

Sprint Retrospective

Door: Nacef, Brandon, Rozemarijn, Tycho, Bjorn, Quinn.

Sprint 1:

De eerste Sprint startte we een beetje te ambitieus, we wouden teveel doen in de eerste sprint, dus we werden verteld in de eerste sprint om te focussen op een block out voor onze level te maken, en om te proberen onze gameplay mechanic erin te zetten.

Tijdens de uiteindelijke sprint review kregen we voor meeste criterias een onvoldoende vanwege we meeste van de vereisten producten niet hadden of onvoldoende waren.

Na de Sprint review, plannde we wat meer concrete plannen, zoals het level te texturen en meer uit te breiden, de gameplay mechanic vast zetten, en wat voor props er bij de setting/level van onze game past.

Sprint 2:

In sprint 2 werd er meer gefocussed op het mooi maken van de level zelf, en er wat meer leven te stoppen, de devs waren bezig met het script voor onze main gameplay mechanic, daarbij hebben we ook de rollen verdeeld tussen de artists wie wat zou doen, wat misschien we al eerder hadden moeten doen, in sprint 1, maar het was op terugblik een niet enorme hindernis, iedereen wist wat ze moeten doen, en iedereen deed wat ze moesten doen, er waren niet veel problemen deze sprint, behalve dat github niet meewerkte, dit was een probleem dat zowat uit onze handen lag.

Sprint review 2 was veel meer positiever dan de vorige sprint, de leeraren waren positief over het product dat we hadden, en gaven de feedback om voor de volgende sprint wat meer aan props te werken om het de level wat meer leven te geven, en een soort verhaal te vertellen over het gebied, daarbij moesten we ook natuurlijk werken aan onze gameplay mechanic.

Maar kort samengevat dit was een geslaagde sprint.

Sprint 3 :

De laatste sprint gebruikte we voornamelijk om de game te polishen, maar daarbij voegde we ook nog wat kleine dingen toe aan onze game, zoals een intro, een in game notitieblok, de game meer ambience geven door het gebruiken van geluid, zoals een radio.

Daarbij werkte we ook aan een nieuwe karakter (yokai) voor in de game, die je zou achtervolgen na het oppakken van een bepaald item.

We hebben ook meer gefocussed op props zoals we in de feedback te horen kregen, en de straat minder leeg te maken.

Kort samengevat deze sprint gebruikte we voornamelijk voor het polishen van de game zelf, met hier en daar wat nieuwe assets erin te doen.

Sprint review 3 was ook een geslaagde sprint, alleen waren er hier en daar nog dingen die beter konden, zoals het oppakken van een bepaalde item ging niet lekker waardoor je zowat soft locked uit de game zit, maar in het algemeen was de feedback positief, en de dingen waar nog aan gewerkt moet worden, zal iets zijn waar we op gaan focussen in de reparatie week.