# Estudio de los seleccionados

## Click Team Fusión

Click Team Fusion es un framework para la creación de videojuegos especializada en juegos 2D lanzado en el año 2013 que actualiza la herramienta de creación y programación de juegos Multimedia Fusion que fue una de los primeros programas que permitían crear juegos de manera visual aunque de una manera limitada.

Pero con la actualización de Multimedia Fusion a Click Team Fusion se añadieron toda una serie de herramientas que hicieron que del programa una potente herramienta para crear videojuegos de manera rápida y visual. Algunas de estas características fueron por ejemplo la integración del motor de físicas Box2D que le daba a las mismas un acabado profesional, nuevo sistema de objetos que hacían más sencilla la tarea la creación de los mismos y una nueva interfaz que llevaba la programación gráfica a un nuevo nivel no visto en las versiones anteriores.

### Requisitos

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Sistema Operativo** | Mínimo Windows XP SP3, soportados Windows Vista, 7, 8 y 10 |
| **Procesador** | 200Mhz\* o mayor |
| **Memoria** | 256 MB de RAM |
| **Gráficos** | Mínimo Tarjeta Gráfica con soporte para Direct3D 9 |
| **Otros** | Conexión internet necesaria para la instalación, actualización y descarga del software. |

### Estado

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Estado** | Activo |
| **Última versión** | 2.5 Febrero 2016 |

### Instalación

### Interfaz

### Funcionamiento

### Add-ons y módulos.

### Documentación, Tutoriales y Comunidad.

### Posibilidades de exportación.

|  |  |
| --- | --- |
| **Plataforma** | **Exportación** |
| **Windows** | A partir de Windows XP SP3 |
| **Mac** | No\* |
| **Android** | SI |
| **iOs** | Si |
| **Xbox** | Si |
| **PlayStation** | No |
| **Html5** | Si |
| **Flash** | Si |
| **Windows Store (Mobile y store desktop)** | Si |

\*Exportación a Mac anunciada aún no a la venta.

### Juegos desarrollados.

PC

Five Nights at Freddy's 2 y proximamente el 3   
Gauge   
Slience of the Sleep   
Knytt Underground   
Sweey Gunner   
Pitiri 1977   
The Escapists   
Spud's Quest   
Freedom Planet   
Angry Video Game Nerd Adventures   
Five Nights at Freddy's   
Dungeon Dashers   
Really Big Sky   
Nightsky   
Saira   
Faerie Solitaire   
Noitu Love 2: Devolution   
Lunnye Devitsy   
Wake   
Two Brothers   
The Yawhg   
Paradigm Shift   
Oniken   
Super Panda Adventure   
The Desolate Hope   
Wings of Vi

IOs

Slydrs[itunes.apple.com]   
Slayin[itunes.apple.com]   
Megacity HD[itunes.apple.com]   
Vincere Totus Astrum[itunes.apple.com]   
Awesome Land[itunes.apple.com]   
Pocket Ninjas[itunes.apple.com]   
Clash Force[itunes.apple.com]   
Solar Rescue Densetsu[itunes.apple.com]   
Epic Stack[itunes.apple.com]   
Zorbie[itunes.apple.com]   
Vubu[itunes.apple.com]   
Take my Machete[itunes.apple.com]   
Ba-Bomb![itunes.apple.com]   
Nightmerica[itunes.apple.com]   
Polyroll[itunes.apple.com]   
Crazy Crab[itunes.apple.com]   
The Hibachi Ninja[itunes.apple.com]   
Sleigher[itunes.apple.com]   
Social Pong[itunes.apple.com]

Andoid

MegaCity   
Six O'clock High   
Planet Wars   
Murica Eagle   
Manos: The Hand of Fate   
Vincere Totus Astrum   
Bar7's Slot Machine   
Subdog Underwater Adventure   
The Running Dead   
Monkey Boots   
Splat Cat   
Space Rover   
Awesome Land   
Retro Eskimo   
Ateroyd

### Licencias.

|  |  |
| --- | --- |
| Criterio | Puntuación |
| CRITERIO 1: FACILIDAD DE USO | |
| Requisitos de instalación | 1.5 |
| Instalación | 0-2 |
| Accesibilidad interfaz | 0-3 |
| Visualización de elementos | 0-3 |
| TOTAL |  |
| CRITERIO 2: Curva de aprendizaje | |
| Primero pasos | 0-2 |
| Funciones básicas | 0-4 |
| Creación de pequeño proyecto | 0-4 |
| TOTAL |  |
| Criterio 3: Documentación, tutoriales y comunidad. | |
| Documentación y tutoriales oficiales. | 0-4 |
| Tutoriales y guías no oficiales. | 0-3 |
| Comunidades y foros de desarrolladores. | 0-3 |
| Castellano. | 0-2 |
| TOTAL |  |
| Criterio 4: Conocimientos previos de programación. | |
| No necesidad de conocimiento específico. | 0-4 |
| No necesidad de conceptos de lógica de programación. | 0-4 |
| No necesidad de programación lenguaje propio. | 0-2 |
| TOTAL |  |
| Criterio 5: Editor Gráfico/Visual. | |
| Editor visual propio. | 0-2 |
| Editor visual intuitivo | 0-2 |
| Funcionamiento general | 0-2 |
| Idiomas del editor | 0-2 |
| TOTAL |  |
| Criterio 6: Escalabilidad. | |
| Posibilidad de grandes proyectos | 0-4 |
| Posibilidad de crear funciones y script propios | 0-3 |
| Add-ons y plug-ings | 0-3 |
| TOTAL |  |
| Criterio 7: Resultados profesionales. | |
| Juegos comerciales | 0-4 |
| Resultados visuales | 0-3 |
| Diferenciación de los juegos | 0-4 |
| TOTAL |  |
| Criterio 8: Estado actual | |
| Estado | 0-3 |
| Tiempo de la última versión | 0-1 |
| Frecuencia de actualizaciones | 0-1 |
| TOTAL |  |
| Criterio 9: Requerimientos y requisitos del sistema de los juegos | |
| Requerimientos y requisitos del sistema. | 0-1 |
| Sistemas operativos soportados | 0-4 |
| TOTAL |  |
| Criterio 10: Licencia. | |
| Precio de la Licencia | 0-2 |
| Modo Prueba o licencia Free | 0-2 |
| Precio módulos o add-ons | 0-1 |
| TOTAL |  |
| TOTAL | |
| 0-87 | |
|  |  |