

Team nr	Team naam	Tutor TA	Totaal P1	Grade 1.1	Grade 1.2	Grade 1.4	Feedback 1.1	Feedback 1.4
1	DeahPhanq'th	Hugo	6,4	7,1	5,6	6,6	Originaliteit: Het lijkt redelijk veel om een gewone stealthgame, met wat mechanische toevoegingen. Concreteness: Het plaatje maakt het redelijk wat duidelijker. De turn-based/realtime combinatie is een beetje onduidelijk met wanneer je wel en juist niet switched. Is er een nadeel aan naar realtime gaan, of is het de bedoeling dat je dit elke keer doet? Formatting: Duidelijke kopjes, alleen de volgorde van sommige onderwerpen liggen een beetje vreemd. Het plaatje mag bijvoorbeeld iets eerder laten zien worden om mechanics te visualiseren, en setting is een beetje lang en zou bijna een compleet ander spel kunnen zijn omdat er weinig van terug te zien is in het spel naar mijn idee. Language: In het begin moeilijk te lezen, en nog een aantal kromme zinnen. Ook zitten er wat Engelse woorden in die in het Nederlands ook prima werken	Het is goed geschreven. De reflectie is gewoon degelijk, jullie identificeren goed de relevante punten die onduidelijk waren bij het publiek. Waar het voornamelijk misgaat is in het voorstellen van verbeterpunten. Het probleem is dat jullie best vaak een probleem identificeren en dan als oplossing aandragen 'er meer aandacht aan besteden' of iets van die aard. Jullie noemen bijvoorbeeld het doel van het spel. Het zou fijn zijn geweest om hier een concreet verbeterpunt te zien in plaats van het vooruit te schuiven en te zeggen dat jullie er de volgende keer dus goed naar moeten kijken.
2	Meme Teen Dream Team	Eva	6,9	7,9	6,6	6,3	Leuk idee, maar info over wat je kan doen, meer details, hadden klikken kunnen zijn waar jullie nog meer leuke ideeën toe hadden kunnen voegen. Het is mij als lezer over het algemeen duidelijk wat het idee is, alleen de relatie tussen de random-events en wat je kan doen zijn me niet duidelijk. Prettig geschreven en op momenten bedield grappig. Formatting had best met minder kopjes gemogen, en kopje voor 1 zin is niet nuttig en leest niet prettig.	Bij het nakijken moet ik teruggaan naar het conceptdocument om te zien om welke game het gaat. Geef even de titel of een korte omschrijving van je game zodat we weten waar je reflectie op geeft. Jullie hebben bekeken wat voor feedback je hebt gekregen, maar lijkt niet echt te rade te gaan of toe te geven dat je daar wellicht steken hebt gelaten. Probeer het kritisch op jezelf zijn terug te laten komen in dit evaluatiedocument. Vervolgens proberen jullie die onduidelikheden uit te leggen in dit document. Daar gaat het niet om. Probeer uit te leggen hoe je het duidelijker had kunnen maken in de pitch. Verder leest het document prettig, een paar stomme foutjes daargelaten.
3	één	Kylian	7,8	8,7	6,5	8,4	Originaliteit: Het heeft wel wat weg van spellen als Shift, en spellen van andere teams. Dat je levels meerdere keren moet spelen om verder te komen is een leuke mechanic. Concreteness: Ik kan het spel bijna helemaal bouwen op basis van het concept, maar het is me niet duidelijk hoeveel zicht de speler heeft op de verschillende tijdstippen. Format: Goede indeling, afbeeldingen zijn erg duidelijk en geven duidelijkheid. Language: Leest lekker.	Goed geschreven, goede opmaak. Problemen worden erkent. Echter zijn de genoteerde oplossingen deels nog alleen stateringen of zelfverdediging i.p.v. een uitleg hoe het verbeterd kan worden.
