Dagliga kommentarer – KJY

15/1-13 Tis:

Första samlingen, såg spelet och designern berättade om grundiden.

16/1-13 Ons:

Första riktiga mötet, 10:00-12:0. Grundiden definieras, gjorde gemensam moodboard. Jag presenterade önskemålet att vara lead vilket godtogs. Nästa steg är planering.

17/1-13 Tor:

Jag har satt upp en enkel planering i Excel, i form av ett hierarkidiagram, som jag visar upp. Ytterligare frågor kring spelet och dess mekanik tas upp och disskuteras. Kontroller och styrenheter erhåller huvudsakliga uppmärksamheten. Byggde upp ett post-it-lappsträddiagram (hierarkidiagram) och jag digitaliserade det. Grafikerna började rita ett par sprites för att se om vi kan hålla en enhetlig stil. Påbörjar även att koncepta.

18/1-13 Fre:

Jag planerade ett schema som täckte var vecka och huvudsaklig uppgift för grafik. Snabbvisit av Arslan med förslag om att starta dagen tidigare samt jobba någon timme längre, grafikmöte direkt efteråt beslutade utefter planeringen att vi fortsätter med de bestämda tiderna 10-16 men att jag som lead får ha koll på att vi följer schemat och om nödvändigt ändra tiderna.

Fler moodboards bör sättas ihop. Konceptgrafik och ytterligare planering, framförallt renskrivning och digitalisering, fortsatte jag med över helgen.

Har ritat på: Mindre figurer i bakgrunden för att komma igång med pixelgrafiken.

21/1-13 Mån:

Ingunn är sjuk, planeringen hålls stadigt då hennes uppgifter delas upp. Designen av Meanix skjuts dock upp då Ingunn redan hade påbörjat uppgiften samt att flera högprioriterade objekt fanns att rita. Fler moodboards är färdiga, vilka vi skrev ut och satte upp på väggen så att hela grupp 11 kan ha möjlighet att se och granska. Designern verkar njöd.

Har ritat på: lasrar, balkongdelar, räcken, exitdörren och laserminan.

22/1-13 Tis:

Mot slutet av veckan ser det ut som om konceptgrafik kan dyka upp på väggen och likväl lite av pixelgrafiken som vi arbetar med; bra för enhetliga konceptet gällande grafik och känsla men också bra för moralen.

Seminarium I hölls idag, bra respons på vår planering. Ska fundera på om möte för enbart leads bör införas.

Ingunn är fortfarande sjuk, arbetet fördelades under måndagen och hålls.

Spelade en del i ”Game Maker” för att uppfatta vad som behöver prioriteras och vilka föremål som ska framträda starkare än andra. Dessutom hade nya föremål dykt upp och planeringen uppdaterades. Förändringen av planeringen presenteras under morgon mötet på onsdagen.

Har ritat på: syror, rör, Stixanimationer.

23/2-13: