* As dificuldades de implementação destes modelos estão diretamente ligadas ao fato de qual formalismo físico foi utilizado para especificar os modelos. Pelas implementações atuais, nota-se que, para cada processo físico a ser incluído num jogo, utiliza-se um conjunto diferente de equações físicas associadas, normalmente baseadas na Mecânica Newtoniana. Neste contexto, a extensão das implementações para outros processos físicos fica seriamente prejudicada pois, em muitos casos, é necessário reescrever todo o conjunto de operadores de simulação numérica. Assim, é de grande interesse da área de projeto e desenvolvimento de jogos a proposição de processos que permitam uma descrição mais homogênea de fenômenos físicos, bem como sua realização num ambiente computacional.