

Sprint review verslag

Feedback Sprint 1

Prototype:

Tijdens de eerste sprint hadden we niet echt een shipable product, omdat de art er nog niet in zat en de game er meer technisch uitzag.

Trello:

De trello was ook niet helemaal goed. We moeten de trello board aanpassen door artist en developers niet te scheiden van elkaar maar juist samenvoegen.

Verder hadden we niet goed prioriteiten gesteld op wat echt belangrijk was voor sprint 1. Wij hadden namelijk alleen dat je kon vechten in het prototype, maar dat was niet het belangrijkste van de game. Het belangrijkste was dat je omhoog kon komen op de toren en dit miste. We waren dus niet begonnen bij de basis, maar ergens tussen in.

Overige:

Wat het handigste is om te doen is om zo snel mogelijk de fun in de game te zetten zodat je gelijk kan playtesten (we hadden nog niet geplaytest).

En maak de keuzes per sprint klein zodat het makkelijk is om te maken en dat je al snel een shipable product hebt per sprint.

Feedback sprint 2

Prototype:

Het prototype is nog niet shipable, want er zit geen art in en de animaties missen in de game.

Trello:

Maak aparte to do's voor de user stories die jullie hebben gekozen.

Overige:

zet de daily daps in het logboek om te laten zien dat het team zich eraan houdt.

Feedback sprint 3

Prototype:

De game is nog niet shipable, omdat je geen doel hebt en je kan nog niet dood.

Verder zou het leuker zijn als de game meer uitgezoomd is zodat je ziet dat de toren ook echt werkelijk 3D is.

Verder moet de art getest worden in game of het bij elkaar past, want anders lijkt het alsof het bij elkaar geplakt is. En meer overleggen tussen artist en developers over de art (waar iets staat, hoe iets staat enzo.)

Verder niet vergeten te playtesten met je doelgroep.

Trello:

Archiveer in trello de niet nodige onderdelen (zoals de overige sprints).

Maak verder de DOD duidelijker en hou je eraan.

Overige:

Zorg ervoor dat de game goed voelt door de physics goed te hebben.