

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
1	DeahPhøng'th	Hugo	7,7	7,8	<p>Een van jullie grootste verdiensten met dit spel is dat het jullie gelukt is genoeg te polishen om daadwerkelijk aan de sensation aesthetic te kunnen voldoen zoals jullie wilden, goed werk. Jullie hebben goed voldaan in wat jullie wilden bereiken.</p> <p>Het grootste kritiekpunt ligt bij de design decisions. Gedeeltelijk vanwege de simpele opzet van jullie spel, hebben jullie niet bijzonder veel originele design decisions. De kracht van jullie spel ligt in de uitwerking, maar jullie hadden wellicht nog toevoegingen kunnen vinden die iets meer buiten de gebaande paden liggen. Ook merk ik dat jullie in de uitleg van de decisions soms niet helemaal het verband leggen met waarom het een goed idee is. En daarnaast missen jullie ook wat dingen. Ik vond bijvoorbeeld het oud-nederlands taalgebruik van de politieagent erg grappig en dat droeg bij aan de vriendelijke uitstraling die jullie nastreven. Maar ik zie er niks over terug!</p>	7,5	<p>Een prima playtest sessie. Het grootste kritiekpunt dat ik heb is dat jullie meer hadden kunnen focussen op meer specifieke game-mechanics in jullie deelvragen. De vraag over welk woord er bij de mensen opkwam vond ik creatief en leverde best wel duidelijke resultaten op. Het enige nadeel van zo'n vraag is dat hij niet leidt tot verbeterpunten. Jullie hadden wellicht meer vragen kunnen doen zoals die over de high-score list. Door losse mechanics te testen kan je makkelijker bedenken wat je ermee wilt doen.</p>
2	Meme Teen Dream Team	Eva	8,0	7,9	<p>Jullie vision statement is niet echt een vision statement, dus ik gebruik vooral jullie gekozen aesthetics om te bepalen of het gelukt is om je vision uit te werken in het prototype. Ik denk dat dit redelijk goed gelukt is. De challenge en discovery aesthetics zijn goed te terug te vinden in het spel.</p> <p>Het basis idee van jullie spel klinkt best origineel (te laat moeten komen), maar eigenlijk probeer je gewoon zo lang mogelijk het spel te spelen voordat je af gaat. De rest van jullie design decisions zijn ook niet uniek of origineel.</p> <p>Jullie hebben in jullie document goed onderbouwd waarom jullie bepaalde elementen wel/niet in het spel hebben gestopt en hoe deze bijdragen aan je vision. De implementatie is goed, wel vervelend dat je van de rails afgaat na een paar bochten. Maar verder geen heel erg storende bugs. Jullie document is duidelijk ingedeeld en goed leesbaar.</p>	8,3	<p>Het is duidelijk hoe jullie de onderzoeksvragen willen beantwoorden, maar bij onderdeel 2.4 horen ook de vragen die je wilt stellen aan de playtesters.</p> <p>De data die jullie hebben verzameld heeft goed bijgedragen aan het beantwoorden van de research vragen. Jullie hebben duidelijk uitgelegd welke improvements jullie willen maken.</p>
3	één	Kylian	7,0	7,2	<p>Het preview scherm in de tutorial is zeer misleidend en bepaalde functies zijn vrij onduidelijk tenzij je ze zelf uitprobeert / opzoekt. Door de introductie van veel verschillende mechanics en het missen van unieke feedback kan de speler al snel overrompeld worden. Het tactisch nadenken met de energiebalk was ook niet duidelijk, gezien er weinig activiteiten waren waarbij timing en resource management belangrijk waren. Verder is de game een beetje bland. Typische 2D platformer en het timeline travel kwam niet erg sterk over. Had waarschijnlijk sterker in z'n recht bestaan als de levels er meer aandacht op vestigden. Er lag naar mijn gevoel meer focus op de typische 2D aspecten dan de selling point. Designkeuzes bestaan voor een groot deel uit typische elementen (parallax, high score) die weinig met de rest te maken hebben en verder weinig toevoegen aan de belangrijke aspecten. Wederom had het tijdspect veel sterker naar voren kunnen komen, voornamelijk uit de design van levels.</p>	6,4	<p>De playtest is een beetje sumier in de opzet. Jullie gebruiken enkel een interview en hebben geen overzicht gegeven van tevoren van de vragen die jullie willen stellen. Ook vertalen jullie de onderzoeksvraag een op een naar een vraag aan de tester. Het idee is vaak dat je via kleinere vragen stukjes kan testen zodanig dat het een helderder beeld geeft. De evaluatie is ook niet ideaal, bij de beantwoording van de onderzoeksvragen beginnen jullie bijvoorbeeld te bespreken of de feedback van de tester wel gerechtvaardigd was. Dit is gek, als de speler het niet begrijpt dan is dat een probleem, ongeacht of de speler er heel goede redenen voor heeft.</p>

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
4	Triple Eyyy Games	Fergus	5,8	6,1	<p>Realisation of vision: Matig. De speler wordt niet echt geforceerd om de dobbelsteen te rollen. Je kunt redelijk goed in één mode blijven om zo alles enorm voorspelbaar te maken. (Bijvoorbeeld mode 4 waarbij katten de verkeerde kant op gaan, aka gewoon het landschap af vallen). Het know your limits kom ook niet heel erg naar voren, omdat af gaan voelt alsof het komt niet door mijn onkunde, maar af en toe een gekke rol opzij, of een niet goed zichtbaar blok waardoor je niet over een gat kunt springen, of een kat die je niet kunt zien als je net land. Dit encouraged me om eigenlijk bijna nooit te springen. Design decisions originality: Design decisions zijn half leuk en voegen grotendeels toe aan de Chaos die ze willen implementeren. Origineel zijn ze zeker wel.</p> <p>Design explanation: De decisions worden prima uitgelegd. Implementation: De highscores invullen is vreemd, de modus zijn vreemd. (Blokvernietig mode heb je niets aan als je nog wel tegen de blokken aan botst, microgravity en superjump zijn ongeveer hetzelfde, 4 is maakt het spel veel te saai en makkelijk). De stopknop is alleen met muis aan te klikken, naast het speelveld is alles tekst of standaardknoppen. formatting &amp; language: Het eerste document was wel prima, het tweede document was de web.whatsapp source code waar de extensie naar .pdf is veranderd.