

История развития движка

2007	2008	2009	2010	2011	2012
Изучение Direct3D 9 Первый ландшафт	Новый движок на OpenGL Первые карты нормалей Выход игры Свиборг: Первая крофь	Добавление Direct3D (multirender) Первая удачная скелетная анимация из X формата	Разработка Гульмэна 2	Добавление Direct3D 11 Разработка игры Гульмэн 3 Тесселяция Выход игры Гульмэн 2	Deferred shading