**2011-06-24**

Har satt oss ner för första gången och börjat skissa på projektet. Vi har jobbat på hur det ska vara, utspela sig, hur det ska fungera och eventuellt hur det kommer bli i framtiden. Vi har skissat på hur menyn ska se ut och även hur du ska kunna kontrollera din styrka.

Menyn kommer vara uppbyggd på ett ganska lätt tillgängligt sätt. Man får en vy ovan staden och trycker du in på huvudbyggnaden så får du

upp olika byggnader som du kan bygga/uppgradera. Beroende på vad uppgraderar ändrar sig utseendet.

Jag har börjat bygga väldigt tidiga koncept. Det jag har i åtanke är att man ska kunna bestämma hur mycket man vill satsa på vissa saker i spelet.

En demokrati kan satsa på diktatur(militär kraft) men inte fullt ut. Medan diktatur kan satsa på lite demokrati(lättare att förhandla med andra) men inte fullt ut. Diktatur ska kunna satsa på militär kraft och ta länder med våld. Demokrati ska också kunna ta över länder men gör det lite annorlunda.

Demokrati tar över länder med så kallade fula trick. Till exempel köper upp värdefulla personer, döds hotar värdefulla personer eller bara underminerar landets ekonomi.

Tid: 10 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-06-30**

Har skissat och skrivit vilka soldater vi ska ha med i spelet. Har även diskuterat med björn hur vissa av dem ska fungera för att underlätta programmerings arbetet. Har skapat tre enheter: Soldat, Combat medic och granatare.

Soldat är ryggraden av ditt infanteri. Din arme brukar ha minst 50% vanliga soldater och du kan även uppgradera dem till att specialisera sig på olika sätt(explosiv, självhelande och vapen specialisering).

Combat medic är helt enkelt en sjukvårdare på planen. De helar alla som blir skadade och gör det sällan.

De kan även göra dina soldater bättre med hjälp av adrenalin(fast detta är en specialisering).

Granatare är enheter som gillar att vara i fronten att bombadera fienderna med granater.

De kan specialisera sig på att förstöra fordon och även öka sin skada.

Jag och björn diskutera att vi ska bygga upp spelplanen som ett rutnät. Det gör att granatare kan helt enkelt skada ett antal rutor i en "attack".

Tid: 4 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-07-14**

Har skissat mer på enheterna och även på de existerande. Har lagt till Sniper, Kravall soldat och Anti-flyg.

Sniper är en enhet som skadar mycket, skjuter långsamt och gillar att vara långt borta. Naturligt vis är han väldigt svag mot närgångna fiender och har problem att döda kravallsoldater. Björn ska programmera så att de ska attackera de enheterna som står längst fram. Vilket gör att kravallsoldater kan agera som en "anti-sniper" enhet.

Kravall soldater är enheter som har en hög chans att blockera en attack som inte är explosiv.

Kravall soldater är väldigt bra på att agera som en mur. De kan absorbera väldigt mycket stryk.

Fast de kan inte skydda sig från explosioner vilket gör att granatare blir deras anti-klass.

Anti-flyg enheten är tänkt att vara en special enhet. Endast bra mot flyg gör att det blir en enhet

som används senare i spelet när alla har fått tag i mycket resurser. Anti-flyg är den enda enheten

som man inte kan uppgradera.

Tid: 3 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-08-23**

Jobbat med historien i projektet och har ändrat på enheterna som ska vara med i spelet. Lagt till

kritiskt chans och även förkortningar för att underlätta arbetet när man ska se vad alla enheter tål bland annat.

Skissat på byggnads-stats och eventuellt vilka byggnader vi ska ha.

Huvudbyggnad, militär högkvarter, jordbruks byggnad och även en byggnad för infrastruktur.

Tid: 4 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-09-17**

Jobbat med historien i projektet.

Behöver mer research så att historien kan bli mer trovärdig.

Tid: 1 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-10-27**

Har jobbat med Diktatur och Demokrati.

Det tog en hel del tid men man behövde ta hänsyn till en hel del. Jag kommer få ändra på saker senare det vet jag om men det är alltid bra med en grund.

Jag introducera en hel del olika system som kommer skilja diktatur och demokrati åt. Det känns som att med det här kommer spelet bli unikt.

Tid: 4 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-10-28**

Har gjort alla flyg och fordon enheter som kommer behövas i spelet men utan stats. Jag har endast skrivit vad de ska ha för funktion och vad de är bra på.

Fordon och flyg tillagda:

Scorpion, Maskingevärs bil(Anti-infanteri fordon), Stridsvagn(Tank), Transport fordon.

Transport flyg, Scout plan, Bomber, Hawk.

Tid: 2.5 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-10-30**

Skrev klart alla stats på markenheterna i spelet. Ska snart göra talent trees. Det kommer ta jävligt lång tid.

Har även skrivit klart en tutorial som björn kan följa.

Tid: 2.5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-12-01**

Har jobbat med byggnaderna i spelet.

Har lagt till olika nivåer och vad de ger. Jag har även lagt till krav och hur mycket befolkning det behövs.

Jag har ändrat på diverse byggnader och ska fortsätta mitt arbete till vad man kan göra med alla byggnader.

