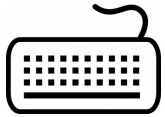


Схема ускорения

currspd = текущая скорость

$mcrspd = runspd * mcrspd_rate$
максимальная скорость для
микродвижений

COMMON



$mcrspd_time$
время, в течении которого
активна микроскорость – для
одного быстрого нажатия
клавиши



$0 < pad_input < mcrspd_pad_trshld$
наклон стика, до которого
действительна скорость $mcrspd$

постоянна в этом промежутке

pad_input –
величина
наклона стика
(для примера)

БЛОК 1: «ШАГ»

$runspd$ - основная (стандартная) скорость бега, на нее нормируются все остальные скорости

$runspd_time$ – время, в течении которого активна
стандартная скорость

в течении всего $runspd_time$ скорость постоянна и равна $runspd$

$mcrspd_pad_trshld < pad_input < runspd_pad_trshld$
 $runspd_pad_trshld$ - максимальное значение
 pad_input , в котором скорость зависит от
 pad_input

$runspd_pad_trshld < pad_input < 100$
в этом промежутке скорость
равна $runspd$

БЛОК 2: «ХОДЬБА»

$fastspd = runspd * fastspd_rate$
максимальная скорость, которой можно достичь бегом – для быстрого
перемещения и разбегов

$fastspd_acc_time$
время, за которое скорость
меняется от $runspd$ до $fastspd$

меняется по экспоненте
 $currspd = currspd * fastspd_acc_rate$

$fastspd$ пока зажата клавиша

$fastspd$ пока
 $runspd_pad_trshld < pad_input < 100$

БЛОК 3: «БЕГ»