

Kriterium	Unity	Unreal Engine	Godot
Entwicklungserfahrung	Vorhandene Erfahrung im Team	Keine Erfahrung im Team	Keine Erfahrung im Team
Grafikstil	Gut für LowPoly	Besser für fotorealistische Grafiken	Hauptsächlich für 2D-Spiele geeignet
Asset Store	Integrierter Store mit vielen Assets	Kein vergleichbarer Asset Store	Keine vergleichbare Asset-Plattform
Community	Große Community, umfangreiche Dokumentation	Große Community, steilere Lernkurve	Kleinere Community, weniger Ressourcen