**网络坦克大战**

# 1游戏背景

网络坦克大战，源自于1985年推出的FC版坦克大战，由13\*13大小的地图组成35个关卡地形包括砖墙、海水、钢板、森林、地板5种，玩家作为坦克军团仅存的一支精锐部队的指挥官，为保卫基地不被摧毁而展开战斗。游戏中可以获取有多种功能的宝物，敌人种类则包括装甲车、轻型坦克、反坦克炮、重型坦克4种。

为重温童年的经典，并增强其可玩性，在原版本功能基础上增加联机功能，可实现二人同时联机闯关，增加游戏的乐趣。

# 2安装程序

网络坦克大战游戏由服务器端和客户端二个程序组成，为了简化操作，这二个程序被放在同一个安装包，用户只需要安装TankSetup.exe即可。

# 3游戏操作界面

在客户端启动后，主界面上会呈现2个选择：创建游戏、加入游戏。

## 3.1创建游戏

用户可以通过选择“创建游戏”来建立一个新的游戏，然后进入游戏等待界面，等待局域网的第二个玩家的加入，在对方准备游戏后，创建游戏的玩家可以开始游戏。

## 3.2加入游戏

用户可以通过选择“加入游戏”来加入局域网中的游戏，此时会进入一个加入游戏的界面，系统会自动将局域网中已创建的游戏显示在列表框中，用户可选择一个并加入。

# 4主角的动作与操控

进入游戏后，游戏中有二个主要角色，分别由二个客户端操控，可进行位置移动和发射子弹。

## 4.1移动

* 通过方向左键控制角色向地图左移一格，同时变换角色的站立方向；
* 通过方向右键控制角色向地图右移一格，同时变换角色的站立方向；
* 通过方向上键控制角色向地图上移一格，同时变换角色的站立方向；
* 通过方向下键控制角色向地图下移一格，同时变换角色的站立方向；
* 在移动过程中，遇到不可穿越的对象和敌坦时，坐标不变，只变换角色的站立方向；

## 4.2发射子弹

玩家可通过键盘上的Ctrl键发射子弹，子弹会沿着角色站立的方向匀速飞行，在遇到碰撞物时会根据被碰撞的对象作出相应的行为，子弹飞出地图边界时便消失。

## 5宝物、武器与装备

玩家新建游戏时，子弹火力为Lv0, 通过采集宝物，最高可升级至Lv4. 子弹等级的变换如下：

* 初始时，子弹火力为Lv0;
* 角色每获取一个星星时，子弹火力增加1级，最高可升至Lv4;
* 角色可通过获取钢枪，直接将子弹火力增至Lv4;
* 子弹火力升至Lv4时，角色会附加护甲，可抵抗一次子弹攻击，此时子弹火力降为Lv3;

在游戏中，拥有7种宝物，且通过击毁敌军的闪光坦克产生，游戏中每关卡必出3个闪光坦克。宝物及功能如下：

* 手雷，我军获取后可全歼敌军；
* 时钟，我军获取后敌军在10s内无法移动和攻击；
* 铁锹，我军获取后基地外墙变为钢板，持续30s, 超时后基地外墙变回为砖墙；
* 坦克，我军获取后奖励角色一条生命；
* 星星，我军获取后子弹火力增加1级，最高为Lv4;
* 火枪，我军获取后子弹火力迅速升级为Lv4;
* 头盔，我军获取后在10s内无敌；