

Team nr	Team naam	Cijfer	Feedback
1	DeahPhønq'th	5,6	Verteld goed. Focus op verhaal, te weinig aandacht voor gameplay. Game wordt niet concreet. Mis ondersteunende afbeelding
2	Meme Teen Dream Team	6,6	Probeer minder tekst in presentatie te gebruiken, ondersteun meer in beeld. Oefen met tijd.
3	één	6,5	Gameplay afbeelding eerder tonen geeft meer context bij verhaal, wat het begrijpelijker maakt. Enthousiasme kwam niet helemaal over
4	Triple Eyyy Games	8,6	Goede presentatie! Afbeeldingen maken veel duidelijk. Kort en krachtig
5	GameDesigner(d)s	6,8	Zelfverzekerd gepresenteerd. Level tree niet voldoende duidelijk geworden. Nog wat onduidelijkheid over de voorwerpen
6	JaTRaMM	4,8	Eerder context geven. De main mechanic wordt niet helder. Onduidelijk hoe het spel gaat werken. Meer visueel ondersteunen. Slides stijl sluit niet aan op game.
7	Odd Combo	8,2	Goede comeback van nerveusiteit. Visie gegeven! De laatste slide had eerder gemogen.
8	Red Lemon Games	7,4	Zeer goede start, visueel toegelicht. Concept is duidelijk
9	Confused domination □	6,6	Afbeelding eerder tonen geeft meer context. Onduidelijkheid in balancing,
10	Anon	8,6	Direct een overzicht afbeelding werkt goed voor duidelijk maken
11	Team Tomato	8,7	Duidelijk. Simpel en zeer concreet.
12	Fantastic Five	6,8	Goed verteld, grappig. Setting wordt concreet gemaakt (zelfs een herman brood). De mechanics mager toegelicht, onduidelijk hoe het spel echt gespeeld wordt.
13	Angry Neutron	5,9	Bedeesde presentatie. Maak duidelijker hoe je acties in het spel onderneemt.. Hoe vind je gereedschap? Hoe zet je dat in? Hoe maak je snoep?
14	Chair Entertainment	4,4	Eerder een afbeelding gebruiken ter verduidelijking. Niet concreet gemaakt. Na presentatie is nog onduidelijk wat je als speler in spel doet.
15	De bitterballen	5,6	Goede start. Presentatie wordt goed gegeven. De gameplay wordt niet duidelijk. Afbeelding leidt eerder af dan dat het toevoegd aan begrip van gameplay (kaart).
16	DerpDesign	6,9	Enthousiast verteld, goede intro. Concept schets eerder tonen, dan wordt de rest beter begrepen (in context gezet)
17	Bend Bananas	8,1	Kort, simpel en concreet. Enthousiast gebracht.
18	Not Enough Spaghetti	8,6	Goede presentatie, concept helder en concreet.
19	NU 1	7,6	Direct duidelijkheid in eerste slide. Afbeelding ondersteunt de uitleg

20	NU 2	6	Goede inleiding, interactie met publiek. Cook, learn play. De daadwerkelijke gameplay wordt minder duidelijk toegelicht. Hoe verzamelen? Hoe gerecht maken?
21	No Experience	8,4	Goede presentator, let op interactie zaal. Mensen zonder papier krijgen minder van concept mee. Context die bij afsluiting gegeven wordt helpt om te begrijpen.
22	Straight faya	8,4	Goede start, direct de aandacht! Afbeelding ondersteunen goed.
23	Studio Entertainment Studio's	5,2	Onvoldoende uitleg, pas laat in presentatie komt spel aan orde. Spel wordt niet concreet. Hoe zijn overgangen? Hoe ziet het eruit? Wat doe ik als speler?
24	404NotFound	6	Grote lijn is duidelijker dan de details. Had je met de in-game visual begonnen was de context duidelijker geweest en daarmee je verhaal.
25	Nope	5,1	Concept is niet concreet genoeg, onduidelijk motivatie. Een begeleidende in-game afbeelding al was het een schets had het concept kunnen verduidelijken.
26	Aandacht	5,5	Enthousiast gepresenteerd met humor. Iets te kort. Game concept blijft wat onduidelijk, niet helder hoe acties worden ondernomen. Perspectief onduidelijk.
27	Unified	5,7	Te diep ingaan op de details zonder eerst een goed overzicht te hebben gegeven. Hierdoor minder duidelijk.
28	Super Sexy Action Team	5,9	Goede inleiding & setting, daarna minder duidelijk. Meer context laten zien om de game concreter te maken. Afbeelding toevoegen met spelers perspectief zou hierbij helpen