Создание юнита:

1. Создать пустой объект
2. Добавить дочерний элемент с аниматором
3. Создать анимации и контроллер
4. Накинуть скрипт и бокс коллайдер 2д
5. Настроить аниматор и анимации (можно скопировать с другого юнита и назначить нужные анимации)
6. Создать префаб
7. Создать и настроить конфиг в Resources/UnitsConfigs => нужная папка
8. Добавить в скрипт UnitsFactory инфу о новом персе