# ¿Qué es?

GameMaker es una herramienta creada en lenguaje **Delphi** por Mark Overmars. Combina un lenguaje de programación interpretado y un SDK para desarrollar videojuegos sin la necesidad de aprender un lenguaje de programación para ello utiliza un sistema Drag and Drop realizando una programación fundamentalmente visual.

Pero GameMaker también dispone de su propio lenguaje de programación GML orientado a objetos para aquellos usuarios avanzando y con los que se pueden construir proyectos avanzados con una gran complejidad técnica y artística. GameMaker esta orientado fundamentalmente a juegos 2D pero gracias a la potencia del lenguaje de programación GML se pueden llegar a desarrollar juegos en 3 dimensiones.

Una de las principales ventajas de GameMaker es que mediante los correspondientes módulos disponibles se pueden exportar los proyectos a multitud de hardware y sistemas operativos como HTML5, iOs o Android.

GameMaker nació en la Universidad de Utrecht como un programa con el que Mark pretendía ayudar a los estudiantes a crear sus juegos.