</p>	5,2	<p>Yes or no voor of de speler vooruitgang heeft geboekt? Niet Metrics, of een likert scale?</p> <p>Observation voor question 4 lijkt vaag, niet iets dat je goed van buiten kunt zien.</p> <p>Questionnaires geplanned om te doen na 1-3 uur aan gameplay, dit is niet iets waar je mensen voor gaat overtuigen.</p> <p>De research questions zijn niet allemaal interessant voor wat je qua experience wil weten.</p> <p>Interview vragen sturen de geïnterviewde een kant op, en er wordt niets gezegd over de niet systematische natuur van een interview, ofwel, dat de interview niet altijd hetzelfde gaan verlopen. 28 mensen is wel veel, dat is goed.</p> <p>Jullie doen alsof "mensen die langer spelen zijn beter dan mensen die korter spelen" en "mensen pakken de besturing snel op, terwijl het de meest basic besturing is" interessante ondervindingen zijn.</p> <p>Jullie zeggen dat de voorkeur van het getal op de dobbelsteen veel verschilt en dat je daaruit kan opmaken dat elke ongeveer even goed is, maar zeggen hier niets over wat de langer spelende spelers denken die het meer hebben kunnen testen. Daarnaast is één van jullie verbeterpunten het balancen van de dobbelsteen.</p> <p>Interview lijkt te verdedigen ipv analyseren.</p> <p>Observations afwezig.</p> <p>Tabellen komen niet overeen met wat er in de tekst staat.</p> <p>Reasonable improvements, gedeeltelijk omdat ze zo voor de hand liggen dat ze eigenlijk al eerder verbeterd hadden moeten worden.</p> <p>De in-game naam van sommige modus zijn anders dan in de grafieken.</p>
5	GameDesigner(d)s	Hugo	8,4	8,6	<p>Ik ben zeer onder de indruk van de hoeveelheid inzet die gepleegd is in het nadenken over alle onderdelen van het spel. De design-doc is erg goed. De focus op level-design was goed en was ook merkbaar tijdens het spelen. De keuzes over de beperkte inventroy space zijn erg goed doordacht en origineel. Sommige besluiten deden af aan de visie die jullie hadden, bijvoorbeeld de expliciete keuze tussen lethal en non-lethal, ik had sterk de indruk dat dit ietsje beter in het spel ingewerkt had kunnen worden ipv zo'n losse keuze te laten zijn. Verder was de uitwerking soms een beetje rough around the edges, hitboxes willen nog niet helemaal etc. Opmerkelijk vond ik jullie afweging tussen filmpje en dialoog, jullie zeggen niet voor een filmpje te willen kiezen omdat dat teveel tijd van de speler voor hij kan spelen wegneemt. Een goede overweging, maar dan moeten jullie niet alsnog er bijzonder veel dialoog laten zijn voordat de speler echt kan beginnen met spelen! Wellicht is het iets meer uitspreiden van de dialoog over het level heen een optie? Hoe dan ook goed werk!</p>	8,2	<p>Heel goede playtest. Ik vond jullie vraag om een samenvatting van het verhaal te geven bijzonder goed gevovonden, slimme manier om op een niet suggesties wekkende manier na te gaan of het over is gekomen. Jullie hebben veel verschillende methodes toegepast en allemaal vooraf goed uitgelegd. Een ding waar jullie wellicht nog naar hadden willen kijken zijn de metrics. Jullie hebben nu de tijd per checkpoint gemeten, maar bij de naalyse wordtniet helemaal duidelijk wat jullie daaraan hadden. Wellicht hadden jullie meer kunnen inzetten op de verschillen tussen deze checkpoint, om te vinden welke delen van het spel lastiger zijn dan weer andere. Nu heb je het probleem dat zonder externe meetstaf, de gemiddeldes los niet heel veel zeggen. Goed gedaan verder!</p>

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
6	JaTRaMM	Eva	7,2	6,9	<p>Jullie wilden een game maken waarbij een speler aanvalt en een ander verdedigd. Naar mijn inziens is dit niet gelukt. Omdat je niet tegen een tegenstander kan spelen is wat over blijft eigenlijk gewoon een level builder een simpel spelletje.</p> <p>Ik denk dat jullie meer hadden moeten focussen op de dynamiek tussen verdediger en aanvaller in jullie design decisions. Jullie hebben wel gelijk dat het daadwerkelijk implementeren van het multiplayer element niet veel had toegevoegd, maar dat is nou juist het probleem. Het multiplayer element had centraal moeten staan aan jullie spel, eigenlijk onmisbaar moeten zijn. Jullie hadden ook meer kunnen focussen op het asymmetrische element, bijvoorbeeld door de aanvallende speler de keuze te kunnen geven tussen een aantal willekeurige powers en de verdedigende speler een willekeurige set aan level elementen. De spelers moeten dan hun strategie echt aanpassen op de specifieke speler waar ze mee gematcht worden.</p> <p>Ik heb geen bugs gevonden in het spel en de keuzes die jullie gemaakt hebben zie ik terug in de implementatie. Ik had het fijn gevonden als jullie document meer een goed lopend verhaal was geweest.</p>	7,9	<p>Ik denk dat jullie er voor hadden moeten kiezen om (een deel van) de playtests af te nemen in paren van twee, zodat jullie beter de dynamiek tussen verdediger en aanvaller hadden kunnen testen. Voor de rest is jullie plan duidelijk en is de methode goed om de vragen te beantwoorden.</p> <p>Jullie hebben genoeg goede data verzameld en daar goede conclusies uit getrokken.</p>
