**Errores de juego y script:**

1. La bala no se destruye automáticamente después de un tiempo o al impactar, lo que puede causar problemas de rendimiento y jugabilidad.
2. La sensibilidad del mouse está configurada en cero, lo que afecta negativamente la precisión del jugador.
3. El cursor del mouse no se bloquea al iniciar el juego, lo que puede dificultar la interacción y la precisión del jugador.
4. Existencia de materiales duplicados en la escena, lo que puede aumentar el consumo de recursos y generar confusión visual.
5. Los enemigos no están etiquetados correctamente como enemigos, lo que puede afectar el funcionamiento de las mecánicas de juego.
6. Algunos enemigos carecen de componentes importantes como colisionadores o cuerpos rígidos, lo que puede provocar comportamientos inesperados.
7. Falta un contador de enemigos abatidos, lo que dificulta el seguimiento de los progresos del jugador.
8. La bala no detecta colisiones con los enemigos ni informa al jugador de los impactos exitosos, lo que reduce la retroalimentación sobre la efectividad de los disparos.
9. Falta de una mirilla para indicar al jugador la dirección o el punto de origen de los disparos, lo que afecta la precisión y la inmersión.
10. La bala no sigue una trayectoria precisa, lo que puede afectar la experiencia de juego en un shooter.
11. Problemas de referencias en el proyecto debido a la falta de envío de archivos importantes, lo que puede causar errores de compilación o de ejecución.
12. El jugador se destruye a sí mismo en el momento incorrecto, lo que puede provocar comportamientos inesperados o errores en el flujo del juego.
13. El controlador de personajes está desactivado, lo que impide el movimiento del jugador.
14. La configuración de la bala no está completa en el Inspector, lo que puede causar errores de referencia o comportamiento.
15. Los cálculos de la rotación del jugador no se están realizando correctamente, lo que afecta la respuesta y la fluidez de los controles.
16. El código del juego está desordenado, lo que dificulta su comprensión y mantenimiento.
17. La bala carece de un material necesario para su correcto funcionamiento.
18. Se está utilizando una mecánica de juego de manera incorrecta, lo que afecta la jugabilidad y la lógica del juego.
19. La mecánica de muerte de los enemigos no está correctamente implementada, lo que afecta la dinámica del juego.
20. La bala no se destruye automáticamente después de un impacto, lo que puede causar problemas de rendimiento o incoherencias en la jugabilidad.