**Feedback**

**จุดที่สนุกของเกม**

* ต้องกินเพื่อให้โตขึ้นและมีการหลบหลีกอุปสรรคในขณะเดียวกันทำให้เกมมีความน่าสนใจ

**จุดอ่อน**

* มีคู่แข่งที่เป็นแนวเกมคล้าย ๆ กันที่มีฐานผู้เล่นค่อนข้างเยอะอย่างเกม “Hungry Shark” หรือ “Feeding Frenzy”
* เนื่องจากเกมแนวเดียวกันที่เคยมีมาไม่ค่อยมีคนเล่นแล้วในปัจจุบัน เพราะเป็นเกมที่เกิดและเป็นที่นิยมในช่วงหลายปีก่อน จึงอาจหาผู้เล่นยาก
* เป็นเกมที่ดูน่าเบื่อเนื่องจากผู้เล่นสามารถปล่อยไว้เรื่อย ๆ และทำเพียงแค่หลบหลีกอุปสรรค ไม่ค่อยมีความท้าทาย

**จุดแข็ง**

* มีบัฟ ดูแปลกใหม่สำหรับเกมลักษณะนี้ จึงทำให้ดูน่าสนใจ

**จุดที่อยากเพิ่มเพื่อให้เกมดูน่าเล่นมากขึ้น**

* ค่าความอิ่มที่จะลดลงเรื่อย ๆ เพื่อเพิ่มความท้าทาย
* ความสว่างที่ถ้าหากตัวละครอยู่ส่วนล่างของจอ (ส่วนที่ลึกของ map) ก็จะค่อนข้างมืด ในขณะที่ส่วนบนจะค่อนข้างสว่างคล้ายกับวิสัยทัศน์เมื่ออยู่ในน้ำที่ยิ่งลึกแสงจะส่องลงไปถึงได้น้อย
* ปุ่มแปลงร่างหรือเลือกใช้บูสเตอร์ในกรณีที่ตัวละครสามารถพัฒนาไปยังสเตจถัดไปที่จะตัวใหญ่ขึ้นหรือเก็บบูสเตอร์มาได้ ผู้เล่นจะสามารถเลือกได้ว่าจะกดใช้เมื่อไร
* การใช้ขนาดของสิ่งมีชีวิตเพื่อหลอกตาผู้เล่น เช่น สิ่งมีชีวิตที่เราไม่สามารถกินได้ (อุปสรรค) อาจมีขนาดตัวที่เล็กกว่า เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสับสนและดูยากขึ้น
* ระบบเงินและร้านค้า (คล้าย ๆ Hungry Shark) ผู้เล่นจะสามารถซื้อ item เพื่อช่วยให้การเล่นเกมง่ายขึ้นหรือซื้อของแต่งตัวละครได้
* แบ่ง background เป็น layer เช่น เมื่อกินสิ่งมีชีวิตที่กินได้ใน layer นี้จนหมด ก็จะสามารถย้ายไปกินที่อีก layer หนึ่งได้
* มีสกิล เช่น เมื่อมีการพัฒนาไปยังสเตจถัดไป หรือการเปลี่ยนตัวละคร จะมีสกิลที่เปลี่ยนไป เช่น อาจมี radar ตรวจจับสิ่งมีชีวิตรอบ ๆ, สกิลที่สามารถได้กลิ่นเลือด, vibration หาตำแหน่งสิ่งมีชีวิต
* ใช้ mouse เพื่อควบคุมตัวละครอาจจะเล่นได้ง่ายขึ้น
* หาจุด peak ของเกม เช่น bonus time