

## Spelprojekt 8 - Grupp 3 - Post Mortem

### Bra

- Vi scopeade projektet bra med tanke på att vi saknade programmerare i början av projektet (till komplettering) samt att vi tog väldigt lång tid på oss att bestämma referensspel. Vi prioriterade bra och fördelade resurser bra under projektets gång, ex. upplevdes det som positivt att LD organiserade sig som de gjorde. Vi var inte rädda för att skära bort saker under projektet. Detta gjorde att vi (typ) fick ihop ett spel i tid.
- Vi gjorde ett spel vi tycker är fint, som känns eget och inlevelsefullt, och vi hade roligt på vägen.
- Vi hade bra kommunikation mellan och inom disciplinerna och ett bra samarbete generellt. Vi hjälptes åt inom och mellan discipliner med det som behövde göras (ex. ljud som fick ett större utrymme detta projekt). De flesta upplever att vi har haft en god stämning i gruppen.

### Mindre bra

- Vi var dåliga på att använda oss av dokumentation som vi hade, ex LDD, GDD och anteckningar från taskforces. Dokumenten uppdaterades inte alltid och var därför inte alltid aktuell. Alla i gruppen hade inte koll på saker som hade bestämts och tid gick åt till att fråga olika personer istället för att använda aktuell dokumentation.
- Vi hade ibland olika visioner av spelet, hur det skulle se ut, fungera och vad som skulle prioriteras. Detta gjorde att ex levlar fick olika mycket polering av disciplinerna.
- Vi var inte alltid bra på att kommunicera problem mellan disciplinerna och att ta beslut på ett effektivt sätt.
- Mycket SP-tid gick åt till att hjälpa SG och LD felsöka, vilket upplevdes frustrerande.
- Vi tog för lite initiativ till spontant speltestande, vilket gjorde att vi speltestade för sällan och att viktig feedback på ex. levlar kom sent.

# Förbättringar

- Avsaknad av koncept och tydligt mål av vad spelet ska bli gör det svårare att arbeta. Hade hjälpt om GDD och LDDs hålls uppdaterade med relevant information. Då har alla någonstans att vända sig till vid frågor vilket leder till mindre missar och vet hur dem ska hålla sig uppdaterade på projektet.
- Fler speltest och tidigare. Se till att lägga prio på att kunna spela igenom hela spelet från början till slut, level till level. Inte bara något som bestäms av några och schemaläggs utan även fler spontana speltester, finns det något som ska testas dra i någon från en annan disciplin och titta på när dem spelar!
- Rucka lite på arbetsområden. Arbeta mer tvärdisciplinärt (ta sig ur LD/SG/SP bubblan), hoppa till andra discipliner så ser man till att tillsammans utnyttja allt som tas fram. Hjälper till att få en gemensam bild av projektet.
- Välja om man ska ha en platt organisation eller inte. Oavsett så borde man se till att ha leads som styr lite mer över varje disciplin, får bestämma mer och har ansvar att hålla helhetsbilden.
- Commit-stopp 1 dag innan inlämning på allt som inte är viktiga fixar.
- Fokus på det viktiga först. Om vi ska göra ett skräckspel som har skräck moment huvudsakligen i källaren borde man prioritera det först.