-) Надо ещё раз проверить, меняется ли масса в Rigidbody при загрузке/выгрузке грузов, а также правильно ли меняется Hold.Available.

-) С полями проблема - нужно подумать что сделать... Дело в том, что находясь у самого края поля радар будет считать, что оно очень далеко, определяя его трансформ... (Есть временный вариант - пока не париться с полями: счиаем, что радар не видит поля)

!!!!) Надо проверить: может быть Protection-обработчик вовсе не нужен: ведь коллизию с ним могли бы обрабатывать все объекты ВАЖНО!!! Заметил, что спутник врезался в поле, а взрыва не было (может эффект взрыва у спутника отсутствовал?)

-) Нужно выключать сообщения после ремонта, а также сообщения от повреждений должны быть лимитированными по времени (3-5 сек)

-) Небольшой, но неприятный баг: когда корабль садится слегка мимо посадочной площадки станции, искры летят, а индикаторы не повреждаются (и получается, что двигатель при первом столкновении повредился, а взлететь уже нельзя, но и игра закончится тоже не может - все индикаторы ненулевые). Видимо, это происходит из-за того, что корабль не выходит из коллайдера станции, и поэтому повреждение только одно. Нужно, видимо, зацикливать повреждения от коллайдера станции, как для опасных зон. Или придумать что-то ещё...

-) У астероидов должны быть тоже префабы взрывов: например, при столкновении с минами они вместо взрыва показывают искры (может иметь два эффекта - на случай соприкосновения и на случай уничтожения?)

-) У Obstacle, Zone, Protection (и если у кого-то ещё где есть много сравнений строковых тегов) лучше сделать как у радара и детектора: просматривать в цикле список анализируемых типов объектов - ведь поиск по int (SubjectType) происходит гораздо быстрее, чем поиск по string

-) У всех объектов, кроме корабя и станций, наверное, можно убрать AudioSource - ведь звуки сообщений нужно воспроизводить через Control из Player.Damage(), а звуки повреждений есть у всех эффектов; здесь возможна потенциальная проблема параллельного звучания - поэтому лучше, чтобы за все воспроизведения звуков отвечал только Control

-) Мины нужно не уничтожать при взрывах, а отключать. Так можно надёжно их считывать при повторной загрузке из PlayerPrefs

-) Сделать ещё раз внимательно полную прверку столкновений со всеми видами объектов

-) Подумать: может правильно будет, если у поля корабля будет свой коллайдер - тогда взрывы будут воспроизводиться в нужном месте. Кроме того, это позволит делать Артёмикины эффекты (у станции Protection тоже без коллайдера - тоже эффекты не получатся, наверное...)

-) Когда закончилось топливо или защита, или повреждён двигатель, нужно посылать соответствующее сообщение на экран (иначе игрок может не понять, в чём причина рестарта уровня)

-) спутники при соприкосновении со щитом мин просто исчезают без взрывов

-) [ВЫЯВЛЕНО]: при столкновении метеорита или спутника с астероидом почему-то точка воспроизведения взрыва образуется немного не в том месте; она получается немного в стороне от астероида, который возле станции (ну и визуально создаётся впечатление, что на это станция так отреагировала). И, кстати, звука при этом быть не должно, а слышен звук от взрыва

-) [СТРАННЫЙ БАГ!!!] Если в меню выключить музыку до отказа, корабль налетает на мины и взрывается (вообще, если вышел в меню, нужно все процессы останавливать)

-) У некликабельных кнопок сервиса нужно выключать тени

-) [ОДНА ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ПРОБЛЕМ!!!] дёргание камеры при слежении за кораблём; также важный момент: область слежения за камерой смещена вверх из-за поворота камеры - нужно это корректировать при определении экранной области

-) Настроить Артёмикин ассет эффектов защитного поля

-) Настроить локализацию через ассет

-) При появлении меню, если в это время восстановлено поле, оно активируется (кнопка подсвечивается) - нужно на момент появления меню поле (и процесс защиты/восстановления) напрочь останавливать, чтобы у игрока не было возможности переждать на паузе и снова врубать поле

-) Нужно посмотреть: кажется реакцию на нажатие кнопки меню подтверждения можно реализовать через Юнитивский SendMessage()

-) Важный момент: нужно всем дожидаться окончания загрузки, поскольку загрузка для андроид происходит не асинхронно, а при выполнении кадров (или же сделать проще - определять асинхронность, и всё загружать в старте, если это не асинхронная загрузка). Хотя можно и попробовать - может так даже красиво будет - цифры и показатели появляются постепенно в течении первых секунд после старта уровня

-) И ещё: загрузки/сохранения нужно сделать корутинами (надо проверить, может у меня так уже и сделано?) - чтобы постоянно не вызывался Update() в процессе игры. Вообще, если в Start() загрузки или сохранения входит вся инициализация, то по идее ни один Update() ни у кого не запустится, пока не пройдёт полная инициализация в Start()

-) нужно настроить слежение за рейтингом: если на уровне не произошло ни одного столкновения, на уровне начисляетсяпремия (только единожды) и рейтинг растёт. Рейтинг зависит от заработанных денег и качества прохождения. Если миссия не выполнена, рейтинг должен понижаться.

-) Добавить частицы, типа того, как делал Артёмик, чтобы видеть направление движения корабля... Пока это лучший способ - так игрок видит, куда движется корабль

-) Нужно учесть, что многие будут играть на планшетах - поэтому некоторые элементы интерфейса не нужно масштабировать во все стороны: например, панели индикаторов нужно масштабировать только по ширине - по высоте они вполне достаточные; тогда обзор будет гораздо лучше на планшете...

-) если двигатель теряет свыше 50% номинальной мощности, нужно включать тряску

-) [ВЫЯВЛЕН СЕРЬЁЗНЫЙ БАГ!!!] Когда станция расположена в опасной зоне, то она работает нормально, с куполом, НО... 1) корабль всё равно не защищается - индикаторы уходят; 2) продолжается тряска двигателя - нужно проблемные моменты приостанавливать, пока корабль не просто уже на станции, а попал внутрь защитного поля; 3) не выключился джойстик...

-) Стоит подумать: может быть если у игрока есть хоть чуть-чуть денег, разрешать на эту сумму заправляться или ремонтироваться?

-) Неплохо бы разобраться: почему-то у грузов групповым способом не меняется точноть определения коллизий из GameControl

-) Слайдеры звука в меню нужно немного изменить - сделать как в Виндовс: звук появляется только при отпускании слайдера. Поэтому воспроизведение нужно убрать из нажатия, а добавить воспроизведение на EventTrigger

-) Перед проигрыванием звуков нужно проверять громкость: если нулевая, то звуки вообще не воспроизводить - это значительно снизит нагрузку на процессор