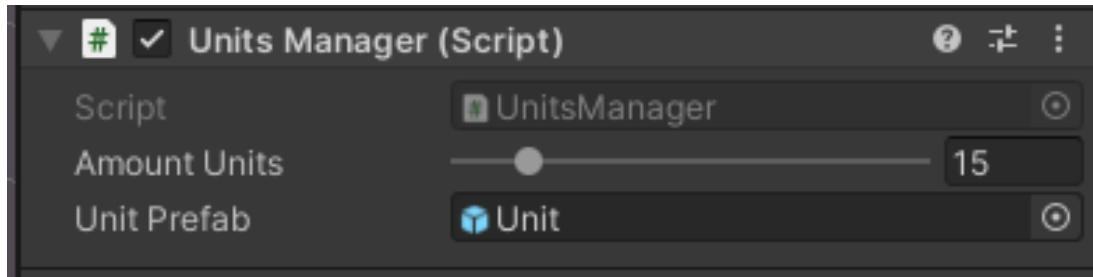


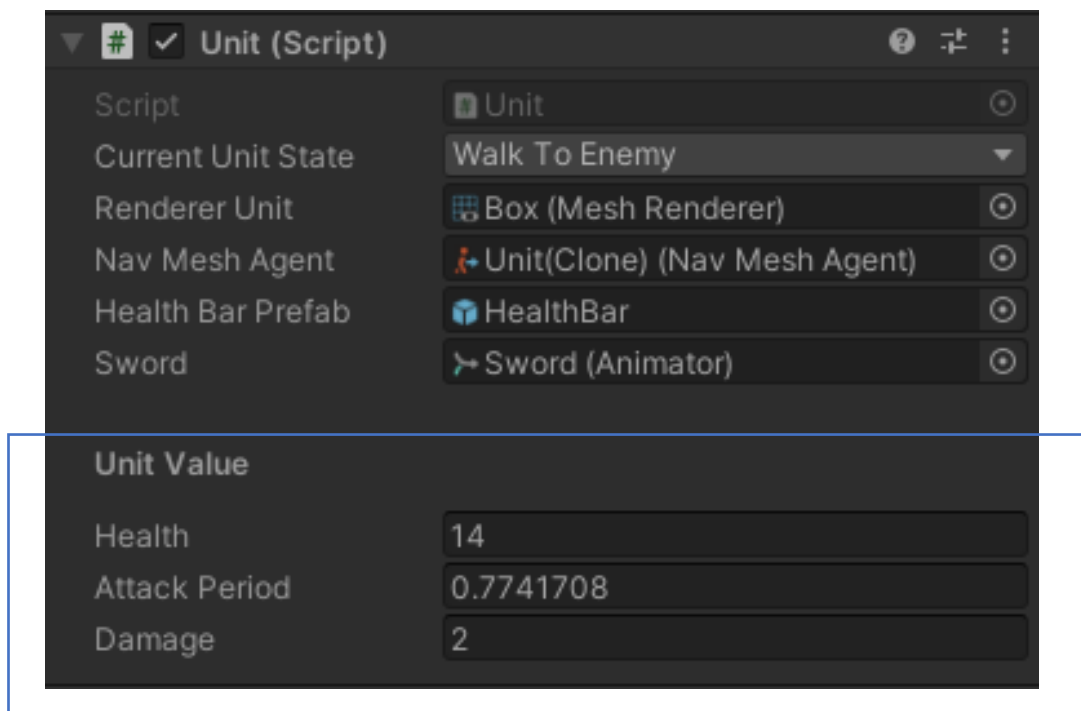
PvpArena

Чтобы изменить количество юнитов на арене нужно у объекта [Hierarchy/Managers/UnitsManager](#) в компоненте [Units Manager](#) покрутить ползунок [Amount Units](#):



При запуске проекта каждый юнит спавнится в рандомном месте с разными характеристиками.

Здоровье юнита, его сила удара и скорость атаки при появлении на сцене берутся рандомно. Посмотреть их можно для каждого юнита в инспекторе в компоненте [Unit](#) в заголовке [Unit Value](#):



Чтобы изменить диапазон рандома, нужно в скрипте [Unit.cs](#) в методе [SetInitialValues\(\)](#) поменять значения:

```
private void SetInitialValues() {  
    _health = Random.Range(7, 15);  
    _maxHealth = _health;  
    _attackPeriod = Random.Range(0.5f, 1.3f);  
    _damage = Random.Range(1, 4);  
}
```

Если имеются вопросы по проекту, буду рад помочь!

Саша

+375 (25) 994-59-04

labutech.com@gmail.com

Telegram @Labu1ay