

# Heißluftballon

Hype Performance Group



DIESE SOFTWARE WIRD OHNE MÄNGELGEWÄHR ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, WIRD ABGELEHNT. IN KEINEM FALL HAFTEN DER URHEBERRECHTSINHABER ODER DIE MITWIRKENDEN FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, BESONDERE, BEISPIELHAFT SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE BESCHAFFUNG VON ERSATZGÜTERN ODER -DIENSTLEISTUNGEN, NUTZUNGS-, DATEN- ODER GEWINNVERLUSTE ODER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN), WIE AUCH IMMER DIESE VERURSACHT WURDEN UND AUF WELCHER HAFTUNGSTHEORIE SIE BERUHEN, SEI ES DURCH VERTRAG, VERSCHULDENSUNABHÄNGIGE HAFTUNG ODER UNERLAUBTE HANDLUNGEN (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT ODER ANDERWEITIG), DIE IN IRGEND EINER WEISE AUS DER NUTZUNG DER SOFTWARE ENTSTEHEN, AUCH WENN AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE.

Version: 1.0

Letztes Update: 2022/10/6

Kompatibel nur mit Microsoft Flight Simulator 2020

Produktseite: <https://www.hypeperformancegroup.com/products/hpg-hot-air-balloon>

Dieses Handbuch ist nicht Teil der offiziellen Dokumentation der Hype Performance Group. Es besteht aus:

- Original PDF-Dokumentation (siehe <https://davux.com/docs/pdf/HPG%20Hot%20Air%20Balloon%20User%20Guide.pdf>)
- Hype Operation Center (Internet)

Mit Dank an Dave und das Entwicklungsteam für ihr hervorragendes Produkt, viel Spaß

D-VRGL

## Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
Installation & Setup.....	3
Luftfahrzeug Komponenten.....	4
Hauptkomponenten.....	4
Bordelektronik.....	4
Brenner.....	5
Brennerkontrollen.....	5
Automatische Brennerkontrolle.....	5
Brennersteuerung mit Drosselklappe.....	6
Hüllventil.....	6
Hülle Aufblasen und Entleeren.....	7
Kurs-/Giersteuerung.....	8
Option 1 - MSFS Wind.....	8
Option 2 - MSFS Flugplan.....	8
Einschränkungen.....	8
Treibstoff und Zuladung.....	8
Beleuchtung.....	8
Key Bindings.....	9
Tablet.....	10
Action Center.....	10
Flugzeug Setup.....	11
Karten.....	11
LittleNavMap App.....	12
Erweiterte Konfiguration.....	12
Hype Radio.....	13
Ballons in der Nähe.....	13
Bekannte Probleme.....	15
Leitfaden für Ersteller.....	16
Liveries.....	16
SDK Events (H:Events).....	16
SDK Variables (L:Vars).....	18
Download und Installation.....	19

# Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für unseren Hype Performance Group Heißluftballon für Microsoft Flight Simulator 2020 entschieden haben. Wir laden Sie ein, uns auf unserem Discord-Server Feedback zu geben.

Bei dieser Simulationssoftware und den dazugehörigen Materialien und Dokumenten handelt es sich um ein Computerspiel, das NICHT FÜR DEN FLUG bestimmt ist und nicht für die Ausbildung, die Einarbeitung von Piloten, die wiederkehrende Ausbildung oder die Schulung des Betriebsbewusstseins verwendet werden darf. Die mitgelieferte Software und die Handbücher sind nicht für die Ausbildung oder Vertrautheit mit einem Flugzeug zu verwenden. Die mitgelieferte Software und Handbücher sind nicht dazu gedacht, Verfahren für den Einsatz in Flugzeugen zu vermitteln und dienen ausschließlich der Unterhaltung.

## Installation & Setup

Was wird benötigt	Woher kommt es
Pfad zu deinem Community Ordner	<a href="#">Wo ist mein Community Ordner?</a> Oder Video: <a href="#">how to install addons</a> Oder <a href="#">Installation via Hype Operation Center</a>
1. Hot Air Balloon Paket (HPG-HotAir-Balloon-Build-____.zip)	Überprüfen Sie Ihre E-Mail. Sie erhalten einen Lizenzschlüssel und einen Link zum Download. Der Download wird von Hype Performance Group Downloads kommen.  Sie erhalten dann eine Lizenznummer sowie einen Link zum Hot Air Balloon Download Center.

Suchen Sie die Datei **HPG-Airbus-HotAir-Balloon-Build-\_\_\_\_.zip** und extrahieren Sie den beigefügten Ordner hpg-hotair-balloon in Ihren MSFS-Community-Ordner.

Wenn Sie in den Ordner Community\hpg-hotair-balloon klicken, sehen Sie HPG Hot Air Balloon User Guide.pdf. Wenn Sie einen zusätzlichen Ordner haben, müssen Sie diesen entfernen, damit die Simulation das Flugzeug finden kann.

# Luftfahrzeug Komponenten

## Hauptkomponenten

Der Korb befindet sich unter der Hülle und trägt die Besatzung und die Passagiere. Die Hülle ist der flexible Ballon, der die heiße Luft enthält. Die Brenner befinden sich über den Köpfen der Besatzung und der Passagiere. Die Brenner sind mit Flüssigpropanantanks an jeder Ecke des Korbs verbunden. Die Brenner füllen die Hülle mit heißer Luft, die auch schneller abgelassen werden kann, wenn man das Ventil an der Oberseite der Hülle betätigt. Zur Steuerung des Ventils befindet sich an einer Ecke des Korbes ein Seil.



## Bordelektronik

Die Ballonavionik ist sehr einfach. Ein barometrischer Höhenmesser und ein barometrischer Höhengeschwindigkeitsmesser unterstützen den Piloten bei seinem visuellen Kontakt mit dem Boden. Die Temperaturanzeige kann entweder Daten von einem Sensor an der Spitze der Hülle oder von der Umgebungsluft anzeigen.

Die Temperaturanzeige zeigt OVERHEAT (Überhitzung) an, wenn die Hülle 150°C überschreitet.



## Brenner

Die vertikale Steuerung erfolgt über den Hauptbrenner (einen oder beide zusammen) und die Steuerung der Hüllentemperatur. Verwenden Sie die Temperaturanzeige und die Anzeige der vertikalen Geschwindigkeit, um Ihre Bedingungen zu steuern.

