

Esc4p3

A csapatunk arra a döntésre jutott hogy a választott feladatunk egy Unreal Engine 4-ben létrehozott játékszoftvert készít. A cél a játékos eljuttassa karakterét a pálya egyik végéből a másikba, anélkül, hogy a labirintusban mesterséges intelligencia által vezérelt veszedelem elkapná vagy sérülést szenvedne el bármi által például csapdák és egyéb nem játékos által vezérelt karakterek. A játékosnak ezen cél eléréséhez rendelkezésére állnak különféle eszközök is.

Célplatform: Windows

A program funkciói:

- A játékos karakterének mozgatása
- Mesterséges Intelligencia által vezérelt karakter, amely aktívan kutat a játékos után
- Pályán lévő különböző interakciók aktiválása, reakciói
- Egyéb nem játékos által vezérelt karakterek vezérlése
- Karakterek interakciója egyéb objektumokkal

A projekt elkészítéséhez használt eszközök:

- Blender
- Unreal Engine 4
- GarageBand