# To do:

-tuliluodit?

-Luodit lentämään näkymättömistä natsiseinistä läpi

-Tuli tarttumaan puusta toiseen

-Animaatioita lisää

-Decalit poolista(ei siis instantiatella, vaan siten että niitä ladataan tietty määrä johonkin kauas ja sitten siirretään tarvittavaan paikkaan telaketjumalliin):

-Luodinreiät maahan, sekä seiniin ja muihin esineisiin

-Verinen luodinreikä hahmoihin, jos onnistuu kohtuullisella vaivalla, tuskin onnistuu

-Veriroiske(bloodsplash) aina osuman jälkeen maahan

-Räjähdyskraaterit maahan räjähdyksestä

http://blog.wolfire.com/2009/06/how-to-project-decals/

http://answers.unity3d.com/questions/860044/object-pooling-2.html

-Ostoikkunassa asioidessa liike vois pysähtyä

# Bugeja:

-Grafiikka-asetukset vaikuttavat hyppykorkeuteen... :-D

-Hajonneiden esineiden alkuperäiset colliderit jää paikoilleen triggerinä, ei haittaa hirveästi muuta(ainakaan toistaiseksi), mutta tähtäyksen ne kusee. Mites noista puista saatiin se tähtäyksen vaikuttavuus pois...?