



Cloud-basierte Lösungen für die Unreal Engine

In den letzten Jahren hat die Verbreitung von Cloud-basierten Anwendungen, bei denen sich sowohl die Anwendung selbst als auch alle Daten in der Cloud befinden, rasant zugenommen. Bei dieser Architektur findet die gesamte Verarbeitung in der Cloud statt und ist für den Benutzer völlig transparent, der die Ergebnisse lediglich über eine Benutzeroberfläche auf seinem Gerät angezeigt bekommt. Durch dieses Bereitstellungsmodell werden anspruchsvolle Anwendungen einem breiteren Nutzerkreis zugänglich gemacht, da der Zugriff von Geräten aus möglich ist, die nicht über die nötige Rechenleistung verfügen, um die Berechnungen oder das grafische Rendering lokal auszuführen.

Eine der Kerntechnologien, die den groß angelegten Einsatz von Cloud-Anwendungen ermöglichen, sind Container, ein Konstrukt, das Software und die zugehörigen Daten in einer leichtgewichtigen und portablen Form kapselt. Container bieten eine konsistente Laufzeitumgebung für Anwendungen, die effizienter und kostengünstiger ist als herkömmliche Bereitstellungstechnologien wie virtuelle Maschinen.

Zur Unreal Engine wurde nun [ein entsprechendes Whitepaper veröffentlicht](#). Darin wird auf die Ergebnisse der Zusammenarbeit mit TensorWorks eingegangen, um offizielle Container-Unterstützung für Unreal Engine 4.27 zu bieten.

Date Created

22/10/2021

Author

sven