7	Odd Combo	Kylian	8,4	8,5	<p>The feedback is there, but it is kind of lacking and hard to see. It takes a while to notice what is going on and what punishes and what rewards the player. The UI also tends to clash majorly with the colors of the playing field, which could've been solved with some opaque backgrounds. I also didn't seem to be getting gameovers, which is a bit odd, so I had to make some statements under premises which I do not know are correct or not. In general, the lack of a gameover didn't make the 'risk vs reward' aspects pop out as much as they would be with a working gameover.</p> <p>The game controls smoothly and most features seem to be implemented properly. Having to figure everything out was somewhat of a hassle with the lack of a tutorial. However, figuring out the controls doesn't take long and the focus is on the gameplay rather quickly.</p> <p>Most of your features are implemented and focus on the gameplay. The gameplay is simple and effective. A bit on the lighter side of originality, mostly known concepts decorated in a new coat, but doing work.</p> <p>Overall, it is nice. Shame that things didn't work out entirely, but your documentation is excellent. Hopefully the other segments of the assignment will do the game more justice.</p>	8,3	<p>Zeer uitgebreide reflectie op de gedane playtests. Jullie hebben duidelijk goed nagedacht over wat voor informatie jullie wouden krijgen uit de playtests en goed nagedacht over hoe jullie dit wilden bereiken. Wat ik erg leuk vind is dat jullie het verwisselde prototype in iets positiefs hebben weten om te zetten. Het enige wat iets minder is zijn de voorgestelde verbeteringen, dit zijn allemaal zaken die redelijk aan de oppervlakte liggen. Wat wel weer heel goed was waren de serendipitous findings, jullie hebben goed geluisterd naar het commentaar van de playtesters en daar goed zinnige dingen uit weten te destilleren. Ten slotte, jullie verdedigen in het begin julliezelf, omdat het spel niet altijd als positief wordt ervaren en proberen dat te verschuiven naar development problemen. Dat hoeft helemaal niet! Een playtest sessie en reflectie kan heel goed zijn ook als het geteste spelwellicht wat minder is, dus maak je daar een volgende keer geen zorgen om.</p>
8	Red Lemon Games	Fergus	6,8	6,4	<p>Realization of vision: Het spel is simpel, zoals jullie als plan hadden. De besturing op PC is best wel moeilijk en inconsistent, maar ik denk dat dit op mobiel (waarvoor dit spel bedoelt is) wel goed moet werken. Het spel is niet heel leuk, maar het highscore element is dan voor mij niet echt van toepassing omdat ik dit alleen speel. Design decision originality: De geïmplementeerde minigames zijn heel basaal. Het zijn vaak gebruikte concepten, met als enige verschil de context in-game. (Daarnaast is het trein-thema vaak gebruikt.) Explanation design decisions: Duidelijk, maar dat komt gedeeltelijk uit dat het veel gebruikte concepten zijn. Implementation: Het is simpel gemaakt. De PC besturing werkt niet heel goed, en de camerahoek tijdens de opruiming is een beetje onhandig. Ook kun je in mensen vast blijven zitten en wordt gameplay onderbroken als je tegen iets aan botst. Formatting: 7. Prima, soms wel veel tekst zonder plaatjes of tussenkopjes. Language: 8, prima.</p>	7,7	<p>2.4 Method: De stappen van methods worden wel uitgelegd. Soms zijn methods niet de beste keuze voor de vraag die ze moeten beantwoorden. Het nut / betrouwbaarheid van de methods wordt nog niet behandeld.</p> <p>Research questions: Prima, 2 vragen zijn een beetje standaard, en zou je voor elk spel kunnen stellen. Formatting &amp; Language: Prima, formatting is een beetje opgesplitst. Het opsplitsen van research questions gebaseerd op hun methods is een beetje onduidelijk hier.</p> <p>2.5 Duidelijke resultaten, mooi verwerking van 10 playtests.</p> <p>Evaluation: Er wordt met veel aandacht naar alle resultaten gekeken. Ook wordt de validiteit van resultaten in twijfel getrokken m.b.t. de 'test enviroment' en andere omstandigheden. Improvements: De improvements zijn terecht en concreet, maar ook een beetje standaard. Formatting &amp; Language: Ziet er goed uit, mooi resultaten per vraag gecategoriseerd ipv per persoon.</p>

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
9	Confused domination	Hugo	8,7	8,6	Het spel is er precies uitgekomen zoals jullie gewild hebben en het is bijzonder leuk geworden. Het enige waar ik niet helemaal over te spreken ben is het decision document, dit is nu vooral een document waarin al jullie gemaakte keuzes staan, maar vaak zonder uitleg over waarom en hoe het bijdraagt aan de visie die jullie voor het spel hebben. Verder vind ik dat jullie een bijzonder gepolished en uitgebreid spel hebben weten te maken voor de beperkte tijd die er was, gefeliciteerd!	8,8	De data is heel mooi verwerkt! Jullie hebben goed gevalueerd, de kwantitatieve dat is interessant en to the point. Jullie gebruiken het goed om verder conclusies te trekken. De verbeteringen die jullie aandragen zijn niet triviaal. De keuze om de dominator rol minder te randomisen en het verwijderen van spikes zijn voorbeelden hiervan. Ook jullie voorbereiding was goed gedaan, met een heldere uitwerking van hoe de playtest zou plaatsvinden, wat er gevraagd zou worden, etc. De keuze voor de onderzoeksvragen weerspiegelt goed de intended experience van jullie game.
10	Anon	Eva	8,4	8,3	De mechanics die jullie hadden bedacht zijn goed uitgewerkt en ik ben geen storende bugs tegen gekomen. Jullie documenten zijn duidelijk opgesteld en goed leesbaar.  Wat ik wel mis is een goede puzzel. Het spel is nu vooral frustrerend. Ik denk dat jullie er beter voor hadden kunnen kiezen om veel simpelere kamers te maken met primitieve vormen.	8,6	Goed plan, maar ik denk dat jullie misschien beter in het Nederlands hadden kunnen schrijven. De tekst leest niet echt lekker.  Jullie hebben goede data verzameld en deze uitgebreid geanalyseerd. Ik mis bij de improvements meer ideeën over het spel minder frustrerend maken. Als een speler overgaat op valsspelen om de puzzel op te lossen, is het probleem niet dat de speler kan valsspelen, maar dat het oplossen van de puzzel op de bedoelde manier blijkbaar niet leuk is. Het was handig geweest als jullie bij de analyse van de vragen de vragen zelf nog even duidelijk genoemd hadden.
