

Autor : Bastian Janusz
Titel : Game Engines
Termin: 24.01.12

Game Engines sind die Motoren unserer heutigen Spiele.

In meinem Referat möchte ich die Bestandteile der Game Engines, wie die Grafik-Engine, das Physik-, Soundsystem, die Steuerung und das Skripting.

Wie entsteht ein Modernes PC-/Konsolenspiel?

Welche Engines gibt es ? Wie unterscheiden sich diese untereinander? Was für Unterschiede gibt es zwischen Konsolen-Engines und PC-Engines? Welche Rolle spielt die Realität in unseren heutigen Spielen?

Durch die Beantwortung dieser grundlegenden Fragen erhoffe ich, den Zuhörern ein Verständnis der Materie hinter den Spielen zu verdeutlichen.