



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHoyo
FACULTAD ADMINISTRACIÓN FINANZAS E INFORMÁTICA
PROCESO DE TITULACIÓN

JUNIO – NOVIEMBRE 2021

EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO O DE FIN DE CARRERA

PRUEBA PRÁCTICA

**PREVIO A LAS OBTENCIÓN DEL TITULO DE INGENIERO EN
SISTEMAS**

TEMA:

**DIFERENCIAS DE LOS MOTORES DE DESARROLLO DE
VIDEOJUEGOS COMO UNITY O UNREAL ENGINE, PARA EL
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS PARA EL SISTEMA OPERATIVO
ANDROID.**

ESTUDIANTE:

CHAVEZ RODRÍGUEZ JOSELO ALEXANDER

TUTOR:

CEVALLOS MONAR CARLOS ALFREDO

AÑO 2021

INTRODUCCIÓN

El mundo de los videojuegos ha tenido una gran relevancia con el paso del tiempo, a pesar que anteriormente se lo veía como un entretenimiento, ha ido adquirida una importancia y cada vez son más aceptados por la sociedad.

El presente caso de estudio trata de las diferencias que existen con los dos motores de videojuegos más conocido en mundo del desarrollo de juegos como son Unity o Unreal, para teléfonos inteligentes con sistema operativo Android; por tal razón el objetivo del trabajo de investigación es determinar cuáles son las diferencias que existen entre los dos motores de videojuegos más conocido en el mundo.

Los motores de desarrollo de videojuegos son herramientas imprescindibles a la hora de crear un videojuego tantos 2d, 3d, VR. Los softwares de desarrollo son herramientas que nos permite crear y diseñar cualquier tipo de entorno interactivo, por este motivo el motor de desarrollo es el cerebro y corazón de cualquier juego que se desarrollan.

La línea de investigación de la facultad de Administración Finanzas e Informática se refiere a los sistemas de información y comunicación, emprendimiento e innovación, con la Sub línea de investigación de la carrera de Ingeniería en Sistemas, hace referencia a redes y tecnología inteligente de software y hardware con la finalidad determinar las diferencias que existen entre Unity y Unreal para el desarrollo de videojuegos para Android.

El estudio de caso utilizó una investigación de tipo documental, con la finalidad de interpretar la información recolectada del internet, y consultas bibliográficas acerca de los dos motores de videojuegos y sus diferencias que poseen entre sí y también algunas características que poseen cada uno de los motores.

DESARROLLO

En las décadas 80s existían sistemas que se los consideraban como motor de videojuegos tales como (Freescape Engine), este motor fue el primero que se tiene conocimiento para el desarrollo de juego en 3D, pero el uso de los motores videojuegos comenzó a popularizar en la década de los 90s, los motores de videojuegos surgieron para facilitar el desarrollo de juegos y para reducir costo.

Los motores de videojuegos cada día son más indispensables para los desarrolladores de videojuegos, porque son Software muy útiles y necesario para cualquier desarrollador, hoy en día lo desarrolladores tienen una gran variedad de motores de videojuegos, unos de los principales motores de desarrollo de videojuegos son Unity y Unreal, estos dos softwares abarcan en su totalidad en mundo del desarrollo de videojuego.

Al escuchar el término “motor”, en lo primero que se viene a las mentes son aquellas unidades de fuerza capaz de mover autos pequeños y grandes embarcaciones con una gran masa. Pero, el término “motor” no solo se utiliza para la mecánica o física, también el termino se lo utiliza en otras áreas, tales como motor de videojuego o motor gráfico (Amaury Joseph Hernández, 2020).

“Un motor o engine de juego se encargará de asuntos como la gestión de las colisiones y las físicas del juego, la correcta representación de menús e interfaz, la reproducción de sonidos, o el manejo de la inteligencia artificial (I.A) de los enemigos, entre otras muchas otras cosas. Todas estas herramientas, junto con las rutinas para los gráficos (el motor gráfico) que comentábamos antes, conformaran lo que conocemos por un motor de juego”(Fernández, 2020).

Los videojuegos son aplicaciones interactivas con la finalidad de entretener, a través de ciertos controles o mandos, que permite simular experiencia a través de una pantalla como

computadora, televisor y dispositivos móviles. En 1952 Alexander S. Douglas desarrolló “Nought and crosses” o “oxo” considerado como primer videojuego en la historia, el videojuego era de tres en raya con una versión computarizada que se ejecutaba sobre EDSAC que permitía jugar entre el maquina y el humano(Casanova, 2018).

En 1994 el juego TETRIS venia instalado de fábrica en teléfono Hagenuk MT-2000, siendo Tetris el primer juego en un teléfono, pero el que popularizo los juegos en los teléfonos fue Nokia 6110 en el año 1997, con el juego SNAKE, pero el verdadero “boom” en el mercado de los videojuegos en teléfonos móviles comenzó en 2007 con la aparición del primer iPhone con un sistema Operativo iPhone OS, ya que dicho sistema operativo contaba con una tienda virtual para descargar Apps, esto resultaba fácil porque cualquier persona podía descargar y encontrar una app de manera más sencilla(Pérez Garza, 2016).

Un año más tarde apareció Android market, era una tienda muy similar a la de iPhone, pero para el sistema operativo Android, en el 2012 se fusión Google music y cambio de nombre a Google play, un año después la tienda ya tenía un millón de apps publica y 50 mil millones descargas.

Android es un sistema operativo diseñado para dispositivo móviles, su primera versión fue lanzada el 23 de septiembre de 2008, con una versión Android 1.0, desde su fecha de lanzamiento Android ha tenido 18 versiones, convirtiendo al sistema operativo en poseer 84% del mercado mundial en dispositivos móviles en el año 2020 (Mena Roa, 2020).

Propósito del caso de estudio está enfocado a demostrar cuales son las principales diferencias que existen entre los dos motores de videojuegos más conocido en el mundo del desarrollo de videojuego en este caso son unity y Unreal teniendo en cuenta que es para el sistema operativo Android.

El presente caso de estudio tiene una metodología de tipo documental y descriptiva, con la finalidad de interpretar la información recolectada del internet, y consultas bibliográficas acerca de los dos motores de videojuegos y sus diferencias que poseen entre sí y también algunas características que poseen cada uno de los motores.

También en el caso de estudio se utilizó una técnica de investigación que es la observación, ya que no existe ningún software que nos permita determinar cuáles son las diferencias de los motores, por lo cual se adoptó desarrollar dos juegos muy sencillos con los respectivos motores, y así poder determinar cuáles son las diferencias y dar unas conclusiones acerca de cada uno de los motores de videojuegos.

