**Предложения по оптимизации**

1. Ввести оптимизационные версии монстров, представителей ИИ и других объектов, требующих много мощности для своей деятельности. Эти версии должны потреблять минимум мощности пока игрок их не видит, но при этом у игрока не должно складываться впечатление, что его обманывают дешёвыми способами. То есть будет некая область вокруг игрока, и если сложные враги находятся за этой областью, то они упрощаются как только можно… в противном случае включается их полные версии.

1’. Сейчас вокруг всех врагов есть область, в которой они ищут один объект – игрока. Гораздо целесообразнее сделать одну область поиска вокруг главного героя, которая будет учитывать, в какой версии (оптимизированной или полноценной) выставлять сложные объекты. (Сделано)

1. Пусть поиск навигационной ячейки введётся не втупую, а с помощью словарей. Если персонаж находится рядом с ячейкой (на расстоянии больше размера клетки, но меньше удвоенного размера), то она должна выводится, вместо ошибки. (Сделано)
2. Ввести максимум монстров, находящихся на одном экране. Пусть условно это будет 8. Вводим для того, чтобы игра не тупила при большом кол-ве монстров на одном экране. Если игрока преследует больше монстров, то те, что не влезли в эту 8 будут находиться в своей оптимизированной форме и ожидать, когда это число уменьшится.(Сделано, но немного по-другому)
3. Учесть различные лишние подсчёты, которые введутся каждый раз. Лучше занести результаты этих подсчётов в отдельную переменную. При этом стоит избегать повторяемости кода.(Стоит сделать это к релизу) (Это будет делаться в процессе и никогда не будет сделано полностью)
4. Пусть таргеты монстров будут не игровыми объектами, а особый класс EVector3.
5. Сделать более лёгкую версию карты летающих существ. Сейчас очень многие клетки несут много лишней информации, когда это можно сделать намного проще.
6. Можно попробовать упростить физику упрощением коллайдеров. Там, где можно, заменеть сложные PolygonCollider2D на BoxCollider2D. Или можно сделать упрощённую версию хитбоксов врагов – пусть это будет не коллайдер, а скрипт, который смотрит на расстояние до героя.