

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

**JA / NEE**

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- .. *lozen, mikken, en schieten*
- .. *vermenigbare vijanden*
- .. *wave systeem*
- .. *health*
- ..
- ..

Welke verbeteringen zou de developer volgens jou nog moeten en kunnen maken. Wat heeft volgens jou de hoogste prioriteit. (Geef een concrete verbeterpunten waar de developer iets mee kan gaan doen in de laatste weken)

Punt 1 (Must):

*Duidelijke telegraphing*

Punt 2 (Must):

*Beter art*

Punt 3 (Should):

*zichtbare bullets*

Punt 4 (Could):

*Economie*

Punt 5 (Would):

*Een pause menu*

## Student Beoordeling Towerdefense

Laat 3 andere developers een beoordelingsformulier voor je invullen. Scan de formulieren dubbelzijdig in en zet ze in een mapje (/eindpresentatie) op de repo van je project.

Titel van de game: Color TD  
Developer Naam: Nora  
Beoordelaar Naam: Samuel

Welk cijfer (1-5) geef je het idee van de game?

1 / 2 / 3 / ④ / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

het is een origineel idee

Welk cijfer (1-5) geef je de afwerking van de game?

1 / 2 / ③ / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

alles wat er moet zijn is er

Welk cijfer (1-5) geef je mechanics / fun van de game?

1 / ② / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Het is moeilijk om leuk te vinden  
als ik niet weet wat er gebeurt

Welk cijfer (1-5) geef je de presentatie van de game?

1 / ② / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

had beter gekund, maar is goed genoeg

Vul ook de achterkant in!

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

**JA / NEE**

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- .. win screen
- .. levens systeem
- .. verhitig bare enemies
- .. wave systeem
- ..
- ..

Welke verbeteringen zou de developer volgens jou nog moeten en kunnen maken. Wat heeft volgens jou de hoogste prioriteit. (Geef een concrete verbeterpunten waar de developer iets mee kan gaan doen in de laatste weken)

Punt 1 (Must):

bullet g

Punt 2 (Must):

Geld systeem

Punt 3 (Should):

Gras sprites aanpassen

Punt 4 (Could):

beter UI

Punt 5 (Would):

towers die naar de enemies kijken

## Student Beoordeling Towerdefense

Laat 3 andere developers een beoordelingsformulier voor je invullen. Scan de formulieren dubbelzijdig in en zet ze in een mapje (/eindpresentatie) op de repo van je project.

Titel van de game: Color TD  
Developer Naam: Alva  
Beoordelaar Naam: Erwin

Welk cijfer (1-5) geef je het idee van de game? 1 / 2 / 3 / 4 / 5 +

Geef aan waarom dit cijfer: Idee van de kleuren Super heel creatief jammer dat het nog niet gelukt is

Welk cijfer (1-5) geef je de afwerking van de game? 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer: er mist nog wel veel animatie van de torens, ni afwerking

Welk cijfer (1-5) geef je mechanics / fun van de game? 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer: fun factor is afhankelijk van kleur mechanic heeft veel potentie

Welk cijfer (1-5) geef je de presentatie van de game? 1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer: goed uitgelegd en onderbouwd lekker enthousiast!

Vul ook de achterkant in!

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

JA / NEE

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- .. torens plaatsen
- .. enemies volgen pad
- .. enemies maken speler dood
- .. torens schieten (-)
- .. wave system
- ..

Welke verbeteringen zou de developer volgens jou nog moeten en kunnen maken. Wat heeft volgens jou de hoogste prioriteit. (Geef een concrete verbeterpunten waar de developer iets mee kan gaan doen in de laatste weken)

Punt 1 (Must):

color mechanic implementeren.

Punt 2 (Must):

Animations van torens

Punt 3 (Should):

UI vervangen : font of icon)  
net als titel

Punt 4 (Could):

Schors toevoegen

Punt 5 (Would):

titel en game over Schermen.



## Student Beoordeling Towerdefense

Laat 3 andere developers een beoordelingsformulier voor je invullen. Scan de formulieren dubbelzijdig in en zet ze in een mapje (/eindpresentatie) op de repo van je project.

Titel van de game: Color Tower defense  
Developer Naam: Nora  
Beoordelaar Naam: Anthony

Welk cijfer (1-5) geef je het idee van de game?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Het is een leuk concept

Welk cijfer (1-5) geef je de afwerking van de game?

1 / ~~2~~ / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Het is een werkende game

Welk cijfer (1-5) geef je mechanics / fun van de game?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Het heeft voldoende mechanics, maar het is niet vermakend

Welk cijfer (1-5) geef je de presentatie van de game?

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Ming a

Vul ook de achterkant in!