using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using Mirror;  
  
public class PlayerController : NetworkBehaviour {  
  
      
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
          
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update ()   
    {  
        if (!isLocalPlayer)   
        {  
            return;  
        }  
  
        float x = Input.GetAxis ("Horizontal") \* Time.deltaTime \* 150.0f;  
        float z = Input.GetAxis ("Vertical") \* Time.deltaTime \* 3.0f;  
  
        transform.Rotate (0, x, 0);  
        transform.Translate (0, 0, z);  
  
  
}