

# SPRINT REVIEW MEETING

15.11.2017

Notizen

(Maximilian Haen)

Anmerkung Cyrus: Laufrichtung von links nach rechts

Notiz an Max: Maya Dateien richtig pushen

Hilfe für Jo: Wandsprung Alternative: TriggeronWand -> Erst wieder nen Walljump möglich machen, wenn trigger verlassen wurde

Impediment backlog: Präsentationen (auf einem Rechner präsentieren, vorbereiten)

CYRUS WTF-Moment: MOBSTER?

Cyrus Vorschlag: Arbeitermütze -> Mütze abhängig von Narration

Anmerkung Team: Unvollendete User-Stories in nächsten Sprint übernehmen

## GDD

(Für gemeinsamen Standpunkt des Teams)

muss mehr Game Design enthalten:

- Gegnertypen
- Spieleraktionsmöglichkeiten
  - o Beschreibung der Mechaniken
  - o Genaue Beschreibung des Endspiels
  - o Tastendruck/Tastenbelegungen
- Extra-Mechaniken (y-z-wechsel)
- Ressourcen (Leben)
- Spielregeln
- EINFACH ALLE MECHANIKEN

Ein GDD sollte alle Fragen des Spieles beschreiben, so dass der Programmierer keine Fragen mehr nach dem „Was soll programmiert werden“

TDD (Für die Verhaltensregeln des Teams)

- Git-Verwendung näher erklären (Push-Regeln, Nutzungs-Regeln)

MUSS-VERBESSERUNG: DOKUMENTE NACHARBEITEN (TOP-PRIORITY)

Tipp Cyrus: [Festere Rollen Vergeben]

- ➔ Rollenspezifische Absprachen und Entscheidungsfindungen
  - Danach Rumschicken des GDD und DANACH strittige Punkte klären
- Game Designer bestimmen

Cyrus Erklärung: Burndown-Chart mit Komplexitätspunkten

Userstories Komplexitätspunkte geben-> Punkte zusammenzählen -> ins Burndownchart einfügen

## REVIEW MEETING 09.02.2018

Protokollführung: Maximilian Haen

- Anwesende: Cyrus Mobasher, Kevin, Daniel, Johannes, Jenny, Katharina, Max, Sven

Vorstellung der Tasks

- Durchgehen der Tasks mit „abhaken“ des Spiels
- Zeigen einzelner Tasks
- Konzentration auf Level 1
- Präsentation der Cutscenes
- 2tes und 3tes Level??
- Sprung anpassen Weg nach unten (Feedback für Gravitation nach unten erhöhen)
- Cheatwege eliminieren
- Bugfixing
- Collider für Gegner fixen/Interactions mit Gegner fixen
- Fenster variable (Boolean)
- Featurecompletement (Wie sterben) (Cyrus findet noch nicht als MvG)

Cyrus anforderungen:

- Sterben
- Fenster
- Level fertigstellen
- Dialoge
- Punching
- Gegneranimation