

Diggi-Einbauanleitung



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

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Einbau in OMSI.....	2
Diggi individualisieren.....	3
1. MUVA Schriftzug.....	3
2. Haltestellenname.....	3
3. Tarifgebiet.....	3
4,7,10,13,16. Linientyp.....	3
5,8,11,14,17. Linie.....	3
6,9,12,15,18. Ziel.....	3
19-23. Fahrplan.....	4
24. Fahrzeugtyp.....	4
25. Position.....	5
Eigene Texturen.....	5
26, 27. DFI_voll.....	5
28, 29. DFI_klein.....	6
30, 31. DFI_Timetable.....	6
Update Notes.....	7
V1.1.....	7
V1.2.....	7
V1.3.....	7
V1.4.....	7
Zukunft.....	8
Grenzen.....	8
Copyright.....	8
Danksagungen.....	8

Vorwort

Seit April 2024 prägen die neuen BVG Kubus Säulen das Stadtbild Berlins. Diese Säule soll die Fahrgastinformation in Berlin in das digitale Zeitalter bringen, da es hier keine Papierfahrpläne mehr gibt. 3 große Monitore informieren die Fahrgäste über die nächsten Abfahrten an dieser Haltestelle und ermöglichen einen flexiblen Fahrtverlauf darzustellen. Durch diese Digitalisierung erhielt das Projekt den Namen "Diggi – der digitale Info-Budy". Mehr dazu kann in folgendem Beitrag gelesen werden:

[Diggi - der digitale Info Buddy](#)

Ich habe dann im September 2024 mit der Entwicklung dieses Objektes begonnen, da es für meine Karte Berlin 147 ein prägendes Objekt ist. Egal ob am Ostkreuz, Märkischen Museum oder zukünftigen Haltestellen, wie dem Mehringdamm oder die Region rund um den Alex.

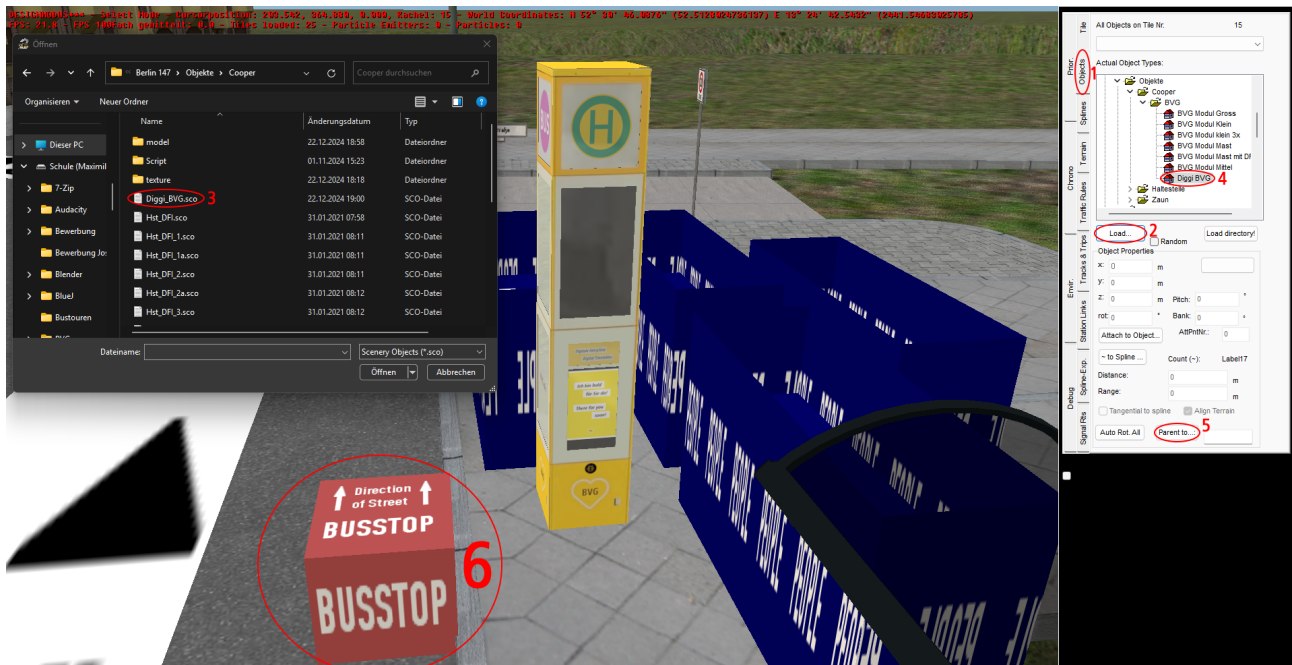
In dieser Einbauanleitung erkläre ich, wie ihr das Objekt in OMSI einbaut und wie der Diggi modifiziert werden kann.

