

Sprint planning

In dit document gebruiken we de conclusies van de usertests om te kijken naar verbeteringspunten en daarvan een sprint planning te maken

Verbeter punten

Camera:

Er zijn meerdere dingen die wij zagen vanuit de conclusie van de usertesting. Zoals de camera waarbij als de puzzel compleet is dat de camera dan uitzoomt en flipt. Dus de linker speler is nu rechts en de rechter speler is nu links. Ze flippen niet echt maar het lijkt gewoon zo door de camera. Deze camera flip gebeurt twee keer in puzzle 1 aan het begin wanneer de spelers de kamer in lopen en aan het eind wanneer de puzzel is opgelost zoomt de camera uit en flipt weer de andere kant op. Dit kan mogelijk opgelost worden door de camera niet te laten flippen.

Puzzel 1:

We zagen dat puzzel 1 moeilijk was op te lossen vanwege meerdere redenen:

1. Te veel knoppen, door 4 knoppen te hebben aan elke kant van de kamer, die ook impact hebben op de knoppen van de 2de speler viel het op dat er teveel combinaties zijn om de puzzel op te lossen. En onduidelijkheid vormde over welke knoppen wat deden.
2. Geen duidelijke patroon, omdat de knoppen van 1 kant impact hebben op de knoppen van zichzelf maar ook de andere kant is het moeilijk om een patroon te vinden tussen de twee kanten.
3. Geen hints over hoe ze de puzzel moeten oplossen. Door geen hints te hebben over de puzzel is moeilijk om te weten wat het doel is van de puzzel en als ze weten hoe ze de knoppen moeten toggelen is het nog steeds onduidelijk wat ze daarmee moeten doen. Hierdoor zochten spelers uiteindelijk ook door de kamer naar hints of andere objecten die zouden kunnen helpen.

Puzzel 2:

We zagen dat puzzel 2 als concept goed werd ontvangen maar het had geen uitdaging voor de spelers en kan de moeilijkheidsgraad omhoog in de vorm van meer variatie in de puzzel of meer complexe vormpjes.

Overig

Er waren een paar bugs en kleine problemen die wij hadden gevonden tijdens de usertest:

1. De deuren gaan soms niet open als de speler de bypass cheat gebruikt om het level over te slaan.
2. Bypass bug dat je het spel niet kan uitspelen. Door de bypass te gebruiken om de eerste puzzel over te slaan werkt de eind deur trigger niet meer hierdoor kan je het spel niet meer uitspelen en ga je niet door naar de end screen of main menu maar zitten de spelers vast in de kamer.
3. Ui is niet bestuurbaar met controller. De hoofd menu UI kan alleen maar bediend worden met de muis waardoor de spelers verward waren over waarom de controllers geen reactie gaven.

4. End screen een officiële UI geven, de UI die nu in de game build is geplaatst past niet bij het thema van de game of bij de art van het hoofd menu.

Klant wensen:

De klant had ook veel feedback voor het project waarbij de feedback ook al door spelers in de user tests werd gezegd (bugfixes/polishing) of extra features of mechanics die niet aansluiten bij de user tests of niet echt test baar zijn. Hier zijn een lijstje aan feedback punten waarbij ook user stories zijn gemaakt die dan ook staan in de product/sprint backlog

- Met huidige mechanics meer puzzels van dezelfde soort maken maar dan met variaties. Dus met meer of minder buttons of interessantere level designs, en met de pilaren andere vormen of ook andere level designs.
- Geen feedback wanneer de pilaren goed worden gezet. Als de speler de pilaar goed zet dan weet hij niet of de pilaar juist staat omdat het niet zichtbaar is en er is ook geen indicatie qua geluid ervoor. Dit zou opgelost kunnen worden door geluid of iets visueel toe te voegen.
- De deuren werken soms niet tijdens het play testen. Hier zou meer debuggen voor gedaan moeten worden om het specifieke probleem te vinden maar dit komt wel in onze sprint planning.

Userstories

- **Userstory 1: As developer I want to lower the difficulty of the first puzzle.**

Onderbouwing: De reden dat we kiezen om het niveau te verlagen van de puzzel is omdat de spelers te veel moeite hadden om de oplossing te vinden. Hierdoor gaven veel spelers het op in de eerste paar minuten omdat de moeilijkheidsgraad te hoog lag, en omdat ze geen tips kregen tijdens het zoeken naar de oplossing.