11	Team Tomato	Kylian	7,8	8,2	Most design decisions are there with clear reason: emphasizing the casual nature and the accessibility, while maximizing the potential for the vision statement. Some decisions, like 'Enemy Behavior', are not 100% sound: enemy movement could be predictable as well, adding another layer of complexity. The starting levels are very low-dimensional and as a result, hand-holdy. The more complex levels take a while to kick in, so all the mechanics are hard to appreciate until then. The choice of a progress bar to indicate when you will switch layers is somewhat odd and slightly abstracts an aspect that doesn't really need abstraction. There is one bug in the layer preview, where one can attempt movements on a layer and then immediately get switched. This is a bit confusing in the first level. The lack of a tutorial and guidance can also make things somewhat frustrating at first. Feedback could be a little more spectacular as well. Items are very confusing. They also feel somewhat shoehorned in, as they have little to do with the actual main mechanic. The reason for their inclusion is also not very clearly weighted compared to other possibilities. In general, the game is simple and the focus on the vision is very clear, with most features implemented. Some questionable decisions, but effort can be seen. Also clear efforts to improve and explain the reason behind decisions.	7,0	De uitgewerkte methodologie is niet erg goed. Jullie document geeft niet de indruk dat er veel is nagedacht over het playtesten. Des te vrolijker werd is van jullie playtest verwerking. Jullie evalueren goed de verkregen resultaten en komen met een hoop verbeterpunten. Probeer wel de volgende keer meer na te denken over wat voor soort vragen nuttig zijn, deelvraag 1 doen jullie bijvoorbeeld heel weinig mee en in het uiteindelijke beantwoorden op de vraag dansen jullie om het antwoord heen zonder het te geven. Dit komt doordat de vraag zelf oorspronkelijk slecht gesteld was, daarmee maak je je het jezelf later weer moeilijk.
12	Fantastic Five	Fergus	7,2	7,2	Realisation of the vision: Het balanceren werkte duidelijk en voegde veel toe aan de ervaring van het spel. De challenge was een beetje simpel en onduidelijk. Vanaf het begin leek het dezelfde difficulty aan te houden en de gebruiker krijgt bijna geen feedback als er iets goed of fout gaat. De omgeving is nogal minimalistisch uit gevoerd, en dit verbeterd de ervaring dus ook niet. Design decision originality: Het balance board is een goed idee, maar de obstacles, heat en immersion zijn hele standaard design decisions. (Wel beter dan gewoon een timer toevoegen). Design decision explanation: Duidelijk uitgelegd waarom ze sommige beslissingen maken en wat het effect er van is op het spel, maar niet wat het effect is op de ervaring. Implementation: Het spel ziet er mager uit, met weinig feedback (als je iets wel of niet oppakt, als je de finish wilt zien. Het landschap is continue hetzelfde, maar de besturing met wii balance board werkt wel. Formatting: Prima, maar mist wel bijvoorbeeld plaatjes en kleuren. Language: Prima, niet al te veel fouten.	7,2	2.4 Method: De methodes zijn een beetje onduidelijk beschreven, heel veel questionnaires, en dan niet eens likert scales. Geen enkel interview om de speler eigen observaties te laten vertellen / serendipitous findings te laten vertellen. Research Questions: De eerste drie/vier vragen zijn te technisch gericht ipv op de ervaring van de speler. formatting: Meh, af en toe zitten er andere font woorden tussendoor? 2.5 Gathered Data : Veel mensen laten testen, maar niet heel veel informatie per persoon eruit gehaald. Evaluation: Prima en duidelijk. Toch wel gekozen om interviews erbij te doen, dat is goed. Proposed Improvements: Terechte improvements, maar visuals werden blijkbaar onderschat tijdens de ontwikkelingsfase. Formatting: Veel blokken tekst met weinig tussenkopjes, plaatjes of kleuren.

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
13	Angry Neutron	Hugo	6,0	5,5	Ik krijg bij dit eindproduct sterk de indruk dat jullie nogal in tijdnood zijn gekomen en er dus dingen uit het spel hebben gelaten die wel essentieel waren voor de ervaring. In de kern hadden jullie een leuk idee, maar wat betreft 1) de realisatie van die visie en 2) de concrete implementatie schieten jullie tekort. Enjoy the journey had bijvoorbeeld ondersteund kunnen worden door iets meer doordachte en gepolijste visuals. Ook is het besluit om er niks anders dan vallen in te doen niet ideaal, jullie hadden de aandacht willen vestigen op hoe het naar het midden van de aarde beter wordt maar aan de andere kant weer minder. Maar deze verandering is nu enkel nog maar visueel en zit niet in de gameplay verwerkt. Ik blijf positief over het oorspronkelijke idee, maar er moet meer in de uitwerking gebeuren hier.	6,9	Jullie hebben goed duidelijk waar jullie spel over gaat en de onderzoeksvragen daarop aan laten sluiten. Een van de zeer goede effecten hiervan is dat jullie de feedback die jullie van de testers hebben gekregen goed hebben verwerkt in concrete ingrijpende verbeteringen voor het spel. Wat dan weer minder was was de reflectie op het playtesten zelf. Ook moet gezegd dat de verzamelde dat iets prettiger had kunnen worden weergegeven, wellicht op een manier waarbij bepaalde soort opmerkingen hun frequentie van bij kon worden gehouden. Goede reflectie en verbeteringen voor het spel, maar het playtesten in het algemeen zou iets formeler en uitgebreiden aangepakt moeten worden.
