Herné enginy

Prvorado by som vysvetlil čo herný engine vo všeobecnosti je, prečo je pri vývoji hier dôležitý a ako prvé enginy vznikali. Nasledovne budem písať o nových najznámejších herných enginoch, porovnanie ich so starými a aký tam bol posun vpred. Medzi novými by som hlavne zameriam na unreal engine 5. Vysvetliť a zaujímať sa o to prečo je pravé tento engine prevratný, na akom princípe funguje, jeho limity a obmedzenia s ktorými by sa mohli vývojári stretnúť. Preberiem problematiku v čom by tento engine nemusel by optimálny, herne spoločnosti a ich prechod na tento engine. Použite financie na vybudovanie enginu a taktiež časová náročnosť. Nakoniec by som rad spomenul ako by sa dal navrhnúť vlastný primitívny game enginu a s akými problémami by sa vývojár stretol či už v malom projekte alebo aj veľké firmy.

Primárny zdroj: <https://spectrum.ieee.org/unreal-engine-5-metaverse>

Mikuláš Milan

ID:120854