

Über den Wolken

Ballone über Cyrodiil



eine Modifikation für

TES IV: Oblivion

(Patch 1.2.0416 sowie „Oblivion Script Extender“ v0020 werden benötigt)

Version 1.0 vom 20.10.2011

Inhaltsverzeichnis

1. Inhalt der Modifikation.....	3
„Linienflug“-Ballone	3
Ein eigener Ballon.....	4
Zubehör.....	5
Brenngasflaschen.....	6
Nachtsichtbrille.....	6
Kompass und Uhr.....	6
Magische Karte (Automatischer Pilot).....	7
Landepunktmarkierung.....	7
Halbautomatische Bordkanone.....	8
2. Eine einfach gehaltene Betriebsanleitung für Ballone.....	9
Be- und Entladen Eures Ballons.....	9
Die Steuerung des Ballons.....	10
Steigen und Sinken.....	10
Fahren und der Kurs des Ballons.....	11
Landen und Festmachen.....	11
Wind.....	12
Zusammenfassung und Tastaturbelegung.....	13
3. Installation und Deinstallation.....	14
4. Bekannte Probleme / Kompatibilität.....	15
5. Danke!.....	16
6. Copyright / Kontakt.....	18
7. Versionshistorie.....	

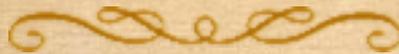
1. Inhalt der Modifikation

Die Modifikation fügt insgesamt zehn verschiedene Heißluftballone als neues Transportmittel in das Spiel ein.

Es werden die deutsche Version von Oblivion **mit Patch 1.2.0416** und „Oblivion Script Extender“ (OBSE) in der Version v0020 oder neuer benötigt.

Die jeweils aktuelle OBSE-Version kann unter nachfolgendem Link heruntergeladen werden. Dort findet sich auch eine Installationsanleitung für die Erweiterung.

<http://obse.silverlock.org/>



Im Einzelnen beinhaltet die Modifikation folgende Dinge:

„Linienflug“-Ballone

Vor den Toren jeder Stadt, oft in der Nähe der Pferdeställe, wurden durch die *Cyrodilsche Ballonfahrten Gesellschaft* neuerdings Ballon-Startplätze eröffnet. Die Gesellschaft bietet jedem Interessierten die Möglichkeit, zu günstigen Fahrpreisen per Ballon zwischen den Städten Cyrodiils schnell und sicher zu reisen.

Bei den an allen Startplätzen (tagsüber) anwesenden Fahrscheinverkäufern sind Einzelfahrscheine für eine Ballonfahrt zu einem der anderen Startplätze erhältlich.



Zu jedem Zeitpunkt kann man immer nur einen Fahrschein besitzen. Kauft ihr einen neuen Fahrschein, wird der Verkäufer einen ggf. schon vorhandenen Fahrschein gegen eine angemessene Rücknahmegebühr umtauschen. Dies geschieht automatisch.

Um Eure Reise zu beginnen, geht in einem der Ballone durch Aktivieren des Ballonkorbes an Bord. So ihr über einen gültigen Fahrschein verfügt, steigt ihr ein und der Ballon startet und fährt selbständig zum gewählten Ziel. Während der Fahrt könnt ihr jederzeit den Ballonkorb erneut aktivieren, um, nach Rückfrage, die Reise abzubrechen. Ihr selbst und der Ballon werdet dann umgehend an den Zielort versetzt.

Tipp: Sofern Ihr in Eurem Gepäck einen Instrumentensatz bestehend aus Kompass und Uhr (siehe weiter unten) mit Euch führt, könnt Ihr im Laufe der Fahrt jederzeit durch Drücken der **Taste I** Informationen zur aktuellen Flughöhe und Uhrzeit sowie der voraussichtlichen Ankunftszeit abrufen.

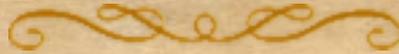
Durch Betätigung der **Taste D** könnt Ihr die Fahrtgeschwindigkeit des Ballons verdoppeln. Drückt die Taste erneut, um wieder die normale Geschwindigkeit einzustellen.

Immer wieder werdet ihr am Himmel andere Ballone sehen, die nicht von Euch gesteuert oder benutzt werden können. Sie dienen der Verschönerung der Spielatmosphäre, können aber auch abgeschaltet werden.