Gjort klart Huvudbyggnad, militär högkvarter, jordbruks ministerium och infrastruktur kvarter.

Tid: 3 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-12-17**

Jag börjar jobba med musiken och har börjat med stridsmusiken.

Jag har hittat ett bra stycke från spelet Alice: Madness returns att börja med och har börjat ta fram ideér för vad vi ska använda för musik.

Tid: 2 timmar

Expert hjälp: Bo Magnusson(Min farfar)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2011-12-18**

Har fortsatt med musiken och det börjar komma ihopa. Trummorna har fått mer djup och musiken blir mäktigare.

Tid: 1 timme

Expert hjälp: Bo Magnusson(Min farfar)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-01-19**

Har skrivit flera talent tree's till enheterna i spelet(Kravall soldat, Sniper, Granatare). Har även gjort om vissa talent tree's(Soldat, Combat medic).

Jobbat på

Tid: 1 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-02-24**

NY START!

Jag och björn diskutera att vi skulle göra ett nytt spel.

Vi diskutera oss fram till ett roll spel som vi ska göra.

Björn kan använda det han redan har programmerat för att få en grund för det nya spelet.

Tid: 30 minuter

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-02-27**

Har jobbat med de nya klasserna som ska vara med i det nya spelet.

Har lagt till Ginger(Gerch), Elementalist, Gun nut(Count Jonas), Nerd doctor(Yougach) och Poison maniac(Poison master).

Har även jobbat med experience, stats och level systemet.

Jobbat med Simon holk(3 timmar)

Tid: 5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-03-05**

Har jobbat med klasserna och har lagt till nya abilities. Jag har även ändrat namnen på en del heroes och har lagt till historien bakom Elementalist,

Ginger(Gerch), Shooter(Count Jonas) och Herbalist doctor(Yougach). Jag har skissat på 3 nya heroes: Werewolf, Hybrid och Aura master.

Tid: 5 timmar.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-03-09**

Har spelat in farfars röst(Count Jonas) och har jobbat på karaktärerna(deras kännetecken, hur de snackar etc.).

Tid: 5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-03-15**

Har jobbat med alla klasser och har gett de flesta av dem historia bakom dem.

Alla abilites är nu klara och har ändrat lite på Ginger(Som ändrades ifrån namnet Ginger till Gerg).

Tid: 3.5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-12**

Har börjat skriva på alla raser i spelet och har gjort nästan klart(Redskin, Greenskin och Darkskin).

Har även skrivit lite på grundstoryn om de tre demon bröderna(Gudarna).

Tid: 2.5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-12**

Idag har jag jobbat väldigt mycket med raserna och utseendet på hur de ska se ut.

Skrivit på deras historia och även skrivit på cursed.

Tid: 4 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-13**

Idag har jag fortsatt med historien om raserna och skrivit lite på stats.

Har ändrat vad karaktärerna heter till deras nuvarande namn. Satsar mer på ett seriöst spel.

Har skissat lite på hur våra items ska vara.

Tid: 1.5 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-20**

Har börjat skriva på historien hur allt ska vara och även gjort lite concept art.

Har börjat skissa på hur historian ska gå till och vissa områden som de kommer åka till.

Tid: 2,5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-26**

Jobbat med hur bakgrunderna ska se ut.

Även analyserat hur karaktärernas utseende(Gerch, Yougach, Count Jonas) antagligen kommer se ut.

Tid: 2.5 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-04-27**

Dator funkar inte. Har jobbat med storyline och vilka platser man kommer besöka.

Tid: 3 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-03**

Har skissat hela dagen på hur menyn ska se ut och fler bakgrunder.

Även gjort koncept på världskartan, alla olika platser som man ska kunna gå till.

Har även skissat på hur karaktärerna Gerch och Yougach ska vara i profil bild.

Tid: 6 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-04**

Skissa på items, bakgrunder, kartan och karaktärernas ansikts uttryck.

Tid: 3 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-10**

Har skrivit på back-story och håller på att göra klart den.

Tid: 3 timmar

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-11**

Fortsätter skriva på back-story och ändrar lite på texten.

Tid: 30 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-12**

Har jobbat med musiken i spelet.

Har gjort klart meny musiken och även jobbat med låten Pubmiljö.

Tid: 5 timmar

Experthjälp: Bo Magnusson

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-13**

Har nu gjort klart Pubmiljö.

Efter att vi fick kritik att det inte fanns några som prata i bakgrunden lade jag till det.

Jobba även med ett tema för en karaktär i spelet.

Tid: 1 timme

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-19**

Har jobbat med ljud som kommer användas i spelet.

När man köper/säljer diverse saker. Även lagt till ljud när folk blir slagna bland annat.

Har även experimenterat med musiken.

Tid: 6 timmar

Experthjälp: Bo Magnusson

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2012-05-20**

Gjorde 3 nya låtar.

En för introt och outrot till spelet(Intro music).

En bonus låt(Bonus track).

En ny uppdaterad version av karaktärens låt(Count Jonas).

Tid: 3 timmar

**Totalt:**

**100 timmar och 30 minuter**