# Камера

## Поведение

* Вид от первого лица
* Направляется мышкой
  + Средняя чувствительность
* Движется вместе с игроком
* Покачивание при ходьбе
  + Покачивание посильнее для погружения игрока и создания напряжения

## Визуал

* При спринте края линзы слегка растягиваются
* Когда закончилась выносливость, применяется эффект размытия