Um diese Ballone zu deaktivieren, öffnet zunächst die Konsole (dazu die ^ - Taste drücken) und gebt folgendes ein:

StartQuest bbNoAutoBalloons

und bestätigt Eure Eingabe und schließt die Konsole. Wiederholt den Vorgang, um die Ballone wieder zu aktivieren.



Ein eigener Ballon

Vielleicht hat das Erlebnis, so unbeschwert durch die Lüfte zu gleiten in Euch den Wunsch geweckt, einen eigenen Ballon allein zu Eurer persönlichen Verwendung zu besitzen, um damit jederzeit zu jedem Ort zu fahren, zu dem Ihr es wünscht? Dann solltet Ihr den Erfinder und Ballonbaumeister Brego Bärlin in Weidenmoor aufsuchen.

In seiner Werkstatt, abgelegen im Dunkelforst, wird er Euch gerne einen eigenen Ballon anfertigen - im Austausch gegen einen angemessenen Betrag an Septimen - wie Ihr sicher versteht. Einen eigenen Ballon zu besitzen, ist kein ganz billiges Vergnügen. Doch wer einmal in einem Ballon gefahren ist, wird gewiss gerne bereit sein, den Kaufpreis zu entrichten. Als kostenlose Zugabe erhaltet Ihr außerdem robuste Ballonfahrer-Lederbekleidung sowie eine praktische Nachtsichtbrille, mit der Ihr sogar bei Nacht fahren (und dabei noch etwas sehen) könnt.

Ihr habt für Eure Bestellung die Auswahl unter zehn verschiedenen Modellen, wie von Meister Bärlin in seinem Schaukasten ausgestellt:



In der untenstehenden Karte ist die Lage der Werkstatt verzeichnet:



Nachdem Ihr den Bau Eures Ballons in Auftrag gegeben habt, wird es 5 Tage dauern, bis er fertiggestellt ist und von Euch in Weidenmoor übernommen werden kann.

Hinweis: *Ihr könnt immer nur einen Ballon zur Zeit besitzen. Seid Ihr bereits im Besitz eines Ballones und bestätigt zu einem späteren Zeitpunkt den Auftrag zum Bau eines neuen, wird Meister Bärlin Euren alten Ballon in Zahlung nehmen.*

Zubehör



Für diejenigen Ballonführer, welche sich das Ballonfahren noch etwas angenehmer gestalten möchten, bietet Meister Bärlin weiteres Zubehör als Sonderaustattung an, welches Ihr in Euren Ballon einbauen könnt.

Brenngasflaschen



Eigentlich kein Zubehör, sondern vielmehr notwendiger Betriebsstoff für Euren Ballon.

Ihr müsst stets darauf achten, genügend Brennstoff im Ballon mitzuführen. Ohne Brennstoff wird der Ballon unweigerlich langsam zu Boden sinken. Solltet Ihr einmal in diese Situation geraten, sucht Euch rechtzeitig einen sicheren Landeplatz.

Der Inhalt einer Brenngasflasche (10 kg) reicht ungefähr aus, den Brenner für gut zwei Minuten (Echtzeit) Brenndauer zu versorgen.

Ihr erhaltet eine Warnmeldung, sollte sich die Brennstoffreserve während der Fahrt einem kritischen Wert nähern.

Verfügt Euer Ballon über gar keinen Brennstoff (mehr), wird es Euch nicht möglich sein, an Bord zu gehen.

Um den Brennstoffvorrat Eures Ballons aufzufüllen, müsst ihr Brenngasflaschen erwerben und in den Ballon laden (siehe unten). Es gibt sie bei allen Händlern zu kaufen, die auch Ballonfahrten anbieten.

Nachdem Ihr Brenngasflaschen in den Ballon geladen habt, seht Ihr, dass nun eine Anzahl von Gasflaschen (max. 3) im Ballonkorb stehen. Die Zahl der Flaschen verringert sich, wenn Ihr Gas verbraucht und Ihr nur mehr über 3 oder weniger Flaschen verfügt. Die Zahl der Flaschen im Ballon kann Euch somit als grober Indikator für Euren noch verbleibenden Brennstoffvorrat dienen.

Nachtsichtbrille



Beim Kauf Eures ersten Ballons erhaltet Ihr als kostenlose Zugabe dieses nützliche Accessoire. Das Tragen der Brille ermöglicht das Sehen sogar in tiefster Dunkelheit und erlaubt Euch so, auch während der Nachtstunden mit Eurem Ballon zu fahren, so Ihr dies wünscht.

