360 evaluatie

**George Digby:**

George ging zorgen voor het water wat onderaan de trap ligt. Als eer kreeg ik een shader, maar dat werkte niet helemaal, daarna kreeg ik een particle system wat wel beter werkte. Het duurde wel even voordat ik de particle system kreeg, maar het werkte in ieder geval wel. George had een aantal absentie uren, waardoor er stress en onenigheid bij de artists ontstond.

**Bas Brands:**

Bas heeft dit project vooral textures gemaakt. Hij is heel erg hard bezig geweest. Hij was af en toe wel absent, maar als hij dan terug was, had hij alles af wat hij moest plus wat extra.

**Keelan Maclear:**

Keelan heeft de model van Solid Snake en van de kamer gemaakt. Keelan was altijd aanwezig, en werkte hard om de model goed te krijgen. Hij heeft ook zijn best gedaan om een werkende rig te krijgen, omdat George dat niet gelukt was.

**Jacco Schipper:**

Jacco die werkte heel snel. Ik was samen met Jacco de UI gaan doen, en hij has alles zo af, en als ik iets aan hem vroeg om te veranderen, deed hij dat gelijk. Jacco heeft alleen wel de gewoonte om geen initiatief te nemen, en iets anders te doen als hij klaar is.

**Brian Boersen:**

De samenwerking tussen Brian en mij ging dit keer een stuk beter. Ik ben minder op zijn scripts gaan letten, en heb hem zijn gang laten gaan. Ook hebben we minder grote problemen gehad qua de Github van Brian.

**Joram Uterwijk:**