

Бесчасный Александр Витальевич

Разработка игры на Unreal Engine 4



Цель исследования

Сделать мультиплеерную игру с контролем сессий и системы аккаунтов на Unreal Engine и языка Java.

Задачи

- Создать сервер аккаунтов, на котором расположен также сайт.
- Создать сервер сессий.
- Создать игру.



Актуальность

На сегодняшний день рынок развлечений является одним из самых прибыльных. Можно сказать, что игры - это определенный вид искусства, схожий с другими зрелищными жанрами. Игры могут нести не только развлекательный характер, но и заставлять задуматься, переживать, поднимать серьезные глобальные или психологические вопросы.

В мире существует чрезвычайно большое количество любителей компьютерных игр с разным опытом в этой сфере. Есть начинающие любители игр, есть ностальгирующие опытные игроки, поэтому на этом рынке востребованы игровые проекты различной направленности.



Аккаунты

- Обладают следующими характеристиками:
 - - Хранение в БД
 - - Идентичность
 - - Кодирование
 - - Восстановление



Сайт

LAND OF BIRDERS

ALPHA

OVERVIEW

Email

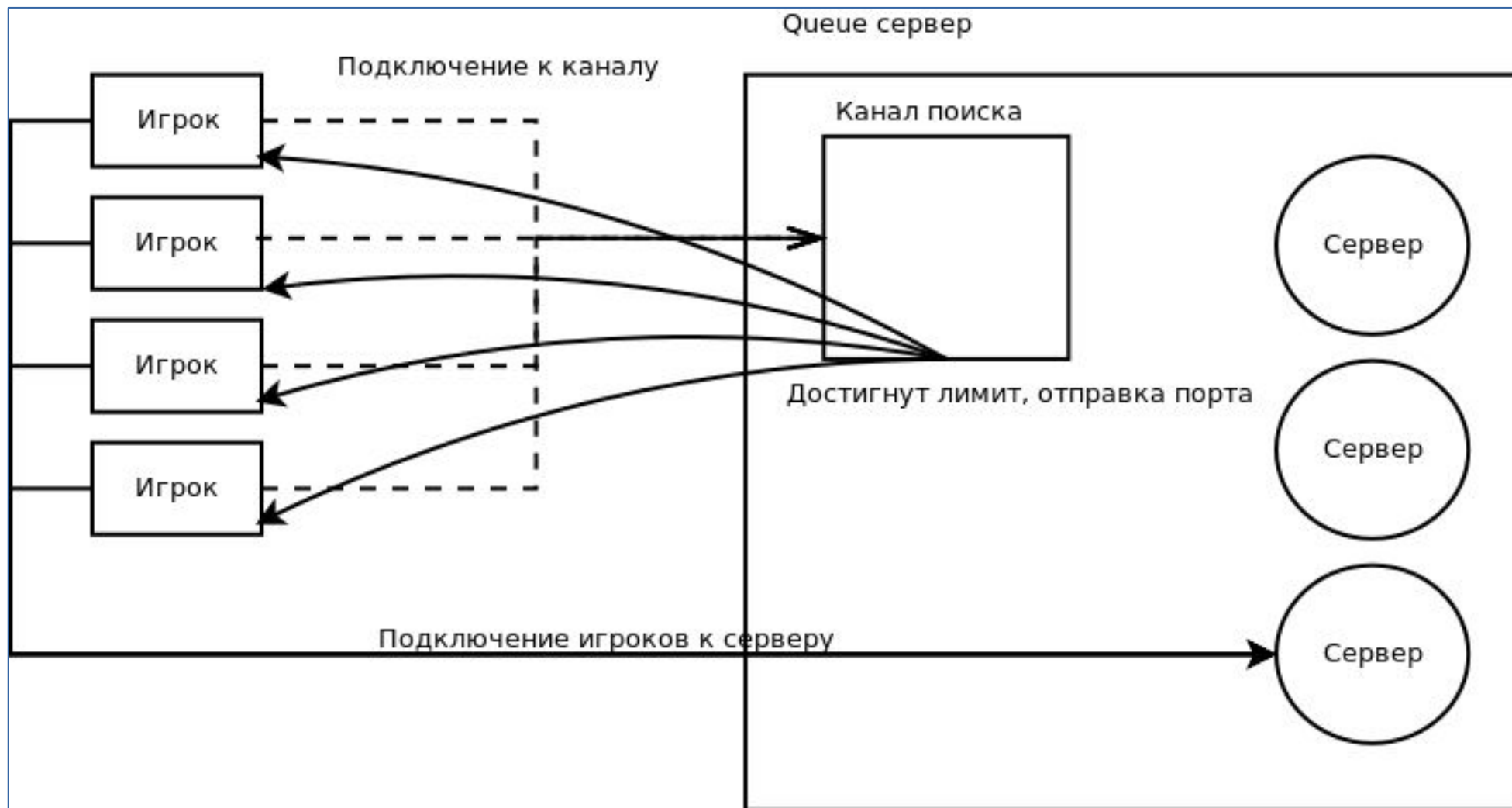
Password

CREATE AN ACCOUNT

FORGOT PASSWORD?

