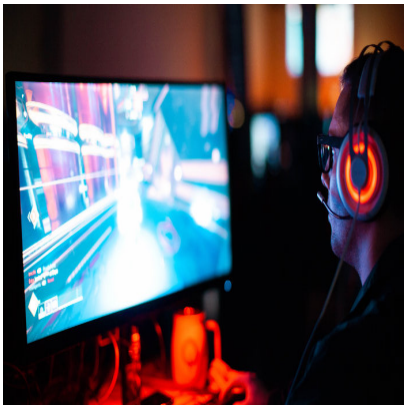


Top 10 Spieleentwicklungs-Engines für Einsteiger im Jahr 2023

Description

Die Welt der Spieleentwicklung kann für Einsteiger überwältigend sein, besonders bei der Wahl der richtigen Werkzeuge und Technologien. Welche sind die besten Einsteigerfreundlichen Spiele-Engines für die Entwicklung von Spielen im Jahr 2023? Hier sind die Top 10 Engines, sortiert nach Beliebtheit und Leistung, die für Anfänger in der Spieleentwicklung geeignet sind.

Unity

Unity ist eine der am häufigsten verwendeten Engines in der Spieleentwicklung. Es ist eine vollständige Entwicklungsplattform, die es ermöglicht, 2D- und 3D-Spiele für fast alle Plattformen wie PC, Mac, iOS, Android, WebGL und VR zu entwickeln. Es bietet eine große Auswahl an Funktionen, darunter eine intuitive Entwicklungsumgebung, eine breite Palette von Tools und Assets, sowie eine starke Community, die es Anfängern erleichtert, schnell Fortschritte zu machen. Das Besondere an Unity ist die Flexibilität und Anpassbarkeit. Es gibt unzählige Möglichkeiten, Unity zu nutzen und es lässt sich einfach erweitern. Außerdem gibt es einige deutschsprachige Bücher und viele deutschsprachige Video, die den Einstieg sehr leicht machen.

Programmiersprache(n): C#, UnityScript (ehemals JavaScript for Unity)
Lizenzmodell: Personal (kostenlos), sonst ab $399 pro Jahr.

Unreal Engine

Unreal Engine ist eine der leistungsstärksten und vielseitigsten Engines für die Spieleentwicklung. Es wurde ursprünglich von Epic Games entwickelt und ist sehr geeignet für die Entwicklung von hochmodernen, visuell beeindruckenden 3D-Spielen. Es bietet eine große Auswahl an Funktionen, darunter eine intuitive Entwicklungsumgebung, eine breite Palette von Tools und Assets, sowie eine starke Community, die es Anfängern erleichtert, schnell Fortschritte zu machen. Das Besondere an Unreal Engine ist die Möglichkeit, unglaublich realistische Renderings und Visualisierungen zu erstellen. Es bietet auch eine breite Unterstützung für Virtual- und Augmented Reality.

Programmiersprache(n): C++, Blueprints (visuelle Scripting)
Lizenzmodell: 5% vom Bruttoeinkommen, wenn das Spiel oder Projekt mehr als 1 Million USD einnimmt.

Godot Engine

Godot ist eine aufstrebende Open-Source-Engine für die Entwicklung von 2D- und 3D-Spielen. Sie ist besonders für Anfänger geeignet, da sie eine leicht zu erlernende, einheitliche Programmierschnittstelle aufweist und eine intuitive Entwicklungsumgebung bietet. Godot bietet auch eine breite Palette an Funktionen, darunter eine eingebaute Skriptsprache, ein integriertes Entwicklungssystem für Benutzeroberflächen und eine Vielzahl von importierbaren Formaten und Tools. Was es besonders macht ist, dass es Open-Source ist und dadurch auch von der Community weiterentwickelt und verbessert wird.

Programmiersprache(n): GDScript, C#, C++
Lizenzmodell: Open-Source (MIT-Lizenz)

CryEngine

CryEngine ist eine weitere leistungsstarke Engine für die Spieleentwicklung, die besonders für die Entwicklung von 3D-Spielen geeignet ist. Es bietet eine große Auswahl an Funktionen, darunter eine intuitive Entwicklungsumgebung, eine breite Palette von Tools und Assets und eine große Community. Das Besondere an CryEngine ist die Möglichkeit, hochmoderne Grafiken und visuelle Effekte zu erstellen. CryEngine ist auch bekannt für seine Unterstützung von Virtual- und Augmented Reality sowie seine Unterstützung für die Entwicklung von MMOs.

Programmiersprache(n): C++
Lizenzmodell: CryEngine V ist kostenlos zum Download verfügbar, allerdings müssen 5% des Bruttoeinkommens gezahlt werden, wenn das Projekt Gewinn erwirtschaftet.

