To do:

-jokaisessa puussa on tuli&savu-partikkelieffektit colliderien kanssa. Noille varmaan pitää tehdä oma "firedamage" parametri, johon sisältyy räjähdys, tuliluodit tai muut aktiiviset tulicolliderit. Tuliobjekti vois runnata ton oman sekvenssinsä loppuun ja sen aikana muuttaa puun värin mustaksi, sitten merkata itsensä palaneeksi(kuten räjähdystynnyriskriptissäkin)

-Kamerassa on verieffekti. Sen voisi aktivoida pyöriin aina kun pelaaja osuu vihun aseeseen(damagingpart)

-Torilaatikoissa on partikkelieffektit, joiden sois pyörivän aina kun niitä ampuu

-Tähtäimen ei sois ottavan Trigger-collidereita huomioon..

-Laatikkojen tuhoutumisessa työnnön suunta sopis olla luodin mukainen.

Bugeja:

-Vihu lakkaa ottamasta damagea kun sille lisää aseen käteen...?