**Математическая постановка задачи**

**Формула передвижения игрового персонажа:**

**d = v \* s \* deltatime \* r**

где

* **d** – расстояние пройденное игровым объектом,
* **v** – вектор направления,
* **s** – скорость объекта,
* **deltatime** – время между текущим в предыдущим кадром.
* **r** – специальный коэффициент учета укореняя