**Herní enginy**

**Co to je?**

Herní engine je softwarový framework, který soustřeďuje obecné funkce používané v počítačových hrách, díky čemuž dovoluje zrychlit a zlevnit vývoj nových her.

**Co to dělá?**

Engine je vlastně jádro hry -> které si buď naprogramuje programátor nebo použije stávající. Za engine se dá považovat například GameMaker, nástroj naprogramovaný prozatím v Delphi a určený pro vytváření her

**Jaké známe herní enginy?**

Nejpopulárnější je Unity a Unreal Engine. Pak máme pár zastaralých enginů jako jsou např. : Quake Engine, Voxel Space, Doom Engine, Scumm engine

**Kdo je vytvořil?**

**Unity** – společnost Unity Technologies

**Unreal Engine** - společnost Epic Games

**Scumm engine** - Aric Wilmunder a Ron Gilbert

**Voxel Space** - NovaLogic, Kyle Freeman

**Quake Engine** - id Software (John Carmack, Michael Abrash, John Cash)

**Doom Engine** - Fin Jaakko Keränen

**Co můžeme v herních enginech dělat?**

Vytvářet hry atd.