**README**

**Syasan OU**

Изображение выглядит как легкий

Автоматически созданное описание

**Примечания:**

1. Версия Unity: 2020.1.2f1
2. Сюрреалистичность происходящего – задумка автора. Вам должно быть немного дискомфортно в это играть (Обязательно включите звук).
3. Как говорил дядюшка Боб: устройство ввода – деталь.  
   Поэтому был реализован интерфейс IInputDevice, который убрал зависимость системы от устройства ввода.
4. Если игрок выбегает из зоны видимости врага, враг спотыкается (проигрывается соответствующая анимация).

**СЕЙЧАС ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ИГРАТЬ, ПРОЧИТАЙТЕ ТО, ЧТО НИЖЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПОИГРАЕТЕ.**

1. Радиусы видимости врагов были реализованы с помощью Gizmos, так как угол обзора у врагов 360 градусов, рисовать конус с помощью Debug.DrawLine() бессмысленно (будет просто палка торчать).
2. Для анимации бега персонажа был создан BlendTree, чем сильнее отклоняем стик, тем больше анимация похожа на бег.
3. У врагов тоже имеется подобное поведение, но изменённое: чем ближе враг к игроку, тем больше будет походить на то, что враг идет за нами (зачем напрягаться и куда-то бежать, если игрок и так рядом и я вот-вот откушу ему голову). И наоборот, чем дальше герой, тем больше анимация похожа на бег, нежели на ходьбу.
4. Передвижение заслуживает отдельного разговора. Реализация передвижения через transform это не хорошо, но на практике она оказалась самой адекватной. Через RB появлялись странные артефакты, к примеру, можно было прыгать на врагах как на батутах, подлетая высоко вверх. Было решено пойти по пути наименьшего сопротивления, для того чтобы не задерживать Вас и меня.
5. По-хорошему стоило бы реализовать спавн врагов и главного героя на старте сцены, в рантайме. Задать точки для спавна, а после спавнить их с помощью спавнера.

Буду рад обсудить с вами детали и реализацию:

**Telegram:**

@TeamanZ

**Email:**

a.yasinko@mail.ru

**Объекты, на которых лежат скрипты:**

**Manager**

GameOverHandler.cs

SceneHandler.cs

**Player**

PlayerController.cs

PlayerAnimations.cs

CollisionHandler.cs

**Sentinel Enemy**

Sentinel.cs (насл. от Enemy)   
 SentinelAnimations.cs

**Main Camera**  
 CameraPlayerFollowing.cs  
**Dummy (только на движущихся)**  
 DummyMovement.cs  
**Floor**  
 Floor.cs (см. комментарий в скрипте)  
  
**Прочее:**

IInputDevice.cs