NavMesh -> bake terénu, definovanie domčekov a bedničiek ako Not Walkable

Objetky Player, Enemy: pridanie NavMesh Agent, zakliknutie v rigidbody Is Kinematic

Kamera:

Main camera presunutá z potomka hráča na potomok nového objektu Camera Controller, ktorý má pripnutý skript CameraController.

CameraController:

Presúva sa na pozíciu hráča a stará sa o rotáciu kamery -> rotuje objekt Camera Controller, ktorý má potomka našu hlavnú kameru -> teda kamera rotuje okolo tohto objektu (pozície hráča).

Skripty Player, Enemy:

Prehodenie pohybu na navmesh agenta. Hráč -> ľavé pohyb + streľba na diaľku, pravé melee útok

Player:

Zmena z klikania na držanie

Pridaný attack delay - rangeAttackDelay, meleeAttackDelay definujú koľko treba čakať na útok

* rangeAttackTimer, meleeAttackTimer definujú koľko ešte ostáva do ďalšieho útoku

Projectile objekt:

Layer -> ignore raycast, pretože ak hráč klikol na projektil, ktorý bol na nepriateľovi tak išiel k nemu namiesto toho aby ďalej strieľal

Player navmeshagent – trochu upravený pohyb aby bol viacej responzívny (iba som sa hral s hodnotami)

Skript Player:

* pridaný destinationIndicator, ktorý sa presúva na destináciu agenta – zmizne keď agent dojde do destinácie

Vytvorený objekt Destination Indicator -> prefab so sprite rendererom

Objekt Chest -> pridaný NavMesh Obstacle so zapnutým Carve atribútom

Coin -> ignore raycast lebo to trošku blbo s indikátorom destinácie