# Abstract

Der Markt für mobile Geräte, wie Smartphones und Tablets, erfährt seit Jahren kontinuierliches Wachstum und übertrifft regelmäßig seine technologischen Standards. Durch die hohe Benutzerfreundlichkeit erfreuen sich mobile Geräte großer Beliebtheit innerhalb aller Verbraucherschichten. Aufgrund der breiten Masse an Nutzern der performanten Alleskönner, gewinnen auch digitale Spiele immer größere Popularität. Die Kategorie Spiele dominiert die Downloadzahlen der Stores für Applikationen in allen führenden Systemen. Um die Nachfrage für Nutzer unterschiedlicher Systeme auf ökonomische Weise decken zu können, bedarf es entwicklerseitig effizienter Werkzeuge zur Spieleentwicklung.

Diese besonderen Frameworks und Engines für die plattformübergreifende Spieleentwicklung, werden zunächst aufgrund ihrer Spezifikation begutachtet und daraufhin durch die Implementierung einer Beispielapplikation praktisch angewandt. Durch die gewonnenen theoretischen und praktischen Erkenntnisse und den abschließenden Vergleich, kann evaluiert werden, dass die Wahl des passenden Entwicklungstools noch immer hauptsächlich in Abhängigkeit der gestellten Anforderung steht. Jedoch kann Unity3D in den meisten Disziplinen seine Konkurrenz klar dominieren und sich nahezu als Alleskönner der Spieleentwicklung hervorheben.

# Motivation