
Sprint Retrospective

Sprint 1

Tijdens de eerste sprint hebben we kennisgemaakt met alle teamleden en vooral gebrainstormd over ideeën voor de game en daar op gebaseerd geprobeerd taken te verdelen zodat we na een week een werkende game zouden hebben. Gezien dat we maar een week hadden om aan de game zelf te werken, hebben we te veel taken op ons genomen en veel niet af kunnen maken. We waren te enthousiast over extra dingen toevoegen en hebben niet gefocust op de core mechanics van de game.

Wel hebben we veel toch voor elkaar kunnen krijgen en de motivatie zat er goed in. Het hele team heeft veel moeite gedaan om in korte tijd toch veel af te krijgen en dat is ook voor een deel gelukt.

De presentatie was niet goed genoeg voorbereid, dat willen we in de volgende sprint beter doen. Ook de trello had user stories die niet aan de normen voldeden en we moeten hem opschonen in sprint 2.

Voor sprint 2 hebben wij als thema; het aankleden van de game. Nadenken over level design, maar ook interior design van het kasteel. We hadden namelijk alleen de model van dracula in de game. Hoe zorgen we ervoor dat je echt het gevoel hebt dat je in het kasteel van Dracula rondloopt? Ook de animaties van Dracula zijn een prioriteit.

Sprint 2

In sprint 2 hebben we veel 3D models van artist toegevoegd, veel kamers gedesigned en veel mechanics toegevoegd. Toch hebben we weer te veel to do's gemaakt voor de tijd die we hebben en een aantal dingen niet afgekregen. Veel art was wel af, maar er was niet genoeg tijd om alles te implementen. We hebben hard gewerkt aan het opschonen van de user stories, maar we moeten meer denken vanuit de speler om het agile werken effectief te laten zijn.

De art die is gemaakt is ongelofelijk gedetailleerd en mooi, maar onze prioriteit is een game maken die er "af" uitziet en die details zijn niet te zien. De verlichting in de ruimtes is onvoldoende om het interieur echt tot leven te laten komen. Dit is prioriteit in de volgende sprint; de game echter laten voelen.

Bijvoorbeeld animaties voor Dracula, die nog in ZBrush zit en dus nog steeds rondvliegt in plaats van loopt.

Prioriteiten in sprint 3: zo goed als mogelijk agile werken; haalbare to do's maken en DoD aanhouden, licht in de game zodat alle art goed te zien is, animaties voor Dracula en alles wat we nog niet hebben kunnen implementen in de game zetten.

Sprint 3

Voor de derde sprint hebben we extra moeite gestopt in de trello, research gedaan en feedback van docenten verwerkt in onze planning. We hebben de trello goed bijgehouden en alles af kunnen krijgen. We hebben het idee dat we het agile werken wel goed onder de knie hebben. Het enige wat misschien nog erbij kon is tijd inplannen voor het fixen van bugs, tijdens de sprint review zijn we een aantal bugs tegengekomen.

Eigenlijk hebben we alles wat we eerder niet af hebben kunnen krijgen, afgemaakt. Het interieur door een paar laatste kamers, props en verlichting toe te voegen. Dracula door animaties en textures toe te voegen. Daarnaast hebben we ook de stunning mechanic toegevoegd die we al hadden bedacht in sprint 2, maar

daar hadden we toen geen tijd voor. Ook het toevoegen van main en pause menu hebben we eindelijk kunnen doen.

Wel hadden we de art beter op elkaar kunnen afstemmen, bepaalde textures zijn heel scherp te zien in de game en anderen lijken heel wazig. Dit was moeilijk door het zelfstandig werken vanuit huis, waardoor er minder contact was tussen artists dan normaal gesproken.

Voor de eventuele laatste sprint willen we vooral bugs fixen en de game polishen. Een kleine introductie cutscene toevoegen en nog wat animaties verbeteren. Ook willen we kijken naar hoe we de samenwerking over GitHub kunnen verbeteren onder de devs.