1. 카메라와 코스터의 축 이동이 비연속적

* 개선필요

1. 난이도 조절

* 레벨은 기획은 기존에 존재하는 완성된 코스터 리소스를 재활용하여 초기속도, 적 등장 빈도수 등을 조절하여 다양화할 예정임
* 초기속도, 적에게 피격시 플레이어 기체가 입게 되는 데미지, 적의 배치 등을 기획자가 간단하게 수정할 수 있도록

1. Enemy

* 프로토타입 영상에서는 확인 할 수 없었지만 터치를 통해서 적을 쓰러뜨리고, 이에 따른 사망 모션 등이 연결되어야 함

1. 공격 사정거리, 유효거리

* Enemy의 제거를 플레이어 앞 X m 부터 가능하게 또는 충돌 n초 전부터 가능해지도록 하는 기능 ( 이 수치도 기획자가 조절 할 수 있으면 좋음 )

1. 아이템

* Enemy와 같이 레일위에 설치되어있는 오브젝트로 플레이어가 공격하면 파괴되는건 Enemy와 동일하지만, 파괴하지 않고 플레이어 기체와 충동하게 두었을 경우 이로운 효과를 제공함
* 에너지를 회복하거나 or 일정시간 무적이 되는 효과 등

1. 레벨 도입부

* 현실의 롤러코스터가 외부의 힘으로 높은 곳까지 끌어올려진 다음 떨어지면서 출발하는 것과 같이 인게임에서도 처음에 높이 끌어올려지는 연출을 보여준 다음, 플레이어의 조작(예-화면탭 || 시작버튼)으로 약간의 추가 속도가 붙고 본격적으로 떨어지면서 출발
* 시작 높이(초기에 보유하고 있는 높이에너지)와 시작하는 순간 주어지는 초기 속도(속도에너지)에 의해서초기 에너지 총량이 결정

리듬게임은 장르가 리듬게임으로 변경 -> 롤러코스터 요소가 들어가 있음

사거리는 플레이어크기가 1이라고 치면 4인걸로

E,v,h를 계기판에 표시하고 데미지를 입을때는 E를 고정적으로 감소시킴