# Motivation

Digitale Spiele sind ein Zeitvertreib der spätestens seit der Verbreitung von Smartphones in der modernen Bevölkerung, bei allen Altersgruppen und Gesellschaftsschichten, Einzug gehalten hat. Mobile Betriebssysteme bieten somit Plattformen, die eine breite Nutzergruppe erreichbar macht. Die Uneinheitlichkeit dieser Systeme erweckt das entwicklerseitige Bedürfnis nach Softwareinstrumenten die plattformübergreifende Entwicklung ermöglicht. Der Einsatz dieser speziellen Entwicklungswerkzeuge rechtfertigt sich durch höhere Entwicklungsgeschwindigkeit und geringere Entwicklungskosten.

Gerade im Bereich der Spieleentwicklung besteht ein vielfältiges Angebot, was die Wahl nach einer passenden Software nicht trivial erscheinen lässt. Demnach stellt sich die Frage von welchen Faktoren eine geeignete Auswahl abhängt:

Welche Plattformen besitzen das höchste, wirtschaftliche Potential und bieten die größte Zielgruppe?

Welche Entwicklungswerkzeuge können diese Plattformen gleichzeitig erreichen?

Womit können die inhaltlichen und funktionalen Anforderungen am effektivsten erfüllt werden?

Diese grundlegenden Fragestellungen geben Anlass ausgewählte Spieleframeworks anhand ihrer theoretischen Möglichkeiten zu analysieren und durch die Entwicklung einer Beispielapplikation zu evaluieren. Um ein besseres Verständnis von plattformübergreifender Entwicklung zu gewinnen, soll weiterhin die Arbeitsweise dieses Prinzips näher betrachtet und mögliche Unterschiede ausgemacht werden. Durch die Bearbeitung soll ermittelt werden welche Software am besten zu gestellten Anforderungen passt, welche Schwächen ausfindig gemacht werden können und ob es eine eventuelle Allzwecklösung gibt.

# Vergleich zur Benutzbarkeit

# Fazit