Design proces en ontwikkeling – logboek

-We hebben besloten om een simpele stijl aan te houden en voor 2D te gaan omdat we allemaal het beste zijn met 2D.

-We hebben de keuzen gemaakt om de environments geen lineart te geven en er geschilderd uit te laten zien. De karakters hebben wel lineart zodat ze extra opvallen maar ze houden wel de kwast achtige shading zodat dat wel bij elkaar past.

-Tijdens het animeren heeft Mauran besloten zijn karakters een kleur te houden met shading vanwege de tijd.

-Lisa maakt haar monsters wel volledig in kleuren.

-Er zijn placeholders gemaakt van de environment en karakters zodat de Devs verder konden met het coderen.

-Voor de UI maakt Elisa een mix van de twee ontwerpen die ze gemaakt heeft. Eentje was meer natuur gerelateerd en de ander meer chemisch en die worden dus gemixt.

-Door een shader te gebruiken is er nu een zee van gif onder de platforms.

-De environment art word hier en daar aangepast door Eloise zodat de karakters beter op vallen.

-De gif shader is aangepast zodat het beter bij de rest van de game past.