*Please give the designer* ***critical*** *and* ***constructive*** *feedback. Describe your remarks as clearly as you can, so he/she can use your feedback in order to improve the game. Try to be as specific as possible, rather than saying something is not working, explain why you think it isn’t and what could be done to improve it. Do not forget to mention which aspects you think are already working and what you like about them!*

Rate the following aspects on a scale from 1 to 5:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| LUCK/RANDOM |  |  |  | x |  | SKILL |
| UNCLEAR |  |  | x |  |  | CLEAR |
| BORING |  |  | x |  |  | FUN |
| TOO EASY/HARD |  | x |  |  |  | BALANCED |

Analyse the **mechanics**. Are they fun? How much gameplay range do they provide as they are currently implemented? Will they stay fun throughout the game or will it get stale quickly? Can you expand a lot on them, generate lots of gameplay content? What would you change if you had to?

Stealth radius is vrij onvergevend. Ik ga in stealth terwijl enemies nog buiten scherm zijn en toch zien ze mij. Is er dan een reden waarom ik niet gewoon bij het begin van het spel in stealth ga tot ik een vijand overneem? Ondervindt de speler een nadeel van in stealth te blijven?

Is er nu een reden om een andere vijand over te nemen? Ik kan heel het level doorgaan met dezelfde enemy? Het is spijtig dat de main mechanic, het overnemen van de enemies niet zo vaak gebruikt moet worden.

Deuren openen (en sluiten) lijkt me momenteel niet nuttig, je doet ze open en vergeet dat ze bestaan; kan dit niet deel van de stealth mechanic worden?

Analyse the **player feedback**, the feedback the game gives to the player. Can it be improved? Are certain aspects of the game still unclear to you after playing it?

Player feedback kan een stuk beter. Ik denk dat het al veel zou helpen als niet alles hetzelfde witte kleur is, en dat je duidelijk onderscheid ziet tussen vloeren, muren, enemies, … Verder zou het ook helpen als het duidelisjk is als je iets raakt of zelf geraakt wordt.

Analyse the **player learning curve**? Did you understand how to play the game? Was there a clear build up or were too many mechanics introduced at the same time? Were you in “the flow” or were you bored, anxious, demotivated, …? What would you change if you had to?

Er is weinig opbouw van de mechanics je wordt meteen in een sandbox omgegeven gesmeten als je de eerste deuren buiten bent. Probeer deze mechanics meer stapsgewijs te tonen aan de speler vooralleer je een volledig leger op hem of haar afstuurt.

Answer any specific questions provided by the game’s designer.

Fill in any specific questions you might have here