14	Chair Entertainment	Eva	5,5	5,9	Jullie document is goed leesbaar en ingedeeld. Voor de implementatie kan ik uiteraard weinig punten geven.  Hetzelfde geld voor de decisions, het is uiteindelijk niet gelukt om de juiste keuzes te maken, waardoor het geen af spel is geworden. Jullie laten in het document wel zien dat jullie wel hebben nagedacht hebben over de keuzes die zijn gemaakt.  In het document laten jullie wel zien hoe jullie de vision en jullie originele ideeën hadden willen overbrengen.  missen deadline gecompenseerd met evaluatie	4,8	Kolommen voegen zelden iets toe met dit soort documenten, de afgebroken zinnen lezen niet lekker. De onderzoeksvragen zijn goed gekozen en de methode wordt zeer gedetailleerd uitgelegd.  p2.5 ontbreekt (vervangende opdracht)
15	De bitterballen	Kylian	6,2	6,1	De satire komt duidelijk over, hoewel vrij text-heavy. Vooral met hoe simpel de game te maken is en hoe vaak dit soort games gemaakt worden, is afwerking belangrijk. Wel bonuspunten op de Nederlandse satire. Vision statement is verder duidelijk, maar buiten de tekst om komt het eigenlijk niet naar voren. Wat scherp naar voren komt zijn de UI keuzes en hoe deze niet sterk zijn verdedigd. Waarom staan de relevante stats (inkomen en populariteit) op een apart menu en niet in een klein zijmenu? Het document mist ook veel gameplaykeuzes, welke belangrijk zijn om te vermelden en uit te leggen. Vooral in een mobile game zijn UI en UX designs zeer belangrijk (waarom worden berichten in een mobile game aangekondigd met geluid?). Feedback voor de speler mist ook op veel aspecten (heb ik daadwerkelijk een upgrade gekocht?) en is in grote mate een 'bare essential'. Bugs zijn aanwezig (kon niet meer uit het upgrade scherm komen) en sommige keuzes zijn vreemd. Zo forceert het spel zichzelf naar fullscreen, en maakt het ook een tweede window aan (getest op een dual monitor setup).	6,4	Bij de voorbereiding worden er zaken die voor de hand liggen niet gedaan. Zo is jullie hoofdidee van de tweede vraag om te meten of de spelers het spel grappig vonden. Maar, achteraf van kleine dingen bepalen of ze grappig waren is heel lastig, bedenk je maar dat je na een cabaret voorstelling de meeste grappen niet meer kan reproduceren en dus ook moeilijk van kan zeggen hoe leuk je ze toen vond. Jullie hadden hier bijvoorbeeld naast een quationaire ook gebruik kunnen maken van observaties, turven wanneer iemand lacht of iets in die geest. Verder wel helder hoe jullie het aan gaan pakken, maar kan uitgebreider beschreven worden. Let op d/t.  Bij de analyse vallen mij een paar gekke dingen op. De vraag vond u de humor te ver gaan is simpelweg ambigu. Of je iets te ver vindt gaan vertelt je niks over of de speler het ok vindt dat de humor ver gaat. Ook is de defensieve opmerking dat mensen het niet zo grappig vonden "maar humor is natuurlijk subjectief" niet heel handig. Jullie wouden zelf de humor van het spel testen, dus je moest je tests afstemmen op dit feit, dat je iets subjectiefs test. De voorgestelde verbeteringen zijn goed, maar probeer verder te denken dan duidelijker maken en balancing.
16	DerpDesign	Fergus	7,5	7,4	Realisation of the vision: matig. Jullie hadden problemen met de level builder zoals jullie hebben vermeld, dit heeft wel redelijk veel van de ervaring af gehaald. Naast de actual gameplay is het spel wel polished naar een vrolijk voelend spel, dus dat is wel goed gegaan. Originality: Het spel is origineel + de design decisions (ookal niet allemaal geïmplementeerd) zijn wel redelijk origineel. Ookal hebben jullie een timer, wat heel veel gebruikt is, hebben jullie tenminste daar nog extra's aan toegevoegd in de vorm van damage = meer tijd op je timer. Explanation: Duidelijk wat het doet in-game, iets minder wat het voor effect op de speler heeft. Implementation: Het spel ziet er goed uit, alleen de nadelen van het blokkenplaats systeem halen het wel iets omlaag. Formatting: prima, maar geen plaatjes of kleuren. Language: Duidelijk.	7,7	2.4 Methods: Passende keuzes en duidelijk waarom je dingen doet en hoe. Research questions: duidelijk en relevant. Formatting: Goed te lezen, weinig plaatjes of kleuren. 2.5 Gathered Data: Prima hoeveelheid, ook met tabeltjes en grafieken. Evaluation: Besteed tijd aan elk onderdeel, en trekken goede conclusies hier uit. Focussen niet alleen op goed of slecht, maar een gezonde mix van beiden. Improvements zijn terecht, en verspilt geen tijd met het opnoemen van dingen die ze niet meer in het prototype hebben kunnen passen (Want die zijn obvious dat ze verbeterd moeten worden). Formatting: prima formatting, maar geen plaatjes of kleurtjes.

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
17	Bend Bananas	Hugo	8,1	8,4	Jullie hebben jullie originele plan voor chaos goed weten te volbrengen. De visie die jullie hadden voor het spel is de speler vanaf moment 1 duidelijk als hij het spel speelt. Ik vond jullie document ook zeer goed, al jullie beslissingen zijn duidelijk goed doordacht door jullie. Ik vind het heel jammer punten af te moeten trekken voor de stijl en taal in het document, probeer hier verbetering in aan te brengen, ook voor volgende vakken. Een erg leuke opmerking vond ik de KPS, het laat ook mooi zien hoe je door te testen en uit te proberen op nieuwe heel goede ideeën kan komen voor een spel!	7,7	Heel goed gedaan. Jullie hebben goed expliciet opmerkingen gemaakt over de validiteit van het onderzoek. Jullie hebben een hoop, niet triviale, verbeteringen. De onderzoeksvragen waren heel erg goed gericht op de intended experience. Zo was bijvoorbeeld jullie vraag over welke functie de parachute speelt heel slim! Let op d/t fouten! Het verwerken van de data in grafieken e.d. kan ook behulpzaam zijn.
