**1 Số review và góp ý cải thiện RR:**

1. **Nhiều định dạng hình ảnh khó hiểu, bố cục UI, nhiều thứ phải nhìn cùng lúc, building và button rất nhiều**

* **Không biết phải nhìn vào đâu, có nhìn cũng không hiểu vì hình ảnh game không mang tính global, user sẽ không biết là gì**
* **Focus vào những cái User cần ngay thời điểm ban đầu đó**
* **Những cái chưa cần thì ẩn đi, hoặc làm sao đó cho User mất focus (Có màn che lại, dạng công trình đang thi công)**

1. **User mới chơi cần thông tin gì, điều gì khiến họ quay lại vào ngày mai: Order là 1 cái mặc định thời điểm đó user luôn làm theo, nhưng họ sẽ không hiểu làm theo như vậy cuối cùng vì điều gì?**

* **Khi có questbook họ sẽ bắt đầu chú ý vào quest hơn vì bảng Order quá nhỏ hay bị bỏ quên**
* **Tạo động lực mạnh mẽ hơn cho User, mỗi thao tác trồng cây, đặt chậu, sản xuất…..đều phải hiểu mình làm vậy vì điều gì?**
* **Xây dựng hệ thống mission dẫn dắt build 1 khu vườn, 1 hình thức mô tả kĩ hơn tutorial 1 lần nữa**

1. **Balancing làm sao để User có thể thiếu 1 chút vàng để tạo cảm giác “cần mua”**

* **Xem xét**

1. **Phần Tut đã cải thiện dễ hiểu, dễ chơi, tuy nhiên 1 số chỗ vẫn còn để vùng tối không cần thiết, chưa đồng nhất: Khi bỏ item vào máy sản xuất**

* **Bỏ hoàn toàn vùng tối**
* **Các pop up cần để BG tối vừa phải và đồng nhất với nhau (lúc tối ít, tối nhiều, lúc sáng hẳn)**

1. **Hệ thống questbook: suggest bỏ thời gian cooldown, show tích lũy quest**

* **Nếu đã làm thêm mission thì phần này không cần chỉnh sửa**

1. **Hệ thống achievement: Rất phong phú, kute nhưng để kiếm ra được thông tin yêu cầu thực hiện lại rất khó: Do vùng touch nhỏ (ngay icon), tooltip khó nhìn, thao tác nhấn giữ lúc đầu người chơi không biết (họ sẽ touch xung quanh)**

* **Thay đổi toàn bộ tooltip theo dạng nhấn giữ ở đâu sẽ show ra ngay cạnh đó**
* **Không cần nhấn giữ để hiện thông tin hướng dẫn, chỉ cần touch vào là được**
* **Phải đến ngày thứ 2, User mới phát hiện ra hệ thống thành tựu này**
* **Điều chỉnh thành tựu tiên hoa hồng, target 1 vừa đủ để User vừa chơi xong Tut 1 lúc sau là có thể hoàn thành, thấy ngay tính năng này**

1. **Kho**

* **User mới sẽ không biết game chia ra nhiều loại kho, kho đầy cũng không có dấu hiệu cảnh báo**
* **Item vào kho nào sẽ hiển thị icon kho tương ứng**
* **Thêm hình ảnh cảnh báo khi gần đầy**
* **Cách kiếm VLNC cũng quá mông lung (may mắn rớt…), họ sẽ không hình dung con đường đi lâu dài**
* **Sửa lại info tooltip**

1. **Thêm Tut sử dụng tính năng kết bạn**

**1 hình thức kiếm tim miễn phí cần được truyền đạt cho User, game này không chỉ dành cho User nạp tiền**

**Có thể bật Tut này khi User đã sử dụng hết vợt Free**