注：钥匙，钥匙孔和门全都受时间控制影响，之后不在相对应的文档中重复说明。

玩家可以“拾取”钥匙，“拾取”方式为玩家碰到钥匙后钥匙就在玩家**前方**（玩家转向的话，这个“前方”也会跟着改变）跟着玩家移动。具体在什么位置需要调整。

小怪也可以“拾取”钥匙，方法同理。

钥匙是用来插入钥匙孔之后开启门的，插入方式为碰到钥匙孔这个物体后门就自动开了。之后钥匙需要消失。（消失后会过一段时间在钥匙重生点复生）

钥匙要是掉到针刺上或者被子弹打中的话直接消失，然后在重生点重生。

没有重生点的话那钥匙就不复生。（但是这根时间控制无关，时间控制还是能让钥匙“重生”）

最重要的一点：

钥匙也有碰撞体，钥匙也会受时间控制影响。

钥匙在时间倒退或者快进中可以独立于玩家自己运动，实现方法为只挡住玩家但是不挡住钥匙，钥匙就会自己顺着之前被玩家或者小怪移动时候的轨迹移动，甚至移动到钥匙孔后就能开门。

但是钥匙不能再时间控制中开门。钥匙在时间控制中钥匙路过了钥匙孔，则只会接着移动过去，只有当时间开始后钥匙还在钥匙孔处时钥匙才会开门。