Общей динамикой происходящего доволен, хотя получилось более аркадно чем это виделось в голове. Есть моменты для улучшения:

1. Для того чтобы было реально сделать сальто, убрал angular damping. В результате при некоторых ситуациях вращение смотрится дико и не реалистично.
   1. Попробовать найти компромиссное значение для angular damping (не уверен что поможет), или иной способ избавиться от этих эффектов.
2. Не получилось найти комбинацию настроек, при которых удавалось бы стабильно ставить авто в вертикальное положение и удерживать его в нём.
   1. Стоит изменить геометрию коллизии корпуса, в очередной раз поиграться с центром масс.
3. Поработать с настройками передач, которых в данный момент 2, что ограничивает максимальную скорость 75 кмч. При больших скоростях, поведение машины было не самым стабильным, поэтому решил остановиться на этом ограничении, плюс не было необходимости в больших скоростях.

Некоторые проблемы и недоработки

1. После краша анрила, колёса начали крутиться с бешенной скоростью, при этом динамика движения не изменилась)
2. Трамплины через скульпт лэндскейпа получались кривоватыми и приводили к не самому предсказуемому результату. В итоге сделал набор трамплинов в блендере.
   1. Многие из добавленных мешем трамплинов имеют слишком резкий переход, который часто ведет к удару задних или передних колёс, и как следствие авто улетает не так, как должно было бы.
3. Текущая локация скорее обычный плейграунд, нежели туториальная локация.
4. Туториал планировался как набор арен, где для перехода к следующей игроку необходимо выполнить определенный трюк.
   1. Тут пригодилась бы помощь программистов для отслеживания совершения нужных трюков.