Einbau in OMSI

Das Objekt befindet sich unter folgendem Dateipfad:

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Haltestellen/Diggi_BVG.sco

Um dieses Objekt nun in OMSI zu platzieren muss es erstmal in den Editor geladen werden. Dafür muss man im Editor in den Objects Bereich (1) und auf Load (2) klicken. Darauf öffnet sich der Dateieexplorer, wo das Objekt nach dem oben stehenden Dateipfad gesucht und mit doppelklick importiert werden muss (3). Nun muss das Objekt im Editor ausgewählt werden (4) und kann mit 'N' erstellt werden. Nach dem Positionieren muss das Objekt noch dem Buswürfel hinzugefügt werden, damit die DFI auch die Fahrplandaten bekommt. Hierfür muss der Diggi ausgewählt bleiben und dann muss die Schaltfläche 'Parent to' (5) geklickt und der Buswürfel ausgewählt werden. Nun sollte neben Parent to keine 0 mehr drin stehen und die Displays eine Textur anzeigen.

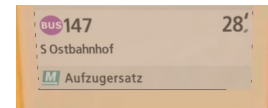


Um das Objekt nun zu individualisieren muss die Schaltfläche Beschreibung unter Load directory ausgewählt werden.

Diggi individualisieren

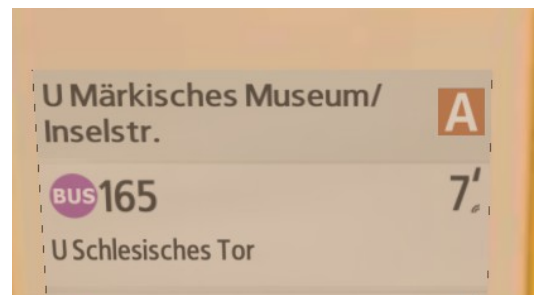
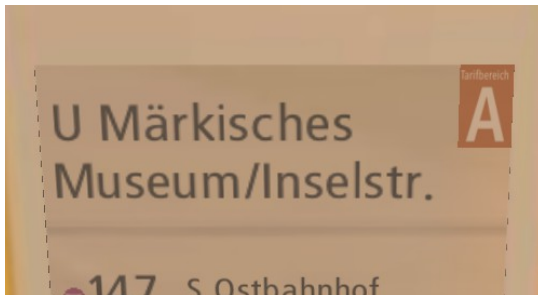
1. MUVA Schriftzug

Um diesen Schriftzug zu erhalten muss in der Zeile MUVA etwas stehen. Ist dieses Feld leer, wird kein MUVA Schriftzug dargestellt.



2. Haltestellenname

Hier wird der Haltestellenname für die folgenden 2 Stellen eingetragen. Der Haltestellenname in der DFI wird per Script basierend auf dieser Eingabe formatiert.



3. Tarifgebiet



Über diese Variable wird das Tarifgebiet beim Haltestellenname der Linienübersicht bestimmt. Die DFI wird basierend auf der Eingabe über das Script berechnet.