4	Triple Eyyy Games	Fergus	7,9	7,5	8,6	7,7	De originaliteit is redelijk mager. Team geeft zelf al aan dat het een kruising tussen platformer en infinite runner is, waarbij infinite runner eigenlijk alleen doorkomt door het 'infinite' gedeelte. Zelf geeft het team ook aan dat de highscore de belangrijkste feature is, wat niet veel indrukwekkends is. Verder is het verband tussen het thema en het spel niet heel duidelijk. Wel props voor het betrekken van randomisation en quality of life features. Concreteness is ok, het spel is duidelijk uitgelegd en de prototype snapshots zijn een zware plus. Had wel veel meer over het thema en de betrekking van het thema kunnen hebben. Formatting is ok. Concept art en genre hadden eerder gemogen. Key features had sterker gesommeerd kunnen worden. Taal is vrij chaotisch, hoewel merendeels correct. Wat meer punctatie was op sommige punten fijn geweest. Soms een spellingsfout.	Goede zelfreflectie. Jullie lijken open op kritiek in te gaan. Veel verbeteringen zijn gericht op het spel zelf ipv de pitch, wat handig is voor het spel, maar niet echt de bedoeling is. Verslag bevat ongestructureerd en af en toe engelse woorden tussendoor. Verder wel goed te lezen.
5	GameDesigner(d)s	Hugo	6,6	6,9	6,8	6,2	Originaliteit: Praktisch gezien is het spel niet veel anders dan andere puzzel platformers waarbij je nieuwe niveaus leert. Jullie lijken wel er een extraatje aan toe te voegen door een non-linear verhaal. Jullie lijken erg aan te prijzen dat het poppetje een AI is, maar in de gameplay lijkt dit niet meer impact te hebben dan een normale speler die bepaalde moves vrijspelt. Concreteness: Dat het een 2D platformer is maakt wel redelijk duidelijk hoe een gemiddeld level er uit gaat zien. Formatting: Opzich wel duidelijke formatting. De volgorde van onderwerpen zijn niet altijd helemaal logisch, en key features lijken een beetje van alles erin te hebben. Soms worden dingen herhaald (als of het verslag is opgebeld per onderwerp onder de studenten die daarna niet de stukken van de medestudenten hebben doorgelezen) Language: Af en toe een stukje Engels dat bijna letterlijk naar het Nederlands vertaald is. En een paar kleine foutjes. Verder wel heel makkelijk te lezen :)	Prettig geschreven. De voorgestelde verbeteringen zijn in de meeste gevallen best goed, maar soms hebben jullie het probleem dat jullie de verbeteringen niet concreet genoemd maken. Bijvoorbeeld over de level tree: jullie zeggen dit te gaan verbeteren door middel van 'andere prioriteiten' maar meer concreethed was handig geweest. De zelf-reflectie had echter wel beter gekund, jullie proberen in de reflectie ook een stukje verdediging van de presentatie te verwerken en dit is niet productief voor het genereren van zelf-inzicht. Ten slotte geven jullie ook antwoord op de onduidelijkheden, alhoewel begrijpelijk, hoort dat niet thuis in de reflectie, maar in een volgende, verbeterde, presentatie!
6	JaTRaMM	Eva	6,8	8,4	4,8	7,2	Het is me zeer duidelijk hoe het spel speelt, enkel meer info over de specifieke te gebruiken objecten zou nog kunnen helpen. De opmaak is prima, de kopjes zijn goed gekozen, het plaatje verduidelijkt helaas niet heel veel. Helder en foutloos geschreven. Leuk idee, maar info over de boobytraps en over de voor- en/of balance gezorgd zouden had dit nog kunnen differentieren van andere vergelijkbare spellen.	Bij het nakijken moet ik teruggaan naar het conceptdocument om te zien om welke game het gaat. Geef even de titel of een korte omschrijving van je game zodat we weten waar je reflectie op geeft. Jullie geven goede punten die mij ook zijn opgevallen tijdens de pitch en zijn daar kritisch op. De geboden oplossingen lijken vooral te wijzen. Ik mis hier een andere oplossing om de mechanics constructiever over te brengen. Het document is goed geschreven en leest prettig.
