Prefabs 🡪 každý gameObject se může uložit jakožto Prefab, předvytvořený objekt, který se bude ve scéně opakovat 🡪 PlayerBullet

Time.DeltaTime 🡪 počet snímků za sekundu = na různých počítačích se bude pohybovat vše stejně rychle

Edit Layers 🡪 co má interagovat s čím – NEŘEŠÍ SE KOLIZE pouze, jestli objekt má nějak interagovat = nemusíme tedy řešit v kódu