HISTORIQUE

- Terme émerge dans les années 1990
- Séparation des composants coeurs (moteur de rendu, détection de collision, etc.) des éléments « artistiques » (règles, sons, etc.)
- Doom d'ID software comme point de départ
- Duake III et Unreal Tournament conçus avec l'idée du « modding » et de la réutilisation en tête
- Aujourd'hui, moteur un terme « grand public »
 - Vente des licences des moteurs et d'outils
 - Les jeux sont des « démos » des moteurs

ÉVALUER LES MOTEURS SELON LA FLEXIBILITÉ

« mod » pour configuration pour peut construire construire n'importe construction d'un création de plusieurs jeux n'importe quel jeu quel jeu dans un jeu au maximum très similaires imaginable genre spécifique Hydro Thunder PacMan Unity 3D, Probablement Quake III Unreal Engine, Engine impossible Engine Source Engine, etc.