Kompass und Uhr



Kompass und Uhr zählen zu den wichtigsten Navigationswerkzeugen eines jeden Ballonführers. Ihr solltet Euch ebenfalls diese Instrumente beschaffen und in Euren Ballon einbauen.

Nach dem Einbau von Kompass und Uhr verfügt Ihr über die Möglichkeit, Euch stets über relevante Flugdaten zu informieren. Hierzu zählen der Kurs des Ballons, die aktuelle Flughöhe über Grund und über NN, Euer verbleibender Brennstoffvorrat, Uhrzeit und die voraussichtliche Ankunftszeit. Drückt während der Fahrt die **Taste I**, um diese Informationen abzurufen.

Schaut Euch bei den Fahrscheinverkäufern um. Sie sind oft selbst Ballonfahrer und bestimmt verkauft der eine oder andere von ihnen Euch einen Instrumentensatz.

Tipp: Einen zweiten Satz Instrumente im persönlichen Gepäck mitzuführen, kann niemals schaden. Ihr verfügt damit auch in fremden Ballonen über die Möglichkeit, jederzeit Informationen zur Fahrt abzurufen.

Magische Karte (Automatischer Pilot)



Ein äußerst nützliches Hilfsmittel, welches seinen Kaufpreis mehr als wert ist und jedem ambitionierten Ballonfahrer ans Herz gelegt werden soll. Einmal installiert, ermöglicht Euch die Karte, eine Vielzahl von Kartenzielen ganz ohne eigenes Zutun anzusteuern. Ihr drückt lediglich die **Taste A**, wählt Euer Ziel und könnt von nun an bis zur Landung die Fahrt in der Regel ganz entspannt genießen.

Es sei jedoch nochmals darauf hingewiesen, dass die Verantwortung für die Sicherheit stets beim Ballonführer liegt! Solltet Ihr eine Fehlfunktion des automatischen Piloten bemerken, übernehmt rechtzeitig wieder selbst die Steuerung!

Die Karte wird nach ihrem Kauf sogleich in Euren Ballon eingebaut und kann nicht wieder entfernt werden. Ihr müsst die Karte jedoch nur ein einziges Mal erwerben. Sie bleibt auch dann erhalten, solltet Ihr Euren Ballon einmal in Zahlung geben, um ein anderes Modell zu erwerben.

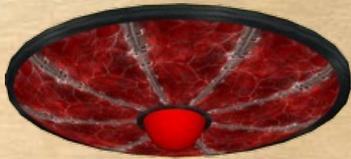
Landepunktmarkierung



Mit dem Erwerb der Karte erhaltet Ihr außerdem eine spezielle Landepunktmarkierung in Form einer Flagge. Errichtet die Flagge an einem beliebigen Ort, in dem Ihr sie aus Eurem Gepäck auf den Boden fallen lasst, und von nun an steht Euch dieser Ort als weiteres Ziel für den automatischen Piloten zur Verfügung. Aktiviert die Flagge, um sie wieder in Euer Gepäck aufzunehmen.

Nach dem Kauf der Karte findet Ihr die Landepunktflagge im Transportkorb Eures Ballons.

Halbautomatische Bordkanone



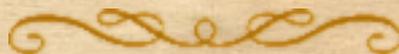
Während das Ballonfahren als solches als relativ ungefährlich angesehen werden kann, kann dies von den Tamriel bevölkernden Lebewesen und schlimmeren Kreaturen nicht immer behauptet werden. Solltet Ihr häufigere Fahrten in die Wildnis Cyrodiils beabsichtigen, könnte der Erwerb eines Bordgeschützes zum Zwecke der Selbstverteidigung eine Erwägung verdienen.

Die Technologie der Waffe basiert auf daedrischen Artefakten, die jüngst im Zuge der Oblivion-Krise von Abenteurern aus den Oblivion-Toren geborgen werden konnten.

An der Unterseite des Ballonkorbes angebracht, verschießt das Geschütz auf Knopfdruck Salven von Feuerbällen auf sämtliche sich in Reichweite befindlichen feindlichen Kreaturen. Im Nu ist so der Landeplatz gesichert und einer gefahrlosen Landung steht nichts mehr im Wege.

Sprecht mit Brego Bärlin, wenn Ihr am Kauf dieser Erweiterung interessiert seid.

