Autowalk

public int speed;  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
      
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
        transform.position = transform.position + Camera.main.transform.forward \* speed \* Time.deltaTime;  
    }

PRESSWALK

    public bool moveforward;  
  
    public int speed;  
  
    void Start () {  
      
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
        if (Input.GetButtonDown ("Fire1")) {  
            moveforward = !moveforward;  
        }  
  
        if (moveforward) {  
            transform.position = transform.position + Camera.main.transform.forward \* speed \* Time.deltaTime;  
  
        }  
  
    }