**（1）开始界面**

这个地方我现在没有仔细考量，现在就先只有new，loading，option和exit吧

**（2）故事背景（参考慕尼黑惨案以及天谴行动）**

A国的重要人员被恐怖分子绑架，并且恐怖分子回到了本国内并且成为了国家的英雄。为了跨国营救人质，A国成立了一支独立的营救小组。为了在没有后方支援的异国作战，小组成员是各领域的专家，能独立完成任务。此时我们的小队已经得知人质的大致位置，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。

**（3）进入战场**

玩家小队将会降落在一片山区中，我们没有地图的视野，我们需要一步一步前进去探索并绘制地图，在无人机的帮助下我们可以提前知道周围的环境。我们身上携带有一定的装备，但并不会特别多，请慎重使用。

**（4）游戏形式**

采用地图探索以及即时战斗模式，玩家需要带领队伍不断突破敌人的封锁，并且在各个人物身上，各个基地中获取人质的相关情报，你可以选择正面和敌人交火，也可以使用各位精英们的能力对敌人发动突袭或者毁灭性的打击。这些情报最终一条一条都指向人质的地点，玩家需要根据情报指引，最终在敌方到达基地防御圈外截获押送人质的车辆并且实施营救。

**（5）胜利条件**

规定时间内找到人质即为游戏胜利。

**（6）系统:**

**I、作战单位与武器系统（人以及装甲部队）**

我方以五人小队为小团体进行协同作战，玩家扮演指挥官的角色，特种部队出身，并且你可以任意选择在这场游戏中的另一名操控角色，可以在相互切换。可操控角色（及你的队友）有：

**-爆破专家A：**负责制造炸药并且在玩家指定的地方地方设置炸药，可以摧毁敌方车辆，炸毁建筑。分为压感炸药以及远程操控炸药。

**-欺诈师B：**掩人耳目，瞒天过海，可以混入敌方刺探情报。

**-电子信息技术专家C：**负责无人机的操控以及情报解析。正面冲突时能够遥控无人机向敌方攻击，无人机携带弹药有限，攻击次数有限。

**-狙击专家D：**使用狙击枪远程击杀敌人，拥有比正常人更远的视野（但是视野不会显示在地图上），可以在极远的距离下观测敌人基地并感知和标记敌方指挥官的位置。狙杀有一定成功率，狙杀失败会使敌方基地士兵提高警惕性，索敌范围加大，命中率上升；相反，若是成功狙杀敌人指挥官，能够使敌方士兵慌乱，索敌范围减少，命中率下降。

敌人方面具有普通步兵，战车兵，以及敌方指挥官。

**-普通步兵：**使用步枪攻击，命中率适中，拥有小范围的索敌距离。

**-战车兵：**分为装甲车部队以及坦克部队，拥有极高的装甲，范围aoe，行动较为迟缓，可以通过爆破专家事先埋下的炸药使其瘫痪。

**-敌方指挥官：**一般位于敌方兵营，指挥官的存在使敌方基地的士兵尽然有序，命中率上升，索敌范围加大。

武器部分：（徐正写）

。

**II、建筑分布：**

地图上共分为：自然景观，哨卡，兵营，村庄。

**-哨卡：**存在少量的士兵，位于公路上进行设卡拦截。

**-兵营：**敌方士兵的大规模聚集地，内部一般含有关键情报以及指挥官的存在。

**-村落：**平民聚落，包含恐怖分子的家，更多的是无辜的人。

**III、天气系统：**

设定白天黑夜，以及晴雨天气。

**-黑夜：**敌人索敌范围下降，命中率下降，兵营整体防御下降。

**-雨天：**部分道路无法通过车辆驾驶，无人机无法使用，可获取视野下降，双方命中率均下降，敌方索敌范围下降。

**IV、操作模式（小队成员的控制，车辆驾驶）：**

**作战模式：**

-隐蔽作战：通过各位队员的能力协作，不发生正面冲突突破敌方大本营。

-正面冲突：若是被敌人发现，敌人就会聚集并正面开火，此时须正面对战。

-刺杀：在夜间模式，在敌人的索敌范围外可以近身并且一击必杀（参考崩崩崩）。

**小队成员控制：**

在隐蔽作战探索地图的过程中，小队成员会紧跟指挥官。

**-玩家操控指挥官时：**可以对小队成员下达指令，完成与自身职能相应的任务。比如可以命令爆破专家在指定地点放置炸药，命令暗杀者远程狙杀敌方，命令欺诈师混入敌方兵营获取敌方的内部兵力配置，刺探重要情报等。

**-玩家操控爆破专家时：**可以自由设置炸药炸毁敌方建筑，炸毁车辆，吸引敌人等。

**-玩家操控电子专家时：**拥有本人视角和无人机视角，可以操控无人机进行攻击。

**-玩家操控狙击手时：**自由使用狙击武器攻击敌人，并且获得更远的视野。

**-玩家控制欺诈师时：**有较高机率成功入侵敌方内部，收集情报以及近距离抹杀关键人物。

**车辆驾驶：**玩家可以抢夺敌人车辆或者驾驶路边车辆。指挥官可以驾驶装甲车、坦克。（这里细节补充下）

**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）。

**V、AI系统**

主要体现在敌方士兵的攻击逻辑以及队友发挥职能上，

**（6）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从人质口中获取机密，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？？）