



Agora é sua vez!

Crie um novo projeto, adicione um GameMode e um Pawn. Dentro do Pawn insira uma câmera e depois habilite o controller rotation (pitch e yaw). Não esqueça de configurar os inputs de eixos (mouse X e Y) no Project Settings, sendo o 'Y' multiplicado por '-1' para inverter a direção da cabeça em relação ao mouse!