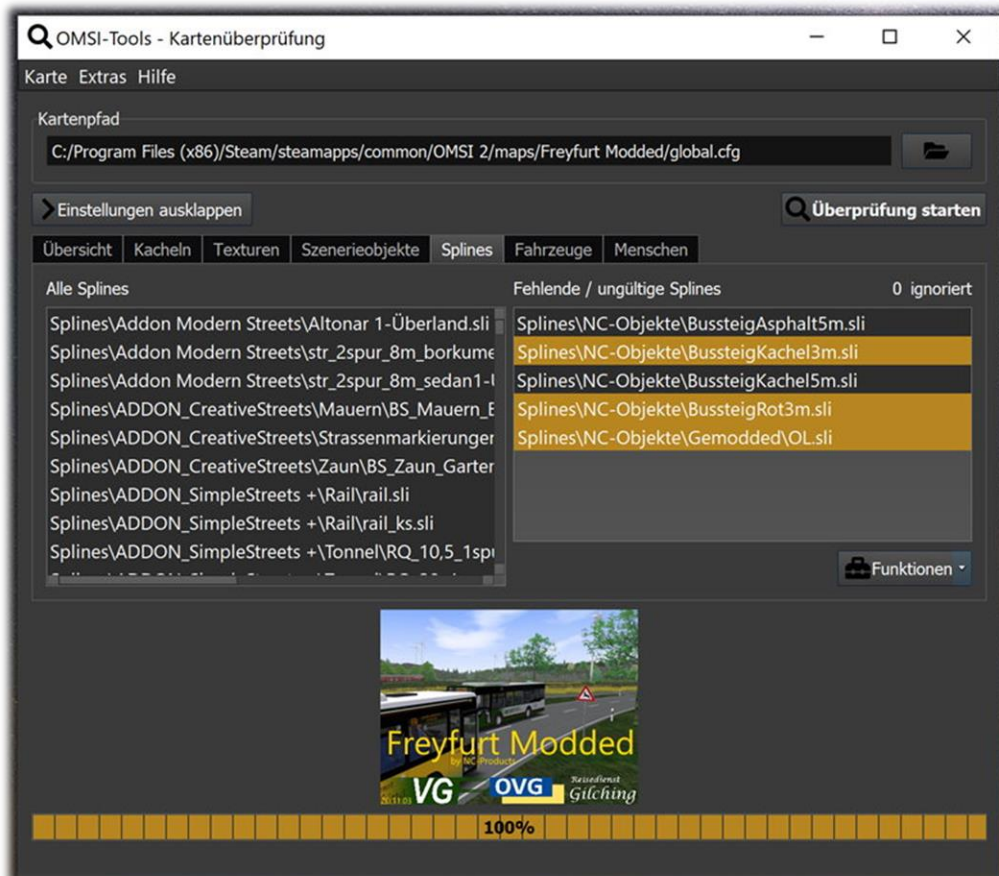




OMSI-Tools

Release 0.10.0-lite

Veröffentlichung im Adventskalender der **OMSI-WebDisk**



Dezember 2021

1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis.....	2
2	Vorwort.....	3
3	Installation	4
4	Ursprünge	5
5	Benutzeroberfläche.....	6
6	Der Startbildschirm	6
7	Die Einstellungen	7
7.1	Allgemeine Einstellungen.....	7
7.2	Sicherung.....	8
7.3	Logging	8
7.4	Aktualisierungen.....	9
7.5	Sonstige Einstellungen.....	9
7.6	Zurücksetzen der Einstellungen	9
8	Die Schrifterstellung.....	10
8.1	Allgemeine Benutzeroberfläche	10
8.2	Einstellungen der Schrift	10
8.3	Erstellen von Zeichen	11
8.4	Fehlerüberprüfung	12
8.5	Zeichensuche.....	13
8.6	Schriftvorlagen	13
9	Die Kartenüberprüfung.....	14
9.1	Starten einer Überprüfung	14
9.2	Weitere Optionen	15
9.3	Ignorierliste.....	16
9.3.1	Dateien verwalten.....	16
9.4	Weitere Funktionen	17
10	Die Inhaltssuche	18
10.1	Dateien hinzufügen.....	18

Vorwort

10.2	Nach Dateien suchen	18
11	Feedback und Meldungen	19
12	Weiterentwicklungen	19
13	Rechtliches.....	19
14	Beteiligte Personen	20

2 Vorwort

Herzlich Willkommen im Handbuch von OMSI-Tools in der Lite-Version!

Erst einmal danken wir Dir, dass Du Dir OMSI-Tools heruntergeladen hast und das Handbuch liest. Bei dieser Version handelt es sich um eine Version mit, aus zeitlichen Gründen, reduziertem Umfang - es werden bis zur Vollversion 1.0 und auch dazwischen noch viele weitere Funktionen hinzugefügt. In diesem Handbuch findest Du Anleitungen und wissenswerte Dinge zu OMSI-Tools.

Wir hoffen, dass Dir unser Projekt gefällt!

Viel Spaß beim Lesen und Verwenden,

Bamp & das Team

3 Installation

Zur Ausführung des Programms wird eines der folgenden Betriebssysteme (zwingend als 64-bit-Architektur) benötigt:

- Windows 7
- Windows 8 / 8.1
- Windows 10
- Windows 11

Für die erstmalige Installation wird kein gesondertes Installationsprogramm benötigt. Das Programm ist „portabel“ - das bedeutet, es kann direkt nach dem Entpacken **aller im Archiv enthaltenen Dateien** ausgeführt werden oder auch zum Beispiel auf einem USB-Stick gespeichert und auf jedem Windows-System verwendet werden. *

Auf einigen Systemen erscheint eventuell ein Fenster *Der Computer wurde durch Windows geschützt*. Dennoch kann das Programm über einen Klick auf *Weitere Informationen* → *Trotzdem ausführen* ausgeführt werden.

Erscheint nach dem Öffnen des Programms die Meldung *Diese App kann auf dem PC nicht ausgeführt werden*, dann handelt es sich bei Deinem System höchstwahrscheinlich um ein 32-bit-System, welches eine etwas ältere Systemarchitektur ist. Diese wird von dem Programm nicht mehr unterstützt.

1) Das Archiv entpacken.

