Unreal Engine – główne elementy

-Język programowania – C++ (brak wewnętrznego edytora, potrzebne np Visual Studio)

-**Unreal Motion Graphics UI Designer (UMG) – Narzędzie do projektowania UI. Tworzony na zasadzie widgetów**

**-Persona – System do tworzenia animacji. Pozwala kontrolować szkielety, meshe, tekstury, przejścia między animacjami (Blend Spaces) itp.**

**-Matinee Cinematics, Sequencer (beta) – narzędzia do tworzenia „filmików” wewnątrz gry.**

**-Drzewka zachowań – „Visual scripting”, pozwala programowac bez ingerowania w kod.**

**-Instant game preview – System umożliwiający szybkie testy scen. Spawnuje gracza w dowolnym miejscu projektu.**

**-Fizyka – PhysX 3.3**

-Media Framework – możliwość używania zewnętrznych mediów wewnątrz gry.

-The Landscape system – edytor terenu w grach.