

### **Ejercicio 1.**

El termino **solo Dev** se da a la persona que desarrolla, diseña y publica un juego por si misma, sin necesidad de un tercero implicado.

Ejemplos:

- Marcus Persson (Minecraft)
- Toby Fox (Undertale)
- Lucas Pope (Papers,please)
- Eric Barone (Stardew Valley)

### **Ejercicio 2.**

El lore de un videojuego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc. Que forman el mismo y le dan coherencia

Un boss, en videojuegos, es un ente, ya sea un personaje o nivel, que se encuentra al final de una seccion y actua como final de la misma.

### **Ejercicio 3.**

### **Ejercicio 4.**

Para crear un buen Pitch y definir un USP, tenemos que responder las siguientes preguntas:

- Que ofreces como estudio
- Que hace que tu juego tenga un rol en la industria
- Que parte de tu juego se dirige a ese nicho
- Que hace que tu juego sea diferente respecto a la competencia
- Por que tu juego es mejor que los de la competencia
- A que publico va dirigido
- Por que les deberia importar

Ademas,hay que tener en cuenta el contenido visual, recalcar el nicho al que va dirigido , el contenido de los anuncios,etc.