18	Not Enough Spaghetti	Eva	5,9	5,6	Er missen veel functionaliteiten in het spel, waardoor het moeilijk te bepalen is of het jullie gelukt is je vision terug te laten zien in het spel. Het idee van het injury-based health system is aardig origineel, en dit zit gelukkig ook in het spel.  De archer en katapult lijken te missen, daarnaast is het onduidelijk hoe je het spel wint of verliest. Het injury-bases health system lijkt alleen te werken voor de tegenstanders, en dan werkt het vaak ook niet. Ik werd snel achtervolgd door een leger armloze poppetjes.  Jullie documenten zijn verder wel duidelijk en goed leesbaar.	6,6	Ik denk dat jullie bij het plan meer hadden kunnen focussen op de ervaring van de speler. Nu laten jullie eigenlijk de spelers design keuzes maken.  De onderzoeksvragen zijn meer questionnaire vragen, een onderzoeksvraag is niet een vraag toe naar de tester maar juist meer gericht naar jullie zelf. Je gaat vervolgens zelf deze vragen beantwoorden met behulp van playtest data.  Ik kan de verzamelde data niet duidelijk terugvinden. Er is wat data in de tekst verwerkt, maar dit leest niet lekker. Presenteer de data in een grafiek of tabel.
19	NU 1	Kylian	8,9	9,1	Game is very polished and feedback is very high-level given the timeframe. It's simple and may not be the most original game ever, but it definitely shows what is important. Your decisions are very clear and while they could be argued against, you frequently show the benefits and disadvantages of your decisions, should they be present (like the HUD example), which is very good. What's a bit of a shame is that in some setups, the gravitational fields don't really seem to interfere, which is the main aspect of your game. That said, this may also be due to players running away from gravitational fields and leaving themselves wide open. Overall, very well done. The formatting and use of language are great as well.	8,5	De interviews zijn lastig terug te vinden op deze manier. Verder was dit een uitstekende playtest reflectie. Jullie interpretatie van de betekenis van hoge deviaties was bijzonder interessant. Jullie hebben goed nagedacht hoe jullie de zaken wilden testen, de methodiek was duidelijk en de evaluatie van de input goed. De verbeteringen die jullie voorstellen zijn zinnig en volgen duidelijk uit de eerdere evaluatie. Goed werk.
20	Cooking Wizard   NU 2	Fergus	7,1	7,0	2.3 Vision: Best duidelijk geworden. Je wordt terwijl je leert verteld wat je ongeveer moet doen, en alleen als je het goed hebt mag je naar de volgende. Het is duidelijk meer een narrative gefocust spel dan discovery. Alleen mis ik wel een beetje dat je de ingrediënten ook echt kookt ipv alleen de ingrediënten verzamelt, en de vragen lijken een beetje los van het relevante gerecht te staan. Originaliteit: Naast dat serious games een stuk origineler zijn dan normale games, hebben jullie niet heel veel originele onderdelen toegevoegd. Het geheel met narrative loopt wel lekker samen. Decisions explained: Duidelijk uitgelegd, en passend bij het genre. Implementation: Level design is een beetje slap, maar ziet er wel redelijk goed uit. Alle paden lopen in een richting die met isometrische besturing niet fijn te belopen is. Je kunt over hekken heen springen, en sterker nog, tegen dit soort voorwerpen aan springen 'boost' je sprong, waardoor je uit het landschap kunt vliegen. Formatting: Alright. redelijke hoeveelheid kopjes, maar paar grote blokken tekst. Geen plaatjes of gebruik van kleuren/opmaak. Language: Prima.	7,4	2.4 Methods: Veel (dezelfde) methodes per vraag. Natuurlijk kun je in een interview alles goed aan bod laten komen, maar het voordeel van questionnaires is dat ze low maintenance zijn, en graag zou ik zien dat je hiermee ook redeneert. Ook laat dit niet zien of je goed de voor en nadelen van de evaluatiemethoden goed begrijpt. Research questions: Best wel goed. Focust goed op de ervaring en de doelen van het spel ipv technische onderdeeljes. Formatting: fine, geen plaatjes of kleuren helaas. 2.5 Data: Niet enorm veel data, maar wel redelijk wat. Evaluation: Nemen kritiek goed op. Halen vooral basale dingen uit de data. Proposed improvements: Veel dingen om te improven zowel op mechanic basis als abstractere. Formatting and language: Prima.

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
21	No Experience	Hugo	8,7	9,0	Heel erg goed gelukt, bijzonder origineel en goed de kergedachte weten te realiseren. Het enige waar ik aanmerkingen op heb is de implementatie, sommige onderdelen werken niet helemaal, er zijn een aantal bugs die de game breken etc. Jullie hebben heel goed wat jullie aan hooi teveel op jullie vork hebben genomen weer weggedaan, zonder dat het kernidee niet goed naar voren kon komen. Inhoudelijk zou ik jullie nog erop willen wijzen dat jullie zouden kunnen werken aan helderdere feedback aan de spelers, misschien niet aan allemaal, maar wel zodat de speler iets meer weet waar hij in abstracto mee bezig is. Zo weet de speler bijvoorbeeld niet dat hij een bank aan het beroven is in de tutorial. Dit soort info kan wellicht nog aan de speler worden gegeven. Maar eigenlijk vooral heel goed gedaan!	8,2	Zeer onder de indruk van de hoeveelheid aandacht die in de methodiek is gestoken. Jullie hadden een helder beeld bij wat jullie wouden testen en hebben die goed gedaan. De evaluatie was netjes. Ik had wat minder voor de hand liggende verbeteringen nog wel interessant gevonden, alle veranderingen die jullie nu voorstellen zijn relatief klein. Ook was de derde onderzoeksvraag raar. Volgens mij zijn jullie daar zelf gaandeweg ook achter gekomen. HET is gek als je eigenlijk geen playtest hoeft te doen om hem te kunnen beantwoorden. Of mensen het spel in hun eentje konden spelen had niet getest hoeven worden en had vervangen kunnen worden met een andere vraag. Wat erg jammer is is dat jullie de geplande metrics methode niet hebben kunnen gebruiken alsnog. Playtesten vereist soms ook technische voorbereiding, een timer moet wel echt werken voordat je er mee aan de slag gaat.
