### 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.