Habt Ihr Euch für den Kauf einer Kanone entschieden, baut Ihr sie anschließend auf die übliche Weise in Euren Ballon ein oder auch wieder aus. Das Geschütz arbeitet gänzlich wartungsfrei. Zum Abfeuern betätigt lediglich einen der auf der Reling angebrachten rot glimmenden Feuerknöpfe durch Drücken der **Taste G**. Sofern sich gegnerische Kreaturen im Feuerbereich der Waffe aufhalten, wird hierdurch ein Feuerstoß von 5 Sekunden Dauer ausgelöst. Wiederholt das Vorgehen nötigenfalls so oft, bis der Landebereich gesäubert ist.



2. Eine einfach gehaltene Betriebsanleitung für Ballone

Die Steuerung eines Ballons ist einfach und auch für noch flugunerfahrene Personen leicht erlernbar. Dennoch gilt es einige Dinge zu beachten.

So ist vor jeder Abfahrt der technische Zustand Eures Ballons zu prüfen. Vor allem müsst Ihr stets ein Augenmerk darauf haben, genügend Brennstoff im Ballon mitzuführen. Ohne Brennstoff könnt Ihr mit Eurem Ballon nicht mehr aufsteigen. Sollte Euch einmal während der Fahrt der Brennstoff ausgehen, so sucht Euch rasch einen sicheren Landeplatz, solange der Ballon noch über ausreichend Höhe verfügt.

Um den Brennstoffvorrat Eures Ballons aufzufüllen, müsst Ihr Brenngasflaschen erwerben und in den Ballon laden, wie nachfolgend beschrieben.



Be- und Entladen Eures Ballons

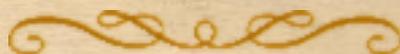


Jeder Ballon verfügt über eine eingebaute Transportkiste. Der Zweck der Kiste besteht in erster Linie darin, den Ballon mit Brenngas zu versorgen sowie optionales Zubehör wie Karten, Bordinstrumente oder ein Bordgeschütz zu installieren oder auch wieder zu entfernen.

Des Weiteren werdet Ihr nach dem Erwerb Eures ersten Ballons oder ggf. Zusatzausrüstung evtl. weiteres als Gratiszugabe gegebenes Zubehör in der Transportkiste vorfinden.

Zum Öffnen der Kiste müsst Ihr den Ballonkorb **von außen und aus der Hocke** (geht dazu in den *Schleichmodus*) aktivieren. Legt nun das Zubehör, welches Ihr einbauen möchtet oder die Brenngasflaschen in die Kiste hinein. Nachdem Ihr die Kiste wieder geschlossen habt, seht Ihr die hinzugefügten Gegenstände in oder am Korb des Ballons. Entnehmt auf die gleiche Weise Gegenstände aus der Ballon-Kiste, wenn ihr das entsprechende Zubehör wieder aus dem Ballon deinstallieren möchtet.

Tipp: Darüber hinaus könnt Ihr jederzeit beliebige weitere Gegenstände in die Transportkiste geben und später wieder entnehmen, etwa um Eure eigene Traglast zu vermindern.



Die Steuerung des Ballons

Habt Ihr die Startvorbereitungen absolviert, steigt in Euren Ballon ein, in dem Ihr den Korb von außen aktiviert. Aktiviert ihn von innen erneut, wenn Ihr wieder auszusteigen möchtet.



Steigen und Sinken

Die gewünschte Flughöhe des Ballons reguliert ihr mit den **Tasten Bild-Auf** und **Bild-Ab**. Geändert wird damit stets die beabsichtigte Sollflughöhe über Grund. Eine Betätigung von **Bild-Auf** erhöht den gewünschten Wert um ca. 30 Fuß (600 Einheiten), **Bild-Ab** vermindert den Höhensollwert um den entsprechenden Wert.

Die standardmäßig vorhandene Fahrthöhenregelung wird ständig versuchen, die von Euch gewählte Höhe einzuhalten. Bitte beachtet aber unbedingt, dass die Möglichkeiten dieser Regelung beschränkt sind. Es liegt stets in der alleinigen Verantwortung des Ballonführers, die Sicherheit während der Fahrt zu gewährleisten und vorausschauend zu agieren!

Insbesondere bei stark ansteigendem Terrain (nahezu senkrecht vor dem Ballon aufragende Bergwände, z.B.) kann die Regelung nicht schnell genug reagieren. Stoppt die Vorwärtsfahrt des Ballons in solchen Fällen und reguliert die Flughöhe manuell auf den notwendigen Wert.

