Running with modifiers  
Zpracování prototypu hry

# Přehled systémů

* Za chod hry zodpovídá několik herních systémů. Tyto systémy fungují nezávisle na sobě a komunikuje se s nimi pomocí eventů, aby bylo možné změnit průběh hry přímo v enginu, bez nutnosti dělat změny v kódu.



Obrázek - Systémy

* **Game Manager** – Držitel všech ostatních systémů. Až na zobrazování FPS, nezajištuje žádnou funkcionalitu.
* **Level Manager** – Systém, který zajišťuje výstavbu levelů a stará se o zobrazování výsledků hry. Obsahuje pod-systém **Level Builder**, který se stará o vytvoření úrovně.
* **Level Styler** – Zajišťuje změnu vzhledu hry.
* **Input Manager** – Zajišťuje čtení uživatelského vstupu.
* **Monetization Manager** – Stará se o načítání a zobrazování reklam.
* **Audio Manager** – Zajišťuje přehrávání zvukových klipů.

# Prefaby

Character - Model postavy s Animatorem. Je vykreslován s černým obrysem, aby jednotky nesplývaly s prostředím.

Player Unit – Objekt jednotky hráče. Komponent Unit se stará o životní cyklus tohoto objektu a o vyhledávání cíle při konfrontaci s nepřátelskými jednotkami. Obsahuje prefab Character s modifikovaným materiálem. Instance prefabu jsou za běhu