**Unreal Engine 4**

**Ссылка на репозиторий: https://github.com/GosuUHC/UnrealProject**

Актуальность: -

Практическая значимость: Развлечения

Цель: Изучить один из самых продвинутых игровых движков и 3D моделирование

Задачи:

1. Понять устройство работы игровых движков
2. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности
3. Организовать совместную работу команды

Конечный результат:

Полностью работоспособная 3D игра

**Распределение по ролям и задачи**

1. Андрианов Александр Евгеньевич: Кодинг, разработка игры. Построение игры на блупринтах. Создание 3D моделей и их анимаций, проработка текстур мира игры. Создание первой локации.
2. Беломытцев Владислав Романович: Кодинг, разработка игры. Построение игры на блупринтах. Создание 3D моделей и их анимаций, проработка текстур мира игры. Создание второй локации.
3. Искандиров Марат Ринатович: Кодинг, разработка игры. Построение игры на блупринтах. Создание 3D моделей и их анимаций, проработка текстур мира игры. Создание третей локации.
4. Соболев Дмитрий Сергеевич: Кодинг, разработка игры. Построение игры на блупринтах. Создание 3D моделей и их анимаций, проработка текстур мира игры. Создание четвертой локации.

**План-график работы**

**До 04.03.2021** Понять устройство работы игровых движков. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности

**До 18.03.2021** Концептирование игры (выбор жанра игры, графического стиля, динамичности игрового процесса)

**До 15.04.2021** Создать первый прототип проекта (альфа)

**До 01.05.2021** Создать полностью рабочую версию игры (бета)

**До 08.05.2021** Протестировать и исправить все возможные ошибки

**До 13.05.2021** Выпустить релизную версию игры

**До 27.05.2021** Защитить проект