22	Straight faya	Eva	7,7	7,8	Veel van jullie vision hebben jullie in het spel weten te stoppen. Het is een mooi spel geworden, er is duidelijk nagedacht over de art en de geluiden. Binnen de context van jullie visie is het goed dat jullie hier ook aandacht aan besteed hebben.  Wat mist is de decision-making, ik denk dat jullie toch beter er voor hadden kunnen kiezen om dit er wel in te stoppen ook al was dit lastig met de art. Ik denk dat jullie met de rest van het spel goed genoeg de artstyle hadden kunnen laten zien. Het erin stoppen van keuzes veranderd het van een lineair verhaal naar interactief verhaal.  Ik heb het idee dat het spel crasht voordat het verhaal helemaal afgelopen is.	7,4	Jullie testplan komt een beetje slordig over. Ik denk dat jullie meer vragen hadden kunnen bedenken. Ook zijn de vragen best suggestief over het verhaal, jullie hadden meer moeten focussen op het testen of de speler begrijpt wat er gebeurt, niet waarom.  De data die jullie hebben verzameld had ik graag in een document willen zien. De interview resultaten zijn niet geformatteerd en daardoor slecht leesbaar. Jullie trekken wel goede conclusies uit de data en hebben nagedacht over improvements
23	Studio Entertainment Studio's BV	Kylian	8,0	8,2	The game is both fun and infuriating. Knowing you can walk on about everything that looks walkable is great. First person platforming with somewhat yanky controls, however, is very frustrating and causes many small mistakes to reset the player and having to retrace a lot of their path. The game also crashed once randomly, and has some basic bugs that most 3D, physics-based games have. In general, it looks very polished given the time and a lot of work has been delivered. The game is simple, but pretty fun for a while. The decisions and their changes are clear and defended rather well, though pros and cons tend to be missing for alternative methods. The overall document also has a lot of white space, so the depth of the document is a little lacking. Documentation could have been better, with the prototype doing most of the justice.	7,6	Jullie hebben redelijk concreet gemaakt hoe jullie gaan testen, maar het verband tussen hoe je gaat testen en wat je daar uiteindelijk voor conclusies uit wil trekken is niet altijd duidelijk. De vragen zijn niet allemaal toegesneden op kleinere onderdelen van het spel die specifiek zijn voor jullie. Er zijn duidelijke verbeteringen voorgesteld, het idee om alternatieve routes aan te kaarten door middel van collectables was slim.
24	404NotFound	Fergus	7,3	7,3	2.3 Vision: Matig, de speler wordt blind het spel in gegooid. Als de speler eenmaal rond een zwaar hemellichaam komt is het spel wat interessanter en te besturen. Echter weet de speler niet wat hij moet doen, naast het niet tegen andere dingen aan vliegen. Design decision originality: Leuke originele ideeën. Van tijdversnelling tot complexe systemen in de ruimte. Uitleg decisions: De uitleg van de gekozen decisions is duidelijk. Ook laten ze weg wat (mogelijk wel een leuk aspect is), maar wat niet relevant is voor hun vision. Dit vind ik goed. Implementation: Prima, maar er mogen nog een aantal dingen duidelijker gemaakt worden, zoals besturen in-game, het doel, de schermgrootte waarmee je begint. formatting: redelijk grote lappen tekst, maar wel kopjes met plaatjes. Language: Af en toe een engelse fout.	7,5	2.5 Data: Prima, een beetje weinig vastgelegd buiten de questionnaire. Evaluation: De conclusies zijn vooral beschrijvingen van hoeveel mensen welk antwoord hebben gegeven bij de questionnaire, maar dit wordt later wel gebruikt. Proposed Improvements: Zeer goede improvements. Ik denk dat deze een grote positieve impact zullen hebben op de ervaring en duidelijkheid van het spel. Taal en formatting prima.

Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
25	Nope	Hugo	7,3	7,0	Jullie hebben een hoop interessante opmerkingen over de manier waarop jullie het level hebben ingericht. Dit level-design aspect van jullie game is goed gedocumenteert en is meteen duidelijk als je het spel speelt. Er kan vele tijd gaan zitten in het ontwerpen van een goed level, wat interessante manieren van spelen toelaat en hier hebben jullie over nagedacht. Waar ik minder over te spreken ben is de concrete implementatie van de andere mechanics. Zo is jullie kroonjuweel uit de vision document, het veranderen van vorm, niet iets wat heel veel effect op het spel lijkt te hebben. Of tenminste, niet heel veel effect waar de speler zelf wat mee kan. Ook het idee om te werken met verstening, en dan iemand in een hazard schieten is in theorie een leuk idee nog steeds, maar komt momenteel niet uit de verf omdat de speler heel weinig controle heeft over welke kant de tegenstander naartoe opschiet.	7,8	Jullie hebben besloten om de relatie tussen skill level en enjoyment van het spel met elkaar in verband te brengen. Dat is origineel en een zinnig idee. De onderzoeksvragen die jullie gekozen hebben zijn wel een beetje onspecifiek, jullie hadden meer moeite kunnen stoppen in een betere formulering hiervan. De verwerking van de data is netjes en de conclusie dat meer of minder experience weinig uitmaakt een teken dat jullie het onderzoek goed hebben opgezet. Het enige is dat doordat een hoop van de feedback op jullie concrete vragen positief was. Door teveel vragen te stellen waar een positief antwoord op verwacht kon worden, hebben jullie het moeilijk om uit de onderzoeksvragen verbeteringen te formuleren. Deze bestaan voor een deel uit bug-fix achtige zaken nu, nuttig maar niet ideaal. Wederom, zoals bij het prototype ook, er is veel design gegaan in het level zelf. Dit zie je terug ook in jullie verbeteringen, de overweging over de fontein is interessant.
