Naam: Redmer

1. Wat vind je goed of mooi aan de omgeving
2. Het lijkt wel typisch op een office style omgeving. Maar er kunnen misschien in een latere build nog wat specifiekere kenmerken in. Als dat belangrijk is voor het verhaal tenminste
3. Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving
4. Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant
5. Zo’n type puzzel game lijkt mij het dichtst in de buurt te komen van een doelgroep van 12-16.
6. Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?
7. Het is zeker genoeg. Ik weet niet of het teveel is. Ik kwam op rond de helft van de healthbar.
8. Vind je de (korte) storyline bij de game passen?
9. Het past er wel bij maar het is wel wat kort. Misschien is net wat meer storyline beter.
10. Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?
11. Zou je deze game aan andere mensen aanraden?
12. Het voelt nog wat als een demo van een game en nog niet een volledige game. Om die reden zou ik de game nog niet perse aanraden. Maar het heeft potentie.
13. Wat vind je van de enemies?
14. Qua gameplay is het helemaal best. Zou mooi zijn als ze nog models zouden hebben die op echte enemies lijken.
15. Wat zou je aanpassen aan de controls?
16. Het roteren wat minder snel en misschien nog een optie om omhoog of omlaag te roteren
17. Welke games zou je hiermee vergelijken?
18. De typische 2D puzzel games waarbij je meerdere objectives uitvoert zonder gepakt te worden.
19. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?

Naam: Pieter Huijsmans

1. Wat vind je goed of mooi aan de omgeving

De stijl is wat onduidelijk want er zitten low poly models inmaar de ondergrond was crisp and clean.

1. Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving
2. Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant

Jongere leeftijden

1. Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?

Teveel, kon veel fouten maken tijdens het collect money gedeelte

1. Vind je de (korte) storyline bij de game passen?

Prima, straight tot he point.

1. Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?
2. Zou je deze game aan andere mensen aanraden?

Voor nu niet, mocht er meer in-depth gameplay dan misschien wel

1. Wat vind je van de enemies?

Onduidelijk wat ze precies waren als model dan. Wel zag ik meteen dat ze vijandelijk waren

1. Wat zou je aanpassen aan de controls?

Strafe mogelijkheden zou wel toepasselijk zijn hiervoor. Misschien kijken naar point en click.

1. Welke games zou je hiermee vergelijken?

Ouwe flash games tijden van Newgrounds.com, met name van stealth games

1. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?

Het bobberende effect als je loopt was irritant. Het aanvallen, kon niet achteruit aanvallen en wat feedback over waar je kon aanvallen was wel handig geweest.

Naam: serkan

1. Wat vind je goed of mooi aan de omgeving

Ik vind je gebruik van de textures en props goed omdat het met elkaar in combinatie je het gevoel geeft dat je daadwerkelijk in een kantoor.

1. Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving

Het is een beetje onduidelijk in het begin omdat je voor het eerst speelt. Als je een hint geeft dat het wachtwoord ergens in het level is, wordt het waarschijnlijk makkelijker om door het spel te komen.

1. Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant

12 misschien, omdat je een beetje cartoony style textures hebt en de character ziet eruit alsof het van een tekenfilm is.

1. Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?

Een healthbar is wel beter dan cijfers omdat je dan echt het gevoel krijgt dat je iets kwijt raakt.

1. Vind je de (korte) storyline bij de game passen?

Ik vind het wel grappig en de gameplay past erbij.

1. Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?
2. Zou je deze game aan andere mensen aanraden?

Als het wat verder uitgewerkt wordt en je meer elementen erin zet bij de story en characters dan wel omdat het best een grappig concept is.

1. Wat vind je van de enemies?

Ik vind ze wel passen in het spel, omdat je op kantoor ook andere mensen tegenkomt dan alleen je collega’s. het is vooral grappig dat je niet weg mag van de bewakers.

1. Wat zou je aanpassen aan de controls?

De camera beweging, het is beter als je met je muis kan richten in plaats van je kamera.

1. Welke games zou je hiermee vergelijken?

Pac man.

1. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?

Dat de characters een animatie hebben, en dat zie je niet bij veel spellen die in een paar weken zijn gemaakt.

Naam: Wessel van der Honing

1. Wat vind je goed of mooi aan de omgeving

Ik vond de top-down 3D er wel mooi uitzien alleen moeten de security mannen nog een model hebben

1. Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving

Het was een beetje onduidelijk wat je precies moest doen en wat de controls waren

1. Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant

10-16

1. Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?

Was moeilijk te zien hoeveel damage de security precies deed

1. Vind je de (korte) storyline bij de game passen?

Ja maar ik snapte niet echt wat de backstory precies was kan wel een beetje uitgebreider

1. Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?
2. Zou je deze game aan andere mensen aanraden?

Op dit moment niet maar zie we de potential als er een beter backstory is en het wat duidelijker was wat de bedoeling was en als er een tutorial was

1. Wat vind je van de enemies?

Moeten een texture hebben en de misschien kunnen ze een simpele AI hebben zodat ze een rondje lopen ofzo

1. Wat zou je aanpassen aan de controls?

Ik zou de camera laten stil staan en de speler laten kijken waar de muis is

1. Welke games zou je hiermee vergelijken?

Job simulator

1. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?

Ik ging door een muur heen bij de computor hokjes

Naam: wouter

1. Wat vind je goed of mooi aan de omgeving  
   kleur gebruik
2. Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving

Ik ben zelf geen grote fan van low poly met gelimiteerd gebruik van textures

1. Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant

Pegi 6

1. Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?

Prima

1. Vind je de (korte) storyline bij de game passen?

Jawel alleen ik had door het verhaal verwacht dat je al meteen aangevallen zouden worden

1. Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?

Het zet het soort game op en geeft je gevoel van nootzaak/snelheid

1. Zou je deze game aan andere mensen aanraden?

Met wat meer polish en uitbreiding wel

1. Wat vind je van de enemies?

Mogen wel wat meer detail want zevallen uit toon met de speler

1. Wat zou je aanpassen aan de controls?

De camera beweegt soms heel vreemd. Dat het wat heen en weer bobbelt. Verder zou ik de player controls onafhankelijk maken van de camera

1. Welke games zou je hiermee vergelijken?

Breda student game

1. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?

Onduidelijk password door

Geef aan dat de andere duren opslot zitten om duidelijk te maken door welke deur je heen moet.   
maak iets van een atteck animatie ofzo want is nu onduidelijk of ik aanval en zo ja hoever deze aanval berijkt.