Beachten Sie, dass ein einmal begonnener Anstieg so lange andauert, bis sich die Hülle abkühlt, weshalb kleine Eingaben wünschenswert sind.

Viele Ballonfahrer halten eine Höchsttemperatur von ca. 100 °C ein, was unter den meisten Gewichts- und atmosphärischen Bedingungen einen flachen Aufstieg ermöglicht. Das Material der Ballonhülle selbst ist in der Lage, viele Zyklen bei dieser Temperatur zu überstehen, kann aber auch über 200 °C für eine Sitzung aushalten.



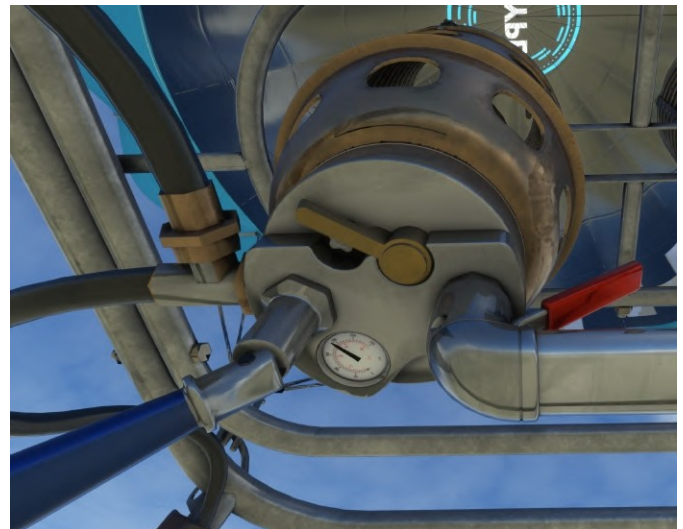
## Brennerkontrollen

1. Hauptgasventil (roter Auslöser): Öffnet und schließt das Gasventil. Die Flamme wird sofort gezündet, sofern die Zündflamme zuvor angezündet wurde.

2. Zündflamme (goldener Hebel): Öffnet und schließt ein kleines Ventil und hält eine konstante kleine Flamme aufrecht, so dass das Hauptgasventil sofort wirksam werden kann, ohne auf die Zündung zu warten. Nicht funktionsfähig. Der Hauptbrenner zündet immer, als ob ein Elektrostarter vorhanden wäre.

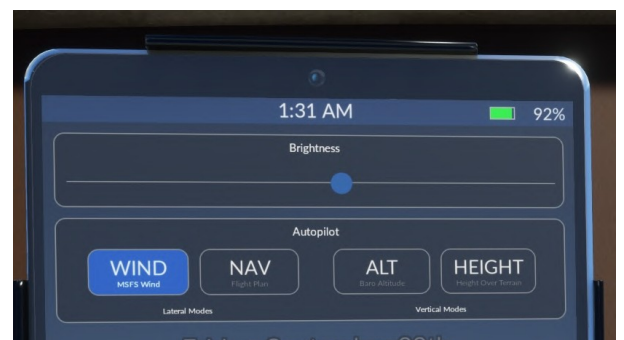
3. Gasdosierventil (blauer Hebel): Dieser Hebel dosiert die Gasmenge, die das Hauptgasventil Gasventil freigibt. Nicht funktionsfähig. Unser Gasventil ist in einer vernünftigen Position fixiert, aber der Hebel bewegt sich trotzdem im virtuellen Cockpit.

4. Druckanzeige: Diese Druckanzeige bestätigt, dass sich Gas in den angeschlossenen Tanks befindet und das Gasventil an mindestens einem Tank geöffnet ist. Wenn die Gasventile geschlossen sind oder der Brennstoff aufgebraucht ist, zeigt diese Anzeige Null an.



## Automatische Brennerkontrolle

Der automatische Brenner ist auf dem Tablet verfügbar (klicken Sie auf die obere Uhr), entweder im Modus HÖHE oder HÖHEN. Im Höhenmodus wird die Höhe über dem Terrain beibehalten. Im Höhenmodus wird die barometrische Höhe beibehalten. Wenn der automatische Brenner aktiviert ist, wird der hintere Brenner ausschließlich von der KI verwendet, die den Brenner steuert. Wenn die hinteren Treibstofftanks leer sind, wird diese Logik stattdessen auf den vorderen Brenner angewendet.



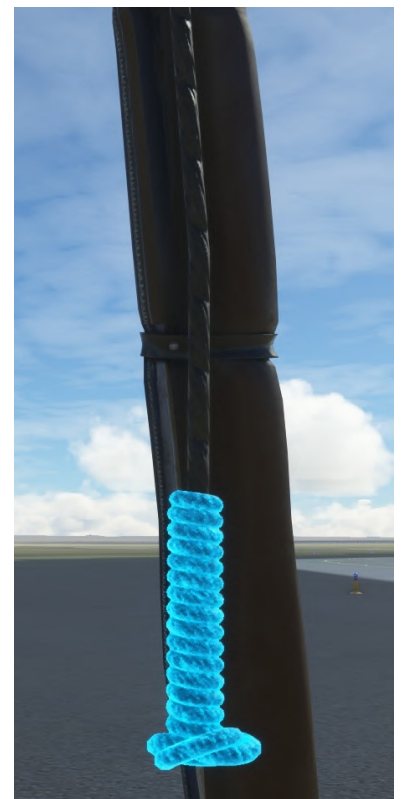
## Brennersteuerung mit Drosselklappe

Die manuelle Brennersteuerung kann durch Anklicken des roten Abzugs oder durch Verwendung der Drosselachse in den MSFS-Steuerungseinstellungen erfolgen. Die Drosselachse wird wie folgt konfiguriert:

Bereich der Achse	Funktion
0-10%	Nichts. Wenn Sie den Gashebel in dieser Position belassen, können Sie das virtuelle Cockpit oder andere Bedienelemente verwenden.
10-40%	Schalten Sie alle aktiven Brenner aus. Sie durchlaufen diese Position zügig aber mit genügend Zeit, um in den Zustand "Nichts" zu gelangen und auch die Brenner auszuschalten.
40%-70%	Hinterer Brenner aktiv
70%-100%	Beide Brenner aktiv

## Hüllventil

Das Seil vor dem Piloten aktiviert das Ventil im oberen Teil der Hülle. Wenn das Ventil geöffnet ist, strömt kühle Luft von unten ein und heiße Luft wird ausgestoßen, was zu einer schnellen Abkühlung der Hülle führt.



