

## 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
- ▶ Quake 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

