

# FUTURE OF GAMING - FACTSHEET

## TEAM:

SANDER HAIJKENS – MOBILE MEDIEN, 7. SEMESTER

SERHAT COGUN – MOBILE MEDIEN, 7. SEMESTER

## MOTIVATION:

DER RELEASE DER UNREAL ENGINE 5 EARLY ACCESS BIETET UNS DIE MÖGLICHKEIT DIE WICHTIGSTEN NEUEN FEATURES DES SYSTEMS ZU TESTEN.

DAS PRODUKT SOLL LEDIGLICH ALLE VORTEILE ODER NOCH VORHANDENE PROBLEME DER NEUEN FEATURES PRÄSENTIEREN UND DEM NUTZER AUFZEIGEN, WELCHE MÖGLICHKEITEN IHM MITTLERWEILE DURCH DIE WEITERENTWICKLUNG GEWISSER ENGINES GEBOTEN WIRD

IM FOCUS STEHEN: NANITE, CHAOS DESTRUCTION, LUMEN

## Lumen

- Ist das neue volldynamische globale Beleuchtungs- und Reflexionssystem der Unreal Engine 5
- Lumen bringt zum ersten Mal eine robuste dynamische globale Beleuchtung in die Unreal Engine
- Es unterstützt alle Lichttypen, wobei wir uns auf Emissive Materials und Sky Lighting konzentriert haben



## Nanite Virtualized Geometry

- Das neue virtualisierte Geometriesystem der Unreal Engine 5
- Es verwendet ein neues internes Mesh-Format und Rendering-Technologie
- Nanite arbeitet intelligent nur an den Details, die wahrgenommen werden können und nicht mehr



## Chaos Destruction

- Das leistungsstarke Physik- und Zerstörungssystem der Unreal Engine
  - Benutzer können in Echtzeit „Zerstörung“ in Kinoqualität erzielen
- ABER: unserer Meinung nach das noch unvollständigste Feature in UE5



## Umsetzung:

- Fahrsimulation
- Mit *Nanite* eine kleine stattliche Umgebung aufbauen
- Lumen* durch den Nachthimmel als auch Emissive Material in dieser platzieren
- Chaos Destruction Physics* auf gewisse Teile der Stadt anwenden