## Hülle Aufblasen und Entleeren

Wenn Sie auf einer Rampe stehen, wird die Luft aus der Hülle abgelassen (oder sie wird sofort nach dem Laden abgelassen).

Mit Hilfe der Brennersteuerung können Sie den Ballon aufblasen. Der Ballon wird langsam aufgeblasen.



Achten Sie darauf, dass der Ballon während der Fahrt nicht kollabiert, was passieren kann, wenn die Temperatur der Ballonhülle zu hoch ist und sie versagt, oder wenn die Temperatur der Hülle zu niedrig ist und eine Windböe die Ballonhülle (die bei so niedrigen Temperaturen wie ein Fallschirm wirkt) zum Kollabieren bringt.

Wenn sich die Hülle einem Zustand nähert, in dem sie aufgrund der niedrigen Temperatur kollabieren könnte, beginnt sie zu „wackeln“, um anzuzeigen, dass eine Böe einen Kollaps verursachen könnte.



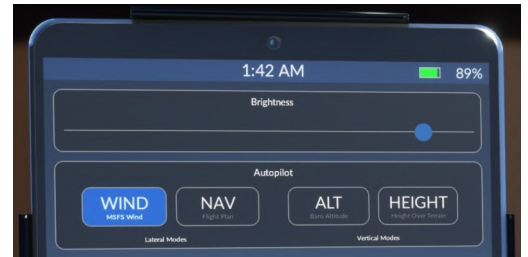
# Kurs-/Giersteuerung

## Option 1 - MSFS Wind

Die Tablet-Steuerung (klicken Sie auf die obere Uhr) verwendet standardmäßig die aktuellen Windbedingungen in MSFS. Verwenden Sie das MSFS-Livewetter oder stellen Sie manuelle Windebene ein, um die Atmosphäre für Ihren Flug zu konfigurieren.

## Option 2 - MSFS Flugplan

Als unterhaltsame Alternative kann der aktuelle Flugplan ähnlich wie bei Wind navigiert werden, indem die Option auf dem Tablet ausgewählt wird.



## Einschränkungen

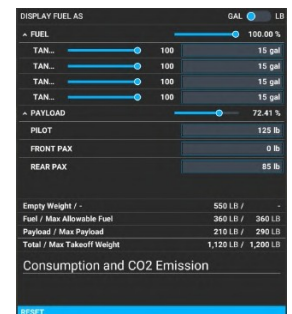
Gegenwärtig richten wir den Korb gegen den Wind aus (und orientieren uns langsam in diese Richtung, wenn der Wind sich ändert), was nicht realistisch ist. Einige Heißluftballons haben Seile, die helfen, den Korb in die gewünschte Richtung auszurichten, aber im Allgemeinen ist dies nicht genau. Dies ermöglicht jedoch einen reibungslosen Flug ohne die Probleme, auf die wir gestoßen sind. In Zukunft werden wir dieses Verhalten vielleicht ändern können.

## Treibstoff und Zuladung

Der Treibstoff ist LP, wird aber in MSFS als JET A angegeben. Sie können den Treibstoffzustand jederzeit ändern oder andere Addons verwenden, um die Treibstoffsituation zu ändern. Der Brennstoff wird verbraucht, wenn die Brenner eingeschaltet sind. Die vorderen Tanks sind nur mit dem vorderen Brenner verbunden, die beiden hinteren Tanks nur mit dem hinteren Brenner. Jeder Tank hat ein Steuerventil, das geöffnet oder geschlossen werden kann, und eine Tankmengenanzeige.



Piloten und Beifahrer können ein- oder ausgeschaltet werden, wenn mindestens 20LB auf der jeweiligen Gewichtsstation hinzugefügt werden.



## Beleuchtung

Heißluftballons werden in der Regel nur tagsüber eingesetzt, aber auch Fahrten bei Sonnenaufgang sind üblich. Der Brenner selbst wirft ein gelbes Licht auf den Boden, den Korb und beleuchtet die Hülle.

Mit Alt+L oder L schalten Sie den Scheinwerfer an Ihrem Kopf. Dieser dient als Lampe und ermöglicht das Ablesen der Instrumente und Anzeigen im Dunkeln.



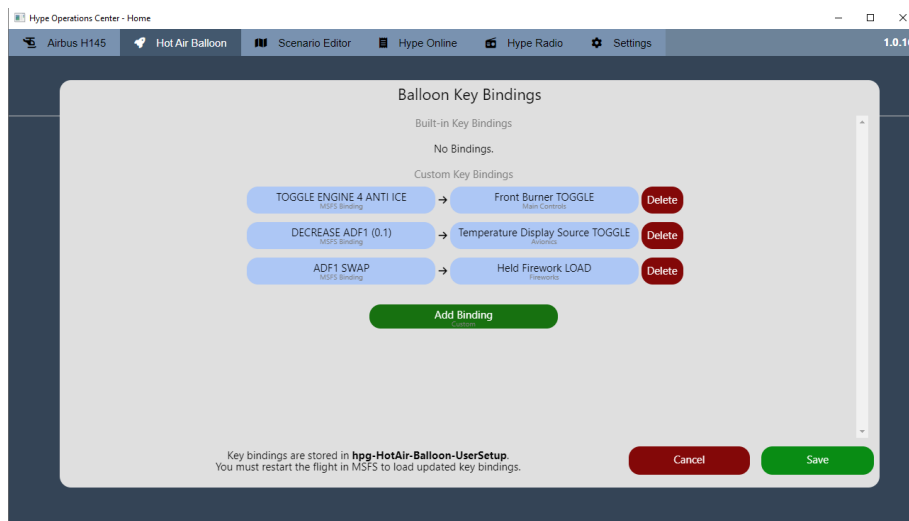
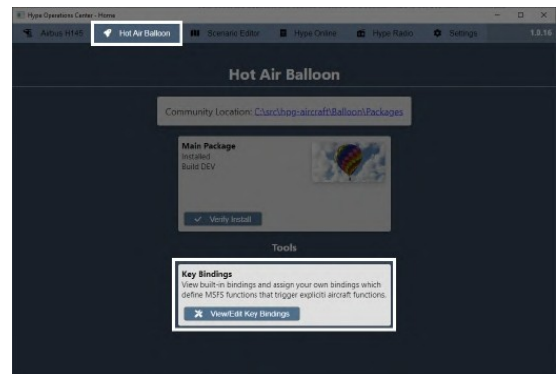


## Key Bindings

Mit dem Programm Hype Operations Center können Sie benutzerdefinierte Beziehungen zwischen den MSFS-Bindungen, die Sie normalerweise auswählen, und den Heißluftballonfunktionen herstellen.