Es wird empfohlen, das gesamte Archiv in das OMSI-Hauptverzeichnis einzufügen, damit das Programm auf der Festplatte nicht verloren geht.

2) Die Anwendung starten.

Ist das gesamte Archiv entpackt, so führst Du die Datei OMSI-Tools.exe aus.

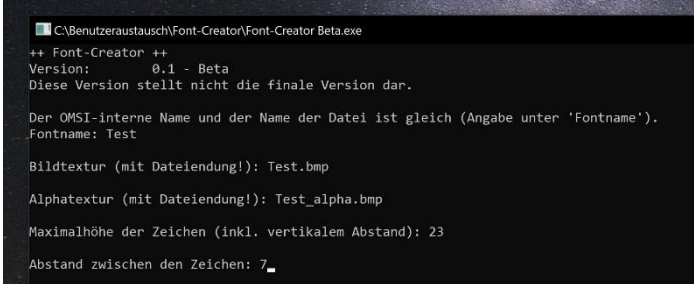
3) Optional: Desktop-Verknüpfung erstellen.

In den Einstellungen bietet Dir das Programm die Möglichkeit, eine Desktop-Verknüpfung zu erstellen. Wie das genau funktioniert, kannst Du im [Sonstige Einstellungen](#) nachlesen.

* Bitte beachten: Bei einer Verwendung auf einem USB-Stick werden alle getätigten Einstellungen trotzdem lokal auf dem Computer gespeichert!

4 Ursprünge

Damals hat alles mit einer kleinen Konsolenanwendung namens „Font-Creator“ angefangen. Ein kleines Projekt, was aus rund 150 Zeilen Quellcode bestand, konnte über eine reine Konsolenausgabe Schriften („Fonts“) für OMSI erstellen.

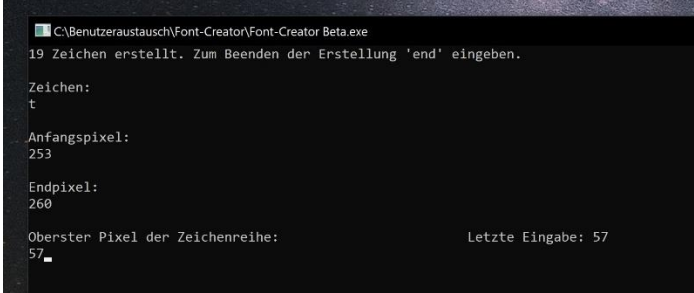


```
C:\Benutzeraustausch\Font-Creator\Font-Creator Beta.exe
++ Font-Creator ++
Version:      0.1 - Beta
Diese Version stellt nicht die finale Version dar.

Der OMSI-interne Name und der Name der Datei ist gleich (Angabe unter 'Fontname').
Fontname: Test

Bildtextur (mit Dateiendung!): Test.bmp
Alphatextur (mit Dateiendung!): Test_alpha.bmp
Maximalhöhe der Zeichen (inkl. vertikalem Abstand): 23
Abstand zwischen den Zeichen: 7
```

Die Idee kam damals daher, da das Erstellen einer Schrift mit einem normalen Texteditor sehr zeitaufwendig war und es damit oft Schwierigkeiten gibt, zum Beispiel hat man öfters Mal ein Zeichen vergessen.



```
C:\Benutzeraustausch\Font-Creator\Font-Creator Beta.exe
19 Zeichen erstellt. Zum Beenden der Erstellung 'end' eingeben.

Zeichen:
t
Anfangspixel:
253
Endpixel:
260
Oberster Pixel der Zeichenreihe:
57
Letzte Eingabe: 57
```

Eine Beta-Version des Font-Creators wurde am 31. Oktober 2020 auch [in der WebDisk hochgeladen](#).

Von dort an wurde dieses Programm aber auch nicht mehr weiterentwickelt, da es dann eine GUI-Anwendung (Anwendung mit grafischer Benutzeroberfläche) werden sollte – daraus entstand dann letztlich OMSI-Tools.

5 Benutzeroberfläche

Das Standard-Aussehen der Oberfläche ist überwiegend gleich mit dem Standard-Windows-Aussehen (z.B. Systemsteuerung oder Explorer im hellen Modus). Die meisten Aussehen sind bewusst relativ einfach gehalten, da der Fokus von OMSI-Tools primär immer auf der Funktionalität liegt und das Aussehen nicht von der Arbeit ablenken soll.

Einige wenige Funktionen in den Modulen werden mit sogenannten „Tooltips“ kurz erläutert. Dabei handelt es sich um Felder, welche erscheinen, wenn der Mauszeiger kurz über ein jeweiliges Element (z.B. ein Knopf oder ein Kästchen) gehalten wird. Diese Tooltips sollen jedoch nicht die Readme ersetzen, sondern nur komplizierte Funktionen kurz erläutern, damit kein erneuter Blick in dieses Handbuch nötig ist.

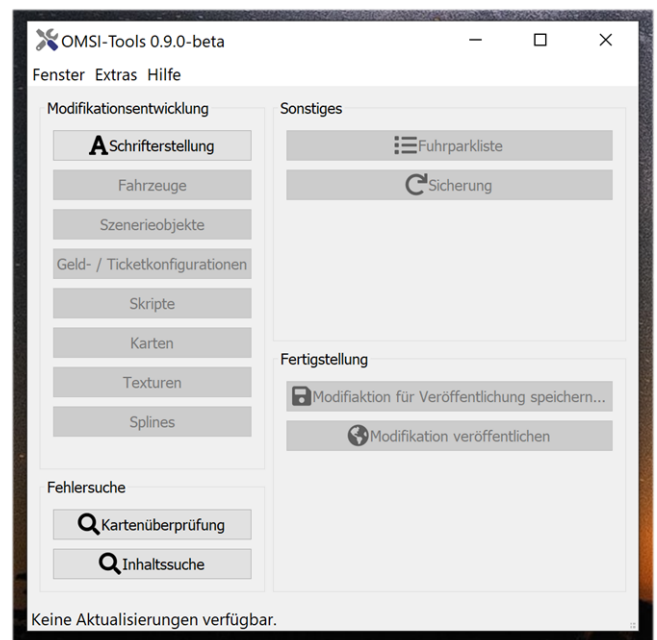
Damit Du effizienter arbeiten kannst, wurden auch für viele Funktionen Tastenkombinationen eingestellt. Alle Tastenkombinationen findest Du in der oberen Menüleiste jedes Moduls hinter dem Namen der jeweiligen Funktion.

