**Зброя, GlobalEventManager, SaveLoadManager**

!!!Спочатку важливу оголошення: архітектуру було змінено, а саме забрано колектори(БО КОЛЕКТОРИ – ТО ЗЛО)!!!

Вертаємося до більш приємних речей – в гру було додано зброю, саме вона було пливати на звичайну шкоду героя. В кожного героя буде зброя його типу. Також в планах реалізувати збільшення рідкісності зброї разом із збільшенням її рівня. Збільшення рідкісності буде призводити до збільшення коефіцієнту шкоди зброї.

Також було реалізовано GlobalEventManager – дуже корисна річ, яка дозволяє зберігати методи певних класів в UnityEvent-и і потім викликати їх, коли це потрібно. Також в UnityEvent можна додавати більше одного методу, навіть більше ніж одного класу(але там можуть бути проблеми з чергою виконання). Але не випадково в назві є слово Global, тому в цей менеджер потрібно добавляти події, які справді глобально впливають на компоненти гри.

Ну і звісно ж треба зберігати прогрес гри, тому було реалізовано SaveLoadManager, який зберігає прогрес в бінарний файл. Він був реалізований за допомогою серіалізації. Зараз все розписувати немає сенсу, адже воно займе багато місця, але для серіалізації використовуються стандартні засоби мови C#.