

Panduan Lengkap Mod Anthem Jacket v2.0 untuk PES 2021

Dibuat oleh Syahrul Muchtarom (Ruls) · Modul Sider 7.3+ · Panduan ini dua bahasa: Bahasa Indonesia (Bagian 1) dan English (Part 2).

Bagian 1 — Bahasa Indonesia

1. Ringkasan

Mod ini meniru adegan anthem jacket di eFootball. Dari lorong pemain sampai line-up, semua pemain dan kiper memakai jaket tim. Selama itu jersey, lengan baju, kaus dalam, dan kerah asli disembunyikan sehingga tidak ada bagian yang tembus. Saat para pemain berjalan ke kick-off, jaket disembunyikan dan jersey serta kerah asli tampil lagi.

Jaket dibuat otomatis dari warna kit tim yang dipakai di laga itu, lengkap dengan 61 desain bawaan (nomor 00–60) dan logo klub di dada kiri. Semuanya bisa kamu timpa per tim: warna, nomor desain, logo, pola gambar sendiri, sampai tekstur penuh.

2. Kebutuhan

- PES 2021 dengan Sider versi 7.3 atau lebih baru.
- `luajit.ext.enabled = 1` karena modul memuat DLL lewat FFI.
- `match-stats.enabled = 1` sebagai pemicu cadangan untuk mendeteksi kick-off.
- Overlay Sider aktif (opsional, berguna untuk melihat ID tim dan status mod).

Pengujian: mod ini sudah diuji oleh pembuatnya di PES 2021, baik dengan Mod Body maupun tanpa Mod Body. Untuk lengan pemain, lihat pengaturan `SleeveCopy` di bagian 6; di `global.txt` pengaturan itu diberi catatan khusus untuk kondisi tanpa body mod.

3. Isi paket

```

Mod Anthem Jacket By Ruls V2.0 - PES2021\
  HOW TO USER.txt
  modules\
    anthem_jacket.lua    modul Sider (logika utama)
    anthem_jacket.dll    membuat tekstur jaket dan mengatur mesh di GPU

livecpk\Anthem_Jacket\Asset\model\character\parts\training_suit\sourceimages\
#windx11\
                                tekstur training_suit (.ftex)
  content\anthem-jacket\
    global.txt              pengaturan umum
    collar\                 collar_XXX.fmdl = kerah asli + mesh jaket (001-131,
901-913)
    pl\ dan ref\           salinan lengan pemain (_ajpl) dan lengan wasit
(_ajref)
    tim\                   file kreasi per tim (txt, logo, desain, ftex)
    template\              desain bawaan 00-60, katalog, bahan menggambar pola
    cache\                 hasil buatan mod (otomatis)
    MU\config.txt + map.txt contoh memaksa Man United memakai kerah jaket
    PANDUAN_ANTHEM_JACKET_TIM.txt panduan kreasi per tim dari pembuat

```

4. Instalasi

Catatan: berkas HOW TO USER.txt tidak memuat langkah pemasangan. Langkah di bawah disusun dari struktur paket dan kode modul. Bagian `cpk.root` adalah kesimpulan dari struktur folder livecpk, jadi sesuaikan dengan format yang sudah ada di sider.ini milikmu.

1. Pastikan Sider 7.3+ sudah terpasang dan game berjalan lewat Sider.
2. Salin `modules\anthem_jacket.lua` dan `modules\anthem_jacket.dll` ke folder `modules\` milik Sider. Kedua file harus berada di folder yang sama.
3. Salin folder `content\anthem-jacket\` ke `content\` milik Sider. Modul membaca semua pengaturan dari `<folder Sider>\content\anthem-jacket\`.
4. Salin folder `livecpk\Anthem_Jacket\` ke folder `livecpk\` Sider, lalu daftarkan sebagai root di sider.ini, misalnya:

```
cpk.root = ".\\livecpk\\Anthem_Jacket"
```

5. Aktifkan modul dan pengaturan pendukung di sider.ini:

```
lua.module = "anthem_jacket.lua"
luajit.ext.enabled = 1
match-stats.enabled = 1
```

6. Jalankan game, mainkan satu laga, lalu cek `sider.log`. Baris `anthem_jacket: DLL dimuat` dan `DLL aktif` menandakan mod siap.