GameMaker Studio

GameMaker Studio ist eine Engine für die Spieleentwicklung, die besonders für die Entwicklung von 2D-Spielen geeignet ist. Es bietet eine große Auswahl an Funktionen, darunter eine intuitive Entwicklungsumgebung, eine breite Palette von Tools und Assets, sowie eine große Community, die es Anfängern erleichtert, schnell Fortschritte zu machen. GameMaker Studio bietet eine Drag-and-Drop-Programmierumgebung, die es sehr einfach für Anfänger macht, Spiele ohne tiefgreifendes Programmierwissen zu erstellen. 3D-Spiele sind ebenfalls möglich, verglichen mit den vorherigen Engines ist dies jedoch ungleich schwieriger.

Programmiersprache(n): GML (GameMaker Language)
Lizenzmodell: Free (eingeschränkter Export), diverse Abo-Modelle ab €4.25 pro Monat

Construct 3

Construct 3 ist eine webbasierte Entwicklungsplattform die es ermöglicht 2D-Spiele zu erstellen, ohne dabei eine Programmiersprache zu lernen. Es ist besonders für Anfänger geeignet, da es eine einfache Drag-and-Drop-Oberfläche und eine intuitiv verständliche Event-basierte Scripting-Schnittstelle bietet. Mit Construct 3 können Spiele für Windows, Mac, iOS, Android, HTML5 und viele mehr exportiert werden.

Programmiersprache(n): keine Programmiersprache
Lizenzmodell: Free (eingeschränkt), ab €17.99 pro Monat oder €109.99 pro Jahr.

GameSalad

GameSalad ist ebenfalls eine weitere Engine die es ermöglicht ohne Programmierkenntnisse Spiele zu erstellen. Es ist besonders für Anfänger geeignet, da es eine einfache Drag-and-Drop-Oberfläche bietet. Mit GameSalad können Spiele für iOS, Android und HTML5 exportiert werden. Ein besonderes Merkmal ist die Möglichkeit, die Spiele direkt im GameSalad-Viewer auf einem iOS-Gerät zu testen.

Programmiersprache(n): keine Programmiersprache
Lizenzmodell: Free (eingeschränkt), ab $17 pro Monat.

RPG Maker

RPG Maker ist eine Engine die es ermöglicht, Rollenspiele zu erstellen. Es bietet eine große Auswahl an Funktionen, darunter eine intuitive Entwicklungsumgebung, eine breite Palette von Tools und Assets sowie eine starke Community. RPG Maker hat eine Drag-and-Drop-Oberfläche, die es Anfängern ermöglicht, schnell und einfach Rollenspiele zu erstellen.

Programmiersprache(n): keine Programmiersprache
Lizenzmodell: ab 22,99€, je nach Version

Stencyl

Stencyl ist eine weitere Engine, die es ermöglicht Spiele ohne Programmierkenntnisse zu erstellen. Es ist besonders für Anfänger geeignet, da es eine einfache Drag-and-Drop-Oberfläche und eine intuitiv verständliche Event-basierte Scripting-Schnittstelle bietet. Mit Stencyl können Spiele für Windows, Mac, iOS, Android, Linux und HTML5 exportiert werden. Es hat auch eine große Community und eine Vielzahl von integrierten Ressourcen und Tutorials, die es Anfängern erleichtern, schnell Fortschritte zu machen.

Programmiersprache(n): keine Programmiersprache
Lizenzmodell: Free (eingeschränkt), $99 (Indie), $199 (Studio)

AppGameKit

AppGameKit ist eine weitere Engine, bei der man keine oder kaum Programmierkenntnisse braucht. Es bietet eine einfache und intuitiv verständliche Scripting-Schnittstelle und es ist besonders für die Entwicklung von 2D-Spielen geeignet. Mit AppGameKit können Spiele für Windows, Mac, iOS, Android und Linux exportiert werden. Es bietet auch Unterstützung für Virtual Reality und Augmented Reality.

Programmiersprache(n): AGK BASIC
Lizenzmodell: ab $99

Wie man sehen kann, gibt es eine Vielzahl von Engines für Anfänger in der Spieleentwicklung zur Verfügung, jede mit ihren eigenen Stärken und Schwächen. Es ist wichtig, sich genau über die einzelnen Engines zu informieren und die für das eigene Projekt am besten geeignete auszuwählen. Es ist auch wichtig zu beachten, dass jede dieser Engines einzigartige Einschränkungen, sowie kostenlos und kostenpflichtige Angebote hat.

Leuten, die etwas länger als nur ein paar Wochen Spiele entwickeln möchten, empfehlen wir, sich für eine Engine zu entscheiden, bei der man programmieren kann oder gar muss. Außerdem sollte man mit einfachen 2D-Spielen beginnen, bevor man den Sprung in die dreidimensionale Welt wagt.

Weiterführende Links

Warum soll ich programmieren lernen?
Arcade-Spiele – die Mutter aller Genres?
Die hohe Kunst des Rätseldesigns
2D-Leveldesign

Date Created
11. Januar 2023
Author
sven