

Opera anuncia una nueva versión gratuita de la tecnología de desarrollo de videojuegos GameMaker

[Multimedia](#)

La compañía adquirió hace unos meses YoYo Games, empresa responsable de GameMaker, la tecnología de desarrollo de juegos multiplataforma más sencilla y rápida del mercado, que se ha convertido en el eje central de su nueva división Opera Gaming, junto con el navegador Opera GX. Esta nueva versión permitirá que cualquier creador (ya sea aficionado o estudio profesional) que desee desarrollar un videojuego para cualquier plataforma (PC, web, app) pueda utilizarla sin coste de forma ilimitada

Trabajar en [GameMaker](#), el motor de desarrollo de juegos 2D de referencia para principiantes, aficionados y estudios independientes, con varios millones de descargas, nunca ha sido tan fácil. Ya sea para construir un primer juego o para crear y publicar un gran éxito.

El mundo está cambiando muy rápidamente. Ya no son miles, sino millones de juegos los que se crean cada año y no sólo por parte de profesionales, sino también por parte de artistas, diseñadores, aficionados y, en definitiva, personas con espíritu creativo. Cualquiera que alguna vez haya pensado en unirse a este divertido entretenimiento e intentar crear un juego se puede sentir inspirado en este momento. A partir de hoy, los creadores de juegos tienen acceso absolutamente gratuito a todas las herramientas y funciones de GameMaker para crear juegos, sin restricciones.

Hoy en día todo el mundo puede aprender a construir juegos empezando poco a poco y disfrutando de la emoción de crear algo. Una vez que el proyecto está listo para ser compartido, hay una opción para llevar el juego a las principales plataformas, rápidamente.

Precios más bajos para compartir y publicar juegos

Empezando por los ordenadores y pasando a la web y los dispositivos móviles, cada vez son más plataformas que se están incluyendo y que los creadores de juegos adoptan rápidamente. Pero el mundo de hoy es totalmente multiplataforma. Los usuarios quieren acceder a sus juegos en cualquier lugar: desde el PC, la consola, el móvil o Internet. Para satisfacer esas necesidades y animar a los desarrolladores a enviar sus juegos a todas partes, las opciones de compra son ahora más amplias y, al mismo tiempo, más asequibles y flexibles.

A partir de ahora, todas las plataformas están combinadas en una única opción 'indie' no-consola en la que se puede publicar para todas las plataformas desde una única versión del juego. Además, el precio para las opciones de envío a plataformas de consola se ha reducido para los estudios.

Los nuevos creadores de juegos se benefician del acceso gratuito a una gran cantidad de demos y tutoriales de alta calidad creados por profesionales de la industria, pensados para ayudar a todos adquirir rápidamente con los conceptos básicos de GameMaker. Dos ejemplos recientes son los tutoriales de [Little Town](#) y [Fire Jump](#).

Para obtener una cuenta gratuita de GameMaker y aprender a hacer juegos hoy mismo basta con entrar en <https://opr.as/GMS2>

"Nuestra visión siempre ha sido hacer que sea lo más fácil posible para que cualquiera pueda comenzar a hacer juegos increíbles. El anuncio de hoy representa un gran paso adelante para hacer que GameMaker sea más accesible para los creadores de juegos de todos los niveles. También estamos comprometidos a fomentar la creatividad dentro de nuestra comunidad y presentaremos nuevas iniciativas emocionantes en esta área a finales de este año", explica Russell Kay, CTO de YoYo Games.

Por su parte, Krystian Kolondra, vicepresidente ejecutivo de PC y juegos de Opera, agrega: "La reducción gradual de los obstáculos técnicos ya ha permitido la democratización de la publicación de contenido, a través de plataformas como WordPress, y la creación de vídeos a través de YouTube. Hacer juegos es el siguiente gran paso en la economía de los creadores. Al hacer GameMaker gratuito para los nuevos creadores de juegos y más flexible para creadores independientes y estudios, el desarrollo de habilidades y la creación de grandes juegos nunca ha sido tan fácil."

A principios de este año, YoYo Games, responsable de GameMaker, fue adquirida por el desarrollador de navegadores, Opera. Junto con Opera GX, el primer navegador del mundo construido específicamente para jugadores, GameMaker constituye el eje central de la nueva división Opera Gaming. En los próximos meses, una mayor sinergia con Opera GX dará a los creadores de juegos y estudios de GameMaker un acceso y visibilidad mejorados para compartir y promover sus juegos a los más de 10 millones de usuarios mensuales de Opera GX obsesionados con los juegos. Opera GX y GameMaker anunciaron recientemente el reto Opera [GX Game Jam](#), llamando a creadores para crear el próximo juego offline para la página "Sin Internet" en Opera GX.

Además de ser utilizado por diseñadores de juegos, aficionados y estudios de todo el mundo, GameMaker también se ha utilizado para alimentar muchos éxitos multimillonarios, incluidos clásicos indie como Risk of Rain, Hotline Miami y el favorito de los fanáticos, Undertale. Otras historias de éxito indie incluyen el Mejor Juego de GameMaker de 2020, Forager e Hyper Light Drifter, que se convirtió en el Juego del Año para iPad de Apple en 2019 después de ver ya un éxito masivo en las plataformas de consola.
