   Bu kod dizisi bir düşmanın oyun kahramanını gördüğünde ona kilitlenip ateş etmesini sağlar. Kahramanın canı azalır ve kahramanın bir can barı mevcuttur.

**Yapılacak ayarlar:**

**\*Kahraman:** Gravity Scale = 0, Linear Drag = 5, Tag = "Hero", CharacterHealth script

**\*Düşman:** Gravity Scale = 0, Linear Drag = 5, FollowingCharacter script

**\*Fırlatılan Obje:** Gravity Scale = 0, ThrownObject script

**\*UI:** Slider olarak healthBar ekle

 \*Düşman ve fırlatılan objenin layer etkileşimini kapat. (Yoksa obje karaktere çarpıyor ve hep aynı taraftan fırlıyor.)