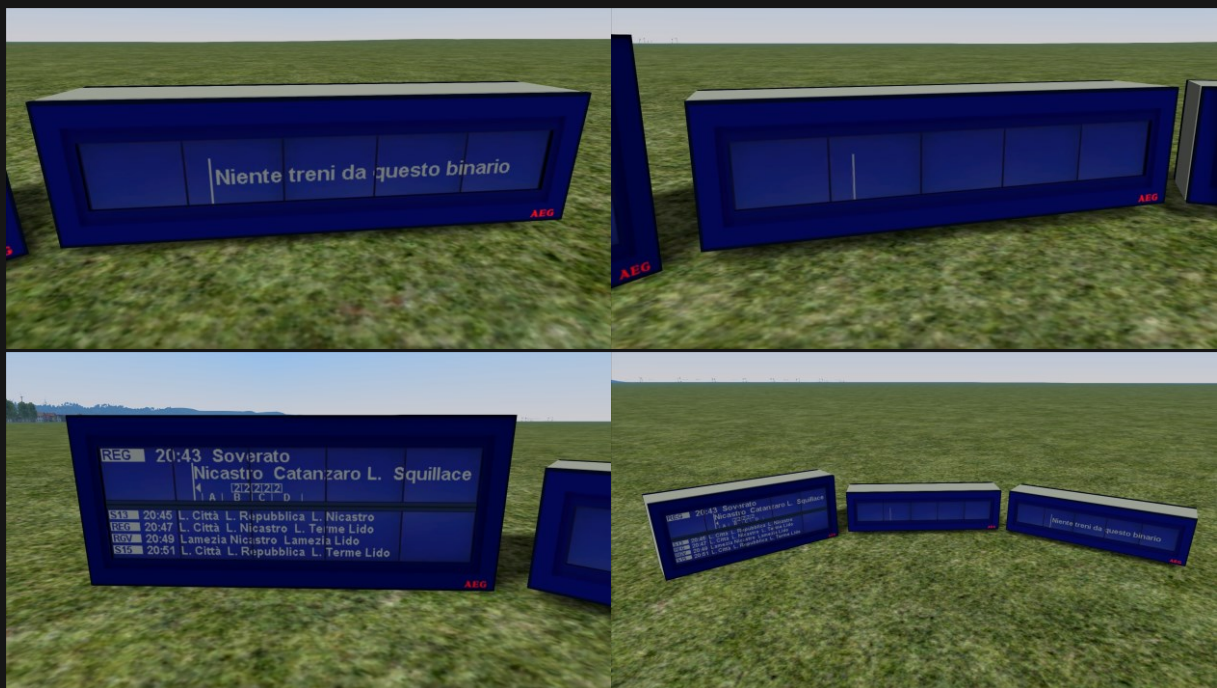


# Perronanzeiger der SBB

Dieses Update beinhaltet 9 Bahnsteiganzeiger für den Eigenbau in Szenarios und dem Streckeneditor. Im Paket sind leere Anzeiger der Firma [AEG](#), welche die SBB Schweizweit verwendet, enthalten und nebst den leeren habe ich drei grosse und kleine Vorlagen farbige erstellt, damit alles nach Norm stimmt.

Beachte, diese Anzeiger sind nicht zu 100% identisch. Hier habe ich das beste versucht, doch ein Modell kann man nicht neu gestalten...



# Installation der Anzeiger

Damit du diese überhaupt nutzen kannst, brauchst du die Strecke [Im Köblitzer Bergland V3 reloaded!](#)

Nun kommt der etwas anspruchsvolle Job. Achte gut auf die Namen, denn nicht alle aus dem Original sind kopiert, da die SBB keine Lauftexte besitzt, wie die DB...

Kopiere aus dem folgenden **Ordner** die jeweiligen **GeoPcDx** Dateien und füge sie in den anderen **Ordner** ein.

Kopiere aus: **Assets\SAD2016\IKB3\Szenario\Szenario1** die Dateien: **ABG2IR2646AqqXcU**, **ABG4K\_IQYrsfyuXJ**, **ABG5IC2159WJndZi**, **ABG6jbCEJcEZYkOh**, **ABG8uueOQwXEuVTm** und füge es ein, unter: **Assets\Calabreeze\Perronanzeiger\AEG Monitor**

Kopiere aus: **Assets\SAD2016\IKB3\Szenario\Szenario3** die Datei: **ALT1eYBWvoQtzgAE** und füge es ein unter: **Assets\Calabreeze\Perronanzeiger\AEG Monitor**

Kopiere aus: **Assets\SAD2016\IKB3\Szenario\Szenario8** die Datei: **ALT1ySOyWCZlPPiL** und füge es ein unter: **Assets\Calabreeze\Perronanzeiger\AEG Monitor**

Kopiere aus: **Assets\SAD2016\IKB3\Szenario\Szenario5** die Dateien: **WIL2cFyRsveXJypQ**, **WILRB40594QLctaa** und füge es ein unter: **Assets\Calabreeze\Perronanzeiger\AEG Monitor**

Nun musst du nichts Weiteres tun, als diese einzubauen und/oder zu repainten. Wie du dies machst, habe ich unten etwa erklärt...

