

Deštrukcia v hernom prostredí sa stala populárnou súčasťou počítačových hier. Aktuálne používané herné enginy využívajú rôzne prístupy k deštrukcii. Táto práca študuje niekoľko takýchto prístupov a implementuje vybrané kľúčové myšlienky z dostupných štúdií, v novom kombinovanom prístupe. Používame delenie objektov a boolovské operácie na trojuholníkových sieťach k modifikácii pevných objektov, ktoré reprezentujú herné prostredie a tiež tvoríme jednoduchú aplikáciu k demonštrácii vybraného prístupu v reálnom čase. Dospeli sme k názoru, že navrhnutá metóda je použiteľná najmä v počítačových hrách so sieťami s malým počtom mnohouholníkov.