7	Odd Combo	Kylian	8,4	9,1	8,2	7,8	Originality: I'm not reminded of any existing games or genres, the mechanics make sense in the context of the game theme and seem like they make a fun game. Concreteness: Most things are explained pretty well, but it's unclear to me what could happen when coming in contact with monsters or the environment. Format: Clear structure. Language: Very readable, I did not discover any spelling or grammar mistakes.	Goed geschreven. Indeling is wat minder (improvements waren fijner direct naast de problemen). Veel van de remarks zijn een beetje mager. Had ook meer in-depth gekund op de gegeven improvements.
8	Red Lemon Games	Fergus	7,9	8,5	7,4	7,7	Originaliteit zit vooral in gebruik van het thema. Verder valt het spel te beschrijven als 'een collectie van minigames bestaand uit een enkele dimensie'. Het concept is duidelijk uitgewerkt en verschillende, relevante aspecten worden behandeld. Had wel wat meer relevante concept art kunnen gebruiken. Verder zijn formaat en taalgebruik uitstekend.	Er werd te veel beschreven wat de opmerkingen waren van het publiek, en minder op interessante conclusies. Verder was het wel prima. Suggestie's voor verbetering waren terecht en goed gezien. Taal is topje.
9	Confused domination	Hugo	7,8	8,7	6,6	8,1	Originality: Platformer is a very well-known concept, but in this idea, there are twists and mechanics (like the fast paced, asymmetric 'pvp') that make the whole quite original. Concreteness: Quite straightforward. The mechanics are simple and this helps giving me a concrete idea of the general gameplay. Formatting: Good, nice use of colors, headers, and enumeration. There is also a clear picture which helps the reader's visualization of the game. The picture is a bit late in the document, because the explanation of mechanics was info over de boobytraps, so the reader must still do the visualization by him/herself, to then later get a (probably conflicting) new idea of how it works. Language: Sentences are easy to read. A few sentences have inconsistencies but overall very good.	Fijn geschreven en opgemaakt. De verbeteringen zijn goed, alhoewel jullie wel enigszins in herhaling vallen in het kopje concepts that were not clear en improvements. De reflectie vond ik een beetje mager; jullie hebben net een beetje weinig inhoud, zeker gegeven de hoeveelheid herhaling. Jullie hadden wellicht uit de positieve feedback iets kunnen destilleren wat hoe dan ook bewaard moet blijven in de pitch.
10	Anon	Eva	8,2	8,5	8,6	7,4	Taalgebruik was prima, tel alleen op het door elkaar heen gooien van Engels en Nederlands. Doe first-person perspective of eerste-persoons perspectief, niet door elkaar. Was super duidelijk, plaatjes waren heel behulpzaam en met aandachtigsmakend. Kopjes hadden kunnen helpen nog. Meer info over hoe de items gebruikt zouden worden was goed geweest, daarmee kan je duidelijker krijgen wat er extra origineel is aan dit spel in verhouding tot andere puzzel-games.	Bij het nakijken moet ik teruggaan naar het conceptdocument om te zien om welke game het gaat. Geef even de titel of een korte omschrijving van je game zodat we weten waar je reflectie op geeft. Het valt op dat je onduidelijkheden probeert duidelijk te maken in het evaluatiedocument. Daar is het niet voor bedoeld. Probeer aan te geven hoe je dat in de pitch beter had kunnen doen. Bij andere punten doen jullie dat beter. Verder goed geschreven.
11	Team Tomato	Kylian	8,4	8,3	8,7	8,2	Originality: Een puzzel game die ik nog niet eerder gespeeld heb, maar wel vergelijkingen vertoont met bekende spellen (bijvoorbeeld Shift). Concrete: Had een 10 kunnen zijn als het doel van het spel beter was uitgelegd. Ik kan bijna het hele spel bouwen met alleen jullie concept als informatie, maar er wordt niet beschreven aan welke voorwaarde moet worden voldaan om de puzzel op te lossen. Format: Indeling is goed, jullie hadden wat creatiever kunnen zijn met de opmaak. Language: Erg goed leesbaar, enkele zin tegengekomen die niet zo lekker loopt	Taal is goed maar niet denderend. Geven voornamelijk oplossingen aan bij hun improvements.
