**Procesverslag**

**Dominik Beens GMD1A**

Ik heb een League of Legends themed flipperkast gemaakt genaamd League of Pinball. Ik ben begonnen met het maken van een mindmap en een moodboard in Word. Ondertussen had ik een beetje nagedacht over wat ik als achtergrond zou gebruiken en had ik besloten om de standard LoL map te editen in photoshop. Ik heb er een langwerpige map van gemaakt zodat het in een flipperkast zou passen en daarna heb ik de inhoud van de map leeggemaakt.

Toen ik de mijn achtergrond klaar had ging ik aan de slag met mijn bumpers, ik begon met een simpele bumper, maar vond dat ik er eigenlijk ook wat gecompliceerder in moest maken. Daarom maakte ik een tweede bumper en die vond ik best goed gelukt.

De rest van mijn flipperkast en het frame van de flipperkast zelf heb ik toen gebaseerd op de stijl van de tweede bumper die ik heb gemaakt.

Ondertussen was ik ook bezig met het scripten van de basis mechanics van mijn flipperkast en maakte ik ook een menu zodat het er wat completer uit zou zien. Ook dat menu heb ik daarna gescript zodat ik de titel van het spel kon laten zien en het spel goed kon afsluiten.

De flippers zijn een van de laatste dingen waar ik een script aan toe heb gevoegd. Toen ik dat script had, kon ik beginnen met de indeling van mijn flipperkast en het testen en tweaken van de zwaartekracht en bumpers. Met de indeling van de flipperkast, waar de bumpers komen te staan, ben ik een paar dagen mee bezig geweest omdat ik een paar ideeën had die ik allemaal wel leuk vond.

Uiteindelijk heb ik besloten om een vaste indeling te maken met een middenstuk die de pinbal of naar links of naar rechts laat gaan omdat er bovenin/achterin de flipperkast een object zit (de nexus) die je kapot kunt maken en waarmee je het spel wint.

Ik heb besloten om elke bumper aan een andere bumper te linken zodat als je de ene bumper raakt hij inactief wordt en de bumper waaraan hij gelinkt is actief wordt, zo switchen dus bepaalde bumpers met elkaar als je ze raakt.

Als laatste ben ik nog een beetje bezig geweest met tweaken en heb ik een particle system gemaakt die wordt geactiveerd als je de nexus kapot maakt.

De planning van het concept van mijn flipperkast zou ik anders kunnen doen. Ik heb nu eigenlijk alleen een idee in mijn hoofd gehad en dat gemaakt, ik heb mijn idee niet op papier gezet en uitgewerkt. Die manier van werken vind ik zelf wel fijn, maar ik denk dat het beter is om eerst mijn idee goed uit te werken.