

obl_loader

Version 1.2.5
www.diceworks.de

Nutzen Sie komfortabel mehrere Oblivion-Installationen gleichzeitig



Inhaltsverzeichnis

1	Wichtige Hinweise	4
2	Lizenz	4
3	Systemanforderungen	5
4	Enthaltene Dateien	5
5	Installation und Deinstallation	5
5.1	Installation	5
5.2	Deinstallation	5
6	Funktionen	6
6.1	Funktionsübersicht	6
6.2	Funktionsbeschreibungen	7
6.2.1	Geführte Konfiguration	7
6.2.2	Fehlersuche	7
6.2.3	Mod-Manager	7
6.2.4	OBSE-Unterstützung	7
6.2.5	Startparameter	8
6.2.6	Automatisches Bug-Fixing	8
6.2.7	Einstellen von Oblivion	9
7	Die Datei obl_loader.ini	9
7.1	Lang	9
7.2	Local	9
7.3	Ini	10
7.4	OBSE	10
7.5	Sleep	10
7.6	BugFix	10
7.7	DELETE	10
7.8	Vista7	11
7.9	DebugMode	11
7.10	Screenshot	11
8	Bekannte Probleme	12
9	Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen	13
10	Changelog	14
10.1	Version 1.2.5	14
10.2	Version 1.2.4	14
10.3	Version 1.2.3	14

10.4	Version 1.2.2		14
10.5	Version 1.2.1		14
10.6	Version 1.2		14
10.7	Version 1.1		15

1 Wichtige Hinweise

Diese Software wurde mit größter Sorgfalt entwickelt und getestet. Dennoch ist es möglich, dass Probleme auftreten. Dies kann aufgrund der hohen Menge an unterschiedlichen Computer-Systemen nicht ausgeschlossen werden. Daher übernehme ich keine Haftung für zufällige, besondere oder indirekte Probleme, welche durch Installation oder Nutzung dieser Software entstanden sein sollen.

Unter Windows Vista/7 sollte die Software mit Administrator-Rechten ausgeführt werden, um Probleme zu verhindern

Sollte ein Update-Programm enthalten sein, benötigt dies Zugriff auf das Internet. Geben Sie es notfalls in Ihrer Firewall frei. Ob ein Update-Programm enthalten ist, sehen Sie im Abschnitt 4 auf Seite 5.

2 Lizenz

1. Die Software darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Autors nicht veröffentlicht werden.
2. Die Software muss, wenn die Erlaubnis zur Veröffentlichung besteht, so veröffentlicht werden, wie sie auf der Entwicklerseite(www.diceworks.de) zur Verfügung gestellt wird. Es müssen alle Dateien in ihrem Originalzustand enthalten sein.
3. Reverse Engineering, Disassembling sowie jede andere Art, an den Code der Software zu gelangen sind verboten.
4. Die Veränderung der enthaltenen Dateien ist gestattet, solange die Veränderung nicht gegen Absatz 3 verstößt. Eine Veröffentlichung dieser Veränderung ist gestattet, solange dies ohne die Original-Software geschieht und darauf hingewiesen wird, dass die veränderten Dateien nicht vom Autor der Original-Software sind.
5. Es wird keinerlei Haftung übernommen. Die Software wird zur Verfügung gestellt, wie sie ist. Nutzung der Software erfolgt auf eigene Gefahr.

3 Systemanforderungen

- Pentium 3 500 MHz oder schneller
- 5 MB freien Speicherplatz(Festplatte, USB-Stick,...)
- 128 MB Arbeitsspeicher
- ein Windows-Betriebssystem, unter Linux wird die Zusatzsoftware WINE benötigt
- Internetanschluss(falls Update-Programm enthalten)

4 Enthaltene Dateien

- obl_loader.exe: das Programm
- obl_loader.ini: die Einstellungsdatei
- obl_loader_de.pfd: deutsche Anleitung
- obl_loader_en.pfd: englische Anleitung

5 Installation und Deinstallation

5.1 Installation

Um die Software zu installieren muss das Archiv in den Oblivion-Ordner entpackt werden.

5.2 Deinstallation

Um die Software müssen Sie die in Abschnitt 4 aufgelisteten Dateien löschen.

