# Modelo de negocio y Licencias

<http://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/216754968-Which-Version-Of-GameMaker-Studio-Is-For-Me->

<http://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/217380797-Publisher-When-will-I-get-my-money->

<http://help.yoyogames.com/hc/en-us/articles/216755528-Marketplace-Submission-Guidelines>

<https://www.yoyogames.com/get>

El modelo de negocio de Game Maker se basa en el uso de licencias y módulos, mientras que otros motores cobran regalías, un porcentaje de la cada venta va destinado al mismo.

Con la adquisición de una licencia el usuario puede realizar todos los proyectos que quiera y además publicarlos sin ningún tipo de restricción ni pagos adicionales. Esta licencia tiene carácter personal e indefinido.

Cuenta con una serie de módulos accesorios que aumentan las funcionalidades de exportación que permiten que los proyectos que realicemos con el programa puedan ser utilizado en diferentes plataformas.

Desde el año 2014 y con el lanzamiento de la versión Free se creó un mercado interno en el que los usuarios pueden vender sus productos y recursos hechos con o para Game Maker. Este tipo de transacciones si conllevan una regalía que va destinada a Yoyo Games por cada venta.

## Licencias

### Licencia: *GameMaker Studio*Free

Aparecida en 2014 la versión gratuita de GameMaker supone un intento de abrir el SDK´s a más usuarios. Esta versión limitada en cuanto a funcionalidades puede suponer un primer acercamiento al programa con el que poder crear pequeños proyectos y juego para familianizarnos con el entorno de desarrollo.

La versión gratuita cuenta con la principal desventaja de no contar con el uso de GML (lenguaje de programación propio de Game Maker) con lo que con ella no se pueden desarrollar scripts propios, reglas lógicas personalizadas o comportamientos complejos.

Existen además de esta limitación fundamental para el desarrollo de cualquier juego que requiera cierta complejidad técnica otra serie de funcionalidades restringidas:

\*Licencia.  
\*Modulo.  
\*Markeplace.