12	Fantastic Five	Fergus	7,0	7,2	6,8	7,0	Originaliteit en concreteness waren al grotendeels samen behandeld. Voornamelijk had het concept een stuk beter behandeld kunnen worden via concept art. References waren wel mooi maar vrij overbodig. Het document heeft zelf belachelijk veel witte space dat opgevuld had kunnen worden. Verder zijn taal en formaat prima.	Jullie focussen weinig op hoe jullie die pitch konden verbeteren, en beantwoorden in het document vragen die het publiek had in plaats van analyseren waarom ze deze vragen hadden.
13	Angry Neutron	Hugo	7,2	7,7	5,9	7,9	Originaliteit: Klinkt goed, ik ken niet veel soortgelijke spellen. Het doet me een beetje denken aan Slime Rancher, maar dat verschilt er wel meer dan genoeg van. Concreteness: De belangrijkste manier van snoep (of ingrediënten?) verzamelen wordt niet uitgelegd hoe dat in zijn werk gaat. Wat gebeurt er tussen 'npc's that give you hints' en 'bringing back to your candypot'. Hier zou je bijvoorbeeld meer over hebben kunnen uitleggen in plaats van de twee mogelijke overwinningen. In het begin hebben jullie het over candy verzamelen en verbouwen, gaat dit eigenlijk over ingrediënten? Of zit er een systeem in dat je zowel ingrediënten als snoepjes kunt combineren? Is er één soort vijand, of zijn er meerdere vijanden met verschillende stats en dergelijke? Als exploratie sneller is om snoep te verzamelen, dan neem ik aan dat je eigen snoep verbouwen redelijk traag is. Wat doe je tijdens het wachten? (Kun je op avontuur gaan tijdens het verbouwen van snoep?) En de snelheid van het spel is me ook niet helemaal duidelijk. Formatting: Redelijk duidelijke formatting. In het Progression deel is de volgorde van onderwerpen een beetje door elkaar. Language: Het leest redelijk goed, maar er is af en toe een kromme zin.	Een over het geheel heen goede reflectie. Jullie hebben lessen getrokken uit wat er mis is gegaan en daarbij gezocht naar achterliggende redenen. De voorgestelde verbeteringen hadden vooral iets concreter gemogen. Het onderbouwde naast jullie naar leggen van specifiek commentaar deden jullie netjes. Jullie identificeren goed wat er misging, overzicht van de spel-flow, maar maken het niet helemaal duidelijk wat jullie eraan gaan doen behalve er 'meer aandacht aan besteden', want net wat sumier is.
14	Chair Entertainment	Eva	6,4	7,3	4,4	7,6	Wat erg goed is is de focus op hoe de speler zich voelt bij het spelen van het spel. Echter, het grootste probleem van dit document is dat het niet echt goed duidelijk wordt wat de speler moet doen. De volgende keer zou een meer een overzicht van het spel kunnen helpen. Het kopje gameplay had bijvoorbeeld naar voren gekund. De eerste zin loopt heel moeilijk en dat gebeurt wel vaker. De kopjes zijn goed gekozen, maar een plaatje had echt heel erg goed kunnen bijdragen aan de tekst. Ik twijfel of de (kranten)artikel opmaak het beste werkt voor dit soort documenten. Heel origineel idee, maar probeer manieren te vinden om de lezer mee te nemen in al deze lastige ideeën die jullie hebben.	Het valt me op dat jullie niet alleen feedback geven op de pitch, maar ook op het proces. Misschien niet direct de bedoeling maar zeker erg goed! Dat getuidt van goede reflectie. Verder qua geboden oplossingen lijkt het niet veel verder te komen dan dat proces beter te laten lopen in plaats van aangeven hoe het in de pitch duidelijker gebracht had kunnen worden. De oplossingen zijn wat mager. Het document leest verder prettig.