6 Der Startbildschirm

Nach dem Ladebildschirm erscheint der Startbildschirm, von dem Du zu allen Modulen und u.a. zu den Einstellungen gelangst.

Die einzelnen Module sind in verschiedene Bereiche angeordnet; zuerst die Erstellung von Content und danach die Überprüfung. Geplant sind auch noch Tools für eine Veröffentlichung sowie weitere Nützliche.

Der Startbildschirm sollte weitestgehend selbsterklärend sein.



7 Die Einstellungen

Von jedem Fenster (ausgenommen Dialoge) gelangst Du mit der Tastenkombination STRG + E in die Einstellungen. Das davor geöffnete Fenster bleibt dabei geöffnet und Du kannst dort nach dem Schließen der Einstellungen fortfahren.

Jede Einstellung wird bei einer Änderung sofort in der Registrierung (*zentrale Datenbank* von Windows) gespeichert. Das bedeutet, Du musst nicht noch einmal speichern. Für einige Einstellungen wie die Sprache ist jedoch ein Neustart der Anwendung nötig. Drücke dafür den Knopf *Neu starten* unten links. Dabei werden allerdings alle ungespeicherten Änderungen verworfen!

7.1 Allgemeine Einstellungen

1. Sprache:

Hier kannst Du Deine gewünschte Sprache auswählen. Diese ändert sich jedoch erst nach einem Neustart des Programms.

2. Aussehen:

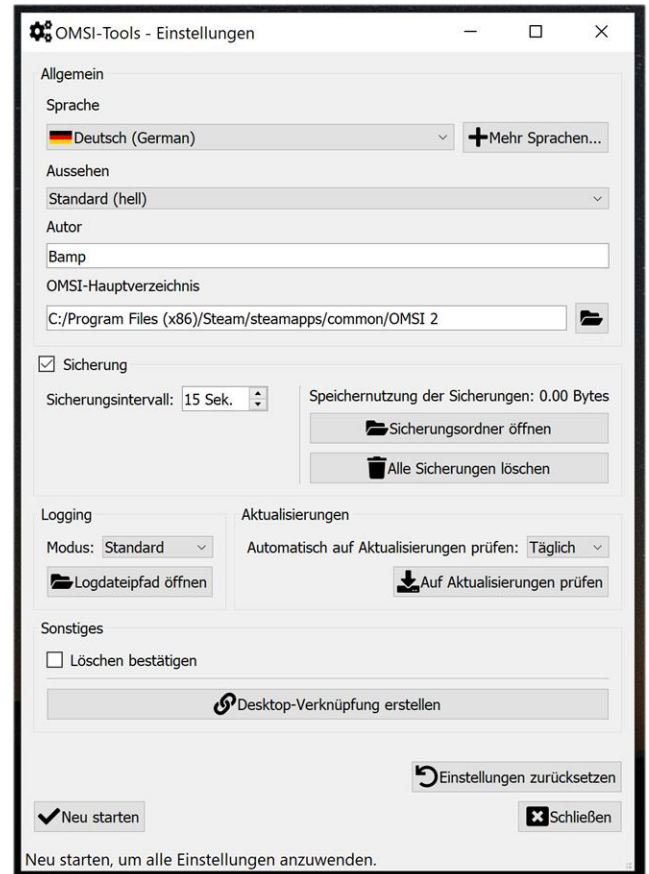
Hier kannst Du ein Aussehen auswählen. Um Dir die Entscheidung zu erleichtern, erscheint das Einstellungsfenster unmittelbar nach dem Umstellen im neu ausgewählten Aussehen.

3. Autor:

In diesem Feld kannst Du Deinen Autornamen eingeben. Er wird oben in allen Dateien vermerkt, die vom Programm erstellt werden (z.B. eine Schriftdatei).

4. OMSI-Hauptverzeichnis:

Hier kannst Du den Pfad zu Deinem OMSI-Hauptverzeichnis angeben. Dieser ist z.B. für die Kartenüberprüfung zwingend erforderlich. Dieser kann jedoch auch von den jeweiligen Modulen aus beim ersten Gebrauch gesetzt werden. Ist dieser Pfad falsch, so wird es gemeldet. Wird diese Meldung ignoriert, kann es in einigen Modulen zu teilweise sehr vielen Fehlern kommen.



7.2 Sicherung

1. Automatische Sicherungen aktivieren:

Mit einem Klick auf das Kästchen der Box kannst Du automatische Sicherungen aktivieren oder deaktivieren.

2. Sicherungsintervall:

Hier kannst Du die Zeit in Sekunden einstellen, in der automatische Sicherungen erstellt werden.

3. Speichernutzung:

Dieser Text zeigt die aktuelle Speichernutzung der automatischen Sicherungen an. Dieser aktualisiert sich in Echtzeit.

4. Sicherungsordner öffnen:

Mit einem Klick auf diesen Knopf kannst Du den Ordner im Windows-Explorer öffnen, in dem sich alle vom Programm erstellten Sicherungen befinden. Dieser wird immer relativ von dem Ablageort der Anwendung mit dem Namen backup erstellt.

5. Alle Sicherungen löschen:

Mit diesem Knopf kannst Du alle Sicherungen in den Windows-Papierkorb verschieben.

Achtung: Dabei wird der gesamte Ordner backup im Anwendungsverzeichnis in den Papierkorb verschoben. Enthält dieser Ordner also Dateien, welche manuell von Dir dorthin verschoben oder kopiert wurden, werden diese auch mit verschoben bzw. gelöscht. Hast Du Deinen Windows-Papierkorb deaktiviert, so werden die Dateien sofort gelöscht!

7.3 Logging

1. Modus:

In diesem Dropdown-Menü kannst Du auswählen, was *geloggt* werden soll – also was in einer Datei namens `logfile.txt` aufgezeichnet werden soll.

a. **Aus:** Es findet kein Logging statt.

b. **Standard:** Standard-Logging – wird für den Normalbetrieb empfohlen.

c. **Debug:** Enthält ausführliche Informationen zu fast jeder im Programm getätigten Aktion. Dieser Modus wird nur zur Fehlerbehebung benötigt.

d. **Debug+:** Ähnlich wie das Debug-Logging, jedoch werden dazu noch die Zeilenangaben in den Quelldateien notiert. Auch dieser Modus wird nur zur intensiveren Fehlerbehebung benötigt und ist im Normalfall nur für den Entwickler hilfreich.