26	Aandacht	Eva	6,0	7,2	Jullie idee was om een satirisch spel te maken over Trump, dat is wel een beetje gelukt maar ik denk dat jullie veel verder hadden kunnen gaan met de satire. Het spel is vrij simpel en bevat niet veel originele elementen.  Jullie hadden in jullie document dieper in moeten gaan waarom jullie elementen hebben aangepast. Waarom is wat er in het spel zit beter dan het oorspronkelijke idee? De implementatie is goed, zeker gezien de programmeerervaring, Jullie document is duidelijk opgesteld en geschreven.	3,5	Jullie testplan is een beetje kaal. Jullie hebben het over fases maar de condities van de fases zijn niet af. Dit is iets wat je later zou kunnen bepalen, maar dan had ik op zijn minsts willen weten hoe je die gaat bepalen. Ik had ook willen weten wat precies het nut is van deze fases. Hetzelfde geldt voor de vragenlijst. Jullie hebben niet veel vragen en het is niet duidelijk waarom jullie voor deze vragen hebben gekozen.  De onderzoeksvragen zijn wel goed gekozen maar ik had graag gezien dat jullie wat meer tijd besteed hadden aan het maken van een mooi document.
27	Unified	Kylian	7,2	7,1	Note: build 0.1 was tested. Build 0.2 wasn't working properly (launch did not work). Shooting did work on the first version, sort of, but its implementation didn't influence the grading. The feedback is alright and the player is generally aware of what is happening. That said, there are a ton of features of which the introduction isn't very clear, and the core gameplay suffers from it somewhat as it isn't obvious how much they add. For example, the presence of health isn't very clear when you could've gone all-out on whacky physics instead. The game is very original, but it doesn't come to the surface that well due to the feature creep present within your game. Had you focused solely on the physics aspect, the game would be more polished and come to justice much more strongly. It would also resonate much better with your target audience and your vision statement. The resulting prototype is rather crude. It works, but it isn't very clear without developer instructions. Most desired features are implemented. In general, the gameplay feels very laden with small things and disjunct from the actual vision statement. Effort can be seen, but somewhere along the road you got side-tracked and lost focus on the essence of your game and selling this essence.	7,6	Prima voorbereiding, jullie hebben onderzoeksvragen die aansluiten bij jullie spel. De methode om flow state na te vragen voelt een beetje onhandig. Een vraag als "is de flow state bereikt" is niet bijzonder effectief voor het meten. In relatie daartoe, de reflectie op de playtests was ook netjes, maar soms verkrijken jullie je op de elephant in the room. Blijkbaar hebben een aantal mensen slechte controls genoemd als reden dat ze niet in de flow state kwamen. In plaats van dan rigide vast te houden aan de eerder gebruikte methodologie om flow uit te leggen adhv perceived skill en difficulty, had je hier flexibeler kunnen zijn. slechte controls leiden tot een gebrek aan flow, maar niet alleen omdat het lastiger wordt erdoor! Bij de improvements zie ik een hoop zaken over beter uitleggen, wat enigszins sumiere verbeteringen zijn. Waarom hebben jullie bij maar 6 mensen de questionnaire afgenomen? Deze had je toch ook naast de interviews kunnen doen?



Team nr	Team naam	TA	Group grade p2 (total)	Grade 2.1&2.3	Feedback 2.3 design & prototype	Grade 2.4&2.5	Feedback 2.4&2.5 playtest & evaluation
28	Super Sexy Action Team	Fergus	7,2	6,9	<p>Realization of the vision: Het voelde voor mij niet echt als een puzzel, maar gewoon een spel waarbij de uitdaging voort komt uit de moeilijke besturing. (eerst moest ik bij elke stap denken welke knop welke kleur bestuurd) en een redelijk makkelijk uitzient level brengt frustratie naar boven. Ik denk dat later in het spel er ook echt puzzel elementen naar boven zullen komen, maar deze had ik graag in het prototype gezien. Design decision originality: De grootste challenge komt uit het voortbewegen met drie armen, wat een straightforward concept is, maar niet iets dat ik aan een ander spel kan verbinden. De challenges daar naast is dat je op bepaalde plekken moet komen en bewegende dingen moet ontwijken, wat niet bijzonder is. Explanation: De decisions zijn basaal uitgelegd, maar ook straightforward. De power-ups had ik willen zien wat voor power-ups zodat ik kan inschatten. Implementation: De grootste uitdaging in het spel is geïmplementeerd en lijkt goed te werken. Het magnetische veld is onduidelijk qua range en sterkte. De helft van de designdecisions zijn niet geïmplementeerd. Formatting: Goede onderverdeling van kopjes, en er is redelijk rekening gehouden met welke decisions als eerst genoemd moeten worden. Teksten zijn basaal en plaatjes afwezig. Language: Prima, weinig fouten.</p>	7,8	<p>Gathered Data: 8 playtests, weinig tabellen of grafieken. Wel duidelijke resultaten. Evaluation: Houdt goed rekening met of een resultaat wel valide is, en wat de oorzaak van sommige resultaten kan zijn. (goed vb: controls moeilijker dan level design). Proposed improvements: De verbeteringen zijn redelijk basic. De moeilijkheidsgraad langzamer verhogen zegt hoe het dit doet, maar zegt bijvoorbeeld niet dat er mogelijk nog wat extra control-oefening moet komen. Control improvements zijn wel straightforward. Ze verkennen geen opties naast het stoplicht idee helaas, want RGB had bijvoorbeeld ook gekund. Checkpoints en timer zijn simpele improvements. Het gameplay gedeelte van level design zou met "moeilijkheidsgraad aanpassen" redelijk opgelost moeten worden, en het visuele aspect lijkt me een prima idee.</p>