# Motivation

# Plattformübergreifende Spieleentwicklung

# \section{Anforderungen für vergleichbare Entwicklungstools}

# \section{Gamespezifische Frameworks und Engines}

# \subsection{libGDX}

# \subsection{Cocos2D-X}

# \subsection{Unity3D}

# \subsection{Weitere Frameworks}

# Vergleich zur Benutzbarkeit

# Fazit