Para el desarrollo de videojuegos existen una gran variedad de motores de videojuegos, también hay sitios web que nos ayudan al desarrollo como Scratch entre otros, en el presente trabajo nos vamos a enfocar en dos de los motores más populares del mundo del desarrollo de videojuegos como son Unity y Unreal.

Un desarrollador de videojuegos tiene distintas plataformas o sistemas operativos para las cuales sus juegos van a ser desarrollados, en el presente trabajo se va a enfocar al sistema operativo Android, el más popular en dispositivos móviles.

UNITY

En el año 2004, Unity Technologies era una compañía de desarrollo de videojuego, debido al fracaso del juego “GooBall” sus fundadores le dieron un vuelco total a la compañía, ya que el juego no tuvo éxito, pero en su desarrollo habían creado una herramienta muy potente, que sirvió como idea principal para crear el motor desarrollo de videojuegos.(Tokio, 2020).

El motor llegó solo para las Mac en principio y se presentó en dos versiones, Indie y una Profesional. La versión Indie comenzó con un precio inicial de \$300 y tenía funciones limitadas, por lo contrario, la versión profesional inició con un precio de \$1500 y contaba con todas las funcionalidades, en las dos versiones ya se podía comercializar los proyectos realizados.

Según datos de Unity, Cuenta con una base de 3.000 millones de usuarios alrededor del mundo y una presencia del 50% en el catálogo de juegos de para dispositivos móviles. Un 90% del mercado si nos ceñimos a la corriente de realidad aumentada y virtual. Un segmento en el que los motores propios apuntan a una media muy inferior(Márquez, 2021).

El auge de unity comenzó con el lanzamiento del iPhone ya sus proyectos que era compatible con el sistema operativo y un poca más tarde llegaría para Android, en el año 2009 la compañía eliminó la versión Indie, para dar paso a una versión gratuita para que todas las personas interesadas pudieran acercarse al motor(Candil, 2014).

“Unity es una herramienta que no engloba únicamente motores para el renderizado de imágenes, de físicas de 2D/3D, de audio, de animaciones y otros motores, sino que engloba además herramientas de networking para multijugador, herramientas de navegación NavMesh para Inteligencia Artificial o soporte de Realidad Virtual”.(Erosa García, 2019).

UNREAL ENGINE

Unreal Engine fue lanzada por Epic Games en 1998, siendo esta la primera generación de Unreal, el motor era inicialmente para juegos shooter en primera persona. Al principio el motor solo estaba disponible para los sistemas operativos Linux, Windows, Apple Macintosh(Soloaga, 2019).

En la historia de Unreal se ha mantenido con unas de las herramientas más populares en la industria del desarrollo de los juegos. En más de dos décadas Unreal ha impulsado muchos de los videojuegos más emblemáticos como Gears of War, BioShock. y Fortnite.

Las versiones más actuales de Unreal, están diseñada para una gran variedad de plataformas como son: Windows, MacOS, Linux, HTML5, IOS, Android, PS4, Nintendo Switch, Xbox One, etc.

” Unreal Engine es un entorno de desarrollo que incluye todas las herramientas necesarias para construir una simulación: editor de vídeo, estudio de sonido, renderización de animaciones, etcétera. Sin duda cuenta con una propuesta ideal para aquellos que no tenemos los conocimientos informáticos de códigos de programación, Blueprints. Pero que no te engañen, Unreal Engine no está limitado a la creación de videojuegos. Unreal Studio te permite enfocar la Realidad Virtual a la arquitectura”(Berrío, 2019).

UNITY Y UNREAL

Las dos herramientas tienen un mismo objetivo, el de crear y diseñar experiencias virtuales de una gran calidad (Videojuegos). Ambos motores son gratuitos(restricciones), tanto el enfoque profesional de la herramienta, como el funcionamiento de trabajo son diferentes(Carrasco, 2018).

Descargar e instalar los motores

Para Unity hay que ir a la página <https://store.unity.com/front-page> y desde ahí podremos descargar la herramienta que es Unity Hub. Una vez la herramienta está instalada podremos instalar Unity. Desde esta misma herramienta se crear los proyecto y juegos tanto sea en 2D, 3D o Rv(Technologies, 2021).

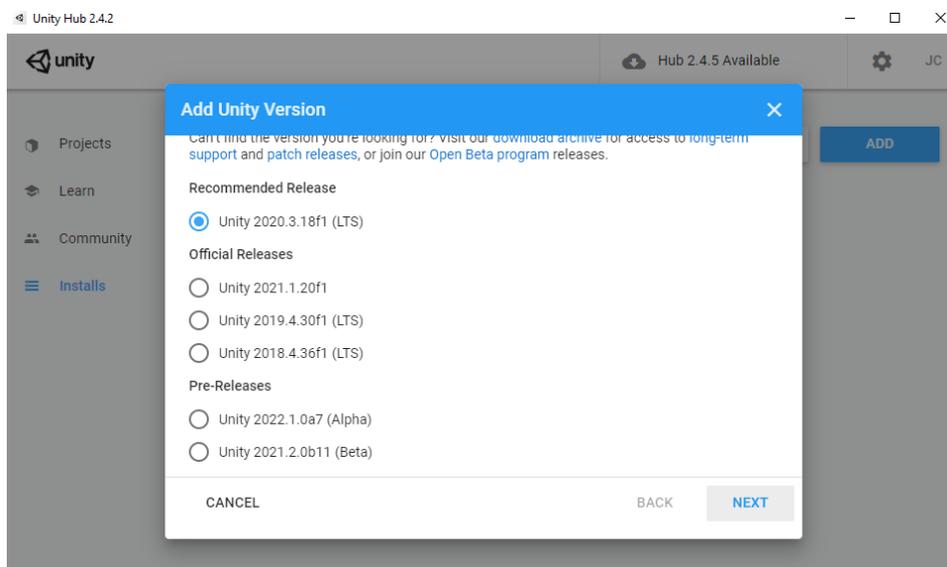


Figura 1: Instalar Unity

Fuente: Unity Hub

En Unreal también hay que ir a la página <https://www.unrealengine.com/en-US/download> y descargar la herramienta Epic Games y desde hay podremos descarga Unreal la versión más reciente(Epic Games, 2021).

