

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: tower defense
Developer Naam: Yat
Beoordelaar Naam: Felix Huiskamp

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Erg leuk idee en setting is leuk

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Erg goed afgerond ziet er uit als een finished product

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

Leuke map en locaties van turrets

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

goed enduidelijk is uitgelegd
kan wel misschien
tutorial in game doen.

Vul ook de achterkant in!

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

☒ JA / ☐ NEE

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- torens plaatsen
- enemies wave
- turrets upgraden
- punten systeem
- main menu

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):

Ui geld systeem debuggen

Punt 2 (Must):

Punt 3 (Should):

Punt 4 (Could):

Punt 5 (Would):

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: Towerdefense
Developer Naam: xati
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 werkt

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

Geef aan waarom dit cijfer:

het Ziet er goed uit

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

Geef aan waarom dit cijfer:

het is leuk om te spelen

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

Geef aan waarom dit cijfer:

het Ziet er goed uit

Vul ook de achterkant in!

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

JA / NEE

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- .. wave system
- .. Verschillende torens
- .. Geld
- .. andere cursor
- ..
- ..

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):

snellere enemies,
het duurt nog al lang

Punt 2 (Must):

ending screen

Punt 3 (Should):

~~meer money~~
geld implementen

Punt 4 (Could):

de water texture

Punt 5 (Would):

duidelijker aangeven waar torens kunnen geplaatst worden

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:

tower daf

Developer Naam:

yati

Beoordelaar Naam:

jelle

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

moet kon gegeven

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

moet nog meer is af

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

veel keus

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

1 / 2 / 3 / 4 / 5

Geef aan waarom dit cijfer:

goede afwerking

Vul ook de achterkant in!

Zitten er minimaal 3 mechanics in de game?

JA / NEE

Welke mechanics zijn er te onderscheiden?

- enemies spawn/deed
- wave sys
- torens
- ..
- ..
- ..

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):

wandel snelheid aanpassen

Punt 2 (Must):

geld

Punt 3 (Should):

Punt 4 (Could):

Punt 5 (Would):