15	De bitterballen	Kylian	6,4	6,5	5,6	7,2	Originaliteit: Eigenlijk is dit spel gewoon een spoorweg simulator/tycoon, met niet echt originele elementen. Concreteness: Met dit concept als basis mis ik nog veel informatie om het spel te bouwen. Het was bijvoorbeeld onduidelijk of de speler ook bepaald waar sporen komen te liggen of dat de speler alleen keuzes wordt voorgeschoteld. Format: De paragraaf over stijl voegt niet veel toe aan het concept. In plaats van een lange lijst van features hadden jullie dit kunnen opdelen in verschillende onderdelen met een titel. Zoals bijvoorbeeld "Doel van het spel", "Acties van de speler". Het taalgebruik is ok, soms hebben jullie iets te hard geprobeerd het leuk te schrijven waardoor de zinsbouw minder goed is.	Taal is ok. Er wordt gekeken naar oplossingen en de zelf-reflectie is voldoende. Weinig goede punten zijn genoemd en de oplossingen zijn een beetje matig, met voornamelijk 'meer images/illustraties/art' nodig'. Er had overal meer diepgang in kunnen zitten.
16	DerpDesign	Fergus	6,8	7,4	6,9	6,2	De inlede mechanics zijn vrij mager (basis 2D-platformer) en er is weinig focus op de originele aspecten van de game. Als er meer focus was op het manipuleren, dan was de originaliteit een stuk hoger. Verder wordt het concept voor technisch behandeld: dit is ideaal voor een uitgewerkt design document, maar voor een concept document is het niet duidelijk waar de lol en het succes van het concept vandaan komt. De gehele tweede pagina en een deel van de eerste pagina zijn besteed aan technisch gebabbel, terwijl aspecten als vision, doelgroep en release platform nergens naar voren komen. Verder is het gebruik van secties hierdoor vrij absent. Taalgebruik is ok, maar wederom zwaar technisch.	Improvements zijn een beetje schaars en komen vooral neer op "beter doen", (behalve dat stuk over plaatjes gebruiken). De feedback wordt wel beschreven ipv ge-analyseerd. Het belangrijkste verbeterpunt wordt geïntroduceerd onder het kopje "feedback" ipv "verbeterpunten"

17	Bend Bananas	Hugo	7,1	8,4	8,1	4,8	Originaliteit: Het klinkt redelijk veel als een typische brawler game, met als twist dat er een parachute is die gameplay beïnvloedt en dat elke speler in vrije val is. Concreteness: Zelfs zonder schets of plaatje is het spel erg duidelijk uitgelegd. (Mogelijk komt dit omdat ik het vind lijken om een brawler) Formatting: Erg goede formatting. Mist wel plaatjes, maar in ieder geval is de opsplitsing en volgorde van tussenkopjes logisch. Language: Zeer makkelijk te lezen, minimale foutjes.	Ik ben bang dat dit geen reflectie is voor een groot deel. Jullie hebben correct pijnpunten geïdentificeerd in het document, maar maken dat niet concreet in verbeteringen. De bedoeling was om te reflecteren op hoe de pitch ging en daar verbeteringen voor aan te wijzen. Jullie gebruiken het document daarin tegen om antwoorden te geven op de kritiek-punten. Terwijl jullie conclusies hadden moeten trekken over hoe het een volgende keer beter had gekund in de pitch zodat die vragen niet meer op zouden treden.
18	Not Enough Spaghetti	Eva	7,7	7,2	8,6	7,2	Er is vaak sprake van engels en Nederlands dat door elkaar gebruikt wordt tot op het punt dat het niet prettig meer is. Sommige mijnen zijn quarries is onhandig, of gebruik de blijkbaar in-game engelse termen mine en quarry, of gebruik mijn en (steen)groeve. De opmaak is prima, het enige is dat ik zou proberen nog iets mee structuur aan te brengen in de langere stukjes tekst. Jullie hebben het concept goed uitgelegd, maar het is niet bij alles duidelijk hoe het gaat zijn, over de concrete combat wordt weinig verteld bijvoorbeeld.	Fijn dat jullie, als een van de weinigen, een voorblad hebben met de game-titel, waardoor ik direct weet wat de game is. Jullie geven goede kritiek, maar wijzen daarbij iets te veel naar externe factoren zoals tijd. Probeer te kijken hoe jullie dat beter hadden kunnen doen of wat je daarvan hebt geleerd. Helaas vind ik bij jullie evaluatie niet echt concrete oplossingen behalve "... hadden we hier nog wat meer op moeten focussen." Probeer concreet uitleg te geven over wat je had kunnen doen om dat beter te doen. Het document leest prettig.
