Платфомер головоломка

1. Структура проекта

Проект разделён на несколько ключевых каталога:

Sprites: Все ресурсы игры, включая текстуры, модели

Sounds: звуки

Animation: анимации

Scripts: Каталог со сценами и скриптами, отвечающими за логику игры.

Prefabs: Шаблоны объектов, которые используются для создания инстанций во время игры.

Scenes: Сцены, представляющие различные уровни игры, включая деревню, остовы и пещеру.

2. Игровые уровни

1 уровень – паркур

2 уровень – персонаж попадает в пещеру

3 уровень – персонаж выбирается из нее с помощью лестницы

4. Интерактивность

Игрок может взаимодействовать с окружающим миром. Например, собирать предметы, открывать ящики, использовать лестницу для выхода из пещеры. Все взаимодействия контролируются через систему триггеров, реализованных в Unity.