Portada

Indice:

INTRODUCCIÓN

Background

Concepto y objetivo

DISEÑO DE JUEGO

Estética

Normas de la partida

Niveles de dificultad

Proyectiles, trampas y enemigos

Moveset

ASPECTOS TÉCNICOS Y DESARROLLO

Plataformas y distribución

Desarrollo y recursos

Clientes: relación, comunicación y objetivos

Modelo de negocio y monetización