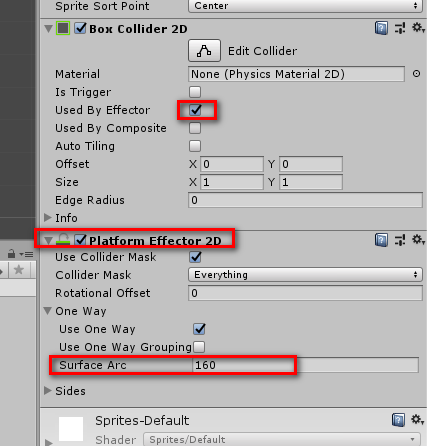
Ймовірно, ви помітили, що робот може чіплятися за бічні краї платформи. Давайте виправимо це

- Додаємо префабам платформ компонент PlatformEffector2D, сектор взаємодії з гравцем задаємо в 160 градусів та вказуємо використання доданого компонента в основному колайдері

****