|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | דברים לשיפור | דברים לשימור |
| 1 | בשלב הראשון להוסיף כיתוב על הפחים עצמם איזה סוג אובייקט שמים בפח | ההסבר טוב ומעמיק בtourials |
| 2 | בשרשרת ההודעות לצבוע Orange בכתום וכו' (בעייתי לשנות כי אין את כל הצבעים בunity) | הרעיון של המשחק יפה |
| 3 | המוזיקה לא כל כך נעימה ורוצים להשתיק אותה ישר | הגרפיקה בשלב של המים מאוד יפה ומושכת לעין |
| 4 | במסך מלא הכיתוב לא בצדדים (ה Coins, minimap ועוד.)  הכפתור H תקוע באמצע המסך וצריך להזיז אותו. (אפשר לשנות אבל זה לוקח זמן – בדיקה אל מול ה itch) | כיף לצבור מטבעות בשביל הרכישה של השדרוגים |
| 5 | השלבים מגוונים והמשחק לא משעמם מדי |
| 6 | ב tutorial בשלב הראשון אי אפשר ללחוץ על אנטר ולצאת מהשלב. | המסר של המשחק מאוד חשוב |
| 7 | לשנות את מה שמוצג על המסך כאשר נוגעים בטעות בשריפה בשלב השלישי | קל לתפעול |
| 8 | לשנות את Press H ל: Press H for Help | מומלץ לילדים |
| 9 | כשמסיימים את השלב השני עדיף לעבור ישר למסך הבית (הוספנו בכל השלבים סאונד ומעבר למסך של GOOD JOB! כאשר סיימנו את השלב) |  |
| 10 | לשנות את Lost game אל game over ועוד טקסטים שהדקדוק שלהם מוזר |  |

שיחקו במשחק: תום מנדל, נוי מנדל.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | דברים לשיפור | דברים לשימור |
| 1 | Tutorial של השלב הראשון ארוך מדי | השלב השלישי הכי מהנה לדעתי כי היה בו הכי הרבה מרחב והרבה אפשרויות – מילוי מים וטיימר של השריפות. כמו כן אפשר למות מהשריפה אם נוגעים בה |
| 2 | השלב השני מכיל גרפיקה בסיסית כמו בשלב הראשון והשלישי, אבל ברגע שעוברים לים יש מעבר חד למים צלולים והחדות של המשחק משתנה | אהבתי את הילד שצריך לרדוף אחריו, לדבר איתו ולהסביר לו שצריך לשמור על הסביבה |
| 3 | השלב הראשון תחום בחומה לא צבועה, ואין יותר מדי אובייקטים נוספים, למשל: פרחים! | הפיכת המשחק למבט ראשון מאוד מציאותית ומעודדת מעורבות של השחקן בשמירה על הסביבה |
| 4 | אין כיתוב על הפחים, דבר שמצריך את השחקן ללחוץ על כפתור H, וזה גם מאריך את השלב ורמת התסכול במשחק | השיחה עם הדייג שבסירה (ג'יימס) בשלב השני מעודדת את השחקן להתקדם לשלב השלישי |
| 5 | להוסיף עוד שלבים למשל שלב של בית בו צריך לטפל בניקיונות וסידורים, לסגור ברזים פתוחים, לטפל בגינה ועוד.  שלב של סופר שמעודד את השחקן להשתמש בשקיות מקרטון או רב פעמיות, בשונה משקיות ניילון. (לא בעיה לשנות, אבל זה דורש המון זמן של כתיבת קוד + עיצוב) | חנות השדרוגים מושכת תשומת לב ומעודדת לסיים את השלבים שוב ושוב. |

שיחקה: חן זוסמן