2. Logdateipfad öffnen:

Mit einem Klick auf diesen Knopf kannst Du den Pfad der Logdatei öffnen – dies ist hilfreich, wenn du deine Logdatei bei einem Beitrag im [Supportthema](#) anhängen musst.

7.4 Aktualisierungen

1. Automatisch auf Aktualisierungen prüfen:

In dieser Liste kannst Du auswählen, wie oft auf Aktualisierungen überprüft werden soll. In jedem Falle startet eine solche Suche immer nur beim Start von OMSI-Tools.

2. Auf Aktualisierungen prüfen:

Hiermit kannst Du überprüfen lassen, ob eine neue Version von OMSI-Tools verfügbar ist. Ist dem so, so wird die neuste Version mit ein paar Klicks von alleine heruntergeladen und installiert.

7.5 Sonstige Einstellungen

1. Löschen bestätigen:

Hast Du dieses Kästchen markiert, so musst Du alle Löschvorgänge im Programm über eine Ja-Nein-Nachricht bestätigen. Dazu gehört zum Beispiel das Löschen eines Zeichens bei der Erstellung einer Schrift.

2. Desktop-Verknüpfung erstellen:

Möchtest du eine Desktop-Verknüpfung für OMSI-Tools haben, musst Du nur auf diesen Knopf klicken. Danach findest Du auf deinem Desktop eine Verknüpfung namens „OMSI-Tools“ mit dem Programmicon. Findest Du es dort nicht, dann musst du deinen Desktop mit einem Rechtsklick der Maus auf eine leere Fläche → *Aktualisieren* neu laden.

7.6 Zurücksetzen der Einstellungen

Möchtest Du deine Einstellungen zum Standard zurücksetzen, klickst Du den Knopf *Einstellungen zurücksetzen* an. Danach ist ein Neustart der Anwendung notwendig, welcher jedoch noch einmal bestätigt werden muss.

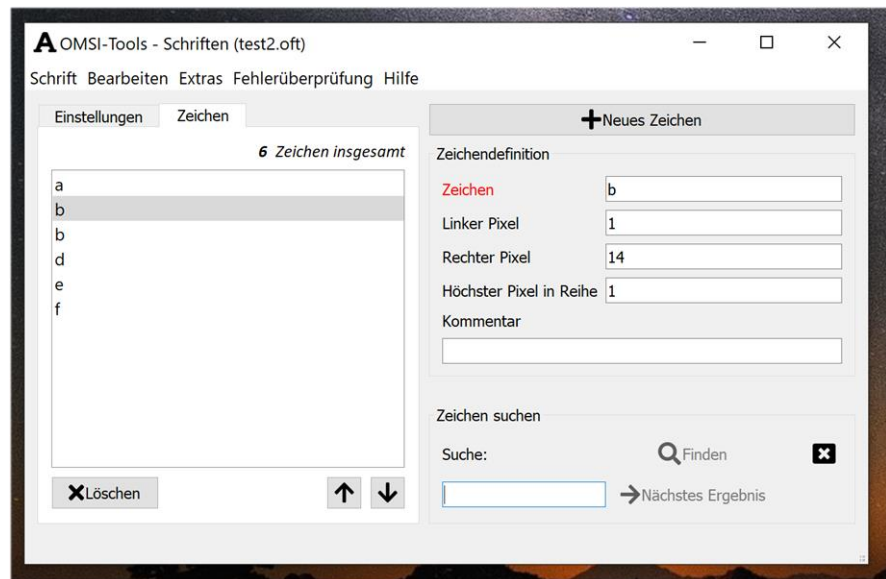
Zu den Einstellungen zählen alle **für** das Programm gespeicherte Daten (z.B. die eingestellte Sprache, aber auch die zuletzt überprüfte Karte). Dazu zählen jedoch **nicht** die vom Programm erstellten Modifikations-Dateien (z.B. OFT-Schriftdatei).

8 Die Schrifterstellung

In diesem Modul kannst Du Schriften erstellen und diese auf Fehler überprüfen lassen.

Die genauere Funktionsweise einer OFT-Schriftdatei wird hier nicht erklärt. Dazu kannst Du im [Wiki-Eintrag](#) nachschauen. Hier werden nur die nötigen Grundlagen kurz erklärt.

8.1 Allgemeine Benutzeroberfläche



Es fällt Dir vermutlich auf, dass einige Felder **rot** markiert werden. Dabei handelt es sich schon um die Überprüfung der Schrift. Felder können auch in **gelb** markiert sein, dazu findest Du aber mehr Informationen in den folgenden Unterkapiteln.

8.2 Einstellungen der Schrift

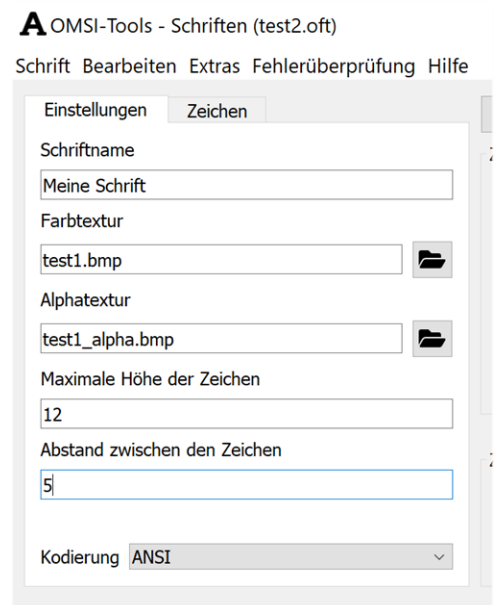
1. Schriftname:

Hier gibst Du den Namen der Schrift an. Dabei handelt es sich um den Namen, unter dem diese Schrift z.B. bei einer Texttextur angegeben wird. Ist dieses Feld leer, ist es ungültig und wird als **rot** markiert.

