2 Game-loops:

1. Semana de Pre-produccion:

Ventanas siempre accesibles:

* Ventana donde las estadisticas de cada programa siempre son accesibles.
* Ventana de escoger casos, donde el tiempo es un factor clave para esperar si hay casos mas chéveres. (Poder cancelar un caso por otro pero se podría poner una penalidad)
* Ventana para controlar las finanzas.
* Ventana para mejorar el set de grabación, el backstage y administrar el personal
* Ventana para monitorear la recepción del show en las redes sociales. Revisar los trends.

1. Transmisión en vivo del Programa:

Prototipo:

* Un tiempo corto de diversión controlado por el desarrollador.
* Un prototipo donde se puedan jugar 2 semanas del show.
* El propósito es lograr que el jugador se entretenga y se divierta.

HUD