

躲猫猫工程

Global_GP

事件

- 游戏开始时
 - 创建双方阵营并初始化
- 阶段开始时
 - 设置"当前阶段"变量为当前阶段
- 回合开始时
 - 开启两个阵营可攻击，设置seeker和hider的变量列表
- 回合结束时
 - 玩家退出阵营
 - 清空背包
 - 摧毁所有武器
 - 设置玩家标签类型为文本数组

特定阶段

- ChooseCamp
 - 开始时
 - 随机出seeker玩家并将其添加到列表中
 - 其余玩家为hider
 - 结束时
 - 初始化seeker阵营及属性
 - 设置所有玩家复活点
- Hiding
 - 开始时
 - 将hider玩家添加到hider阵营列表
 - 将其变为草丛
 - 初始化hider属性
 - 取消seeker玩家伪装
 - 结束时
 - 开启无敌
 - 取消seeker伪装
 - 为seeker发放枪械
 - 发放冰冻手雷，飞行鞋子
 - 增加移速
 - 创建fevertime特效
- Search
 - 开始时
 - 如果启用毒圈，则开启毒圈，如果开启毒圈且玩家小于两人，阶段切换至END
- FeverTime
 - 开始时
 - 给seeker发放MP5
 - 结束时
 - 关闭毒圈
- RoundResult
 - 开始时
 - 所有玩家无敌
 - 结束时
 - 所有玩家无敌
- Loading
 - 开始时
 - 设置所有玩家复活点

- 玩家加入游戏时
 - 开无敌，切换玩家语音频道，禁止拾取及丢弃物品
- 玩家死亡时
 - seeker死亡
 - 复活
 - 添加镰刀