2. Farbtextur:

In diesem Feld *kannst* Du eine Farbtextur angeben. Diese kann auch vollständig einfarbig sein, da sie nur auf die weißen Pixel der Alphatextur angewendet wird. Die Textur wird über einen Dialog ausgewählt, welchen Du mit dem Ordnersymbol rechts neben dem Feld aufrufen kannst.

Du musst keine Farbtextur angeben – dann erscheint die Schrift in weiß oder in der Farbe, die unter einer Texttextur angegeben ist. Das Feld erscheint also nur **rot**, wenn der Pfad ungültig (aber nicht leer) ist.



3. Alphatextur:

Hier gibst Du einen Pfad (relativ zum „Fonts“-Ordner im Hauptverzeichnis) zu der sogenannten Alphatextur an. Dabei handelt es sich um eine Textur, welche mit der Farbe Weiß (RGB (255, 255, 255)) angibt, wo sich ein Zeichen bzw. ein Pixel des Zeichens befindet. Alle schwarzen Pixel (RGB (0, 0, 0)) sind in der Simulation später transparent, also unsichtbar. Die Textur wird über einen Dialog ausgewählt, welchen Du mit dem Ordnersymbol rechts neben dem Feld aufrufen kannst.

Ist dieses Feld leer oder beinhaltet einen ungültigen Pfad, wird es **rot** markiert.

4. Maximale Höhe der Zeichen:

Hier gibst Du eine Zahl an, welche bestimmt, wie hoch das größte Zeichen (vertikale Pixelanzahl) ist.

Ist dieses Feld leer oder ist die Zahl kleiner als 1, wird es **rot** markiert.

5. Abstand zwischen den Zeichen:

Hier gibst Du ebenfalls eine Zahl an, welche den horizontalen Abstand zwischen jedem Zeichen angibt (meint nicht das Leerzeichen – dieses muss immer als Zeichen definiert werden).

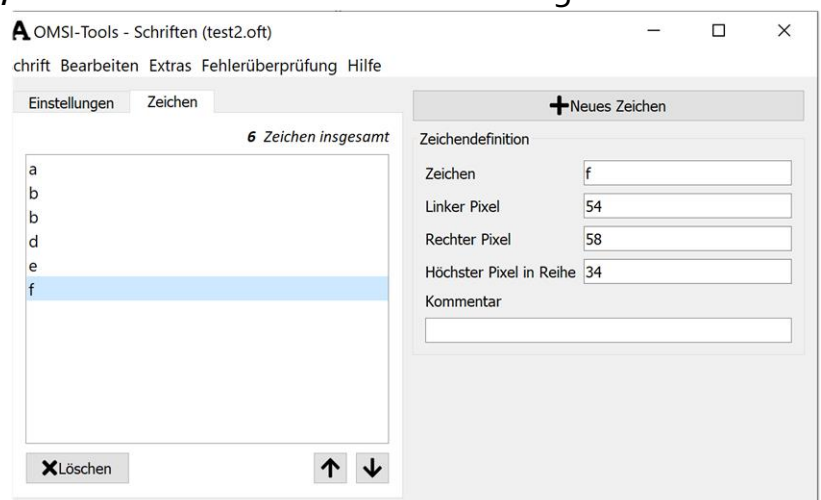
Ist dieses Feld leer, wird es **rot** markiert.

8.3 Erstellen von Zeichen

Um mit der Zeichenerstellung zu beginnen, musst Du zuerst zu dem Tab *Zeichen* wechseln oder Du kannst gleich auf *Neues Zeichen* klicken. In dem Fall wird der Tab automatisch gewechselt.

Ist mindestens ein Zeichen vorhanden, so wird der Bereich der Zeicheneigenschaften sowie auch die Funktionen zum Löschen und zum Verschieben von Zeichen freigeschaltet.

Hast Du ein neues Zeichen erstellt, so springt der Cursor automatisch in das Feld, wo man das Zeichen eingibt. Mit einem Klick auf die TAB-Taste springt der Cursor immer ein Feld weiter nach unten.



1. Zeichen:

Hier gibst Du das aktuelle Zeichen an. Es wird **rot** markiert, wenn das Feld leer ist oder ein gleiches Zeichen in der Schrift schon existiert (dazu siehe Kapitel [Fehlerüberprüfung](#)).

2. Rechter Pixel und linker Pixel

In diesen beiden Feldern gibst Du von dem aktuellen Zeichen jeweils den Pixel an, welcher sich ganz links bzw. ganz rechts befindet.

Beide Felder werden **rot** markiert, wenn sie leer sind oder ein Wert größer als die horizontale Pixelanzahl der Alphatextur ist, sofern vorhanden. Werden sie **gelb** markiert bedeutet das, dass der linke Pixel größer oder gleich dem rechten Pixel ist.

3. Höchster Pixel in (Zeichen-)Reihe:

Mit diesem Wert bestimmst Du den höchsten (vertikalen) Pixel, der sich am Zeichen bzw. an der Zeichenreihe befindet.

Dieses Feld wird **rot** markiert, wenn es leer ist oder der Wert größer als die vertikale Pixelanzahl der Alphatextur ist, sofern vorhanden.

4. Kommentar:

In diesem Feld kann ein Kommentar zu dem Zeichen angegeben werden (z.B.: *Zeichenhöhe muss noch korrigiert werden*). Dieses Feld ist optional. *Anders als bei gewöhnlichen Kommentaren in Dateien für OMSI befindet sich der Kommentar **unter** der Zeichendefinition. Dort ist der Kommentar nach 2 Schrägstrichen (//) und einem Tab-Zeichen eingetragen.*

8.4 Fehlerüberprüfung

Es wurde eine Funktion verbaut, mit dem Du schnell Fehler in deiner Schrift finden kannst. Ein Teil davon wurde schon in den vorherigen Unterkapiteln erklärt: Die **rote** oder **gelbe** Markierung von den verschiedenen Feldern.

