**Súbojový systém** (streľba projektilov + boj na blízko)

**Streľba projektilov** - inštancia projektilu počas behu hry, následná kolízia projektilu s nepriateľom, zničenie objektu, vypísanie poškodenia do konzoly (možno spomenúť, prípadne navrhnúť Object pooling projektilov). RigidBody – aplikovanie sily(Force) pre vystrelenie projektilu.

**Boj na blízko** – Trigger na melee dosah, po kliknutí (pravy klik na nepriatela) ak je niekto v dosahu (najlepšie niekto kto je pred nami) zinkasuje poškodenie (výpis do konzoly).