

# MOTORES DE VIDEOJUEGOS



Por: David Gomez



# factoria F5

# GAME ENGINES

Welcome, if you are watching this presentation is because you already know something about programming. Today I want to show you how you can use those skills to develop video games. We are going to focus on simple tools prioritizing open source software.

Many of you will think that learning game development is not interesting for a web developer, so stay tuned, I'm sure you will change your mind by the end of this presentation.



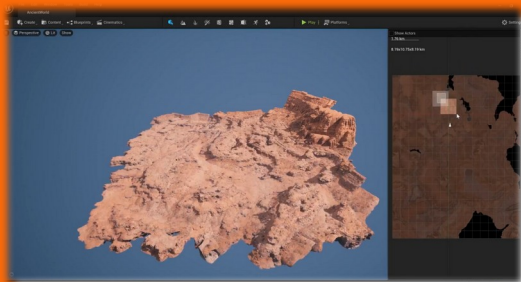
## factoria F5

# LAS BALLENAS



factoria F5

# LAS BALLENAS



F5

factoria F5



# UNREAL Y UNITY



- **Potencia AAA:** Gráficos avanzados, animaciones, últimas tecnologías
- **Gran comunidad:** Muchos tutoriales, assets y foros
- **Posibilidad de exportación:** se pueden exportar a diferentes plataformas desde móviles hasta consolas de última generación
- **Precio:** Se pueden utilizar gratuitamente

F5

factoria F5



# UNREAL Y UNITY



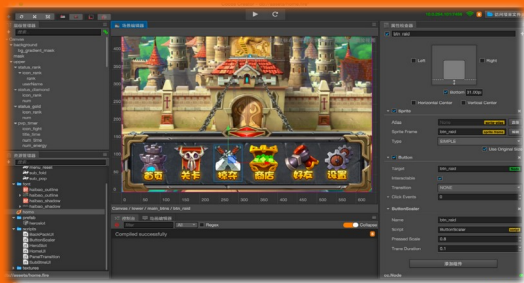
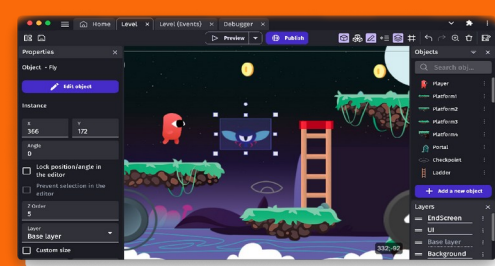
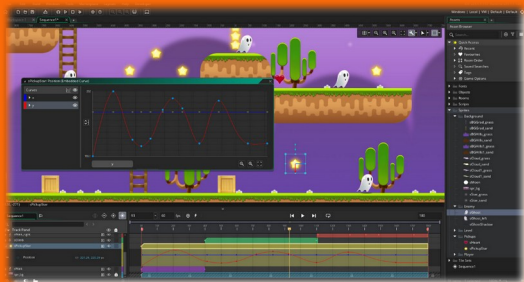
- **Basados en 3D:** aunque se pueden adaptar a 2D esta adaptación supone una complejidad añadida
- **Lenguaje:** C++ y C#
- **Complejidad:** Tienen una curva de aprendizaje elevada. Muchas de las funciones solo complicarán tu proyecto.
- **Licencias:** aunque se pueden utilizar gratuitamente, ciertas cláusulas a la hora de monetizar tu producto