## Gestalten der Anzeiger (Betrifft nur Repainter)

Die Schriftart der Anzeige ist das klassische Arial und die Grösse des Grossbuchstaben muss in den Rahmen passen.

Unten erkläre ich die jeweiligen Farben und Verwendungen.

Die farbigen Vorlagen werden für den Text verwendet und ohne Anti-Aliasing! Das fertig geschriebene wird dann kopiert und auf die leere Vorlage eingefügt, danach das ganze kopierst du auf die endgültige Textur, für ins Spiel. Der Grund; Die Textur wird im Spiel als DXT1 gespeichert und diese wird bei jeden Mal aufs Neue schmutzig und es hinterlässt Flecken. Damit dies nicht passiert, habe ich eine Kopie Vorlage (die, die du mit den Text kopierst) erstellt damit dies sauber bleibt. Im Spiel wird es flecken haben, aber beim Gestalten bleiben diese immer sauber. Bitte nicht die Vorlagen mit deinem Werk speichern, so kannst du die Schrift jederzeit neu erstellen und der Hintergrund bleibt gleich!

Wichtig: die Texte sind alle Fett geschrieben (ausser die Wagennummer) und die schwarzen Balken müssen abgewählt sein, damit der Text daruntergeschrieben ist!

Bei Fragen oder Unklarheiten, darfst du mir gerne eine Nachricht schreiben (siehe letzte Seite)

Diese Anzeiger besitzen eine Vorder- und Rückseite, somit muss lediglich die eine Seite erstellt werden und die andere Seite kann von Seite 1 kopiert und eingefügt werden.

# Die Anzeiger und ihre Verwendung



## Anzeiger Typ S-Bahn Zürich:

Die obere Hälfte steht der aktuelle Zug angeschrieben mit Sektoren, Linie, Ziel, usw. Da bei einem S-Bahnhof viele Züge halten, werden die nächsten 4 Züge in der unteren Hälfte aufgelistet.

Ich habe die roten Rahmen bewusst nahe geschrieben, damit auch Platz ist für längere Ziele. Etwas Kreativität muss sein :)

Beim selbst gestalten musst du beachten, dass die Abstände zwei Leerschläge sind, damit die Ortschaften (wie Affoltern am Albis usw.) richtig gelesen werden... sonst meint man, es seien alles eigenständige Orte. Die heutige Richtlinie gibt vor, zwei Zwischenhalte aufzulisten (früher drei). Du kannst selbst entscheiden wie. Eine Erklärung, zur Auflistung der Zwischenhalte, findest du im [20 Minuten Artikel](#).



## Mini-Anzeiger:

Diese Anzeiger kommen vermehrt an kleineren Bahnhöfen zur Anwendung, damit auch kleinere Bahnhöfe mobil sind und zeitnah informiert sind zum Zug. Ein gutes Beispiel ist hier mit der Verspätung... im ersten kleinen Rahmen steht **ca.**, danach die **Anzahl Minuten** mit Apostroph' und unten **später**.



## Grosser Anzeiger (ältere Variante):

Der grösste Unterschied zu den neuen ist die Anzahl Zwischenhalte. Bei diesen wurden pro Zeile drei Zwischenhalte aufgeführt und rechts davon stand immer die Gleisnummer. Für den Oldschool Liebhaber ist dieser Anzeiger natürlich eine grosse Freude...