19	NU 1	Kylian	7,3	7,1	7,6	7,2	Originality: The game feels like a lot of elements from different games mashed together, with no original or unique mechanics. Concreteness: I can build a game using only this document. Format: Separating the text in titled sections will make it more readable. For instance: "Items", "Obstacles", "Coins", "Experience" etc. It also would have been helpful to give a comprehensive list of all the game elements in the introduction. Language: The assignment was supposed to be done in Dutch, normally English would have been fine, but there were many odd sentences and grammar mistakes.	Taal is ok. Er worden goede en slechte punten genoemd. Echter eindigt de evaluatie met een zelfverdediging en een uitleg tegenover de lezer i.p.v. persoonlijke verbeterpunten voor een volgende presentatie. Er worden constatering gemaakt, maar weinig oplossingen hoe deze in de presentatie beter konden.
20	NU 2	Fergus	7,0	7,5	6,0	7,4	De originaliteit is ok. Grootste pluspunten komen uit de verwerking van narratief binnen een serious game. Verder is er weinig te vertellen over de daadwerkelijke mechanics en de uitwerking van de game. Gezien het gebruik van een appendix zonder eigen concept art of een diepe werking van de mechanics blijft de concretess vrij laag. Aspecten als release platform worden verder ook niet behandeld. Formatting is niet erg geweldig; mechanics worden verwerkt binnen "Concept" en aspecten als doelgroep worden behandeld in 'Achtergrond'. Taalgebruik is verder ok, met wat mogelijke verbeteringen.	Jullie gaan relatief veel in op welke soortgelijke spellen zijn genoemd. De rode draad dat mechanics niet helemaal duidelijk zijn is de conclusie waar je heen moet gaan en mogelijke verbeterpunten geven voor tijdens een volgende pitch. Verbeterpunten waren redelijk terecht en goed behandeld, en de taal was prima.
21	No Experience	Hugo	7,8	7,1	8,4	8,0	Originaliteit: Doet me redelijk denken aan Payday. Het is wel een zeer andere setting en rollen zijn asymmetrisch. Concreteness: Ik weet niet of het 2D of 3D is, en hoe het eruit zal zien tijdens het spelen (dit is makkelijk op te lossen door een mock-up screenshot te maken). Gaat het met twee mensen, of is meer dan 2 ook mogelijk? En zo ja, welke rollen doen deze mensen dan, want het lijkt alsof er niet genoeg taken te doen zijn buiten de gevangenis voor meer mensen. Hoe het er vanbinnen uitziet kan ik me wel voorstellen, maar de spelers buiten de gevangenis, lopen zij daar rond of zitten ze achter een computer of iets dergelijks. Al met al, het idee van de game is wel duidelijk, maar de uitwerking is nog redelijk onduidelijk. Formatting: Best goed, maar er missen plaatjes. Language: Het leest wel makkelijk, maar er zitten een paar onduidelijke zinnen in. Ook is er een opsomming ("Allereerst ...") die geen duidelijke vorm heeft.	De zelf-reflectie is erg goed. Het enige wat ontbreekt in dit document zijn meer concrete verbeteringen voor de pitch zelf. Het enige echt concrete punt gaat over de toevoeging van beelden. Over de rollen zeggen jullie voornamelijk dat jullie er meer info over moeten geven, maar het zou mooi zijn als jullie ook een idee kunnen formuleren hoe je dit dan zou willen bewerkstelligen. Let op d'it!
