**Способности.**

Выпускаемые способности должны быть удобны для кастомизации как разработчиком так и пользователями.

**Виды путей у спелов:**

* Линейный выстрел – выстрел выпускается от игрока и летит в сторону нахождения курсора в момент выстрела
* Баллистический выстрел – выстрел летящий от игрока по баллистической траектории. При нажатии ЛКМ появляется путь по которому, при отжатии ЛКМ полетит снаряд.
* Выстрел следующий за целью – снаряд который выстреливается в случае когда ЛКМ нажата на возможную цель. Выстрел следует за целью на медленной скорости и живет не продолжительное(настраиваемое) время (МБ надо переделать без dotween)
* Выстрел следующий за курсором – снаряд который выстрела следует за курсором. Выстрел следует за целью на медленной скорости и живет не продолжительное(настраиваемое) время
* Лучевой выстрел – после нажатия на ЛКМ от игрока выпускается луч настраиваемое время
* Выстрел в месте нажатия ЛКМ (Может пригодиться для телепортации)
* Спел появляющийся вокруг игрока (Может пригодиться для спелов защиты)
* Выстрел с неба. По нормали места нажития ЛКМ с неба производиться выстрел