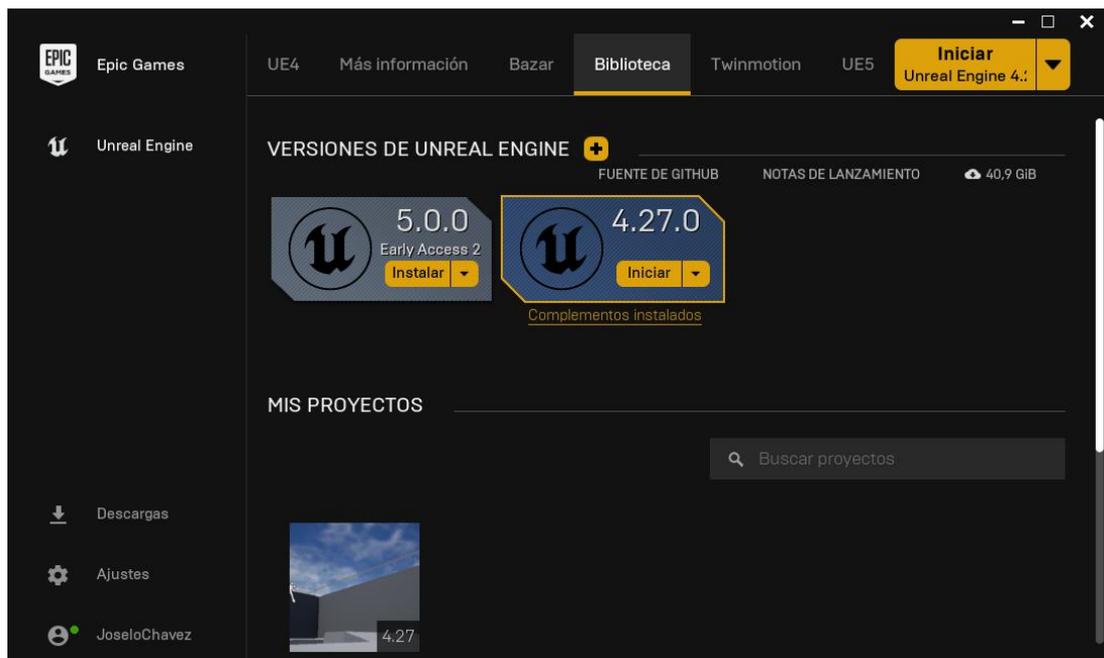


Figura 2: Instalar Unreal

Fuente: Epic Games

Antes de que un juego se vaya a desarrollar en los dos motores, hay que configurar su entorno para que el motor sepa a que sistema operativo o plataforma se va a desarrollar el videojuego, por defecto los dos motores no incluyen las herramientas para Android hay que descargar de manera manual.

Configuración del ambiente del desarrollo Android

Para poder desarrollar juegos para el sistema operativo Android en Unity, se tiene que descargar los módulos de Android en Unity Hub, por defecto Unity viene para Windows, MacOS, Linux.

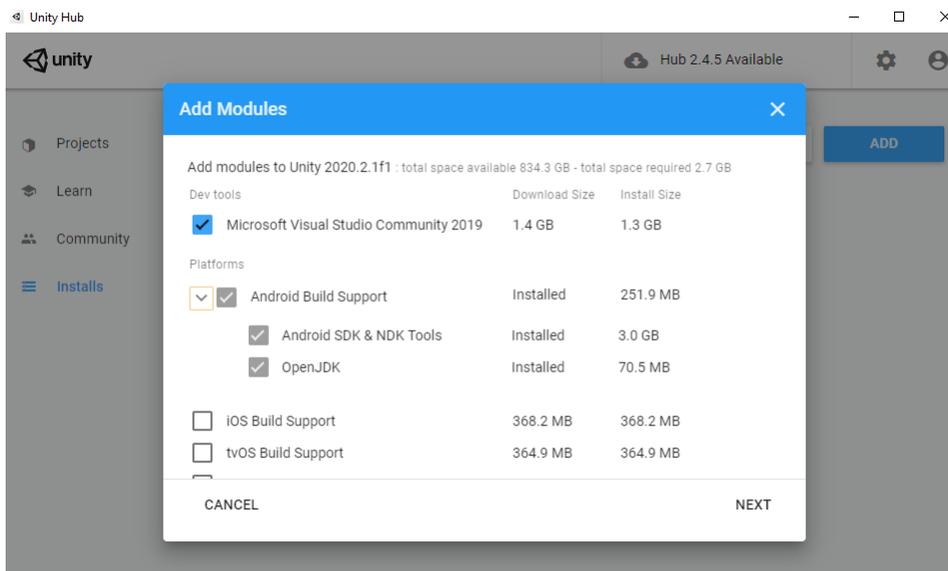


Figura 3: Módulos Android

Fuente: Unity Hub

Para poder terminar con la configuración para Unity, una vez ya abierto el proyecto, tendremos que seleccionar la plataforma, como en este caso ya descargamos todos los módulos de Android no tendremos ningún error, solo yendo a File y después a Build Settings y seleccionando Android y damos clic en switch platform ya podremos hacer un juego para Android.

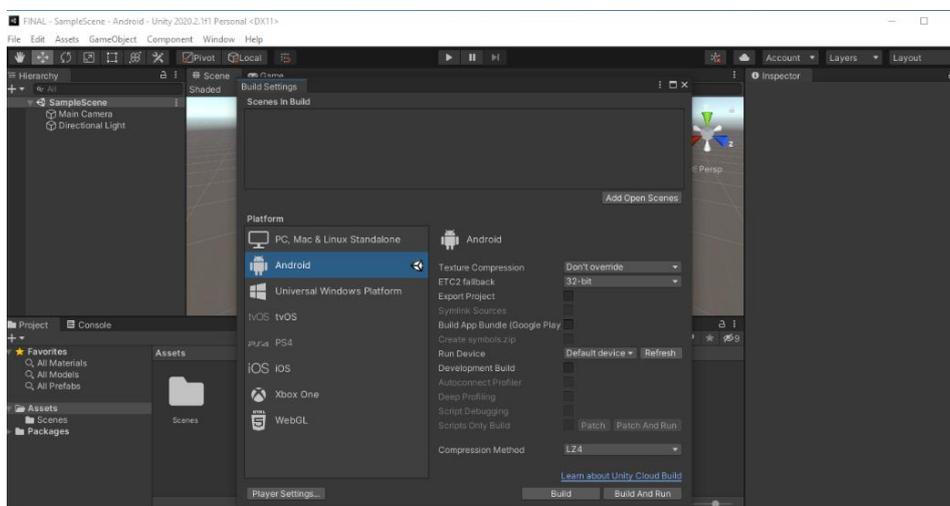


Figura 4: Seleccionado la plataforma Android

Fuente: Joselo Chavez

A su vez para el motor Unreal también se necesita descarga módulos de Android, porque Unreal por defecto solo tiene soporte para Windows, MacOS.

