1. 카메라와 코스터의 축 이동이 비 연속적임

* 해결방법을 찾아보신다고 하셨음

1. 레벨이 추가되야 해서 레일을 구성하는 방식이 이에 대응할 수 있어야 함

* 강사님 수준에서 내려온 오더, 기존 asset의 레일이 구간별로 세밀하게 분해가 가능하기 때문에 이를 이용하여 새로운 레벨을 조립하게 될 것 같음
* 레일과 플레이어기체의 움직임 구현할 때, 레벨 확장에 대응이 가능한 기법으로 구현 되어야 함

1. Enemy

* 유저가 enemy를 성공적으로 처리했을 시 출력 될 사망 모션이 추가될 예정

1. 강적 enemy개체 추가

* 기존에 넘겨드렸던 기획에서 변경 점 X

1. 공격 사정거리? 유효거리?

* enemy의 제거를 플레이어 앞 X m 부터 가능하게 || 충돌 n초 전부터 가능해지도록 하는 기능
* 상당히 멀리 떨어져 있는 enemy가 시야에 잡혔을때, 이를 간단하게 제거하지 못하게 하기 위해서

1. 공격에 쿨타임 적용

* 공격이 적중했을 시에는 쿨타임이 걸리지 않지만 enemy에게 공격을 맞추지 못했을 경우 일정시간 쿨타임이 걸리게하는 기능
* 이러한 기능이 없을 경우 간단한 연타조작으로 enemy의 처리가 가능해지면서 게임 난이도가 의미가 없어지는 것을 방기하기 위해서

1. UI 및 게임 외부적인 기능

* 기획에서 사용자 행동 패턴을 작성하고 이에 맞추어 UI 문서를 작성할 예정, 당장 회의에서 결정된 몇 가지 기능정리
  + ‘일시정지’ : 플레이 중간에 잠깐 멈췄다가 플레이를 재개할 수 있음
  + ‘환경설정-사운드조절’ : 환경설정 창에서 사운드 크기를 조절+On/Off
  + ‘스테이지 선택화면’ : 스테이지 선택화면에서 스테이지를 선택하고 대응되는 레벨씬으로 이동, 스테이지 단계별 해금

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

1. 난이도 조절

* 초기 속도와 enemy처리 가능 거리, enemy의 개체 수를 조절함으로 게임의 전체적인 난이도를 컨트롤 하고자 함
* 위의 요소들을 손쉽게 조절할 수 있도록 구현해주시면 좋을 것 같습니다.