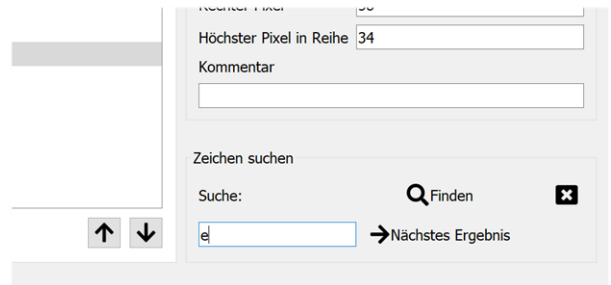
Den Knopf, um zum nächsten gefundenen Fehler zu springen, findet sich oben in der Menüleiste unter dem Punkt *Fehlerüberprüfung*. Es wird jedoch nur zu Fehlern in den Zeichen gesprungen, die Fehler in den Schrifteinstellungen musst Du selbst sichten.

Das Verhalten der **Rot**- und **Gelb**-Färbung wurde bereits im Kapitel [Erstellen von Zeichen](#) erklärt.

In der Statusleiste (unten) wird Dir immer ein Befund angezeigt; wurde kein Fehler mehr gefunden, so wird Dir das ebenfalls über diese Leiste mitgeteilt.

8.5 Zeichensuche

Es ist auch möglich, Zeichen in der Schrift zu suchen. Dazu findest Du eine Funktion in der Menüleiste → *Extras*. In einem darauf erscheinenden Feld unter der Zeichendefinition kannst Du das Zeichen eingeben, welches Du suchen möchtest. Befindet sich das Zeichen (noch) nicht in der Schrift, erscheint in der Statusleiste eine entsprechende Meldung.



1. **Finden:** Hiermit kannst Du ein Zeichen in der Schrift suchen.
2. **Nächstes Ergebnis:** Diese Funktion ist weitestgehend ähnlich mit der Finden-Funktion, jedoch springt die Auswahl, wenn man sich schon auf dem Zeichen befindet und es nochmal existiert, zum nächsten Befund. So kannst Du diese Funktion auch analog zur Fehlerüberprüfung verwenden.
3. **Schließen:** Dieser Knopf minimiert die Zeichensuche.

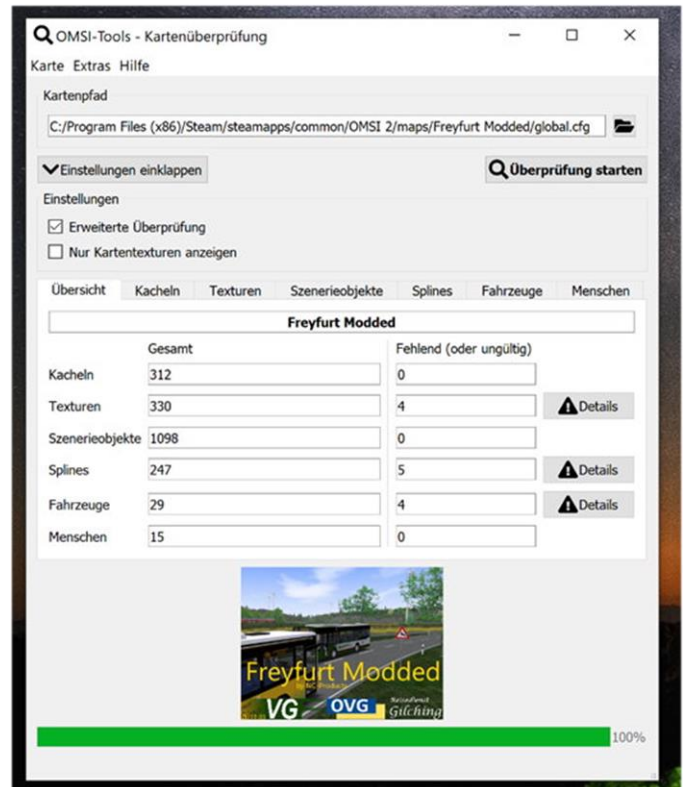
8.6 Schriftvorlagen

Über eine weitere Funktion, welche Du ebenfalls über die Menüleiste → *Extras* aufrufen kannst, kannst DU eine Schriftvorlage laden. Diese enthält eine Hand voll Vorlagen, in denen (nur!) die Zeichen aufgelistet sind.

9 Die Kartenüberprüfung

Du hast sicherlich auch schon mal Programme wie *MapTools* oder *BlueSky* verwendet. Wieso solltest Du dann aber zu noch einem anderen Tool umsteigen?

Wenn Du dir eine neue Karte installierst und wieder nur Himmel siehst, ist die Kartenüberprüfung von OMSI-Tools genau das richtige für dich: Sie überprüft nicht nur auf fehlende Kacheln, Objekte und Splines - Dazu kommt auch die Überprüfung auf fehlende Fahrzeuge oder Menschen, aber auch die Überprüfung eines Szenarioobjekts bis ins Detail und viele andere nützliche Funktionen. Zudem kannst Du Dir mithilfe eines weiteren Moduls schnell die Download-Links zu den jeweiligen Dateien herausuchen. Damit sparst Du sehr viel Zeit, egal, ob Du ein Anfänger oder ein Profi bist



9.1 Starten einer Überprüfung

Du kannst eine Fehlerüberprüfung einer Karte in nur 3 Schritten starten:

1. **Auswählen der Kartendatei.**

Zuerst lädst Du eine Kartendatei. Sie befindet sich immer unter dem Namen `global.cfg` im jeweiligen Kartenordner. Wähle diese Datei über das Ordnersymbol neben dem Feld aus. Dann wird Dir unten das Vorschaubild der Karte angezeigt.

2. **Starten der Überprüfung.**

Nun drückst Du auf den Knopf „Überprüfung starten“, welcher sich unter der Kartenauswahl befindet. Hast Du Dein OMSI-Hauptverzeichnis in den Einstellungen noch nicht gesetzt, kannst Du dies direkt über den darauf erscheinenden Dialog machen. Dieser Pfad wird von der Kartenüberprüfung zwingend benötigt, da mit diesem die relativen Pfade der in den Kachelndateien befindlichen Objekte / Splines und weiteres vervollständigt werden. Hast du einen falschen Ordner ausgewählt, erscheint eine Meldung und es wird bei der Überprüfung zu sehr vielen falschen Fehlern kommen.