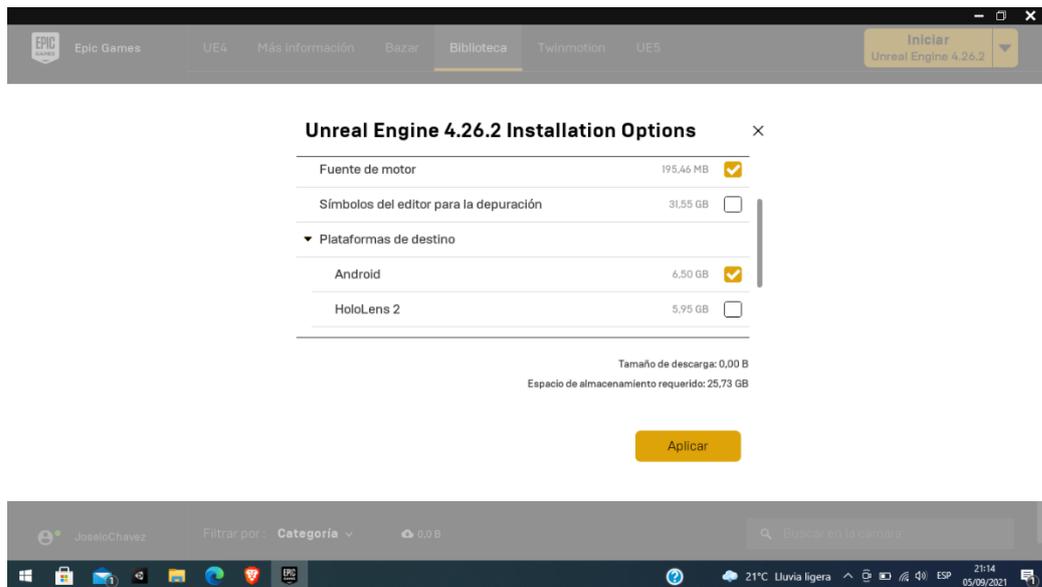


Figura 5: Módulos Android

Fuente: Epic Games

Por otro lado, Unreal 27.0 necesita que Android studio 3.5.3 como requisito y el SDK, si el Unreal no detecta al Android studio, no se podrá crear un Apk o ejecutable. Y después ir a la ruta “C:\Program Files\Epic Games\UE_4.27\Engine\Extras\Android” y ejecutar el SetupAndroid.bat, en versiones anteriores a 25.0 se mesetita otro paso para utilizar Android.

Para poder terminar la configuración en Unreal solo vasta seleccionar el sistema si es para móvil, y así ya podremos utilizar Unreal para Android, pero tendremos que hacer otro paso adicional, ir a editar y ajuste de proyecto, plataforma Android y dar clic en configurar ahora.

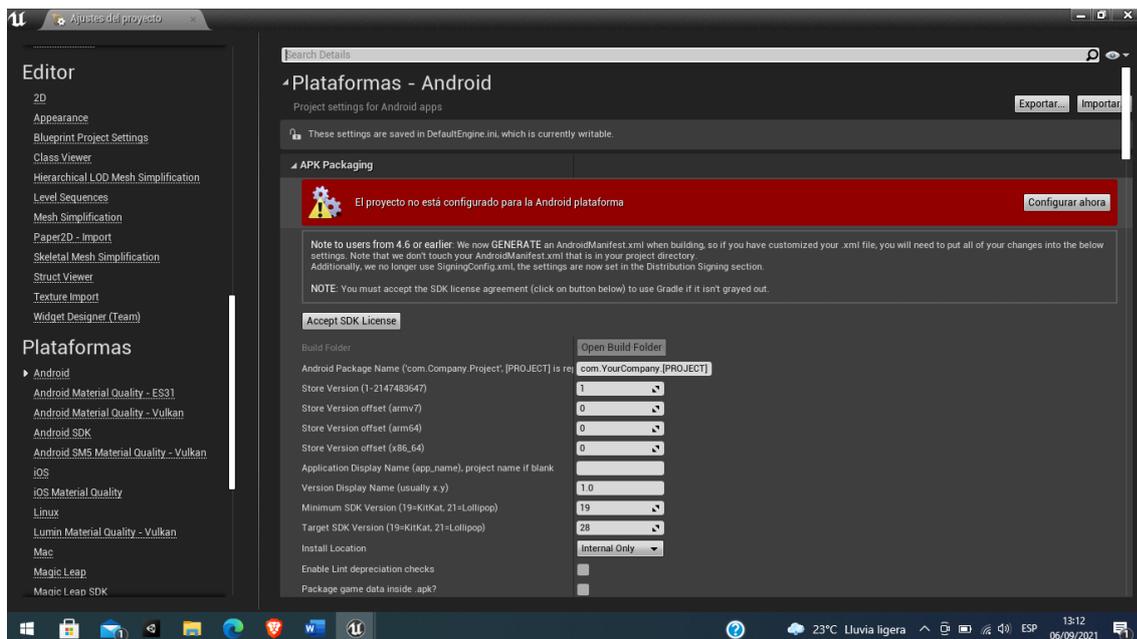


Figura 6: Configuración de sistema

Fuente: Epic Games

Modo de programación

En el modo de programación los dos motores tienen diferencias, Unity utiliza el lenguaje de programación C#, por otro lado, Unreal tiene dos maneras de programar los proyectos, por un lado, utiliza el lenguaje de programación C++ y también un sistema Blueprints (Los Blueprints es una forma de crear y programar videojuegos de una manera más sencilla y visual, se organizan entre nodos), Ambos motores utilizan como editor de código Visual Studio (Asensio, 2021).

Para poder determinar la diferencia que hay entre estos dos motores, se hizo un pequeño juego o proyecto sencillo, para saber cómo se programa en cada uno de los lenguajes que utiliza cada uno de los motores.

