1. **背景：**

故事背景参考慕尼黑惨案。在A国举办世界性的活动当中，恐怖组织“xxx”瞅准A国安保的漏洞，在某个深夜冲进宿舍大楼对A国人员进行绑架。A国的安保系统没有能够第一时间反应并采取措施，恐怖组织人员安全带着人质从A国撤离，并且发出释放关押在A国监狱内的组织成员的通牒。虽然绑架的人对于A国来说并不是特别重要，但是本着对公民负责的原则以及迫于国际舆论的压力，A国决定紧急秘密派出精锐部队进行跨国营救，在政治上与恐怖组织进行交涉拖延时间。

由于是跨国的行动，行动小组无法在境外获得国家的庇护。于是在一个陌生的国度，行动小组开始收集资料，勘察地形。此时总部突然传来紧急消息，绑架的人质里面有一名人员体内有特殊的信号源，但是信号不稳定，时断时续。各小队须根据时隐时现的信号定位，决定分头展开救援。

敌人正在押送人质到达他们的基地，但是需要几天的时间，我们必须赶在人质到达组织基地之前将其救出。

玩家控制的小队进入某片作战区域中，这片地图上有敌人的哨卡，有一般的平民村落（但是里面可能有组织成员），有敌人的小规模基地以及敌人的大本营。我们需要一边向信号所在的地点摸索，一边沿途躲开敌人的岗哨，聚集区（或者可以偷袭获得敌方总部的情报）。但是请注意，你没有任何支援，意味着一旦你们小队在战斗中受到了重大的损伤，将无法恢复，请好好珍惜你的队友，调整作战策略，以最小的损失解决战斗。

游戏模式：

仿真战场，（传统fps？？？？or RPG？？）

1. **队伍组成：**

由于整张地图比较大，你当然可以通过跑遍地图的每一个角落来确定地方大本营的位置，但是你更应该通过沿途获得线索，比如攻占地方小规模集群，然后从敌方的身上搜出情报，或者潜入敌人的阵营偷取情报（比如敌方大本营位置，大本营周围的地图，人质的押送路线，下一条情报的位置等等）。

**你的小队成员包括：**

**爆破专家A：**负责制造炸药并且在各种地方埋藏

**欺诈师B：**掩人耳目，瞒天过海。（能动嘴皮子就打赢的战争，为什么要动枪。）

**电子信息技术专家C：**在潜入作战当中可以入侵敌方的电脑获取资料信息，以及无人机的操控。正面冲突时能够遥控无人机向敌方投弹。

**暗杀专家D：**能够突破敌方的防御并且击杀目标人物。（我的想法是直接击杀对方防御设施内的指挥官，然后造成基地的混乱，就能够趁机通过地方哨卡）。正面冲突时进行远程狙杀。

**玩家扮演总指挥，是个熟悉战争的人。**

（emmmm反正是ai，人不死就行了）

你的队员很重要，请千万要适当行动，避免队友的不正当死亡导致无法通过特殊渠道获得情报。

1. **胜利条件：**

在给定的时间内找到人质，或者攻下敌方大本营（要是这都能打下来要他们何用）。采用队伍的行动距离来决定时间，比如总共走了10km就换下一天，具体设定看地图大小。

1. **最后的结局：**

敌方早已料掉A国会派人营救，他们的真正目的并不是交换人质，而是报复。如果途中获得了某条情报得知真相，小队将会直接炸掉人质运输的车辆包括人质的击杀；若是没有得到，则是先打爆车辆车胎，然后击杀敌方所有士兵，最后和人质一起被车内的炸弹炸死。（人质怎么可以让你救下来？？）

1. **其余设定：**
2. **正面冲突：**进入fps模式，以击杀所有敌方为目标，当暗杀失败，潜入失败，以及我方直接袭击敌方时发生。
3. **夜间模式：**玩家可以自行决定是否进入夜间模式，若是直接进入夜间模式，可行动距离直接缩短至相应的数值，但是夜间暗杀专家的暗杀概率大大提高，潜入概率提高，枪击命中率降低。
4. **无人机：**勘察周围的地形并且记录在战术地图上，正面冲突中可以操控攻击（技术人员未死亡时可以使用）。
5. **车辆：**夺取敌方车辆，有一定承受伤害的上限（参考吃鸡），在欺诈师的协助下可以无伤通过敌人哨卡，在主干道上快速移动，你也可以强行开车冲卡。
6. **哨卡：**少数敌方士兵在主干道上设置的盘查障碍。
7. **兵营：**敌方小规模聚群，拥有一定战斗力，并且含有情报，可以潜入偷取。
8. **敌方指挥官：**位于敌方兵营，击杀后能够使敌方士兵失去控制，战斗能力下降，有时可以使关键哨卡的士兵撤离。
9. **目标人物：**身上拥有特殊情报的人，一般位于村落以及兵营当中，击杀后可获得情报。
10. **村民：**不拥有远程杀伤力，基本可以无伤击杀，但是对方只是无辜平民。