Bila kamu memakai modul kit lain seperti `kserv.lua`, mod ini sudah mengantisipasi: ia menerapkan ulang kerah pengganti kalau modul lain menyimpannya.

5. Alur saat pertandingan

- **Menu:** jaket disembunyikan, jersey normal.
- **Siap (armed):** setelah kondisi laga ditetapkan, mod menukar nomor kerah tiap tim ke nomor pengganti agar tiap tim punya tekstur jaket sendiri, lalu menunggu cutscene lorong.
- **Jaket:** saat cutscene masuk lorong dimulai, jersey, lengan, kaus dalam, dan kerah asli disembunyikan, jaket tampil.
- **Jersey:** pada cutscene pemicu `ent_022` (atau saat laga mulai, $\text{period} \geq 1$), jaket disembunyikan dan nomor kerah asli dikembalikan.
- **Kembali ke menu:** semua dikembalikan seperti semula.
- Jika cutscene lorong dilewati, mod langsung ke fase jersey.
- **Tombol F8:** mengganti manual antara jaket dan jersey selama laga (berguna untuk tes).
- Wasit tidak terpengaruh karena model lengan wasit (`sleeve_short_003` , `sleeve_long_003`) dikecualikan.

6. Pengaturan umum (global.txt)

File: `content\anthem-jacket\global.txt`. Perubahan berlaku setelah game dibuka ulang.

- `Enabled=1` — 1 = aktif, 0 = mod mati.
- `HideJersey=1` — sembunyikan badan jersey, lengan, dan kaus dalam selama berjaket.
- `Trigger=ent_022` — cutscene pemicu jaket dilepas.
- `Exclude=` — daftar nama model (tanpa folder dan `.fmdl`, dipisah koma) yang tidak boleh disembunyikan.
- `RefereeModels=sleeve_short_003,sleeve_long_003` — model milik wasit, tidak pernah diubah.
- `TeamTexture=1` — 1 = tiap tim jaket sendiri, 0 = satu desain default untuk semua.

- `TeamColors=kit` — kit = warna kit yang dipakai di laga itu (disarankan), 1st = warna kit utama tim.
- `SubCollars=131,130,129,128,127,126,125,124` — nomor kerah pengganti. Harus ada di folder `collar\` dan tidak dipakai kedua tim. Satu nomor dipakai per tim per kerah asli (termasuk kerah lengan panjang / WinterCollar).
- `Design=auto` — auto = desain dipilih dari ID tim, atau isi angka 0-99 untuk semua tim.
- `Logo=1` — 1 = logo di dada kiri, 0 = tanpa logo untuk semua tim.
- `LogoOutline=auto` — garis tepi logo: auto (hanya jika logo nyaru dengan warna jaket), 1 (selalu), 0 (tidak pernah).
- `SleeveCopy=2` — penanganan lengan pemain: 2 = diawasi langsung dari file asli (bawaan, disarankan); 1 = cara lama via salinan `cache\pl` (pundak bisa patah setelah kick-off); 0 = lengan tidak disentuh (lengan jersey menembus jaket).

7. Kustomisasi per tim

Semua kreasi ada di `content\anthem-jacket\tim\`. Kalau kamu tidak membuat apa-apa, mod tetap membuat jaket otomatis dari warna kit dan logo emblem game.

Langkah 0 — cari ID tim. Lihat overlay Sider saat laga (tekan F8 kalau tidak muncul), ada baris seperti `tim 101: desain 39, #DA020E, logo ada`. Angka setelah kata tim adalah ID. Cara lain: buka `sider.log` setelah satu laga, atau lihat editor/database patch. File `tim\map.txt` di paket ini juga berisi daftar ID tim dan nama klub (format Kitserver untuk patch UML 2026), berguna sebagai rujukan jika patch-mu memakai ID yang sama. Contoh: 100 = Manchester United, 101 = Arsenal.