1. Installieren Sie das Hype Operations Center. Das Programm legt eine Verknüpfung in Ihrem Windows-Startmenü ab.
2. Starten Sie Hype Operations Center, besuchen Sie die Seite Hot Air Balloon und wählen Sie View/Edit Key Bindings.
3. Klicken Sie auf Bindung hinzufügen und wählen Sie dann ein MSFS-Ereignis und eine Ballonfunktion aus.
4. Klicken Sie auf Speichern. Ein neuer Ordner hpg-hotair-balloon-usersetup wird in Ihrem Community-Ordner erstellt. Dieser Ordner muss von der Simulation gelesen werden, daher müssen Sie neu starten, wenn Sie die Simulation laufen lassen, wenn er zum ersten Mal erstellt wird. Wenn Sie Addon Linker verwenden, müssen Sie diesen Ordner einbinden, damit das Flugzeug seine Schlüsselbindungen von dort lesen kann.
5. Wenn Sie sich in einem Flug befinden, klicken Sie in MSFS auf Neustart, wodurch der Flug und die neueste Datei mit den Schlüsselbindungen neu geladen werden.

Im folgenden Beispiel werden verschiedene ADF- und nicht verwendete Ereignisse an nützliche Funktionen weitergeleitet.



Die Sicherungsdaten sind in HEvents.txt und MSFSEvents.txt unter `Community\hpg-hotair-balloon\html_ui\HPGBalloon-System` verfügbar.

## Tablet

Das Tablet verfügt über verschiedene Anwendungen und Funktionen. Der Akku wird sich mit der Zeit entladen, aber das Tablet ist für den Flug nicht notwendig. Sie sollten es lieber ausschalten, wenn Sie es nicht benutzen.

Tablet Bedienung:

**Einschalttaste:** Obere rechte Ecke. Damit können Sie das Tablet ausschalten, um den Akku zu schonen oder unerwünschtes Licht zu vermeiden.

**Home-Taste:** Unten in der Mitte. Damit kehren Sie zum Startbildschirm zurück (siehe rechts).

**Dock:** Apps werden im unteren Bereich des Docks angezeigt. Jede von ihnen startet eine Vollbildansicht, mit Ausnahme der mittleren, die das Action Center öffnet.

**Aktionszentrum:** Wenn Sie auf die Uhr am oberen Rand des Bildschirms oder auf das Symbol in der Mitte des Docks klicken, werden die kontextbezogenen Steuerelemente angezeigt.



## Action Center

Das Aktionszentrum ermöglicht die Einstellung der Display-Helligkeit und die Anpassung der Autopilot-Steuerung.

Die Bedienelemente des Autopiloten werden im Abschnitt Brenner dieses Dokuments erläutert.

Das Aktionscenter kann geöffnet werden, während die dahinter liegende Anwendung nicht geschlossen ist, was schnelle Änderungen ermöglicht, ohne die aktuelle Anwendung zu verlassen.



## Flugzeug Setup

Die Flugzeug-App verfügt über verschiedene Einstellungen, um Ihren Ballon zu personalisieren.

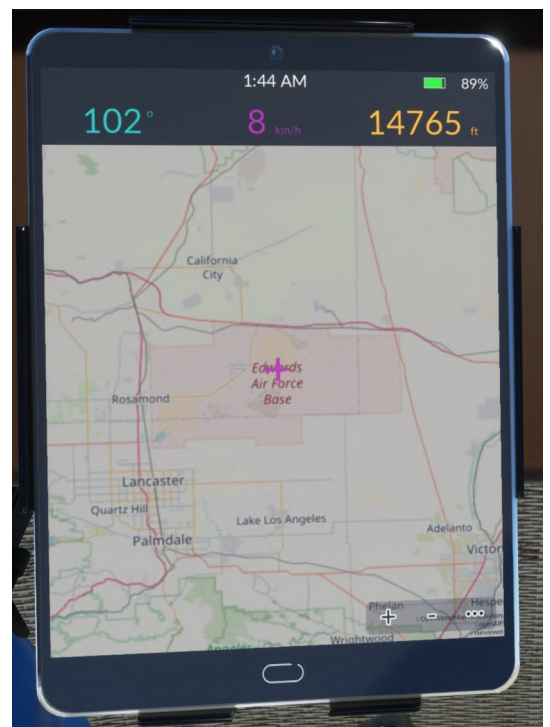
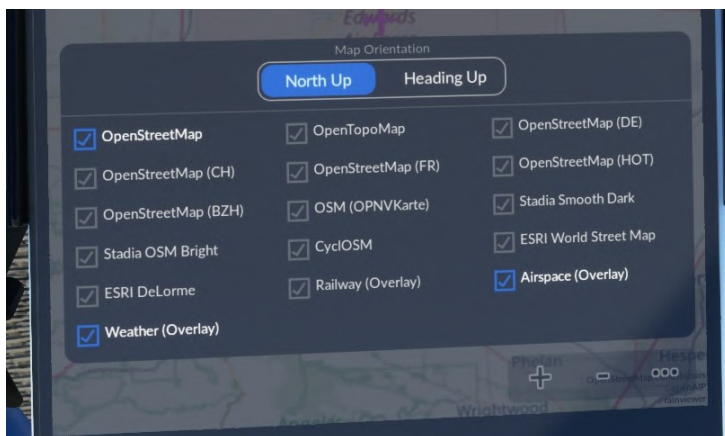
Alle Einstellungen auf dieser Seite werden in MSFS gespeichert und müssen nicht jedes Mal neu eingestellt werden, wenn das Flugzeug geladen wird.

