**Introducción al Desarrollo de Videojuegos**

Tecnicatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos

**Características a tener en cuenta para un motor de videojuego**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tecnología:** | |
| **Características** | **Observaciones - Acotaciones** |
| Plataformas que Soporta | es una plataforma basada en un lenguaje de programación interpretado y un kit de desarrollo de software (SDK) para desarrollar videojuegos, en lenguaje de programación Delphi.  Esta diseñado para plataformas como Microsoft Windows, MacOS, Ubuntu, HTML5, Android, iOS, Amazon Fire TV, Android TV, Universal Windows Platform, PlayStation 4, Xbox One |
| Scripting | Game Maker usa su propio lenguaje de programación, [Game Maker Language](https://es.wikipedia.org/wiki/Game_Maker_Language) (GML), influenciado principalmente por el lenguaje C y Pascal, con el que se pueden conseguir videojuegos complejos, pues aunque Game Maker está diseñado para la creación de videojuegos en 2 dimensiones, usando GML se pueden conseguir videojuegos 3D avanzados tales como un videojuego de disparos en primera persona (FPS). |
| Comunidad | La comunidad de game marker esta formado tanto por profesionales como por novatos apasionados de los videojuegos en 2d, actualmente la comunidad en redes sociales cuenta con un promedio de 6.800 usuarios |
| Curva de Aprendizaje | Game Maker esta orientado a usuarios novatos o con pocas nociones de programación. |
| Tipo de Proyecto | Esta orientado principalmente a proyectos basados en 2D |
| Requerimientos Mínimos de Hardware | 64bit Intel, compatible con Dual Core CPU. 2GB RAM. DX11 para tarjeta gráfica. Microsoft 64bit Windows 7 SP1. Mínimo 3GB libres de disco duro |
| Costo – Licencia | Los videojuegos pueden ser distribuidos bajo cualquier licencia sujeta a los términos del EULA de Game Maker.  GameMaker Studio, gratuita, la GameMaker Standard a un precio de 50 dólares aproximadamente y la versión Professional por unos 100 dólares |