Auch solltet Ihr berücksichtigen, dass Gebäude, Felsen und Bäume keine Beachtung durch die Flughöhenregulierung finden.

Während der Fahrt wird Euer Ballon beständig langsam absinken, was auf die Abkühlung der Luft in der Hülle zurückzuführen ist. Diesem Effekt wird durch gelegentliches kurzes Einschalten des Brenners entgegengewirkt. Dies ist normal und beabsichtigt.



Fahren und der Kurs des Ballons

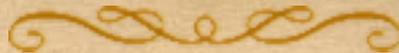
Ein Ballon bewegt sich grundsätzlich immer in die Richtung, in welche der Ballonführer gerade blickt.

Drückt die **Umschalt (Shift)-Taste**, um Fahrt aufzunehmen und betätigt die Taste erneut, um wieder anzuhalten. Ihr müsst zunächst eine bestimmte Mindesthöhe erreicht haben, bevor Ihr Fahrt aufnehmen könnt.

Bei sämtlichen Manövern solltet Ihr stets berücksichtigen, dass Euer Ballon auf alle Höhen- Fahrtrichtungs- und Geschwindigkeitsänderungen mit einer gewissen Trägheit reagiert. Vorausschauendes Fahren ist geboten.

Und vergesst auch nicht den Einfluss des Windes auf Eure Fahrtrichtung. So Ihr nicht abgetrieben werden wollt, werdet Ihr Euren Kurs oftmals korrigieren müssen.

Tipp: Durch Betätigung der **Taste D** könnt Ihr die Fahrtgeschwindigkeit verdoppeln. Nochmaliges Drücken von **D** stellt wieder die normale Reisegeschwindigkeit ein.



Landen und Festmachen

Bevor Ihr landet, sucht nach Möglichkeit einen einigermaßen ebenen und von Baumbestand freien Landeplatz. Um während oder nach Ende des Landevorganges nicht angegriffen zu werden, setzt nötigenfalls das Bordgeschütz ein. Verringert nun die Flughöhe durch Betätigen der **Bild-Ab-Taste**, bis Euer Ballon in Bodennähe schwebt. Betätigt jetzt die **Leertaste**, um die Strickleiter zu entrollen und den Ballon damit festzumachen. Aktiviert den Ballonkorb, um ihn zu verlassen. Aktiviert später den Korb oder die Strickleiter, sobald Ihr wieder an Bord zu gehen wünscht.



Wind

Tatsächlich wird kein Wind simuliert. Angesichts des aus Gründen der Spielbarkeit sowieso nicht realistischen Fahrverhaltens der Ballone würde eine realistische Windsimulation wenig Sinn ergeben.

Ein realer Heißluftballon fährt immer mit dem Wind, da er über keinen eigenen Antrieb verfügt. Richtungsänderungen erfolgen in der Realität allein durch Steigen und Sinken bei Ausnutzung der Tatsache, dass in unterschiedlichen Höhen oft verschiedene Windrichtungen vorherrschen.

Im Spiel möchte man allerdings in endlicher Zeit auch dort ankommen, wohin zu Fahren man beabsichtigt, weshalb die Umsetzung der Steuerung im Spiel eher an die eines Luftschiffes angelehnt ist.

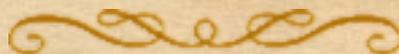
Um allerdings ein wenig den Einfluss des Windes auf die Fahrt nachzuvollziehen, wird im PlugIn immer wieder einmal der Kurs des Ballons in zufälliger Stärke, Richtung und Dauer per Skript verändert.

Steuert man den Ballon manuell, wirkt sich dieser Einfluss tatsächlich als Richtungsänderung aus. Fährt der Ballon selbständig, wird der Kurs hingegen stets beibehalten. Die Wind-“Simulation“ wirkt hier allein auf die Kamera, deren Position sich langsam um den Ballon herum bewegen wird.

Sofern die Windsimulation stört, kann sie abgeschaltet werden. Gebt dazu in der Konsole folgendes ein:

set bbBallonQuest.NoWind to 1 oder
set bbBallonQuest.NoWind to 2

Durch Setzen der Variable auf den Wert 1 wird die Windsimulation nur während der manuellen Steuerung deaktiviert, die Kamerarotation während der automatischen Fahrt bleibt erhalten. Setzt Ihr den Wert der Variablen auf 2, wird der Windeinfluss gänzlich deaktiviert. Ein Zurücksetzen auf den Wert 0, schaltet den Wind wieder ein.



