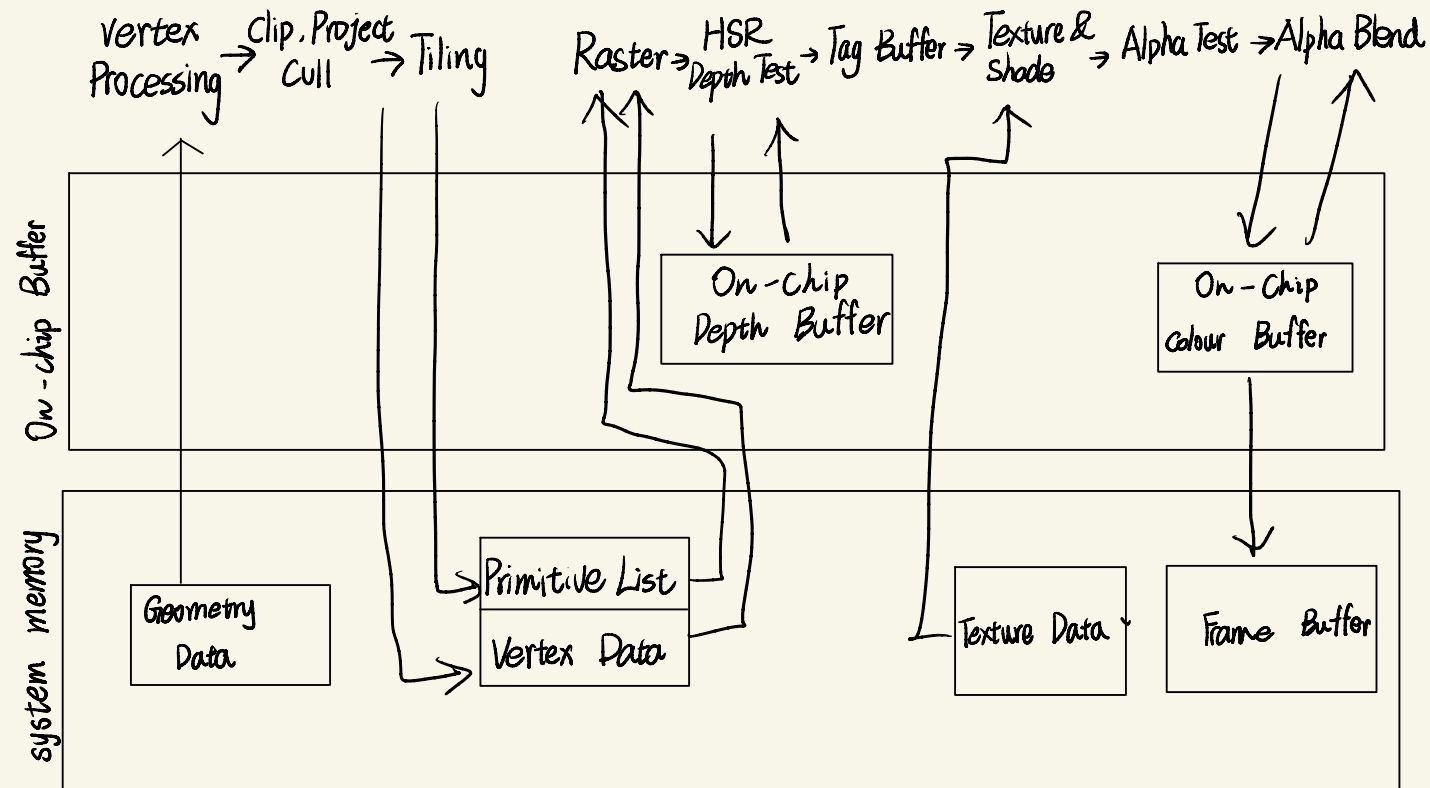


# 游戏引擎：为游戏设计的工具科技集合

通用性/偏向性  
可扩展性  
完善工具链

渲染 { Immediate Mode Rendering  
Tile Based Rendering  
Tile Based Deferred Rendering

游戏子系统		世界编辑器
动画	游戏基础系统	
渲染引擎	物理引擎	工具
资源管理		
核心系统		
平台独立层		
第三方 SDK		
OS		
驱动		
硬件		



# Unreal Project Structure

