**Задание для – Developer**

Коротко:

1. Фикс багов

2. Разработка дополнительных возможностей

Развернуто:

1. Фикс багов

1.1 Исправить респаун ГГ после смерти (см. 2.1)

1.2 Фикс в режиме Continuous. При быстром убийстве врагов, ГГ может продолжить движение, не дожидаясь спавна следующих врагов.

1.3 Фикс режима волна (Wave) при спавне врагов. В данный момент – не работает. Работает только Continuous

1.4 Устранение поворотов камеры ГГ, после смерти врага.

1.5 Исправить ошибку, которую выдает редактор при запуске игры:

NullReferenceException: Object reference not set to an instance of an object

Player.Welcome () (at Assets/VRGEditor/Scripts/Player/Player.cs:601)

Player.Start () (at Assets/VRGEditor/Scripts/Player/Player.cs:117)

2. Разработка дополнительных возможностей

2.1 Респаун: возврат на начало; точка чекпоинта, которую достиг ГГ и на которую сможет вернуться в случае смерти.

2.2 Добавить бустеры: пополнение здоровья, моментально возродиться на в текущей точке, неуязвимость (при уничтожении N врагов с одной обоймы – на M секунд)

2.3 Реализация системы диалогов (допустим, пустой GO с коллайдером, попадая в который (ГГ), меняется текст в зависимости от числа диалогов. Число диалога – целое статическое число, которое увеличивается на единицу после той или иной реплики)