Tingkat 1 — ganti warna. Buat `tim<ID>.txt`, misalnya `tim\101.txt`:

```
Warna1=#DA020E    ; badan (warna utama)
Warna2=#111111    ; panel bahu, samping, garis lengan
Aksen=#FFE500     ; piping / garis tipis
Rib=#7A0A1C       ; kerah, manset, pinggang
```

Format hex 6 digit, tanda # boleh dihilangkan, teks setelah titik koma adalah catatan. Baris yang tidak ditulis memakai warna otomatis. Jika warna jaket dua tim terlalu mirip, tim tamu otomatis memakai warna keduanya, tetapi warna yang kamu tulis sendiri tidak pernah diubah.

Tingkat 2 — pilih desain bawaan. Buka `template\katalog_desain.jpg`, pilih nomor 00-60 (daftar nama ada di `template\daftar_desain.txt`), lalu tambahkan ke `tim<ID>.txt`:

Desain=27

Nomor 61–99 tersedia untuk desain gambar buatanmu. Tanpa baris Desain, nomor dipilih otomatis dari ID tim. Untuk satu desain di semua tim, ubah `Design=auto` di `global.txt`.

Tingkat 3 — logo dada kiri. Taruh `tim\<ID>_logo.png` (PNG transparan, persegi, 256×256 atau 512×512; .dds dan .jpg juga bisa, tetapi jpg tidak transparan). Ukuran logo sekitar 8 cm di dada kiri. Tanpa file ini, mod memakai emblem tim dari file game (tersimpan di `cache\emblem\<ID>.dds`). Logo kedua di dada kanan (misalnya logo merek) adalah opsional: `tim\<ID>_logo2.png`, tanpa cadangan otomatis.

Tingkat 4 — gambar pola sendiri (4 warna penanda). Pola digambar dengan empat warna penanda yang diganti otomatis dengan warna tim saat laga:

- Merah `#FF0000` = Warna1 (utama)
- Biru `#0000FF` = Warna2 (panel, garis besar)
- Kuning `#FFFF00` = Aksentuasi (pipa, garis tipis)
- Hitam `#000000` = Rib (kerah, manset, pinggang)

Bahan ada di `template\buat_desain\`: `kosong_penanda.png` (kanvas 2048×2048), `garis_uv_overlay.png` (garis potongan kain), `peta_bagian.png` (nama potongan dan kotak AREA LOGO), serta contoh desain jadi.

1. Buka `kosong_penanda.png` di Photoshop, GIMP, Krita, Paint.NET, ibisPaint, atau Photopea.
2. Taruh `garis_uv_overlay.png` sebagai layer paling atas sebagai panduan.
3. Lukis di layer di bawahnya hanya dengan empat warna penanda. Lengan kiri dan kanan memakai potongan yang sama; depan kiri dan kanan terpisah. Biarkan kerah, manset, dan pinggang tetap hitam, hindari gradasi dan bayangan, serta jangan beri motif ramai di area logo.
4. Sembunyikan layer garis, ekspor PNG persegi 2048×2048 atau 1024×1024.
5. Pasang dengan salah satu cara: (A) khusus satu tim: `tim\<ID>_desain.png`, dibaca tiap laga tanpa restart. (B) untuk semua tim: `template\aj_design_61.png` sampai `aj_design_99.png`, dibaca saat game dibuka sehingga perlu restart; ikut terpilih acak atau dipilih dengan `Desain=61`.

Tingkat 5 — tekstur penuh (.ftex). Untuk desain bebas warna (gradasi, foto, sponsor). Lukis PNG 1024×1024 mengikuti `tim\panduan_uv_1024.png`, ubah ke ftex dengan `python tools\ftex_tool.py frompng desain_101.png 101.ftex`, lalu taruh sebagai `tim\`

<ID>.ftex . Jika file ini ada, warna, desain, pola gambar, dan logo otomatis untuk tim itu diabaikan, jadi logo harus dilukis sendiri. Catatan: folder `tools\` (berisi `ftex_tool.py` dan `merge_fmdl.py`) tidak ikut dalam paket ini.