6 Funktionen

6.1 Funktionsübersicht

Funktion	Beschreibung
Festlegen der zu nutzenden Plugins.txt	Sie können festlegen, welche Plugins.txt Oblivion nutzen soll.
Festlegen der zu nutzenden ini-Datei.	Sie können festlegen, welche ini-Datei Oblivion nutzen soll.
Festlegen des Screenshot-Speicherortes	Sie können festlegen, wo die Screenshots gespeichert werden.
Fehlersuche	obl_loader hat eine eingebaute Fehlersuche.
Geführte Konfiguration	obl_loader hilft Ihnen bei der Konfiguration.
Mod-Manager	obl_loader hat einen minimalistischen Mod-Manager.
OBSE-Unterstützung	Funktioniert auch bei installiertem OBSE.
Start-Parameter	obl_loader kann über eine Verknüpfung mit dem Parameter „silent“ gestartet werden. So wird das Spiel direkt gestartet, ohne den Mod-Manager einzublenden.
Automatisches Bug-Fixing	Bestimmte, durch die Nutzung ausgelöste Bugs können automatisch beseitigt werden.
Einstellen von Oblivion	Sie können die Auflösung und den Ordner zum Speichern von Spielständen einstellen, den Vollbild-Modus sowie VSync an- und ausschalten.

6.2 Funktionsbeschreibungen

6.2.1 Geführte Konfiguration

Mit der geführten Konfiguration stellen Sie ob_loader am Einfachsten ein. Sie führt Sie Schritt für Schritt durch die Konfiguration, wodurch Einstellungsfehler quasi nicht möglich sind.

Sie werden während der geführten Konfiguration aufgefordert, eine ini-Datei auszuwählen. Wenn Sie nicht die Datei „Oblivion.ini“ nutzen möchten, müssen Sie zu nutzende Datei **selbst erstellen!**

Die Datei muss sich im Verzeichnis „Eigene Dateien\My Games\Oblivion“ befinden und der Dateiname darf mit Endung(.ini) nicht mehr als 18 Zeichen lang sein!

6.2.2 Fehlersuche

Die integrierte Fehlersuche überprüft Ihre Konfiguration und meldet darin enthaltene Fehler. Außerdem erstellt Sie eine Übersicht, die dem Programm-Autor bei anhaltenden Problemen zur Verfügung gestellt werden sollte.

6.2.3 Mod-Manager

obl_loader hat einen integrierten Mod-Manager. Dieser zeigt nur Mods an, die sich in dem „Data“-Ordner befindet, der im selben Verzeichnis wie obl_loader ist. Außerdem greift er nur auf die „Plugins.txt“-Datei zu, die durch den ini-Schlüssel „Local“ vorgegeben ist.

Links sehen Sie die aktivierten Mods, rechts die verfügbaren.

Über die Buttons  und  können Sie die im linken Teil ausgewählte Mod nach oben bzw. unten verschieben.

Über den Button **Aktivieren** fügen Sie die im rechten Teil ausgewählte Mod der linken Liste hinzu.

Über den Button **Deaktivieren** löschen Sie die im linken Teil ausgewählte Mod aus der linken Liste.

Über den Button **Start** speichern Sie die linke Liste als aktive Modliste und starten das Spiel.

6.2.4 OBSE-Unterstützung

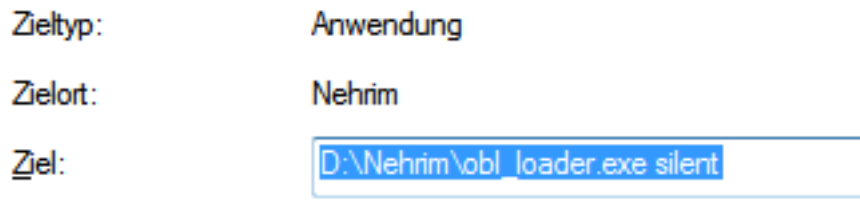
Wenn Sie bei der Konfiguration angegeben haben, dass Sie OBSE nutzen möchten, wird das Spiel mit OBSE geladen.

Achtung: Bitte beachten Sie den Abschnitt „Bekannte Probleme“ (Seite 12, Abschnitt 8)!

