

Ejercicio 1: Proceso de creación de un videojuego

Crear videojuegos no es sencillo, pero es necesario empezar por alguna parte.

Necesitaremos una idea, una idea que podemos desarrollar a través del HighConcept. Este concepto a grandes rasgos, como podríamos traducir, es lo que nos permite expresar con claridad nuestro proyecto a posibles colaboradores o quizás mecenas.

También podemos definir la jugabilidad, bajo qué perspectiva se va a jugar o qué mecánicas va a contemplar el juego. Está relacionado con el concepto del juego, pues un juego de granjas no necesitará implementar dobles saltos o ataques en nuestros personajes.

Una vez tenemos esos dos elementos claros, podemos pasar al diseño. Plantear el entorno, las luces, los escenarios jugables... para empezar a implementar el desarrollo. ¿Cómo interactuará el personaje con los elementos a su alrededor? ¿Habrá enemigos? ¿Juega con las físicas de algún modo?

Mientras, debemos tener clara la historia si es que la tiene. Las escenas donde suceden eventos importantes serán las cinemáticas, y nos darán sensación de progreso y también de culminación.

Poco a poco, con organización y trabajo constante, alcanzaremos nuestro proyecto completo hasta alcanzar el estado óptimo para publicar.

Ejercicio 2: Los motores más frecuentes en la actualidad

Motor	Ventajas	Inconvenientes
Unity	Con una versión gratuita para proyectos personales, una gran comunidad para tutoriales y ayudas, mucha potencia, curva de aprendizaje leve, scripting en C#...	Funcionalidades limitadas por precio, interfaz poco amigable para profanos.
Unreal	Programación basada en Blueprints, una gran potencia para gráficos, muy conocido por proyectos de la industria.	Una curva de aprendizaje más elevada, interfaz poco amigable para profanos, consume muchos recursos.
Godot	Creación de juegos 2D y 3D, creciendo a pasos agigantados, multiplataforma.	Relativamente desconocido, poca comunidad aunque creciendo.
Game Maker Studio 2	Programación basada en Blueprints, comunidad creciente.	Más orientado a proyectos 2D.

Ejercicio 3: Las características de Unity

Un entorno de desarrollo completo y personalizable, donde encuentras todas las herramientas que necesitas para crear y para colocarlas con comodidad en tu entorno de trabajo.

Motor de gráficos y de físicas, para que nuestros juegos alcancen el mayor realismo posible y enganchen a los jugadores con un despliegue de mecánicas.

Multiplataforma, para desarrollar en cualquier plataforma objetivo que quieras diseñar ¡y las que están por venir!

Tienda de Assets, donde creadores y programadores ofrecen de forma gratuita o no diferentes herramientas y utilidades que facilitan el desarrollo.

Gestión de equipos y control de versiones, porque el desarrollo de videojuegos no siempre es cosa de una sola persona.