8. Urutan prioritas dan kapan berlaku

- **Tekstur:** <ID>.ftex lebih utama dari <ID>_desain.png , lalu Desain= di <ID>.txt , lalu Design= di global.txt, lalu otomatis.
- **Warna:** <ID>.txt lebih utama dari warna kit otomatis.
- **Logo:** <ID>_logo lebih utama dari emblem game, lalu tanpa logo.
- Berlaku di laga berikutnya (tanpa restart): <ID>.txt , _logo , _desain.png , .ftex .
- Perlu buka ulang game: aj_design_61..99.png dan global.txt .

9. Memeriksa hasil dan mengatasi masalah

Periksa `sider.log` dan `anthem_jacket_dll.log` (di folder Sider). Contoh pesan sukses: `tim 101: desain 27, #DA020E, logo ada, tim 101: desain gambar tim, tim 101: desain sendiri.`

- **Jaket tidak muncul, log berkata DLL belum aktif / ffi tidak ada:** pastikan `luajit.ext.enabled = 1` dan `anthem_jacket.dll` ada di `modules\`.
- **JAKET DIMATIKAN: kerah gabungan tidak ada untuk collar NNN:** kit tim memakai nomor kerah yang belum punya `collar\collar_NNN.fmdl` . Tambahkan file itu atau ganti kerah kit tim.
- **Pola tidak berubah:** cek ID dan ekstensi ganda seperti `101_desain.png.png` (aktifkan File name extensions di Windows Explorer).
- **Warna belang atau aneh:** ada warna selain empat penanda. Cek persentase warna di `log(aj_png_to_design ...)`.
- **gagal mengubah gambar desain:** file rusak, di bawah 64 px, atau bukan PNG/JPG/BMP/DDS.
- **Logo tidak muncul:** tim punya .ftex sendiri, Logo=0 , atau belum ada _logo.png dan emblem game belum tertangkap.
- **Logo tertutup motif:** kosongkan AREA LOGO di pola.
- **Pundak atau lengan patah setelah kick-off:** pakai `SleeveCopy=2` . Hapus isi `cache\p1\` jika mengganti patch atau model kit.
- **template\aj_template.bin tidak ada:** jaket warna tim otomatis mati (TeamTexture jadi 0).

10. Folder cache dan catatan lain

- Isi `cache\`, `cache\emblem\`, dan `cache\pl\` dibuat otomatis dan boleh dihapus kapan saja (dibuat ulang). Jangan hapus foldernya. Tekstur dibuat ulang tiap laga, jadi tidak perlu membersihkan cache saat mengganti desain.
- File di `tim\` yang bernama non-ID (misalnya contoh sample merek) bukan file yang dibaca otomatis per ID tim.
- Lisensi dari pembuat: mod ini hanya untuk pemakaian pribadi dan dilarang dimasukkan ke patch berbayar.

Pernyataan lisensi asli dari pembuat:

anthem_jacket.lua v2.0 oleh Ruls - Dilarang menyertakan mod ini ke dalam *patch* berbayar. Hanya boleh digunakan untuk kepentingan pribadi. Jika Anda menyertakan mod ini dalam *patch* berbayar, saya bersumpah seluruh usaha Anda akan runtuh dan keberuntungan Anda akan lenyap. Terima kasih.

Artinya: dilarang menyertakan mod ini bersama patch berbayar, hanya boleh dipakai untuk keperluan pribadi, dan siapa pun yang memasukkannya ke patch berbayar akan menanggung akibatnya menurut sumpah pembuat.

Part 2 — English

1. Overview

This mod recreates the eFootball-style anthem jacket scene. From the player tunnel until the line-up, every outfield player and goalkeeper wears a team jacket. During that time the original jersey, sleeves, undershirt, and collar are hidden so nothing clips through. When the players walk toward kick-off, the jacket is hidden and the original jersey and collar come back.

