# 设计目的

增加战斗回合数，增加战斗中逃跑选项的可能性。

增加战斗的变数和乐趣。

# 隐身和视野机制

## 草丛隐身机制

当角色处于草丛区域后，则处于隐身状态。角色离开草丛区域，则脱离隐身状态。

隐身状态的角色，都能被队友看见，并且队友拥有隐身角色的视野。

隐身状态的角色，如果不处在敌人的真视视野半径内，则无法被敌人看见。

处于隐身状态的玩家进行攻击或被击中时，该玩家显形，其他玩家可以看见该玩家，持续N秒。

隐身状态的玩家，针对草丛外的区域，拥有正常视野。

## 真视视野半径

每个角色都有真视视野，半径为R0，需要配置。

角色能看见在真视视野半径内的所有玩家（无论是否处于隐身状态），并且可以共享给队友。对于能看见的处于隐身状态的敌对玩家，也显示为半透明状态。

当玩家在草丛范围内时，对于草丛内的区域只能享有R0范围的视野，草丛外的区域则无限制。

## 回旋镖开启草丛视野

回旋镖进入草丛后，可以开启回旋镖轨迹附近一定宽度的视野。持续N秒。

配置选项：草丛视野宽度。

不同回旋镖开启的视野宽度不同，作为回旋镖的属性进行配置。

开启的视野也可以队友共享。

## 草丛和草丛区域的销毁

草丛隐形区域和草的模型绑定，草的模型销毁，对应的隐形区域也要销毁。

# 模型展示

进入草丛后的角色，角色自己和友方看自己（或敌人能够看到时），模型呈半透状态。



# 地图编辑功能

在地图编辑器中支持草丛区域和草绑定，在放置草模型的区域判定为草丛区域。