Einstellung	Optionen	Anmerkung
Temperatureinheiten	C (default) F	Die Temperaturanzeige wird in der entsprechenden Einheit angezeigt.
Referenzzeit	PC Zeit (default) Simzeit PC Zeit UTC	Die Tablet-Uhr folgt dieser Einstellung.
Zeitformat	12 Stunden (default) 24 Stunden	Die Tablet-Uhr folgt dieser Einstellung.
Feuerwerk	4 Mal (default) unendlich Nicht verfügbar	<b>4 Count:</b> Das Feuerwerk verschwindet, wenn du es aufhebst. <b>Unendlich:</b> Die Feuerwerkskörper verschwinden nicht, wenn man sie aufhebt, so dass man sie unendlich oft aufheben kann. <b>Nicht verfügbar:</b> Feuerwerkskörper werden versteckt

## Karten

Die Balloonist Maps App zeigt den GPS-Track und die GPS-Geschwindigkeit sowie die barometrische Höhe über einen Sensor auf dem Gerät an.

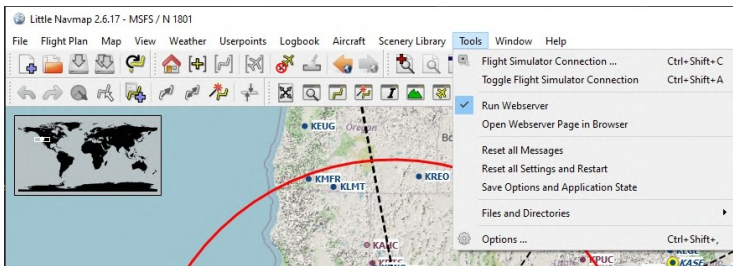
Das Wetter ist über einen Online-Dienst verfügbar. OpenStreetMap XYZ-Kacheldienste werden durch eine Konfigurationsdatei unterstützt.



# LittleNavMap App

[Download LittleNavMap](#)

Die LittleNavMap App kontaktiert den LittleNavMap Webserver. Klicken Sie auf Tools und dann Webserver ausführen, um ihn zu starten.  
 Sie können testen, ob er funktioniert, indem Sie sich die Seite in Ihrem Browser ansehen.



## Erweiterte Konfiguration

Es besteht keine Notwendigkeit, die untenstehenden Angaben zu ändern, aber die Optionen sind bei Bedarf verfügbar. Insbesondere das Ändern der URL zu einem anderen Computer.

Konfigurationsdatei: `html_ui\HPGH160-User\Tablet\LittleNavMapApp.json`.

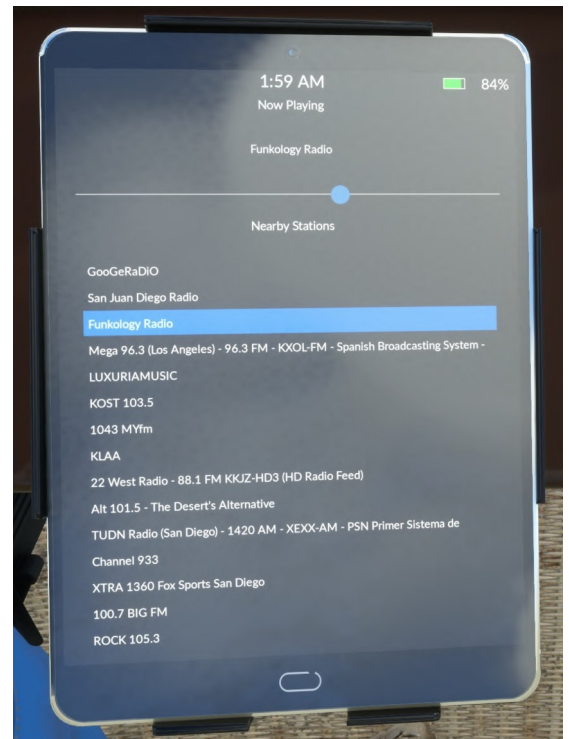
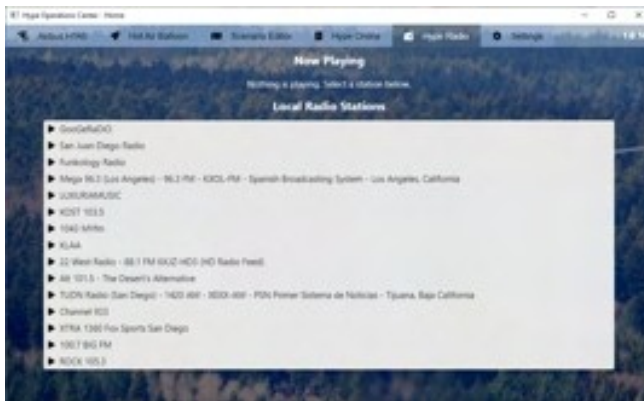
Parameter	Werte	Hinweis
Url	Standard: <code>http://localhost:8965</code>	Serverstandort (IP oder Hostname einschließlich Protokoll)
FrameDelay	Standard: 1000	Millisekunden, die nach dem Empfang eines Frames gewartet wird, bevor der nächste Frame geladen wird
Maßstab	Standard: 1	Gewünschte Anzeigegröße
Zoom-Maßstab	Standard: 2	Zoom Schrittweite
Format	<code>jpg</code> or <code>png</code> (Standard: <code>jpg</code> )	
Qualität	0-100 (Standard: 80)	JPEG-Komprimierungsgrad

Die Parameter werden direkt an den LittleNavMap Webserver übertragen.