Jackets are generated automatically from the kit colors used in the match, with 61 built-in designs (00–60) and the club crest on the left chest. You can override everything per team: colors, design number, logo, your own pattern image, or a full texture.

2. Requirements

- PES 2021 with Sider 7.3 or newer.
- `luajit.ext.enabled = 1` (the module loads its DLL through FFI).
- `match-stats.enabled = 1` (backup trigger to detect kick-off).

- Sider overlay enabled (optional, useful to read team IDs and mod status).

Testing: this mod has been tested by its author on PES 2021, both with a Body Mod and without one. For player sleeves, see the `SleeveCopy` setting in section 6; in `global.txt` that setting is annotated specifically for setups without a body mod.

3. Package contents

```
Mod Anthem Jacket By Ruls V2.0 - PES2021\
  HOW TO USER.txt
  modules\
    anthem_jacket.lua   Sider module (main logic)
    anthem_jacket.dll   builds jacket textures and controls meshes on the GPU

livecpk\Anthem_Jacket\Asset\model\character\parts\training_suit\sourceimages\
#windx11\
    training_suit textures (.ftex)
  content\anthem-jacket\
    global.txt          global settings
    collar\             collar_XXX.fmdl = original collar + jacket mesh (001-
131, 901-913)
    pl\ and ref\        player sleeve copies (_ajpl) and referee sleeve
copies (_ajref)
    tim\                per-team files (txt, logo, design, ftex)
    template\          built-in designs 00-60, catalog, pattern-drawing
materials
  cache\               auto-generated output
  MU\config.txt + map.txt example forcing Man United to use the jacket
collar
  PANDUAN_ANTHEM_JACKET_TIM.txt the author's per-team guide
```

4. Installation

Note: HOW TO USER.txt does not include install steps. The steps below are derived from the package layout and the module code. The `cpk.root` line is inferred from the livecpk folder structure, so adapt it to the format already used in your own sider.ini.

1. Make sure Sider 7.3+ is installed and the game is launched through Sider.
2. Copy `modules\anthem_jacket.lua` and `modules\anthem_jacket.dll` into Sider's `modules\` folder. Both files must sit in the same folder.

3. Copy the `content\anthem-jacket\` folder into Sider's `content\` folder. The module reads all settings from `<Sider folder>\content\anthem-jacket\`.
4. Copy `livecpk\Anthem_Jacket\` into Sider's `livecpk\` folder and register it as a root in `sider.ini`, for example:

```
cpk.root = ".\\livecpk\\Anthem_Jacket"
```

5. Enable the module and supporting options in `sider.ini`:

```
lua.module = "anthem_jacket.lua"
luajit.ext.enabled = 1
match-stats.enabled = 1
```

6. Start the game, play one match, then check `sider.log`. The lines `anthem_jacket: DLL dimuat` and `DLL aktif` mean the mod is ready.

If you also use another kit module such as `kserv.lua`, the mod accounts for it: it re-applies its substitute collars if another module overwrites them.

5. Match flow

- **Menu:** jackets hidden, normal jerseys.
- **Armed:** after match conditions are set, the mod swaps each team's collar numbers for substitute numbers so each team gets its own jacket texture, then waits for the tunnel cutscene.
- **Jacket:** when the tunnel cutscene starts, the original jersey, sleeves, undershirt, and collar are hidden and the jacket shows.
- **Jersey:** at the trigger cutscene `ent_022` (or when the match starts, $\text{period} \geq 1$), the jacket is hidden and the original collar numbers are restored.
- **Back to menu:** everything is restored.
- If the tunnel cutscene is skipped, the mod goes straight to the jersey phase.
- **F8 key:** manually toggles between jacket and jersey during a match (handy for testing).
- Referees are unaffected because the referee sleeve models (`sleeve_short_003` , `sleeve_long_003`) are excluded.

6. Global settings (global.txt)

File: `content\anthem-jacket\global.txt`. Changes take effect after restarting the game.

