

# Diggi-Einbauanleitung



Projekt: Berlin 147  
Ersteller: Der entspannte Gamer  
Datum: 01.03.26  
Version: V1.5

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Einbau in OMSI.....	2
Diggi individualisieren.....	3
2. Haltestellenname.....	3
3. Tarifgebiet.....	3
4,7,10,13,16,32,35,38,41,44,47. Linientyp.....	3
5,8,11,14,17,33,36,39,42,45,48. Linie.....	3
6,9,12,15,18,34,37,40,43,46,49. Ziel.....	3
19-23. Fahrplan.....	4
24. Fahrzeugtyp.....	5
25. Position.....	5
Eigene Texturen.....	6
26, 27. DFI_voll.....	6
28, 29. DFI_klein.....	7
30, 31. DFI_Timetable.....	7
50. MUVA Schriftzug.....	7
51. GruenerPunkt.....	8
52. DisplayAusrichtung.....	9
53. SeitennameAusrichtung.....	9
54. QRCodeAusrichtung.....	9
55-65. Timetable_Fahrplan.....	10
Grenzen und Abhängigkeiten.....	11
Abfahrtsdisplay.....	11
Fahrplanaushänge & Linienübersicht.....	11
Update Notes.....	12
V1.1.....	12
V1.2.....	12
V1.3.....	12
V1.4.....	12
V1.5.....	12
Copyright.....	13
Danksagungen.....	13

# 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.

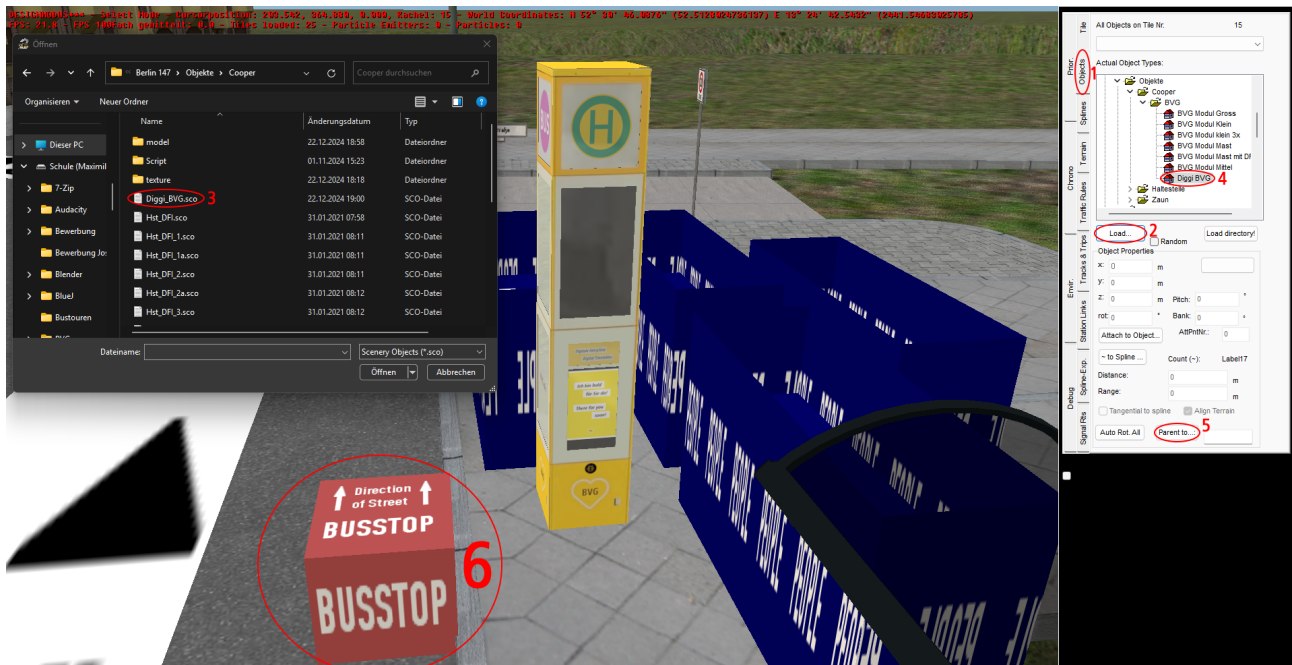
In dieser Einbauanleitung erkläre ich, wie ihr das Objekt in OMSI einbaut und wie der Diggi modifiziert werden kann.

