משימות ומסקנות לפיל הורוד

* לפני השלב הראשון צריך הסבר ויזואלי ברור וגדול להוספה והחסרה של בלונים
* הפיל מתנדנד כשהוא נח על אי
* הטיפ הספציפי למסך צריך להיות גדול יותר מהגט רדי, לחשוב על תיאורים פיקנטיים יותר
* אנשים אוהבים סאונד אפקטס מצחיקים
* צריך לחלק את המהירויות ב10 ולעגל, שיראה הגיוני
* צריך להוסיף נקודה עשרונית לזמן עגול (11.0)
* מעל האייקונים בחלון סיום מסך צריך להסביר בכתב קטן מה הם מייצגים, מעל הפרטזל המוזהבים אולי "אוברול רנקינג". ואם אין שיא לרשום את התוצאה הכי טובה אי פעם.
* במסך שלבים צריך לשים מעל לכל מספר שלב אייקון של הדבר החדש שמתווסף בו, או לתת שמות מסקרנים למסכים, או גם וגם. חוץ מזה לרשום תיאור קטן מעל לאייקונים.
* בנוסף אפשר להכניס שינויים גרפיים מינוריים לכל שלב, כמו צבעי הבלונים (להוסיף את סוגי האיים בהדרגה, ציפורים/דגים בצבעים שונים, להוסיף את העננים בשלבים שונים
* לעשות פרצוף זועם מצחיק לטורנדו
* מהירות השחרור של הבלונים יכולה להיות רנדומלית
* לחשוב על משהו שקורה לפני שמופיע המסך של הטיים אאוט, שלא יופיע מיידית
* טווח מהירות רנדומלית גדול יותר לציפורים.
* להבין למה הטורנדו מיטר רועד כשעוצרים
* לנסות לעשות שהבלונים מתנפחים כשמוסיפים אותם
* קומבו: אכילה של יותר מפרטזל מהירות אחד כשהקודם עדיין משפיע (יכול לעבוד גם עם ענן)
* אולי שווה לנסות שוב להבין איך מוסיפים ברקים ורעמים
* במסך הפסד לרשום משהו כמו you passed X% of the way! Don’t give up!
* כשלוקחים פרטזל גדול להראות חיווי כשלהו בטורנדו מיטר, נניח שיהבהב בירוק
* איים שחוסמים דגים יכולים להופיע רק מגובה מסויים
* להראות תמונת רקע יותר מעניינת (בחושך עם ציפור ודג נניח)
* במסך הוראות לעשות את הכתב יותר ברור וגדול
* לעשות שהפיל מאחורי הים
* לעשות שציפורים משנות כיוון כשנתקעים בהן
* איסטר אגז
* להבהיר את עניין העננים, גם באמצעים גרפיים, גם בטיפ, וגם בפונקציונאליות
* לחשוב אם אפשר להבהיר את הטורנדו טיימר
* לדחוף לשימוש מובייל בלנדסקייפ ולהבהיר בפורטרייט שהמסך נגמר
* רוח?
* שלב ראשון יותר קל
* להוסיף עוד שני שלבים (יכול להיות קודם רק ציפורים, אז רק דגים, ואז לשלב)
* אולי להעלות velocity של הכל בקצת עם כל שלב (להתחיל איטי יותר מהמצב הנוכחי)
* פיצ'רים קטנים על גבול האיסטר אגז שמופיעים רנדומלית וספורדית
* טבלת שיאים בק אנד
* Achievements, rewards, trophies
* לאזן בין רמת הקושי בדסקטופ ומובייל