## Hype Radio

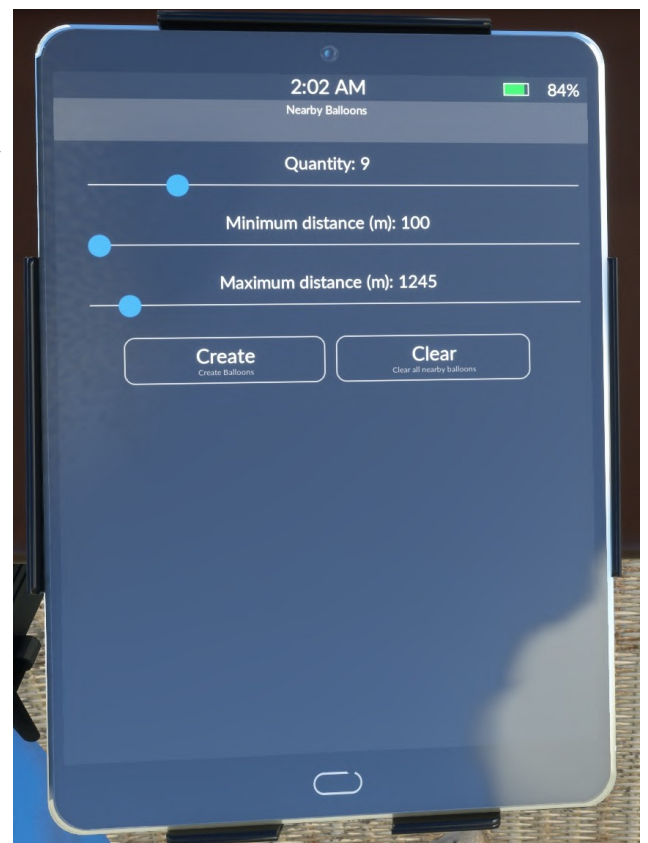
Hören Sie Internet-Radiosender vom Standort Ihres Hubschraubers. Starten Sie die Hype Operations Center-App auf Ihrem PC und klicken Sie dann auf Hype Radio auf dem Tablet.

Die Radiosender werden jedes Mal aktualisiert, wenn Sie die App starten. Der gewählte Radiosender bleibt, auch wenn Sie die Reichweite des Senders verlassen oder das MSFS-Menü aufrufen, um den Standort zu wechseln. Wenn Sie den akt. Sender beenden (klicken auf den Namen oben), die App beenden und wieder starten, bekommen Sie ggf. eine neue Senderliste angezeigt.



## Ballons in der Nähe

Erstellen Sie mit der App „Ballons in der Nähe“ Ballongruppen in der Nähe. Wählen Sie die Anzahl und den Bereich aus und drücken Sie dann auf Erstellen. Sie können so viele Ballons erstellen, wie Sie möchten. Die Simulation wird jedoch nur die Ballons anzeigen, die sie für die aktuelle Situation als akzeptabel erachtet.



## Bonus Feuerwerk

Es wurden abschussfähige Feuerwerkskörper eingebaut, die jederzeit verwendet werden können.

Um die Feuerwerkskörper zu benutzen, klicken Sie auf einen der Feuerwerkskörper auf dem Boden, um ihn aufzuheben, und zielen Sie dann. Klicken Sie auf die Lunte, um die Rakete zu zünden. Es dauert eine Sekunde, dann startet sie und explodiert mit einem visuellen Feuerwerkseffekt. Die Feuerwerkskörper funktionieren sowohl bei Tag als auch bei Nacht, wobei sie nachts noch brillanter sind. Vier Feuerwerkskörper sind im Lieferumfang enthalten, aber Sie können auf dem Tablet eine unbegrenzte Anzahl auswählen oder sie ausschalten, wenn Sie sie nicht in Ihrem Ballon haben wollen.



Das Feuerwerk kann auf dem Tablet neu geladen oder deaktiviert werden.

## Bekannte Probleme

Wir sind uns einiger Probleme in der Version 1.0 bewusst und werden bald nach der Veröffentlichung ein Update herausgeben, um Probleme zu beheben, die während der Vorschau der Inhaltsersteller gefunden wurden, und um Feedback von Ballonfahrern und Sim-Piloten zu erhalten. Bitte schließen Sie sich uns auf Discord an und teilen Sie uns Ihr Feedback und Ihre Erkenntnisse in der allgemeinen Diskussion mit.

Bekannte Fehler:

- **Der Ballon giert bei Windböen zu sehr**, er sollte sich viel sanfter bewegen. Wir werden dies korrigieren. Verwenden Sie manuelle Windebene, wenn dies während des Fluges störend wird.
- **Der Ballon kann vom Boden abheben, bevor die Hüllenanimation beendet ist**. Wir werden dieses Timing anpassen, um zu verhindern, dass die Animation von der Physik abweicht.
- **Das Abheben gegen den Wind ist zu aggressiv**. Dies wird angepasst, um einen sanfteren Übergang in die Luftmasse und mehr Steigung zu erreichen, bevor eine so hohe Geschwindigkeit über dem Boden erreicht wird.
- **Neary Balloons app** - Stellen Sie sicher, dass die Schieberegler alle von ihren Standardpositionen wegbewegt werden, sonst kann es passieren, dass Sie unerwartet einen Wert von Null für diesen Schieberegler erhalten.
- Feuerwerkskörper sollten nicht durch schnelles Anklicken mehrfach gestartet werden, aber wir verstehen, dass die Leute dies genießen.

Wünsche:

- Das **Funkgerät COM1** wird funktionsfähig gemacht und mit einer Tastatur ausgestattet. Das elektrische System wurde vor der Veröffentlichung entfernt, wird aber wieder eingebaut, um funktionsfähige Funkgeräte für den Onlineflug zu ermöglichen.
- Ein **Transponder** wird zum gleichen Funksystem hinzugefügt, um das Online-Fliegen zu erleichtern.
- Die **Funktion „Ballons in der Nähe“** wird erweitert, damit die Ballons dem Wind folgen oder statisch bleiben können. Statische Ballons werden mehr verschiedene Oberflächen zeigen, was für bessere Screenshots sorgen kann, aber wenn sie dem Wind folgen, wird das ein unterhaltsames Erlebnis sein. Wir müssen sicherstellen, dass die Leistung angemessen ist, aber wir werden dies untersuchen und ein wenig mehr Funktionalität hinzufügen.

# Leitfaden für Ersteller

## Liveries

Ein 3D-Farbsatz für den Hüllkörper wurde zur Verfügung gestellt.

Achten Sie darauf, dass Sie aus der Referenzvorlage eine emittierende Ebene erstellen, indem Sie in Ihrem Grafikbearbeitungsprogramm eine Multiplikationsebene hinzufügen. Die Vorlage ist im Paintkit enthalten. Wenn Sie dies nicht tun, wird Ihr Ballon in der Nacht nicht richtig beleuchtet, wenn der Brenner zündet. Ihre livery aircraft.cfg base\_container sollte auf hpg-hotair-balloon zeigen.

Ihre texture.cfg sollte wie folgt lauten:

```
[fltsim]
fallback.1=..\..\hpg-hotair-balloon\texture
```

Paintkit download: <https://flightsim.to/file/41478/hpg-hot-air-balloon-livery-paintkit>

## SDK Events (H:Events)

Diese Ereignisse können von Tools wie FSUIPC/SPAD.NEXT/AAOs an den Ballon gesendet werden und steuern eine Funktion des Flugzeugs.

