

Las **actividades clave** para la creación de nuestros videojuegos serán principalmente los siguientes: **Desarrollo y diseño del juego**, **pruebas beta**, **promoción en redes sociales**, **gestión de comunidad** y **soporte técnico**.

El **desarrollo y diseño del juego** implica la creación de la historia aterradora que queremos transmitir, los personajes de nuestro videojuego y sus sensaciones dentro del universo del terror, los escenarios creepy y las mecánicas del juego. Pues bien, es crucial la colaboración entre diseñadores, artistas y programadores para crear una gran experiencia inmersiva en nuestros juegos de terror donde conseguir un ambiente terrorífico es fundamental. Luego, las **pruebas beta** permiten que un grupo selecto de jugadores detecte errores, como bugs, lags... y de feedback sobre la jugabilidad. Esto ayudará a ajustar la dificultad y a optimizar el rendimiento del videojuego antes de su lanzamiento final.

Por otro lado, la **promoción en redes sociales** es esencial para generar expectación y mantener a nuestra comunidad comprometida con nuestros videojuegos. Pues bien, plataformas como Twitter, Instagram y YouTube se utilizan para compartir contenido y generar interacción directa con nuestros jugadores, lo que aumenta la visibilidad del videojuego. Finalmente, la **gestión de comunidad** se centra en mantener una relación cercana con nuestros jugadores a través de redes sociales y foros, escuchando los comentarios y fomentando la fidelidad a largo plazo, lo que ayudará a mejorar la experiencia post-lanzamiento.