18.09.2012

Kokous: Löimme lukkoon peli ideamme. Teimme alustavaa UI – hahmotelmaa sekä suunnittelimme grafiikka tyyliä.

Tunnit: 3h

Tunnit tähän mennessä: 3h

19.09.2012

Kokous: Suunnittelimme grafiikka tyyliä – siirryimme isometrisestä – sivu ja etu suuntaiseen grafiikkaan. Keskustelimme myös Class / Race vaihtoehdoista sekä layoutista. Minun roolini tuli paremmin selväksi eli concept art – sprite art – title screen art ja portrait artisti.

Tunnit: 2h

Tunnit tähän mennessä: 5h

20.09.2012

Material research: Etsisin malleja joista luoda concept artteja sekä sprite arteja.

Tunnit: 2h

Tunnit tähän mennessä: 7h

22.09.2012

Art Time: Aloitin piirtämisen – päätin aloitaa armor concept artista, josta myöhemmin tehdään peliin armor.

En itse asiassa tehnyt yhtä armoria 5 tuntia vaan tein yhden lookin ja kolme eri versiota siitä eli tier 1 – 3 , koneella eri versioiden teko olisi ollut huomattavasti nopeampaa mutta en omista vieläkään piirtolevyä >.< – joten kynä ja paperi ovat aseeni.

Tunnit: 5h

Tunnit tähän mennessä: 12h

23.09.2012

Art Time: Tänään suunnittelin spriteja ja kulutin noin 8h tekemällä eri spriteja eli sain aikaiseksi – goblin, ghost , slime, lizard man(~~wip en ole tyytyväinen sivu kuvaan~~ UPDATE: tein liskomiehen kokonaan uusiksi.), Medusa (wip en ole tyytyväinen hahmoon. )

Tunnit: 8h

Tunnit tähän mennessä: 20h

24.09.2012

Art Time: Tänään sain aikaiseksi tähän mennessä parhaan työni skeleton - tein myös wispin sekä beholderin.

Tunnit: 6h

Tunnit tähän mennessä: 26h

26.09.2012

Art Time: Projektipäälikkö haluaa minotaurin hän sai minotaurin eli yksi uusi sprite liittyy mukaan peliimme.

Tunnit: 2h

Tunnit tähän mennessä: 28h

27.09.2012

Organization Time: Tein listaa mitä pitäisi tehdä ainakin vielä.

* Goblin , Ghost, Croc : Varjostusten parantaminen nyt kun olen oppinut paremmaksi spritien teossa niin varjostukseni ja väritykseni on parantunut verrattuna ensimmäisiin tuotoksiini
* Croc – sivu suunta , koska hän oli ensimmäinen niin hän on sivusuunnasta ehkä hiukan ankkamaisempi kuin haluan. Hmmm… tietysti voisin pyytää koodareita tekemään hänet 2x isommaksi ja nimetä Duckzillaksi.
* Wisp– ryhmätoverini mielestä hänen suunsa on etu suunnasta hiukan erilainen, olen samaa mieltä.
* Concept armor model – 2x medium – 2x light ja yksi kertaa heavy - ja kaikista 3 eri versiota eli tier 1 – 3
* Char portraits –
* UI elements
* Map tiles
* Title screen
* Map design
* Re-colour armours
* Design enemies and races

/ Grin ..eli vielä riittää tekemistä.

Tunnit: 2h

Tunnit tähän mennessä: 30h

29.09.2012

Art Time + Organization Time Double Bonus Weekend! : Taas uusi armor tehty - laskeskelin tässä kyseisen työn jälkeen että minulla menee noin 1h 30min / haarniska variataatio

Olisi mielenkiintoista tietää kuinka nopeasti oikeat concept artistit tekevät työtä – minulla tosin se vie paljon aikaa, että en voi suoraan piirtää ruudulle koska en omista piirto levyä , variaatation tekeminen Photoshopilla taas olisi hyvin helppoa ottaisi vain layerin alkuperäisestä ja muokkaisi.

Tämän jälkeen listasin mahdollisia monster spriteja ja tein muutaman uuden sekä paransin vanhoja.

To do Monster list:

* Dragon
* Demon
* Wolfman
* Golem
* Mummy

Fun Fact: Final Fantasy saga aloitti 16 viholaisen voimin ja kuudella pomolla. Mielenkiintoista nähdä tuleeko meille yhtä paljon spriteja.

Tunnit: 10h

Tunnit tähän mennessä: 40h

30.09.2012

Art Time: Aika lentää uskomattoman nopeasti luodessani chibi spriteja – tänään sain aikaiseksi tähän mennessä chibeistä parhaan magen sekä muutaman muun kohtalaisen kaverin.

Tunnit: 5h

Tunnit tähän mennessä: 45h

05.10.2012

Sketch Time: Tein alustavaa haghmotelma työtä huomista concept armoria varten – yleensä teen vain yhden armorin / viikonloppu niiden aikaa vievyyden vuoksi mutta tämän päiväisen kahden tunnin hahmottelun ansiosta uskon, että pystyn luomaan huomenna two concept arts for the time of one !

Tunnit: 2h

Tunnit tähän mennessä: 47h

06.10.2012

Art Time: Onnistuin tavoitteessa sain tehtyä kaksi kertaa version 4 tunnissa ja niistä muokatut versiot – pitää tosin myöntää että medium armorin työstö on yksinkertainsempaa kuin heavy armorin – ei tarvitse tehdä niin sanotusti chain - scale lookkia.

Tunnit: 4h

Tunnit tähän mennessä: 51h

07.10.2012

Organization Time: Tänään päivitin ja kirjoitin ..noh en voi sanoa puhtaaksi vaan luettavaan muotoon päiväkirjani merkinnät.

Tunnit: 1h

Tunnit tähän mennessä: 52h