

Bushut-Einbauanleitung



Projekt: Berlin 147
Ersteller: Der entspannte Gamer
Datum: 13.08.2025
Version: V1.4

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Copyright.....	1
Einbau in OMSI.....	2
Objekt in den Editor laden.....	2
Grundriss.....	3
Details.....	3
Scheiben.....	4
DFI einstellen.....	4
1. Haltestellenname.....	4
2. Fahrzeugtypen.....	4
3. nur_3_Linien.....	4
4, 5. DFI_voll.....	4
6, 7. DFI_klein.....	5
8 – 12. Linien.....	5
Update Notes.....	5
V1.1.....	5
V1.2.....	5
V1.3.....	5
V1.4.....	5

Vorwort

Um realere Wartehäuschen für mein Projekt Berlin 147 zu bekommen habe ich mir die Zane Wartehäuschen in ein modulares Wartehäuschenpaket umgerüstet. Zusätzlich habe ich mir unterschiedliche Werbetafeln und Info Aushänge umgesetzt.

Das ursprüngliche Objekt: <https://forum.omnibussimulator.de/forum/index.php?thread/18002-zane-objects/>

In dieser Einbauanleitung erläutere ich, wie die Module zusammen funktionieren und wie man am Besten die Module zusammenfügt.

Copyright

Dieses Objekt wurde von *Der entspannte Gamer* entwickelt und bei mir liegen alle Rechte. Das mitliefern dieser Objekte ist für **Freeware Maps** gestattet, wenn sie in der originalen Ordnerstruktur bleiben, unverändert sind (ausgenommen eigene Texturen für das Display) und folgende Nennung in der ReadMe vorhanden ist:

Bushut Berlin – Modulbaukasten von *Der entspannte Gamer*
<https://www.omsi2projektberlin147.de>

