Gedocumenteerde Game sprint

Retrospective

   
Retrospective; sprint 1

Goede rolverdeling en communicatie opgezet,   
iedereen was het snel eens geworden met het uiteindelijke idee.   
Er was wel feedback van de docenten dat het fijner zou zijn als er wat meer van de core gameplay was te zien sinds we op dat moment alleen wat moving charachters hadden 

Retrospective; sprint 2

Communicatie tussen de Rv’ers en de game artist en Developers kon beter.   
Sneller beginnen met uitwerken dan meer karakters designen, maar kregen wel een beter inzicht op wat we wouden qua vijanden.

We hadden nu meer art en een beter idee van wat voor soort game we wouden maken alleen hadden we niet veel art nog in de game, dit was de feedback van de docenten toen en we hadden de volgende sprint erop gefocussed   
   
Retrospective; sprint 3   
Iedereen was gemotiveerd en lekker aan het werk.   
Mauran was heel veel en heel snel aan het animeren, en Eliza was snel klaar met designen en uitwerken van de UI. 

Er was nu meer af qua gameplay maar wat feedback was dat er een win condition in de game moest zijn en dat de gameplay wat refined kon zijn.