- `Enabled=1` — 1 = on, 0 = mod off.
- `HideJersey=1` — hide jersey body, sleeves, and undershirt while the jacket is shown.
- `Trigger=ent_022` — the cutscene that triggers jacket removal.
- `Exclude=` — comma-separated model names (no folder, no .fmdl) that must never be hidden.
- `RefereeModels=sleeve_short_003,sleeve_long_003` — referee models, never touched.
- `TeamTexture=1` — 1 = each team gets its own jacket, 0 = one default design for everyone.
- `TeamColors=kit` — kit = colors of the kit used in that match (recommended), 1st = the team's first kit colors.
- `SubCollars=131,130,129,128,127,126,125,124` — substitute collar numbers. They must exist in the `collar\` folder and not be used by either team. One number is used per team per original collar (including long-sleeve / WinterCollar).
- `Design=auto` — auto = picked from the team ID, or set 0-99 for every team.
- `Logo=1` — 1 = left-chest logo, 0 = no logo for all teams.
- `LogoOutline=auto` — logo outline: auto (only when the logo blends into the jacket), 1 (always), 0 (never).
- `SleeveCopy=2` — player sleeve handling: 2 = watched directly from the original files (default, recommended); 1 = old method using cache\pl copies (shoulders can break after kick-off); 0 = sleeves untouched (jersey sleeves clip through the jacket).

7. Per-team customization

Everything lives in `content\anthem-jacket\tim\`. If you create nothing, the mod still builds an automatic jacket from the kit colors and the game's own emblem.

Step 0 — find the team ID. Check the Sider overlay during a match (press F8 if it does not show), which has a line like `tim 101: desain 39, #DA020E, logo ada`. The number after "tim" is the ID. Alternatives: open `sider.log` after a match, or look in your patch editor/database. The `tim\map.txt` in this package also lists team IDs with club names (a Kitserver map for the UML 2026 patch), which is a handy reference if your patch uses the same IDs. Examples: 100 = Manchester United, 101 = Arsenal.

Level 1 — change colors. Create `tim\<ID>.txt`, for example `tim\101.txt`:

```
Warna1=#DA020E    ; body (main color)
Warna2=#111111    ; shoulder panels, sides, sleeve stripes
Aksen=#FFE500     ; piping / thin lines
Rib=#7A0A1C       ; collar, cuffs, waist
```

Use 6-digit hex; the # is optional and text after a semicolon is a comment. Any line you omit uses the automatic color. If two teams' jacket colors are too similar, the away team automatically uses its second color, but colors you write yourself are never altered.

Level 2 — pick a built-in design. Open `template\katalog_desain.jpg`, choose a number from 00–60 (names are in `template\daftar_desain.txt`), and add it to `tim\<ID>.txt`:

```
Desain=27
```

Numbers 61–99 are reserved for image designs you create. Without a `Desain` line the number is picked automatically from the team ID. For one design on every team, change `Design=auto` in `global.txt`.

Level 3 — left-chest logo. Put `tim\<ID>_logo.png` (transparent square PNG, 256×256 or 512×512; .dds and .jpg also work, but jpg has no transparency). The logo is about 8 cm on the left chest. Without this file the mod uses the team emblem read from game files (stored at `cache\emblem\<ID>.dds`). An optional second logo on the right chest (for example a brand mark) is `tim\<ID>_logo2.png`, with no automatic fallback.

Level 4 — draw your own pattern (4 marker colors). Patterns use four marker colors that are replaced by the team's colors in the match:

- Red `#FF0000` = Warna1 (main)
- Blue `#0000FF` = Warna2 (panels, large lines)
- Yellow `#FFFF00` = Aksen (piping, thin lines)
- Black `#000000` = Rib (collar, cuffs, waist)

Materials are in `template\buat_desain\`: `kosong_penanda.png` (2048×2048 canvas), `garis_uv_overlay.png` (fabric cut lines), `peta_bagian.png` (piece names and the LOGO AREA box), plus finished examples.

