

Inhaltsverzeichnis

- [1 EA Strings Editor](#)

Wenn die Namen der Vorschautrikots nicht richtig angezeigt werden kann man diese leicht ändern.

Erstell man mehrere Trikots und erhöht die Zahl der Trikots in NHL View werden die Namen der neuen Trikots normalerweise nicht richtig angezeigt.

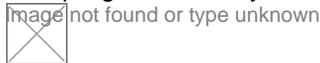
Das kann man ganz leicht ändern.

1. Lade Dir den EA Strings Editor aus der Filebase runter

Datei

1 EA Strings Editor

This program allows you to edit NHL 2002+ translation files.



senators96

9. Juli 2017 um 19:25

2. Öffne den "NHL 09 String Editor" zwei Mal.

3. Mit der ersten Version des String Editors öffnest Du die Datei frontGerman.bin. Die zweite Version lässt Du wie sie ist.

4. Im ersten String Editor klickst Du auf "Add" oder über das Menü auf "Strings - Add"

[1.jpg](#) oder [2.jpg](#)

5. Nun trägst Du den gewünschten Text ein (z.B. Drittes [Trikot](#), Aufwärmtrikot etc.)

[3.jpg](#)

6. Nun gehst Du in die zweite Version des String Editors und wiederholst die Schritte 4 und 5.

Das ganze sieht nun ungefähr so aus:

[4.jpg](#)

7. Nun musst Du den Hash String eintragen. Den siehst Du im Spiel wenn die Ausgabe nicht richtig ist.

Das ganze ist recht logisch aufgebaut für die Trikots. Es ist immer das Kürzel des Teams, dann das Wort Vintage und dann die Trikotnummern.

Hier sieht es nun wie folgt aus:

[5.jpg](#)

In unserem Beispiel hier haben wir also ANA (für Anaheim), Vintage (das ist immer da) und die Zahl 1.

Da NHL die ersten beiden Trikots fest im Code hat ist die Nummer 1 also das dritte Trikot.

8. Nun drückst Du auf den Hash Button und bekommst den Hash Value:

[6.jpg](#)

9. Nun gehst Du zurück in die erste Version wo es ungefähr so aussieht:

[7.jpg](#)

Und oben sieht es so aus:

[8.jpg](#)

Dort trägst Du nun den Hash Value ein, damit es so aussieht:

[9.jpg](#)

10. Speichern und fertig.

Denk dran:

- Die Hash Strings für Trikots sind immer Kürzel_VINTAGE_Stelle

Beispiel:

ANA_VINTAGE_4 = Anaheims viertes zusätzliches Trikot (also das sechste insgesamt)

JOK_VINTAGE_10 = Jokerit's zehntes zusätzliches Trikot (also das zwölfte insgesamt)

SAN_VINTAGE_6 = San Antonio's sechstes zusätzliches Trikot (also das achte insgesamt)

- Jedes Team kann maximal 15 Trikots haben. Da zwei im Code enthalten sind kann man 13 zusätzliche Trikots einbauen.