22	Straight faya	Eva	7,5	7,4	8,4	6,6	Het is prima geschreven. De opbouw van de tekst is niet helemaal ideaal, jullie noemen de gameplay alseen los kopje van bijvoorbeeld het upgraden dmv de store. Maar de store komt dan weer voor onder het kopje gameplay. De minigame, wat de kern is, had dus iets beter aangekondigd kunnen worden. Het spel is erg origineel, dingen met muziek zijn altijd leuk, de koppeling met de audio-feedback is ook goed. Het grootste probleem is dat het mij noch van het plaatje noch van de beschrijving echt duidelijkwerd hoe de mini-game gespeeld wordt.	Bij het nakijken moet ik teruggaan naar het conceptdocument om te zien om welke game het gaat. Geef even de titel of een korte omschrijving van je game zodat we weten waar je reflectie op geeft. Ook het groepsnummer mist in het document. Ik vond jullie evaluatie erg magre, zeker tegenover een erg goede pitch. Naast het opnoemen dat wat opgevallen is, zou ik bij reflectie graag willen zien dat jullie bij jezelf te raden gaan hoe dat komt. De gegeven (mogelijke) oplossingen zijn goed. Ik denk dat je over het algemeen wel iets woorden eraan vuil had mogen maken. Dat wat er staat is prima geschreven.
23	Studio Entertainment Studio's	Kylian	5,8	5,3	5,2	7,0	Originaliteit: Eigenlijk heeft dit spel maar twee mechanics: op dingen klikken, en een koffie powerup. Beide zou ik niet origineel willen noemen. Ik vind het spel eigenlijk te simpel. Concretess: Het spel is niet ingewikkeld, maar jullie hebben toch twee pagina's volgekregen. Format: Hoe jullie idee precies tot stand is gekomen is niet heel belangrijk. De hele "Onze visie" sectie had je weg kunnen laten. De aspecten van het spel kan je onderdelen in verschillende secties, bijvoorbeeld "Doel van het spel", "De speler", "Obstakels" enz. Language: Goed leesbaar, maar veel gebruik van vage termen zoals "bepaalde", "tot op zekere hoogte" enz.	Taal heeft soms fouten. Weing improvements vermeld, uitleg was vaak lang en overbodig voor de gegeven punten (5 regels wat in 2 regels kon). 'Gebruik meer illustraties' is leuk gedacht, maar niet als andere groepen, mag wel een stuk specifiekter hoe en wat. Over het algemeen ok, niet matig maar steekt er ook niet uit.
24	404NotFound	Fergus	5,9	6,9	6,0	4,9	Er is veel potentieel wat betreft originaliteit, maar door de manier van beschrijving, missende concept art en slechte uitwerking komt dit niet naar voren. Ook zijn de auteurs meer bezig met het vertalen van beschrijvingen waarom dingen gebeuren in zeer korte zinnen. Verschillende aspecten zoals doelgroep en platform worden niet beschreven. Formatting is slecht: Koppen zijn een groter lettertype zonder extra witregel, terwijl aan het eind van het document belachelijk veel whitespace zit. "Wall of text" is het eerste dat naar voren komt. Taal had ook een stuk beter gekund door consistent Nederlands of Engels te gebruiken. Veel samengestelde zinnen.	Magere reflectie en makkelijke/niet echt interessant verbeterpunt. Lijkt een beetje kortdard gedaan. Taal was prima, maar veel tussenkopjes voor weinig tekst.
25	Nope	Hugo	5,9	5,7	5,1	7,0	Originaliteit: Klinkt wel goed. (Klinkt ook alsof het veel potentieel voor een leuk spel heeft). Concreteness: Het spelverloop, de snelheid waarop alles gebeurt, hoe het spel eruit gaat zien zijn allemaal wat onduidelijk. Een plaatjeschets zou erg helpen met het duidelijk maken van wat jullie in gedachten hebben. Jullie beschrijven het spel als een Co-op, en later lijkt het PvP te zijn. Formatting: Er zijn weinig tussenkopjes. "Gameplay" en "Control Scheme" zijn blokken aan tekst. In Gameplay staat ook een stukje over de controls. Een plaatje van een controller (In Control Scheme) met daarop aangegeven wat de knoppen doen kan het veel makkelijker duidelijk maken. Language: Redelijk slordig. Regelmatig lopen zinnen niet lekker. Soms zijn er te veel (onnodige) komma's in een zin, en ook mist er weleens een hoofdletter.	Een blok tekst en een aantal taalfoutjes in de tekst. Verder was dit een prima reflectie, jullie hebben een aantal concrete verbeteringen gevonden om door te voeren. Het idee voor een 3D mockup is slim, en ook de opmerking Jullie hadden wellicht nog iets meer kunnen zoeken naar de oorzaak van de onduidelijkheid. De opmerkingen over de spreker zelf gaan niet helemaal ergens heen, jullie noemen op wat er gezegd is zonder er veel conclusies aan te verbinden.