Zusammenfassung und Tastaturbelegung

- ◆ Aktiviert den Ballonkorb von außen und aus dem Stand, um an Bord zu gehen. Nur möglich, sofern Ihr über einen gültigen Fahrschein bzw. Euer Ballon über Brennstoff verfügt.
- ◆ Aktiviert den Ballonkorb von außen aus der Hocke, um auf den Inhalt der Transportkiste zuzugreifen.
- ◆ Aktiviert den Ballonkorb von innen, um die Reise abzubrechen bzw. um Euren Ballon zu verlassen.

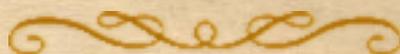
Während Ihr Euch an Bord befindet, haben die nachfolgend aufgeführten Tasten folgende Funktionen:

<i>Taste</i>	<i>Funktion</i>
Bild–Auf	Steigen (bei gelandetem Ballon gleichzeitig auch Losmachen)
Bild–Ab	Sinken
Umschalten (Shift)	Fahren / Anhalten
Leertaste	Festmachen (in Bodennähe)
A	Zielauswahlmenü des automatischen Piloten aktivieren
D	Umschalten zwischen einfacher und doppelter Geschwindigkeit
G	Bordgeschütz abfeuern (wenn installiert)
I	Reiseinformationen abrufen (Nur mit Kompass/Uhr)



Tip: Mit dem Erwerb Eures ersten eigenen Ballons erhaltet ihr im Spiel eine Anleitung zu deren Benutzung, welche die wesentlichen Aspekte beschreibt.

Ein zweites Exemplar der Anleitung kann im Hause von Brego und Fienchen Bärin gefunden und von Euch mitgenommen werden.



3. Installation und Deinstallation

Zur Installation des Plugins entpackt den im heruntergeladenen Archiv enthaltenen Ordner **Data** und kopiert ihn samt Inhalt in Euer Oblivion-Verzeichnis. Üblicherweise ist das:

C:\Programme\Bethesda Softworks\Oblivion\...

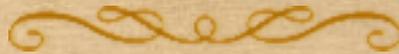
Es müssen sich danach die Dateien:

bbBallone.esp und

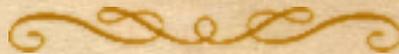
bbBallone.bsa

im Data-Verzeichnis befinden.

Aktiviert die **bbBallone.esp** im Launcher und startet das Spiel.



Möchtet Ihr die Mod entfernen, löscht die beiden oben genannten Dateien **bbBallone.esp** und **bbBallone.bsa** aus Eurem Data-Unterverzeichnis.



4. Bekannte Probleme / Kompatibilität

Diese Modifikation benötigt **OBSE** in der Version **v0020** oder neuer.

<http://obse.silverlock.org/>

Das PlugIn verändert an den Standorten der Ballon-Startplätze und in „Weidenmoor“ diverse Exterior-Zellen im Worldspace Tamriel. Werden diese Zellen durch andere, die Landschaft ebenfalls verändernde Modifikationen umgestaltet, ist mit Darstellungsfehlern zu rechnen.

Das PlugIn verwendet den Magic Effect „*Resist Water Damage*“ in seiner ursprünglichen Form (also ohne jeden Effekt). Letzteres mag dazu führen, dass ein anderes PlugIn in welchem derselbe Effekt modifiziert wurde, nicht mehr richtig funktioniert, sofern die Ballone in der Ladereihenfolge dahinter stehen. Verändert ein PlugIn „*Resist Water Damage*“ und wird dieses nach den Ballonen geladen, können dadurch möglicherweise unschöne optische und akustische Effekte verursacht werden.

Durch das PlugIn werden beim ersten Start die „*Border Regions*“ in der **Oblivion.ini**-Datei ausgeschaltet. (**bBorderRegionsEnabled=0**). Diese Änderung ist notwendig, weil die automatischen Fahrtrouten der Ballone stets der direkten Luftlinie vom Start- zum Zielpunkt folgen, was des öfteren zu Routen über das Gebiet von Elsweyr führen kann.

Die geänderte Einstellung bleibt auch nach einer Deinstallation der Modifikation erhalten.