3. Das Programm überprüfen lassen.

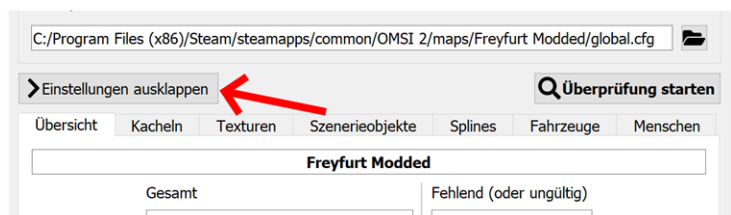
Jetzt solltest Du im unteren Bereich des Programms eine Fortschrittsanzeige sehen. Je nach der Kartengröße und der Anzahl der verwendeten Szenerieobjekte / Splines kann eine Überprüfung unterschiedlich lange dauern. Nach dem Abschluss der Überprüfung werden Dir die Ergebnisse auf dem Übersichts-Tab zusammengefasst angezeigt. Erscheint neben einem Feld ein Knopf namens *Details*, so wurde bei der Überprüfung dieser Teile ein oder mehrere Fehler gefunden. Drücke diesen Knopf, um schnell zum jeweiligen Tab zu kommen, aber ein manueller Tabwechsel ist natürlich auch möglich.

9.2 Weitere Optionen

Erweiterte Überprüfung

In einer normalen Überprüfung werden nur die folgenden Dinge überprüft:

- Existenz der Kacheldateien (auch aus Chronologien)
 - Existenz der Szenerieobjekte
 - Existenz der Splines
- Existenz der Fahrzeuge aus der KI-Liste (auch aus Chronologien)
- Existenz der geparkten Fahrzeuge (auch aus weiteren Parklisten und Chronologien)
- Existenz der KI-Menschen



Bei der erweiterten Überprüfung kommen **dazu**:

- Überprüfung jedes Szenerieobjekts-Inhalts
 - Alle Materialeinträge
 - Erkennung von Texttexturen, wenn wahr, werden diese nicht als fehlend angezeigt
 - Sämtliche direkt im Szenerieobjekt verwendeten Variablen anhand der eingetragenen Deklarationslisten sowie Systemvariablen
- Überprüfung jedes Splines-Inhalts
 - Verwendete Texturen

Zu dieser Überprüfung folgt mit den entsprechenden Modulen noch mehr Überprüfungstiefe, wo bspw. auch bis in die Skripte nach Fehlern gesucht werden soll.

Die erweiterte Überprüfung dauert dementsprechend länger; Du kannst sie über den Haken „erweiterte Überprüfung“ aktivieren. Installierst Du gerade nur eine Karte, wird diese Option nicht empfohlen, da Du dann für Dich nicht zwangsläufig relevante Fehlermeldungen empfängst.

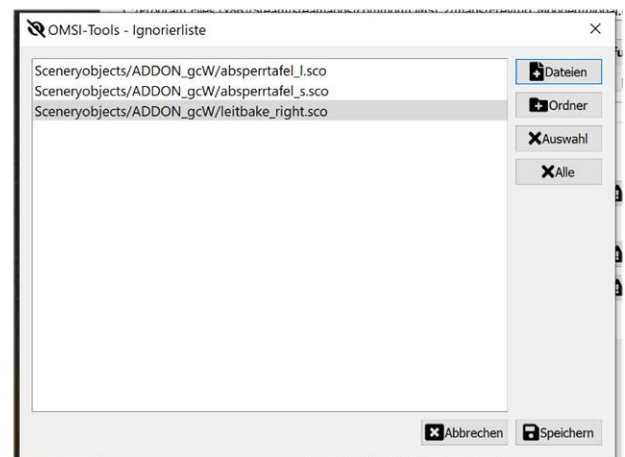
Nur Kartentexturen anzeigen

Mit diesem Haken kannst Du bei aktivierter erweiterter Überprüfung nur die Kartentexturen (Texturlayer) anzeigen lassen.

9.3 Ignorierliste

Bei der Ignorierliste handelt es sich um eine Funktion, mit der Du Dateien ignorieren kannst. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Du deine eigene Karte erstellst und es z.B. ein Szenarioobjekt gibt, welches noch einen Fehler enthält. Du kannst sie über die Menüleiste → *Extras* aufrufen.

Hast Du eine Datei ignoriert, so erscheint dieser zwar noch in den Listen der gefundenen Dinge, jedoch nicht mehr in den Listen der fehlenden bzw. fehlerhaften Dateien. Damit Du bei einem ignorierten Pfad darüber informiert bist, gibt es auf den jeweiligen Tabs oben rechts einen Zähler, welcher die Anzahl der ignorierten Dateien anzeigt.



9.3.1 Dateien verwalten

Du kannst eine oder mehrere Dateien über das Ignorierlisten-Fenster hinzufügen oder entfernen. Dazu befinden sich Knöpfe rechts neben der Liste.

Nach einer Bearbeitung musst Du die Liste über den Knopf unten noch speichern.

9.4 Weitere Funktionen

Es gibt in den einzelnen Tabs über ein Dropdown-Menü auf dem Knopf *Funktionen* weitere Möglichkeiten.

1. **Dateien suchen:**

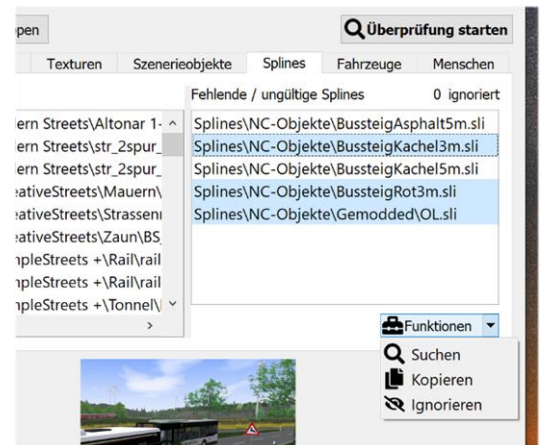
Diese Funktion leitet Dich direkt in die Inhaltssuche, wobei die ausgewählten Pfade gleich in die Liste eingefügt werden. Mehr zur Inhaltssuche findest Du im Kapitel [Inhaltssuche](#).

2. **Fehlendes kopieren:**

Diese Funktion kopiert Dir die jeweils fehlenden (oder fehlerhaften) Pfade in die Zwischenablage. So kannst Du sie zum Beispiel direkt in das [Forum für fehlenden Fremdcontent](#) kopieren.

