**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.

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.
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.
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)
4. Пусть таргеты монстров будут не игровыми объектами, а особый класс EVector3.
5. Сделать менее ресурсозатратным поиск навигационной ячейки по вектору, используя словари.
6. Сделать более лёгкую версию карты летающих существ. Сейчас очень многие клетки несут много лишней информации, когда это можно сделать намного проще.