H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_POWER\_TOGGLE Tablet - Power TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_POWER\_OFF Tablet - Power OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_POWER\_ON Tablet - Power ON  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_HOME\_PUSH Tablet - Home PUSH  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_BRIGHTNESS\_UP Tablet - Brightness UP  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_BRIGHTNESS\_DOWN Tablet - Brightness DOWN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPEN\_ACTIONCENTER\_TOGGLE Tablet - Action Center TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPEN\_ACTIONCENTER\_OPEN Tablet - Action Center OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPEN\_ACTIONCENTER\_CLOSE Tablet - Action Center CLOSE  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_MAPSAPP\_ZOOM\_IN Tablet - Maps/LittleNavMap Zoom ZOOMIN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_MAPSAPP\_ZOOM\_OUT Tablet - Maps/LittleNavMap Zoom ZOOMOUT  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_MAPS Tablet - Maps app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_SETUP Tablet - Setup app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_LITTLENAVMAP Tablet - LittleNavMap app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_FLAPPYBIRD Tablet - Flappy Bird app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_HYPERADIO Tablet - Hype Radio app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_OPENAPP\_NEARBYBALLOONS Tablet - Nearby Balloons app OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_TOGGLE Main Controls - Front Burner TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_OFF Main Controls - Front Burner OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_ON Main Controls - Front Burner ON  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_TOGGLE Main Controls - Rear Burner TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_OFF Main Controls - Rear Burner OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_ON Main Controls - Rear Burner ON  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_PILOT\_LIGHT\_TOGGLE Main Controls - Front Pilot Light TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_PILOT\_LIGHT\_OFF Main Controls - Front Pilot Light OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_PILOT\_LIGHT\_ON Main Controls - Front Pilot Light ON  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_PILOT\_LIGHT\_TOGGLE Main Controls - Rear Pilot Light TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_PILOT\_LIGHT\_OFF Main Controls - Rear Pilot Light OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_PILOT\_LIGHT\_ON Main Controls - Rear Pilot Light ON  
H:HPGBAL\_SDK\_ENVELOPE\_VALVE\_TOGGLE Main Controls - Envelope Valve TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_ENVELOPE\_VALVE\_OPEN Main Controls - Envelope Valve OPEN  
H:HPGBAL\_SDK\_ENVELOPE\_VALVE\_CLOSE Main Controls - Envelope Valve CLOSE  
H:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_VERTICAL\_MODE\_ALT Autopilot - Vertical mode ALTITUDE  
H:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_VERTICAL\_MODE\_HEIGHT Autopilot - Vertical mode HEIGHT  
H:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_VERTICAL\_MODE\_OFF Autopilot - Vertical mode OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_LATERAL\_MODE\_WIND Autopilot - Lateral mode WIND  
H:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_LATERAL\_MODE\_FLIGHTPLAN Autopilot - Lateral mode FLIGHTPLAN  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_1\_VALVE\_TOGGLE Fuel Bottles - Tank 1 Valve TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_1\_VALVE\_OFF Fuel Bottles - Tank 1 Valve OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_1\_VALVE\_ON Fuel Bottles - Tank 1 Valve ON  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_2\_VALVE\_TOGGLE Fuel Bottles - Tank 2 Valve TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_2\_VALVE\_OFF Fuel Bottles - Tank 2 Valve OFF  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_2\_VALVE\_ON Fuel Bottles - Tank 2 Valve ON  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_3\_VALVE\_TOGGLE Fuel Bottles - Tank 3 Valve TOGGLE  
H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_3\_VALVE\_OFF Fuel Bottles - Tank 3 Valve OFF



H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_3\_VALVE\_ON Fuel Bottles - Tank 3 Valve ON  
 H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_4\_VALVE\_TOGGLE Fuel Bottles - Tank 4 Valve TOGGLE  
 H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_4\_VALVE\_OFF Fuel Bottles - Tank 4 Valve OFF  
 H:HPGBAL\_SDK\_FUEL\_TANK\_4\_VALVE\_ON Fuel Bottles - Tank 4 Valve ON  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_POWER\_TOGGLE Avionics - Temperature Display Power TOGGLE  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_POWER\_OFF Avionics - Temperature Display Power OFF  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_POWER\_ON Avionics - Temperature Display Power ON  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_SOURCE\_TOGGLE Avionics - Temperature Display Source TOGGLE  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_SOURCE\_AMBIENT Avionics - Temperature Display Source AMBIENT  
 H:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_SOURCE\_ENVELOPE Avionics - Temperature Display Source ENVELOPE  
 H:HPGBAL\_SDK\_RADIO\_TOGGLE Radio - Radio Power TOGGLE  
 H:HPGBAL\_SDK\_RADIO\_OFF Radio - Radio Power OFF H:HPGBAL\_SDK\_RADIO\_ON Radio - Radio Power ON  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_STOP Hype Radio - Current Track STOP  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_1 Hype Radio - Station 1 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_2 Hype Radio - Station 2 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_3 Hype Radio - Station 3 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_4 Hype Radio - Station 4 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_5 Hype Radio - Station 5 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_6 Hype Radio - Station 6 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_7 Hype Radio - Station 7 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_8 Hype Radio - Station 8 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_9 Hype Radio - Station 9 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_10 Hype Radio - Station 10 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_11 Hype Radio - Station 11 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_12 Hype Radio - Station 12 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_13 Hype Radio - Station 13 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_14 Hype Radio - Station 14 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_HYPERADIO\_RADIO\_STATION\_15 Hype Radio - Station 15 SELECT  
 H:HPGBAL\_SDK\_EQUIP\_FIREWORKS\_4COUNT Fireworks - Fireworks Availability 4COUNT  
 H:HPGBAL\_SDK\_EQUIP\_FIREWORKS\_INFINITE Fireworks - Fireworks Availability INFINITE  
 H:HPGBAL\_SDK\_EQUIP\_FIREWORKS\_NONE Fireworks - Fireworks Availability NONE  
 H:HPGBAL\_SDK\_FIREWORK\_LOAD Fireworks - Held Firework LOAD  
 H:HPGBAL\_SDK\_FIREWORK\_STOW Fireworks - Held Firework STOW

## SDK Variables (L:Vars)

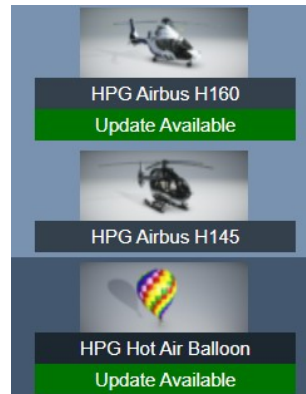
Diese lokalen Variablen können von Werkzeugen wie FSUIPC/SPAD.NEXT/AAOs gelesen werden und haben Zugriff auf Zustandsinformationen über das Flugzeug.

L:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_ENVELOPE\_TEMP  
L:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_AMBIENT\_TEMP  
L:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_POWER\_SWITCH  
L:HPGBAL\_SDK\_TEMPERATURE\_DISPLAY\_POWER\_SOURCE  
L:HPGBAL\_SDK\_RADIO\_POWER  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_ON  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_ON  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FRONT\_PILOT\_LIGHT\_ON  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_REAR\_PILOT\_LIGHT\_ON  
L:HPGBAL\_SDK\_FRONT\_BURNER\_PRESSURE  
L:HPGBAL\_SDK\_REAR\_BURNER\_PRESSURE  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FUEL\_TANK\_VALVE\_1  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FUEL\_TANK\_VALVE\_2  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FUEL\_TANK\_VALVE\_3  
L:HPGBAL\_SDK\_BURNER\_FUEL\_TANK\_VALVE\_4  
L:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_POWER  
L:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_BRIGHTNESS  
L:HPGBAL\_SDK\_TABLET\_ACTION\_CENTER\_ISOPEN  
L:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_VERT\_MODE  
L:HPGBAL\_SDK\_AUTOPILOT\_LATERAL\_MODE  
L:HPGBAL\_PERSIST\_TABLET\_TIME\_FORMAT  
L:HPGBAL\_PERSIST\_TIME\_REF  
L:HPGBAL\_PERSIST\_FIREWORK\_COUNT L:HPGBAL\_PERSIST\_ENV\_TEMP\_UNIT

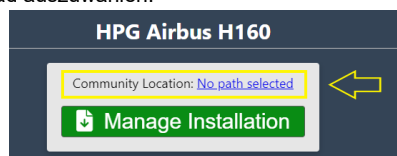
## Download und Installation

Installieren Sie entweder den Heißluftballon anhand dieser Anleitung genauso wie einen H145 oder H160.

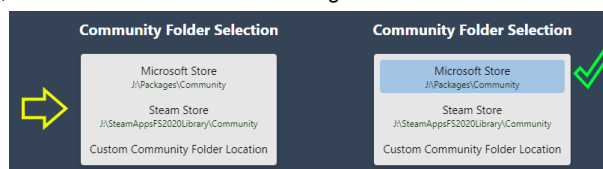
1. Download und Installation des [Hype Operations Center](#).
2. Öffnen Sie das Hype Operations Center über Ihr Startmenü.
3. Besuchen Sie die Produktseite (HPG Hot Air Ballon) für das Luftfahrzeug, das Sie installieren möchten.



4. Klicken Sie auf **No path selected**, um den Community-Pfad auszuwählen.



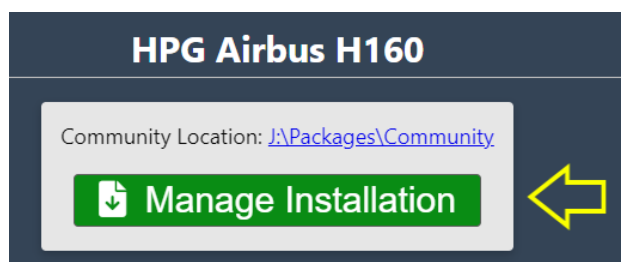
5. Wählen Sie Ihren Community-Ordner. Das Element muss blau hervorgehoben sein. Sie können einen benutzerdefinierten Pfad für die Verwendung mit Addon Linker wählen, wenn die automatische Erkennung nicht korrekt ist.



6. Wählen Sie Ihr Flugzeug erneut aus dem Seitenmenü aus.



7. Bestätigen Sie, dass der Speicherort des Community-Ordner korrekt ist, und klicken Sie dann auf Installation verwalten.

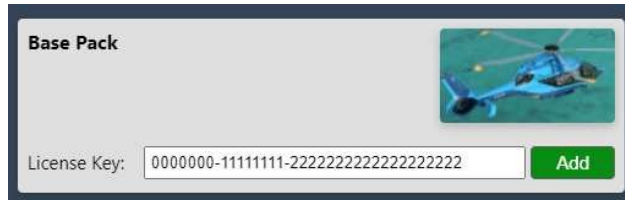


8. Geben Sie Ihren Base Pack-Lizenzschlüssel ein. Sie haben diesen von Hype Performance Group Downloads per E-Mail erhalten.

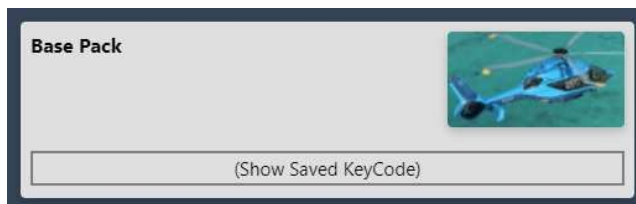
Wie kann ich meinen Lizenzkey bekommen?



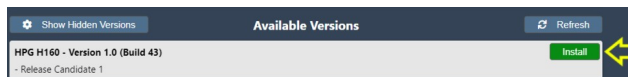
9. Kopieren und fügen Sie Ihren Lizenzschlüssel in das Feld ein. Die grüne Schaltfläche ADD (Hinzufügen) ist nur verfügbar, wenn der Schlüssel die richtige Länge hat. Prüfen Sie auf zusätzliche Leerzeichen vor oder nach dem Schlüssel, wenn Sie Probleme haben.



10. Die Eingabe des Schlüssels war erfolgreich.



11. Wählen Sie eine Version für die Installation aus. In der Regel ist die oberste Version die beste.



12. Warten Sie auf den Download und die Installation.



13. Prüfen Sie, ob die Installation erfolgreich war. Sie sind bereit zum Fliegen.

