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.

DIFFÉRENTS TYPES DE JEUX AVEC DIFFÉRENTS BESOINS

- Jeux de tir (première/troisième personne)
- Jeux à la troisième personne
- Jeux de combat
- Jeux de course
- Jeux de sport
- Jeux massivement multijoueurs
- Jeux à contenu crée par les joueurs