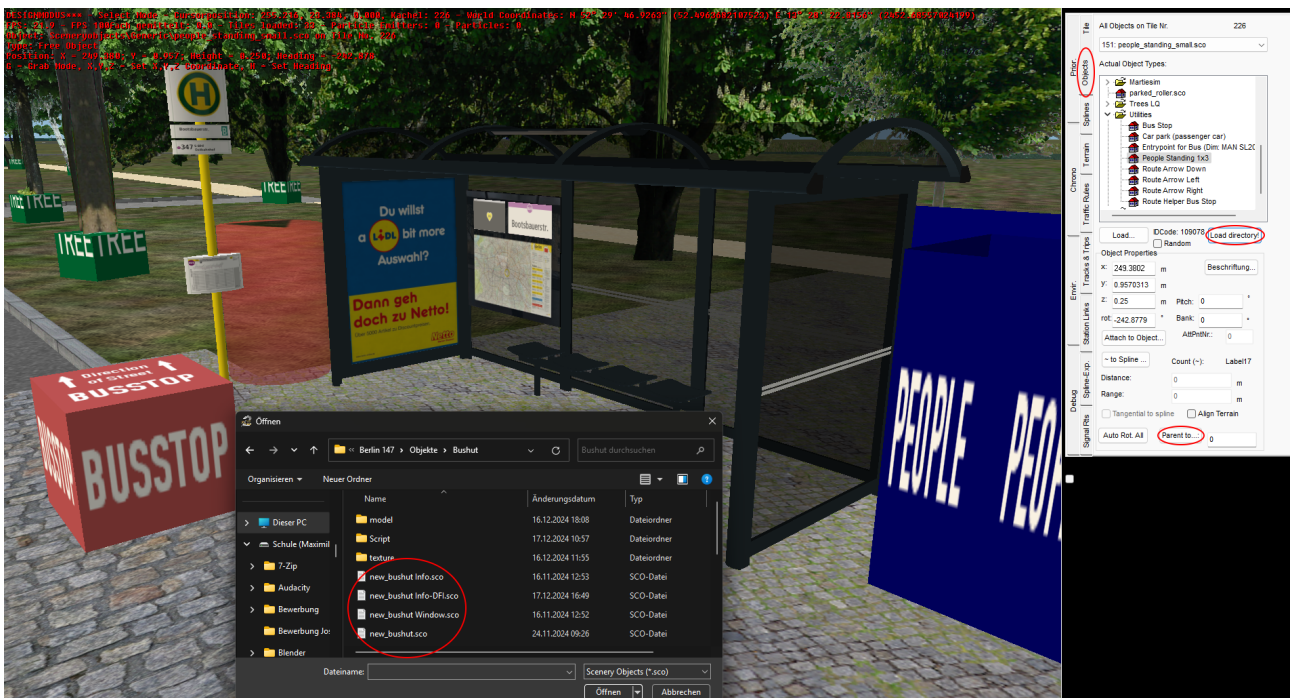
Einbau in OMSI

Objekt in den Editor laden

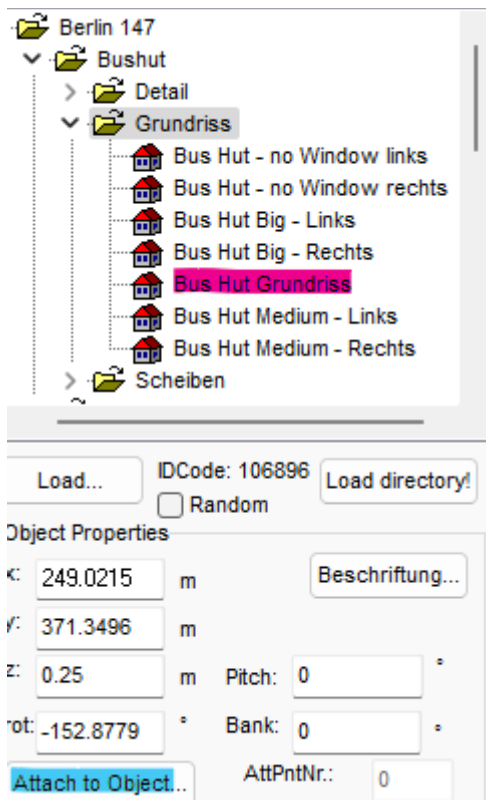
Das Modulpaket befindet sich unter folgendem Dateipfad:

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Bushut

Um nun das Objekt im Editor zu erhalten muss man in den Reiter Objects wechseln und Load directory anklicken. Danach wird der oben genannte Dateipfad aufgerufen und eine .sco ausgewählt. Nun wird das gesamte Paket importiert. Für die DFI gilt zusätzlich nach dem platzieren, muss mit Parent to der Buswürfel ausgewählt werden, um die Fahrplandaten zu erhalten.



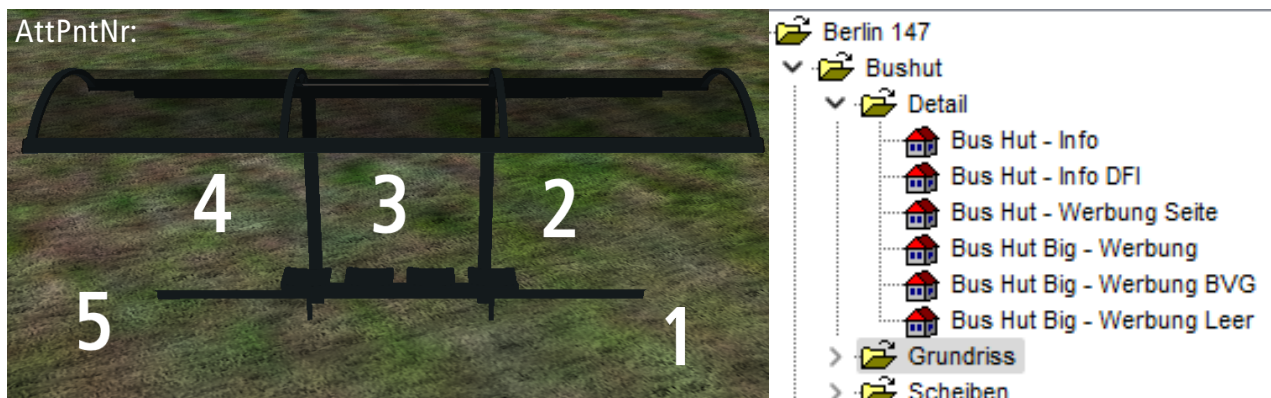
Grundriss



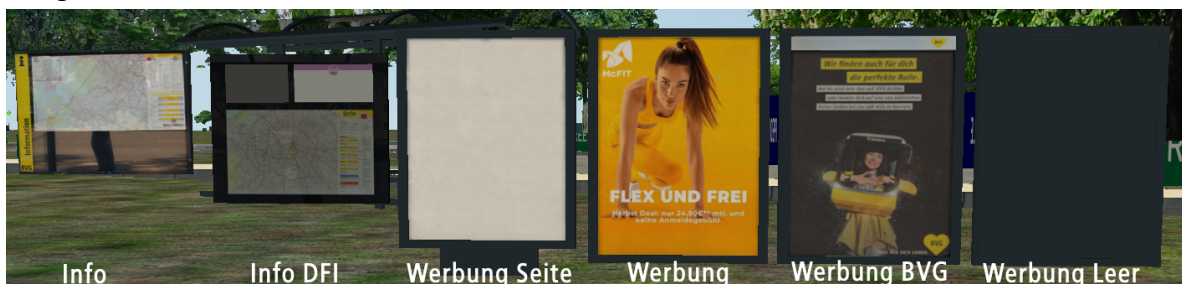
Das Grundobjekt für das Haltestellenhäuschen ist Bus Hut Grundriss. Dieses muss immer zu erst platziert werden.

Danach muss man sich die Frage stellen, wie das Haltestellenhäuschen aussehen soll. Hat es nur eine kleine Scheibe, hat es ne große Scheibe, Werbung ohne Standfuß Das entscheidet darüber, welches Modul ihr für rechts und links nehmen müsst. Es gibt zum einen ein big, medium und no window Modul. Über Attach to Object könnt ihr diese Module mit dem Grundriss verbinden und habt direkt die perfekte Position für diese Module.