6.2.5 Startparameter

Haben Sie eine funktionierende obl_loader-Konfiguration und eine Modliste erstellt, müssen Sie nicht jedes Mal über den Mod-Manager starten. Sie können diesen auch überspringen und das Spiel direkt starten.

Dazu erstellen Sie einfach eine Verknüpfung zu obl_loader und hängen an den „Ziel“-Pfad den Parameter „silent“ (ohne „“) an (siehe Bild).



- Verknüpfung erstellen
- Rechtsklick auf Verknüpfung
- Klick auf Eigenschaften
- „Ziel“-Pfad anpassen
- Abschließend noch einen Klick auf „Übernehmen“ und einen auf „OK“

6.2.6 Automatisches Bug-Fixing

Die hier aufgelisteten Probleme („Bugs“) werden von obl_loader automatisch behoben:

- Automatisch generierter Ordner „ion“ unter „My Documents\My Games\“ wird gelöscht
- Automatisch generierter Ordner X unter „AppData\Local“ wird gelöscht. Dieser Bug tritt nur auf, wenn der zu nutzende Ordnername weniger als 8 Zeichen lang ist. In diesem Fall wird ein Ordner generiert, welcher sich aus den ersten drei Zeichen des zu nutzenden Ordners sowie der Zeichenkette „ivion“ zusammensetzt.
Beispiel: Es soll der Ordner „Test“ genutzt werden. Dadurch wird ein Ordner „Tesivion“ generiert.

- Automatisch generierte Dateien mit kryptischen Namen im Ordner „Eigene Dateien\My Games\Oblivion\“ werden gelöscht.
Die zu löschenden Dateien müssen vom Benutzer selbst angegeben werden, da deren Namen von System zu System unterschiedlich sind. Hierzu wird der Ini-Schlüssel „DELETE“ genutzt. Die einzelnen, zu löschenden Dateinamen werden durch die Zeichenkette „|##|“ (ohne „“) voneinander getrennt.
Der letzte Eintrag muss „STOP_DEL“ lauten(ohne „“).

Beispiel:

DELETE=jsfjaspfää ## kaskldjasd ## STOP_DEL

6.2.7 Einstellen von Oblivion

Über den Reiter „Oblivion-Konfiguration“ haben Sie die Möglichkeit, die in der geführten Konfiguration gewählte ini-Datei einzustellen.

Hier können Sie eine beliebige Auflösung und einen beliebigen Ordner für die Spielstände angeben. Beachten Sie aber bitte, dass die Auflösung von ihrem Monitor unterstützt werden muss, da Oblivion sonst abstürzt.

Der Ordner für die Spielstände muss sich im Ordner „Eigene Dateien\My Games\Oblivion“ befinden.

Außerdem können Sie den Vollbildmodus sowie VSync an- und abschalten.

7 Die Datei obl_loader.ini

Die ini-Einträge werden durch die geführte Konfiguration erstellt. Sollten Sie manuelle Änderungen vornehmen wollen, sollten Sie die folgenden Erklärungen beachten.

7.1 Lang

Der Wert dieses Schlüssel kann entweder 0(NULL) oder 1 sein. Ist der Wert 0, ist obl_loader auf englisch. Ist der Wert 1, ist obl_loader auf deutsch und nutzt deutsche Pfade.

Lang=1

7.2 Local

Der Wert dieses Schlüssel entspricht dem Ordner, welcher die Datei „Plugins.txt“ beinhaltet. Er muss acht Zeichen lang sein und von Backslash(\) umschlossen werden.

Unter Windows Vista/7 muss der Ordner sich in

AppData\Local

und unter Windows XP oder muss er sich in

Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten befinden.

Local=\Obli1234\

7.3 Ini

Der Wert dieses Schlüssels entspricht der Konfigurationsdatei, welche genutzt werden soll. Der Dateiname darf mit Endung maximal zwölf Zeichen lang sein.

Sie muss sich im Ordner **Eigene Dateien\My Games\Oblivion** befinden.

Ini=myINI.ini

7.4 OBSE

Der Wert dieses Schlüssels kann entweder 0 oder 1 sein. Wenn er 1 ist, wird obl_loader die Datei „obse_loader.exe“ im selben Ordner ausführen und warten, bis OBSE fertig ist. Anschließend erfüllt obl_loader seine Aufgabe.