26	Aandacht	Eva	6,2	6,5	5,5	6,6	Prima geschreven. De kopjes zijn soms raar, onder het idee staat de achtergrond, onder gameplay de doelgroep, denk na over dit soort dingen, dat helpt de leesbaarheid. Het is me redelijk duidelijk hoe het spel speelt, maar de originaliteit is niet erg groot. De originaliteit zou moeten komen van het thema van Trump's muur. Maar, er wordt niet veel gedaan, het voelt alsof er vooral een ander sausje over het spel herzit, zonder dat dat een bijdrage levert aan de mechanics. Noch is het een bijzonder origineel punt, er wordt vooral aan Trump gerefereerd zonder dat er echt iets mee gedaan wordt.	Bij het nakijken moet ik teruggaan naar het conceptdocument om te zien om welke game het gaat. Geef even de titel of een korte omschrijving van je game zodat we weten waar je reflectie op geeft. Ook het groepsnummer of naam mist in het document. Jullie geven goede punten die je meeneemt uit de feedback. Het lijkt wel of jullie zelf het concept nog niet helemaal helder hebben. Dat kom verder niet echt naar voren. Als oplossingen lijken jullie de design-vragen die gesteld zijn in dit document te willen beantwoorden. Daar is het niet voor. Maak duidelijk hoe het in de pitch duidelijker gemaakt had kunnen worden. Qua taal is het af en toe wat vreemd, met zinnen als "Ook toen de manieren van bakstenen werden uitgelegd was er een positieve reactie van de zaal."
27	Unifled	Kylian	6,3	6,6	5,7	6,7	Originaliteit: Lijkt een soort hybride tussen Mario Kart en golf, met eigenlijk geen originele elementen. Concreteness: Er worden heel veel spelelementen uitgelegd, maar ik vind het nog steeds lastig voor te spellen hoe het spel in elkaar steekt. Neigt meer naar een technisch ontwerp dan een concept document. Format: Het document is niet opgemaakt, ik had minstens vetgedrukte kopjes verwacht. Indeling is ok. Language: Nietjes geschreven, leest over het algemeen lekker. Alleen het vele gebruik van waardes is een beetje storend.	Nul opmaak, erg lui. Game niet aangegeven. Taal ook niet altijd geweldig. Improvements worden gegeven, maar ook zelfverdediging. Statements zijn vaak 'meer visuele presentaties', maar niet duidelijk waar de focus op zal liggen / hoe deze specifiek helpen. Groep geeft ook een uitleg aan de lezer over de game i.p.v. een uitleg hoe deze tijdens de pitch verbeterd kunnen worden. Er is wel wat nagedacht over de improvements en reflectie, maar document had een stuk mooier mogen.
28	Super Sexy Action Team	Fergus	7,5	9,0	5,9	7,7	Originaliteit komt goed naar voren. Voornamelijkste aspecten zijn communicatie, co-op en het thema, waarbij VR voornamelijk schijnt te functioneren als medium en niet alleen als hoofdaspect. De concretess komt dankzij de tabel goed naar voren, met als enig minpunt dat hierdoor de genoemde aspecten wel kortaf behandeld worden. Formatting is mooi. Wel minder dat er een appendix nodig was om concept art tot leven te brengen (heb bij andere teams de 2 pagina limiet geforceerd). Taalgebruik is verder ook prima.	Jullie noemen wel negatieve punten, maar trekken er niet echt een conclusie uit. Er worden een goed aantal (interessante) verbeterpunten genoemd. Het is niet nodig om de vragen die het publiek had over de game in dit document te beantwoorden. Taal is goed, af en toe een kromme zin, maar wel goed te lezen.