierdo.

- 0C: Nacionalidad del jugador. Consultar la lista de códigos de países para conocer la correspondencia entre códigos y países.
- 01: Color de piel del jugador. Los posibles valores son 01 blanco, 02 negro o 03 mulato.
- 06: Color de pelo del jugador. Los posibles valores son 01 rubio, 02 sin pelo, 03 moreno, 04 blanco o canoso, 05 pelirrojo y 06 castaño.
- 00: Demarcación correspondiente al jugador. Los posibles valores son 00 Portero, 01 Defensa, 02 Medio o 03 Delantero.
- 0B05C807: Fecha de nacimiento del jugador. Compuesta por Día, Mes y año respectivamente.
- C7: Altura correspondiente al jugador.
- 60: Peso correspondiente al jugador.
- 0C: País de nacimiento del jugador.
- 0E00 23130404414923880D0608020048: Longitud del lugar de nacimiento seguido del lugar de nacimiento.
- 01004F01004F01001901001901001901001901001901001910002F254D2F254D2F254D2F254D2F256C6B: Cadena fija.
- 5654525C0D0E15191256: Medias del jugador, por este orden VE velocidad, RE resistencia, AG agresividad, CA calidad, RM remate, RG regate, PA pase, TI tiro, EN entradas y PO portero.

16.3. Diferencia entre archivos con formato 5.0 y formato 6.0

El editor permite generar archivos con formato para versiones 5.0 o para versiones 6.0. Las diferencias entre ambos formatos son:

- La cadena de comienzo de equipo es diferente:
Para el 5.0: FB079F010000
Para el 6.0: CB0803020000
- La cadena de las dimensiones del campo es diferente:
Para el 5.0: 0000000046006900
Para el 6.0: 000000000000000046006900
- El orden de las medias es diferente:
Para el 5.0: VE, RE, AG, CA, RG, RM, PA, TI, EN, PO
Para el 6.0: VE, RE, AG, CA, RM, RG, PA, TI, EN, PO

Nota: Además de esto cambia alguna cadena que expongo como fija, como por ejemplo la cadena de comentarios del jugador. Lo mejor es generar un mismo equipo con el editor tanto en formato 5 como en 6 y ver las diferencias entre los archivos.