OBSE=1

7.5 Sleep

Hier können Sie eine Zeit in Millisekunden eintragen. Dieser Eintrag ist nur interessant, wenn Sie Probleme haben, mit OBSE zu starten.

Der Eintrag gibt an, wie lange obl_loader wartet, bis es erneut überprüft, ob OBSE bereits fertig ist. Werte über 80 können zu Fehlern führen(siehe Abschnitt Bekannte Probleme, Seite 12).

Sleep=0

7.6 BugFix

Hier können Sie eine Zeit in Millisekunden eintragen. Diese Zeit wartet obl_loader nach dem Start von Oblivion, bis es automatisch bekannte Probleme behebt. Je höher die Zeit, desto besser. Allerdings sollten mehrere Sekunden ausreichen. Mit „bekannte Probleme“ sind die Einträge unter dem Abschnitt „Automatisches Bug-Fixing“ (Seite 8) gemeint.

BugFix=80

7.7 DELETE

Hier können Sie Namen von Dateien angeben, welche durch die Nutzung von obl_loader im Verzeichnis „Eigene Dateien\My Games\Oblivion“ entstanden sind.

Diese Dateien haben meist kryptische Namen, wie zum Beispiel: .

Der Dateiname wird ohne Anführungszeichen(„“) eingegeben. Sie können auch

mehrere Dateinamen eintragen. Diese müssen Sie dann durch die Zeichenkette „|##|(ohne „|“) trennen. Der letzte Eintrag muss immer „STOP_DEL”(ohne „|“) lauten.

DELETE=Datei1|##|Datei2|##|STOP_DEL

7.8 Vista7

Hier stellen Sie ein, auf welchem Windows obl_loader läuft. Wenn Sie obl_loader auf Windows Vista oder Windows 7 ausführen, tragen Sie hier eine 1 ein. Für jedes andere Windows tragen Sie 0 ein.

Vista/7=1

7.9 DebugMode

Mit diesem Schlüssel können Sie sich weitere Nachrichten ausgeben lassen, sogenannte Debug-Nachrichten. Diese sind besonders hilfreich, wenn obl_loader seine Arbeit nicht korrekt verrichtet, da zumindest klar ist, bis wohin obl_loader funktioniert.

Der Wert kann 1(aktiv) oder 0(NULL, inaktiv) sein.

DebugMode=0

7.10 Screenshot

Hier stellen Sie ein, wo Oblivion Screenshots speichert. Der Pfad ist relativ, von der Oblivion-Installation ausgehend. Das Verzeichnis muss existieren! Dieser Schlüssel wird erst beachtet, wenn sein die Länge seines Wertes mehr als zwei Zeichen beträgt.

Der Schlüssel sollte auf %s%d.bmp enden, wobei gilt:

%s steht für den Screenshot-Name. Standard ist: Screenshot.

Dieser kann in der Oblivion-ini-Datei(die Datei des Schlüssels Ini) geändert werden.

%d steht für den Index.

Dieser kann in der Oblivion-ini-Datei(die Datei des Schlüssels Ini) geändert werden.

Screenshot=Testbilder\%s%d.bmp

8 Bekannte Probleme

- OBSE kann nicht injiziert werden:

Dieser Fehler stammt von OBSE und tritt auf, wenn der Prozess „Oblivion.exe“ zu lange braucht, um zu antworten. Die Folge ist, dass Oblivion zwar startet, OBSE-Mods aber nicht funktionieren werden. Um dieses Problem nicht entstehen zu lassen, wartet obl_loader bis der Prozess „obse_loader.exe“ nicht mehr existiert.

Die Wartezeit zwischen zwei Überprüfungen liegt normal bei null Millisekunden. Über den Ini-Eintrag „Sleep“ können Sie den Wert in Millisekunden selbst bestimmen. Tragen Sie dort zum Beispiel 20 ein, wird obl_loader Folgendes tun:

Existiert „obse_loader.exe“ noch? → Antwort: ja →

Warte 20 Millisekunden → Erneute Abfrage

Normalerweise müssen Sie diesen Wert nicht abändern. Wenn Sie ihn abändern, sollten Sie ihn nicht zu groß wählen, da sonst der nächste beschriebene Fehler auftreten kann. Werte bis 80 stellten bei Tests keine Probleme dar.