Como se mencionó anteriormente, Unity utiliza C#, se va a mover a un personaje mediante programación.

```

3 | using UnityEngine;
4 | public class playermover : MonoBehaviour
5 | {
6 |     Transform cam;
7 |     public Joystick joystickMove;
8 |     public Joystick joystickGirar;
9 |     public Transform player;
10 |     public CharacterController controller;
11 |     public float speed= 10f;
12 |     float x;
13 |     float z;
14 |     Vector3 move;
15 |     //-----Girar-----
16 |     float RotacionV;
17 |     float RotacionH;
18 |     public float speedGiro = 0.2f;
19 |     @Mensaje de Unity | 0 referencias
20 |     private void Start()
21 |     {
22 |         cam = Camera.main.transform;
23 |     }
24 |     @Mensaje de Unity | 0 referencias
25 |     private void Update()
26 |     {
27 |         Move(); Giro();
28 |     }
29 |     1 referencia
30 |     void Move()
31 |     {
32 |         x = joystickMove.Horizontal + Input.GetAxis("Horizontal");
33 |         z = joystickMove.Vertical + Input.GetAxis("Vertical");
34 |         move = player.right * x + player.forward * z;
35 |         controller
36 |     }
37 |     2 referencia
38 |     void Giro()
39 |     {
40 |         RotacionH = joystickGirar.Horizontal * speedGiro;
41 |         RotacionV = joystickGirar.Vertical * speedGiro;
42 |         cam.Rotate(RotacionV, 0, 0);
43 |         player.Rotate(0, RotacionH, 0);
44 |     }
45 | }

```

Figura 7: Programación en C# para mover un personaje en unity.

Fuente: Joselo Chavez

Como se mencionó anteriormente Unreal utiliza C++, pero para mover al personaje se utilizó los Blueprints, porque el motor por defecto viene con este sistema, y para trabajar con código en Unreal, se necesita instalar complementos adicionales, este es una de las diferencias con Unity.

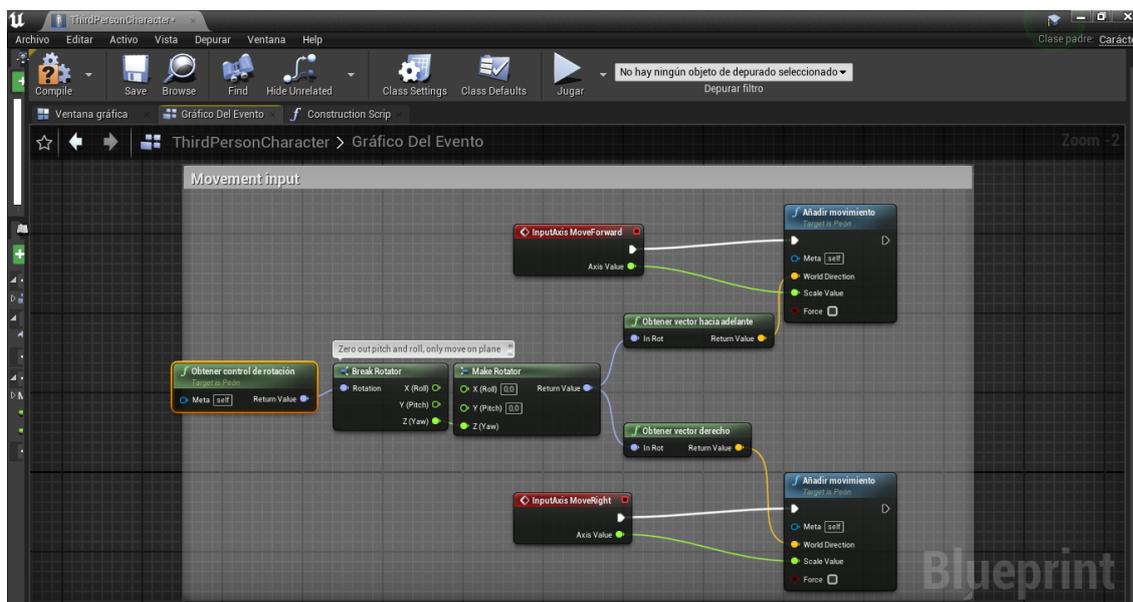


Figura 8: Blueprints para mover un personaje en Unreal.

Fuente: Joselo Chavez

Interfaz de desarrollo

La interfaz de los dos motores de videojuegos son total mente diferente en su diseño, pero en el modo de manejar cada uno de los motores son un poco similar, como por ejemplo insertar o crear un personaje en los motores.

En unity para crear un personaje o cualquier otro objeto que va estar en juego, solo vasta de arrastrar un personaje hecho en cualquier software de modelado de 2d o 3d, ala interfaz o a hacer clic derecho, en la matriz o raíz de archivo en la interfaz.

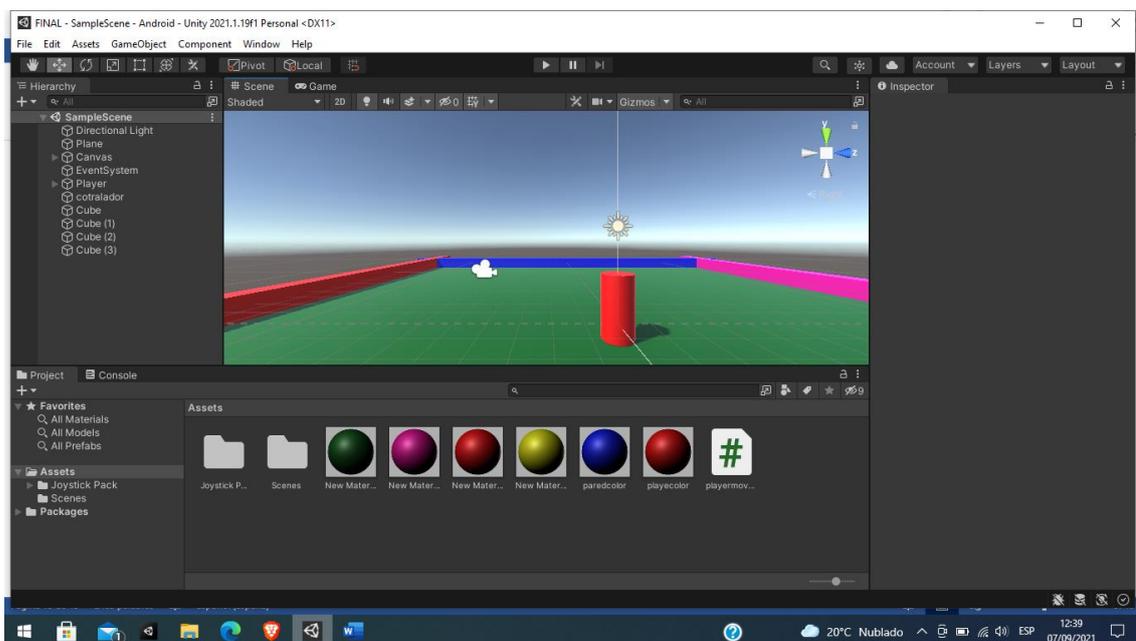


Figura 9: Interfaz de Unity

Fuente: Joselo Chavez

En Unreal para crear un personaje o cualquier objeto que va estar en mundo del videojuego, solo vasta de arrastrar el personaje o hacer clic derecho sobre el contenido de la interfaz para crear un objeto

