Оглавление

[Ходьба WASD 2](#_Toc57054690)

[Прыжки SPACE 3](#_Toc57054691)

[Повороты 4](#_Toc57054692)

[Взятие предмета в руки 6](#_Toc57054693)

[Превращение в prop F 7](#_Toc57054694)

# Ходьба WASD

Игрок может двигаться по всем направлениям. При этом направление движения вперёд будет совпадать с направлением камеры (без Y оси).

Игрок может двигаться в воздухе. Скорость движения ограничивается и в воздухе и на земле. Скорости трения об предметы и поверхность земли нет. Только трение об воздух.

# Прыжки SPACE

Игрок может прыгать через 0.5 секунды после приземления. Игрок может прыгнуть, если он стоит на предмете (угол нормали столкновения предмета не больше (меньше) определённого значения)

# Повороты

Игрок при предвижении может произвольно вращаться (или нет). При этом игрок может вручную поворачивать свой prop. Если игрок держит в руках другой prop, то он вращает его, а не себя.

# Взятие предмета в руки E

Игрок может взять любой предмет в определённом радиусе от себя (Зависит от массы текущего предмета). Игрок не может взять предмет, масса которого превышает его собственную. Чем больше разница между массами игрока и предмета – тем меньше радиус, в котором можно его взять. Предметы, которые можно взять в руки будут подсвечиваться.

# Камера игрока

Камеру можно повернуть с любой стороны. Все предметы между игроком и камерой становятся полупрозрачными.

# Превращение в prop F

Персонаж может превратиться в любой проп, который держит в руке.

# Поворот камеры