ACCOUNT

Сессии



Сессии



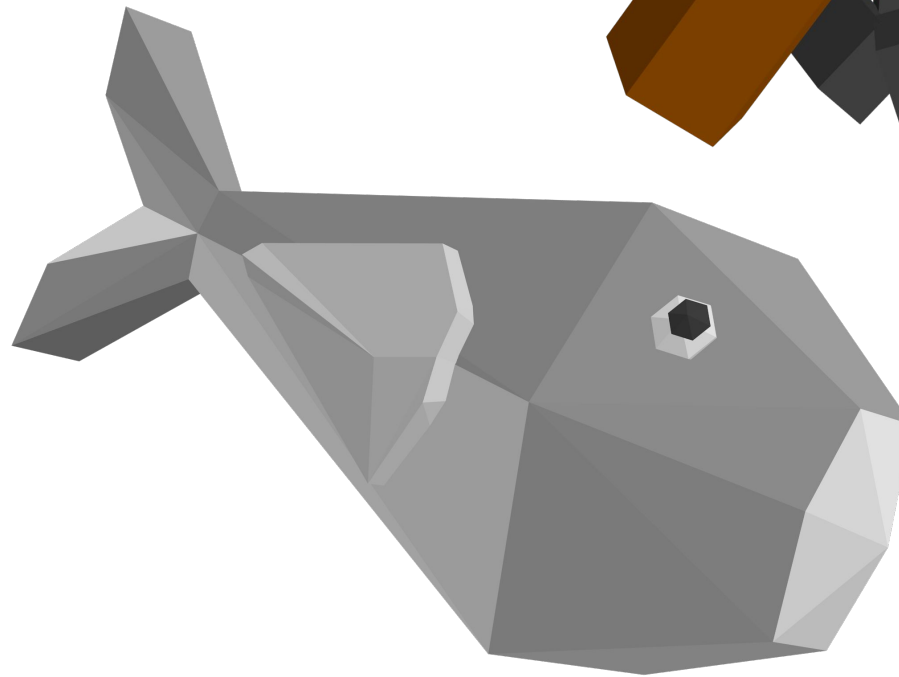
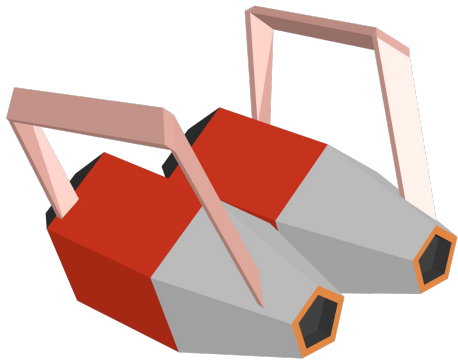
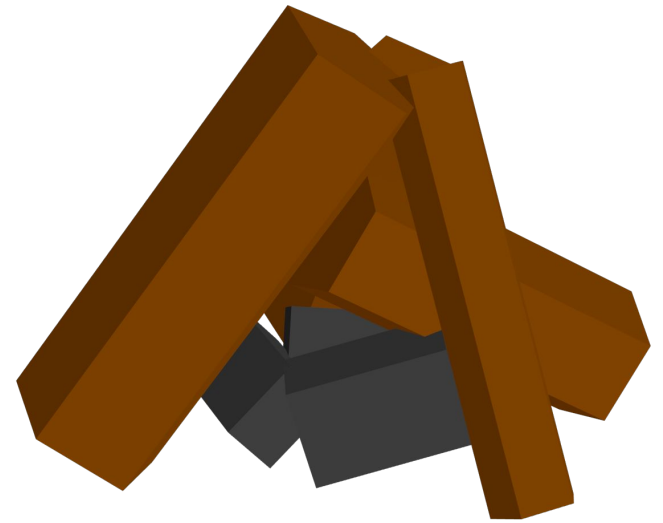
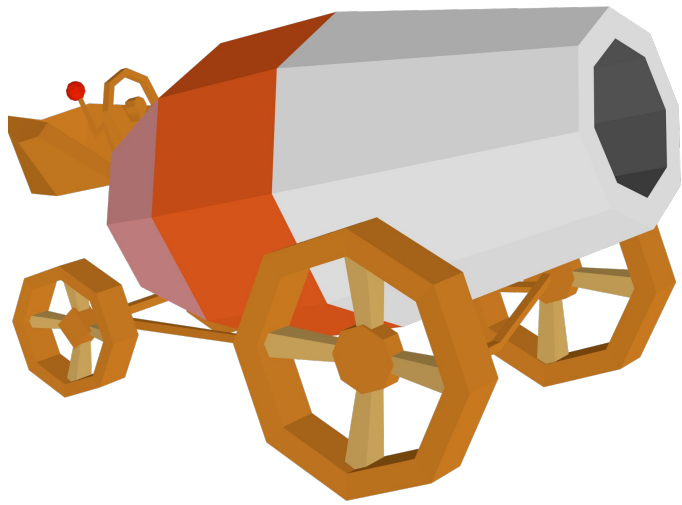
Локации



Персонаж



Предметы



Спасибо за сосредоточенность

В процессе создания проекта, ни одна птичка не пострадала (пока что)