Obere Zeile:

D; E; F

Untere Zeile:

A; B; C

4,7,10,13,16. Linientyp



5,8,11,14,17. Linie

Hier wird die Liniennummer eingetragen. Für das Bus Icon '{', und für die Tram '\'

6,9,12,15,18. Ziel

Das Ziel kann mit einem '@' zweizeilig geschrieben werden. Bei einzeiligen Zielen empfehle ich am Ende auch noch ein '@' zu schreiben.

Die Icon Auswahl im Typ 2 erfolgt über die Linienangabe. Im Script wird geprüft, ob eine Linie mit 'V' (für Tram) mit der anzuzeigenden Linie übereinstimmt.

25. Position



Wenn in dieses Textfeld eine Zahl geschrieben wird, dann wechselt der Kopf zu der Pinnnadel und die eingegebene Zahl wird dort dargestellt. Es sind maximal 2 stellige Zahlen möglich, was aber normalerweise keine Einschränkung bieten sollte.

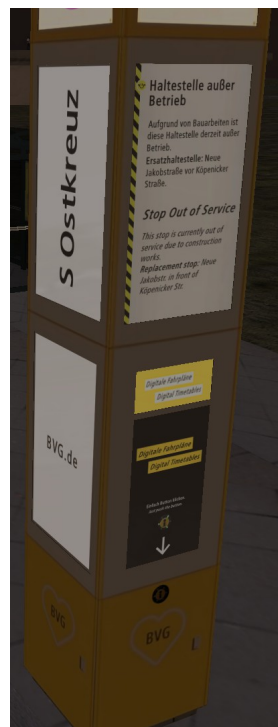
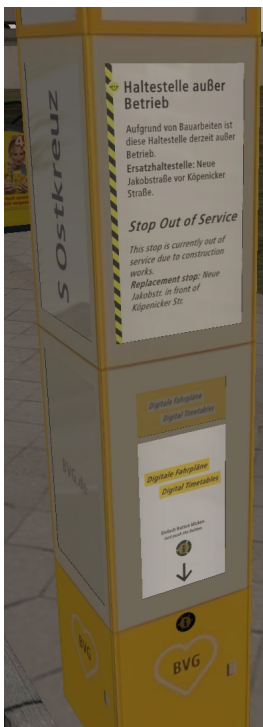
Eigene Texturen

Für die nachfolgenden Einstellungen kann man eigene Texturen erstellen, welche dann unter

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

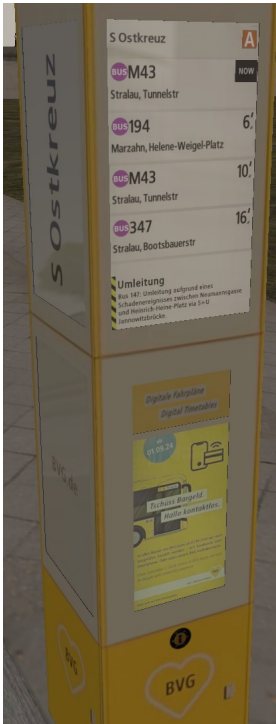
gespeichert werden. Für alle nachfolgenden Texturen gilt, wenn nur eine Textur eingetragen wird, wird diese auch automatisch für die zweite Textur übernommen.

26, 27. DFI_voll



Hierfür gibt es unter dem oben genannten Dateipfad zwei Ordner. Zum einen für eine Tag und zum anderen für eine Nacht Textur. Im Ordner DFI_voll_Day werden die Tagtexturen und im Ordner DFI_voll_Night die Nachttexturen gespeichert. In dem entsprechenden Textfeld muss dann nur der Dateiname und die Typendung eingetragen werden, z.B. "OOS_Märk Museum.dds". Wenn Nachts auch die Tagtextur angezeigt werden soll, muss nur die Tagtextur eingetragen werden und DFI_voll_Night kann leer bleiben.

