1. 创意来源+剧情

游戏灵感来自电影《1917》（由梦工厂等联合出品，萨姆·门德斯执导），剧情进

行了极大改编。 游戏讲述了卫国战争胜利前夕，玩家作为一名接到临时指令的坦克手，为了防止无线电报被敌人截获，奉命从前线回到后方传达重要指令。期间，主角会穿过德占区的工厂、边境军营、夜幕下的波兰平原与苏军驻守的山区。

二、操作说明

拉远/拉近视角：鼠标滚轮向后/向前滚动

转动视角：移动鼠标

开火：单机鼠标左键

车体移动: W前进，D右转，A左转，S后退;

炮塔转动：Z向左旋转，X向右旋转;

炮管转动：Q向上旋转，E向下旋转;

瞄准与缩放：单击鼠标右键;

开灯/关灯：单击L键;

修复瘫痪坦克：长按p键5秒;

自毁坦克：长按 delete键5秒;

三、游戏系统

1. 玩家坦克：不同性能的盟军坦克。
2. 友方坦克：提示玩家、展开情节。
3. 敌军坦克：不同性能的轴心国坦克。特别的，虎式坦克几乎不可摧毁。
4. 瞄准模式：进一步放大玩家坦克前方画面，准星位于正中央。
5. 地雷：呈小型圆盘状，常见于草丛中。
6. 闪光弹与航弹：闪光弹于黑夜照亮夜空，标志着航弹即将于轰炸区落下，此时玩家不得在轰炸区停留。
7. 玩家坦克照明灯：于黑夜中使用。但打开照明灯时若处于敌军坦克附近，则会被发现。
8. 河流与桥梁：河流须通过桥梁通过，否则水没过炮塔会溺亡。过桥时，若河水没过发动机，则须停车修理，方能继续前进。
9. 路障：阻碍前进。可用炮弹将其击碎。
10. 友军阵营（地图切换点）：在通过每个关卡后，须找到友军阵营获取补给物资方可进行下一关卡。
11. 崎岖路面：导致坦克倾斜，此时须通过炮塔旋转与炮管俯仰操作瞄准目标。

四、游戏场景设置

游戏共有四个场景。场景一为刚出发不久经过的德国村落；场景二为积雪的德国边境；场景三为黑夜中的波兰荒地（苏占区）；场景四为苏军大本营所在地。不同的场景有不同的特点，需要玩家通过不同的操作过关。

五、主要技术

详见PPT

六、组员分工

路遥：大部分UI的设计，部分场景参数的调整和搭建，资源搜集和整理

刘思畅：游戏背景与故事情节的构建，部分玩家操控，游戏字幕，资源搜集与整理，最终效果呈现

吕佳昊：场景的搭建（美工），敌人与部分玩家的操控，炮弹地雷的效果与少 部分UI，搜集与整理资源