Virtual Pinball Cabinet Projekt

Einleitung

Das Virtual Pinball Cabinet Projekt zielt darauf ab, einen interaktiven virtuellen Flipperautomaten zu bauen. Dieses Dokument bietet eine detaillierte Übersicht über die verschiedenen Bauabschnitte, Materialien und die Aufteilung der Arbeit in Holzbearbeitung, Metallarbeiten, Elektronik, Programmierung und Gestaltung.

Bauabschnitte

1. Holzbearbeitung

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Strukturen des Cabinets geschaffen.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status / Helfer
———	——————————-	————————————	———————-
1	Design und Planung	CAD-Programm	
2	Bau des Holzrahmens	Holzleisten, MDF-Platten, Säge	
3	Montage der Struktur	Holzleim, Schrauben, Winkel	

Optionen:

Metall + Holz

- Auf einen Metallrahmen brauchen nur dünne Sperrholzplatten als Einfassung geschraubt werden.
- Je ein Kasten für Hauptspielfeld + Backplane
- Aussparungen für Monitore, Lautsprecher, Taster
- Klappen als Wartungszugang
- Montagehilfen innen für PC, Lautsprecher, etc.

Holzrahmen

- Ohne Metallrahmen braucht es eine Holz-Rahmenkonstruktion
- ca 40x30mm Kantholz als Material
- + Einfassung wie oben

Selbsttragende Holzplatten

- Mit dickeren Multiplex-Platten + Metallwinkel können die Kästen auch selbsttragend gebaut werden (teurer)
- Braucht immer noch Kantholz für Beine, oder Schraub-Möbelbeine von Ikea

2. Metallarbeiten

Hier erfolgt die Installation von Metallkomponenten für die Stabilität und das authentische Aussehen des Cabinets.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status & Helfer
———	——————————-	———————————–	———————
1	Bau des Rahmens + Beine	Metallrohre, Schweißgerät, Gummifüße	
2	Montage von Metallteilen	Schrauben, Bohrer, Gewindeschneider	

Idee:

- Tragender Rahmen aus 4-Kant-Rohr + Backplane-Stütze + Beine (abnehmbar?)
- Gummifüße oder (gut!) blockierbare Rollen
- Optional: VESA-Halterung für Monitore, idealerweise klappbar für Wartungszugriff

3. Elektronik

Die Elektronikkomponenten ermöglichen die Interaktivität des Virtual Pinball Cabinets.

Schritt	Beschreibung	Materialien	Status / Helfer

———	——————————-	——————————-	
1	Einbau der Monitore	Spielflächenmonitor, Backboardmonitor, Kabel	
2	Verkabelung der Tasten	Tasten (mind. 3x), Kabel, Stecker	
3	Anschluss der Elektronik	PC, HID-Controller, Kabel	
4	Integration von Lautsprechern	Lautsprecher, Audiokabel	

Kriterien für den Hauptmonitor:

- ca 42 Zoll (50cm-60cm breit)
- mind. FullHD; 4k sieht besser aus, braucht aber unnötig teure Grafikkarte
- guter Blickwinkel bis 170 Grad oder besser in alle Richtungen
- 120Hz oder bessere Widerholfrequenz
- 5ms Reaktion oder besser

Kriterien für den Backboard-Monitor:

- ca 23 Zoll

Optional: Dot-Matrix Punkte-Display:

