**StarShip todo:**

DIP Switch settings von /lisy/lisyH/dips/Starship\_dips.csv lesen und max. Credits auf 25 reduzieren. ( done with 5.28-26 )

Begrenzung auf 2 Spieler! (wenn Bally Lampe 28 an (2 can play) dann keine weiteren Spieler zufügen!) ( done with 5.28-27, Bug! )

Differenz Display / Walzenscore

( done with 5.28-30 )

Ansteuerung der Zusatzlampen (Endzahlen, Bälle….) ss\_lamps.csv

und Zusatzlampen in Line 1 und 2 (z.B. Line 1 4-6 in Orange oder Line 1 – 29 in weiss)

soll heissen Lampe(n) einschalten mit fester, in der CSV wählbarer Farbe/Helligkeit

( done with 5.28-33 )

Ansteuerung von zusätzlichen Spulen statt/mit Lampen

Gebraucht wird definitiv

Relais X3 parallel zur Lampe „1 can Play“ schalten (Bally Lampe 13, Q5)

Relais X3 UND X4 parallelzur Lampe „2 can play“ schalten (Bally Lampe 28, Q18)

( done with 5.28-34 )

* Mapping ueber LED line 7 mit Spulennummer analog zu coils mapping. (LED farbwerte auf Null setzen!)

------------- TODO -----------------------------

Credit wheel ansteuern

Line 6 mit 64\*RGBW ( 1 Farbwert für alle )

Startsound über Onboard Soundboard (wie bei Tom und Jerry)

High Score Anzeige! Alle 2 Minuten für 20 Sekunden Highscoreanzeige (oder 15x High Score Lampe an / 3x High Score Lampe an). Muss mit Lampe Bally 27 (High Score to date) synchronisiert werden! Ich würde die Walzenstellung mit einem 0-Durchgang synchronisieren, sicher ist sicher. Also High score =9, Walzenstand =7 dann 12 Impulse statt 2 (bei 3 ist der Null-Durchgang). Das selbe beim Rückspringen auf den letzen Score

Ansteuerung Glockenspiel (when select)

Ansteuerung Bally Soundboard (when select)

Ansteuerung Onboard Soundoard mit Sound und Sprache (when select)

Modusauswahl über Schalter 25, Modusanzeige über Farbänderung BallyLampe 55 (Credit Indicator) oder Bally Lampe 47 (Noch nicht Belegt)!

Testmenue via Testdisplay.

Stand 21.03.2022 10:45