# 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.



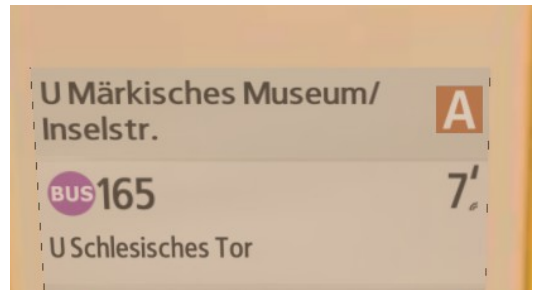
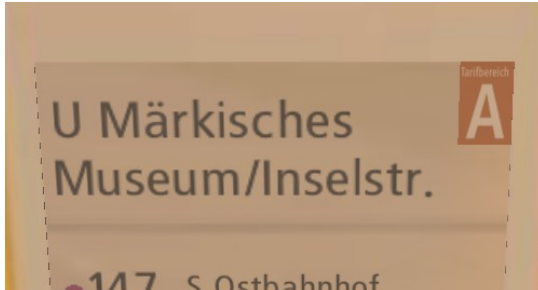
Um das Objekt nun zu individualisieren muss die Schaltfläche Beschreibung unter Load directory ausgewählt werden.



# Diggi individualisieren

## 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

## 4,7,10,13,16,32,35,38,41,44,47. Linientyp



## 5,8,11,14,17,33,36,39,42,45,48. Linie

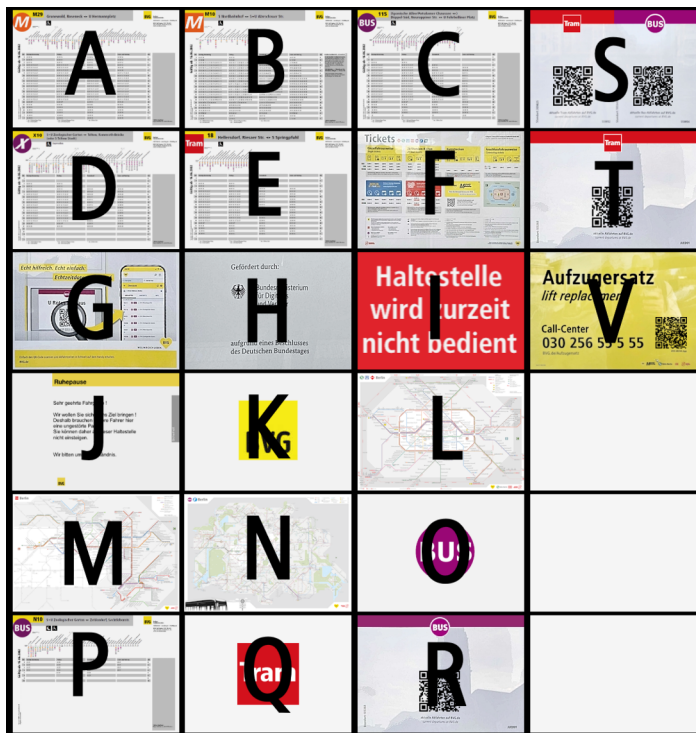
Hier wird die Liniennummer eingetragen. Für das Bus Icon '{', und für die Tram '\ ' nutzen.

## 6,9,12,15,18,34,37,40,43,46,49. Ziel

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

## 19-23. Fahrplan

Hier stehen euch zwei Möglichkeiten der Verwendung zur Verfügung. Entweder die Font:



oder eigene Texturen. Diese müssen im Dateipfad

**OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Haltestellen/texture/Fahrplanaushang/**

liegen. Es reicht dann aus, nur den Dateinamen im Feld einzutragen.