- **Userstory 2: As player I want a clear hint or guidance to ensure that I know how to solve the current puzzle.**

Onderbouwing: De reden dat we hiervoor kiezen is omdat teveel spelers rond het level zochten voor hints, patronen of vroegen naar extra objecten om interactie mee te hebben. Daarom willen wij een hint systeem toevoegen aan de game door middel van tekst popups te maken of langzaam de lampen 1 voor 1 aan laten staan om de puzzle makkelijker te maken.

- **Userstory 3: As a player I want to have more variety in the puzzles so that i can have multiple puzzles with the same understood game mechanic.**

Onderbouwing: Het is mogelijk om veel puzzles te kunnen maken met weinig code door meer variates te maken met huidige game mechanics. Dit is iets wat de klant zou willen waardoor je een puzzel game kan hebben waarbij je een goed concept hebt en waarbij spelers dan meerdere puzzles met die concept kunnen spelen zonder dat het aanvoelt als een directe kopie van de andere puzzles.

- **Userstory 4: As developer i want to ensure that the in-game camera is positioned and moves fluently and doesn't disorient the players.**

Onderbouwing: tijdens de usertest waren de spelers gedesoriënteerd door dat de camera werd geflipt wanneer de puzzel begon, de camera zou 180 graden draaien en gaf de impressie aan de spelers dat ze verwisseld waren van kamers en de camera draait weer opnieuw 180 graden wanneer de puzzle werd opgelost.

- **Userstory 5: As developer i want to fix the bug with the corridor. So that both doors open once the puzzle is fixed.**

Onderbouwing: De player had soms bugs waar hij het level niet uitkwam nadat de bypass werd gebruikt. Deze bug kwam soms ook voor wanneer 1 van de twee spelers te lang wachten om door de deur te lopen dan zou de puzzle vanzelf beginnen en zou 1 van de spelers buiten de kamer vast zitten.

- **Userstory 6: As developer i want the game to end properly after using the bypass to skip puzzles.**

Onderbouwing: Bij het gebruiken van de bypass kom je niet meer uit de tweede puzzel tenzij je de bypass opnieuw gebruikt en dan tegelijkertijd in de trigger kwam van de deur.

- **Userstory 7: As developer I want to have a more dynamic and configurable way of creating puzzles by isolating puzzle mechanics and systems to support it.**

Onderbouwing: Om Userstory 7 af te kunnen krijgen zou het fijn zijn als wij veel van onze game systems, mechanics en dingen te maken met level design zouden kunnen isoleren om zo het project meer overzichtelijker te maken maar ook om ervoor te zorgen dat nieuwe variates van puzzles maken iets simpels is. Hierbij zou je kunnen denken aan een soort level-editor manier van puzzels mag

- **Userstory 8: As a player i want to option to control the main menu depending on my input system.**

Onderbouwing: alhoewel het menu met de muis wel werkt is er nog geen controller support voor. Dit voelt niet logisch aan voor een spel dat wel controller support heeft voor gameplay.

- **Userstory 9: As a developer I would like to implement UI Assets to the ending screen.**

Onderbouwing: Voor het eind scherm zijn de assets nog niet geïmplementeerd. We kunnen de elementen van het begin scherm hergebruiken zodat het er netjes en binnen de stijl valt. Of geheel nieuwe art maken voor het eind scherm van de game.

- **Userstory 10: as a developer I would like to implement an lose condition to make the game more fun.**

Onderbouwing: Voor de game loop zou het helpen om de speler een lose condition te geven. Hierdoor geeft het de spelers meer druk om de puzzle op te lossen, anders zou de game eventueel te saai aanvoelen.

Prioriteit:

Wij hebben sprint 4 geprioriteerd als “refinement sprint” waarbij we voor het meeste bug fixes en polishing doen. Als er een sprint 5 zou zijn dan zou deze sprint besteed worden om systemen/mechanics uit elkaar te trekken en meer features toe te voegen zoals de variaties van puzzles en meer levels toevoegen voor de spelers.

Scrum poker:

Wij hebben ook scrum poker gedaan voor de huidige sprint backlog en gebruiken de scrum points systeem van de HLO:

- 0 = is al gemaakt
- 1 = halve dag
- 2 = 1 dag
- 3 = 2 dagen
- 5 = 3 dagen
- 8 = 4 dagen
- 13 = week (5 dagen)

- 20= anderhalf week
- 40 = 2 weken
- 100 = hele sprint