Speichert man den Spielstand während man in einem Ballon fährt, kommt es später nach dem Laden eines solchen Spielstandes zu Darstellungsfehlern. Diese hören auf, wenn man landet und aus dem Ballon aussteigt.

Vereinzelt trat beim Testen die Situation ein, dass während der Fahrt das maßgebliche Skript anscheinend plötzlich nicht mehr ausgeführt wurde. Dies äußert sich derart, dass sich der Ballon nicht mehr fortbewegt und auch keine Tastatureingaben mehr angenommen werden. Die Ursache hierfür ist noch unklar. Als Workaround kann man den Spielstand in einer solchen Situation speichern und anschließend neu laden. Dann bei Gelegenheit landen und den Ballon verlassen.



5. Danke!

Mein ganz herzlicher Dank gilt Salidira für all ihre Geduld, Inspiration und die immer von ihr ausgehende unermüdliche Motivation während der Arbeit an diesem PlugIn. Sowie nicht zuletzt für ihre Unterstützung als Betatesterin und Korrekturleserin.

Ich habe in dieser Modifikation auf die Arbeiten nachfolgend genannter Autoren zurückgegriffen und bedanke mich herzlich für deren Erlaubnis, ihre jeweiligen Werke weiterverwenden zu dürfen.

Miro Fuhrmann

Ballon-Modelle für Google-Sketchup, die mir als Basis für die Ballone dienten.

<http://www.mofs.cz/>

Spoons aka Trizt

"Gallows Model", welches ich zu den Startplattformen der Ballone umgebaut habe.

<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=14563>

KafeiDotour

"Dwemer Spectacles" aus denen ich das Modell für die Nachtsichtbrille entnommen habe.

<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=5198>

The Funktasm

"Light Leather Armor v0.8", die ich umtexturiert und als Ballonführer-Ausrüstung verwende.

<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=24525>

Firespark

"Animated Flag Resource", die von mir für die Flaggen erweitert wurde.

<http://www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=29047>

ZALVEZ

Ausgangs-Modelle von Ballonkompass und -uhr

<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/details?mid=f2caef9c1b4d591389ce1777bb1339b9>

Piper

Modell der Brenngasflaschen

<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/details?mid=8abb7cb5f4e9ba0e571c12aa0e9e64f9>

wildkarrde

Kanonenofen im Zelt der Fahrscheinverkäuferin in Cheydinhal

<http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=3955>

Im PlugIn verwende ich eine Aufnahme des Walzers "*An der schönen blauen Donau*" der Wiener Philharmoniker von 1934. Die Aufnahme steht unter der „Creative Commons License: Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0“

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

<http://www.archive.org/details/BlueDanubeWaltz>

Danke sehr an:

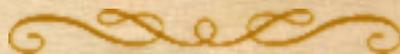
ianpatt, behippo und *scruggsywuggsy the ferret* für die Entwicklung von **OBSE**
das *NifSkope-Team*

Bethesda Softworks für ein großartiges Spiel – und das Construction Set, welches so unendlich viele Möglichkeiten eröffnet, eigene Ideen zu verwirklichen.

Verwendete Programme und Tools:

Bei der Arbeit an dem PlugIn habe ich folgende Programme verwendet:

TES IV-Construction Set, NifScope, BSA-Commander, Corel Graphics Suite, gimp, Blender, DXTBmp, PNGQuant, Irfan View, EF Commander, Open Office



6. Copyright / Kontakt

Bei dieser Modifikation handelt es sich um ein gänzlich unkommerzielles Projekt.
Die Rechte am Spiel und sämtlichem Original-Content liegen bei Bethesda Softworks.

Die Rechte an selbst erstellten Meshes und Texturen liegen bei Brausebart. Für die verwendeten Ressourcen Dritter liegen die Rechte bei diesen.

Ich bitte darum, die vorliegende Modifikation nicht ohne vorherige Zustimmung zum Download anzubieten oder anderweitig zu verteilen. Des Weiteren bitte ich darum, keine Bestandteile dieser Modifikation in anderen Mods zu verwenden, ohne mich zuvor zu fragen.

Für Rückfragen oder Kommentare bin ich über das Forum „*Ei der Zeit*“ per PN oder unter der angegebenen E-Mail-Adresse erreichbar.

Vielen Dank!

Brausebart

brausebart@ei-der-zeit.com



<http://www.ei-der-zeit.com/>

7. Versionshistorie

Vers. 1.0 – 20.10.2011

Erstes Release