## 24. Fahrzeugtyp



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/Haltestellen/texture/DFI/**

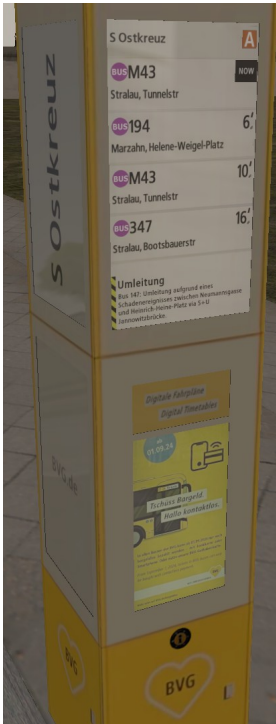
gespeichert werden. Für alle nachfolgenden Texturen gilt, wenn nur eine Textur eingetragen wird, wird diese auch automatisch für die zweite Textur übernommen.

### 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

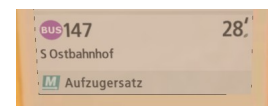
Hierfür gibt es unter dem oben genannten Dateipfad zwei Ordner. Zum einen für eine Tag und zum anderen für eine Nacht Textur. Im Ordner DFI\_Timetable\_Day werden die Tagtexturen und im Ordner DFI\_Timetable\_Night die Nachttexturen gespeichert. In dem entsprechenden Textfeld muss dann nur der Dateiname 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.

Mit der Textur **Internet.dds** können nahezu aktuelle Texturen aus dem Internet gedownloadet und angezeigt werden. Das ganze läuft über so genannte Internettexturen. Ihr müsst also nur Internet.dds als Textur eintragen und bekommt dann automatisch die Updates eingespielt.

## 50. MUVA Schriftzug

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



51. GruenerPunkt

1	2	Default
 The image shows a GreenPoint station in configuration 1. It features a green circular logo with a white 'H' at the top. Below the logo is a white rectangular panel with the text 'S Ostkreuz' and a red 'A' icon. Underneath this panel is a yellow rectangular panel with the text 'Aufzugersatz' and a small 'M' icon. At the bottom of the station is a yellow rectangular panel with a white heart shape containing the text 'BVG'.	 The image shows a GreenPoint station in configuration 2. It features a green circular logo with a white 'H' at the top. Below the logo is a white rectangular panel with the text 'S Ostkreuz' and a red 'A' icon. Underneath this panel is a yellow rectangular panel with the text 'Aufzugersatz' and a small 'M' icon. At the bottom of the station is a yellow rectangular panel with a white heart shape containing the text 'BVG'.	 The image shows a GreenPoint station in the Default configuration. It features a green circular logo with a white 'H' at the top. Below the logo is a white rectangular panel with the text 'S Ostkreuz' and a red 'A' icon. Underneath this panel is a yellow rectangular panel with the text 'Aufzugersatz' and a small 'M' icon. At the bottom of the station is a yellow rectangular panel with a white heart shape containing the text 'BVG'.



## 52. DisplayAusrichtung



## 53. SeitennameAusrichtung

Wenn hier was drin steht, wird der Haltestellenname rechts vom Timetabledisplay dargestellt. Diese Funktion funktioniert aber nur wenn die DisplayAusrichtung default ist.