28, 29. DFI_klein



Hierfür gibt es unter dem oben genannten Dateipfad zwei Ordner. Zum einen für eine Tag und zum anderen für eine Nacht Textur. Im Ordner DFI_klein_Day werden die Tagtexturen und im Ordner DFI_klein_Night die Nachttexturen gespeichert. In dem entsprechenden Textfeld muss dann nur der Dateiname und die Typendung eingetragen werden, z.B. "147_Fischerinsel.dds".

Ich empfehle hier auf jeden Fall eine Tag und eine Nacht Textur zu erstellen, damit die Texturen zum Hintergrund der DFI passen. Entsprechende Templates sind in den genannten Ordnern vorhanden.

30, 31. DFI_Timetable

Hierfür gibt es unter dem oben genannten Dateipfad zwei Ordner. Zum einen für eine Tag und zum anderen für eine Nacht Textur. Im Ordner DFI_Timetable_Day werden die Tagtexturen und im Ordner DFI_Timetable_Night die Nachttexturen gespeichert. In dem entsprechenden Textfeld muss dann nur der Dateiname und die Typendung eingetragen werden, z.B. "KalteSchulter.dds". Wenn Nachts auch die Tagtextur angezeigt werden soll, muss nur die Tagtextur eingetragen werden und DFI_Timetable_Night kann leer bleiben.

Bei dieser Textur handelt es sich um eine Wechseltextur, also wird immer abwechselnd die Grafik "Digitale Fahrpläne" und die Grafik unter DFI_Timetable_... dargestellt.

Update Notes

V1.1

Das Script wurde abgeändert, um die Einstellung der Texturen (Punkte 26-31) im Editor besser sehen zu können.

V1.2

Mögliche Performanceanpassung durch seltenere Abfahrtenabfrage und Fontersparnisse.
Neuer Dateipfad, wo das Objekt gespeichert wird.

V1.3

Datums- und Uhrzeitsanzeige ergänzt
MUVA und kleiner Infotest sind nun kombinierbar

V1.4

Icons im oberen Display entfernt, wenn dieses als Infodisplay Anstelle von Abfahrtsanzeige genutzt wird

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

Zukunft

Für die Zukunft sind noch folgende Funktionen geplant:

- DFI Rückseite und Linienübersicht tauschen
- Statt 6 Fahrpläne die Möglichkeit zu bieten, dass anstelle von 3 Fahrplänen 6 weitere Linien dargestellt werden

Grenzen

Das Verhalten der oberen DFI ist nach einem hierarchischen System aufgebaut, was dazu führt, dass gewisse Funktionen nicht kombiniert werden können. Die Priorität wird nachfolgend absteigend erläutert.

1. DFI_voll
2. DFI_keine Abfahrt (BVG Herz)
3. DFI_klein UND ODER MUVA
4. DFI normal

Bedeutet, wenn DFI_voll verwendet wird, wird niemals eine Abfahrt angezeigt werden, sondern nur die DFI_voll Textur. *Ab V1.3 ist es möglich den MUVA Schriftzug mit dem kleinen DFI Text zu kombinieren.*

Copyright

Dieses Objekt wurde von *Der entspannte Gamer* entwickelt und bei mir liegen alle Rechte. Das mitliefern dieses Objektes ist für **Freeware Maps** gestattet, wenn es in der originalen Ordnerstruktur bleibt, unverändert ist (ausgenommen eigene Texturen für die Displays) und folgende Nennung in der ReadMe vorhanden ist:

Diggi – digitaler BVG Kubus von *Der entspannte Gamer*
<https://www.oms2projektberlin147.de>

Danksagungen

Cubrix – Unterstützung bei Scriptproblemen
jerry_3110 (echt_unkreativ) - Texturen
Number 5 (LostGamer) – Texturen