# **Escape项目整体概述**

**项目代号：**Escape

**项目类型：**2.5D解谜类ARPG

**研发开始时间：**2015年7月25日

**预计研发结束时间：**2016年2月29日

**项目参与人：**赵一铮，王忆暄

**使用引擎：**UE4

**引擎版本：**4.7.3

**项目研发目的：**通过项目实践来学习UE4引擎，并梳理一套合理的工作流程，为今后的开发奠定基础。

1. 项目故事背景：（关卡详细故事背景在关卡设计时填写）

主角“瘦子”是一名“非著名丛林探险家”。某日，他在山中探险时，落入了山洞中隐藏着的塌方古墓穴。从昏迷中醒来后，瘦子决定尽快逃出墓穴，回到地面上去。

瘦子像没头苍蝇一样在墓穴中乱转，正当万般无奈时，却偶遇了盗墓贼“胖子”。二人达成一致：瘦子帮助胖子找到墓室中的陪葬品，随后胖子带瘦子离开古墓。

二人一路前行，合力破解了重重的机关，绕过一个又一个的暗洞，最终来到了墓室中心的地宫中……阿萨德发生的的发生地方

胖子疯狂的冲向摆在地宫中心处的棺椁旁，用力撬开棺椁，打开了棺盖……就在棺盖被开启的一瞬间，胖子傻了眼。棺材内一件陪葬品都没有，只有一条通往墓穴更深处的暗道……

1. 游戏玩法概述

**1，简述：**

本游戏是一款2.5D视角、以解谜为主要玩法的ARPG。玩家在游戏内可以通过TAB键来切换两名主角的控制权。每个主角有其独自的特点，玩家需要利用他们的特点，切换控制两名主角进行一定的配合，以击杀怪物、破解机关，最终通过关卡。

**2，胜利条件：**

游戏内两名主角同时到达地图指定位置。

**3，失败条件：**

游戏内任意一名主角死亡。

1. 游戏视角设定（导演镜头功能需独立功能文档）

游戏内使用2.5D视角，视角高度在45°至60°之间。导演式镜头，玩家不具备镜头控制权限。

1. 游戏主角设计（需细化文档）

**瘦子**——丛林探险家。体型偏瘦，动作敏捷，具备跳跃能力与奔跑能力，但力量偏弱，生命值偏低。

**胖子**——盗墓贼。提醒偏胖，动作迟缓，不具备跳跃与奔跑能力，但力量很强，生命值较高。

1. 怪物设计（需细化文档）

**墓地蟑螂**——近战攻击型怪物，小体型，攻击力弱。无特殊攻击手段。

**墓地蝎**——近战攻击型怪物，小体型，攻击力弱。攻击附带减速效果。

**长针蜂**——远程攻击怪物，小体型，攻击力弱。无特殊攻击手段。

**食腐狼**——近战攻击型怪物，中等体型，攻击力中等，无特殊攻击手段。

**僵尸**——近战攻击型怪物，中等体型，攻击力高，无特殊攻击手段。

**尸王（首关BOSS）**——复合攻击型怪物，中大体型，攻击力高，技能附带燃烧、减速效果。

1. 道具设计（需细化文档）

**木棍**——轻，攻击力低。

**火把**——轻，拿起后虫类怪物无法近身，攻击附带燃烧效果。攻击力低（可由木棍制成）

**砖头**——轻，投掷攻击。一次性使用。攻击力低。

**石锤**——重，攻击力中。

**铁斧**——重，攻击力高。拿起后自身减速。

1. 机关设计（需细化文档）

机关石门——压住机关，石门开启，松开机关，石门关闭。

1. 小地图系统（需细化文档）