- weißer Ladebalken, falsche Saves werden angezeigt, Änderungen an der ini-Datei(z.B. andere Auflösung) sind nicht zu sehen:

Dieser Fehler tritt auf, wenn zwischen dem Start des Prozesses „Oblivion.exe“ und der Veränderung durch obl_loader zu viel Zeit verging, die ini-Datei nicht gefunden werden kann oder wenn diese von Oblivion als fehlerhaft betrachtet wird.

Falls Sie OBSE nutzen:

Wenn OBSE zu lange zum injizieren benötigt, kommen die Änderungen durch obl_loader zu spät. Versuchen Sie es einmal ohne OBSE.

Falls Sie kein OBSE nutzen oder dieses bereits deaktiviert haben:

Versuchen Sie es einmal mit den Dateien „Oblivion.default.ini“ oder „Nehrim.default.ini“(falls Sie die TC Nehrim nutzen). Die Dateien wurden in Tests problemlos akzeptiert. Sie finden die Dateien im jeweiligen Installationsverzeichnis.

Ob die gewünschte ini-Datei genutzt wird, können Sie ganz einfach testen. Stellen Sie den Wert des Schlüssels „bFull Screen“ auf 0(Null).

`bFull Screen=0`

Wenn das Spiel nun anstatt im Vollbildmodus im Fenstermodus startet, wird die gewünschte ini-Datei genutzt.

9 Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen

Feedback, Bug-Meldungen, Wünsche und Anregungen können Sie mir per Bugtracker, Mail und Persönlichen Nachrichten beziehungsweise in den Diskussionsthreads in Foren zukommen lassen.

Bugtracker: www.diceworks.de

Mail: dice@diceworks.de

Diskussionen und der Kontakt für Persönliche Nachrichten in Foren:
morrowindforum.de:

Kontakt: `_DICE_`

Scharesoft.de:

Kontakt: `_DICE_`

Diskussion: <http://www.scharesoft.de/joomla/forum/showthread.php?t=35984>

Tesnexus.com:

Kontakt: `_DICE_`

Kommentare: <http://tesnexus.com/downloads/file.php?id=33581>

10 Changelog

10.1 Version 1.2.5

- Reiter „Oblivion-Konfiguration“ eingefügt: Hier können Sie Auflösung, Speicherpfad, Vollbildmodus und VSync anpassen.
- Die Werte der Schlüssel Local und Ini dürfen nun bis zu 18 Zeichen lang sein.
- Es wird nun bei jedem Spielstart eine detaillierte log-Datei(obl_loader_log.Tag_Monat_Stunde_Minute.txt) erstellt. Diese ersetzt die alte error_log.txt.

10.2 Version 1.2.4

- Speicherort der Screenshots kann nun eingestellt werden.

10.3 Version 1.2.3

- Start von Oblivion verzögert, damit der Mod-Manager die Plugins.txt korrekt ändern kann.
- Debug-Mode dokumentiert.
- Konfigurations-Reiter und Bug-Suche-Reiter hinzugefügt.

10.4 Version 1.2.2

- Weitere Fehlermeldungen eingefügt und manche Texte zum besseren Verständnis angepasst..

10.5 Version 1.2.1

- Englisches Interface hinzugefügt.
- XP: Es wird nun jede Sprachversion unterstützt. Vorher wurde nur die deutsche Version unterstützt, weil deutsche Ordernamen im COde enthalten waren.

10.6 Version 1.2

- Probleme mit Fehlermeldungen behoben. Fehlermeldungen nach Spielstart konnten das Spiel abstürzen lassen. Diese Fehlermeldungen werden nun in die Datei „error_log.txt“, welche sich im selben Verzeichnis wie obl_loader befindet, geschrieben. Die Datei wird erst erstellt, wenn sie benötigt wird!

10.7 Version 1.1

- Dateien mit kryptischen Namen unter „Eigene Dateien\My Games\Oblivion\“ können durch das automatische Bug-Fixing gelöscht werden.
- Probleme mit Fehlermeldungen behoben und weitere Fehlermeldungen hinzugefügt.