## Grosser Anzeiger (modern):

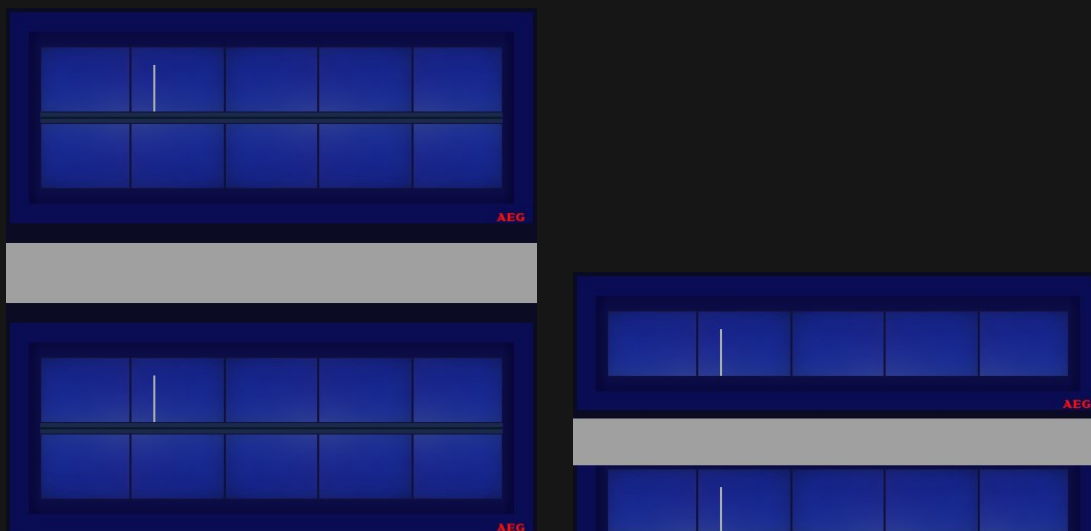
Bei dieser Art wird in der Mitte des senkrechten Strich Zwei (oder Drei) Zwischenhalte aufgeführt. In der unteren Hälfte wird die Wagenreihung angeschrieben und die Sektorenaufteilung. Wenn es mit Wagennummern aufgeführt ist, dann wird die Wagennummer dünn unter dem Trennstrich des Sektors aufgelistet (siehe Bild). Ereignisfälle werden unterhalb des Sektors angeschrieben. Darunter zählt bspw. eine hohe Verspätung, Gruppenreservierungen oder Sonstiges. Bei hohen Verspätungen wird eine alternative Verbindung angezeigt.

Beispiel: [EC] München Hbf – Winterthur – Zürich HB, Abfahrt in Winterthur um 12:33, Gleis 3 hat 25' Verspätung. So steht es dann wie folgt:

**nach Zürich HB: S11 nach Aarau**

**Abfahrt 12:39, Gleis 4**





Für die eigenen Anzeiger musst du aus dem Ordner **AEG Monitor** (zu finden unter: **Assets\Calabreeze\Perronanzeiger**) alles kopieren. Unter **\Perronanzeiger** einen eigenen Unterordner erstellen und dort fügst du das kopierte ein. Die **.Bin** Dateien noch ändern und nach deinem Wunsch anschreiben. Diese sind im Welt Editor und im Szenario Editor unter Sonstiges (Sack) zu finden. Die Originalen findest du unter Cal. – xxx

## Die Farben und ihre Bedeutungen

Bereits unter den Fotos habe ich etwas erklärt, wo und was stehen muss. Hier erkläre ich die Bedeutung aller Farben nochmals genauer.

- Orange: Dieser Rahmen wird komplett ausgemalt und mittels der Sekundärfarbe schreibt man die Linie und Nummer hin.
- Grün: Bei dieser Farbe kommt entweder; Ausfall, Unbestimmte Verspätung oder Verspätung hin. Für die ersten zwei Fälle, benutzt man den unteren grünen Rahmen, um die richtige Grösse zu erhalten.
- Rot: Hier steht die Zeit mit Doppelpunkt oder Punkt drauf, zwei Leerschläge und dann das Ziel, wo der Zug hinfährt. Wenn es ein Flügelzug ist (ein Zug mit mehreren Zielen), so wird pro Richtung ein | dazwischen geschrieben. Dies könnte zum Beispiel so aussehen:  
**S50 12:48 Como | Malpensa**
- Rosarot: Zu dieser Farbe werden, der Wichtigkeit zuordnend, die Zwischenhalte aufgelistet.

## Restliches was gesagt werden muss

Falls du Fragen hast oder etwas unklar ist, kannst du über diesen [Link](#) eine Plattform wählen und mir schreiben.

Des Weiteren gehört das Original Repaint *\_calabreeze\_* alias Michael und darf nicht ohne meine **schriftliche** Genehmigung auf anderen Foren zum Download bereitstehen! Für den Gebrauch auf eigenen Strecken oder in Szenarien muss dieses Repaint nicht installiert sein. Für Schäden oder Probleme am eigenen Werk übernehme ich keine Haftung. Sollte es mit meinen Problemen geben, kann mir auch eine Nachricht oder E-Mail geschrieben werden.

Die **GeoPcDx** Dateien dürfen beim eigenen Repaint **nicht** mitgepackt und als Download veröffentlicht werden!

Diese Anzeigen wurden an verschiedenen Bahnhöfen der Schweiz fotografiert und als Textur geformt. Ebenso die Gestaltung der Zeilenabstände und Rahmen sowie Normen war eine knifflige Arbeit, die ich während meiner Freizeit machte. Dieses Paket wird später durch die alten [Fallblattanzeiger](#) und modernen [LCD Monitore](#) schrittweise ergänzt.

Nun wünsche ich viel Erfolg und Vergnügen mit diesen Anzeigen und freue mich auf dein Feedback dazu :)