

Nomenclaturas: Respetando el nombre de las carpetas en las que irán, los prefabs llevarán la siguiente estructura: **TIPO_¿DESCRIPCION?_NOMBRE**.
(Ej. dec_barrel, int_forest02_tree)

- cha_ : Precederá al prefab de un personaje
- col_ : Precederá a un collider hecho a medida
- dec_ : Precederá a un objeto decorativo
- int_ : Precederá a un objeto interactivo
- ter_ : Precederá a un terreno
- tri_ : Precederá a un trigger