**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