

## **Sprint 1**

### **Wat ging goed?**

Communicatie is vooruit gegaan

### **Wat kon beter?**

Meer communicatie met de de klant

Minder te laat komen

Trello beter bijhouden

### **Afspraken?**

Optijd komen

Meer gefocused op werk

Feedback punten:

Trello gelijk todo's gelijk maken tijdens retro

De klant Wilt contact houden dat tijdens de sprint bv we gaan in een zoom call misschien kunnen houden.

## **Sprint review punten**

De klant had feedback op de puzzels dat sommige niet complex genoeg zijn.

Gaan wij items zoals de plunger en glas in de game houden zo wel moeten wij uitkijken dat het een deel word van de gameplay en niet een tool die je voor een specifieke puzzel gebruik?

Het spel mist een identiteit /thema (als voorbeeld noemde de klant it takes 2)

Is er een duidelijke gameloop?

Gaan wij focusen op 2 spelers en het scheiding element van de spelers?

Name change?

Temple lights

## Verwerking

## Meer op 2 man puzzel focuser soort taak verdeling

### Puzzel 4 ,5 6, 7 scarpes

Items worden dus niet een deel van de speler controls

Items worden een deel van de puzzel zelf

Mogelijk idee dat de speler

## 1,2 combineren

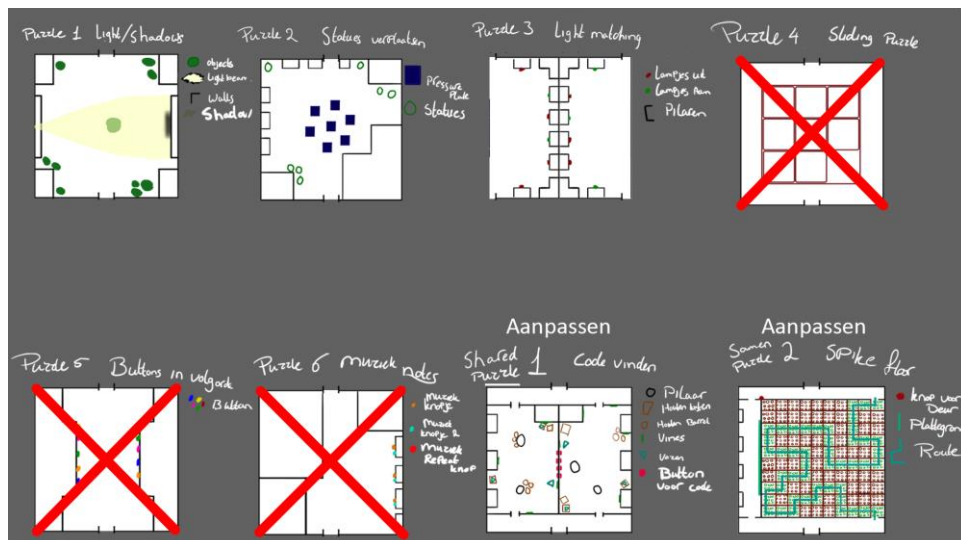
We houden de jungle als thema maar voegen dingen toe aan gameplay en art elementen toe om het een identiteit te geven.

Puzzels designen dat het mogelijk meer als portal word kwa speler 1 doet iets en een deur gaat open zodat player 2 weer iets kan doen.

Het word een 2 speler game.

Identiteit word een jungle tempel met licht met van kamer met puzzel naar kamer met puzzel

Meer



## **Sprint 2**

### **Wat ging goed?**

We hebben een werkende game

Assets maken ging goed

Geen git problemen

Serius gewerkt hebben

We waren minder afgeleid

Motivatatie was veel hoger

Team werk was goed

### **Wat kon beter**

Te veel laat gekomen

Mensen met grotere taken kregen minder motivatie

Trello meer updaten

Een prioriteiten lijst kwa art

### **Hoe we het oplossen**

Beter letten op workflow

Code hergebruiken

Trello rondes doen door de dag zodat trello uptodate blijft

Therapy tijd

### **Plan van aanpak**

Polishen van bestaande puzzels

Textures voor de bestaande

De vloer moet texture

Sounds

lighting

Decoratie models

Hints

Character en animaties

Player, Level en manager scripts polishen

UI prompts

Documentatie: functioneel, technisch ontwerp, features.

### **Sprint 3**

Wat ging goed ?

- Werk snelheid was hoog
- Het spel is goed uitgekomen
- Communicatie was een stuk beter en duidelijker
- Aan het begin van de sprint hebben wij de scope goed verkleind zodat we de prioriteiten goed hebben
- De sprint planning ging goed
- Dat het eind product een werkend spel was met weinig bugs

### Wat kon beter?

- Er was een licht bug die mogelijk makkelijk oplosbaar is
- Als lead artist niet goed de assets na gechecked waardoor er visuele bugs waren ontstaan
- Meer gefocused werken aan 1 taak of doel als team zodat we elkaar makkelijk kunnen helpen als iemand vast zat en werk overzichtelijk blijft.
- Mensen streste niet genoeg in de zin dat toen iedereen klaar was dat we te lax werden.

### Hoe zouden we de volgende keer doen om het te voorkomen?

- Samen zitten en kijken als alles goed werkte tijdens de merge
- Iets meer letten op de artists zodat je zeker weet dat alle art werkt op de manier dat het hoort te werken
- We hadden tijdens de concept fase meer het idee kleiner kunnen houden met in gedachte dat het voor de deadline af is en niet op de deadline.
- Communiceren met de mensen die nog bezig zijn zodat je weet als je kan helpen.