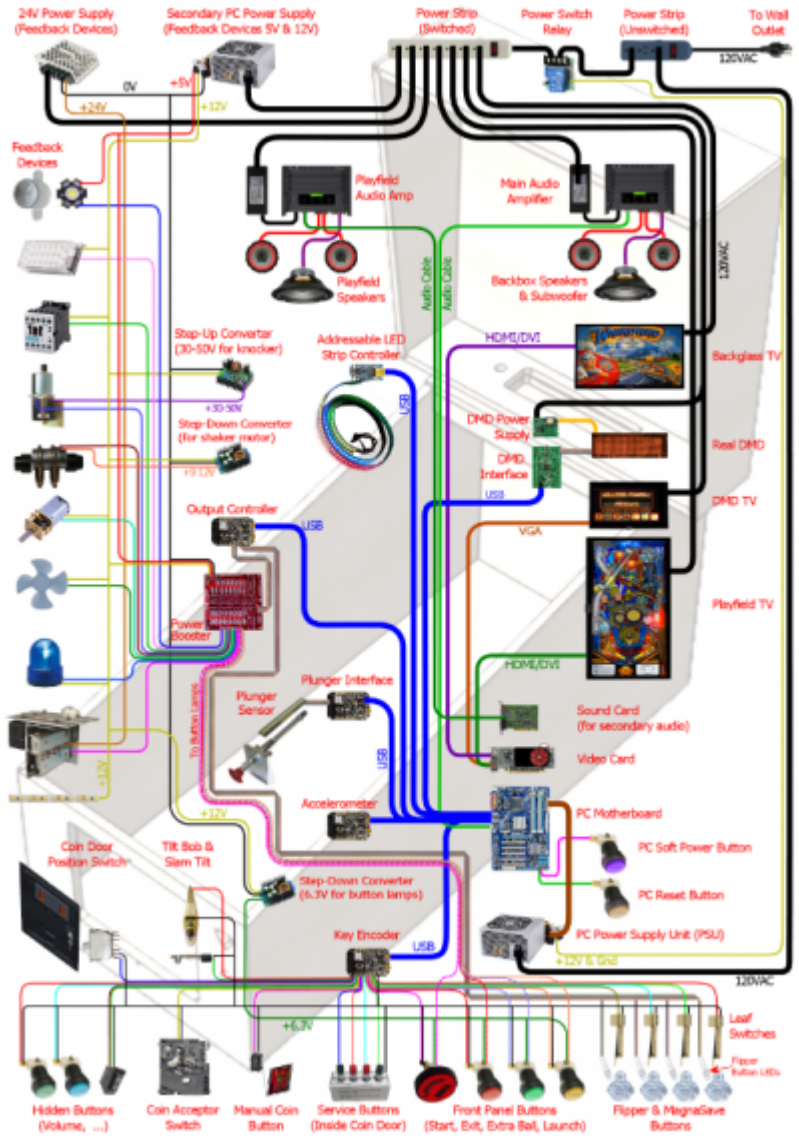
- ca 35cm x 8cm

Kriterien PC:

- Ca. 3gHz QuadCore i5
- Grafikkarte mit 2 Ausgängen, stark genug für FullHD/4k 3D-Ausgabe je nach Spielfeldmonitor
- viel RAM, WLAN, moderat große SSD
- optional USB 3.0 oder besser für spätere Kinect-Erweiterung

Links

Pinscape Controller and various guides



4. Programmierung

Dieser Abschnitt befasst sich mit der Softwareintegration für das Virtual Pinball Erlebnis.

Schritt	Beschreibung	Software
———	——————————-	——————————-
1	Installation des Betriebssystems	Mint-Linux (alternative: Windows10)
2	Konfiguration der Pinball-Software	Visual Pinball X oder Future Pinball
3	Programmierung von Spezialfunktionen	Für HID-Controller

Betriebssystem:

- Standardplatform für die gängigen Emulatoren in der Community ist Windows
- Man findet Anleitungen und komplexe Installer
- Die Emulatoren selbst laufen laut News-Meldungen auch auf Linux
- → trotzdem erster Versuch mit Linux

Emulatoren

Visual Pinball X

- Weit verbreitet, viele Tische
- Mehrere Versionen parallel um Umlauf mit schwieriger Kreuz-Kompatibilität

Future Pinball

- älter, nicht mehr aktuell weitergeführt(??)

VPinMame

- Führt die Original-ROMs der echten Tische aus
- in VPX/FP integriert

Installation Visual Pinball

```
git clone https://github.com/vpinball/vpinball.git
cd vpinball/
git checkout standalone
sudo apt install cmake bison zlib1g-dev libdrm-dev libgbm-dev libglu1-mesa-dev libegl-dev
libudev-dev libx11-dev libxrandr-dev g++ curl unzip
perl -i -pe"s/0/1887/g" git_version.h
perl -i -pe"s/unknown/f3263bf/g" git_version.h
cd standalone/linux/
./external.sh
cd ../..
cp standalone/cmake/CMakeLists_gl-linux-x64.txt CMakeLists.txt
sed -i s/3.26/3.22/g CMakeList.txt
mkdir -p build/Debug
cmake -DCMAKE_BUILD_TYPE=Release -B build/Release
cmake --build build/Release -- -j2
mkdir tmp
cp build/Release/setup.sh tmp
cp build/Release/VPinballX_GL tmp
cp build/Release/*.so tmp
cp build/Release/*.so.* tmp
cp -r build/Release/flexdmd tmp
cp -r build/Release/shader tmp
cp -r build/Release/assets tmp
cp -r build/Release/scripts tmp
cp -r build/Release/tables tmp
cp -r build/Release/docs tmp
cd tmp
```

Links

- VPX build-CIs for linux: https://github.com/vpinball/vpinball/actions/runs/7151948501
- VPX Standlone Developer's Site
- Batocera Linux Dsitribution with pre-installed VPinball
    - |Batocera Wiki about VPinball

5. Gestaltung

Die ästhetische Gestaltung verleiht dem Virtual Pinball Cabinet seinen einzigartigen Charakter.

Schritt	Beschreibung	Materialien
———	——————————-	——————————-
1	Lackierung und Verzierung	Farben, Pinsel, Spraydosen
2	Anbringung von Grafiken	Vinyl-Aufkleber, Airbrush
3	Beleuchtungseffekte hinzufügen	LED-Streifen, Kabel

Status

- 09/12/2023 Wiki-Artikel angelegt
- 09/12/2023 Visual-Pinball-X Test auf Windows-PC (nur teilweise erfolgreich)

- 09/12/2023 Test-PC (2.7GHz Dual-Core) + 21 Zoll 16:10 Monitor + 18 Zoll 4:3 Monitor aquiriert; Linux-Installation vorbereitet
- 10/12/2023 Linux Mint 21.2 XFCE installiert, VpinballX-Standalone geclont und compiliert → stürzt beim Start ab
- 11/12/2023 Radeon HD4850 gegen RX570 getauscht, da OpenGL4.6 Mindestanforderung → VPX standalone läd Demo-Tisch!