1. Open `kosong_penanda.png` in Photoshop, GIMP, Krita, Paint.NET, ibisPaint, or Photopea.
2. Put `garis_uv_overlay.png` on the topmost layer as a guide.

3. Paint on a layer below using only the four marker colors. Left and right sleeves are the same piece; front-left and front-right are separate. Keep collar, cuffs, and waist black, avoid gradients and shadows, and keep busy motifs out of the logo area.
4. Hide the guide layer and export a square PNG, 2048×2048 or 1024×1024.
5. Install in one of two ways: (A) for one team: `tim\<ID>_desain.png` , read every match with no restart. (B) for all teams: `template\aj_design_61.png` through `aj_design_99.png` , read at game start so a restart is needed; it joins the random pool or can be chosen with `Desain=61` .

Level 5 — full texture (.ftex). For free-color designs (gradients, photos, sponsors). Paint a 1024×1024 PNG following `tim\panduan_uv_1024.png` , convert it with `python tools\ftex_tool.py frompng desain_101.png 101.ftex` , and place it as `tim\<ID>.ftex` . When this file exists, the automatic colors, designs, pattern images, and logo for that team are ignored, so the logo must be painted in yourself. Note: the `tools\` folder (with `ftex_tool.py` and `merge_fmdl.py`) is not included in this package.

8. Priority order and when changes apply

- **Texture:** `<ID>.ftex` beats `<ID>_desain.png` , then `Desain=` in `<ID>.txt` , then `Design=` in `global.txt` , then automatic.
- **Colors:** `<ID>.txt` beats automatic kit colors.
- **Logo:** `<ID>_logo` beats the game emblem, then no logo.
- Applies next match (no restart): `<ID>.txt` , `_logo` , `_desain.png` , `.ftex` .
- Needs a game restart: `aj_design_61..99.png` and `global.txt` .

9. Checking results and troubleshooting

Check `sider.log` and `anthem_jacket_dll.log` (in the Sider folder). Success examples: `tim 101: desain 27, #DA020E, logo ada, tim 101: desain gambar tim, tim 101: desain sendiri` .

- **No jacket, log says DLL belum aktif / ffi tidak ada:** make sure `luajit.ext.enabled = 1` and `anthem_jacket.dll` is in `modules\` .
- **JAKET DIMATIKAN: kerah gabungan tidak ada untuk collar NNN:** the team's kit uses a collar number with no `collar\collar_NNN.fmdl` . Add that file or change the kit's collar.
- **Pattern does not change:** check the ID and double extensions such as `101_desain.png.png` (enable File name extensions in Windows Explorer).

- **Odd or patchy colors:** there are colors other than the four markers. Check the color percentages in the log (`aj_png_to_design ...`).
- **gagal mengubah gambar desain:** the file is corrupt, under 64 px, or not PNG/JPG/BMP/DDS.
- **Logo missing:** the team has its own `.ftex` , `Logo=0` , or there is no `_logo.png` and the game emblem has not been captured yet.
- **Logo covered by the pattern:** clear the LOGO AREA in your pattern.
- **Shoulders or sleeves break after kick-off:** use `SleeveCopy=2` . Clear `cache\p1\` if you change patch or kit models.
- **template\aj_template.bin missing:** per-team jacket colors switch off automatically (TeamTexture becomes 0).

10. Cache folder and other notes

- Contents of `cache\` , `cache\emblem\` , and `cache\p1\` are generated automatically and can be deleted at any time (they are rebuilt). Do not delete the folders themselves. Textures are rebuilt every match, so you never need to clear the cache when changing a design.
- Files in `tim\` with non-ID names (for example the brand sample files) are not the per-ID files that the mod reads automatically.
- License from the author: personal use only, and the mod must not be bundled into paid patches.

The author's original license statement:

anthem_jacket.lua v2.0 By Ruls - It is forbidden to include this mod together with paid patches. May only be used for personal use. If you include this mod in a paid patch, I swear all your efforts will collapse and your fortune will disappear. Thanks