F5

factoria F5



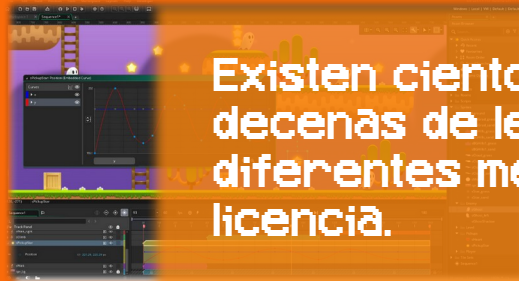
# MÁS ALLÁ DE UNREAL Y UNITY



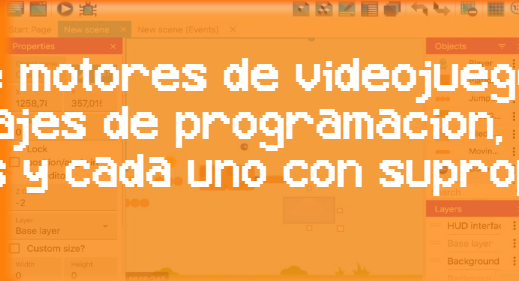
factoria F5



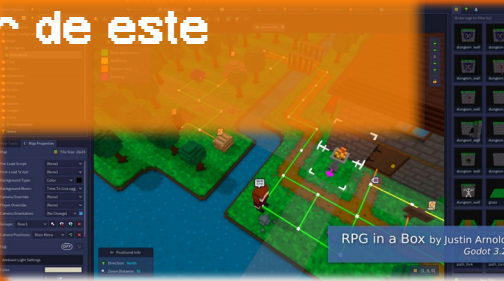
# MÁS ALLÁ DE UNREAL Y UNITY



Existen cientos de motores de videojuegos, que utilizan decenas de lenguajes de programación, exportan a diferentes medios y cada uno con su propio tipo de licencia.



Por lo que os voy a mostrar unas recomendaciones de motores que podrían ser útiles para un coder de este Bootcamp de Factoria F5.



F5

factoria F5





# POR DONDE DEBERIA EMPEZAR?

- **Motores 2D:** Gráficos y físicas más sencillas
- **OpenSource o Asequibles:** Que dispongan de un buen soporte y comunidad
- **Utilicen JavaScript:** para aprovechar los conocimientos adquiridos en este bootcamp
- **Exporten a HTML5:** para poder integrarlos fácilmente en nuestras páginas web



factoria F5



GameMaker  
Studio 2™

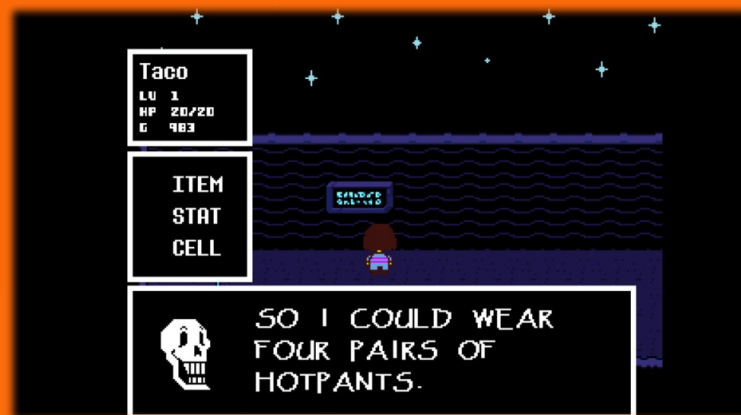
# GAMEMAKER 2

El motor 2D mas conocido, con el se crearon juegos como Undertale que llego a vender mas de un millon de copias.

- **Programacion:** GML, JavaScript, C++.
- **Precio:** Gratis de utilizar pero capado Subscripciones desde los 50\$ a 100\$ al ano
- **Exportacion:** PC, móviles y Html5 dependiendo de tu subscripcion



## factoria F5





**GODOT**  
Game engine

# GODOT ENGINE

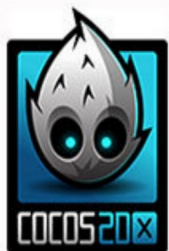
Un potente motor 2D y 3D de código abierto, con una gran comunidad detrás.

- **Programación:** GDScript (like Python), C#, Visual Script.
- **Precio:** Completamente gratis y Open Source
- **Exportación:** PC, móviles.



# factoria F5





# COCOS 2D

Otro motor Open Source bajo licencia del MIT, tiene capacidades 2D y 3D además de una rama industrial

- **Programacion:** C++, JavaScript, Java, Lua
- **Precio:** Completamente gratis y Open Source
- **Exportacion:** PC, Mac, Android, iOS y HTML5



factoria F5





# CONSTRUCT 3

Motor 2D muy agil y facil de utilizar que utilizan companias como SEGA o EA asi como los gigantes para moviles Zinga y King

- **Programacion:** JavaScript, Event System
- **Precio:** Gratis de utilizar pero limitado, la licencia personal esta en 110\$ al ano.
- **Exportacion:** PC, Mac, Android, iOS y Html5



## factoria F5



# OTROS MOTORES Y LIBRERIAS

Además de todos estos motores, disponeis de librerías e incluso motores enteros creados por otros coders.



<https://github.com/collections/javascript-game-engines>



## factoria F5