

01 游戏引擎介绍

一、游戏引擎的出现

在最早期的游戏开发中，并不存在游戏引擎这种软件，开发者们往往每开始一次项目就要重头开始编写一次代码。而随着后世游戏的发展，设备性能的不不断提升，游戏的内容也逐渐向现实世界靠拢，某些不同的游戏往往会出现类似的游戏元素。比如 FC 中的马里奥、魂斗罗、洛克人、恶魔城等都拥有 2D 平台跳跃的元素。



在这种情况下，开发者意识到他们不必再从零开始为不同的游戏编写代码，而是可以将描述游戏共性的代码多次利用，形成某类游戏的开发工具，这也就是我们常说的游戏引擎。而游戏引擎的出现，则大大简化了游戏程序开发的流程，也大幅度降低了游戏开发的难度。

二、现代游戏引擎的特征

- ①游戏引擎内置了描述游戏共性的代码，使得开发者不必纠结于如何从底层实现游戏内容。
- ②游戏引擎具有游戏内容预览功能，可以可视化的修改一些游戏数据。加快了工作效率。

三、学习游戏引擎要掌握的内容

- ①大致了解游戏引擎的开发思想。
- ②了解如何使用引擎内置编码来编写自己期望的游戏内容。
- ③了解熟悉引擎内部操作。（多操作多练习观摩他人视频）

