**移动系统**

移动系统包含了玩家角色和其他敌人等实体的移动方式和逻辑

**玩家：**

玩家可以进行如下操作：

* 向左移动，向右移动，跳跃，下蹲，奔跑。部分关卡会限制玩家的移动速度以及奔跑功能
* 所有方向的移动都需要有一个慢启动的过程，也就是类似于惯性的情况，这样能够增加角色移动的厚重感，因为游戏是恐怖游戏，因此要让移动变得不那么可控，营造恐惧感。
* 在跳跃过程中角色不能改变自己的移动方向，也就是说一旦来到空中，就完全不可控了，只能依靠起跳前的初速度

**具体数值如下：**

特殊移动模式-行走-主要用于第一关的房子解密中：1m/s

慢跑：2m/s

奔跑：5m/s

蹲伏行走：1m/s

跳跃：向上跳跃1m

**不明身份的入侵者-关卡一敌人：**

该敌人只能进行左右移动，并且可以进出各个门在地图之间穿梭

**具体数值如下：**

行走速度：1.5m/s