

| | | |
|---|---|------------------------------|
| Nombre: Mauricio Bennett Alcantar Domínguez | | Matrícula: 2938988 |
| Nombre del curso: Programación y prototipo de videojuegos | Nombre de la profesora: Claudia Lorenzo Muradas | |
| Tema 1: Configuración y aspectos básicos de engine | Actividad 1: Creando el primer proyecto | |
| Fecha: 20 de enero de 2022 | | |

Referencias

Pablo Mercado. (2021). Los 25 Motores de Videojuegos Gratis y de Paga. 2022, de Industria Animación. Sitio web: <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/los-25-motores-de-videojuegos-gratis-y-de-paga/>

Manu Delgado. (2021). Los 11 mejores motores gráficos para introducirse en el desarrollo de videojuegos. 2022, de Vandal. Sitio web: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/los-11-mejores-motores-graficos-para-introducirse-en-el-desarrollo-de-videojuegos>

DroidenZ. (2017). Si quieres hacer tus propios juegos, estos son los mejores motores que vas a encontrar. 2022, de Vida Extra. Sitio web: <https://www.vidaextra.com/listas/si-quieres-hacer-tus-propios-juegos-estos-son-los-mejores-motores-que-vas-a-encontrar>

Tokio School (2021). Que es GameMaker Studio: Usos y versiones. Tokio School. <https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-gamemaker-studio/>.

Tabla comparativa

| Engine | Versión | Licencias | Lenguajes de programación | Assets | Capacidades gráficas | Ventajas | Desventajas |
|---------------------|------------|--|----------------------------------|--|--|---|--|
| Unity | 2020.3.3f1 | Gratis para uso personal. De paga para uso profesional | C# | Assets 3D, 2D, audio, herramientas y VFX | 3D y 2D | <ul style="list-style-type: none"> *Facilidad de uso * Interfaz simple * Es ligero de trabajar * Es multiplataforma | <ul style="list-style-type: none"> *Las licencias llegan a ser caras * Curva de aprendizaje alta |
| Game Maker | 2.3.7 | Prueba gratuita de 30 días y posteriormente se tiene que adquirir. | GameMaker Language y C++ | Sprites, sonidos, fuentes y fondos | Se especializa en 2D. También puede usarse para 3D | <ul style="list-style-type: none"> *Interfaz amigable y fácil de usar * No es necesario saber programar | <ul style="list-style-type: none"> * Para exportar a más plataformas debes adquirir "módulos" * Soporte limitado en 3D |
| Godot Engine | 3.4.2 | Gratuito de código libre | GDScript, C++, C# y VisualScript | Sprites, sonidos, herramientas, VFX | Soporta juegos en 2D y 3D | <ul style="list-style-type: none"> *Fácil de aprender *Comunidad activa *Código abierto | <ul style="list-style-type: none"> * Pocas plataformas al exportar |

Conclusión

¿Te imaginas que para crear tu propio videojuego tuvieras que también crear tu propio motor? Sería una labor titánica y para eso existen los motores creados por las diferentes empresas.

Hoy en día los motores son esenciales para desarrollar un videojuego. Hay motores para todo tipo de juegos, encontramos los 2D, 3D, para juegos de luchas, para RPG entre otros muchísimos más y cada vez van aumentando.

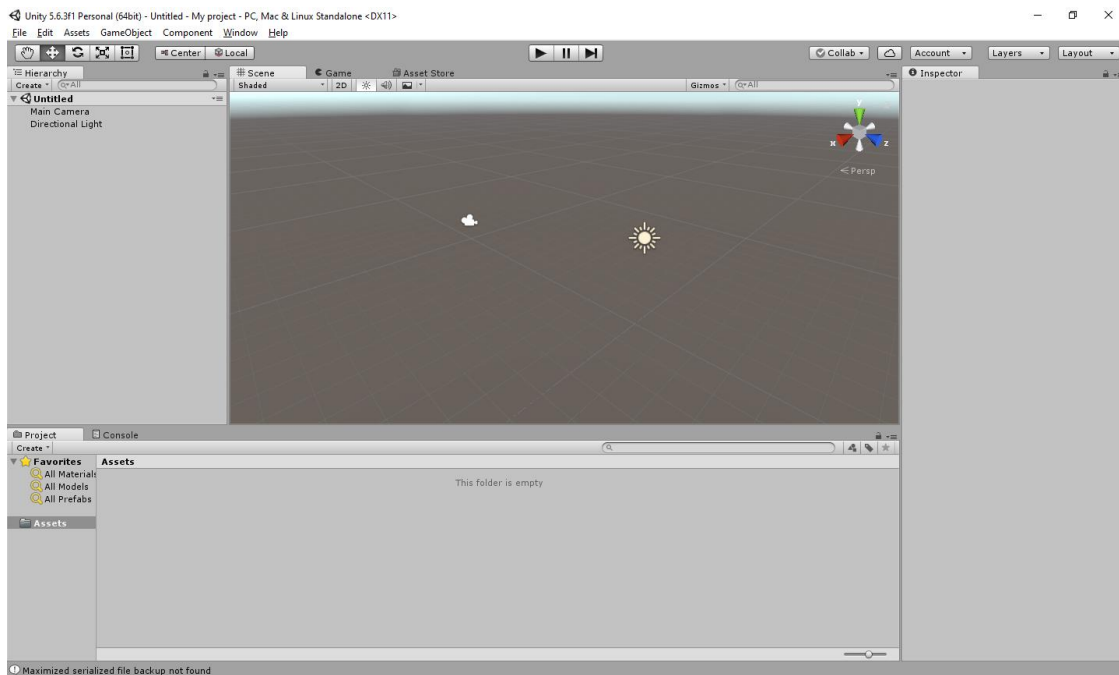
Hacen que la tarea de desarrollar videojuegos sea un proceso llevadero. En los últimos años esta tarea se ha hecho más sencilla, hay motores en los cuales no necesitas conocimientos en programación, desde un “drag n drop” donde solo hay que interactuar con la interfaz e indicarle las instrucciones a realizar y sucesivamente el proceso se hace *pan comido*.

Anteriormente mencionado, esto es ideal para diseñadores o personas sin mucha experiencia; por el contrario, hay motores donde se utilizan para hacer grandes producciones como los juegos AAA. Cientos de personas trabajando y gracias a los motores pueden unir todo su trabajo y hacer que el resultado final sea espléndido.

En resumen, los motores, poderosas herramientas que llegaron para hacer estas tareas más simples.

Capturas de pantalla

Primera vez que ejecuté Unity e hice mi primer proyecto.












Ideas de mi videojuego a desarrollar

Me gustaría ver un juego de Tetris combinado con el género roguelike





Carpetas de assets

Documentos > Unity > Tetris Roguelike > Assets

| Nombre | Fecha de modificación | Tipo | Tamaño |
|--|------------------------|---------------------|--------|
|  Audio | 20/01/2022 04:28 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Efectos | 20/01/2022 04:28 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Enemigos | 20/01/2022 04:30 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Fuentes | 20/01/2022 04:28 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Menus | 20/01/2022 04:28 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Personajes | 20/01/2022 04:28 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Sprites | 20/01/2022 04:29 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  Texturas | 20/01/2022 04:29 p. m. | Carpeta de archivos | |
|  UI | 20/01/2022 04:29 p. m. | Carpeta de archivos | |

Validación a través de un checklist de las carpetas a utilizar

☐ Tetris Roguelike  

☒ Audio

☒ Efectos

☒ Enemigos

☒ Fuentes

☒ Menus

☒ Personajes

☒ Sprites

☒ UI

[+ Paso siguiente](#)