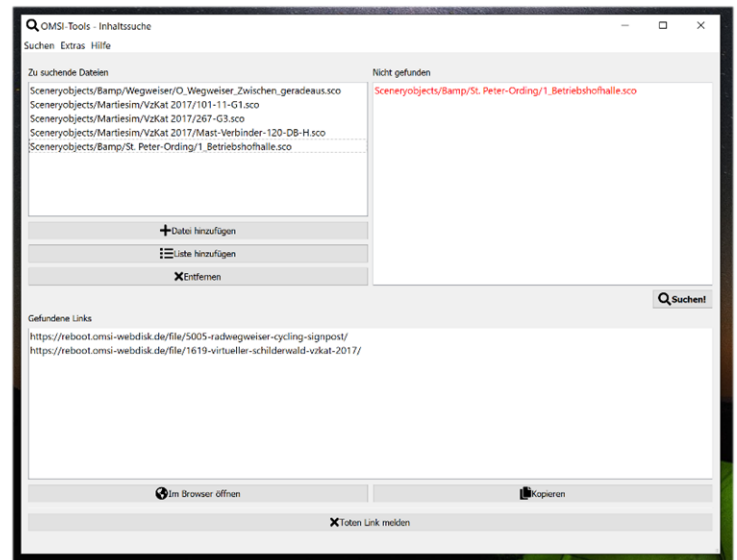
3. **Auswahl ignorieren:**

Hiermit kannst Du die [ausgewählten Dateien ignorieren](#).



10 Die Inhaltssuche

Mit der Inhaltssuche kannst Du Dateien aus z.B. OMSI-AddOns in einer Datenbank suchen und dazugehörige Links ausgegeben lassen. Damit ist der aufwendigen Google-Suche nach fehlenden Objekten und Splines ein Ende gesetzt. Dabei ist die Datenbank mit vielen und vor allem bekannten Dateien aus der OMSI-WebDisk (+ Forum-Themen) und den Themen aus dem OMSI-Forum gefüllt. Sie wird regelmäßig gepflegt und über Aktualisierungen auf Deinem Gerät aktualisiert.



Die Inhaltssuche sollte ursprünglich nur über die Kartenüberprüfung erreichbar sein, Du kannst sie aber auch über das Startfenster erreichen.

10.1 Dateien hinzufügen

Dateien können über 3 Wege hinzugefügt werden:

1. **Empfohlen – Pfade über die Kartenüberprüfung laden:**

Der einfachste Weg ist es, fehlende Dateien im jeweiligen Fenster der Kartenüberprüfung auszuwählen und nach ihnen in der Inhaltssuche zu suchen. Wie genau man diese Pfade direkt hinzufügt, kannst Du im Kapitel [Kartenüberprüfung: Weitere Optionen](#) nachlesen.

2. **Auswahl der Datei auf dem Computer:**

Diese Funktion ist eher nur für ein Nachschlagen geeignet, da Du hiermit nur schon vorhandene Dateien hinzugefügen kannst.

3. **Liste von Pfaden hinzufügen:**

Mit dieser Methode kannst Du nach einer Auflistung von Pfaden suchen. Das Trennzeichen ist dabei immer eine neue Zeile. Also darf Deine Liste nur einen Pfad pro Zeile enthalten. Dieser muss ab einem Unterordner des OMSI-Hauptverzeichnisses beginnen (z.B. Sceneryobjects\MeineObjekte\Parkbank.sco).

10.2 Nach Dateien suchen

Mit dem Knopf *Suchen* kannst du die Suche starten. Dies kann je nach Datenbankgröße und Dateianzahl etwas Zeit in Anspruch nehmen. Danach werden gefundene Links ganz unten angezeigt. Dateien, zu denen kein Link gefunden werden konnte, werden Dir rechts angezeigt.

Tipp: Hast Du zu einer Datei ohne Link einen Link z.B. auf Google gefunden, so kannst du ihn über die Taste F1 im Supportthema in der OMSI-WebDisk angeben. Dann wird er mit eingepflegt. Wird Dir ein Link angezeigt, welcher nicht mehr funktioniert, kannst du ihn ebenfalls über diesen Weg melden.

Damit hilfst Du, OMSI-Tools zu verbessern.

11 Feedback und Meldungen

In vielen Fenstern von OMSI-Tools wirst Du beim Drücken der Taste F1 zum Supportthema in der OMSI-WebDisk geleitet. Dort kannst du dich zu allen Anliegen bezüglich des Programms melden. Bitte beachte aber, dass Du **sachlich** bleibst, Deine **Probleme genau beschreibst** und wenn möglich die generierte **Logdatei des Programms anhängst**.

→ [Link zum Supportthema](#)

12 Weiterentwicklungen

Das Projekt wird stetig weiterentwickelt und Du erhältst mit der eingebauten Aktualisierungsfunktion immer wieder neue Versionen von OMSI-Tools. Verständlicherweise besteht aber kein Anspruch auf weitere Versionen oder Bugfixes.

13 Rechtliches

Für alle im Archiv enthaltenen Dateien* gilt die [Creative Commons-Lizenz BY-NC-ND](#)

Zusammengefasst:

- Du **darfst** die betreffenden Dateien (unverändert) **teilen**

Die folgenden **Bedingungen** müssen dabei **eingehalten** werden:

- **Namensnennung** des Autors („Bamp“)
- Es darf **nicht kommerziell** geteilt werden – *Werbungen für das Programm sind erlaubt*
- Wenn es geteilt wird, darf es nur **unbearbeitet** geteilt werden.

** Ausgenommen davon sind alle Bibliotheken (Libraries) und sonstige Dateien, unter anderem von „The Qt Company“. Diese Dateien sind unter den von den jeweiligen Urheberrechtsinhabern festgelegten Lizenzen lizenziert.*

Die Installation und Verwendung erfolgen auf eigene Gefahr. Für eventuell auftretende Folgeschäden wird nicht gehaftet.

Alle Modifikations-Dateien, die mit dem Programm erstellt wurden, stehen im vollen Besitz des Autors.

14 Beteiligte Personen

Entwicklung

- Bamp

Beta-Tester

- Dari19
- der_Nik_
- DerGrafikfehler
- Erilambus
- fOcUso4
- MeerrettichMeister
- SGTVP
- TobiB

Übersetzer

- PG_97 (Französisch)
- Dari19 (Italienisch)