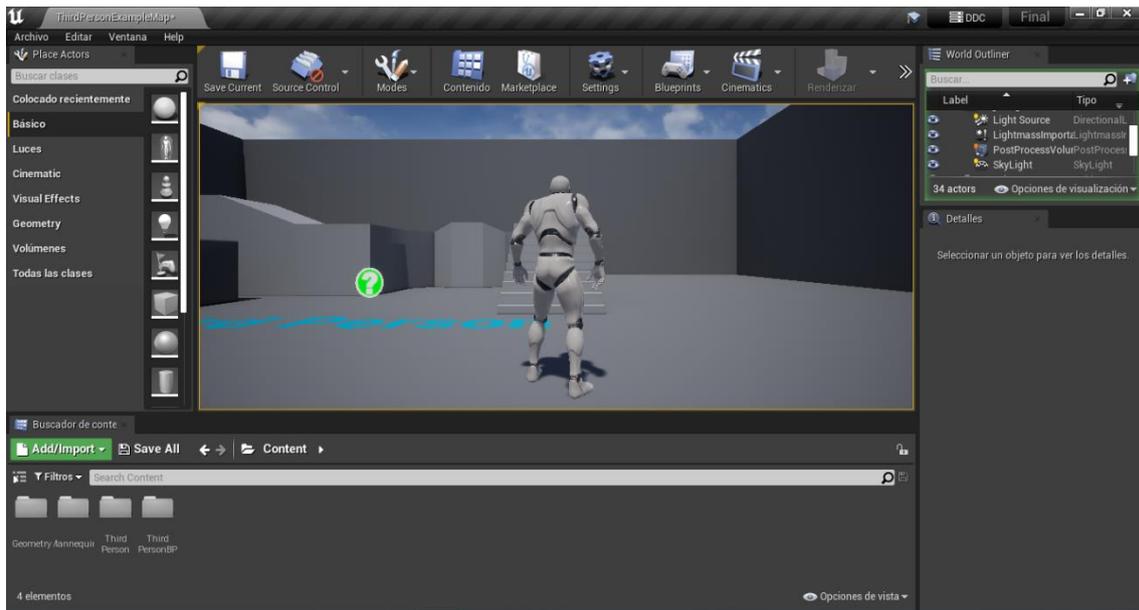


Figura 10: Interfaz de desarrollo de Unreal.

Fuente: Joselo Chavez

Modo de exportar el juego

El modo de exportar un videojuego en los dos motores son muy distintos y tienen métodos diferentes para Android.

Para exportar un proyecto en Unity, lo primero es saber desde qué versión de Android va a correr el juego, por defecto Unity como versión mínima recomendada de Android es 4.4 KitKat, el juego va a correr desde esta versión hasta la más reciente. Se puede escoger otra versión si se quiere solo escogiendo una versión más actual.

También se necesita la versión del juego como por ejemplo un numero 1.1 este número es a elección del desarrollador, también es necesario una Bundle versión Code es un número, que por general se comienza por el número 1, y cada versión de juego debe de aumentar. Para configurar esto es necesario ir a File-Build Settings- Player Settings- Player- Other Setting.

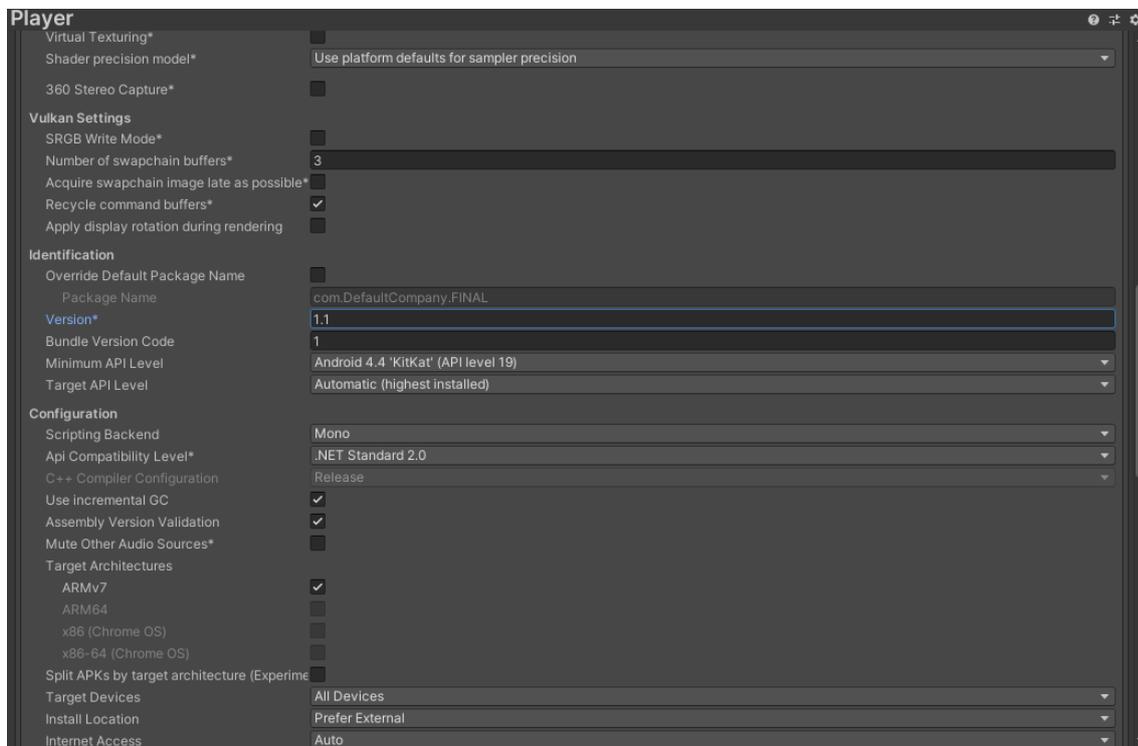


Figura 11: Configuración para exportar un juego.

Fuente: Joselo Chavez

Para terminar de exportar el videojuego solo tendremos que dar clic en Build y nos generará un Apk y una vez terminado el proceso ya podremos testear el juego en teléfono Android.