Details

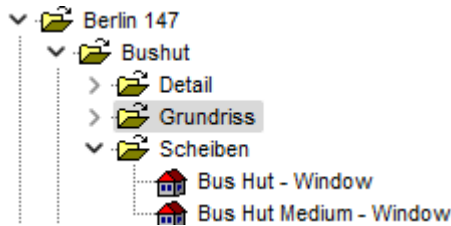


Hier kann man nun die Details entsprechend platzieren. Es gibt die Informationstafeln, eine mit DFI und eine ohne, sowie unterschiedliche Werbemodule mit "normaler" Werbung und BVG Werbung, sowie für die Seite mit Standfuß oder leer als Rückseite eines Werbemoduls.

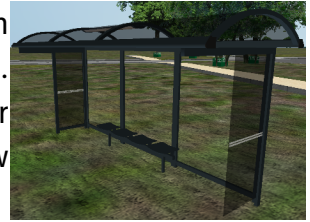


Scheiben

Abschließend sollten die Scheiben positioniert werden, wobei man im Hinterkopf behalten sollte, dass **Scheiben immer nur die Objekte darstellen können, welche vor ihrer Existenz existierten.**



Das Bushut Window wird auch über den Attach des Grundriss Objektes platziert. Das Bus Hut Medium Window wird über Bushut Medium oder Bushut no Window attached und bekommt die 0 (rechts).



Ich würde empfehlen die Scheiben entsprechend der Attachment Points des Grundrisses zu positionieren: **4-3-2-5-1**, um zu verhindern, dass gewisse Fenster aufgrund des genannten Problems aus der Fahrperspektive nicht gesehen werden können durch andere Fenster.

DFI einstellen

1. Haltestellenname

Hier kann ein 2 zeiliger Haltestellenname eingetragen werden. Die zweite Zeile wird durch ein '@' erzeugt.

2. Fahrzeugtypen

Default: Nur Bus Stop. Vor den Linien wird nur das Bus Icon dargestellt.

1: Nur Tram Stop. Vor den Linien wird nur das Tram Icon dargestellt.

2: Tram & Bus Stop. Entsprechend der Linien wird geprüft, ob Tram oder Bus Icon vor der Linie steht.

3. nur_3_Linien

Wenn dieses Feld leer ist, werden die nächsten 5 Abfahrten dargestellt. Steht hier etwas drin, werden nur die nächsten 3 Abfahrten dargestellt.

4, 5. DFI_voll

Hier kann eine Wechseltextur eingetragen werden, welche abwechselnd zu den nächsten Abfahrten dargestellt wird. Hier können auch eigene Texturen erstellt werden:

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Bushut/texture/DFI

Unter dem Ordner DFIMeldungDay kann eine Tagestextur und unter dem Ordner DFIMeldungNight eine Nachttextur gespeichert werden. Im Textfeld muss nur der Dateiname mit Typendung, z.B. "KalteSchulter.dds", eingetragen werden. Wenn Nachts die gleiche Textur wie am Tag dargestellt werden soll, reicht nur die Eingabe bei DFI_voll_Day.

6, 7. DFI_klein

Hier können auch eigene Texturen erstellt werden:

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Bushut/texture/DFI

Unter dem Ordner DFIMeldungDay_klein kann eine Tagedtextur und unter dem Ordner DFIMeldungNight_klein eine Nachttextur gespeichert werden. Hier ist wichtig, dass sich die Texturen für die 5zeilige bzw. der 3zeiligen unterscheiden, wodurch hinter dem entsprechenden Ordner dann entweder eine **3 für 3zeilig** oder **5 für 5zeilig** steht. Im Textfeld muss nur der Dateiname mit Typendung, z.B. "147265 Rossstrbruecke.dds", eingetragen werden.

Hier empfiehlt es sich, wenn man für Tag und Nacht entsprechende Texturen erstellt, damit die kleinen Meldungen zum DFI Design passen.

8 – 12. Linien

Diese Angaben sind nur wichtig für den Fall 2 bei den Fahrzeugtypen, wenn es eine Tram und Bus Haltestelle ist. Hier können 5 mögliche Tramlinien mit 'V' vor der Liniennummer angegeben werden.

Update Notes

V1.1

Das Script wurde abgeändert, um die Einstellung der Texturen (Punkte 4-7) im Editor besser sehen zu können.

V1.2

Seltenere Abfrage des Scripts sollte die Performance verbessern.
Scheiben sollten nun die meisten Objekte darstellen können.

V1.3

Scriptanpassung für bessere Abfahrtszeitdarstellung

V1.4

Großer Infotext wird nun nach ca 20 Sekunden Abfahrtszeitdarstellung angezeigt und bleibt nur für ca. 10 Sekunden da.

Abfahrten mit Ziel Betriebsfahrt oder dem Haltestellennamen werden ab jetzt ausgeblendet
(Wenn nach 4 Werten kein anderer Wert kommt, wird der Wert trotzdem dargestellt)