Glosario

* Desarrollo. *Gamedev*.
* Corriente principal. *Mainstream*.
* Desarrollo de gran presupuesto. AAA.
* Independiente. *Indie.*
* Escaparate virtual. *Store*.
* Micromecenazgo. *Crowdfounding*.
* Hora de la verdad. Sobreexplotación. *Crunch*.
* Síndrome del lavadero. *Scope Creep*.
* Praxis lúdica.
* Ludificación.
* Ludictadura.
* Ludefacción.
* *Phenakisticon*.
* Comprensión inocente.
* Alfabetismo lúdico.
* *Agón*, juego competitivo.
* *Alea*, juego azaroso.
* *Mimicry*, simulacro.
* *Ilinx*, vértigo.
* *Gamer*.
* Jugosidad. *Juiciness*.
* Casualización. *Casual*.
* Sujeto-jugador. *Player-subject*.
* *Exploitationware*.
* Ritmo (Polansky 2015). *Flow*.
* Profundidad.
* Elegancia.
* Complejidad.
* *Crossmedia.*
* *Transmedia*.
* Pixelismo. *Pixel art*.
* Paralaje. *Parallax*.
* Baja poligonización. *Low poly*.
* Recursos. *Assets*.
* *Anti-game*.
* *Game Art*.

Siglas y acrónimos

* CBD. Desarrollo basado en componentes.
* ECS. Sistema de entidades-componentes.
* IGF. Festival de juegos independientes estadounidense.
* IGDA. Asociación de desarrolladores independientes.

Estudios y distribuidoras

* Bethesda.
* EA.
* Kitfox.
* Klei.
* Naughty Dog.
* Nintendo.
* Team Bondi.
* Ubisoft.

Juegos

* *Assassins Creed (saga).*
* *Don’t Starve.*
* L. A. Noire.
* *Minecraft.*
* *Moon Hunters.*
* *Oblivion.*
* *Prince of Persia [original y Wii].*
* *Skyrim.*
* *TES (saga). [creo]*