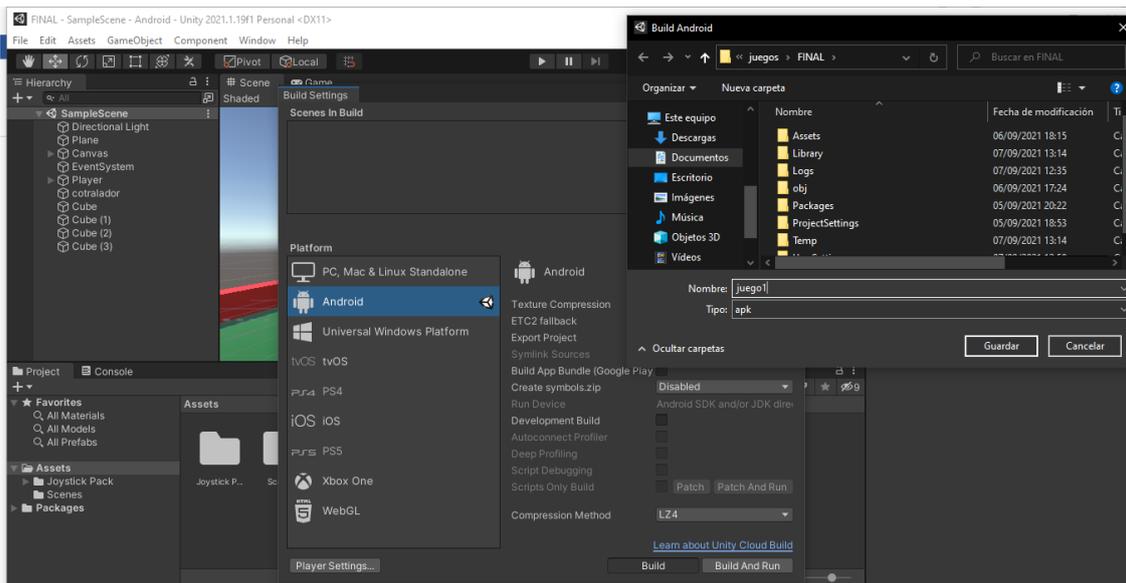


Figura 12: Configuración para exportar un juego.

Fuente: Joselo Chavez

En Unreal para hacer un ejecutable o un Apk es necesario que tengamos todos los complementos mesetarios que se mencionó anteriormente. Para crear un Apk de juego solo vasta ir a File-Package Project- Android- Android (Multy, ASTC, DXT, ETC2).

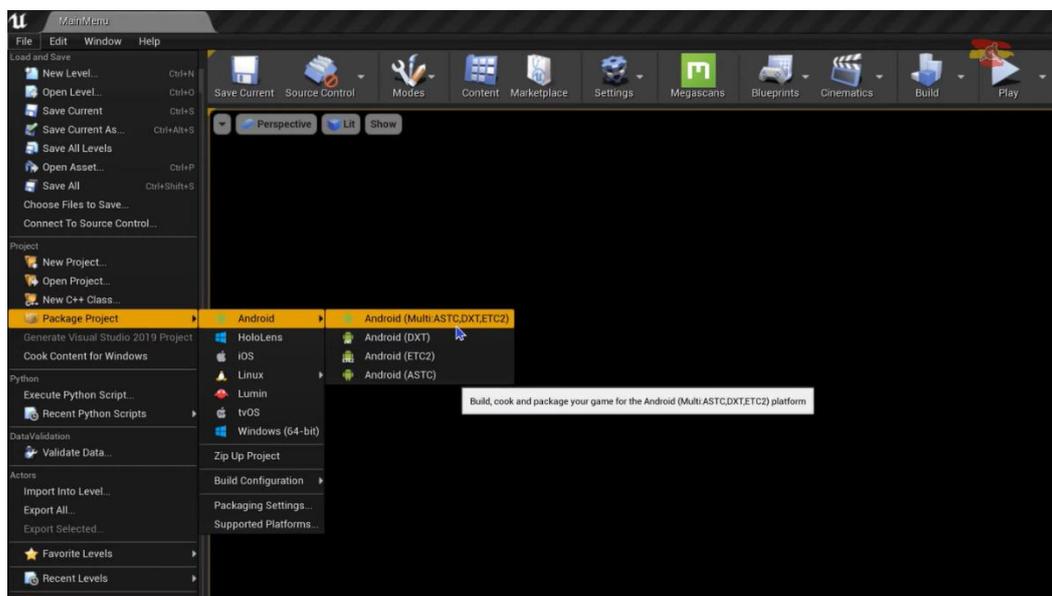


Figura 13: Configuración para exportar un juego.

Fuente: Joselo Chavez

Tabla de Diferencia general

	UNITY	UNREAL
Lenguaje de programación	C#	C++, Blueprints
Configuración del entorno	Módulos Android	Módulos Android, Android estudio, SDK.
Editor de código	Visual Studio	Visual Studio, Editor Blueprints nativo
Tipo de Archivo exportado.	APK	APK
Licencia	Licencia de Pago: Unity pro 1800\$ anual, Plus 400\$ anual, Empresa 4000\$ anula. Licencia Gratis: Estudiantes, Personal.	Licencia Pago: Publishing License 5% de regalías a partir de 3000\$ en el último trimestre. Licencia gratis: Creators License sin regalía.
Requisito	SO: Windows 7 / 8 / 10 Procesador: Core 2 Duo o superior. Memoria: 1 GB de RAM	SO: Windows 7/8/10 Procesador 2.0+ GHz RAM 2 GB de RAM en sistema
Propósito	El desarrollo de videojuego 2d, 3d, RV.	Games, Film, Arquitectura, Automovilismo
Plataforma	iOS, Android, Windows, PS4, Mac Os, Linux, Xbox One y 360, HTML5	iOS, Android, Linux, Windows, Mac OS, HTML5, Xbox One y PS4.

Tabla 1: Comparación general

CONCLUSIONES

Una vez terminado el presente caso de estudio, se pudo determinar cuáles son las diferencias de los dos motores de videojuegos, y se concluye:

Que los dos motores de Videojuegos son pieza indispensable a la hora del desarrollo de videojuego tanto en 2d, 3d o RV, cada uno de los motores poseen características únicas que los diferencian entre sí. Los motores de juegos, cada vez son más potentes y útiles para el desarrollo de videojuegos para el sistema operativo Android.

Unity se lo considera como unos de los motores mas populares a la hora del desarrollo de videojuegos, para las distintas plataformas, una gran ventaja que tiene unity a la hora de desarrollar un videojuego para Android, es su modo de configurar el entorno, porque solo se necesita descargar los módulos de Android, y ya está listo para crear juegos.