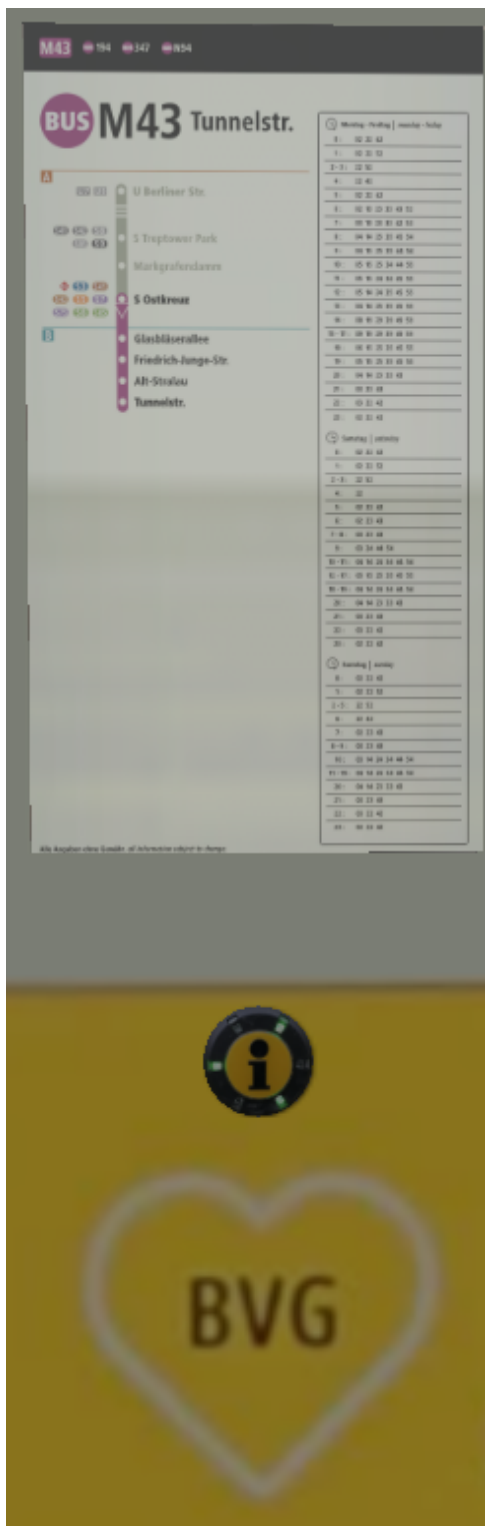
## 54. QRCodeAusrichtung



Wenn mehr als 5 Linien hinterlegt sind, gibt es nur die ersten 3 Fahrplanslots



## 55-65. Timetable\_Fahrplan



In den Ordnern

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Haltestellen/  
texture/DFI/DFI\_Timetable\_Day/Fahrplaene

und

OMSI 2/Sceneryobjects/Berlin 147/Objekte/Haltestellen/  
texture/DFI/DFI\_Timetable\_Night/Fahrplaene

können nun eigene Fahrplantexturen erstellt werden.

**WICHTIG:** Es muss eine Tag und Nachttextur geben mit  
gleicher Bezeichnung

Meine Dateien zum erstellen der Fahrpläne könnt ihr unter  
*Buildingfiles* finden.

# Grenzen und Abhängigkeiten

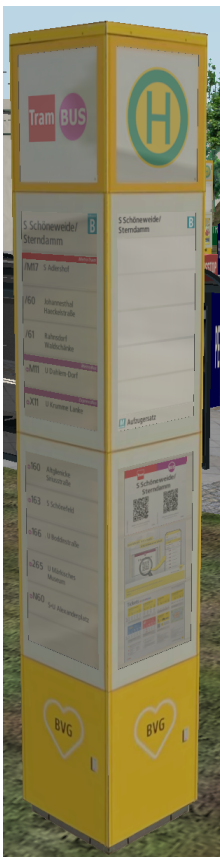
## Abfahrtsdisplay

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.*

## Fahrplanaushänge & Linienübersicht



Wenn mehr als 5 Linien eingetragen sind, dann wird ein Fahrplanmodul entfernt und anstelle ein Linienmodul eingefügt. Der QR-Code kann also nur in den 3 Slots verschoben werden und es können auch nur zwei Fahrplanaushänge aus Fahrplan angezeigt werden.

# 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 Infotext 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)

## V1.5

Mehr Modularität, darunter die Auswahl der Displaypositionen, QR-Code verschieben, mehr Linien darstellen. Außerdem neue Funktionen wie Grüner Punkt, eigene Fahrplanaushänge und Fahrpläne im Timetable Display. Zusätzlich für das Timetabledisplay Internett Texturen ergänzt für mehr Realität durch aktuelle Texturen

## 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