1. Проверить точность расстояния с которым персонаж доходит до точки атаки.

1а) Если не достаточно точно, то найти альтернативные методы движения controller

1. Совместить движение до атаки и начало атаки, чтобы это вызывалось сразу

и совпадало по расстояниям.

1. Выяснить насколько критично расстояние между 100 точками(при рейндже в 500 это порядка 31)

11)Заставить projectile не сносить актеров.