

Sprint 3 Retrospective & Reflectie

Inhoud:

- Retrospective
 - Wat ging goed?
 - Wat kon beter?
 - Hoe kunnen we het verbeteren?
- Reflectie
 - Product
 - Team
 - Klant
 - Workflow

Intro:

Dit document is een combinatie van de retrospective van sprint 3 en een reflectie op het product en workflow. Dit document is bedoeld om gebruikt te worden om verder het product te verbeteren door een nieuwe sprint planning op basis van feedback.

Retrospective:

Deze sectie is een kopie van de originele sprint 3 retrospective document. Dit was een retrospective van sprint 3. voor een retrospective/reflectie op het gehele project scroll naar beneden.

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 en een realistische planning konden maken.

De sprint planning ging goed.

Dat het eind product een werkend spel was met relatief weinig bugs.

Wat kon beter?

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 kunnen we het verbeteren?

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

Reflectie:

Product:

Team:

Deze sectie is een reflectie op de game vanuit het development team zelf.

Puzzel 1 is te moeilijk voor spelers vanwege de hoeveelheid knoppen en kan minder als een puzzel voelen door de moeilijkheidsgraad. Dit is ook terug te zien in de usertests bij vraag 5, waarbij de gemiddelde moeilijkheid 8,5 is, dit blijkt uit onze enquêtes. Wat dit zou oplossen is om of de combinaties te veranderen van de buttons of het aantal buttons te verminderen van 4 naar 3 per kant van de spelers. Hierdoor zou het wat makkelijker zijn om puzzel 1 voor de eerste keer op te lossen.

Bij puzzel 2 is het misschien niet helemaal duidelijk welke vorm de pillaren moeten maken. De pillaren moeten namelijk een cirkel vormen op de muur maar dat is niet gelijk duidelijk aan de hand van de vormen die de puzzle stukken hebben. Dit kan misschien opgelost worden door de camera perspectief te veranderen of wat hints toe te voegen aan de puzzel.

Het concept clashed misschien soms een beetje met zichzelf. Aangezien we een 3d puzzel game wouden maar met de camera perspectief alleen echt top-down views konden geven in plaats van meer tilted. Dit kan mogelijk opgelost worden met een shader waardoor je door de muur kan kijken wanneer de speler dichtbij de muur is.

Wat heel fijn zou zijn qua gameplay is dat de hele game navigeerbaar is met de controller in plaats van controller + muis. Hiermee leun je meer op controllerondersteuning. Dus dit kan opgelost worden controller support toe te voegen aan de UI.

De spelers vonden het ook desoriënterend dat de camera 180 graden flipt wanneer je de puzzel begint en oplost. Dit zou opgelost kunnen worden door dit niet te doen en dat de camera niet rotate wanneer een transitie gebeurt. Eventueel kunnen we de camera niet laten verdwijnen maar laten veranderen van positie met cinemachine addons.

De speler kon ook wat beter zijn gemodeld en geanimeerd voor 9 weken. Er werd heel lang aan gewerkt maar er was een minimale player model zonder textures en minimale animaties. De speler kon verbeterd worden en of meer fluïde animaties hebben.

Workflow:

Deze sectie is voor reflectie op het gehele werkproces/development van het product vanuit de development team.

Scrum process:

Het scrum process was niet ten alle tijden aangehouden, soms was de trello niet helemaal up to date en de prioriteit was goed ingeschat aan de development kant zowel de art kant. Er kon beter

Prioriteit van taken:

Het assignen van prioriteit aan features kon beter. Het werd wel gedaan maar kon misschien op een andere manier worden gedaan zodat we meer scrum werkte en minder waterfall. De speler kon eerder uitgewerkt worden. De kamer model moest eerder in zijn geheel afgemaakt worden in plaats van gedeelte per sprint. Dus als eerste de kamer en dan andere lagere prioriteit dingen zoals decoraties en lighting. De puzzles konden ook meer uitgebreid qua mechanics. Wij hadden dat 1 persoon een puzzel ging developing en daardoor waterfall gingen werken. Maar als we wat meer uitgebreide mechanics hadden dan zouden we meer mensen op 1 puzzel hebben.

Game design gericht werken:

Omdat wij een casual game hebben en best een simpele game design qua mechanics zou het ook beter zijn als we meer game design gericht werkte op het project in plaats van heel technisch denken. Dus in plaats van features denken en wat we willen in de game denken aan de level design en wat voor mechanics we willen in onze puzzels. Hoe we willen dat de speler zich voelt wanneer ze de game spelen en onze gameplay en project te bouwen om die ideeën.

Concrete Art direction:

Wat heel fijn zou zijn aan de art kant is als er een concrete roadplan was voor het hele project. Dus een plan voor het hele project wat we qua art wouden en dat dan opsplitsen in per-sprint planningen. Als voorbeeld werd erop verschillende art modellen gewerkt maar was de kamer nog niet helemaal klaar, waarbij de texture of vloer ontbreekt terwijl er werd gewerkt aan decoraties voor de kamer.

Klant:

Wij hebben veel feedback van de klant gekregen:

- De gameflow was niet echt heel vloeiend, de deuren werken soms niet heel goed en de camera kan ook verbeterd worden.
- De pilaren nadat ze goed werken gezet geven niet echt feedback terug naar de speler dus het is dan niet duidelijk of de pillar goed was gezet of niet.
- Dit zou gefixed kunnen worden door geluid of iets visueels toe te voegen.
- Meer puzzels met de mechanics die we nu al hebben door meerdere variaties te maken. Dus verschillende combinaties van buttons en pillar puzzles.
- De game meer instelbaar maken. Dus dat er dan de mogelijkheid is om puzzle mechanics te isoleren om zo meer configuraties te maken. Hiervoor is er ook een mogelijkheid om een soort level-editing tool te hebben voor de devs. Dit punt hangt een beetje samen met de vorige punt.