

Sprint Review 1 [06-05-2020 – 15-05-2020]

Na onze eerste sprint review hebben we feedback gekregen waarop wij ons de volgende sprint een focus op moesten leggen.

Het grootste punt aan feedback dat we kregen is dat we de presentatie niet goed hadden voorbereid en het dus een grote rommel was tijdens de review zelf.

Over de game zelf waren ze heel enthousiast, het was in de ogen van de beoordelaars al een echt 'shippable product'. Wel lieten ze ons weten dat we meer moesten letten op optimalisatie in plaats van het toevoegen van nieuwe mechanics en features. Daarnaast waren er kleine problemen aan de art kant, of je zou het misschien wel een waarschuwing kunnen noemen dat we moesten letten op stijlbreuken en schaal.

Sprint Review 2 [18-05-2020 – 29-05-2020]

Na onze tweede sprint review hebben we feedback gekregen waarop wij ons de volgende sprint een focus op moesten leggen.

Het grootste deel aan feedback was dat nu er veel art in zat dat het niet echt goed zichtbaar was door ontbreking van lichtbronnen, dit komt omdat onze map zich in een soort horror-sfeer afspeelt met nogal veel mist.

Net als in sprint 1 waren ze nog steeds enthousiast over ons product en denken ze er nog steeds over als een 'shippable product', maar ze vinden wel dat we nog veel in de volgende sprint te doen hebben, we moeten meer letten op de aankleding van de game, en animaties zouden nu echt een grote prioriteit zijn om de game echt levendig te maken voor de speler.

Verder zijn er een paar userstories die nog niet optimaal zijn waar we mee aan de slag moeten.

Sprint Review 3 [02-06-2020 – 12-06-2020]

Sprint 3 is de laatste officiële sprint van dit project, maar ook hier werd feedback gegeven voor de aankomende 2 weken van 'polishen'.

Over het project zelf waren ze heel enthousiast, ze vonden het een goede game en is nogsteeds als 'Shippable Product' gezien.

Aan de developer kant was er niet veel feedback over gegeven naast wat kleine bug fixes die we zouden kunnen toepassen en de game wat meer vriendelijk te maken voor de speler.

Aan de art kant was er wel wat meer feedback, de art was niet helemaal op elkaar afgestemt en je ziet snel het verschil tussen bepaalde textures in de game, sommige waren heel scherp te zien en andere weer wat minder. Ook kon er wat meer geanimeerd worden om de game net wat meer leven te geven.

Ook kregen we nog te horen dat onze trello er goed uit zag, dit komt waarschijnlijk omdat we wat dingen hebben toegevoegd zoals een extra 'done in sprint[]' kaart en een 'ready for implementation' kaart. En we ons goed hebben gehouden aan de definition of done.