Unreal es más complejo configurar el entorno, debido a que necesita muchos más complementos como un software adicional como Android Studio, Unreal es uno de los motores de la industria mas completo que pude a ver, Unreal no solo sirve para crear juego, si no crear proyectos para la industria del cine, la arquitectura y el automovilismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Amaury Joseph Hernández. (2020, junio 24). *Sólo es Ciencia*. <https://soloesciencia.com/author/mauricio930416/>
- Asensio, I. (2021). *Unity vs Unreal ¿Qué es mejor para crear videojuegos?* SoloEmpleo. <https://www.soloempleo.com/diferencias-entre-unity-y-unreal-engine>
- Berrio, S. F. (2019, agosto 1). Unreal Engine, ¿qué es Unreal Engine? *Espacio BIM*. <https://www.espaciobim.com/unreal-engine>
- Candil, D. (2014, febrero 21). *Unity, el motor de desarrollo capaz de partir la historia de los videojuegos en dos*. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/industria/unity-el-motor-de-desarrollo-capaz-de-partir-la-historia-de-los-videojuegos-en-dos>
- Carrasco, A. (2018, julio 4). *¿Qué es un motor de videojuegos? – Observatorio del Gabinete de Tele-Educación*. <https://blogs.upm.es/observatoriogate/2018/07/04/que-es-un-motor-de-videojuegos/>
- Casanova, F. (2018, diciembre 26). Historia resumida de los videojuegos. *Historias de nuestra Historia*. <https://hdnh.es/historia-resumida-videojuegos/>
- Epic Games. (2021, septiembre 17). *Download Unreal Engine*. Unreal Engine. <https://www.unrealengine.com/en-US/download>
- Erosa Garcia, D. (2019, junio 10). *Qué es Unity y características principales*. OpenWebinars.net. <https://openwebinars.net/blog/que-es-unity/>
- Fernandez, P. P. (2020, febrero 18). Motores gráficos y de juego: Definición, tipos y modelos de negocio (Tesis) - HyperHype. *HyperHype | Web de videojuegos 100% independiente*. <https://www.hyperhype.es/motores-graficos-y-de-juego-definicion-tipos-y-modelos-de-negocio/>
- Márquez, R. (2021, abril 12). *Los indies tenían razón: Unity y los motores de terceros le han ganado la partida a los motores propios a la hora de crear juegos*. Xataka. <https://www.xataka.com/videojuegos/indies-tenian-razon-unity-motores-terceros-le-han-ganado-partida-a-motores-propios-a-hora-crear-juegos-1>
- Mena Roa, M. (2020, junio 4). *Infografía: Android y iOS dominan el mercado de los smartphones*. Statista Infografías. <https://es.statista.com/grafico/18920/cuota-de-mercado-mundial-de-smartphones-por-sistema-operativo/>
- Perez Garza, E. (2016, marzo 21). La historia de los juegos para móviles y su éxito. *Más allá de la web 2 cero*. <https://3cero.com/historia-juegos-moviles/>
- Soloaga, A. (2019, julio 19). Unreal Engine, qué es y para qué sirve. *El Blog de Akademos*. <https://www.akademos.es/blog/emprendedores/unreal-engine-que-es-y-para-que-sirve/>
- Technologies, U. (2021, septiembre 17). *Powerful 2D, 3D, VR, & AR software for cross-platform development of games and mobile apps*. <https://store.unity.com/>

Tokio. (2020, mayo 13). *Unreal Engine de Epic Games: La historia del motor gráfico*. Tokio School. <https://www.tokioschool.com/noticias/unreal-engine-epic-games-historia/>

ANEXOS 1

TABLA OBSERVACIÓN

ASPECTO A OBSERVAR	SI	NO	OBSERVACIÓN
Los motores de desarrollo tienen soporte para Android	X		Se puede desarrollar cualquier tipo de juego para Android.
Utilizan el mismo lenguaje de programación		X	Cada uno de los motores tiene soporte para su lenguaje correspondiente
Tipo de archivo al exportar el juego	X		Los dos motores exportan con el mismo tipo APK
Los motores tienen licencia de uso	X		Constan de licencia de pago y licencia Gratuitas
Los motores tienen tutoriales para aprender a desarrollar juego.	X		Ambos motores tienen una gran comunidad de apoyo.
Es fácil configurar del entorno para Android		X	Dependiendo del motor va ser más fácil o difícil.
Plataformas disponibles	X		Los dos motores están disponibles para las plataformas actuales.
Los motores están disponibles para descargar en Internet	X		Los dos motores constan de página web para su descarga
Las interfaces de los motores son intuitivas	X		Cada uno de los motores son amigable en su interfaz para el desarrollo de juego en Android

Tabla 2: Observación

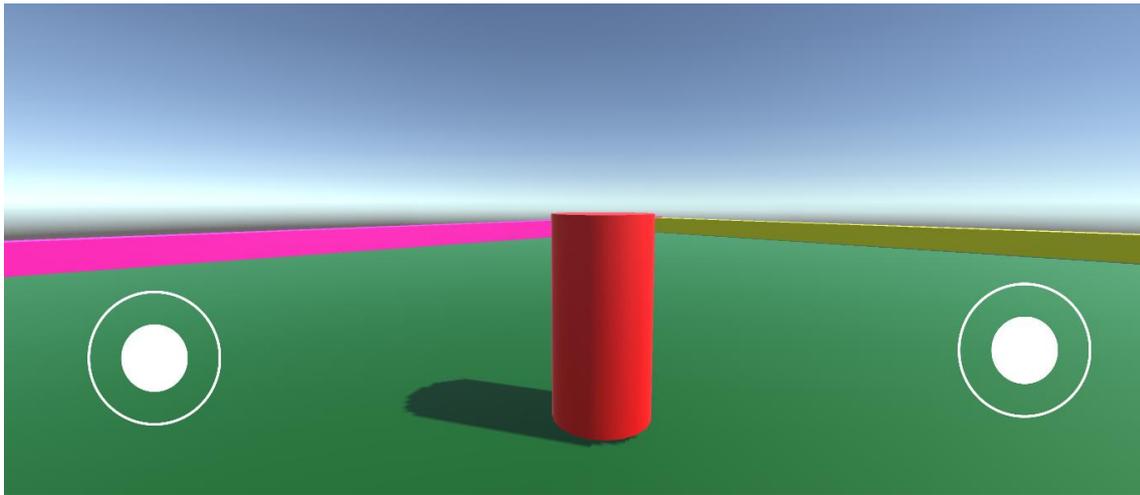
ANEXOS 2

Figura 14: *Juego en Unity*

Fuente: *Joselo Chavez*



Figura 15: *Juego Unreal*

Fuente: *Joselo Chavez*